

ปัจจัยเชิงเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ช่วงชั้นที่ 3  
ในเขตกรุงเทพมหานคร

ปริญญาพันธ์  
ของ  
วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์  
พฤษภาคม 2553

ปัจจัยเชิงเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ช่วงชั้นที่ 3  
ในเขตกรุงเทพมหานคร

ปริญญาณิพนธ์  
ของ  
วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์

พฤษภาคม 2553

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ปัจจัยเชิงเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ช่วงชั้นที่ 3  
ในเขตกรุงเทพมหานคร

บทคัดย่อ  
ของ  
วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์  
พฤษภาคม 2553

วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง. (2553). ปัจจัยเชิงเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียน  
ชั้นมัธยมศึกษา ช่วงชั้นที่ 3 ในเขตกรุงเทพมหานคร. ปรินทิพนิพนธ์ วท.ด. (การวิจัย  
พฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.  
คณะกรรมการควบคุม: รองศาสตราจารย์ ดร.อรพินทร์ ชุชม, รองศาสตราจารย์ ดร.ผจงจิต  
อินทสุวรรณ, อาจารย์ ดร.นำชัย ศุภฤกษ์ชัยสกุล.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อทดสอบแบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงเหตุผล  
ของปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษา จำนวน 1,248 คน  
ได้มาจากวิธีการสุ่มหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมเป็นแบบสอบถาม 12 ฉบับ  
มีค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ .75 - .94 และวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติพรรณนาและการแจกแจงของตัวแปร  
ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Windows และการวิเคราะห์เพื่อการทดสอบสมมุติฐาน  
ใช้โปรแกรม LISRELในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัยพบว่า

1. แบบจำลองพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาช่วงชั้นที่ 3 (ม.1-ม.3)มี  
ความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ พิจารณาจากค่าสถิติดังนี้  $\chi^2 = 22.87$ ;  $df = 16$ ;  
 $p\text{-value} = .12$ ;  $CFI = 1$ ;  $GFI = 1$ ;  $RMSEA = .02$ ;  $SRMR = .01$ ;  $CN = 1,608$

2. พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ ได้รับอิทธิพลทางลบโดยตรงจากการควบคุมตน  
การเห็นคุณค่าในตนเอง และอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม และพฤติกรรม  
ติดเกมออนไลน์ ได้รับอิทธิพลทางบวกโดยตรงจากการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว  
และความเหงา ตัวแปรสาเหตุเหล่านี้ร่วมกันอธิบายพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ได้ร้อยละ 34  
โดยพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางลบโดยตรงอย่างเด่นชัดที่สุดจากตัวแปรอิทธิพลของ  
เพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม

3. พฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ ได้รับอิทธิพลทางลบโดยตรงจากการควบคุมตน  
อิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม และการได้รับแบบอย่างจากผู้ปกครองใน  
การรับสื่อ และพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางบวกโดยตรงจากกิจกรรมเหมาะสม  
ที่ทำร่วมกับเพื่อน ตัวแปรสาเหตุเหล่านี้ร่วมกันอธิบายพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ได้ร้อยละ 22  
โดยพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางลบโดยตรงอย่างเด่นชัดที่สุดจากตัวแปร  
การควบคุมตน

4. พฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม ได้รับอิทธิพลทางลบโดยตรงจากพฤติกรรมติดเกม  
ออนไลน์และพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ พฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางบวก  
โดยตรงจากการควบคุมตน การเห็นคุณค่าในตนเอง กิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน และสัม  
พันธภาพในครอบครัว และพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางลบโดยอ้อมจากความ  
เหงา และการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว โดยผ่านพฤติกรรมติดเกม  
ออนไลน์ พฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางลบโดยอ้อมจากกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับ

เพื่อนโดยผ่านพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางบวกโดยอ้อมจากการควบคุมตนและอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมโดยผ่านพฤติกรรมติดเกมออนไลน์และสนทนาออนไลน์ พฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางบวกโดยอ้อมจากการเห็นคุณค่าในตนเองโดยผ่านพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ และพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางบวกโดยอ้อมจากแบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อผ่านพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และตัวแปรสาเหตุเหล่านี้ร่วมกันอธิบายพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมได้ร้อยละ 43

CAUSAL FACTORS OF INTERNET DEPENDENCY BEHAVIOR OF HIGH SCHOOL  
STUDENTS IN BANGKOK METROPOLIS

AN ABSTRACT

BY

WILAILAK THONGKAMBUNJONG

Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the  
Doctor of Philosophy Degree in Applied Behavioral Science Research  
at Srinakharinwirot University

May 2010

Wilailak Thongkambunjong. (2010). *Causal Factors of Internet Dependency Behavior of High School Students In Bangkok Metropolis*. Dissertation, Ph.D. (Applied Behavioral Science Research). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University.  
Advisor Committee: Assoc. Prof. Dr.Oraphin Choochom, Assoc. Prof. Dr.Pachongchit Intasuwan, Lecturer Dr. Numchai Supparerkchaisakul.

The purpose of this study was to develop the causal relation structural model among antecedents affecting high school students' internet dependency behavior. The study sample was 1,248 students by multi-stage sampling. Instruments for collecting data were 12 questionnaires which reliabilities ranged from 0.75 to 0.94. Data was analyzed by descriptive statistics. LISREL program was also used to test hypothesis.

The results were as follows;

1. The causal relation structural model of high students' internet dependency behavior was modified to fit with the empirical data ( $\chi^2 = 22.87$  ,  $df = 16$  ,  $p = 0.12$ , CFI=1, GFI = 1 , RMSEA = 0.02, SRMR = .01, CN =1,608).

2. Online gaming addiction behavior was directly negatively affected by self-control, self-esteem and influence of peer on suitable internet usage. Moreover, it was directly positively affected by controlling internet usage from family and loneliness. These variables together predicted online gaming addiction behavior at 34 percent and influence of peer on suitable internet usage had the highest direct negative effect.

3. Online chatting addiction behavior was directly negatively affected by self-control, influence of peer on suitable internet usage and modeling of parents with media consumption. In addition, it was directly positively affected by participation in suitable activities among peer. These variables together predicted online chatting addiction behavior at 22 percent and self-control had the highest direct negative effect.

4. Appropriate learning behavior was directly negatively affected by online gaming addiction and online chatting addiction behavior. Also, It was directly positively affected by self-control, self-esteem, participation in suitable activities among peer and family relationship. It was indirectly negatively affected by 1) controlling internet usage from family and loneliness through online gaming addiction behavior 2) participation in suitable activities among peer through online chatting addiction behavior. It was indirectly positively affected by 1)self-control and influence of peer on suitable internet usage through online chatting addiction behavior and online gaming addiction behavior, 2) self-esteem through online gaming addiction behavior 3) modeling of parents with media consumption through online chatting addiction behavior. These variables together predicted appropriate learning behavior at 43 percent.

งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัย

จาก

งานสวัสดิการนิสิต กองกิจการนิสิต

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประจำปีงบประมาณ 2552



ปริญญานิพนธ์  
เรื่อง

ปัจจัยเชิงเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เนตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ช่วงชั้นที่ 3  
ในเขตกรุงเทพมหานคร  
ของ  
วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาวิทยาศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์  
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย  
(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)  
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.2553

คณะกรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

.....ประธาน  
(รองศาสตราจารย์ ดร.อรพินทร์ ชูชม)

.....ประธาน  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุบผา เมฆศรีทองคำ)

.....กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ ดร.ผจงจิต อินทสุวรรณ)

.....กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ งามตา วนินทานนท์)

.....กรรมการ  
(อาจารย์ ดร.นำชัย ศุภฤกษ์ชัยสกุล)

.....กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ ดร.อรพินทร์ ชูชม)

.....กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ ดร.ผจงจิต อินทสุวรรณ)

.....กรรมการ  
(อาจารย์ ดร.นำชัย ศุภฤกษ์ชัยสกุล)

## ประกาศคุณูปการ

ปริญญาโทสำเร็จได้ด้วยดีเป็นเพราะผู้วิจัยได้รับความกรุณาอย่างยิ่งจาก รองศาสตราจารย์ ดร. อรพินทร์ ชูชม ประธานกรรมการควบคุมปริญญาโท รองศาสตราจารย์ ดร. ผจงจิต อินทสุวรรณ และอาจารย์ ดร. นำชัยศุภฤกษ์ชัยสกุล กรรมการควบคุมปริญญาโท ท่านทั้งสามได้เสียสละเวลาอันมีค่าเพื่อให้คำปรึกษาแนะนำในการจัดทำงานวิจัยนี้ทุกขั้นตอน จนกระทั่งงานวิจัยนี้ได้เสร็จสมบูรณ์ ขอขอบพระคุณมาเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. บุบผา เมฆศรีทองคำและ รองศาสตราจารย์งามตา วณิชทานนท์ ประธานและกรรมการสอบปริญญาโท ที่ได้ให้คำแนะนำเพื่อให้ผลการวิจัยมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น และขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฉันทนา ภาคบงกช รองศาสตราจารย์ ดร. กาญจนา โชคเหรียญสุขชัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริพร ปัญญาเมธีกุล และ อาจารย์ อิทธิพล ปรีดีประสงค์ ที่ให้ความกรุณาในการตรวจสอบคุณภาพแบบสอบถามในการวิจัย

ขอขอบพระคุณความเมตตาของท่านอาจารย์ทัศนาก ทองภักดี ที่ได้เมตตา ช่วยเหลือ และให้คำแนะนำ ทำให้การเก็บข้อมูลของผู้วิจัยเป็นไปอย่างราบรื่น

ขอขอบพระคุณคณาจารย์สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ทุกท่านที่ได้ถ่ายทอดความรู้ทั้ง ในด้านวิชาการและด้านคุณธรรมให้แก่ผู้วิจัยด้วยความเมตตาตลอด รวมถึงการเป็นแบบอย่างของการเป็นผู้มี “ความรู้คู่ความดี”

ขอขอบคุณเพื่อนปริญญาเอกการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์ รุ่น 4 รุ่นพี่รุ่นน้องทุกท่านที่เป็นกัลยาณมิตรที่ดี ให้คำปรึกษาและให้กำลังใจ โดยเฉพาะคุณภิญญาพันธ์ ร่วมชาติที่คอยให้กำลังใจ ร่วมทุกข์ร่วมสุข ตลอดระยะเวลาที่ศึกษาและการทำปริญญาโท และขอขอบคุณ ดร.ปิ่นกนก วงศ์ปิ่นเพชร (พี่ปิ่น) ที่ช่วยเขียนบทคัดย่อภาษาอังกฤษในปริญญาโท ทำให้ งานสำเร็จลุล่วงด้วยดี

เหนือสิ่งอื่นใด ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อวรัตน์ และคุณแม่อนงค์ ทองคำบรรจง ที่อบรมเลี้ยงดูผู้วิจัยด้วยความรักและส่งเสริมในทุกด้านจนทำให้มีวันนี้ ขอขอบคุณพี่น้องในครอบครัว ทองคำบรรจงทุกท่าน ที่คอยให้กำลังใจและรอคอยความสำเร็จของผู้วิจัย โดยเฉพาะพี่ชาย ดร.เสกสรรค์ ทองคำบรรจง ที่เป็นผู้แนะนำแนวทางด้านการศึกษาให้กับผู้วิจัย ขอขอบคุณ คุณธีรภพ โตศุกลวรรณ ที่คอยช่วยเหลือและให้กำลังใจตลอดระยะเวลาที่ศึกษาและทำวิจัย

วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง

# สารบัญ

บทที่	หน้า	
<b>1</b>	<b>บทนำ.....</b>	<b>1</b>
	ภูมิหลัง.....	1
	ความมุ่งหมายการวิจัย.....	4
	ความสำคัญของการวิจัย.....	4
	ขอบเขตของการวิจัย.....	5
	นิยามศัพท์ปฏิบัติการ.....	6
<b>2</b>	<b>เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....</b>	<b>10</b>
	พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต.....	10
	แนวคิดเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต.....	10
	แนวคิดการติดอินเทอร์เน็ต.....	16
	การวัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต.....	20
	ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต.....	23
	การควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว กับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต.....	28
	แบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ กับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต.....	34
	สัมพันธภาพในครอบครัว กับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต.....	37
	การได้รับอิทธิพลเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม กับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต.....	41
	กิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน กับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต.....	45
	การเห็นคุณค่าในตนเอง กับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต.....	48
	ความเหงากับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต.....	52
	การควบคุมตนกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต.....	55
	จิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา กับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต.....	58
	ผลกระทบจากพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต.....	63
	พฤติกรรมเรียนที่เหมาะสม กับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต.....	63
	กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	67
	สมมติฐานการวิจัย.....	71

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
<b>3</b>	<b>วิธีดำเนินการวิจัย.....</b> 72
	การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง..... 72
	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย..... 74
	การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือวัดที่ใช้ในการวิจัย..... 88
	การเก็บรวบรวมข้อมูล..... 89
	การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล..... 89
<b>4</b>	<b>ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....</b> 91
	ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง..... 91
	ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นของตัวแปร..... 94
	การตรวจสอบการแจกแจงของตัวแปร..... 94
	การตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร..... 98
	ตอนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลตามสมมุติฐาน..... 100
	การทดสอบความสอดคล้องของแบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิง
	สาเหตุของปัจจัยเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต..... 100
	ตอนที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติม..... 105
	การเปรียบเทียบแบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์ของตัวแปรระหว่าง
	นักเรียนกลุ่มที่มีจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญาสูงและต่ำ..... 105
<b>5</b>	<b>สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....</b> 109
	การสรุปผลการวิจัย..... 110
	การอภิปรายผลตามสมมุติฐาน..... 112
	ข้อเสนอแนะ..... 130
	ข้อเสนอแนะเพื่อการปฏิบัติ..... 130
	ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป..... 131

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
บรรณานุกรม.....	132
ภาคผนวก.....	144
ภาคผนวก ก.....	145
ภาคผนวก ข.....	185
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	187

## บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย จำแนกตามโรงเรียน และชั้นเรียน.....	74
2 แสดงผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันพันธุกรรมติดอินเทอร์เน็ต.....	77
3 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างตามลักษณะของตัวแปรจัดประเภท.....	91
4 ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปรประกอบด้วยค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ค่าความเบ้ (Skewness) ค่าความโด่ง (Kurtosis) ของข้อมูลที่ได้จากการวัดตัวแปรสังเกตในกลุ่มรวม.....	95
5 ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปรประกอบด้วยค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ค่าความเบ้ (Skewness) ค่าความโด่ง(Kurtosis) ของข้อมูลที่ได้จากการวัดตัวแปรสังเกตในกลุ่มรวม (หลังแปลงค่าตัวแปรให้กลายเป็นคะแนนปกติ).....	96
6 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสังเกตที่ใช้ในการศึกษา.....	99
7 ค่าสถิติทดสอบความสอดคล้องของแบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงเหตุผลของปัจจัยเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (ตามสมมติฐาน)....	101
8 ค่าสถิติทดสอบความสอดคล้องของแบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของปัจจัยเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (หลังปรับแบบจำลอง).....	102
9 คะแนนมาตรฐานผลการวิเคราะห์อิทธิพลทางตรง อิทธิพลทางอ้อม และอิทธิพลรวมของตัวแปรสาเหตุที่ส่งผลต่อตัวแปรผล และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เชิงพหุยกกำลังสองของตัวแปร (Squared Multiple Correlation: $R^2$ ).....	103
10 ผลการวิเคราะห์ความเท่าเทียมกันของแบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์ระหว่าง กลุ่มนักเรียนที่มีจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญาสูงและกลุ่มนักเรียนที่มีจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญาต่ำ.....	107
11 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item total correlation) และค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของแบบสอบถามพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์.....	171
12 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item total correlation) และค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของแบบสอบถามพฤติกรรมติดเกมออนไลน์.....	172
13 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของเครื่องมือวัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต...	173
14 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item total correlation) และค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของแบบสอบถามพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม.....	174

## บัญชีตาราง (ต่อ)

ตาราง	หน้า
15 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item total correlation) และค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของแบบสอบถามการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว.....	175
16 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item total correlation) และค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของแบบสอบถามแบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ.....	176
17 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item total correlation) และค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของแบบสอบถามการรับรู้สัมพันธภาพระหว่างบิดาและมารดา.....	177
18 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item total correlation) และค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของแบบสอบถามความสัมพันธ์ระหว่างเยาวชนกับบิดามารดา.....	178
19 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item total correlation) และค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของแบบสอบถามอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม.....	179
20 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item total correlation) และค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของแบบสอบถามกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน .....	180
21 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item total correlation) และค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของแบบสอบถามการเห็นคุณค่าในตนเอง.....	181
22 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item total correlation) และค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของแบบสอบถามความเหงา.....	182
23 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item total correlation) และค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของแบบสอบถามการควบคุมตนเอง.....	183
24 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item total correlation) และค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของแบบสอบถามจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา.....	184

## บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 ความสัมพันธ์ปัจจัยด้านพฤติกรรม สภาพแวดล้อม และปัจจัยส่วนบุคคล .....	23
2 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	69
3 แบบจำลองสมมติฐานการวิจัยพฤติกรรมกรรมการติดอินเทอร์เน็ต.....	70
4 ผลการประมาณค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลมาตรฐานแบบจำลองความสัมพันธ์ เชิงสาเหตุของปัจจัยเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต.....	102



# บทที่ 1

## บทนำ

### ภูมิหลัง

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการสื่อสารก่อให้เกิดกระแสโลกาภิวัตน์ สื่อมวลชนถือเป็นสถาบันถ่ายทอดทางสังคมที่เกี่ยวข้องเป็นอย่างยิ่งต่อการเปลี่ยนแปลงในกระแสโลกาภิวัตน์ เนื่องจากข้อมูลข่าวสารจำนวนมากที่ส่งผ่านมาทางสื่อมวลชนมีทั้งข้อมูลข่าวสารที่ก่อให้เกิดประโยชน์และโทษ งานวิจัยจำนวนมากได้สะท้อนว่าสื่อมวลชนมีอิทธิพลทั้งที่เป็นคุณและเป็นโทษต่อเยาวชน (บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา. 2542: 5; แสงอรุณ ธรรมเจริญ; และ ลินดา สุวรรณดี. 2547; รุ่งรวี รัตนดำรงอักษร. 2540)

สื่อมวลชนที่มีบทบาทและเยาวชนให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก คือ สื่ออินเทอร์เน็ต สื่ออินเทอร์เน็ตมีข้อแตกต่างที่นำดึงดูดมากกว่าสื่ออื่น ๆ คือ ความสามารถในการโต้ตอบ (interact) กับผู้ที่ติดต่อสื่อสารได้โดยทันที (Real Time) รวมถึงภาพและเสียง ซึ่งทำให้อินเทอร์เน็ตมีความเป็นโลกเสมือนที่มีตัวตน ทำให้เกิดสังคมของโลกใหม่ ที่ทำให้รู้สึกว่าคุณภาพของความเป็นจริงกับโลกเสมือนคือโลกเดียวกัน อินเทอร์เน็ตมีบทบาทต่อการดำเนินชีวิต การเรียนรู้ ตลอดจนการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล อีกทั้งการควบคุมเนื้อหาข้อมูลข่าวสาร และกิจกรรมที่เป็นประโยชน์และโทษที่ไหลเวียนอยู่ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจากทั่วทุกมุมโลกกระทำได้อย่าง ดังนั้นอินเทอร์เน็ตจึงเปรียบเสมือนดาบสองคมที่ให้คุณและโทษขึ้นอยู่กับเยาวชนผู้ใช้งาน สำหรับภัยทางอินเทอร์เน็ตที่เกี่ยวข้องกับเยาวชนได้แก่ ภัยจากสื่อลามกอนาจาร ภัยจากการเข้าไปพูดคุยสนทนาออนไลน์ ภัยจากการค้าบริการทางเพศ ภัยจากการซื้อขายหรือได้รับข้อมูลอันตราย ภัยจากการเผยแพร่ข้อมูลต้องห้าม ภัยจากการเล่นเกมที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสม (วิศรุต ตันติพงศ์อนันต์. 2548; อิทธิพล ปรีดีประสงค์. 2543; วรพจน์ ช่างปั้น. 2551; จิตรตรี อนุสนธิ์. 2552)

จากการพิจารณาอัตราการเติบโตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยจากการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ปี 2550 พบว่าในประเทศไทยกลุ่มประชากรที่มีอายุตั้งแต่ 6 ปีขึ้นไป มีจำนวน 59,973,698 คน โดยมีจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั้งสิ้น 9,320,127 คน เป็นชาย 4,458,046 คน หญิง 4,862,081 คน ซึ่งพบว่ามีจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นจำนวนมาก เมื่อเทียบกับการสำรวจในปี 2540 พบว่า มีจำนวนเพียง 220,000 คน และในกรุงเทพมหานครจากการสำรวจจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ในกลุ่มประชากรที่มีอายุตั้งแต่ 6 ปีขึ้นไป พบว่า มีจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสูงถึง 1,917,348 คน โดยแบ่งเป็นชาย 901,921 คน หญิง 1,015,427 คน โดยเมื่อเทียบสัดส่วนแล้วพบว่าในปี 2550 จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในกรุงเทพมหานคร มีจำนวนสูงถึงร้อยละ 20 จากผู้ใช้ทั่วประเทศ (สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. 2550: ออนไลน์)

ผลการวิจัยที่ศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่า พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชนไทยอายุ 15-24 ปี ที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล จำนวน 1,556 คน พบว่า เยาวชนไทย ร้อยละ 73 ใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 1-2 วันต่อสัปดาห์ โดยเยาวชนที่ใช้อินเทอร์เน็ตตั้งแต่ 5 วันต่อสัปดาห์มีมากถึงร้อยละ 38 โดยมีเหตุผลในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาข้อมูล เพื่อผ่อนคลาย และบันเทิง เพื่อหาเพื่อนคุย และสื่อสารเข้ากลุ่ม (วิกานดา พรสกุลวานิช. 2550) และจากการทบทวนงานวิจัยหลายงานพบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ส่วนใหญ่เป็นการใช้เพื่อความบันเทิงมากกว่าใช้ในการหาความรู้ (รวิกรรนต์ นันทเวช. 2550; ประภาพร ชวนปิยะวงศ์. 2549) โดยเฉพาะผู้ใช้ที่อยู่ในวัยเรียนมักจะใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ไม่เป็นประโยชน์ และใช้เวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ตมากเกินไป (รวิกรรนต์ นันทเวช. 2550) นอกจากนี้ยังพบว่าการใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไป หรือการติดอินเทอร์เน็ตส่งผลกระทบต่อปัญหาในหลายด้าน ได้แก่ ปัญหาด้านการเรียน ปัญหาด้านความสัมพันธ์ ปัญหาด้านการเงิน และปัญหาด้านร่างกาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มนักเรียน นักศึกษา ปัญหาด้านการเรียนจะได้รับผลกระทบมากที่สุด (Young. 1998)

ดังนั้นจากจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่เพิ่มขึ้นทุกปีในประเทศไทย ประกอบกับผลการวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เน็ตของเยาวชนที่สะท้อนให้เห็นถึงพฤติกรรมใช้ที่นำไปเป็นห่วง ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของเยาวชน ในประเทศไทย การศึกษาการติดอินเทอร์เน็ต เริ่มขึ้นปี 2543 โดยจิตแพทย์และนักจิตวิทยาจากกระทรวงสาธารณสุขได้แสดงความเห็นว่ภาวะการติดอินเทอร์เน็ตได้เกิดขึ้นแล้วในประเทศไทย และจะมีความรุนแรงเพิ่มขึ้นตามการแพร่หลายของอินเทอร์เน็ต (ดวงใจ กสานติกุล. 2543) ในการศึกษาพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต นักวิชาการใช้คำว่า การเสพติดอินเทอร์เน็ต หรือการติดอินเทอร์เน็ต สำหรับงานวิจัยเรื่องนี้ จะเรียกว่า พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (Internet Dependency)

สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยสนใจศึกษาความเสี่ยงในการเป็นผู้ติดอินเทอร์เน็ต คือ นักเรียนมัธยมศึกษาช่วงชั้นที่ 3 (ม.1-ม.3) เนื่องจากเป็นเยาวชนกลุ่มที่ใช้อินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาท และมีอิทธิพลต่อการค้นหาตนเองเป็นอย่างยิ่ง ทั้งนี้เนื่องจากเป็นกลุ่มวัยรุ่นตอนต้นที่มีความต้องการค้นหาตนเอง ชอบทดลองสิ่งแปลกใหม่ และยอมรับการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ได้ง่าย รวมทั้งพร้อมที่จะเกิดการเลียนแบบได้ทุกเวลา เพื่อให้เป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อนและก้าวให้ทันสมัยนิยม (ศรีเรือน แก้วกังวาล. 2545: 358) และงานวิจัยในประเทศไทยพบว่าผู้ติดอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่เป็นนักเรียน นักศึกษา มากกว่าพนักงานบริษัท ข้าราชการ และเจ้าของกิจการ (วณิชยา บุญทรง. 2548) และในงานวิจัยของคิมและคิม (Kim; & Kim. 2000) พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาเป็นผู้มีความเสี่ยงต่อการติดอินเทอร์เน็ตมากกว่านักศึกษามหาวิทยาลัย

จากการศึกษากิจกรรมในอินเทอร์เน็ตที่นำไปสู่การใช้เน็ตมากเกินไปจนก่อให้เกิดผลกระทบต่อวัยรุ่น หรือการติดอินเทอร์เน็ต พบว่า การเล่นเกมออนไลน์ และการสนทนาออนไลน์ เป็นกิจกรรมสำคัญที่นำไปสู่การติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น (Leung. 2004; Ceyhan. 2008) และงานวิจัย

ในประเทศไทยที่ทำการสำรวจการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชนไทยอายุ 15- 24 ปี ที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑล พบว่า กิจกรรมทางอินเทอร์เน็ตที่เยาวชนไทยนิยมมากที่สุดคือ การเล่นเกมออนไลน์ และการสนทนาออนไลน์ (วิกานดา พรสกุลวานิช. 2550) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ประภาพร ชวนปิยะวงศ์ (2549) ที่ศึกษาความเสี่ยงจากการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นกรุงเทพมหานคร พบว่าการสนทนาออนไลน์เป็นกิจกรรมที่วัยรุ่นให้ความนิยม และส่วนใหญ่วัยรุ่นใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง เพื่อผ่อนคลายความเครียด และเพื่อมีโอกาสรู้จักเพื่อนใหม่ โดยเฉพาะเพื่อนต่างเพศ

จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตผลการวิจัยพบว่า ครอบครัวยุคใหม่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตโดยพบว่า การควบคุมอิทธิพลสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัวแบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ และสัมพันธภาพในครอบครัว เป็นตัวแปรสำคัญที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (Liau; Khoo; & Ang. 2005; Soo; Jae; & Choon. 2008; Yang; & Tung. 2007; Young. 1999; Nam. 2002; Lin; & Tsai. 2002; Cho; & Lee. 2004; ไชยรัตน์ บุตรพรหม. 2545: 38) และด้านกลุ่มเพื่อนก็เช่นกัน มีผลการวิจัยพบว่า การได้รับแบบอย่างจากเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ต และกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (Ryu; & Kim.2003; Cho; & Lee. 2004; Lin; & Tsai. 2002; พรทิพย์ รุ่งน่วม. 2550)

ปัจจัยภายในบุคคลที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต จากการทบทวนผลการวิจัยพบว่า มีหลายปัจจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ การเห็นคุณค่าในตนเอง (Cho & Lee. 2004; Yang; & Tung. 2007; Ghassemzadeh; Shahraray; & Moradi. 2008; Kim; & Devis 2009) ความเหงา (Caplan. 2002; Ghassemzadeh; Shahraray; & Moradi. 2008; Kim; & Kim. 2002) และการควบคุมตน (Kim; Namkong; Ku; & Kim. 2008; Rabb; & Neuner. 2006; Ryu; & Kim.2003; LaRose; Lin; & Eastin. 2003)

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีความศึกษาพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ในกิจกรรมการสนทนาออนไลน์ และเกมออนไลน์ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่วัยรุ่นให้ความนิยม และมีแนวโน้มนำไปสู่การติดอินเทอร์เน็ต โดยใช้มุมมองทางด้านพฤติกรรมศาสตร์ที่บูรณาการความรู้จากศาสตร์หลายสาขาเข้ามาร่วมกันอธิบายพฤติกรรมที่เกิดขึ้น ทั้งปัจจัยภายในและภายนอกที่ส่งผลต่อพฤติกรรม จากการทบทวนงานวิจัยในประเทศไทยที่ศึกษาสื่ออินเทอร์เน็ตพบว่าส่วนใหญ่เป็นการศึกษาในเรื่องพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต (เนติมา กมลเลิศ. 2549; วิกานดา พรสกุลวานิช. 2550; ชีระพงษ์ คุ่มราษี. 2551; เกศณี ดิพพะมงคล. 2545; ปราณี รอดจ้อย. 2552) และภัยจากการใช้อินเทอร์เน็ต (ประภาพร ชวนปิยะวงศ์; วิศรุต ตันติพงษ์อนันต์. 2548) มีงานวิจัยบางส่วนเท่านั้นที่ศึกษาพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ได้แก่ การศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (ชัชพงษ์ ตังมณี และอรุณี กาลัง. 2545; ธนิกานต์ มาฆะศิริรานท์. 2545; วณิชชา บุญทรง. 2548) และการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (ไชยรัตน์ พรหมบุตร. 2545; รวีกรานต์ นันทเวช. 2550)

งานวิจัยในประเทศไทยที่ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตพบว่ามีไม่มาก และเป็นการศึกษาในปัจจัยทางลักษณะประชากรศาสตร์ ได้แก่ เพศ ระดับการศึกษา รายได้ สถานภาพสมรสของบิดามารดา ความสัมพันธ์ในครอบครัว ปัจจัยด้านบุคลิกภาพ ปัจจัยคุณลักษณะของสื่อ และปัญหาความสัมพันธ์ทางสังคม ทั้งนี้พบว่ามีปัจจัยอื่น ๆ ที่สำคัญและเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตที่ยังไม่ได้ถูกนำมาศึกษา ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาปัจจัยเชิงเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต โดยพัฒนาแบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ โดยศึกษาปัจจัยเชิงเหตุและผลของการติดอินเทอร์เน็ต ปัจจัยเชิงเหตุในกลุ่มปัจจัยสภาพแวดล้อมด้านครอบครัว ได้แก่ การควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว แบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ และสัมพันธภาพในครอบครัว ปัจจัยสภาพแวดล้อมด้านกลุ่มเพื่อน ได้แก่ อิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม และ กิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน และปัจจัยภายในบุคคล ได้แก่ การเห็นคุณค่าในตนเอง ความเหงา การควบคุมตน และจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา และศึกษาผลกระทบด้านการเรียนจากการติดอินเทอร์เน็ต ซึ่งจะช่วยในการอธิบายพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตได้ละเอียดและครอบคลุมยิ่งขึ้นในเชิงพฤติกรรมศาสตร์

### ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อทดสอบแบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของปัจจัยเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะดังต่อไปนี้

1. เพื่อศึกษาอิทธิพลของปัจจัยสภาพแวดล้อมด้านครอบครัว (สัมพันธภาพในครอบครัว แบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ การควบคุมอิทธิพลสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว) และปัจจัยสภาพแวดล้อมด้านกลุ่มเพื่อน (อิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม และกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน) ว่าส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมหรือไม่ อย่างไร
2. เพื่อศึกษาอิทธิพลของปัจจัยภายในบุคคล (การเห็นคุณค่าในตนเอง การควบคุมตน ความเหงา และจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา) ว่าส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมหรือไม่ อย่างไร
3. เพื่อศึกษาอิทธิพลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตว่าส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมหรือไม่ อย่างไร

### ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้ความรู้เบื้องต้นที่จะช่วยอธิบายสาเหตุที่ทำให้เกิดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และผลกระทบด้านการเรียนจากการมีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

2. เป็นการเพิ่มความรู้ทางด้านพฤติกรรมศาสตร์ในการศึกษาเรื่องพฤติกรรมการบริโภคสื่ออินเทอร์เน็ต และข้อมูลที่ได้จากการวิจัยสามารถใช้เป็นแนวทางสำหรับนักวิจัยท่านอื่น ๆ ที่สนใจเพื่อทำการวิจัยในประเด็นที่เกี่ยวข้องต่อไป อันจะนำมาซึ่งองค์ความรู้ที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น

3. สามารถนำผลที่ได้จากการวิจัยไปใช้ในการหาแนวทางในการป้องกันการติดอินเทอร์เน็ตของเยาวชน

## ขอบเขตของการวิจัย

### ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาช่วงชั้นที่ 3 (ม.1-ม.3) ที่ใช้อินเทอร์เน็ต ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2552 เขตการศึกษา 1, 2 และ 3

### กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาช่วงชั้นที่ 3 (ม.1-ม.3) ที่ใช้อินเทอร์เน็ต และบริเวณรอบโรงเรียนมีร้านอินเทอร์เน็ต ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2552 เขตการศึกษา 1, 2 และ 3 ซึ่งใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multistage random sampling) จำนวน 1,248 คน

### ตัวแปรที่ศึกษา

#### ปัจจัยเชิงสาเหตุ ประกอบด้วย

1. ปัจจัยสภาพแวดล้อมด้านครอบครัว ได้แก่
  - 1.1 สัมพันธภาพในครอบครัว ประกอบด้วยตัวแปรการรับรู้ความสัมพันธ์ระหว่างบิดามารดา และความสัมพันธ์ระหว่างเยาวชนกับบิดามารดา
  - 1.2 แบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ
  - 1.3 การควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว
2. ปัจจัยสภาพแวดล้อมด้านกลุ่มเพื่อน ได้แก่
  - 2.1 อิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม
  - 2.2 กิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน
3. ปัจจัยภายในบุคคล ได้แก่
  - 3.1 การควบคุมตน
  - 3.2 ความเหงา
  - 3.3 การเห็นคุณค่าในตนเอง
  - 3.4 จิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา

ปัจจัยเชิงผล 3 ตัวแปร ได้แก่

1. พฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์
2. พฤติกรรมติดเกมออนไลน์
3. พฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม

## นิยามปฏิบัติการ

**พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต** หมายถึง การที่บุคคลใช้อินเทอร์เน็ต หรือทำกิจกรรมในอินเทอร์เน็ตปริมาณที่มากเกินไป โดยแบ่งออกเป็น 2 ด้าน คือ

พฤติกรรมการติดสนทนาออนไลน์ หมายถึง การที่บุคคลใช้อินเทอร์เน็ตสนทนาออนไลน์มากเกินไปจนไม่สามารถควบคุมเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต หรือใช้มากจนอาจก่อให้เกิดผลกระทบต่อเวลาสำหรับกิจกรรมจำเป็นอื่น ๆ ในชีวิต รู้สึกเฝ้ารอคอยให้ถึงเวลาที่จะได้ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการสนทนาออนไลน์ มีความรู้สึกหงุดหงิด ไม่สบายใจ เมื่อไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ตในการสนทนาออนไลน์ในการแสวงหาความสัมพันธ์กับบุคคลที่ได้พบในอินเทอร์เน็ตหรือ การติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความสัมพันธ์ เช่น การหาเพื่อน การหาคนรัก การพูดคุยเพื่อคลายเหงา โดยใช้ห้องสนทนาออนไลน์ (chat room) หรือการสนทนาออนไลน์ผ่านโปรแกรมที่สร้างขึ้นเพื่อการสื่อสาร เช่น MSN, ICQ

ผู้วิจัยนำแบบวัดพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต (Internet Addiction Test -IAT) ของยัง (Young, 1998) มาปรับใช้ให้สอดคล้องกับบริบทที่เกี่ยวกับการสนทนาออนไลน์ และบางข้อคำถามผู้วิจัยได้สร้างขึ้นใหม่เพื่อให้ครอบคลุมกับนิยามปฏิบัติการ ซึ่งลักษณะของแบบวัดเป็นการวัดพฤติกรรมในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการสนทนาออนไลน์ และให้ผู้ตอบพิจารณาว่าตนมีพฤติกรรมตามข้อนั้น ๆ จริงหรือไม่ เพียงใด โดยเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 6 ระดับ จาก "จริงที่สุด" ถึง "ไม่จริงเลย" สำหรับผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่าแสดงว่าเป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการติดสนทนาออนไลน์สูงกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ หมายถึง การที่บุคคลใช้อินเทอร์เน็ตในการเล่นเกมนออนไลน์จนไม่สามารถควบคุมเวลาในการเล่น หรือเล่นเกมออนไลน์มากจนอาจก่อให้เกิดผลกระทบต่อเวลาสำหรับกิจกรรมจำเป็นอื่น ๆ ในชีวิต เฝ้ารอคอยให้ถึงเวลาที่จะได้เล่นเกมในอินเทอร์เน็ต และรู้สึกหงุดหงิด ไม่สบายใจ เมื่อไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ตในการเล่นเกมนออนไลน์

ผู้วิจัยนำแบบวัดพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต (Internet Addiction Test -IAT) ของ ยัง (Young, 1998) มาปรับใช้ให้สอดคล้องกับบริบทที่เกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ และบางข้อคำถามผู้วิจัยได้สร้างขึ้นใหม่เพื่อให้ ครอบคลุมกับนิยามปฏิบัติการ ซึ่งลักษณะของแบบวัดเป็นการวัดพฤติกรรมในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมออนไลน์ และให้ผู้ตอบพิจารณาว่าตนมีพฤติกรรมตามข้อนั้น ๆ จริงหรือไม่ เพียงใด โดยเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 6 ระดับ จาก "จริงที่สุด" ถึง "ไม่จริงเลย" สำหรับผู้ที่ได้คะแนนจากแบบวัดนี้มากกว่าแสดงว่ามีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์มากกว่าผู้ที่ได้คะแนนจากแบบวัดนี้น้อยกว่า

**พฤติกรรมการณ์เรียนที่เหมาะสม** หมายถึง การที่บุคคลปฏิบัติตนในเรื่องการเรียนที่เหมาะสม ซึ่งประกอบด้วย การเตรียมตัวในการเข้าเรียน การตรงต่อเวลาในการเข้าเรียน การตรงต่อเวลาในการส่งงาน ความใส่ใจในการเรียน ความพยายามทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย การทบทวนบทเรียน และการเตรียมตัวสอบ

ผู้วิจัยวัดพฤติกรรมการณ์เรียนที่เหมาะสม โดยนำแบบวัดที่พัฒนาโดยดาราพร ชื่อเชียรสกุล(2540) และ ณีจุฬพล แยมสะอาด (2551) มาปรับใช้ โดยลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราวัดประเมินค่า 6 ระดับจาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” สำหรับผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่าแสดงว่าเป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการณ์เรียนที่เหมาะสมสูงกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

**การควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว** หมายถึง การที่บุคคลรับรู้ว่ามีบิดามารดา หรือผู้ปกครองได้ ควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตของตน โดยมีข้อตกลงในการใช้อินเทอร์เน็ต ทั้งการควบคุมจำนวนชั่วโมง ช่วงเวลา และสถานที่ใช้อินเทอร์เน็ต มีการใส่ใจการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กกว่าใช้อินเทอร์เน็ตทำกิจกรรมใดบ้าง ใช้อย่างมีประโยชน์หรือไม่ และมีการห้ามปรามเมื่อเห็นว่าใช้อินเทอร์เน็ตอย่างไม่เหมาะสม

ผู้วิจัยใช้แบบวัดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเองโดยสร้างข้อคำถามให้ครอบคลุมกับนิยามปฏิบัติการของงานวิจัยเรื่องนี้ ลักษณะของแบบวัดเป็นการวัดโดยลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราวัดประเมินค่า 6 ระดับจาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” โดย สำหรับผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่าแสดงว่ารับรู้ว่าตนเองได้รับการควบคุมอิทธิพลสื่ออินเทอร์เน็ตจากผู้ปกครองสูงกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

**แบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ** หมายถึง การที่บุคคลรับรู้ว่ามีบิดามารดา หรือผู้ปกครองได้กระทำตนเป็นแบบอย่างที่ดีในการเปิดรับข้อมูลข่าวสารจากสื่อมวลชน ได้แก่ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร โทรทัศน์ วิทยุ โดยมีความเหมาะสมทั้งในด้านคุณภาพของเนื้อหาที่เลือก รวมถึงการใช้เวลาที่เหมาะสม

ผู้วิจัยใช้แบบวัดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเองโดยสร้างข้อคำถามให้ครอบคลุมกับนิยามปฏิบัติการในงานวิจัยเรื่องนี้ ซึ่งวัดสื่อมวลชน 4ประเภท หนังสือพิมพ์ นิตยสาร โทรทัศน์ วิทยุ ซึ่งลักษณะของแบบวัดเป็นการวัดโดยลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราวัดประเมินค่า 6 ระดับจาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” สำหรับผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่าแสดงว่าเป็นผู้ที่รับรู้ว่ามีผู้ปกครองเป็นแบบอย่างที่ดีในการรับสื่อสูงกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

**สัมพันธภาพในครอบครัว** หมายถึง การที่บุคคลรับรู้ว่ามีในครอบครัว มีการเข้าใจ การสนับสนุน การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ซึ่งประกอบด้วย 2 องค์ประกอบ ได้แก่ การรับรู้สัมพันธภาพระหว่างบิดาและมารดา และความสัมพันธ์ระหว่างเยาวชนและบิดามารดา ดังต่อไปนี้

องค์ประกอบที่ 1 การรับรู้ความสัมพันธ์ระหว่างบิดาและมารดา หมายถึง ปริมาณการรับรู้ของบุคคลเกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางด้านดีหรือด้านไม่ดีระหว่างบิดามารดา หรือผู้ปกครองสองฝ่ายในด้านการเห็นอก เห็นใจ การช่วยเหลือ การสนับสนุนกันทางด้านอารมณ์ และด้านวัตถุสิ่งของ และการขัดแย้งกัน ความห่างเหิน ตลอดจนความไม่เข้าใจกันระหว่างบิดากับมารดา

องค์ประกอบที่ 2 ความสัมพันธ์ระหว่างเยาวชนกับบิดามารดา หมายถึง ปริมาณการรายงานของบุคคลเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของตนกับบิดามารดาในด้านการติดต่อกัน ความเข้าใจกัน การช่วยเหลือสนับสนุนกัน รวมทั้งความขัดแย้ง และการที่บุคคลรู้สึกว่าเป็นบิดามารดาไม่เข้าใจตน

ผู้วิจัยวัดโดยใช้แบบวัดซึ่งคัดมาจากแบบวัดของ ดวงเดือน พันธมนาวิน และคนอื่นๆ (2536) ทั้งฉบับที่วัดการรับรู้ความสัมพันธ์ระหว่างบิดาและมารดา จำนวน 10 ข้อ และฉบับที่วัดความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนและบิดามารดา จำนวน 10 ข้อ โดยลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราวัดประเมินค่า 6 ระดับจาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” สำหรับผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่าแสดงว่าเป็นผู้ที่รับรู้ตัวเอง มีความสัมพันธ์ในด้านนั้น ๆ สูงกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

**อิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม** หมายถึง การที่บุคคลได้รับการชักจูง และทำตาม หรือเลียนแบบเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม ทั้งทางด้านเนื้อหาและการทำกิจกรรมที่มีประโยชน์ในอินเทอร์เน็ต และการใช้เวลาอย่างเหมาะสม

ผู้วิจัยใช้แบบวัดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง โดยเป็นการวัดอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม โดยสร้างข้อคำถามให้มีความเหมาะสมกับบริบทการวัดที่ผู้วิจัยศึกษา และครอบคลุมกับนิยามปฏิบัติการ ลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราวัดประเมินค่า 6 ระดับจาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” สำหรับผู้ตอบที่ได้คะแนนจากแบบวัดนี้มากกว่า สำหรับผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่าแสดงว่าเป็นผู้ที่ได้รับอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมสูงกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

**กิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน** หมายถึง การที่บุคคลรายงานการเข้าร่วมกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อนที่มีความสนใจในสิ่งเดียวกันทั้งกิจกรรมการเล่น การพูดคุยสนทนาและกิจกรรมอื่น ๆ

ผู้วิจัยวัดกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน โดยนำแบบวัดที่พัฒนาโดยรุจิเรศ พิษิตานนท์ (2546) มาปรับใช้ให้มีความเหมาะสมกับบริบทการวัดที่ผู้วิจัยศึกษาและบางข้อคำถามผู้วิจัยสร้างขึ้นใหม่ เพื่อให้ครอบคลุมกับนิยามปฏิบัติการ ลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราวัดประเมินค่า 6 อันดับ จาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” สำหรับผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่าแสดงว่าเป็นผู้ที่ทำกิจกรรมเหมาะสมร่วมกับเพื่อนสูงกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

**การเห็นคุณค่าในตนเอง** หมายถึง การที่บุคคลรับรู้ว่าตนเองมีคุณค่า หรือเป็นการตัดสินคุณค่าของตนเองทั้งทางด้านบวกหรือลบ รวมทั้งการยอมรับตนเองว่ามีความสำคัญหรือมีความสามารถ และมีความเชื่อมั่นในการกระทำสิ่งต่าง ๆ ให้ประสบผลสำเร็จ



