

การศึกษาโมเดลเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลกำกับและอิทธิพลส่งผ่านของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดนนทบุรี



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยและพัฒนาศักยภาพมนุษย์

พฤษภาคม 2557

การศึกษาโมเดลเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลกำกับและอิทธิพลส่งผ่านของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดนนทบุรี



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยและพัฒนาศักยภาพมนุษย์

พฤษภาคม 2557

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การศึกษาโมเดลเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลกำกับและอิทธิพลส่งผ่านของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดนนทบุรี



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยและพัฒนาศักยภาพมนุษย์

พฤษภาคม 2557

ฐานวดี ดั่งนิล. (2557). การศึกษาโมเดลเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลกำกับและอิทธิพลส่งผ่านของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดนนทบุรี.

ปริญญาณิพนธ์ กศ.ม. (การวิจัยและพัฒนาศักยภาพมนุษย์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม: อาจารย์ ดร.อรอุมา เจริญสุข, อาจารย์ ดร.อิทธิพัทธ์ สวทันพรกุล.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) ศึกษาอิทธิพลของ ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ ปัจจัยด้านจิตลักษณะ เดิม และปัจจัย ด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต 2) ศึกษาอิทธิพลเทอมปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต 3) ศึกษาอิทธิพลเทอมปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ผ่านปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดนนทบุรี จำนวน 400 คน ที่มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ที่มาจากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน และคัดกรอง กลุ่มตัวอย่างด้วยแบบวินิจฉัยการติดอินเทอร์เน็ต เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย คือ แบบสอบถามจำนวน 8 ฉบับ มีค่าความเชื่อมั่นอยู่ระหว่าง 0.75 ถึง 0.92 มีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.30 ถึง 0.78 และใช้วิธีวิเคราะห์ โมเดลสมการโครงสร้างเชิงเส้น เพื่อตอบความมุ่งหมายของการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า

1. ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม และปัจจัย ด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ มีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต แตกต่างจากศูนย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.72, 0.45 และ -0.59 ตามลำดับ

2. อิทธิพล เทอม ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ปัจจัยด้าน ลักษณะสถานการณ์ และปัจจัยด้าน จิตลักษณะเดิม มีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต แตกต่างจากศูนย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.16

3. อิทธิพล เทอม ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ปัจจัยด้าน ลักษณะสถานการณ์ และปัจจัยด้าน จิตลักษณะเดิม มีอิทธิพล ทางอ้อม ต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ผ่านปัจจัย ด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ แตกต่างจากศูนย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.25 โดยตัวแปรเชิงสาเหตุในโมเดลทั้งหมด ร่วมกันอธิบายพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตได้ร้อยละ 74.00

A Study of a Causal Model with Moderation and Mediation Effect of Internet Addiction
of High School Students in Nonthaburi



Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Master of Education Degree in Research and Development on Human Potentials
at Srinakharinwirot University

May 2014

Thanawadee Duangnil. (2014). *A Study of a Causal Model with Moderation and Mediation Effect of Internet Addiction of High School Students in Nonthaburi*. Master thesis, M.Ed. (Research and Development on Human Potentials). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Dr. Orn-uma Charoensuk, Dr. Ittipaat Suwathanpornkul.

The purposes of this research are 1) to study effects of Situational Factors, Psychological Traits and Organismic Interaction on Internet Addiction. 2) to study interaction effect between Situational Factors and Psychological Traits on Internet Addiction. 3) to study interaction effect between Situational Factors and Psychological Traits mediated through Organismic Interaction. The research sample consists of 400 internet-addicted high schools students in Nonthaburi. The sample was selected by multi-stage random sampling and screened by Diagnostic Questionnaire. The research instruments are 8 questionnaires with reliabilities range from 0.75 to 0.92 and discrimination indices range from 0.30 to 0.78. The data was analyzed by using a Structural Equation Modeling.

The research findings are as follows:

1. Situational Factors, Psychological Traits and Organismic Interaction have significant direct effects of 0.72, 0.45 and -0.59 respectively on Internet Addiction.
2. Interaction effect between Situational Factors and Psychological Traits has significant direct effects of 0.16 on Internet Addiction.
3. Interaction effect between Situational Factors and Psychological Traits has significant indirect effects of 0.25 on Internet Addiction through Organismic Interaction. All causal variables account for 74.00 percent of variance on Internet Addiction.

งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัย

จาก

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประจำปีงบประมาณ 2556

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

การศึกษาโมเดลเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลกำกับและอิทธิพลส่งผ่านของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดนนทบุรี

ของ

ฐานวดี ด่วงนิล

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยและพัฒนาศักยภาพมนุษย์
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)

วันที่ เดือน พ.ศ. 2557

อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

.....ที่ปรึกษาหลัก

.....ประธาน

(อาจารย์ ดร.อรอุมา เจริญสุข)

(อาจารย์ ดร.ละเอียด รัชส์เฝ้า)

.....ที่ปรึกษาร่วม

.....กรรมการ

(อาจารย์ ดร.อิทธิพัทธ์ สுவทันพรกุล)

(อาจารย์ ดร.อรอุมา เจริญสุข)

.....กรรมการ

(อาจารย์ ดร.อิทธิพัทธ์ สுவทันพรกุล)

.....กรรมการ

(อาจารย์ ดร.วิไลลักษณ์ ลังกา)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์นี้ สำเร็จได้ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจาก อาจารย์ ดร.อรอุมา เจริญสุข อาจารย์ที่ปรึกษา ปริญญานิพนธ์ หลัก และอาจารย์ ดร.อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล อาจารย์ที่ปรึกษา ปริญญานิพนธ์ ร่วม ที่ได้เสียสละเวลาอันมีค่าในการให้คำปรึกษา แนะนำแนวทางใน การทำวิจัย ตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จนกระทั่งงานวิจัยเสร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ เป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณอาจารย์ ดร.ละอียด รัชเฝ้า และอาจารย์ ดร.วิไลลักษณ์ ลังกา ที่กรุณา เป็นกรรมการสอบปริญญานิพนธ์ และได้ให้คำแนะนำที่ทำให้ปริญญานิพนธ์มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์นา ศรีไพโรจน์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุนันท์ ศลโกสม อาจารย์ ดร.รณิดา เขยชุม อาจารย์ ดร.วิไลลักษณ์ ลังกา อาจารย์ ดร.สิทธิพงศ์ วัฒนานนท์สกุล และอาจารย์ดาร์ตัน รัชเจริญ ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพ เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

ขอขอบพระคุณอาจารย์ ดร.สุพร เข้มเฮง ที่เมตตาและให้คำแนะนำในหลัก การเขียน ปริญญานิพนธ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบ พระคุณคณาจารย์ภาควิชาการวัดผลและวิจัยการศึกษาทุกท่าน ที่ ได้ถ่ายทอด ความรู้ด้านวิชาการ ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการทำปริญญานิพนธ์ฉบับนี้จนสำเร็จ

ขอขอบคุณบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ในการสนับสนุนทุนการศึกษา เพื่อทำปริญญานิพนธ์ ทำให้ผู้วิจัยสามารถดำเนินงานสำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอขอบคุณพี่และเพื่อนปริญญโทการวิจัยและสถิติทางการศึกษาทุกท่านที่คอยช่วยเหลือ และเป็นกำลังใจให้กันตลอดระยะเวลา ในการศึกษา โดยเฉพาะคุณเกริก ตระกูลงาม ที่คอยให้ คำปรึกษาและให้ความช่วยเหลือตลอดระยะเวลาที่ศึกษาและทำปริญญานิพนธ์

ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อไพฑูรย์ และคุณแม่ทรายคำ ด้วงนิล ผู้อยู่เบื้องหลัง ความสำเร็จที่คอยอบรมเลี้ยงดู ให้คำปรึกษา ให้การสนับสนุนด้านการศึกษา และเป็นกำลังใจสำคัญ ในการเรียนจนประสบความสำเร็จ ขอกราบขอบพระคุณ คุณยายจันทร์ดา บุญทาทอง ที่อยู่ชื่นชม ความสำเร็จของผู้วิจัย และขอขอบคุณญาติพี่น้องทุกท่านที่ให้การสนับสนุนผู้วิจัยในทุก ๆ ด้าน

ฐานวดี ด้วงนิล

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
คำถามวิจัย	4
ความมุ่งหมายของการวิจัย	4
ความสำคัญของการวิจัย	4
ขอบเขตของการวิจัย	5
ประชากรที่ใช้ในการวิจัย	5
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย	5
ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย	5
นิยามศัพท์เฉพาะ	5
กรอบแนวคิดในการวิจัย	7
สมมติฐานการวิจัย	8
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	9
มโนทัศน์ที่เกี่ยวข้องกับอินเทอร์เน็ต	10
ความหมายของอินเทอร์เน็ต	10
ความเป็นมาของอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย	11
สถิติการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย	13
ประโยชน์และโทษของอินเทอร์เน็ต	15
มโนทัศน์ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต	20
พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต	20
ลักษณะพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต	25
ผลกระทบจากพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต	27
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต	29

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2 (ต่อ)	
แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	46
ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social Cognitive Theory).....	47
ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism Model).....	50
ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต.....	52
สัมพันธภาพในครอบครัว (Family Relation).....	52
การสนับสนุนทางสังคม (Social Support).....	58
ภาวะซึมเศร้า (Depression).....	64
การควบคุมตนเอง (Self-control).....	70
การรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต (Internet Perception).....	74
เครื่องมือที่ใช้วัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต.....	77
การวิเคราะห์อิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของตัวแปรกำกับและตัวแปรส่งผ่าน.....	83
โมโนทัศน์ของตัวแปรกำกับและตัวแปรส่งผ่าน.....	83
อิทธิพลของตัวแปรส่งผ่านที่มีการกำกับ (Moderated Mediation) และ	
อิทธิพลของตัวแปรกำกับที่มีการส่งผ่าน (Mediated Moderation).....	85
การวิเคราะห์อิทธิพลปฏิสัมพันธ์ตามแนวคิดของ ชูว์เมคเกอร์ และโลแม็กซ์	
(Schumacker; & Lomax. 2010).....	87
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	89
การกำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง.....	89
การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	92
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	111
การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	112

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	115
ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง	116
ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นของตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	118
ตอนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบความมุ่งหมายของการวิจัย	119
การวิเคราะห์โมเดลอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต	119
การวิเคราะห์โมเดลเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลกำกับและอิทธิพลส่งผ่านของ พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต	124
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	129
สรุปผลการวิจัย	130
อภิปรายผล	131
ข้อเสนอแนะ	136
ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้	136
ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป	137
บรรณานุกรม	138
ภาคผนวก	151
ภาคผนวก ก	152
ภาคผนวก ข	168
ประวัติย่อผู้วิจัย	170

บัญชีตาราง

ตาราง		หน้า
1	การสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต	36
2	จำนวนนักเรียน และขนาดของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษา เขต 3 จังหวัดนนทบุรี	90
3	จำนวนนักเรียน และขนาดของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษา เขต 3 จังหวัดนนทบุรี ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง	91
4	โครงสร้างของเครื่องมือวัดในแต่ละตัวแปร	101
5	ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ	102
6	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของตัวแปรสังเกตได้ และค่าความพอเพียงของการเลือกตัวอย่างโดยรวมในโมเดลพฤติกรรมติด อินเทอร์เน็ต	104
7	ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของโมเดลพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต	105
8	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของตัวแปรสังเกตได้ และค่าความพอเพียงของการเลือกตัวอย่างโดยรวมในโมเดลปัจจัยด้าน ลักษณะสถานการณ์	106
9	ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของโมเดลปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์	106
10	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของตัวแปรสังเกตได้ และค่าความพอเพียงของการเลือกตัวอย่างโดยรวมในโมเดลปัจจัยด้าน จิตลักษณะเดิม	108
11	ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของโมเดลปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม	108
12	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของตัวแปรสังเกตได้ และค่าความพอเพียงของการเลือกตัวอย่างโดยรวมในโมเดลปัจจัยด้านจิตลักษณะ ตามสถานการณ์	110
13	ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของโมเดลปัจจัยด้านจิตลักษณะ ตามสถานการณ์	111
14	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามลักษณะของตัวแปรจัดประเภท	116
15	ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปรสังเกตได้	118

บัญชีตาราง (ต่อ)

ตาราง	หน้า
16 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์โมเดลอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต.....	119
17 ค่าดัชนีความสอดคล้องและดัชนีเปรียบเทียบของโมเดลอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต.....	120
18 ค่าน้ำหนักองค์ประกอบของโมเดลอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต.....	121
19 ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลของโมเดลอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต.....	123
20 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์โมเดลเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลกำกับและอิทธิพลส่งผ่านของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต.....	124
21 ค่าดัชนีความสอดคล้องและดัชนีเปรียบเทียบของโมเดลเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลกำกับและอิทธิพลส่งผ่านของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต.....	125
22 ค่าน้ำหนักองค์ประกอบของโมเดลเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลกำกับและอิทธิพลส่งผ่านของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต.....	126
23 ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลของโมเดลเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลกำกับและอิทธิพลส่งผ่านของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต.....	127
24 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์.....	163
25 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์.....	163
26 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดพฤติกรรมติดเครือข่ายสังคมออนไลน์.....	164
27 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดสัมพันธภาพในครอบครัว.....	164

บัญชีตาราง (ต่อ)

ตาราง	หน้า
28 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัด การสนับสนุนทางสังคม.....	165
29 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของ แบบประเมินภาวะซึมเศร้า.....	166
30 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัด การควบคุมตนเอง.....	167
31 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัด การรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต.....	167



บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 กรอบแนวคิดการวิจัยพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต.....	8
2 การกำหนดซึ่งกันและกันของปัจจัยด้านพฤติกรรม สภาพแวดล้อม และปัจจัยภายในบุคคล.....	47
3 รูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม.....	51
4 โมเดลตัวแปรกำกับ.....	83
5 โมเดลตัวแปรส่งผ่าน.....	85
6 โมเดลอิทธิพลของตัวแปรส่งผ่านที่มีการกำกับ.....	86
7 โมเดลอิทธิพลของตัวแปรกำกับที่มีการส่งผ่าน.....	86
8 โมเดลการวิเคราะห์ปฏิสัมพันธ์ตามแนวคิดของชูว์เมคเกอร์ และโลแมกซ์ (Schumacker; & Lomax. 2010).....	87
9 โมเดลสมมติฐานการวิจัยพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต.....	88
10 คำนำนัยสำคัญของประกอบของโมเดลพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต.....	104
11 คำนำนัยสำคัญของประกอบของโมเดลปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์.....	106
12 คำนำนัยสำคัญของประกอบของโมเดลปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม.....	108
13 คำนำนัยสำคัญของประกอบของโมเดลปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์.....	110
14 การประมาณค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลมาตรฐานของ โมเดลอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิมที่ส่งผลต่อพฤติกรรม ติดอินเทอร์เน็ต.....	121
15 การประมาณค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลมาตรฐานของโมเดลเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลกำกับ และอิทธิพลส่งผ่านของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต.....	125

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

การพัฒนาทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในปัจจุบันกำลังดำเนินไปอย่างต่อเนื่องและรวดเร็ว จนกลายเป็นปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในการดำเนินชีวิตประจำวันของสังคมโลก เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลง และได้รับความนิยมมากที่สุด คือ “อินเทอร์เน็ต” ที่ได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันตั้งแต่ตื่นนอนจนกระทั่งเข้านอน เราสามารถรับและส่งข้อมูลข่าวสารได้มากมายจากเครือข่ายนี้ และยังใช้ประโยชน์ต่าง ๆ จากอินเทอร์เน็ต เช่น ใช้ในด้านการศึกษา ใช้สื่อสารผ่านข้อความ (Chat) หรือสื่อสารด้วยภาพและเสียง (Video call) ใช้ซื้อขายสินค้าและบริการ ใช้เพื่อความบันเทิง และใช้ทำธุรกรรมทางการเงินออนไลน์ (E-Banking) ในคุณประโยชน์มากมายมหาศาลนั้นก็มิใช่ว่าจะไร้ข้อควรระวัง เช่น การถูกโจรกรรมข้อมูลส่วนตัวจากผู้ไม่หวังดีเพื่อนำข้อมูลไปใช้ทางผิดกฎหมาย การละเมิดลิขสิทธิ์ ที่สามารถพบเห็นได้จากการดาวน์โหลดเพลงและภาพยนตร์ การตัดต่อรูปภาพหรือโพสต์ข้อความต่อว่าทำให้ผู้อื่นเสียชื่อเสียง การหลอกลวงขายสินค้าผ่านอินเทอร์เน็ต และการเชิญชวนให้เล่นการพนันออนไลน์ เป็นต้น

เนื่องจากอินเทอร์เน็ตได้รับความนิยมเป็นเวลากว่าหลายปี กิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตจึงมีอยู่หลากหลายขึ้นอยู่กับการใช้งานของแต่ละบุคคล ทางสำนักงานสถิติแห่งชาติ (2555: ออนไลน์) ได้สำรวจลักษณะและพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในระหว่างปี พ.ศ. 2551 – 2555 พบว่าสัดส่วนของผู้ใช้คอมพิวเตอร์เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 28.20 เป็นร้อยละ 33.70 การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 18.20 เป็นร้อยละ 26.50 โดยเฉพาะใน กลุ่มวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 15 – 24 ปี มีสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตสูง สุด คือจากร้อยละ 44.60 ในปี พ.ศ. 2551 เป็นร้อยละ 54.80 ในปี พ.ศ. 2555 ส่วนกิจกรรมที่ใช้บนอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ใช้ในการดาวน์โหลด ดูหนัง ฟังเพลง วิทยุ ร้อยละ 64.60 รองลงมาคือ เล่นเกม/ดาวน์โหลดเกมร้อยละ 64.10 และใช้รับ-ส่งอีเมลร้อยละ 55.60 สำหรับความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่ามากกว่าครึ่งหนึ่งของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตใช้แค่ วันข้างป้อย (1 – 4 วันใน 1 สัปดาห์) ร้อยละ 53.50 รองลงมาคือ ใช้เป็นประจำ (5 – 7 วันใน 1 สัปดาห์) ร้อยละ 40.60 นอกจากนี้บริษัทชินโนเวต (ประเทศไทย) จำกัด (สำนักงานสถิติแห่งชาติ. 2554ก: ออนไลน์) ได้ทำการสำรวจพฤติกรรมบริโภคสื่อของกลุ่มวัยรุ่นไทยและประเทศในแถบเอเชียอายุระหว่าง 15 – 24 ปี

พบว่าวัยรุ่นไทยมีการใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ย 3.1 ชั่วโมงต่อวัน สูงกว่าค่าเฉลี่ยของวัยรุ่นเอเชียในการใช้อินเทอร์เน็ตอยู่ที่ 2.8 ชั่วโมงต่อวัน อีกทั้งใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือ รวมทั้งเกมอิเล็กทรอนิกส์แบบพกพาสูงสุดในเอเชีย คือ วันละ 60.7 นาที สูงกว่าค่าเฉลี่ยของวัยรุ่น เอเชียอยู่ที่ 37.5 นาที ในปี พ.ศ. 2556 ทางสำนักงานสถิติแห่งชาติ (2556ข: ออนไลน์) ได้สำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พบว่าอินเทอร์เน็ตยังคงได้รับความนิยมจากผู้ใช้งานอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเห็นได้จาก แนวโน้มในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต พบว่าผู้ใช้คอมพิวเตอร์มีสัดส่วนเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 35.00 และมีใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 28.90 ตามลำดับ ทั้งนี้ กลุ่มวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 15 – 24 ปี ยังคงมีสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตสูงสุด คือ ร้อยละ 58.40

จากผลสำรวจแสดงให้เห็นว่าแนวโน้มในการใช้อินเทอร์เน็ต ของกลุ่มวัยรุ่น ทั้งในด้านจำนวนผู้ใช้และระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต มีปริมาณเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ในการศึกษาและรวบรวมข้อมูล พบว่าบุคคลบางคนจะมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่ผิดปกติเหมือนกับพฤติกรรม การเสพติด บุคคลนั้นจะใช้เวลาทั้งวันออนไลน์เข้าอินเทอร์เน็ตโดยไม่อยากหยุดหรือ ออกจากการใช้ อินเทอร์เน็ต ละทิ้งกิจกรรมในชีวิตจริง ทำให้ความสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้างลด น้อยลง เราเรียกว่า พฤติกรรมนี้ว่า การเสพติดอินเทอร์เน็ตหรือการติดอินเทอร์เน็ต มีลักษณะอาการเช่นเดียวกับการเสพติดยาและการพนันที่มีลักษณะหมกมุ่น ถูกครอบงำ สูญเสียการควบคุม มีความต้องการใช้ มากขึ้น และรู้สึกหงุดหงิดกระวนกระวายเมื่อต้องหยุดหรือเลิกใช้ (ธนิกานต์ มาชะศิริรานนท์. 2545) ทั้งนี้ การเสพติดอินเทอร์เน็ต ยังมีผลกระทบ ต่อผู้ใช้ทั้งในด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และ ประสิทธิภาพในการทำงาน สูงกว่าผู้ที่ไม่เสพติด จากสภาพสังคมปัจจุบันที่ อินเทอร์เน็ตกำลังได้รับความนิยมจากผู้ใช้งานอย่างแพร่หลายโดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่น จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ควร ศึกษาว่า มีปัจจัยใดบ้างที่มีผลทำให้เกิดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต เพราะหากมีสารสนเทศที่สามารถบอกถึง สาเหตุของพฤติกรรมดังกล่าว ย่อมเป็นผลดีต่อผู้ปกครองและบุคคลใกล้ชิดในการหาทางแก้ไข ปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพและทันทั่วทั้ง

จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ ทำให้ได้ตัวแปร ที่น่าสนใจซึ่งเป็นปัจจัยที่มีความเกี่ยวข้องและส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตทั้งทางตรง และ ทางอ้อม ได้แก่ สัมพันธภาพในครอบครัว (ณัฐปภัสร จันทรหอม. 2551; Liu; & Kuo. 2007; Yen; et al. 2007) การสนับสนุนทางสังคม จากอิทธิพลของเพื่อนและสื่อมวลชน (จารวี ยั่งยืน . 2549; พรทิพย์ ร่มนุ่น. 2550) ภาวะซึมเศร้า (วัชรวิ ธนคุรุธรรม. 2552; Ha; et al. 2007) การควบคุมตนเอง (วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง . 2553; อัครเดช หอเจริญ. 2553; Chak; & Leung. 2004) และการรับรู้

เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต (เนติมา กมลเลิศ. 2549; พรทิพย์ ร่มนุ่น. 2550) สำหรับการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม และทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม มาใช้เป็นกรอบในการวิจัย เพราะทั้งสอง ทฤษฎีได้อธิบายสาเหตุของ การเกิด พฤติกรรมว่า มาจากปัจจัยภายในตัวบุคคล และปัจจัยสภาพแวดล้อม ทำให้สามารถสรุปลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรตามแนวคิดของทฤษฎี รูปแบบปฏิสัมพันธ์ นิยมได้ดังนี้ 1) ลักษณะสถานการณ์ ได้แก่ สัมพันธภาพในครอบครัว (Family Relation) และการสนับสนุนทางสังคม (Social Support) 2) จิตลักษณะเดิม ได้แก่ ภาวะซึมเศร้า (Depression) และการควบคุมตนเอง (Self-control) 3) จิตลักษณะตามสถานการณ์ ได้แก่ การรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต (Internet Perception)

จากการรายงานของสำนักงานสถิติแห่งชาติในระหว่างปี พ.ศ. 2551 – 2556 ได้นำเสนอว่ากลุ่มวัยรุ่นอายุระหว่าง 15 – 24 ปี มีสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตสูงสุด สอดคล้องกับงานวิจัยของ คิม และคิม (วิลลักษณะ ทองคำบรรจง. 2553; อ้างอิงจาก Kim; & Kim. 2000) ที่กล่าวว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาเป็นผู้มีความเสี่ยงต่อการติดอินเทอร์เน็ตมากกว่านักศึกษามหาวิทยาลัย ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เพราะมีช่วงอายุอยู่ในกลุ่มที่มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตสูงสุดในระดับประเทศ รวมทั้งข้อมูลจาก โครงการติดตามสภาวะการเด็กและเยาวชนหรือโครงการ Child Watch (2552: ออนไลน์) ได้ทำการสำรวจเด็กที่เล่นอินเทอร์เน็ตเป็นประจำในเขตปริมณฑล ในปี พ.ศ. 2551 – 2552 พบว่าจังหวัดนนทบุรีมีสัดส่วนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายใช้งานสูงสุด (ร้อยละ 55.18) รองลงมา คือ ปทุมธานี (ร้อยละ 49.59) สมุทรปราการ (ร้อยละ 42.04) สมุทรสาคร (ร้อยละ 34.84) และ นครปฐม (ร้อยละ 32.25) ตามลำดับ และผลจากการสำรวจผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในระดับประเทศของสำนักงานสถิติแห่งชาติ (2556ก: ออนไลน์) พบว่าในปี พ.ศ. 2556 จังหวัดนนทบุรีมีสัดส่วนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสูงเป็นอันดับ 2 (ร้อยละ 34.75) รองจากกรุงเทพฯ (ร้อยละ 37.95) จึงอาจกล่าวได้ว่าจังหวัดนนทบุรีมีสัดส่วนของผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตค่อนข้างสูงเป็นระยะเวลาหลายปีโดยเฉพาะในกลุ่มนักเรียน

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น จึงเป็นประเด็นที่ผู้วิจัยสนใจศึกษา โมเดลเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลกำกับและอิทธิพลส่งผ่านของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในจังหวัดนนทบุรี เพื่อเป็นการสำรวจปัจจัยเชิงสาเหตุที่นำไปสู่พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียน และเป็นแนวทางในการ นำข้อมูล ไปใช้สำหรับ กำหนดนโยบายเพื่อป้องกันและหาแนวทางควบคุมดูแลพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของเยาวชนต่อไป

คำถามวิจัย

1. อิทธิพลของ ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม และปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ มีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตหรือไม่ อย่างไร
2. อิทธิพลเทอม ปฏิสัมพันธ์ ระหว่าง ปัจจัยด้าน ลักษณะสถานการณ์ และปัจจัยด้าน จิตลักษณะเดิม มีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตหรือไม่ อย่างไร
3. อิทธิพลเทอมปฏิสัมพันธ์ ระหว่าง ปัจจัยด้าน ลักษณะสถานการณ์ และปัจจัยด้าน จิตลักษณะเดิม มีอิทธิพลทางอ้อม ต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ผ่านปัจจัย ด้านจิตลักษณะ ตามสถานการณ์หรือไม่ อย่างไร

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาอิทธิพลของ ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม และปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต
2. เพื่อศึกษา อิทธิพลเทอมปฏิสัมพันธ์ ระหว่าง ปัจจัยด้าน ลักษณะสถานการณ์ และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต
3. เพื่อศึกษาอิทธิพล เทอมปฏิสัมพันธ์ ระหว่างปัจจัยด้าน ลักษณะสถานการณ์ และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตผ่านปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์

ความสำคัญของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ทำให้ได้สารสนเทศที่สามารถ อธิบาย ถึงสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ทั้งที่เป็นอิทธิพลทางตรงและอิทธิพลทางอ้อม และทราบถึง กิจกรรมที่นิยมใช้บนอินเทอร์เน็ต ของกลุ่มนักเรียน ซึ่งผลที่ได้จากการวิจัย เป็นประโยชน์ต่อ ทางโรงเรียนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องใน การวางแผนการ จัดกิจกรรมหรือนิเทศการ เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจ แก่นักเรียน เกี่ยวกับการใช้เวลาว่างให้เหมาะสม รวมทั้งสามารถนำผลที่ได้ไปใช้ในการ วางแผนเพื่อหาแนวทาง ในการป้องกันการติดอินเทอร์เน็ตของเยาวชน

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร มีจำนวนไม่จำกัด (Infinite Population) คือไม่สามารถระบุจำนวนประชากร ที่มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ได้อย่างชัดเจน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการศึกษาจากกลุ่ม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ตอนปลาย โรงเรียนในสังกัดสำนักงาน เขตพื้นที่ การศึกษา มัธยมศึกษา เขต 3 จังหวัดนนทบุรี จำนวน 18,833 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3 จังหวัดนนทบุรี ที่มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต จำนวน 400 คน จาก ทั้งหมด 6 โรงเรียน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multistage Random Sampling) ทั้งนี้ ผู้วิจัยคำนวณจำนวนกลุ่มตัวอย่างจากเกณฑ์ของ แฮร์ และคนอื่นๆ (Hair; & et al. 2010) และคัด กรองกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตด้วยแบบวินิจฉัยการติดอินเทอร์เน็ต (Diagnostic Questionnaire: DQ)

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1. ปัจจัยเชิงสาเหตุ ประกอบด้วย
 - 1.1 ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ (Situational Factors: SIT)
 - 1.1.1 สัมพันธภาพในครอบครัว (Family Relation: FAM)
 - 1.1.2 การสนับสนุนทางสังคม (Social Support: SOC)
 - 1.2 ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม (Psychological Traits: PSY)
 - 1.2.1 ภาวะซึมเศร้า (Depression: DEP)
 - 1.2.2 การควบคุมตนเอง (Self-control: SEL)
 - 1.3 ปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ (Organismic Interaction: O_IN)
 - 1.3.1 การรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต (Internet Perception: PER)
2. ปัจจัยเชิงผล คือ พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (Internet Addiction: IA)

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (Internet Addiction) หมายถึง การแสดงออกของบุคคล ที่ไม่สามารถควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตของตนเองได้ โดยใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับกิจกรรมบน อินเทอร์เน็ตนานกว่าที่ตั้งใจไว้ หมกมุ่นกับการใช้อินเทอร์เน็ตจนละเลยกิจกรรมที่จำเป็นอื่น ๆ มีสุขภาพร่างกายเสื่อมโทรม สูญเสียความสัมพันธ์ทางสังคมกับ บุคคลรอบข้าง พยายามปิดบัง

กิจกรรมและระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตกับผู้อื่น รวมถึงมีอาการหงุดหงิด กระวนกระวายใจ โมโห เมื่อไม่ได้ใช้งานตามต้องการ ซึ่งในงานวิจัยได้แบ่งกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตที่ดึงดูดให้ผู้ใช้ ต้องมาใช้อินเทอร์เน็ตในปริมาณที่เพิ่มมากขึ้นจนถึงระดับเสพติด ได้แก่ การเล่นเกมออนไลน์ การสนทนาออนไลน์ และการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

2. สัมพันธภาพในครอบครัว (Family Relation) หมายถึง การรับรู้ของนักเรียน เกี่ยวกับ ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนและสมาชิกใน ครอบครัว โดยพิจารณาจากการแสดงออก ทางพฤติกรรมระหว่างนักเรียนและสมาชิกในครอบครัว

3. การสนับสนุนทางสังคม (Social Support) หมายถึง การรับรู้ของนักเรียนเกี่ยวกับการเป็นแบบอย่าง การให้ข้อมูล ความรู้ และการเสริมแรงใน ด้านการใช้อินเทอร์เน็ต ที่มาจาก สภาพแวดล้อมทางสังคม รอบตัว แบ่งเป็น 1) อิทธิพลของสื่อบุคคล โดยสื่อบุคคลในการวิจัยครั้งนี้ คือ กลุ่มเพื่อน 2) อิทธิพลของสื่อมวลชน

4. ภาวะซึมเศร้า (Depression) หมายถึง การรับรู้ภาวะจิตของนักเรียนที่มีความ ผิดปกติ โดยมีความคิดต่อตนเองในทางลบอันเกิดจากความแปรปรวนทางด้านความคิดและอารมณ์ เช่น จิตใจหม่นหมอง รู้สึกไร้ค่า มองโลกในแง่ร้าย และแยกตัวออกจากสังคม ซึ่งความผิดปกติ ดังกล่าวมีผลกระทบต่อสุขภาพร่างกายของบุคคลนั้น ๆ

5. การควบคุมตนเอง (Self-control) หมายถึง การรับรู้ความสามารถของนักเรียนใน การบังคับตนเองให้กระทำในสิ่งที่เหมาะสม โดยรู้จักอดทนรอคอยผลประโยชน์ที่จะได้รับตอบแทน หรือตระหนักถึงผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคตด้วยการใช้เหตุผล ความอดทน และการเตือนตนเอง

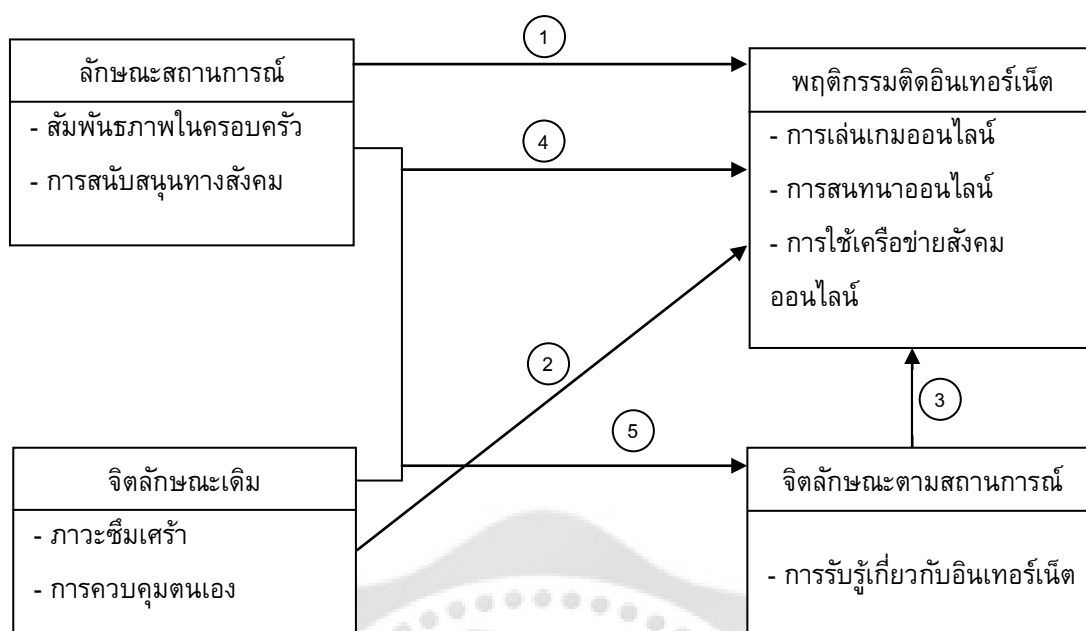
6. การรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต (Internet Perception) หมายถึง ความคิดเห็นของ นักเรียน เกี่ยวกับ ประโยชน์และโทษที่มาจากการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมและไม่เหมาะสม ได้แก่ ด้านความบันเทิง การ สืบค้นข้อมูล การติดต่อสื่อสาร การหลอกลวง การแอบแฝงเรื่องเพศ การละเมิดลิขสิทธิ์ และการเกิดอาชญากรรมผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

7. ตัวแปรกำกับ (Moderator) หมายถึง ตัวแปรเชิงปริมาณที่มีอิทธิพลต่อทิศทาง และ/ หรือระดับความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร เชิงสาเหตุและตัวแปรผล อาจกล่าวได้ว่า ตัวแปรกำกับ เป็น ตัวแปรตัวที่สามที่มีผลต่อความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอื่นสองตัว

8. ตัวแปรส่งผ่าน (Mediator) หมายถึง ตัวแปรที่สามารถอธิบายอิทธิพลทางอ้อม ระหว่างตัวแปรเชิงสาเหตุและตัวแปรผล ซึ่ง สามารถอธิบายว่าเหตุการณ์ทางกายภาพมีผลต่อ จิตภายในอย่างไร และทำไมอิทธิพลดังกล่าวจึงเกิดขึ้น

กรอบแนวคิดในการวิจัย

สำหรับการศึกษา โมเดลเชิงสาเหตุที่มี อิทธิพลกำกับและอิทธิพลส่งผ่านของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม และทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม มาเป็นกรอบในการศึกษา เนื่องจากทั้งสองทฤษฎีได้อธิบายสาเหตุของพฤติกรรมว่าเกิดจากปัจจัยภายในตัวบุคคล และปัจจัยสภาพแวดล้อม โดยลักษณะความสัมพันธ์ ระหว่างตัวแปรมีรูปแบบตามแนวคิดของทฤษฎีรูปแบบปฏิสัมพันธ์ นิยม กล่าวคือปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ และอิทธิพลเทอมปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม มีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (เส้นที่ 1, 2, 3 และ 4) ตามลำดับ และอิทธิพลเทอมปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม มีอิทธิพลทางอ้อมต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตผ่านปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ (เส้นที่ 5) ตัวแปรที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในครั้งนี้ได้มาจากการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ สมพันธภาพในครอบครัว (ณัฐปภัสร จันทรหอม. 2551; Liu; & Kuo. 2007; Yen; et al. 2007) การสนับสนุนทางสังคม จากอิทธิพลของเพื่อนและสื่อมวลชน (จารวี ยังยีน. 2549; พรทิพย์ รุ่งน่วม. 2550) ภาวะซึมเศร้า (วิชรี ธนคุรุธรรม. 2552; Ha; et al. 2007) การควบคุมตนเอง (วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง . 2553; อัครเดช ห่อเจริญ . 2553; Chak; & Leung. 2004) และการรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต (เนติมา กมลเลิศ. 2549; พรทิพย์ รุ่งน่วม. 2550) ลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรแสดงรายละเอียดดังภาพประกอบ 1



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการวิจัยพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

สมมติฐานการวิจัย

1. ปัจจัยด้านลักษณะ สถานการณ์ ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม และปัจจัย ด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ มีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต
2. อิทธิพลทางอ้อม ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ปัจจัยด้าน ลักษณะสถานการณ์ และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม มีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต
3. อิทธิพลทางอ้อม ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ปัจจัยด้าน ลักษณะสถานการณ์ และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม มีอิทธิพลทางอ้อมต่อ พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต โดยผ่านปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้เป็น การศึกษา โมเดลเชิงสาเหตุที่มี อิทธิพลกำกับและอิทธิพลส่งผ่านของ พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในจังหวัดนนทบุรี ผู้วิจัยได้วาง แนวทางในการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามลำดับต่อไปนี้

1. มโนทัศน์ที่เกี่ยวข้องกับอินเทอร์เน็ต
 - 1.1 ความหมายของอินเทอร์เน็ต
 - 1.2 ความเป็นมาของอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย
 - 1.3 สถิติการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย
 - 1.4 ประโยชน์และโทษของอินเทอร์เน็ต
2. มโนทัศน์ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต
 - 2.1 พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต
 - 2.2 ลักษณะพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต
 - 2.3 ผลกระทบจากพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต
 - 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต
3. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
 - 3.1 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social Cognitive Theory)
 - 3.1 ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism Model)
4. ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต
 - 4.1 สัมพันธภาพในครอบครัว (Family Relation)
 - 4.2 การสนับสนุนทางสังคม (Social Support)
 - 4.3 ภาวะซึมเศร้า (Depression)
 - 4.4 การควบคุมตนเอง (Self-control)
 - 4.5 การรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต (Internet Perception)
5. เครื่องมือที่ใช้วัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต
6. การวิเคราะห์อิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของตัวแปรกำกับและตัวแปรส่งผ่าน
 - 6.1 มโนทัศน์ของตัวแปรกำกับและตัวแปรส่งผ่าน
 - 6.2 อิทธิพลของตัวแปรส่งผ่านที่มีการกำกับ (Moderated Mediation) และอิทธิพลของ

ตัวแปรกำกับที่มีการส่งผ่าน (Mediated Moderation)

6.3 การวิเคราะห์อิทธิพลปฏิสัมพันธ์ตามแนวคิดของ ชูว์เมคเกอร์ และโลแม็กซ์

(Schumacker; & Lomax. 2010)

1. มโนทัศน์ที่เกี่ยวข้องกับอินเทอร์เน็ต

1.1 ความหมายของอินเทอร์เน็ต

สุรศักดิ์ สงวนพงษ์ (2538: 2) กล่าวว่า อินเทอร์เน็ต เป็นได้ทั้งเครือข่ายของคอมพิวเตอร์ และเครือข่ายของเครือข่าย เพราะอินเทอร์เน็ตประกอบด้วยเครือข่ายย่อยจำนวนมากเชื่อมเข้าด้วยกันภายใต้มาตรฐานเดียวกันจนเป็นสังคมเครือข่ายขนาดใหญ่ คอมพิวเตอร์ในอินเทอร์เน็ตทุกเครื่องใช้มาตรฐาน ทีซีพี /ไอพี (TCP/IP) เช่นเดียวกันหมด เราจึงกล่าวว่ายินเทอร์เน็ตเป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมถึงกันโดยใช้ทีซีพี/ไอพี

วาสนา สุขกระสานติ (2541: 8-2) กล่าวว่า อินเทอร์เน็ตเป็นเครือข่ายซึ่งเป็นที่รวมของเครือข่ายย่อย ๆ หรือกล่าวได้ว่าเป็นเครือข่ายของเครือข่าย (Network of Network) ซึ่งสื่อสารกันได้โดยใช้โปรโตคอลแบบทีซีพี /ไอพี (TCP/IP) ซึ่งทำให้คอมพิวเตอร์ต่างชนิดกันเมื่อนำมาใช้ในเครือข่ายแล้วสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลกันได้ ทั้งนี้อินเทอร์เน็ตยังเป็นตัวอย่างหนึ่งของทางด่วนสารสนเทศและเป็นทางด่วนที่ได้รับความนิยมสูงสุด จนกล่าวได้ว่าถนนทุกสายกำลังมุ่งเข้าสู่อินเทอร์เน็ต เนื่องจากเป็นที่ยอมรับโดยทั่วกันถึงศักยภาพในการเติบโตเป็นชุมชนขนาดใหญ่ของอินเทอร์เน็ต

ณาทยา ฉาบนาค (2547: 80) กล่าวว่า อินเทอร์เน็ต ย่อมาจากคำว่า “International Network” หรือ “Inter Connection Network” หมายถึงเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เชื่อมโยงเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทั่วโลกเข้าไว้ด้วยกัน เพื่อให้เกิดการสื่อสารและการแลกเปลี่ยนข้อมูลร่วมกัน โดยอาศัยตัวเชื่อมเครือข่ายภายใต้มาตรฐานการเชื่อมโยงเดียวกัน นั่นคือ TCP/IP Protocol ซึ่งเป็นข้อกำหนดวิธีการติดต่อสื่อสารระหว่างคอมพิวเตอร์ในระบบเครือข่าย ซึ่งโปรโตคอลนี้จะช่วยให้คอมพิวเตอร์ที่มีฮาร์ดแวร์ที่แตกต่างกันสามารถติดต่อถึงกันได้

วิทยา สุกตบวร (2548: 47) กล่าวว่า อินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งข้อมูลข่าวสารที่ได้จากเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เชื่อมโยงจากเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กต่าง ๆ ทั่วโลกไว้ด้วยกัน การเข้าสู่อินเทอร์เน็ตจะต้องมีเครื่องมือหรืออุปกรณ์ทั้งฮาร์ดแวร์ (โมเด็มและคอมพิวเตอร์ รวมทั้งคู่สายโทรศัพท์) และซอฟต์แวร์ (เช่น Internet Explorer) ที่สำคัญต้องมีอินเทอร์เน็ตแอดเดรส (Account คือ User Name และ Password) เพื่อใช้ต่อเข้าสู่อินเทอร์เน็ต

บิลล์ เกตส์ (สายชล บุณกิจ . 2541: 4; อ้างอิงจาก Bill Gates. 2536) เจ้าของบริษัท ซอฟต์แวร์ ภายใต้ชื่อ “ไมโครซอฟต์” กล่าวในนิตยสารไทม์ เกี่ยวกับความสำคัญของอินเทอร์เน็ตว่า “อินเทอร์เน็ตคือการปฏิวัติในวงการการสื่อสารซึ่งจะเปลี่ยนโลกทั้งในได้อย่างมหัศจรรย์ เพราะเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจะเป็นวิธีการใหม่ ที่จะสามารถใช้ในการติดต่อสื่อสารของผู้คน ทั้งในกลุ่มเพื่อนหรือแม้แต่การประกอบธุรกิจเพื่อการศึกษา และเป็นวิถีใหม่ในการค้นหาและแบ่งปันข้อมูลระหว่างกันได้ในทุกรูปแบบ”

จากการรวบรวมความหมาย ของอินเทอร์เน็ตสามารถสรุป ได้ว่า อินเทอร์เน็ต คือ ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมโยงภายใต้มาตรฐานเดียวกัน เรียกว่า TCP/IP เป็นช่องทางการสื่อสารขนาดใหญ่มีลักษณะเหมือนใยแมงมุมที่ครอบคลุมทั่วโลก ผู้ใช้งานสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และติดต่อสื่อสารผ่านข้อความ ภาพ และเสียงได้อย่างสะดวกรวดเร็ว

1.2 ความเป็นมาของอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย

ทวีศักดิ์ กอนันต์กุล (2544: ออนไลน์) ผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ ได้รวบรวมข้อมูลความเป็นมาและความก้าวหน้าของอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย มีรายละเอียด ดังนี้ ในปี พ.ศ. 2530 ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ ได้ริเริ่มโครงการเครือข่ายคอมพิวเตอร์ระหว่างมหาวิทยาลัย เพื่อเชื่อมโยงศูนย์คอมพิวเตอร์ของหลายมหาวิทยาลัยเข้าด้วยกัน และมีการใช้จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ในประเทศไทยเป็นครั้งแรกที่มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์และสถาบันเทคโนโลยีแห่ง เอเชีย โดยใช้โมเด็มต่อผ่านสายโทรศัพท์ ต่อมาในปี พ.ศ. 2535 ได้มีการจัดตั้งเครือข่ายไทยสารขึ้น โดยเนคเทคร่วมกับหน่วยงานอื่น ๆ มีวัตถุประสงค์คือ ให้นักวิชาการไทยทั้งจากภาครัฐและเอกชนสามารถแลกเปลี่ยนจดหมายอิเล็กทรอนิกส์กันได้ทั่วโลก ในปี พ.ศ. 2536 เนคเทคเปิดใช้วงจรต่างประเทศความเร็ว ระดับ ปานกลาง (64 kbps) ขึ้นเป็นวงจรแรก เพื่อให้ผู้ใช้รับส่งข้อมูลได้สะดวกยิ่งขึ้น และนำระบบ Linux Operating System เข้ามาใช้งานพร้อมทั้งเปิดบริการ World Wide Web (WWW) เป็นครั้งแรกในประเทศไทย พ.ศ. 2537 ประเทศไทยได้นำเครื่อง คอมพิวเตอร์สมรรถนะสูงสองเครื่อง ต่อเข้ากับเครือข่ายไทยสาร-อินเทอร์เน็ต เครื่องแรกคือ MasPar ของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ เครื่องที่สองคือ Cray Supercomputer รุ่น EL98 ในเดือนกรกฎาคม เนคเทคร่วมกับงานวันสื่อสารแห่งชาติ ได้สาธิตการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตความเร็วสูง 2 ล้านบิตต่อวินาที เพื่อ ทดสอบระบบมัลติมีเดียและการประชุมทางไกลผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (IP Video Conference)

ในปี พ.ศ. 2538 การสื่อสารแห่งประเทศไทยอนุญาตให้เปิดบริการอินเทอร์เน็ตเชิงพาณิชย์ โดยคณะรัฐมนตรีได้อนุมัติ ให้ก่อตั้งบริษัทอินเทอร์เน็ตประเทศไทย จำกัด (การร่วมทุนระหว่างเนคเทค / สวทช. กับ กสท. และ ทศท.) เป็นผู้ให้บริการรายแรก และเริ่มโครงการเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อโรงเรียนไทย หรือ SchoolNet โดยมีโรงเรียนเข้าร่วมโครงการรุ่นแรก 30 โรงเรียน หลังจากปี พ.ศ. 2538 การใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยเริ่มเป็นที่แพร่หลายมากขึ้น และเริ่มเปิดใช้วงจรรวดเร็วสูงเพื่ออินเทอร์เน็ตเชิงพาณิชย์เป็นครั้งแรกผ่านเคเบิลใยแก้วนำแสง

วันที่ 5 ธันวาคม พ.ศ. 2539 เวลา 9.09 น. ได้มีการเปิดบริการข้อมูลเครือข่ายกาญจนาภิเษก ตามพระราชดำริของสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี เพื่อนำเสนอข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับพระราชกรณียกิจของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช และผลงานของหน่วยงานต่าง ๆ ในโอกาสต่อมา วันที่ 27 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2540 สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ทรงเปิดเครือข่าย กระจายความรู้แก่ประชาชนให้บุคคลทั่วไปเข้าถึงข้อมูลเครือข่ายกาญจนาภิเษกได้ผ่านเลขหมายออนไลน์ 1509 โดยไม่ต้องเสียค่าสมาชิกและค่าโทรศัพท์ทางไกลต่อมาเครือข่ายได้รับพระราชานุญาตให้นำมาใช้เป็น access network สำหรับโรงเรียนทั่วประเทศในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย โดยทรงเปิดเครือข่ายใหม่ที่เชื่อมเครือข่ายกระจายความรู้ กับเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อโรงเรียนไทยเข้าด้วยกัน เรียกว่า

SchoolNet@1509

วันที่ 30 มีนาคม พ.ศ. 2541 ทำให้ประเทศไทยเป็นประเทศแรกในอาเซียนที่จัดระบบอินเทอร์เน็ตฟรีให้แก่โรงเรียนทั่วประเทศ เพื่อลดความด้อยโอกาสของโรงเรียนที่อยู่ในชนบท ก่อนที่จะมีการกล่าวถึงคำว่า “digital divide” ในเวทีนานาชาติ ต่อมาในปี พ.ศ. 2542 ประเทศไทยมีวงจรรดับ 8 ล้านบิตต่อวินาที จำนวนสองวงจร คือ ของอินเทอร์เน็ตประเทศไทยและของการสื่อสารแห่งประเทศไทย ซึ่งเป็นวงจรใยแก้วคุณภาพสูง ในเดือนเมษายน มีเพิ่มอีกหนึ่งวงจร คือของ KSC (เป็นวงจรรวดเร็ว 8 Mbps) และในเดือนตุลาคม KSC เป็นรายแรกที่เปิดใช้วงจรต่างประเทศขนาด 34 Mbps (เป็นวงจรรวดเร็วแบบ Simplex คือ ส่งข้อมูลเข้าประเทศไทยทิศทางเดียว) เมื่อถึงสิ้นปี ประเทศไทยมีวงจรรวมต่างประเทศรวมทั้งสิ้น 118.25 Mbps ในปี พ.ศ. 2543 การเพิ่มความเร็วของอินเทอร์เน็ตทั้งในประเทศและระหว่างประเทศได้เพิ่มความเข้มข้นยิ่งขึ้น ดังจะเห็นได้จากสถิติเปรียบเทียบดังนี้

เดือนมกราคม	2541	2542	2543	2544
ความเร็วในการเชื่อมต่อ (Mbps)	32.75	49.50	153.25	163.65
อัตราการเติบโต		51.15%	209.60%	106.44%

จะเห็นได้ชัดว่า ในต้นปี พ.ศ. 2543 ความเร็วของการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นถึง ร้อยละ 209.00 นั่นคือเพิ่มเป็นสามเท่าของปี พ.ศ. 2542 ส่วนในเดือนมกราคม พ.ศ. 2544 เป็นการเพิ่มขึ้นสองเท่าของปี พ.ศ. 2542

จากการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยได้เริ่มต้นขึ้นในปี พ.ศ. 2530 เป็นการเชื่อมต่อ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ระหว่างมหาวิทยาลัย และมีการใช้จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) ในประเทศไทยเป็นครั้งแรกที่ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ และสถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชียโดย ใช้โมเด็มต่อผ่านสายโทรศัพท์ ต่อมา ได้จัดตั้งเครือข่ายไทยสาร และ เปิดใช้งาน ต่างประเทศความเร็วปานกลาง (64 kbps) ขึ้นเป็นวงจรแรกพร้อมทั้งเปิดบริการ World Wide Web (WWW) สำหรับในด้านการศึกษาได้มีการริเริ่มโครงการเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เพื่อโรงเรียนไทย หรือ SchoolNet มีโรงเรียนเข้าร่วมโครงการรุ่นแรก 30 โรงเรียน หลังจากปี พ.ศ. 2538 การใช้ อินเทอร์เน็ตเริ่มเป็นที่แพร่หลายมากขึ้น มีการเปิดใช้งานความเร็วสูงเป็นครั้งแรกผ่านเคเบิลใยแก้ว นำแสง ความเร็วในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตในประเทศไทยถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่องและได้รับความ นิยม อย่างมากในปี พ.ศ. 2543 ปัจจุบันความเร็วในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตยังคงพัฒนาเพื่อ ตอบสนองความต้องการใช้งานและจำนวนผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตที่เพิ่มมากขึ้น

1.3 สถิติการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.) กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ร่วมกับบริษัทศูนย์วิจัยนวัตกรรมอินเทอร์เน็ตไทย จำกัด ได้จัดงานประกาศผลรางวัล เว็บไซต์ยอดเยี่ยม Truehits.net Web Award 2011 (รายการไอที 24 ชั่วโมง. 2555: ออนไลน์) เพื่อให้หน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนได้มีระบบการตรวจสอบสถิติการเยี่ยมชมเว็บไซต์ และเพื่อ เป็นประโยชน์ในการวิเคราะห์ความนิยมของเว็บไซต์ นอกจากนี้ ภายในงาน ยังมี การรายงาน พฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ต ภาพรวมและแนวโน้มในการใช้อินเทอร์เน็ต ประจำปี พ.ศ. 2554 จาก ปิยะ ตันทวิเชียร ประธานเจ้าหน้าที่ฝ่ายเทคนิค บริษัทศูนย์วิจัยนวัตกรรมอินเทอร์เน็ตไทย จำกัด พบว่าในประเทศไทยมีอัตราการเติบโตเฉลี่ยสูงถึงร้อยละ 26.77 เมื่อเทียบกับปี พ.ศ. 2553 แบ่งเป็นเพศชายร้อยละ 55.00 และเพศหญิงร้อยละ 45.00 สำหรับกลุ่มที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด คือ นักเรียนนักศึกษาที่มีอายุระหว่าง 12 – 17 ปี หากพิจารณาตามภูมิภาคจะเห็นว่ากรุงเทพฯ และปริมณฑล มีประชากรอินเทอร์เน็ตสูงสุดคือร้อยละ 31.00 ภาคกลางร้อยละ 20.00 ภาคอีสาน ร้อยละ 18.00 ภาคใต้ร้อยละ 12.00 ภาคเหนือร้อยละ 10.00 และภาคตะวันออก มีประชากรต่ำสุด ร้อยละ 9.00 กลุ่มเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมสูงสุด 3 อันดับแรก คือ หมาดบันเท็งร้อยละ 37.50

(ลดลงจาก ปีก่อนร้อยละ 0.47) เกมออนไลน์ร้อยละ 13.26 (เพิ่มขึ้นจากปีก่อนร้อยละ 1.27) และ กระดานสนทนาร้อยละ 10.41 (เพิ่มขึ้นจากปีก่อนร้อยละ 0.70) เมื่อเปรียบเทียบการเข้าถึงระหว่าง โซเชียลเน็ตเวิร์ก การโฆษณา และ เครื่องมือค้นหา (Search engine) พบว่าเฟซบุ๊ก (Facebook) มีการเข้าถึงมากที่สุดคือ เฉลี่ยวันละ 1,058,442 ครั้ง รองลงมาคือ Google Adwork เฉลี่ยวันละ 110,977 ครั้ง และทวิตเตอร์ (Twitter) เฉลี่ยวันละ 84,029 ครั้ง เครื่องมือค้นหา (Search engine) ที่คนไทยนิยมใช้มากที่สุดคือ กูเกิล (Google) ร้อยละ 99.18 หัวข้อของการสืบค้น 3 อันดับแรก ได้แก่ เพลงหรือวิทยุร้อยละ 7.14 เกมร้อยละ 6.01 และละครร้อยละ 2.83

จากการสำรวจลักษณะและพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ของสำนักงานสถิติแห่งชาติ (สสช.) (2554ข: ออนไลน์; 2555: ออนไลน์) พบว่าในปี พ.ศ. 2554 – 2555 กลุ่มวัยรุ่นที่มีอายุ ระหว่าง 15 – 24 ปี มีสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตสูงกว่ากลุ่มอื่น โดยเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 51.90 เป็น ร้อยละ 54.80 เมื่อพิจารณาเป็นรายภาคพบว่า กรุงเทพมหานครมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสูงสุด คิดเป็น ร้อยละ 44.4 รองลงมาคือ ภาคกลางมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตร้อยละ 27.50 ภาคใต้มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ร้อยละ 25.50 ภาคเหนือมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตร้อยละ 25.00 และภาคตะวันออกเฉียงเหนือร้อยละ 21.50 ตามลำดับ ในด้านกิจกรรมที่ใช้ส่วนใหญ่ในปี พ.ศ. 2554 ใช้ในการค้นหาข้อมูลทั่วไป/สินค้า หรือบริการร้อยละ 82.20 รองลงมาคือ การรับข่าวสาร อ่านหนังสือพิมพ์ แม็กกาซีน อื่น ๆ และเล่นเกม ดาวน์โหลดเกมร้อยละ 54.90 ส่วนในปี พ.ศ. 2555 กิจกรรมที่ใช้บนอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ใช้ในการ ดาวน์โหลด ดูหนัง ฟังเพลง วิทยุร้อยละ 64.60 รองลงมาคือ เล่นเกม/ดาวน์โหลดเกมร้อยละ 64.10 และรับส่งอีเมลร้อยละ 55.60 สำหรับความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตพบว่ามากกว่าครึ่งหนึ่งของ ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตใช้ค่อนข้างบ่อย (1 – 4 วันใน 1 สัปดาห์) ร้อยละ 53.50 รองลงมาใช้เป็นประจำ (5 – 7 วันใน 1 สัปดาห์) ร้อยละ 40.60

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) หรือ สพทอ. (2556: ออนไลน์) ได้เผยแพร่ผลสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้ อินเทอร์เน็ตปี พ.ศ. 2556 จากการสำรวจทางเว็บไซต์ และ Social Network จำนวน 23,907 คน แบ่งเป็นผู้ที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพฯ ร้อยละ 45.90 และ ต่างจังหวัดร้อยละ 54.10 พบว่ากิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตที่ใช้ส่วนใหญ่คือ รับ- ส่งอีเมล รองลงมาคือ ค้นหาข้อมูล และใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ ตามลำดับ หากแบ่งตามกลุ่มอายุและรูปแบบการใช้ งานอินเทอร์เน็ตพบว่า การรับ-ส่งอีเมล และการค้นหาข้อมูลมีปริมาณการใช้สูงในทุกช่วงอายุ แต่ใน กลุ่มอายุต่ำกว่า 15 ปี นิยมใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกมออนไลน์สูงถึงร้อยละ 53.60 ในด้านการใช้ เครือข่ายสังคมที่ได้รับความนิยมเป็นอันดับหนึ่ง คือ เฟซบุ๊ก (Facebook) ร้อยละ 92.20 รองลงมา คือ กูเกิลพลัส (Google+) ร้อยละ 63.70 และไลน์ (Line) ร้อยละ 61.10 ตามลำดับ โดยผู้ตอบมี

วัตถุประสงค์หลักในการใช้ เครือข่ายสังคมเพื่อพูดคุยแบ่งปันประสบการณ์และความรู้ร้อยละ 85.70 เพื่อการติดตามข้อมูลข่าวสารความเคลื่อนไหวให้ทันกับ สถานการณ์ที่กำลังเป็นกระแสนิยมร้อยละ 64.60 และใช้อัพโหลด/แชร์รูปภาพหรือวิดีโอร้อยละ 60.20 เมื่อพิจารณาระยะเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต พบว่าผู้ตอบแบบสำรวจส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตต่ำกว่า 11 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ร้อยละ 35.70 นอกจากนี้ยังพบว่าผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 105 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ร้อยละ 9.00

ในปี พ.ศ.2556 ทาง สสช. (2556ข: ออนไลน์) ได้สำรวจการมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารในครัวเรือน พบว่า มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วประเทศคิดเป็นร้อยละ 28.90 (จำนวน 18.3 ล้านคน) โดยกลุ่มวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 15 – 24 ปี ยังคงมีสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตสูงสุด คิดเป็นร้อยละ 58.40 และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง เมื่อพิจารณาสัดส่วนของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นรายภาคพบว่า กรุงเทพมหานครมีผู้ใช้ งานมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 48.80 รองลงมาคือภาคกลางร้อยละ 29.80 ภาคใต้ร้อยละ 29.10 ภาคเหนือร้อยละ 27.20 และภาคตะวันออกเฉียงเหนือร้อยละ 23.20 ตามลำดับ สำหรับกิจกรรมที่ใช้ส่วนใหญ่ใช้ในการดาวน์โหลด ดูหนัง ฟังเพลง ฟังวิทยุร้อยละ 73.30 รองลงมาคือ เล่นเกม/ดาวน์โหลดเกมร้อยละ 70.70 ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook, Twitter, Hi5, Google+) ร้อยละ 58.60 และรับส่ง-อีเมลร้อยละ 52.20 สำหรับความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่า ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตค่อนข้างบ่อย (1 – 4 วันต่อ สัปดาห์) คิดเป็นร้อยละ 49.00 รองลงมาคือ ใช้เป็นประจำ (5 – 7 วันต่อสัปดาห์) ร้อยละ 47.20

จากข้อมูลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่นที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพฯ และปริมณฑล ในด้านของ กิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต ที่ได้รับความนิยมสูงสุดนั้นอยู่ในหมวดความบันเทิง ได้แก่ การเล่นเกมออนไลน์ และการติดต่อสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) ในขณะที่กิจกรรมด้านการศึกษามีแนวโน้มลดลงทั้งที่มีเว็บไซต์ให้ความรู้ทางวิชาการและความรู้ทั่วไปเป็นจำนวนมาก

1.4 ประโยชน์และโทษของอินเทอร์เน็ต

จากการศึกษาข้อมูล และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่าอินเทอร์เน็ตมีประโยชน์ต่อ ผู้ใช้งานหลายด้าน สามารถสรุปประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตได้ทั้งหมด 11 ข้อ ดังนี้ (ณาดยา ฉาบนาค. 2547: 81-84; วาสนา สุขกระสานติ. 2541; ศรีดา ตันทะอธิพานิช. 2544: 19-20)

1. การรับส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic mail หรือ E-mail) เป็นระบบส่งข้อความจากต้นทางไปยังปลายทาง โดยผู้ส่งพิมพ์ข้อความที่ต้องการและระบุอีเมล แอดเดรสของผู้รับ หากมีเอกสารหรือภาพที่ต้องการแนบไปกับจดหมาย สามารถทำได้โดยเอกสารหรือภาพนั้นจะต้องอยู่ใน

รูปแบบอิเล็กทรอนิกส์เสียก่อน จดหมายและเอกสารแนบจะถูกเก็บเข้าคิวไว้เพื่อนำส่งไปยังปลายทาง ระบบจะพยายามส่งจดหมายจนกว่าจะสำเร็จ หรือหากส่งไม่ถึงปลายทางก็จะตีกลับคล้ายระบบไปรษณีย์ มีข้อแตกต่างกันตรงที่อีเมลนำส่งจดหมายได้รวดเร็วกว่าโดยใช้เวลาไม่กี่วินาทีส่งได้ถึงทั่วทุกแห่งทั่วโลกที่มีอินเทอร์เน็ต ในราคาประหยัดและสามารถส่งให้ผู้รับหลายรายพร้อมกันได้โดยไม่ต้องเพิ่มค่าใช้จ่ายในการส่ง

2. การเข้าใช้เครื่องจากระยะไกล (Telnet) เป็นโปรแกรมประยุกต์สำหรับเข้าใช้เครื่องที่อยู่กับอินเทอร์เน็ตจากระยะไกล ช่วยให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตนั่งทำงานหน้าเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเอง แล้วเข้าไปใช้เครื่องอื่นที่อยู่ในที่ต่าง ๆ ภายในเครือข่ายได้ โดยโปรแกรมเทลเน็ตจะจำลองคอมพิวเตอร์ของผู้ใช้ให้เป็นเสมือนจอภาพบนเครื่องคอมพิวเตอร์ที่อยู่ห่างออกไป ทำให้ผู้ใช้รู้สึกเหมือนกับนั่งอยู่หน้าคอมพิวเตอร์เครื่องนั้นโดยตรง การใช้ โปรแกรมเทลเน็ตจะทำให้ผู้ใช้สามารถขอเข้าใช้บริการของห้องสมุด ฐานข้อมูล และบริการสาธารณะอื่น ๆ ที่อยู่บนเครื่องโฮสต์ ซึ่งการติดต่อเข้าเครื่องคอมพิวเตอร์ที่อยู่ในอินเทอร์เน็ตบางแห่งต้องการรหัสผู้ใช้และรหัสผ่าน แต่บางแห่งก็ไม่ต้องการ

3. การรับส่งแฟ้มข้อมูล (File Transfer Protocol: FTP) เป็นการคัดลอกแฟ้มข้อมูลระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์ปลายทางกับเครื่องคอมพิวเตอร์ต้นทาง เรียกว่าการอัปโหลด (Upload) และดาวน์โหลด (Download) มีหลายแห่งบนอินเทอร์เน็ตให้บริการคัดลอกโปรแกรม หรือแฟ้มข้อมูลหลาย ๆ ประเภท ซึ่งเจ้าของมักจะเปิดให้ผู้อื่นเข้ามาคัดลอกข้อมูลได้โดยป้อนล็อกอินเป็น “Anonymous” และใส่รหัสผ่านเป็นอีเมล แอดเดรสของตนเอง ซึ่งการคัดลอกแฟ้มข้อมูลจำเป็นต้องระมัดระวังการติดไวรัสคอมพิวเตอร์ ภาพที่มีลิขสิทธิ์ ข้อมูลต้องห้ามหรือผิดกฎหมายต่าง ๆ ด้วย

4. การค้นคว้าหาข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ เราสามารถค้นหาข้อมูลได้จากแหล่งข้อมูลทั่วโลกโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย แต่เนื่องด้วยข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตมีจำนวนมาก ผู้ใช้ส่วนใหญ่มักจะใช้เครื่องมือค้นหาที่เรียกว่า “Search Engine” เพื่อความสะดวกและรวดเร็วในการค้นหา โดยครอบคลุมทั้งข้อความ รูปภาพ เสียง วิดีโอ เพลง โปรแกรม แผนที่ ข่าวสาร และอื่น ๆ เว็บไซต์ที่นิยมใช้ในการค้นหาข้อมูล ได้แก่ กูเกิล (Google)

5. การใช้ในด้านการ ศึกษา เช่น ทบทวนการเรียนรู้จากวิดีโอออนไลน์ (Video on Demand) การหาความรู้เพิ่มเติม การส่งการบ้านออนไลน์ การลงทะเบียน การชำระค่าลงทะเบียน รวมถึงการศึกษาทางไกล หรือการสอนผ่านเว็บ สำหรับผู้เรียนที่อยู่ห่างไกลมีทั้งการศึกษาในระบบและการศึกษานอกระบบ โดยจัดกิจกรรมการเรียนการสอนผ่านทางอินเทอร์เน็ต ร่วมกับสื่อประสมอื่น ๆ ได้แก่ สื่อทางไปรษณีย์ วิทยุกระจายเสียง และวิทยุโทรทัศน์

6. การแลกเปลี่ยนข่าวสารและความคิดเห็น ผ่านกระดานข่าว (Usenet) ยูสเน็ตเป็นที่รวมของกลุ่มข่าวหรือนิวกรุป (Newgroup) ซึ่งเป็นกลุ่มที่แลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ ในปัจจุบันมีมากกว่า 10,000 กลุ่ม ทั้งนี้ผู้ใช้สามารถเลือกเข้าเป็นสมาชิกในกระดานต่าง ๆ เพื่ออ่านข่าวสารที่อยู่ภายในและ แสดงความคิดเห็นของตนเองโดยวิธีการตั้งกระทู้ เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็นกับผู้ใช้คนอื่น ๆ เช่น เรื่องภาพยนตร์ เรื่องสัตว์เลี้ยง เรื่องความสว ความงาม

7. การสื่อสารผ่านข้อความ (Chat) เป็นการสื่อสารกันโดยพิมพ์ข้อความตอบกันทันที คู่สนทนาจำเป็นต้องอยู่บนเครือข่ายพร้อม ๆ กัน ซึ่งแตกต่างจากอีเมลที่แม้ผู้รับจดหมายไม่อยู่บนเครือข่ายในขณะนั้น จดหมายจะถูกจัดเก็บไว้ภายในตู้จดหมายเพื่อรอการเปิดอ่าน ในสมัยแรก ๆ การพูดคุยนี้ทำได้ทีละ 2 คน โดยหน้าจอจะแบ่งครึ่งเป็นท่อนบนและ ท่อนล่าง เพื่อแยกแสดงข้อความที่คู่สนทนาแต่ละฝ่ายพิมพ์เข้ามา ต่อมามีการพัฒนาให้สามารถพูดคุยกันได้ที่ละ 3 คน และคุยกันเป็นกลุ่มได้ในที่สุด

8. การสื่อสารด้วยภาพและเสียง (Video call) เป็นการสื่อสารกันระหว่างผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตที่สามารถแสดงภาพและเสียงผ่านโปรแกรมสำหรับใช้สำหรับสื่อสาร เช่น สไกป์ (Skype)

9. การซื้อขายสินค้าและบริการ (Electronic Commerce: E-Commerce) เป็นการซื้อขายสินค้าและบริการผ่านอินเทอร์เน็ต เช่น ขายเสื้อผ้า เครื่องประดับ เครื่องสำอาง และอื่น ๆ ผู้ที่สนใจสามารถเข้ามาเลือกชมสินค้าและบริการได้ตลอด 24 ชั่วโมง

10. การใช้เพื่อความบันเทิง (Entertain) บนอินเทอร์เน็ตมีบริการด้านความบันเทิงหลากหลายรูปแบบ เช่น การเล่นเกม ฟังเพลง ดูรายการโทรทัศน์ย้อนหลัง ได้จากทั่วทุกมุมโลกและให้บริการได้ตลอด 24 ชั่วโมง

11. การทำธุรกรรมทางการเงินออนไลน์ (Electronics Banking: E-Banking) เป็นการบริการทำธุรกรรมทางการเงินต่าง ๆ เช่น การโอนเงิน ตรวจสอบยอดเงินในบัญชี ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตหรือโทรศัพท์มือถือ เพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่ลูกค้าที่ไม่สามารถเดินทางมาทำธุรกรรมทางการเงินกับทางธนาคารได้

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะ เห็นได้ว่าอินเทอร์เน็ตทำให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงข้อมูลและทำกิจกรรมในด้านการสื่อสาร ด้านการศึกษา ด้านความบันเทิง และด้านพาณิชย์ได้อย่างสะดวก รวดเร็ว แต่ในทางตรงข้ามอินเทอร์เน็ตก็มีผลกระทบต่อผู้ใช้เช่นกัน จากการทบทวน ข้อมูลที่เกี่ยวข้องทำให้สามารถสรุปภัยที่มาจากอินเทอร์เน็ตได้ 8 ข้อดังนี้ (ชายไทย รักษาชาติ. 2548; เนติมา กมลเลิศ. 2549: 25-28; วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง . 2553: 11-14; เวชยันต์ สังข์จัญ. 2552: 249)

1. ภัยจากสื่อลามกอนาจาร เนื่องจากยังไม่มีมาตรการควบคุมที่เข้มงวด อินเทอร์เน็ตจึงกลายเป็นแหล่งรวมสื่อลามกอนาจาร ไม่ว่าจะเป็นเว็บบอร์ดที่ให้คนทั่วไปเขียนและส่งเรื่องราวต่าง ๆ ก็ปรากฏเนื้อหาของเรื่องเล่าทางเพศ (Sex Story) แกลลอรี่หรือห้องแสดงภาพแอบถ่าย (X Gallery) ภาพลามก และกระดานข่าว (Webboard) การเขียนข้อความเสนอขายบริการทางเพศ อีกทั้งยังเป็นสถานที่ขายสินค้าอุปกรณ์ที่ใช้ตอบสนองอรรถรสทางเพศ สื่อลามกในอินเทอร์เน็ตไม่ได้มีข้อจำกัดเฉพาะเรื่องเช็กส์ เรื่องกามารมณ์ หรือภาพโป๊เปลือย แต่สื่อลามกมีเรื่องเช็กส์เป็นแก่นที่สำคัญที่ถูกผสมเข้ากับการละเมิดสิทธิมนุษยชน การคุกคามทางเพศ การใช้ความรุนแรงต่อผู้หญิงในทางตรงและเชิงโครงสร้าง โดยเนื้อหาที่มีผลกระทบด้านความไม่ต่ำทั้งในเชิงความคิดและพฤติกรรม ซึ่งทำให้เกิดการซึมซับ และสร้างสิ่งตกค้างทางความคิดและพฤติกรรมให้กับผู้เสพสื่อ

2. ภัยจากการซื้อขายสินค้า การซื้อของออนไลน์นับเป็นทางเลือกอย่างหนึ่ง เพราะมีความสะดวก ประหยัดเวลา และสามารถสั่งซื้อสินค้าจากต่างประเทศได้ สินค้ายอดนิยมได้แก่ เสื้อผ้า เครื่องประดับ เครื่องสำอาง กระเป๋า และอื่น ๆ ภัยจากการซื้อขายสินค้าออนไลน์ที่ควรระมัดระวัง เช่น ผู้ขายไม่ส่งมอบสินค้าหลังจากที่ผู้ซื้อทำการโอนเงินเข้าบัญชีไปแล้ว เพราะไม่มีสินค้าอยู่จริง หรือได้รับสินค้าที่อยู่ในสภาพชำรุด ได้รับสินค้าซ้ำ ได้รับสินค้าไม่ตรงตามที่สั่ง ทั้งนี้การติดตามหรือร้องเรียนเจ้าของเว็บไซต์กระทำได้ยาก เพราะผู้ขายอาจใช้ชื่อปลอมในการหลอกลวงขายสินค้า หรือปิดเว็บไซต์หากเกิดปัญหขึ้น

3. ภัยจากการพนัน การพนันออนไลน์ เป็นธุรกิจที่ทำกำไรได้มากที่สุดในอินเทอร์เน็ต ปัจจุบันการพนันออนไลน์ได้แพร่หลายเข้าถึงได้ง่ายขึ้น และมีหลากหลายรูปแบบให้เลือก เช่น การเล่นโป๊กเกอร์ออนไลน์ การพนันฟุตบอล คาสิโนออนไลน์ อีกทั้งยังไม่ต้องใช้จ่ายเงินจำนวนมากในการเล่น เพียงแค่มีเงิน 10 – 20 บาท ก็สามารถเล่นพนันได้ ด้วยเหตุนี้การพนันออนไลน์จึงเป็นที่นิยมของกลุ่มวัยรุ่น และทำให้มีจำนวนผู้ติดการพนันออนไลน์เพิ่มมากขึ้น

4. ภัยจากไวรัสคอมพิวเตอร์ ไวรัสเป็นโปรแกรม ชนิดหนึ่งที่มีความสามารถ แพร่กระจายตัวเองระหว่างไฟล์ต่าง ๆ ได้ แต่ไม่สามารถแพร่กระจายตัวเองไปยังเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องอื่นได้ แต่ที่เราเห็นว่าไวรัสแพร่กระจายจากเครื่องหนึ่งไปอีกเครื่องหนึ่งนั้น เกิดจากไวรัสอาศัยผู้ใช้งาน เป็นพาหนะในการแพร่กระจาย เช่น การ คัดลอกไฟล์จากเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ติดไวรัสไปใช้งานที่เครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องอื่น และการส่งอีเมลไฟล์ที่ติดไวรัสไปยังผู้อื่น เป็นต้น

5. ภัยจากการเจาะระบบ เกิดจากการเข้าระบบคอมพิวเตอร์หรือเครือข่ายโดยไม่ได้รับอนุญาต เราเรียกผู้ที่กระทำการนี้ว่าแฮกเกอร์ (Hacker) คือผู้ที่พยายามหาวิธีการหรือช่องโหว่ของระบบเข้าไปแก้ไข ลบ เปลี่ยนแปลงข้อมูล หรือขโมยข้อมูล ทำให้เจ้าของระบบได้รับความเสียหาย

6. ภัยจากการไล่ความผ่านกระดานข่าว เป็นการเขียนข้อความในเชิงลบหรือกล่าวหา เพื่อให้ผู้อื่นเสียชื่อเสียง หากข้อความนั้นเข้าข่ายหมิ่นประมาทผู้เสียหายสามารถแจ้งความเอาผิดผู้เขียนได้

7. ภัยจากการใช้โปรแกรมสนทนา หรือแชต (Chat) เป็นภัยที่พบบ่อยและบ่อยที่สุด การสนทนาออนไลน์เป็นการพูดคุยกับทุกคนที่รู้จักคุ้นเคย และคนแปลกหน้าผ่านทางตัวอักษร หรือเสียง อันตรายที่เกิดขึ้นนั้นมีสาเหตุหลักมาจากความไว้วางใจโดยบอกข้อมูลส่วนตัวให้แก่คู่สนทนาและการนัดพบกัน ซึ่งอาจนำไปสู่การล่วงละเมิดทางเพศ การทำร้ายร่างกายเพื่อชิงทรัพย์สิน และการนำข้อมูลส่วนตัวไปใช้ในทางผิดกฎหมาย

8. ภัยจากการเล่นเกมออนไลน์ ปัจจุบันผู้ผลิตเกมออนไลน์ได้พัฒนารูปแบบเกมให้มีความทันสมัยและเสมือนจริงมากขึ้น เนื้อหาของเกมส่วนใหญ่จะเน้นการใช้ความรุนแรง หรือส่อไปในทางอนาจารลามก เพื่อดึงดูดให้เด็กใช้เวลาเล่นเกมนานขึ้น ผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์มากเกินไป เช่น ปวดหลัง ปวดศีรษะ ปวดข้อมือ แสบตา รับประทานอาหารไม่เป็นเวลา มีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง ผลการเรียนแยลง สูญเสียความสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้าง ละเลยหน้าที่ของตนเอง เป็นต้น

แพทย์หญิง ศีรวิรรณา พูลสรรพสิทธิ์ รองอธิบดีกรมสุขภาพจิต (วรรณรัตน์ รัตนวราภค์. 2549) กล่าวผ่านรายการไอซีทีว่า เด็กที่มีพฤติกรรมติดเกมเล่นเกมวันละ 3 ชั่วโมง ประมาณ 15 สัปดาห์ติดต่อกัน จะส่งผลเสียให้เกิดการเสพติดเกมเช่นเดียวกับติดสารเสพติด โดยอ้างจากรายงานการวิจัยต่างประเทศระบุว่า ผู้ที่เคยติดเกมจะมีการหลั่งสารแอมเฟตามีนแบบเดียวกับผู้ที่ติดสารเสพติดหลั่งออกมา โดยมีสาเหตุจากการมีพฤติกรรมซ้ำ ๆ นักจิตวิทยาจากสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิตกล่าวว่าการติดเกมเหมือนติดยาเสพติด เพราะสมองส่วนอยากเคยถูกควบคุมโดยสมองส่วนคิด แต่การเล่นเกมที่กระตุ้นสมองส่วนอยากตลอดเวลา หากไม่ฝึกให้เด็กใช้สมองส่วนคิดสมองส่วนอยากจะมีมากจนเกิดอาการติดเกม วันไหนไม่ได้เล่นเกมจะเกิดการต่อต้านถึงขั้นลงแดงได้ โดยพฤติกรรมความรุนแรงของการติดเกมและประเภทของเด็กติดเกมมี 3 ระยะดังนี้ ระยะเริ่มติด เด็กจะเริ่มใช้เวลากับการเล่นเกมมากกว่าการทำกิจกรรมอื่น ๆ ผู้ปกครองควรสร้างวินัยหรือควบคุมการเล่นเกมที่เหมาะสม ระยะที่สอง เด็กจะเริ่มมีปัญหา ขาดความสัมพันธ์กับครอบครัว ใช้เงินไปกับการเล่นเกม ผู้ปกครองควรดูแลอย่างใกล้ชิด โดยให้เด็กได้ใช้เวลาทำกิจกรรมอื่น ๆ ร่วมกันในครอบครัว เด็กในกลุ่มนี้บางคนเริ่มชอบเล่นเกมบ้างแล้ว แต่สามารถยับยั้งตนเองได้ ระยะที่สาม เด็กจะติดแบบติดยาเสพติด ใช้เวลานานมาเล่นเกมจนติดขึ้น เล่นจนไม่ทานข้าว ไม่ทำการบ้าน ไม่เรียนหนังสือจนการเรียนเสียขาดสัมพันธ์ในครอบครัว ไม่ค่อยพูดคุย ในระยะ

นี้ผู้ประกอบการต้องให้ความช่วยเหลือหรือพาบุตรหลานเข้าไปรับการบำบัด ด้านจิตใจ นอกจากนี้ผู้เล่นเกมออนไลน์สามารถทำการประมูลหรือซื้อขายสินค้าในเกม โดยใช้จ่ายเงินจริงก่อให้เกิดรายได้ อีกทางหนึ่ง หากผู้เล่นคนใดสามารถหาของหรืออาวุธที่สำคัญได้ ย่อมเป็นที่ยอมรับทางสังคมของผู้เล่นเกมออนไลน์ ดังนั้นผู้เล่นที่มีความสามารถในการหาของหรืออาวุธมาได้ จะยกของหรืออาวุธให้ผู้เล่นเกมอื่นในเกมก็ต่อเมื่อได้รับเงิน การกระทำเช่นนี้ทำให้เด็กบางคนมีรายได้จากการเล่นเกมค่อนข้างมาก ส่งผลให้ผู้เล่นละจากการเล่นเกมออนไลน์ได้ยาก (ดวงพร หุตารมย์, 2550)

จากการศึกษาสามารถกล่าวได้ว่า การใช้งานคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันไม่มีกิจกรรมใดได้รับความสนใจและขยายตัวกว้างขวางเร็วมากเท่ากับระบบอินเทอร์เน็ต เนื่องจากประโยชน์การใช้งานนั้นมีหลากหลายด้าน เช่น ใช้อีเมลไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) ถ่ายโอนข้อมูลข้ามเครือข่าย (FTP) แลกเปลี่ยนข่าวสารและความคิดเห็น ซื้อขายสินค้าและบริการ (E-Commerce) และใช้ทำธุรกรรมทางการเงินออนไลน์ (E-Banking) ในทางตรงข้ามอินเทอร์เน็ตก็มีผลกระทบต่อผู้ใช้เช่นกัน ได้แก่ ภัยจากสื่อลามกอนาจาร ภัยจากการซื้อขายสินค้า ภัยจากการพนัน ภัยจากไวรัสคอมพิวเตอร์ ภัยจากการเจาะระบบ ภัยจากการใส่ความผ่านกระดานข่าว ภัยจากการใช้โปรแกรมสนทนา หรือแชต (Chat) และภัยจากการเล่นเกมออนไลน์ เป็นต้น ดังนั้นจึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้ใช้งานควรรู้เท่าทันถึงประโยชน์และโทษของอินเทอร์เน็ตไว้สำหรับป้องกันและหลีกเลี่ยงภัยที่มาจากอินเทอร์เน็ตได้อย่างถูกต้อง

สำหรับการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยสนใจศึกษา พฤติกรรมติด อินเทอร์เน็ต ที่มาจากกิจกรรมการเล่นเกมออนไลน์ การสนทนาออนไลน์ และการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยคาดว่ากลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการคัดกรองจะมีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตอยู่ในระยะที่สองและระยะที่สาม เมื่อแบ่งตามพฤติกรรมความรุนแรงในการติดเกมของแพทย์หญิง ศรีวรรณ พูลสรรพสิทธิ์

2. มโนทัศน์ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

2.1 พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

จากสภาพสังคมในปัจจุบัน อินเทอร์เน็ตกลายเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมอย่างมากเมื่อเทียบกับสื่อโทรทัศน์และวิทยุ เนื่องจากคุณสมบัติที่หลากหลายและความสามารถในการเข้าถึงความต้องการของมนุษย์ ทำให้อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่เข้ามามีบทบาทและเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตของประชากรทุกกลุ่ม ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ หรือเนคเทค (NECTEC) ได้ทำการศึกษาถึงลักษณะการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ใช้ในประเทศไทย พบว่าในปัจจุบันการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ใช้ใน ประเทศไทยส่วนใหญ่ เป็นการใช้เพื่อความบันเทิงมากกว่าใช้ในการศึกษา

หาความรู้ โดยเฉพาะผู้ใช้ที่อยู่ในวัยเรียนพบว่าเด็กในวัยเรียนนั้นมักจะใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ไม่เป็นประโยชน์ และใช้เวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ตมากเกินไปจนอดใจทนถึงขั้นเกินขอบเขตไม่สามารถควบคุมได้ เราเรียกพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่มากเกินไปนี้ว่า “พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต” บุคคลจะมีลักษณะการใช้อินเทอร์เน็ต เหมือนกับพฤติกรรมเสพติด ใช้เวลาทั้งวันไปกับการออนไลน์เข้าอินเทอร์เน็ต โดยไม่ยอมหยุดหรือออกจากการใช้งาน ละทิ้งกิจกรรมในชีวิตจริง ทำให้ความสัมพันธ์กับสังคมรอบข้างเริ่มลดน้อยลง ยัง (Young. 1996) และ ยัง และโรเจอร์ (Young; & Rogers. 1998) ได้ทำการศึกษาลักษณะของ พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต พบว่ามีลักษณะพื้นฐานเหมือนกับการติดการพนัน ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่ไม่สามารถควบคุมได้และไม่เกี่ยวกับข้องการใช้สารมึนเมา บุคคลจะมีลักษณะหมกมุ่น ถูกรบกวนง่าย สูญเสียการควบคุม มีความต้องการใช้มากขึ้น และจะมีอาการ กระวนกระวายเมื่อต้องหยุดหรือเลิกใช้ (ธนิกานต์ มาฆะศิริานนท์. 2545; อ้างอิงจาก Young. 1996; Young; & Rogers. 1998; รวิกรานต์ นันทเวช. 2550)

ในการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต เกินความพอดี พบว่านักวิจัยเรียกพฤติกรรมนี้แตกต่างกันออกไป เช่น พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต (ธนิกานต์ มาฆะศิริานนท์. 2545) พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต (Internet Addiction) (ไชยรัตน์ บุตรพรหม. 2545; พรทิพย์ ร่มนุ้ม. 2550; วัชรီ ธนคุรุธรรม. 2552) การเสพติดอินเทอร์เน็ต (รัศมี สาโรจน์. 2547) และพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (Internet Dependency) (วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง . 2553) เมื่อพิจารณาความหมายและนิยามศัพท์เฉพาะ ในแต่ละงานวิจัยพบที่มีความหมายคล้ายคลึงกัน นั่นคือ เป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลานานจนไม่สามารถควบคุมได้ เมื่อไม่ได้ใช้งานจะมีอาการกระวนกระวายคล้ายกับ อาการลงแดงของผู้ติดสารเสพติด ซึ่งพฤติกรรมนี้ส่งผลกระทบต่อร่างกาย จิตใจ และกิจกรรมจำเป็นอื่น ๆ ในชีวิตไม่ว่าจะเป็นการเรียน การงาน และชีวิตครอบครัว สำหรับงานวิจัยชิ้นนี้ เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์หลักของงาน ผู้วิจัยจึงใช้คำว่า พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (Internet Addiction) หมายถึง การที่บุคคลใช้ อินเทอร์เน็ต ในกิจกรรมการเล่นเกมออนไลน์ การสนทนาออนไลน์ และการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ในปริมาณที่มากเกินไปจนไม่สามารถควบคุมได้ จากการศึกษาวิจัยของ ชัชพงศ์ ตังมณี และอรุณี กำลัง (2545: 8) ได้กล่าวว่าความสามารถของอินเทอร์เน็ตที่ดึงดูดให้ผู้ใช้ต้องมาใช้อินเทอร์เน็ตในปริมาณที่เพิ่มมากขึ้นจนถึงระดับเสพติด คือ ห้องสนทนา และการเล่นเกมบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งในห้องสนทนาอาจทำให้ผู้เกี่ยวข้องรู้สึกตื่นเต้นและยินดี ที่มีคนโต้ตอบกับข้อความที่ตนทั้งไวบนกระดานข่าว อีกทั้งยังได้พบปะคนที่มีความสนใจคล้ายกัน และสามารถติดต่อกันหน้าเครื่องคอมพิวเตอร์โดยไม่ต้องออกไป

พบปะในสภาพแวดล้อมที่ไม่คุ้นเคย ส่วนการเล่นเกมบนอินเทอร์เน็ตหรือ เกมออนไลน์ทำให้ผู้เล่นรู้สึกเหมือนได้อยู่ในโลกส่วนตัว สามารถทำอะไรได้หลายอย่างที่ไม่สามารถทำได้ในชีวิตจริง สำหรับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ถือว่าเป็นกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตที่กำลังได้รับความนิยมในระยะหลัง ผู้วิจัยสนใจศึกษากิจกรรมดังกล่าวร่วมด้วยเพราะจากสถิติ ผู้ใช้งานในประเทศพบว่ามีจำนวนผู้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ซึ่งความนิยมดังกล่าวอาจทำให้ผู้ใช้งาน ต้องการใช้ในปริมาณที่เพิ่มขึ้นจนถึงขั้นเสพติดได้

ยัง (ศิริ วุฒิภาดาตร. 2544: 9; อ้างอิงจาก Young. 1999) ได้จำแนกรูปแบบและลักษณะของการติดอินเทอร์เน็ตออกเป็น 5 ประเภท ดังนี้

1. Cybersexual Addiction คือ พวกที่หมกมุ่นอยู่กับการดู ดาวน์โหลด และแลกเปลี่ยนภาพถ่ายออนไลน์ หรือเกี่ยวข้องกับห้องสนทนาที่เกี่ยวข้องกับการมีเพศสัมพันธ์แบบต่าง ๆ
2. Cyber-relation Addiction คือ พวกที่มีความสัมพันธ์ หรือรู้สึกพิเศษ ต่อกันผ่านการออนไลน์ โดยจะให้ความสำคัญมากกว่าสังคมปกติ ซึ่งส่งผลกระทบกับความสัมพันธ์ปกติที่มีอยู่กับเพื่อนและครอบครัว
3. Net-gaming คือ พวกที่มัวเมาและหมกมุ่นกับการเล่นพนัน การเล่นเกม การซื้อขาย การแลกเปลี่ยนหุ้น โดยที่ยอมเสียเงินเพื่อตอบสนองความต้องการ
4. Information Overload คือ พวกที่ค้นหาข้อมูลข่าวสารมากเกินไป และต้องการที่จะสะสมข้อมูลที่ต้องการโดยไม่สนใจกับเวลาที่เสียไป
5. Computer Addiction คือ พวกที่หมกมุ่นอยู่กับการใช้คอมพิวเตอร์ โดยไม่สนใจที่จะทำอย่างอื่น

การติดอินเทอร์เน็ต (Internet Addiction) เป็นปรากฏการณ์ทางสังคมที่กำลังเกิดขึ้นจริงในสังคมตะวันตก ดังจะเห็นได้ว่าจำนวนของผู้ที่มีอาการติดอินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นสูงทุกปี เนื่องจากอินเทอร์เน็ตและคอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทอย่างมากในชีวิตประจำวันของมนุษย์ กิจกรรมของมนุษย์ในแต่ละวันต้องมีการนำเอาเทคโนโลยีเข้ามาใช้เพื่ออำนวยความสะดวกในด้านต่าง ๆ มากขึ้น อินเทอร์เน็ตจึงเป็นอีกทางเลือกหนึ่งในการติดต่อสื่อสาร แหล่งค้นหาข้อมูลข่าวสาร เพื่อความผ่อนคลายและเพื่อความบันเทิงของมนุษย์ในโลกไร้พรมแดน ดังนั้นในทุก ๆ องค์กรหรือสถาบันต่าง ๆ จึงจำเป็นต้องมีอินเทอร์เน็ตเข้ามาใช้กันมากขึ้นและใช้กันอย่างแพร่หลาย (ไชยรัตน์ บุตรพรหม. 2545: 32)

จากประโยชน์การใช้งานและ ความหลากหลายของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตทำให้มีจำนวน ผู้ใช้งานเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง เมื่อพิจารณาจากข้อมูลจาก สสช. (2556ข: ออนไลน์) และผลสำรวจ ของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) (2556: ออนไลน์) พบว่ากลุ่ม วัยรุ่นอายุระหว่าง 15 – 24 ปี มีสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตสูงกว่ากลุ่มอื่น และมีแนวโน้มปริมาณ ผู้ใช้งานเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ลักษณะการใช้งานบนอินเทอร์เน็ตที่ได้รับความนิยมในกลุ่มวัยรุ่น ที่สามารถดึง ดึงดูดให้ต้องเข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตในปริมาณที่เพิ่มมากขึ้นจนถึงระดับเสพติด สามารถ แบ่งออกเป็น 3 กิจกรรม ได้แก่ การเล่นเกมออนไลน์ (Online Gaming) การสนทนาออนไลน์ (Online Chatting) และ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. เกมออนไลน์ (Online Gaming) คือ เกมที่สามารถเล่นร่วมกับบุคคลอื่นได้ โดยผ่าน เครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผู้เล่นจะต้องทำการลงโปรแกรมเกม (Client) ลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ของ ตนเอง เมื่อเริ่มเล่นเกมออนไลน์ข้อมูลการเล่นต่าง ๆ จะถูกเก็บไว้ในเครื่องแม่ข่ายหรือเซิร์ฟเวอร์ (Server) นอกจากนี้ผู้เล่นจะต้องเสียค่าบริการในการเล่นตามอัตราที่ผู้ให้บริการกำหนด เกมออนไลน์เป็นกิจกรรมที่ได้รับความนิยมเป็นอันดับ 2 หรือคิดเป็นร้อยละ 65.40 จากการสำรวจ ของ สสช. (2554ก: ออนไลน์) ในปี พ.ศ. 2554 และจากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า การเล่นเกมออนไลน์มีผลกระทบโดยตรงต่อการเรียน เห็นได้จากผลการวิจัยของ สายพิน บุญเรือน (2549) ได้ศึกษาพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ พบว่านักเรียนร้อยละ 53.00 เล่นเกมจนเสียสุขภาพและ ต้องถูกตักเตือนจากพ่อแม่และครู นอกจากนี้ยังยอมรับว่าการเล่นเกมนำให้ผลการเรียนตกต่ำลง ร้อยละ 29.50 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์ (2549) ที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรม และผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ ของกลุ่มผู้เล่นเกมในระดับนักเรียนนักศึกษา พบว่า กลุ่ม ผู้เสพติดเกมทุกคนมักจะมีปัญหาเรื่องเกี่ยวกับผลการเรียนตกต่ำเพราะไม่มีเวลาให้กับการเรียน

2. การสนทนาออนไลน์ (Online Chatting) เป็นการสื่อสารผ่านข้อความ เสียง รูปภาพ และวิดีโอ โดยใช้อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อกลางที่มีการโต้ตอบกันอย่างทันทีทันใด (Real-time) เช่นเดียว กับการคุยโทรศัพท์ ปัจจุบันการสนทนาออนไลน์สามารถใช้งานผ่านคอมพิวเตอร์และสมาร์ตโฟน ซึ่งโปรแกรมที่นิยมใช้ ได้แก่ 1) สไกป์ (Skype) เป็นโปรแกรมสำหรับคุยโทรศัพท์ คุยแบบวิดีโอ และ ส่งข้อความ รูปภาพ วิดีโอ และไฟล์ (File) ต่าง ๆ ผ่านอินเทอร์เน็ตจากสมาร์ตโฟนและคอมพิวเตอร์ ในการใช้งานด้านคุยโทรศัพท์หรือคุยแบบวิดีโอเป็นบริการที่ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย คุณภาพของภาพ และเสียงจะขึ้นอยู่กับความเร็วของอินเทอร์เน็ต จากการรายงานผ่านบล็อกของสไกป์ พบว่ามีจำนวน บัญชีผู้ใช้ในเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2555 สูงถึง 250 ล้านบัญชี 2) วัทส์แอป (WhatsApp) เป็น โปรแกรมรับส่งข้อความสำหรับสมาร์ตโฟนในการส่งข้อความถึงผู้อื่น ๆ ได้อย่างไม่จำกัด

อีกทั้งยังรองรับการส่งไฟล์รูปภาพ เสียง และวิดีโออีกด้วย ข้อความทั้งหมดจะส่งผ่านทางอินเทอร์เน็ต โดยไม่เสียค่าบริการใด ๆ เพิ่มเติม ในเดือนสิงหาคม พ.ศ. 2555 ทางบริษัทผู้ผลิตและพัฒนาไอโฟน แอปได้เปิดเผยว่า สถิติในการส่งข้อความต่อวันจำนวนมากที่สุดอยู่ที่ 1 หมื่นล้านครั้ง แบ่งเป็นการส่งข้อความจำนวน 4 พันล้านครั้ง และเป็นการรับข้อความ 6 พันล้านครั้ง 3) ไลน์ (Line) เป็นโปรแกรมรับส่งข้อความสำหรับสมาร์ทโฟน ในการรับส่งข้อความ รูปภาพ เสียง วิดีโอ และโทรศัพท์ผ่านทาง อินเทอร์เน็ต โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ถึงแม้ว่าไลน์จะเปิดใช้งานมาได้ ไม่นานแต่จำนวนยอดผู้ใช้งานมีแนวโน้มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง เห็นได้จากการสรุปยอดผู้ลงทะเบียนใช้งานทั่วโลกจนถึงเดือนพฤศจิกายนพ.ศ. 2556 มีทั้งหมด 300 ล้านบัญชี โดยประเทศที่มีผู้ใช้งานมากที่สุดคือ ประเทศญี่ปุ่น รองลงมาคือ ประเทศไทย มีผู้ใช้งานประมาณ 20 ล้านบัญชี

3. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) เป็นชุมชนเล็ก ๆ ในโลกออนไลน์ที่ช่วยให้ผู้คนสามารถทำความรู้จักและเชื่อมโยงกันผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ต โดยผ่านเว็บไซต์ เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network Sites: SNS) ที่ถูกออกแบบมาเพื่อส่งเสริมให้เกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในสภาพแวดล้อมเสมือน ผู้ที่เป็นสมาชิกสามารถดู ความเคลื่อนไหว ของบุคคลอื่นและสามารถสื่อสารผ่านการใช้งานต่าง ๆ คล้ายกับอีเมลหรือกระดานข้อความ เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน ได้แก่ 1) เฟซบุ๊ก (Facebook) เป็นเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีผู้ใช้บริการมากที่สุดเป็นอันดับ 1 ของโลก ใช้สำหรับติดต่อสื่อสารหรือร่วมทำกิจกรรมกับผู้อื่น เช่น การเขียนข้อความ แสดงความคิดเห็น โพสต์รูปภาพ โพสต์คลิป วิดีโอ แบ่งปันข่าวสาร บอกตำแหน่งที่อยู่ ณ ขณะนั้น (Check-in) สนทนาออนไลน์ เล่นเกมแบบเป็นกลุ่ม รวมไปถึงทำกิจกรรมอื่น ๆ ผ่านแอปพลิเคชันเสริม (Applications) ในระยะเวลา 8 ปี เฟซบุ๊กมีจำนวนผู้ใช้งานเพิ่มขึ้น อย่างต่อเนื่อง วันที่ 4 ตุลาคม พ.ศ. 2555 มาร์ก ซัคเกอร์เบิร์ก (Mark Zuckerberg) ซีอีโอผู้ก่อตั้งเฟซบุ๊กได้ให้สัมภาษณ์กับสื่อมวลชนสหรัฐฯว่าเครือข่ายสังคม ยอดฮิตมีผู้ใช้งานทั่วโลกกว่า 1 พันล้านบัญชี สำหรับข้อมูลในประเทศไทยทางเว็บไซต์ Socialbakers ได้ทำการสำรวจ จำนวนผู้ใช้งาน เฟซบุ๊ก ในวันที่ 31 มกราคม พ.ศ. 2556 พบว่ามีผู้ใช้งานทั้งหมด 18,271,480 บัญชี ซึ่งจัดอยู่ในอันดับที่ 13 ของโลก 2) ทวิตเตอร์ (Twitter) เป็นบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์จำพวกไมโครบล็อก (Microblogs) ผู้ใช้สามารถส่งข้อความยาวไม่เกิน 140 ตัวอักษร เพื่อบันทึก ว่าขณะนั้นตนเองกำลังทำอะไรอยู่ เราเรียกข้อความ นี้ว่า ทวิต (tweet) ทวิตเตอร์มีประโยชน์มากในการรายงานการจราจร หรือข่าวด่วนในเรื่องต่าง ๆ เช่น เหตุการณ์น้ำท่วมของไทย เมื่อปลายปี พ.ศ. 2554 เว็บไซต์ Thaitrend ได้เก็บรวบรวมสถิติเกี่ยวกับผู้ใช้ทวิตเตอร์ในประเทศไทยพบปริมาณทวิตภาษาไทยทั้งวันกว่า 2 ล้านครั้ง (หรือประมาณ 1% ของทวิตทั่วโลก) เป็นทวิตที่

เกี่ยวข้องกับน้ำท่วมประมาณ 15% หรือกว่าสามแสนครั้ง และตั้งแต่มีเหตุการณ์น้ำท่วมคนไทยสมัครสมาชิก ทวิตเตอร์เพิ่มขึ้นประมาณ 20% ในระยะ 6 ปี มีจำนวนผู้ใช้ทวิตเตอร์ทั่วโลกประมาณ 5 ร้อยล้านบัญชี สำหรับผู้ใช้งานในประเทศไทย ทาง เว็บไซต์ Thaitrend ได้ทำการเก็บข้อมูลผู้ใช้ทวิตเตอร์ที่ส่งข้อความมีภาษาไทยในตลอดช่วงวัน ผ่านทาง API ของทางทวิตเตอร์ โดยนับจากจำนวนบัญชีผู้ใช้ที่ไม่ซ้ำกัน มีจำนวนผู้ใช้ต่อวันประมาณ 1,500,000 บัญชี 3) อินสตาแกรม (Instagram) เป็นเครือข่ายทางสังคมแบบแบ่งปันรูปภาพ ในช่วงแรกอินสตาแกรมรองรับการใช้งานบนระบบปฏิบัติการ iOS เท่านั้น ต่อมาในเดือนเมษายน พ.ศ. 2555 ทางบริษัทได้เพิ่มการรองรับการใช้งานกับระบบแอนดรอยด์ (Android) และในเดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2555 อินสตาแกรมได้เปิดใช้งานผ่านทางเว็บไซต์อย่างเป็นทางการ ถึงแม้ว่าจะก่อตั้งมาเพียงไม่กี่ปีแต่จากการรายงานผ่านบล็อกของอินสตาแกรมในเดือนสิงหาคม พ.ศ. 2555 พบว่ามีจำนวนผู้ใช้ทั่วโลกมากถึง 80 ล้านบัญชี

จากข้อมูลที่เก็บรวบรวมดังกล่าว เป็นที่มาของงานวิจัยที่สนใจศึกษาพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (Internet Addiction) ที่ครอบคลุมกิจกรรมทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ การเล่นเกมออนไลน์ (Online Gaming) การสนทนาออนไลน์ (Online Chatting) และการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network)

2.2 ลักษณะพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

การติดอินเทอร์เน็ต ถือเป็นการเสพติดสื่อประเภทหนึ่ง มุลเลอร์ (ธนิกันต์ มาฆะสีรานนท์. 2545: 26-27; อ้างอิงจาก Mueller. 1996) ได้เสนอ พฤติกรรมการเสพติดสื่อ (Media Addiction) ดังต่อไปนี้

1. บุคคลจะถูกครอบงำจากสื่อ มีการใช้เวลามากขึ้นในสื่อรูปแบบต่าง ๆ
2. ได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อที่มากเกินไป เช่น ละทิ้งเพื่อน ครอบครัว และสังคมรอบตัว
3. พยายามหาโอกาสในการใช้ครั้งต่อไปอย่างต่อเนื่อง
4. เป็นพฤติกรรมที่ยากจะบังคับหรือควบคุม
5. มีความหมกมุ่นและจินตนาการเพ้อฝันเกี่ยวกับสื่อ หรือแสดงลักษณะนี้ในสื่อ
6. มีความหมกมุ่น มีการใช้อย่างต่อเนื่อง มีความปรารถนา ความตื่นตันที่จะใช้สื่อและมีการแสดงออกซึ่งความรุนแรงและเรื่องทางเพศ
7. จากการใช้สื่อทำให้เกิดอารมณ์แปรปรวน สื่อบางรูปแบบนั้นเสนอให้บุคคลเข้ามามีส่วนร่วมมาก และสร้างความรู้สึกเสมือนจริงให้กับบุคคล

8. มีพฤติกรรมการใช้สื่อที่มากเกินไป ไม่สามารถควบคุมเวลาที่ใช้ มีความต้องการติดต่อหรือเป็นส่วนหนึ่งในรูปแบบของความบันเทิง

9. ละทิ้งภาระหน้าที่ความรับผิดชอบในด้านหน้าที่การงาน การเรียน หรือครอบครัว

10. เมื่อได้รับคำตักเตือนเกี่ยวกับการใช้ที่มากเกินไป ก็จะทำให้รู้สึกไม่พอใจ

11. มีการลงทุนในค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับสื่อที่มากเกินไป

กริฟฟิทท์ (ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์. 2549: 15; อ้างอิงจาก Griffiths. 1998) ได้ให้ข้อสังเกตและกล่าวว่าผู้ที่ติดการใช้งานคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตจะมีอาการที่สังเกตได้อย่างน้อย 6 ประการดังต่อไปนี้

1. การใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตจะกลายเป็นกิจวัตรที่สำคัญที่สุดในแต่ละวัน และถ้าหากไม่ได้ใช้ก็จะครุ่นคิดถึงการที่จะได้ใช้งานหรือขณะที่ใช้งานอยู่ตลอดเวลา

2. เมื่อได้มีการใช้งานคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตจะมีความรู้สึกที่ดี ได้ผ่อนคลาย

3. จะมีความต้องการใช้งานคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตมากขึ้น เพื่อให้เกิดความพึงพอใจแก่ตนเอง

4. รู้สึกหงุดหงิดเครียด กระสับกระส่าย เมื่อไม่ได้ใช้คอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ต

5. รู้สึกคับข้องใจเมื่อถูกขัดขวางไม่ให้ได้ใช้งานจากบุคคลรอบข้าง

6. มีโอกาสที่จะกลับไปใช้งานคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตซ้ำเช่นเดิม ภายหลังจากที่มี การพยายามควบคุมการใช้งานหรือหยุดใช้ไปได้ระยะหนึ่ง

ยัง (พรทิพย์ ร่มนุ่น. 2550: 28; อ้างอิงจาก Young. 1996) ได้ศึกษาพฤติกรรมของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตแบ่งเป็น 5 ขั้นตอนเรียกว่า เมาส์ (MOUSE) ย่อมาจากตัวอักษรห้าตัวคือ เอ็ม โอ ยู เอส และอี ได้แก่

M คือ การใช้เวลาบนอินเทอร์เน็ตมากกว่าที่ตั้งใจ (More than intended Time Spent online)

O คือ การใช้งานอินเทอร์เน็ตบ่อยครั้ง (Other responsibilities neglected)

U คือ การหยุดใช้อินเทอร์เน็ตไม่ได้ (Unsuccessful attempts to cut down)

S คือ การขาดสัมพันธ์ภาพกับคนรอบข้าง (Significant relationship discord because of use)

E คือ การมีอาการหงุดหงิดเมื่อไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ตออนไลน์ (Excessive thoughts or anxiety when not online)

โกลด์เบิร์ก (ธนิกานต์ มาฆะศิริานนท์. 2545: 27; อ้างอิงจาก Goldberg. 1996) ได้ระบุลักษณะพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต โดยมีความคล้ายคลึงกับหลักเกณฑ์ของ ยัง (Young) ดังต่อไปนี้

1. มีการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิต เพื่อที่จะได้ใช้เวลามากขึ้นในอินเทอร์เน็ต
2. ลดกิจกรรมอื่น ๆ ในชีวิตลง เพื่อที่จะได้ใช้อินเทอร์เน็ต
3. ไม่สนใจสุขภาพร่างกายของตนเอง ที่ได้รับผลกระทบจากกิจกรรมในอินเทอร์เน็ต
4. หลีกเลี่ยงกิจกรรมในชีวิตที่สำคัญ เพื่อใช้เวลาในอินเทอร์เน็ต
5. เลื่อนเวลาพักผ่อนออกไป หรือเปลี่ยนแปลงเวลานอนเพื่อที่จะได้มีเวลาใช้อินเทอร์เน็ต
6. ลดกิจกรรมทางสังคม ทำให้สูญเสียความสัมพันธ์ทางสังคมกับบุคคลอื่น
7. ละทิ้ง ละเลยครอบครัวและเพื่อน
8. ปฏิเสธที่จะใช้เวลากับกิจกรรมอื่น ๆ ที่ส่งผลกระทบต่อเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต
9. แสวงหาเวลามากขึ้น เพื่อใช้อินเทอร์เน็ต
10. ละทิ้งงาน การเรียน ภาระหน้าที่ของตน

เคราท์ และคนอื่น ๆ (ชัชพงศ์ ตั้งมณี; และ อรุณี กำลัง. 2545: 11-12; อ้างอิงจาก Kraut; et al. 1998) ได้ติดตามการใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างชาวอเมริกันจำนวน 73 ครอบครัว เป็นเวลา 2 ปี นับตั้งแต่มีการติดตั้งอินเทอร์เน็ตให้กับครัวเรือนกลุ่มนี้ เป้าหมายของการติดตามครั้งนี้เพื่อศึกษาผลกระทบของการใช้อินเทอร์เน็ตที่มีต่อการมีส่วนร่วมทางสังคม (Social involvement) และต่อภาวะทางจิต (Psychological well-being) ทั้งนี้ตัวแปร 2 ตัวที่ควรกล่าวถึง คือ ความหดหู่ (Depression) ความอ้างว้าง (Loneliness) และปริมาณการสื่อสารกับสมาชิกในครอบครัว (Family communication) ได้ข้อค้นพบสำคัญ ดังนี้

1. ปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์ทางบวกกับ (และเป็นตัวแปรที่ใช้พยากรณ์) ความหดหู่ และความอ้างว้าง นั่นคือสมาชิกที่ใช้อินเทอร์เน็ตในปริมาณที่มากจะรู้สึกหดหู่และอ้างว้างเพิ่มตามไปด้วย

2. ปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์ทางลบและสามารถพยากรณ์ปริมาณการสื่อสารกับสมาชิกในครัวเรือนได้อย่างเหมาะสม หมายความว่าหากสมาชิกคนหนึ่งในครัวเรือนได้ใช้อินเทอร์เน็ตในปริมาณมาก การพบปะพูดคุยกับสมาชิกคนอื่นในครอบครัวจะลดลง

จากการศึกษาพบว่า พฤติกรรมของผู้ติดอินเทอร์เน็ตจะเริ่มจากการ ใช้งานอินเทอร์เน็ตนานกว่าที่กำหนดและมีความต้องการใช้บ่อยขึ้นจนไม่สามารถควบคุมได้ ทำให้ความสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้างลดลง ละทิ้งหน้าที่ของตนเพื่อใช้เวลาบนอินเทอร์เน็ตให้นานขึ้น รวมถึงมีอาการ โมโห หงุดหงิด กระวนวายเมื่อไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ต

2.3 ผลกระทบจากพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

วัชร รัตนธรรม (2552: 17-18) ได้แบ่งผลกระทบจากการติดอินเทอร์เน็ตเป็น 2 ด้าน ได้แก่ ผลกระทบทางกาย และผลกระทบทางด้านจิตใจ อารมณ์ สังคม ประกอบด้วยรายละเอียดดังนี้

ผลกระทบทางกาย

1. มีปัญหาในเรื่องของระบบประสาทและกล้ามเนื้อ (Neuromuscular Problems) มือ ข้อมือ กล้ามเนื้อบริเวณ คอ ไหล่ หลัง ขาตึง

2. มีอาการโรคเส้นเอ็นหุ้มข้อมืออักเสบกดทับเส้นประสาท (Carpal Tunnel Syndrome) เป็นอาการเจ็บป่วยชนิดหนึ่งที่ทำให้มือหมดความรู้สึกและรู้สึกปวดใน ข้อมือ เนื่องจากการกดทับเส้นประสาทมีเดีย ซึ่งทอดแนวยาวตั้งแต่แขนมาจนถึงนิ้วมือ อาการปวดนี้สามารถกระจายเป็นวงกว้างมาถึงคอซึ่งนับเป็นอาการที่รุนแรงมาก เกิดจากการใช้นิ้วมือที่มากเกินไปและการเคลื่อนไหวซ้ำ ๆ จากการใช้คอมพิวเตอร์

3. มีการรับรู้ประสาทสัมผัส เปลี่ยนไป เช่น ชาและปวดบริเวณนิ้วหัวแม่มือ นิ้วก้อยและมีกล้ามเนื้ออ่อนแรง

4. การรับประทานอาหารที่ผิดปกติ อาจไม่รับประทานอาหาร เนื่องจากมีการหมกมุ่นในการใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต พฤติกรรมการกินจะแปรปรวน ไม่ยอมกิน ในเวลาที่ควรจะกินหรือรับประทานอาหารมากเกินไป จากการรับประทานขนมขบเคี้ยวระหว่างการใช้อินเทอร์เน็ต ผู้ใช้ส่วนใหญ่จะขาดการออกกำลังกาย และมีน้ำหนักเพิ่มขึ้น

5. ระบบการพักผ่อน ไม่ยอมนอนในเวลาที่ควรจะนอน ทำให้ระบบการพักผ่อนเกิดความแปรปรวน นอนดึก ตื่นไปโรงเรียนไม่ทัน พออยู่ ที่โรงเรียนก็อยู่ในสภาพอดโรย ง่วงเหงาหาวนอน ไม่พร้อมต่อการเรียนรู้จนทำให้การเรียนตกต่ำ

6. ระบบตา การจ้องคอมพิวเตอร์มากเกินไป อาจทำให้เพิ่มความเสี่ยงของการเกิดภาวะสายตาสั้น ภาวะตาแห้ง ภาวะจอประสาทตาเสื่อม หรือภาวะวันในตาเสื่อม

7. ผู้ป่วยที่มีโรคเรื้อรังที่ดื้อ อดได้รักษาหรือการจัดการเรื่องอาหาร จะทำให้โรคที่เป็นอยู่มีความรุนแรงเพิ่มมากขึ้น เช่น ผู้ป่วยที่เป็นโรคเบาหวานอาจจะเสี่ยงต่อการดูแลเรื่องระดับน้ำตาลในเลือด

ผลกระทบทางด้านจิตใจ อารมณ์ สังคม

1. ผู้ใช้จะมีความสุขและรู้สึกดีเมื่ออยู่กับคอมพิวเตอร์/อินเทอร์เน็ต ไม่สามารถจะหยุดใช้ได้

2. เพิกเฉย ละทิ้งครอบครัว เพื่อนฝูง มีปัญหาในการสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่น

3. มีความกระหายอยากที่จะใช้เวลาอยู่กับคอมพิวเตอร์/อินเทอร์เน็ต เป็นเวลานาน ๆ

4. มีปัญหาในครอบครัว ที่ทำงาน โรงเรียน เนื่องจากมีความเสื่อมถอยของหน้าที่
5. โกหกนายจ้าง ครอบครัว โรงเรียน เกี่ยวกับเวลาที่ใช้กับคอมพิวเตอร์/อินเทอร์เน็ต
6. มีปัญหาเรื่องเศรษฐกิจ มีหนี้สินเพิ่มขึ้นจากการใช้จ่ายที่เพิ่มขึ้น
7. มีพฤติกรรมแยกตัว มีความรู้สึกว่างเปล่า ซึมเศร้า และหงุดหงิดใจเมื่อไม่ได้ใช้
8. ไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมของตนเองได้ ยากที่จะเลิกเล่นได้เมื่อเริ่มใช้แล้ว
9. ปฏิเสธว่าไม่มีปัญหาเกิดขึ้น
10. กรณีที่เด็กติดเกมคอมพิวเตอร์จะไม่มีอารมณ์สนใจ มีอาการก้าวร้าว สมอังกาบ

ยัง (ธนิกานต์ มาฆะศิริานนท์. 2545: 53-54; อ้างอิงจาก Young. 1996) ได้แบ่งปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตเป็น 5 กลุ่มดังนี้

1. ปัญหาทางการเรียน การใช้เวลาในอินเทอร์เน็ตมาก ๆ จะทำให้นักเรียน นักศึกษาจะทิ้งเวลาทำการบ้าน ศึกษาหาความรู้ และไม่สนใจการเรียน เพราะจิตใจมัวแต่จดจ่อกับการสนทนาออนไลน์ และการเล่นเกมออนไลน์
2. ปัญหาทางด้านความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ไม่ว่าจะเป็นความสัมพันธ์กับคู่รัก ครอบครัว หรือเพื่อนสนิท ผู้เสพติดจะละทิ้งครอบครัว หน้าที่ประจำวัน ผู้เสพติดจะใช้เวลาน้อยลงกับบุคคลรอบข้างในชีวิต เพื่อที่จะมีเวลาเข้าไปใช้อินเทอร์เน็ตมากยิ่งขึ้น
3. ปัญหาทางการเงิน ผู้เสพติดนั้นจะสูญเสียค่าใช้จ่ายเป็นจำนวนมากไปกับกิจกรรมในอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นค่าบริการการใช้อินเทอร์เน็ต ค่าโทรศัพท์ การจ่ายซื้อสินค้าทางอินเทอร์เน็ต รวมถึงการติดพนันออนไลน์
4. ปัญหาทางด้านอาชีพการงาน การเสพติดอินเทอร์เน็ตนั้นทำให้ประสิทธิภาพในการทำงานลดลง การพักผ่อนที่ไม่เพียงพอ ทำให้บุคคลไม่สามารถทำงานได้อย่างเต็มที่
5. ปัญหาทางด้านร่างกาย การใช้อินเทอร์เน็ตที่มากเกินไปนั้นทำให้เกิดการพักผ่อนที่ไม่เพียงพอ การเสียสายตาจากการจ้องจอคอมพิวเตอร์นาน ๆ เสียความสมดุลทางอารมณ์ เช่น อารมณ์แปรปรวน หงุดหงิดง่าย เป็นต้น

ผลจากการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตส่งผลต่อผู้ใช้ทั้งในด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และประสิทธิภาพในการทำงาน ซึ่งผลกระทบดังกล่าวจะส่งผลต่อเนื่องในระยะยาวถ้าหากผู้ใช้ยังไม่ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตให้พอดี เมื่ออายุมากขึ้น พฤติกรรมเหล่านี้จะทำให้กลายเป็นนิสัยที่ไม่สามารถแก้ไขได้

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ที่ครอบคลุมกิจกรรม เกมออนไลน์ สันทนาการออนไลน์ และการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีจำนวนทั้งหมด 17 เรื่อง แบ่งเป็นงานวิจัยในประเทศ 9 เรื่อง และงานวิจัยต่างประเทศ 8 เรื่อง โดยพบว่าพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตเกิดจากหลาย ๆ ปัจจัย ดังนี้

งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยของ ไชยรัตน์ บุตรพรหม (2545: 119-126) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร ที่เข้าใช้บริการในร้านอินเทอร์เน็ตและห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ในสถานศึกษาทั้งจากของรัฐบาลและเอกชน ตั้งแต่ระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา และอุดมศึกษา จำนวน 300 คน โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย พบว่าบุคลิกภาพด้านอารมณ์ ความสัมพันธ์ในครอบครัว ระดับการศึกษา และสถานภาพสมรสของบิดามารดา เป็นปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต สำหรับปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือ บุคลิกภาพด้านอารมณ์ ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตน้อยที่สุด คือ รายได้ต่อเดือน และตัวแปรที่สามารถทำนายพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตได้ชัดเจนมากที่สุด ได้แก่ บุคลิกภาพด้านอารมณ์ ระดับการศึกษา และเพศ ร่วมกันทำนายพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตได้ร้อยละ 13.70

งานวิจัยของ จารวี ยั่งยืน (2549: 94-99) ได้ศึกษาสัมพันธภาพในครอบครัว สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ จำนวน 360 คน โดยใช้สูตรของยามาเน่ (Yamane) พบว่านักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และสัมพันธภาพในครอบครัว อยู่ระดับสูง มีสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนและการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ในระดับปานกลาง อีกทั้งยังพบว่า เพศ คะแนนเฉลี่ยสะสม การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน และความรู้ทางคอมพิวเตอร์ สามารถร่วมกันทำนายพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ได้ ร้อยละ 38.70

งานวิจัยของ พรทิพย์ ร่มนุ่น (2550: 98-114) ได้ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนระดับประถมศึกษาโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครปฐม เขต 2 จำนวน 396 คน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน พบว่านักเรียนใช้เวลาบนอินเทอร์เน็ตมากกว่าที่ตั้งใจ ใช้งานอินเทอร์เน็ตบ่อยครั้ง หยุดใช้อินเทอร์เน็ตไม่ได้ ขาดสัมพันธภาพกับครอบครัว มีอาการหงุดหงิดเมื่อไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ตออนไลน์ และมีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับปานกลาง ส่วนพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตโดยภาพรวมอยู่ในระดับ

ปานกลาง เมื่อจำแนกตามรายได้ของผู้ปกครองและการให้บริการคอมพิวเตอร์ของโรงเรียน พบว่านักเรียนระดับประถมศึกษาที่มีพฤติกรรมในการติดอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน นอกจากนี้สภาพแวดล้อมทางสังคม และการรับรู้ มีประสิทธิภาพในการทำนายร่วมกันต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตร้อยละ 37.20

งานวิจัยของ ญัฐปภัสร์ จันทรหอม (2551: 113-123) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่น โดยเก็บข้อมูลจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในเขตบางกะปิ จำนวน 400 คน โดยใช้การคำนวณสูตรของยามาเน (Yamane) พบว่าลักษณะของประชากร ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา รายได้ของบิดามารดา อาชีพของบิดา อาชีพของมารดา ผู้ที่อยู่อาศัยด้วย ที่มาของรายได้ รายได้ต่อสัปดาห์ พฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์ ได้แก่ การจัดวางเครื่องคอมพิวเตอร์ภายในบ้าน ความถี่ในการใช้คอมพิวเตอร์ต่อสัปดาห์ เวลาในการใช้คอมพิวเตอร์ต่อครั้ง ช่วงเวลาที่ใช้คอมพิวเตอร์ ความสนใจต่อการเล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์ เวลาในการเล่นเกมออนไลน์ต่อครั้ง ประโยชน์ที่ได้จากเกมออนไลน์ จำนวนเพื่อนที่รู้จักจากเกมออนไลน์ การสนทนาผ่านเกมออนไลน์ ลักษณะการสนทนาขณะเล่นเกมออนไลน์ และลักษณะของเกมออนไลน์ที่เล่นประจำ และสภาพแวดล้อม ได้แก่ ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับวัยรุ่น การอบรมของผู้ปกครองต่อการเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานาน การอบรมของผู้ปกครองต่อการเล่นเกมออนไลน์นอกบ้าน ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนในกลุ่มกับวัยรุ่น ผลของการเล่นเกมออนไลน์ที่มีต่อเพื่อน บุคคลที่ชักชวนเล่นเกมออนไลน์ เจ้าของเครื่องคอมพิวเตอร์ในบ้าน สถานที่เล่นเกมออนไลน์ การเล่นเกมออนไลน์ที่บ้าน ร้านอินเทอร์เน็ต และโรงเรียน มีผลต่อความถี่และระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์

งานวิจัยของ วชิร ธนคุรุธรรม (2552: 85-88) ศึกษาการตรวจสอบตัวแปรทำนายพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น และเพื่อสร้างสมการถดถอยพหุคูณ ทำนายพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น จากตัวแปรอาการซึมเศร้า อาการย้ำคิดย้ำทำ กลุ่มตัวแปรอารมณ์พื้นฐาน ได้แก่ การแสวงหาสิ่งแปลกใหม่ การหลีกเลี่ยงภัยอันตราย การอยากได้รางวัล ความอดทนไม่ย่อท้อ และกลุ่มตัวแปรบุคลิกลักษณะ ได้แก่ การนำตนเอง การให้ความร่วมมือ ภาวะเหนือตนเอง กลุ่มตัวอย่าง คือ วัยรุ่นอายุ 15 – 20 ปี ที่ใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ต อำเภอศรีราชา จังหวัดชลบุรี จำนวน 100 คน โดยใช้วิธีเลือกตัวอย่างประชากรแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เนื่องจากไม่สามารถกำหนดขอบเขตประชากรได้แน่นอน ผลการวิจัยพบว่าตัวแปรอาการซึมเศร้า การหลีกเลี่ยงภัยอันตราย และการให้ความร่วมมือ มีความสัมพันธ์กับตัวแปรพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 นอกจากนี้ตัวแปรอาการซึมเศร้า การให้ความร่วมมือ และการหลีกเลี่ยงภัยอันตราย ร่วมกันทำนายพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นได้ ร้อยละ 61.80

งานวิจัยของอติราช เกดทอง (2552: 219-236) ได้ศึกษาการวิเคราะห์โครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ตามแนวทางทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนและผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 843 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบสองขั้นตอน พบว่าพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้รับอิทธิพลเชิงสาเหตุมาจากตัวแปรในโมเดลโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทุกตัวแปร โดยตัวแปรสาเหตุที่มีอิทธิพลรวมสูงที่สุด คือ เจตนาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ รองลงมาคือ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นคอมพิวเตอร์ และความเชื่อเกี่ยวกับทัศนคติของกลุ่มอ้างอิงและแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ตามลำดับ ตัวแปรสาเหตุที่มีอิทธิพลทางตรงสูงที่สุด คือ เจตนาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และการรับรู้ความสามารถในการเล่นคอมพิวเตอร์ ตามลำดับ ตัวแปรแฝงทั้งหมดสามารถอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรแฝงพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้ ร้อยละ 36.70