สำหรับการวัดการเห็นคุณค่าในตนเอง ผู้วิจัยคัดเลือกข้อคำถามมาจากแบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเองของ คูเปอร์สมิท (Coopersmith, 1967) ฉบับที่ใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา (Self-Esteem Inventory: CSEI) ที่แปลและเรียบเรียงโดย ศิวะพร เทพภิบาล (2546) นำมาปรับใช้ โดยลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราวัดประเมินค่า 6 ระดับจาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” สำหรับผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่าแสดงว่าเป็นผู้ที่มีการเห็นคุณค่าในตนเองสูงกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

**ความเหงา** หมายถึง การที่บุคคลรับรู้ถึงความรู้สึกที่ไม่มีความสุข เป็นทุกข์ เป็นความรู้สึกที่เกิดจากความขัดแย้งกันระหว่างความต้องการความสัมพันธ์ทางสังคมที่บุคคลมีนั้นไม่สอดคล้องกับความเป็นจริงที่เกิดขึ้น ทำให้รู้สึกโดดเดี่ยว อ้างว้าง ขาดความรัก ความอบอุ่น เป็นการคิดถึงตนเองและผู้อื่นทางด้านลบ และมีแนวโน้มแยกตัวออกจากสังคม โดยใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่คนเดียวและทำกิจกรรมตามลำพัง

ผู้วิจัยวัดความเหงา โดยนำแบบวัดที่พัฒนาโดยวอร์วีร์ ธนประภุต (2545) มาปรับใช้ให้มีความเหมาะสมกับบริบทการวัดที่ผู้วิจัยศึกษา และบางข้อคำถามผู้วิจัยสร้างขึ้นใหม่ เพื่อให้ครอบคลุมกับนิยามปฏิบัติการ ลักษณะของแบบวัดเป็นการสอบถามในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความเหงา และให้ผู้ตอบพิจารณาว่าตนมีพฤติกรรมตามข้อนั้น ๆ จริงหรือไม่ เพียงใด โดยลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 6 ระดับ จาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” สำหรับผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่าแสดงว่าเป็นผู้ที่มีความเหงาสูงกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

**การควบคุมตน** หมายถึง ความสามารถในการบังคับตนให้กระทำสิ่งที่พึงประสงค์ด้วยตนเอง โดยการควบคุมตนให้กระทำในสิ่งที่ควรกระทำได้ โดยเลือกกระทำพฤติกรรมที่แสดงถึงการอดได้รอได้ และเชื่อว่าการกระทำของตนจะส่งผลให้เกิดผลดีตามที่ตนต้องการได้ รู้จักอดได้รอได้เพื่อประโยชน์ที่มากกว่า หรือสำคัญกว่าที่จะมีมาในอนาคตผู้วิจัยใช้แบบวัดลักษณะมุ่งอนาคตควบคุมตนของดวงเดือน พันธมนาวิน และคนอื่นๆ (2536) จำนวน 6 ข้อ โดยลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราวัดประเมินค่า 6 ระดับ จาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” สำหรับผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่าแสดงว่าเป็นผู้ที่มีการควบคุมตนสูงกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

**จิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา** หมายถึง การที่บุคคลตระหนักถึงประโยชน์และคุณค่าที่แท้จริงในการตัดสินใจเลือกและรับข้อมูลข่าวสารจากสื่อมวลชนโดยผ่านการคิดไตร่ตรองอย่างมีเหตุผล ตระหนักถึงคุณค่าและประโยชน์ที่จะได้รับก่อนการเลือกเปิดรับสื่อ ตระหนักถึงการพิจารณาเนื้อหาของข้อมูลข่าวสารที่ได้รับเพื่อให้รู้เท่าทันในสิ่งที่สื่อนำเสนอ และตระหนักในการใช้เวลาไปกับสื่ออย่างเหมาะสม

ผู้วิจัยวัดโดยใช้แบบวัดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยวัดในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการเลือกและการรับข้อมูลข่าวสารจากสื่อมวลชน และให้ผู้ตอบพิจารณาว่าตนมีความตระหนักในเรื่องนั้น ๆ จริงหรือไม่ เพียงใด โดยเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 6 ระดับ จาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” สำหรับผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่าแสดงว่าเป็นผู้ที่มีจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญาสูงกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการทดสอบแบบจำลองความสัมพันธ์โครงสร้างเชิงสาเหตุของปัจจัยเชิงเหตุ และผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้วิจัยได้ประมวลเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเสนอตามลำดับต่อไปนี้

1. พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต
  2. ปัจจัยเชิงเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต
  3. กรอบแนวคิดการวิจัย
  4. สมมุติฐานการวิจัย
- โดยมีรายละเอียดดังนี้

#### 1. พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

ในการศึกษาพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยได้รวบรวมแนวคิดต่าง ๆ ที่จะช่วยสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต เพื่อจะนำไปสู่การนิยามและการวัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต โดยผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ แนวคิดเกี่ยวกับสื่ออินเทอร์เน็ต และแนวคิดเกี่ยวกับการติดอินเทอร์เน็ต

##### 1.1 แนวคิดเกี่ยวกับสื่ออินเทอร์เน็ต

สำหรับคำว่า อินเทอร์เน็ต มีนักวิชาการและผู้ให้ความหมายไว้หลายท่าน (ณัฐชัย แสงทอง. 2542; กิดานันท์ มลิทอง. 2539; ตัน ตันต์สุทธีวงศ์. 2539; สมชาย นำประเสริฐชัย. 2537) ทั้งนี้ผู้วิจัยได้สรุปความหมายที่สอดคล้องกัน จากการประมวลความหมายว่า อินเทอร์เน็ต หมายถึง ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่มีขนาดใหญ่ที่เชื่อมต่อระบบเครือข่ายทั่วโลกไว้ด้วยกัน ทำให้เครื่องคอมพิวเตอร์ทุกเครื่องทั่วโลกสามารถติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารทั้งข้อความ ภาพและเสียงได้อย่างรวดเร็ว ผู้ใช้ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจะมีความหลากหลายทั้งเชื้อชาติ ภาษา และวัฒนธรรม

ในประเทศไทยจากการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ปี 2550 พบว่าในประเทศไทยกลุ่มประชากรที่มีอายุตั้งแต่ 6 ปีขึ้นไป มีจำนวน 59,973,698 คน โดยมีจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั้งสิ้น 9,320,127 คน เป็นชาย 4,458,046 คน หญิง 4,862,081 คน ซึ่งพบว่ามีจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นจำนวนมาก เมื่อเทียบกับการสำรวจในปี 2540 พบว่า มีจำนวนเพียง 220,000 คน และในกรุงเทพมหานครจากการสำรวจจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ในกลุ่มประชากรที่มีอายุตั้งแต่ 6 ปีขึ้นไป พบว่า มีจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสูงถึง 1,917,348 คน โดยแบ่งเป็นชาย 901,921 คน หญิง 1,015,427 คน โดยเมื่อเทียบสัดส่วนแล้วพบว่าในปี 2550 จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในกรุงเทพมหานคร มีจำนวนสูงถึง ร้อยละ 20 จากผู้ใช้ทั่วประเทศ (สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. 2550: ออนไลน์)

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าประเทศไทยมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากบริการที่มีอยู่อย่างหลากหลายซึ่งสามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้ทุกเพศ ทุกวัย และอินเทอร์เน็ตนั้นเป็นสื่อที่ดึงดูดใจผู้ใช้ แต่อย่างไรก็ตามอินเทอร์เน็ตก็เปรียบได้กับสื่ออื่น ๆ คือ มีประโยชน์และโทษขึ้นอยู่กับผู้ใช้งาน

### ประโยชน์และโทษของอินเทอร์เน็ต

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยพบว่า อินเทอร์เน็ตมีประโยชน์และโทษต่อเยาวชน ผู้ใช้งานสำหรับประโยชน์หรือผลดีต่อผู้ใช้อินเทอร์เน็ต (ถนอมพร เลหาจรัสแสง. 2541; เรวดี คงสุภาพกุล. 2541; เพ็ญทิพย์ จิรพันธ์สุนทร. 2539; อธิปัทย์ คลี่สุนทร. 2542) มีรายละเอียดต่อไปนี้

1. การใช้ประโยชน์ด้านการศึกษา โดยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนผ่านอินเทอร์เน็ต หรือที่เรียกว่า การศึกษาทางไกลผ่านอินเทอร์เน็ต
2. การใช้ประโยชน์เพื่อการติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนข่าวสารข้อมูล และความคิดเห็น โดยการส่งผ่านทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งมีความสะดวก รวดเร็วและประหยัดค่าใช้จ่าย และการสนทนาแบบออนไลน์ ซึ่งผู้ใช้สามารถโต้ตอบผ่านหน้าจอ เสมือนการคุยโทรศัพท์ที่กันอยู่ โดยการพิมพ์ข้อความสนทนา ใช้เสียงพูดคุยโต้ตอบ และสามารถเห็นใบหน้า ท่าทางของคู่สนทนาได้
3. การใช้ประโยชน์เพื่อการเข้าใช้คอมพิวเตอร์เครื่องอื่น ๆ ที่ต่ออยู่ในเครือข่าย ทำให้ผู้ใช้สามารถเรียกโปรแกรมในเครื่องคอมพิวเตอร์นั้น ๆ มาใช้งานได้
4. การใช้ประโยชน์เพื่อการสืบค้นข้อมูลต่าง ๆ ผู้ใช้สามารถใช้บริการอินเทอร์เน็ตในการสืบค้นข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ
5. การใช้ประโยชน์เพื่อการถ่ายโอนแฟ้มข้อมูลคอมพิวเตอร์ ซึ่งผู้ใช้สามารถคัดลอกและถ่ายโอนแฟ้มข้อมูล การถ่ายโอนข้อมูลทำได้โดยใช้คำสั่ง FTP หรือการใช้การโปรแกรมสำเร็จรูปที่ช่วยในการถ่ายโอนแฟ้มข้อมูล เช่น Overnet, FTP Voyager เป็นต้น
6. การใช้ประโยชน์เพื่อการเผยแพร่ข่าวสาร ความคิดเห็น คำถาม คำตอบ คำแนะนำ ตลอดจนเรื่องราวความเป็นไปต่าง ๆ ที่ผู้ใช้ต้องการทราบและต้องการเสนอแนะ
7. การใช้ประโยชน์เพื่อการบันเทิง ผ่อนคลายความเครียดได้แก่ การดูหนัง ฟังเพลง การเล่นเกมและอื่น ๆ

จากประโยชน์ที่หลากหลายของอินเทอร์เน็ต ในทางตรงกันข้ามอินเทอร์เน็ตก็มีโทษต่อผู้ใช้ เนื่องจากการควบคุมในการนำเสนอข้อมูลข่าวสารบนสื่ออินเทอร์เน็ตเป็นเรื่องยาก และไม่มีหน่วยงานที่ทำหน้าที่ควบคุมได้โดยตรงเหมือนสื่อวิทยุและโทรทัศน์ ข้อมูลต่าง ๆ ที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมถูกเผยแพร่ เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงได้ง่ายโดยผู้ปกครองไม่สามารถที่จะให้ความดูแลได้เต็มที่เพราะว่าอินเทอร์เน็ตนั้นเป็นโลกที่ไร้พรมแดนและเปิดกว้างทำให้สื่อเหล่านี้สามารถเผยแพร่ไปได้อย่างรวดเร็ว จนไม่สามารถเอาผิดผู้กระทำได้ โดยจากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยพบภัยจากการใช้อินเทอร์เน็ต ดังต่อไปนี้ (โครงการอินเทอร์เน็ตสีขาวเพื่อเยาวชน. 2546: ออนไลน์; วิศรุต ดันติพิงศ์อนันต์; อิทธิพล ปรีดีประสงค์. 2546; ประภาพร ชวนปิยะวงศ์. 2549)

1. ภัยจากสื่อลามกอนาจาร อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่เข้าถึงฐานข้อมูลของสื่อลามกอนาจารได้ง่ายกว่าสื่อประเภทอื่น เนื่องจากการควบคุมการนำเสนอข่าวสารต่าง ๆ กระทำได้ยาก และจากรายงานผลการสำรวจการศึกษาปัญหาพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคมไทยบนอินเทอร์เน็ต พบว่าปัญหาที่รุนแรงในปัจจุบันได้แก่ ปัญหาสื่อลามกอนาจาร ซึ่งเป็นปัญหาที่ก่อให้เกิดผลกระทบต่อสังคมในลักษณะต่าง ๆ ได้แก่ การถูกล่อลวงเพื่อล่วงละเมิดทางเพศ การแอบถ่ายและตัดต่อภาพลามกเพื่อเผยแพร่ รวมทั้งการอาศัยเป็นช่องทางในการค้าประเวณี

2. ภัยจากโปรแกรมการสนทนา การสนทนา หรือที่เรียกว่า แชท(Chat) เป็นการพิมพ์ข้อความคุยกันโดยผ่านโปรแกรมการสนทนา เช่น Pirch, ICQ, MSN Messenger ฯลฯ หรือผ่านห้องสนทนา (Chat room) ในเว็บไซต์ (Web Site) โดยมีจุดประสงค์เพื่อ การหาเพื่อนคุยแก้เหงา การแสวงหาความสัมพันธ์กับผู้อื่น การหาคู่ทางอินเทอร์เน็ต หรือ การคุยเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น โดยมีทั้งข้อดีและข้อเสียขึ้นอยู่กับผู้ใช่ว่ามีวัตถุประสงค์ในการใช้อย่างไร สำหรับรูปแบบการสนทนาที่อาจนำไปสู่การเสี่ยงภัยชนิดนี้ได้แก่ การสนทนาในห้องสนทนาที่ต้องห้าม หรือห้องสนทนาเฉพาะกลุ่มที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมกับการรับรู้ของเยาวชน เช่น ห้องสนทนาที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ การซื้อขายบริการทางเพศ ซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยเรื่องความเสี่ยงจากการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นกรุงเทพมหานคร (ประภาพร ชวนปิยะวงศ์. 2549: 122-124) ผลที่ได้จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกพบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้ชื่อสมมุติว่ามีนา ปัจจุบันเรียนอยู่ชั้นปี2ของมหาวิทยาลัยเอกชน ให้สัมภาษณ์ว่า ใช้อินเทอร์เน็ตมาตั้งแต่มัธยมต้น โดยส่วนใหญ่ใช้เพื่อความบันเทิงและนำไปสู่การมีเพศสัมพันธ์มากกว่าใช้หาประโยชน์ทางการศึกษา และยอมรับว่าเคยมีเพศสัมพันธ์กับเพื่อนที่รู้จักกันทางอินเทอร์เน็ต อาศัยอยู่กับแฟนที่รู้จักทางอินเทอร์เน็ต โดยคบได้ประมาณ 3 เดือน

3. ภัยจากการค้าบริการทางเพศ อินเทอร์เน็ตถูกใช้เป็นสื่อกลางเพื่อนำไปสู่การค้าบริการทางเพศ ผ่านช่องทางการใช้งานต่าง ๆ ที่มีมากมายในอินเทอร์เน็ต เนื่องจากมีความสะดวกรวดเร็วและตรงกลุ่มเป้าหมายโดยตรง โดยการโพสต์ข้อความเชิญชวน โฆษณาในเว็บบอร์ด พร้อมทั้งชักชวนให้มีเพศสัมพันธ์และขายบริการทางเพศ เช่น ชาว ศตส.การจับกุมนักศึกษาชายตัว ผ่านห้องสนทนาเพิร์ท (Pirch) ได้ผู้ต้องหา 4 คน มีทั้งนักเรียน นักศึกษา รวมอยู่ด้วย (ไทยรัฐ. 23 กุมภาพันธ์ 2552) และผู้อำนวยการศูนย์เฝ้าระวังทางวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม เปิดเผยผลวิจัย การขายบริการทางเพศผ่านทางอินเทอร์เน็ตเตอร์เน็ต แบ่งเป็น 2 แบบ คือ การขายบริการทางเพศผ่านห้องสนทนาโดยตรง อาทิ การขายบริการผ่านห้องสนทนา การลุ่มเข้าไปเสนอขายบริการกับผู้ซื้อเอง และขายบริการทางเพศผ่านห้องสนทนาทางอ้อม เช่น การติดต่อกับเอเยนต์ หรือคนกลางผ่านอินเทอร์เน็ต และการขายบริการผ่านทางโทรศัพท์กับผู้ที่เคยใช้บริการหรือมีคนแนะนำมา (มติชน. 13 กุมภาพันธ์ 2552)

4. ภัยจากการซื้อขายสินค้า การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหาข้อมูลความรู้เกี่ยวกับสินค้าต่าง ๆ รวมถึงการซื้อขายสินค้าเหล่านั้น เป็นสิ่งที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะในหมู่วัยรุ่นที่ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นประจำ โดยสิ่งนี้อาจเกิดขึ้นได้จากการซื้อขายสินค้าผ่านทางอินเทอร์เน็ตที่ต้องระวัง คือ สินค้าไม่มีตัวตนจริง (ถูกหลอกเอาหมายเลขบัตรเครดิต) สินค้าไม่มีคุณภาพ หรือชำรุด ได้รับสินค้าชำรุดได้รับสินค้าไม่ตรงที่สั่ง สินค้าอาจมีที่มาไม่ถูกต้อง (ผิดกฎหมาย) การติดตามและร้องเรียนการซื้อขายจากเจ้าของเว็บไซต์ยาก และ ข้อมูลสินค้าที่ได้เป็นเท็จ

5. ภัยจากการเผยแพร่ข้อมูลต้องห้าม การควบคุมดูแลข้อมูลต่าง ๆ ที่อยู่ในอินเทอร์เน็ตยังไม่มีความรัดกุมมากนัก ดังนั้นจึงมีการนำเสนอข้อมูลที่ไม่เหมาะสมอยู่ด้วย เช่น การเผยแพร่ข้อมูลที่เป็นความลับ การเผยแพร่ข้อมูลที่เป็นอันตรายต่อตนเองและผู้อื่น และการให้ข้อมูลใส่ร้ายผู้อื่นในอินเทอร์เน็ต

6. ภัยจากการพนัน ธุรกิจเกมพนันบนอินเทอร์เน็ต ถือเป็นเกมพนันอีกรูปแบบหนึ่งที่กำลังแทรกซึมเข้ามาในสังคมไทย โดยเฉพาะในกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่ใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตเพื่อหาข้อมูลและทำการพนันฟุตบอล ปัจจุบันมีเว็บไซต์มากมายที่ทำธุรกิจเรื่องรับพนันโดยเฉพาะ โดยมีการได้เสียเงินกันจริง ๆ และทุกอย่างที่สามารถพนันในโลกของความเป็นจริงได้ ต่างก็สามารถพนันได้ในอินเทอร์เน็ต

7. ภัยจากการเล่นเกมออนไลน์ พัฒนาการของเกมออนไลน์สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินมากกว่าการเล่นเกมอื่น ๆ ด้วยความบันเทิงสมัยใหม่มีความเหมือนจริง ทำให้เด็กหลงใหล ใช้เวลากับการเล่นยาวนาน และถือว่าการเล่นเกมออนไลน์เป็นการคลายเครียดอย่างหนึ่ง สำหรับผลเสียของการ

เล่นเกมออนไลน์มากเกินไป มีดังต่อไปนี้ (ทวิตต์ กอนันตกุล; และคนอื่น ๆ. 2547) ผลเสียจากเกมที่มีเนื้อหารุนแรง จากการวิจัยถึงผลกระทบจากเกม พบว่าเกมที่มีเนื้อหารุนแรงจะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็กทั้งในปัจจุบัน และระยะยาว เนื้อหาของเกมจะค่อย ๆ ซึมซับจนก่อให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว นำความรุนแรงมาใช้ในชีวิตจริง ในหลายประเทศได้ทำการจัดแบ่งระดับความรุนแรงของเกมออกเป็นหลายระดับ เพื่อควบคุมการเล่นของเด็กให้มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับวัย ผลเสียจากการใช้เวลาว่างอย่างไม่เหมาะสม ก่อให้เกิดปัญหาด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ ปัญหาด้านสุขภาพจากการใช้เวลาเล่นเกมเป็นเวลานาน ได้แก่ การรับประทานอาหารไม่ตรงเวลา การนอนหลับพักผ่อนไม่เพียงพอ ปัญหาผลกระทบด้านการเรียน เนื่องจากการใช้เวลากับความสนุกสนานที่ได้รับจากเกม จนส่งผลกระทบต่อกับการเรียน และผลเสียจากค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม

นอกจากนี้ แพทย์หญิง ศรีวรรณ พูนสรรพสิทธิ์ รองอธิบดี กรมสุขภาพจิต กล่าวผ่านรายการไอซีทีว่า เด็กที่มีพฤติกรรมติดเกม เล่นเกมวันละ 3 ชั่วโมง ประมาณ 15 สัปดาห์ติดต่อกันจะส่งผลเสียให้เกิดการเสพติดเกมเช่นเดียวกับติดยาเสพติด โดยกล่าวอ้างรายงานการวิจัยในต่างประเทศ ผู้ที่เคยติดเกมจะมีการหลั่งสารแอมเฟตามีนแบบเดียวกับผู้ที่ติดยาเสพติดหลั่งออกมา โดยมีสาเหตุจากการมีพฤติกรรมซ้ำ ๆ และนักจิตวิทยาจากสถาบันสุขภาพจิตเด็ก และวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิตกล่าวว่า การติดเกมเหมือนติดยาเสพติด เพราะสมองส่วนอยากเคยถูกควบคุมโดยสมองส่วนคิด แต่การเล่นเกมจะกระตุ้นสมองส่วนอยากตลอดเวลา หากไม่ฝึกให้นาสมองส่วนคิดมาควบคุม สมองส่วนอยากก็จะมากกว่าสมองส่วนคิดจนเกิดอาการติดเกม ถ้าไม่ได้เล่นจะเกิดการต่อต้าน หงุดหงิดก้าวร้าว โดยความรุนแรงจากการติดเกมมี 3 ระยะดังนี้ ระยะเริ่มติด เด็กจะเริ่มใช้เวลาในการเล่นเกมมากกว่าการทำกิจกรรมอื่น ๆ ผู้ปกครองควรสร้างวินัย หรือมีการควบคุมการเล่นในเกมในระดับที่เหมาะสม ระยะที่สอง เด็กเริ่มมีปัญหา ขาดความสัมพันธ์กับครอบครัว ใช้เงินไปกับการเล่นเกม ผู้ปกครองควรดูแลอย่างใกล้ชิด และแบ่งเวลาทำกิจกรรมอื่น ๆ ร่วมกันในครอบครัว เด็กกลุ่มนี้บางคนเล่นแล้วเริ่มชอบ แต่สามารถยับยั้งตนเองได้ ผู้ปกครองควรให้คำแนะนำ เพื่อให้เด็กตระหนักถึงผลดีผลเสีย และการปฏิบัติตนที่เหมาะสม ระยะที่สาม เป็นระยะติดเกมเหมือนติดยาเสพติด เด็กจะมีพฤติกรรมใช้เวลาอนมาเล่นเกมจนดึกดื่น เล่นจนไม่ทานข้าว ไม่ทำการบ้าน ไม่เรียนหนังสือจนการเรียนเสีย ขาดสัมพันธ์ในครอบครัว ไม่ค่อยพูดคุย ผู้ปกครองจะควบคุมไม่ได้ แต่ต้องให้ความช่วยเหลือหรือเข้าไปรับการบำบัดด้านจิตใจ (วรรณรัตน์ รัตนวรงค์. 2549: 48-49)

สำหรับเกมออนไลน์ สามารถแบ่งได้เป็น 3 แบบดังนี้ (คอมพิวเทอร์ทูเดย์. 2546)

1. เกมที่ใช้เซิร์ฟเวอร์บนอินเทอร์เน็ตสำหรับเป็นลานประลองในการเล่นแบบหลายคนรวมกัน ซึ่งอาจไม่ได้เป็นเกมออนไลน์แบบเต็มตัว เพราะไม่จำเป็นต้องเล่นบนออนไลน์ก็ได้ เช่นเกม StarCraft สามารถเล่นคนเดียว หรือแข่งกับเพื่อนโดยผ่านแลนก็ได้

2. เกมที่เล่นได้จากบนโปรแกรมบราวเซอร์ เป็นเกมที่เขียนขึ้นโดยใช้ภาษาจาวา หรือใช้ Shockwave ซึ่งสามารถเล่นได้บนโปรแกรมบราวเซอร์เลย รูปแบบของเกมจะเป็นเกมง่าย ๆ เล่นแก้เบื่อ

3. เกมที่เล่นร่วมกับผู้อื่นเป็นจำนวนมาก (Massive Multiplayer Online) เป็นรูปแบบเกมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดในปัจจุบัน เนื่องจากเกมออนไลน์แบบนี้จะดึงเอาข้อดีของการเล่นร่วมกับผู้อื่นมาใช้อย่างเต็มที่ ทำให้ได้รรถรสในการเล่น

งานวิจัยของ ธนพจน์ วิเศษสินธุ์ (2550) ที่ศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ประเภทแอคชั่น สูงที่สุด รองลงมาได้แก่ เกมผจญภัย และเกมแสดงบทบาท สำหรับเกมออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างชื่นชอบมากที่สุด คือ เกมแร็กนาร์็อก (Ragnarok) รองลงมา คือ ปังย่า (Pangya) และอดดิชั่น (Audition) โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะเล่นนาน ๆ ครั้ง (1-2 สัปดาห์ต่อวัน) ระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์แต่ละวัน ประมาณ 4-5 ชั่วโมง โดยส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ที่บ้าน และจะมีปฏิสัมพันธ์พูดคุยกับเพื่อนที่รู้จักในชีวิตผ่านการเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด

ดังนั้น อินเทอร์เน็ตจึงเป็นสื่อที่สร้างผลกระทบกับพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนเป็นอย่างมาก นอกเหนือจากภัยอันตรายในอินเทอร์เน็ตในข้างต้นแล้ว การยึดติดยึดมั่นกับกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตมากเกินไปนั้นก่อให้เกิดผลกระทบอย่างคาดไม่ถึง โดยเราเรียกพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่มากเกินไปว่า “การเสพติดอินเทอร์เน็ต” หรือ “การติดอินเทอร์เน็ต” แพทย์หญิง ดวงใจ กสานติกุล (2543) กล่าวว่า ขณะนี้พบว่าคนไทยป่วยเป็นโรคติดอินเทอร์เน็ต (Internet Addiction) สูงขึ้นและ คาดการณ์ว่าด้วยสภาพสังคมไทยที่เปิดรับเทคโนโลยีมากขึ้นจะส่งผลให้คนไทยมีแนวโน้มที่จะป่วยด้วยอาการของโรคติดอินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้นและมีแนวโน้มที่จะพัฒนาไปสู่ปัญหาทางสังคมอย่างกว้างขวาง

## 1.2 แนวคิดการติดอินเทอร์เน็ต (Internet Addiction)

อินเทอร์เน็ตกำลังกลายเป็นประเด็นทางสังคมที่กำลังได้รับการพูดถึงกันมากขึ้นโดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างไม่ถูกต้อง เช่น การล่อลวง การชมภาพลามกอนาจาร การพนัน และการเล่นเกมออนไลน์อย่างหมกมุ่น นอกจากนี้ยังมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตบางคนอาจจะใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสารและสร้างความสัมพันธ์กัน เช่น การเข้าห้องแชตแบบออนไลน์ (Chat Room) การรับ-ส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) กิจกรรมต่าง ๆ เหล่านี้เป็นเหตุทำให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมักจะใช้เวลาส่วนใหญ่หมดไปกับการใช้อินเทอร์เน็ตและมีแนวโน้มที่จะใช้เวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มสูงขึ้นในครั้งต่อไปจนกระทั่งในที่สุดอาจจะทำให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตอยู่ในภาวะติดอินเทอร์เน็ต (Internet Addict) (ไชยรัตน์ บุตรพรหม. 2545)

โดยทั่วไปคำว่า การเสพติด (Addiction) มักถูกใช้ในความหมายเกี่ยวกับการใช้สารเสพติด โดยที่ผู้ที่ติดใช้สารเสพติดเป็นประจำ ไม่สามารถควบคุมการใช้สารของตนได้ มีความต้องการเสพอยู่ตลอด มักมีอาการติดยา หรือถอนยาพร้อมด้วย เช่น การติดยาเสพติด การติดแอลกอฮอล์ (Bratter; & Forrest. 1985) ต่อมาคำว่า การเสพติด ได้มีการนำมาใช้อย่างแพร่หลายเกี่ยวกับปัญหาทางด้านพฤติกรรม ซึ่งเรียกว่า พฤติกรรมติด มีความหมายถึงการชอบทำพฤติกรรมอย่างหนึ่งมากจนไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมนั้น ๆ ของตนเองได้ แม้ว่าการกระทำนั้นจะก่อให้เกิดผลเสียต่อตนเอง เช่น การติดคอมพิวเตอร์ การติดการพนัน การติดเกม การติดโทรทัศน์ การติดอินเทอร์เน็ต (Truan. 1993; shotten. 1991; Young. 1999; Griffiths. 1998)

การติดอินเทอร์เน็ต ถือเป็นกาเสพติดสื่อประเภทหนึ่ง (Media addiction) เนื่องจาก สื่อช่วยให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลายจากปัญหาความกดดัน และปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิต ทั้งนี้ มูลเลอร์ (ชนิกันต์ มาชะศิริานนท์. 2545; อ้างอิงจาก Mueller. 1996) ได้นำเสนอพฤติกรรมกาเสพติดสื่อดังต่อไปนี้ 1) การถูกสื่อครอบงำ และใช้เวลามากขึ้นในสื่อรูปแบบต่าง ๆ 2) การได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อมากเกินไป เช่น การละทิ้งครอบครัว เพื่อน และสังคมรอบตัว 3) การพยายามหาโอกาสในการใช้สื่ออย่างต่อเนื่อง 4) การติดสื่อจนเกิดพฤติกรรมที่ยากจะบังคับ หรือควบคุม 5) การใช้สื่อทำให้เกิดอารมณ์แปรปรวน สื่อสร้างความรู้สึกเหมือนจริงให้กับบุคคล 6) ไม่สามารถควบคุมเวลาในการใช้สื่อได้ 7) การละทิ้งความรับผิดชอบในหน้าที่การงาน หรือการเรียน 8) การรู้สึกไม่พอใจ เมื่อได้รับการตัดเตือนเกี่ยวกับการใช้สื่อ 9) มีการลงทุนในค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับสื่อมากเกินไป



ในการศึกษาเรื่องของการเสพติดสื่อ การติดสื่ออินเทอร์เน็ตถือเป็นการเสพติดสื่อประเภทหนึ่ง เช่นเดียวกับการติดสื่อโทรทัศน์ แชรรมม์ (Schramm. 1961) พบว่าปัจจัยทางจิตของบุคคลเป็นสิ่งสนับสนุนให้เกิดพฤติกรรมเสพติด โดยปัญหาการติดโทรทัศน์มักจะเกิดขึ้นกับเด็กที่มีปัญหาทางจิต เป็นผู้ขาดพื้นฐานที่ดีในโลกแห่งความจริง ไม่สามารถแยกแยะความแตกต่างระหว่างโลกแห่งความจริง และโลกแห่งจินตนาการ ผู้ที่เสพติดจะยึดโลกแห่งความฝันในโทรทัศน์ และการชมโทรทัศน์ทำให้รู้สึก ผ่อนคลาย ลดความเครียด ความวิตกกังวลจากปัญหาในชีวิต ดังนั้นบุคคลจึงใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการ ชมโทรทัศน์ ซึ่งสอดคล้องกับ ผลการวิจัยพบว่า การเสพติดโทรทัศน์เป็นการหลบหนีจากชีวิตจริงสู่โลก แห่งจินตนาการ เพื่อช่วยผ่อนคลายอารมณ์ และผู้เสพติดโทรทัศน์กล่าวว่า โทรทัศน์ช่วยให้หลบหนี ปัญหา (ธนิกันต์ มาชะศิริานนท์. 2545; อ้างอิงจาก Brown. 1980)

ปัจจุบันไม่เพียงแต่สื่อโทรทัศน์เท่านั้นที่เข้ามามีบทบาทต่อเยาวชน สื่ออินเทอร์เน็ตก็มีบทบาท เป็นอย่างยิ่งต่อการกำหนดทิศทางการดำรงชีวิต การเพาะบ่มความเชื่อ ความคิด เจตคติ ค่านิยม และ การปฏิบัติตนในด้านต่าง ๆ ของเยาวชน อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่สร้างผลกระทบกับพฤติกรรมของเด็กและ เยาวชนเป็นอย่างมากทั้งในด้านบวกและด้านลบ การยึดติดยึดมั่นกับกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตมาก จนเกินไปนั้นก่อให้เกิดผลกระทบอย่างคาดไม่ถึง โดยเราเรียกพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่มาก จนเกินไปว่า “การเสพติดอินเทอร์เน็ต” หรือ “การติดอินเทอร์เน็ต”

การติดอินเทอร์เน็ต จึงถือเป็นการเสพติดประเภทหนึ่ง โดยเป็นการเสพติดด้านการทำ พฤติกรรม อย่างหนึ่งมากจนไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมนั้นได้ และก่อให้เกิดผลเสียตามมา สำหรับการติดอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย แพทย์หญิง ดวงใจ กสานติกุล (2543) กล่าวว่า ขณะนี้พบว่าคนไทย ป่วยเป็นโรคติดอินเทอร์เน็ต (Internet Addiction) สูงขึ้นและ คาดการณ์ว่าด้วย สภาพสังคมไทยที่เปิดรับเทคโนโลยีมากขึ้นจะส่งผลให้คนไทยมีแนวโน้มที่จะป่วยด้วยอาการของโรคติดอินเทอร์เน็ตเพิ่ม มากขึ้นและมีแนวโน้มที่จะพัฒนาไปสู่ปัญหาทางสังคมอย่างกว้างขวาง

ในงานวิจัยต่างประเทศการศึกษาพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต มีการศึกษากันอย่างแพร่หลาย ในหลายประเทศ ได้แก่ ประเทศสหรัฐอเมริกา จีน เกาหลีใต้ ไต้หวัน สิงคโปร์ โดยนักวิจัยมีการใช้คำเรียก ที่แตกต่างกันได้แก่ “Internet addiction” (Chou; & Hsiao. 2000; Young. 1996) หรือ “Internet Addiction Disorder” (Goldberg. 1996) หรือ “Internet pathological use” (Davis. 2001; Morahan-Martin; & Schumacker. 2000) หรือ Internet dependency (Scherer. 1997) สำหรับในงานวิจัยนี้จะใช้คำว่า พฤติกรรม ติดอินเทอร์เน็ต (Internet dependency)

กริฟฟิท์ (Griffith. 1995) ได้เสนอแนวความคิดการเสพติดเทคโนโลยี และระบุว่า การเสพติดเทคโนโลยี เป็นการเสพติดด้านพฤติกรรม คือ เสพติดที่การกระทำ (Behavior Addiction) ไม่ได้เป็นการเสพติด ทางสารเคมี (non-chemical) มีลักษณะเช่นเดียวกับการเสพติดการพนัน กล่าวคือ เป็นการเสพติดใน สิ่งที่กระทำและความรู้สึกที่รับรู้จากการกระทำ โดยการเสพติดเทคโนโลยี เกี่ยวข้องกับการที่บุคคล มีปฏิสัมพันธ์กับเครื่องมือ มีการปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ และทำให้เกิดการเสพติด โดยระบุว่า การติด อินเทอร์เน็ต ถือเป็นการเสพติดเทคโนโลยีในลักษณะหนึ่ง ซึ่งสอดคล้องกับ เบรนนอร์ (Brenner. 1996) ที่ระบุว่า การเสพติดอินเทอร์เน็ต เป็นการเสพติดด้านจิตใจ ไม่เกี่ยวข้องกับสารเคมี

อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่ดึงดูดให้บุคคลอยากเข้าไปใช้ ในช่วงกลาง ค.ศ. 1990 แนวคิดการติดอินเทอร์เน็ตยังไม่ได้รับการยอมรับเท่าที่ควร เนื่องจากนักวิชาการส่วนใหญ่มองไม่เห็นว่าการใช้อินเทอร์เน็ตที่มากเกินไปจะเป็นปัญหาต่อผู้ใช้อย่างไร และยังไม่มียุทธศาสตร์ใดๆ ที่จะระบุลักษณะของการเสพติดได้ แต่ต่อมาเมื่อได้มีการศึกษาในเรื่องนี้มากขึ้นก็พบว่า การเสพติดอินเทอร์เน็ตนั้นสามารถเกิดขึ้นได้จริง โดยนักวิจัยพบว่าบุคคลบางคนนั้นจะมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่ผิดปกติซึ่งเหมือนกับพฤติกรรมการเล่นพนัน บุคคลนั้นจะใช้เวลาทั้งวันออนไลน์เข้าอินเทอร์เน็ต โดยไม่ยอมหยุดหรือออกจากการใช้อินเทอร์เน็ต บุคคลจะละทิ้งกิจกรรมในชีวิตจริง ทำให้ความสัมพันธ์ในสังคมรอบข้างของบุคคลนั้นเริ่มลดน้อยลง (ธนิกันต์ มาฆะศิริานนท์. 2545)

แม้ว่าในการศึกษาการติดอินเทอร์เน็ตการค้นพบและการวินิจฉัยอาการของการติดอินเทอร์เน็ตอาจจะทำได้ยาก สิ่งที่มีความจำเป็นมากที่สุดคือ ความรู้และความเข้าใจถึงลักษณะที่จะแยกแยะความแตกต่างระหว่างการใช้งานอินเทอร์เน็ตโดยทั่วไปกับการติดอินเทอร์เน็ต ดังนั้นการติดอินเทอร์เน็ตจึงได้ถูกจัดไว้ในการวินิจฉัยโรคทางจิตเวชของสมาคมจิตแพทย์อเมริกันฉบับปรับปรุงครั้งที่ 4 (DSM-IV) (American Psychiatric Association. 1995) จากการอ้างอิงถึงการวินิจฉัยลักษณะอาการผิดปกติทางจิตทั้งหมดใน DSM-IV พบว่า พยาธิสภาพจากการพนัน (Pathological Gambling) มีความคล้ายคลึงกับลักษณะพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด จึงมีนักวิชาการได้ใช้พยาธิสภาพจากการพนันมาเป็นตัวแบบ ในการอธิบายถึงลักษณะพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ต

ยัง (Young. 1996) เป็นนักจิตวิทยาและถือเป็นผู้เชี่ยวชาญที่ทำการศึกษเกี่ยวกับลักษณะของการติดอินเทอร์เน็ต จากการศึกษพบว่าพฤติกรรมของผู้ติดอินเทอร์เน็ตมีลักษณะพื้นฐานคล้ายกับพฤติกรรมการเล่นพนัน คือ ไม่สามารถควบคุมความอยากได้ โดยใช้หลักการวินิจฉัยจาก DSM-IV (The Diagnostic and Statistic Manual OF Menton Disorder – Fourth Edition) ที่ได้สร้างคำถามเพื่อทำการวัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต โดยระบุว่า ผู้ที่มีคุณสมบัติต่อไปนี้อย่างน้อย 5 ข้อ จากทั้งหมด 8 ข้อ เป็นเวลาอย่างน้อย 1 ปี ถือว่ามีอาการติดอินเทอร์เน็ต ข้อคำถามดังนี้ รู้สึกหมกหมุ่นกับการใช้อินเทอร์เน็ต แม้ในเวลาที่ไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ต, มีความต้องการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลานานขึ้น, ไม่สามารถควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตได้, รู้สึกหงุดหงิดเมื่อต้องใช้อินเทอร์เน็ตน้อยลงหรือหยุดใช้, ใช้เวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตนานกว่าที่ตนเองตั้งใจไว้, การใช้อินเทอร์เน็ตทำให้ส่งผลกระทบต่องาน การเรียน และความสัมพันธ์ครอบครัว ปิดบังคนในครอบครัวหรือเพื่อนเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตของตนเอง และใช้อินเทอร์เน็ตเป็นวิธีในการหลีกเลี่ยงปัญหา หรือคิดว่าการใช้อินเทอร์เน็ตทำให้ตนเองรู้สึกดีขึ้น ทั้งนี้ยัง (Young. 1999) พยายามสร้างหลักการเพื่อที่จะนำมาใช้ในการอธิบายถึงภาวะของผู้ที่ติดอินเทอร์เน็ตเพื่อแยกแยะความแตกต่างระหว่างผู้ที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตปกติ กับการใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นการเล่นพนัน แต่จากประสบการณ์เกี่ยวกับการศึกษาในเรื่องการติดอินเทอร์เน็ต จากการที่มีผู้สนใจศึกษาการติดอินเทอร์เน็ตโดยนำเอาหลักการวิเคราะห์นี้ไปใช้ และได้ปรึกษาว่ามักจะพบว่าผู้ที่มีอาการติดอินเทอร์เน็ตมักจะปฏิเสธว่าตนเองไม่ได้ติดอินเทอร์เน็ต

นอกจากนี้ ยัง (Young. 1998) ได้อธิบายถึงวงจรการติดอินเทอร์เน็ตว่า การหลบหนีออกจากปัญหาในชีวิตจริง เป็นสิ่งที่ไม่ยั่งยืน เมื่อผู้ติดอินเทอร์เน็ตหยุดการใช้อินเทอร์เน็ต (Log Off) หน้าจอของโลกแห่งความเพ้อฝัน (Fantasy World) ก็จะถูกปิดลง ปัญหาในชีวิตจริงก็หวนกลับมา และในขณะนั้นผู้ติดอินเทอร์เน็ตก็จะทนอยู่กับปัญหานั้นได้ไม่นาน เมื่อเกิดความกดดัน ความอ้างว้างเหงาหงายมากขึ้น ก็จะเป็นสาเหตุให้ผู้ติดอินเทอร์เน็ตเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต (On-Line) บ่อยครั้งมากขึ้น ใช้นเวลากับอินเทอร์เน็ตนานขึ้น เพื่อแสวงหาสิ่งที่สามารถจัดการกับความรู้สึกปวดร้าวในชีวิตจริงและค้นหาความรู้สึกดี ๆ ที่ได้จากการเข้าไปในห้องสนทนาหรือในกลุ่มใหม่

จิตแพทย์ชาวอเมริกัน นายแพทย์ไอแวน โกลด์เบิร์ก (ธนิกันต์ มาชะศิรินนท์. 2545; อ้างอิงจาก Goldberg. 1996) ได้ให้คำนิยามการติดอินเทอร์เน็ตโดยมีความคล้ายคลึงกับหลักเกณฑ์ของยัง (Young. 1996) ดังต่อไปนี้ 1) มีการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิต เพื่อที่จะได้ใช้เวลามากขึ้นในอินเทอร์เน็ต 2) มีการลดกิจกรรมอื่น ๆ ในชีวิตลง เพื่อที่จะได้ใช้อินเทอร์เน็ต 3) ไม่สนใจสุขภาพร่างกายของตนเองที่ได้รับผลกระทบจากกิจกรรมในอินเทอร์เน็ต 4) หลีกเลี่ยงกิจกรรมในชีวิตที่สำคัญ เพื่อใช้เวลาในอินเทอร์เน็ต 5) เลื่อนเวลาพักผ่อนออกไป หรือเปลี่ยนแปลงเวลานอนเพื่อที่จะได้มีเวลาใช้อินเทอร์เน็ต 6) ลดกิจกรรมทางสังคม ทำให้สูญเสียความสัมพันธ์ทางสังคมกับบุคคลอื่น 7) ละทิ้ง ละเลยครอบครัว และเพื่อน 8) ปฏิเสธที่จะใช้เวลาไปกับกิจกรรมอื่น ๆ ที่ส่งผลกระทบต่อเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต 9) แสวงหาเวลามากขึ้นเพื่อใช้อินเทอร์เน็ต 10) ละทิ้งงาน การเรียน ภาระหน้าที่ของตนเอง

สำหรับการติดอินเทอร์เน็ตสามารถแบ่งได้ตามลักษณะของปัญหาที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ต (Young. n.d.: online) ดังนี้ 1) การเสพติดเรื่องเพศ (Cybersexual Addiction) เป็นการเสพติดเรื่องทางเพศในอินเทอร์เน็ต ผู้เสพติดจะแสวงหากิจกรรมทางเพศเพื่อสนองความต้องการของตนเอง เช่น การดูภาพลามกอนาจาร การจินตนาการเรื่องเพศ การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเป็นการแสดงออกเรื่องเพศ เนื่องจากบุคคลจะได้รับโอกาสในการแสวงหาความเพ้อฝัน ซึ่งไม่สามารถเกิดขึ้นได้ในโลกแห่งความจริง 2) การเสพติดความสัมพันธ์ (Cyber-Relational Addiction) เป็นการเสพติดความสัมพันธ์กับบุคคลที่พบในอินเทอร์เน็ต ได้แก่ การสนทนาออนไลน์ การแสวงหาหาความสัมพันธ์ทางจิตใจ แสวงหาความรักในโลกออนไลน์ เป็นการแสวงหาความสัมพันธ์เพื่อทดแทนความต้องการ 3) การเสพติดการเล่นเกมนทางอินเทอร์เน็ต (Net Gaming) เป็นการติดการเล่นเกมส์ออนไลน์ และเกมต่าง ๆ ในอินเทอร์เน็ต 4) การเสพติดข้อมูลข่าวสาร (Information Overload) เป็นการเสพติดข้อมูลข่าวสาร มีการใช้อินเทอร์เน็ตในการหาข้อมูลข่าวสารที่มากเกินไป โดยเป็นการรวบรวมข้อมูลทั้งที่เกี่ยวข้องและไม่เกี่ยวกับงาน

ผลการวิจัยที่ได้จากการศึกษากิจกรรมในอินเทอร์เน็ตที่นำไปสู่การใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไป จนก่อให้เกิดผลกระทบต่อวัยรุ่น หรือการติดอินเทอร์เน็ต พบว่า การเล่นเกมออนไลน์ และการสนทนาออนไลน์ โดยการใช้ ICQ, MSN และ Chat Room เป็นกิจกรรมสำคัญที่นำไปสู่การติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น (Leung. 2004; Ceyhan. 2008) และงานวิจัยในประเทศไทยที่ทำการสำรวจการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชนไทยอายุ 15- 24 ปี ที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑล พบว่า กิจกรรมทาง