งานวิจัยของ วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง (2553: 109-130) ได้ศึกษาปัจจัยเชิงเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ช่วงชั้นที่ 3 ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 1,248 คน โดยใช้วิธีการสุ่มหลายขั้นตอน ผลการศึกษา ในด้านพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ พบว่าได้รับอิทธิพลทางลบโดยตรงจากการควบคุมตนเอง เห็นคุณค่าในตนเอง และอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม ส่วนพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางบวกโดยตรงจากการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัวและความเหงา ตัวแปรสาเหตุเหล่านี้ร่วมกันอธิบายพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ได้ร้อยละ 34.00 นอกจากนี้พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ยังได้รับอิทธิพลทางลบโดยตรงอย่างเด่นชัดที่สุดจากตัวแปรอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม ส่วนในด้าน พฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ ได้รับอิทธิพลทางลบโดยตรงจากการควบคุมตนเอง อิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม และการได้รับแบบอย่างจากผู้ปกครองในการรับสื่อ และพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางบวกโดยตรงจากกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน ตัวแปรสาเหตุเหล่านี้ร่วมกันอธิบายพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ได้ร้อยละ 22.00 โดยพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางลบโดยตรงอย่างเด่นชัดที่สุดจากตัวแปรการควบคุมตนเอง

งานวิจัยของ อมรรัตน์ ดวงรัตน์ (2553: 109-118) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ที่มีอายุ 15 – 20 ปี จำนวน 400 คน โดยใช้ตารางสำเร็จรูปของยามาเน (Yamane) ผลการวิจัยพบว่าลักษณะประชากรของวัยรุ่นทางด้านเพศ จำนวนสมาชิกในครอบครัว อาชีพผู้ปกครอง และรายได้ของครอบครัวที่ แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่

ต่างกัน ความสนใจส่วนของเกมออนไลน์ความต้องการเนื้อหาของผู้เล่น ความต้องการเลือกปรับแต่งพีเจอร์ในเกม ความต้องการกิจกรรมภายในเกมประเภทของเกมออนไลน์ ปัจจัยที่ดึงดูดให้เล่นเกมออนไลน์ การนำเสนอภาพในเกมออนไลน์ และการเลือกปรับแต่งตัวละครในเกมที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ต่างกัน

งานวิจัยของ อัครเดช หอเจริญ (2553: 69-73) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่าง การควบคุมตนเองกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 909 คน โดยใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย ผลการวิจัย พบว่าการควบคุมตนเองมีความสัมพันธ์กับระดับชั้นที่เริ่มเล่นเกมออนไลน์ เวลาที่เล่นเกมใน 6 เดือนที่ผ่านมา ช่วงวันที่มักเล่นเกม การเล่นเกม เฉลี่ยในแต่ละวัน และระดับการติดเกมออนไลน์ เมื่อจำแนกตามช่วงเวลาเล่นเกมพบว่า นักเรียนที่ติดเกมออนไลน์และไม่ติดเกมออนไลน์มีการควบคุมตนเองแตกต่างกัน

งานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยของ ชัค และเหลียง (Chak; & Leung. 2004: 559-570) สนใจศึกษาตัวแปรความประหม่า และความเชื่อมั่นในตนเอง สำหรับใช้เป็นปัจจัยทำนายพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตและการใช้งาน ซึ่งแบ่งเป็นกิจกรรมการเล่นเกมออนไลน์ การเข้าชมเว็บไซต์ และการสนทนาออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้มีจำนวน 722 คน ที่มาจากวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างตามสะดวก ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมการเล่นเกมออนไลน์ มีตัวแปรเพศ จำนวนนามแฝง การควบคุมตนเอง การติดอินเทอร์เน็ต การใช้อินเทอร์เน็ต (วัน/สัปดาห์) และการใช้อินเทอร์เน็ต (นาที) ร่วมกันทำนายได้ร้อยละ 30.00 กิจกรรมการเข้าชมเว็บไซต์ มีตัวแปรเพศ ระดับการศึกษา อายุ การใช้อินเทอร์เน็ต (วัน/สัปดาห์) และการใช้อินเทอร์เน็ต (นาที) ร่วมกันทำนายได้ร้อยละ 17.00 และกิจกรรมการสนทนาออนไลน์ มีตัวแปรเพศ ระดับการศึกษา อายุ จำนวนนามแฝง ความประหม่า การติดอินเทอร์เน็ต และ การใช้อินเทอร์เน็ต (นาที) ร่วมกันทำนายได้ร้อยละ 31.00

งานวิจัยของ ฮา และคนอื่น ๆ (Ha; et al. 2007: 424-430) ศึกษาเกี่ยวกับอาการซึมเศร้า และการติดอินเทอร์เน็ตในกลุ่มวัยรุ่น ในประเทศเกาหลี ข้อมูลที่ใช้วิเคราะห์ได้มาจากกลุ่มวัยรุ่นที่กำลังศึกษาอยู่จำนวน 452 คน ผลการวิจัยพบว่าพฤติกรรมก่อน อาการซึมเศร้า และอาการวิตกกังวล ร่วมกันทำนายการติดอินเทอร์เน็ตได้ร้อยละ 13.20

งานวิจัยของ ลี และแซ (Lee; & Chae. 2007: 640-644) ศึกษาเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กในบริบทครอบครัว โดยให้ความสำคัญกับอิทธิพลของความสัมพันธ์ในครอบครัวและผู้ปกครอง ข้อมูลที่ใช้ในการวิเคราะห์ได้มาจากนักเรียนในประเทศเกาหลีที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษา

ปีที่ 4 – 6 จำนวน 222 คน กิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตที่ศึกษานั้นแบ่งเป็นกิจกรรมเกมออนไลน์ และ กิจกรรมการติดต่อสื่อสาร ซึ่งกิจกรรมเกมออนไลน์มีตัวแปรเพศ ตัวเดียวที่ทำนายการติดอินเทอร์เน็ต ได้ ร้อยละ 17.00 ส่วนกิจกรรมการติดต่อสื่อสารมีตัวแปรเพศ และระดับการศึกษาร่วมกันทำนาย การติดอินเทอร์เน็ตได้ร้อยละ 17.00

งานวิจัยของ หลิว และคุโอ (Liu; & Kuo. 2007: 799-804) ได้ศึกษาการติดอินเทอร์เน็ต ผ่านทฤษฎีความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนในไต้หวันห้าโรงเรียน จำนวน 555 คน โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างตามสะดวก ผลการวิจัยพบว่าความสัมพันธ์ ระหว่าง ผู้ปกครอง ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความวิตกกังวลทางสังคม ร่วมกันทำนายการติด อินเทอร์เน็ตได้ร้อยละ 20.30

งานวิจัยของเยน และคนอื่น ๆ (Yen; et al. 2007: 323-329) ได้ศึกษาปัจจัยทางด้านครอบครัว ของการติดอินเทอร์เน็ตและประสบการณ์การใช้สารเสพติดของกลุ่มวัยรุ่นไต้หวัน จาก 17 โรงเรียน ทางตอนใต้ของไต้หวัน จำนวน 3,662 คน ผลการวิจัยพบว่าตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับการติด อินเทอร์เน็ต ได้แก่ความพึงพอใจในครอบครัว ไม่ได้รับการดูแลจากพ่อแม่ ความขัดแย้งระหว่าง วัยรุ่นและผู้ปกครองสูง ความขัดแย้งระหว่างผู้ปกครองสูง การใช้แอลกอฮอล์ของพ่อ การใช้ แอลกอฮอล์ของแม่ การใช้แอลกอฮอล์ของพี่น้อง ทศนคติทางบวกของผู้ปกครองกับการสูบบุหรี่ของ วัยรุ่น ทศนคติทางบวกของผู้ปกครองต่อการใช้เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของวัยรุ่น และทศนคติทางบวก ของผู้ปกครองต่อการใช้สารเสพติดของวัยรุ่น

งานวิจัยของ เอดิน และ สารี (Aydin; & Sari. 2011: 3500-3505) ได้ศึกษาการติด อินเทอร์เน็ตในกลุ่มวัยรุ่น เพื่อตรวจสอบบทบาทของความนับถือตนเองของวัยรุ่นที่ติดอินเทอร์เน็ต กลุ่มตัวอย่าง ในการศึกษาประกอบด้วย วัยรุ่นจากเมืองแตรบซอน ประเทศตุรกี จำนวน 324 คน ผลการวิจัยพบว่าความนับถือตนเองต่อสังคม และความนับถือตนเอง ต่อครอบครัว ที่บ้าน ร่วมกัน อธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 14.00

งานวิจัยของ โคช และเทเมอร์ (Koc; & Tamer. 2011: 2912-2916) ได้ตรวจสอบการใช้ งานอินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในตุรกี จำนวน 1,380 คน ผลการวิจัยพบว่า ความถี่ของการใช้อินเทอร์เน็ตแตกต่างกันตามตัวแปรเพศ สถานะทางเศรษฐกิจ ประเภทของ สถานศึกษา และเกรดเฉลี่ย นอกจากนี้ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับการติดอินเทอร์เน็ต ได้แก่ เพศ เกรดเฉลี่ย และประเภทของสถานศึกษา

งานวิจัยของ ออซซินาร์ (Ozcinar. 2011: 22-32) ศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างการติดอินเทอร์เน็ตและการสื่อสาร รวมถึงปัญหาในการเรียนและสุขภาพของวัยรุ่นทางตอนเหนือของไซปรัส ข้อมูลที่ใช้ในการวิเคราะห์ได้มาจากกลุ่มตัวอย่างอายุ 14 – 26 ปี จำนวน 851 คน ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างร้อยละ 6.60 มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตโดยเฉพาะกลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา และตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับการติดอินเทอร์เน็ตในการวิจัยครั้งนี้ คือ ตัวแปรเพศ และจำนวนชั่วโมงในการใช้อินเทอร์เน็ต

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตรวมถึงกิจกรรมต่าง ๆ ได้แก่ การเล่นเกมออนไลน์ การสนทนาออนไลน์ และการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศพบว่ามีการศึกษาวิจัยหลากหลายรูปแบบ เช่น การศึกษาปัจจัย ที่มีผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ กับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำตัวแปรที่เกี่ยวข้องและส่งผลกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตจากงานวิจัยมาสรุปเป็นตาราง โดยแสดงค่าน้ำหนักความสำคัญและค่าสถิติอื่น ๆ เพื่อนำมาใช้ประกอบการพิจารณาคัดเลือกตัวแปรที่จะนำมาใช้ในงานวิจัยนี้ต่อไป

ตาราง 1 การสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมกาติดต่ออินเทอร์เน็ต

	ไชยรัตน์ บุตรพรหม (2545)	จารวิ ยั่งยืน (2549)	พรทิพย์ ร่มนุ่น (2550)	ณัฐปภัสร จันทพรหม (2551)	วัชร รัตนธรรม (2552)	อดิราช เกิดทอง (2552)	วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง (2553)	อมรัตน์ ดวงรัตน์ (2553)	อัศเดช หอเจริญ (2553)	Katherine; & Louis (2004)	Ha; et al. (2007)	Lee; & Chae (2007)	Liu; & Kuo (2007)	Yen; et al. (2007)	Betül; & Serkan (2011)	Mustafa; & Suzan (2011)	Zehra (2011)
ปัจจัยส่วนบุคคล																	
เพศ	-0.12*	-0.31*	-	2.17*	-	-	-	5.37*	-	(-0.18***)	-	(-0.40**)	-	-	-	85.29*	49.25*
	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-0.09*	-	[0.36**]	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0.18***	-	-	-	-	-	-	-
ระดับการศึกษา	-0.12*	-	-	4.60*	-	-	-	-	-	0.25***	-	[0.19**]	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-0.32***	-	-	-	-	-	-	-
เกรดเฉลี่ย	-	-0.33*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	37.58*	-
อายุ	-	-	-	4.00*	-	-	-	-	-	-0.15**	-	-	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-0.12*	-	-	-	-	-	-	-

หมายเหตุ *** มีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .001, ** มีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .01, * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตัวหนังสือปกติ แทนด้วย พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต, ตัวเอียง แทนด้วย กิจกรรมการเข้าชมเว็บไซต์, (...) แทนด้วย กิจกรรมการเล่นเกมนออนไลน์

_____ แทนด้วย กิจกรรมสนทนาออนไลน์, [...] แทนด้วย กิจกรรมที่ใช้ในการสื่อสาร,

ค่าสถิติที่เป็นตัวหนา คือ ค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยของตัวพยากรณ์ในรูปคะแนนมาตรฐาน (Beta),

ค่าสถิติที่เป็นตัวหนังสือปกติ คือ ค่าสถิติอื่น ๆ ได้แก่ ค่า t-test, F-test, ค่าไคสแควร์ (χ^2) และอิทธิพลทางตรงของตัวแปรสาเหตุที่ส่งผลต่อตัวแปรผล

ตาราง 1 (ต่อ)

	ไชยรัตน์ บุตรพรหม (2545)	จารวิ ยั่งยืน (2549)	พรทิพย์ รุ่งน่ม (2550)	ณัฐปภัสร จันทรรหอม (2551)	วัชร รัตนธรรม (2552)	อดิราช เกิดทอง (2552)	วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง (2553)	อมรัตน์ ดวงรัตน์ (2553)	อัศเดช หอเจริญ (2553)	Katherine; & Louis (2004)	Ha; et al. (2007)	Lee; & Chae (2007)	Liu; & Kuo (2007)	Yen; & et al. (2007)	Betül; & Serkan (2011)	Mustafa; & Suzan (2011)	Zehra (2011)
รายได้/สัปดาห์ ที่มาของรายได้ จำนวนนามแฝง				8.09* 18.00* . . .						. . . (0.90**) 0.19***							
ปัจจัยภายในบุคคล																	
อารมณ์อ่อนไหว	0.28*	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
การให้ความร่วมมือ	. .	. .	. .	. .	-0.39*	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
ภาวะซึมเศร้า	. .	. .	. .	. .	0.75*	. .	. .	. .	. .	. .	0.32*	. .	. .	. .	. .	. .	. .
การหลีกเลี่ยงภัยอันตราย	. .	. .	. .	. .	0.22*	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
การควบคุมตน	. .	. .	. .	. .	. .	. .	(-0.14*)	. .	. .	(0.09**)	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
	. .	. .	. .	. .	. .	. .	-0.24*	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
ความเหงา	. .	. .	. .	. .	. .	. .	(0.08*)	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
การเห็นคุณค่าในตนเอง	. .	. .	. .	. .	. .	. .	-0.08	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
ความประหม่า	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	-0.08**	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .
พฤติกรรมก่ออาชญากรรม	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	. .	0.14*	. .	. .	. .	. .	. .	. .

ตาราง 1 (ต่อ)

	ไชยรัตน์ บุตรพรหม (2545)	จารี ยั่งยืน (2549)	พริทีย์ ร่มนุ่น (2550)	ณัฐปภัศร์ จันทร์หอม (2551)	วัชร รัตนธรรม (2552)	อดิราช เกิดทอง (2552)	วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง (2553)	อมรัตน์ ดวงรัตน์ (2553)	อักรเดช ห่อเจริญ (2553)	Katherine; & Louis (2004)	Ha; et al. (2007)	Lee; & Chae (2007)	Liu; & Kuo (2007)	Yen; & et al. (2007)	Betüli; & Serkan (2011)	Mustafa; & Suzan (2011)	Zehra (2011)
อาการวิตกกังวล	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0.12*	-	-	-	-	-	-
ความวิตกกังวลทางสังคม	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0.15**	-	-	-	-
ความนับถือตนเองต่อสังคม	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-0.19**	-	-
ความนับถือตนเองต่อครอบครัวที่บ้าน	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-0.20**	-	-
ปัจจัยสภาพแวดล้อม																	
สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน	-	-0.18*		18.96*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
สภาพแวดล้อมทางสังคม	-	-	0.57**	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
รายได้ของผู้ปกครอง	-	-	3.74*	10.41*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
การให้บริการคอมพิวเตอร์ของโรงเรียน	-	-	-2.29*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
อาชีพของบิดา	-	-	-	6.40*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
อาชีพของมารดา	-	-	-	6.71*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ผู้ที่อาศัยอยู่ด้วย	-	-	-	3.19*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ความสัมพันธ์ของผู้ปกครองกับวัยรุ่น	-	-	-	9.16*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
การอบรมของผู้ปกครองต่อการเล่นเกมเป็นเวลานาน	-	-	-	12.87*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

ตาราง 1 (ต่อ)

	ไชยรัตน์ บุตรพรหม (2545)	จารี ยั่งยืน (2549)	พรทิพย์ ร่มนุ่น (2550)	ณัฐปภัสร จันทร์หอม (2551)	วัชร รัตนธรรม (2552)	อดิราช เกิดทอง (2552)	วิไลลักษณ์ ทองดำบรรจง (2553)	อมรัตน์ ดงรัตน์ (2553)	อักรเดช ห่อเจริญ (2553)	Katherine; & Louis (2004)	Ha; et al. (2007)	Lee; & Chae (2007)	Liu; & Kuo (2007)	Yen; et al. (2007)	Betüli; & Serkan (2011)	Mustafa; & Suzan (2011)	Zehra (2011)
การอบรมของผู้ปกครองต่อการเล่นเกมนอกบ้าน	-	-	-	4.33*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
การเล่นเกมนอกบ้านต่อผู้ปกครอง	-	-	-	10.56*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ผลของการเล่นเกมที่มีต่อเพื่อน	-	-	-	14.87*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
บุคคลที่ชักชวนเล่นเกม	-	-	-	11.48*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
สถานที่เล่นเกม	-	-	-	4.29*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
การเล่นเกมที่บ้าน	-	-	-	5.93*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
การเล่นเกมที่ร้านอินเทอร์เน็ต	-	-	-	15.77*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
การเล่นเกมที่โรงเรียน	-	-	-	5.27*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
การควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว	-	-	-	-	-	-	(0.09*)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
แบบอย่างผู้ปกครองในการรับสื่อ	-	-	-	-	-	-	-0.15*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
อิทธิพลของเพื่อนในการใช้	-	-	-	-	-	-	(-0.46*)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม	-	-	-	-	-	-	-0.20*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
กิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน	-	-	-	-	-	-	(0.13*)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
จำนวนสมาชิกในครอบครัว	-	-	-	-	-	-	-	6.64*	-	-	-	-	-	-	-	-	-

ตาราง 1 (ต่อ)

	ไชยรัตน์ บุตรพรหม (2545)	จารี ยั่งยืน (2549)	พรทิพย์ ร่มนุ่น (2550)	ณัฐปภัศร์ จันทร์หอม (2551)	วัชร รัตนธรรม (2552)	อดิราช เกิดทอง (2552)	วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง (2553)	อมรัตน์ ดวงรัตน์ (2553)	อักรเดช ห่อเจริญ (2553)	Katherine; & Louis (2004)	Ha; et al. (2007)	Lee; & Chae (2007)	Liu; & Kuo (2007)	Yen; & et al. (2007)	Betüli; & Serkan (2011)	Mustafa; & Suzan (2011)	Zehra (2011)
อาชีพผู้ปกครอง	-	-	-	-	-	-	-	6.82*	-	-	-	-	-	-	-	-	-
รายได้เฉลี่ยของครอบครัว	-	-	-	-	-	-	-	7.65*	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองและเด็ก	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-0.13**	-	-	-	-
ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-0.31**	-	-	-	-
ไม่ได้รับการดูแลจากพ่อแม่	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6.29*	-	-	-
ความขัดแย้งระหว่างวัยรุ่นและผู้ปกครองสูง	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	69.36***	-	-	-
ความขัดแย้งระหว่างผู้ปกครองสูง	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	31.72**	-	-	-
การใช้แอลกอฮอล์ของพ่อ	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	9.70**	-	-	-
การใช้แอลกอฮอล์ของแม่	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6.99**	-	-	-
การใช้แอลกอฮอล์ของพี่น้อง	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	27.68***	-	-	-
ทัศนคติทางบวกของผู้ปกครองกับการสูบบุหรี่ของวัยรุ่น	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6.84**	-	-	-
ทัศนคติทางบวกของผู้ปกครองต่อการใช้เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของวัยรุ่น	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5.08*	-	-	-

ตาราง 1 (ต่อ)

	ไชยรัตน์ บุตรพรหม (2545)	จารี ยั่งยืน (2549)	พรทิพย์ ร่มนุ่น (2550)	ณัฐปภัสร จันทร์หอม (2551)	วัชร รัตนธรรม (2552)	อดิราช เกิดทอง (2552)	วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง (2553)	อมรัตน์ ดวงรัตน์ (2553)	อักรเดช ห่อเจริญ (2553)	Katherine; & Louis (2004)	Ha; et al. (2007)	Lee; & Chae (2007)	Liu; & Kuo (2007)	Yen; & et al. (2007)	Betüli; & Serkan (2011)	Mustafa; & Suzan (2011)	Zehra (2011)
ทัศนคติทางบวกของผู้ปกครองต่อการ ใช้สารเสพติดของวัยรุ่น ประเภทของสถานศึกษา	- -	- -	- -	- -	- -	- -	- -	- -	- -	- -	- -	- -	- -	13.16*** -	- -	- 30.76*	- -
ปัจจัยการรับรู้																	
การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์	-	0.18*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ความรู้ทางคอมพิวเตอร์	-	0.15*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
การรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต	-	-	-0.15*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
การรับรู้ความสามารถในการเล่นเกม คอมพิวเตอร์	-	-	-	-	-	0.21**	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
เจตนาเล่นเกมคอมพิวเตอร์	-	-	-	-	-	0.75**	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ระดับการติดอินเทอร์เน็ต	-	-	-	-	-	-	-	-	1572.59*	-	-	-	-	-	-	-	-
การติดอินเทอร์เน็ต	-	-	-	-	-	-	-	-	-	(0.11**)	-	-	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0.10*	-	-	-	-	-	-	-
ความพึงพอใจในครอบครัว	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	53.41*	-	-	-
พฤติกรรมการใช้ และอื่น ๆ																	
เจ้าของเครื่องคอมพิวเตอร์ในบ้าน	-	-	-	7.65*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

ตาราง 1 (ต่อ)

	ไชยรัตน์ บุตรพรหม (2545)	จารี ยั่งยืน (2549)	พรทิพย์ ร่มนุ่น (2550)	ณัฐปภัสร จันทร์หอม (2551)	วัชร รัตนธรรม (2552)	อดิราช เกิดทอง (2552)	วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง (2553)	อมรัตน์ ดวงรัตน์ (2553)	อักรเดช ห่อเจริญ (2553)	Katherine; & Louis (2004)	Ha; et al. (2007)	Lee; & Chae (2007)	Liu; & Kuo (2007)	Yen; & et al. (2007)	Betüli; & Serkan (2011)	Mustafa; & Suzan (2011)	Zehra (2011)
การจัดวางคอมพิวเตอร์ในบ้าน	-	-	-	2.73*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
การใช้คอมพิวเตอร์/สัปดาห์	-	-	-	9.70*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
เวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์/ครั้ง	-	-	-	8.01*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	884.42
ช่วงเวลาที่ใช้คอมพิวเตอร์	-	-	-	11.21*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
เวลาในการเล่นเกม/ครั้ง	-	-	-	22.40*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ความถี่ในการเล่นเกม/สัปดาห์	-	-	-	23.24*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ประโยชน์ที่ได้จากการเล่นเกม	-	-	-	5.42*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
จำนวนเพื่อนที่รู้จักจากเกม	-	-	-	5.51*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
การสนทนาผ่านเกม	-	-	-	6.95*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ลักษณะการสนทนาขณะเล่นเกม	-	-	-	7.00*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ลักษณะเกมที่เล่นประจำ	-	-	-	3.21*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ความสนใจส่วนของเกมออนไลน์	-	-	-	-	-	-	-	5.51*	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ความต้องการเนื้อหาของผู้เล่น	-	-	-	-	-	-	-	6.71*	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ความต้องการเลือกปรับแต่งพีเจอรในเกม	-	-	-	-	-	-	-	4.94*	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ความต้องการกิจกรรมภายในเกม	-	-	-	-	-	-	-	5.81*	-	-	-	-	-	-	-	-	-

ตาราง 1 (ต่อ)

	ไชยรัตน์ บุตรพรหม (2545)	จารี ยั่งยืน (2549)	พรทิพย์ รัมมูม (2550)	ณัฐปภัสร จันทร์หอม (2551)	วัชร รัตนธรรม (2552)	อดิราช เกิดทอง (2552)	วิไลลักษณ์ ทองดำบรรจง (2553)	อมรัตน์ ดวงรัตน์ (2553)	อักรเดช หอเจริญ (2553)	Katherine; & Louis (2004)	Ha; et al. (2007)	Lee; & Chae (2007)	Liu; & Kuo (2007)	Yen; & et al. (2007)	Betüli; & Serkan (2011)	Mustafa; & Suzan (2011)	Zehra (2011)
ประเภทของเกมออนไลน์	-	-	-	-	-	-	-	3.37*	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ปัจจัยที่ดึงดูดให้เล่นเกมออนไลน์	-	-	-	-	-	-	-	3.88*	-	-	-	-	-	-	-	-	-
การนำเสนอภาพในเกมออนไลน์	-	-	-	-	-	-	-	4.74*	-	-	-	-	-	-	-	-	-
การเลือกปรับแต่งตัวละครในเกม	-	-	-	-	-	-	-	4.06*	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ระดับขั้นที่เริ่มเล่นเกมออนไลน์	-	-	-	-	-	-	-	-	32.37*	-	-	-	-	-	-	-	-
ช่วงเวลาที่เล่นเกม	-	-	-	-	-	-	-	-	14.68*	-	-	-	-	-	-	-	-
เวลาเฉลี่ยในแต่ละวัน	-	-	-	-	-	-	-	-	1572.89*	-	-	-	-	-	-	-	-
เวลาเล่นเกมใน 6 เดือนที่ผ่านมา	-	-	-	-	-	-	-	-	756.43*	-	-	-	-	-	-	-	-
ช่วงวันที่เล่นเกม	-	-	-	-	-	-	-	-	772.26*	-	-	-	-	-	-	-	-
การใช้อินเทอร์เน็ต (วัน/สัปดาห์)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	(0.35***)	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0.18***	-	-	-	-	-	-	-
การใช้อินเทอร์เน็ต (นาที)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	(0.18***)	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0.12**	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0.15**	-	-	-	-	-	-	-

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยได้คัดเลือกตัวแปรเพื่อนำมาใช้ในการศึกษาจากตารางสังเคราะห์งานวิจัย โดยกำหนดเกณฑ์สำหรับใช้ในการพิจารณาคัดเลือก 4 ประเด็น ดังนี้ 1) คำนำหนักความสำคัญ 2) แนวคิดทางจิตวิทยา 3) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ 4) ความครอบคลุมของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ได้แก่ การเล่นเกมออนไลน์ การสนทนาออนไลน์ และการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ทำให้ได้ตัวแปรจำนวน 5 ตัวแปร ได้แก่ สัมพันธภาพในครอบครัว การสนับสนุนทางสังคม ภาวะซึมเศร้า การควบคุมตนเอง และการรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต โดยผู้วิจัยได้จัดกลุ่มตัวแปรปัจจัยให้สอดคล้องกับแนวคิด ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม และทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยมที่นำมาใช้เป็นกรอบแนวคิดของงานวิจัย ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์หรือปัจจัยด้าน สภาพแวดล้อม จากตารางสังเคราะห์งานวิจัยพบตัวแปรที่ตรงกับเกณฑ์พิจารณามากที่สุดมีจำนวน 2 ตัวแปร คือ ตัวแปรสัมพันธภาพในครอบครัว จากงานวิจัยของ ณัฐปภัสร์ จันทรหอม (2551) มีค่าสถิติ F-test เท่ากับ 9.16 แสดงว่าสัมพันธภาพระหว่างผู้ปกครองและวัยรุ่น มีผลต่อความถี่และระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ งานวิจัยของ หลิว และคูโอ (Liu; & Kuo. 2007) มีค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยของตัวพยากรณ์ในรูปคะแนนมาตรฐาน (Beta) เท่ากับ -0.13 แสดงว่า ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองและเด็ก มีความสัมพันธ์ทางลบกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และงานวิจัยของ เย็น และคนอื่น ๆ (Yen; & et al. 2007) มีค่าสถิติไค-สแควร์ (χ^2) เท่ากับ 69.36 แสดงว่าพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์กับความขัดแย้งระหว่างวัยรุ่นและผู้ปกครองสูง ตัวแปรถัดมา คือ ตัวแปรการสนับสนุนทางสังคม จากอิทธิพลของเพื่อนและสื่อมวลชน ในงานวิจัยของ จารวี ยั่งยืน (2549) และพรทิพย์ ร่มนุ่น (2550) มีค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยของตัวพยากรณ์ในรูปคะแนนมาตรฐาน (Beta) เท่ากับ -0.18 และ 0.57 ตามลำดับ แสดงว่าการสนับสนุนทางสังคมมีความสัมพันธ์ทางลบและทางบวกกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

เมื่อศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพบว่า แนวคิดทฤษฎี การเรียนรู้ทางปัญญาสังคม และทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยมได้กล่าวว่าปัจจัยสภาพแวดล้อมหรือลักษณะสถานการณ์ของบุคคล มีผลต่อการเกิดพฤติกรรม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เนติมา กมลเลิศ (2549) ที่ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 พบว่า การสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อน เป็นหนึ่งของ ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ต งานวิจัยของ อัจฉริสา ชุมมานนท์ (2548) ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น พบว่าครอบครัว/ญาติ และกลุ่มเพื่อน ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น และงานวิจัยของ นันทวัชร์ สหชัยรุ่งเรือง (2549) ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมและ สาเหตุการเล่น

เกมออนไลน์ของผู้เล่นวัยต่าง ๆ พบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ช่วงอายุ 10 – 15 ปี มักจะเล่นเกมออนไลน์เนื่องจากเพื่อนชักชวน และช่วงอายุ 16 – 20 ปี มักจะเล่นเกมออนไลน์เนื่องจากบุคคลใกล้ชิดชักชวน และเกิดจากความอยากรู้อยากลอง

จากการพิจารณาข้างต้น ผู้วิจัยจึง นำตัวแปรสัมพันธภาพในครอบครัวและการสนับสนุนทางสังคม ซึ่งจัดอยู่ในกลุ่มปัจจัยเชิงสาเหตุด้านสถานการณ์ มาใช้ในการศึกษางานวิจัยชิ้นนี้

2. ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิมหรือปัจจัย ภายในบุคคล จากตารางสังเคราะห์งานวิจัยพบตัวแปรที่ตรงกับเกณฑ์พิจารณามากที่สุดมีจำนวน 2 ตัวแปร คือ ตัวแปรภาวะซึมเศร้า จากงานวิจัยของ วัชร รัตนธรรม (2552) และงานวิจัยของ ฮา และคนอื่น ๆ (Ha; et al. 2007) มีค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยของตัวพยากรณ์ในรูปคะแนนมาตรฐาน (Beta) สูงสุดคือ 0.75 และ 0.32 ตามลำดับ แสดงว่าภาวะซึมเศร้ามีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ตัวแปรถัดมา คือ ตัวแปรการควบคุมตนเอง จากงานวิจัยของ วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง (2553) พบอิทธิพลทางตรงของตัวแปรการควบคุมตนเองที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตในกิจกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และกิจกรรมสนทนาออนไลน์ เท่ากับ -0.14 และ -0.24 ตามลำดับ แสดงว่าการควบคุมตนเองมีอิทธิพลทางลบโดยตรงต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางลบอย่างเด่นชัดที่สุดจากตัวแปรการควบคุมตนเอง งานวิจัยของ อัครเดช ห่อเจริญ (2553) พบว่า ค่าสถิติไค-สแควร์ (χ^2) ของการควบคุมตนเองมีความสัมพันธ์กับระดับชั้นที่เริ่มเล่นเกมออนไลน์ เวลาที่เล่นเกมใน 6 เดือนที่ผ่านมา ช่วงวันที่มักเล่นเกม การเล่นเกมเฉลี่ยในแต่ละวัน และระดับการติดเกมออนไลน์ เมื่อจำแนกตามช่วงเวลาเล่นเกมพบว่า นักเรียนที่ติดเกมออนไลน์และไม่ติดเกมออนไลน์มีการควบคุมตนเองแตกต่างกัน และงานวิจัยของ ชัค และเหลียง (Chak; & Leung. 2004) พบว่ามีค่า Beta เท่ากับ 0.09 แสดงว่าการควบคุมตนเองมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวแปร ภาวะซึมเศร้า และตัวแปรการควบคุมตนเอง พบว่าทั้งสองตัวแปร เป็นปัจจัยสำคัญที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต เพราะทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม และทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยมได้กล่าวว่าปัจจัยภายในบุคคลหรือจิตลักษณะเดิมของบุคคลมีผลต่อการเกิดพฤติกรรม รวมถึงงานวิจัยของ ดวงใจ กษานติกุล (วัชร รัตนธรรม. 2552; อ้างอิงจาก ดวงใจ กษานติกุล. 2543; Chou; & Hsiao. 1990; Kraut; et al. 1998; Young. 1999) ได้กล่าวว่าผู้ที่มีอาการติดอินเทอร์เน็ตจะควบคุมการใช้งานของตนไม่ได้ จนมีผลต่อสุขภาพกายและจิตใจ สามารถพบได้ในบุคคลที่มีภาวะซึมเศร้า และสอดคล้องกับงานวิจัยของ เคร้าท์ และคนอื่น ๆ (Kraut; et al. 1998) ได้ศึกษาบุคคลที่อยู่ในกลุ่มเสี่ยงต่อการติดอินเทอร์เน็ต

โดยบุคคลที่ติดอินเทอร์เน็ตจะมีภาวะการยึดติดกับสิ่งเสพติด เป็นบุคคลที่ไม่มีความมั่นใจในตนเอง ต้องคอยพึ่งพิงผู้อื่น ทั้งนี้ ยัง (Young. 1999) และ ชู และเซา (Chou; & Hsiao. 1990) คาดว่าปัจจัยที่ทำให้บุคคลมีพฤติกรรมถึงขั้นเสพติดอินเทอร์เน็ตมีหลายประการ โดยภาวะซึมเศร้าเป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญที่ทำให้บุคคลใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไปเกินความพอดี ในส่วนของการควบคุมตนเอง งานวิจัยของ ปราณี จ้อยร อุด (2552) ได้ศึกษา ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมี วิจารณ์ญาณ พบว่า บุคคลที่สามารถควบคุมตนเองได้อย่างเหมาะสม จะมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณ์ญาณ และงานวิจัยของ จีรวรรณ มาทวี (2548) ได้ศึกษาสาเหตุผลสืบเนื่องและแนวทางในการลดพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์พบว่า ก่อนและหลังการใช้การควบคุมตนเอง นักเรียนมีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.01

จากการพิจารณาข้างต้น ผู้วิจัยจึงนำตัวแปรภาวะซึมเศร้าและการควบคุมตนเอง ซึ่งจัดอยู่ในกลุ่มปัจจัยเชิงสาเหตุด้านจิตลักษณะเดิม มาใช้ในการศึกษางานวิจัยขั้นนี้

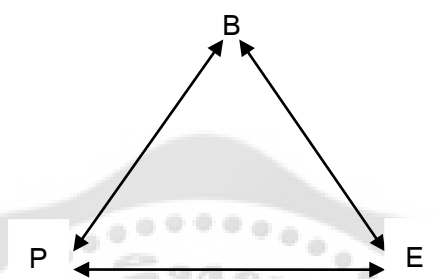
3. ปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์หรือปัจจัยด้าน การรับรู้ จากตารางสังเคราะห์ งานวิจัยพบตัวแปรที่น่าสนใจและตรงกับเกณฑ์พิจารณามากที่สุด คือ ตัวแปรการรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต ในงานวิจัยของ พรทิพย์ ร่มนุ่ม (2550) มีค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยของตัวพยากรณ์ในรูปคะแนนมาตรฐาน (Beta) เท่ากับ -0.15 แสดงว่า การรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์ทางลบกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ซึ่งตัวแปรนี้มีความสอดคล้องกับทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม ที่กล่าวว่า ปัจจัยการรับรู้หรือจิตลักษณะตามสถานการณ์ของบุคคลมีผลต่อการเกิดพฤติกรรม สอดคล้องกับงานวิจัยของ เนติมา กมลเลิศ (2549) ที่ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 พบว่า การรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต เป็นหนึ่งในปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ต

จากเหตุผลและข้อค้นพบจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องข้างต้น ผู้วิจัยจึงนำตัวแปรการรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต ซึ่งจัดอยู่ในกลุ่มปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์มาใช้ในการศึกษางานวิจัย โดยผู้วิจัยจะนำเสนอรายละเอียดของแต่ละตัวแปรในหัวข้อถัดไป

3. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การศึกษานี้ ปัจจัย เชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อ พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม และทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยมมาเป็นกรอบในการศึกษา เนื่องจากทั้งสองทฤษฎีได้อธิบายสาเหตุของ การเกิด พฤติกรรมว่า มีสาเหตุมา จากปัจจัยภายในตัวบุคคลและปัจจัยสภาพแวดล้อม ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

3.1 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social Cognitive Theory) พัฒนาขึ้นโดย แบนดูรา (Bandura) มีแนวคิดเชื่อว่าพฤติกรรมของคนเราไม่ได้เกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลงไปเนื่องจาก ปัจจัยทางสภาพแวดล้อมเพียงอย่างเดียว จะต้องมียปัจจัย ภายใน บุคคลร่วมด้วยและการร่วมของ ปัจจัยส่วนบุคคลนั้นจะต้องร่วมกันในลักษณะที่กำหนดซึ่งกันและกันกับปัจจัยทางด้านพฤติกรรม และสภาพแวดล้อม (สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. 2553: 48; อ้างอิงจาก Bandura. 1989) ดังภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบ 2 การกำหนดซึ่งกันและกันของปัจจัยด้านพฤติกรรม (B: Behavior)

สภาพแวดล้อม (E: Environment) และปัจจัยภายในบุคคล (P: Personal)

ที่มา: ประทีป จินฉ่ำ. (2540). การวิเคราะห์พฤติกรรมและการปรับพฤติกรรม.

อ้างอิงจาก Bandura. 1986.

จากภาพประกอบ 1 แสดงให้เห็นว่าพฤติกรรมของบุคคล (B) สภาพแวดล้อม (E) และ ปัจจัยภายในบุคคล (P) มีผลต่อการเรียนรู้และการกระทำ ถึงแม้ว่าปัจจัยทั้งสามจะทำหน้าที่กำหนด ซึ่งกันและกัน แต่ก็ไม่ได้หมายความว่า จะมีอิทธิพลในการกำหนดกันอย่างเท่าเทียม บางปัจจัยอาจมี อิทธิพลมากกว่าอีกปัจจัย และอิทธิพลของปัจจัยทั้งสามนั้นไม่ได้เกิดขึ้นพร้อม ๆ กัน หากแต่ต้อง อาศัยเวลาในการที่ปัจจัยใดปัจจัยหนึ่งจะมีผลต่อการกำหนดปัจจัยอื่น ๆ ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญา สังคมของ แบนดูรา (Bandura) ได้เน้นแนวคิด 3 ประการ (ประทีป จินฉ่ำ. 2540: 96-117; อ้างอิงจาก Bandura. 1986; สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. 2553: 50-60; อ้างอิงจาก Bandura. 1986) คือ

1. การเรียนรู้โดยการสังเกต (Observational Learning) แบนดูรา เชื่อว่าการเรียนรู้ส่วนใหญ่ ของคนเราเกิดจากการสังเกตพฤติกรรมจากตัวแบบ ซึ่งจะแตกต่างจากการเรียนรู้จากประสบการณ์ ที่ต้องอาศัยการลองผิดลองถูก ในการเรียนรู้โดยผ่านตัวแบบนั้นตัวแบบเดียวสามารถถ่ายทอดทั้ง ความคิดและการแสดงออกได้พร้อม ๆ กัน เพราะเนื่องจากคนเราใช้ชีวิตในแต่ละวันในสภาพแวดล้อมที่

แคบ ๆ ดังนั้นการรับรู้เกี่ยวกับสภาพการณ์ต่าง ๆ ของสังคมจึงผ่านจากประสบการณ์ของผู้อื่น โดยการได้ยินและได้เห็นโดยไม่มีประสบการณ์ตรงที่เกี่ยวข้อง คนส่วนมากรับรู้เรื่องราวต่าง ๆ ของสังคมโดยผ่านทางสื่อแทบทั้งสิ้น ซึ่งสอดคล้องกับ จรรยา สุวรรณทัต (2521) ที่ได้กล่าวว่าการถ่ายทอดลักษณะทางสังคมส่วนมากเกิดจากการเรียนรู้และการเลียนแบบ โดยเด็ก จะเลียนแบบบิดามารดาหรือผู้ที่เลี้ยงดูตนมากที่สุดเพราะคนที่ใกล้ชิดกับเด็ก และอาจจะเลือกเลียนแบบคนประเภทอื่น ๆ ในสังคมด้วย เช่น เพื่อนที่โรงเรียนหรือกลุ่มเด็กอายุรุ่นราวคราวเดียวกัน ที่เป็นดังนี้ เพราะความคล้ายคลึงของเด็กกับผู้ที่เขาเลือกเป็นตัวแบบ ทั้งนี้ แบนดูรา (Bandura) ได้แบ่งตัวแบบแบ่ง 4 ประเภทคือ 1) ตัวแบบทางพฤติกรรม (Behavioral Modeling) หมายถึงการมีตัวแบบที่แสดงพฤติกรรมให้บุคคลอื่นเห็น 2) ตัวแบบทางวาจา (Verbal Modeling) หมายถึงการมีตัวแบบที่พูดบอกหรือเขียนบอกว่าจะทำอะไรอย่างไร 3) ตัวแบบสัญลักษณ์ (Symbolic Modeling) หมายถึงการมีตัวแบบภาพหรือเสียงที่ผ่านสื่อต่าง ๆ คือ วิทยุ โทรทัศน์ คอมพิวเตอร์ รวมทั้งสื่อทั้งที่เป็นรูปธรรม เช่น การแต่งกาย การใช้สินค้า และที่เป็นนามธรรม เช่น ค่านิยม ความเชื่อ เจตคติ เป็นต้น 4) ตัวแบบสัมผัส (Kinesthetic Modeling) หมายถึง การมีตัวแบบโดยใช้การสัมผัส เช่น เด็กที่หุหนวกและตาบอด เวลาจะเรียนการออกเสียงอาจต้องใช้การสัมผัสริมฝีปากของครูผู้สอน นอกจากนี้ แบนดูรา (Bandura) ยังได้เสนอกระบวนการเรียนรู้จากตัวแบบมี 4 กระบวนการ คือ 1) กระบวนการใส่ใจ (Attentional Process) เป็นกระบวนการที่บุคคลใส่ใจและสนใจในการรับรู้พฤติกรรมของตัวแบบ 2) กระบวนการเก็บจำ (Retention Process) เป็นกระบวนการที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ ถ้าหากผู้สังเกตสามารถเก็บจำพฤติกรรมของตัวแบบ 3) กระบวนการกระทำ (Production Process) เป็นกระบวนการที่ผู้สังเกตนำเอาการเก็บจำเป็นสัญลักษณ์มาแปลงเป็น การกระทำ 4) กระบวนการจูงใจ (Motivational Process) เป็นกระบวนการที่มีความสำคัญอย่างมากที่ทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรมตามตัวแบบออกมา

2. การกำกับตนเอง (Self – Regulatory) หมายถึง กระบวนการที่บุคคลวางแผน ควบคุม และกำกับพฤติกรรมของตนเอง เพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของตนเองไปสู่พฤติกรรมเป้าหมายที่ต้องการ ประกอบไปด้วย 3 กระบวนการ ดังนี้ 1) กระบวนการสังเกตตนเอง (Self – Observation) บุคคลต้องทราบว่ามีอะไรเกิดขึ้นกับตนเองเสียก่อน บุคคลจึงคิดเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมนั้น และใช้ข้อมูลที่ได้อากการสังเกตมาใช้ในการตั้งเป้าหมายติดตาม ตรวจสอบและประเมินพฤติกรรมของตน 2) กระบวนการตัดสิน (Judgment Process) กล่าวคือเมื่อบุคคลสังเกตและบันทึกพฤติกรรมของตนเองแล้ว จะนำข้อมูลที่ได้อไปเปรียบเทียบกับเป้าหมายหรือมาตรฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เพื่อจะตัดสินว่า จะดำเนินการกับพฤติกรรมอย่างไรต่อไป 3) กระบวนการแสดงปฏิกิริยาต่อตนเอง (Self – Reaction)

กระบวนการนี้จะทำหน้าที่ตอบสนองต่อผลการประเมินพฤติกรรมของตนเองจากกระบวนการตัดสินใจ และทำหน้าที่เป็นตัวจูงใจสำหรับการกระทำพฤติกรรมของตนเอง ในด้านของปัจจัยที่มีผลต่อกระบวนการกำกับตนเอง ได้แก่ 1) ประโยชน์ส่วนตัว (Personal Benefits) เมื่อบุคคลได้รับประโยชน์โดยตรงต่อตัวเอง บุคคล จะยึดมั่นต่อการกำกับตนเอง จะทำให้กระบวนการกำกับตนเองคงอยู่ได้ 2) รางวัลทางสังคม (Social Reward) การที่บุคคลในสังคมยกย่อง ให้เกียรติ ชมเชย ให้การยอมรับ หรือให้รางวัล มีส่วนช่วยให้กระบวนการกำกับตนเองของบุคคลคงอยู่ได้ 3) การสนับสนุนจากตัวแบบ (Modeling Supports) บุคคลมีมาตรฐานในการกำกับตนเอง เช่น การพูดจาไพเราะ หากได้อยู่ในสภาพแวดล้อมที่คนอื่น ๆ ที่ล้วนแต่พูดจาไพเราะด้วยกัน มีส่วนช่วยเป็นตัวอย่างที่จะสนับสนุนซึ่งกันและกัน 4) ปฏิบัติทางลบจากผู้อื่น (Negative Sanctions) บุคคลที่พัฒนามาตรฐานในการกำกับตนเองมาแล้ว หากภายหลังให้รางวัลกับตนเองต่อพฤติกรรมที่ต่ำกว่ามาตรฐาน จะส่งผลให้บุคคลย้อนกลับไปใช้มาตรฐานเดิมของเขา 5) การสนับสนุนจากสภาพแวดล้อม (Contextual Supports) บุคคลที่อยู่ในสภาพแวดล้อมที่เคยเสริมให้ตนกำกับตนเองด้วยมาตรฐานระดับหนึ่ง ย่อมมีโอกาสกำกับตนเองด้วยมาตรฐานนั้นอีก 6) การลงโทษตนเอง (Self – Inflicted Punishment) จะเป็นหนทางช่วยให้บุคคลลดความไม่สบายใจจากการทำผิดมาตรฐานของตนได้

3. การรับรู้ความสามารถของตน (Perceived Self – Efficacy) หมายถึง การที่บุคคลตัดสินใจเกี่ยวกับความสามารถของตนเอง ที่จะจัดการและดำเนินการกระทำพฤติกรรมให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ แบนดูรา (Bandura) เห็นว่าความสามารถของคนเรานั้นไม่ตายตัว หากแต่ยืดหยุ่นได้ตามสถานการณ์ ดังนั้นสิ่งที่กำหนดประสิทธิภาพของการแสดงออกจึงขึ้นอยู่กับการรับรู้ความสามารถของตนในสถานการณ์นั้น ๆ นั่นคือ ถ้า เรามีความเชื่อว่าเรามีความสามารถ เราก็จะแสดงออกถึงความสามารถนั้นออกมา คนที่เชื่อว่าตนเองมีความสามารถจะมีความอดทน อุตสาหะ ไม่ท้อง่าย และประสบความสำเร็จในที่สุด การรับรู้ความสามารถของตนเองที่มีผลต่อ บุคคลในด้านต่าง ๆ ดังนี้ 1) ผลต่อการเลือกกระทำพฤติกรรมในชีวิตประจำวัน 2) ผลต่อการใช้ความพยายามและความมุ่งมั่นในการทำงาน 3) มีผลต่อการคิดและปฏิบัติทางอารมณ์ 4) เป็นผู้กำกับผลที่เกิดขึ้นจากการกระทำพฤติกรรมมากกว่าเป็นผู้ทำนายพฤติกรรม ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ความสามารถของตนเองนั้น แบนดูรา (Bandura) ได้เสนอว่ามีอยู่ด้วยกัน 4 ปัจจัยคือ 1) ประสบการณ์ที่ประสบความสำเร็จ (Mastery Experiences) ในการพัฒนาการรับรู้ความสามารถของตนเองนั้น จำเป็นที่ต้องฝึกให้เขามีทักษะเพียงพอที่ประสบความสำเร็จได้พร้อม ๆ กับทำให้รู้ว่าเขามีความสามารถในการกระทำ เช่นนี้ การที่บุคคลประสบความสำเร็จซ้ำ ๆ กันหลายครั้ง จะทำให้บุคคลมีการรับรู้ความสามารถของตนเพิ่มมากขึ้น ถึงแม้ว่าบางครั้งจะเกิดความล้มเหลวบ้างก็ตาม 2) การใช้ตัวแบบ

(Modeling) การสังเกตพฤติกรรมของตัวแบบที่มีความซับซ้อนและได้ผลที่พึงพอใจ จะทำให้ผู้สังเกตมีความรู้สึกว่าเขาสามารถที่จะประสบความสำเร็จได้ถ้าเขาพยายามและไม่ย่อท้อ 3) การใช้คำพูดชักจูง (Verbal Persuasion) มีส่วนช่วยให้บุคคลมีกำลังใจ มีความเชื่อมั่นมากขึ้น ทั้งนี้ต้องขึ้นอยู่กับบุคคลที่พูดเกลี้ยกล่อมด้วย นั่นคือบุคคลที่จะมีอิทธิพลในการพูดชักจูงให้บุคคลคล้อยตามจะต้องเป็นบุคคลที่ผู้ถูกชักจูงให้ความเชื่อถือ ไว้วางใจ และมีความสำคัญของตัวเขา เช่น พ่อแม่ ครู เพื่อน เป็นต้น 4) การกระตุ้นทางอารมณ์ (Emotional Arousal) จะมีผลต่อการรับรู้ความสามารถของตนในสภาพที่ถูกข่มขู่ การกระตุ้นที่รุนแรงหรือถูกกระตุ้นมาก ๆ มักจะทำให้บุคคลกระทำพฤติกรรมไม่ค่อยได้ผลดี การลดการกระตุ้นทางอารมณ์ลงจะช่วยให้บุคคลสามารถพัฒนาศักยภาพได้ดียิ่งขึ้น

3.2 ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism Model)

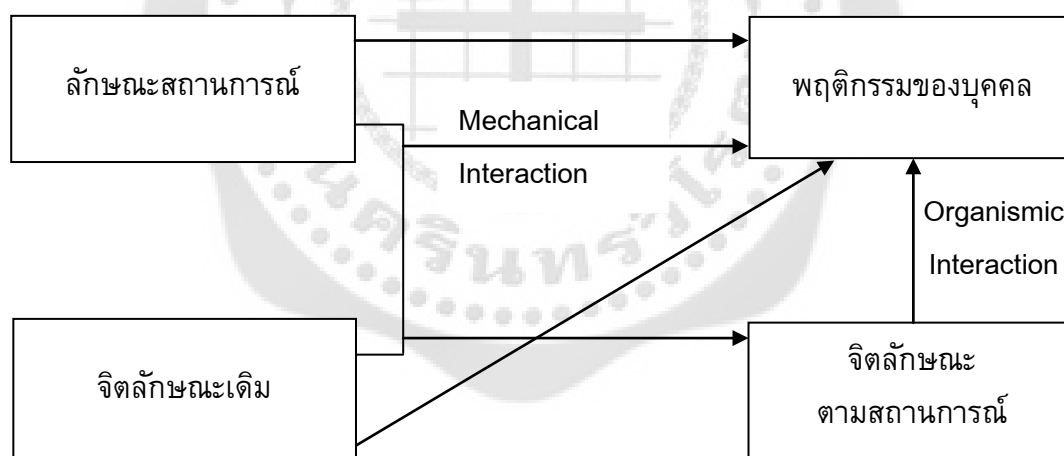
ทฤษฎีที่นำมาใช้ในการอธิบายพฤติกรรมการตัดสินใจนี้ได้อีกทฤษฎีหนึ่งก็คือ รูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism Model) ซึ่งเป็นรูปแบบทฤษฎีที่ช่วยทำให้เห็นมุมมองเกี่ยวกับการศึกษาสาเหตุของพฤติกรรมบุคคลในหลายด้าน โดยเนื้อหาทฤษฎีจะกล่าวถึง สาเหตุของพฤติกรรมของมนุษย์ (ดูเดือน พันธุมนาวิน. 2550: 89-93; อ้างอิงจาก ดวงเดือน พันธุมนาวิน. 2541; 2548ก) แบ่งได้เป็น 4 กลุ่ม ดังนี้

1. สาเหตุด้านลักษณะสถานการณ์ (Situational Factors) เป็นสิ่งที่อยู่รอบตัวและมีอิทธิพลต่อการกระทำของบุคคลที่สามารถรับรู้ได้ เช่น การรับรู้การสนับสนุนจากคนรอบข้าง สถานการณ์เหล่านี้อาจอยู่ในลักษณะ 2 ประการ คือ 1) สถานการณ์ที่เอื้ออำนวยให้เกิดพฤติกรรมที่พึงปรารถนา เช่น สถานการณ์การได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบรักสนับสนุนและใช้เหตุผล การเห็นแบบอย่างที่ดี การเปิดรับข่าวสารที่มีประโยชน์ 2) สถานการณ์ที่ขัดขวางมิให้เกิดพฤติกรรมที่พึงปรารถนา เช่น อยู่ใกล้แหล่งยาเสพติด การมีภาระงานที่หนัก นอกจากนี้ยังมีทฤษฎีและหลักการอื่น ๆ เกี่ยวกับด้านสถานการณ์ที่อาจเป็นสาเหตุของพฤติกรรมของบุคคล

2. สาเหตุด้านจิตลักษณะเดิม (Psychological Traits) เป็นจิตลักษณะที่สะสมตั้งแต่เด็กและติดตัวมา มีพื้นฐานมาจากการถ่ายทอดทางสังคม เช่น ครอบครัว โรงเรียน ศาสนา สติปัญญา ค่านิยม ในปัจจุบันนักวิชาการทางจิตวิทยาได้ค้นคว้าจิตลักษณะและบุคลิกภาพจนนำเสนอทฤษฎีต่าง ๆ ที่เป็นสาเหตุของพฤติกรรมบุคคลไว้มากมาย ซึ่งทฤษฎีทางจิตลักษณะที่สำคัญของไทย เช่น ต้นไม้จริยธรรม

3. สาเหตุที่เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างลักษณะสถานการณ์และจิตลักษณะเดิม เป็นสาเหตุที่เกิดจากอิทธิพลร่วมกันระหว่างลักษณะ สถานการณ์ที่กำลังเผชิญ และจิตลักษณะเดิมของบุคคล ซึ่งเรียกว่า ปฏิสัมพันธ์แบบกลไก (Mechanical Interaction) เช่น ผู้ที่มีสุขภาพจิตไม่ปกติเมื่ออยู่ในสถานการณ์ที่ย่ำแย่หรือกดดันจึงทำให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว เป็นต้น ทั้งนี้อิทธิพลของ ลักษณะสถานการณ์และจิตลักษณะเดิมจะใช้การวิเคราะห์ทางสถิติขั้นสูง เช่น การวิเคราะห์ความแปรปรวน ตั้งแต่สองทางขึ้นไป หรือการวิเคราะห์อิทธิพลเชิงเส้น เป็นต้น

4. สาเหตุด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ (Organismic Interaction) หรือเรียกว่าปฏิสัมพันธ์ภายในตน เป็นจิตลักษณะที่เปลี่ยนแปลงตามสถานการณ์ปัจจุบันร่วมกับลักษณะของจิตเดิมของบุคคล และมีความเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมอย่างใกล้ชิด เช่น ความเครียดในเรื่องหนึ่ง ๆ จะเห็นได้ว่า ช่วงต้นของภาคเรียนนักเรียนมีความเครียดในการเรียนน้อย แต่จะเพิ่มมากขึ้นเมื่อใกล้สอบและลดลงเมื่อสอบเสร็จ และอาจเพิ่มขึ้นอีกครั้งในช่วงของการประกาศผลสอบ คนที่อยู่ในสถานการณ์เดียวกันอาจมีจิตลักษณะตามสถานการณ์ในปริมาณที่ต่างกันได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับพื้นเพของจิตลักษณะเดิมที่เกี่ยวข้อง เช่น นิสัยเครียดของแต่ละบุคคล



ภาพประกอบ 3 รูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม

ที่มา: ดุจเดือน พันธุนาวิน. (2550). วารสารพัฒนาสังคม. 9(1): 90; อ้างอิงจาก Endler; & Magnusson. 1976; Walsh; et al. 2000; Tett; & Burnett. 2003; ดุจเดือน พันธุนาวิน. 2541.

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social Cognitive Theory) และทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism Model) มาใช้เป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย เพราะทั้งสองทฤษฎีเป็นทฤษฎีที่ใช้ในการอธิบายสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมของบุคคล ซึ่งมีสาเหตุมา จากปัจจัยภายในตัวบุคคลและปัจจัยสภาพแวดล้อม ทั้งนี้ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม มีแนวคิดเพิ่มเติมที่ว่า พฤติกรรมของบุคคลนั้นไม่ได้เกิด ปัจจัยภายในตัวบุคคลและปัจจัยสภาพแวดล้อม เท่านั้น แต่ยัง ร่วมกับการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่าง ปัจจัยภายในตัวบุคคลและปัจจัยสภาพแวดล้อม ซึ่งการ วิเคราะห์ทอมนปฏิสัมพันธ์นั้นช่วยให้เห็นมุมมองของการเกิดพฤติกรรมมากขึ้น

4. ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

จากการสังเคราะห์และการคัดเลือกตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัย ได้ใช้แนวคิดทฤษฎี การเรียนรู้ทางปัญญาสังคม และทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม เป็นหลักในการจัดกลุ่ม ตัวแปรที่จะนำมาใช้ในงานวิจัย ซึ่งตัวแปรที่นำมาศึกษานั้นประกอบด้วย

- 1 ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ ได้แก่ สัมพันธภาพในครอบครัว (Family Relation) และการสนับสนุนทางสังคม (Social Support)
2. ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ได้แก่ ภาวะซึมเศร้า (Depression) และการควบคุมตนเอง (Self-control)
3. ปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ ได้แก่ การรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต (Internet Perception)

4.1 สัมพันธภาพในครอบครัว (Family Relation: FAM)

จากการสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต พบว่าสัมพันธภาพใน ครอบครัวมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียน (ณัฐปภัสร จันทรหอม . 2551; Liu; & Kuo. 2007; Yen; & et al. 2007) ซึ่งจัดอยู่ในกลุ่มปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์เมื่อแบ่งกลุ่ม ตัวแปรตามทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับตัวแปรสัมพันธภาพในครอบครัว แสดงรายละเอียดดังนี้

ประสิทธิ์ สวัสดิ์ญาติ (2535: 51) ได้ให้ความหมายของครอบครัวไว้ว่า เป็นกลุ่มทางสังคม กลุ่มแรกและพื้นฐานที่สุดของมนุษย์ ซึ่งสามารถพบได้ในสังคมมนุษย์ทุกสังคมไม่ว่าสังคมนั้นจะเป็น สังคมที่ยังไม่มีตัวหนังสือใช้ (non-literate society) หรือเป็นสังคมสมัยใหม่ (modern society) ที่มีความเจริญรุดหน้าในด้านเทคโนโลยีก็ตาม การมีครอบครัวเป็นความจำเป็นของมนุษย์ทุกสังคม ที่ ต่างก็มีชีวิตเกี่ยวข้องผูกพันกับครอบครัวไม่มากนักน้อยนับแต่แรกเกิดจนเสียชีวิต

ทัศนีย์ ทองสว่าง (2543: 93) ได้ให้ความหมายของครอบครัวไว้ว่า ครอบครัวเป็นสถาบันทางสังคมที่สำคัญที่สุด ซึ่งประกอบด้วยบุคคลต่างเพศตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป มีความสัมพันธ์ทางเพศซึ่งกันและกัน อาจมีบุตรด้วยกันโดยการสืบสายเลือด หรือมีบุตรบุญธรรมโดยกฎเกณฑ์ของสังคมก็ได้ และมีความผูกพันกันในทางเศรษฐกิจและสังคม ซึ่งสังคมที่ดีจะต้องรับผิดชอบร่วมกันในการอบรมสั่งสอนสมาชิกในครอบครัวให้มีระเบียบวินัย นั่นคือต้องอยู่ในแบบแผนของขนบธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรมอันดีงามของชาติ สอดคล้องกับ อมราวดี ณ อุบล (2544) ที่ให้ความหมายครอบครัวไว้ว่า เป็นการที่บุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปมาอยู่ร่วมกัน มีความผูกพันกันทั้งทางสายเลือดและทางกฎหมาย มีการช่วยเหลือเอื้ออาทรซึ่งกันและกัน รู้จักบทบาทของตนเอง และยังเป็นที่พักพิง ค่านิยม วัฒนธรรมต่าง ๆ ให้แก่สมาชิกในครอบครัว โดยผ่านการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันภายในครอบครัว

จากการศึกษาสรุปได้ว่า ครอบครัว ประกอบด้วยบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ที่อาศัยอยู่ร่วมกัน และมีความสัมพันธ์กันทางสายโลหิต การแต่งงาน หรือทางกฎหมาย อีกทั้งยังเป็นสถาบันแรกที่ทำให้การอบรมสั่งสอน ให้ความรักความอบอุ่น มีการดูแลเอาใจใส่ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และปลูกฝัง ค่านิยมอันดีงามให้แก่สมาชิกในครอบครัว

อัสรา อาวรณ์ (2540: 45) ได้ให้ความหมายของสัมพันธภาพในครอบครัวว่า เป็นการที่บุคคลรู้สึกได้รับความรัก การดูแลอย่างดีในครอบครัว มีความรู้สึกอบอุ่นปลอดภัย มั่นใจในตนเอง ถึงความสัมพันธ์กับผู้อื่นในบ้าน สัมพันธภาพในครอบครัวมีอิทธิพลอย่างสำคัญต่อพฤติกรรมของบุคคลและการอยู่ร่วมกันในสังคม ถ้าครอบครัวสมบูรณ์ด้วยระเบียบและคุณธรรมอันดีทุกประการ สมาชิกแต่ละคนก็จะอยู่ในสภาพสมาชิกที่ดีของสังคมที่ใหญ่ขึ้นตามลำดับ สัมพันธภาพที่ดีของสมาชิกในครอบครัวขึ้นอยู่กับความร่วมมือร่วมใจของสมาชิกแต่ละคน เพราะความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นในครอบครัวจะช่วยให้ความเป็นอยู่ในครอบครัวราบรื่น มีความสุขกายสบายใจ และมีสุขภาพจิตดี

ทัดดาว ลิ้มพะสุต (2543: 5) ได้ให้ความหมายไว้ว่า สัมพันธภาพในครอบครัว หมายถึง ความสัมพันธ์ของบิดา มารดา และบุตร ซึ่งประกอบด้วย การพักผ่อนหย่อนใจร่วมกันของครอบครัว การที่สมาชิกมีเวลาอยู่ร่วมกันในครอบครัวติดต่อสื่อสารระหว่างสมาชิกในครอบครัวมาคล้อยคลึงกัน ในด้านความคิดเห็น การรับรู้ปัญหา และการแก้ไขปัญหาาร่วมกัน การใช้เหตุผล ในครอบครัว การมีศรัทธาต่อศาสนา และความขัดแย้งในครอบครัว

พินดา ผกานรินทร์ (2544: 50) กล่าวว่าสัมพันธภาพในครอบครัว หมายถึง การที่บุคคลรู้สึกว่าจะได้รับความรักการดูแลอย่างดีในครอบครัวมีความอบอุ่น ปลอดภัย มั่นใจในตนเอง สัมพันธภาพในครอบครัวมีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อพฤติกรรมของบุคคลและการอยู่ร่วมกันในสังคม ถ้าครอบครัวสมบูรณ์ด้วยระเบียบและคุณธรรมอันดีทุกประการแล้ว สมาชิกแต่ละคนก็จะอยู่ในสภาพสมาชิกที่ดีของสังคมที่ใหญ่ขึ้นตามลำดับ สัมพันธภาพในครอบครัวขึ้นอยู่กับความร่วมมือร่วมใจของสมาชิกแต่ละคนเพราะความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นในครอบครัวจะช่วยให้ความเป็นอยู่ในครอบครัวราบรื่น และทุกคนมีความสุขกายสบายใจและมีสุขภาพจิตที่ดี

จากการศึกษาสรุปได้ว่า สัมพันธภาพในครอบครัว หมายถึง ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในครอบครัว ไม่ว่าจะเป็นระหว่างพ่อแม่ลูกหรือผู้ปกครองซึ่งอาจจะเป็นพ่อแม่ ญาติผู้ใหญ่คนอื่น ๆ ที่มีความผูกพัน รักใคร่ ดูแลเอาใจใส่ มีความอบอุ่น ความเข้าใจ และช่วยเหลือกันของสมาชิกในครอบครัว หากครอบครัวมีความสัมพันธ์กันอย่างแน่นแฟ้นจะช่วยให้ความเป็นอยู่ในครอบครัวราบรื่น มีความสุขกายสบายใจและมีสุขภาพจิตที่ดี ในทางตรงกันข้ามถ้าสัมพันธภาพในครอบครัวไม่ดี มีการทะเลาะวิวาทขัดแย้งกันเป็นประจำ ไม่มีความเห็นอกเห็นใจขาดการนับถือซึ่งกันและกัน ย่อมส่งผลกระทบต่อจิตใจของสมาชิกในครอบครัว ก่อให้เกิดความเครียด ความวิตกกังวล มีอาการซึมเศร้า และรู้สึกโดดเดี่ยว

แกรนดอล (อรนุช อุดมสมฤดี. 2550; อ้างอิงจาก Grandall. 1980) กล่าวว่า ความสัมพันธ์ในครอบครัวเป็นความสัมพันธ์แบบปฐมภูมิ (Primary Relationship) ซึ่งมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. จำนวนของบทบาท (Number of Role) ความสัมพันธ์ในครอบครัวมีความสัมพันธ์กันหลายบทบาท เช่น เป็นพ่อ แม่ เป็นผู้สั่งสอน เป็นผู้เลี้ยงดู เป็นผู้ช่วยเหลือ สมาชิกครอบครัวมีการปฏิสัมพันธ์กันหลาย ๆ ด้านทำให้เกิดความสนใจ ได้รู้จักค่านิยม ความเชื่อถือ ตลอดจนบุคลิกที่แท้จริงของกันและกัน

2. การสื่อสาร (Communication) ความสัมพันธ์ในกลุ่มปฐมภูมิเป็นการสื่อสารแบบเปิด มีการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันอย่างอิสระ

3. อารมณ์ (Emotion) ความสัมพันธ์ในกลุ่มปฐมภูมิหรือในครอบครัวก่อรูปขึ้นจากอารมณ์ต่าง ๆ ระหว่างสมาชิก ก่อให้เกิดความรัก ความเข้าใจ ความผูกพันรักใคร่ ความคิดถึง หรือความขัดแย้ง

4. ความสามารถในการถ่ายทอดความรู้สึก (Transferability) ความสัมพันธ์แบบปฐมภูมิก่อรูปขึ้นกับบุคคลใดบุคคลหนึ่งแน่นอน ไม่สามารถที่จะถ่ายทอดไปสู่คนอื่นได้ง่าย ๆ เป็นการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลเป็นคน ๆ ไป มีความรู้สึกผูกพันเฉพาะเจาะจงยากที่จะเปลี่ยนแปลงได้

นอกจากนี้ แนวคิดสัมพันธภาพในครอบครัวของ มูสส์ และมูสส์ (สूर्यमात् नाकेผดุงรัตน์. 2542: 20; อ้างอิงจาก Moos; & Moos. 1986) กล่าวว่าสัมพันธภาพในครอบครัว มีองค์ประกอบอยู่ 3 มิติ ดังนี้

1. มิติความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิก (Relationship Dimensions) ประกอบด้วย การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน (Cohesion) ซึ่งเป็นการแสดงถึงระดับความผูกพันในครอบครัว และการที่สมาชิกได้รับการช่วยเหลือจากสมาชิกอื่นในครอบครัว การแสดงความรู้สึก (Expressiveness) เป็นลักษณะที่สมาชิกสามารถแสดงอารมณ์ที่แท้จริงได้อย่างเปิดเผย และการแสดงความขัดแย้ง (Conflict) เป็นการแสดงออกซึ่งอารมณ์โกรธ ไม่พอใจ และคับข้องใจระหว่างสมาชิกในครอบครัว

2. มิติการพัฒนาส่วนบุคคล (Personal Growth Dimensions) ประกอบด้วย ลักษณะการพึ่งพาตนเอง (Independence) แสดงถึงความสามารถของสมาชิกในครอบครัวในแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ด้วยตนเอง การประสบความสำเร็จในชีวิต (Achievement Orientation) เป็นลักษณะที่สมาชิกพยายามแข่งขันในเรื่องเรียนและการทำงานเพื่อให้ประสบความสำเร็จ การร่วมกิจกรรมในสังคม (Intellectual Culture Orientation) แสดงถึงความสนใจเกี่ยวกับการเมือง สังคม และกิจกรรมทางวัฒนธรรม การนันทนาการ (Active – Recreational Orientation) เป็นการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับสังคมในกิจกรรมการพักผ่อนหย่อนใจและการร่วมกิจกรรมทางศาสนา (Moral – Religious Emphasis) เป็นการให้ความสำคัญกับเชื้อชาติ ศาสนา รวมถึงค่านิยมต่าง ๆ

3. มิติการดำรงรักษาไว้ซึ่งระบบครอบครัว (System Maintenance Dimensions) ประกอบด้วย การจัดการในครอบครัว (Organization) แสดงถึงการวางแผนในการทำกิจกรรมครอบครัวร่วมกัน และการควบคุม (Control) เป็นลักษณะที่สมาชิกต้องอยู่ภายใต้กฎ ระเบียบของครอบครัว

ลักษณะของสัมพันธภาพที่มั่นคงในครอบครัวนั้นต้องประกอบไปด้วยความรัก ความเมตตา และหลักคุณธรรมในการประพฤติปฏิบัติต่อกัน โดยความอบอุ่นในจิตใจเกิดจากความรัก ความเมตตา หรือความหวังดีต่อกันด้วย ความจริงใจ เป็นสิ่งที่มนุษย์ต้องการมากที่สุดในการพัฒนาความเป็นบุคคลที่พึงปรารถนาของสังคมนอกเหนือจากปัจจัย 4 ที่มนุษย์ต้องการ เมื่อครอบครัวมีทั้งความรักความเมตตาและหลักคุณธรรมในการประพฤติปฏิบัติต่อกัน ย่อมไม่มีสิ่งใดสามารถทำลายสัมพันธภาพในครอบครัวลงได้ ทั้งนี้ อัมเบอร์สัน (Umberson. 1992) ได้ให้ความเห็นว่า สัมพันธภาพในครอบครัวจะมั่นคงได้ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ ต่าง ๆ ได้แก่ 1) สัมพันธภาพในครอบครัวจะต้องยั่งยืนและขยายใหญ่ 2) บุตรควรมีความสัมพันธ์ต่อบิดามารดา 3) สังคมจะยกย่องครอบครัวที่มีสัมพันธภาพที่ดี 4) ครอบครัวที่มีสัมพันธภาพที่ดี สมาชิกในครอบครัวจะเกิดความรู้สึกมีคุณค่าและเจตคติที่ดีต่อสังคม 5) ความผูกพันระหว่างบิดามารดาและบุตร ต้องมีความเกี่ยวข้องกันตลอดเวลา (ชนภัทร อนุมาน. 2544: 50; อ้างอิงจาก จุญญ ทองถาวร. 2533; รัฐบุรุษ ปุญญนิรันดร์. 2547: 19; อ้างอิงจาก Umberson. 1992)

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ครอบครัวเป็นตัวแทนในการขัดเกลาทางสังคมที่สำคัญมากที่สุดเพราะมีความใกล้ชิดกับสมาชิกของครอบครัว เป็นแหล่งอบรมสั่งสอนถ่ายทอดวัฒนธรรม ค่านิยม ทักษะคติ และทักษะการดำรงชีวิต หากกล่าวถึงลักษณะของสัมพันธภาพที่มั่นคงในครอบครัวนั้น ต้องประกอบไปด้วยความรักความเมตตาและหลักคุณธรรมในการประพฤติปฏิบัติต่อกัน โดยสัมพันธภาพในครอบครัวจะมีผลต่อพฤติกรรมของสมาชิกในครอบครัวอย่างมาก เพราะหาก พ่อแม่เป็นแบบอย่างที่ดี มีพฤติกรรมดี สังคมยอมรับ สมาชิกในครอบครัวจะเลียนแบบและทำตามซึ่งจะช่วยให้เขาเหล่านั้นเป็นคนดีในสังคมด้วย ในทางตรงกันข้ามถ้าพ่อแม่เป็นแบบอย่างที่ไม่ดี ย่อมยากที่จะสอนให้ลูกเป็นคนดีได้

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาสัมพันธภาพในครอบครัว

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสัมพันธภาพในครอบครัวของกลุ่มนักเรียนและนิสิต พบว่าแบบสอบถามที่ใช้มีอยู่ 2 ประเภท คือ แบบสอบถามที่พัฒนาหรือปรับปรุงมาจากงานวิจัยชิ้นอื่น และแบบสอบถามที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นจากการศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

งานวิจัยที่นำแบบสอบถามมาพัฒนาหรือปรับปรุงให้เหมาะสมกับงานวิจัยและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ งานวิจัยของ เสาวภา เบ็ญจพันธุ์ทวี (2540: 37) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการอบรมเลี้ยงดูและสัมพันธภาพในครอบครัวกับเอกลักษณ์แห่งตนของเด็กวัยรุ่น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามสัมพันธภาพในครอบครัวที่ปรับปรุงจากแบบวัดของ กุลวรรณ วิทยาวงศ์จุติ (2526) จำนวน 33 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 4 ระดับ คือ บ่อยมาก บ่อย นาน ๆ ครั้ง และไม่เคยเลย จากนั้นผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแล้วมาหาค่าความเชื่อมั่น มีค่าเท่ากับ 0.89 งานวิจัยของ ธนภัทร อนุชาน (2544: 59-60) ศึกษาเกี่ยวกับนิสิตที่มีปัญหาสัมพันธภาพในครอบครัว ได้นำแบบสอบถามปัญหาสัมพันธภาพในครอบครัวของ ยิ่งยง ยุทธศักดิ์ (2539) จำนวน 10 ข้อ มาใช้ในการเก็บข้อมูล มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ จริงที่สุด จริงบ้าง จริง ไม่จริง และไม่จริงที่สุด มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.95 งานวิจัยของ สมิธ วุฒิสวัสดิ์ (2552: 49) ได้ศึกษาสัมพันธภาพในครอบครัวของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โดยใช้แบบสอบถามสัมพันธภาพในครอบครัว ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการปฏิบัติหน้าที่ของสมาชิกในครอบครัวของ เพ็ญนภา กุลนภาดล (2547) จำนวน 65 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.93 แบบสอบถามมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 4 ระดับ คือ จริงที่สุด จริง ไม่จริง และไม่จริงเลย งานวิจัยของ วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง (2553: 82) ศึกษาปัจจัยเชิงเหตุและผลของพฤติกรรมติอีนเตอร์เน็ตของนักเรียนชั้น

มัธยมศึกษา ช่วงชั้นที่ 3 ในเขตกรุงเทพมหานคร ใช้แบบวัดสัมพันธภาพในครอบครัว จากแบบวัดของ ดวงเดือน พันธุมนาวิน และคนอื่น ๆ (2536) ทั้งฉบับที่วัดการรับรู้ความสัมพันธ์ระหว่างบิดาและมารดาจำนวน 10 ข้อ และฉบับที่วัดความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนและบิดามารดา จำนวน 10 ข้อ ลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 6 ระดับ คือ จริงที่สุด จริง ค่อนข้างจริง ค่อนข้างไม่จริง ไม่จริง และไม่จริงเลย มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.86

งานวิจัยที่ใช้แบบสอบถามจากการพัฒนาของผู้วิจัยเอง ได้แก่ งานวิจัยของ จารวี ยั่งยืน (2549: 56) ศึกษาเกี่ยวกับสัมพันธภาพในครอบครัวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษา ได้สร้างแบบสอบถามวัดสัมพันธภาพในครอบครัว โดยศึกษาจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มีข้อคำถามทั้งหมด 11 ข้อ ลักษณะของข้อคำถามเป็น มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ของลิเคิร์ต ให้เลือกตอบ 5 ระดับ โดยเป็นข้อคำถามเชิงบวกจำนวน 7 ข้อ และเป็นข้อคำถามเชิงลบจำนวน 4 ข้อ งานวิจัยของ พรทิพย์ ร่มนุ่น (2550) ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนระดับประถมศึกษา ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามความสัมพันธ์ในครอบครัวจำนวน 12 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 4 ระดับ ได้แก่ เป็นประจำ พอสมควร นาน ๆ ครั้ง และไม่เคย มีคะแนนตั้งแต่ 0 ถึง 3 คะแนนตามลำดับ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.74 และงานวิจัยของ อติราช เกิดทอง (2552: 158-160) ศึกษาเกี่ยวกับ การวิเคราะห์โครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้สร้างแบบสอบถามสัมพันธภาพภายในครอบครัวจำนวน 8 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 7 ระดับ ตั้งแต่ไม่เห็นด้วยถึงเห็นด้วย ซึ่งคำถามแต่ละข้อจะมีคำถามต่อท้ายว่าปัจจุบัน เหตุการณ์นี้เกิดขึ้นกับฉันมากน้อยเพียงใดในทุก ๆ ข้อ และมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 7 ระดับ ตั้งแต่น้อยที่สุด ถึงมากที่สุด ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามมีค่าเท่ากับ 0.91 ซึ่งตัวอย่างของเครื่องมือมีลักษณะดังนี้

(0) การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทำให้ผู้เล่นพุดคุยกับบุคคลในครอบครัวน้อยลง

ไม่เห็นด้วย	1	2	3	4	5	6	7	เห็นด้วย
ปัจจุบันเหตุการณ์นี้เกิดขึ้นกับฉัน...								
น้อยที่สุด	1	2	3	4	5	6	7	มากที่สุด

(00) การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทำให้ผู้เล่นรับประทานอาหารพร้อมครอบครัวน้อยลง

ไม่เห็นด้วย	1	2	3	4	5	6	7	เห็นด้วย
ปัจจุบันเหตุการณ์นี้เกิดขึ้นกับฉัน...								
น้อยที่สุด	1	2	3	4	5	6	7	มากที่สุด

สำหรับการศึกษาตัวแปรสัมพันธภาพในครอบครัว ในงานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยได้นำแบบวัดของ เพ็ญภา กุลนภาดล (2547) และวิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง (2553) มาใช้เป็นแนวทางในการศึกษา โดยนำมาปรับใช้ให้เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง เพราะแบบวัดทั้ง 2 ฉบับ ประกอบด้วยประเด็นคำถามที่สอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะในงานวิจัยชิ้นนี้ รวมทั้งมีกลุ่มตัวอย่างที่คล้ายคลึงกัน และมีความเชื่อมั่นค่อนข้างสูง สำหรับเครื่องมือที่นำมาปรับใช้ มีจำนวน 8 ข้อ แบ่งเป็นข้อคำถามเชิงบวก 5 ข้อ และข้อคำถามเชิงลบ 3 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ เป็นประจำ บ่อยครั้ง บางครั้ง นาน ๆ ครั้ง และไม่เคย

4.2 การสนับสนุนทางสังคม (Social Support: SOC)

จากการสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต พบว่าการสนับสนุนทางสังคมมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียน (จารวี ยิ่งย่น . 2549; พรทิพย์ รุ่งนุ้ม . 2550) ซึ่งจัดอยู่ในกลุ่มปัจจัย ด้านลักษณะ สถานการณ์ เมื่อแบ่งกลุ่มตัวแปรตามทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับตัวแปรการสนับสนุนทางสังคม แสดงรายละเอียดดังนี้

คอบบ์ (บุษดี ศรีคำ. 2546: 41; อ้างอิงจาก Cobb. 1976) ให้ความหมายของการสนับสนุนทางสังคมไว้ว่า เป็นการติดต่อสื่อสารที่ทำให้บุคคลเชื่อว่ามีคนให้กำลังใจ ให้ความรัก ความเอาใจใส่ มีคนยกย่อง มองเห็นคุณค่า และรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของสังคมมีความผูกพันซึ่งกันและกัน ได้แบ่งการสนับสนุนทางสังคมออกเป็น 3 ชนิด ได้แก่ 1) การสนับสนุนทางสังคมด้านอารมณ์ (Emotional Support) คือ การให้ความรัก และการดูแลเอาใจใส่ มีคนยกย่องเห็นคุณค่า และมีความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดมีความผูกพันซึ่งกันและกัน 2) การสนับสนุนด้านการยอมรับและเห็นคุณค่า (Esteem Support) เป็นข้อมูลที่ทำให้บุคคลรู้สึกว่าเป็นคนมีคุณค่า เป็นที่ยอมรับของบุคคลอื่น 3) การสนับสนุนด้านการเป็นส่วนหนึ่งของสังคม (Socially Support or Network) เป็นข้อมูลที่ทำให้บุคคลรับรู้ว่าเป็นสมาชิก หรือส่วนหนึ่งของเครือข่ายทางสังคม และมีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

แคปแลน และคนอื่น ๆ (นันทินี ศุภมมงคล. 2547: 28; อ้างอิงจาก Kaplan; et at. 1977) ให้ความหมายของการสนับสนุนทางสังคมไว้ 2 แนวทาง คือ 1) หมายถึง ความพึงพอใจต่อความจำเป็นพื้นฐานทางสังคม ได้แก่ การได้รับการยกย่องนับถือ การยอมรับ การได้รับความเห็นใจ และช่วยเหลือ ซึ่งได้รับการติดต่อสัมพันธ์กับคนในกลุ่ม 2) หมายถึง ความสัมพันธ์ที่บุคคลสามารถรับรู้ได้จากการกลุ่มสังคมที่ตนได้รับการสนับสนุน

ลินน์ และคนอื่น ๆ (พลรพี ทุมมาพันธ์. 2554: 78; อ้างอิงจาก Linn; et al. 1979) ได้ให้ความหมายของการสนับสนุนทางสังคมไว้ว่า เป็นการที่บุคคลได้มีการติดต่อสัมพันธ์กับบุคคลอื่น อาจเป็นลักษณะเอกบุคล กลุ่มคน หรือเป็นชุมชน การติดต่อสัมพันธ์นั้นทำให้บุคคลรู้สึกอบอุ่น รู้สึกว่าตนเองสำคัญ และรู้สึกว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของสังคม

ในงานวิจัยชิ้นนี้ได้ให้ความหมายของการสนับสนุนทางสังคมไว้ว่า เป็น การได้รับแบบอย่าง ความรู้ และการเสริมแรง ในเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตโดยมีแหล่งที่มาจากสภาพแวดล้อมทางสังคมที่สำคัญ นั่นคืออิทธิพลของสื่อบุคคล และอิทธิพลของสื่อมวลชน โดยอิทธิพลของสื่อบุคคลหมายถึง การติดต่อสื่อสารแบบตัวต่อตัวระหว่างบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ทั้งในลักษณะทางการและไม่เป็นทางการ ซึ่งสื่อบุคคลในการวิจัยครั้งนี้คือกลุ่มเพื่อน ส่วนอิทธิพลของสื่อมวลชน หมายถึง สื่อในรูปแบบต่าง ๆ ที่สามารถเข้าถึงกลุ่มผู้รับที่มีจำนวนมากอย่างรวดเร็ว รวมทั้งเปลี่ยนทัศนคติของบุคคลได้

เพื่อนมีอิทธิพลอย่างยิ่งโดยเฉพาะในชีวิตวัยรุ่น เพราะวัยรุ่นมีความปรารถนาอย่างแรงกล้าที่จะทำให้เพื่อนยอมรับ ถ้าวัยรุ่นได้รับความนิยมนอกจากเพื่อนฝูงมากเพียงใด ย่อมทำให้เขาเป็นคนที่มีลักษณะเป็นมิตร น่าคบ กล้าแสดงออก และมีความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น ซึ่งลักษณะต่าง ๆ ของบุคลิกลักษณะนี้ย่อมช่วยให้วัยรุ่นได้รับความนิยมนอกจากเพื่อน และส่งผลให้เกิดความรู้สึกนึกคิดเกี่ยวกับตนเองในแง่ที่ดีด้วย ส่วนวัยรุ่นที่ไม่เป็นที่นิยมนอกจากเพื่อนฝูงมักจะสร้างเจตคติต่อตนเองในแง่ที่ไม่ดีมากขึ้น พยายามที่จะยอมรับและคล้อยตามความคิดเห็น การกระทำทุกอย่างของเพื่อนที่ได้รับความนิยมนอกจาก ทั้ง ๆ ที่บางครั้งอาจรู้สึกไม่เต็มใจก็ตาม และบางครั้งพยายามแสดงตัวโอ้อวดเพื่อให้เพื่อนประทับใจในความสามารถของตน (อารมณ มัตตะเดช. 2543: 42)

ในการอยู่รวมกันเป็นกลุ่มเราจะต้องปฏิบัติตามบรรทัดฐานหรือกฎเกณฑ์ของกลุ่ม เพื่อให้เพื่อนในกลุ่มยอมรับ นักจิตวิทยาสังคมได้ทำการวิจัยเรื่องการคล้อยตาม เพื่อหาคำตอบเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเกิดการคล้อยตามว่าเกิดขึ้นได้อย่างไรและมากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการวิจัยปรากฏดังนี้ 1) กลุ่มอ้างอิงกับการคล้อยตาม คนเราจะคล้อยตามกับกลุ่มอ้างอิงของเขาเท่านั้น เช่น คนที่เขาชื่นชมหรือชื่นชอบ 2) ขนาดของกลุ่มกับการคล้อยตาม ในกรณีที่กลุ่มอ้างอิงมีจำนวนมาก คนเราจะมีการคล้อยตามมากขึ้นด้วย 3) พันธมิตรกับการคล้อยตาม เมื่อมีคนหนึ่งในกลุ่มแสดงความแตกต่างจากกลุ่ม บุคคลที่อยู่ในการตัดสินใจว่าจะคล้อยตามดีหรือไม่นั้น มักจะตัดสินใจเลิกคล้อยตามกลุ่มเนื่องจากเขามีตัวอย่างของการไม่คล้อยตามให้เห็น 4) การแลกเปลี่ยนทางสังคมกับการคล้อยตาม การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอาจนำมาสู่การเกิดการคล้อยตามได้ 5) วัฒนธรรมมีอิทธิพลต่อการคล้อยตาม การเล็งดูจากวัฒนธรรมที่ต่างกันย่อมมี

ผลต่อพฤติกรรมการคล้อยตาม ทั้งนี้ โครบี (สิทธิโชค วรรณสันติกุล. 2546; อ้างอิงจาก Croebie. 1975) ได้แบ่งการคล้อยตามออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ 1) การคล้อยตามเนื่องจากข้อมูลต่าง ๆ (Information Conformity) หมายถึง การยอมรับมาตรฐาน หรือความเชื่อต่าง ๆ ที่ผู้อื่นบอกเล่า 2) การคล้อยตามแนวทางปฏิบัติ (Normative Conformity) เป็นการคล้อยตามเนื่องจากความกดดันทางสังคม (Social Pressures) ยอมรับตามมาตรฐานความเชื่อต่าง ๆ ของกลุ่มให้เป็นไปตามที่คนอื่นหรือกลุ่มคาดหวังหรือยอมรับ 3) การคล้อยตามด้วยการเชื่อฟัง (Obedience) เป็นการคล้อยตามหรือการยอมรับยอมกระทำตาม

เมื่อสังคมมีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสูงขึ้น ทำให้การสื่อสารในช่องทางวิทยุ โทรทัศน์ และหนังสือพิมพ์สามารถเข้าถึงผู้รับสารได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว ซึ่งข่าวสารที่ได้รับส่วนใหญ่นั้น มักจะมีการโฆษณาสินค้าหรือบริการแฝงอยู่ โดยเฉพาะการโฆษณาเชิญชวนให้ลองเล่นเกมออนไลน์ หรือเข้าใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ สามารถพบเห็นได้จากการโฆษณาผ่านทางโทรทัศน์ ป้ายโฆษณา และตามเว็บไซต์ต่าง ๆ

แคลปเปอร์ (วรวิทย์ โอนพรัตน์วิบูล. 2549: 27-28; อ้างอิงจาก Klapper. 1960) ได้เสนอแนวความคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อมวลชนประเภทต่าง ๆ ที่มีต่อทัศนคติและพฤติกรรมไว้ดังนี้

1. อิทธิพลของสื่อมวลชนที่มีต่อบุคคลนั้นไม่ใช่อิทธิพลทางตรง แต่เป็นอิทธิพลโดยอ้อม เพราะมีปัจจัยต่าง ๆ ที่กั้นอิทธิพลของสื่อมวลชน ได้แก่

1.1 ความมีใจโน้มเอียงของผู้รับสาร (Predispositions) บุคคลจะมีค่านิยมความคิดเห็น และมีความโน้มเอียงที่จะประพฤติปฏิบัติอย่างใดอย่างหนึ่งอยู่ก่อน ซึ่งได้รับอิทธิพลจากการคบหาสมาคมกับคนอื่นและสถาบันสังคมที่ตนเป็นสมาชิก เมื่อบุคคลผู้นั้นสัมผัสกับสื่อมวลชนก็จะนำเอาทัศนคติ ค่านิยม และพฤติกรรมเหล่านี้ติดตัวมาด้วย

1.2 การเลือกของผู้รับสาร (Selective Processes) บุคคลจะเลือกรับสารที่สอดคล้องกับความคิดเห็นและความสนใจของตน และจะหลีกเลี่ยงไม่ยอมรับสารที่ไม่สอดคล้องหรือที่ขัดแย้งกับความคิดเห็นและความสนใจของตน บุคคลจะพยายามตีความสาร ความเชื่อ และค่านิยมที่มีอยู่เดิม และจะเลือกจดจำเฉพาะสิ่งที่สนับสนุนความคิดและความเชื่อของตน

1.3 อิทธิพลของบุคคล (Personal Influence) ข่าวสารจากสื่อมวลชนอาจไม่ได้ไปถึงบุคคลทั่วไปในทันที แต่จะผ่านสื่อบุคคลหรือผู้นำความคิดเห็นก่อนจะไปถึงประชาชน โดยมักสอดแทรกความรู้สึกนึกคิดของตนเข้าไปด้วย ผู้นำความคิดเห็นมักจะเป็นคนที่ได้รับความเชื่อถือถ้อยเลื่อมใสและไว้วางใจจากประชาชนทั่วไป จึงเป็นผู้มีอิทธิพลต่อความคิดเห็นและการตัดสินใจของประชาชน

1.4 ลักษณะของธุรกิจด้านสื่อมวลชน (Economic Aspects) การดำเนินธุรกิจด้านสื่อมวลชนในสังคมเสรีนิยมซึ่งมีระบบเศรษฐกิจแบบเสรีนี้ ธุรกิจสื่อมวลชนถือเป็นตลาดแห่งความคิดที่เสรีกันได้โดยเสรี สื่อมวลชนสามารถแข่งขันกันได้โดยเสรี ต่างฝ่ายต่างเสนอความคิดเห็นและค่านิยมที่แตกต่างกันออกไป และบุคคลก็มีเสรีภาพในการเลือกเชื่อถือความคิดเห็นใดความคิดเห็นหนึ่งได้ และใช้วิจารณ์ถ้อยคำตัดสินว่าควรเชื่อสื่อมวลชนใด

2. อิทธิพลที่สื่อมวลชนมีต่อประชาชนเป็นเพียงผู้สนับสนุนเท่านั้น (An Agent of Reinforcement) กล่าวคือ สื่อมวลชนจะสนับสนุนทัศนคติ รสนิยม ความมีใจโน้มเอียง ตลอดจนแนวโน้มด้านพฤติกรรมของบุคคลให้มีความเข้มแข็งและพร้อมที่จะแสดงให้ปรากฏออกมา เมื่อมีแรงจูงใจเพียงพอหรือเมื่อโอกาสเหมาะสม แสดงว่าประชาชนไม่ได้สัมผัสสื่อมวลชนด้วยจิตใจที่ว่างเปล่าประชาชนมีความคิดเห็น ทัศนคติ ท่าทีดั้งเดิมของตนมาก่อน รวมทั้งได้รับอิทธิพลจากบุคคลอื่นและสถาบันทางสังคมต่าง ๆ อยู่ก่อนแล้ว สิ่งเหล่านี้ทำหน้าที่เป็นตัวสกัดกั้นข่าวสารและความคิดเห็นจากสื่อมวลชนที่แตกต่างไปจากความคิดเห็น ทัศนคติ และท่าทีดั้งเดิมของตน จะยอมรับเฉพาะข่าวสารและความคิดเห็นที่สอดคล้องกับความคิดดั้งเดิมของตนเท่านั้น

3. สื่อมวลชนอาจทำหน้าที่เป็นผู้เปลี่ยนแปลงบุคคล (An Agent of Change) ได้เช่นกันจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อบุคคลมีความโน้มเอียงที่จะเปลี่ยนแปลงอยู่ก่อนแล้ว หากสื่อมวลชนสามารถเสนอสิ่งที่ยสอดคล้องกับความต้องการของเขา เขาก็จะเปลี่ยนทัศนคติและพฤติกรรมได้ สื่อมวลชนจึงทำหน้าที่เป็นเพียงผู้เสนอหนทางในการเปลี่ยนทัศนคติและพฤติกรรมเท่านั้น

4. สื่อมวลชนสามารถสร้างทัศนคติและค่านิยมใหม่ให้เกิดแก่บุคคลได้ ในกรณีที่บุคคลนั้นไม่เคยมีความรู้หรือประสบการณ์เกี่ยวกับสิ่งนั้นมาก่อน ทัศนคติและค่านิยมใหม่นี้จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อบุคคลนั้นรับสารที่เสนอเรื่องราวในแนวเดียวกันบ่อย ๆ อิทธิพลของสื่อมวลชนในแง่ นี้จึงมีลักษณะสะสม (Cumulative Impact) มีใช้อิทธิพลที่ก่อให้เกิดผลได้ทันทีทันใดหรือในระยะเวลาอันสั้น

ในการรับข่าวสารผู้รับสารย่อม มีการเลือกรับข่าวสารที่ แตกต่างไปตามประสบการณ์ ทัศนคติ หรือความรู้สึกนึกคิด เดอเฟลอร์ (ซันสมล อุกฤษฏ์วิริยะ. 2543: 20; อ้างอิงจาก Defleur. 1989) ได้อธิบายถึงกระบวนการเลือกเปิดรับสื่อใน 3 ลักษณะ ซึ่งแต่ละลักษณะมีความเกี่ยวข้องกัน ดังนี้คือ

1. กระบวนการเลือกสนใจ (Selective Attention) กระบวนการเลือกเปิดรับ (Selective Exposure) คือ ตัวแปรแทรกทางกลไกจิตวิทยาที่ดัดแปลงจาก S-R Model ของการสื่อสาร ซึ่งผู้รับสารแต่ละคนมีความสนใจในสารและต้องการเข้าไปมีส่วนร่วม ถ้าสารนั้นมีความสัมพันธ์กับความ

สนใจ ความเชื่อ และสนับสนุนค่านิยมของตนในทางเดียวกัน พบว่าผู้รับสารนอกจากจะเลือกเปิดรับข่าวสารแล้วยังเลือกที่จะให้ความสนใจเฉพาะข่าวสารที่สอดคล้องกับทัศนคติและความเชื่อดั้งเดิม และจะพยายามหลีกเลี่ยงข่าวสารที่มีลักษณะที่ไม่สอดคล้องกับทัศนคติและความเชื่อที่มีอยู่เดิมของตน

2. กระบวนการเลือกรับรู้ (Selective Perception) เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นต่อเนื่องมาหลังจากที่ผู้รับสารแต่ละคนเลือกรับสารจากสื่อต่าง ๆ เช่น เลือกที่จะฟัง เลือกที่จะอ่าน และเลือกที่จะดู การเลือกรับรู้ คือ แนวโน้มสำหรับผู้รับสารที่จะปรับปรุงสารจากสื่อที่ได้รับนั้นให้เข้ากับ ความชอบของตนเอง นอกจากนั้น บาร์สัน และสไตเนอร์ (Berlson; & Steiner. 1964) กล่าวว่า การเลือกรับรู้เป็นกระบวนการที่ซับซ้อนโดยผู้รับสารเป็นผู้เลือก จัดการ และตีความ เพื่อกระตุ้นเข้าไปสู่ความหมายและภาพที่มีความสัมพันธ์กัน การรับรู้สามารถมีอิทธิพลโดยปัจจัยทางจิตวิทยารวมถึงสิ่งที่มีประสบการณ์อยู่ก่อนแล้ว ความคาดหวังทางวัฒนธรรม แรงจูงใจ อารมณ์ ทัศนคติ ปัจจัยเหล่านี้ สามารถทำให้แต่ละคนรับรู้แตกต่างออกไปกระบวนการการตีความสาร หรือจากการรับรู้ผ่านคนอื่นเป็นกระบวนการที่ทำให้ลดศักยภาพในการตีความร่วมกันได้

3. การเลือกจำ (Selective Retention หรือ Selective Recall) เป็นแนวโน้มของคนที่จะจดจำสารที่เขาได้รับรู้ในระดับสามัญสำนึกได้ และยอมรับมากกว่าปฏิเสธปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อกระบวนการเลือก รวมถึงเนื้อหาซึ่งสอดคล้องกับค่านิยมที่มีอยู่แล้ว และประสบการณ์การรับรู้สารที่สำคัญต่อการใช้ในภายหลัง ความเข้มข้นของสาร และสื่อที่ใช้จะเกี่ยวข้องกับสาร ดังนั้นกระบวนการเลือกรับรู้ การเลือกจดจำ จะเกี่ยวข้องกับการบิดเบือนสาร จำนวนผู้รับสารอาจดัดแปลงสารและเก็บไว้โดยเลือกที่จะจดจำเนื้อหาสาระของสารที่สอดคล้องกับความคิดเห็นของตนด้วย เพื่อต้องการจำเข้าไปเก็บไว้เป็นประสบการณ์เพื่อที่จะนำไปใช้ในโอกาสต่อไปตีความร่วมกันได้

นอกจากนี้ แชรรมม์ (สุพรรณิกา จันทรจิ ธานวัฒน์. 2550: 49; อ้างอิงจาก Schramm. 1973) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของพฤติกรรมการเลือกรับข่าวสารที่มีบทบาทสำคัญต่อกระบวนการเลือกสรรของมนุษย์ ดังนี้

1. ประสบการณ์ ทำให้ผู้รับสารแสวงหาข่าวสารแตกต่างกัน
2. การประเมินประโยชน์ของข่าวสาร ผู้รับสารจะแสวงหาข่าวสารเพื่อสนองจุดประสงค์ของตนอย่างใดอย่างหนึ่ง
3. ภูมิหลังที่แตกต่างกัน ทำให้มีความสนใจแตกต่างกัน
4. การศึกษา และสภาพแวดล้อมทำให้มีพฤติกรรมการเลือกรับสื่อและข่าวสารแตกต่างกัน

5. ความสามารถในการรับสารเกี่ยวข้องกับสภาพร่างกายและจิตใจที่เป็นตัวทำให้พฤติกรรม การเปิดรับข่าวสารแตกต่างกัน

6. บุคลิกภาพ ซึ่งมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติการโน้มน้าวใจ ตลอดจนพฤติกรรมของผู้รับสาร

7. อารมณ์ สภาพทางอารมณ์ของผู้รับสารจะทำให้ผู้รับสารเข้าใจ หรืออาจจะเป็นอุปสรรคต่อความเข้าใจความหมายของข่าวสารก็ได้

8. ทัศนคติ เป็นตัวกำหนดท่าทีของการรับข่าวสารและตอบสนองต่อข่าวสารที่ได้พบ

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การสนับสนุนทางสังคม เป็นการที่บุคคลได้มีการติดต่อสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ทำให้เชื่อว่ามีคนให้กำลังใจ ให้ความรัก ความเอาใจใส่ มีคนยกย่อง มองเห็นคุณค่า และรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ที่มีความผูกพันซึ่งกันและกัน เนื่องจาก ในงานวิจัยชิ้นนี้ ได้ทำการศึกษากับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นวัยรุ่น ดังนั้นการสนับสนุนทางสังคม ที่ได้รับ จะมาจากอิทธิพลของกลุ่มเพื่อน และอิทธิพลของสื่อมวลชน เพราะเวลาส่วนใหญ่ของวัยรุ่นจะอยู่ที่โรงเรียนมากกว่าที่บ้าน เมื่อต้องอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นเป็นเวลานานวัยรุ่นย่อมปฏิบัติตาม กฎเกณฑ์ของกลุ่มเพื่อเป็นที่ยอมรับจากกลุ่มเพื่อน หรือหากไม่ได้รับความนิยมนักวัยรุ่นจะพยายาม ที่จะยอมรับและคล้อยตามความคิดเห็นการกระทำทุกอย่างของเพื่อนที่ได้ รับความนิยมนักวัยรุ่นแม้บางครั้งอาจรู้สึกไม่เต็มใจก็ตาม ดังนั้นการคล้อยตามภายในกลุ่มเป็นสิ่งจำเป็นและเมื่อกลุ่มมีความนิยมหรือชื่นชอบเรื่องใด สมาชิกในกลุ่มก็มักจะนิยมหรือชื่นชอบตามไปด้วย สำหรับอิทธิพลของสื่อมวลชนนั้นวัยรุ่นแต่ละคนย่อมมีกระบวนการในการเลือกรับสื่อแตกต่างกัน โดยอาจจะเลือก รับสื่อที่สอดคล้องกับความคิดเห็นและความสนใจของตน หรือรับสื่อผ่านเพื่อนที่ได้รับความนิยมนักวัยรุ่น ซึ่งเป็นผู้มีอิทธิพลต่อความคิดเห็นและการตัดสินใจ รับสารของวัยรุ่น ทั้งนี้สื่อมวลชนสามารถเปลี่ยนทัศนคติ ค่านิยม และพฤติกรรมของวัยรุ่นได้ ในกรณีที่วัยรุ่นนั้นไม่เคยมีความรู้หรือประสบการณ์เกี่ยวกับสิ่งนั้นมาก่อน ซึ่งทัศนคติ ค่านิยม และพฤติกรรมใหม่นี้จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อวัยรุ่นได้รับสื่อที่เสนอเรื่องราวในแนวเดียวกันบ่อยครั้ง

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาการสนับสนุนทางสังคม

งานวิจัยของ สายพิณ บุญเรือน (2549: 69) ศึกษาบทบาทของโรงเรียนและครอบครัวต่อการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ได้พัฒนาแบบสอบถามเกี่ยวกับ บทบาทเพื่อนด้านการให้ข้อมูลจำนวน 5 ข้อ และบทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่างจำนวน 5 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 4 ระดับ คือ เป็นประจำ บ่อย นาน ๆ ครั้ง และไม่เลย เกณฑ์การให้ คะแนนเรียงจาก ไม่เลย ถึง เป็นประจำ มีคะแนนตั้งแต่ 0 ถึง 3 คะแนน ตามลำดับ

ส่วนข้อความตรงกันข้ามจะให้คะแนนกลับกัน งานวิจัยของ พรทิพย์ ร่มนุ่น (2550: 62) ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนระดับประถมศึกษา ได้พัฒนาแบบสอบถามเกี่ยวกับการสนับสนุนจากสภาพแวดล้อมทางสังคมจำนวน 10 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 4 ระดับ คือ เป็นประจำ พอสมควร นาน ๆ ครั้ง และไม่เคย เกณฑ์การให้คะแนนโดยเรียงจาก ไม่เคย ถึง เป็นประจำ มีคะแนนตั้งแต่ 0 ถึง 3 คะแนนตามลำดับ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.84

ในการศึกษาตัวแปรการสนับสนุนทางสังคม ผู้วิจัยได้นำแบบวัดของ สายพิณ บุญเรือน (2549) และพรทิพย์ ร่มนุ่น (2550) มาใช้เป็นแนวทางในการศึกษา โดยนำ มาปรับใช้ให้เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง เพราะแบบวัดทั้ง 2 ฉบับ ได้นิยามความหมายการสนับสนุนทางสังคมในเรื่องของการใช้อินเทอร์เน็ตไว้อย่างใกล้เคียงกับงานวิจัยชิ้นนี้ รวมทั้งมีกลุ่มตัวอย่างที่คล้ายคลึงกันและมีความเชื่อมั่นค่อนข้างสูง สำหรับ เครื่องมือที่นำมาปรับใช้มีจำนวน 12 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ เป็นประจำ บ่อยครั้ง บางครั้ง นาน ๆ ครั้ง และไม่เคย

4.3 ภาวะซึมเศร้า (Depression: DEP)

จากการสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต พบว่าภาวะซึมเศร้ามีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียน (วัชร รัตนธรรม. 2552; Ha; et al. 2007) ซึ่งจัดอยู่ในกลุ่มปัจจัย ด้านจิตลักษณะเดิมเมื่อแบ่งกลุ่มตัวแปรตามทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับตัวแปรภาวะซึมเศร้า แสดงรายละเอียดดังนี้

ดวงใจ กษานติกุล (2542: 7) กล่าวถึงภาวะซึมเศร้าว่า ผู้ป่วยจะมีอารมณ์เบื่อหน่าย หดหู่ เชื่องซึม เบื่ออาหาร นอนไม่หลับ ขาดสมาธิ ไม่มีเรี่ยวแรง รู้สึกเศร้าหมอง และแยกตัวออกจากสังคมเป็นเวลา 2 สัปดาห์ขึ้นไป จนมีผลกระทบต่องานหรือการเรียน

เบค (โสมสิริ รอดพิพัฒน์. 2547: 15; อ้างอิงจาก Beck. 1967) ได้กล่าวถึงภาวะซึมเศร้าว่าเป็นรูปแบบของความรู้สึกที่มีความคิดอัตโนมัติในทางลบต่อตนเอง ต่ำห็นตนเอง มีความเปี่ยงเบนทางอารมณ์ พยายามหลีกเลี่ยงจากสถานการณ์ต่าง ๆ มีกิจกรรมทางกายลดลง เบื่ออาหาร นอนไม่หลับ ซึ่งภาวะซึมเศร้านั้นทำให้บุคคลมีอาการเฉยเมย เจ็บช้ำต่อสิ่งแวดล้อม แยกตัวออกจากสังคม และไม่มีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น

สมาคมจิตแพทย์สหรัฐอเมริกา (เพ็ญนภา กุลนภาดล. 2547: 45; อ้างอิงจาก American Psychiatric Association. 1986) ได้กล่าวว่า ภาวะซึมเศร้า หมายถึง ภาวะที่จิตใจผิดปกติอย่างหนึ่งซึ่งแสดงออกทางอารมณ์และความคิด เช่น เบื่อหน่าย ท้อแท้ รู้สึกเศร้า คิดว่าตนเองไม่มีค่า

มีพฤติกรรมก้าวร้าว และแยกตัวออกจากสังคม ภาวะซึมเศร้าสามารถพบได้หลายรูปแบบตั้งแต่ความผิดปกติในการปรับตัว โรคซึมเศร้าเรื้อรัง และโรคซึมเศร้าแบบรุนแรง รวมถึงโรคทางจิตเวชอื่น ๆ

จากการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า ภาวะซึมเศร้า เป็นภาวะของจิตที่มีความผิดปกติ โดยมีความคิดต่อตนเองในทางลบ ต่ำห็นตนเอง มีภาวะที่จิตใจหม่นหมอง เบื่อหน่าย รู้สึกอ้างว้าง ท้อแท้ รวมถึงมีอาการร่วมในด้านต่าง ๆ เช่น ปวดศีรษะ ใจสั่น นอนไม่หลับ ความดันโลหิตสูง เบื่ออาหาร อ่อนเพลีย หมดอารมณ์ทางเพศ มีพฤติกรรมเชื่องซึม และแยกตัวออกจากสังคมเป็นเวลา 2 สัปดาห์ขึ้นไป จนมีผลกระทบกับการเรียนหรือการทำงาน

เกณฑ์การวินิจฉัยตามหลักของคู่มือการวินิจฉัยและสถิติของโรคทางจิตเวช ฉบับปรับปรุงย่อยครั้งที่ 4 ในปี ค.ศ. 2000 (The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 4th Edition, Text Revision: DSM-IV-TR) (2012: Online) ระบุเกณฑ์การวินิจฉัยโรคซึมเศร้าไว้ว่า บุคคลที่มีอาการต่อไปนี้ตั้งแต่ 5 อาการขึ้นไป เป็นเวลาอย่างน้อย 2 สัปดาห์ และแสดงถึงการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ ไปจากเดิม ซึ่งมีอาการอย่างน้อยหนึ่งข้อของ (1) อารมณ์ซึมเศร้า (2) สูญเสียความสนใจหรือความพึงพอใจ

1. มีอารมณ์ซึมเศร้าเป็นส่วนใหญ่ของวันหรือเกือบทุกวัน โดยการบอกเล่าของผู้ป่วยหรือจากการสังเกตของผู้อื่น

2. ความสนใจหรือความสุขในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ลดลงอย่างมากเกือบทุกวัน

3. น้ำหนักลดลงโดยไม่ได้มาจากการควบคุมอาหาร เช่น น้ำหนักเปลี่ยนแปลงมากกว่าร้อยละ 5 ต่อเดือน หรือเจริญอาหารแทบทุกวัน

4. นอนไม่หลับ หรือนอนหลับมากเกินไปเกือบทุกวัน

5. เคลื่อนไหวเร็วขึ้นแบบลุลูกลูกลน หรือเชื่องช้าเกือบทุกวัน

6. อ่อนเพลีย หรือหมดเรี่ยวแรงเกือบทุกวัน

7. รู้สึกไร้ค่า หรือรู้สึกผิดมากเกินไปเกือบทุกวัน

8. ความสามารถในการคิดหรือสมาธิลดลง หรือมีความลังเลในการตัดสินใจเกือบทุกวัน

9. มีความคิดอยากฆ่าตัวตาย หรือพยายามฆ่าตัวตาย

ภาวะซึมเศร้าที่เกิดขึ้นในแต่ละบุคคลอาจจะมีระดับความรุนแรงมากและน้อยแตกต่างกัน เบค (โสมลิริ รอดพิพัฒน์. 2547: 19-20; อ้างอิงจาก Beck. 1967) ได้แบ่งอาการซึมเศร้าตามความรุนแรงได้เป็น 3 ระดับ ดังนี้

1. ภาวะซึมเศร้าระดับเล็กน้อย (Mild depression) เป็นภาวะอารมณ์ที่ไม่สดชื่น ไม่แจ่มใส อารมณ์เศร้า เหนงหงอยชั่วคราว ซึ่งบุคคลทั่วไปก็รู้สึกได้ในบางครั้ง โดยอาจมีสาเหตุเพียงพ้อ หรือ บางครั้งก็ไม่มีสาเหตุใด ๆ มักเปรียบเทียบตนเองกับผู้อื่น มีความคาดหวังในผลลัพธ์ของ สถานการณ์ที่เผชิญอยู่ในทางลบ เริ่มมีความรู้สึกไม่พอใจต่ออุปลักษณะของตน ความตั้งใจใน การทำงานต่าง ๆ เริ่มลดลง มีความต้องการการช่วยเหลือ คำแนะนำ การเอาใจใส่ปลอบโยน การนอนหลับพักผ่อนเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม เช่น หลับยากกว่าปกติ หรือตื่นเช้ากว่าปกติ เป็นต้น

2. ภาวะซึมเศร้าระดับปานกลาง (Moderate depression) ภาวะซึมเศร้าในระดับนี้จะ รุนแรงขึ้นจนถึงขั้นมีผลกระทบต่อชีวิต ครอบครัว และการทำงาน แต่ยังสามารถดำเนินชีวิตประจำวัน ได้แม้ว่าจะไม่สมบูรณ์นัก มักมีอาการเศร้ามากขึ้นในช่วงเช้าและจะดีขึ้นในตอนกลางวัน รู้สึกไม่มีความสุข เบื่อหน่ายต่อสิ่งแวดล้อม อ่อนเพลีย รู้สึกว่ามีพลังกำลังน้อยลง รู้สึกว่าตนเองไร้ค่า ไร้ความสามารถ มักตำหนิตัวเอง หงุดหงิด ร้องไห้ง่าย โกรธง่าย ก้าวร้าว ความวิตกกังวลเกี่ยวกับ ร่างกายและสุขภาพตนเองปรากฏมากขึ้น การนอนหลับผิดปกติ น้ำหนักลด ความต้องการทางเพศ ลดลง ต้องการหลีกเลี่ยงจากสถานการณ์แวดล้อมและสังคม จะทิ้งสังคมที่ละน้อย อาจมีความคิด เกี่ยวกับการตาย ความอยากรับประทานอาหารลดลงจนกระทั่งไม่ยอมรับประทานอาหารและน้ำ

3. ภาวะซึมเศร้าระดับรุนแรง (Severe depression) จะมีอารมณ์ซึมเศร้าตลอดเวลา มีความรู้สึกสิ้นหวัง มองตนเองด้านไม่ดี ไม่มีประโยชน์ตลอดเวลา ทำให้มีความคิดฆ่าตัวตาย ไม่สนใจสิ่งแวดล้อมรอบตัว มีความต้องการหลีกเลี่ยง หลบซ่อน ไม่มีการเข้าร่วมสังคมใด ๆ เลย ลักษณะอารมณ์เหมือนไม่มีความรู้สึก รู้สึกว่าตนเองไร้ค่า ล้มเหลวอย่างสิ้นเชิง มองอนาคตมืดมน และสิ้นหวัง หหมดความสนใจสิ่งต่าง ๆ การตัดสินใจเสียแม้แต่เรื่องง่าย ๆ ในชีวิตประจำวันแทบจะ ไม่มีการเคลื่อนไหว มักจะนั่งอยู่เฉย ๆ กับที่ตลอดเวลา อยู่ในท่าเดียวนาน ๆ หรืออาจอยู่ไม่นิ่ง ผุดลุกผุดนั่ง ไม่สนใจต่อตนเอง ดูแลตนเองไม่ได้ นอนหลับไม่สนิท หรือนอนไม่หลับ มักรู้สึกเหนื่อย อ่อนเพลียตลอดเวลา หหมดความสนใจในเรื่องเพศ ผู้ที่อยู่ในระยะนี้อาจจะถอนตัวถอยหนีออกจาก โลกของความเป็นจริง มีความหลงผิด (Delusion) และมีความคิดฆ่าตัวตายตามมา

ภาวะซึมเศร้าในวัยรุ่น จะมีลักษณะอาการแสดงออกคล้ายคลึงกับผู้ใหญ่ เช่น รู้สึกเศร้า หดหู่ เบื่อหน่าย ดูถูกตนเอง อ่อนเพลีย เบื่ออาหาร นอนไม่หลับ อย่างไรก็ตามภาวะซึมเศร้าใน วัยรุ่นสามารถพิจารณาได้จากอาการ 4 กลุ่ม (สุภาเพ็ญ คชพลาญกุล. 2541) ดังนี้

1. ลักษณะอาการทางอารมณ์ มีความรู้สึกเศร้า หงุดหงิด เบื่อหน่าย ไม่สามารถจัดการกับ ปัญหาต่าง ๆ ได้ และเห็นคุณค่าในตนเองต่ำ ในวัยรุ่นชายที่มีอาการซึมเศร้าอาจรู้สึกที่ไม่มีเด็กหญิง คนใดรักหรือชอบเขา วัยรุ่นหญิงจะรู้สึกว่าตนเองไม่มีโอกาสที่จะมีชีวิตสมรสที่เป็นสุข ความรู้สึก ไร้ค่าอาจทำให้เกิดความคิดฆ่าตัวตายเพิ่มขึ้น

2. ลักษณะความคิด วัยรุ่นจะประเมินตนเองในแง่ลบ คิดว่าตนเองบกพร่องล้มเหลว และคิดฆ่าตัวตาย

3. ลักษณะการแสดงออก มีการเคลื่อนไหวช้าลง รู้สึกเมื่อยล้า นอนหลับยาก ร้องไห้บ่อยครั้ง อาจโกรธหรือไม่พอใจต่ออาการซึมเศร้าของตน หงุดหงิดอยากกระเบิดออกมา และเมื่อความโกรธลดลง ก็เกิดความรู้สึกผิดตามมา นอกจากนี้พบว่าวัยรุ่นมีความสามารถทางการเรียนลดลง แยกตัวจากกลุ่มเพื่อน หมดหวังและปฏิเสธการช่วยเหลือจากบุคคลรอบข้าง

4. ลักษณะทางจิต มีอาการเบื่ออาหาร นอนไม่หลับ ส่วนอาการน้ำหนักลดพบได้น้อยกว่าในผู้ใหญ่ ในเด็กจะพบอาการหูแว่ว ส่วนในวัยรุ่นจะพบอาการหลงผิด

วัยรุ่นที่ซึมเศร้าหนักนอกเหนือจากมีภาวะเศร้าชนิดรุนแรง มักจะพฤติกรรมต่อต้านสังคม ดื่มสุราหรือใช้สารเสพติด ต้องการหนีออกจากบ้าน รู้สึกว่าตนเองไม่เป็นที่ยอมรับ อารมณ์เสียง่าย มีพฤติกรรมก้าวร้าว อาละวาด ไม่ยอมร่วมกิจกรรมกับครอบครัว แยกตัวจากเพื่อนฝูงหรือสังคม รับประทานมาก นอนมาก เก็บตัวอยู่แต่ในห้อง ระดับการเรียนต่ำลง หรือไม่ยอมไปโรงเรียน ไม่ดูแลทำความสะอาดร่างกาย ทำให้วินิจฉัยผิดว่าเป็นโรคจิตเภทระยะแรก นอกจากนี้ยังอาจมีอาการหัวโนหวเปราะบางโดยเฉพาะถ้าเผชิญกับความผิดหวัง เช่น ถูกปฏิเสธความรัก โรคซึมเศร้าในวัยรุ่นมักจะมีอาการรุนแรงเรื้อรังและมีอัตราการฆ่าตัวตายสูง (ณิชาภัทร รุจิรดาพร. 2551: 22)

มิลเลอร์ และคนอื่น ๆ (โสมลิริ รอดพิพัฒน์. 2547: 18; อ้างอิงจาก Miller; et al. 1986) ได้สรุปผลกระทบที่มาจากภาวะซึมเศร้า ดังนี้

1. อาการทางร่างกาย ส่วนใหญ่จะมีอาการอ่อนเพลีย แบบแผนการนอนเปลี่ยนไปอาจมีสาเหตุเพราะนอนไม่หลับหรือนอนมากเกินไป ไร้สมรรถภาพทางเพศ ความอยากอาหารลดลง ปวดเมื่อยกล้ามเนื้อ อัตราการเต้นของหัวใจเพิ่มขึ้น วิงเวียนศีรษะ แบบแผนการปฏิบัติกิจกรรมเปลี่ยนไป และมีการเคลื่อนไหวร่างกายลดลง

2. อาการทางจิตใจ มักจะมีการเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับอารมณ์ ความคิด สติปัญญา และการรับรู้ ได้แก่ ขาดความคิดสร้างสรรค์ ขาดสมาธิ ขาดแรงจูงใจที่จะปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ สูญเสียความจำโดยเฉพาะความจำระยะสั้น คิดว่าตนเองเจ็บป่วยตลอดเวลา รู้สึกเครียด วิตกกังวล มีอารมณ์เศร้าหมอง โกรธ และขุ่นเคืองง่าย ไม่สนใจคนที่เคยสนิทคุ้นเคย รู้สึกไม่พอใจต่อสภาพที่เป็นอยู่ รู้สึกว่าตนเองไร้ค่า โดดเดี่ยว ท้อแท้ และหมดหวัง เชื่อว่าภาวะที่เป็นอยู่ของตนเกิดจากสิ่งอื่นมากระทำ เชื่อว่าตนเองถูกละทิ้ง และมีความคิดอยากฆ่าตัวตาย

3. อาการทางพฤติกรรมและสังคม บุคคลจะมีการเปลี่ยนแปลงในเรื่อง อุนิสัยและสัมพันธภาพ กล่าวคือ มีอุปนิสัยเปลี่ยนไป เช่น ไม่ร่าเริงสนุกสนานเหมือนก่อนหน้านี้ มีความสนใจต่อการปฏิบัติกิจกรรมลดลง โดยสังเกตได้จาก กท่าทางที่เมินเฉยไม่รับรู้ต่อสิ่งแวดล้อม ไม่ยอมสบตา ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ลดลง หรือบางรายอาจจะปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ อย่างขาดระเบียบแบบแผน มีพฤติกรรมที่ไร้เหตุผล ประสาทหลอน ไม่ติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่น และแยกตัวออกจากสังคม

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ภาวะซึมเศร้าเป็นรูปแบบของความรู้สึกมีความคิด ทางลบต่อตนเอง ต่ำหนิตนเอง รู้สึกเบื่อหน่าย อ้างว้าง ท้อแท้ และมีอาการร่วมในด้านต่าง ๆ เช่น ปวดศีรษะ ใจสั่น นอนไม่หลับ ความดันโลหิตสูง เบื่ออาหาร อ่อนเพลีย หมดอารมณ์ทางเพศ มีพฤติกรรมเชื่องซึม และตัดตัวออกจากสังคม ในการประเมินภาวะซึมเศร้าเบื้องต้นสามารถได้จากการเกณฑ์การวินิจฉัยตามหลักของ คู่มือการวินิจฉัยและสถิติของโรคทางจิตเวช ฉบับปรับปรุงย่อยครั้งที่ 4 ในปี ค.ศ. 2000 (DSM-IV-TR) (2011: Online) ระบุเกณฑ์การวินิจฉัยโรคซึมเศร้าไว้ว่า บุคคลที่มีอาการตรงกับข้อวินิจฉัยตั้งแต่ 5 อาการขึ้นไป เป็นเวลาอย่างน้อย 2 สัปดาห์ ถือว่าเป็นบุคคลที่มีภาวะซึมเศร้า หากแบ่งภาวะซึมเศร้าตามความรุนแรง สามารถแบ่งได้ 3 ระดับ ได้แก่ ภาวะซึมเศร้าระดับเล็กน้อย ภาวะซึมเศร้าระดับปานกลาง และภาวะซึมเศร้าระดับรุนแรง ซึ่งผลจากภาวะซึมเศร้าจะส่งผลกระทบต่อบุคคลนั้นในด้านร่างกาย จิตใจ พฤติกรรม และสังคม

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาภาวะซึมเศร้า

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า เครื่องมือสำหรับประเมินภาวะซึมเศร้าส่วนใหญ่เป็นแบบประเมินด้วยตนเอง ในที่นี้ผู้วิจัยขอกล่าวถึงเครื่องมือสำหรับประเมินภาวะซึมเศร้าแบบประเมินด้วยตนเองจำนวน 4 ฉบับ ดังนี้ (จารุณี มโนรา. 2546; ชมกฤษ บัรริษลิต. 2548; ลัดดา แสนสีหา. 2536; วัชร รัตนธรรม. 2552)

1. แบบประเมินภาวะซึมเศร้าของเบค (Beck Depression Inventory: BDI; First revision: BDI-IA; Second revision: BDI-II) พัฒนาโดยเบค และคนอื่น ๆ (Beck; et al. 1961) เพื่อใช้วัดอาการแสดงออกทางพฤติกรรมต่าง ๆ ในวัยรุ่นและผู้ ใหญ่จากการประเมินตนเองจำนวน 21 ข้อ แบ่งเป็นคำถามเกี่ยวกับอาการทางจิตใจ 15 ข้อ และคำถามเกี่ยวกับอาการทางกาย 6 ข้อ เน้นการประเมิน 4 ด้าน คือ ด้านความคิด ด้านอารมณ์ ด้านแรงจูงใจ ด้านร่างกายและพฤติกรรม ในปี ค.ศ. 1993 ได้มีการปรับปรุงระดับคะแนนเพื่อใช้ในการบำบัดทางปัญญา และในปัจจุบันได้มีการพัฒนาแบบประเมินฉบับใหม่ขึ้น BDI-II ค.ศ. 1996 ซึ่งได้ปรับปรุงตามเกณฑ์การวินิจฉัยโรคของ DSM-IV โดยปรับเปลี่ยนข้อคำถามให้สมบูรณ์ขึ้นและปรับเปลี่ยนเกณฑ์ในการแบ่งระดับภาวะซึมเศร้า

2. แบบประเมินภาวะซึมเศร้าในชุมชน (Center for Epidemiologic Studies – Depression Scale: CES-D) เป็นเครื่องมือวัดประเภทประเมินตนเอง พัฒนาโดยนักวิจัยแห่งศูนย์การศึกษาระบาดวิทยา (Center for Epidemiologic Studies) ประเทศสหรัฐอเมริกา ถูกนำมาปรับปรุงใช้ในประเทศไทยโดยแพทย์หญิง อุมพร ตรังคสมบัติ เพื่อศึกษา ภาวะซึมเศร้าในกลุ่มวัยรุ่นไทยอายุระหว่าง 15 – 18 ปี จำนวน 20 ข้อ แบ่งเป็นข้อคำถามเชิงลบ 16 ข้อ และข้อคำถามเชิงบวก 4 ข้อ ตรวจสอบความเชื่อมั่นโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของ ครอนบาค (Cronbach's Alpha) พบว่าแบบวัดมีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.86

3. แบบประเมินภาวะซึมเศร้าของซุง (Zung Self – Rating Depression Scale: Zung SDS) พัฒนาโดย ซุง (Zung) เป็นแบบประเมินตนเองสำหรับใช้ประเมินความรุนแรงของภาวะซึมเศร้า ประกอบด้วย 20 ข้อคำถาม แบ่งเป็นข้อความ ทางบวกและทางลบจำนวนเท่า ๆ กัน ตรวจสอบความเชื่อมั่นได้สัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha) มีค่าเท่ากับ 0.79

4. แบบประเมินภาวะซึมเศร้าของเด็ก (Children's Depression Inventory: CDI) พัฒนาโดย โควาคส์ (Kovacs. 1992) ดัดแปลงมาจากแบบวัดภาวะซึมเศร้าของเบค ประกอบด้วย ข้อคำถามจำนวน 27 ข้อ ตรวจสอบความเชื่อมั่นในเด็กไทยได้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha) เท่ากับ 0.83