อินเทอร์เน็ตที่เยาวชนไทยนิยมมากที่สุดคือ การเล่นเกมออนไลน์ และการสนทนาออนไลน์ (วิกานดา พรสกุลวานิช. 2550) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ประภาพร ชวนปิยะวงศ์ (2549) ที่ศึกษาความเสี่ยงจากการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นกรุงเทพมหานคร พบว่าการสนทนาออนไลน์ เป็นกิจกรรมที่วัยรุ่นให้ความนิยม และส่วนใหญ่วัยรุ่นใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง เพื่อผ่อนคลายความเครียด และเพื่อมีโอกาสรู้จักเพื่อนใหม่ โดยเฉพาะเพื่อนต่างเพศ ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ และสนทนาออนไลน์

จากการทบทวนแนวคิดการติดอินเทอร์เน็ต และลักษณะผู้ติดอินเทอร์เน็ต สำหรับงานวิจัยเรื่องนี้ได้ให้ความหมาย พฤติกรรมการติดสนทนาออนไลน์ และเกมออนไลน์ดังนี้

**พฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์** หมายถึง การที่บุคคลใช้อินเทอร์เน็ตสนทนาพูดคุยออนไลน์มากเกินไปจนไม่สามารถควบคุมเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต หรือใช้มากจนอาจก่อให้เกิดผลกระทบต่อเวลาสำหรับกิจกรรมจำเป็นอื่น ๆ ในชีวิต รู้สึกเฝ้ารอคอยให้ถึงเวลาที่จะได้ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการสนทนาออนไลน์มีความรู้สึกหงุดหงิด ไม่สบายใจ เมื่อไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ตในการสนทนาออนไลน์ในการแสวงหาความสัมพันธ์กับบุคคลที่ได้พบในอินเทอร์เน็ตหรือ การติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความสัมพันธ์ เช่น การหาเพื่อน การหาคนรัก การพูดคุยเพื่อคลายเหงา โดยใช้ห้องสนทนาออนไลน์ (chat room) หรือการสนทนาออนไลน์ผ่านโปรแกรมที่สร้างขึ้นเพื่อการสื่อสาร เช่น MSN, ICQ

**พฤติกรรมติดเกมออนไลน์** หมายถึง การที่บุคคลใช้อินเทอร์เน็ตในการเล่นเกมนออนไลน์มากเกินไปจนไม่สามารถควบคุมเวลาในการเล่น หรือเล่นเกมออนไลน์มากจนอาจก่อให้เกิดผลกระทบต่อเวลาสำหรับกิจกรรมจำเป็นอื่น ๆ ในชีวิต เฝ้ารอคอยให้ถึงเวลาที่จะได้เล่นเกมในอินเทอร์เน็ต และรู้สึกหงุดหงิด ไม่สบายใจ เมื่อไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ตในการเล่นเกมนออนไลน์

### **การวัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต**

ในการศึกษาแบบวัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต พบว่าแบบวัดที่มีผู้นำไปเป็นแนวทางในการใช้วัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตอย่างกว้างขวางในหลายประเทศ คือแบบวัดของ ยิง (Young. 1996, 1998) ซึ่งพัฒนาแบบวัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต 2 ฉบับ ฉบับแรกพัฒนาขึ้นในปี 1996 โดยเป็นแบบวัดการติดอินเทอร์เน็ต (Diagnostic Questionnaire: DQ) ที่สร้างขึ้นตามหลักการวินิจฉัยจาก DSM-IV (The Diagnostic and Statistic Manual OF Mention Disorder – Fourth Edition) ได้สร้างคำถามเพื่อทำการวัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต โดยระบุว่า ผู้ที่มีคุณสมบัติต่อไปนี้อย่างน้อย 5 ข้อ จากทั้งหมด 8 ข้อ เป็นเวลาอย่างน้อย 1 ปี ถือว่ามีอาการติดอินเทอร์เน็ต โดยให้เลือกตอบว่า “ใช่” หรือ “ไม่ใช่” ตัวอย่างข้อคำถามมีดังนี้ “ฉันรู้สึกหมกหมุ่นกับการใช้อินเทอร์เน็ต แม้ในเวลาที่ไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ต”, “ฉันมีความต้องการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลานานขึ้น”, “ฉันไม่สามารถควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตได้”, “ฉันรู้สึกหงุดหงิดเมื่อต้องใช้อินเทอร์เน็ตน้อยลงหรือหยุดใช้”, “ฉันใช้เวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตนานกว่าที่ตนเองตั้งใจไว้” ในการนำแบบวัดฉบับนี้ไปใช้ ทุกหน่วยตัวอย่างจะถูกตัดสินได้ว่าเป็นผู้เสพติดหรือไม่เสพติดอินเทอร์เน็ต จาก

หลักเกณฑ์ดังกล่าว และแบบวัดอีกฉบับที่ยัง (Young. 1998) พัฒนาขึ้นเป็นการศึกษาการติดอินเทอร์เน็ต (Internet Addiction Test: IAT) โดยฉบับนี้ มีจำนวน 20 ข้อ เป็นการวัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตโดยไม่ได้ตัดสินว่าใครคือผู้เสพติด หรือไม่เสพติด แต่สามารถบอกได้ว่าบุคคลมีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับใด ระดับต่ำ ระดับปานกลาง หรือระดับสูง ลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราวัดประเมินค่า 5 ระดับ จาก “ไม่เคยเลย” ถึง “เป็นประจำ” ตัวอย่างข้อคำถาม “บ่อยแค่ไหนที่คุณเล่นอินเทอร์เน็ตนานกว่าที่ตั้งใจไว้” “บ่อยแค่ไหนที่ ผลการเรียนของคุณได้รับผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไป” “บ่อยแค่ไหนที่คุณไม่สนใจงานบ้านหรือกิจกรรมอื่น ๆ เพราะเล่นอินเทอร์เน็ตมากเกินไป” สำหรับข้อคำถามที่วัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของยังทั้งสองฉบับ ส่วนใหญ่เป็นการวัด การใช้อินเทอร์เน็ตในด้านทั่ว ๆ ไป ไม่ได้มีการระบุถึงกิจกรรมที่ใช้อย่างชัดเจนมากนัก

ในประเทศไทยการวัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตผู้วิจัยส่วนใหญ่ได้ใช้แบบวัดของยัง (Young. 1996, 1998) เป็นแนวทางในการศึกษา ซึ่งมีดังต่อไปนี้

งานวิจัยของ ไชยรัตน์ วรรณรัตน์ (2545) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมเสพติดของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร ได้ใช้แบบวัดของ ยัง (Young. 1996) ในการวัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต โดยแบบวัดฉบับนี้สร้างไว้เพื่อเป็นหลักในการวินิจฉัยพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต จำนวน 8 ข้อ โดยให้เลือกตอบว่า “ใช่” หรือ “ไม่ใช่” และจะถูกตัดสินได้ว่าเป็นผู้เสพติดหรือไม่เสพติดอินเทอร์เน็ต โดยหากตอบว่า “ใช่” ตั้งแต่ 5 ข้อขึ้นไป ถือว่าเป็นผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต และทำการศึกษาในกลุ่มวัยรุ่นอายุ 12- 21 ปี ตัวอย่างข้อคำถามทั้ง 8 ข้อ “ท่านรู้สึกหมกมุ่นอยู่กับการใช้อินเทอร์เน็ต”, “ท่านมีความต้องการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลานานขึ้น”, “ท่านไม่สามารถลด หรือหยุดการใช้อินเทอร์เน็ตได้”, “ท่านมักมีอาการกระวนกระวายใจ ซึมเศร้า หงุดหงิด หรืออารมณ์ไม่ค่อยดี เมื่อเลิกหรือหยุดใช้อินเทอร์เน็ต”, “ท่านใช้เวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตนานกว่าที่ตั้งใจไว้”, “การใช้อินเทอร์เน็ตของท่านทำให้ความสัมพันธ์กับเพื่อน หรือครอบครัวลดลง รวมทั้งมีผลกระทบต่อการเรียน”, “ท่านมักโกหกหรือปิดบังผู้อื่นเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต” “ท่านรู้สึกพึงพอใจที่จะใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อผ่อนคลายความเครียดจากปัญหาต่างๆ ในชีวิตประจำวัน”

นอกจากนี้ในงานวิจัยเรื่องนี้ยังได้นำแบบวัดอีกฉบับของยัง (Young. 1998) มาใช้ในการศึกษาพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต แต่จะแตกต่างจากแบบวัดในข้างต้น โดยแบบวัดของยัง (Young. 1998) ฉบับนี้เป็นการวัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตโดยไม่ได้ตัดสินว่าใครคือผู้เสพติด หรือไม่เสพติด แต่สามารถบอกได้ว่าบุคคลมีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับใด ระดับต่ำ ระดับปานกลาง หรือระดับสูง ไชยรัตน์ วรรณรัตน์ (2545) ได้นำแบบสอบถามของยัง (Young. 1998) มาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมกับสภาพความจริงในสังคมไทย โดยมีโดยลักษณะของข้อคำถามจะเป็นการถามถึงปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ต ลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราวัดประเมินค่า 5 ระดับจาก “ไม่เคยเลย” ถึง “เป็นประจำ” จำนวน 20 ข้อ ตัวอย่างข้อคำถาม “บ่อยแค่ไหนที่ท่านพบว่า ท่านใช้เวลาเล่นอินเทอร์เน็ตนานกว่าที่ตั้งใจไว้”, “บ่อยแค่ไหนที่ท่านพบว่า ท่านมักสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นในอินเทอร์เน็ต”, “บ่อยแค่ไหนที่ท่านพบว่า ท่านชอบความสนุกสนาน ความตื่นเต้นในการใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่ากิจกรรมอื่นในชีวิตประจำวัน”, “บ่อยแค่ไหนที่

ท่านพบว่า พ่อแม่ เพื่อน มักตำหนิเกี่ยวกับเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต, “บ่อยแค่ไหนที่ท่านพบว่า ท่านกลัวว่าชีวิตที่ไม่มีอินเทอร์เน็ตจะทำให้ ท่านเบื่อหน่าย ว่างเปล่า ไม่ร่าเริง”, “บ่อยแค่ไหนที่ท่านพบว่า ท่านพยายามปิดบังผู้อื่นในเรื่องของเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต”, “บ่อยแค่ไหนที่ท่านพบว่า ท่านรู้สึกหมกมุ่นอยู่กับอินเทอร์เน็ต เวลาที่ไม่ได้ใช้ หรือมักเพื่อผ่นถึงเวลาที่ไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ต”

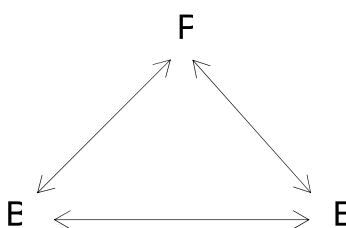
งานวิจัยของ ชัชพงศ์ ตั้งมณี และอรุณี กำลัง (2545) ได้ศึกษาพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตโดยได้พัฒนาข้อคำถามที่ใช้ในการวัดมาจากข้อคำถามที่เป็นภาษาอังกฤษที่ยัง (Young. 1998) เป็นผู้สร้าง และ Chou and Hsiao (2000) ได้พัฒนาและปรับแก้สำหรับวัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตในประเทศไต้หวัน จากนั้นนำมาเรียบเรียงข้อคำถามเป็นภาษาไทย และทดลองใช้กับนิสิตปริญญาตรี คณะวิศวกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และสอบถามความเข้าใจ ข้อเสนอแนะเพื่อปรับข้อคำถามให้มีความเข้าใจตรงกันมากขึ้น ซึ่งลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราวัดประเมินค่า 5 ระดับจาก “ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง” ถึง “เห็นด้วยอย่างยิ่ง” จำนวน 11 ข้อ โดยมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .904 ตัวอย่างข้อคำถามที่ใช้วัด “ท่านมีความรู้สึกกังวล ไม่สบายใจ เมื่อต้อง disconnect หรือ Log-off จากการใช้อินเทอร์เน็ต”, “ท่านรู้สึกว่า ท่านใช้เวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ตนานกว่าที่ตั้งใจไว้”, “ท่านมีความรู้สึกไม่สบายใจ หงุดหงิด หรือเบื่อ เมื่อไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ต” สำหรับเกณฑ์ที่ใช้ในการบ่งชี้ลักษณะเสพติดอินเทอร์เน็ตของนิสิตที่เป็นหน่วยตัวอย่างจะพิจารณาจากข้อคำถาม กล่าวคือ ถ้าหน่วยตัวอย่างใดให้ความเห็นด้วยกับข้อคำถามอย่างน้อย 6 ข้อ ให้ถือว่าเป็นผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต ดังนั้นทุกหน่วยตัวอย่างจะถูกตัดสินได้ว่าเป็นผู้เสพติดหรือไม่เสพติดอินเทอร์เน็ต

สำหรับงานวิจัยอื่น ๆ ในประเทศไทยที่ศึกษาพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตโดยใช้แบบวัดของยัง (Young. 1996, Young. 1998) เป็นแนวทางในการศึกษา ได้แก่ งานวิจัยของ ธนิกานต์ มาชะศิริานนท์ (2545) ใช้แบบวัดและเกณฑ์ในการตัดสินผู้ติดหรือไม่ติดอินเทอร์เน็ต ของยัง (Young. 1999) งานวิจัยของ รวิกรานต์ นันทเวช (2550) ใช้แบบวัดของยัง (Young. 1996, 1999) ทั้งสองฉบับ โดยได้ปรับปรุงเนื้อหาแบบวัดมาจากแบบวัดของไชยรัตน์ บุตรพรหม (2545) และงานวิจัยของ วณิชชา บุญทรง (2548) ใช้แบบวัดของ ยัง (Young. 1998) และนำมาประยุกต์เพื่อวัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตใน 5 ประเภทต่อไปนี้ การเสพติดทางเพศ การเสพติดความสัมพันธ์ การเสพติดเกม การเสพติดข้อมูลข่าวสาร และการเสพติดคอมพิวเตอร์ และเก็บรวบรวมโดยแบบสอบถามออนไลน์

สำหรับในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยวัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตในเนื้อหากิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมออนไลน์ และการสนทนาออนไลน์ ซึ่งถือเป็นกิจกรรมสำคัญที่นำไปสู่การติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น (Leung. 2004; Ceyhan. 2008) โดยผู้วิจัยนำแบบวัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (Internet Addiction Test -IAT) ของยัง (Young. 1998) มาปรับใช้ให้สอดคล้องกับบริบทที่เกี่ยวกับการสนทนาออนไลน์ และการเล่นเกมออนไลน์ บางข้อคำถามผู้วิจัยได้สร้างขึ้นใหม่เพื่อให้ครอบคลุมกับนิยามปฏิบัติการ และในการสร้างข้อคำถามเพื่อให้สามารถวัดได้ตรง ผู้วิจัยได้นำข้อคำถามไปให้นักเรียนชั้นมัธยมต้นอ่านเพื่อปรับให้มีความเข้าใจที่ตรงกันทั้งทางด้านภาษา สถานการณ์ที่ใช้วัดในข้อคำถามเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตในการสนทนาออนไลน์ และการเล่นเกมออนไลน์

## 2. ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

ในการศึกษาปัจจัยเชิงเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยได้ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social Cognitive Theory) ในการกำหนดขอบข่ายของปัจจัยเชิงสาเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต โดยแนวคิดพื้นฐานของการเรียนรู้ทางสังคมของแบนดูรา (Bandura. 1977) เชื่อว่า พฤติกรรมของบุคคลเกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลงไปเนื่องจากปัจจัยสภาพแวดล้อม และปัจจัยส่วนบุคคล โดยร่วมกันในลักษณะที่กำหนดซึ่งกันและกัน (Reciprocal Determinism) ดังภาพประกอบ 1



ภาพประกอบ 1 แสดงการกำหนดซึ่งกันและกันของปัจจัยทางด้านพฤติกรรม (B: Behavior) สภาพแวดล้อม (E: Environment) และปัจจัยส่วนบุคคล (P: Personal)

จากภาพประกอบ 1 แสดงให้เห็นว่าพฤติกรรมของบุคคล (B) สภาพแวดล้อม (E) และปัจจัยส่วนบุคคล (P) ได้แก่ ปัจจัยทางปัญญา และปัจจัยภายในอื่น ๆ ที่มีผลต่อการเรียนรู้และการกระทำ ปัจจัยทั้งสามปัจจัยนี้แม้ว่าจะทำหน้าที่กำหนดซึ่งกันและกัน แต่ก็ไม่ได้หมายความว่ากำหนดซึ่งกันและกันอย่างเท่าเทียมกัน บางปัจจัยอาจมีอิทธิพลมากกว่าอีกปัจจัย และอิทธิพลดังกล่าวก็ไม่ได้เกิดขึ้นพร้อม ๆ กัน หากแต่ต้องอาศัยเวลาในการที่ปัจจัยใดปัจจัยหนึ่งจะมีผลต่อการกำหนดปัจจัยอื่น ๆ (สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. 2536; อ้างอิงจาก Bandura. 1989) พฤติกรรมที่เกิดขึ้นอาจไม่คงอยู่เสมอไป ทั้งนี้เพราะสิ่งแวดล้อมเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ และทั้งสิ่งแวดล้อมและพฤติกรรมต่างมีอิทธิพลซึ่งกันและกัน

สำหรับความหมายของการเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามทฤษฎีนี้ แบนดูราให้ความหมายการเรียนรู้ไม่แตกต่างไปจากความหมายของการเรียนรู้ของนักจิตวิทยาคนอื่น ๆ แต่การให้ความหมายของการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรม แบนดูราตีความแตกต่างจากที่นักจิตวิทยากลุ่มพฤติกรรมนิยมตีความ เนื่องจากนักจิตวิทยากลุ่มพฤติกรรมนิยมมองการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมในแง่ของการแสดงออก หรือการกระทำ (performance) คือ บุคคลจะต้องแสดงออกในพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปจึงจะเรียกว่า เกิดการเรียนรู้ แต่แนวคิดของแบนดูรามองว่าการเรียนรู้ไม่จำเป็นที่จะต้องพิจารณาในแง่ของการแสดงออกเพียงอย่างเดียว แต่การได้มาซึ่งความรู้ใหม่ ๆ (Acquired) ก็ถือว่า การเรียนรู้เกิดขึ้นแล้ว แม้ว่าจะยังไม่มี การแสดงออกก็ตาม การเรียนรู้ในทฤษฎีนี้จึงรวมถึงการเปลี่ยนแปลงที่พฤติกรรมภายใน แม้ว่าจะยังไม่มี การแสดงออก (สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. 2536: 48)

สำหรับการศึกษาปัจจัยเชิงเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยนำทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมมาเป็นกรอบในการศึกษา เนื่องจากทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม ได้อธิบายสาเหตุของพฤติกรรมว่าเกิดจากปัจจัยภายในตัวบุคคลและ ปัจจัยสภาพแวดล้อม ซึ่งถือได้ว่าเป็น การวิเคราะห์พฤติกรรมที่มุ่งศึกษาสาเหตุของพฤติกรรมทั้งจากภายใน(ปัจจัยภายในตัวบุคคล) และภายนอก (ปัจจัยสภาพแวดล้อม) ซึ่งมีความสอดคล้องกับการศึกษาพฤติกรรมมนุษย์ตามแนวพฤติกรรมศาสตร์ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้นำแนวคิดอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องมาร่วมในการอธิบายพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ซึ่งได้แก่ แนวคิดการถ่ายทอดทางสังคม แนวคิดการเห็นคุณค่าในตนเอง แนวคิดความว่าเหว่ แนวคิดจิตสำนึก และแนวคิดการควบคุมตน ตลอดจนผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ดังนั้นผู้วิจัยจึงศึกษาตัวแปรเชิงเหตุ และผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ดังต่อไปนี้

1) ตัวแปรที่เป็นสาเหตุภายนอก ซึ่งเป็นสาเหตุทางด้านสภาพแวดล้อม (Environment) โดยจากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบตัวแปรเชิงเหตุที่เกี่ยวข้องได้แก่ ปัจจัยสภาพแวดล้อมด้านครอบครัว และกลุ่มเพื่อนมีดังต่อไปนี้ การควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว การเป็นแบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ สัมพันธภาพในครอบครัว อิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม และกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน

2) ตัวแปรสาเหตุภายใน ซึ่งเป็นสาเหตุส่วนบุคคล (Personal) โดยจากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบตัวแปรเชิงเหตุที่เกี่ยวข้องได้แก่ การเห็นคุณค่าในตนเอง การควบคุมตน จิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา และความเหงา

สำหรับรายละเอียดเกี่ยวกับแนวคิด ตัวแปรเชิงสาเหตุและผล ตลอดจนผลการวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต จะนำเสนอดังต่อไปนี้

## แนวคิดการถ่ายทอดทางสังคม

### ความหมาย

การถ่ายทอดทางสังคมหรือที่ใช้คำเรียกแตกต่างกันไปว่า การขัดเกลาทางสังคม สังคมประกิต หรือสังคมกรรมเป็นกระบวนการที่บุคคลเรียนรู้ปทัสถานทางสังคม (Social norms) และค่านิยมทางสังคม (Social value) ซึ่งการถ่ายทอดทางสังคมได้รับความสนใจในการศึกษาจากนักวิชาการทั้งในประเทศและต่างประเทศ โดยได้มีการให้ความหมายของการถ่ายทอดทางสังคมไว้ดังนี้

เบอร์น (Berns. 2004: 3; citing Brim. 1996) การถ่ายทอดทางสังคมเป็นกระบวนการที่ทำให้บุคคลได้มาซึ่งความรู้ ทักษะ และบุคลิกภาพ และทำให้บุคคลสามารถเข้าร่วมเป็นสมาชิกของกลุ่มและสังคมได้ งามตา วานินทานนท์ (2545: 11) การถ่ายทอดทางสังคมเป็นกระบวนการที่เชื่อมโยงบุคคลเข้ากับสังคมและวัฒนธรรม บุคคลจะเรียนรู้และซึมซาบเอาความเชื่อ เจตคติ ค่านิยม และบรรทัดฐานทางสังคมที่เป็นสมาชิกอยู่เข้าไป เพื่อเป็นพื้นฐานในการกำหนดแนวความคิด และพฤติกรรม



สุพัตรา สุภาพ (2533: 48) การถ่ายทอดทางสังคม เป็นกระบวนการทั้งทางตรงและทางอ้อม ที่บุคคลได้เรียนรู้คุณค่า กฎเกณฑ์ ระเบียบแบบแผน ที่กลุ่มหนึ่ง ๆ กำหนดหรือวางไว้ เพื่อเป็นแบบแผนของการปฏิบัติต่อกัน และให้บุคคลได้พัฒนาบุคลิกภาพของตนเอง

นอกจากนี้นักวิชาการหลายท่าน เช่น ศักดิ์ไทย สุรกิจบวร (2545: 45) วันเพ็ญ พิศาลพงศ์ (2540: 56-57) ได้กล่าวถึงความหมายของการถ่ายทอดทางสังคมในมุมมองของนักจิตวิทยา นักสังคมวิทยา และนักมานุษยวิทยา ไว้ดังต่อไปนี้ นักจิตวิทยา กล่าวถึงการถ่ายทอดทางสังคมว่าเป็นกระบวนการพัฒนาบุคคลให้มีจิตลักษณะที่สอดคล้องกับที่สังคมต้องการ โดยบุคคลจะรับเอาความเชื่อ ค่านิยม เจตคติและพฤติกรรมที่เหมาะสมกับความต้องการของสังคม สำหรับนักสังคมวิทยา กล่าวถึง การถ่ายทอดทางสังคมว่าเป็นกระบวนการที่สังคมกล่อมเกลา หรือฝึกฝนให้บุคคลมีพฤติกรรมที่เหมาะสม โดยการเรียนรู้ สถานภาพ บทบาท และปทัสถานทางสังคม และนักมานุษยวิทยา กล่าวถึงการถ่ายทอดทางสังคมว่าเป็นกระบวนการที่บุคคลเรียนรู้ วัฒนธรรมของสังคมที่ตนเองเป็นสมาชิก

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าการถ่ายทอดทางสังคมเป็นกระบวนการเรียนรู้ทั้งทางตรงและทางอ้อม ที่เชื่อมโยงบุคคลเข้ากับสังคมและวัฒนธรรมเพื่อให้บุคคลได้เรียนรู้และซึมซาบเจตคติ ค่านิยม และบรรทัดฐานของสังคม ในการเป็นพื้นฐานการปฏิบัติตนอย่างเหมาะสมทั้งด้านความคิดและการกระทำ เพื่อให้สามารถปฏิบัติตนให้เข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มและสังคม

### ความสำคัญของการถ่ายทอดทางสังคม

การถ่ายทอดทางสังคม เริ่มต้นตั้งแต่เกิดและดำเนินต่อไปตลอดชีวิตของบุคคล และมีผลต่อความเชื่อ เจตคติ ค่านิยม แรงจูงใจ การควบคุมตนเอง การนับถือตนเอง ศีลธรรม บทบาททางเพศ และพฤติกรรมต่าง ๆ (Berns. 2004: 29, 34; สุพัตรา สุภาพ. 2546: 37) ทั้งนี้การถ่ายทอดสังคมมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งโดยเฉพาะการทำให้บุคคลสามารถเรียนรู้ระเบียบแบบแผนในการเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของสังคม สามารถพัฒนาศักยภาพของตน และรูปแบบความสัมพันธ์ที่ดีในสังคมที่ตนเป็นสมาชิกอยู่ ตลอดจนสามารถควบคุมความรู้สึกนึกคิด ความประพฤติให้เหมาะสมกับวาระและโอกาสต่าง ๆ โดยเป้าหมายหลักของการถ่ายทอดทางสังคมมี 5 ด้านคือ (Berns. 2004: 34-42)

1) พัฒนาการในการรับรู้เกี่ยวกับตนเอง (Develop a Self-concept) ซึ่งเป็นการรับรู้เกี่ยวกับตนเองโดยผ่านประสบการณ์จากการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นในสังคม นำไปสู่การเรียนรู้ในการแสดงพฤติกรรม

2) ความสามารถในการกำกับตนเอง/ควบคุมตนเอง (Enable Self-regulation) เป็นการควบคุมตนเองของบุคคลในด้านอารมณ์ ความคิด และการกระทำ

3) การสร้างพลังความสำเร็จ (Empower Achievement) โดยผู้ใหญ่และเพื่อนเป็นกลุ่มคนที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการไปสู่ความสำเร็จของเด็ก

4) บทบาททางสังคมที่เหมาะสม (Acquire Appropriate Social Role) การกลายเป็นส่วนหนึ่งของสังคม บุคคลต้องมีหน้าที่ในสังคมซึ่งขึ้นอยู่กับบทบาทที่ได้รับ เช่น เมื่อเป็นหัวหน้า ต้องมีบทบาทในการเป็นผู้นำ เมื่อเป็นบิดามารดาต้องมีบทบาทในการอบรมเลี้ยงดูลูก

5) ทักษะเกี่ยวกับพัฒนาการ (Implement Development Skills) เป็นการพัฒนาเกี่ยวกับทักษะด้านต่าง ๆ เช่น ทักษะทางด้านการรู้จักคิด ด้านอารมณ์ และด้านสังคม

ดังนั้นการถ่ายทอดทางสังคมจึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญตลอดทุกช่วงของชีวิต ที่ช่วยให้บุคคลสามารถเรียนรู้ระเบียบแบบแผนและการปฏิบัติตนในสังคม โดยเฉพาะการควบคุมอารมณ์ ความคิด และพฤติกรรมได้อย่างเหมาะสม เพื่อให้สามารถกระทำตามบทบาทและหน้าที่ของตนได้อย่างดี

ในการบริโภคข้อมูลข่าวสารจากสื่อมวลชน ซึ่งรวมถึงสื่ออินเทอร์เน็ตก็เช่นเดียวกัน บุคคลต้องได้รับการถ่ายทอดทางสังคมเพื่อเรียนรู้ให้สามารถปฏิบัติตนกับมวลข่าวสารได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม เพราะหากไม่มีการวิเคราะห์ไตร่ตรองหรือปฏิบัติกับข้อมูลข่าวสารอย่างถูกต้อง อาจทำให้หลงเชื่อจนเกิดค่านิยม และการปฏิบัติตนในทางที่ไม่เหมาะสมได้

### วิธีการและตัวแทนในการถ่ายทอดทางสังคม

กลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งเป็นกลุ่มวัยรุ่นตอนต้น ถือเป็นวัยที่จำเป็นอย่างยิ่งต่อการได้รับการถ่ายทอดทางสังคม เนื่องจากเป็นวัยที่เด็กจะพ้นจากสภาพความเป็นผู้เยาว์ และเริ่มสู่ภาวะของการเป็นหนุ่มสาว จึงมีการเปลี่ยนแปลงทั้งทางร่างกายและจิตใจ มีความแปรปรวนของอารมณ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งความต้องการเป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อน จึงทำให้เด็กวัยรุ่นมักจะทำอะไรตามเพื่อน เช่น การแต่งกาย แฟชั่น และเป็นวัยที่ต้องการให้บิดามารดาเข้าใจ และยอมรับ โดยการถ่ายทอดทางสังคมกระทำโดยผ่านตัวแทนในการถ่ายทอดทางสังคมได้แก่ ครอบครัว กลุ่มเพื่อน โรงเรียน กลุ่มอาชีพ ศาสนา และสื่อมวลชน (สุพัตรา สุภาพ. 2533: 58; Berns. 2004: 42-52)

สำหรับวิธีการถ่ายทอดทางสังคม แบ่งออกเป็นการถ่ายทอดทางสังคมทางตรง และทางอ้อม การถ่ายทอดทางสังคมโดยตรง เป็นการขัดเกลาที่ต้องการให้บุคคลปฏิบัติตามระเบียบแบบแผน เป็นการบอกว่าสิ่งใดควร หรือไม่ควรกระทำ อะไรผิดอะไรถูก ซึ่งมีผลต่อการพัฒนาบุคลิกภาพมาก เป็นการชี้ทางและแนะแนวทางในการปฏิบัติต่อบุคคลอย่างจริงจัง เพื่อให้สามารถวางตัวได้อย่างถูกต้องเหมาะสม การถ่ายทอดทางสังคมวิธีนี้จะพบเห็นเสมอในครอบครัว และโรงเรียน โดยโรงเรียนจะมีการอบรมอย่างเป็นทางการมากกว่าครอบครัว สำหรับวิธีการถ่ายทอดทางสังคมทางอ้อม เป็นการอบรมที่ไม่ได้บอกกันโดยตรง บุคคลได้รับประสบการณ์หรือประโยชน์จากการสังเกต หรือการเลียนแบบการกระทำของผู้อื่น โดยเฉพาะการเลียนแบบบิดามารดา หรือเลียนแบบการกระทำของเพื่อน (สุพัตรา สุภาพ. 2533: 50-51)

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการบริโภคข้อมูลข่าวสารจากสื่อมวลชน มีผลการวิจัยจำนวนมากที่พบว่าตัวแทนในการถ่ายทอดทางสังคมที่สำคัญและมีอิทธิพลเป็นอย่างยิ่งต่อพฤติกรรมกรรมการบริโภคข้อมูลข่าวสารจากสื่อมวลชน คือ ครอบครัว และกลุ่มเพื่อน ซึ่งสอดคล้องกับที่พระธรรมปิฎกได้กล่าวถึงปัจจัยภายนอกที่จำเป็นอย่างยิ่งในโลกยุคข้อมูลข่าวสารเพื่อให้เยาวชนสามารถบริโภคข้อมูลข่าวสารได้อย่างเหมาะสม ที่เรียกว่า กัลยาณมิตร ซึ่งหมายถึงบุคคลผู้เฝ้ายามพร้อมด้วยคุณสมบัติที่จะสั่งสอน แนะนำ ชักจูง หรือเป็นตัวอย่างที่ดี เช่น บิดามารดา ครูอาจารย์ และเพื่อน (พระธรรมปิฎก. 2546: 621 - 623) โดยครอบครัวเป็นผู้มีอิทธิพลต่อการถ่ายทอดทางสังคมทั้งทางตรงและทางอ้อมในการบริโภคข้อมูลข่าวสาร (Roberts; & Vega. 2005; Koolstra; & Lucassen. 2004; Soo; Jae; & Choon. 2008; Yang; & Tung. 2007; Young. 1999; Nam. 2002) ซึ่งสอดคล้องกับดวงเดือน พันธุมนาวิน และคณะ (2529: 17) ครอบครัวมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อมวลชนของเด็กทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยบุคคลในครอบครัวอาจจะเป็นผู้สอนให้เด็กเรียนรู้พฤติกรรมเหล่านี้ ในขณะที่เดียวกันสภาพแวดล้อมบางชนิดของครอบครัว ก็อาจผลักดันให้เด็กมีพฤติกรรมการใช้สื่อมวลชนต่าง ๆ ได้ด้วย โดยอาจกล่าวได้ว่าครอบครัวมีอิทธิพลต่อการใช้สื่อมวลชนของเด็กวัยรุ่นได้ 6 ทาง คือ การใช้สื่อมวลชนของบิดามารดา ความขัดแย้งภายในครอบครัว การอบรมเลี้ยงดูเด็ก การสื่อสารระหว่างบิดามารดากับเด็ก การส่งเสริมการใช้สื่อมวลชนในอดีต และการควบคุมการรับสื่อมวลชนในเด็ก

สำหรับในงานวิจัยเรื่องนี้จึงสนใจศึกษาการถ่ายทอดทางสังคมในครอบครัวทั้งทางตรงและทางอ้อมที่เกี่ยวข้องกับการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชน โดยศึกษาในตัวแปรการควบคุมอิทธิพลสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว และการเป็นแบบอย่างของบิดามารดาในการรับสื่อมวลชน นอกจากนี้ยังศึกษาความขัดแย้งภายในครอบครัวที่พบว่ามีอิทธิพลต่อการติดอินเทอร์เน็ต (Yang & Tung. 2007; Lin & Tsai. 2002) หรือในงานวิจัยนี้เรียกว่า สัมพันธภาพในครอบครัว โดยศึกษาในตัวแปรการรับรู้ความสัมพันธ์ระหว่างบิดามารดา และการรับรู้ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับบิดามารดา

ทั้งนี้ในกลุ่มเพื่อนพบว่าเป็นผู้ที่มีอิทธิพลต่อการถ่ายทอดทางสังคมทางอ้อมโดยการเป็นแบบอย่างในการบริโภคข้อมูลข่าวสาร (Krosnic; Anand; & Hartl. 2003: abstract; Chaffee; & Times. 1976; Ryu & Kim. 2003; Cho; & Lee. 2004) และการศึกษาการถ่ายทอดทางสังคมในกลุ่มเพื่อน ผู้วิจัยสนใจศึกษาการได้รับแบบอย่างจากเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ต และกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน

### **การถ่ายทอดทางสังคมในครอบครัว กับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต**

ครอบครัวเป็นตัวแทนการถ่ายทอดทางสังคมที่สำคัญที่สุด โดยเป็นสถาบันที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาบุคลิกภาพ อารมณ์ ทัศนคติ และพฤติกรรม ที่ขัดเกลารู้ว่าสิ่งใดควรทำ สิ่งใดไม่ควรทำ โดยจากการทบทวนงานวิจัยที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการบริโภคข้อมูลข่าวสารจากสื่อมวลชน ผลการวิจัยจำนวนมากที่พบว่าบิดามารดาเป็นผู้มีบทบาทที่สำคัญเป็นอย่างยิ่งในพฤติกรรมการบริโภคข้อมูลข่าวสารของเยาวชน (Koolstra; & Lucassen. 2004; Tsfati; Ribak; & Cohen. 2005)

จากการประมวลผลการวิจัยเรื่องการสื่อสารและเด็ก โรเบิร์ตส์ (ดวงเดือน พันธุมนาวิน; และคณะ. 2529; อ้างอิงจาก Roberts. 1973) พบว่าสิ่งที่เป็นตัวกำหนดการใช้สื่อมวลชนของเยาวชนมีสองประเภท ประเภทแรกคือลักษณะของผู้รับเอง เช่น ความสนใจ ความสามารถเข้าใจ สุขภาพจิต ส่วนปัจจัยที่อาจเป็นตัวกำหนดการรับสื่อมวลชนของวัยรุ่นอีกประการหนึ่งคือ การเรียนรู้การใช้สื่อมวลชนจากคนอื่น ๆ ในครอบครัว เช่น จากบิดามารดา พฤติกรรมการใช้สื่อมวลชนนั้น ส่วนหนึ่งเกิดจากการที่เด็กรับการถ่ายทอดมาจากบิดามารดา โดยกระบวนการถ่ายทอดซึ่งมีบิดามารดาเป็นผู้สอน และมีเด็กเป็นผู้เรียนรู้นี้ อาจเกิดขึ้นโดยที่ทั้งสองฝ่ายรู้ตัวหรืออาจจะไม่รู้ตัวก็ได้

ทั้งนี้บิดามารดาถือเป็นผู้ที่มีบทบาททั้งทางตรงและทางอ้อมต่อการเปิดรับสื่อมวลชนของเยาวชนทั้งการเปิดรับสื่อโทรทัศน์ (Koolstra; & Lucassen. 2004) และการเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ต (Cho; & Lee. 2004) โดยในครอบครัวที่บิดามารดามีการตระหนักถึงอิทธิพลของภัยจากสื่อมีแนวโน้มที่จะเป็นผู้ควบคุมการเปิดรับสื่อของเด็ก และให้คำแนะนำเกี่ยวกับการเปิดรับสื่อ (Tsfati; Ribak; & Cohen. 2005) ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยที่พบว่าการที่ บิดามารดาตระหนักถึงอิทธิพลของสื่อที่มีต่อเด็กมีความสัมพันธ์กับการให้คำแนะนำแก่เด็กในการเปิดรับสื่อ (Liebes; & Katz. 1990) ตลอดจนถึงการควบคุมเวลาในการเปิดรับสื่อ และการเลือกประเภทเนื้อหาข่าวสาร ซึ่งการกระทำดังกล่าวถือเป็นการถ่ายทอดทางสังคมทางตรงของบิดามารดา

นอกจากการถ่ายทอดทางสังคมทางตรงแล้ว บิดามารดายังเป็นผู้มีอิทธิพลทางอ้อมต่อเด็ก โดยการเป็นแบบอย่างในการเปิดรับสื่อมวลชน เช่นในการเปิดรับสื่อโทรทัศน์พบว่าพฤติกรรมการชมโทรทัศน์ของบิดามารดาถือเป็นต้นแบบ(Model) สำหรับเด็กในการเลียนแบบพฤติกรรมทั้งจากเวลาที่ใช้ในการชมโทรทัศน์ ตลอดจนประเภทของรายการที่เลือกดู (Koolstra; & Lucassen. 2004; citing Nathanson. 2001)

ดังนั้นในการศึกษารุ่นนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการถ่ายทอดทางสังคมจากครอบครัวทั้งทางตรงและทางอ้อมที่มีผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต โดยสนใจศึกษาการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว และแบบอย่างของผู้ปกครองในการเปิดรับสื่อ ที่ได้จากแนวคิดการถ่ายทอดทางสังคมและผลการวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่ออธิบายปัจจัยเชิงเหตุของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

## 2.1 การควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว กับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

ในการทบทวนเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัวผู้วิจัยได้ทำการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ต และการควบคุมอิทธิพลสื่อมวลชนอื่นร่วมด้วย เนื่องจากอินเทอร์เน็ตได้เข้ามามีบทบาทในประเทศไทยได้ไม่นาน งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมอิทธิพลจากสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัวจึงยังพบไม่มากนัก แต่อินเทอร์เน็ตถือเป็นสื่อมวลชนประเภทหนึ่ง ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ศึกษางานวิจัยเรื่องการควบคุมอิทธิพลสื่อมวลชนของครอบครัว กับจิตลักษณะที่สำคัญของเยาวชนไทยของดวงเดือน พันธุมนาวิน และคณะ (2529) ร่วมด้วย เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษา.