ในการศึกษาตัวแปรภาวะซึมเศร้า ผู้วิจัยได้นำแบบประเมินภาวะซึมเศร้าของ เบค (BDI-IA) มาปรับใช้ เนื่องจากแบบประเมินของ เบค และคนอื่น ๆ (Beck; et al. 1961: Online) เป็นที่ยอมรับและไม่มีปัญหาในเรื่องการใช้แบบประเมินข้ามวัฒนธรรมและมีความเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง งานวิจัยในประเทศไทยที่ใช้แบบประเมินภาวะซึมเศร้าของ เบค และคนอื่น ๆ (Beck; et al. 1961: Online) ได้แก่ งานวิจัยของ ลัดดา แสนสีหา (2536) ได้ศึกษาความซึมเศร้าและความคิดอัตโนมิติในทางลบของวัยรุ่นตอนปลาย งานวิจัยของ จารุณี มโนรา (2546) ได้ศึกษาผลของการสร้างจินตภาพต่อภาวะซึมเศร้าของเด็กวัยรุ่นในสถานสงเคราะห์เด็กชายบ้านเชียงใหม่ และงานวิจัยของ ชมภูษ บวรวิทย์เลิศ (2548) ศึกษาเกี่ยวกับภาวะซึมเศร้าและอารมณ์ขันในเด็กวัยรุ่น จากการตรวจสอบความเชื่อมั่นโดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha) พบว่าค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือในแต่ละงานวิจัยมีค่าเท่ากับ 0.78, 0.86 และ 0.82 ตามลำดับ สำหรับเครื่องมือที่นำมาปรับใช้มีจำนวน 8 ข้อ โดยมีการประเมินค่าของคะแนนจากคำตอบแต่ละข้อเป็น 0, 1 และ 2 ตามลำดับความรุนแรงของภาวะซึมเศร้า

4.4 การควบคุมตนเอง (Self-control: SEL)

จากการสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต พบว่าการควบคุมตนเองมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียน (วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง . 2553; อัครเดช หอเจริญ . 2553; Chak; & Leung. 2004) ซึ่งจัดอยู่ในกลุ่มปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิมเมื่อแบ่งกลุ่มตัวแปรตามทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อ มูลเกี่ยวกับตัวแปรการควบคุมตนเอง แสดงรายละเอียดดังนี้

นงนุช โรจนเลิศ (2533: 18) ได้ให้ความหมายของการควบคุมตนเองไว้ว่าเป็นความสามารถของบุคคลที่จะละเว้นการกระทำบางชนิด หรือความสามารถที่จะกระทำพฤติกรรมด้วยเหตุผลและความอดทน เพื่อให้เกิดผลดีตามที่ต้องการ หรือหลีกเลี่ยงสิ่งไม่ดีที่อาจเกิดขึ้น ตลอดจนความสามารถในการจัดสภาพแวดล้อมเพื่อให้เกิดพฤติกรรมตามที่บุคคลมุ่งหวัง ถึงแม้ว่าต้องเผชิญกับปัญหา อุปสรรค หรืออยู่ในภาวะที่เกิดปัญหาความขัดแย้งในจิตใจ

คอร์เมีย และคอร์เมีย (จิรวรรณ มาทวี่. 2548: 17; อ้างอิงจาก Cormier; & Cormier. 1979) ได้ให้ความหมายของการควบคุมตนเองไว้ว่า เป็นความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมของตนเอง เพื่อให้ได้รับผลกรรมตามที่ตนต้องการ อีกทั้งเป็นการเปิดโอกาสให้บุคคลได้ควบคุมตนเอง โดยที่บุคคลเป็นผู้กำหนดเป้าหมาย กระบวนการที่จะนำไปสู่เป้าหมาย และการควบคุม ตัวแปรทั้งภายในและภายนอกบุคคล ตลอดจนประเมินเป้าหมายด้วยตนเอง อันจะมีผลต่อพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงนั้นในระยะยาวและมีความคงทนถาวร

ซาราสัน และซาราสัน(จิรปภา เลิศวุฒิ. 2547: 45; อ้างอิงจาก Sarason; & Sarason. 1986) ให้ความหมายของการควบคุมตนเองไว้ว่า เป็นการแสวงหาเงื่อนไขที่เป็นสาเหตุทำให้เกิดพฤติกรรมเป้าหมาย อันเป็นพฤติกรรมที่บุคคลต้องการเปลี่ยนแปลง โดยบุคคลต้องพยายามจำแนกเหตุการณ์ซึ่งเป็นเหตุการณ์ก่อนที่พฤติกรรมเป้าหมายจะเกิดขึ้น และเข้าใจถึงผลลัพธ์ที่ตามมาของพฤติกรรมนั้น ๆ

โรเซนบัม (อ่อนศรี นวนเกตุ. 2551: 21; อ้างอิงจาก Rosenbaum. 1990) ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับการควบคุมตนเองว่า เป็นการกระทำที่ถูกควบคุมในลักษณะของกระบวนการคิดที่มีจุดมุ่งหมายหรือตั้งใจภายใต้การควบคุมของจิตใจ ประกอบด้วย 1) การควบคุมตนเองในลักษณะที่ทำให้สภาพของร่างกายสามารถกลับมาทำงานได้อีกครั้งตามปกติ 2) การควบคุมของตนเองเพื่อปรับเปลี่ยนการกระทำหรือพฤติกรรมที่ไม่ถูกต้องหรือเกิดผลเสียต่อร่างกาย โดยการกระทำในสิ่งที่ถูกต้องมาแทนที่ ซึ่งการควบคุมตนเองในขณะที่มีปัญหาเกี่ยวกับความ เครียด หรือไม่สบายใจด้วยเรื่องใดก็ตาม มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่บุคคลต้องใช้ลักษณะการควบคุมตนเองทั้ง 2 อย่างพร้อม ๆ กัน เพื่อจัดการกับปัญหานั้น ๆ

แทงนีย์ และคนอื่น ๆ (Tangney; et al. 2004) ได้ให้ความหมายของการควบคุมตนเอง ไว้ว่าเป็นความสามารถในการเอาชนะหรือเปลี่ยนแปลงการตอบสนองภายในของบุคคล ไม่คล้อยตามการโน้มน้าวของบุคคลที่มีอิทธิพล และระงับการกระทำของตนเองได้

จากการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า การควบคุมตนเอง หมายถึงความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมของตนเองที่จะละเว้นการกระทำบางชนิด หรือความสามารถที่จะกระทำพฤติกรรมด้วยเหตุผลและความอดทน เพื่อให้เกิดพฤติกรรมซึ่งเป็นผลดีต่อตนเองและผู้อื่น โดยใช้ความคิดและการเตือนตนเองในการควบคุมการแสดงออกทางอารมณ์และทางร่างกาย ซึ่งการกระทำดังกล่าวนี้เท่ากับเป็นการลดความสำคัญของอิทธิพลภายนอก และทำให้บุคคลมีอิสระที่จะกำหนดพฤติกรรมของตนเองได้มากขึ้น

การควบคุมตนเองนั้นอาศัยทฤษฎีการเรียนรู้แบบการกระทำ (Operant Conditioning) ของ สกินเนอร์ (Skinner) ซึ่งเขาได้เน้นความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมกับสิ่งแวดล้อมที่เป็นผลพวงของพฤติกรรม สกินเนอร์ (Skinner) ได้อธิบายความสัมพันธ์นี้ว่า เมื่อมีสิ่งเร้ามากระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมแล้วบุคคลจะได้รับสิ่งที่ตามมาคือ ผลกรรม ซึ่งในการควบคุมตนเองก็อาศัยหลักการเช่นเดียวกันนี้ โดยบุคคลเป็นผู้ดำเนินการในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้วยตนเอง ดังนั้นจึงเป็นการเปิดโอกาสให้บุคคลได้ควบคุมสิ่งเร้าหรือควบคุมผลกรรมด้วยตนเอง การที่บุคคลเป็นผู้กำหนดพฤติกรรมเป้าหมาย กระบวนการที่จะนำไปสู่เป้าหมาย และการควบคุมตัวแปรทั้งภายในและภายนอกของบุคคลตลอดจนประเมินเป้าหมายด้วยตนเอง เป็นการตอบสนองและแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบอันจะมีผลต่อพฤติกรรมที่พึงประสงค์นั้นด้วย ตนเอง และมีผลระยะยาวต่อพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงนั้นให้มีความคงทนถาวร ซึ่งการกระทำดังกล่าวนี้ก็เท่ากับเป็นการลดความสำคัญของอิทธิพลภายนอก และทำให้บุคคลมีอิสระที่จะกำหนดพฤติกรรมของตนเองได้ มากขึ้น (ปราณี จ้อยรอด. 2552: 23; อ้างอิงจาก ประทีป จินนี. 2540) นอกจากนี้ แคชดิน (ผจงจิต อินทสุวรรณ; และคนอื่น ๆ. 2539: 25; อ้างอิงจาก Kazdin. 1989) ได้เสนอว่า การควบคุมตนเองนั้นมักจะเกี่ยวข้องกับการเลือกแสดงพฤติกรรมที่มีเงื่อนไขผลกรรมที่ขัดแย้งกัน โดยเงื่อนไขผลกรรมที่ขัดแย้งกันที่แสดงว่าคนมีการควบคุมตนเองนั้นมีการขัดแย้งกัน 4 ลักษณะดังนี้ 1) หลีกเลี่ยงการแสดงพฤติกรรมที่ได้รับผลกรรมทางบวกเพียงเล็กน้อยในปัจจุบัน เพื่อจะได้รับผลกรรมทางบวกที่มากกว่าในอนาคต เช่น หลีกเลี่ยงหรืองดสูบบุหรี่เพื่อจะได้มีสุขภาพที่ดีในอนาคต 2) หลีกเลี่ยงการแสดงพฤติกรรมที่ได้รับผลกรรมทางบวกในปัจจุบัน เพื่อที่จะไม่ต้องได้รับผลกรรมทางลบในอนาคต เช่น หลีกเลี่ยงการเที่ยวโสเภณีเพื่อจะได้ไม่ต้องเป็นโรคเอดส์ในอนาคต 3) แสดงพฤติกรรมที่ได้รับผลกรรมทางลบในปัจจุบัน เพื่อที่จะได้รับผลกรรมทางบวกในอนาคต เช่น พยายามฝึกซ้อมกีฬาอย่างหนักเพื่อจะได้เป็นผู้ชนะ 4) แสดงพฤติกรรมที่ได้รับผลกรรมทางลบเล็กน้อยในปัจจุบัน เพื่อที่จะไม่ต้องได้รับผลกรรมทางลบที่มากกว่าในอนาคต เช่น ยอมเดินข้ามถนนโดยใช้สะพานลอยเพื่อจะได้ไม่ต้องถูกรถชน

ทอร์เซน และมาโฮนี(วารสารณ์ กุประดิษฐ์. 2551: 46; อ้างอิงจาก Thoresen; & Mahoney. 1974) ได้กล่าวถึงรายละเอียดของขั้นตอนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม โดยการควบคุมตนเองไว้ดังนี้

ขั้นที่ 1 การตั้งเป้าหมาย (Goal Setting) คือการกำหนดเกณฑ์ในการแสดงพฤติกรรมใด พฤติกรรมหนึ่งด้วยตนเอง เป้าหมายที่ตั้งควรเป็นเป้าหมายที่เป็นจริงและสามารถทำได้

ขั้นที่ 2 การสังเกตตนเอง (Self – Monitoring) เป็นกระบวนการที่บุคคลพิจารณาว่าตนได้ กระทำพฤติกรรมตามเป้าหมายแล้วหรือไม่ มักจะทำความรู้ไปกับการบันทึกพฤติกรรม ซึ่งมีขั้นตอน ในการติดตาม คือ

1. จำแนกพฤติกรรมเป้าหมายว่าพฤติกรรมอะไรที่ต้องการสังเกต
2. กำหนดเวลาที่จะติดตาม และบันทึกพฤติกรรม
3. กำหนดวิธีการบันทึก และเครื่องมือที่ใช้ในการบันทึก
4. ติดตามและบันทึกพฤติกรรม
5. วิเคราะห์ข้อมูลที่บันทึกเพื่อเป็นข้อมูลย้อนกลับ ซึ่งจะมีผลต่อการเปลี่ยนแปลง

พฤติกรรม

ขั้นที่ 3 การประเมินตนเอง (Self – Evaluation) หมายถึง การที่บุคคลตัดสินพฤติกรรม ของตน โดยการประเมินคุณค่าของพฤติกรรมจากข้อมูลที่ได้จากการบันทึกด้วยตนเอง ซึ่งทำให้เรา ได้พิจารณาถึงพฤติกรรมที่กำลังทำอยู่อย่างถี่ถ้วน

ขั้นที่ 4 การเสริมแรงตนเอง (Self – Reinforcement) การจัดผลกรรมที่เป็นแรงเสริมให้แก่ พฤติกรรมที่พึงประสงค์ด้วยตนเองเพื่อให้พฤติกรรมนั้นเพิ่มขึ้นโดยมีการกำหนดเกณฑ์การเสริมแรง ด้วยตนเอง

บุคคลที่สามารถควบคุมตนเองได้ จะมีพฤติกรรมหรือการแสดงออกเปลี่ยนแปลงไป จากเดิม โรเซนบัม (จงรัก อินทร์เสวก. 2539; อ้างอิงจาก Rosenbaum. 1980) ได้กล่าวถึงลักษณะ ของบุคคลที่ควบคุมตนเองได้มีลักษณะดังต่อไปนี้ 1) ใช้ความคิดและการเตือนตนเอง(Self Statements) ในการควบคุมการแสดงออกทางอารมณ์และทางร่างกาย 2) ประยุกต์กลวิธีในการแก้ปัญหาอย่างเป็นลำดับขั้นในการควบคุมตนเอง เช่น การวางแผน การใช้คำจำกัดความของปัญหา การประเมิน ทางเลือกต่าง ๆ และการคาดหมายถึงผลที่จะเกิดตามมา 3) สามารถรอคอยผลที่จะได้รับตอบแทน การอดได้ รอได้ (Delay Immediate Gratification) 4) รับรู้ความสามารถของตนในการควบคุมตนเอง (Self – Efficacy)

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การควบคุมตนเองเป็นความสามารถในการ บังคับตนเองที่จะละเว้น การกระทำบางชนิด หรือความสามารถที่จะกระทำพฤติกรรมด้วยเหตุผลและความอดทน โดยใช้ ความคิดและการเตือนตนเองในการควบคุมการแสดงออกทางอารมณ์และทางร่างกาย ในการ ควบคุมตนเองนั้นจะอาศัยแนวทฤษฎีการเรียนรู้แบบการกระทำ (Operant Conditioning) ของ สกินเนอร์ (Skinner) ตามแนวคิดที่ว่า เมื่อมีสิ่งเร้ามากระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมแล้วบุคคลจะ ได้รับสิ่งที่ดีตามมาคือ ผลกรรม ซึ่งในการควบคุมตนเองก็อาศัยหลักการนี้เช่นกัน สำหรับขั้นตอน การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม มี 4 ขั้นตอน คือ การตั้งเป้าหมาย (Goal Setting) การสังเกตตนเอง (Self – Monitoring) การประเมินตนเอง (Self – Evaluation) และการเสริมแรงตนเอง (Self – Reinforcement) บุคคลที่สามารถควบคุมตนเองได้จะมีพฤติกรรมหรือการแสดงออกเปลี่ยนแปลงไป จากเดิม สามารถควบคุมการแสดงออกทางอารมณ์และทางร่างกาย แก้ปัญหาอย่างเป็นลำดับขั้น และสามารถอดทนรอคอยผลที่จะได้รับตอบแทน

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาการควบคุมตนเอง

งานวิจัยของ นิตยา วรรณรัตน์ (2546: 49) ศึกษาผลของโปรแกรมการปรับพฤติกรรมทาง ปัญญาเพื่อพัฒนาการควบคุมตนเอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้นำแบบวัดความสามารถ ในการควบคุมตนเองของ จรรยา สุวรรณทัต (2533) มาใช้ในงานวิจัย ประกอบด้วยข้อกระทงคำถาม 64 ข้อ แบ่งเป็นข้อความเชิงนิมิต 36 ข้อ และข้อความเชิงนิเสธ 28 ข้อ มีลักษณะเป็นมีมาตราส่วน ประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ จริงมากที่สุด จริง ค่อนข้างจริง ไม่จริง และไม่จริงเลย มีค่า ความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.89 งานวิจัยของ ผจจจิต อินทสุพรรณ และคนอื่น ๆ (2547: 15) ได้พัฒนา แบบวัดการควบคุมตนเอง เพื่อใช้ในการวิจัยและพัฒนาพฤติกรรมกรรมการบริโภคด้วยปัญญาของเยาวชน ข้อความที่ใช้เป็นการแสดงถึงการกระทำ ความคิด และความรู้สึก ของบุคคลโดยคำนึงถึงผลลัพธ์ที่ จะเกิดขึ้นในอนาคตจำนวน 16 ข้อ มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 6 ระดับ คือ จริงที่สุด จริง ค่อนข้างจริง ค่อนข้างไม่จริง ไม่จริง และไม่จริงเลย มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.73 งานวิจัยของ สุคนธ์ โชติชัยสถิตย์ (2548: 50) ศึกษาเกี่ยวกับผลของการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มตาม แนวทฤษฎีเผชิญความจริงต่อการควบคุมตนเองของวัยรุ่นที่เสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ ได้ พัฒนาแบบวัดการควบคุมตนเองโดยใช้กรอบแนวคิดของ แทงนี และคนอื่น ๆ (Tangney; et al. 2004) ซึ่งมีอยู่ 4 ด้าน คือ การควบคุมการคิด การควบคุมอารมณ์ การควบคุมการกระทำ และการ สร้างวินัยในตนเองเพื่อควบคุมตนเองจำนวน 36 ข้อ แบ่งเป็นข้อความทางบวก 16 ข้อ และข้อความ ทางลบ 20 ข้อ มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ จริง ค่อนข้าง จริง จริงเป็นบางครั้ง ค่อนข้างไม่จริง และไม่จริง มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.83 และงานวิจัยของ ปราณี จ้อยรอด (2552: 59) ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมี

วิจารณ์ญาณ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 ได้นำแบบสอบถามการควบคุมตนเองของ ผจงจิต อินทสุวรรณ และคนอื่น ๆ (2539) มาปรับใช้ในงานวิจัยโดยให้ผู้ตอบระบุว่าตนเองสามารถควบคุมตนเองได้ในระดับใดในแต่ละสถานการณ์ มีระดับให้ตอบ 3 ระดับ เกณฑ์การให้คะแนนในแต่ละข้อมีคะแนน 3 ระดับ ข้อความทางบวกให้คะแนน “ปฏิบัติมาก” ให้ 3 คะแนน และลดลงตามลำดับจนถึง “ปฏิบัติ น้อย” ให้ 1 คะแนน ถ้าเป็นข้อความทางลบให้คะแนนกลับกัน รวมทั้งหมด 11 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.60

ในการศึกษาตัวแปรการควบคุมตนเอง ผู้วิจัยได้นำแบบวัดของ แทงนีเย และคนอื่น ๆ (Tangney; et al. 2004) แบบวัดของ ผจงจิต อินทสุวรรณ และคนอื่น ๆ (2547) และแบบวัดของ ปราณี จ้อยรอด (2552) มาปรับใช้ในงานวิจัย เพราะแบบสอบถามทั้ง 3 ฉบับ ประกอบด้วยประเด็น คำถามที่สอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะในงานวิจัยชิ้นนี้ สำหรับเครื่องมือที่นำมาปรับใช้มีจำนวน 8 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ จริง ค่อนข้างจริง จริง เป็น บางครั้ง ค่อนข้างไม่จริง และไม่จริง

4.5 การรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต (Internet Perception: PER)

จากการสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต พบว่าการรับรู้ เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียน (เนติมา กมลเลิศ. 2549; พรทิพย์ ร่มนุ่น. 2550) ซึ่งจัดอยู่ในกลุ่มปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์เมื่อแบ่งกลุ่มตัวแปรตามทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับตัวแปรการรับรู้เกี่ยวกับ อินเทอร์เน็ต แสดงรายละเอียดดังนี้

พรทิพย์ ร่มนุ่น (2550: 32) ได้ให้ความหมายของ กระบวนการรับรู้ (Perception) ว่าเป็น กระบวนการนำความรู้หรือข้อมูล ข่าวสารเข้าสู่สมอง โดยผ่านอวัยวะสัมผัส (Sensory Organ) สมอง จะเก็บรวบรวมและจดจำสิ่งต่างๆ เหล่านั้นไว้เป็นประสบการณ์ เพื่อเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้ เกิดมโนภาพหรือความคิดรวบยอด (Concept) และทัศนคติ (Attitude) ในการเปรียบเทียบ หรือถ้าย โยงความหมายกับสิ่งเร้าใหม่ที่จะรับรู้ต่อ ๆ ไป ดังนั้นการรับรู้และการเรียนรู้จึงมีความเกี่ยวข้องกัน ถ้าไม่มีการรับรู้การเรียนรู้ย่อมเกิดขึ้นไม่ได้

อภิรดี เสนาะศัพท์ (2555: 30) ได้ให้ความหมายว่า การรับรู้ เป็นกระบวนการในการ ตีความ การประเมินค่า และตัดสินใจแปลความหมายจากสิ่งเร้าที่ได้สัมผัส ได้แก่ รูปแบบ วิธีการ กิจกรรม และการแสดงออกทางพฤติกรรม ซึ่งกระบวนการในการรับรู้เป็นการแสดงออกถึงความ รู้ ความเข้าใจ และการตีความเกี่ยวกับปัจจัยหรือสิ่งเร้าต่าง ๆ ที่มากระตุ้นประสาทสัมผัสของบุคคล และมีผลทำให้เกิดการตอบสนองในแบบของการกระทำ หรือความนึกคิด

ลินเชย์ และคนอื่น ๆ (สมภัทรารัตนสงวนวงศ์. 2553: 19; อ้างอิงจาก Lindzeyl; et al. 1975) ได้ให้ความหมายว่า การรับรู้ เป็นกระบวนการจิตวิทยาพื้นฐานของบุคคล เพราะถ้าปราศจากการรับรู้แล้วบุคคลจะไม่สามารถมีความจำ ความคิด หรือการเรียนรู้การรับรู้เกี่ยวกับเหตุการณ์ต่าง ๆ เป็นขั้นตอนดังนี้ บุคคลรับพลังงานจากสิ่งเร้าซึ่งจะเร้าประสาทสัมผัส ประสาทสัมผัสจะเข้ารหัสพลังงานนั้นผ่านมาทางเส้นประสาท และเส้นประสาทจะส่งข้อมูลต่อไปยังสมองซึ่งขั้นสุดท้ายของกระบวนการจะเป็นการรับรู้เกี่ยวกับสิ่งเร้านั้น ๆ

โซโลมอน (ธีรุตย์ กนกธร. 2553: 10; อ้างอิงจาก Solomon. 1999) ได้กล่าวว่า การรับรู้ (Perception) เป็นกระบวนการที่ประสาทสัมผัส ได้แก่ ตา หู จมูก ปาก และผิวหนัง ได้ทำการคัดเลือก (Select) จัดระเบียบ (Organize) และตีความหมาย (Interpret) สิ่งกระตุ้นหรือสิ่งเร้าโดยขึ้นอยู่กับความรู้ และภูมิหลังของแต่ละบุคคล ซึ่งสิ่งเร้าอาจอยู่ในรูปของ ลักษณะทางกายภาพ รูปภาพหรือคำพูดที่ใช้ในการสื่อสารที่มีอิทธิพลอันก่อให้เกิดการตอบสนองของบุคคล

จากการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า การรับรู้เป็นกระบวนการนำข้อมูล ต่าง ๆ เข้าสู่สมอง โดยผ่านอวัยวะสัมผัส ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น และกาย แล้วส่งผ่านไปยังสมองเพื่อจัดระบบและตีความหมายจากประสบการณ์และการเรียนรู้ของบุคคลนั้น

กระบวนการของการรับรู้ ประกอบด้วย 1) การสัมผัส หมายถึงอาการที่อวัยวะรับสัมผัสรับสิ่งเร้าหรือสิ่งเร้าผ่านเข้ามากระทบกับอวัยวะสัมผัสต่าง ๆ เพื่อให้บุคคลรับรู้ภาวะแวดล้อมรอบตัว 2) การแปลความหมายจากอาการสัมผัส คือส่วนสำคัญที่จะช่วยให้การแปลความนั้นถูกต้องเพียงใด ซึ่งต้องอาศัยสติปัญญา ความเฉลียวฉลาด การสังเกต การตั้งใจ สนใจและคุณภาพจิตใจของบุคคลในขณะนั้น 3) การใช้ความรู้เดิมหรือประสบการณ์ที่ผ่านมาเพื่อช่วยแปลความหมาย ได้แก่ ความคิด ความรู้ และการกระทำหน้าที่ได้เคยปรากฏแก่ผู้นั้นมาแล้ว ความรู้เดิมและประสบการณ์เดิมมีความสำคัญมากในการแปลความหมาย และในการแปลความหมาย ที่ดีต้องมีคุณลักษณะดังนี้ คือ เป็นความรู้ที่แน่นอนถูกต้องชัดเจน และต้องมีปริมาณมาก หมายถึงมีความรู้หลาย ๆ อย่างจึงจะช่วยแปลความหมายได้สะดวก (สมภัทรารัตนสงวนวงศ์. 2553: 22; อ้างอิงจาก จำเนียร ช่วงโชติ. 2515)

การรับรู้ของบุคคลไม่สามารถรับรู้ได้ทุกเรื่อง แต่จะมีการจัดหมวดหมู่ของเรื่องต่าง ๆ ที่รับรู้เป็นกลุ่มก้อน การรับรู้ในเฉพาะบางเรื่องจะเกิดขึ้นเมื่อมีสิ่งเร้ามากระตุ้น โดยอิทธิพลของสิ่งเร้าที่มีต่อการรับรู้ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท (ปริยาพร วงศ์อนุตรโรจน์. 2544) ดังนี้

1. สิ่งเร้าภายนอก คุณสมบัติของสิ่งเร้าภายนอกมีอิทธิพลต่อการรับรู้ เนื่องจากสามารถดึงดูดความสนใจของคนไปยังสิ่งเร้านั้นได้ โดยขึ้นอยู่กับลักษณะต่อไปนี้

1.1 ความเปลี่ยนแปลงของสิ่งเร้า การเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอของสิ่งเร้าย่อมดึงดูดความสนใจและเอาใจใส่ต่อสิ่งเร้านั้นได้

1.2 ความเคลื่อนไหวของสิ่งเร้า การเคลื่อนไหวของสิ่งเร้าสามารถดึงดูดความสนใจได้เป็นอย่างดี

1.3 ขนาดของสิ่งเร้า ธรรมชาติของมนุษย์มักให้ความสนใจต่อวัตถุที่มีขนาดใหญ่มาก หรือเล็กมาก

1.4 การเกิดซ้ำซากของสิ่งเร้า มีอิทธิพลทำให้คนเราใส่ใจต่อสิ่งเร้านั้น ๆ มากขึ้น แต่ก็สามารถทำให้ขาดความใส่ใจและไม่สนใจต่อสิ่งเร้านั้นได้เช่นกัน

1.5 ความเข้มหรือความหนักเบาของสิ่งเร้า สิ่งเร้าที่มีความเข้มข้นสูงกว่าปกติทำให้คนเราเกิดความใส่ใจได้

1.6 ปัจจัยอื่น ๆ ของสิ่งเร้า เช่น สี ความถี่ของเสียง สิ่งแปลกใหม่สามารถเป็นสิ่งเร้าที่ทำให้เราใส่ใจในสิ่งต่าง ๆ ได้เช่นกัน

2. สิ่งเร้าภายใน คุณสมบัติของสิ่งเร้าภายในมีอิทธิพลต่อการดึงดูดความใส่ใจไปยังสิ่งเร้านั้น ๆ ได้ โดยขึ้นอยู่กับลักษณะต่อไปนี้

2.1 ความต้องการหรือแรงขับ เมื่อร่างกายของคนเราเกิดความต้องการหรือแรงขับในเรื่องใด ถ้าแรงขับนั้นยังไม่ได้รับการตอบสนองก็ยังมีอำนาจเหนือพฤติกรรมและมีอิทธิพลต่อการรับรู้ในเรื่องนั้นอยู่

2.2 ความสนใจและคุณค่า ความเอาใจใส่สิ่งต่าง ๆ หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เป็นสิ่งแวดล้อมของตัวเขา โดยนำไปเกี่ยวพันกับความสนใจที่เขา มีอยู่ อาจทำให้เกิดความต้องการและความหวังที่จะรับรู้สิ่งหนึ่งสิ่งใด โดยเฉพาะเมื่อสิ่งนั้นเป็นสิ่งที่เขาสนใจ

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การรับรู้เป็นกระบวนการนำข้อมูลเข้าสู่สมอง โดยผ่านประสาทสัมผัสต่าง ๆ แล้วเก็บรวบรวมจดจำสิ่งเหล่านั้นไว้เป็นประสบการณ์ การรับรู้จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อมีสิ่งเร้ามากระตุ้น ซึ่งสิ่งเร้าภายนอกและสิ่งเร้าภายในต่างก็มีอิทธิพลต่อการรับรู้ทั้งสิ้น พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตก็เช่นกันผู้ที่ใช้อินเทอร์เน็ตอาจจะเริ่มสนใจ หรือเริ่มใช้ด้วยสาเหตุที่แตกต่างกันออกไปตามอิทธิพลของสิ่งเร้าที่มีต่อการรับรู้ทั้งสิ่งเร้าภายนอกและสิ่งเร้าภายในของแต่ละบุคคล งานวิจัยชิ้นนี้ได้ให้ความสำคัญกับการรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตในเรื่องของประโยชน์และโทษที่มาจากการใช้อินเทอร์เน็ต เพราะจากการสังเคราะห์งานวิจัยพบว่าพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต มีความสัมพันธ์กับปัจจัยการรับรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาการรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต

งานวิจัยของ เนติมา กมลเลิศ (2549) ศึกษาเกี่ยวกับ ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 ได้พัฒนาแบบสอบถาม การรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต จากการทบทวนแนวคิด ทฤษฎี วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จำนวน 21 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ เห็นด้วยมากที่สุด เห็นด้วยมาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด เกณฑ์การให้คะแนนข้อความทางบวก มากที่สุดให้ 5 คะแนน ไปจนถึงน้อยที่สุดตามลำดับ ส่วนข้อความตรงกันข้ามจะให้คะแนนกลับกัน มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.79 และงานวิจัยของ พรทิพย์ ร่มนุ้ม (2550: 63) ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนระดับประถมศึกษา ได้พัฒนา แบบสอบถามการรับรู้เรื่องอินเทอร์เน็ตจากการทบทวนแนวคิด ทฤษฎี วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจำนวน 13 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ คือ เห็นด้วยมาก เห็นด้วยปานกลาง และเห็นด้วยน้อย มีเกณฑ์การให้คะแนนตั้งแต่ 3 ถึง 1 คะแนน ตามลำดับ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.74

ในการศึกษาตัวแปรการรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยได้นำเครื่องมือของ เนติมา กมลเลิศ (2549) และพรทิพย์ ร่มนุ้ม (2550) มาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาโดยนำมาปรับใช้ในงานวิจัย เพราะแบบวัดทั้ง 2 ฉบับ ได้นิยามความหมายการรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตไว้อย่างใกล้เคียงกับงานวิจัยชิ้นนี้ และมีค่าความเชื่อมั่นค่อนข้างสูง สำหรับเครื่องมือที่นำมาปรับใช้มีทั้งหมด 9 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่ข้างเห็นด้วย และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

5. เครื่องมือที่ใช้วัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

ยัง (Young, 1998) นักจิตวิทยาผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับลักษณะการติดอินเทอร์เน็ต กล่าวว่า ในการวินิจฉัยพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตค่อนข้างจะมีความซับซ้อน และไม่ปรากฏในคู่มือการวินิจฉัยและสถิติของโรคทางจิตเวช ฉบับปรับปรุงครั้งที่ 4 ในปี ค.ศ. 1994 (The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders – Fourth Edition: DSM-IV) ยัง (Young, 1998) จึงได้นำเกณฑ์การวินิจฉัยพฤติกรรมติดการพนันจาก DSM-IV มาเป็นแนวทางในการพัฒนาแบบวินิจัยการติดอินเทอร์เน็ต เพราะพฤติกรรมติดการพนันถูกมองว่าเป็นความผิดปกติ ในการควบคุมแรงกระตุ้นของตนเองและไม่เกี่ยวข้องกับของมีค่า แบบวินิจัยที่พัฒนาขึ้น เรียกว่า แบบวินิจัยการติดอินเทอร์เน็ต (Diagnostic Questionnaire: DQ) ซึ่งมีการปรับเปลี่ยนเกณฑ์ที่ใช้วินิจัยการติดการพนันมาเป็นเกณฑ์สำหรับวินิจัยการติดอินเทอร์เน็ต โดยมีเกณฑ์วินิจัยคือ หากผู้ตอบแบบสอบถามคนใดตอบ “ใช่” ตั้งแต่ 5 ข้อขึ้นไป จะถูกจัดอยู่ใน กลุ่มที่มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ทั้งนี้แบบวินิจัยการติดอินเทอร์เน็ต มีจำนวน 8 ข้อ ดังนี้

1. ท่านรู้สึกหมกมุ่น อยู่กับการใช้อินเทอร์เน็ตหรือไม่ (มีการคิดคำนึงถึงกิจกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่ผ่านมา หรือคาดการณ์ถึงกิจกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในครั้งถัดไป)
2. ท่านรู้สึกต้องการใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้น เพื่อตอบสนองความพึงพอใจหรือไม่
3. ท่านไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมการใช้ หรือหยุดใช้อินเทอร์เน็ตได้หรือไม่
4. ท่านรู้สึกกระวนกระวาย หงุดหงิด โมโห เมื่อต้องใช้อินเทอร์เน็ตน้อยลงหรือหยุดใช้หรือไม่
5. ท่านมักจะใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตนานกว่าที่ตั้งใจไว้หรือไม่
6. ท่านเสี่ยงต่อการสูญเสียความสัมพันธ์ทางสังคม หน้าที่การงาน การเรียนหรือโอกาสต่าง ๆ เพราะการใช้อินเทอร์เน็ตหรือไม่
7. ท่านโกหกสมาชิกในครอบครัวหรือเพื่อน เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตหรือไม่
8. ท่านใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหลีกเลี่ยงปัญหา หรือผ่อนคลายอารมณ์หงุดหงิด กังวลใจหรือไม่

งานวิจัยในประเทศไทยที่ใช้ แบบวินิจฉัยการติดอินเทอร์เน็ต (DQ) ของ ยัง (Young, 1998) เป็นแนวทางในการศึกษา ได้แก่ งานวิจัยของ ไชยรัตน์ บุตรพรหม (2545) ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร ได้ใช้แบบวินิจฉัยและเกณฑ์ของ ยัง (Young, 1999) เป็นหลักในการวินิจฉัยพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต ของกลุ่มวัยรุ่นที่ใช้บริการอินเทอร์เน็ตในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ และห้องคอมพิวเตอร์ในสถานศึกษาของรัฐ และเอกชนทั่วเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 300 คน งานวิจัยของ ธนิกานต์ มาพะศิริานนท์ (2545) ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการเสพติดอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ได้ใช้แบบวินิจฉัยของ ยัง (Young, 1998) เพื่อประเมินผลกระทบทางจิตใจและสังคมจากการใช้อินเทอร์เน็ต ของผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย จำนวน 914 คน ลักษณะของแบบ วินิจฉัยใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่ เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ถ้าหากผู้ตอบแบบสอบถามตอบในช่องเห็นด้วย หรือเห็นด้วยอย่างยิ่ง ตั้งแต่ 5 ข้อขึ้นไป ถือว่ามีพฤติกรรมเสพติดอินเทอร์เน็ต และงานวิจัยของ วชิร ธนคุรุธรรม (2552) ศึกษาเกี่ยวกับการตรวจสอบตัวแปรทำนายพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต ได้นำแบบวินิจฉัยและเกณฑ์ของ ยัง (Young, 1999) ไปใช้ในการคัดเลือกประชากรอายุ 15 – 20 ปี ที่มีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตสำหรับใช้ในการศึกษา

งานวิจัยต่างประเทศที่นำแบบ วินิจฉัยการติดอินเทอร์เน็ตและเกณฑ์ ของ ยัง (Young, 1998) มาใช้ในการศึกษา ได้แก่ งานวิจัยของ โจแฮนสัน และโกเทสแทม (Johansson; & Götestam, 2004) ศึกษาเกี่ยวกับการติดอินเทอร์เน็ตและความนิยมในกลุ่มวัยรุ่นอายุ 12 – 18 ปี งานวิจัยของ เซา และซู (Cao; & Su, 2006) ศึกษาเกี่ยวกับการติดอินเทอร์เน็ตในกลุ่มวัยรุ่นจีน โดยมุ่งไปที่ความนิยมในการใช้อินเทอร์เน็ตและคุณลักษณะทางจิตวิทยา และงานวิจัยของ เต้า และคนอื่น ๆ (Tao; & et al. 2009) ได้นำเสนอเกณฑ์การวินิจฉัยการติดอินเทอร์เน็ต

จากการศึกษาพบว่า แบบวินิจฉัยการติดอินเทอร์เน็ตของ ยัง (Young, 1998) เป็นที่ยอมรับทั้งในประเทศและต่างประเทศ ซึ่งเห็นได้จากที่นักวิจัยหลายท่านได้นำ แบบวินิจฉัยการติดอินเทอร์เน็ตของ ยัง (Young, 1998) มาใช้ในงานวิจัย โดยในงานวิจัยบางชิ้นได้ทำการ ปรับเปลี่ยนเกณฑ์วินิจฉัยตามความเหมาะสม สำหรับงานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยนำแบบวินิจฉัยการติดอินเทอร์เน็ตของ ยัง (Young, 1998) มาปรับใช้ในการคัดกรองกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรม ติดอินเทอร์เน็ต เพราะแบบวินิจฉัยพัฒนาขึ้นจากการอ้างอิงเกณฑ์ของ DSM-IV ซึ่งเป็นที่ยอมรับทั้งในประเทศและต่างประเทศ อีกทั้งยังมีจำนวนข้อคำถามที่เหมาะสมต่อการใช้คัดกรองกลุ่มตัวอย่างที่มีจำนวนมาก โดยมีเกณฑ์วินิจฉัยคือ หากผู้ตอบแบบสอบถามคนใดตอบ “ใช่” ตั้งแต่ 4 ข้อขึ้นไป จะถูกจัดอยู่ใน กลุ่มที่มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

นอกจากนี้ ยัง (Young, 2012: Online) ได้พัฒนาแบบวัดระดับการติดอินเทอร์เน็ต (Internet Addiction Test: IAT) จำนวน 20 ข้อ เพื่อใช้วัดระดับความรุนแรงของการติดอินเทอร์เน็ต แบ่งเป็น ระดับสูง ระดับปานกลาง และระดับต่ำ มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ได้แก่ เป็นประจำ บ่อยครั้ง บางครั้ง น้อยครั้ง และไม่เคย มีการให้คะแนน 5, 4, 3, 2 และ 1 ตามลำดับ แบบวัดระดับการติดอินเทอร์เน็ต (IAT) ประกอบด้วยข้อคำถามดังนี้

1. บ่อยแค่ไหนที่ท่านพบว่าตนเองใช้อินเทอร์เน็ตนานกว่าที่ตั้งใจไว้
2. บ่อยแค่ไหนที่ท่านละเลิกการทำงานบ้าน เพื่อที่จะมีเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้น
3. บ่อยแค่ไหนที่ท่านให้ความสำคัญกับอินเทอร์เน็ต มากกว่าการใช้เวลาอยู่กับคนรอบข้าง
4. บ่อยแค่ไหนที่ท่านมักสร้างความสัมพันธ์กับผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตคนอื่น ๆ
5. บ่อยแค่ไหนที่คนรอบข้างของท่านตำหนิเกี่ยวกับระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต
6. บ่อยแค่ไหนที่ท่านประสบปัญหาในด้านผลการเรียนหรือเรื่องงาน เพราะใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการใช้อินเทอร์เน็ต
7. บ่อยแค่ไหนที่ท่านตรวจสอบอีเมลก่อนจะทำการสิ่งจำเป็นอื่น ๆ

8. บ่อยแค่ไหน ที่ท่านประสบปัญหาในการปฏิบัติงานหรือผลิตผลงาน เพราะการใช้ อินเทอร์เน็ต

9. บ่อยแค่ไหนที่ท่านต้องปิดบัง เมื่อมีคนถามถึงกิจกรรมที่ท่านทำบนอินเทอร์เน็ต

10. บ่อยแค่ไหนที่ท่านใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อลืมนึกถึงสิ่งที่กำลังรบกวนจิตใจ

11. บ่อยแค่ไหนท่านพบว่าตัวเองคาดการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตในครั้งถัดไป

12. บ่อยแค่ไหนที่ท่านมักจะกลัวว่าชีวิตที่ปราศจากอินเทอร์เน็ตจะน่าเบื่อ ไร้ความหมาย และไม่มีความสุข

13. บ่อยแค่ไหนที่ท่านมักจะส่งเสียงดัง ตะโกน หรือแสดงกิริยารำคาญ ถ้ามีคนมารบกวน ขณะที่กำลังใช้อินเทอร์เน็ต

14. บ่อยแค่ไหนที่ท่านสูญเสียเวลาในการนอน เนื่องจากการใช้อินเทอร์เน็ต

15. บ่อยแค่ไหนที่ท่านรู้สึกหมกมุ่นอยู่กับอินเทอร์เน็ตในขณะที่ไม่ได้ใช้ หรือจินตนาการ เกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต

16. บ่อยแค่ไหนที่ท่านมักจะคิดว่า “เพียงพอเกินไป” เมื่อใช้อินเทอร์เน็ต

17. บ่อยแค่ไหนที่ท่านพยายามลดปริมาณเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต แต่ก็ล้มเหลว

18. บ่อยแค่ไหนที่ท่านพยายามปกปิดระยะเวลาที่เคยใช้อินเทอร์เน็ต

19. บ่อยแค่ไหนที่ท่านเลือกใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการใช้อินเทอร์เน็ต มากกว่าที่จะออกไป ข้างนอกกับคนอื่น ๆ

20. บ่อยแค่ไหนที่ท่านมักจะรู้สึกหดหู่ ซึมเศร้า กระวนกระวาย เมื่อไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ต

คะแนนที่ได้จะอยู่ในช่วง 20 – 100 คะแนน ยัง (Young, 2012: Online) ได้กำหนดเกณฑ์ไว้ว่า ถ้าผู้ตอบได้คะแนนรวมอยู่ในช่วง 20 – 49 คะแนน แสดงว่าบุคคลนั้นมีการใช้งานอินเทอร์เน็ตค่อนข้างใกล้เคียงกับผู้ใช้งานทั่วไป ถ้าคะแนนรวมอยู่ในช่วง 50 – 79 คะแนน แสดงว่าบุคคลนั้นกำลังประสบปัญหาการใช้งานอินเทอร์เน็ตในบางครั้งหรือบ่อยครั้ง ถ้าคะแนนรวมอยู่ในช่วง 80 – 100 คะแนน แสดงว่าการใช้งานอินเทอร์เน็ตของบุคคลนั้นเป็นสาเหตุหลักของปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น

งานวิจัยในประเทศไทยที่ใช้แบบ วัดระดับการติดอินเทอร์เน็ต (IAT) ของ ยัง (Young, 2012) เป็นแนวทางในการศึกษา ได้แก่ งานวิจัยของ ชัชพงศ์ ตังมณี และอรุณี กำลัง (2545) ศึกษาเกี่ยวกับการเสพติดอินเทอร์เน็ตของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้พัฒนาข้อคำถาม ภาษาอังกฤษที่ ยัง (Young, 1998) เป็นผู้สร้าง และ ชู และเจา (Chou; & Hsiao, 2000) ได้พัฒนา และปรับแก้สำหรับวัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตในประเทศไต้หวัน จากนั้นนำมาเรียบเรียงข้อคำถาม เป็นภาษาไทยและทดลองใช้กับนิสิตปริญญาตรี คณะวิศวกรรมศาสตร์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เพื่อปรับปรุงข้อคำถามให้มีความเข้าใจตรงกันมากขึ้น ข้อคำถามมีลักษณะเป็นมาตราส่วน ประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่ ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ไม่เห็นด้วย เฉย ๆ เห็นด้วย และเห็นด้วยอย่างยิ่ง จำนวน 8 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.90 งานวิจัยของ ไชยรัตน์ บุตรพรหม (2545) ได้นำแบบวัดของ ยัง (Young, 1998) มาปรับปรุงแก้ไขให้สอดคล้องกับสภาพความจริงในสังคมไทยใช้มาตราวัดแบบลิเคิร์ตสเกล (Likert Scale) ได้แก่ เป็นประจำ บ่อย ๆ บางครั้งบางครั้ง ไม่บ่อย และไม่เลยแม้แต่ทีเดียว มีการให้คะแนนเป็น 5, 4, 3, 2 และ 1 ตามลำดับ เกณฑ์ในการประเมินค่าของระดับของพฤติกรรม การติดอินเทอร์เน็ตจะพิจารณาจากความถี่ของพฤติกรรมที่มีค่าตั้งแต่ - 5 โดยแบ่งออกเป็น 3 ระดับ ในแต่ละระดับจะมีคะแนนต่างกัน 1.33 คะแนน ถ้าผู้ตอบแบบสอบถามมีคะแนนอยู่ระหว่าง 1.00 - 2.33 คะแนน แสดงว่ามีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตอยู่ใน ระดับต่ำ ถ้าคะแนนอยู่ระหว่าง 2.34 - 3.67 คะแนน แสดงว่ามีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตอยู่ใน ระดับปานกลาง และถ้าคะแนน อยู่ระหว่าง 3.68 - 5.00 คะแนน แสดงว่ามีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตอยู่ใน ระดับสูง เมื่อนำข้อมูล มาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของ ครอนบาค (Cronbach's Alpha) มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.97 งานวิจัยของ วัชร รัตนธรรม (2552) ได้นำแบบวัดของ ยัง (Young, 1998) มาจาก ไชยรัตน์ บุตรพรหม (2545) มีลักษณะให้เลือกคำตอบเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ เป็นประจำ บ่อยครั้ง เป็นครั้งคราว น้อยครั้ง และน้อยมาก แบ่งการให้คะแนนเป็น 5, 4, 3, 2 และ 1 ตามลำดับ และงานวิจัยของ วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง (2553) ศึกษาเกี่ยวกับ ปัจจัยเชิงเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ช่วงชั้นที่ 3 ในเขต กรุงเทพมหานคร ได้นำแบบวัดของ ยัง (Young, 1998) มาปรับใช้ให้สอดคล้องกับงานวิจัย จำนวน 2 บริบท คือ บริบทที่เกี่ยวกับการสนทนาออนไลน์ และบริบทการสนทนาออนไลน์ ซึ่งข้อคำถามบางข้อนักวิจัยได้พัฒนาขึ้นเพิ่มเติมเพื่อให้ครอบคลุมกับนิยามปฏิบัติการ ซึ่งในแต่ละบริบทมีข้อคำถาม จำนวน 12 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 6 ระดับ แบ่งเป็น จริงที่สุดได้ 6 คะแนน จริงได้ 5 คะแนน ค่อนข้างจริงได้ 4 คะแนน ค่อนข้างไม่จริงได้ 3 คะแนน ไม่จริงได้ 2 คะแนน และไม่จริงเลยได้ 1 คะแนน เมื่อนำเครื่องมือไปหาค่าความเชื่อมั่นพบว่า แบบวัดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.95 และแบบวัดพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.93

งานวิจัยต่างประเทศที่ใช้แบบวัดระดับการติดอินเทอร์เน็ต ได้แก่ งานวิจัยของ ฮาร์ดี้ และ ที (Hardie; & Tee, 2007) ศึกษาเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตที่มากเกินไป โดยให้ความสำคัญกับ บทบาทของบุคลิกภาพ ความเหงา และเครือข่ายสนับสนุนทางสังคมของพฤติกรรมการติด อินเทอร์เน็ต ข้อมูลที่ใช้ศึกษามาจากกลุ่มตัวอย่างอายุระหว่าง 18 - 75 ปี จำนวน 96 คน แบบวัดที่

ใช้มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.93 งานวิจัยของ ฮา และคนอื่น ๆ (Ha; et al. 2007) ศึกษาเกี่ยวกับความเครียดและการติดอินเทอร์เน็ตในกลุ่มวัยรุ่น แบบวัดที่ใช้มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.92 งานวิจัยของ คาซาล และคนอื่น ๆ (Khazaal; et al. 2008) ได้นำแบบวัดระดับการติดอินเทอร์เน็ตมาใช้ในฝรั่งเศส โดยเก็บข้อมูลจากผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีอายุระหว่าง 18 – 54 ปี จำนวน 246 คน เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจและเชิงยืนยันจากข้อคำถามทั้ง 20 ข้อ งานวิจัยของ แลม และคนอื่น ๆ (Lam; et al. 2009) ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติดอินเทอร์เน็ตในกลุ่มวัยรุ่น อายุ 13 – 18 ปี จำนวน 1,639 คน โดยนำแบบวัดมาใช้จำแนกระดับการติดอินเทอร์เน็ตของแต่ละคน เพื่อนำข้อมูลไปวิเคราะห์ในขั้นถัดไป งานวิจัยของ ชอย และคนอื่น ๆ (Choi; et al. 2009) ศึกษาเกี่ยวกับการใช้งานอินเทอร์เน็ตที่มากเกินไปและพฤติกรรมการนอนกลางวันของกลุ่มวัยรุ่น เกณฑ์ของแบบวัดที่ใช้ในงานวิจัย คือหากผู้ตอบได้ 70 คะแนนขึ้นไป ถือว่าเป็นบุคคลที่มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ถ้าคะแนนอยู่ระหว่าง 40 – 69 คะแนน ถือว่าเป็นบุคคลนั้นอาจมีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และถ้าคะแนนต่ำกว่า 39 คะแนน ถือว่าเป็นบุคคลนั้นไม่มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.92 ทั้งนี้มีงานวิจัยอีกจำนวนสองงานที่ใช้เกณฑ์เดียวกัน ได้แก่ งานวิจัยของ สตีเกอร์ และเบอร์เกอร์ (Stieger; & Burger. 2010) ศึกษาเกี่ยวกับการเห็นคุณค่าในตนเองของผู้มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และงานวิจัยของ ฟอลลาฮี (Fallahi. 2011) ศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบของการใช้เทคโนโลยีของวัยรุ่นในอิหร่าน จำนวน 500 คน มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.82 งานวิจัยของ เอดิน และส่าห์รี (Aydin; & Sari. 2011) ศึกษาเกี่ยวกับการติดอินเทอร์เน็ตในกลุ่มวัยรุ่นโดยให้ความสำคัญกับบทบาทการเห็นคุณค่าในตนเอง แบบวัดที่ใช้มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.90 งานวิจัยของ ราห์มานี และลาวาซานิ (Rahmani; & Lavasani. 2011) ได้ศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตอยู่สอง ชิ้น คือ การศึกษาเกี่ยวกับการเปรียบเทียบการแสวงหาประสบการณ์ และหำปัจจัยหลักของบุคลิกภาพระหว่างผู้ที่พึ่งพาและไม่พึ่งพาอินเทอร์เน็ต และงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างผู้ที่พึ่งพาอินเทอร์เน็ต ด้วยการแสวงหาประสบการณ์และบุคลิกภาพ โดยงานวิจัยทั้งสอง ชิ้นเก็บข้อมูลจากนิสิตปริญญาตรี จำนวน 179 คน มีค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดเท่ากับ 0.95

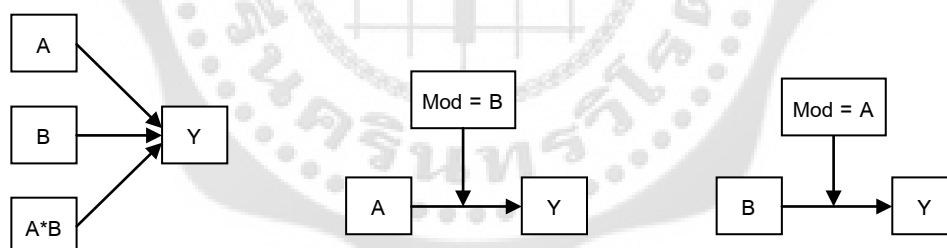
จากการศึกษาพบว่า งานวิจัยที่เกี่ยวกับ พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ ได้นำแบบวัดระดับการติดอินเทอร์เน็ต (IAT) ของ ยัง (Young) มาใช้ในการศึกษา ซึ่งมีงานวิจัยบางชิ้นได้ทำการปรับเปลี่ยน เกณฑ์การแปลผลไปตามความเหมาะสม สำหรับงานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยได้นำแบบวัดระดับการติดอินเทอร์เน็ต (IAT) ของ ยัง (Young. 2012: Online) มาใช้เป็นแนวทางในการสร้างแบบวัดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ พฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และพฤติกรรมติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพราะแบบวัด ระดับการติดอินเทอร์เน็ต (IAT) มีค่าความเชื่อมั่นอยู่ในระดับสูง และเป็นที่ยอมรับทั้งในประเทศและต่างประเทศ

6. การวิเคราะห์อิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของตัวแปรกำกับและตัวแปรส่งผ่าน

ในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยนำรูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยมมาใช้เป็นแนวทางในการศึกษา โดยแนวคิดของทฤษฎีพบว่า สาเหตุของพฤติกรรมเกิดจากการมี ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ปัจจัยด้าน ลักษณะสถานการณ์และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม หรือเรียกว่า ปฏิสัมพันธ์แบบกลไก (Mechanical Interaction) และ ปัจจัยด้าน จิตลักษณะตามสถานการณ์ หรือเรียกว่า ปฏิสัมพันธ์ภายในตน (Organismic Interaction) ดังนั้นการศึกษอิทธิพลปฏิสัมพันธ์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้นักวิจัยเข้าใจ ถึงสภาพของปัจจัยต่าง ๆ ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

6.1 มโนทัศน์ของตัวแปรกำกับและตัวแปรส่งผ่าน

ตัวแปรกำกับ (Moderator) เป็นตัวแปรเชิงปริมาณ (เช่น ระดับความพึงพอใจ) หรือเชิงคุณภาพ (เช่น เพศ ระดับการศึกษา อาชีพ) ที่มีอิทธิพลต่อทิศทาง และ/หรือระดับความสัมพันธ์ ระหว่างตัวแปรอิสระ หรือตัวแปรทำนาย และตัวแปรตาม หรือตัวแปรเกณฑ์ อาจกล่าวได้ว่า ตัวแปรกำกับเป็นตัวแปรตัวที่สามที่มีผลต่อความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอื่นสองตัว (Baron; & Kenny. 1986) ทั้งนี้ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระและตัวแปรตามจะขึ้นอยู่กับ ระดับหรือค่าของ ตัวแปรกำกับ (Bennett. 2000: 416; citing Cohen; & Cohen. 1983) โดยโมเดลของตัวแปรกำกับที่นิยมใช้มีอยู่ 3 รูปแบบ สามารถแสดงภาพความสัมพันธ์ของตัวแปรได้ดังนี้



ภาพประกอบ 4 โมเดลตัวแปรกำกับ

ที่มา: Bennett. (2000). *Research in Nursing & Health*. (23): 416-417.

ในการวิจัย นั้นตัวแปรกำกับสามารถเป็นได้ทั้งตัวแปรจัดกลุ่มและตัวแปรต่อเนื่อง เมื่อ นำมาวิเคราะห์ร่วมกับตัวแปรอิสระสามารถแบ่งออกเป็น 4 ประเภท (Kenny. 2011: Online) ดังนี้

1. ตัวแปรกำกับประเภทจัดกลุ่มและตัวแปรเชิงสาเหตุ ลักษณะของตัวแปรอิสระและตัวแปรกำกับจะแบ่งออกเป็น 2 ประเภทเท่านั้น ตัวอย่างเช่น ตัวแปรอิสระ คือ การบำบัดทางจิตแบ่งเป็นได้รับการรักษา และไม่ได้รับการรักษา ตัวแปรกำกับ คือ เพศ ซึ่งประสิทธิภาพของการบำบัดทางจิตอาจจะได้ผลในเพศหญิงสูงกว่าเพศชาย

2. ตัวแปรกำกับประเภทจัดกลุ่มและตัวแปรเชิงสาเหตุประเภทต่อเนื่อง ตัวอย่างเช่น กำหนดให้ตัวแปรอิสระ คือ การทดสอบบุคลิกภาพ ตัวแปรกำกับ คือ เชื้อชาติ และตัวแปรตาม คือ คะแนนในการปฏิบัติงาน โดยทั่วไปเราสันนิษฐานว่าอิทธิพลของตัวแปรอิสระที่มีต่อตัวแปรตามจะมีลักษณะเป็นเส้นตรง ดังนั้นอิทธิพลกำกับควรจะมีความเป็นเส้นตรงเช่นกัน ส่วนใหญ่ตัวแปรกำกับจะมีลักษณะที่แตกต่างหรือหลากหลาย ซึ่งทำให้ความสัมพันธ์เชิงเส้นตรงของตัวแปรอิสระที่มีต่อตัวแปรตามมีความหลากหลายตามไปด้วย นั่นคือความสัมพันธ์เชิงเส้นตรงจะเพิ่มขึ้นหรือลดลงขึ้นอยู่กับตัวแปรกำกับนั้น ๆ

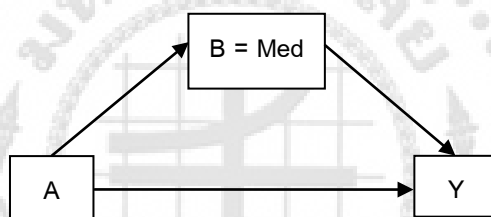
3. ตัวแปรกำกับประเภทต่อเนื่องและตัวแปรเชิงสาเหตุประเภทจัดกลุ่ม ตัวอย่างเช่น กำหนดให้ตัวแปรกำกับ คือ สถานะทางเศรษฐกิจสังคม ผู้วิจัยต้องแน่ใจว่าข้อมูลที่ได้นั้นมีค่า ศูนย์ที่แท้จริง จากนั้นจึงทำการแบ่งเป็นระดับของเศรษฐกิจสถานะเป็นระดับสูง ปานกลาง และต่ำ ทั้งนี้หากต้องการศึกษาผลของตัวแปรตามสำหรับตัวแปรกำกับที่มีหลายระดับ หลักในการเลือกค่าของตัวแปรกำกับนั้นจะต้องมีทฤษฎีรองรับ เช่น ตัวแปรกำกับ คือ ความฉลาดทางเชาวน์ปัญญา (IQ) เราอาจแบ่ง IQ ในระดับอัจฉริยะ (IQ=140) และ IQ ระดับปานกลาง (IQ=100) มาใช้ในการคำนวณอิทธิพลของตัวแปรอิสระที่มีต่อตัวแปรตาม เป็นต้น

4. ตัวแปรกำกับประเภทต่อเนื่องและตัวแปรเชิงสาเหตุ ลักษณะของตัวแปรอิสระและตัวแปรกำกับจะอยู่ในประเภทตัวแปรต่อเนื่อง มีแนวคิด คือหากตัวแปรกำกับมีการเพิ่มขึ้นหรือลดลงด้วยค่าหนึ่ง จะทำให้อิทธิพลของตัวแปรอิสระที่มีต่อตัวแปรตามเกิดการเปลี่ยนแปลงไปด้วยค่าคงที่ค่าหนึ่งเช่นเดียวกัน

ตัวแปรส่งผ่าน (Mediator) เป็นตัวแปรที่สามารถอธิบายอิทธิพลทางอ้อมระหว่างตัวแปรอิสระและตัวแปรตาม และสามารถอธิบายว่าเหตุการณ์ทางกายภาพมีผลต่อจิตภายในอย่างไร ในขณะที่ตัวแปรกำกับจะทำหน้าที่ในการระบุว่าอิทธิพลต่าง ๆ จะเกิดขึ้นเมื่อใด ตัวแปร ส่งผ่านจะตอบคำถามว่า อย่างไร และ ทำไม อิทธิพลดังกล่าวจึงเกิดขึ้น (Baron; & Kenny. 1986) งานของวู้ดเวิร์ท (Woodworth. 1982) เป็นงานชิ้นแรก ๆ ที่นำเสนอการส่งผ่านในแนวคิดทางจิตวิทยาของเขา โดยเสนอถึงสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมว่าจะต้องประกอบด้วย สิ่งเร้า-บุคคล-การตอบสนอง (Stimulus–Organism–Response: S–O–R) ซึ่งตรงข้ามกับแนวคิดของกลุ่มพฤติกรรมนิยม ที่

ประกอบด้วย สิ่งเร้า-การตอบสนอง (Stimulus–Response: S–R) ดังนั้นบุคคลจึงเป็นตัวกลางและทำหน้าที่เป็นตัวประมวลผลระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนอง อย่างไรก็ตามโมเดลอิทธิพลตัวแปรส่งผ่านนี้ยังไม่ค่อยได้รับความนิยมมากนัก จนกระทั่งในช่วงปี 1980 เมื่อกลุ่มการเรียนรู้ทางปัญญาลังคม บุคลิกภาพ และองค์กรนักวิจัย เช่น บารอน และเคนนี (Baron; & Kenny. 1986) เจมส์ และเบร็ต (James; & Brett. 1984) จัดด์ และเคนนี (Judd; & Kenny. 1981) ได้เริ่มจัดระเบียบแบบแผนข้อมูลสำหรับการวิจัย โมเดลอิทธิพลตัวแปรส่งผ่านจึงได้รับความสนใจจากนักวิจัย อีกครั้ง (Wu; & Zumbo. 2008: 369; citing Baron; & Kenny. 1986; James; & Brett. 1984; Judd; & Kenny. 1981; Woodworth. 1982)

ในภาพประกอบ 5 แสดงให้เห็นถึงลักษณะอิทธิพลทางตรงทางอ้อม ระหว่างตัวแปรอิสระ A และตัวแปรตาม Y เมื่อมีอิทธิพลทางอ้อมส่งผ่านไปยังตัวแปรส่งผ่าน B อิทธิพลทางตรง ระหว่างตัวแปร A และ Y จะลดลง หรือในบางครั้งอาจจะมีค่ากลายเป็นศูนย์ (Baron; & Kenny. 1986)

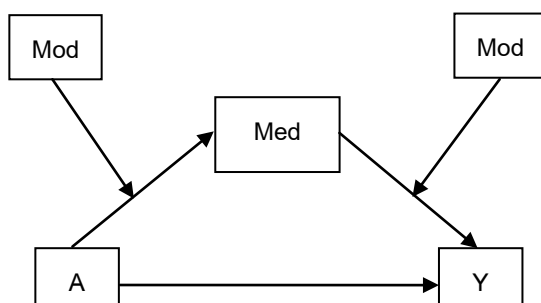


ภาพประกอบ 5 โมเดลตัวแปรส่งผ่าน

ที่มา: Wu; & Zumbo. (2008). *Soc Indic Res.* (87): 370.

6.2 อิทธิพลของตัวแปร ส่งผ่านที่มีการกำกับ (Moderated Mediation) และอิทธิพลของตัวแปรกำกับที่มีการส่งผ่าน (Mediated Moderation)

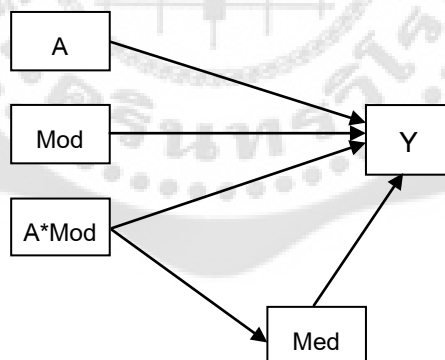
โมเดล อิทธิพลของตัวแปร ส่งผ่าน ที่มีการ กำกับ และอิทธิพลของตัวแปร กำกับ ที่มีการส่งผ่าน (Wu; & Zumbo. 2008: 384-386) เกิดจากความเกี่ยวพันของ 4 ตัวแปร คือ ตัวแปรอิสระ ตัวแปรตาม ตัวแปรกำกับ และตัวแปรส่งผ่าน โมเดลอิทธิพลของตัวแปร ส่งผ่านที่มีการกำกับ (Moderated Mediation) มีพื้นฐานมาจากการส่งผ่าน และมีตัวแปรกำกับเข้ามามีบทบาทในการอธิบายอิทธิพลการส่งผ่าน ตัวอย่างเช่น กำหนดให้ตัวแปรอิสระ A คือ การป้องกันการไช้ยา ในทางที่ผิด ตัวแปรตาม Y คือ การปฏิเสธการชักชวน ตัวแปรส่งผ่าน Med คือ ภูมิคุ้มกันต่อการไช้ยา โดยนักวิจัยสนใจศึกษา เพิ่มเติมว่าอิทธิพลตัวแปรส่งผ่านจะมีความแตกต่างกันระหว่างเพศหรือไม่ จึงได้เพิ่มตัวแปรกำกับ Mod คือ เพศ เข้าไปในโมเดลดังกล่าวซึ่งมีลักษณะดังนี้



ภาพประกอบ 6 โมเดลอิทธิพลของตัวแปรส่งผ่านที่มีการกำกับ

ที่มา: Wu; & Zumbo. 2008. *Soc Indic Res.* (87): 384.