ดวงเดือน พันธุมนาวิน และคณะ (2529: 30-35) ได้ทบทวนงานวิจัยเกี่ยวกับการควบคุมอิทธิพลของสื่อมวลชน โดยเฉพาะสื่อโทรทัศน์จากนักวิชาการหลายชาติ พบว่าการควบคุมอิทธิพลของสื่อมวลชน ต่อเด็กของบิดามารดาตามที่ได้มีการวิจัยไว้ ได้แก่ 1) การควบคุมเวลาที่ชมและปริมาณการชม 2) การควบคุมรายการ 3) การรับสื่อมวลชนพร้อมกับเด็ก และ 4) การพูดคุยกับเด็กถึงเรื่องราวในสื่อมวลชน โดยการควบคุมเวลาที่ชมและปริมาณของการชม หมายถึง การที่บิดาหรือมารดาเป็นผู้กำหนดเวลาว่า เมื่อไหร่เด็กจะเริ่มเปิดโทรทัศน์ได้ เมื่อไหร่จะต้องเลิกรับหรือควรรับได้เป็นระยะเวลาสั้นเท่าไร การควบคุมรายการ หมายถึง การแนะนำส่งเสริมให้เด็กดูรายการโทรทัศน์ที่มีประโยชน์ กล่าวห้ามเด็กชมรายการโทรทัศน์ที่ไม่เหมาะสม หรือเปลี่ยนช่องรับโทรทัศน์ในขณะที่มีรายการที่ไม่เหมาะสมออกอากาศอยู่ การรับสื่อมวลชนพร้อมกับเด็ก หมายถึง ในการที่บิดามารดาจะสามารถควบคุมการรับและการใช้สื่อมวลชนของเด็กของตนนั้น บิดามารดาจะต้องทราบเด็กกำลังรับรายการอะไรอยู่ในขณะหนึ่ง ๆ รายการนั้นมีความเหมาะสมกับเด็กเพียงใด หรือบางฉากในบางรายการอาจไม่เหมาะสมกับเด็ก ผู้ใหญ่ก็อาจจะดำเนินการอย่างใดอย่างหนึ่งได้ นอกจากนั้นการร่วมรับสื่อมวลชนพร้อมกับเด็กยังเป็นโอกาสที่บิดามารดาจะได้พูดจาอธิบายและอภิปรายกับเด็กเกี่ยวกับเนื้อหาที่กำลังรับชมอยู่ การพูดคุยกับเด็กถึงเรื่องราวในสื่อมวลชน หมายถึง การที่ผู้ใหญ่จะพูดคุยกับเด็กเกี่ยวกับเรื่องราวในสื่อมวลชนนั้น อาจกระทำได้ทั้งก่อนรับสื่อมวลชน ขณะรับสื่อมวลชนพร้อมกับเด็ก และหลังจากที่รับสื่อมวลชนไปแล้ว การพูดคุยก่อนและหลังการรับสื่อมวลชนรายการใดรายการหนึ่งอาจทำได้มาก (ดวงเดือน พันธุมนาวิน; และคณะ. 2529)

สำหรับการศึกษาเรื่องการควบคุมอิทธิพลสื่อมวลชน ดวงเดือน พันธุมนาวิน และคณะ (2529: 105-106) ได้ศึกษาการควบคุมการรับสื่อมวลชนประกอบด้วย การควบคุม 3 ด้านคือ ควบคุมการเปิดรับสื่อมวลชน ควบคุมการเข้าใจเนื้อหาของสื่อมวลชน และควบคุมการยอมรับหรือปฏิบัติตามการชักจูงของสื่อมวลชนโดยได้นิยามดังนี้ *การควบคุมการเปิดรับสื่อมวลชน* หมายถึง ความถึงความเอาใจใส่ของมารดาว่าบุตร รับสื่อมวลชนประเภทใดและรับเนื้อหาอะไรบ้าง มารดาได้แนะนำให้เด็กเลือกชมรายการโทรทัศน์ วิทยุ และอ่านสิ่งตีพิมพ์ที่มีประโยชน์ และละเว้นการรับเนื้อหาที่มีโทษแก่เด็กมากนักน้อยเพียงไร *การควบคุมความเข้าใจเนื้อหา* หมายถึง ปริมาณการพูดคุยและอธิบายเกี่ยวกับเนื้อหาในสื่อมวลชนกับบุตร ตลอดจนการเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับสิ่งที่ได้รับจากสื่อมวลชน และ*การควบคุมการยอมรับการชักจูง* หมายถึง ปริมาณการแนะนำส่งเสริมให้เด็ก ยอมรับเห็นด้วย ปฏิบัติตามสิ่งที่ดีงามที่เสนอในสื่อมวลชน ประกอบกับการห้ามปรามมิให้เด็กเห็นดีงามและกระทำในสิ่งที่ไม่เหมาะสม ตลอดจนมารดาแสดงเป็นแบบอย่างที่ดีด้านนี้ด้วย

นอกจากนี้ในการนิยามความหมาย การควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ข้อเสนอแนะ และผลงานวิจัยของนักวิชาการไทยหลายท่านที่เป็นผู้เชี่ยวชาญในการศึกษาเรื่องพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต โดยอาจารย์อิทธิพล ปรีดีประสงค์ จากสถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล ได้กล่าวถึงการติดอินเทอร์เน็ต เป็นพฤติกรรมที่ผู้เล่นใช้เวลาส่วน

ใหญ่ไปกับการเล่นเกม หรือเล่นอินเทอร์เน็ตจนไม่สามารถทำกิจกรรมอย่างอื่น เรียกว่า สูญเสียเวลา ในการทำกิจกรรมอย่างอื่นไปอย่างมาก หากไม่ได้เล่นมักจะมีอาการกระวนกระวาย และได้เสนอแนะ แนวทางที่ผู้ปกครองควรใช้ในการควบคุมอิทธิพลจากสื่ออินเทอร์เน็ต โดยผู้ปกครองควรดูแลการใช้ อินเทอร์เน็ตของเด็กอย่างสม่ำเสมอ และควรเข้าไปมีส่วนร่วมกับกิจกรรมเพื่อเป็นการเรียนรู้พร้อมกับเด็ก เช่น ให้เด็กสาธิตการใช้งานอินเทอร์เน็ต การเล่นเกม การสนทนาออนไลน์ และควรสังเกตการใช้ อินเทอร์เน็ต การแชต (chat) หรือสนทนาออนไลน์ของว่ามีอะไรที่น่าเป็นห่วงบ้างหรือไม่ โดยใช้ วิธีการพูดคุย ถามไถ่ แนะนำ เช่น การตั้งคำถามว่า ตอนนี้เว็บไซต์ไหนน่าสนใจ เด็กมี Hi5 หรือไม่ และ ควรมีการกำหนดข้อตกลงร่วมกัน หรือการตั้งกติกาว่าสามารถใช้อินเทอร์เน็ตในช่วงเวลาใดได้บ้าง สถานที่ใดเหมาะสมในการตั้งคอมพิวเตอร์สำหรับใช้งานอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้ ควรให้เด็กนำเสนอ เว็บไซต์ที่เป็นประโยชน์ เช่น เว็บไซต์ที่เกี่ยวกับการเรียนภาษาอังกฤษ เว็บไซต์ที่เกี่ยวกับการท่องเที่ยว เพื่อเตรียมไว้เที่ยวช่วงวันสงกรานต์กับครอบครัว หรือชวนกันใช้ไฮไฟท์ (Hi 5) ฉบับครอบครัว ซึ่งถือ เป็นการช่วยให้เด็กรู้จักการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ (โพสท์ทูเดย์ออนไลน์. 2551: Online) ซึ่งสอดคล้องกับ ผศ.นพ.ชาญวิทย์ พรนภดล หน่วยจิตเวชเด็กและวัยรุ่น ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะ แพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล กล่าวถึง วิธีการป้องกันปัญหาการติดอินเทอร์เน็ตและเกม โดย *ประการ แรก* ผู้ปกครองควรมีการตั้งข้อตกลงในการใช้เวลาอยู่กับอินเทอร์เน็ตและเกม ว่าอนุญาตให้เล่นวันใดบ้าง วันใดเล่นไม่ได้บ้าง เล่นได้ครั้งละไม่เกิน กี่ชั่วโมง ตั้งแต่เวลาใดถึงเวลาใด ก่อนจะเล่นต้องรับผิดชอบทำ อะไรให้เสร็จเรียบร้อยก่อนบ้าง หากเด็กไม่รักษากติกา เช่น เล่นเกินเวลา ไม่ทำการบ้านให้เสร็จก่อน ฯลฯ จะลงโทษอย่างไร *ประการที่สอง* การวางตำแหน่งคอมพิวเตอร์ควรวางในสถานที่ที่เป็นที่โล่ง มีคน เดินผ่านไปมาบ่อย ๆ ไม่ควรตั้งไว้ในห้องนอนหรือห้องที่ปิดมิดชิด เพื่อที่ผู้ปกครองจะได้ติดตาม ฝ้าดูได้ เป็นการป้องกันมิให้เด็กเก็บตัว แอบเล่นคนเดียวในห้อง หรือแอบเล่นทั้งคืน *ประการที่สาม* ควร วางนาฬิกาขนาดใหญ่ไว้หน้าเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือในตำแหน่งที่เด็กสามารถมองเห็นได้ชัดเจน *ประการที่สี่* ให้คำชมเมื่อสามารถรักษาเวลาการเล่น ควบคุมตัวเองไม่ให้เล่นเกินเวลาใด *ประการที่ห้า* จัดหากิจกรรมที่สนุกสนานอย่างอื่นให้เด็กทำ หรือมีกิจกรรมที่ทำร่วมกันในครอบครัว (สมาคมสายใย ครอบครั้ว. 2552: Online)

ดังนั้นจากการทบทวนความหมายและบริบทที่เกี่ยวข้องในการศึกษาการควบคุมสื่อ อินเทอร์เน็ตในครอบครัว สำหรับงานวิจัยเรื่องนี้จะนิยามความหมายของ การควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตใน ครอบครั้ว หมายถึง การที่บิดามารดา หรือผู้ปกครองควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตของลูก โดยมีการ ข้อตกลงในการใช้อินเทอร์เน็ต ทั้งการควบคุมจำนวนชั่วโมง ช่วงเวลา และสถานที่ใช้อินเทอร์เน็ต มีการ ใส่ใจการใช้อินเทอร์เน็ตของลูกว่าใช้อินเทอร์เน็ตทำกิจกรรมใดบ้าง ใช้อย่างมีประโยชน์หรือไม่ และมีการ ห้ามปราม เมื่อเห็นว่าใช้อินเทอร์เน็ตอย่างไม่เหมาะสม

## การวัด

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับการวัดการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว พบว่า ยังไม่มีผู้ศึกษามาก่อน แต่พบว่างานวิจัยของ ดวงเดือน พันธุมมนาวิน และคณะ (2529: 105-106) ได้ศึกษาการควบคุมการรับสื่อมวลชนในครอบครัว ซึ่งได้แก่ สื่อโทรทัศน์ วิทยุ และสิ่งตีพิมพ์ ประกอบด้วย การควบคุม 3 ด้านคือ การควบคุมการเปิดรับสื่อมวลชน การควบคุมการเข้าใจเนื้อหาของสื่อมวลชน และการควบคุมการยอมเชื่อหรือปฏิบัติตามการชักจูงของสื่อมวลชน และได้พัฒนาแบบวัดการควบคุมการเปิดรับสื่อมวลชน ซึ่งข้อคำถามเป็นการวัดเกี่ยวกับปริมาณความเอาใจใส่ของมารดาว่าบุตร รับสื่อมวลชนประเภทใดและรับเนื้อหาอะไรบ้าง มารดาได้แนะนำให้เด็กเลือกชมรายการโทรทัศน์ วิทยุ และอ่านสิ่งตีพิมพ์ที่มีประโยชน์ และละเว้นการรับเนื้อหาที่มีโทษแก่เด็กมากน้อยเพียงไร จำนวน 10 ข้อ โดยลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราวัดประเมินค่า 6 ระดับจาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” แบบวัดการควบคุมความเข้าใจเนื้อหา ซึ่งข้อคำถามเป็นการวัดเกี่ยวกับปริมาณการพูดคุยและอธิบายเกี่ยวกับเนื้อหาในสื่อมวลชนกับบุตร ตลอดจนการเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับสิ่งที่ได้รับจากสื่อมวลชน จำนวน 10 ข้อ โดยลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราวัดประเมินค่า 6 ระดับจาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” และแบบวัดการควบคุมการยอมรับการชักจูง ซึ่งข้อคำถามเป็นการวัดเกี่ยวกับปริมาณการแนะนำส่งเสริมให้เด็ก ยอมรับ เห็นด้วย ปฏิบัติตามสิ่งที่ตั้งงามที่เสนอในสื่อมวลชน ประกอบกับการห้ามปรามมิให้เด็กเห็นตั้งงามและกระทำในสิ่งที่ไม่เหมาะสม ตลอดจนมารดาแสดงเป็นแบบอย่างที่ดีด้านนี้ด้วย จำนวน 10 ข้อ โดยลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราวัดประเมินค่า 6 ระดับจาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย”

สำหรับการวัดการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัวในครั้งนี้ ผู้วิจัยสร้างแบบวัดการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัวขึ้นเอง โดยสร้างข้อคำถามให้ครอบคลุมกับนิยามปฏิบัติการของงานวิจัยเรื่องนี้

## งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมอิทธิพลสื่อมวลชน และสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว พบผลวิจัยที่สอดคล้องกันทั้งงานวิจัยในประเทศและต่างประเทศที่แสดงให้เห็นว่าการควบคุมอิทธิพลสื่อมวลชนในครอบครัวส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่ออย่างเหมาะสม และไม่เหมาะสม โดยหากครอบครัวมีการควบคุมอิทธิพลของสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม จะทำให้เยาวชนมีพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างไม่เหมาะสมน้อย และในขณะเดียวกันการควบคุมการอิทธิพลของสื่อในครอบครัวก็จะส่งเสริมให้มีพฤติกรรมการใช้สื่ออย่างเหมาะสมมาก จึงอาจถือได้ว่าการควบคุมอิทธิพลของสื่อในครอบครัวทั้งสื่ออินเทอร์เน็ต และสื่ออื่น ๆ ทำให้ลดพฤติกรรมการใช้สื่ออย่างไม่เหมาะสม และส่งเสริมพฤติกรรมการใช้สื่ออย่างเหมาะสม ดังข้อมูลจากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยต่อไปนี้

ในการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องของผู้วิจัยได้ทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัวกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต โดยศาสตราจารย์ นายแพทย์ชาญวิทย์ พรนภดล จิตแพทย์เด็กและวัยรุ่น ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล ได้ศึกษาวิจัยการป้องกันและแก้ปัญหาเด็กติดเกม พบว่า ครอบครัวเป็นปัจจัยสำคัญในการป้องกันปัญหาการติดเกม โดยผลจากการศึกษาพบว่า ครอบครัวควรฝึกให้เด็กมีวินัย รู้จักควบคุมตนเอง และควบคุมระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกม และควรฝึกเด็กให้มีความรับผิดชอบงานบ้าน รวมถึงควรมีเวลาในการร่วมกันทำกิจกรรมต่าง ๆ ในครอบครัว ส่งเสริมให้เด็กทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการป้องกัน การติดเกม (สำนักข่าวแห่งชาติ กรมประชาสัมพันธ์. 2552: Online) และงานวิจัยของแฮมเมล (Hammel. 2001) ที่ได้ศึกษาเรื่องอินเทอร์เน็ตอันตรายสำหรับเยาวชน รายงานว่า อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่ควบคุมได้ยาก และกฎเกณฑ์ที่ตั้งขึ้นมายังไม่สามารถแก้ปัญหาได้ วิธีป้องกันเยาวชนจากภัยสื่ออินเทอร์เน็ต คือ การใส่ใจดูแลการใช้อินเทอร์เน็ตของบุตรหลานอย่างใกล้ชิด

จากการทบทวนงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับครอบครัวและการควบคุมอิทธิพลของสื่ออินเทอร์เน็ต พบว่าการควบคุมอิทธิพลของสื่ออินเทอร์เน็ตเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต โดยงานวิจัยที่ได้ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างไม่เหมาะสมของวัยรุ่นที่ก่อให้เกิดความเสี่ยงผลการวิจัยพบว่าการที่บิดามารดาควบคุมดูแลการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นตัวแปรทำนายพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างไม่เหมาะสมที่ก่อให้เกิดความเสี่ยง ซึ่งการควบคุมดูแลของผู้ปกครอง ได้แก่ การตั้งกฎในการอนุญาตให้ใช้อินเทอร์เน็ต การห้ามไม่ให้สนทนาออนไลน์กับคนแปลกหน้า การไม่ให้นัดเจอกับคนแปลกหน้าที่รู้จักกันทางอินเทอร์เน็ต และการห้ามไม่ให้เปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลในการใช้อินเทอร์เน็ต (Liau; Khoo; & Ang. 2005)

จากการทบทวนงานวิจัยที่ได้ศึกษาการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัวพบว่ามีงานวิจัยที่ศึกษาโดยตรงค่อนข้างน้อย งานวิจัยในต่างประเทศและงานวิจัยในประเทศไทยที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับบทบาทของครอบครัวกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต แม้ว่าจะไม่มีการศึกษาในชื่อตัวแปรการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว แต่พบว่าการสนับสนุนทางสังคมของครอบครัวซึ่งประกอบด้วย การสนับสนุนด้านอารมณ์ การสนับสนุนด้านข้อมูลข่าวสาร และการสนับสนุนด้านสิ่งของ การวัดในมิติการสนับสนุนด้านข่าวสาร จะเกี่ยวข้องกับการให้คำปรึกษา คำแนะนำในการรับสื่ออินเทอร์เน็ต ซึ่งถือเป็นส่วนหนึ่งในการควบคุมอิทธิพลจากสื่อมวลชนโดยเป็นการพูดคุยกับเด็กถึงเรื่องราวในสื่อมวลชน ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ทบทวนงานวิจัยที่ศึกษาการสนับสนุนทางสังคมจากครอบครัวที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตร่วมด้วย โดยงานวิจัยในต่างประเทศพบว่า การสนับสนุนทางสังคมจากครอบครัวมีความสัมพันธ์ทางลบกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และเป็นตัวแปรที่มีอิทธิพลทางตรงและทางอ้อมต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของเยาวชนในประเทศเกาหลี (Cho; & Lee. 2004) และการสนับสนุนทางสังคมจากครอบครัวเป็นตัวแปรในการทำนายพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตในกลุ่มเยาวชนประเทศเกาหลี ( $\beta = -.12$ ) (Ryu; & Kim. 2003) ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่า การที่ครอบครัวมีการเอาใจใส่ดูแลเด็กในเรื่องการรับสื่ออินเทอร์เน็ตมากเท่าไร จะเป็นการควบคุมดูแลเด็กให้มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างไม่พึงประสงค์น้อยลง



นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับบทบาทของครอบครัวในการดูแลควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชนเพิ่มเติม โดยมีผลการวิจัยที่ชี้ชัดว่าเด็กและเยาวชนที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่ โดยได้รับการควบคุมดูแลในระดับที่เหมาะสม จะห่างไกลจากการรับสื่ออินเทอร์เน็ตที่เป็นโทษ หรือส่งผลเสียต่อตนเอง ทั้งนี้ผลการวิจัยของอัศรา ประเสริฐสิน (2552) ได้ศึกษาอิทธิพลของรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูที่มีผลต่อการรับสื่ออินเทอร์เน็ตของเด็กเยาวชนไทย ผลการวิจัยพบว่า การอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่ ซึ่งเป็นลักษณะการเลี้ยงดูที่พ่อแม่สนับสนุนลูกให้มีพัฒนาการตามวุฒิภาวะ มีการกำหนดขอบเขตของพฤติกรรมเด็กในระดับที่เหมาะสม ให้ความรัก คำปรึกษา ชื่นแမ်း และใช้เหตุผล มีความสัมพันธ์ทางลบกับพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตด้านบันเทิงทางลบ และเยาวชนที่มีรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่จะมีพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตด้านบันเทิงทางลบน้อยกว่าการอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุม ทอดทิ้ง และตามใจ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สสิธร เทพตระการพร และคณะ (2550) ที่ศึกษาสถานการณ์เด็กและเยาวชนในการใช้คอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีการอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่ มีพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตด้านบันเทิงทางลบ น้อยกว่าการอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุม ทอดทิ้ง และตามใจ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และการอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่มีความสัมพันธ์ทางลบกับพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตด้านบันเทิงทางลบ

นอกจากนี้ ผลการวิจัยพบว่าหากครอบครัวมีการควบคุมอิทธิพลจากสื่อมวลชนอย่างเหมาะสม จะทำให้เยาวชนมีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อมวลชนอย่างเหมาะสมเช่นกัน โดยจากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยในการรับสื่อมวลชนประเภทอื่น ๆ เช่น สื่อโทรทัศน์พบว่าหากครอบครัวมีการควบคุมอิทธิพลจากสื่อโทรทัศน์อย่างเหมาะสม จะทำให้เยาวชนมีการบริโภคข้อมูลข่าวสารจากสื่อโทรทัศน์ได้อย่างเหมาะสม โดยที่ผ่านมามีผลการวิจัยจำนวนหนึ่งพบว่า การที่บิดามารดามีการควบคุมหรือจำกัดเวลาในการชมโทรทัศน์ และประเภทของรายการโทรทัศน์ ทำให้เด็กมีพฤติกรรมการบริโภคข้อมูลข่าวสารที่เหมาะสมจากสื่อโทรทัศน์ได้ โดยสามารถเลือกประเภทรายการที่เหมาะสมและใช้เวลาในการดูโทรทัศน์ได้อย่างเหมาะสม (Koolstra; & Lucassen. 2004; van den Bulck; & van den Bergh. 2000; Bybee; Robinson; & Turow. 1982) นอกจากนี้การที่บิดามารดาให้คำแนะนำ และพูดคุยเกี่ยวกับเนื้อหาของรายการโทรทัศน์ จะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้มากขึ้นโดยสามารถเข้าใจ และประเมินเนื้อหาที่สื่อเสนอ ทำให้ลดพฤติกรรมการใช้ความรุนแรง (Koolstra; & Lucassen. 2004) และพฤติกรรมการซื้อสินค้าจากการชมโฆษณา (Nathanson. 1999; Nathanson; & Yang. 2003) ผลการวิจัยในด้านอื่น ๆ เกี่ยวกับสื่อโทรทัศน์ก็สอดคล้องกันโดยพบว่า การเปิดรับโฆษณาและค่านิยมทางด้านวัตถุมีความสัมพันธ์ทางลบในกลุ่มเยาวชนที่พ่อแม่ให้คำแนะนำในการเปิดรับสื่อโทรทัศน์ (Roberts; & Vega. 2005; citing Buizjen; & Valkenburg. 2003) และงานวิจัยของ ดวงเดือน พันธุ์นาวิณ และคนอื่น ๆ (2529: 300) พบผลการวิจัยว่า ผู้ปกครองที่มีการควบคุมอิทธิพลสื่อมวลชนมากในด้านการเปิดรับสื่อมวลชน ด้านการเข้าใจในเนื้อหาสื่อมวลชน และด้านการยอมตาม การชักจูงจากสื่อมวลชน จะทำให้เยาวชนมีการรับสื่อมวลชนในปริมาณและคุณภาพที่เหมาะสม และมีจิตลักษณะที่น่าปรารถนาสูง

จากการทบทวนงานวิจัย แม้ว่าจะยังไม่พบงานวิจัยที่ศึกษาโดยตรงว่าการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัวส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม แต่พบว่า การเอาใจใส่ของผู้ปกครองมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 (ขวัญใจ โพธิ์ทองนาค. 2547) ทั้งนี้การควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว ถือเป็น การแสดงความเอาใจใส่ของผู้ปกครองลักษณะหนึ่ง ผู้วิจัยจึงคาดว่า การควบคุมอินเทอร์เน็ตในครอบครัวส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม

ดังนั้นจากทบทวนเอกสารและงานวิจัยทั้งในและต่างประเทศ ผู้วิจัยจึงคาดว่า การควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัวมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัวมีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม

## 2.2 แบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ กับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

การเรียนรู้จากตัวแบบ(Observation Learning) ถือเป็น การเรียนรู้พฤติกรรมในกระบวนการถ่ายทอดทางสังคม โดยแบนดูรา (Bandura. 1977) ได้กล่าวถึงการเรียนรู้จากการสังเกต ตัวแบบไว้ในทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม(Social Cognitive Theory) ว่าเป็นการทำพฤติกรรมเลียนแบบซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการถ่ายทอดทางสังคม โดยมี 4 กระบวนการคือ กระบวนการใส่ใจ กระบวนการจดจำ กระบวนการกระทำ และกระบวนการจูงใจ สำหรับความหมายของตัวแบบประทีป จินน์ (2540: 233) ได้ให้หมายถึง สิ่งที่บุคคลสังเกต ฟัง หรืออ่าน เกี่ยวกับพฤติกรรมของบุคคลแล้วประมวลเป็นข้อมูลในการแสดงพฤติกรรมของตนต่อไป

ทั้งนี้ในการเรียนรู้จากตัวแบบ บิดามารดาถือว่าเป็นผู้เป็นตัวแบบที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เพราะเป็นสิ่งแวดล้อมที่ใกล้ชิดตัวเด็ก ถ้าบิดามารดาเป็นแบบอย่างที่ดี เด็กก็จะซึมซับสิ่งที่เห็น ไปในจิตใจนำไปสู่การนำไปปฏิบัติในอนาคต หรือมีผลต่อการพัฒนาบุคลิกภาพของเด็ก ซึ่งสอดคล้องกับงานตา วนิทานนท์ (2545: 160) ที่ได้กล่าวถึงการที่บิดามารดาปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างที่ดีแก่เด็กว่าเป็นการปลูกฝังอบรมเด็กด้วยการทำให้เห็น ซึ่งถือเป็นวิธีการปลูกฝังถ่ายทอดลักษณะทางจิตใจและพฤติกรรมที่ให้ผลดีมากกว่าการสั่งสอนโดยตรง

ในการบริโภคข้อมูลข่าวสารก็เช่นเดียวกัน การที่บิดามารดาอบรมเลี้ยงดูด้วยความรักซึ่งทำให้เกิดความใกล้ชิดสนิทสนม ก็จะนำไปสู่การยอมรับแบบอย่างจากบิดามารดา โดยมีบิดามารดาเป็นต้นแบบของพฤติกรรม ซึ่งทำให้มีพฤติกรรมในการบริโภคข้อมูลข่าวสารเหมือนกับบิดามารดา (ดวงเดือน พันธุ์นาวัน. 2529: 19; อ้างอิงจาก Maccoby. 1964) เช่น ถ้าบิดามารดาเป็นผู้ดูโทรทัศน์มาก เด็กก็จะดูโทรทัศน์มากตามไปด้วย หรือที่พบบิดามารดาสามารถอบรมลูกทางอ้อมได้จากการเป็นต้นแบบในพฤติกรรมชมโทรทัศน์ โดยเด็กจะเลียนแบบทั้งเวลาที่ใช้ไปในการชมโทรทัศน์ ตลอดจนประเภทของรายการโทรทัศน์ที่เลือกดู (Koolstra; & Lucassen. 2004)

ดังนั้นจะเห็นได้ว่า แบบอย่างพฤติกรรมของบิดามารดาที่แสดงออกในเรื่องการบริโภคข้อมูลข่าวสารจากสื่อมวลชนมีความสำคัญกับการเป็นตัวแบบให้กับลูกเป็นอย่างยิ่ง และในงานวิจัยเรื่องนี้ได้ให้ความหมายของ แบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ หมายถึง การที่บิดามารดา หรือผู้ปกครองได้กระทำตนเป็นแบบอย่างที่ดีในการเปิดรับข้อมูลข่าวสารจากสื่อมวลชน ได้แก่ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร โทรทัศน์ วิทยุ โดยมีความเหมาะสมทั้งในด้านคุณภาพของเนื้อหาที่เลือก รวมถึงการใช้เวลาที่เหมาะสม

### การวัด

จากการศึกษางานวิจัยของ จุฑาพัฒน์ รัตนดิถก ณ ภูเก็ต (2547) ที่ศึกษาพฤติกรรม การรับชมรายการโทรทัศน์ที่มีประโยชน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ได้พัฒนาแบบวัดตัวแบบบิดามารดา ต่อการรับชมรายการโทรทัศน์ที่มีประโยชน์ ซึ่งเป็นมาตรวัดประเมินค่า 6 อันดับ จาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” จำนวน 15 ข้อ มีความเชื่อมั่นเท่ากับ .74 สำหรับงานวิจัยเรื่องนี้ ผู้วิจัยใช้แบบวัดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเองโดยสร้างข้อคำถามให้ครอบคลุมกับนิยามปฏิบัติการในงานวิจัยเรื่องนี้ ซึ่งวัดสื่อมวลชน 4 ประเภท หนังสือพิมพ์ นิตยสาร โทรทัศน์ วิทยุ

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการบริโภคสื่อ พบผลวิจัยที่ สอดคล้องกันทั้งงานวิจัยในประเทศและต่างประเทศที่แสดงให้เห็นว่าการเป็นแบบอย่างของผู้ปกครองมี ผลต่อการบริโภคข้อมูลสื่อของเยาวชน โดยแบบอย่างในการบริโภคข้อมูลข่าวสารจากสื่อมวลชนอย่าง เหมาะสมของบิดามารดา จะทำให้เยาวชนมีการบริโภคข้อมูลข่าวสารอย่างเหมาะสมตามไปด้วย และใน ขณะเดียวกันหากบิดามารดามีการบริโภคข้อมูลข่าวสารอย่างไม่เหมาะสมก็จะส่งผลต่อการที่เยาวชนจะ เลียนแบบพฤติกรรมดังกล่าวไปด้วยเช่นกัน

สำหรับงานวิจัยต่างประเทศก็พบผลที่สอดคล้องกันในเรื่องการเป็นแบบอย่างของบิดา มารดา โดยพบว่าเด็กจะเลียนแบบพฤติกรรมชมโทรทัศน์ของบิดามารดา ทั้งจากการเลือกประเภท ของรายการโทรทัศน์ และเวลาที่ใช้ไปกับการชมรายการโทรทัศน์ (Koolstra; & Lucassen. 2004: 179) และในการที่บิดามารดาเป็นผู้ใช้เวลาไปกับการชมโทรทัศน์มาก เด็กก็จะมีพฤติกรรมดังกล่าวมากตาม ไปด้วย (ดวงเดือน พันธุมนาวิน. 2529: 19; อ้างอิงจาก Maccoby. 1964) ในการชมโทรทัศน์ร่วมกันของ เด็กและบิดามารดา ไม่เพียงแต่เป็นการทำให้เด็กได้เห็นตัวแบบที่ดีจากบิดามารดาเท่านั้น แต่อาจ นำไปสู่การพูดคุยในเนื้อหาที่น่าสนใจด้วย (Nathanson. 2001) นอกจากนี้ยังพบว่าในการชมโทรทัศน์ ร่วมกันกับบิดามารดาเด็กจะให้ความสนใจกับการเลือกประเภทของรายการโทรทัศน์มากกว่าการชม โทรทัศน์ คนเดียว (Koolstra; & Lucassen. 2004: 190; citing Dorr; et al. 1982)

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แม้ว่าจะยังไม่พบงานวิจัยที่ศึกษาโดยตรงเกี่ยวกับแบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต แต่ก็มีผลการวิจัยบางส่วนที่พบว่าเด็กจะเลียนแบบบิดามารดาในการเปิดรับสื่อมวลชนทั้งแบบอย่างที่เป็นพฤติกรรมเหมาะสมและไม่เหมาะสม งานวิจัยที่ศึกษาส่วนใหญ่ จะเป็นศึกษาแบบอย่างของในการรับสื่อของบิดามารดาที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมกรรมการบริโภคข้อมูลข่าวสารอย่างเหมาะสม ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่พึงประสงค์มากกว่า แต่งานวิจัยเรื่องนี้ก็ได้มีการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องนี้ด้วย เพื่อช่วยในการสนับสนุนว่าแบบอย่างในการบริโภคข้อมูลข่าวสาร หรือการเปิดรับสื่อมวลชนของบิดามารดา มีผลต่อพฤติกรรมกรรมการบริโภคข้อมูลข่าวสารของเด็ก โดยพบผลที่สอดคล้องของงานวิจัยในประเทศไทยจำนวนมากดังนี้

จากงานวิจัยของ จุฑาพัฒน์ รัตนดิลก ณ ภูเก็ต (2547) ที่ได้ศึกษาปัจจัยจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมกรรมการชมรายการโทรทัศน์ที่มีประโยชน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร พบว่าตัวแบบบิดาและมารดา เป็นตัวแปรหนึ่งที่ทำนายพฤติกรรมกรรมการชมรายการโทรทัศน์ที่มีประโยชน์ ( $\beta = .126$ ) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของดวงเดือน พันธุมนาวิณ (2529: 78) ที่ศึกษาการควบคุมอิทธิพลของสื่อมวลชน กับจิตลักษณะที่สำคัญของเยาวชน โดยพบว่าเด็กที่ชมรายการโทรทัศน์ที่มีประโยชน์กับผู้ปกครองมากเท่าใด ก็เป็นผู้ที่รับสื่อมวลชนอย่างเหมาะสมเท่านั้น และการที่ผู้ปกครองเลือกชมรายการโทรทัศน์ที่มีประโยชน์ และหันไปทำกิจกรรมอื่นที่มีประโยชน์กว่า เมื่อรายการโทรทัศน์ขาดคุณค่าที่ควรรับชม และทำพฤติกรรมบ่อยครั้งและสม่ำเสมอ เด็กจะเลียนแบบการกระทำที่เหมาะสมของผู้ใหญ่ไปโดยไม่รู้ตัว และในงานวิจัยดังกล่าวได้มีนักวิชาการหลายท่านได้แนะนำว่าการร่วมชมรายการโทรทัศน์ที่มีประโยชน์กับเด็กเป็นวิธีการสอนเด็กที่ให้ผลดีที่สุด (ดวงเดือน พันธุมนาวิณ. 2529: 187) และงานวิจัยของ วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง (2551) พบว่าการเป็นแบบอย่างในการชมโทรทัศน์ของบิดามารดาส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมกรรมการบริโภคข้อมูลข่าวสารด้วยปัญญา

สำหรับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อกับพฤติกรรมกรรมการเรียนที่เหมาะสม แม้ว่าจะยังไม่พบงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยตรง แต่พบว่าการที่บิดามารดาเป็นแบบอย่างที่ดี เด็กก็จะซึมซับสิ่งที่เห็นไปในจิตใจนำไปสู่การนำไปปฏิบัติและมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในอนาคต ทั้งนี้ การเรียนที่เหมาะสมก็ถือเป็นพฤติกรรมที่พึงประสงค์พฤติกรรมหนึ่งเช่นกัน และในงานวิจัยหลายงานก็พบว่า การเป็นแบบอย่างของบิดามารดาจะส่งผลต่อพฤติกรรมและลักษณะทางจิตที่พึงปรารถนาของเยาวชนไทยในหลายด้าน เช่น พฤติกรรมฉลาดเลือกกิน พฤติกรรมการกินอาหารเหมาะสมกับสุขภาพ พฤติกรรมการบริโภคด้วยปัญญา โดยงานวิจัยของรุจิเรศ พิษิตานนท์ (2546) พบว่าโดยการเป็นแบบอย่างที่ดีของบิดามารดาเป็นตัวแปรสำคัญในการทำนายพฤติกรรมฉลาดเลือกกิน โดยเป็นตัวทำนายอันดับที่ 2 ( $\beta = .22$ ) และแบบอย่างของบิดามารดายังเป็นตัวทำนายสำคัญอันดับที่ 2 ของพฤติกรรมการกินอาหารเหมาะสมกับสุขภาพ ( $\beta = .16$ ) และงานวิจัยของ ผจงจิต อินทสุวรรณ และคนอื่น ๆ (2547) พบว่าประสบการณ์จากครอบครัว ซึ่งหมายถึงการได้รับการปลูกฝังถ่ายทอดนิสัยการบริโภคทั้งโดยตรงจากการแนะนำ และทางอ้อมจากการเป็นแบบอย่าง เป็นตัวแปรหนึ่งที่ทำนายพฤติกรรมกรรมการบริโภคด้วยปัญญา

ดังนั้นจากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยทั้งในและต่างประเทศ ดังนั้นผู้วิจัยจึงคาดว่า การเป็นแบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และการเป็นแบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อมีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม

### 2.3 สัมพันธภาพในครอบครัว กับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

บิดามารดาถือเป็นบุคคลสำคัญที่สุดในการพัฒนาบุคลิกภาพของลูก ความสัมพันธ์อันอบอุ่นจากบิดามารดาที่ลูกได้รับจะเป็นรากฐานสำคัญในการปรับตัว และแบบแผนพฤติกรรมที่ดิงาม สัมพันธภาพในครอบครัวเป็นเรื่องที่สำคัญมาก การที่เด็กจะเจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีบุคลิกภาพที่ดี มีอนาคตสามารถปรับตัวได้ จะต้องได้รับสิ่งสำคัญอันเป็นรากฐานอย่างเพียงพอ นั่นคือ ความรัก ความอบอุ่น และการเลี้ยงดู มีการศึกษาพบว่าความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัวจะช่วยให้เด็กมีการปรับตัวในสังคมได้ดี และมีสุขภาพจิตที่ดี ซึ่งรวมถึงการปราศจากความวิตกกังวลในด้านต่าง ๆ และรู้จักใช้วิธีเผชิญปัญหาได้อย่างเหมาะสม

ในครอบครัวที่มีสัมพันธภาพที่ดี จะมีพฤติกรรมที่แสดงความรักและความผูกพันดังต่อไปนี้

- 1) มีการเอาใจใส่ดูแล และเอื้ออาทรต่อกัน การเอาใจใส่ดูแล หมายถึง การดูแลสุขภาพ ค่าเล่าเรียน ความสะอาด การใช้จ่ายเงินทอง ความสุขและความทุกข์ที่ต้องการระบาย
- 2) สามีภรรยาต้องรู้จักและเข้าใจกันดี สำหรับ บิดา มารดา และลูก ก็ต้องมีความเข้าใจกัน
- 3) มีการเคารพซึ่งกันและกันในครอบครัว โดยการเคารพสามารถแสดงออกได้หลายอย่าง เช่น การฟังกัน การเคารพในความคิดที่แตกต่าง การเกรงใจกัน โดยความเกรงใจ จะช่วยให้ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลดี
- 4) มีความรับผิดชอบ บิดามารดาต้องมีความรับผิดชอบ และลูกก็ต้องมีความรับผิดชอบในหน้าที่ของตน
- 5) มีความไว้วางใจซึ่งกันและกัน ความไว้วางใจเป็นรากฐานที่จะทำให้เกิดสัมพันธภาพในครอบครัว
- 6) มีการให้กำลังใจซึ่งกันและกัน การให้กำลังใจเป็นการเสริมพลังแก่สมาชิกในครอบครัว การให้กำลังใจอาจเป็นคำพูด หรือท่าทางที่ให้การสนับสนุน ชมเชยเมื่อทำในสิ่งที่ถูกต้อง
- 7) การให้อภัยซึ่งกันและกัน สมาชิกในครอบครัวอยู่ด้วยกันหลายคน ต้องมีการกระทบกระทั่งกัน การให้อภัยยกโทษเป็นสิ่งที่ช่วยในการรักษาสัมพันธภาพในครอบครัว
- 8) มีการสื่อสารในครอบครัว มีปัญหาภาระหว่างสามี ภรรยา และบิดามารดากับบุตร
- 9) มีการใช้เวลาด้วยกันอย่างมีคุณค่าและมีคุณภาพ
- 10) รู้จักหน้าที่ของตนเองในครอบครัว ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
- 11) มีความใกล้ชิดทางสัมผัส ซึ่งเป็นการแสดงความรักความอบอุ่นในครอบครัว (สุมน อมรวิวัฒน์. 2537; ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานต์. 2537)

จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตผลการวิจัยจำนวนมากพบว่า สัมพันธภาพในครอบครัวเป็นตัวแปรสำคัญที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (Soo; Jae; & Choon. 2008; Yang; & Tung. 2007; Young. 1999; Nam. 2002; Lin; & Tsai. 2002; ไชยรัตน์ บุตรพรหม. 2545: 38) และนายแพทย์ บัณฑิต ศรีไพศาล ผู้อำนวยการสถาบันจิตเวชเด็กและวัยรุ่นราชชนรินทร์กรมสุขภาพจิต ซึ่งเหตุเด็กติดเกมและอินเทอร์เน็ตเพราะครอบครัวอ่อนแอไม่มีความสุข ผู้ปกครองควรเสริมสร้างกำลังใจ

ให้เด็กเห็นคุณค่าในตนเองจะช่วยให้เด็กหมกมุ่น ขณะเดียวกันผู้ปกครองต้องเป็นแบบอย่างที่ดี และกล่าวถึงกลไกที่เสริมการติดเกมหรืออินเทอร์เน็ตว่า กรณีที่เด็กไม่มีความสุขหรือความสำเร็จอื่นๆ เป็นทางเลือก ก็จะทำให้เด็กจะหันมาเล่นเกมหรืออินเทอร์เน็ตเพราะเป็นสิ่งเดียวที่ทำได้ดี หรือการที่ครอบครัวไม่มีเวลาพูดคุยกัน ใต้ตามสารทุกข์สุกดิบ ไม่มีเวลาทำกิจกรรมร่วมกัน ครอบครัวไม่มีความสุข ทำให้เด็กต้องหันเข้าหาสิ่งที่ทำให้ตนเองมีความสุขได้ง่ายๆ คือการเล่นเกมหรืออินเทอร์เน็ต (ผู้จัดการออนไลน์. 2548: Online) หรืออาจกล่าวได้ว่า การขาดความรักความอบอุ่น และขาดความสัมพันธ์ที่ดี จะทำให้บุคคลนั้นใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหลีกเลี่ยงจากภาวะความเป็นจริง

สัมพันธภาพในครอบครัวมีผู้ให้นิยามไว้ดังต่อไปนี้ ไชยรัตน์ บุตรพรม (2545: 65) ได้ให้ความหมายของความสัมพันธ์ในครอบครัว หมายถึง ความสัมพันธ์ของวัยรุ่นที่มีต่อครอบครัว ของตนเอง รวมไปถึงความรู้สึกของวัยรุ่นที่มีต่อครอบครัว โดยความสัมพันธ์ในครอบครัวดี หมายถึง การได้รับความรักความอบอุ่น ความดูแลเอาใจใส่จากพ่อแม่ หรือผู้ปกครองเป็นอย่างดี มีกิจกรรมและการใช้เวลาว่างร่วมกัน และความสัมพันธ์ภายในครอบครัวไม่ดี หมายถึง การไม่ได้รับความอบอุ่น และการขาดการดูแลเอาใจใส่จากพ่อแม่ เป็นแบบห่างเหิน ต่างคนต่างอยู่ อาจมีการทะเลาะวิวาทระหว่างบุคคลภายในครอบครัว และงามตา วรินทร์านนท์ และคณะ (2547: 267, 269) ได้ให้ความหมายของ การรับรู้ความสัมพันธ์ระหว่างบิดาและมารดา หมายถึง ปริมาณการรับรู้ของบุคคลเกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางด้านดีหรือด้านไม่ดีระหว่างบิดามารดา หรือผู้ปกครองสองฝ่ายในด้านการเห็นอก เห็นใจ การช่วยเหลือ การสนับสนุนกันทางด้านอารมณ์ และด้านวัตถุสิ่งของ และการขัดแย้งกัน ความห่างเหิน ตลอดจนความไม่เข้าใจกันระหว่างบิดากับมารดา และความหมายของ ความสัมพันธ์ระหว่างเยาวชนกับบิดามารดา หมายถึง ปริมาณการรายงานของบุคคลเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของตนกับบิดามารดาในด้านการติดต่อกัน ความเข้าใจกัน การช่วยเหลือสนับสนุนกัน รวมทั้งความขัดแย้ง และการที่บุคคลรู้สึกว่าบิดามารดาไม่เข้าใจตน

ในงานวิจัยนี้ได้ศึกษาสัมพันธภาพในครอบครัว ทั้งสัมพันธภาพระหว่างบิดาและมารดา และความสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนและบิดามารดา โดยได้ให้ความหมายการรับรู้ความสัมพันธ์ระหว่างบิดาและมารดา หมายถึง ปริมาณการรับรู้ของบุคคลเกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางด้านดีหรือด้านไม่ดีระหว่างบิดามารดา หรือผู้ปกครองสองฝ่ายในด้านการเห็นอก เห็นใจ การช่วยเหลือ การสนับสนุนกันทางด้านอารมณ์ และด้านวัตถุสิ่งของ และการขัดแย้งกัน ความห่างเหิน ตลอดจนความไม่เข้าใจกันระหว่างบิดากับมารดา และความสัมพันธภาพระหว่างเยาวชนกับบิดามารดา หมายถึง ปริมาณการรายงานของบุคคลเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของตนกับบิดามารดาในด้านการติดต่อกัน ความเข้าใจกัน การช่วยเหลือสนับสนุนกัน รวมทั้งความขัดแย้ง และการที่บุคคลรู้สึกว่าบิดามารดาไม่เข้าใจตน

### การวัด

ในการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับการวัดสัมพันธภาพในครอบครัว พบว่างานวิจัยของ งามตา วณิชานนท์ และคณะ (2547) ได้วัดการรับรู้ความสัมพันธ์ระหว่างบิดาและมารดา และความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนและบิดามารดา โดยใช้แบบวัดซึ่งคัดมาจากแบบวัดของ ดวงเดือน พันธุมนาวิณ; และคนอื่นๆ (2536) จำนวน 10 ข้อ โดยลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราวัดประเมินค่า 6 ระดับจาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” และการวัดความสัมพันธ์ระหว่างเยาวชนกับบิดามารดา ได้ใช้แบบวัดซึ่งคัดมาจากแบบวัดของ ดวงเดือน พันธุมนาวิณ; และคนอื่นๆ (2536) จำนวน 10 ข้อ โดยลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราวัดประเมินค่า 6 ระดับจาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย”

สำหรับงานวิจัยเรื่องนี้ผู้วิจัย ผู้วิจัยได้วัดโดยใช้แบบวัดซึ่งคัดมาจากแบบวัดของ ดวงเดือน พันธุมนาวิณ; และคนอื่นๆ (2536) ทั้งฉบับที่วัดการรับรู้ความสัมพันธ์ระหว่างบิดาและมารดา และฉบับที่วัดความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนและบิดามารดา ฉบับละ 10 ข้อ โดยลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราวัดประเมินค่า 6 ระดับจาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย”

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สำหรับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตผลการวิจัยจำนวนมากพบว่าสัมพันธภาพในครอบครัวเป็นตัวแปรสำคัญที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (Soo; Jae; & Choon. 2008; Yang; & Tung. 2007; Young. 1999; Nam. 2002; Lin; & Tsai. 2002; ไชยรัตน์ บุตรพรหม. 2545: 38) งานวิจัยในประเทศไทย ไชยรัตน์ บุตรพรหม (2545: 38) พบว่าการอยู่ร่วมกันของบิดามารดา และลักษณะความสัมพันธ์ในครอบครัวมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต โดยเยาวชนที่มีความสัมพันธ์ภายในครอบครัวไม่ดี มีลักษณะความสัมพันธ์แบบห่างเหิน ต่างคนต่างอยู่ ขาดความรัก ความอบอุ่นมีโอกาสติดอินเทอร์เน็ตมากกว่าเยาวชนที่ครอบครัวมีความสัมพันธ์อันดีต่อกัน ซึ่งสอดคล้องกับ งานวิจัยของตะวัน เศรษฐ์ เช่นนันท (2549) ที่ศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ของนักเรียนนักศึกษา โดยศึกษาวิจัยในเชิงคุณภาพกับผู้เล่นเกมออนไลน์ที่มีคุณลักษณะที่มีอาการเสพติดการเล่นเกมออนไลน์ จำนวน 10 คน ผลการวิจัยพบว่าส่วนใหญ่ผู้เสพติดเกมออนไลน์จะมีปัญหาในเรื่องความสัมพันธ์ภายในครอบครัว ผู้ปกครองไม่เอาใจใส่ดูแล มีปัญหาขัดแย้งกับทางบ้าน มีปฏิสัมพันธ์กับคนในครอบครัวน้อยลง

ผลการวิจัยในต่างประเทศพบว่า สัมพันธภาพภายในครอบครัว ซึ่งรวมถึงความสัมพันธ์ระหว่างบิดามารดา และความกลมเกลียวในครอบครัวเป็นตัวทำนายพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนในประเทศเกาหลีใต้ (Soo; Jae; & Choon. 2008) และในประเทศไต้หวันพบว่านักเรียนที่ติดอินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์ภายในครอบครัวไม่ดี (Yang; & Tung. 2007) ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยในประเทศเกาหลีที่พบว่า นักเรียนกลุ่มที่ติดอินเทอร์เน็ตและไม่ติดอินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์ในครอบครัวแตกต่างกัน โดยพบว่ากลุ่มที่ติดอินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์ในครอบครัวทางลบ (Lin; & Tsai. 2002)

และสภาพแวดล้อมภายในครอบครัวเป็นตัวแปรสำคัญที่ทำนายพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (Young. 1999; Nam. 2002; Cho; & Lee. 2004) และยัง (Young. 1999) ได้ตั้งข้อสังเกตว่าหนึ่งในสัญญาณที่บ่งชี้การติดอินเทอร์เน็ต คือ ปริมาณที่ลดลงของการสื่อสารในครอบครัว

นอกจากนี้การสนับสนุนทางสังคมจากครอบครัว ซึ่งมีความหมายรวมถึงการได้รับการดูแลเอาใจใส่ การชื่นชม การยอมรับจากบิดามารดา หรือผู้ปกครอง ผลการวิจัยงานวิจัยของประเทศเกาหลีพบว่า การสนับสนุนทางสังคมจากครอบครัวเป็นตัวแปรที่มีอิทธิพลทางตรงและทางอ้อมต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (Cho; & Lee. 2004) และการสนับสนุนทางสังคมจากครอบครัวเป็นตัวแปรในการทำนายพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตในกลุ่มเยาวชนประเทศเกาหลี ( $\beta = -.12$ ) (Ryu; & Kim.2003)

สำหรับงานวิจัยที่ศึกษาสัมพันธภาพในครอบครัวกับพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม งานวิจัยของ สุพัตรา ผลรัตน์ไพบุลย์ (2550) พบว่า สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครองมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรม การเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนสุราษฎร์พิทยา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และงานวิจัยของ บำเพ็ญ วังเงิน (2541) ที่พบว่านักเรียนที่มีความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้ปกครองมีแนวโน้มที่มีพฤติกรรมเหมาะสมในด้านความรับผิดชอบต่อการเรียน และประกายทิพย์ พิชัย (2539) ศึกษาเรื่องแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนดอนเมืองทหารอากาศบำรุง ผลการวิจัยพบว่า สัมพันธภาพในครอบครัวมีความสัมพันธ์ทางบวกกับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ดังนั้นจากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยทั้งในและต่างประเทศ ดังนั้นผู้วิจัยจึงคาดว่า สัมพันธภาพในครอบครัวมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และสัมพันธภาพในครอบครัวมีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมการเรียนอย่างเหมาะสม

### การถ่ายทอดทางสังคมในกลุ่มเพื่อนกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

เพื่อน ถือเป็นตัวแทนการถ่ายทอดทางสังคมที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง โดยการถ่ายทอดทางสังคมของเพื่อนทำให้ได้มาซึ่งทักษะ ทักษะคิด และบทบาท ตลอดจนมีผลต่อการปรับตัวในทุกช่วงของชีวิต (berns. 2004) นอกจากนี้การถ่ายทอดทางสังคมในระหว่างเพื่อนร่วมวัย ยังมีอิทธิพลต่อพัฒนาการ 3 ประการโดย ประการแรก คือ การถ่ายทอดทางสังคมก่อให้เกิดผลที่สำคัญต่อพัฒนาการและการสร้างอัตมโนทัศน์แห่งตน ไม่เหมือนกับครอบครัวหรือครู เพื่อนร่วมวัยจะเป็นกระจกส่องที่ไม่ถูกบดบังด้วยความรัก หรือภาวะ ประการที่สอง กลุ่มเพื่อนจะก่อให้เกิดโอกาสสำคัญในการฝึกหัดทักษะในการสวมบทบาทของเด็ก และประการสุดท้าย กลุ่มเพื่อนสนิทวัยเดียวกันจะเป็นกลวิธานในการเรียนรู้บทบาทและค่านิยมทางสังคม (วันเพ็ญ พิศาลพงศ์. 2540: 195; อ้างอิงจาก Gecus. 1981)

สำหรับงานวิจัยเรื่องนี้ได้ศึกษาการถ่ายทอดทางสังคมของเพื่อนกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต โดยศึกษาการได้รับแบบอย่างจากเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ต และกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน



## 2.4 การได้รับอิทธิพลเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม กับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

เพื่อนเป็นผู้ที่มีอิทธิพลเป็นอย่างมากในกลุ่มวัยรุ่น เพราะวัยรุ่นเป็นกลุ่มที่มีแนวโน้มที่ต้องการอยู่ร่วมกับเพื่อน เพื่อนจะมีอิทธิพลทั้งในด้านความคิด การแต่งกาย และการแสดงออก เพื่อให้เพื่อนยอมรับเยาวชนมักจะยึดเพื่อนเป็นแนวทางในการปฏิบัติ และเป็นการแสดงความเป็นพวกเดียวกัน (สุพัตรา สุภาพ. 2546: 42) ซึ่งสอดคล้องกับ วันเพ็ญ พิศาลพงศ์ (2540: 195,196) ที่กล่าวว่าเพื่อนมีอิทธิพลต่อเด็ก โดยก่อให้เกิดการคล้อยตาม และการยอมรับเอาค่านิยม ความเชื่อ และความสนใจ แต่อย่างไรก็ตามแม้ว่าการคบเพื่อนร่วมวัยจะเป็นพฤติกรรมทางสังคมที่สำคัญยิ่งของวัยรุ่นแต่การคบเพื่อนก็มีทั้งคุณและโทษ โดยเพื่อนอาจเป็นผู้ที่คอยช่วยชี้แนะสิ่งที่มีประโยชน์ แต่ในมุมนกลับกันเพื่อนก็อาจชักนำไปในทางเสื่อมถอยได้ (วันเพ็ญ พิศาลพงศ์. 2540: 195) ทั้งนี้แบนดูรา (Bandura. n.d.) ได้อธิบายว่าการเรียนรู้ทางสังคมจะเกิดขึ้นกับบุคคลตลอดเวลา โดยเพื่อนเป็นแหล่งการเรียนรู้ทางสังคมที่สำคัญของวัยรุ่น วัยรุ่นได้รับอิทธิพลจากกลุ่มเพื่อนมากที่สุด วัยรุ่นที่คบเพื่อนที่ดีมีแนวโน้มการเรียนรู้ของพฤติกรรมไปในทางที่ดี เช่น มีการรวมกลุ่มกับเพื่อนศึกษาค้นคว้า ทบทวนตำรา ในทางตรงข้ามวัยรุ่นที่คบหาสมาคมกับกลุ่มเพื่อนที่ไม่ดี ก็มีแนวโน้มของการเรียนรู้ของพฤติกรรมไปในทางที่ไม่ดี ในการคบเพื่อนของวัยรุ่นไม่ว่าเป็นเพื่อนแบบใดก็จะเป็นสิ่งผลักดันให้วัยรุ่นเกิดการเรียนรู้ในการปรับตัวให้เข้ากับสมาชิกของกลุ่ม

การเปิดรับสื่อมวลชนได้แก่ การชมโทรทัศน์ และการเล่นอินเทอร์เน็ต ถือเป็นกิจกรรมหนึ่ง ที่เพื่อนเข้ามาามีอิทธิพลเป็นอย่างยิ่ง โดยเพื่อนมีบทบาทสำคัญต่อความสนใจในการติดตามข้อมูลข่าวสารทั้งจากโฆษณา ข่าว และละคร เพราะวัยรุ่นจะใช้ข้อมูลเหล่านี้ในการเข้าสังคมและการสนทนาร่วมกลุ่มกับเพื่อน ทั้งเพื่อความสนุกสนาน ความรู้ และการติดตามในเรื่องของแฟชั่นการแต่งกายและสิ่งของเครื่องใช้ และการปฏิบัติตนในสังคม (Krosnick; Anand; & Hartl. 2003; citing Van Evra. 1998) นอกจากนี้ยังพบว่าวัยรุ่นจะเลือกรับสื่อมวลชนตามแบบเพื่อน ทั้งสื่อโทรทัศน์ และสื่ออินเทอร์เน็ต โดยวัยรุ่นจะเลือกชมรายการโทรทัศน์ตามเพื่อน (วันชาติ ศิลา น้อย. 2528: 2) และพบว่าการชมโทรทัศน์มีความสัมพันธ์กับการเข้าร่วมกลุ่มสังคมกับเพื่อน (Krosnic; Anand; & Hartl. 2003: abstract) และในสื่ออินเทอร์เน็ตพบว่า วัยรุ่นจะใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อพูดคุยสนทนาออนไลน์กันหลังจากที่เลิกเรียน และเข้าไปร่วมกิจกรรมการเล่นเกมส์ และมีงานวิจัยหลายงานที่พบว่าเพื่อนมีอิทธิพลกับวัยรุ่นในการใช้อินเทอร์เน็ต และการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น (Ryu; & Kim.2003; Cho; & Lee. 2004; Lin; & Tsai. 2002) หรืออาจกล่าวได้ว่า เพื่อนมีบทบาทต่อการปฏิบัติตนของวัยรุ่นในการใช้สื่อ ทั้งในแง่ของการยึดถือเป็นแบบฉบับและการต้องการการยอมรับจากเพื่อนโดย การได้รับแบบอย่างจากเพื่อนที่เหมาะสม ทำให้มีพฤติกรรมเหมาะสม เช่น งานวิจัยของวิลเลียมส์ ทองคำบรรจง (2551) พบว่าอิทธิพลของเพื่อน โดยการได้รับการชักจูงและทำตาม หรือเลียนแบบเพื่อนในการตัดสินใจในการเลือกและรับข้อมูลข่าวสารอย่างเหมาะสม มีอิทธิพลทางตรงและทางอ้อมในการที่เยาวชนจะมีพฤติกรรมการบริโภคข้อมูลข่าวสาร

ด้วยปัญญา ( $\beta = .71$ ) และการได้รับแบบอย่างจากเพื่อนที่ไม่เหมาะสม ก็ทำให้มีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม เช่น ผลการวิจัยของ ดวงกมล ทรัพย์พิทยากร (2547) พบว่า นักศึกษาที่ได้รับแบบอย่างจากเพื่อนที่ดีน้อย เป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเป็นโทษ มากกว่านักศึกษาที่ได้รับแบบอย่างจากเพื่อนที่ดีมาก

สำหรับความหมายของแบบอย่างของเพื่อน มีผู้ให้ความหมายแตกต่างกันดังนี้ตามบริบทของเรื่องที่ศึกษา อรพินทร์ ชูชม และคณะ (2547) ได้ให้ความหมายของการเห็นแบบอย่างเพื่อนในเรื่องการบริโภค ว่าหมายถึง การเห็นเพื่อนมีการบริโภค ใช้ ทรัพยากรธรรมชาติ สิ่งของ เงิน เวลาอย่างมีคุณค่า และได้รับการชักชวนจากเพื่อนให้ทำตาม ปราณี รอดจ้อย (2551) ได้ศึกษาการได้รับตัวแบบจากเพื่อนกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ โดยการได้รับตัวแบบจากเพื่อน หมายถึง การที่บุคคลได้เห็น หรือรับรู้การปฏิบัติตัวเป็นแบบอย่างจากเพื่อนในการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ การพูดคุยก้าวถึงเนื้อหาทางการศึกษาหาความรู้ ด้านความบันเทิงสันทนาการ และด้านการติดต่อสื่อสาร ที่ได้จากการรับสื่ออินเทอร์เน็ต

สำหรับงานวิจัยเรื่องนี้ได้ให้ความหมายของอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตว่า หมายถึง การได้รับการชักจูงและทำตาม หรือเลียนแบบเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม ทั้งทางด้านเนื้อหาและการทำกิจกรรมที่มีประโยชน์ในอินเทอร์เน็ต รวมถึงการใช้เวลาอย่างเหมาะสมด้วย

### การวัด

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับการได้รับแบบอย่างจากเพื่อน พบว่าเป็นการวัดการได้รับแบบอย่างจากเพื่อนตามบริบทของเรื่องที่ศึกษา โดยงานวิจัยที่มีการใช้แบบวัดเกี่ยวกับการได้รับแบบอย่างจากเพื่อน พบว่า อรพินทร์ ชูชม, อัจฉรา สุขารมณ และอุษา ศรีจินดารัตน์ (2549) ได้วัดการเห็นแบบอย่างทางอารมณ์ และพฤติกรรมที่เหมาะสมจากเพื่อน โดยเป็นแบบวัดที่ประกอบไปด้วยข้อความต่าง ๆ ที่แสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึก และพฤติกรรมที่เหมาะสมของเพื่อนในเรื่องต่าง ๆ ที่นักเรียนสังเกตเห็นได้ และสามารถซึมซับ เรียนรู้ และทำตามอย่าง โดยวัดใน 3 ด้าน คือ การเห็นแบบอย่างทางอารมณ์จากเพื่อน การเห็นแบบอย่างการบริโภคด้วยปัญญาจากเพื่อน และการเห็นแบบอย่างทางจิตสำนึกจากเพื่อน เป็นมาตรารวัดประเมินค่า 5 ระดับ จาก “จริง” ถึง “ไม่จริง” และงานวิจัยของ ผงจจิต อินทสุวรรณ และคนอื่น ๆ (2547) ได้พัฒนาแบบวัดอิทธิพลของเพื่อน ซึ่งเป็นการวัดอิทธิพลของเพื่อนที่มีต่อการบริโภคด้วยปัญญา ซึ่งหมายถึง การได้รับการชักจูงและทำตาม เพื่อนในการตัดสินใจบริโภค หรือใช้ทรัพยากรธรรมชาติ สิ่งของเงิน และเวลา เพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตและสังคม ซึ่งเป็นมาตรารวัดประเมินค่า 6 ระดับ จาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” จำนวน 14 ข้อ มีความเชื่อมั่นเท่ากับ .73

สำหรับแบบวัดการได้รับแบบอย่างจากเพื่อนในเรื่องการบริโภคสื่อมีดังนี้ งานวิจัยของ จุฑาพัฒน์ รัตนดิลก ณ ภูเก็ต(2547) ที่ศึกษาพฤติกรรมการรับชมรายการโทรทัศน์ที่มีประโยชน์ของ นักเรียนมัธยมศึกษา ได้พัฒนาแบบวัดตัวแบบเพื่อนต่อการรับชมรายการโทรทัศน์ที่มีประโยชน์ โดยเป็นการวัดการที่นักเรียนได้รับการชักจูง หรือแนะนำให้ชมรายการโทรทัศน์จากเพื่อน และรับรู้ว่าเป็น รายการโทรทัศน์ที่มีประโยชน์ ซึ่งเป็นมาตรวัดประเมินค่า 6 อันดับ จาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” จำนวน 22 ข้อ มีความเชื่อมั่นเท่ากับ .76 งานวิจัยของ วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง (2551) ที่ศึกษา พฤติกรรมการบริโภคข้อมูลข่าวสารด้วยปัญญาจากสื่อโทรทัศน์ ได้พัฒนาแบบวัดอิทธิพลของเพื่อน ซึ่ง เป็นการวัดการได้รับการชักจูง และทำตาม หรือเลียนแบบเพื่อนในการตัดสินใจในการเลือกและรับข้อมูล ข่าวสารที่สื่อโทรทัศน์นำเสนออย่างเหมาะสม ซึ่งเป็นมาตรวัดประเมินค่า 6 อันดับ จาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” งานวิจัยของ ปราณี รอดจ้อย (2551) ที่ศึกษาพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมี วิจารณญาณ ได้พัฒนาแบบวัด การได้รับแบบอย่างจากเพื่อน ซึ่งวัดการเห็น หรือการรับรู้การปฏิบัติตัว เป็นแบบอย่างของเพื่อนในการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ การพูดคุยกล่าวถึงเนื้อหา ด้าน การศึกษาหาความรู้ ด้านความบันเทิงสนุกสนาน และด้านการติดต่อสื่อสารที่ได้จากการรับสื่อ อินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นมาตรวัดประเมินค่า 6 อันดับ จาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” จำนวน 7 ข้อ ตัวอย่างข้อคำถาม “เพื่อน ๆ มักจะค้นหาเว็บไซต์ลามกอนาจารเพื่อคลายเครียด”

สำหรับงานวิจัยเรื่องนี้ ผู้วิจัยพัฒนาแบบวัดอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่าง เหมาะสมขึ้นเอง โดยสร้างข้อคำถามให้มีความเหมาะสมกับบริบทการวัดที่ผู้วิจัยศึกษา และครอบคลุม กับนิยามปฏิบัติการในงานวิจัยเรื่องนี้

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ต อย่างเหมาะสมกับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต เนื่องจากงานวิจัยที่ศึกษาโดยตรงเกี่ยวกับอิทธิพลของ เพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตมีน้อย ผู้วิจัยจึง ทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการได้รับแบบอย่างจากเพื่อนที่เกี่ยวข้องกับการเปิดรับสื่อ ทั้งสื่อโทรทัศน์ และสื่ออินเทอร์เน็ต มาสนับสนุนเพิ่มเติม

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า การได้รับการถ่ายทอดทางสังคมจาก เพื่อน มีงานวิจัยจำนวนมากที่พบว่า การได้รับแบบอย่างในการบริโภคสื่ออย่างเหมาะสม เกี่ยวข้องกับ พฤติกรรมการรับสื่ออย่างเหมาะสม โดย วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง (2551) พบว่าอิทธิพลของเพื่อน โดย การได้รับการชักจูงและทำตาม หรือเลียนแบบเพื่อนในการตัดสินใจในการเลือกและรับข้อมูลข่าวสาร อย่างเหมาะสมมีอิทธิพลทางตรงและทางอ้อมในการที่เยาวชนจะมีพฤติกรรมการบริโภคข้อมูลข่าวสาร ด้วยปัญญาจากสื่อโทรทัศน์ ( $\beta = .71$ ) งานวิจัยของ จุฑาพัฒน์ รัตนดิลก ณ ภูเก็ต (2547: 72) พบว่า ตัวแบบเพื่อน ซึ่งหมายถึงการได้รับการชักจูง หรือเลียนแบบในการเลือกชมรายการโทรทัศน์ที่เหมาะสม

เป็นตัวแปรสำคัญที่ทำนายพฤติกรรมการรับชมรายการโทรทัศน์ที่มีประโยชน์ ( $\beta = .204$ ) งานวิจัยของปราณี รอดจ้อย (2551) พบว่าการได้รับตัวแบบจากเพื่อน เป็นตัวแปรที่ทำนายพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ ( $\beta = .15$ ) และการได้รับตัวแบบจากเพื่อนมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ ( $r = .37$ ) ซึ่งการได้รับตัวแบบจากเพื่อน หมายถึงการที่บุคคลได้เห็น หรือรับรู้การปฏิบัติตัวเป็นแบบอย่างจากเพื่อนในการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ นอกจากนี้หากเยาวชนได้รับแบบอย่างที่ดีจากเพื่อนน้อย ก็จะมีผลต่อการมีพฤติกรรมการบริโภคสื่ออย่างไม่เหมาะสมด้วย ดวงกมล ทรัพย์พิทยากร (2547) ได้ศึกษาปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาที่ได้รับแบบอย่างจากเพื่อนที่ดีน้อยเป็นผู้มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเป็นโทษ มากกว่านักศึกษาที่ได้รับแบบอย่างจากเพื่อนที่ดีมาก

สำหรับการทบทวนเอกสารและงานวิจัยในต่างประเทศ แม้ว่าไม่พบงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการได้รับแบบอย่างจากเพื่อนกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต แต่พบว่าการได้รับการสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อน ซึ่งมีการวัดในมิติของการให้คำแนะนำ ชักชวนในการใช้อินเทอร์เน็ตรวมอยู่ด้วย เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต โดยงานวิจัยของประเทศเกาหลีพบว่าการสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อนเป็นตัวแปรที่มีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (Cho; & Lee. 2004) และการสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อนเป็นตัวแปรสำคัญในการทำนายพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตในกลุ่มเยาวชนประเทศเกาหลี ( $\beta = -.21$ ) (Ryu; & Kim. 2003) ซึ่งจากการทบทวนงานวิจัย จะเห็นได้ว่า เพื่อนจึงมีอิทธิพลเป็นอย่างยิ่งในการใช้อินเทอร์เน็ต โดยเพื่อให้เพื่อนยอมรับเด็กมักจะยึดเพื่อนเป็นแนวทางในการปฏิบัติ และเป็นการแสดงความเป็นพวกเดียวกัน

สำหรับงานวิจัยที่ศึกษาอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นที่เหมาะสม จากการทบทวนงานวิจัยแม้ว่าจะยังไม่พบงานวิจัยเรื่องใดที่ศึกษาโดยตรง แต่เนื่องจากพฤติกรรมการเล่นที่เหมาะสมถือเป็นพฤติกรรมที่พึงประสงค์ของเยาวชน จึงได้ทบทวนงานวิจัยอื่น ๆ ที่ศึกษาเกี่ยวกับอิทธิพลของเพื่อนกับพฤติกรรมที่พึงประสงค์ ทั้งนี้งานวิจัยหลายงานพบว่าอิทธิพลของเพื่อนเป็นตัวแปรหนึ่งที่เกี่ยวข้องกันทำนายพฤติกรรมที่พึงประสงค์ของเยาวชน เช่น ในงานวิจัยเรื่องการวิจัยและพัฒนาพฤติกรรมการบริโภคด้วยปัญญาของเยาวชน ผลวิจัยพบว่าอิทธิพลของเพื่อนเป็นตัวแปรสำคัญที่เด่นชัดในการทำนายพฤติกรรมการบริโภคด้วยปัญญา โดยเป็นตัวทำนายสำคัญอันดับที่ 2 ( $\beta = .23$ ) รองจากตัวแปรการควบคุมตน (ผจงจิต อินทสุวรรณ; และคนอื่น ๆ. 2547: 24-25) ในงานวิจัยของรุจิเรศ พิษิตานนท์ (2546: 115) ที่ได้ศึกษาปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมฉลาดเลือกกินของนักเรียนวัยรุ่นตอนปลาย พบว่ากิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อนเป็นตัวแปรสำคัญในการทำนายพฤติกรรมฉลาดเลือกกิน ( $\beta = .32$ ) และงานวิจัยของเดือนใจ เทียนทอง (2546: 62) ได้ศึกษาปัจจัยทางจิตสังคมที่ส่งเสริมสุขภาพของวัยรุ่นในโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย พบผลการวิจัยว่าในวัยรุ่นที่ได้รับอิทธิพลของกลุ่มเพื่อนสูงมีเจตคติที่ดีต่อการส่งเสริมสุขภาพ จะมีพฤติกรรมส่งเสริมสุขภาพสูงกว่าวัยรุ่นที่มีอิทธิพลของกลุ่มเพื่อนต่ำ และมีเจตคติที่ดีต่อการส่งเสริมสุขภาพต่ำ

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยทั้งในและต่างประเทศ ผู้วิจัยจึงคาดว่าอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมมีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม

## 2.5 กิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน กับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

วัยรุ่นเป็นวัยที่ให้ความสำคัญกับเพื่อนเป็นอย่างมาก วัยรุ่นต้องการให้ตนเองเป็นที่นิยมชมชอบ ในกลุ่มเพื่อน การมีเพื่อนที่ดีทำให้วัยรุ่นมีผู้ที่คอยร่วมทุกข์ร่วมสุข ปรับทุกข์ชี้แนะแนวทางในการแก้ปัญหาที่ถูกต้อง อีกทั้งวัยรุ่นเป็นวัยที่กำลังเติบโตจากวัยเด็กไปสู่ผู้ใหญ่ มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ และสังคม กลุ่มเพื่อนจะมีความสำคัญกับวัยรุ่นเป็นอย่างมาก วัยรุ่นจะมีความผูกพันกับเพื่อนมากกว่าวัยอื่น ๆ และชอบอยู่กับเพื่อนในวัยเดียวกันมากกว่าอยู่ร่วมกับสมาชิกในครอบครัว ทั้งนี้การคบเพื่อนของวัยรุ่นเป็นสิ่งที่ดี เพราะจะทำให้วัยรุ่นรู้จักปรับตัวเข้ากับผู้อื่นในสังคมต่อไปในภายหน้า โดยหากวัยรุ่นคบเพื่อนดี มีกิจกรรมที่เหมาะสม ก็จะเป็นผลดีต่อวัยรุ่น แต่หากวัยรุ่นคบเพื่อนไม่ดีมีความประพฤติไม่เหมาะสม ก็อาจชักจูงกันไปในทางที่ไม่ดี (พวงรัตน์ เลื่อมสำราญ. 2548)

สำหรับกิจกรรมที่วัยรุ่นมักจะเข้าร่วมกับเพื่อน แบ่งได้เป็น 3 กิจกรรมใหญ่ ๆ ดังต่อไปนี้ 1) กิจกรรมการเล่น (Playing) เป็นกิจกรรมที่โน้มเอียงไปในทางสนุกสนานบันเทิง เช่น เกี่ยวกับการเล่นกีฬา หรือเกม การท่องเที่ยว ดูหนัง ฟังดนตรี วิทย์ และทีวี 2) กิจกรรมการพูดคุยสนทนา (talking) เป็นกิจกรรมที่วัยรุ่นทำร่วมกับเพื่อน ซึ่งเป็นเรื่องที่ใกล้ชิดตัวมากที่สุดในการพูดคุยสนทนา 3) กิจกรรมการกิน (eating) เป็นกิจกรรมที่ทำร่วมกับเพื่อน ซึ่งหากจะให้สมบูรณ์แล้วจะต้องมีการรับประทานอาหารร่วมกัน จากกิจกรรมทั้ง 3 กลุ่มนี้ วัยรุ่นจะมีการรวมตัวกันเข้ากลุ่มในหมู่เพื่อนที่มีความสนใจอย่างเดียวกัน (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. 2538: 381-382) วัยรุ่นมักใช้เวลาอยู่กับเพื่อน และทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนเป็นส่วนใหญ่ และมักคบเพื่อน ที่มีลักษณะนิสัยคล้ายคลึงกับตน ลักษณะของเพื่อนวัยเดียวกันจึงอิทธิพลให้เกิดการชักจูง และเลียนแบบให้มีพฤติกรรมที่เหมาะสม หรือไม่เหมาะสมก็ได้ เช่น การชักชวนกันไปเที่ยวเตร่ เรียนพิเศษ เล่นกีฬา หรือเล่นดนตรี

สังคมวัยรุ่นเป็นกลุ่มของเพื่อนร่วมวัย วัยรุ่นรู้สึกเป็นสุข ปลอดภัย และสบายใจในการเล่น เที่ยว เรียน กิน นอน ทำงานกับเพื่อนร่วมวัยมากกว่าปฏิบัติกิจดังกล่าวร่วมกับบุคคลต่างวัย การคบเพื่อนร่วมวัย เป็นพฤติกรรมสังคมที่สำคัญยิ่งต่อจิตใจของวัยรุ่น แต่การคบเพื่อนก็มีทั้งคุณและโทษ เพื่อนอาจเป็นผู้ประคับประคองจิตใจของวัยรุ่นในยามทุกข์ร้อน ชี้แนะสิ่งที่มีประโยชน์ แต่ในทางกลับกันเพื่อนก็อาจชักนำวัยรุ่นไปในทางที่เลื่อมถอย เช่น เกเร ติดยาเสพติด ล้วนมีสาเหตุสำคัญมาจากการถูกเพื่อนชักจูง ดังนั้นการคบเพื่อนที่ดี ตลอดจนมีกิจกรรมที่เหมาะสมร่วมกับเพื่อน ก็จะเป็นการชักจูงไปในทางที่ดี (วันเพ็ญ พิศาลพงศ์. 2540: 195-196)

สำหรับงานวิจัยเรื่องนี้ให้ ความหมายกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน หมายถึง การที่บุคคลรายงานการเข้าร่วมกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อนที่มีความสนใจในสิ่งเดียวกัน ไม่ว่าจะป็นกิจกรรมการเล่น การพูดคุยสนทนา และกิจกรรมอื่น ๆ

### การวัด

ในการวัดกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน รุจิเรศ พิษิตานนท์ (2546) ได้พัฒนาแบบวัดกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน ซึ่งเป็นการวัดการรายงานของนักเรียนในการเข้าร่วมกิจกรรมที่ทำกับเพื่อนที่มีความสนใจในสิ่งเดียวกัน ทั้งกิจกรรมการเล่น การพูดคุยสนทนา และกิจกรรมอื่น ๆ ซึ่งเป็นมาตราวัดประเมินค่า 6 อันดับ จาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” จำนวน 10 ข้อ ตัวอย่างข้อคำถาม “ฉันไปรวมกลุ่มเที่ยวเตร่กับเพื่อนเพื่อฆ่าเวลา”, “ฉันและเพื่อนชักชวนกันไปรวมกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์บ่อย ๆ”

สำหรับงานวิจัยเรื่องนี้ได้ผู้วิจัยวัดกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน โดยนำแบบวัดที่พัฒนาโดยรุจิเรศ พิษิตานนท์ (2546) มาปรับใช้ให้มีความเหมาะสมกับบริบทการวัดที่ผู้วิจัยศึกษาและบางข้อคำถามผู้วิจัยสร้างขึ้นใหม่ เพื่อให้ครอบคลุมกับนิยามปฏิบัติการ

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กลุ่มเพื่อนร่วมวัย เป็นสภาพแวดล้อมทางสังคมที่มีอิทธิพลอย่างมากต่อวัยรุ่น วัยรุ่นมักจะได้ อิทธิพลจากเพื่อน โดยการเลียนแบบพฤติกรรมคล้ายตามการชักจูงจากเพื่อน ทำให้ปริมาณการกระทำ พฤติกรรม หรือกิจกรรมที่ร่วมกันทำของวัยรุ่นและเพื่อนมีลักษณะใกล้เคียงกัน ถ้าเป็นพฤติกรรมที่สร้างสรรค์ ทั้งเพื่อนและวัยรุ่นก็จะได้ประโยชน์ทั้งสองฝ่าย ในทางตรงกันข้ามหากเป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมก็จะเกิดความเสียหายขึ้น จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน และพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต แม้จะยังไม่พบผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยตรง แต่จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการคบเพื่อนและกิจกรรมที่ทำร่วมกับเพื่อน พบว่า หากวัยรุ่นมีการคบเพื่อนที่เหมาะสม และทำกิจกรรมที่เหมาะสมร่วมกับเพื่อน จะทำให้วัยรุ่นมีพฤติกรรมที่พึงปรารถนา เช่น พฤติกรรมฉลาดเลือกกิน (รุจิเรศ พิษิตานนท์. 2546) และตรงกันข้าม หากวัยรุ่นคบเพื่อน และทำกิจกรรมที่ไม่เหมาะสมร่วมกับเพื่อน เช่น การใช้ยาเสพติด (กนกรัตน์ แจ่มวิภูกุล. 2545) การใช้สารระเหย ดุซฎี โยเหลา และคนอื่น ๆ (2540) และพบว่าการได้รับการสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อน จะส่งผลทางลบกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (Ryu; & Kim.2003)

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมที่ทำร่วมกับเพื่อน กับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต งานวิจัยของ พรทิพย์ รุ่มนุ้ม (2550) ที่ศึกษาพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนประถมศึกษา พบว่าสภาพแวดล้อมทางสังคม เป็นตัวแปรสำคัญอันดับแรกที่ทำนายพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ( $\beta = .57$ ) โดยสภาพแวดล้อมทางสังคมนี้ จะหมายรวมถึงสภาพแวดล้อมจากเพื่อนที่กระตุ้น ส่งเสริมการ

ใช้อินเทอร์เน็ตด้วย ซึ่งเมื่อพิจารณาจากข้อคำถามที่ใช้วัดพบว่ามีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมที่ทำร่วมกับเพื่อน ได้แก่ เพื่อนชักชวนให้เล่นอินเทอร์เน็ต ,เพื่อนชักชวนให้เล่นเกมออนไลน์ ,เมื่อกลับจากโรงเรียนเพื่อนข้างบ้านจะชักชวนให้เล่นอินเทอร์เน็ต,ในวันหยุดจะใช้เวลาเล่นอินเทอร์เน็ตกับเพื่อน และในวันหยุดจะใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์กับเพื่อน โดยพบว่าหากนักเรียนได้รับการกระตุ้นจากเพื่อนในการทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับ การใช้อินเทอร์เน็ตมาก จะส่งผลให้มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตมาก

จากการทบทวนงานวิจัย พบว่ากิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อนเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมที่พึงประสงค์ดังต่อไปนี้ งานวิจัยของ รุจิเรศ พิษิตานนท์ (2546) พบว่านักเรียนที่ทำกิจกรรมเหมาะสมร่วมกับเพื่อนมาก มีพฤติกรรมฉลาดเลือกกินมากกว่านักเรียนที่ทำกิจกรรมเหมาะสมร่วมกับเพื่อนน้อย และกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน เป็นปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ที่สำคัญที่สุด ในการทำนายพฤติกรรมฉลาดเลือกกิน ( $\beta = .32$ ) และผลการวิจัยอื่น ๆ ที่พบผลสอดคล้องกันงานวิจัยของ อุษา ศรีจินดารัตน์ (2533) พบว่าผู้ที่คบเพื่อนเหมาะสมมาก เป็นผู้ที่เห็นคุณค่าของการทำงาน และเห็นคุณค่าของศาสนาสูงด้วย และหรรษา เลหาเสรีกุล (2537) ที่ได้ศึกษาการเรียนในโรงเรียนพุทธศาสนาวินอาทิตย กับลักษณะทางพุทธศาสนาและพฤติกรรมศาสตร์ของนักเรียนวัยรุ่น พบผลชัดเจนว่า นักเรียนที่มีความเชื่อและการปฏิบัติทางพุทธศาสนาสูงจะมีความผาสุกทางจิตใจ และคบเพื่อนอย่างเหมาะสมมาก

จากการทบทวนงานวิจัย พบว่า การคบเพื่อนที่ไม่เหมาะสม และการร่วมกิจกรรมที่ไม่เหมาะสมกับเพื่อน เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมที่ไม่พึงปรารถนาต่อไปนี้ งานวิจัยของ กนกรัตน์ แจ่มวิภูกุล (2545) ศึกษาปัจจัยด้านครอบครัวและกลุ่มเพื่อนที่มีต่อการเสพยาบ้าของเด็กและเยาวชน โดยศึกษาในกลุ่มเด็กและเยาวชน จากสถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชนกลางที่เสพยาบ้า และนักเรียนโรงเรียนรัฐบาลในระดับมัธยมศึกษาที่ไม่เสพยาบ้า ผลการวิจัยที่สำคัญพบว่า การเสพยาบ้าของเด็กและเยาวชน มีความสัมพันธ์ทางบวกกับการคบเพื่อน ( $r = 0.721$ ) และการคบเพื่อน เป็นตัวแปรสำคัญอันดับหนึ่งที่ทำนายการเสพยาบ้าของเด็กและเยาวชน ในขณะที่ความขัดแย้งในครอบครัวเป็นตัวแปรทำนายอันดับสอง ทั้งนี้การคบเพื่อน และความขัดแย้งในครอบครัว ร่วมกันสามารถทำนายการเสพยาบ้าของเด็กและเยาวชน ได้สูงถึงร้อยละ 67 และงานวิจัยของดุษฎี โยเหลา และคนอื่น ๆ (2540) พบว่า จำนวนเพื่อนที่ใช้ยาเสพติด เป็นปัจจัยบ่งชี้ที่สำคัญอันดับแรกในการใช้สารระเหยของวัยรุ่น

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยในต่างประเทศ แม้ว่าไม่พบงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อนกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต แต่พบว่าการได้รับการสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อน เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ทั้งนี้การได้รับการสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อน โดยงานวิจัยของประเทศเกาหลีพบว่าการสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อนเป็นตัวแปรที่มีอิทธิพลทางตรงในด้านลบต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (Cho; & Lee. 2004) และการสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อนเป็นตัวแปรสำคัญในการทำนายพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตในกลุ่มเยาวชนประเทศเกาหลี ( $\beta = -.21$ ) (Ryu; & Kim.2003)

งานวิจัยที่ศึกษากิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อนที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม งานวิจัยของ เชิดชาย ชูช่วยสุวรรณ (2547) ที่ศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมเรียนของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้ศึกษาตัวแปรสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน ซึ่งหมายถึง การแสดงออกของพฤติกรรมที่นักเรียนและเพื่อนปฏิบัติต่อกันทางด้านการเรียนทั้งในและนอกห้องเรียน ได้แก่ การช่วยเหลือกันทางด้านการเรียน การร่วมกันทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดความสำเร็จทางด้านการเรียน ซึ่งถือว่าเป็นกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อนด้วย ผลการวิจัยพบว่า สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อนเป็นหนึ่งในตัวแปรทำนายพฤติกรรมเรียนของนักเรียน ( $\beta = .18$ ) และในงานวิจัยอื่นพบว่ากิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อนเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมที่พึงประสงค์ งานวิจัยของ รุจิเรศ พิษิตานนท์ (2546) พบว่านักเรียนที่ทำกิจกรรมเหมาะสมร่วมกับเพื่อนมาก มีพฤติกรรมฉลาดเลือกกินมากกว่านักเรียนที่ทำกิจกรรมเหมาะสมร่วมกับเพื่อนน้อย และกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน เป็นปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ที่สำคัญที่สุด ในการทำนายพฤติกรรมฉลาดเลือกกิน ( $\beta = .32$ )

ดังนั้นสรุปได้ว่าการคบเพื่อนของวัยรุ่น การรวมกลุ่มกันทำกิจกรรมจากเพื่อนในกลุ่มเกี่ยวข้องกับลักษณะทางจิตและพฤติกรรมของวัยรุ่น วัยรุ่นที่มีการคบเพื่อนอย่างเหมาะสม จะมีบุคลิกไปในแบบที่สังคมพึงปรารถนามาก และลดการเกิดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยทั้งในและต่างประเทศ ผู้วิจัยจึงคาดว่ากิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อนมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อนมีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมเรียนที่เหมาะสม

## 2.6 การเห็นคุณค่าในตนเองกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

การเห็นคุณค่าในตนเองเป็นการเรียนรู้และเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นได้ตลอดชีวิต โดยมีจุดเริ่มต้นจากครอบครัว และบุคคลสำคัญที่มีปฏิสัมพันธ์ต่อกันในช่วงชีวิตต่าง ๆ สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ การเห็นคุณค่าในตนเองตามขั้นพื้นฐาน (Basic self-esteem) ซึ่งเกิดจากประสบการณ์ในช่วงชีวิตวัยเด็ก และเชื่อว่าจะเป็นการเห็นคุณค่าในตนเองที่มั่นคงและไม่เปลี่ยนแปลง บุคคลที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเอง คือ บิดา มารดา และญาติพี่น้อง ส่วนการเห็นคุณค่าในตนเองที่เกิดจากหน้าที่ (Functional self-esteem) เป็นความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองที่พัฒนาต่อมาในระยะหลัง จากการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ ในสังคม โดยคูเปอร์สมิท (Cooper smith, 1981: 4-5) ให้ความหมายของการเห็นคุณค่าในตนเองว่าเป็นการประเมินคุณค่าของบุคคลที่มีต่อตนเอง โดยแสดงทัศนคติของการยอมรับและไม่ยอมรับตนเองและเป็นการบ่งชี้ถึงความเชื่อที่บุคคลมีต่อตนเองในด้านการมีความสามารถ ความสำคัญ การประสบความสำเร็จและการมีคุณค่า ซึ่งบุคคลอื่นสามารถรับรู้ได้จากคำพูดและพฤติกรรมแสดงออก และโรเซนเบิร์ก (Rosenberg, 1979) ให้ความหมายของการเห็นคุณค่าในตนเองไว้ว่า หมายถึง การประเมินตนเองในด้านบวกและลบ โดยการที่บุคคลหนึ่งมีการเห็นคุณค่าในตนเองสูง หมายถึง บุคคลเหล่านั้น มีความเคารพและให้การยอมรับตนเอง คิดว่าตนเองเป็นบุคคลที่มีคุณค่า เข้าใจในข้อบกพร่องของตนเองและคาดหวังจะปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น



คูเปอร์สมิท (Coopersmith. 1981) กล่าวว่า ระดับการเห็นคุณค่าในตนเองที่แตกต่าง เป็นตัวกำหนดคุณลักษณะหรือพฤติกรรมการแสดงออกของบุคคล โดยลักษณะของบุคคลที่มีการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำ จะเป็นผู้ที่มีทัศนคติต่อตนเองในด้านลบ ไม่ค่อยเชื่อมั่นตนเอง รู้สึกว่าตนเองไร้ค่า ไม่มีความสามารถ หรือมีความสามารถด้อยกว่าผู้อื่น มีความวิตกกังวลสูง มีความเครียดสูงเมื่อต้องเผชิญกับปัญหาที่ไม่เคยเจอมาก่อน ไวต่อคำวิพากษ์วิจารณ์ หวั่นไหวต่ออิทธิพลของสังคม มักชอบแยกตัว ไม่เข้าสังคม นอกจากนี้ยังพบว่า การเห็นคุณค่าในตนเองต่ำ มีความสัมพันธ์กับลักษณะเบี่ยงเบนที่ไม่เป็นที่พึงปรารถนาของสังคม โดยพบว่าพฤติกรรม การติดยาเสพติด การติดแอลกอฮอล์ การขับรถโดยประมาท การตั้งครมโดยไม่พึงประสงค์ มีแนวโน้มที่จะพบในกลุ่มบุคคลที่มีการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำ (Scheff; Retzin; & Ryan. 1989; อ้างอิงจาก รัตนา แแดงประเสริฐ. 2545)

พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตก็เช่นกัน จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยพบว่าการเห็นคุณค่าในตนเองเป็นปัจจัยที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (Cho; & Lee. 2004; Kim; & Devis. 2009; De Berardis. 2009) มีงานวิจัยจำนวนมากพบว่าผู้ที่มีการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำจะมีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (Kim. 2000; Yang; & Tung. 2007; Ghassemzadeh; Shahraray; & Moradi. 2008) และในทางตรงกันข้าม พบว่าผู้ที่มีการเห็นคุณค่าในตนเองสูง จะมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม โดยงานวิจัยของ เนติมา กมลเลิศ (2549) พบว่า การเห็นคุณค่าในตนเองเป็นตัวแปรสำคัญในการทำนายพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ต อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ( $\beta = .18$ ) และ ยัง (Young. 1996) ได้อธิบายพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตว่า เกิดจากการที่บุคคลรู้สึกว่าตนเองไม่มีคุณค่า และไม่พึงพอใจกับสิ่งที่บุคคลเป็นอยู่ การใช้อินเทอร์เน็ตจะเข้ามาเติมเต็มความต้องการที่บุคคลขาด โดยการหลบหนีเข้าสู่โลกเสมือนจริง ที่ไม่ต้องระบุดตัวตน เมื่อโลกอินเทอร์เน็ตสร้างความรู้สึกเสมือนจริง ตอบสนองความต้องการ และสร้างความพึงพอใจให้กับผู้บุคคลได้ บุคคลก็จะใช้อินเทอร์เน็ตและใช้ในปริมาณมากขึ้น เพื่อหลีกเลี่ยงปัญหา หรือความไม่พึงพอใจในโลกของความเป็นจริง จนทำให้ติดอินเทอร์เน็ต ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่า การตอบสนอง หรือการเติมเต็มความต้องการ เป็นหนึ่งในสาเหตุของการติดอินเทอร์เน็ต โดยบุคคลต้องการที่จะเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อหลีกเลี่ยงปัญหา หรือความไม่พึงพอใจในโลกของความเป็นจริง เป็นการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเติมเต็มความต้องการในส่วนที่ตนเองขาด

สำหรับในงานวิจัยนี้ได้ให้ความหมายของการเห็นคุณค่าในตนเอง หมายถึง ความรู้สึกที่ดีที่มีต่อตนเอง เป็นความรู้สึกว่าตนเองมีคุณค่า หรือเป็นการตัดสินคุณค่าของตนเองทั้งทางด้านบวกหรือลบ รวมทั้งการยอมรับตนเองว่ามีความสำคัญ หรือมีความสามารถและมีความเชื่อมั่นในการกระทำสิ่งต่าง ๆ ให้ประสบผลสำเร็จ

## การวัด

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับการวัดการเห็นคุณค่าในตนเอง พบว่าในงานวิจัยต่างประเทศ มีการใช้ทั้งแบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเองของ คูเปอร์สมิท (Coopersmith) และ โรเซนเบิร์ก (Rosenberg) โดยงานวิจัยของ Ghassemzadeh; Shahraray; & Moradi (2008) ได้ศึกษาพฤติกรรม การใช้อินเทอร์เน็ต ของนักเรียนและการเห็นคุณค่าในตนเอง ได้ใช้แบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเองของ โรเซนเบิร์ก (Rosenberg, 1965) จำนวน 10 ข้อ โดยลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราวัดประเมินค่า 4 ระดับจาก “เห็นด้วยอย่างยิ่ง” ถึง “ไม่เห็นด้วยเลย” ตัวอย่างข้อคำถาม ฉันคิดว่าฉันไม่มีอะไรดีเลย

สำหรับงานวิจัยในประเทศไทย ที่มีการวัดการเห็นคุณค่าในตนเอง พบว่างานวิจัยของ สุชีราพันธ์ ศรีสินทรัพย์ (2549) ได้ศึกษาการเห็นคุณค่าในตนเองของนักเรียนมัธยมปลาย ได้ใช้แบบวัดของคูเปอร์สมิท (Coopersmith) ฉบับที่ใช้กับนักเรียนมัธยมศึกษา ที่ได้รับการพัฒนามาจาก สุใจ ตั้งตรงสวัสดิ์ (2531) จำนวน 50 ข้อ โดยลักษณะของแบบวัดเป็นการพิจารณาว่าเหมือนตนเองตามความเป็นจริงหรือไม่ โดยให้เลือกตอบว่า “ใช่” หรือ “ไม่ใช่” ตัวอย่างข้อคำถาม ฉันรู้สึกที่ตัวเองต่ำต้อย และงานวิจัยของ ศิรชล พิพัฒน์ปัทมา และคณะ (2549) ได้ศึกษาการเห็นคุณค่าในตนเองของนักเรียนมัธยมปลาย ได้ใช้สร้างแบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเอง โดยศึกษาแนวทางในการสร้างแบบวัดจาก แบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเองของคูเปอร์สมิท ฉบับที่ใช้กับนักเรียนมัธยมศึกษาจำนวน 20 ข้อ โดยลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราวัดประเมินค่า 5 ระดับจาก “ไม่จริงเลย” ถึง “จริงมากที่สุด” ตัวอย่างข้อคำถาม ฉันชอบทุกอย่างที่มีอยู่ในตัวฉัน งานวิจัยของ ศิวะพร เทพภิบาล (2546) ได้ศึกษาการเห็นคุณค่าในตนเองของนักเรียนมัธยมศึกษา โดยนำแบบวัดของคูเปอร์สมิทฉบับที่ใช้กับนักเรียนมัธยมศึกษา (Self-Esteem Inventory: CSEI) มาแปลและเรียบเรียงเป็นภาษาไทย จำนวน 58 ข้อ เป็นมาตราวัดประเมินค่า 2 ระดับคือ “ใช่” และ “ไม่ใช่” ตัวอย่างข้อคำถาม ฉันยอมแพ้เรื่องต่าง ๆ โดยง่าย

สำหรับการวัดการเห็นคุณค่าในตนเอง ผู้วิจัยคัดเลือกข้อคำถามมาจากแบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเองของ คูเปอร์สมิท (Coopersmith, 1967) ฉบับที่ใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา (Self-Esteem Inventory: CSEI) ที่แปลและเรียบเรียงโดย ศิวะพร เทพภิบาล (2546) นำมาปรับใช้

## เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยพบว่าการเห็นคุณค่าในตนเองเป็นปัจจัยที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต งานวิจัยในประเทศไทยโดย ธนิกานต์ มาชะศิริานนท์ (2545) ที่ศึกษาพบว่าบุคคลที่ติดอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่มักจะขาดการสนับสนุน และไม่ได้รับการยอมรับนับถืออย่างที่ต้องการจากสังคม ไม่พึงพอใจในความสัมพันธ์ของตนเองกับบุคคลอื่น