โมเดลอิทธิพลของตัวแปรกำกับที่มีการส่งผ่าน (**Mediated Moderation**) มีพื้นฐานมาจากการกำกับ และมีตัวแปรส่งผ่านเข้ามามีบทบาทในการอธิบายอิทธิพลการกำกับ ตัวอย่างเช่น จากการวิจัยชิ้นหนึ่งพบว่า ผลของวิธีการสอน (A) จะมีประสิทธิภาพมากกว่าในเด็กที่มีการดูแลเอาใจใส่จากผู้ปกครอง (Mod) สูง และผลของปฏิสัมพันธ์ยังส่งผลให้เกิดการร่วมมือกันระหว่างผู้ปกครองและครู (Med) ในระดับสูง ซึ่งก่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น โมเดลที่ได้มีลักษณะดังนี้



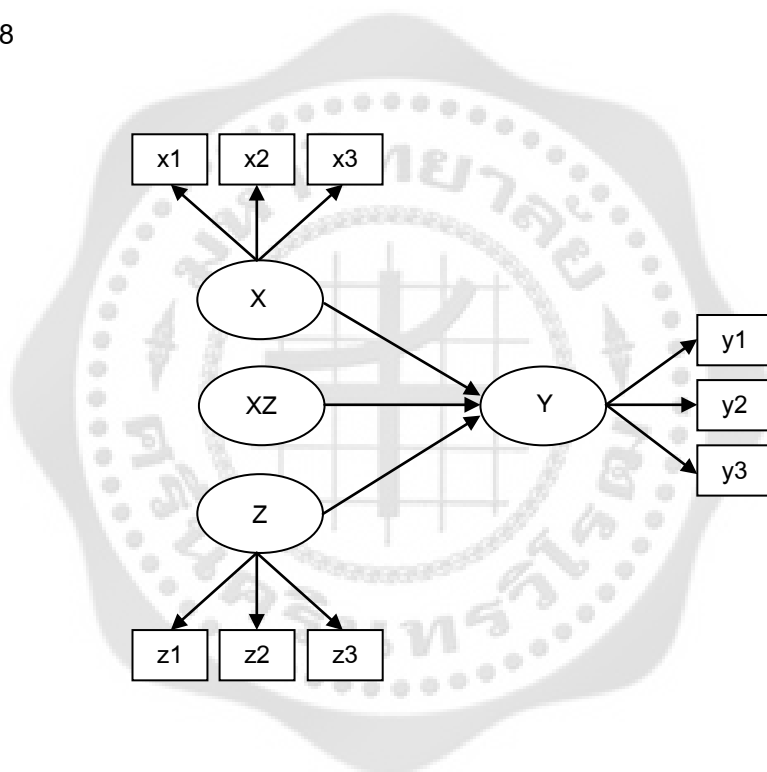
ภาพประกอบ 7 โมเดลอิทธิพลของตัวแปรกำกับที่มีการส่งผ่าน

ที่มา: Wu; & Zumbo. 2008. *Soc Indic Res.* (87): 385.

6.3 การวิเคราะห์อิทธิพลปฏิสัมพันธ์ตามแนวคิดของ ชูว์เมคเกอร์ และโลแม็กซ์

(Schumacker; & Lomax. 2010)

ชูว์เมคเกอร์ และโลแม็กซ์ (Schumacker; & Lomax. 2010) ได้กล่าวว่าการวิเคราะห์โมเดลอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ที่ตัวแปรสังเกตได้มีค่าต่อเนื่อง สามารถสร้างตัวแปรปฏิสัมพันธ์แฝงได้จากผลคูณระหว่างตัวแปรแฝงอิสระ 2 ตัว เช่น การวิจัยครั้งนี้มีตัวแปรแฝง X และตัวแปรแฝง Z ที่ร่วมกันทำนายตัวแปรแฝง Y เมื่อผู้วิจัยต้องการศึกษาอิทธิพลของตัวแปรแฝงปฏิสัมพันธ์เพิ่มเติม ขั้นตอนในการสร้างตัวแปรแฝงปฏิสัมพันธ์ได้มาจากผลคูณระหว่างตัวแปรแฝง X และตัวแปรแฝง Z ทำให้ได้ตัวแปรปฏิสัมพันธ์แฝง XY สำหรับใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล แสดงรายละเอียด ดังภาพประกอบ 8

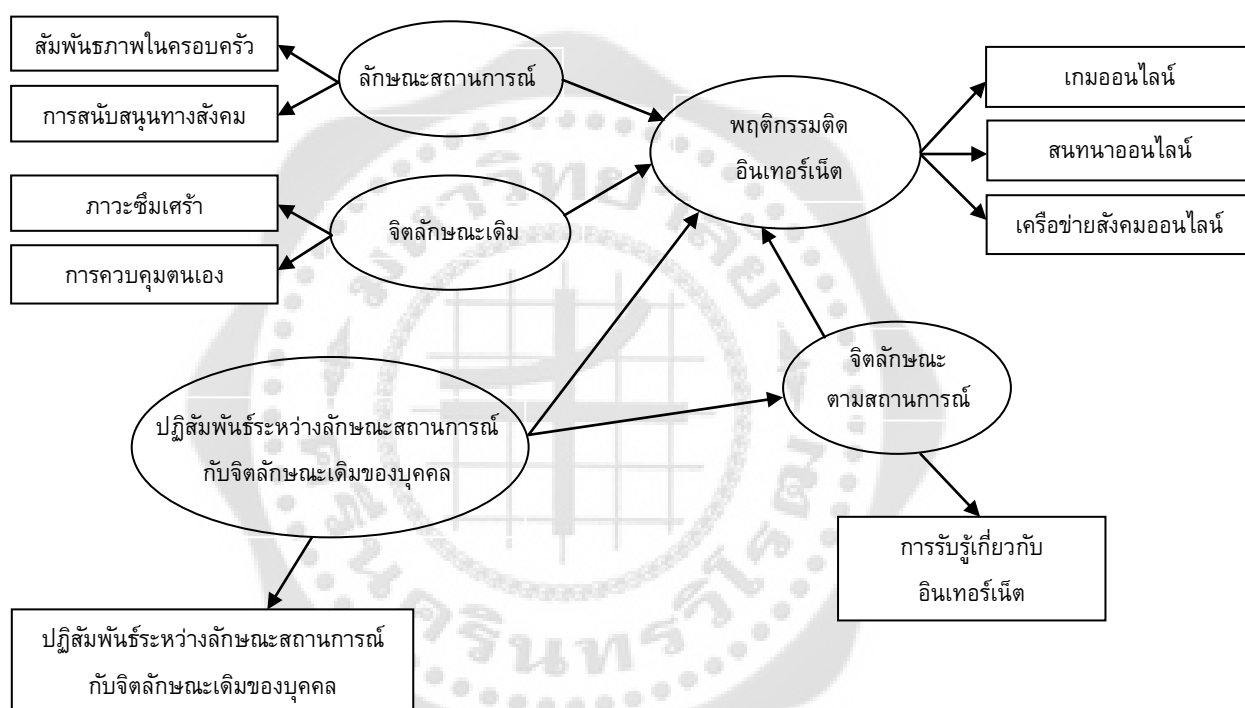


ภาพประกอบ 8 โมเดลการวิเคราะห์ปฏิสัมพันธ์ตามแนวคิดของชูว์เมคเกอร์ และโลแม็กซ์

(Schumacker; & Lomax. 2010)

ที่มา: Schumacker; & Lomax. 2010. *A Beginner's Guide to Structural Equation Modeling*. 3rd ed; 331.

จากการศึกษาข้อมูลและทฤษฎีต่าง ๆ ที่ได้กล่าวมาในข้างต้น ผู้วิจัยได้นำรูปแบบการวิเคราะห์ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยมตามแนวคิดของชูว์เมคเกอร์ และโลแม็กซ์ (Schumacker; & Lomax. 2010) มาใช้เป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย เพราะเป็นวิธีที่สามารถนำมาปรับใช้กับโมเดลการวิเคราะห์ทอมปฏิสัมพันธ์ที่มีความซับซ้อน โดยมีวิธีในการสร้างตัวแปรแฝงของทอมปฏิสัมพันธ์จากผลคูณระหว่างตัวแปรแฝงปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ และตัวแปรแฝงปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ดังนั้นโมเดลสมมติฐานในการวิจัยครั้งนี้จึงมีลักษณะเป็นแบบ อิทธิพลของตัวแปรกำกับที่มีการส่งผ่าน (Mediated Moderation) แสดงรายละเอียดดังภาพประกอบ 9



ภาพประกอบ 9 โมเดลสมมติฐานการวิจัยพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษา โมเดลเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลกำกับและอิทธิพลส่งผ่านของ พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในจังหวัดนนทบุรี ซึ่งผู้วิจัยได้ ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. การกำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การกำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร

ประชากร มีจำนวนไม่จำกัด (Infinite Population) คือไม่สามารถระบุจำนวนประชากร ที่มี พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ได้อย่างชัดเจน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการศึกษาจากกลุ่ม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ตอนปลาย โรงเรียนในสังกัด สำนักงาน เขตพื้นที่ การศึกษา มัธยมศึกษา เขต 3 จังหวัดนนทบุรี จำนวน 18,833 คน

1.2 การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

1.2.1 การกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธีการวิเคราะห์ความสัมพันธ์โครงสร้าง เชิงสาเหตุแบบมีตัวแปรแฝง (Causal structural models with latent variable) ดังนั้นจึงจำเป็นต้อง พิจารณาเกณฑ์ความเหมาะสมของขนาดกลุ่มตัวอย่างที่เพียงพอในการวิเคราะห์ โดยผู้วิจัยคำนวณ จำนวนกลุ่มตัวอย่างจากเกณฑ์ของ แฮร์ และคนอื่น ๆ (Hair; & et al. 2010) ที่กล่าวว่าในการ วิเคราะห์ความสัมพันธ์โครงสร้าง เชิงสาเหตุควรใช้จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 10 – 20 ตัวอย่างต่อจำนวน พารามิเตอร์ ซึ่งโมเดลที่ศึกษาในงานวิจัยมีทั้งหมด 31 พารามิเตอร์ จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสม จึงควรมีขนาด 310 – 620 คน สำหรับการวิจัยนี้ผู้วิจัย ได้ประมาณขนาดกลุ่มตัวอย่างจากจำนวน พารามิเตอร์ในโมเดลไว้ จำนวน 400 คน

1.2.2 ขั้นตอนการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

ขั้นตอนในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multistage Random Sampling) โดยมีขั้นตอนการสุ่มกลุ่มตัวอย่างดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 ใช้วิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) โดยแบ่งโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษา เขต 3 จังหวัดนนทบุรี จำนวน 18 โรงเรียน ตามขนาดของโรงเรียนที่ได้จากฐานข้อมูลของ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษา เขต 3 ปีการศึกษา 2556 ดังตาราง 2

ตาราง 2 จำนวนนักเรียน และขนาดของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษา เขต 3 จังหวัดนนทบุรี

ขนาด โรงเรียน	โรงเรียน	จำนวนนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาตอนปลาย			รวม
		ม.4	ม.5	ม.6	
ใหญ่พิเศษ	1. สวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี	876	900	940	2,716
	2. สตรีนนทบุรี	542	499	516	1,557
	3. วัดเขมาภิรตาราม	520	480	519	1,519
	4. ปากเกร็ด	507	480	458	1,445
	5. นวมินทราชินูทิศ หอวัง นนทบุรี	475	492	417	1,384
	6. เตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ นนทบุรี	494	437	418	1,349
	7. เบญจมราชานุสรณ์	443	453	419	1,315
	8. เทพศิรินทร์ นนทบุรี	453	379	354	1,186
	9. บางบัวทอง	364	310	272	946
ใหญ่	10. ศรีบุญยานนท์	409	360	342	1,111
	11. รัตนาธิเบศร์	294	265	236	795
	12. ไทรน้อย	209	160	172	541
กลาง	13. โพธิ์นิมิตวิทยาคม	230	213	215	658
	14. นนทบุรีพิทยาคม	193	245	212	650
	15. บดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี) นนทบุรี	171	252	204	627
	16. เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้านนทบุรี	166	150	124	440
	17. ราชวินิต นนทบุรี	150	114	88	352
	18. ราษฎร์นิยม	74	90	78	242
รวม		6,570	6,279	5,984	18,833

จากนั้นสุ่มโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3 จังหวัดนนทบุรี ขนาดละ 2 โรงเรียน ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม รวมทั้งหมด 6 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนสตรีนนทบุรี โรงเรียนเบญจมราชานุสรณ์ โรงเรียนศรีบุญยานนท์ โรงเรียนรัตนวิเบศร์ โรงเรียนนนทบุรีพิทยาคม และโรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี) นนทบุรี

ขั้นตอนที่ 2 ทำการสุ่ม ห้องเรียนในแต่ละระดับชั้น จากโรงเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม ระดับชั้นละ 2 ห้อง ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) รวมทั้งหมด 1,419 คน

ขั้นตอนที่ 3 ผู้วิจัยให้นักเรียนจำนวน 1,419 คน ตอบแบบสอบถามและแบบวินิจฉัยการติดอินเทอร์เน็ต (Diagnostic Questionnaire: DQ) โดยพิจารณาจากนักเรียนที่ตอบแบบวินิจฉัย “ใช่” ตั้งแต่ 4 ข้อขึ้นไป จัดเป็นกลุ่มที่ผ่านการคัดกรองของผู้ที่มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ได้ทั้งหมด 550 คน ทั้งนี้ผู้วิจัย ได้แบ่งกลุ่มตัวอย่าง อย่างสุ่ม จำนวน 150 คน สำหรับใช้ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ และกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน สำหรับใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล แสดงรายละเอียดดังตาราง 3

ตาราง 3 จำนวนนักเรียน และขนาดของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
มัธยมศึกษา เขต 3 จังหวัดนนทบุรี ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

ขนาด โรงเรียน	โรงเรียน	จำนวนนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาตอนปลาย			รวม
		ม.4 (2 ห้อง)	ม.5 (2 ห้อง)	ม.6 (2 ห้อง)	
ใหญ่พิเศษ	1. สตรีนนทบุรี	33	32	30	95
	2. เบญจมราชานุสรณ์	41	30	34	105
ใหญ่	3. ศรีบุญยานนท์	32	47	38	117
	4. รัตนวิเบศร์	25	32	25	82
กลาง	5. นนทบุรีพิทยาคม	7	30	20	57
	6. บดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี) นนทบุรี	40	22	32	94
รวม		178	193	179	550

2. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลงานวิจัยครั้งนี้ แบ่งออกเป็น 8 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป

ตอนที่ 2 แบบวินิจฉัยการติดอินเทอร์เน็ต

ตอนที่ 3 แบบวัดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ พฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และ
พฤติกรรมติดเครือข่ายสังคมออนไลน์

ตอนที่ 4 แบบวัดสัมพันธภาพในครอบครัว

ตอนที่ 5 แบบวัดการสนับสนุนทางสังคม

ตอนที่ 6 แบบประเมินภาวะซึมเศร้า

ตอนที่ 7 แบบวัดการควบคุมตนเอง

ตอนที่ 8 แบบวัดการรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป

ลักษณะของแบบสอบถาม ประกอบด้วย เพศ ระดับชั้น เกรดเฉลี่ยของเทอมที่ผ่านมา
ระยะเวลาเฉลี่ยในการใช้อินเทอร์เน็ต /ครั้ง จำนวนวันที่ใช้อินเทอร์เน็ต ใน 1 สัปดาห์ที่ผ่านมา
อุปกรณ์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต และกิจกรรมส่วนใหญ่ที่ใช้บนอินเทอร์เน็ต โดยมีลักษณะ
แบบสอบถามดังนี้

1. เพศ

- ☐ 1) ชาย ☐ 2) หญิง

2. ระดับชั้น

- ☐ 1) มัธยมศึกษาปีที่ 4
☐ 2) มัธยมศึกษาปีที่ 5
☐ 3) มัธยมศึกษาปีที่ 6

3. เกรดเฉลี่ยของเทอมที่ผ่านมา

- ☐ 1) ต่ำกว่า 2.00
☐ 2) 2.01 – 3.00
☐ 3) 3.01 – 4.00

4. ระยะเวลาเฉลี่ยในการใช้อินเทอร์เน็ต/เครื่อง

- ☐ 1) ต่ำกว่าหรือเท่ากับ 1 ชั่วโมง
☐ 2) 2 – 3 ชั่วโมง
☐ 3) 4 – 5 ชั่วโมง
☐ 4) 6 ชั่วโมงขึ้นไป

5. จำนวนวันที่เข้าใช้อินเทอร์เน็ต ใน 1 สัปดาห์ที่ผ่านมา

- ☐ 1) 1 – 2 วัน ☐ 2) 3 – 4 วัน ☐ 3) 5 – 6 วัน ☐ 4) 7 วัน

6. อุปกรณ์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต (สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ 1) คอมพิวเตอร์/โน้ตบุ๊ก
☐ 2) โทรศัพท์
☐ 3) ไอแพด/แท็บเล็ต
☐ 4) อื่น ๆ

7. กิจกรรมส่วนใหญ่ที่ใช้อินเทอร์เน็ต (สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ 1) เล่นเกมออนไลน์
☐ 2) สันทนาการออนไลน์
☐ 3) เครือข่ายสังคมออนไลน์
☐ 4) อื่น ๆ

ตอนที่ 2 แบบวินิจฉัยการติดอินเทอร์เน็ต

ลักษณะของแบบสอบถาม เป็นแบบวินิจัยที่ใช้ในการคัดกรองกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรม การติดอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยได้นำแบบวินิจัยการติดอินเทอร์เน็ต (Diagnostic Questionnaire: DQ) ของ ยัง (Young, 1998) มาปรับใช้ในงานวิจัย และตรวจสอบความถูกต้องของการแปลและ เรียบเรียง ด้วยการนำข้อความที่แปลแล้ว ไปเปรียบเทียบกับลักษณะข้อความแต่ละข้อกับงานวิจัยใน ประเทศที่เคยนำเครื่องมือของ ยัง (Young, 1998) มาใช้เป็นภาษาไทยก่อนหน้านี้ เพื่อตรวจสอบ คุณภาพเบื้องต้นในด้านการสื่อความหมาย ก่อนนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาตรวจสอบความ ถูกต้อง และให้อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาความเหมาะสมก่อนนำไปใช้เก็บข้อมูล โดยแบบวินิจัย พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตประกอบด้วยข้อคำถามจำนวน 8 ข้อ มีหลักเกณฑ์ในการวินิจฉัย คือ หาก ผู้ตอบแบบสอบถามคนใดตอบ “ใช่” ตั้งแต่ 4 ข้อขึ้นไป จะถูกจัดอยู่ใน กลุ่มที่มีพฤติกรรม ติด อินเทอร์เน็ตและเป็นกลุ่มเป้าหมายที่ผู้วิจัยต้องการจะเก็บข้อมูลเพื่อนำมาศึกษา

ตัวอย่างแบบวินิจฉัยการติดอินเทอร์เน็ต

(0) ฉันหมกมุ่น อยู่กับการใช้อินเทอร์เน็ต (คิด ถึงการใช้อินเทอร์เน็ตที่ผ่านมา หรือ คาดการณ์ถึงการใช้ในครั้งถัดไป)

☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

(00) ฉันรู้สึกหงุดหงิด กระวนกระวายใจ เมื่อต้องเลิกหรือหยุดใช้อินเทอร์เน็ต

☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

(000) ฉันใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อผ่อนคลายความเครียดหรือความวิตกกังวล

☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

ตอนที่ 3 แบบวัดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ พฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และ พฤติกรรมติดเครือข่ายสังคมออนไลน์

ลักษณะของแบบสอบถาม เป็นการวัดพฤติกรรมของนักเรียนที่เกี่ยวข้องกับการใช้อินเทอร์เน็ต ในด้านการเล่นเกมออนไลน์ การสนทนาออนไลน์ และการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ จนไม่สามารถ ควบคุมเวลาการใช้งาน หมกมุ่นอยู่กับการ ใช้งาน จนละเลยกิจกรรมที่จำเป็นอื่น ๆ พยายามปิดบังกิจกรรมและระยะเวลาในการใช้งาน สูญเสียความสัมพันธ์ทางสังคม มีปัญหาสุขภาพ ร่างกายจากการใช้งานเป็นเวลานาน และรู้สึกหงุดหงิด โมโห กระวนกระวายใจ เมื่อไม่ได้ ใช้งาน ตามต้องการ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำแบบวัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (Internet Addiction Test: IAT) ของ ย้ง (Young. 2012) มาใช้เป็นแนวทางในการสร้างข้อคำถามให้สอดคล้องกับบริบท การใช้ อินเทอร์เน็ต ทั้ง 3 กิจกรรม กิจกรรมละ 10 ข้อ มีลักษณะ เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ เป็นประจำ บ่อยครั้ง บางครั้ง นาน ๆ ครั้ง และไม่เคย ให้คะแนน “เป็นประจำ” 4 คะแนน และลดลงตามลำดับจนถึง “ไม่เคย” ให้ 0 คะแนน

เกณฑ์การแปลความหมาย แปลความหมายโดยจำแนกตามพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ พฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และพฤติกรรมติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ แบ่งเป็น 6 ระดับ ดังนี้

- 1) ไม่มีพฤติกรรม (คะแนน 0)
- 2) มีพฤติกรรมในระดับน้อยมาก (ช่วงคะแนน 1 – 8)
- 3) มีพฤติกรรมในระดับน้อย (ช่วงคะแนน 9 – 16)
- 4) มีพฤติกรรมในระดับปานกลาง (ช่วงคะแนน 17 – 24)
- 5) มีพฤติกรรมในระดับมาก (ช่วงคะแนน 25 – 32)
- 6) มีพฤติกรรมในระดับมากที่สุด (ช่วงคะแนน 33 – 40)

ตัวอย่างแบบวัดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์

ข้อความ	ระดับพฤติกรรม				
	เป็นประจำ	บ่อยครั้ง	บางครั้ง	นานๆครั้ง	ไม่เคย
(0) ฉันใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์นานกว่าที่ตั้งใจไว้ (00) ฉันรู้สึกกระวนกระวาย เมื่อไม่ได้เล่นเกมออนไลน์ (000) ฉันเลือกที่จะเล่นเกมออนไลน์มากกว่าออกไป ข้างนอกกับคนอื่น ๆ					

ตัวอย่างแบบวัดพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์

ข้อความ	ระดับพฤติกรรม				
	เป็นประจำ	บ่อยครั้ง	บางครั้ง	นานๆครั้ง	ไม่เคย
(0) ฉันหงุดหงิด โมโห เมื่อต้องหยุดแชต (Chat) (00) ฉันนอนหลับเพื่อที่จะได้มีเวลาแชต (Chat) นานขึ้น (000) ฉันรอคู่สนทนาตอบแชต (Chat) จนไม่มีสมาธิ ทำสิ่งอื่น					

ตัวอย่างแบบวัดพฤติกรรมติดเครือข่ายสังคมออนไลน์

ข้อความ	ระดับพฤติกรรม				
	เป็นประจำ	บ่อยครั้ง	บางครั้ง	นานๆครั้ง	ไม่เคย
(0) ฉันนอนหลับเพื่อจะได้มีเวลาเข้าใช้เครือข่ายสังคม ออนไลน์นานขึ้น (00) ฉันติดตามความเคลื่อนไหวบนเครือข่ายสังคม ออนไลน์ จนไม่มีสมาธิทำสิ่งอื่น (000) ฉันพูดคุยกับเพื่อนที่รู้จักทางเครือข่ายสังคม ออนไลน์มากกว่าคนใกล้ชิด					

ตอนที่ 4 แบบวัดสัมพันธภาพในครอบครัว

ลักษณะของแบบสอบถาม เป็นการวัด ความสัมพันธ์ ระหว่างนักเรียนและสมาชิกในครอบครัว โดยพิจารณาจากการแสดงออกทางพฤติกรรม ระหว่างนักเรียนและสมาชิกในครอบครัว ผู้วิจัยได้นำแบบวัดของ เพ็ญนภา กุลนภาดล (2547) และวิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง (2553) ที่มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.93 และ 0.86 ตามลำดับ มาปรับใช้ให้เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 8 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ เป็นประจำ บ่อยครั้ง บางครั้ง นาน ๆ ครั้ง และไม่เคย โดยข้อความที่แสดงพฤติกรรมทางบวกให้ คะแนน “เป็นประจำ” 4 คะแนน และลดลงตามลำดับจนถึง “ไม่เคย” ให้ 0 คะแนน ถ้าเป็นข้อความทางลบให้คะแนนกลับกัน

เกณฑ์การแปลความหมาย แบ่งเป็น 6 ระดับ ดังนี้

- 1) ไม่มีความสัมพันธ์กับครอบครัว (คะแนน 0)
- 2) มีความสัมพันธ์กับครอบครัวอยู่ในระดับน้อยมาก (ช่วงคะแนน 1 – 5)
- 3) มีความสัมพันธ์กับครอบครัวอยู่ในระดับน้อย (ช่วงคะแนน 6 – 11)
- 4) มีความสัมพันธ์กับครอบครัวอยู่ในระดับปานกลาง (ช่วงคะแนน 12 – 18)
- 5) มีความสัมพันธ์กับครอบครัวอยู่ในระดับมาก (ช่วงคะแนน 19 – 25)
- 6) มีความสัมพันธ์กับครอบครัวอยู่ในระดับมากที่สุด (ช่วงคะแนน 26 – 32)

ตัวอย่างแบบวัดสัมพันธภาพในครอบครัว

ข้อความ	ระดับพฤติกรรม				
	เป็นประจำ	บ่อยครั้ง	บางครั้ง	นาน ๆ ครั้ง	ไม่เคย
(0) ฉันมักมีเรื่องทะเลาะกับสมาชิกในครอบครัว					
(00) เมื่อมีปัญหาฉันจะขอคำปรึกษาจากสมาชิกในครอบครัว					
(000) ฉันและสมาชิกในครอบครัวต่างรับฟังความคิดเห็นของกันและกัน					

ตอนที่ 5 แบบวัดการสนับสนุนทางสังคม

ลักษณะของแบบสอบถาม เป็นการวัด การสนับสนุนทางสังคม ของนักเรียนที่ได้รับแบบอย่าง ข้อมูลความรู้ และการเสริมแรงในด้านการใช้อินเทอร์เน็ตจาก อิทธิพลต่าง ๆ รอบตัว แบ่งเป็น อิทธิพลจากบุคคล และอิทธิพล จากสื่อมวลชน ผู้วิจัยได้นำแบบวัดของ สายพิน บุญเรือน (2549) และพรทิพย์ รุ่งนุ้ม (2550) ที่มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.84 มาปรับใช้ให้เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 12 ข้อ มีลักษณะ เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือเป็นประจำ บ่อยครั้ง บางครั้ง นาน ๆ ครั้ง และไม่เคย ให้คะแนน “เป็นประจำ” 4 คะแนน และลดลงตามลำดับจนถึง “ไม่เคย” ให้ 0 คะแนน

เกณฑ์การแปลความหมาย แบ่งเป็น 6 ระดับ ดังนี้

- 1) ไม่มีการสนับสนุนทางสังคม (คะแนน 0)
- 2) มีการสนับสนุนทางสังคมอยู่ในระดับน้อยมาก (ช่วงคะแนน 1 – 8)
- 3) มีการสนับสนุนทางสังคมอยู่ในระดับน้อย (ช่วงคะแนน 9 – 18)
- 4) มีการสนับสนุนทางสังคมอยู่ในระดับปานกลาง (ช่วงคะแนน 19 – 28)
- 5) มีการสนับสนุนทางสังคมอยู่ในระดับมาก (ช่วงคะแนน 29 – 38)
- 6) มีการสนับสนุนทางสังคมอยู่ในระดับมากที่สุด (ช่วงคะแนน 39 – 48)

ตัวอย่างแบบวัดการสนับสนุนทางสังคม

ข้อความ	ระดับพฤติกรรม				
	เป็นประจำ	บ่อยครั้ง	บางครั้ง	นานๆครั้ง	ไม่เคย
(0) เพื่อนชักชวนให้ฉันเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์					
(00) ฉันใช้โปรแกรมแชตเหมือนกับเพื่อนสนิทหรือกลุ่มเพื่อน					
(000) ฉันเล่นเกมออนไลน์ หลังจากดูตัวอย่างผ่านสื่อโฆษณาต่างๆ					

ตอนที่ 6 แบบประเมินภาวะซึมเศร้า

ลักษณะของแบบสอบถาม เป็นการประเมินความแปรปรวนทางด้านความคิด อารมณ์ และผลกระทบต่อสุขภาพร่างกาย ผู้วิจัยได้นำแบบประเมินภาวะซึมเศร้าของ เบค (Beck Depression Inventory: BDI; First revision: BDI-IA) ที่พัฒนาขึ้นโดย เบค และคนอื่น ๆ (Beck; et al. 1961: Online) มาปรับใช้ในงานวิจัย จำนวน 8 ข้อ พร้อมทั้งตรวจสอบการแปลและการเรียบเรียง ด้วย การนำข้อความที่แปลแล้วไป เปรียบเทียบลักษณะข้อความ แต่ละข้อกับ งานวิจัยในประเทศที่เคยนำแบบประเมินของ เบค (BDI-IA) มาใช้ในการวิจัย เพื่อตรวจสอบคุณภาพเบื้องต้นในด้านการสื่อความหมาย ก่อนนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญทางภาษาตรวจสอบความถูกต้อง สำหรับ การประเมินค่าของคะแนน กำหนดให้คะแนนของคำตอบแต่ละข้อเป็น 0, 1 และ 2 ตามลำดับความรุนแรงของภาวะซึมเศร้า

เกณฑ์การแปลความหมาย แบ่งเป็น 6 ระดับ ดังนี้

- 1) ไม่มีภาวะซึมเศร้า (คะแนน 0)
- 2) มีภาวะซึมเศร้าระดับน้อยมาก (ช่วงคะแนน 1 – 3)
- 3) มีภาวะซึมเศร้าระดับน้อย (ช่วงคะแนน 4 – 6)
- 4) มีภาวะซึมเศร้าระดับปานกลาง (ช่วงคะแนน 7 – 9)
- 5) มีภาวะซึมเศร้าระดับมาก (ช่วงคะแนน 10 – 12)
- 6) มีภาวะซึมเศร้าระดับมากที่สุด (ช่วงคะแนน 13 – 16)

ตัวอย่างแบบประเมินภาวะซึมเศร้า

- (0) ☐ ฉันรู้สึกหงุดหงิดกับสิ่งรอบตัวในบางครั้ง
☐ ฉันรู้สึกหงุดหงิดกับสิ่งรอบตัวบ่อยครั้ง
☐ ฉันรู้สึกหงุดหงิดตลอดเวลา

- (00) ☐ ฉันรู้สึกท้อแท้กับปัญหาที่เกิดขึ้นในบางครั้ง
☐ ฉันรู้สึกท้อแท้กับปัญหาที่เกิดขึ้นบ่อยครั้ง
☐ ฉันรู้สึกท้อแท้และหมดหวังที่จะทำสิ่งใดต่อไป
- (000) ☐ ฉันกินอาหารได้ดี
☐ ฉันรู้สึกอยากกินอาหารน้อยลง
☐ ฉันไม่รู้สึกลอยอยากกินอะไรเลย

ตอนที่ 7 แบบวัดการควบคุมตนเอง

ลักษณะของแบบสอบถาม เป็นการวัด ความสามารถในการ บังคับ การแสดงออกทาง พฤติกรรมของนักเรียน โดยใช้ความอดทนและการเตือนตนเอง ผู้วิจัยได้นำแบบวัดของ แทงนีย์ และคนอื่น ๆ (Tangney; et al. 2004) แบบวัดของ ผงจิต อินทสุวรรณ และคนอื่น ๆ (2547) ที่มี ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.73 และแบบวัดของ ปราณี จ้อยรอด (2552) ที่มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.60 มาปรับใช้ในงานวิจัย จำนวน 8 ข้อ ในด้านการตรวจสอบการแปลและการเรียบเรียง แบบวัด ของ แทงนีย์ และคนอื่น ๆ (Tangney; et al. 2004) ผู้วิจัยได้นำข้อความที่แปลแล้ว ไปเปรียบเทียบกับ แบบวัดฉบับภาษาไทยจากงานวิจัย ของ สุคนธ์ โชติชัยสถิตย์ (2548) เพื่อตรวจสอบคุณภาพ เบื้องต้นในด้านการสื่อความหมาย ก่อนนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญทางภาษาตรวจสอบความถูกต้อง ข้อคำถามมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ จริง ค่อนข้างจริง จริงเป็นบางครั้ง ค่อนข้างไม่จริง และไม่จริง โดยข้อความที่แสดงพฤติกรรมทางบวกให้คะแนน “จริง” 4 คะแนน และลดลงตามลำดับจนถึง “ไม่จริง” ให้ 0 คะแนน ถ้าเป็นข้อความทางลบให้คะแนน กลับกัน

เกณฑ์การแปลความหมาย แบ่งเป็น 6 ระดับ ดังนี้

- 1) ไม่มีการควบคุมตนเอง (คะแนน 0)
- 2) มีการควบคุมตนเองอยู่ในระดับน้อยมาก (ช่วงคะแนน 1 – 6)
- 3) มีการควบคุมตนเองอยู่ในระดับน้อย (ช่วงคะแนน 7 – 12)
- 4) มีการควบคุมตนเองอยู่ในระดับปานกลาง (ช่วงคะแนน 13 – 18)
- 5) มีการควบคุมตนเองอยู่ในระดับมาก (ช่วงคะแนน 19 – 25)
- 6) มีการควบคุมตนเองอยู่ในระดับมากที่สุด (ช่วงคะแนน 26 – 32)

ตัวอย่างแบบวัดการควบคุมตนเอง

ข้อความ	ระดับพฤติกรรม				
	จริง	ค่อนข้างจริง	จริงเป็นบางครั้ง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง
(0) ฉันสามารถทนต่อสิ่งยั่วทางใจได้					
(00) ฉันโต้เถียงเมื่อผู้ปกครองสั่งสอนหรือตักเตือน					
(000) ฉันพูดสิ่งที่อยู่ในใจออกมาโดยไม่ไตร่ตรอง					

ตอนที่ 8 แบบวัดการรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต

ลักษณะของแบบสอบถาม เป็นการวัดการรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตของนักเรียนที่แสดงออกผ่านความคิดเห็น เกี่ยวกับประโยชน์และโทษที่มาจากการใช้อินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยได้นำเครื่องมือของ เนติมา กมลเลิศ (2549) และ พรทิพย์ ร่มนุ่น (2550) ที่มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.79 และ 0.74 ตามลำดับ มาปรับใช้ให้เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 9 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง โดยข้อความที่เป็นประโยชน์ที่มาจากอินเทอร์เน็ต ให้คะแนน “เห็นด้วยอย่างยิ่ง” 5 คะแนน และลดลงตามลำดับจนถึง “ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง” ให้ 1 คะแนน ถ้าเป็นโทษที่มาจากอินเทอร์เน็ตให้คะแนนกลับกัน

เกณฑ์การแปลความหมาย แบ่งเป็น 5 ระดับ ดังนี้

- 1) มีการรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับน้อยมาก (ช่วงคะแนน 1 – 9)
- 2) มีการรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับน้อย (ช่วงคะแนน 10 – 18)
- 3) มีการรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับปานกลาง (ช่วงคะแนน 19 – 27)
- 4) มีการรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับมาก (ช่วงคะแนน 28 – 36)
- 5) มีการรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับมากที่สุด (ช่วงคะแนน 37 – 45)

ตัวอย่างแบบวัดการรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง
(0) การเล่นเกมอินเทอร์เน็ตในเวลาที่เหมาะสมจะช่วยให้ผ่อนคลายความเครียด					
(00) การติดต่อสื่อสารโดยใช้อินเทอร์เน็ต เป็นวิธีที่ประหยัดค่าใช้จ่ายได้มากที่สุด					
(000) การเจาะระบบเครือข่ายองค์กรของรัฐ เป็นการทดสอบความรู้ทางคอมพิวเตอร์ที่ท้าทาย					

ในงานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยได้กำหนดวิธีการสร้างเครื่องมือวัดที่ใช้ในงานวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือแต่ละฉบับ มีขั้นตอนและวิธีการดังต่อไปนี้

1. กำหนดนิยามของ ตัวแปรพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตและตัวแปรปัจจัยเชิงสาเหตุจากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. สร้างแบบสอบถามข้อมูลทั่วไป และแบบสอบถามตัวแปรต่าง ๆ โดยมีรูปแบบในการสร้าง 2 รูปแบบ คือ 1) แบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 2) แบบสอบถามที่ผู้วิจัยนำมาปรับใช้ เพื่อให้สอดคล้องกับนิยามของตัวแปร และกลุ่มตัวอย่าง
3. เนื่องจากข้อคำถามใน แบบวัดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ แบบวัดพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ แบบวัดพฤติกรรมติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ แบบประเมินภาวะซึมเศร้า และแบบวัดการควบคุมตนเอง ได้ดัดแปลงมาจากแบบวัดของต่างประเทศ ในการตรวจสอบความถูกต้องผู้วิจัยได้ทำการแปลและเรียบเรียงข้อคำถาม ก่อนนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญทางภาษาตรวจสอบความถูกต้องและทำการปรับปรุงแก้ไข จากนั้นจึงนำแบบ วัดที่สร้างขึ้นทั้งหมด 8 ฉบับ มีข้อคำถามจำนวน 75 ข้อ เสนอไปยังอาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ในการขอคำปรึกษา เพื่อพิจารณาความถูกต้องเหมาะสม ทั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดโครงสร้างของเครื่องมือวัดแต่ละตัวแปรสำหรับเป็นแนวทางในการสร้างข้อคำถาม แสดงรายละเอียดดังตาราง 4

ตาราง 4 โครงสร้างของเครื่องมือวัดในแต่ละตัวแปร

ตัวแปร	มิติที่วัด	จำนวนข้อ	รวม
1. พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ประกอบด้วย 1.1 พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ 1.2 พฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ 1.3 พฤติกรรมติดเครือข่ายสังคมออนไลน์	- ไม่สามารถควบคุมการใช้งานของตนเองได้ - หงุดหงิดจนละเลยกิจกรรมที่จำเป็นอื่น ๆ - สุขภาพร่างกายเสื่อมโทรม - สูญเสียความสัมพันธ์ทางสังคมกับบุคคลรอบข้าง - พยายามปิดบังกิจกรรมและระยะเวลาในการใช้งาน - หงุดหงิด โมโห กระวนกระวายใจ เมื่อไม่ได้ใช้งานตามต้องการ	3 9 3 5 4 6	30
2. สัมพันธภาพในครอบครัว	- ความสัมพันธ์ที่ตึงเครียดระหว่างนักเรียนและสมาชิกในครอบครัว - ความสัมพันธ์ที่ไม่ดีระหว่างนักเรียนและสมาชิกในครอบครัว	5 3	8
3. การสนับสนุนทางสังคม	อิทธิพลที่มาจากสื่อบุคคลและสื่อมวลชนในด้านการใช้อินเทอร์เน็ต ได้แก่ - การได้รับแบบอย่าง - ข้อมูลความรู้ - การเสริมแรง	3 5 4	12
4. ภาวะซึมเศร้า	- ความแปรปรวนทางด้านความคิด - ความแปรปรวนทางด้านอารมณ์ - ผลกระทบต่อสุขภาพร่างกาย	4 2 2	8
5. การควบคุมตนเอง	- ความอดทนอดกลั้น - การเตือนตนเอง	4 4	8
6. การรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต	ความคิดเห็นของนักเรียนจากการใช้อินเทอร์เน็ต แบ่งเป็น ประโยชน์ที่มาจากอินเทอร์เน็ต ได้แก่ - ด้านความบันเทิง - การสืบค้นข้อมูล - การติดต่อสื่อสาร และโทษที่มาจากอินเทอร์เน็ต ได้แก่ - การหลอกลวง - การแอบแฝงเรื่องเพศ - การละเมิดลิขสิทธิ์ - การเกิดอาชญากรรมผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต	1 2 2 1 1 1 1	9
รวม			75

4. การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

4.1 การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Validity) ผู้วิจัยนำเครื่องมือวัดของแต่ละตัวแปรไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน พิจารณาความสอดคล้องของแบบวัดแต่ละข้อ จากนั้นนำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญไป หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of item-Objective Congruence: IOC) และเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC มากกว่าหรือเท่ากับ 0.50 ซึ่งถือว่าข้อคำถามนั้นมีความเที่ยงตรงและสามารถนำไปใช้ได้ ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือจำนวน 75 ข้อ พบว่าค่า IOC มีค่าอยู่ระหว่าง 0.60 ถึง 1.00 ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ปรับปรุงข้อคำถามจากคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปใช้เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างสำหรับใช้ในงานวิจัย

4.2 นำเครื่องมือวัดที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตแต่ ไม่ใช้กลุ่มตัวอย่าง ที่ผู้วิจัยจะนำแบบวัดไปเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อตอบความมุ่งหมายของการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 150 คน

4.3 วิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยการหาค่าความสอดคล้องภายในด้วยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) ของครอนบาค และวิเคราะห์อำนาจจำแนก ผลการวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือจากกลุ่มตัวอย่างทดลองใช้จำนวน 150 คน พบว่า เครื่องมือวัดแต่ละฉบับมีค่าความเชื่อมั่นอยู่ระหว่าง 0.75 ถึง 0.92 ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.50 และอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ ผลการวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนกจากข้อคำถามจำนวน 75 ข้อ พบว่ามีค่าอยู่ระหว่าง 0.30 ถึง 0.78 ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.20 และอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ จากการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือแสดงให้เห็นว่า เครื่องมือทุกฉบับมีความเที่ยงตรงและความเชื่อมั่นเพียงพอในการนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิเคราะห์ได้ แสดงรายละเอียดดังตาราง 5

ตาราง 5 ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

แบบสอบถาม	จำนวน ข้อ	ค่า IOC	ค่าอำนาจ จำแนก	ค่าความ เชื่อ มั่น
1. พฤติกรรมติดเกมออนไลน์	10	0.80 – 1.00	0.53 – 0.78	0.92
2. พฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์	10	0.80 – 1.00	0.50 – 0.76	0.90
3. พฤติกรรมติดเครือข่ายสังคมออนไลน์	10	0.80 – 1.00	0.48 – 0.75	0.91
4. สัมพันธภาพในครอบครัว	8	1.00	0.32 – 0.72	0.81
5. การสนับสนุนทางสังคม	12	0.60 – 1.00	0.30 – 0.64	0.79
6. ภาวะซึมเศร้า	8	0.80 – 1.00	0.33 – 0.69	0.84

ตาราง 5 (ต่อ)

แบบสอบถาม	จำนวน ข้อ	ค่า IOC	ค่าอำนาจ จำแนก	ค่าความ เชื่อมั่น
7. การควบคุมตนเอง	8	0.80	0.31 – 0.59	0.76
8. การรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต	9	0.80	0.30 – 0.58	0.75

4.4 วิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง (Construct Validity)

ในการวิเคราะห์พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (Internet Addiction: IA) สามารถวัดได้จากพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ (GA) พฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ (CH) และพฤติกรรมติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ (SN) ผลการวิเคราะห์เมทริกซ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร 3 คู่ พบว่ามีค่าสหสัมพันธ์อยู่ระหว่าง 0.19 ถึง 0.62 และตัวแปรทุกคู่มีค่าแตกต่างจากศูนย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 จากการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้น พบว่าเมทริกซ์สหสัมพันธ์ของตัวแปรทั้ง 3 ตัว ไม่เป็นเมทริกซ์เอกลักษณะ นั่นคือตัวแปรทั้ง 3 ตัว มีความสัมพันธ์กันเพียงพอที่จะนำมาวิเคราะห์องค์ประกอบต่อไปได้ (Bartlett's test: $\chi^2 = 216.59$, $df = 3$, $p = 0.00$) เมื่อพิจารณาเป็นรายตัวแปรพบว่าค่าความพอเพียงของการเลือกตัวอย่างโดยรวม (MSA) ของตัวแปรทั้ง 3 ตัว มีค่าอยู่ระหว่าง 0.53 ถึง 0.77 ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.50 ทุกค่า แสดงว่าตัวแปรทุกตัวสามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุได้

ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน พบว่าโมเดล พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (IA) มีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ พิจารณาได้จากค่าสถิติไค-สแควร์ที่แตกต่างจากศูนย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\chi^2 = 1.20$, $df = 1$, $p = 0.27$) ดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (GFI) มีค่าเท่ากับ 0.99 ค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืนที่ปรับแก้ค่าแล้ว (AGFI) มีค่าเท่ากับ 0.97 ค่าดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของความคลาดเคลื่อนในการประมาณ (RMSEA) มีค่าเท่ากับ 0.04 และค่าดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของส่วนที่เหลือ (RMR) มีค่าเท่ากับ 0.03

ผลการวิเคราะห์ค่าน้ำหนักองค์ประกอบของตัวแปร พบว่าค่าน้ำหนักองค์ประกอบมีค่าอยู่ระหว่าง 0.63 ถึง 0.88 โดยค่าน้ำหนักองค์ประกอบของทุกตัวแปรมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ตัวแปรพฤติกรรมติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ (SN) มีน้ำหนักความสำคัญในรูปน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐานมากที่สุดเท่ากับ 0.88 และมีความแปรผันร่วมกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตร้อยละ 77.00 รองลงมาคือ ตัวแปรพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ (CH) มีน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐานเท่ากับ 0.73 และมีความแปรผันร่วมกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตร้อยละ 54.00 และ

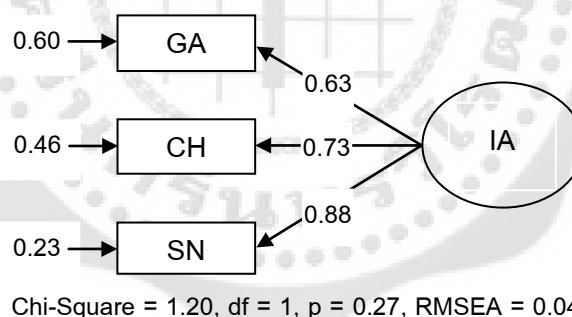
ตัวแปรพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ (GA) มีน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐานเท่ากับ 0.63 และมีความแปรผันร่วมกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตร้อยละ 40.00 ตามลำดับ แสดงรายละเอียดดังตาราง 6 ภาพประกอบ 10 และตาราง 7

ตาราง 6 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของตัวแปรสังเกตได้ และค่าความพอเพียงของการเลือกตัวอย่างโดยรวมในโมเดลพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

ตัวแปร	GA	CH	SN
GA	0.77		
CH	0.19**	0.54	
SN	0.24**	0.62**	0.53
Mean	0.89	1.24	1.32
SD	0.84	0.97	0.86

หมายเหตุ: ** = $p < 0.01$; * = $p < 0.05$, $n=400$, Bartlett's test: $\chi^2 = 216.59$, $df = 3$, $p = 0.00$,

KMO = 0.61, ค่าในแนวทแยง คือ ค่าความพอเพียงของการเลือกตัวอย่างโดยรวม (MSA)



ภาพประกอบ 10 ค่าน้ำหนักองค์ประกอบของโมเดลพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

ตาราง 7 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของโมเดลพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

ตัวแปร	น้ำหนักองค์ประกอบ					C.R.
	สปส	SE	t	FS	SC	
GA	0.65	0.10	6.85	0.40	0.63	0.40
CH	0.90	0.09	10.27	0.21	0.73	0.54
SN	1.00	-	-	0.53	0.88	0.77

$$\chi^2 = 1.20, df = 1, p = 0.27, GFI = 0.99, AGFI = 0.97, RMSEA = 0.04, RMR = 0.03$$

หมายเหตุ: ค่า FS หมายถึง Factor Scores Regression, ค่า SC หมายถึง Completely Standardized Solution, ค่า C.R. หมายถึง Construct Reliability

ในการวิเคราะห์ ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ (SIT) วัดได้จากตัวแปร 2 ตัว คือ สัมพันธภาพในครอบครัว (FAM) และการสนับสนุนทางสังคม (SOC) ผลการวิเคราะห์เมทริกซ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรทั้ง 2 ตัว พบว่าค่าสหสัมพันธ์ของตัวแปรมีค่าแตกต่างจากศูนย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ เท่ากับ 0.38 จากการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้น พบว่าเมทริกซ์สหสัมพันธ์ของตัวแปรทั้ง 2 ตัว ไม่เป็นเมทริกซ์เอกลักษณะ นั่นคือตัวแปรทั้ง 2 ตัว มีความสัมพันธ์กันเพียงพอที่จะนำมาวิเคราะห์องค์ประกอบต่อไปได้ (Bartlett's test: $\chi^2 = 13.52, df = 1, p = 0.00$) เมื่อพิจารณาเป็นรายตัวแปรพบว่าค่าความพอเพียงของการเลือกตัวอย่างโดยรวม (MSA) ของตัวแปรทั้ง 2 ตัว มีค่าเท่ากับ 0.50 แสดงว่าตัวแปรทุกตัวสามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุได้

ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน พบว่าโมเดล ปัจจัย ด้าน ลักษณะสถานการณ์ (SIT) มีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ พิจารณาได้จากค่าสถิติไค - สแควร์ที่แตกต่างจากศูนย์อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ($\chi^2 = 1.81, df = 1, p = 0.18$) ดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (GFI) มีค่าเท่ากับ 1.00 ค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืนที่ปรับแก้ค่าแล้ว (AGFI) มีค่าเท่ากับ 0.99 ค่าดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของความคลาดเคลื่อนในการประมาณ (RMSEA) มีค่าเท่ากับ 0.04 และค่าดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของส่วนที่เหลือ (RMR) มีค่าเท่ากับ 0.04

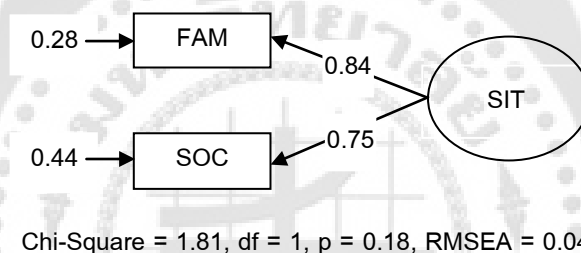
ผลการวิเคราะห์ค่าน้ำหนักองค์ประกอบของตัวแปร พบว่าค่าน้ำหนักองค์ประกอบมีค่าเท่ากับ 0.84 และ 0.75 โดยค่าน้ำหนักองค์ประกอบของทุกตัวแปรมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ตัวแปร สัมพันธภาพในครอบครัว (FAM) มีน้ำหนักความสำคัญในรูปน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐานเท่ากับ 0.84 และมีความแปรผันร่วมกับ ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ ร้อยละ 71.00 รองลงมาคือ ตัวแปร การสนับสนุนทางสังคม (SOC) มีน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐานเท่ากับ 0.75 และมีความแปรผันร่วมกับ ปัจจัย ด้าน ลักษณะ สถานการณ์ ร้อยละ 56.00 ตามลำดับ แสดงรายละเอียดดังตาราง 8 ภาพประกอบ 11 และตาราง 9

ตาราง 8 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของตัวแปรสังเกตได้ และค่าความพอเพียงของการเลือกตัวอย่างโดยรวมในโมเดลปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์

ตัวแปร	FAM	SOC
FAM	0.50	
SOC	0.38**	0.50
Mean	2.83	1.46
SD	0.95	1.11

หมายเหตุ: ** = $p < 0.01$; * = $p < 0.05$, $n=400$, Bartlett's test: $\chi^2 = 13.52$, $df = 1$, $p = 0.00$,

KMO = 0.50, ค่าในแนวทแยง คือ ค่าความพอเพียงของการเลือกตัวอย่างโดยรวม (MSA)



ภาพประกอบ 11 คำนำน้หนักองค์ประกอบของโมเดลปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์

ตาราง 9 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของโมเดลปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์

ตัวแปร	น้ำหนักองค์ประกอบ					C.R.
	สปส	SE	t	FS	SC	
FAM	1.00	-	-	0.81	0.84	0.71
SOC	0.70	0.04	15.80	0.73	0.75	0.56

$\chi^2 = 1.81$, $df = 1$, $p = 0.18$, GFI = 1.00, AGFI = 0.99, RMSEA = 0.04, RMR = 0.04

หมายเหตุ: ค่า FS หมายถึง Factor Scores Regression, ค่า SC หมายถึง Completely Standardized Solution, ค่า C.R. หมายถึง Construct Reliability

ในการวิเคราะห์ ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม (PSY) วัดได้จากตัวแปร 2 ตัว คือ ภาวะซึมเศร้า (DEP) และการควบคุมตนเอง (SEL) ผลการวิเคราะห์เมทริกซ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรทั้ง 2 ตัว พบว่าค่าสหสัมพันธ์ของตัวแปรมีค่าแตกต่างจากศูนย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ -0.15 จากการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้น พบว่าเมทริกซ์สหสัมพันธ์ของตัวแปรทั้ง 2 ตัว ไม่เป็นเมทริกซ์เอกลักษณะ นั่นคือตัวแปรทั้ง 2 ตัว มีความสัมพันธ์กันเพียงพอที่จะนำมาวิเคราะห์องค์ประกอบต่อไปได้ (Bartlett's test: $\chi^2 = 8.50$, $df = 1$, $p = 0.00$) เมื่อพิจารณาเป็นรายตัวแปรพบว่าค่าความพอเพียงของการเลือกตัวอย่างโดยรวม (MSA) ของตัวแปรทั้ง 2 ตัว มีค่าเท่ากับ 0.50 แสดงว่าตัวแปรทุกตัวสามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุได้

ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน พบว่าโมเดล ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม (PSY) มีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ พิจารณาได้จากค่าสถิติไค-สแควร์ที่แตกต่างจากศูนย์อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ($\chi^2 = 1.92$, $df = 1$, $p = 0.17$) ดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (GFI) มีค่าเท่ากับ 1.00 ค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืนที่ปรับแก้ค่าแล้ว (AGFI) มีค่าเท่ากับ 0.99 ค่าดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของความคลาดเคลื่อนในการประมาณ (RMSEA) มีค่าเท่ากับ 0.04 และค่าดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของส่วนที่เหลือ (RMR) มีค่าเท่ากับ 0.04

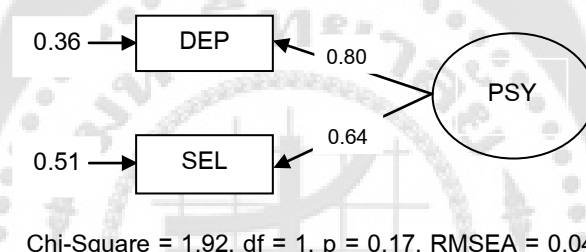
ผลการวิเคราะห์ค่าน้ำหนักองค์ประกอบของตัวแปร พบว่าค่าน้ำหนักองค์ประกอบมีค่าเท่ากับ 0.80 และ 0.64 โดยค่าน้ำหนักองค์ประกอบของทุกตัวแปรมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ตัวแปรภาวะซึมเศร้า (DEP) มีน้ำหนักความสำคัญในรูปน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐานเท่ากับ 0.80 และมีความแปรผันร่วมกับ ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ร้อยละ 64.00 รองลงมาคือ ตัวแปรการควบคุมตนเอง (SEL) มีน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐานเท่ากับ 0.64 และมีความแปรผันร่วมกับ ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิมร้อยละ 41.00 ตามลำดับ แสดงรายละเอียดดังตาราง 10 ภาพประกอบ 12 และตาราง 11

ตาราง 10 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของตัวแปรสังเกตได้ และค่าความพอเพียงของการเลือกตัวอย่างโดยรวมในโมเดลปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม

ตัวแปร	DEP	SEL
DEP	0.50	
SEL	-0.15**	0.50
Mean	0.34	2.39
SD	0.29	0.48

หมายเหตุ: ** = $p < 0.01$; * = $p < 0.05$, $n=400$, Bartlett's test: $\chi^2 = 8.50$, $df = 1$, $p = 0.00$,

KMO = 0.50, ค่าในแนวทแยง คือ ค่าความพอเพียงของการเลือกตัวอย่างโดยรวม (MSA)



ภาพประกอบ 12 คำนำน้าหนักองค์ประกอบของโมเดลปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม

ตาราง 11 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของโมเดลปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม

ตัวแปร	น้ำหนักองค์ประกอบ					C.R.
	สปส	SE	t	FS	SC	
DEP	1.00	-	-	0.77	0.80	0.64
SEL	0.53	0.07	13.90	0.58	0.64	0.41

$\chi^2 = 1.92$, $df = 1$, $p = 0.17$, GFI = 1.00, AGFI = 0.99, RMSEA = 0.04, RMR = 0.04

หมายเหตุ: ค่า FS หมายถึง Factor Scores Regression, ค่า SC หมายถึง Completely Standardized Solution

ค่า C.R. หมายถึง Construct Reliability

ในการวิเคราะห์ ปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ (O_IN) วัดได้จากตัวแปร การรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต (PER) ผลการวิเคราะห์เมทริกซ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร พบว่า ค่าสหสัมพันธ์ของตัวแปรทั้ง 36 คู่ มีค่าแตกต่างจากศูนย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 จำนวน 20 คู่ และมีค่าแตกต่างจากศูนย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จำนวน 5 คู่ โดยตัวแปร PER9 และตัวแปร PER3 มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์สูงสุด มีค่าเท่ากับ 0.58 และ ตัวแปร PER6 และตัวแปร PER4 มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ต่ำสุด มีค่าเท่ากับ 0.02 จากการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้น พบว่าเมทริกซ์สหสัมพันธ์ของตัวแปรทั้ง 9 ตัว ไม่เป็นเมทริกซ์ เอกลักษณะ นั่นคือตัวแปรทั้ง 9 ตัว มีความสัมพันธ์กันเพียงพอที่จะนำมาวิเคราะห์องค์ประกอบต่อไป ได้ (Bartlett's test: $\chi^2 = 303.06$, $df = 36$, $p = 0.00$) เมื่อพิจารณาเป็นรายตัวแปรพบว่าค่าความ พอเพียงของการเลือกตัวอย่างโดยรวม (MSA) ของตัวแปรทั้ง 9 ตัว มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67 ถึง 0.73 ซึ่งมากกว่า 0.50 ทุกค่า แสดงว่าตัวแปรทุกตัวสามารถนำไปใช้ในการวิเคราะห์องค์ประกอบได้

ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน พบว่าโมเดล ปัจจัยด้านจิตลักษณะตาม สถานการณ์ (O_IN) มีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ พิจารณาได้จากค่าสถิติ ไค-สแควร์ที่แตกต่างจากศูนย์อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ($\chi^2 = 21.70$, $df = 20$, $p = 0.36$) ดัชนีวัด ระดับความกลมกลืน (GFI) มีค่าเท่ากับ 0.97 ค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืนที่ปรับแก้ค่าแล้ว (AGFI) มีค่าเท่ากับ 0.93 ค่าดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของความคลาดเคลื่อนในการประมาณ (RMSEA) มีค่าเท่ากับ 0.02 และค่าดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของส่วนที่เหลือ (RMR) มีค่า เท่ากับ 0.03

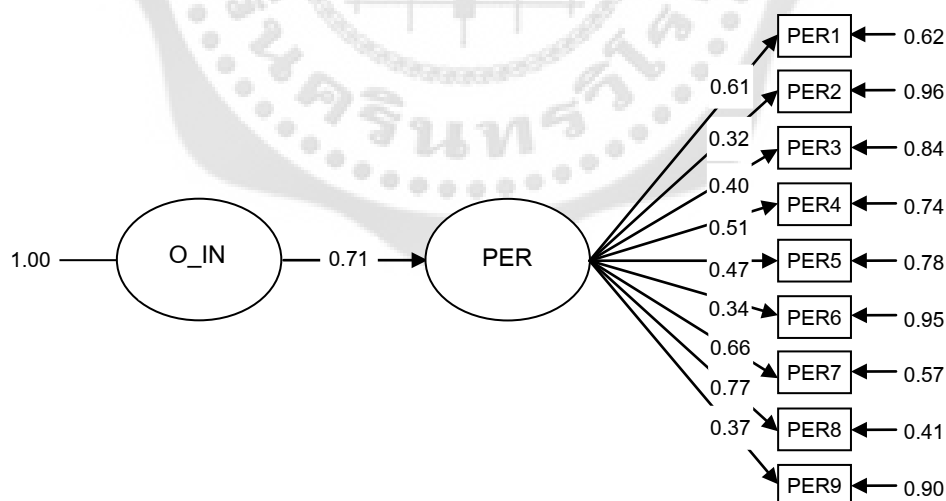
ผลการวิเคราะห์ค่าน้ำหนักองค์ประกอบของตัวแปร พบว่าค่าน้ำหนักองค์ประกอบ มีค่าอยู่ระหว่าง 0.32 ถึง 0.77 โดยค่าน้ำหนักองค์ประกอบของตัวแปรมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และที่ระดับ 0.05 ตัวแปร PER8 มีน้ำหนักความสำคัญในรูปน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน มากที่สุดเท่ากับ 0.77 และมีความแปรผันร่วม กับปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ ร้อยละ 59.00 รองลงมาคือ ตัวแปร PER7 มีน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐานเท่ากับ 0.66 และมีความแปรผัน ร่วมกับปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ร้อยละ 44.00 ตามลำดับ ทั้งนี้ตัวแปรการรับรู้เกี่ยวกับ อินเทอร์เน็ต (PER) มีน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐานเท่ากับ 0.71 และมีความแปรผันร่วมกับปัจจัย ด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ร้อยละ 50.00 แสดงรายละเอียดดัง ตาราง 12 ภาพประกอบ 13 และตาราง 13

ตาราง 12 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของตัวแปรสังเกตได้ และค่าความพอเพียงของการเลือกตัวอย่างโดยรวมในโมเดลปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์

ตัวแปร	PER1	PER2	PER3	PER4	PER5	PER6	PER7	PER8	PER9
PER1	0.73								
PER2	0.14	0.67							
PER3	0.22**	0.43**	0.68						
PER4	0.35**	0.10	0.15	0.71					
PER5	0.23**	0.16*	0.27**	0.19*	0.70				
PER6	-0.16*	0.03	-0.11	0.02	-0.03	0.69			
PER7	0.41**	0.15	0.35**	0.13	0.29**	-0.33**	0.70		
PER8	0.47**	0.13	0.27**	0.40**	0.42**	-0.27**	0.49**	0.71	
PER9	0.26**	0.43**	0.58**	0.16*	0.22**	-0.03	0.24**	0.17*	0.69
Mean	4.33	3.31	3.45	4.14	3.86	2.27	4.04	4.53	3.47
SD	0.65	0.99	1.46	0.89	0.95	0.92	0.81	0.67	1.35