งานวิจัยของ อุษา บิ๊กกินส์ และอมรรัตน์ อุดมเรืองเกียรติ (2551) ที่ได้ศึกษาการสร้างชุมชนเสมือนจริงในเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร โดยศึกษาวิจัยแบบผสมผสานทั้งการวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างเป็นเยาวชนอายุ 15-24 ปี จำนวน 403 คน และสัมภาษณ์กลุ่ม

ผู้ติดเกมออนไลน์ ผู้เล่นเกมเป็นประจำ นักวิชาการ นักจิตวิทยา และเจ้าหน้าที่กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศ ผลการวิจัยพบว่าสาเหตุที่สำคัญของการติดเกมออนไลน์เรื้อร่าคือ ได้แก่ เกมเข้าถึงได้ง่าย และการออกแบบเกมทำให้ผู้เล่นได้รับการยอมรับ และได้รับการยกย่อง การเล่นเกมทำให้ได้รับการยอมรับในกลุ่มเพื่อนที่เล่นเกม การได้รับสิ่งของในเกม เช่น หมวก อาวุธ แสดงถึงความสามารถของผู้เล่นเกม ผู้เล่นต้องการประสบความสำเร็จในชีวิต และเป็นที่ยอมรับในสังคมการเล่นเกมออนไลน์ เพื่อต้องการการยอมรับในสังคมเกม ซึ่งถือเป็นส่วนหนึ่งของการทำให้ส่งเสริมให้เกิดการเห็นคุณค่าในตนเอง ซึ่งยัง (Young. 1996) ได้อธิบายพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตว่า เกิดจากการที่บุคคลรู้สึกว่าคุณค่าในตนเองไม่มีคุณค่า และไม่พึงพอใจกับสิ่งที่บุคคลเป็นอยู่ การใช้อินเทอร์เน็ตจะเข้ามาเติมเต็มความต้องการที่บุคคลขาด โดยการหลบหนีเข้าสู่โลกเสมือนจริงเมื่อโลกอินเทอร์เน็ตสร้างความรู้สึกเสมือนจริง ตอบสนองความต้องการ และสร้างความพึงพอใจ

งานวิจัยของประเทศเกาหลีพบว่า การเห็นคุณค่าตนเอง เป็นตัวแปรที่มีอิทธิพลทางตรงและทางอ้อมต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (Cho; & Lee. 2004) ผลการวิจัยที่ศึกษากับนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทยได้พบว่า นักเรียนที่มีการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำมีแนวโน้มที่จะเป็นผู้ติดอินเทอร์เน็ต และการเห็นคุณค่าในตนเองมีความสัมพันธ์ทางลบกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (Yang; & Tung. 2007) ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยที่ศึกษาในประเทศอิหร่าน ผลการวิจัย ของ Ghassemzadeh; Shahraray; & Moradi (2008) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างนักเรียนมัธยมศึกษาที่ติดอินเทอร์เน็ต และกลุ่มที่ไม่ติดอินเทอร์เน็ต ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มที่ติดอินเทอร์เน็ตมีการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำกว่านักเรียนกลุ่มที่ไม่ติดอินเทอร์เน็ต

งานวิจัยที่ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการติดอินเทอร์เน็ต และการเห็นคุณค่าในตนเอง การรับรู้ความสามารถของตน และความรู้สึกโดดเดี่ยว ผลการวิจัยพบว่า การเห็นคุณค่าในตนเองเป็นตัวแปรที่สำคัญที่สุดที่เกี่ยวข้องกับการติดอินเทอร์เน็ต (Marlatt. 1988) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Song. (1999) พบผลการวิจัยเพิ่มเติมว่า การเห็นคุณค่าในตนเองต่ำ เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการที่บุคคลติดอินเทอร์เน็ต และงานวิจัยของ Kim (Kim. 2000) พบว่าผู้ติดอินเทอร์เน็ตมีการเห็นคุณค่าในตนเองอยู่ในระดับต่ำ

งานวิจัยที่ได้ศึกษาในประเทศเกาหลีของ Kim และ เดวิส (Kim; & Devis.2009) ที่ได้พัฒนาแบบจำลองความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตพบว่า การเห็นคุณค่าในตนเองในระดับต่ำ (low self-esteem) ส่งผลทางตรงกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียน และงานวิจัยที่ศึกษานักเรียนในประเทศอิตาลี พบว่าการเห็นคุณค่าในตนเองในระดับต่ำเป็นปัจจัยเสี่ยงในการที่นักเรียนจะพัฒนาเป็นผู้ติดอินเทอร์เน็ต (De Berardis. 2009)

จากการทบทวนงานวิจัยการเห็นคุณค่าในตนเองกับพฤติกรรมการเล่นที่เหมาะสม พบว่าการเห็นคุณค่าในตนเองเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่น โดยงานวิจัยของ ศิริรัตน์ คงกลิ่น (2548) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการบรรลุงานตามขั้นพัฒนาการ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และการเห็น

คุณค่าในตนเอง ของนักเรียนอายุ 12-18 ปี ผลการวิจัยพบว่า การเห็นคุณค่าในตนเองมีความสัมพันธ์ทางบวกกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของวัยรุ่น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และงานวิจัยของศิริวรรณ ทวีวัฒนปรีชา (2549) ศึกษาการเห็นคุณค่าในตนเอง และความสัมพัทธ์ระหว่างการเห็นคุณค่าในตนเองกับการปรับตัวในสังคมของนิสิต ผลการวิจัยพบว่าการสอบได้เกรดเฉลี่ยที่มากกว่า หรือเท่ากับ 2.75 เป็นปัจจัยที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ดังนั้นจากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องผู้วิจัยจึงคาดว่า การเห็นคุณค่าในตนเองมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และการเห็นคุณค่าในตนเองมีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม

## 2.7 ความเหงากับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

ความเหงา (Loneliness) หรือคำที่ใช้เรียกแตกต่างกันไปว่า ความว้าเหว เป็นความรู้สึกเป็นทุกข์และไม่น่าพึงพอใจ ซึ่งเกิดขึ้นได้ทั้งที่บุคคลอยู่คนเดียวตามลำพังหรืออยู่ในกลุ่มคนมากมาย (McWhirter. 1990) สำหรับในกลุ่มวัยรุ่นความเหงาจะเกิดจากการที่วัยรุ่นขาดสัมพันธภาพทางสังคมที่มีความหมาย ขาดความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ขาดการมีบทบาทที่มีความหมาย ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะก่อให้เกิดความรู้สึกแปลกแยกและไม่สบายใจ ในวัยรุ่นความเหงาจะแสดงออกในรูปแบบต้องการเพื่อน และแม้ว่าวัยรุ่นจะเป็นวัยที่ต้องการความเป็นอิสระจากผู้ใหญ่และเป็นตัวของตัวเอง แต่ในขณะที่เดียวกันวัยรุ่นก็ยังต้องการความรักความเอาใจใส่ดูแลจากครอบครัวด้วย

ความเหงาหรือความรู้สึกอ้างว้างโดดเดี่ยว เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตกลายเป็นผู้ติดอินเทอร์เน็ต โดยใช้การสนทนาออนไลน์ในการหามิตรภาพ รวมถึงการสร้างอัตลักษณ์ (Identity) ของตนเองขึ้นมา เพื่อทดแทนความเป็นจริงที่ตนเองขาด โดยยัง (Young. 1999) พบว่าการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อคลายเหงาของคนในวัยเรียนเป็นสาเหตุสำคัญที่นำไปสู่การใช้อินเทอร์เน็ตในปริมาณที่มากจนถึงขั้นติด และความเหงาเป็นปัญหาที่ทำให้คนหลบหนีจากชีวิตจริงเข้าสู่อินเทอร์เน็ต และมีผลการวิจัยจำนวนมากที่พบว่าการใช้อินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์กับความเหงา และการใช้อินเทอร์เน็ตในปริมาณมากขึ้นมีความสัมพันธ์กับระดับความเหงา โดยเมื่อบุคคลมีความเหงาเพิ่มมากขึ้นก็จะทำให้มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้น เพื่อชดเชยความรู้สึกหรือความสัมพันธ์ที่ตนเองรู้สึกขาด (Matsuba. 2006; Engelberg; & Sjoberg. 2004; Moody. 2001; Morahan-Martin. 1999)

เมอร์ริลล์ และ โลเวนสไตน์ (Meril; & Lowenstein. 1971) ได้อธิบายถึงพฤติกรรมในการเปิดรับข่าวสาร โดยแต่ละบุคคลจะมีพฤติกรรมในการเปิดรับข่าวสารในแบบของตนเอง ด้วยสาเหตุพื้นฐานหลายประการ โดยความเหงา เป็นสาเหตุสำคัญประการหนึ่ง บุคคลทั่วไปไม่ชอบอยู่โดดเดี่ยว และไม่อยากถูกเมินเฉยจากสังคม แต่หากไม่สามารถติดต่อกับคนอื่นได้โดยตรง ก็มักจะใช้สื่อเพื่อเป็นตัวกลางในการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่น

สำหรับความเหงาหรือความอ้างว้าง มีผู้ให้นิยามต่าง ๆ กันดังต่อไปนี้ ธิดา มีศิริ (2541) ความเหงาเป็นความทุกข์ทรมานทางด้านจิตใจ อารมณ์ ที่เกิดจากการสูญเสีย และบกพร่องทางด้านความรู้สึก รักใคร่ ผูกพัน อบอุ่น และการดูแล จากบุคคลที่มีความหมายสำหรับตนเอง และเครือข่ายทางด้านสังคม ทำให้เกิดความรู้สึกโดดเดี่ยว อ้างว้าง ซึ่งเป็นปัญหาทางด้านอารมณ์หรือจิตใจที่แสดงออก และ สุธีรา ตั้งตระกูล (2537) ได้ให้ความหมายของความเหงา ว่าเป็นความรู้สึกไม่สุขสบาย เป็นผลจากการขาดบุคคลที่มีความสำคัญในชีวิต และในต่างประเทศมีผู้ให้นิยามความเหงาดังนี้ ฟรานซิส (Rogers 1989: 16 – 21; Citing Francis. 1981) กล่าวว่า ความว่าเหวเป็นความรู้สึกที่ทำให้ทุกข์ใจมาก เป็นปฏิกิริยาตอบสนองที่คลุมเครือ ทำให้เกิดความรู้สึกท้อแท้ที่ไร้เหตุผลชัดเจน มีการแยกตัวออกจากบุคคลอื่น รู้สึกตนเองด้อยค่า ไม่มีใครรักและเอาใจใส่ มีความรู้สึกโดดเดี่ยว และอยากแยกตัวจากสังคม และไวสส์ (Weiss. 1989) กล่าวว่า ความว่าเหวเป็นความทุกข์อันเกิดจากการขาดหรือแยกจากบุคคลหรือสิ่งที่ยึดความรู้สึกผูกพันด้วย โดยจะมีความรู้สึกบางอย่างคล้ายความกังวลในการแยกจาก อาจแสดงออกในลักษณะความวิตกกังวล ความหงุดหงิด กระวนกระวาย หรือความรู้สึกว่างเปล่าได้

จากการประมวลความหมายของความเหงา สำหรับงานวิจัยเรื่องนี้ได้ให้ความหมายว่า ความเหงา หมายถึง การรับรู้ถึงความรู้สึกที่ไม่มีความสุข เป็นทุกข์ เป็นความรู้สึกที่เกิดจากการความขัดแย้งกันระหว่างความต้องการความสัมพันธ์ทางสังคมที่บุคคลมีนั้นไม่สอดคล้องกับความเป็นจริงที่เกิดขึ้น ทำให้รู้สึกโดดเดี่ยว อ้างว้าง ขาดความรัก ความอบอุ่น เป็นการคิดถึงตนเองและผู้อื่นทางด้านลบ และมีแนวโน้มแยกตัวออกจากสังคม โดยใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่คนเดียวและทำกิจกรรมตามลำพัง

### การวัด

ความเหงา หรือบางงานวิจัยเรียกว่าความว่าเหว จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับการวัดความเหงา พบว่ามีการวัดความเหงาในหลายกลุ่ม ได้แก่ กลุ่มนักเรียน กลุ่มนักเรียนประจำวัยรุ่น กลุ่มผู้สูงอายุ และกลุ่มเด็กกำพร้า โดยพบว่าแบบวัดจะมีความคล้ายคลึงกันในข้อคำถามแต่อาจจะแตกต่างกันในบริบทของการวัด สำหรับงานวิจัยต่างประเทศ Ghassemzadeh; Shahraray; & Moradi (2008) ที่ศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างของผู้ที่ติดอินเทอร์เน็ต และไม่ติดอินเทอร์เน็ต ในกลุ่มนักเรียนวัยรุ่นอายุ 14-16 ปี ได้ใช้แบบวัดความเหงาของรัสเซล (Russell. 1996) มหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย ลอสแอนเจลิส ฉบับที่ 3 (The UCLA Loneliness Scale: Version 3) จำนวน 20 ข้อ ซึ่งลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราวัดประเมินค่า 4 ระดับจาก “เป็นประจำ” ถึง “ไม่เคยเลย” ตัวอย่างข้อคำถาม บ่อยแค่ไหนที่คุณรู้สึกเหมือนอยู่คนเดียว, บ่อยแค่ไหนที่คุณรู้สึกว่าไม่มีใครเข้าใจคุณ และสำหรับในประเทศไทย วรวิทย์ ชนประกฤต (2545) ได้พัฒนาแบบวัดความว่าเหวของนักเรียนประจำวัยรุ่น โดยได้ศึกษามาจากแบบวัดความว่าเหวของมหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย ลอสแอนเจลิส ฉบับที่ 3 (The UCLA Loneliness Scale) ซึ่งลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราวัดประเมินค่า 4 ระดับจาก “รู้สึกเป็นประจำ” ถึง “ไม่เคยรู้สึกเลย” ตัวอย่างข้อคำถาม ฉันรู้สึกโดดเดี่ยว, ฉันรู้สึกว่าคนรอบข้างชอบนินทาฉัน, ฉันรู้สึกเหมือนอยู่ตัวคนเดียว และงานวิจัยของ

วารสาร แสงคำ (2552) ได้สร้างแบบวัดความว่าเหวของเด็กในสถานสงเคราะห์ โดยวัดความว่าเหวในองค์ประกอบด้านอารมณ์ ความคิด และพฤติกรรม ซึ่งลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราวัดประเมินค่า 4 ระดับจาก “เป็นประจำ” ถึง “ไม่เคย” ตัวอย่างข้อคำถาม ฉันรู้สึกท้อถอยในชีวิต, แม้อยู่ตัวคนเดียว ฉันรู้สึกไม่อ้างว้าง, แม้อยู่ท่ามกลางคนมากมาย ฉันก็ยังรู้สึกเหงา

สำหรับการวัดความเหงาในงานวิจัยเรื่องนี้ ผู้วิจัยวัดความเหงา โดยนำแบบวัดที่พัฒนาโดย วรวิทย์ ธนประกฤต (2545) มาปรับใช้ให้มีความเหมาะสมกับบริบทการวัดที่ผู้วิจัยศึกษา และบางข้อคำถามผู้วิจัยสร้างขึ้นใหม่ เพื่อให้ครอบคลุมกับนิยามปฏิบัติการของงานวิจัยเรื่องนี้

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตในงานวิจัยต่างประเทศจำนวนมากพบว่าความเหงาเป็นตัวแปรสำคัญที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต โดยยัง (Young, 1999) พบว่าการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อคลายเหงาของคนในวัยเรียนเป็นสาเหตุสำคัญที่นำไปสู่การใช้อินเทอร์เน็ตในปริมาณที่มากจนถึงขั้นติด และความเหงาเป็นปัญหาที่ทำให้คนหลบหนีจากชีวิตจริงเข้าสู่อินเทอร์เน็ต งานวิจัยของแคพแลน (Caplan, 2002) พบว่าความเหงาเป็นตัวแปรทำนายพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตในกลุ่มนักเรียน และแคพแลน (Caplan, 2003) พบว่าความเหงาที่เกิดขึ้นของบุคคล สามารถพัฒนาไปสู่ความชอบในการมีปฏิสัมพันธ์ในสังคมออนไลน์ ซึ่งนำไปสู่ปัญหาการติดอินเทอร์เน็ต ผลการวิจัยของ Ghassemzadeh; Shahraray; & Moradi (2008) ที่ศึกษาในกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาพบว่า นักเรียนกลุ่มที่ติดอินเทอร์เน็ตมีความเหงา หรือความว่าเหวมากกว่านักเรียนกลุ่มที่ไม่ติดอินเทอร์เน็ต อย่างไรก็ตามการหลีกเลี่ยงจากความไม่พึงพอใจเป็นเพียงสิ่งที่เกิดขึ้นชั่วคราว เมื่อผู้ใช้อินเทอร์เน็ตหยุดการใช้ (Log Off) ปัญหาในชีวิตจริงก็หวนกลับมา ทำให้เกิดความกดดันอ้างว้าง เหงาเพิ่มมากขึ้น เป็นสาเหตุให้เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต (online) บ่อยครั้งขึ้นและยาวนานขึ้น จนกลายเป็นผู้ติดอินเทอร์เน็ต ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อการศึกษา การทำงาน และสัมพันธภาพทางสังคม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Morahan-Martin; & Schumacker (2000) ที่ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่ติดอินเทอร์เน็ตมีความเหงามากกว่านักเรียนที่ไม่ติดอินเทอร์เน็ต และงานวิจัยของ คิมและคิม (Kim; & Kim, 2002) ที่พบว่าความรู้สึกโดดเดี่ยวทางสังคมสามารถทำนายพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ( $\beta = .14$ )

จากการทบทวนงานวิจัยในประเทศไทยที่ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับความเหงาที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตพบงานวิจัยของ งานวิจัยของไชยรัตน์ บุตรพรหม (2545: 117) ที่ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งพบว่าวัยรุ่นที่มีบุคลิกภาพด้านอารมณ์อ่อนไหวมีแนวโน้มที่จะติดอินเทอร์เน็ตมากกว่าวัยรุ่นที่มีบุคลิกภาพแบบมั่นคง และได้เสนอการรายงานข้อมูลที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญทางจิตเวชศาสตร์ว่า ผู้ที่มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตอาจจะเป็นผู้มีปัญหาทางด้านอารมณ์ เช่น เหงา ซึมเศร้า เครียด เบื่อหน่าย อ่อนไหว วิตกกังวล

งานวิจัยของ ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์ (2549) ศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ของนักเรียนนักศึกษา ผลการวิจัยพบว่า ส่วนใหญ่ผู้ติดเกมออนไลน์จะมีปัญหาในเรื่องของสัมพันธภาพทางสังคมกับคนรอบข้าง ทำให้เกิดความเหงาจึงหันไปพึ่งพาการเล่นเกมเพื่อช่วยทดแทนในเรื่องดังกล่าว และในส่วนของผลกระทบที่เกิดจากการติดเกมออนไลน์ พบว่ากลุ่มผู้ติดเกมออนไลน์ทุกคนมักจะมีปัญหาเรื่องผลการเรียนตกต่ำ เพราะไม่มีเวลาให้กับการเรียน

ดังนั้นจากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องผู้วิจัยจึงคาดว่าความเหงามีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และความเหงามีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมการเล่นที่เหมาะสม

## 2.8 การควบคุมตนกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

การควบคุมตน (Self-control) หรือโดยทั่วไปเรียกว่า วินัยในตนเอง เป็นการบังคับตนเอง ปรับปรุงตนเอง หรือจัดระเบียบพฤติกรรมของตนเอง เพื่อเป้าหมายของการจัดสร้างพฤติกรรมใหม่ที่นำปรารถนา เพิ่มปริมาณพฤติกรรมและอนุรักษ์พฤติกรรมที่ดีมีประโยชน์ ตลอดจนการลดหรือขจัดพฤติกรรมเดิมที่ไม่นำปรารถนา โดยการจัดการตนเอง และไม่พึ่งการควบคุมบังคับจากผู้อื่น สำหรับการควบคุมตนเองนี้ถือเป็นหนึ่งในจิตลักษณะที่พึงประสงค์ที่นักวิชาการแนะนำว่าควรปลูกฝัง และส่งเสริมเป็นอย่างยิ่ง (ดวงเดือน พันธมนาวิน. 2547: 7)

การศึกษาเกี่ยวกับการควบคุมตน เป็นที่สนใจทั้งนักวิชาการในประเทศและต่างประเทศ โดยได้ใช้คำเรียกที่ต่างกันออกไป โดยแบนดูรา (Bandura. 1986) ใช้คำว่า Self-regulator และในภาษาไทยมีผู้เรียกว่า การกำกับตนเอง (สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. 2536) ซึ่งหมายถึง ความสามารถในการกำหนดตนเอง หรือการควบคุมตนเองด้านความคิด อารมณ์ ความรู้สึก และการกระทำ ให้เป็นไปในทิศทางที่บุคคลต้องการ สำหรับนักวิชาการไทยที่ศึกษาเกี่ยวกับการควบคุมตนเอง ได้ใช้คำว่า ลักษณะมุ่งอนาคต-ควบคุมตน ซึ่งถือเป็นหนึ่งในแปดของจิตลักษณะที่เป็นสาเหตุของพฤติกรรมที่น่าพึงปรารถนาในสังคมซึ่งอยู่ในทฤษฎีต้นไม้อัจฉริยะธรรม (ดวงเดือน พันธมนาวิน. 2539: 1-4) สำหรับลักษณะมุ่งอนาคต-ควบคุมตน หมายถึง ความสามารถของบุคคลที่จะคาดการณ์ไกล และสามารถบังคับควบคุมตนเอง ให้ทำพฤติกรรมที่จะนำไปสู่เป้าหมายที่ตั้งงามที่วางไว้ในอนาคต และสามารถวางแผนการปฏิบัติ เพื่อให้เกิดผลดี หรือป้องกันผลเสียที่จะเกิดขึ้นในอนาคต (ดวงเดือน พันธมนาวิน. 2539: 55, 83-85; บุญรับ ศักดิ์มณี. 2532:6)

สำหรับผู้ที่มีลักษณะมุ่งอนาคตควบคุมตนสูง คือ ผู้ที่สามารถปฏิบัติตนได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ และสามารถควบคุมตนและพฤติกรรมที่เลือกกระทำ โดยมีเป้าหมายเพื่อสิ่งที่มีคุณค่ามากกว่า และมีประโยชน์มากกว่า (รุจิเรศ พิษิตานนท์. 2546: 30) ทั้งนี้ในการบริโภคข้อมูลข่าวสารจากสื่ออินเทอร์เน็ตก็เช่นกันในสิ่งที่สื่อแนะนำเสนอมาให้ก็มีทั้งข้อมูลข่าวสารที่ควรเปิดรับและไม่ควรเปิดรับ รวมถึงข้อมูลที่มีประโยชน์และไม่มีประโยชน์ จึงจำเป็นต้องรู้จักการควบคุมตนเองในเลือกและรับสิ่งที่มีคุณค่าและมีประโยชน์มากกว่าให้กับตนเองอย่างเหมาะสม และใช้เวลาอย่างเหมาะสม

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัย ผลการวิจัยส่วนใหญ่พบว่า การควบคุมตนเองเป็นปัจจัยสำคัญที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต โดยพบว่าหากบุคคลมีการควบคุมตนเองเหมาะสม จะทำให้เป็นผู้มีพฤติกรรมการบริโภคข้อมูลข่าวสารได้อย่างเหมาะสมทั้งในสื่ออินเทอร์เน็ตและสื่อโทรทัศน์ เช่น พฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ พฤติกรรมการบริโภคข้อมูลข่าวสารด้วยปัญญา พฤติกรรมการรับชมรายการโทรทัศน์ที่มีประโยชน์ (ปราณี รอดจ้อย. 2552; วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง. 2551; จุฬาพัฒน์ รัตนติลก ณ ฎเกิด. 2547) ในทางตรงข้ามหากบุคคลมีการควบคุมตนเองต่ำ ก็จะทำให้มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ไม่เหมาะสม เช่น การติดอินเทอร์เน็ต การติดเกมออนไลน์ การติดการสนทนาออนไลน์ (Kim; Namkong; Ku; & Kim. 2008; Rabb; & Neuner. 2006; Ryu; & Kim. 2003; Hill. 2000) ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าการควบคุมตนเองเป็นจิตลักษณะที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

สำหรับงานวิจัยเรื่องนี้ได้ให้ความหมายของการควบคุมตนเอง หรือลักษณะมุ่งอนาคตควบคุมตนเอง หมายถึง ปริมาณความสามารถในการคาดการณ์ไกลเห็นความสำคัญของสิ่งที่เกิดกับตนเองในอนาคต โดยการควบคุมตนเองให้กระทำในสิ่งที่ควรกระทำได้ โดยเลือกกระทำพฤติกรรมที่แสดงถึงการอดใจรอได้ และเชื่อว่าการกระทำของตนเองจะส่งผลให้เกิดผลดีตามที่ตนเองต้องการได้ รู้จักอดใจรอได้เพื่อประโยชน์ที่มากกว่า หรือสำคัญกว่าที่จะมีมาในอนาคต

### การวัด

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับการวัดการควบคุมตนเอง พบว่ามีทั้งงานวิจัยที่วัดการควบคุมตนเองในด้านเฉพาะ และด้านทั่วไป โดยพบว่า ผจงจิต อินทสุวรรณ และคนอื่น ๆ (2547) ได้พัฒนาแบบวัดการควบคุมตนเอง ซึ่งเป็นการวัดการควบคุมตนเองทั้งในด้านการควบคุมความคิด ความรู้สึก และการกระทำ และแนวโน้มในการกระทำให้เป็นไปในแนวทางที่พึงประสงค์ ซึ่งวัดโดยใช้ประโยคที่เป็นการบริโภคหรือการกระทำสิ่งต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันซึ่งเป็นมาตรวัดประเมินค่า 6 ระดับ จาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” จำนวน 16 ข้อ มีความเชื่อมั่นเท่ากับ .73 และแบบวัดลักษณะมุ่งอนาคตควบคุมตนเองของ ดวงเดือน พันธุมนาวิ และคนอื่น ๆ (2536) ซึ่งเป็นการวัดการเห็นความสำคัญของสิ่งที่เกิดขึ้นกับตนเองในอนาคต ประกอบด้วยประโยคบอกเล่าเกี่ยวกับความสามารถที่จะคาดการณ์ไกล และการอดใจรอได้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการเรียน สุขภาพ และการใช้เงิน ซึ่งเป็นมาตรวัดประเมินค่า 6 อันดับ จาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” จำนวน 10 ข้อ มีความเชื่อมั่นเท่ากับ .64

สำหรับในการวัดลักษณะมุ่งอนาคตควบคุมตนเอง ผู้วิจัยใช้แบบวัดลักษณะมุ่งอนาคตควบคุมตนเองของดวงเดือน พันธุมนาวิ และคนอื่น ๆ (2536) จำนวน 6 ข้อ โดยลักษณะของแบบวัดเป็นมาตรวัดประเมินค่า 6 ระดับจาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” ซึ่งการตรวจให้คะแนนสำหรับข้อความทางบวกผู้ที่ตอบ จริงที่สุดได้ 6 คะแนน จริงได้ 5 คะแนน ค่อนข้างจริง ได้ 4 คะแนน ค่อนข้างไม่จริงได้ 3 คะแนน ไม่จริงได้ 2 คะแนน ไม่จริงเลยได้ 1 คะแนน สำหรับข้อความทางลบให้จะได้คะแนนในทางตรงข้ามกัน



### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต พบว่าการขาดการควบคุมตนเองจะส่งผลต่อการเป็นผู้ที่บริโภคสื่ออย่างไม่เหมาะสม ซึ่งงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต ผลจากการวิจัยแสดงถึงความสำคัญของการควบคุมตนเองที่มีความสำคัญกับพฤติกรรมการใช้สื่อ โดยปัจจุบันพบว่าพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตจะกลายมาเป็นปัญหารูปแบบใหม่ที่เรียกว่าพฤติกรรมการเสพติดสื่อ (Media addictions) ซึ่งผลการวิจัยพบว่า การขาดการควบคุมตนเองมีความสัมพันธ์ทางบวกกับการใช้อินเทอร์เน็ต ( $r = .45$ ) และผลจากการวิเคราะห์โมเดล เชิงสาเหตุของการใช้อินเทอร์เน็ตที่จะนำไปสู่การเป็นผู้ติดอินเทอร์เน็ตพบว่าการขาดการควบคุมตนเองส่งผลทางตรงต่อการใช้อินเทอร์เน็ต ( $\beta = .13$ ) (LaRose; Lin; & Eastin. 2003) และยังได้กล่าวถึงการขาดการควบคุมตนเองอาจเกิดขึ้นได้กับผู้บริโภคสื่อทุกประเภททั้งสื่ออินเทอร์เน็ต และสื่อโทรทัศน์ (LaRose; Lin; & Eastin. 2003; citing Smith. 1986) ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยที่พบว่าการควบคุมตนเองเป็นตัวแปรสำคัญในการทำนายพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ( $\beta = -.20$ ) โดยวัยรุ่นที่มีการควบคุมตนเองต่ำ จะเป็นผู้มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตสูงกว่าวัยรุ่นที่มีการควบคุมตนเองสูงกว่า (Ryu; & Kim. 2003) และผลการวิจัยอื่น ๆ ที่พบว่า ผู้ที่มีการควบคุมตนเองต่ำมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ โดยการควบคุมตนเองมีความสัมพันธ์ทางลบกับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ และการควบคุมตนเองเป็นตัวแปรทำนายพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ (Kim; Namkong; Ku; & Kim. 2008)

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ผลการวิจัยส่วนใหญ่พบว่าการควบคุมตนเองเป็นปัจจัยสำคัญที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต โดยพบว่าหากบุคคลมีการควบคุมตนเองต่ำ ก็จะส่งผลให้มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ไม่เหมาะสม เช่น การติดอินเทอร์เน็ต การติดเกมออนไลน์ การติดการสนทนาออนไลน์ (Kim; Namkong; Ku; & Kim. 2008; Rabb; & Neuner. 2006; Ryu; & Kim. 2003; Hill. 2000; LaRose; Lin; & Eastin. 2003) และผลที่พบในทางตรงข้าม หากบุคคลมีการควบคุมตนเองอย่างเหมาะสมจะทำให้เป็นผู้มีพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ (ปราณี รอดจ้อย. 2552)

จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมตนเองและพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม พบว่าการควบคุมตนเองเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม โดย งานวิจัยของ ญัฐพล แยมสอาด (2551) ศึกษาตัวแปรเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะมุ่งอนาคตส่งผลทางตรงต่อพฤติกรรมการเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 งานวิจัยของ พิทักษ์ วงแหวน (2546) ศึกษาปัจจัยทุกระดับที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน ผลการวิจัยพบว่าลักษณะมุ่งอนาคตมีความสัมพันธ์กับตัวแปรพฤติกรรมไม่เรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และงานวิจัยของ กิ่งกาญจน์ ปานทอง (2545) ได้ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนของนักศึกษา ผลการวิจัยพบว่าลักษณะมุ่งอนาคตทางการเรียนเป็นปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ดังนั้นจากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องผู้วิจัยจึงคาดว่า การควบคุมตนเอง มีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และการควบคุมตนเองมีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม

## 2.9 จิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญากับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

จิตสำนึกถือเป็นคุณลักษณะทางจิตใจ โดยเป็นความรู้สึกนึกคิดภายในบุคคล และเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้โดยการเรียนรู้ จิตสำนึกเมื่อเกิดขึ้นยากที่จะหยุดหรือหายไป จิตสำนึกที่ดีจะส่งผลต่อพฤติกรรมการปฏิบัติตนอย่างเหมาะสม เช่น บุคคลที่มีจิตสำนึกด้านระเบียบวินัย จะไม่ซบเซาผิดกฎจราจร บุคคลที่มีจิตสำนึกสาธารณะจะไม่ขีดเขียนในสถานที่สาธารณะ(สมพงษ์ สิงหะพล. 2542) รวมทั้งการสร้างจิตสำนึกที่ดีจะเป็นการป้องกันปัญหาเมื่อเยาวชนเข้าสู่วัยรุ่นและผู้ใหญ่ และการขาดจิตสำนึกในเรื่องหนึ่ง ๆ ก็จะทำให้เกิดผลกระทบทั้งต่อตนเอง ครอบครัว และสังคมเช่นกัน (ไพบูลย์ วัฒนศิริธรรม; และสังคม สัจจ. 2543)

ในการศึกษาแนวคิดจิตสำนึกการบริโภคสื่อด้วยปัญญา ผู้วิจัยได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรม จิตใจ และปัญญาในการบริโภคสื่อ โดยจิตสำนึกการบริโภคสื่อด้วยปัญญาถือเป็นลักษณะทางด้านจิตใจของผู้มีพฤติกรรมการบริโภคสื่อด้วยปัญญา ซึ่งพระธรรมปิฎก (2543: 17 –18) ได้กล่าวว่า ปัญญา มีบทบาทสำคัญที่ส่งผลทั้งต่อพฤติกรรมและจิตใจ กล่าวคือ ปัญญาเป็นตัวชี้ นำ บอกทาง กำหนด และขยายขอบเขต การทำงานของพฤติกรรมและจิตใจ เมื่อเรารู้เข้าใจมีปัญญามากขึ้น พฤติกรรมและจิตใจของเราก็สามารถขยายขอบเขตการทำงานให้กว้างขวางลึกซึ้งยิ่งขึ้น และในส่วนของจิตใจเองก็ต้องอาศัยพฤติกรรม คือ เมื่อจิตใจมีความต้องการต่าง ๆ จิตใจก็อาศัยพฤติกรรมเป็นเครื่องมือที่จะสนองความต้องการ การได้มาซึ่งความสุขของจิตใจนั้นก็เกิดจากพฤติกรรมเป็นตัวสนอง ดังนั้นพฤติกรรมจึงมีผลต่อจิตใจ และในส่วนของปัญญาก็ต้องอาศัยพฤติกรรมคนจะพัฒนาปัญญาได้ต้องอาศัยพฤติกรรม เช่น การแสวงหาข้อมูล การปรึกษาผู้อื่น ฯลฯ และจิตใจก็มีผลต่อปัญญา เช่น ถ้าจิตใจมีสมาธิ แน่วแน่ ไม่ยอมหยุดคิด ก็คิดได้ผลดีขึ้น มีกำลังในการคิดและคิดได้อย่างชัดเจน ซึ่งเป็นสภาพของจิตใจที่สำคัญที่จะทำให้เกิดการพัฒนายปัญญาได้

จากความสัมพันธ์ดังกล่าวในข้างต้น จะเห็นได้ว่าพฤติกรรม จิตใจ และปัญญา ล้วนมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันไม่สามารถแยกออกจากกันได้ ดังนั้นการพัฒนามนุษย์ตามแนวพุทธศาสนาจึงต้องพัฒนาให้ครบทั้ง 3 องค์ประกอบ ไม่สามารถแยกเป็นส่วน ๆ ขาดจากกันได้ และการบริโภคด้วยปัญญา คือ การบริโภคเพื่อเกื้อหนุนแก่ชีวิตที่ประเสริฐหรือการดำเนินชีวิตที่ดีงาม เป็นการที่นำเอาปัญญามาพิจารณาเมื่อเอาปัญญามาพิจารณาเกิดความถูกต้องแล้วจิตใจก็เกิดความพอใจทำให้มีพฤติกรรมที่ดีงามถูกต้อง (พระธรรมปิฎก. 2545: 16) ในการบริโภคสื่อด้วยปัญญาก็เช่นเดียวกัน ในการที่บุคคลจะมีการบริโภคข้อมูลข่าวสารด้วยปัญญา ก็ต้องมีความสัมพันธ์กันระหว่างพฤติกรรม จิตใจ และปัญญา โดยผู้ที่มีการบริโภคข้อมูลข่าวสารด้วยปัญญา ในด้านพฤติกรรมก็ควรมีความเหมาะสมทั้งในการเลือก และการรับ

ข้อมูลข่าวสาร รู้จักเลือกข่าวสารที่เป็นกัลยาณมิตร และรับข่าวสารที่มีประโยชน์ในด้านจิตใจก็ควรเป็น ผู้ที่มีจิตสำนึกในการเลือกและการรับข้อมูลข่าวสาร คือมีความตั้งใจและแรงจูงใจที่ดี มีสติ ไม่หลงไหลใน ข้อมูลข่าวสาร และในด้านปัญญา ก็ควรมีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง ในการคิด พิจารณาสังต่าง ๆ อย่าง มีเหตุผล

ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า จิตสำนึกในการบริโภคสื่ออย่างเหมาะสม หรือจิตสำนึกในการบริโภค สื่อด้วยปัญญาเป็นจิตลักษณะที่สำคัญอย่างยิ่งในการอยู่ในโลกยุคข้อมูลข่าวสาร ซึ่งสอดคล้องกับพระ ธรรมปิฎก (2539: 9-10) ได้กล่าวว่าในการอยู่โลกยุคข่าวสารต้องเป็นผู้รู้ทันข่าวสาร ไม่หลงไหล เพลิดเพลินไปกับข้อมูลข่าวสาร ไม่ตกเป็นเหยื่อของข่าวสาร สามารถกลั่นกรองเป็น จีบสาระได้ รู้จัก เลือกข่าวสารเอามาใช้ให้เกิดประโยชน์ และเมื่อมีข้อมูลข่าวสารมากขึ้น ควรมีความระวังในเรื่องเวลาที่ ใช้ไปกับข้อมูลข่าวสาร และทักษะในเรื่องข้อมูลข่าวสารและการบริโภคข้อมูลข่าวสารที่ท่านพระ ธรรมปิฎกได้ กล่าวถึงประเด็นสำคัญที่สังคมไทยควรให้ความตระหนัก คือ การที่มีข้อมูลข่าวสารมาก ไม่ใช่สิ่งที่แสดงให้เห็นว่าเป็นการมีความรู้ หรือการมีปัญญา ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการปฏิบัติตนต่อข้อมูล ข่าวสารที่แตกต่างกันของบุคคล ว่ามีการรับข้อมูลข่าวสารนั้นอย่างไร เป็นผู้ที่อยู่ในกลุ่มที่มักจะตื่นเต้น หลงเชื่อตามกระแสจนตกเป็นเหยื่อของข้อมูลข่าวสาร ไม่ทราบว่ามีคุณโทษ หรือเบื้องหลังอย่างไร หรือ เป็นผู้ที่อยู่ในกลุ่มที่รู้ทันและอยู่เหนือข่าวสาร โดยทราบว่ามีคุณโทษ ข้อดี ข้อเสียอย่างไร และควรมีทำที่ อยางไรให้ได้ประโยชน์ โดยไม่ถูกรอบงำ สามารถเอาประโยชน์จากข้อมูลข่าวสารได้ และใช้เวลากับ ข้อมูลข่าวสารอย่างเหมาะสม เพื่อไม่ให้เกิดการติดขัดเรื่องเวลาที่ใช้ในการบริโภคข้อมูลข่าวสาร ซึ่ง สอดคล้องกับแผนพัฒนาสื่อสารมวลชน เทคโนโลยีสารสนเทศ และโทรคมนาคม เพื่อการพัฒนาคนและ สังคม พ.ศ.2542 – 2551 ที่กล่าวว่าผู้ใช้สื่อต้องมีทักษะการอ่านเป็น ฟังเป็น ดูเป็นและคิดเป็น สามารถ เลือกสรร กลั่นกรอง และใช้ข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ ในการแก้ปัญหา เพื่อให้เป็นผู้บริโภคสื่อที่มี คุณภาพ คือ สามารถรู้เท่าทัน รู้จักเลือกสรรรับ และรู้จักวิจารณ์สื่อได้ ดังนั้นจิตสำนึกในการบริโภค ข้อมูลข่าวสารด้วยปัญญา จึงเป็นคุณลักษณะทางจิตใจที่สำคัญ ที่จะทำให้เยาวชนสามารถปฏิบัติตนกับ ข้อมูลข่าวสารได้อย่างถูกต้อง

งานวิจัยเรื่องนี้จะศึกษาจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา ซึ่งเป็นลักษณะทางจิตที่เกี่ยวข้อง กับการบริโภคข้อมูลข่าวสารอย่างเหมาะสม โดยได้ศึกษาความหมายของ “จิตสำนึกทางปัญญา” และ “การบริโภคสื่อด้วยปัญญา” เพื่อนิยามความหมายของ จิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา นักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายจิตสำนึก และจิตสำนึกทางปัญญาไว้ดังนี้ โดย วราพร ศรีสุพรรณ (2535: 79) กล่าวว่า จิตสำนึกเป็นลักษณะของจิต ที่มีทั้งความตระหนัก (Awareness) และความรับผิดชอบ (responsibility) ชาย โพรธิตา และคนอื่น ๆ (2543: 8-10) จิตสำนึกในฐานะเป็นภาวะหรือคุณสมบัติของ จิตใจ จะเป็นจิตสำนึกที่เกี่ยวกับด้านจิตวิทยา เป็นเรื่องของการทำความเข้าใจถึงสภาวะ หรือคุณสมบัติ ในใจของคน ซึ่งเป็นการกระทำความเข้าใจกระบวนการทางจิต และจิตสำนึกในฐานะเป็นสิ่งที่แสดงออก ทางพฤติกรรม มีลักษณะนัยที่บ่งถึงการกระทำอัน สะท้อนถึงสิ่งที่อยู่ในใจของผู้กระทำ อรพินทร์ ชุชม,

อัจฉรา สุขารมณ และอุษา ศรีจินดารัตน์ (2547: 59) ได้ให้ความหมายว่า จิตสำนึกทางปัญญา หมายถึง การรู้ตัวของบุคคลเมื่อผสมผสานกับการใช้ปัญญาเข้าไปแล้ว จิตสำนึกนั้นจะเป็นจิตสำนึกทางปัญญาที่เป็นผลดีต่อคุณภาพคน จิตสำนึกทางปัญญาเป็นสภาวะจิตใจที่บุคคลตระหนักรู้ตนเอง โดยผ่านการรู้คิดอย่างมีสติ ในการที่บุคคลรู้จัก เข้าใจ ความรู้สึกนึกคิดและการควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ มีจิตใจเอื้ออาทรตลอดจนเห็นคุณค่าในการใช้สิ่งต่าง ๆ และคำนึงถึงประโยชน์ของส่วนรวม สังคม

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า จิตสำนึกทางปัญญา เป็นคุณสมบัติของจิตที่พึงประสงค์ โดยเป็นการตระหนักรู้ตนเอง ผ่านการคิดอย่างมีสติ ที่สะท้อนถึงสิ่งที่อยู่ในใจของผู้กระทำ และงานวิจัยของ อรพินทร์ ชูชม, อัจฉรา สุขารมณ และอุษา ศรีจินดารัตน์ (2547: 59) พบว่าจิตสำนึกทางปัญญาเป็นคุณลักษณะทางจิตใจที่พึงประสงค์ เนื่องจากจิตสำนึกทางปัญญาช่วยส่งเสริมให้เยาวชนวัยรุ่นเป็นบุคคลที่มีคุณภาพต่อตนเอง และสังคม โดยเยาวชนวัยรุ่นที่มีจิตสำนึกทางปัญญาสูงและมีคุณภาพชีวิตที่ดี มีความสามารถในการแก้ปัญหา และมีพฤติกรรมเอื้อสังคม (ไพบูลย์ วัฒนศิริธรรม และสังคม สัจจร. 2543: 22 – 29) ในทางตรงกันข้ามหากบุคคลมีจิตสำนึกในทางที่พึงประสงค์น้อย ก็จะก่อให้เกิดปัญหาด้านพฤติกรรมโดยพบว่าการขาดจิตสำนึกสาธารณะ มีผลกระทบต่อบุคคล ทำให้เกิดปัญหา คือ สร้างความเดือดร้อนให้กับตนเอง และสร้างความเดือดร้อนให้กับคนอื่น และผลกระทบระดับครอบครัว ทำให้เกิดปัญหา คือ ความสามัคคีในครอบครัวลดน้อยลง และ การแก่งแย่ง ทะเลาะเบาะแว้งภายในครอบครัว

สำหรับการบริโภคด้วยปัญญา ถือเป็นคุณลักษณะสำคัญที่สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ (2540) ได้กำหนดไว้เป็นจิตพิสัยหนึ่งในจิตพิสัย 5 ประการที่ควรได้รับการพัฒนาให้เกิดขึ้นในเยาวชน ซึ่งพระธรรมปิฎก (2542) การเสพบริโภคด้วยปัญญา เป็นการบริโภคโดยใช้โยนิโสมนสิการหรือการบริโภคโดยพิจารณา ใช้ปัญญากำกับ ทำให้เกิดการบริโภคที่พอดี ซึ่งในทางพุทธศาสนาเรียกว่า โภชนะมัตตัญญูตา ซึ่งตั้งอยู่บนฐานของการพิจารณาคูณค่าแท้ คูณค่าเทียม ซึ่งความหมายดังกล่าวมีความสอดคล้องกับความหมายของการบริโภคอย่างประหยัดซึ่งเศรษฐศาสตร์ตามแนวพุทธได้กล่าวไว้ว่าการบริโภคอย่างประหยัด เป็นการบริโภคตามความจำเป็นเพื่อความอยู่รอดของชีวิต โดยคำนึงถึงผลประโยชน์ที่แท้จริงของชีวิตของตนและสังคม การบริโภคเช่นนี้ไม่ถูกครอบงำด้วยโลภะ โทสะ และโมหะ แต่เป็นการบริโภคที่ประกอบด้วยใจสว่าง (ปัญญา) มีสติสัมปชัญญะ คือไม่หลงใหลแต่รู้ทันถึงผลดีและผลเสียที่จะเกิดขึ้น (คณะอนุกรรมการดำเนินการศึกษาและกำหนดหลักวิชาการเศรษฐศาสตร์ตามแนวพุทธศาสตร์. 2526: 55)

สำหรับความหมายของการบริโภคสื่อด้วยปัญญา ผู้วิจัยได้ศึกษาจากงานวิจัยของ วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง (2551) ที่ได้ศึกษาการบริโภคข้อมูลข่าวสารด้วยปัญญาตามแนวคิดของพระธรรมปิฎก โดยได้นิยามการบริโภคข้อมูลข่าวสารด้วยปัญญา หมายถึง การที่บุคคลสามารถเลือก และรับข้อมูลข่าวสารจากสื่อได้อย่างเหมาะสม โดยผ่านการคิดและการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล มีการคำนึงถึงคุณค่าและประโยชน์ที่แท้จริงของข้อมูลข่าวสารเพื่อนำมาพัฒนาคุณภาพชีวิต ประกอบไปด้วยลักษณะที่สำคัญ 2 ด้าน ได้แก่ ด้านการเลือกข้อมูลข่าวสารด้วยปัญญา และด้านการรับข้อมูลข่าวสารอย่างรู้เท่าทัน

ดังนั้นในงานวิจัยนี้จะให้ความหมาย จิตสำนึกการบริโภคสื่อด้วยปัญญา การที่บุคคลตระหนักถึงประโยชน์และคุณค่าที่แท้จริงในการตัดสินใจเลือกและรับข้อมูลข่าวสารจากสื่อมวลชนโดยผ่านการคิดไตร่ตรองอย่างมีเหตุผล ตระหนักถึงคุณค่าและประโยชน์ที่จะได้รับก่อนการเลือกเปิดรับสื่อ ตระหนักถึงการพิจารณาเนื้อหาของข้อมูลข่าวสารที่ได้รับเพื่อให้รู้เท่าทันในสิ่งที่สื่อนำเสนอ และตระหนักในการใช้เวลากับสื่ออย่างเหมาะสม

### การวัด

ในการศึกษาแนวทางการสร้างแบบวัดจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา ผู้วิจัยศึกษาทั้งการวัดจิตสำนึกทางปัญญา และการบริโภคสื่อด้วยปัญญา โดยการวัดจิตสำนึกทางปัญญาได้ศึกษาจากงานวิจัยของ อรพินทร์ ชูชม, อัจฉรา สุขารมณ และอุษา ศรีจินดารัตน์ (2547) ที่ได้สร้างแบบวัดจิตสำนึกทางปัญญา ในองค์ประกอบจิตสำนึกการบริโภคด้วยปัญญา ซึ่งเป็นแบบวัดประกอบไปด้วยข้อความต่าง ๆ ที่บุคคลรายงานว่ามีความตระหนักรู้ตนเองถึงประโยชน์และคุณค่าที่แท้จริงโดยผ่านการคิดไตร่ตรองอย่างมีสติในการตัดสินใจบริโภค หรือใช้ทรัพยากรธรรมชาติ สิ่งของ เงิน และเวลา ซึ่งเป็นมาตรวัดประเมินค่า 5 ระดับจาก “จริง” ถึง “ไม่จริง” และศึกษาแบบวัดการบริโภคข้อมูลข่าวสารด้วยปัญญา จากงานวิจัยของวิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง (2551) ที่ได้สร้างแบบวัดการบริโภคข้อมูลข่าวสารด้วยปัญญา 2 ด้าน ได้แก่ ด้านการเลือกข้อมูลข่าวสารด้วยปัญญา และด้านการรับข้อมูลข่าวสารอย่างรู้เท่าทัน ซึ่งลักษณะของแบบวัดเป็นมาตรวัดประเมินค่า 6 ระดับจาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” ในการวัดจิตสำนึกการบริโภคข้อมูลข่าวสารด้วยปัญญา ผู้วิจัยได้สร้างแบบวัดขึ้นเอง เพื่อให้สอดคล้องและครอบคลุมกับนิยามปฏิบัติการในงานวิจัยเรื่องนี้ โดยวัดจิตสำนึกในการบริโภคข้อมูลข่าวสารด้วยปัญญา 2 ด้านคือ จิตสำนึกด้านการเลือกข้อมูลข่าวสารด้วยปัญญา และจิตสำนึกด้านการรับข้อมูลข่าวสารอย่างรู้เท่าทัน

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญาและพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ไม่พบงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยตรง แต่จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับจิตสำนึกที่มีต่อพฤติกรรมที่พึงประสงค์อื่น ๆ พบว่า จิตสำนึกในด้านที่พึงประสงค์เป็นลักษณะที่สำคัญที่ส่งผลต่อพฤติกรรมและคุณภาพของเยาวชน โดยในงานวิจัยของอรพินทร์ ชูชม, อัจฉรา สุขารมณ และอุษา ศรีจินดารัตน์ (2547) ที่วิเคราะห์ปัจจัยทางจิตสังคมที่สัมพันธ์กับจิตสำนึกทางปัญญา และคุณภาพชีวิตของเยาวชนไทย ผลการวิจัยพบว่าจิตสำนึกทางปัญญาซึ่งประกอบไปด้วยความฉลาดทางอารมณ์ จิตสำนึกการบริโภคด้วยปัญญา และจิตสาธารณะ มีอิทธิพลโดยตรงทางบวกต่อพฤติกรรมเอื้อสังคม ( $\beta = .58$ ) ความสามารถในการแก้ปัญหา ( $\beta = .32$ ) และคุณภาพชีวิต ( $\beta = .56$ ) และจิตสำนึกทางปัญญาสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมเอื้อสังคมได้ร้อยละ 60 ความสามารถในการแก้ปัญหาได้ร้อยละ 32 และคุณภาพชีวิตได้ร้อยละ 69

แม้ว่าการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจะยังไม่พบจิตสำนึกการบริโภคสื่อด้วยปัญญาส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต แต่จิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญาถือเป็นจิตลักษณะที่พึงประสงค์ ดังนั้นผู้วิจัยจึงทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับจิตลักษณะที่พึงประสงค์ที่เกี่ยวข้องกับการบริโภคข้อมูลข่าวสารด้วยปัญญา ซึ่งจากการทบทวนเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการบริโภคข้อมูลข่าวสารพบว่า จิตลักษณะที่พึงประสงค์ในการบริโภคข้อมูลข่าวสารได้แก่ เจตคติต่อการบริโภคข้อมูลข่าวสารด้วยปัญญา การคิดอย่างมีเหตุผล และการควบคุมตนเองส่งผลต่อพฤติกรรมการบริโภคข้อมูลข่าวสารที่เหมาะสมโดยในงานวิจัยของ วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง (2551) พบว่าเจตคติต่อพฤติกรรมการบริโภคข้อมูลข่าวสารด้วยปัญญาส่งผลต่อพฤติกรรมการบริโภคข้อมูลข่าวสารด้วยปัญญา ( $\beta = .32$ ) และการควบคุมตนเอง ซึ่งถือว่าเป็นจิตลักษณะที่พึงประสงค์ส่งผลต่อพฤติกรรมการบริโภคข้อมูลข่าวสารด้วยปัญญา และ นอกจากนี้ผลการวิจัยในอีกด้านหนึ่งพบว่าหากขาดการควบคุมตนเองส่งผลต่อการเป็นผู้ที่บริโภคสื่ออย่างไม่เหมาะสม ซึ่งงานวิจัยของ LaRose, Lin and Eastin (2003) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต ผลจากการวิจัยแสดงถึงความสำคัญของการควบคุมตนเองมีความสำคัญกับพฤติกรรมการใช้สื่อ โดยปัจจุบันพบว่าพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตจะกลายมาเป็นปัญหาในรูปแบบที่เรียกว่าการเสพติดสื่อ (Media addictions) ซึ่งผลการวิจัยพบว่า การขาดการควบคุม มีความสัมพันธ์ทางบวกกับการใช้อินเทอร์เน็ต ( $r = .45$ ) และผลจากการวิเคราะห์โมเดลเชิงสาเหตุของการใช้อินเทอร์เน็ตที่จะนำไปสู่การเป็นผู้เสพติดสื่อ พบว่าการขาดการควบคุมตนเองส่งผลทางตรงต่อการใช้อินเทอร์เน็ต ( $\beta = .13$ ) และยังได้กล่าวถึงการขาดการควบคุมตนเองอาจเกิดขึ้นได้กับผู้ใช้บริโภคสื่อทุกประเภททั้งสื่ออินเทอร์เน็ต และสื่อโทรทัศน์ (LaRose; Lin; & Eastin. 2003; citing Smith. 1986) และการคิดอย่างมีเหตุผล หรือการคิดแบบโยนิโสมนสิการ ซึ่งการคิดถือเป็นกิจกรรมทางจิต หรือกระบวนการทางจิต งานวิจัยของ วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง(2551) พบว่าการคิดแบบโยนิโสมนสิการส่งผลต่อพฤติกรรมการบริโภคข้อมูลข่าวสารด้วยปัญญา ( $\beta = .14$ ) และงานวิจัยของปราณี รอดจ้อย (2551) พบว่าการคิดอย่างมีเหตุผลเป็นตัวแปรทำนายพฤติกรรมการรับอินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ ( $\beta = .13$ )

ดังนั้นสรุปได้ว่าจากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับจิตสำนึกทางปัญญาพบว่า จิตสำนึกทางปัญญาส่งผลต่อพฤติกรรมที่พึงประสงค์ และคุณภาพชีวิตของเยาวชน ซึ่งพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมก็เป็นพฤติกรรมที่พึงประสงค์ด้วย แม้ว่าจะยังไม่มีผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับจิตสำนึกการบริโภคข้อมูลข่าวสารด้วยปัญญากับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต แต่จิตสำนึกการบริโภคข้อมูลข่าวสารด้วยปัญญา ถือเป็นจิตลักษณะที่พึงประสงค์ที่เกี่ยวข้องกับการบริโภคข้อมูลข่าวสารผู้วิจัยจึงทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับจิตลักษณะที่พึงประสงค์กับการบริโภคข้อมูลข่าวสาร ทำให้พบว่าจิตลักษณะที่พึงประสงค์ส่งผลต่อการมีพฤติกรรมการบริโภคข้อมูลข่าวสารอย่างเหมาะสม (พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตแบบมีวิจารณญาณ พฤติกรรมการบริโภคข้อมูลข่าวสารด้วยปัญญา) และการมีจิตลักษณะที่พึงประสงค์ที่เกี่ยวข้องกับการบริโภคข้อมูลข่าวสารน้อยส่งผลต่อการมีพฤติกรรมการบริโภคข้อมูลข่าวสารอย่างไม่เหมาะสม (พฤติกรรมการเสพติดสื่อ)

ดังนั้นจากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องผู้วิจัยจึงคาดว่าจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญามีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญามีอิทธิพลทางบวกพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม

### **ผลกระทบจากพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต**

การใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไป หรือการติดอินเทอร์เน็ตส่งผลกระทบต่อปัญหาในหลายด้าน โดยโกลด์เบิร์ก (Goldberg, 1996) พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตที่มากเกินไปจะส่งผลให้เกิดปัญหาต่อร่างกาย สังคมและภาวะจิตใจ เช่น การพักผ่อนไม่เพียงพอ ปัญหาชีวิตสมรส การละทิ้งหน้าที่ การงาน การเรียน และผลการวิจัยของยัง (Young, 1996) พบว่า การติดอินเทอร์เน็ตส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการเรียนและการทำงาน และได้แบ่งปัญหาที่เกิดจากการติดอินเทอร์เน็ตออกเป็น 5 กลุ่ม ดังนี้ 1) ปัญหาทางด้านการเรียน การใช้เวลาไปกับอินเทอร์เน็ตมากเกินไปจะทำให้นักเรียน ไม่สนใจการเรียน และการศึกษาหาความรู้ 2) ปัญหาทางด้านความสัมพันธ์กับผู้อื่น ไม่ว่าจะเป็นความสัมพันธ์กับ คู่รัก ครอบครัว หรือเพื่อนสนิท โดยทำให้ใช้เวลากับบุคคลรอบข้างในชีวิตน้อยลง เพื่อที่จะใช้เวลาในอินเทอร์เน็ตมากขึ้น 3) ปัญหาทางด้านการเงิน ผู้ติดอินเทอร์เน็ตจะเสียค่าใช้จ่ายเป็นจำนวนมากไปกับการใช้อินเทอร์เน็ต 4) ปัญหาทางด้านอาชีพการงาน การติดอินเทอร์เน็ตทำให้ประสิทธิภาพในการทำงานลดลง การพักผ่อนที่ไม่เพียงพอ ทำให้บุคคลไม่สามารถทำงานได้อย่างเต็มที่ 5) ปัญหาทางด้านร่างกาย การใช้อินเทอร์เน็ตที่มากเกินไปทำให้พักผ่อนไม่เพียงพอ เสียสายตา เนื่องจากการจ้องคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานๆ และจากการศึกษาของยัง (Young, 1998) พบว่าจากปัญหา 5 ประการ ปัญหาทางด้านการเรียนได้รับผลกระทบมากที่สุด รองลงมาเป็นปัญหาทางด้านความสัมพันธ์ ปัญหาทางด้านการเงิน ปัญหาทางด้านอาชีพ และปัญหาทางด้านสุขภาพร่างกาย สำหรับในการศึกษาผลกระทบจากพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในการวิจัยเรื่องนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาผลกระทบที่เกิดจากปัญหาด้านการเรียน โดยศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม

### **2.10 พฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต**

การใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไป หรือการติดอินเทอร์เน็ตส่งผลกระทบต่อปัญหาในหลายด้าน ได้แก่ ปัญหาด้านการเรียน ปัญหาด้านความสัมพันธ์ ปัญหาด้านการเงิน และปัญหาด้านร่างกาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มนักเรียน นักศึกษา ปัญหาด้านการเรียนจะได้รับผลกระทบมากที่สุด โดยนักเรียนจะละทิ้ง การบ้าน การศึกษาหาความรู้ และไม่สนใจเรียน (Young, 1996) สอดคล้องกับแพทย์หญิงดวงใจ กสานกุล (เดลินิวส์, 2543) กล่าวว่าปัจจุบันมีนักเรียนเล่นอินเทอร์เน็ตจนเวลาเรียน ไม่พอ นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยหลายงานผลการวิจัยพบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไปส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ของนักเรียนและ นักศึกษา ได้แก่ การมีพฤติกรรมเรียนรู้ที่ไม่เหมาะสม เข้าเรียนสาย ส่งการบ้านไม่ทัน ขาดเรียน ไม่ตั้งใจเรียน ผลการเรียนตกต่ำ และถูกไล่ออก (Brenner; & Scherer, 1997; Chou; & Hsiao, 2000;

Young, 1998) งานวิจัยเรื่องนี้จึงศึกษาผลกระทบที่เกิดจากการติดอินเทอร์เน็ตในกลุ่มนักเรียน โดยศึกษาผลกระทบในเรื่องการเรียน โดยได้ศึกษาตัวแปรพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม มีผู้นิยามความหมายดังต่อไปนี้

ความหมายของพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม โฮลทซ์แมน (Holtzman, 1965: 17) ได้กล่าวถึงพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม หมายถึง การปฏิบัติตนอย่างเหมาะสมใน 2 ด้าน คือ การใช้เวลาเรียน และวิธีการเรียน โดย การใช้เวลาเรียน ได้แก่ การรู้จักใช้เวลาในการเรียนได้อย่างเหมาะสม และการทำงาน โดยรู้จักแบ่งเวลาว่าควรทำอะไรก่อนหลัง ไม่ผัดผ่อน หลีกเลียง รอเวลาทำในเวลากระชั้นชิด ไม่เสียเวลาไปกับเรื่องที่ไม่เป็นสาระจนเกินควร และปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายทันเวลา และวิธีการเรียน ได้แก่ การรู้จักใช้วิธีการเรียนที่ถูกต้อง มีการวางแผนเตรียมงานก่อนลงมือทำ รู้จักแหล่งข้อมูลที่ต้องการทราบ ทำงานด้วยความมีระเบียบรอบคอบ ทำให้งานสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ กิงกาญจน์ ปานทอง (2542: 19) พฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม หมายถึง การปฏิบัติตัวของนักศึกษาเกี่ยวกับการเรียนในห้องเรียนอย่างเหมาะสม ได้แก่ การแบ่งเวลาในการเรียน การฟัง การอ่าน การจดโน้ตเพื่อช่วยจำ การส่งการบ้าน การทบทวนบทเรียนและการเตรียมตัวสอบ และ อรพินท์ ชูชม และอัจฉรา สุขารมณ (2531: 30) กล่าวถึงพฤติกรรมการเรียน หมายถึง ทักษะในการเรียนการศึกษาที่ได้รับการฝึกฝนเป็นประจำจนเป็นนิสัย โดยแบ่งเป็นการหลีกเลี่ยงการผัดเวลาดือ ความพยายามในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย มีความรับผิดชอบในตนเอง มีการวางแผนในการเรียนจัดระบบการเรียนและระบบการทำงานวิธีการทำงานและวิธีการต่าง ๆ ที่นำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในการศึกษา โดยส่งเสริมการเรียนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

สำหรับงานวิจัยเรื่องนี้ได้ให้ความหมาย พฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม หมายถึง การปฏิบัติตนในเรื่องการเรียนที่เหมาะสม ซึ่งประกอบด้วย การเตรียมตัวในการเข้าเรียน การตรงต่อเวลาในการเข้าเรียน การตรงต่อเวลาในการส่งงาน ความใส่ใจในการเรียน ความพยายามทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย การทบทวนบทเรียน และการเตรียมตัวสอบ

### การวัด

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับการวัดพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม พบว่ามีทั้งงานวิจัยที่วัดพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมในด้านรวม และการวัดพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมโดยแยกเป็นขณะที่ครูสอน และขณะที่ครูให้งานทำ โดยงานวิจัยของ ดาราพร ชื่อเชียรสกุล (2540) ได้ศึกษาพฤติกรรมตั้งใจเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 โดยสร้างแบบวัดพฤติกรรมตั้งใจเรียน โดยประกอบด้วย 2 ลักษณะได้แก่ การตั้งใจเรียนในขณะที่ครูสอน เป็นการวัดพฤติกรรมที่แสดงออกอย่างเหมาะสมขณะที่ครูสอน เช่น ไม่พูดคุยในขณะที่ครูสอน ไม่เอางานอื่นขึ้นมาทำขณะที่ครูสอน เอาใจใส่การเรียนโดยมองครูในขณะที่ครูสอน และการตั้งใจเรียนในขณะที่ครูให้งานทำ และร่วมกิจกรรมที่ครูกำหนด ได้แก่ ส่งแบบฝึกหัดตรงเวลา ออกมาแสดงวิธีทำแบบฝึกหัดเมื่อครูเรียก ตั้งใจทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย โดยไม่พูดคุยกับเพื่อน จำนวน 10 ข้อ และงานวิจัยของ ภัทธสิริณ เสวตไอยาราม (2549) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษา ช่วงชั้นที่ 3 ที่ได้สร้างแบบวัดพฤติกรรมการเรียนที่



เหมาะสม โดยวัดพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนที่เหมาะสมจนทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง ซึ่งเป็นการวัดในบริบทของการเรียนดังต่อไปนี้ การตั้งใจเรียนและฟังขณะครูสอน การหมั่นซักถามครู เมื่อมีข้อสงสัย การเข้าชั้นเรียนอย่างสม่ำเสมอ การสามารถแบ่งเวลาในการเรียนได้อย่างเหมาะสม การขยันทำการบ้าน การทบทวนบทเรียนทุกครั้งหลังเลิกเรียน การตรงต่อเวลา การมีอุปกรณ์การเรียนครบถ้วน และการอ่านหนังสือเพื่อเตรียมตัวสอบ จำนวน 20 ข้อ ลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราวัดประเมินค่า 5 ระดับ จาก “จริงที่สุด” ถึง “จริงน้อยที่เลย” และงานวิจัยของ ญัฐพล แยมสะอาด (2551) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้วัดพฤติกรรมการแสดงออกที่เหมาะสมของนักเรียนขณะที่อยู่ในห้องเรียน ทั้งการใช้เวลา วิธีการเรียน ความพร้อม ความต้องการเรียนรู้ สุขภาพจิตของผู้เรียน อุปกรณ์การเรียน และเพื่อนร่วมชั้น จำนวน 30 ข้อ ลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราวัดประเมินค่า 5 ระดับจาก “เป็นประจำ” ถึง “น้อยที่สุด”

สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยวัดพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม โดยนำแบบวัดที่พัฒนาโดย ดาราพร ชื่อเชียรสกุล (2540) และ ญัฐพล แยมสะอาด (2551) มาปรับใช้โดยวัดให้ครอบคลุมกับนิยามปฏิบัติการในงานวิจัยเรื่องนี้

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับปัญหา หรือผลกระทบที่เกิดจากพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไป หรือการติดอินเทอร์เน็ตส่งผลกระทบต่อปัญหาในหลายด้าน ได้แก่ ปัญหาด้านการเรียน ปัญหาด้านความสัมพันธ์ ปัญหาด้านการเงิน และปัญหาด้านร่างกาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มนักเรียน นักศึกษา ปัญหาด้านการเรียนจะได้รับผลกระทบมากที่สุด โดยนักเรียนจะละทิ้งการบ้าน การศึกษาหาความรู้ ไม่สนใจเรียน รวมถึง การแบ่งเวลาในการเรียน

สำหรับในประเทศไทยมีผู้ศึกษาถึงพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตกับผลกระทบด้านการเรียน งานวิจัยของบุบผา เมฆศรีทองคำ และอรรยา สิงห์สงบ (2552) ศึกษาสภาพการณ์ใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนไทยตามช่วงพัฒนาการแห่งวัยผลการศึกษาข้อมูลภาคสนามด้วยการสัมภาษณ์เจาะลึกกลุ่มตัวอย่างในประเด็นเกี่ยวกับผลกระทบ ด้านการศึกษาจากการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตก่อให้เกิดผลดีและผลเสีย โดยในแง่ของผลดีคือ ทำให้เราสามารถเรียนรู้ข้อมูลใหม่ ๆ ในทุกเรื่องที่ต้องการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว ส่วนในแง่ของผลเสีย คือ ทำให้ขาดความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง ไม่เรียนหนังสือ สนใจการเรียนน้อยลง ไม่มีเวลาในการทบทวนตำราเรียนจนบางครั้งต้องออกจากโรงเรียนกลางคันซึ่งเป็นผลมาจากการติดเกม ดังที่ว่า “การเล่นเน็ตทำให้เสียเวลาในการทำกิจกรรมอย่างอื่น ๆ เช่น ไปเรียน ทำการบ้าน คือ ไม่ดูตำราเรียนจนทำให้เสียการเรียน” และ “เนื่องจากจิตใจจะหมกมุ่นอยู่ตลอดเวลา โดยเด็กที่ติดเกมออนไลน์ก็จะชวนกันโดดเรียนเพื่อไปเล่นเกม ไม่ไปเรียนหนังสือ หรือพอเรียนเสร็จก็เข้าร้านเกมโดยไม่กลับบ้าน หรือบางคนอาจลืมทำการบ้าน ขาดการทบทวนบทเรียน” และกระทบอื่น ๆ

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง พบว่า เมื่อมีการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลานานตลอดทั้งคืนทำให้ไม่มีสมาธิในการเรียนหนังสือในตอนเช้า ดังที่ว่า “อย่างผมเล่นเกมจนดึก ทำให้พอมาโรงเรียนตอนเช้าก็ง่วงนอน เรียนได้ไม่เต็มที่ หรือไม่มีสมาธิในการเรียนวันนั้นทั้งวันก็รู้สึกแย่อเหมือนกัน และซ้ำร้ายบางทีผมก็มานั่งหลับในห้องเรียน”

งานวิจัยของ ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์ (2549) ศึกษาพฤติกรรมการและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ของนักเรียน นักศึกษา โดยการศึกษาวิจัยในเชิงคุณภาพ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มผู้เสพติดเกมใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลามากและส่งผลกระทบในแง่ลบอย่างเห็นได้ชัดต่อการเรียน โดยพบว่า มีการขาดการเอาใจใส่ต่อการเรียน มักสูญเสียสมาธิในการเรียนในห้องอย่างรวดเร็ว เห็นว่าการเรียนเป็นเรื่องยากเกินกว่าจะทำความเข้าใจ นำเบื่อนหาย บางรายตัดสินใจหนีเรียนเพื่อเอาเวลาไปใช้ในการเล่นเกม นำมาซึ่งผลการเรียนที่ต่ำกว่าที่ควรจะเป็น แตกต่างกับการมองว่าการเล่นเกมนั้นเป็นเรื่องแสนง่ายตาในการทำความเข้าใจ และถึงแม้จะยากเพียงใดก็พร้อมจะมุ่งมั่นฝ่าฟันไปให้ได้ นอกจากนี้การมุ่งมั่นเล่นเกมในแต่ละวันทำให้ร่างกายได้รับการพักผ่อนไม่เพียงพอส่งผลให้ประสิทธิภาพในการศึกษาเล่าเรียนลดลง โดยกลุ่มผู้ติดเกมทุกคนจะเคยง่วงหรือแอบหลับในห้องเรียนมาแล้ว ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วรณรัตน์ รัตนวรงค์ (2549) ที่ศึกษาการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนกับความสัมพันธ์ในครอบครัว กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนในกรุงเทพมหานคร 3,396 คน และผู้ปกครอง 2,361 คน ผลการวิจัยพบว่า ผู้ปกครองเห็นว่าบุตรหลานที่เล่นเกมออนไลน์มีปัญหาการเรียนมากที่สุด โดยปัญหาที่นักเรียนระบุว่าเกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ ทำการบ้านไม่เสร็จ ผลการเรียนตกต่ำ หนีเรียน ขาดเรียน

งานวิจัยของ อุษา บิ๊กกินส์ และอมรัตน์ อุดมเรืองเกียรติ (2551) ที่ได้ศึกษาการสร้างชุมชนเสมือนจริงในเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร โดยศึกษาวิจัยแบบผสมผสานทั้งการวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างเป็นเยาวชนอายุ 15-24 ปี จำนวน 403 คน และสัมภาษณ์กลุ่มผู้ติดเกมออนไลน์ ผู้เล่นเกมเป็นประจำ นักวิชาการ นักจิตวิทยา และเจ้าหน้าที่กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศ ผลการวิจัยพบว่า ผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ที่มีผลต่อการดำเนินชีวิตของเยาวชนมีทั้งผลดีและผลเสีย โดยผลดี คือ การเล่นเกมช่วยให้พิมพ์เร็วขึ้น รู้ศัพท์ภาษาอังกฤษ มีรายได้เพิ่มขึ้นจากการขายของในเกม รู้จักเพื่อน และเรียนรู้การวางแผน สำหรับผลเสีย ทำให้ผลการเรียนต่ำลง เสียเงิน เสียเวลา เสียคนรัก เสียสุขภาพ และเห็นแก่ตัว และผลการวิจัยพบว่าเหตุผลที่ไม่สามารถหยุดเล่นเกมได้เกิดจากเพื่อนยังเล่นอยู่ และผู้เล่นยังไม่ถึงเป้าหมายหรือระดับที่ต้องการ และเหตุผลที่ทำให้สามารถหยุดเล่นเกมได้ คือ การสิ้นเปลืองค่าใช้จ่าย และไม่มีเวลา

สำหรับงานวิจัยต่างประเทศพบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไป หรือการติดอินเทอร์เน็ตส่งผลกระทบต่อปัญหา ในหลายด้าน ได้แก่ ปัญหาด้านการเรียน ปัญหาด้านความสัมพันธ์ ปัญหาด้านการเงิน และปัญหาด้านร่างกาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มนักเรียน นักศึกษา ปัญหาด้านการเรียนจะได้รับผลกระทบมากที่สุด โดยนักเรียนจะละทิ้งการบ้าน การศึกษาหาความรู้ ไม่สนใจเรียน รวมถึง การแบ่ง

เวลาในการเรียน (Young. 1996; Scherer. 1997) ซึ่งผลการวิจัยที่ได้นี้สอดคล้องกับผลการวิจัยที่พบว่า นักศึกษา 72 % ที่ติดอินเทอร์เน็ตรายงานว่าได้รับผลกระทบด้านการเรียนจากการใช้อินเทอร์เน็ต และมีปัญหาเรื่องสัมพันธ์ทางสังคมกับบุคคลอื่น (Martin. 1997) และมีผลการวิจัยที่ศึกษาผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตในนักศึกษาพบว่า การติดอินเทอร์เน็ตส่งผลให้เกิดปัญหาต่อประสิทธิผลทางการเรียน และความสัมพันธ์ทางสังคม (Brenner; & Scherer. 1997) และผลการวิจัยในประเทศไต้หวัน พบว่า นักศึกษา 54 คนที่ถูกระบุว่าเป็นผู้ติดอินเทอร์เน็ตใช้เวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ตมากกว่า 3 เท่า ของผู้ที่ไม่ได้ติดอินเทอร์เน็ต กลุ่มผู้ที่ติดอินเทอร์เน็ตจะใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง และความพึงพอใจเป็นสำคัญ และผลการวิจัยพบว่ากลุ่มผู้ที่ติดอินเทอร์เน็ตได้รับผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ตในด้านการศึกษา และกิจวัตรประจำวัน มากกว่ากลุ่มที่ไม่ได้ติดอินเทอร์เน็ต อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Chou; & Hsiao. 2000)

ดังนั้นจากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องผู้วิจัยจึงคาดว่าพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม

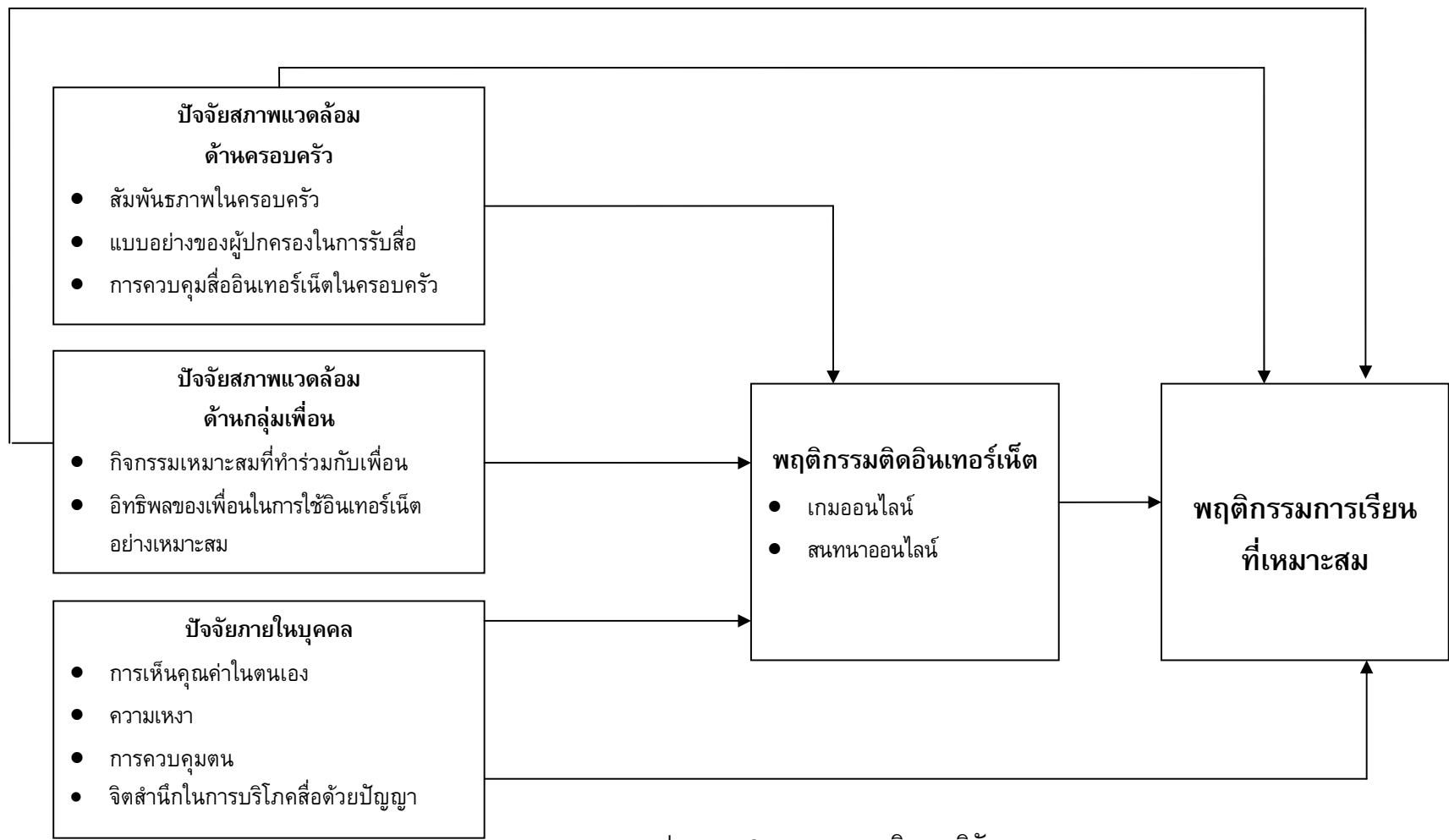
### 3. กรอบแนวคิดในการวิจัย

สำหรับการศึกษานี้จะวิจัยเชิงเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยนำทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมมาเป็นกรอบในการศึกษา เนื่องจากทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม ได้อธิบายสาเหตุของพฤติกรรมว่าเกิดจากปัจจัยภายในตัวบุคคลและ ปัจจัยสภาพแวดล้อม ซึ่งถือได้ว่าเป็น การวิเคราะห์พฤติกรรมที่มุ่งศึกษาสาเหตุของพฤติกรรมทั้งจากภายใน(ปัจจัยภายในตัวบุคคล) และภายนอก (ปัจจัยสภาพแวดล้อม) ซึ่งมีความสอดคล้องกับการศึกษาพฤติกรรมมนุษย์ ตามแนวพฤติกรรมศาสตร์ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้นำแนวคิดอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องมารวมในการอธิบายพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ซึ่งได้แก่ แนวคิดการถ่ายทอดทางสังคม แนวคิดการเห็นคุณค่าในตนเอง แนวคิดความว่าเหว่ แนวคิดจิตสำนึก และแนวคิดการควบคุมตน ตลอดจนผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ดังนั้นผู้วิจัยจึงศึกษาตัวแปรเชิงเหตุ และผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ดังต่อไปนี้

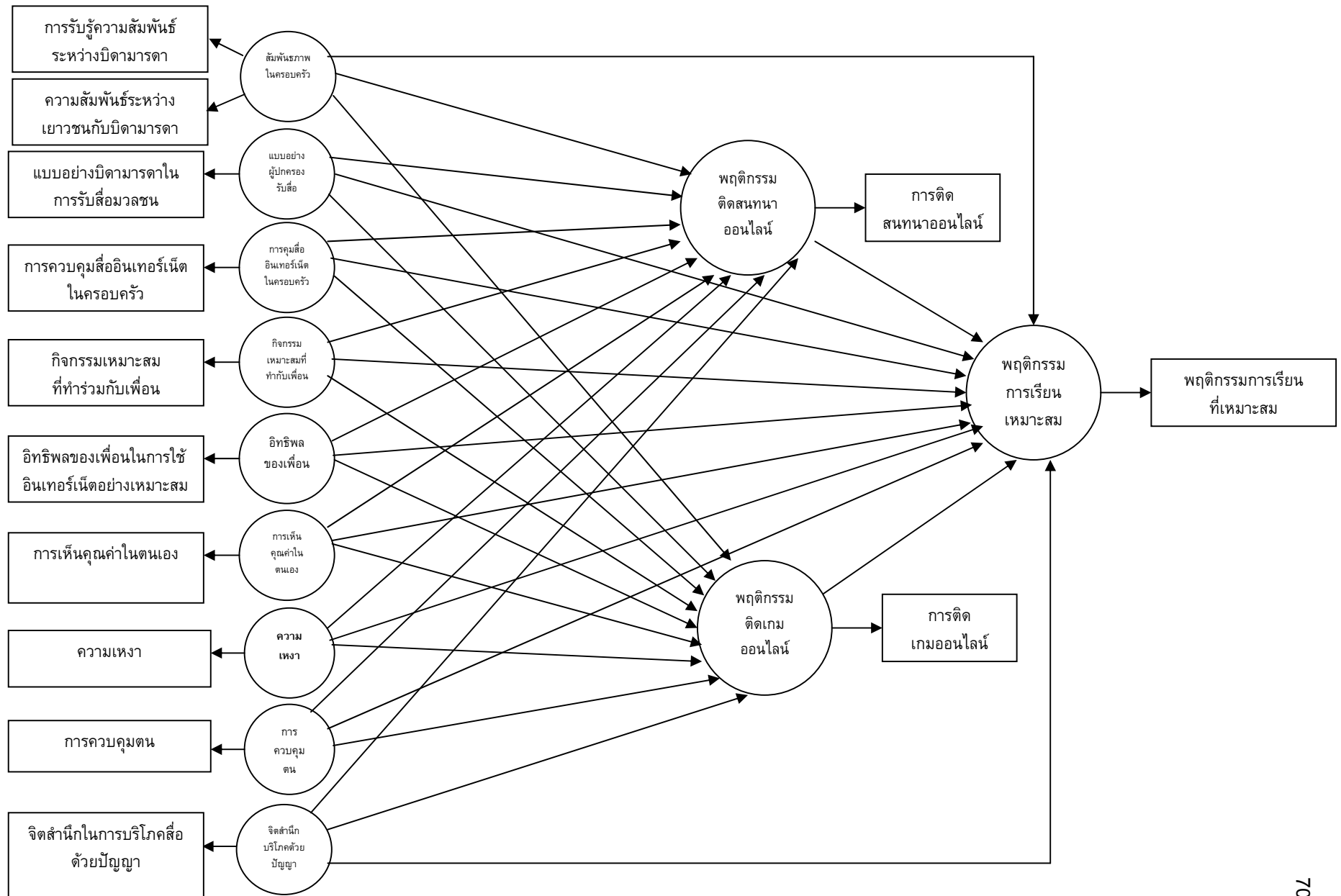
1) ตัวแปรที่เป็นสาเหตุภายนอก ซึ่งเป็นสาเหตุทางด้านสภาพแวดล้อม (Environment) โดยจากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบตัวแปรเชิงเหตุที่เกี่ยวข้องได้แก่ สภาพแวดล้อมด้านครอบครัว ได้แก่ แบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ การควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว และสัมพันธ์ภายในครอบครัว และสภาพแวดล้อมด้านกลุ่มเพื่อน ได้แก่ อิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม และกิจกรรมเหมาะสมที่ทำกับเพื่อน

2) ตัวแปรสาเหตุภายใน ซึ่งเป็นสาเหตุส่วนบุคคล (Personal) โดยจากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบตัวแปรเชิงเหตุที่เกี่ยวข้องได้แก่ การเห็นคุณค่าในตนเอง การควบคุมตน ความเหงา และ จิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา ดังภาพประกอบ 2

จากกรอบแนวคิดในการวิจัย ผู้วิจัยได้นำตัวแปรต่าง ๆ มาสร้างเป็นแบบจำลองสมมุติฐาน (Hypothesized model) ซึ่งเป็นแบบจำลองโครงสร้างสัมพันธ์เชิงสาเหตุของปัจจัยเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ดังภาพประกอบที่ 3



ภาพประกอบ 2 กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพประกอบ 3 แบบจำลองสมมติฐานการวิจัยพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

#### 4. สมมุติฐานการวิจัย

จากภาพประกอบ 2 กรอบแนวคิดในการวิจัย และภาพประกอบ 3 แบบจำลองสมมุติฐานการวิจัยของแบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของปัจจัยเชิงเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยจึงมีสมมุติฐานการวิจัยว่าแบบจำลองสมมุติฐานจะมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยมีสมมุติฐานย่อยตามเส้นทางอิทธิพลของตัวแปรต่าง ๆ ดังข้อ 1 -10

1. สัมพันธภาพในครอบครัวมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และมีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม

2. การเป็นแบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต มีอิทธิพลทางบวกต่อและพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม

3. การควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัวมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และมีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม

4. อิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และมีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม

5. กิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อนมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และมีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม

6. การเห็นคุณค่าในตนเองมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และมีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม

7. การควบคุมตนเองมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และมีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม

8. ความเหงามีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม

9. จิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญามีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และมีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม

10. พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อทดสอบแบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของปัจจัยเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาช่วงชั้นที่ 3 (ม.1-ม.3) เพื่อใช้แบบจำลองอธิบายปัจจัยเชิงเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัยดังนี้

1. การกำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

#### 1. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

##### 1.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาช่วงชั้นที่ 3 (ม.1-ม.3) ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2552 เขตพื้นที่การศึกษารุงเทพมหานครเขต 1 ,เขต 2 และเขต 3 ที่ใช้อินเทอร์เน็ต จำนวน 123 โรงเรียน

##### 1.2 การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาช่วงชั้นที่ 3(ม.1-ม.3) ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2552 เขตการศึกษา 1, 2 และ 3 ที่ใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multistage random sampling)



### 1.2.1 การกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ได้ใช้เกณฑ์ในการพิจารณาการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างดังนี้  
ในการวิจัยนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์ความสัมพันธ์โครงสร้างเชิงสาเหตุแบบมีตัวแปรแฝง (Causal structural models with latent variable) ดังนั้นจึงจำเป็นต้องพิจารณาเกณฑ์ความเหมาะสมของขนาดกลุ่มตัวอย่างที่เพียงพอในการวิเคราะห์ทางสถิติขั้นสูงด้วยโปรแกรม LISREL และเทคนิควิธีการที่ใช้ในการประมาณค่าพารามิเตอร์ของโมเดลด้วย โดยสำหรับการวิจัยนี้ได้ใช้วิธีการประมาณค่าแบบความน่าจะเป็นสูงสุด (Maximum likelihood) ซึ่งเป็นวิธีการประมาณค่าที่มีความคงเส้นคงวา มีประสิทธิภาพและเป็นอิสระจากมาตรวัด และใช้ได้ดีในกรณีที่การแจกแจงของตัวแปรเป็นโค้งปกติ (Bollen. 1989: 108) แต่หากการแจกแจงของประชากรไม่เป็นโค้งปกติหลายตัวแปรใช้กลุ่มตัวอย่างที่มีขนาดใหญ่ ก็จะทำให้การประมาณค่าพารามิเตอร์ของประชากรมีความคงเส้นคงวาเช่นกัน ทั้งนี้วิธีการประมาณค่าแบบโลคัลลิฮูดสูงสุดจะได้ผลดีเมื่อกลุ่มตัวอย่างมีขนาดใหญ่กว่า 500 หน่วย ดังนั้นจึงควรที่จะกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างให้มากพอสำหรับสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยกลุ่มตัวอย่างขนาด 600 หน่วย เป็นกลุ่มตัวอย่างขนาดใหญ่ที่อยู่ในเกณฑ์ดีมาก (Tabachnick; & Fidell. 1996: 640; citing Comrey; & Lee. 1992)

ดังนั้นจากเกณฑ์ในการพิจารณาขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสมสำหรับสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยจึงกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาช่วงชั้นที่ 3 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 1,000 คน และจากการเก็บข้อมูลได้กลุ่มตัวอย่างจริงจำนวน 1,248 คน

### 1.2.2 ขั้นตอนการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

สำหรับการสุ่มตัวอย่างในการวิจัย ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multistage random sampling) โดยมีขั้นตอนการสุ่มกลุ่มตัวอย่างดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 สุ่มโรงเรียนในเขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานครเขต 1, 2 และ 3 มาเขตละ 3 โรงเรียน โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (simple random sampling) รวม 9 โรงเรียน

ขั้นที่ 2 สุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1, 2 และ 3 ชั้นปีละ 1 ห้องเรียน โรงเรียนละ 3 ห้องเรียน

ขั้นที่ 3 เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ที่ได้จากการสุ่มในขั้นที่สอง

ตาราง 1 แสดงจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย จำแนกตามโรงเรียน และชั้นเรียน

โรงเรียน	จำนวนนักเรียนมัธยมศึกษา			
	ม.1	ม.2	ม.3	รวม
สพท. เขต 1				
โรงเรียนศรีอยุธยา	50	50	35	135
โรงเรียนสันติราษฎร์วิทยาลัย	54	47	46	147
โรงเรียนเจ้าพระยาวิทยาคม	49	50	50	149
สพท. เขต 2				
โรงเรียนสุขุมวิทอนุบาล	50	50	50	150
โรงเรียนบางกะปิ	51	25	44	120
โรงเรียนนวมินทราชินูทิศดินแดง	50	18	35	103
สพท. เขต 3				
โรงเรียนโพธิสารพิทยากร	49	50	50	149
โรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม	46	50	50	146
โรงเรียนราชวินิตบางแคปานขำ	50	50	49	149
รวม	449	390	409	1,248

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- ในการวิจัยครั้งนี้ มีเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล แบ่งออกเป็น 13 ตอน คือ
- ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบ และข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต
  - ช่วงเวลา กิจกรรมที่ใช้ และสถานที่ใช้อินเทอร์เน็ต
  - ตอนที่ 2 แบบวัดพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต
  - ตอนที่ 3 แบบวัดพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม
  - ตอนที่ 4 แบบวัดการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว
  - ตอนที่ 5 แบบวัดแบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ
  - ตอนที่ 6 แบบวัดสัมพันธภาพในครอบครัว
  - ตอนที่ 7 แบบวัดอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม
  - ตอนที่ 8 แบบวัดกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน
  - ตอนที่ 9 แบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเอง
  - ตอนที่ 10 แบบวัดความเหงา
  - ตอนที่ 11 แบบวัดการควบคุมตน
  - ตอนที่ 12 แบบวัดจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา

**ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบ และข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต ช่วงเวลา กิจกรรมที่ใช้ และสถานที่ใช้อินเทอร์เน็ต**

ลักษณะแบบสอบถาม ประกอบด้วย เพศ อายุ ผลการเรียน การใช้อินเทอร์เน็ตใช้ที่บ้าน จำนวนการใช้อินเทอร์เน็ตในหนึ่งสัปดาห์ ระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต จำนวนการเล่นเกมนอนไลน์ในหนึ่งสัปดาห์ ระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์เฉลี่ยต่อครั้ง จำนวนการสนทนาออนไลน์ในหนึ่งสัปดาห์ ระยะเวลาในการสนทนาออนไลน์เฉลี่ยต่อครั้ง บุคคลที่สนทนาออนไลน์กับนักเรียน โดยมีลักษณะแบบสอบถามดังต่อไปนี้

1. ชื่อโรงเรียน .....ชั้น.....
2. อายุ .....ปี
3. เพศ  ชาย  หญิง
4. ผลการเรียนของนักเรียนในเทอมที่ผ่านมา ได้เกรดเฉลี่ย คือ .....
5. ปัจจุบันนี้ นักเรียนอาศัยอยู่กับใครที่บ้าน
  - ฉันอาศัยอยู่กับพ่อ และแม่แท้ ๆ ของฉัน
  - ฉันอาศัยอยู่กับพ่อ หรือ แม่ ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง เพียงฝ่ายเดียว
  - ฉันไม่ได้อยู่กับพ่อและแม่ แต่อาศัยอยู่กับคนอื่น คือ .....
6. ปัจจุบัน นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตบ้างหรือไม่
  - ใช่  ไม่ใช่
7. นักเรียนมีอินเทอร์เน็ตใช้ที่บ้านหรือไม่
  - มี  ไม่มี ข้ามไปทำข้อ 8
8. ที่บ้านนักเรียน คอมพิวเตอร์เครื่องที่นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ต ตั้งอยู่ที่ใด
  - ห้องนอนนักเรียน  ห้องนั่งเล่น  ห้องรับแขก
  - ห้องนอนผู้ปกครอง  ห้องทำงานผู้ปกครอง  อื่น ๆ คือ...