หมายเหตุ: ** = $p < 0.01$; * = $p < 0.05$, $n=400$, Bartlett's test: $\chi^2 = 303.06$, $df = 36$, $p = 0.00$,

KMO = 0.76, ค่าในแนวทแยง คือ ค่าความพอเพียงของการเลือกตัวอย่างโดยรวม (MSA)



Chi-Square = 21.70, $df = 20$, $p = 0.36$, RMSEA = 0.02

ภาพประกอบ 13 ค่าน้ำหนักองค์ประกอบของโมเดลปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์

ตาราง 13 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของโมเดลปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์

ตัวแปร	น้ำหนักองค์ประกอบ					C.R.
	สปส	SE	t	FS	SC	
PER1	0.28	0.04	7.48	0.42	0.61	0.38
PER2	0.21	0.06	2.32	0.04	0.32	0.10
PER3	0.42	0.09	4.61	0.07	0.40	0.16
PER4	0.32	0.06	5.71	0.35	0.51	0.26
PER5	0.32	0.06	5.49	0.18	0.47	0.22
PER6	0.27	0.07	2.43	0.04	0.34	0.12
PER7	0.38	0.05	7.79	0.54	0.66	0.44
PER8	0.36	0.04	9.65	0.75	0.77	0.59
PER9	0.31	0.09	3.62	0.06	0.37	0.14
PER	1.00	-	-	-	0.71	0.50

$\chi^2 = 21.70$, $df = 20$, $p = 0.36$, $GFI = 0.97$, $AGFI = 0.93$, $RMSEA = 0.02$, $RMR = 0.03$

หมายเหตุ: ค่า FS หมายถึง Factor Scores Regression, ค่า SC หมายถึง Completely Standardized Solution, ค่า C.R. หมายถึง Construct Reliability

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ทำหนังสือขอความร่วมมือจากบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เสนอไปยังผู้อำนวยการ สถานศึกษาของโรงเรียน ในสังกัดสำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษา เขต 3 จังหวัดนนทบุรี เฉพาะโรงเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 6 โรงเรียน เพื่อขออนุญาตและขอความร่วมมือในการเก็บข้อมูล

2. ส่งหนังสือ ขอความร่วมมือถึงผู้อำนวยการ สถานศึกษา เพื่อขออนุญาตเก็บข้อมูลจากนักเรียน พร้อมทั้งติดต่อกับอาจารย์หรือเจ้าหน้าที่ทางโรงเรียนที่เป็นผู้รับผิดชอบประสานงาน

3. ผู้วิจัยทำการชี้แจงวัตถุประสงค์และความสำคัญของการทำวิจัยแก่นักเรียน เพื่อขอความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม

4. ให้นักเรียนตอบ แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป แบบวินิจัย การติดอินเทอร์เน็ต และแบบสอบถามที่ใช้ในงานวิจัย โดยคัดกรอง กลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต จากทั้ง 6 โรงเรียน

5. ตรวจสอบความเรียบร้อยของแบบสอบถาม และดำเนินการวิเคราะห์ทางสถิติ

4. การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การจัดกระทำข้อมูล

1. ตรวจสอบความสมบูรณ์ครบถ้วนของคำตอบในแบบสอบถามแต่ละชุด และคัดเลือกข้อมูลที่มีความสมบูรณ์มาใช้ในการวิเคราะห์
2. ตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์การให้คะแนนสำหรับเครื่องมือการวิจัยแต่ละชุด
3. นำคะแนนที่ได้ไปวิเคราะห์ทางสถิติ

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปด้วยค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.) ค่าความเบ้ (Skewness: Sk) และค่าความโด่ง (Kurtosis: Ku)

- 1.1 ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean) คำนวณจากสูตร (วาโร เฟ็งส์วัสต์. 2551: 284)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

เมื่อ $\bar{X}$	แทน	คะแนนเฉลี่ย
$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
n	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

- 1.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.) คำนวณจากสูตร (วาโร เฟ็งส์วัสต์. 2551: 296)

$$S.D. = \sqrt{\frac{n \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}}$$

เมื่อ S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
$\sum X$	แทน	ผลรวมทั้งหมดของคะแนน
$\sum X^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
n	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
X	แทน	คะแนนของนักเรียนแต่ละคน

2. วิเคราะห์ค่าสถิติที่ใช้หาคุณภาพเครื่องมือ ได้แก่ ดัชนีความสอดคล้อง (Index of item-Objective Congruence: IOC) สัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha coefficient) และดัชนีค่าอำนาจจำแนก (Discriminant index)

2.1 วิเคราะห์หาความเที่ยงตรงเชิงพินิจ (Face Validity) โดยใช้วิธีหาดัชนีความสอดคล้อง (Index of item-Objective Congruence: IOC) (วาโร เพ็งสวัสดิ์. 2551: 245)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
 $\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2.2 วิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยหาค่าความสอดคล้องภายในด้วยการใช้สูตรสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha coefficient) (วาโร เพ็งสวัสดิ์. 2551: 260)

$$\alpha = \frac{K}{(K-1)} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

เมื่อ α แทน ค่าความเชื่อมั่น
 S_i^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนนการตอบในแต่ละข้อ
 S_t^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนนทั้งฉบับ
 K แทน จำนวนข้อคำถาม

2.3 วิเคราะห์ ดัชนีค่าอำนาจจำแนก (Discriminant index) จากการใช้สูตรสหสัมพันธ์อย่างง่ายของเพียร์สัน โดยหาความสัมพันธ์ของคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item-total Correlation) (วาโร เพ็งสวัสดิ์. 2551: 252)

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2][n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

เมื่อ	r_{xy}	แทน	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม
	n	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนรายข้อของทุกคน
	$\sum Y$	แทน	ผลรวมของคะแนนรวมทุกข้อ
	$\sum X^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนรายข้อแต่ละตัวยกกำลังสอง
	$\sum Y^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนรวมทุกข้อแต่ละตัวยกกำลังสอง
	$\sum XY$	แทน	ผลรวมของผลคูณระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวมทุกข้อของทุกคน

3. วิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้าง เชิงเส้น (Structural Equation Model: SEM) ด้วยโปรแกรมวิเคราะห์สำเร็จรูป

3.1 วิเคราะห์โมเดลอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต โดยตรวจสอบความสอดคล้องของโมเดลการวัดกับข้อมูลเชิงประจักษ์ และตรวจสอบอิทธิพลของปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

3.2 วิเคราะห์โมเดลเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลกำกับและอิทธิพลส่งผ่านของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต โดยตรวจสอบความสอดคล้องของโมเดลการวัดกับข้อมูลเชิงประจักษ์ และตรวจสอบอิทธิพลของปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาอิทธิพลของปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อ พฤติกรรม ติดอินเทอร์เน็ต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในจังหวัดนนทบุรี โดยผู้วิจัยได้นำเสนอผล การวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นของตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย

ตอนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบความมุ่งหมายของการวิจัย

3.1 การวิเคราะห์โมเดลอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และ ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

3.2 การวิเคราะห์โมเดลเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลกำกับและอิทธิพลส่งผ่านของพฤติกรรม ติดอินเทอร์เน็ต

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้การนำเสนอผลการวิเคราะห์ง่ายต่อการทำความเข้าใจ และเกิดความเข้าใจที่ตรงกัน ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้แทนตัวแปรแฝงและตัวแปรสังเกตดังนี้

SIT	แทน	ตัวแปรแฝงปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์
FAM	แทน	ตัวแปรสังเกตได้ด้านสัมพันธภาพในครอบครัว
SOC	แทน	ตัวแปรสังเกตได้ด้านการสนับสนุนทางสังคม
PSY	แทน	ตัวแปรแฝงปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม
DEP	แทน	ตัวแปรสังเกตได้ด้านภาวะซึมเศร้า
SEL	แทน	ตัวแปรสังเกตได้ด้านการควบคุมตนเอง
O_IN	แทน	ตัวแปรแฝงปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์
PER	แทน	ตัวแปรสังเกตได้ด้านการรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต
IA	แทน	ตัวแปรแฝงด้านพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต
GA	แทน	ตัวแปรสังเกตได้ด้านพฤติกรรมติดเกมออนไลน์
CH	แทน	ตัวแปรสังเกตได้ด้านพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์
SN	แทน	ตัวแปรสังเกตได้ด้านพฤติกรรมติดเครือข่ายสังคมออนไลน์
SIT*PSY	แทน	เทอมปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และ ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลจาก นักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3 จังหวัด
นนทบุรี ที่มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต จำนวน 400 คน แสดงรายละเอียดดังตาราง 14

ตาราง 14 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามลักษณะของตัวแปรจัดประเภท

ตัวแปร	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	108	27.00
หญิง	292	73.00
2. ระดับชั้น		
มัธยมศึกษาปีที่ 4	125	31.25
มัธยมศึกษาปีที่ 5	143	35.75
มัธยมศึกษาปีที่ 6	132	33.00
3. เกณฑ์เฉลี่ยของเทอมที่ผ่านมา		
ต่ำกว่า 2.00	14	3.50
2.01 – 3.00	196	49.00
3.01 – 4.00	190	47.50
4. ระยะเวลาเฉลี่ยในการใช้อินเทอร์เน็ต/ครั้ง		
ต่ำกว่าหรือเท่ากับ 1 ชั่วโมง	9	2.25
2 – 3 ชั่วโมง	145	36.25
4 – 5 ชั่วโมง	130	32.50
6 ชั่วโมงขึ้นไป	116	29.00
5. จำนวนวันที่เข้าใช้อินเทอร์เน็ต ใน 1 สัปดาห์ที่ผ่านมา		
1 – 2 วัน	30	7.50
3 – 4 วัน	64	16.00
5 – 6 วัน	64	16.00
7 วัน	242	60.50

ตาราง 14 (ต่อ)

ตัวแปร	จำนวน	ร้อยละ
6. อุปกรณ์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต (สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
คอมพิวเตอร์/โน้ตบุ๊ก	348	87.00
สมาร์ทโฟน	280	70.00
ไอแพด/แท็บเล็ต	121	30.25
อื่น ๆ	8	2.00
7. กิจกรรมส่วนใหญ่ที่ใช้บนอินเทอร์เน็ต (สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
เล่นเกมออนไลน์	175	43.75
สนทนาออนไลน์	301	75.25
เครือข่ายสังคมออนไลน์	292	73.00
อื่น ๆ	80	20.00

จากตาราง 14 พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 73.00 และเพศชายร้อยละ 27.00 ศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในสัดส่วนใกล้เคียงกัน กล่าวคือ เป็นนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5 ร้อยละ 35.75 นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6 ร้อยละ 33.00 และนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 ร้อยละ 31.25 ตามลำดับ โดยนักเรียนส่วนใหญ่ร้อยละ 49.00 มีเกรดเฉลี่ยระหว่าง 2.01 – 3.00

ระยะเวลาเฉลี่ยในการใช้อินเทอร์เน็ต ต่อครั้ง และจำนวนวันที่เข้าใช้อินเทอร์เน็ตในหนึ่งสัปดาห์ที่ผ่านมา พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ร้อยละ 36.25 ใช้อินเทอร์เน็ตครั้งละ 2 – 3 ชั่วโมง รองลงมาคือ ใช้อินเทอร์เน็ตครั้งละ 4 – 5 ชั่วโมง ร้อยละ 32.50 ขณะที่กลุ่มตัวอย่างที่ใช้อินเทอร์เน็ตครั้งละต่ำกว่าหรือเท่ากับ 1 ชั่วโมงมีจำนวนน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 2.25 ตามลำดับ สำหรับจำนวนวันที่เข้า ใช้อินเทอร์เน็ตใน หนึ่ง สัปดาห์ที่ผ่านมา พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ร้อยละ 60.50 ใช้อินเทอร์เน็ต 7 วันต่อสัปดาห์ รองลงมาคือ ใช้อินเทอร์เน็ต 3 – 4 วันต่อสัปดาห์ และ 5 – 6 วันต่อสัปดาห์ร้อยละ 16.00

อุปกรณ์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต และกิจกรรมส่วนใหญ่ที่ใช้บนอินเทอร์เน็ต พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ร้อยละ 87.00 เข้าใช้อินเทอร์เน็ตผ่านคอมพิวเตอร์ /โน้ตบุ๊ก รองลงมาคือ ใช้สมาร์ทโฟน ร้อยละ 70.00 ใช้ไอแพด/แท็บเล็ตร้อยละ 30.25 และอื่น ๆ ร้อยละ 2.00 ตามลำดับ โดยนักเรียนได้ระบุถึงอุปกรณ์สำหรับเข้าใช้อินเทอร์เน็ต อื่น ๆ คือ ไอพอด (iPod) สำหรับกิจกรรมส่วนใหญ่ที่ใช้

บนอินเทอร์เน็ต พบว่านักเรียน ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อ สนทนาออนไลน์ สูงสุด คิดเป็น ร้อยละ 75.25 รองลงมาคือ ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ร้อยละ 73.00 ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกมออนไลน์ร้อยละ 43.75 และใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อทำกิจกรรมอื่น ๆ ร้อยละ 20.00 ตามลำดับ โดยนักเรียนได้ระบุ กิจกรรม อื่น ๆ ที่ใช้นบนอินเทอร์เน็ต ได้แก่ ทำรายงาน หรือการบ้าน ติดตามข่าวสารทั่วไปและข่าวสารทางวิชาการ และใช้ทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อความบันเทิง

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นของตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย

ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นของตัวแปร ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปรสังเกตได้ โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ความเบ้ (Sk) และความโด่ง (Ku) แสดงรายละเอียดดังตาราง 15

ตาราง 15 ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปรสังเกตได้

ตัวแปร	จำนวนข้อ	คะแนนเต็ม	Mean	S.D.	Sk	Ku	แปลความหมาย
GA	10	40	9.75	8.37	0.83	0.03	น้อย
CH	10	40	13.71	8.84	0.54	-0.42	น้อย
SN	10	40	14.01	8.16	0.60	0.16	น้อย
FAM	8	32	22.21	5.84	-0.41	-0.42	มาก
SOC	12	48	24.13	9.28	0.00	-0.06	ปานกลาง
DEP	8	16	3.12	2.17	0.97	1.50	น้อยมาก
SEL	8	32	17.97	3.65	-0.05	0.56	ปานกลาง
PER	9	45	34.48	4.26	-0.10	-0.69	มาก

จากตาราง 15 แสดงให้เห็นว่า นักเรียนที่ผ่านการคัดกรองว่าเป็นผู้ที่ มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่มีค่าเฉลี่ยคะแนนสัมพันธภาพในครอบครัว และการรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย คะแนน การสนับสนุนทางสังคม และการควบคุมตนเอง อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย คะแนน พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ พฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และ พฤติกรรมติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับน้อย ส่วนค่าเฉลี่ยคะแนนภาวะซึมเศร้า พบว่าอยู่ในระดับน้อยมาก เมื่อพิจารณาการกระจายข้อมูล ของตัวแปรพบว่าส่วนใหญ่มีการกระจายแตกต่างจากโค้งปกติเล็กน้อย มีเพียงตัวแปรภาวะซึมเศร้า (DEP) ที่มีการกระจายข้อมูลโด่งกว่าโค้งปกติ และมีค่าความเบ้ทางบวก

ตอนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนและรายละเอียดในการ วิเคราะห์ออกเป็น 2 ส่วน คือ การวิเคราะห์โมเดลอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และการวิเคราะห์โมเดลเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลกำกับและอิทธิพลส่งผ่านของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต มีรายละเอียดดังนี้

3.1 การวิเคราะห์โมเดลอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ การณ์ และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

ในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยสนใจศึกษาอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ที่มาจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม จึงได้ทำการวิเคราะห์เพื่อให้ได้ตัวแปรเทอมปฏิสัมพันธ์สำหรับการวิเคราะห์ นั่นคือ ตัวแปร เทอมปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม (SIT*PSY)

จากการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นเกี่ยวกับการกระจายข้อมูล พบว่าตัวแปรส่วนใหญ่มีการกระจายข้อมูลแตกต่างจากโค้งปกติ ดังนั้นผู้วิจัยจึงทำการแปลงข้อมูลก่อนนำมาวิเคราะห์ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้น สำหรับค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ แสดงรายละเอียดดังตาราง 16

ตาราง 16 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์โมเดลอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

ตัวแปร	GA	CH	SN	FAM	SOC	DEP	SEL	SIT*PSY
GA	1.000							
CH	0.165**	1.000						
SN	0.213**	0.640**	1.000					
FAM	-0.156**	-0.173**	-0.215**	1.000				
SOC	0.386**	0.249**	0.233**	0.036	1.000			
DEP	0.147**	0.209**	0.233**	-0.284**	0.080	1.000		
SEL	-0.052	-0.132**	-0.114*	0.214**	0.002	-0.112*	1.000	
SIT*PSY	0.061	0.024	0.041	0.024	0.111*	0.074	-0.203**	1.000

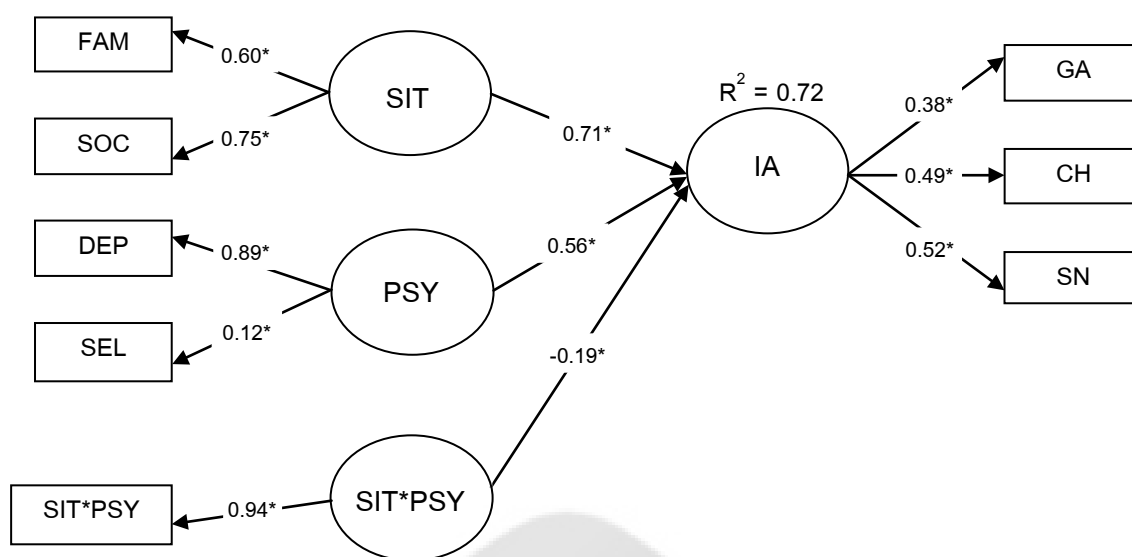
หมายเหตุ: ** = $p < 0.01$; * = $p < 0.05$

จากตาราง 16 แสดงผลการวิเคราะห์เมทริกซ์สหสัมพันธ์ของตัวแปรทั้ง 8 ตัว พบว่าค่าสหสัมพันธ์ของตัวแปรทั้ง 28 คู่ มีค่าแตกต่างจากศูนย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 จำนวน 16 คู่ และมีค่าแตกต่างจากศูนย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จำนวน 3 คู่ โดยตัวแปรพฤติกรรมติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ (SN) และตัวแปรพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ (CH) มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์สูงสุดเท่ากับ 0.640 ส่วนตัวแปรการควบคุมตนเอง (SEL) และตัวแปรการสนับสนุนทางสังคม (SOC) มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ต่ำสุดเท่ากับ 0.002

ผลการตรวจสอบความกลมกลืนของโมเดลการวัดกับข้อมูลเชิงประจักษ์ พบว่าโมเดล มีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ พิจารณาได้จากค่าสถิติไค -สแควร์ที่แตกต่างจากศูนย์อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ($\chi^2 = 9.34$, $df = 10$, $p = 0.49$) ดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (GFI) มีค่าเท่ากับ 0.99 ค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืนที่ปรับแก้ค่าแล้ว (AGFI) มีค่าเท่ากับ 0.98 ค่าดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของความคลาดเคลื่อนในการประมาณ (RMSEA) มีค่าเท่ากับ 0.00 และค่าดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของส่วนที่เหลือ (RMR) มีค่าเท่ากับ 0.03 จึงกล่าวได้ว่าแบบจำลอง โมเดลอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ แสดงรายละเอียดดังตาราง 17 ภาพประกอบ 14 ตาราง 18 และตาราง 19

ตาราง 17 ค่าดัชนีความสอดคล้องและดัชนีเปรียบเทียบของโมเดลอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

ดัชนี	χ^2	df	p-value	GFI	AGFI	RMSEA	RMR
เกณฑ์	-	-	>0.05	>0.90	>0.90	<0.05	<0.05
ค่าสถิติในโมเดล	9.34	10	0.49	0.99	0.98	0.00	0.03



Chi-Square = 9.34, df = 10, p = 0.49, RMSEA = 0.00

ภาพประกอบ 14 การประมาณค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลมาตรฐานของโมเดลอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

ตาราง 18 ค่าน้ำหนักองค์ประกอบของ โมเดลอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

ตัวแปรสังเกตได้ ภายนอก	b	SE	t	SC	ตัวแปรสังเกตได้ ภายใน	b	SE	t	SC
SIT					IA				
FAM	1.00	-	-	0.60	GA	1.00	-	-	0.38
SOC	1.19	0.33	15.83	0.75	CH	1.36	0.39	3.42	0.49
PSY					SN	1.34	0.38	3.46	0.52
DEP	1.00	-	-	0.89	Chi-square = 9.34, df = 10, p = 0.49, GFI = 0.99, AGFI = 0.98, RMSEA = 0.00, RMR = 0.03				
SEL	0.63	0.19	2.28	0.12					
SIT*PSY									
SIT*PSY	1.00	-	-	0.94					

จากภาพประกอบ 14 และตาราง 18 เมื่อพิจารณาถึงโมเดลการวัดของตัวแปรแฝงปัจจัย ด้านลักษณะสถานการณ์ (SIT) พบว่าตัวแปรสังเกตได้ด้านการสนับสนุนทางสังคม (SOC) สามารถใช้แทนตัวแปรแฝงได้ดี ค่าน้ำหนักองค์ประกอบมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 กล่าวคือตัวแปรแฝงปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ (SIT) มีตัวแปรสังเกตได้ 2 ตัว คือ การสนับสนุนทางสังคม (SOC) และสัมพันธภาพในครอบครัว (FAM) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบเท่ากับ 0.75 และ 0.60 ตามลำดับ ทั้งนี้ตัวแปรสังเกตได้ด้านการสนับสนุนทางสังคม (SOC) มีความสำคัญต่อตัวแปรแฝงปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์มากที่สุด

โมเดลการวัดของตัวแปรแฝงปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม (PSY) พบว่าตัวแปรสังเกตได้ด้านภาวะซึมเศร้า (DEP) สามารถใช้แทนตัวแปรแฝงได้ดี ค่าน้ำหนักองค์ประกอบมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 กล่าวคือตัวแปรแฝงปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม (PSY) มีตัวแปรสังเกตได้ 2 ตัว คือ ภาวะซึมเศร้า (DEP) และการควบคุมตนเอง (SEL) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบเท่ากับ 0.89 และ 0.12 ตามลำดับ ทั้งนี้ตัวแปรสังเกตได้ด้านภาวะซึมเศร้า (DEP) มีความสำคัญต่อตัวแปรแฝงปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิมมากที่สุด

โมเดลการวัดของตัวแปรแฝงทอมปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม (SIT*PSY) พบว่าตัวแปรสังเกตได้ทอมปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม (SIT*PSY) สามารถใช้แทนตัวแปรแฝงได้ดี ค่าน้ำหนักองค์ประกอบมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 กล่าวคือตัวแปรแฝงทอมปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม (SIT*PSY) มีตัวแปรสังเกตได้ คือ ทอมปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม (SIT*PSY) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบเท่ากับ 0.94 ทั้งนี้ตัวแปรสังเกตได้ทอมปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม (SIT*PSY) มีความสำคัญต่อตัวแปรแฝงทอมปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิมมากที่สุด

โมเดลการวัดของตัวแปรแฝงด้านพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (IA) พบว่าตัวแปรสังเกตได้พฤติกรรมติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ (SN) สามารถใช้แทนตัวแปรแฝงได้ดี ค่าน้ำหนักองค์ประกอบมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 กล่าวคือตัวแปรแฝงด้านพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตมีตัวแปรสังเกตได้ 3 ตัว คือ พฤติกรรมติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ (SN) พฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ (CH) และพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ (GA) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบเท่ากับ 0.52, 0.49 และ 0.38 ตามลำดับ ทั้งนี้ตัวแปรสังเกตได้ด้านพฤติกรรมติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ (SN) มีความสำคัญต่อตัวแปรแฝงด้านพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตมากที่สุด

ตาราง 19 ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลของโมเดลอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะ
สถานการณ์และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

ตัวแปรเหตุ	พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต		
	DE	IE	TE
ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์	0.71*	-	0.71*
ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม	0.56*	-	0.56*
เทอมปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม	-0.19*	-	-0.19*
R^2	0.72		

หมายเหตุ: DE = อิทธิพลทางตรง (Direct Effect), IE = อิทธิพลทางอ้อม (Indirect Effect), TE = อิทธิพลรวม (Total Effect), * = $p < 0.05$

จากตาราง 19 พบว่าปัจจัยเชิงสาเหตุทั้งหมดรวมกันอธิบายพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตได้ร้อยละ 72.00 โดยปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม และ เทอมปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ส่งอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.71, 0.56 และ -0.19 ตามลำดับ

จากการวิเคราะห์ โมเดลอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิมที่ ส่งผล ต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต สามารถ สรุปได้ว่า 1) ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต เป็นผลมาจากอิทธิพลการสนับสนุนทางสังคม และสัมพันธภาพในครอบครัว ในระดับใกล้เคียงกัน กล่าวคือหากนักเรียนได้รับการสนับสนุนทางสังคมและมีสัมพันธภาพในครอบครัวอยู่ในระดับมาก จะส่งผล ทำให้นักเรียนมีแนวโน้มเกิดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตในระดับมาก ขึ้น 2) ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่มาจาก ภาวะซึมเศร้า กล่าวคือหากนักเรียนมีภาวะซึมเศร้าอยู่ในระดับมาก จะส่งผลให้นักเรียนมีแนวโน้มเกิดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตในระดับมาก ขึ้น 3) เทอมปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต พบว่าหากอิทธิพล ปฏิสัมพันธ์ อยู่ใน ระดับ มาก จะส่งผล ทำให้นักเรียนมีแนวโน้มเกิดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตในระดับน้อยลง

3.2 การวิเคราะห์ โมเดลเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลกำกับและอิทธิพลส่งผ่านของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

จากการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นเกี่ยวกับการกระจายข้อมูล พบว่าตัวแปรส่วนใหญ่มีการกระจายข้อมูลแตกต่างจากโค้งปกติ ดังนั้นผู้วิจัยจึงทำการแปลงข้อมูลก่อนนำมาวิเคราะห์ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้น สำหรับ ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ที่ใช้ในวิเคราะห์ แสดงรายละเอียดดังตาราง 20

ตาราง 20 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์โมเดลเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลกำกับและอิทธิพลส่งผ่านของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

ตัวแปร	GA	CH	SN	PER	FAM	SOC	DEP	SEL	SIT*PSY
GA	1.000								
CH	0.102*	1.000							
SN	0.150**	0.619**	1.000						
PER	-0.197**	-0.155**	-0.147**	1.000					
FAM	-0.131**	-0.150**	-0.194**	0.241**	1.000				
SOC	0.392**	0.248**	0.224**	-0.070	0.036	1.000			
DEP	0.132**	0.212**	0.224**	-0.079	-0.264**	0.088	1.000		
SEL	-0.063	-0.131**	-0.106*	0.171**	0.213**	0.003	-0.112*	1.000	
SIT*PSY	0.039	0.033	0.023	0.022	0.006	0.084	0.007	-0.180**	1.000

หมายเหตุ: ** = $p < 0.01$; * = $p < 0.05$

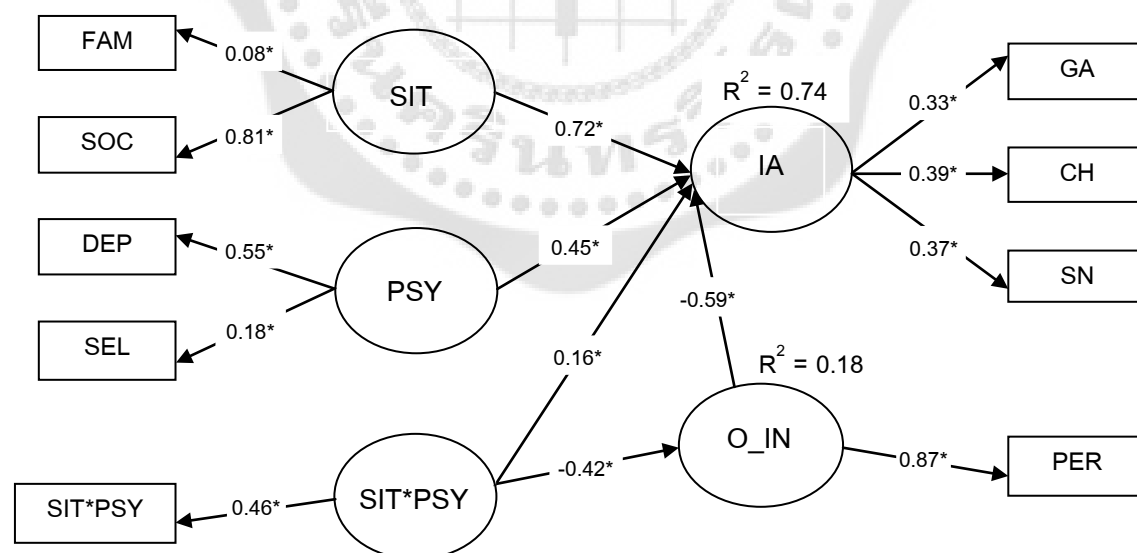
จากตาราง 20 แสดงผลการวิเคราะห์เมทริกซ์สหสัมพันธ์ของตัวแปรทั้ง 9 ตัว พบว่าค่าสหสัมพันธ์ของตัวแปรทั้ง 36 คู่ มีค่าแตกต่างจากศูนย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 จำนวน 20 คู่ และมีค่าแตกต่างจากศูนย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จำนวน 3 คู่ โดยตัวแปรพฤติกรรมติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ (SN) และตัวแปรพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ (CH) มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์สูงสุดเท่ากับ 0.619 ส่วนตัวแปรการควบคุมตนเอง (SEL) และตัวแปรการสนับสนุนทางสังคม (SOC) มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ต่ำสุดเท่ากับ 0.003

โมเดลเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลกำกับและอิทธิพลส่งผ่านของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต มีลักษณะเป็น แบบอิทธิพลของ ตัวแปรกำกับที่มีการส่งผ่าน (Mediated Moderation) โดยมีปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ (O_IN) วัดได้จากการรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต (PER) เป็นตัวแปรส่งผ่าน (Mediator) ผลการตรวจสอบ ความกลมกลืนของโมเดล การวัดกับข้อมูลเชิงประจักษ์ พบว่า

โมเดลมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ พิจารณาได้จากค่าสถิติไค-สแควร์ที่แตกต่างจากศูนย์อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ($\chi^2 = 8.13$, $df = 12$, $p = 0.77$) ดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (GFI) มีค่าเท่ากับ 0.99 ค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืนที่ปรับแก้ค่าแล้ว (AGFI) มีค่าเท่ากับ 0.98 ค่าดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของความคลาดเคลื่อนในการประมาณ (RMSEA) มีค่าเท่ากับ 0.00 และค่าดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของส่วนที่เหลือ (RMR) มีค่าเท่ากับ 0.02 จึงกล่าวได้ว่าแบบจำลองโมเดลเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลกำกับและอิทธิพลส่งผ่านของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ แสดงรายละเอียดดัง ตาราง 21 ภาพประกอบ 15 ตาราง 22 และตาราง 23

ตาราง 21 ค่าดัชนีความสอดคล้องและดัชนีเปรียบเทียบของโมเดล เชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลกำกับและอิทธิพลส่งผ่านของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

ดัชนี	χ^2	df	p-value	GFI	AGFI	RMSEA	RMR
เกณฑ์	-	-	>0.05	>0.90	>0.90	<0.05	<0.05
ค่าสถิติในโมเดล	8.13	12	0.77	0.99	0.98	0.00	0.02



Chi-Square = 8.13, $df = 12$, $p = 0.77$, RMSEA = 0.00

ภาพประกอบ 15 การประมาณค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลมาตรฐานของโมเดลเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลกำกับและอิทธิพลส่งผ่านของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

ตาราง 22 ค่าน้ำหนักองค์ประกอบของโมเดลเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลกำกับและอิทธิพลส่งผ่านของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

ตัวแปรสังเกตได้ ภายนอก	b	SE	t	SC	ตัวแปรสังเกตได้ ภายใน	b	SE	t	SC
SIT					O_IN				
FAM	1.00	-	-	0.08	PER	1.00	-	-	0.87
SOC	0.56	0.39	2.63	0.81	IA				
PSY					GA	1.00	-	-	0.33
DEP	1.00	-	-	0.55	CH	1.25	0.33	3.72	0.39
SEL	0.56	0.12	4.49	0.18	SN	1.10	0.30	3.66	0.37
SIT*PSY					Chi-square = 8.13, df = 12, p = 0.77, GFI = 0.99,				
SIT*PSY	1.00	-	-	0.46	AGFI = 0.98, RMSEA = 0.00, RMR = 0.02				

จากภาพประกอบ 15 และตาราง 22 เมื่อพิจารณาถึงโมเดลการวัดของตัวแปรแฝงปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ (SIT) พบว่าตัวแปรสังเกตได้ด้านการสนับสนุนทางสังคม (SOC) สามารถใช้แทนตัวแปรแฝงได้ดี มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบ สูงสุดเท่ากับ 0.81 อย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 กล่าวคือตัวแปรสังเกตได้ด้านการสนับสนุนทางสังคม (SOC) มีความสำคัญต่อตัวแปรแฝงปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์มากที่สุด

โมเดลการวัดของตัวแปรแฝงปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม (PSY) พบว่าตัวแปรสังเกตได้ด้านภาวะซึมเศร้า (DEP) สามารถใช้แทนตัวแปรแฝงได้ดี มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบสูงสุดเท่ากับ 0.55 อย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 กล่าวคือตัวแปรสังเกตได้ด้านภาวะซึมเศร้า (DEP) มีความสำคัญต่อตัวแปรแฝงปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิมมากที่สุด

โมเดลการวัดของตัวแปรแฝงเทอมปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม (SIT*PSY) พบว่าตัวแปรสังเกตได้เทอมปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม (SIT*PSY) สามารถใช้แทนตัวแปรแฝงได้ดี มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบ เท่ากับ 0.46 อย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 กล่าวคือตัวแปรสังเกตได้เทอมปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม (SIT*PSY) มีความสำคัญต่อตัวแปรแฝงเทอมปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิมมากที่สุด

โมเดลการวัดของตัวแปรแฝงปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ (O_{IN}) พบว่า ตัวแปรสังเกตได้ด้านการรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต (PER) สามารถใช้แทนตัวแปรแฝงได้ดี มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบ เท่ากับ 0.87 อย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 กล่าวคือตัวแปรสังเกตได้ด้านการรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต (PER) มีความสำคัญต่อตัวแปรแฝงปัจจัยด้าน จิตลักษณะตามสถานการณ์มากที่สุด

โมเดลการวัดของตัวแปรแฝงด้านพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (IA) พบว่าตัวแปรสังเกตได้ พฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ (CH) สามารถใช้แทนตัวแปรแฝงได้ดี มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบ สูงสุด เท่ากับ 0.39 อย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 กล่าวคือตัวแปรสังเกตได้ด้านพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ (CH) มีความสำคัญต่อตัวแปรแฝงด้านพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตมากที่สุด

ตาราง 23 ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลของ โมเดล เชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลกำกับและอิทธิพลส่งผ่านของ พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

ตัวแปรเหตุ	ตัวแปรผล					
	ปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์			พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต		
	DE	IE	TE	DE	IE	TE
ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์	-	-	-	0.72*	-	0.72*
ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม	-	-	-	0.45*	-	0.45*
เทอมปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม	-0.42*	-	-0.42*	0.16*	0.25*	0.41*
ปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์	-	-	-	-0.59*	-	-0.59*
R ²	0.18			0.74		

หมายเหตุ: DE = อิทธิพลทางตรง (Direct Effect), IE = อิทธิพลทางอ้อม (Indirect Effect), TE = อิทธิพลรวม (Total Effect), * = $p < 0.05$

จากตาราง 23 พบว่า ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ ปัจจัย ด้านจิตลักษณะ ตามสถานการณ์ ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม และเทอมปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และปัจจัยด้าน จิตลักษณะ เดิม ส่งอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตแตกต่างจากศูนย์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.72, -0.59, 0.45 และ 0.16 ตามลำดับ แสดงว่าปัจจัยเชิงสาเหตุทั้ง 4 ปัจจัย เป็นสาเหตุของ การเกิดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ของนักเรียน นอกจากนี้เทอมปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และปัจจัยด้านจิต

ลักษณะเดิม ส่งอิทธิพลทางอ้อมต่อ พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต โดยผ่านปัจจัย ด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ แตกต่างจากศูนย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลทางอ้อมเท่ากับ 0.25 ซึ่งตัวแปรทั้งหมดรวมกันอธิบายพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตได้ร้อยละ 74.00

จากการวิเคราะห์โมเดลเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลกำกับและอิทธิพลส่งผ่านของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต สามารถสรุปได้ว่า 1) ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่มาจากการสนับสนุนทางสังคม กล่าวคือหากนักเรียนได้รับการสนับสนุนทางสังคมอยู่ในระดับมาก จะส่งผลให้นักเรียนมีแนวโน้มเกิดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตในระดับมาก ขึ้น 2) ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่มาจากภาวะซึมเศร้า กล่าวคือหากนักเรียนมีภาวะซึมเศร้าอยู่ในระดับมาก จะส่งผลให้นักเรียนมีแนวโน้มเกิดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตในระดับมาก ขึ้น 3) อิทธิพลเทอมปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต พบว่าหากอิทธิพลปฏิสัมพันธ์อยู่ในระดับมาก จะส่งผลให้นักเรียนมีแนวโน้มเกิดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตในระดับมากขึ้น

จากการศึกษาอิทธิพลของปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ (O_IN) ที่ทำหน้าที่เป็นตัวแปรส่งผ่านในโมเดล การวิเคราะห์ พบว่าปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ (O_IN) ได้รับอิทธิพลทางตรงจากเทอมปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ($SIT*PSY$) ($\beta = -0.42$) และส่งอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (IA) ($\beta = -0.59$) แตกต่างจากศูนย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 กล่าวคือหากนักเรียนมีการรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต อยู่ในระดับมาก จะส่งผลให้นักเรียนมีแนวโน้มเกิดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตในระดับน้อยลง

เมื่อพิจารณาความสามารถในการอธิบายพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของ โมเดลเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลกำกับและอิทธิพลส่งผ่านของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ที่มีปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์เป็นตัวแปรส่งผ่าน พบว่าปัจจัยเชิงสาเหตุทุกตัวมีความสามารถในการอธิบายพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตได้สูงกว่าโมเดลอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ที่ไม่ได้มีการศึกษาอิทธิพลของตัวแปรส่งผ่าน แสดงว่าตัวแปรส่งผ่านปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ มีความสามารถในการอธิบายพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตในโมเดลได้เพิ่มมากขึ้น

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษา โมเดลเชิงสาเหตุที่มี อิทธิพลกำกับและอิทธิพลส่งผ่านของ พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อศึกษาอิทธิพลของ ปัจจัยด้านลักษณะ สถานการณ์ ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม และปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ ที่ส่งผลต่อ พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต 2) เพื่อศึกษาอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต 3) เพื่อศึกษาอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ ระหว่าง ปัจจัยด้าน ลักษณะสถานการณ์ และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติด อินเทอร์เน็ตผ่านปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์

กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในงานวิจัย คือนักเรียนจาก โรงเรียนในสังกัดสำนักงาน เขตพื้นที่ การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3 จังหวัดนนทบุรี ที่มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต โดยผู้วิจัยได้คำนวณ จำนวนกลุ่มตัวอย่างจากเกณฑ์ของ แฮร์ และคนอื่น ๆ (Hair; et al. 2010) ที่กล่าวว่าในการวิเคราะห์ ความสัมพันธ์โครงสร้างเชิงสาเหตุ ควรใช้จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 10 - 20 ตัวอย่างต่อจำนวน พารามิเตอร์ ซึ่งโมเดลที่ศึกษาในงานวิจัยมีทั้งหมด 31 พารามิเตอร์ จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสม จึงควรมีขนาด 310 - 620 คน สำหรับขั้นตอนในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยใช้วิธี การสุ่ม ตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multistage Random Sampling) ทำให้ได้นักเรียนจำนวน 1,419 คน จากทั้งหมด 6 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนสตรีนนทบุรี โรงเรียนเบญจมราชานุสรณ์ โรงเรียนศรีบุญ- ยานนท์ โรงเรียนรัตนวิเศษ โรงเรียนนนทบุรีพิทยาคม และโรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี) นนทบุรี จากนั้นผู้วิจัยให้นักเรียนจำนวน 1,419 คน ตอบแบบสอบถามและแบบวินิจฉัยการติด อินเทอร์เน็ต (Diagnostic Questionnaire: DQ) โดยพิจารณาจากนักเรียนที่ตอบแบบวินิจฉัย “ใช่” ตั้งแต่ 4 ข้อขึ้นไป จัดเป็นกลุ่มที่ผ่านการคัดกรองของผู้ที่มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ได้ทั้งหมด 550 คน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มตัวอย่างอย่างสุ่มจำนวน 150 คน สำหรับใช้ตรวจสอบคุณภาพ เครื่องมือ และกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน สำหรับใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เมื่อนำมาวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยการหาค่าความสอดคล้องภายในด้วยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) ของ ครอนบาค และวิเคราะห์อำนาจจำแนก ผลการวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือจากกลุ่มตัวอย่าง ทดลองใช้จำนวน 150 คน พบว่าเครื่องมือวัดแต่ละฉบับมี ค่าความเชื่อมั่นอยู่ระหว่าง 0.75 ถึง 0.92 มีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.30 ถึง 0.78 จากการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือแสดงให้เห็น ว่า เครื่องมือทุกฉบับมีความเที่ยงตรง และความเชื่อมั่นเพียงพอที่ในการ นำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูล สำหรับการวิเคราะห์ได้

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปด้วยค่า สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.) ค่าความเบ้ (Skewness: Sk) และค่าความโด่ง (Kurtosis: Ku) และใช้วิธีวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้างเชิงเส้น (Structural Equation Model: SEM) เพื่อตอบความมุ่งหมายของการวิจัย

สรุปผลการวิจัย

การศึกษามอเดลเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลกำกับและอิทธิพลส่งผ่านของพฤติกรรมติดอินเทอร์เนต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดนนทบุรี ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พร้อมทั้ง คัดเลือกตัวแปร ปัจจัยเชิงสาเหตุ สำหรับใช้ในงานวิจัย ได้แก่ 1) ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ ประกอบด้วย สัมพันธภาพในครอบครัว และการสนับสนุนทางสังคม 2) ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ประกอบด้วย ภาวะซึมเศร้า และการควบคุมตนเอง 3) ปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ ประกอบด้วย การรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เนต 4) เทอมปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม จากการตรวจสอบความสอดคล้องของ โมเดลเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลกำกับและอิทธิพลส่งผ่านของพฤติกรรมติดอินเทอร์เนต พบว่าโมเดลการวัดมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ พิจารณาได้จากค่าสถิติไค-สแควร์ที่แตกต่างจากศูนย์อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ($\chi^2 = 8.13$, $df = 12$, $p = 0.77$) ดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (GFI) มีค่าเท่ากับ 0.99 ค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืนที่ปรับ แก่ค่าแล้ว (AGFI) มีค่าเท่ากับ 0.98 ค่าดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของความคลาดเคลื่อนในการประมาณ (RMSEA) มีค่าเท่ากับ 0.00 และค่าดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของส่วนที่เหลือ (RMR) มีค่าเท่ากับ 0.02 ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. ปัจจัยด้านลักษณะ สถานการณ์ ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม และปัจจัย ด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ ส่งอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เนต แตกต่างจากศูนย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จากการตรวจสอบอิทธิพลของ โมเดลเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลกำกับและอิทธิพลส่งผ่านของพฤติกรรมติดอินเทอร์เนต พบว่า ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ (สัมพันธภาพในครอบครัว และการสนับสนุนทางสังคม) ส่งอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เนตสูงสุด มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.72 รองลงมาคือ ปัจจัย ด้านจิตลักษณะ ตามสถานการณ์ (การรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เนต) มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ - 0.59 และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม (ภาวะซึมเศร้า และการควบคุมตนเอง) มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.45 ตามลำดับ แสดงว่าหากนักเรียนมีสัมพันธภาพในครอบครัว การสนับสนุนทางสังคม ภาวะซึมเศร้า และการควบคุมตนเอง อยู่ในระดับมาก จะส่งผลให้นักเรียนมีแนวโน้มเกิดพฤติกรรมติดอินเทอร์เนตใน ระดับมากขึ้น นอกจากนี้หากนักเรียนมีการรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เนตในด้านของประโยชน์และโทษที่มากจากการใช้งานอยู่ในระดับน้อย จะส่งผลให้นักเรียนมีแนวโน้มเกิดพฤติกรรมติดอินเทอร์เนตในระดับมากขึ้น

2. อิทธิพลของปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และปัจจัยด้าน

จิตลักษณะเดิม ส่งอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต แตกต่างจากศูนย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อไม่ได้ศึกษาอิทธิพลของตัวแปรส่งผ่าน มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ -0.19 แสดงว่าหากอิทธิพลปฏิสัมพันธ์อยู่ในระดับน้อย จะส่งผลให้นักเรียนมีแนวโน้มเกิดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตในระดับมาก และเมื่อศึกษาอิทธิพลของตัวแปรส่งผ่าน มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.16 แสดงว่าหากอิทธิพลปฏิสัมพันธ์อยู่ในระดับมาก จะส่งผลให้นักเรียนมีแนวโน้มเกิดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตในระดับมากขึ้น

3. อิทธิพลของปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และปัจจัยด้าน

จิตลักษณะเดิม ส่งอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ผ่านปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ แตกต่างจากศูนย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยเทอมปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ส่งอิทธิพลทางอ้อมต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ผ่านปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.25

อภิปรายผล

ในการตรวจสอบความสอดคล้องของโมเดลการวัด พบว่า โมเดลเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลกำกับและอิทธิพลส่งผ่านของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยปัจจัยเชิงสาเหตุสามารถอธิบายพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตได้ร้อยละ 74.00 เมื่อพิจารณาพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตทั้ง 3 กิจกรรม พบว่าพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ให้ความสำคัญกับพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์มากที่สุด รองลงมาคือ พฤติกรรมติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ และพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่าในปัจจุบันการสนทนาออนไลน์เป็นกิจกรรมที่สามารถดึงดูดให้เยาวชนเข้ามาใช้งานอินเทอร์เน็ตในปริมาณที่มากจนถึงขั้นเสพติด ผลการวิเคราะห์ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลทางตรงและอิทธิพลทางอ้อมของโมเดล เชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลกำกับและอิทธิพลส่งผ่านของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต เพื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัยแสดงรายละเอียดดังนี้

1. อิทธิพลของปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม และปัจจัยด้าน

จิตลักษณะตามสถานการณ์ มีอิทธิพลทางตรงต่อ พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 โดยปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ส่งอิทธิพลทางตรงมีค่าเป็นบวกกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ส่วนปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ ส่งอิทธิพลทางตรงมีค่าเป็นลบกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

เมื่อพิจารณาปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ สามารถวัดได้จาก สัมพันธภาพในครอบครัว และการสนับสนุนทางสังคม ทั้งนี้ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่มาจากการสนับสนุนทางสังคม เนื่องจากเวลาส่วนใหญ่ของ วัยรุ่นจะอยู่ที่โรงเรียนมากกว่าที่บ้าน เมื่อต้องอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นเป็นเวลานานวัยรุ่นย่อมปฏิบัติตาม กฎเกณฑ์ของกลุ่ม เพื่อให้เป็นที่ยอมรับจากกลุ่มเพื่อน แม้บางครั้งอาจรู้สึกไม่เต็มใจก็ตาม สำหรับอิทธิพลของสื่อมวลชนนั้น วัยรุ่นจะเลือก รับสื่อที่สอดคล้องกับความคิดเห็นและความสนใจของตน และรับสื่อที่เสนอเรื่องราวในแนวเดียวกันบ่อยครั้ง ดังนั้นหากนักเรียนได้รับการกระตุ้นจากเพื่อนหรือสื่อมวลชนในการเข้าใช้อินเทอร์เน็ตบ่อยครั้ง ย่อมทำให้นักเรียนคล้อยตามได้ง่ายถ้าหากมีความสนใจในกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตนั้น ๆ อยู่แล้ว จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าหากนักเรียนมีกา รสนับสนุนทางสังคม อยู่ในระดับมาก จะส่งผล ให้นักเรียนมีแนวโน้มเกิดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตในระดับมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ พรทิพย์ ร่มนุ่น (2550) ได้ศึกษา ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ของนักเรียนระดับประถมศึกษาโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครปฐม เขต 2 พบว่าการสนับสนุนทางสังคมมีค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยของตัวพยากรณ์ในรูปคะแนนมาตรฐาน (Beta) เท่ากับ 0.57 แสดงว่าการสนับสนุนทางสังคมมีความสัมพันธ์ ทางบวก กับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต งานวิจัยของ เนติมา กมลเลิศ (2549) ได้ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 พบว่าการสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อนเป็น หนึ่งในปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ต และงานวิจัยของ นันทวิมล สหัสขัยรุ่งเรือง (2549) ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมและสาเหตุการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นวัยต่าง ๆ พบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ช่วงอายุ 16 – 20 ปี มักจะเล่นเกมออนไลน์เนื่องจากบุคคลใกล้ชิดชักชวน และเกิดจากความอยากรู้อยากลอง สำหรับสัมพันธภาพในครอบครัว พรทิพย์ ร่มนุ่น (2550) ได้กล่าวว่าครอบครัวเป็นสถาบันทางสังคมที่สำคัญ เป็นรากฐานที่ปลูกฝังการขัดเกลาทางสังคมให้กับเด็กพ่อแม่ผู้ปกครองจะต้องรับรู้เข้าใจและเปิดรับฟังความคิดเห็นโดยการแลกเปลี่ยนกัน อบรมสั่งสอน ปลูกฝังจิตสำนึก ให้ความสนใจในสิ่งที่เด็กสนใจด้วย เช่น การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ การเล่นอินเทอร์เน็ตทั้งนี้ผู้ปกครองควรจะให้คำแนะนำถึงข้อดีข้อเสีย ของการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อ ให้เด็กได้เข้าใจ รวมทั้งการเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับเด็กให้เด็กได้สังเกตจากการกระทำการปฏิบัติของพ่อแม่ใน ทางที่ดี จากงานวิจัยของ ไชยรัตน์ บุตรพรหม (2545) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร ในการวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์ เพียร์สัน พบว่าความสัมพันธ์ในครอบครัวเป็นปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต งานวิจัยของ ณัฐปภัสร จันทรหอม (2551) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่น โดยเก็บข้อมูลจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาใน

เขตบางกะปิ พบว่าความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครอง และวัยรุ่นมีความสัมพันธ์ต่อการติดเกมออนไลน์ และงานวิจัยของ จารวี ยั่งยืน (2549) ได้ศึกษาสัมพันธภาพในครอบครัว สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์กับพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ พบว่าสัมพันธภาพในครอบครัวมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงให้เห็นว่าสัมพันธภาพในครอบครัวมีความสัมพันธ์กับ พฤติกรรม ติดอินเทอร์เน็ต แต่ไม่สามารถ กล่าวได้ว่านักเรียนที่มีสัมพันธภาพในครอบครัวที่ดี จะไม่มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต หรือนักเรียนที่มีสัมพันธภาพในครอบครัว ที่ไม่ดี จะมีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต จากผลการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่าหากนักเรียนมีความสัมพันธ์กับ ครอบครัวในระดับมาก จะส่งผลให้นักเรียนมีแนวโน้มเกิดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตในระดับมากขึ้น ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก นักเรียนที่มีสัมพันธภาพในครอบครัว ที่ดี ผู้ปกครองอาจจะสนับสนุนในด้าน อุปกรณ์ต่าง ๆ ที่สามารถใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ เช่น แท็บเล็ต สมาร์ทโฟน เมื่อเข้าถึงอินเทอร์เน็ต ได้ง่ายขึ้น จึงอาจทำให้นักเรียน มีแนวโน้มเกิดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตได้ เช่นเดียวกัน ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่า สภาพแวดล้อม ความเป็นอยู่ทางค ครอบครั การอบรมเลี้ยงดู ของนักเรียน ที่มีความแตกต่างกัน จะส่งผลให้พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกัน

ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม สามารถวัดได้จากภาวะซึมเศร้า และการควบคุมตนเอง ทั้งนี้ ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่มาจาก ภาวะซึมเศร้า โดยภาวะซึมเศร้า นั้นอาจเกิดขึ้นก่อนหรือหลังจากการมีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต เพราะทางวารสารการแพทย์ได้กล่าวว่า พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตและภาวะซึมเศร้านั้นมีความเกี่ยวข้องกัน แต่ยังไม่สามารถบอกได้ว่าการใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไปเกิดจากภาวะซึมเศร้า หรือภาวะซึมเศร้า เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไป (สุกรี สินธุภิญโญ. 2554) จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าหากนักเรียนมีภาวะซึมเศร้าอยู่ในระดับมาก ย่อมทำให้นักเรียนมีแนวโน้มเกิดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตในระดับมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ วัชรวิ ชนคุรุธรรม (2552) และงานวิจัยของ ฮา และคนอื่น ๆ (Ha; et al. 2007) ได้ศึกษาการตรวจสอบตัวแปรทำนายพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น และศึกษาเกี่ยวกับอาการซึมเศร้าและการติดอินเทอร์เน็ตในกลุ่มวัยรุ่นในประเทศเกาหลี พบว่าภาวะซึมเศร้ามีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต สำหรับ การควบคุมตนเอง ยัง (Young. 1996) และ ยังและโรเจอร์ (Young; & Rogers. 1998) ได้ทำการศึกษาลักษณะของ พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต พบว่ามีลักษณะพื้นฐานเหมือนกับการติด การพนัน ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่ไม่สามารถควบคุมได้และไม่เกี่ยวข้อง กับการใช้สารมึนเมา บุคคลจะมีลักษณะหมกมุ่น สูญเสียการควบคุม มีความต้องการใช้มากขึ้น และจะมีอาการกระวนกระวายเมื่อต้องหยุดหรือเลิกใช้ (ธนิกานต์ มาษะศิริานนท์. 2545; อ้างอิงจาก Young. 1996; Young; & Rogers. 1998) จึงกล่าวได้ว่าบุคคลที่

มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตจะไม่สามารถควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตของตนเองได้ จากงานวิจัยของ วิลลักษณะ ทองคำบรรจง (2553) พบว่าตัวแปรการควบคุมตนเองส่งอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตในกิจกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ และกิจกรรมสนทนาออนไลน์ โดยเฉพาะพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางลบอย่างเด่นชัดที่สุดจากตัวแปรการควบคุมตนเอง ซึ่งไม่สอดคล้องกับผลการวิจัยครั้งนี้ที่แสดงให้เห็นว่าหากนักเรียนมีการควบคุมตนเองอยู่ในระดับมาก จะส่งผลให้นักเรียนมีแนวโน้มเกิดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตในระดับมากขึ้น ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากนักเรียนมีการรับรู้เกี่ยวกับตนเองว่าสามารถ ควบคุมพฤติกรรมของตนเองได้ แต่ในความเป็นจริงนักเรียนอาจจะไม่ มีความ สามารถ ในการ ควบคุมพฤติกรรมของตนเอง ถึงแม้ว่าผลที่ได้จะไม่สอดคล้องกับงานวิจัย ชิ้นอื่น ๆ แต่สามารถ กล่าวได้ว่าการควบคุมตนเองมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต สอดคล้องกับ งานวิจัยของ อัครเดช หอเจริญ (2553) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการควบคุมตนเองกับพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่าการควบคุมตนเองมีความสัมพันธ์กับระดับชั้นที่เริ่มเล่นเกมนอนไลน์ เวลาที่เล่นเกมใน 6 เดือนที่ผ่านมา ช่วงวันที่มักเล่นเกม การเล่นเกมเฉลี่ยในแต่ละวัน และ ระดับการติดเกมนอนไลน์

ปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ สามารถวัดได้จากการรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต ทั้งนี้การรับรู้เป็นกระบวนการนำข้อมูลเข้าสู่สมอง โดยผ่านประสาทสัมผัสต่าง ๆ แล้วเก็บรวบรวมจดจำสิ่งเหล่านั้นไว้เป็นประสบการณ์ การรับรู้จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อมีสิ่งเร้ามากระตุ้น ซึ่งสิ่งเร้าภายนอกและสิ่งเร้าภายในต่างก็มีอิทธิพลต่อการรับรู้ทั้งสิ้น ในกระบวนการ การรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตผู้ใช้อินเทอร์เน็ตอาจจะเริ่มสนใจหรือเริ่มใช้ด้วยสาเหตุที่แตกต่างกันออกไปตามอิทธิพลของสิ่งเร้าที่มีต่อการรับรู้ ทั้งสิ่งเร้าภายนอกและสิ่งเร้าภายในของแต่ละบุคคล ดังนั้นเมื่อนักเรียนให้ความสนใจต่อการเข้าใช้อินเทอร์เน็ตในการทำกิจกรรมใด ๆ ก็ตาม ย่อมควรที่จะศึกษาประโยชน์และโทษจากการใช้อินเทอร์เน็ตด้วย เพราะเพียงแคคลิกก็อาจจะเปลี่ยนแปลงโลกของนักเรียนได้อย่างฉับพลัน จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าหากนักเรียนมีการรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตในระดับมาก จะส่งผลให้นักเรียนมีแนวโน้มเกิดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตในระดับน้อยลง สอดคล้องกับงานวิจัยของ เนติมา กมลเลิศ (2549) ได้ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 4 พบว่าการรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต เป็นหนึ่งในปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ต และงานวิจัยของ พรทิพย์ ร่มนุ้ม (2550) พบว่าการรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์ทางลบกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้สภาพแวดล้อมทางสังคมและการรับรู้มีประสิทธิภาพในการทำนายร่วมกันต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

2. อิทธิพลของ ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ปัจจัยด้าน ลักษณะสถานการณ์ และปัจจัยด้าน จิตลักษณะ เดิม มีอิทธิพลทางตรงต่อ พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

เนื่องจากแบนดูรา (Bandura) ได้เสนอ แนวคิดของ ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social Cognitive Theory) ไว้ว่าพฤติกรรมของบุคคล สภาพแวดล้อม และปัจจัยภายในบุคคล มีผลต่อการเรียนรู้และการกระทำ ถึงแม้ว่าปัจจัยทั้งสามจะทำหน้าที่กำหนดซึ่งกันและกัน แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าปัจจัยเหล่านี้จะกำหนดกันอย่างเท่าเทียม บางปัจจัยอาจมีอิทธิพลมากกว่าอีกปัจจัย และอิทธิพลของปัจจัยทั้งสามนั้นไม่ได้เกิดขึ้นพร้อม ๆ กัน หากแต่ต้องอาศัยเวลาในการที่ปัจจัยใดปัจจัยหนึ่งจะมีผลต่อการกำหนดปัจจัยอื่น ๆ (ประทีป จินวี. 2540; อ้างอิงจาก Bandura. 1986) ในการนำทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism Model) ซึ่งเป็นทฤษฎีที่ใช้อธิบายสาเหตุของพฤติกรรมของมนุษย์ มาใช้ในการศึกษาร่วมกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม โดยนำปัจจัยด้านสภาพแวดล้อม และปัจจัย ภายในบุคคล มาปฏิสัมพันธ์ร่วมกันทำให้เกิดเป็นตัวแปรใหม่ ทั้งนี้ การศึกษาทฤษฎีปฏิสัมพันธ์ช่วยให้เห็นมุมมองเกี่ยวกับสาเหตุของ การเกิดพฤติกรรมในหลายด้านมากขึ้น (ตุจเดือน พันธมนาวิน. 2550; อ้างอิงจาก ตวงเดือน พันธมนาวิน. 2541; 2548ก) สำหรับรูปแบบ การวิเคราะห์ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม ผู้วิจัยใช้ แนวคิดของชูว์เมคเกอร์ และโลแม็กซ์ (Schumacker; & Lomax. 2010) มาเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย เพราะเป็นวิธีที่สามารถนำมาปรับใช้กับโมเดลการวิเคราะห์ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์ที่มีความซับซ้อน ผลจากการวิจัย แสดงให้เห็นว่า พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตไม่ได้เกิดขึ้นเพียงเพราะได้รับอิทธิพลมาจากปัจจัยด้านลักษณะ สถานการณ์ และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิมนั้น แต่ยังได้รับอิทธิพลมาจากทฤษฎีปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ปัจจัยด้าน ลักษณะสถานการณ์ และปัจจัยด้าน จิตลักษณะ เดิม ที่ทำหน้าที่ร่วมกันอธิบาย พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียน กล่าวคือหากนักเรียนมีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตในกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งอยู่ในระดับมาก บุคคลใกล้ชิดหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรให้ความสำคัญกับปัจจัย ที่ทำให้เกิดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตทั้งสองด้านควบคู่กันไป

3. อิทธิพลของ ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ปัจจัยด้าน ลักษณะสถานการณ์ และปัจจัยด้าน จิตลักษณะ เดิม มีอิทธิพลต่อ พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต โดยผ่าน ปัจจัยด้าน จิตลักษณะ ตาม สถานการณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 3

ในการศึกษาพบว่าปัจจัยด้าน จิตลักษณะ ตามสถานการณ์ วัดได้จากการรับรู้เกี่ยวกับ อินเทอร์เน็ต ซึ่งทำหน้าที่เป็นตัวแปรส่งผ่าน ในโมเดล การวิเคราะห์ โดยตัวแปรส่งผ่าน ปัจจัยด้าน จิตลักษณะ ตามสถานการณ์ ได้รับอิทธิพลทางตรงมีค่าเป็นลบจากอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ มีค่า

สัมประสิทธิ์เท่ากับ -0.42 กล่าวคือหากอิทธิพลปฏิสัมพันธ์อยู่ในระดับมาก จะส่งผลให้ ปัจจัยด้านจิตลักษณะ ตามสถานการณ์อยู่ในระดับน้อยลง และปัจจัยด้านจิตลักษณะ ตามสถานการณ์ ส่งอิทธิพลทางตรงมีค่าเป็นลบต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต มีค่าสัมประสิทธิ์เท่ากับ -0.59 กล่าวคือนักเรียนที่มีการรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต อยู่ในระดับมาก จะมี แนวโน้มเกิด พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตน้อยกว่านักเรียนที่มีการรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต อยู่ในระดับน้อย ถึงแม้ว่าปัจจัยด้านจิตลักษณะ ตามสถานการณ์จะทำหน้าที่เป็นตัวแปรส่งผ่านของโมเดลการวิเคราะห์ อยู่ในระดับต่ำ แต่สามารถช่วยให้โมเดลเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลกำกับและอิทธิพลส่งผ่านของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต อธิบายพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตได้สูงกว่าโมเดลอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านจิตลักษณะสถานการณ์ และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ที่ไม่ได้มีการศึกษาอิทธิพลของตัวแปรส่งผ่าน นอกจากนี้ ปัจจัยด้าน จิตลักษณะ ตามสถานการณ์ได้รับอิทธิพลทางตรงจาก เทอมปฏิสัมพันธ์ซึ่งอธิบายได้ร้อยละ 18.00 ดังนั้นรูปแบบโมเดลในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้จึงมีลักษณะเป็นแบบอิทธิพลของตัวแปรกำกับที่มีการส่งผ่าน (Mediated Moderation) ซึ่งลักษณะของโมเดลที่ได้จากการวิเคราะห์ สอดคล้องกับงานวิจัย ของ อรุณา เจริญสุข (2552) ได้ศึกษาการพัฒนาโมเดลตัวแปรกำกับที่มีการส่งผ่านของสมรรถนะการตัดสินใจทางจริยธรรมและพฤติกรรมจริยธรรมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา : การประยุกต์ใช้ทฤษฎีรูปแบบปฏิสัมพันธ์นิยม ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรม และทฤษฎีต้นไม้อจริยธรรม พบว่าปัจจัยด้านจิต ลักษณะตามสถานการณ์ วัดจากได้จากทัศนคติต่อพฤติกรรมจริยธรรมเป็นตัวแปรส่งผ่านอิทธิพลของปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม และอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ที่มีต่อพฤติกรรมจริยธรรมได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยตัวแปรส่งผ่านทัศนคติต่อพฤติกรรมจริยธรรมส่งอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรม แสดงว่านักเรียนที่มีทัศนคติต่อพฤติกรรมจริยธรรมสูง จะมีพฤติกรรมจริยธรรมสูงกว่านักเรียนที่มีทัศนคติต่อพฤติกรรมจริยธรรมต่ำ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ผลการวิจัย แสดงให้เห็นได้ว่าปัจจัยด้านจิตลักษณะ สถานการณ์ วัดได้จาก การสนับสนุนทางสังคมเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ซึ่งการสนับสนุนทางสังคมที่สำคัญนั้นมาจากเพื่อนและสื่อมวลชน ดังนั้นผู้ปกครองควรมีส่วนร่วมในการเลือกบริโภคสื่อ และดูแลในด้านการคบเพื่อนของนักเรียน เพื่อเป็นการควบคุมการสนับสนุนทางสังคมที่นักเรียนได้รับจากสื่อต่าง ๆ ซึ่งจะช่วยลดการเกิดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตลงได้ นอกจากนี้ทางโรงเรียนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรร่วมกันจัดกิจกรรมหรือนิทรรศการที่ส่งเสริมให้นักเรียนใช้เวลาว่างอย่างเหมาะสม เช่น การแข่งกีฬา การแข่งขันทักษะทางวิชาการ

2. ผลการวิจัยแสดง เห็นได้ว่า ปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ วัดได้จาก การรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต เป็นปัจจัย ที่ส่งผล ต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ที่มีความสำคัญ รองลงมา ดังนั้นเมื่ออยู่ที่บ้าน ผู้ปกครองควรหาเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตร่วมกับนักเรียน ให้ความสนใจกับกิจกรรมที่นักเรียนสนใจ เช่น การเล่นเกมออนไลน์ การเข้าชมเว็บไซต์ต่าง ๆ เพื่อจะได้ให้คำแนะนำ และชี้แจงว่าสิ่งใดทำได้หรือทำไม่ได้ พร้อมทั้งบอกเหตุผลให้นักเรียนได้เข้าใจ นอกจากนี้ทางโรงเรียนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรจัดกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ในด้านประโยชน์และโทษจากการใช้อินเทอร์เน็ต เช่น การโต้วาที

3. ผลการวิจัยพบว่า การสนทนาออนไลน์มีความสำคัญต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต มากที่สุด ดังนั้นเมื่ออยู่ที่บ้านผู้ปกครองควรดูแลเอาใจใส่ หากิจกรรมทำร่วมกัน และพูดคุยกับนักเรียนให้มากขึ้น เพื่อให้นักเรียนได้ใช้เวลาส่วนใหญ่ร่วมกับครอบครัวมากกว่าการสนทนาออนไลน์ นอกจากนี้ทางโรงเรียนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ควรแนะนำวิธีการใช้การสนทนาออนไลน์ ให้เกิดประโยชน์มากกว่า การใช้ เพื่อความบันเทิง เช่น ใช้พูดคุยเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับการสอบแอดมิชชั่น และใช้พูดคุยเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความคิดเห็น ในเรื่องที่น่าสนใจ

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ผลการวิจัยพบว่าตัวแปรเชิงสาเหตุทั้งหมดสามารถอธิบายพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตได้ ร้อยละ 74.00 แสดงว่ายังมีตัวแปรอื่น ๆ ที่สามารถอธิบายพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตได้ จากการสังเคราะห์งานวิจัยพบว่ามีตัวแปรหลายตัวที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้วิจัยไม่ได้นำมาใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไป อาจมีการ ศึกษาตัวแปรอื่น ๆ ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตเพิ่มเติม เช่น การเห็นคุณค่าในตนเอง และความเหงา เป็นต้น

2. ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำแบบวินิจฉัยการติดอินเทอร์เน็ต (Diagnostic Questionnaire: DQ) ของ ยัง (Young, 1998) มาใช้คัดกรองนักเรียนที่มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ซึ่งผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มตัวอย่าง พบว่านักเรียนมีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตใน ทุก ๆ กิจกรรม อยู่ในระดับน้อย ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไปนักวิจัย ควรพัฒนา แบบคัดกรองกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ที่มีความเหมาะสมกับบริบท ของนักเรียนในประเทศไทย เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตอย่างชัดเจน



บรรณานุกรม

- โครงการติดตามสภาวะการณเด็กและเยาวชน. (2552). ข้อมูลโครงการ. สืบค้นเมื่อ 6 มีนาคม 2556, จาก <http://www.childwatchthai.org/issues.php>
- จรงค์ อินทร์เสวก. (2539). ผลการศึกษาเชิงจิตวิทยาแบบกลุ่มตามแนวคิดพิจารณาความเป็นจริงต่อการเพิ่มระดับการควบคุมตนเองและการลดการติดยาเสพติดซ้ำของผู้ติดยาเสพติดที่เข้ารับการรักษาในระยะถอนพิษยา. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- จรรยา สุวรรณทัต; และคนอื่น ๆ. (2521). พฤติกรรมศาสตร์ เล่ม 1 พื้นฐานความเข้าใจทางจิตวิทยา. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- จารวี ยั่งยืน. (2549). สัมพันธภาพในครอบครัว สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (พัฒนสังคมศาสตร์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- จารุณี มโนรา. (2546). ผลของการสร้างจินตภาพต่อภาวะซึมเศร้าของเด็กวัยรุ่นในสถานสงเคราะห์เด็กชายบ้านเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ พย.ม. (สุขภาพจิตและการพยาบาลจิตเวช). เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. ถ่ายเอกสาร.
- จิรปภา เลิศวุฒิ. (2547). การศึกษาเปรียบเทียบความเชื่อมั่นในตนเองและการควบคุมตนเองของเยาวชนที่กระทำความผิดและเยาวชนที่ไม่ได้กระทำความผิด. วิทยานิพนธ์ วท.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรามคำแหง. ถ่ายเอกสาร.
- จิรวรรณ มาทวิ. (2548). การศึกษาสาเหตุ ผลสืบเนื่อง และแนวทางในการลดพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์. ปริญญาโท. กศ.ม. (จิตวิทยาการแนะแนว). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ชมภูษ บวรวิทย์เลิศ. (2548). ภาวะซึมเศร้าและอารมณ์ขันในเด็กวัยรุ่น. วิทยานิพนธ์ พย.ม. (สุขภาพจิตและการพยาบาลจิตเวช). เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. ถ่ายเอกสาร.
- ชัชพงศ์ ตั้งมณี; และอรุณี กำลัง. (2545). พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ: คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

- ชายไทย รักษาชาติ. (2548). การค้าหญิงกับมิติเรื่องเพศวิถีและสื่อลามกในอินเทอร์เน็ต.
วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (สตรีศึกษา). เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
ถ่ายเอกสาร.
- ชื่นสมล อุกฤษฏ์วิริยะ. (2543). อิทธิพลของความสัมพันธ์ภายในครอบครัวที่มีผลต่อพฤติกรรม
เปิดรับสื่อวิทัศน์ประเภทเอ็กซ์ของเยาวชนไทย. วิทยานิพนธ์ ว.ม. (สื่อสารมวลชน).
กรุงเทพฯ. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- ไชยรัตน์ บุตรพรหม. (2545). ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในเขต
กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (สังคมวิทยา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- ณัฐปภัสร จันทรหอม. (2551). ปัจจัยที่มีผลต่อการติดเกมออนไลน์. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม.
(เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
ถ่ายเอกสาร.
- ณาดยา ฉาบนาถ. (2547). คอมพิวเตอร์เบื้องต้น เล่ม 5 ระบบเครือข่ายและอินเทอร์เน็ต.
กรุงเทพฯ: เอส.พี.ซี. บุ๊คส์.
- ณิชาภัทร รุจิรดาพร. (2551). ภาวะซึมเศร้าของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในโรงเรียน
สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ในเขต
กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ วท.ม. (สุขภาพจิต). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- ดวงใจ กสานติกุล. (2542). โรคซึมเศร้ารักษาหายได้และโรคอารมณ์ผิดปกติ. กรุงเทพฯ:
น้าอักษรการพิมพ์.
- ดวงพร หุตารมย์. (2550). การลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของเยาวชน : กรณีศึกษาผู้ผ่านการ
อบรมจากศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าว สสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่น
ราชนครินทร์. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (พัฒนามนุษย์และสังคม). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- ดุจเดือน พันธมนาวิน. (2550, ตุลาคม). รูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism model)
และแนวทางการตั้งสมมติฐาน ในการวิจัยสาขาจิตวิทยาพฤติกรรมศาสตร์ในประเทศไทย.
วารสารพัฒนาสังคม. 9(1): 85-117.
- ตะวันเศรษฐ์ เขื่อนนันท์. (2549). พฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ของกลุ่มผู้
เล่นเกมในระดับนักเรียน นักศึกษา. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. (วารสารสนเทศ). กรุงเทพฯ:
บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

- ทวีศักดิ์ กอนันต์กุล. (2544). ความก้าวหน้าของอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย. สืบค้นเมื่อ 28 ตุลาคม 2555, จาก <http://www.nectec.or.th/users/htk/milestones-th.html>
- หัตตดาว ลิ้มพะสุต. (2543). แบบแผนการอบรมเลี้ยงดูบุตร และสัมพันธภาพในครอบครัว. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (สังคมวิทยาประยุกต์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตมหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- ทัศนีย์ ทองสว่าง. (2543). สังคมวิทยา = Sociology. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ชนภัทร อนุมาน. (2544). การศึกษารายกรณีของนิสิตที่มีปัญหาสัมพันธภาพในครอบครัววิชาเอก ทัศนศิลป์ศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ชนิกานต์ มาฆะศิริานนท์. (2545). พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการเสพติดอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. (วารสารสนเทศ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- ธีรุตย์ กนกธร. (2553). การรับรู้สื่อดิจิทัลของสถาบันอุดมศึกษาเอกชนในมุมมองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายชั้นปีที่ 6 ในภาคตะวันออก. วิทยานิพนธ์ บธ.ม. (การตลาด). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- นงนุช โรจนเลิศ. (2533). การศึกษาตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมตนเองของนักเรียนวัยรุ่น. วิทยานิพนธ์. กศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- นันทวิธ สหชัยรุ่งเรือง. (2549). พฤติกรรมและสาเหตุการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นวัยต่าง ๆ : กรณีศึกษาร้าน N-Sign อำเภอพนัสนิคม จังหวัดชลบุรี. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (เทคโนโลยีทางการศึกษา). ชลบุรี: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา. ถ่ายเอกสาร.
- นันที ศุภมงคล. (2547). ความวิตกกังวล การสนับสนุนทางสังคม และกลวิธีการเผชิญปัญหาของ นิสิตนักศึกษา. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- นิตยา วรรณรัตน์. (2546). ผลของโปรแกรมการปรับพฤติกรรมทางปัญญาเพื่อพัฒนาการควบคุมตนเอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านแซ้ว จังหวัดแพร่. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (จิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว). เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย เชียงใหม่. ถ่ายเอกสาร.

- เนติมา กมลเลิศ. (2549). ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ต ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 โรงเรียนในเครือคณะเซนต์คาเบรียล เขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (พัฒนศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.
- บุษดี ศรีคำ. (2546). ความสัมพันธ์ระหว่าง ปัจจัยส่วนบุคคล การเปิดเผยตัวเอง การสนับสนุนทางสังคม ความหวังการรับรู้ภาวะสุขภาพ และสุขภาพจิตของผู้ติดเชื้อเอชไอวี/ผู้ป่วยเอดส์. วิทยานิพนธ์ พย.ม. (พยาบาลสุขภาพจิตและจิตเวช). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- ประทีป จินนี. (2540). การวิเคราะห์พฤติกรรมและการปรับพฤติกรรม. เอกสารประกอบการสอน. สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ประสิทธิ์ สวาสดีญาติ. (2535). ระบบเครือญาติและการจัดระเบียบสังคม. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปราณี จ้อยรอด. (2552). ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 ในเขตกรุงเทพมหานคร. ปรินิพนธ์ วท.ม. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ถ่ายเอกสาร.
- ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. (2544). จิตวิทยาการบริหารงานบุคคล = *Personnel management psychology*. กรุงเทพฯ: ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ.
- ผจงจิต อินทสุวรรณ; และคนอื่น ๆ. (2539). ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการติดยาเสพติดของเยาวชน. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. (รายงานการวิจัย ฉบับที่ 55).
- (2547). การวิจัยและพัฒนาพฤติกรรมกรบรีโภคด้วยปัญญาของเยาวชนไทย. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทร วิโรฒ. (รายงานการวิจัย ฉบับที่ 99).
- พนิดา ผกานรินทร์. (2544). ตัวแปรที่เกี่ยวข้องเกี่ยวข้องกับสัมพันธภาพระหว่างบุคคลในการปฏิบัติงานพยาบาลวิชาชีพโรงพยาบาลตากสิน กรุงเทพมหานคร. ปรินิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา) กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- พรทิพย์ ร่มนุ่น. (2550). ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครปฐม เขต 2. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (พัฒนศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.

- พลรพี ทุมมาพันธ์. (2554). ผลการใช้โปรแกรมการกำกับตนเองร่วมกับการสนับสนุนทางสังคมของครูที่มีต่อพฤติกรรมการเรียน ของนักเรียนระดับประถมศึกษาที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าความสามารถที่แท้จริง. ปรินญานิพนธ์ วท.ด. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- เพ็ญนภา กุลนภาดล. (2547). การศึกษาและพัฒนา การปฏิบัติหน้าที่ของสมาชิกครอบครัวในครอบครัวของผู้ป่วยโรคซึมเศร้า. ปรินญานิพนธ์ กศ.ด. (จิตวิทยาการให้คำปรึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- รวิกรานต์ นันทเวช. (2550). ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (โสตทัศนศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- รัฐพร ปุญญินันต์. (2547). สัมพันธภาพในครอบครัวกับพฤติกรรมสุขภาพที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารเสพติดของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนบางน้ำเปรี้ยววิทยา จังหวัดฉะเชิงเทรา. วิทยานิพนธ์ วท.ม. (สุขศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- รัศมี สารโจน์. (2547). การจำแนกกลุ่มการเสพติดอินเทอร์เน็ตของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยขอนแก่น. รายงานการศึกษานิพนธ์ วท.ม. (สถิติประยุกต์). ขอนแก่น: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ถ่ายเอกสาร.
- รายการไอที 24 ชั่วโมง. (2555). สถิติที่น่าสนใจและผลสำรวจพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2011. สืบค้นเมื่อ 5 กรกฎาคม 2555, จาก <http://www.it24hrs.com/2012/thailand-internet-user-2011/>
- ลัดดา แสนสีหา. (2536). ความซึมเศร้าและความคิดอัตโนมัติในทางลบของวัยรุ่นตอนปลาย. วิทยานิพนธ์ พย.ม. (สุขภาพจิตและการพยาบาลจิตเวช). เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. ถ่ายเอกสาร.
- วรรณรัตน์ รัตนวรงค์. (2549). การเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียนกับความสัมพันธ์ในครอบครัว. กรุงเทพฯ: คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. (รายงานการวิจัย).
- วราภรณ์ กุประดิษฐ์. (2551). การพัฒนาการรับรู้ความสามารถของตนเองและการควบคุมตนเองเพื่อหลีกเลี่ยงการใช้สารเสพติดของเยาวชน. วิทยานิพนธ์ ศษ.ด. (หลักสูตรและการสอน). ขอนแก่น: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ถ่ายเอกสาร.

- วรวิทย์ โอนพรัตน์วิบูล. (2549). กระบวนการตัดสินใจและอิทธิพลของสื่อบุคคลและสื่อมวลชนที่มีต่อการตัดสินใจเลิกเล่นการพนันฟุตบอลของกลุ่มผู้เล่นการพนันฟุตบอล. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. (นิเทศศาสตรพัฒนการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- วัชร รัตนธรรม. (2552). การตรวจสอบตัวแปรทำนายพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น. วิทยานิพนธ์ วท.ม. (การวัดและเทคโนโลยีทางวิทยาการปัญญา). ชลบุรี: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา. ถ่ายเอกสาร.
- วาสนา สุขกระสานติ. (2541). โลกของคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ (คู่มือเรียนรู้คอมพิวเตอร์ฉบับสมบูรณ์). พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วารุ เพ็งสวัสดิ์. (2551). วิธีวิทยาการวิจัย. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- วิทยา สุดตบวร. (2548). ระบบเครือข่ายและเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง. (2553). ปัจจัยเชิงเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ช่วงชั้นที่ 3 ในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ วท.ด. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- เวชยันต์ สังข์ชัย. (2552). ง่ายใช้เลย: มือใหม่หัดใช้อินเทอร์เน็ต. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศรีดา ตันทะอธิพานิช. (2544). ห้องอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยและได้ประโยชน์ ข้อคิดสำหรับผู้ปกครองและเยาวชน. กรุงเทพฯ: ด้านสุขภาพการพิมพ์.
- ศิริ วุฒิภักดาตร. (2544). การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบในการใช้ Internet ของนักเรียน นักศึกษาอายุ 12-18 ปี. งานวิจัยเฉพาะกรณี วท.ม. (การบริหารโทรคมนาคม). กรุงเทพฯ: วิทยาลัยนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- สมภัทรา รัตนสงวนวงศ์. (2553). ความคาดหวังและการรับรู้จริงต่อการจัดการสิ่งแวดล้อมของบริษัทที่มีผลต่อความพึงพอใจโดยรวมของผู้บริหารในนิคมอุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี. สารนิพนธ์ บธ.ม. (การจัดการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. (2553). ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- สมิธ วุฒิสวัสดิ์. (2552). *การศึกษาสัมพันธภาพในครอบครัวของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2*. สารนิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการแนะแนว). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทร-วิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สายชล บุณณกิจ. (2541). *บทบาทของเว็บไซต์ไทยในกระบวนการประสานสังคม*. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. (การสื่อสารมวลชน). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- สายพิน บุญเรือน. (2549). *บทบาทของโรงเรียนและครอบครัวต่อการเล่นเกมออนไลน์ : กรณีศึกษานักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (พัฒนามนุษย์และสังคม). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน). (2556). *รายงานผลการสำรวจ พฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2556*. สืบค้นเมื่อ 9 พฤศจิกายน 2556, จาก http://www.etda.or.th/internetuserprofile2013/TH_InternetUserProfile2013.pdf
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2554ก). *วัยรุ่น : อินเทอร์เน็ต : เกมออนไลน์*. สืบค้นเมื่อ 28 ตุลาคม 2555, จาก http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/citizen/news/news_internet_teen.jsp
- (2554ข). *สำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2554*. สืบค้นเมื่อ 28 ตุลาคม 2555, จาก <http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/themes/files/ictHSum54.pdf>
- (2555). *สำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2555*. สืบค้นเมื่อ 31 มกราคม 2556, จาก http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/themes/files/ict_hh55_rep.pdf
- (2556ก). *ที่สุดของประเทศไทย*. สืบค้นเมื่อ 1 มีนาคม 2556, จาก <http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/citizen/citizen.jsp>
- (2556ข). *สำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2556*. สืบค้นเมื่อ 9 พฤศจิกายน 2556, จาก http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/themes/files/ict_hh56.pdf
- สิทธิโชค วรานุสันติกุล (2546). *จิตวิทยาสังคม: ทฤษฎีและการประยุกต์* กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.

- สุกรี สินธุภิญโญ. (2554). *ภาวะติดอินเทอร์เน็ต*. สืบค้นเมื่อ 23 มีนาคม 2557, จาก <http://www.vcharkarn.com/varticle/42205>
- สุคนธ์ โชติชัยสถิตย์. (2548). ผลของการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มตามแนวทฤษฎีเผชิญความจริงต่อการควบคุมตนเองของวัยรุ่นที่เสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (การแนะแนวและให้คำปรึกษา). ขอนแก่น: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ถ่ายเอกสาร.
- สุพรรณิกา จันทรจิราวัฒน์. (2550). อิทธิพลของสื่อลามกที่มีผลต่อการกระทำผิดเกี่ยวกับเพศของเด็กและเยาวชน ศึกษาเฉพาะกรณี ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนชาย ในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (การบริหารงานยุติธรรม). กรุงเทพฯ: บัณฑิตมหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- สุภาเพ็ญ คชพลายุกต์. (2541). ผลของการจัดกิจกรรมบำบัดต่อความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง ความคาดหวังในชีวิตและภาวะซึมเศร้าของเด็กที่ถูกทารุณกรรม. วิทยานิพนธ์ วท.ม. (สุขภาพจิต). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- สุรศักดิ์ สงวนพงษ์. (2538). *คู่มืออินเทอร์เน็ต*. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- สุรียมาศ นาคะผดุงรัตน์. (2542). ความสัมพันธ์ระหว่างสัมพันธภาพในครอบครัวกับการสนับสนุนทางสังคมที่มีต่อผู้สูงอายุ : ศึกษาเฉพาะกรณีชมรมข้าราชการและครูอาวุโสของกระทรวงศึกษาธิการ. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (พัฒนาสังคม). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- เสาวภา เบ็ญจพันธุ์ทวี. (2540). ความสัมพันธ์ระหว่างการอบรมเลี้ยงดูและสัมพันธภาพในครอบครัว กับเอกลักษณ์แห่งตนของเด็กวัยรุ่น. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- โสเมสิริ รอดพิพัฒน์. (2547). ความสัมพันธ์ระหว่างอายุ การรับรู้ภาวะเสี่ยงของการตั้งครรภ์ การรับรู้ความสามารถในการเป็นมารดา สัมพันธภาพของคู่สมรส และการสนับสนุนทางสังคม กับภาวะซึมเศร้าของหญิงในระยะตั้งครรภ์. วิทยานิพนธ์ พย.ม. (พยาบาลศาสตร์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- อติราช เกิดทอง. (2552). การวิเคราะห์โครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ตามแนวทางทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนและผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สังกัดกรุงเทพมหานคร. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม. (การวิจัยและสถิติทางการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

- อภิรดี เสนาะศัพท์. (2555). การรับรู้และความต้องการเข้าร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตรของนิสิต
ภาควิชาคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ปรินิพนธ์ กศ.ม. (การ
อุดมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- อมราวดี ณ อุบล. (2544). สุขภาพจิตของนักเรียนวัยรุ่นที่มีลักษณะครอบครัว การอบรมเลี้ยงดู
และสัมพันธภาพในครอบครัวต่างกัน. วิทยานิพนธ์ วท.ม. (จิตวิทยาการให้คำปรึกษา).
กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรามคำแหง. ถ่ายเอกสาร.
- อมรรัตน์ ดวงรัตน์. (2553). พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร.
วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยรามคำแหง. ถ่ายเอกสาร.
- อรนุช อุดมสมฤดี. (2550). สัมพันธภาพในครอบครัวกับความพึงพอใจในชีวิตของผู้สูงอายุในเขต
เทศบาลนครสวรรค์จังหวัดนครสวรรค์. ปรินิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ).
กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- อรอุมา เจริญสุข. (2552). การพัฒนาโมเดลตัวแปรกำกับที่มีการส่งผ่านของสมรรถนะการตัดสินใจ
ทางจริยธรรมและพฤติกรรมจริยธรรมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา: การประยุกต์ใช้
ทฤษฎีรูปแบบปฏิสัมพันธ์นิยม ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรม และทฤษฎีต้นไม้จริยธรรม.
วิทยานิพนธ์ ค.ด. (วิธีวิทยาการวิจัยการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- อ่อนศรี นวนเกตุ. (2551). ผลของโปรแกรมการควบคุมตนเองต่อพฤติกรรมการดื่มแอลกอฮอล์
ของผู้ที่ดื่มแบบเสี่ยง โรงพยาบาลเสริมงาม จังหวัดลำปาง. การค้นคว้าแบบอิสระ พย.ม.
(การพยาบาลสุขภาพจิตและจิตเวช). เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
ถ่ายเอกสาร.
- อัครเดช หอเจริญ. (2553). ความสัมพันธ์ระหว่างการควบคุมตนเองกับพฤติกรรมการเล่นเกม
ออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น. การค้นคว้าแบบอิสระ ศษ.ม. (จิตวิทยา
การศึกษาและการแนะแนว). เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
ถ่ายเอกสาร.
- อัจฉริสา ชุมมานนท์. (2548). ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น.
วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (สื่อสารมวลชน). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
รามคำแหง. ถ่ายเอกสาร.

- อัสรา อารณ. (2540). ความสัมพันธ์ระหว่างสัมพันธภาพในครอบครัว การสนับสนุนทางสังคม และปัจจัยทางชีวสังคมกับความสามารถในการดูแลสุขภาพตนเอง ของผู้สูงอายุในชมรมผู้สูงอายุ โรงพยาบาลสังกัดสำนักการแพทย์ กรุงเทพมหานคร. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (สุขศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- อารมณ มัตตะเดช. (2543). การศึกษาการใช้กลไกการปรับตัวด้านสัมพันธภาพกับเพื่อนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดกรมสามัญศึกษาใน กรุงเทพมหานคร. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการแนะแนว). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- Aydin, Betül; & Sari, Serkan Volkan. (2011). Internet addiction among adolescents: the role of self-esteem. *Procedia Social and Behavioral Sciences*. (15): 3500–3505.
- Baron, R. M.; & Kenny, D. A. (1986). The moderator-mediator variable distinction in social psychological research: Conceptual, strategic, and statistical considerations. *Journal of Personality and Social Psychology*. 51(6): 1173-1182.
- Beck; et al. (1961). *Beck's Depression Inventory*. Retrieved December 26, 2012, from <http://www.cawt.com/Site/11/Documents/Members/Evaluation/BeckDepressionInventory1.pdf>
- Bennett, J. A. (2000). Mediator and moderator variables in nursing research: conceptual and statistical differences. *Research in Nursing & Health*. (23): 415-420.
- Cao, F.; & Su, L. (2006). Internet addiction among Chinese adolescents: prevalence and psychological features. *Child: care, health and development*. 33(3): 275–281
- Chak, Katherine; & Leung, Louis. (2004). Shyness and Locus of Control as Predictors of Internet Addiction and Internet Use. *CyberPsychology & Behavior*. (7): 559-570.
- Choi, Kwisook; et al. (2009). Internet overuse and excessive daytime sleepiness in adolescents. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*. (63): 455-462.
- Fallahi, Vida. (2011). Effects of ICT on the youth: A study about the relationship between internet usage and social isolation among Iranian students. *Procedia Social and Behavioral Sciences*. (15): 394–398.
- Ha, Jee Hyun; et al. (2007). Depression and Internet Addiction in Adolescents. *Psychopathology*. (40): 424-430.

- Hair, Joseph F.; et al. (2010). *Multivariate Data Analysis*. 7th ed. Prentice Hall.
- Hardie, Elizabeth; & Tee, Ming Yi. (2007). Excessive Internet Use: The Role of Personality, Loneliness and Social Support Networks in Internet Addiction. *Australian Journal of Emerging Technologies and Society*. 5(1): 34-47.
- Johansson, Agneta; & Götestam, K. Gunnar. (2004). Internet addiction: Characteristics of a questionnaire and prevalence in Norwegian youth (12–18 years). *Scandinavian Journal of Psychology*. (45): 223–229.
- Kenny, D. A. (2011). *Moderator*. Retrieved January 26, 2013, from <http://davidakenny.net/cm/moderation.htm>
- Khazaal, Yasser; et al. (2008). French Validation of the Internet Addiction Test. *CyberPsychology and Behavior*. (11): 703-706.
- Koc, Mustafa; & Tamer, Suzan Lema. (2011). The investigation of Turkish high school students' Internet use profiles across their demographics. *Procedia Social and Behavioral Sciences*. (15): 2912–2916.
- Lam, Lawrence T.; et al. (2009). Factors Associated with Internet Addiction among Adolescents. *CyberPsychology and Behavior*. (12): 551-555.
- Lee, Sook-Jung; & Chae, Young-Gil. (2007). Children's Internet Use in a Family Context: Influence on Family Relationships and Parental Mediation. *CyberPsychology & Behavior*. (10): 640-644.
- Liu, Chia-Yi; & Kuo, Feng-Yang. (2007). A Study of Internet Addiction through the Lens of the Interpersonal Theory. *CyberPsychology & Behavior*. (10): 799-804.
- Ozcinar, Zehra. (2011). The Relationship Between Internet Addiction and Communication, Educational and Physical Problems of Adolescents in North Cyprus. *Australian Journal of Guidance and Counselling*. (21): 22-32.
- Rahmani, Soudeh; & Lavasani, Masoud Gholamali. (2011). *The comparison of sensation seeking and five big factors of personality between internet dependents and non-dependents*. *Procedia Social and Behavioral Sciences*. (15): 1029–1033.
- Schumacker, Randall E.; & Lomax, Richard G. (2010). *A Beginner's Guide to Structural Equation Modeling*. 3rd ed. Routledge.

- Stieger, Stefan; & Burger, Christoph. (2010). *Implicit and Explicit Self-Esteem in the Context of Internet Addiction*. *CyberPsychology and Behavior*. (13): 681-688.
- Tangney, J. P.; et al. (2004). *High Self-Control Predicts Good Adjustment, Less Pathology, Better Grades, and Interpersonal Success*. *Journal of Personality*. 72(2): 271-322.
- Tao, Ran; et al. (2009). Proposed diagnostic criteria for internet addiction. *Society for the Study of Addiction*. (105): 556-564.
- The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 4th Edition, Text Revision. (2011). *American Psychiatric Association*. Retrieved December 27, 2012, from <http://alerecares.com/pl/MultiSiteIncludes/PDF/pdfs/Depression%20Guideline%20Summary%2003-11.pdf>
- Wu, Amery D.; & Zumbo, Bruno D. (2008). Understanding and Using Mediators and Moderators. *Soc Indic Res*. (87): 367–392.
- Yen, Ju-Yu; et al. (2007). Family Factors of Internet Addiction and Substance Use Experience in Taiwanese Adolescents. *CyberPsychology & Behavior*. (10): 323-329.
- Young, K. S. (1998). Internet Addiction : The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology and Behavior*. (1): 237-244.
- Young, K. S. (2012). *Internet Addiction Test: IAT*. Retrieved November 22, 2012, from <http://www.netaddiction.com>





ภาคผนวก ก
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
คุณภาพเครื่องมือการวิจัย

แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรื่อง การศึกษาโมเดลเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลกำกับและอิทธิพลส่งผ่านของพฤติกรรม ติดอินเทอร์เน็ต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดนนทบุรี

ขอความร่วมมือนักเรียนในการให้ข้อมูล โดยตอบแบบสอบถามนี้ตามความเป็นจริงที่เกิดขึ้นกับนักเรียนมากที่สุด ทั้งนี้ข้อมูลของนักเรียนจะไม่ถูกนำมาเปิดเผยเป็นรายบุคคล และไม่มีผลกระทบต่อการเรียนแต่ประการใด

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป

1. เพศ

- ☐ 1) ชาย ☐ 2) หญิง

2. ระดับชั้น

- ☐ 1) มัธยมศึกษาปีที่ 4
☐ 2) มัธยมศึกษาปีที่ 5
☐ 3) มัธยมศึกษาปีที่ 6

3. เกรดเฉลี่ยของเทอมที่ผ่านมา

- ☐ 1) ต่ำกว่า 2.00
☐ 2) 2.01 – 3.00
☐ 3) 3.01 – 4.00

4. ระยะเวลาเฉลี่ยในการใช้อินเทอร์เน็ต/ครั้ง

- ☐ 1) ต่ำกว่าหรือเท่ากับ 1 ชั่วโมง
☐ 2) 2 – 3 ชั่วโมง
☐ 3) 4 – 5 ชั่วโมง
☐ 4) 6 ชั่วโมงขึ้นไป

5. จำนวนวันที่เข้าใช้อินเทอร์เน็ต ในระยะเวลา 1 สัปดาห์ที่ผ่านมา

- ☐ 1) 1 – 2 วัน ☐ 2) 3 – 4 วัน ☐ 3) 5 – 6 วัน ☐ 4) 7 วัน

6. อุปกรณ์ส่วนใหญ่ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต (สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ 1) คอมพิวเตอร์/โน้ตบุ๊ก
☐ 2) สมาร์ทโฟน
☐ 3) ไอแพด/แท็บเล็ต
☐ 4) อื่น ๆ

7. กิจกรรมส่วนใหญ่ที่ใช้บนอินเทอร์เน็ต (สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ 1) เล่นเกมออนไลน์
☐ 2) สันทนาการออนไลน์
☐ 3) เครือข่ายสังคมออนไลน์
☐ 4) อื่น ๆ

ตอนที่ 2 แบบวินิจฉัยการติดอินเทอร์เน็ต

คำชี้แจง : ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างตามความเป็นจริง

1. ฉันหมกมุ่นอยู่กับการใช้อินเทอร์เน็ต (คิดถึงการใช้อินเทอร์เน็ตที่ผ่านมา หรือคาดการณ์ถึงการใช้นี้ครั้งถัดไป)

- ☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

2. ฉันต้องการเวลาใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้น

- ☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

3. ฉันไม่สามารถลดหรือหยุดใช้อินเทอร์เน็ตได้

- ☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

4. ฉันรู้สึกหงุดหงิด กระวนกระวายใจ เมื่อต้องเลิกหรือหยุดใช้อินเทอร์เน็ต

- ☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

5. ฉันใช้อินเทอร์เน็ตนานกว่าที่ตั้งใจไว้

- ☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

6. การใช้อินเทอร์เน็ตทำให้ฉันสนใจคนรอบข้างน้อยลง

- ☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

7. ฉันโกหกหรือปิดบังผู้อื่นเกี่ยวกับระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต

- ☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

8. ฉันใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อผ่อนคลายความเครียดหรือความวิตกกังวล

- ☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

ตอนที่ 3 แบบวัดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์

คำชี้แจง : ให้นักเรียนพิจารณาว่าแต่ละข้อต่อไปนี้ตรงหรือสอดคล้องกับการปฏิบัติของนักเรียนเพียงใด โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องทางขวามือ เพียงตัวเลือกเดียวในแต่ละข้อที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

ข้อความ	เป็นประจำ	บ่อยครั้ง	บางครั้ง	นาน ๆ ครั้ง	ไม่เคย
1. ฉันใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์นานกว่าที่ตั้งใจไว้					
2. ฉันเล่นเกมออนไลน์จนลืมรับประทานอาหาร					
3. ฉันหงุดหงิด โมโห เมื่อต้องหยุดเล่นเกมออนไลน์					
4. ฉันอดนอนเพื่อจะได้มีเวลาเล่นเกมออนไลน์นานขึ้น					
5. ฉันรู้สึกกระวนกระวาย เมื่อไม่ได้เล่นเกมออนไลน์					
6. ฉันคิดถึงแต่การเล่นเกมออนไลน์ ถึงแม้ว่ากำลังทำกิจกรรมอื่นอยู่					
7. ฉันเลือกที่จะเล่นเกมออนไลน์มากกว่าออกไปข้างนอกกับคนอื่น ๆ					
8. ฉันพูดคุยกับเพื่อนที่รู้จักทางเกมออนไลน์มากกว่าคนใกล้ชิด					
9. ฉันใช้เวลาไปกับการเล่นเกมออนไลน์ จนไม่มีเวลาทบทวนบทเรียน					
10. ฉันโกหกผู้ปกครองเมื่อถูกซักถามเกี่ยวกับระยะเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์					

แบบวัดพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์

คำชี้แจง : ให้นักเรียนพิจารณาว่าแต่ละข้อต่อไปนี้ตรงหรือสอดคล้องกับการปฏิบัติของนักเรียนเพียงใด โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องทางขวามือ เพียงตัวเลือกเดียวในแต่ละข้อที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

ข้อความ	เป็นประจำ	บ่อยครั้ง	บางครั้ง	นาน ๆ ครั้ง	ไม่เคย
1. ฉันใช้เวลาแชต (Chat) นานกว่าที่ตั้งใจไว้					
2. ฉันรอคูสนทนาตอบแชต (Chat) จนไม่มีสมาธิทำสิ่งอื่น					
3. ฉันหงุดหงิด โมโห เมื่อต้องหยุดแชต (Chat)					
4. ฉันใช้เวลาไปกับการแชต (Chat) จนไม่มีเวลาทบทวนบทเรียน					
5. ฉันจดจ่ออยู่กับการแชต (Chat) โดยไม่สนใจคนรอบข้าง					
6. ฉันปิดบังเนื้อหาในการแชต (Chat) เมื่อถูกผู้ปกครองซักถาม					
7. ฉันอดนอนเพื่อที่จะได้มีเวลาแชต (Chat) นานขึ้น					
8. ฉันรู้สึกกระวนกระวายเมื่อไม่ได้แชต (Chat)					
9. ฉันโกหกผู้ปกครองเรื่องระยะเวลาที่ใช้ในการแชต (Chat)					
10. ฉันแชต (Chat) อยู่ตลอดเวลา ในขณะที่กำลังทำกิจกรรมกับครอบครัวหรือกลุ่มเพื่อน					

แบบวัดพฤติกรรมติดเครือข่ายสังคมออนไลน์

คำชี้แจง : ให้นักเรียนพิจารณาว่าแต่ละข้อต่อไปนี้ตรงหรือสอดคล้องกับการปฏิบัติของนักเรียนเพียงใด โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องทางขวามือ เพียงตัวเลือกเดียวในแต่ละข้อที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

ข้อความ	เป็นประจำ	บ่อยครั้ง	บางครั้ง	นาน ๆ ครั้ง	ไม่เคย
1. ฉันเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์นานกว่าที่ตั้งใจไว้					
2. ฉันติดตามความเคลื่อนไหวบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ จนไม่มีสมาธิทำสิ่งอื่น					
3. ฉันหงุดหงิด โมโห เมื่อต้องหยุดเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์					
4. ฉันใช้เวลาไปกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ จนไม่มีเวลาทบทวนบทเรียน					
5. ฉันโกหกผู้ปกครองเรื่องระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์					
6. ฉันเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ จนลืมรับประทานอาหาร					
7. ฉันรู้สึกกระวนกระวาย เมื่อไม่ได้เข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์					
8. ฉันอดนอนเพื่อจะได้มีเวลาเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์นานขึ้น					
9. ฉันพูดคุยกับเพื่อนที่รู้จักทางเครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่าคนใกล้ชิด					
10. ในวันหยุดฉันเลือกเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่าทำกิจกรรมกับสมาชิกในครอบครัว					

ตอนที่ 4 แบบวัดสัมพันธภาพในครอบครัว

คำชี้แจง : ให้นักเรียนพิจารณาว่าในแต่ละข้อต่อไปนี้ตรงกับสภาพที่แท้จริงในครอบครัว
ของนักเรียนเพียงใด โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องทางขวามือ เพียงตัวเลือกเดียวในแต่ละข้อที่
ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

ข้อความ	เป็นประจำ	บ่อยครั้ง	บางครั้ง	นาน ๆ ครั้ง	ไม่เคย
1. ฉันรับประทานอาหารพร้อมกับสมาชิกในครอบครัว					
2. ฉันมักมีเรื่องทะเลาะกับสมาชิกในครอบครัว					
3. ฉันไม่ค่อยได้พูดคุยกับสมาชิกในครอบครัว					
4. เมื่อมีปัญหาฉันจะขอคำปรึกษาจากสมาชิกในครอบครัว					
5. ฉันระบายความไม่สบายใจให้สมาชิกในครอบครัวฟังได้ตามความเป็นจริง					
6. ฉันและสมาชิกในครอบครัวต่างรับฟังความคิดเห็นของกันและกัน					
7. สมาชิกในครอบครัวให้กำลังใจเมื่อฉันผิดหวังหรือทำผิดพลาด					
8. ฉันหลีกเลี่ยงที่จะพบปะกับสมาชิกในครอบครัว					

ตอนที่ 5 แบบวัดการสนับสนุนทางสังคม

คำชี้แจง : ให้นักเรียนพิจารณาว่าแต่ละข้อต่อไปนี้ตรงกับสภาพที่แท้จริงเพียงใด โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องทางขวามือ เพียงตัวเลือกเดียวในแต่ละข้อที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

ข้อความ	เป็นประจำ	บ่อยครั้ง	บางครั้ง	นาน ๆ ครั้ง	ไม่เคย
1. เพื่อนชักชวนให้ฉันเล่นเกมออนไลน์					
2. เพื่อนชักชวนให้ฉันเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์					
3. ฉันใช้โปรแกรมแชตเหมือนกับเพื่อนสนิทหรือกลุ่มเพื่อน					
4. ฉันเล่นเกมออนไลน์ที่กำลังได้รับความนิยมในกลุ่มเพื่อน					
5. เพื่อนให้คำปรึกษาเมื่อฉันมีปัญหาในการใช้อินเทอร์เน็ต					
6. เพื่อนสอนวิธีการดาวน์โหลดข้อมูลจากเว็บไซต์ต่าง ๆ ให้ฉัน					
7. ฉันดาวน์โหลดแอปพลิเคชันบนมือถือที่กำลังเป็นที่นิยมในกลุ่มเพื่อนมาทดลองใช้					
8. ฉันเล่นเกมออนไลน์ หลังจากดูตัวอย่างผ่านสื่อโฆษณาต่าง ๆ					
9. ฉันเข้าชมเว็บไซต์ที่สนใจจากการแนะนำผ่านรายการโทรทัศน์ สื่อสิ่งพิมพ์ หรือบทความออนไลน์					
10. ฉันได้รับข้อมูลเกี่ยวกับเกมออนไลน์ จากสื่อสิ่งพิมพ์หรือบทความออนไลน์					
11. ฉันได้รับข้อมูลเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมแชต จากรายการโทรทัศน์ หรือบทความออนไลน์					
12. ฉันได้รับข้อมูลและคำแนะนำเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ จากรายการโทรทัศน์ หรือบทความออนไลน์					

ตอนที่ 6 แบบประเมินภาวะซึมเศร้า

คำชี้แจง : ให้นักเรียนพิจารณาข้อความในแต่ละข้อต่อไปนี้ แล้วเลือกข้อความที่ตรงหรือใกล้เคียงกับความคิด ความรู้สึกของนักเรียน โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องหน้าข้อความ เพียงตัวเลือกเดียวในแต่ละข้อที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

1. ☐ ฉันรู้สึกเศร้าในบางครั้ง
☐ ฉันรู้สึกเศร้าบ่อยครั้ง
☐ ฉันรู้สึกเศร้าตลอดเวลา
2. ☐ ฉันรู้สึกหงุดหงิดกับสิ่งรอบตัวในบางครั้ง
☐ ฉันรู้สึกหงุดหงิดกับสิ่งรอบตัวบ่อยครั้ง
☐ ฉันรู้สึกหงุดหงิดตลอดเวลา
3. ☐ ฉันตำหนิตัวเองบางครั้งเมื่อทำผิดพลาด
☐ ฉันตำหนิตัวเองอยู่บ่อยครั้งกับความผิดที่ได้ทำลงไป
☐ ฉันโทษตัวเองว่าเป็นต้นเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้นทั้งหมด
4. ☐ ฉันไม่รู้สึกผิดหวังในตัวเอง
☐ ฉันรู้สึกผิดหวังในตัวเองบ้างในบางครั้ง
☐ ฉันรู้สึกผิดหวังในตัวเองมากจนถึงขั้นเกลียดตัวเอง
5. ☐ ฉันรู้สึกท้อแท้กับปัญหาที่เกิดขึ้นในบางครั้ง
☐ ฉันรู้สึกท้อแท้กับปัญหาที่เกิดขึ้นบ่อยครั้ง
☐ ฉันรู้สึกท้อแท้และหมดหวังที่จะทำสิ่งใดต่อไป
6. ☐ ฉันไม่รู้สึกว่าตัวเองเป็นคนล้มเหลว
☐ ฉันรู้สึกว่าตัวเองเป็นคนล้มเหลวมากกว่าคนทั่วไป
☐ ฉันรู้สึกว่าตัวเองเป็นคนล้มเหลวอย่างสิ้นเชิง
7. ☐ ฉันนอนหลับได้ตามปกติ
☐ ฉันนอนไม่ค่อยหลับ
☐ ฉันสะดุ้งตื่นกลางดึก และไม่สามารถนอนต่อได้
8. ☐ ฉันกินอาหารได้ดี
☐ ฉันรู้สึกอยากกินอาหารน้อยลง
☐ ฉันไม่รู้สึกอยากกินอะไรเลย

ตอนที่ 7 แบบวัดการควบคุมตนเอง

คำชี้แจง : ให้นักเรียนพิจารณาข้อความในแต่ละข้อต่อไปนี้ว่าเป็นจริงสำหรับนักเรียนเพียงใด โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องทางขวามือ เพียงตัวเลือกเดียวในแต่ละข้อที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

ข้อความ	จริง	ค่อนข้างจริง	จริงเป็นบางครั้ง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง
1. ฉันสามารถทนต่อสิ่งยั่วทางใจได้					
2. ฉันตั้งใจเรียนเพื่ออนาคตที่ดีของตัวเอง					
3. ฉันโต้เถียงเมื่อผู้ปกครองสั่งสอนหรือตักเตือน					
4. เมื่อนัดเจอกับเพื่อน ๆ ในวันหยุด ฉันจะไปถึงตรงเวลาเสมอ					
5. ฉันพูดสิ่งที่อยู่ในใจออกมาโดยไม่ได้คิดไตร่ตรอง					
6. ฉันระงับความรู้สึกที่ไม่ดีของตนเองได้					
7. ฉันไม่ชวนเพื่อนคุยขณะที่ครูกำลังสอน					
8. ฉันระวังที่จะไม่พูดคำหยาบคาย แม้ว่าจะอยู่ในกลุ่มเพื่อนสนิท					

ตอนที่ 8 แบบวัดการรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต

คำชี้แจง : ให้นักเรียนพิจารณาว่าแต่ละข้อต่อไปนี้ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนเพียงใด โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องทางขวามือ เพียงตัวเลือกเดียวในแต่ละข้อที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

ข้อความ	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
1. การเล่นเกมอินเทอร์เน็ตในเวลาที่เหมาะสมจะช่วยให้ผ่อนคลายความเครียด					
2. การพูดคุยผ่านกระดานข่าวด้วยภาษาหยาบคาย สามารถทำได้โดยชอบธรรม					
3. การเผยแพร่คลิปลามกอนาจารไว้บนบล็อกส่วนตัว เป็นการกระทำที่ไม่ผิดกฎหมาย					
4. การแชต (Chat) กับเพื่อนใหม่ที่ไม่คุ้นเคยมีโอกาสถูกหลอกลวงได้					
5. การติดต่อสื่อสารโดยใช้อินเทอร์เน็ต เป็นวิธีที่ประหยัดค่าใช้จ่ายได้มากที่สุด					
6. เราสามารถหาข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าได้จากอินเทอร์เน็ต					
7. การดาวน์โหลดเพลงและภาพยนตร์จากอินเทอร์เน็ต สามารถทำได้โดยชอบธรรม					
8. อินเทอร์เน็ตเปรียบเหมือนห้องสมุดขนาดใหญ่ ที่สามารถสืบค้นข้อมูลต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง					
9. การเจาะระบบเครือข่ายองค์กรของรัฐ เป็นการทดสอบความรู้ทางคอมพิวเตอร์ที่ท้าทาย					

ตาราง 24 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัด
พฤติกรรมติดเกมออนไลน์

ข้อความ	ค่า IOC	Corrected Item Total Correlation
1. ฉันใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์นานกว่าที่ตั้งใจไว้	1.00	0.57
2. ฉันเล่นเกมออนไลน์จนลืมรับประทานอาหาร	1.00	0.66
3. ฉันหงุดหงิด โมโห เมื่อต้องหยุดเล่นเกมออนไลน์	1.00	0.69
4. ฉันอดนอนเพื่อจะได้มีเวลาเล่นเกมออนไลน์นานขึ้น	1.00	0.71
5. ฉันรู้สึกกระวนกระวาย เมื่อไม่ได้เล่นเกมออนไลน์	1.00	0.77
6. ฉันคิดถึงแต่การเล่นเกมออนไลน์ ถึงแม้ว่ากำลังทำกิจกรรมอื่นอยู่	0.80	0.78
7. ฉันเลือกที่จะเล่นเกมออนไลน์มากกว่าออกไปข้างนอกกับคนอื่น ๆ	1.00	0.75
8. ฉันพูดคุยกับเพื่อนที่รู้จักทางเกมออนไลน์มากกว่าคนใกล้ชิด	1.00	0.72
9. ฉันใช้เวลาไปกับการเล่นเกมออนไลน์ จนไม่มีเวลาทบทวนบทเรียน	1.00	0.78
10. ฉันโกหกผู้ปกครองเมื่อถูกซักถามเกี่ยวกับระยะเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์	0.80	0.53

ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ = 0.92

ตาราง 25 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัด
พฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์

ข้อความ	ค่า IOC	Corrected Item Total Correlation
1. ฉันใช้เวลาแชต (Chat) นานกว่าที่ตั้งใจไว้	1.00	0.58
2. ฉันรอคู่สนทนาตอบแชต (Chat) จนไม่มีสมาธิทำสิ่งอื่น	1.00	0.66
3. ฉันหงุดหงิด โมโห เมื่อต้องหยุดแชต (Chat)	1.00	0.70
4. ฉันใช้เวลาไปกับการแชต (Chat) จนไม่มีเวลาทบทวนบทเรียน	1.00	0.68
5. ฉันจดจ่ออยู่กับการแชต (Chat) โดยไม่สนใจคนรอบข้าง	0.80	0.74
6. ฉันปิดบังเนื้อหาในการแชต (Chat) เมื่อถูกผู้ปกครองซักถาม	0.80	0.70
7. ฉันอดนอนเพื่อที่จะได้มีเวลาแชต (Chat) นานขึ้น	1.00	0.73
8. ฉันรู้สึกกระวนกระวายเมื่อไม่ได้แชต (Chat)	1.00	0.76
9. ฉันโกหกผู้ปกครองเรื่องระยะเวลาที่ใช้ในการแชต (Chat)	0.80	0.59
10. ฉันแชต (Chat) อยู่ตลอดเวลา ในขณะที่กำลังทำกิจกรรมกับครอบครัวหรือกลุ่มเพื่อน	1.00	0.50

ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ = 0.90

ตาราง 26 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัด
พฤติกรรมติดเครือข่ายสังคมออนไลน์

ข้อความ	ค่า IOC	Corrected Item Total Correlation
1. ฉันเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์นานกว่าที่ตั้งใจไว้	1.00	0.48
2. ฉันติดตามความเคลื่อนไหวบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ จนไม่มีสมาธิทำสิ่งอื่น	1.00	0.71
3. ฉันหงุดหงิด โมโห เมื่อต้องหยุดเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	1.00	0.72
4. ฉันใช้เวลาไปกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ จนไม่มีเวลาทบทวนบทเรียน	1.00	0.69
5. ฉันโกหกผู้ปกครองเรื่องระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	0.80	0.69
6. ฉันเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ จนลืมรับประทานอาหารเช้า	1.00	0.65
7. ฉันรู้สึกกระวนกระวาย เมื่อไม่ได้เข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	1.00	0.75
8. ฉันนอนนอนเพื่อจะได้มีเวลาเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากขึ้น	1.00	0.75
9. ฉันพูดคุยกับเพื่อนที่รู้จักทางเครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่าคนใกล้ชิด	1.00	0.74
10. ในวันหยุดฉันเลือกเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่าทำกิจกรรมกับสมาชิกในครอบครัว	1.00	0.69

ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ = 0.91

ตาราง 27 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัด
สัมพันธภาพในครอบครัว

ข้อความ	ค่า IOC	Corrected Item Total Correlation
1. ฉันรับประทานอาหารพร้อมกับสมาชิกในครอบครัว	1.00	0.32
2. ฉันมักมีเรื่องทะเลาะกับสมาชิกในครอบครัว	1.00	0.32
3. ฉันไม่ค่อยได้พูดคุยกับสมาชิกในครอบครัว	1.00	0.58
4. เมื่อมีปัญหาฉันจะขอคำปรึกษาจากสมาชิกในครอบครัว	1.00	0.64
5. ฉันระบายความไม่สบายใจให้สมาชิกในครอบครัวฟังได้ตามความเป็นจริง	1.00	0.61
6. ฉันและสมาชิกในครอบครัวต่างรับฟังความคิดเห็นของกันและกัน	1.00	0.72
7. สมาชิกในครอบครัวให้กำลังใจเมื่อฉันผิดหวังหรือทำผิดพลาด	1.00	0.66
8. ฉันหลีกเลี่ยงที่จะพบปะกับสมาชิกในครอบครัว	1.00	0.38

ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ = 0.81

ตาราง 28 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัด
การสนับสนุนทางสังคม

ข้อความ	ค่า IOC	Corrected Item Total Correlation
1. เพื่อนชักชวนให้ฉันเล่นเกมออนไลน์	1.00	0.30
2. เพื่อนชักชวนให้ฉันเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	1.00	0.64
3. ฉันใช้โปรแกรมแชตเหมือนกับเพื่อนสนิทหรือกลุ่มเพื่อน	0.60	0.45
4. ฉันเล่นเกมออนไลน์ที่กำลังได้รับความนิยมในกลุ่มเพื่อน	1.00	0.31
5. เพื่อนให้คำปรึกษาเมื่อฉันมีปัญหาในการใช้อินเทอร์เน็ต	1.00	0.47
6. เพื่อนสอนวิธีการดาวน์โหลดข้อมูลจากเว็บไซต์ต่างๆ ให้ฉัน	1.00	0.30
7. ฉันดาวน์โหลดแอปพลิเคชันบนมือถือที่กำลังเป็นที่นิยมในกลุ่มเพื่อนมาทดลองใช้	0.60	0.45
8. ฉันเล่นเกมออนไลน์ หลังจากดูตัวอย่างผ่านสื่อโฆษณาต่าง ๆ	0.60	0.49
9. ฉันเข้าชมเว็บไซต์ที่สนใจจากการแนะนำผ่านรายการโทรทัศน์ สื่อสิ่งพิมพ์ หรือ บทความออนไลน์	0.80	0.56
10. ฉันได้รับข้อมูลเกี่ยวกับเกมออนไลน์ จากสื่อสิ่งพิมพ์หรือบทความออนไลน์	0.80	0.39
11. ฉันได้รับข้อมูลเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมแชต จากรายการโทรทัศน์หรือ บทความออนไลน์	0.80	0.45
12. ฉันได้รับข้อมูลและคำแนะนำเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ จาก รายการโทรทัศน์ หรือบทความออนไลน์	0.80	0.41

ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ = 0.79

ตาราง 29 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมิน
ภาวะซึมเศร้า

ข้อความ	ค่า IOC	Corrected Item Total Correlation
1. ☐ ฉันรู้สึกเศร้าในบางครั้ง ☐ ฉันรู้สึกเศร้าบ่อยครั้ง ☐ ฉันรู้สึกเศร้าตลอดเวลา	0.80	0.69
2. ☐ ฉันรู้สึกหงุดหงิดกับสิ่งรอบตัวในบางครั้ง ☐ ฉันรู้สึกหงุดหงิดกับสิ่งรอบตัวบ่อยครั้ง ☐ ฉันรู้สึกหงุดหงิดตลอดเวลา	1.00	0.62
3. ☐ ฉันตำหนิตัวเองบางครั้งเมื่อทำผิดพลาด ☐ ฉันตำหนิตัวเองอยู่บ่อยครั้งกับความผิดที่ได้ทำลงไป ☐ ฉันโทษตัวเองว่าเป็นต้นเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้นทั้งหมด	1.00	0.57
4. ☐ ฉันไม่รู้สึกผิดหวังในตัวเอง ☐ ฉันรู้สึกผิดหวังในตัวเองบ้างในบางครั้ง ☐ ฉันรู้สึกผิดหวังในตัวเองมากจนถึงขั้นเกลียดตัวเอง	1.00	0.51
5. ☐ ฉันรู้สึกท้อแท้กับปัญหาที่เกิดขึ้นในบางครั้ง ☐ ฉันรู้สึกท้อแท้กับปัญหาที่เกิดขึ้นบ่อยครั้ง ☐ ฉันรู้สึกท้อแท้และหมดหวังที่จะทำสิ่งใดต่อไป	1.00	0.69
6. ☐ ฉันไม่รู้สึกว่าตัวเองเป็นคนล้มเหลว ☐ ฉันรู้สึกว่าตัวเองเป็นคนล้มเหลวมากกว่าคนทั่วไป ☐ ฉันรู้สึกว่าตัวเองเป็นคนล้มเหลวอย่างสิ้นเชิง	1.00	0.59
7. ☐ ฉันนอนหลับได้ตามปกติ ☐ ฉันนอนไม่ค่อยหลับ ☐ ฉันสะดุ้งตื่นกลางดึก และไม่สามารถนอนต่อได้	1.00	0.33
8. ☐ ฉันกินอาหารได้ดี ☐ ฉันรู้สึกอยากกินอาหารน้อยลง ☐ ฉันไม่รู้สึกอยากกินอะไรเลย	1.00	0.61

ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ = 0.84

ตาราง 30 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัด
การควบคุมตนเอง

ข้อความ	ค่า IOC	Corrected Item Total Correlation
1. ฉันสามารถทนต่อสิ่งยั่วทางใจได้	0.80	0.44
2. ฉันตั้งใจเรียนเพื่ออนาคตที่ดีของตัวเอง	0.80	0.47
3. ฉันได้เถียงเมื่อผู้ปกครองสั่งสอนหรือดักเตือน	0.80	0.36
4. เมื่อนัดเจอกับเพื่อน ๆ ในวันหยุด ฉันจะไปถึงตรงเวลาเสมอ	0.80	0.46
5. ฉันพูดสิ่งที่อยู่ในใจออกมาโดยไม่คิดไตร่ตรอง	0.80	0.31
6. ฉันระงับความรู้สึกที่ไม่ดีของตนเองได้	0.80	0.53
7. ฉันไม่ชวนเพื่อนคุยขณะที่ครูกำลังสอน	0.80	0.50
8. ฉันระวังที่จะไม่พูดคำหยาบคาย แม้ว่าจะอยู่ในกลุ่มเพื่อนสนิท	0.80	0.59

ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ = 0.76

ตาราง 31 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัด
การรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต

ข้อความ	ค่า IOC	Corrected Item Total Correlation
1. การเล่นเกมในเวลาที่เหมาะสมจะช่วยให้ผ่อนคลายความเครียด	0.80	0.42
2. การพูดคุยผ่านกระดานข่าวด้วยภาษาหยาบคาย สามารถทำได้โดยชอบธรรม	0.80	0.47
3. การเผยแพร่คลิปลามกอนาจารไว้บนบล็อกส่วนตัว เป็นการกระทำที่ไม่ผิดกฎหมาย	0.80	0.58
4. การแชต (Chat) กับเพื่อนใหม่ที่ไม่คุ้นเคยมีโอกาสดูหลอกลวงได้	0.80	0.30
5. การติดต่อสื่อสารโดยใช้อินเทอร์เน็ต เป็นวิธีที่ประหยัดค่าใช้จ่ายได้มากที่สุด	0.80	0.35
6. เราสามารถหาข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าได้จากอินเทอร์เน็ต	0.80	0.36
7. การดาวน์โหลดเพลงและภาพยนตร์จากอินเทอร์เน็ต สามารถทำได้โดยชอบธรรม	0.80	0.43
8. อินเทอร์เน็ตเปรียบเหมือนห้องสมุดขนาดใหญ่ ที่สามารถสืบค้นข้อมูลต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง	0.80	0.50
9. การเจาะระบบเครือข่ายองค์กรของรัฐ เป็นการทดสอบความรู้ทางคอมพิวเตอร์ที่ท้าทาย	0.80	0.56

ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ = 0.75



รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา

- | | |
|---------------------------------------|--|
| 1. รศ.นิภา ศรีไพโรจน์ | ภาควิชาการวัดผลและวิจัยการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 2. ผศ.ดร.สุนันท์ ศลโกสม | ภาควิชาการวัดผลและวิจัยการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 3. อาจารย์ ดร.รณิดา เขยชุ่ม | ภาควิชาการวัดผลและวิจัยการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 4. อาจารย์ ดร.วิไลลักษณ์ ลังกา | ภาควิชาการวัดผลและวิจัยการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 5. อาจารย์ ดร.สิทธิพงศ์ วัฒนานนท์สกุล | ภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |

ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาอังกฤษ

- | | |
|-------------------------------|---|
| 1. อาจารย์ ดารัตน์ รักษาเจริญ | ครูชำนาญการ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
โรงเรียนร่อนธาวีวิทยา จังหวัดเชียงราย |
|-------------------------------|---|



ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาวฐานวดี ต้วงนิล
วันเดือนปีเกิด	14 พฤศจิกายน 2531
สถานที่เกิด	อำเภอพาน จังหวัดเชียงราย
ที่อยู่ปัจจุบัน	47/5 หมู่ 5 ตำบลตลาดขวัญ อำเภอเมือง จังหวัดนนทบุรี 11000

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2546	มัธยมศึกษาปีที่ 3 จากโรงเรียนศิริมัตย์เทวี จังหวัดเชียงราย
พ.ศ. 2549	มัธยมศึกษาปีที่ 6 (วิทยาศาสตร์-คอมพิวเตอร์) จากโรงเรียนดำรงราษฎร์สงเคราะห์ จังหวัดเชียงราย
พ.ศ. 2553	วิทยาศาสตรบัณฑิต (วท.บ.) สาขาวิชาสถิติ จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
พ.ศ. 2557	การศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาวิชาการวิจัยและพัฒนาศักยภาพมนุษย์ (การวิจัยและสถิติทางการศึกษา) จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