## ตอนที่ 2 แบบวัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ประกอบด้วยพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์และพฤติกรรมติดเกมออนไลน์

ลักษณะแบบวัดพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ เป็นการวัดพฤติกรรมในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการสนทนาออนไลน์ และให้ผู้ตอบพิจารณาว่าตนมีพฤติกรรมตามข้อนั้น ๆ จริงหรือไม่ เพียงใด ในการที่บุคคลใช้อินเทอร์เน็ตสนทนาพูดคุยออนไลน์จนไม่สามารถควบคุมเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต หรือใช้มากจนอาจก่อให้เกิดผลกระทบต่อเวลาสำหรับกิจกรรมจำเป็นอื่น ๆ ในชีวิต รู้สึกเฝ้ารอคอยให้ถึงเวลาที่จะได้ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการสนทนาออนไลน์มีความรู้สึกหงุดหงิด ไม่สบายใจ เมื่อไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ตในการสนทนาออนไลน์ ผู้วิจัยนำแบบวัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (Internet Addiction Test -IAT) ของยัง (Young, 1998) มาปรับใช้ให้สอดคล้องกับบริบทที่เกี่ยวกับการสนทนาออนไลน์ และบางข้อคำถามผู้วิจัยได้สร้างขึ้นใหม่เพื่อให้ครอบคลุมกับนิยามปฏิบัติการ จำนวน 12 ข้อ เป็นมาตราส่วนประมาณค่า 6 ระดับ จาก "จริงที่สุด" ถึง "ไม่จริงเลย"

ลักษณะแบบวัดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ เป็นการวัดพฤติกรรมในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมออนไลน์และ ให้ผู้ตอบพิจารณาว่าตนมีพฤติกรรมตามข้อนั้น ๆ จริงหรือไม่ เพียงใด ในการที่บุคคลใช้อินเทอร์เน็ตเล่นเกมออนไลน์จนไม่สามารถควบคุมการใช้เวลา หรือใช้มากจนอาจก่อให้เกิดผลกระทบต่อเวลาสำหรับกิจกรรมจำเป็นอื่น ๆ ในชีวิต เฝ้ารอคอยให้ถึงเวลาที่จะได้เล่นเกมในอินเทอร์เน็ต และรู้สึกหงุดหงิดไม่สบายใจ เมื่อไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ตในการเล่นเกมนออนไลน์ ผู้วิจัยนำแบบวัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (Internet Addiction Test -IAT) ของยัง (Young, 1998) มาปรับใช้ให้สอดคล้องกับบริบทการสนทนาออนไลน์ และบางข้อคำถามผู้วิจัยได้สร้างขึ้นใหม่เพื่อให้ครอบคลุมกับนิยามปฏิบัติการ จำนวน 12 ข้อ ซึ่งลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 6 ระดับ จาก "จริงที่สุด" ถึง "ไม่จริงเลย"

วิธีการให้คะแนน ผู้ที่ตอบ จริงที่สุดได้ 6 คะแนน จริงได้ 5 คะแนน ค่อนข้างจริง ได้ 4 คะแนน ค่อนข้างไม่จริงได้ 3 คะแนน ไม่จริงได้ 2 คะแนน ไม่จริงเลยได้ 1 คะแนน

การหาคุณภาพแบบวัด แบบวัดพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ ผู้วิจัยนำไปทดลองใช้และนำมาตรวจสอบคุณภาพด้วยการหาค่าความเชื่อมั่นแบบสอดคล้องภายใน มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .930 เมื่อนำแบบวัดนี้ไปเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจริง พบว่ามีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .932 และมีค่าอำนาจจำแนกโดยการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม ระหว่าง .601- .772 และแบบวัดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ ผู้วิจัยนำไปทดลองใช้และนำมาตรวจสอบคุณภาพด้วยการหาค่าความเชื่อมั่นแบบสอดคล้องภายใน มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .946 เมื่อนำแบบวัดนี้ไปเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจริง พบว่ามีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .949 และมีค่าอำนาจจำแนกโดยการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม ระหว่าง .729- .809

ในการตรวจสอบข้อคำถามในแบบวัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตที่ผู้วิจัยได้ปรับมาจากแบบวัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของยัง (Young, 1998) ว่าสามารถวัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตทั้ง 2 ด้าน คือ ด้านพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ ดังนั้นผู้วิจัยจึงวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันเพื่อตรวจสอบว่าข้อคำถามทั้งหมด 24 ข้อ ในแบบวัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตวัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตโดยรวมเพียงองค์ประกอบเดียว หรือวัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตแยกออกเป็น 2 องค์ประกอบ คือ พฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ ดังนั้นผู้วิจัยจึงเริ่มต้นวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันทดสอบแบบจำลองการวัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต โดยให้ข้อคำถามทั้งหมด 24 ข้อ เป็นตัวแปรสังเกตที่วัดตัวแปรแฝงเพียงตัวเดียว จากนั้นจะทดสอบแบบจำลองที่วัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตที่มี 2 องค์ประกอบ โดยกำหนดให้ข้อคำถามที่วัดพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์วัดเฉพาะตัวแปรแฝงพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และข้อคำถามวัดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์วัดเฉพาะตัวแปรแฝงพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ สำหรับการตรวจสอบว่าข้อคำถามทั้งหมดจะวัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตโดยรวมองค์ประกอบเดียวหรือแยกออกเป็น 2 องค์ประกอบจะพิจารณาจากการเปรียบเทียบค่าดัชนีความกลมกลืนของแบบจำลองทั้งสองว่าดัชนีของแบบจำลองใดบ่งบอกว่าแบบจำลองมีความกลมกลืนกับข้อมูลดีกว่ากัน ผลการวิเคราะห์แสดงดังตาราง 2

ตาราง 2 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน เพื่อเปรียบเทียบจำนวนองค์ประกอบของข้อคำถามในแบบวัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

จำนวนองค์ประกอบ พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต	$\chi^2$	df	p-value	GFI	RMSEA	CFI	SRMR	CN
เกณฑ์ที่ใช้พิจารณา	ไม่มีนัยสำคัญ ทางสถิติ		>.05	>.95	<.06	>.95	<.05	$\geq 200$
1 องค์ประกอบ	7,649	252	0.0	.42	.25	.65	.15	48
2 องค์ประกอบ	2,355	251	0.0	.84	.09	.90	.05	153
2 องค์ประกอบ (หลังปรับแบบจำลอง)	491.62	196	0.0	.97	.03	.99	.03	585

จากตาราง 2 เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบค่าดัชนีความกลมกลืนของแบบจำลองทั้งสอง พบว่าข้อคำถามทั้งหมดวัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตโดยแยกเป็น 2 องค์ประกอบค่าดัชนีความกลมกลืนของแบบจำลองมีความกลมกลืนกับข้อมูลดีกว่าองค์ประกอบเดียว ดังนั้นจากผลการวิเคราะห์ที่ได้แบบวัดนี้ควรมี 2 ด้าน คือ ด้านพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และด้านพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต แต่เนื่องจากแบบจำลองยังไม่กลมกลืนดีผู้วิจัยได้ปรับแบบจำลองโดยยอมให้ความคลาดเคลื่อนมีความสัมพันธ์กัน แต่ไม่มีการปรับให้ข้อคำถามที่วัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตในด้านนั้น ๆ วัดข้ามไปยังองค์ประกอบอื่น

(cross - loading factor) หลังจากปรับแบบจำลองพบว่า แบบจำลองมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยค่าสถิติไคสแควร์ ( $\chi^2$ ) เท่ากับ 491.62, df =196, p-value = .00; ค่า GFI = .97; ค่า RMSEA = .03; ค่า CFI = .99; ค่า SRMR = .03; ค่า CN = 585 เมื่อพิจารณาค่าสถิติตามเกณฑ์ที่ใช้ในการพิจารณาความสอดคล้องโดยรวมในบทที่ 3 แสดงให้เห็นว่าแบบจำลองสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยมีค่าสัมประสิทธิ์มาตรฐานน้ำหนักองค์ประกอบของพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ อยู่ระหว่าง .57 -.80 และค่าของพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ อยู่ระหว่าง .69 -.83 รายละเอียดเพิ่มเติมในภาคผนวก ค

ตัวอย่าง ข้อคำถามแบบวัดพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์

(0) ฉันยอมอดนอนเพื่อที่จะแชต(chat) ได้นานขึ้น

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

(00) ฉันใช้เวลาในการแชต (chat) กับเพื่อนทางอินเทอร์เน็ตนานกว่าที่ตั้งใจไว้

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

ผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่าแสดงว่าเป็นผู้ที่มีพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์สูงกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

ตัวอย่าง ข้อคำถามแบบวัดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์

(0) ฉันใช้เวลาไปกับการเล่นเกมออนไลน์ จนไม่เหลือเวลาทำกิจกรรมอื่นที่จำเป็น

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

(00) ฉันไม่สามารถลดเวลาในการเล่นเกมนบนอินเทอร์เน็ตให้น้อยลงได้

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

ผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่าแสดงว่าเป็นผู้ที่มีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์สูงกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

### ตอนที่ 3 แบบวัดพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม

ลักษณะแบบวัด เป็นการวัดการปฏิบัติตนในเรื่องการเรียนที่เหมาะสม ซึ่งประกอบด้วย การเตรียมตัวในการเข้าเรียน การตรงต่อเวลาในการเข้าเรียน การตรงต่อเวลาในการส่งงาน ความใส่ใจในการเรียน ความพยายามทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย การทบทวนบทเรียน และการเตรียมตัวสอบ ผู้วิจัยวัดพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม โดยนำแบบวัดที่พัฒนาโดยดาราพร ชื่อเชียรสกุล(2540) และ ณีจุฬ แยมสอาด(2551) มาปรับใช้ จำนวน 13 ข้อ ลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 6 ระดับ จาก "จริงที่สุด" ถึง "ไม่จริงเลย"

วิธีการให้คะแนน ผู้ที่ตอบ จริงที่สุดได้ 6 คะแนน จริงได้ 5 คะแนน ค่อนข้างจริง ได้ 4 คะแนน ค่อนข้างไม่จริงได้ 3 คะแนน ไม่จริงได้ 2 คะแนน ไม่จริงเลยได้ 1 คะแนน

การหาคุณภาพแบบวัด แบบวัดพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม ผู้วิจัยนำไปทดลองใช้และนำมาตรวจสอบคุณภาพด้วยการหาค่าความเชื่อมั่นแบบสอดคล้องภายใน มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .799 เมื่อนำแบบวัดนี้ไปเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจริง พบว่ามีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .797 และมีค่าอำนาจจำแนกโดยการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม ระหว่าง .302- .583

#### ตัวอย่าง ข้อคำถาม

(0) ถ้ามีเวลาว่างฉันจะทบทวนบทเรียนที่ครูสอน

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

(00) ฉันส่งการบ้านตามเวลาที่กำหนด

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

ผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่าแสดงว่าเป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมสูงกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

#### ตอนที่ 4 แบบวัดการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว

**ลักษณะแบบวัด** เป็นการวัดการควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตในครอบครัว เพื่อทราบการปฏิบัติของผู้ปกครองในการควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็ก การควบคุมจำนวนชั่วโมง ช่วงเวลา และสถานที่ใช้อินเทอร์เน็ต มีการห้ามปรามเมื่อเห็นว่าใช้อินเทอร์เน็ตอย่างไม่เหมาะสม ผู้วิจัยใช้แบบวัดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 8 ข้อ ซึ่งลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 6 ระดับ จาก "จริงที่สุด" ถึง "ไม่จริงเลย"

**วิธีการให้คะแนน** ผู้ที่ตอบ จริงที่สุดได้ 6 คะแนน จริงได้ 5 คะแนน ค่อนข้างจริง ได้ 4 คะแนน ค่อนข้างไม่จริงได้ 3 คะแนน ไม่จริงได้ 2 คะแนน ไม่จริงเลยได้ 1 คะแนน

**การหาคุณภาพแบบวัด** แบบวัดการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว ผู้วิจัยนำไปทดลองใช้และนำมาตรวจสอบคุณภาพด้วยการหาค่าความเชื่อมั่นแบบสอดคล้องภายใน มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .829 เมื่อนำแบบวัดนี้ไปเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจริง พบว่ามีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .819 และมีค่าอำนาจจำแนกโดยการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม ระหว่าง .373-.679

#### ตัวอย่าง ข้อคำถาม

(0) ผู้ปกครองควบคุมเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตของฉัน

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

(00) ผู้ปกครองห้ามฉันแชต (chat) กับคนแปลกหน้าทางอินเทอร์เน็ต

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

ผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่าแสดงว่าเป็นผู้ที่รับรู้ว่าตนเองได้รับการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตจากผู้ปกครองสูงกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า



### ตอนที่ 5 แบบวัดแบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ

**ลักษณะแบบวัด** เป็นการวัดการกระทำตนเองเป็นแบบอย่างที่ดีของผู้ปกครองในการเปิดรับข้อมูลข่าวสารจากสื่อมวลชน ได้แก่ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร โทรทัศน์ วิทยุ โดยมีความเหมาะสมทั้งในด้านคุณภาพของเนื้อหาที่เลือก รวมถึงการใช้เวลาที่เหมาะสม ผู้วิจัยใช้แบบวัดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง โดยสร้างข้อคำถามให้ครอบคลุมกับนิยามปฏิบัติการในงานวิจัยเรื่องนี้ จำนวน 10 ข้อ ลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 6 ระดับ จาก "จริงที่สุด" ถึง "ไม่จริงเลย"

**วิธีการให้คะแนน** ผู้ที่ตอบ จริงที่สุดได้ 6 คะแนน จริงได้ 5 คะแนน ก่อนข้างจริง ได้ 4 คะแนน ก่อนข้างไม่จริงได้ 3 คะแนน ไม่จริงได้ 2 คะแนน ไม่จริงเลยได้ 1 คะแนน

**การหาคุณภาพแบบวัด** แบบวัดแบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ ผู้วิจัยนำไปทดลองใช้และนำมาตรวจสอบคุณภาพด้วยการหาค่าความเชื่อมั่นแบบสอดคล้องภายใน มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .746 เมื่อนำแบบวัดนี้ไปเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจริง พบว่ามีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .750 และมีค่าอำนาจจำแนกโดยการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม ระหว่าง .304- .549

#### ตัวอย่าง ข้อคำถาม

(0) ผู้ปกครองเลือกชมรายการโทรทัศน์ที่มีประโยชน์

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ก่อนข้างจริง	ก่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

(00) ผู้ปกครองมักอ่านนิตยสารที่ให้ความรู้ด้านสุขภาพ

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ก่อนข้างจริง	ก่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

ผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่าแสดงว่าเป็นผู้ที่รับรู้ว่าคุณปกครองเป็นแบบอย่างที่ดีในการรับสื่อสูงกว่า  
ผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

### ตอนที่ 6 แบบวัดสัมพันธภาพในครอบครัว

**ลักษณะแบบวัด** เป็นการวัดการรับรู้ในครอบครัว มีการเข้าใจ การสนับสนุน การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ซึ่งประกอบด้วย 2 ด้าน ได้แก่ การรับรู้สัมพันธภาพระหว่างบิดาและมารดา และความสัมพันธระหว่างเยาวชนและบิดามารดา ผู้วิจัยวัดโดยใช้แบบวัดซึ่งคัดมาจากแบบวัดของดวงเดือน พันธมนาวิน และคนอื่น ๆ (2536) ทั้งฉบับที่วัดการรับรู้ความสัมพันธ์ระหว่างบิดาและมารดาจำนวน 10 ข้อ และฉบับที่วัดความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนและบิดามารดา จำนวน 10 ข้อ ลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 6 ระดับ จาก "จริงที่สุด" ถึง "ไม่จริงเลย"

**วิธีการให้คะแนน** ผู้ที่ตอบ จริงที่สุดได้ 6 คะแนน จริงได้ 5 คะแนน ก่อนข้างจริง ได้ 4 คะแนน ก่อนข้างไม่จริงได้ 3 คะแนน ไม่จริงได้ 2 คะแนน ไม่จริงเลยได้ 1 คะแนน

**การหาคุณภาพแบบวัด** แบบวัดการรับรู้สัมพันธภาพระหว่างบิดาและมารดา ผู้วิจัยนำไปทดลองใช้และนำมาตรวจสอบคุณภาพด้วยการหาค่าความเชื่อมั่นแบบสอดคล้องภายใน มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .859 เมื่อนำแบบวัดนี้ไปเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจริง พบว่ามีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .853 และมีค่าอำนาจจำแนกโดยการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวมระหว่าง .487- .635

แบบวัดการรับรู้ความสัมพันธ์ระหว่างเยาวชนและบิดามารดา นำไปทดลองใช้และนำมาตรวจสอบคุณภาพด้วยการหาค่าความเชื่อมั่นแบบสอดคล้องภายใน มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .893 เมื่อนำแบบวัดนี้ไปเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจริง พบว่ามีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .867 และมีค่าอำนาจจำแนกโดยการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม ระหว่าง .350- .764

#### ตัวอย่าง แบบวัดการรับรู้สัมพันธภาพระหว่างบิดาและมารดา

(0) พ่อแม่ของฉันรักใคร่กลมเกลียวกันดี

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

(00) แม่ของฉันมักให้กำลังใจแก่พ่อ

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

ผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่าแสดงว่าเป็นผู้ที่รับรู้บิดาและมารดามีสัมพันธภาพที่ดีสูงกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า



### ตอนที่ 8 แบบวัดกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน

**ลักษณะแบบวัด** เป็นการวัดการทำกิจกรรมที่เหมาะสมระหว่างนักเรียนกับเพื่อน ผู้วิจัยนำแบบวัดที่พัฒนาโดยรุจิเรศ พิษิตานนท์ (2546) มาปรับใช้ให้มีความเหมาะสมกับบริบทการวัดที่ผู้วิจัยศึกษาและบางข้อคำถามผู้วิจัยสร้างขึ้นใหม่ เพื่อให้ครอบคลุมกับนิยามปฏิบัติการ จำนวน 7 ข้อ ลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 6 ระดับ จาก”จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย

**วิธีการให้คะแนน** ผู้ที่ตอบ จริงที่สุดได้ 6 คะแนน จริงได้ 5 คะแนน ค่อนข้างจริง ได้ 4 คะแนน ค่อนข้างไม่จริงได้ 3 คะแนน ไม่จริงได้ 2 คะแนน ไม่จริงเลยได้ 1 คะแนน

**การหาคุณภาพแบบวัด** แบบวัดกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน ผู้วิจัยนำไปทดลองใช้และนำมาตรวจสอบคุณภาพด้วยการหาค่าความเชื่อมั่นแบบสอดคล้องภายใน มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .819 เมื่อนำแบบวัดนี้ไปเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจริง พบว่ามีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .858 และมีค่าอำนาจจำแนกโดยการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม ระหว่าง .585- .687

#### ตัวอย่าง ข้อคำถาม

(0) ฉันและเพื่อน ๆ มักชวนกันทำการบ้าน

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

(00) ฉันและเพื่อน ๆ มักหางานอดิเรกที่มีประโยชน์ทำกัน

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

ผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่าแสดงว่าเป็นผู้ที่ทำกิจกรรมอย่างเหมาะสมร่วมกับเพื่อนมากกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

### ตอนที่ 9 แบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเอง

**ลักษณะแบบวัด** เป็นการวัดการรับรู้ว่าตนเองมีคุณค่า หรือเป็นการตัดสินคุณค่าของตนเอง ทั้งทางด้านบวกหรือลบ รวมทั้งการยอมรับตนเองว่ามีความสำคัญ หรือ มีความสามารถ และมีความเชื่อมั่นในการกระทำสิ่งต่าง ๆ ให้ประสบผลสำเร็จ ผู้วิจัยคัดเลือกข้อคำถามมาจากแบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเองของ คูเปอร์สมิท (Coopersmith, 1967) ฉบับที่ใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา (Self-Esteem Inventory: CSEI) ที่แปลและเรียบเรียงโดย ศิวะพร เทพภิบาล (2546) นำมาปรับใช้จำนวน 12 ข้อ ลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 6 ระดับ จาก”จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย

**วิธีการให้คะแนน** ผู้ที่ตอบ จริงที่สุดได้ 6 คะแนน จริงได้ 5 คะแนน ค่อนข้างจริง ได้ 4 คะแนน ค่อนข้างไม่จริงได้ 3 คะแนน ไม่จริงได้ 2 คะแนน ไม่จริงเลยได้ 1 คะแนน

การหาคุณภาพแบบวัด แบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเอง ผู้วิจัยนำไปทดลองใช้และนำมาตรวจสอบคุณภาพด้วยการหาค่าความเชื่อมั่นแบบสอดคล้องภายใน มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .787 เมื่อนำแบบวัดนี้ไปเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจริง พบว่ามีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .797 และมีค่าอำนาจจำแนกโดยการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม ระหว่าง .325- .629

#### ตัวอย่าง ข้อคำถาม

(0) ฉันเป็นคนที่ไม่ค่อยทำอะไรสักอย่างเลย

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

(00) ฉันมักจะทำอะไรไม่ค่อยสำเร็จตามที่ตั้งใจ

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

ผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่าแสดงว่าเป็นผู้ที่มีการเห็นคุณค่าในตนเองสูงกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

#### ตอนที่ 10 แบบวัดความเหงา

ลักษณะแบบวัด เป็นการวัดการที่บุคคลรับรู้ถึงความรู้สึกที่ไม่มีความสุข เป็นทุกข์ เป็นความรู้สึกที่เกิดจากความขัดแย้งกันระหว่างความต้องการความสัมพันธ์ทางสังคมที่บุคคลมีนั้นไม่สอดคล้องกับความเป็นจริงที่เกิดขึ้น ทำให้รู้สึกโดดเดี่ยว ผู้วิจัยสร้างแบบวัดความเหงาโดยนำแบบวัดของ วรวิทย์ ธนประภต (2545) มาปรับใช้ จำนวน 10 ข้อ ลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 6 ระดับ จาก "จริงที่สุด" ถึง "ไม่จริงเลย"

วิธีการให้คะแนน ผู้ที่ตอบ จริงที่สุดได้ 6 คะแนน จริงได้ 5 คะแนน ค่อนข้างจริง ได้ 4 คะแนน ค่อนข้างไม่จริงได้ 3 คะแนน ไม่จริงได้ 2 คะแนน ไม่จริงเลยได้ 1 คะแนน

การหาคุณภาพแบบวัด แบบวัดความเหงา ผู้วิจัยนำไปทดลองใช้และนำมาตรวจสอบคุณภาพด้วยการหาค่าความเชื่อมั่นแบบสอดคล้องภายใน มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .927 เมื่อนำแบบวัดนี้ไปเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจริง พบว่ามีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .936 และมีค่าอำนาจจำแนกโดยการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม ระหว่าง .653- .833

#### ตัวอย่าง ข้อคำถาม

(0) ฉันมักจะทำกิจกรรมต่าง ๆ อย่างโดดเดี่ยว

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

(00) ฉันไม่มีใครให้ปรึกษา เมื่อมีปัญหา

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

ผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่าแสดงว่าเป็นผู้ที่รับรู้ว่าตนเองมีความเหงาสูงกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

### ตอนที่ 11 แบบวัดการควบคุมตน

ลักษณะแบบวัด เป็นการวัดการควบคุมตน โดยการควบคุมตนให้กระทำในสิ่งที่ควรกระทำได้ โดยเลือกกระทำพฤติกรรมที่แสดงถึงการอดได้รอได้ และเชื่อว่าการกระทำของตนจะส่งผลให้เกิดผลดีตามที่ตนต้องการได้ ผู้วิจัยใช้แบบวัดลักษณะมุ่งอนาคตควบคุมตนของดวงเดือน พันธุมนาวิน และคนอื่น ๆ (2536) จำนวน 10 ข้อ และนำมาใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง จำนวน 6 ข้อ ลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 6 ระดับ จาก "จริงที่สุด" ถึง "ไม่จริงเลย"

วิธีการให้คะแนน ผู้ที่ตอบ จริงที่สุดได้ 6 คะแนน จริงได้ 5 คะแนน ก่อนข้างจริง ได้ 4 คะแนน ก่อนข้างไม่จริงได้ 3 คะแนน ไม่จริงได้ 2 คะแนน ไม่จริงเลยได้ 1 คะแนน

การหาคุณภาพแบบวัด แบบวัดการควบคุมตน ผู้วิจัยนำไปทดลองใช้จำนวน 10 ข้อ และนำมาตรวจสอบคุณภาพด้วยการหาค่าความเชื่อมั่นแบบสอดคล้องภายใน มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .708 เมื่อนำแบบวัดนี้ไปเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจริง จำนวน 6 ข้อ พบว่ามีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .755 และมีค่าอำนาจจำแนกโดยการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวมระหว่าง .371- .560

#### ตัวอย่าง ข้อคำถาม

(0) ฉันทนไม่ไหวที่จะเก็บขนมอร่อย ๆ ไว้กินพรุ่งนี้

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

(00) แม้ร่างกายจะสกปรก ฉันก็จะไม่อาบน้ำ ถ้ารู้สึกไม่อยากอาบน้ำ

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

ผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่าแสดงว่าเป็นผู้ที่รับรู้ว่าตนเองเป็นผู้มีการควบคุมตนสูงกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

## ตอนที่ 12 แบบวัดจิตสำนึกการบริโภคสื่อด้วยปัญญา

ลักษณะแบบวัด เป็นการวัดตระหนักถึงคุณค่าและประโยชน์ที่จะได้รับก่อนการเลือกเปิดรับสื่อ ตระหนักถึงการพิจารณาเนื้อหาของข้อมูลข่าวสารที่ได้รับเพื่อให้รู้เท่าทันในสิ่งที่สื่อนำเสนอ และตระหนักในการใช้เวลาไปกับสื่ออย่างเหมาะสม จำนวน 9 ข้อ ลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 6 ระดับ จาก”จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย

วิธีการให้คะแนน ผู้ที่ตอบ จริงที่สุดได้ 6 คะแนน จริงได้ 5 คะแนน ก่อนข้างจริง ได้ 4 คะแนน ก่อนข้างไม่จริงได้ 3 คะแนน ไม่จริงได้ 2 คะแนน ไม่จริงเลยได้ 1 คะแนน

การหาคุณภาพแบบวัด แบบวัดจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา ผู้วิจัยนำไปทดลองใช้ และนำมาตรวจสอบคุณภาพด้วยการหาค่าความเชื่อมั่นแบบสอดคล้องภายใน มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .838 เมื่อนำแบบวัดนี้ไปเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจริง พบว่ามีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .876 และมีค่าอำนาจจำแนกโดยการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม ระหว่าง .534-.648

### ตัวอย่าง ข้อคำถาม

(0) ฉันตระหนักดีว่าควรเลือกชมรายการโทรทัศน์ที่ให้ความรู้ มากกว่ารายการที่ให้ความบันเทิงเพียงอย่างเดียว

.....  
 จริงที่สุด            จริง            ก่อนข้างจริง            ก่อนข้างไม่จริง            ไม่จริง            ไม่จริงเลย

(00) ฉันตระหนักดีว่าเราควรพิจารณาข้อมูลข่าวสาร ก่อนตัดสินใจเชื่อ

.....  
 จริงที่สุด            จริง            ก่อนข้างจริง            ก่อนข้างไม่จริง            ไม่จริง            ไม่จริงเลย

ผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่าแสดงว่าเป็นผู้ที่รับรู้ว่าคุณเองมีจิตสำนึกการบริโภคสื่อด้วยปัญญาสูงกว่า  
 ผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

### 3. การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือวัดที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยกำหนดวิธีสร้างและตรวจสอบเพื่อหาคุณภาพของเครื่องมือวัดแต่ละฉบับดังนี้

1. ในการกำหนดนิยามปฏิบัติการของตัวแปร ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องตลอดจนเอกสารและงานวิจัย เพื่อกำหนดนิยามปฏิบัติการของตัวแปรต่าง ๆ ที่ใช้ในการวิจัย

2. สร้างแบบสอบถามลักษณะทางชีวสังคม แบบสอบถามข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต และออกแบบเครื่องมือวัดแต่ละตัวแปร โดยออกแบบให้ข้อความที่ใช้วัดครอบคลุมนิยามปฏิบัติการที่กำหนดไว้ทั้งข้อความทางบวก และข้อความทางลบ ทั้งนี้สำหรับเครื่องมือวัดตัวแปรต่าง ๆ ในงานวิจัยนี้ บางส่วนผู้วิจัยได้ปรับใช้จากเครื่องมือวัดของนักวิจัยท่านอื่น ๆ ที่ศึกษาโดยคัดเลือกและปรับปรุงข้อความที่ใช้ในการวัด เพื่อให้มีความสอดคล้องกับนิยามของตัวแปรที่ผู้วิจัยศึกษา และบางส่วนผู้วิจัยได้สร้างข้อความขึ้นเองเพื่อให้ครอบคลุมตามนิยามปฏิบัติการของตัวแปรที่ศึกษา

3. ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยนำแบบสอบถามและเครื่องมือวัดแต่ละตัวแปรให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบว่าข้อความต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นมานั้น สามารถวัดได้สอดคล้องกับนิยามปฏิบัติการ และโครงสร้างที่กำหนดไว้หรือไม่

4. นำข้อมูลที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าความสอดคล้อง (IC) โดยคัดเลือกข้อความที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องมากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ไว้ (อรพินทร์ ชูชม. 2545: 340) ส่วนข้อความที่มีค่าความสอดคล้องต่ำกว่า 0.5 จะทำการปรับปรุงแก้ไขตามการเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้มีความชัดเจน และเหมาะสมยิ่งขึ้น

5. นำเครื่องมือวัดที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ช่วงชั้นที่ 3 ปีการศึกษา 2552 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 193 คน จากโรงเรียน 2 แห่ง

6. นำข้อมูลที่ได้จากการทดลองใช้ทำการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวัดด้วยการวิเคราะห์รายข้อเพื่อหาค่าอำนาจจำแนกรายข้อ โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์รายข้อกับคะแนนรวม (Item-total correlation) โดยข้อความที่มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์กับคะแนนรวมเป็นบวก และมีค่าตั้งแต่ .30 ขึ้นไป (Aiken. 2003: 66-67) จะนำไปใช้ในการศึกษากับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

7. วิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบทั้งฉบับและรายด้าน โดยการหาค่าความสอดคล้องภายใน ด้วยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา ( $\alpha$ -Coefficient) ของครอนบาค

8. ทำการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้างของแบบวัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต โดยใช้การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน



#### 4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ทำหนังสือขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒไปยังโรงเรียนมัธยมศึกษา ที่ต้องการเก็บรวบรวมข้อมูล
2. เมื่อได้รับอนุญาตให้เก็บข้อมูลจากโรงเรียนแต่ละแห่งแล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลโดยประสานงานกับเจ้าหน้าที่ทางโรงเรียนที่เกี่ยวข้องเพื่อเก็บข้อมูล

#### 5. การจัดการทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

##### การจัดการทำข้อมูล

1. ตรวจสอบความสมบูรณ์ครบถ้วนของคำตอบของเครื่องมือในแต่ละชุด และคัดเลือกข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างที่มีความสมบูรณ์มาใช้ในการวิเคราะห์
2. ตรวจสอบให้คะแนนตามเกณฑ์การให้คะแนนสำหรับเครื่องมือการวิจัยแต่ละชุด
3. นำคะแนนที่ได้ไปวิเคราะห์ทางสถิติ

##### การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้กำหนดสถิติที่จะใช้วิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นเพื่อทราบลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง และลักษณะการแจกแจงของตัวแปร โดยใช้ค่าสถิติพื้นฐานได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าความเบ้ ค่าความโด่ง ค่าสหสัมพันธ์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Windows version 16.0
2. การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้างของเครื่องมือวัดตัวแปรพฤติกรรมดัดอินเทอร์เน็ท โดยใช้โปรแกรม LISREL Version 8.52 (Kline. 2005; Hair; et al. 1998)
3. การวิเคราะห์แบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุแบบมีตัวแปรแฝง (Structural equation models for latent variable) เพื่อตรวจสอบความกลมกลืนของแบบจำลองสมมติฐานเชิงทฤษฎีกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยใช้โปรแกรม LISREL Version 8.52 (Jöreskog; & Sörbom. 1993) ประเมินค่าพารามิเตอร์โดยใช้วิธีไลค์ลี่ยุติสูงสุด (Maximum likelihood estimates = ML)
4. ค่าสถิติที่ใช้ในการตรวจสอบความกลมกลืนของโมเดลตามสมมติฐานเชิงทฤษฎีกับข้อมูลเชิงประจักษ์ พิจารณาจากเกณฑ์การพิจารณาความกลมกลืนรวมทั้งหมดของแบบจำลอง (Overall fit) ดังต่อไปนี้ร่วมกัน (Jöreskog; & Sorbom. 1993: 120 – 131; นงลักษณ์ วิรัชชัย. 2542: 44 – 52; Hair; et al. 1995: 661 – 670)

4.1 ค่าสถิติไค – สแควร์ (Chi – Squares :  $\chi^2$ ) เป็นการทดสอบว่าแบบจำลองเชิงทฤษฎีที่สร้างขึ้นสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์หรือไม่ โดยถ้าสถิติไค-สแควร์มีค่าต่ำ และไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่าโมเดลที่กำหนดขึ้นสอดคล้องหรือกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์

4.2 ค่า SRMR (Standardized root mean square residual) เป็นค่าเฉลี่ยของเศษที่เหลือจากการเปรียบเทียบค่าความแปรปรวนและความแปรปรวนร่วมที่ได้จากกลุ่มตัวอย่างกับค่าที่ประมาณจากค่าพารามิเตอร์ ซึ่งถ้าค่า SRMR มีค่าน้อยกว่า 0.05 แสดงว่าแบบจำลองมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์

4.3 ค่า RMSEA (Root Mean Square Error of Approximation) เป็นค่าที่บ่งบอกถึงความไม่สอดคล้องของแบบจำลองที่สร้างขึ้นกับเมทริกซ์ความแปรปรวนร่วมของประชากร โดยค่า RMSEA ที่มีค่าต่ำกว่า 0.10 แสดงว่าแบบจำลองมีความสอดคล้องในระดับดี (Good fit) ถ้ามีค่าต่ำกว่า 0.05 แสดงว่าแบบจำลองมีความสอดคล้องในระดับดีมาก (Very good fit) ถ้ามีค่าต่ำกว่า 0.01 แสดงว่าแบบจำลองมีความสอดคล้องในระดับดีเยี่ยม (Outstanding fit) และถ้าค่า RMSEA มีค่าเท่ากับ 0 แสดงว่าแบบจำลองมีความสอดคล้องอย่างแท้จริง (Exact fit) (Hair; & et. al. 1995: 662)

4.4 ดัชนีวัดระดับความสอดคล้อง (Goodness-of-fit index : GFI) ซึ่งเป็นอัตราส่วนของผลต่างระหว่างฟังก์ชันความสอดคล้องจากแบบจำลองก่อนและหลังปรับแบบจำลองกับฟังก์ชันความสอดคล้องก่อนปรับแบบจำลอง ค่า GFI มีค่ามากกว่า .90 แสดงว่าแบบจำลองมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์

4.5 ค่า CFI (Comparative Fit Index) เป็นดัชนีที่พัฒนาขึ้นโดย เบนท์เลอร์ (Hu; & Bentler. 1995: 85; citing Bentler. 1989) เป็นดัชนีเชิงเปรียบเทียบที่คำนวณขึ้นจากสถิติไค-สแควร์ที่มีการแจกแจงแบบ non-central distribution มีค่าอยู่ระหว่าง 0-1 ยิ่งค่าเข้าใกล้ 1 แสดงว่าโมเดลมีความกลมกลืนดีกว่าโมเดลฐาน เกณฑ์ที่นิยมใช้ก็คือ โมเดลที่มีความกลมกลืนควรมีค่า CFI ไม่ต่ำกว่า .90

4.6 ค่าขนาดตัวอย่างวิกฤต (Critical N: CN) เป็นค่าขนาดตัวอย่างที่ใช้ค่าไค-สแควร์ ทดสอบข้อมูล ค่า CN สูงกว่าหรือเท่ากับ 200 ของกลุ่มตัวอย่างจะมีแนวโน้มว่าค่าไค-สแควร์จะไม่มีนัยสำคัญคือ ข้อมูลแบบจำลองที่สร้างขึ้นสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ (Bollen. 1989: 277-288)

4.7 สหสัมพันธ์พหุคูณกำลังสอง (Squared multiple correlation:  $R^2$ ) หรือค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ของตัวแปรสังเกต โดยมีค่าอยู่ระหว่าง 0 ถึง 1 โดยค่าสถิติที่มีค่าสูง แสดงว่าแบบจำลองมีความเที่ยงตรง แต่ถ้ามีค่าสถิติน้อย แสดงว่าแบบจำลองมีความเที่ยงตรงน้อยและไม่มีประสิทธิภาพ

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อทดสอบแบบจำลองความสัมพันธ์โครงสร้างเชิงเส้นแบบมีตัวแปรแฝง (Causal structural models with latent variable) ของปัจจัยเหตุและผลของพฤติกรรม ติดอินเทอร์เน็ต ที่ศึกษาในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาช่วงชั้นที่ 3(ม.1-ม.3) ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ กรุงเทพมหานคร โดยผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับต่อไปนี้

- ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง
- ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นของตัวแปร
- ตอนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลตามสมมุติฐานการวิจัย
- ตอนที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติม

#### ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาช่วงชั้นที่ 3(ม.1-ม.3) ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2552 จำนวน 1,248 คน การนำเสนอข้อมูลเพื่อแสดงลักษณะข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง แสดงในตาราง 3

ตาราง 3 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างตามลักษณะของตัวแปรจัดประเภท

ตัวแปร	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	594	47.6
หญิง	647	51.8
2. การพักอาศัย		
อาศัยอยู่กับพ่อและแม่แท้ ๆ	932	74.4
อาศัยอยู่กับพ่อ หรือแม่ ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง เพียงฝ่ายเดียว	225	18
อาศัยอยู่กับคนอื่น ไม่ได้อาศัยอยู่กับพ่อแม่	88	7.1
3. การมีอินเทอร์เน็ตที่บ้าน		
มีอินเทอร์เน็ตที่บ้าน	822	65.9
ไม่มีอินเทอร์เน็ตที่บ้าน	390	31.3

## ตาราง 3 ต่อ

ตัวแปร	จำนวน	ร้อยละ
4. สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ต ที่บ้าน		
ห้องนอนนักเรียน	255	30
ห้องนั่งเล่น	350	41
ห้องรับแขก	109	13
ห้องนอนผู้ปกครอง	55	6
ห้องทำงานผู้ปกครอง	26	3
อื่น ๆ	60	7
5. สถานที่ ที่นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตบ่อยที่สุด		
ที่บ้าน	741	60
ที่โรงเรียน	114	9.2
ที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่	344	27.9
อื่น ๆ	35	2.8
6. การใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนใน 1 สัปดาห์		
1- 2 วันต่อสัปดาห์	377	30.3
3- 4 วันต่อสัปดาห์	314	25.5
5- 6 วันต่อสัปดาห์	147	11.8
ใช้ทุกวัน	356	28.6
ไม่ใช้เลย	46	3.7
7. เวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยต่อครั้งของนักเรียน		
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	111	9
1- 2 ชั่วโมง	681	55
3 ชั่วโมงขึ้นไป	445	36
8. การเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน ใน 1 สัปดาห์		
1- 2 วันต่อสัปดาห์	466	37.5
3- 4 วันต่อสัปดาห์	273	22
5- 6 วันต่อสัปดาห์	101	8
ใช้ทุกวัน	222	18
ไม่ใช้เลย	181	14.5
9. การแช็ตของนักเรียน ใน 1 สัปดาห์		
1- 2 วันต่อสัปดาห์	371	30
3- 4 วันต่อสัปดาห์	226	18.3
5- 6 วันต่อสัปดาห์	83	6.7
ใช้ทุกวัน	246	20
ไม่ใช้เลย	311	25

ตาราง 3 ต่อ

ตัวแปร	จำนวน	ร้อยละ
10. เวลาในการแช็ต เฉลี่ยต่อครั้งของนักเรียน		
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	508	45
1- 2 ชั่วโมง	394	35
3 ชั่วโมงขึ้นไป	226	20
11. บุคคล หรือกลุ่มที่ส่วนใหญ่นักเรียนแช็ตคุยด้วย		
เพื่อนที่โรงเรียน	760	66.5
เพื่อนที่รู้จักกันทางอินเทอร์เน็ต	190	16.6
แฟน หรือคนรัก	38	3.3
คนแปลกหน้า	39	3.4
12. ส่วนใหญ่ นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตตามลำพัง		
ใช่	671	54.5
ไม่ใช่	561	45.4
13. นักเรียนคิดว่าการใช้อินเทอร์เน็ตก่อให้เกิดผลอย่างไรต่อนักเรียน		
ผลดี	916	76
ผลเสีย	288	24

จากตาราง 3 พบว่านักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเป็นเพศหญิง และเพศชายในสัดส่วนที่ใกล้เคียง กล่าวคือ เป็นเพศหญิงร้อยละ 52 และเป็นเพศชายร้อยละ 48 นักเรียน ร้อยละ 74 พักอาศัยอยู่กับทั้งบิดาและมารดา นักเรียนร้อยละ 18 อาศัยอยู่กับบิดา หรือมารดา ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเพียงฝ่ายเดียว นักเรียนร้อยละ 7 พักอาศัยอยู่กับบุคคลอื่นที่ไม่ใช่บิดามารดา

สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ต พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ ร้อยละ 66 มีอินเทอร์เน็ตใช้ที่บ้าน และรายงานว่าใช้อินเทอร์เน็ตในห้องนั่งเล่นสูงที่สุดร้อยละ 40 รองลงมาใช้ในห้องนอนร้อยละ 30 สำหรับสถานที่ที่นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตบ่อยที่สุด คือ ที่บ้านร้อยละ 60 รองลงมา คือ ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ร้อยละ 30 มีนักเรียนเพียง ร้อยละ 9 เท่านั้นที่ใช้อินเทอร์เน็ตที่โรงเรียน นอกจากนี้นักเรียนที่รายงานว่าตนเองใช้อินเทอร์เน็ตตามลำพังพบว่ามีสูงถึง ร้อยละ 54

การใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนในหนึ่งสัปดาห์ และเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยต่อครั้งของนักเรียน พบว่าในหนึ่งสัปดาห์นักเรียน ร้อยละ 96 มีการใช้อินเทอร์เน็ต โดยนักเรียนส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 5 วันต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 40 นักเรียนที่ใช้อินเทอร์เน็ต 1-2 วันต่อสัปดาห์มีเพียงร้อยละ 30 เท่านั้น และนักเรียนที่ใช้อินเทอร์เน็ต 3-4 วันต่อสัปดาห์คิดเป็นร้อยละ 26 สำหรับเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยต่อครั้งของนักเรียน พบว่า นักเรียนที่ใช้อินเทอร์เน็ตครั้งละ 3 ชั่วโมงขึ้นไปมีสูงถึงร้อยละ 36 นักเรียนที่ใช้อินเทอร์เน็ตครั้งละ 1 – 2 ชั่วโมง ร้อยละ 55 และนักเรียนที่

ใช้อินเทอร์เน็ตน้อยกว่า 1 ชั่วโมงต่อครั้ง มีเพียงร้อยละ 9 เท่านั้น นอกจากนี้ยังพบว่านักเรียนร้อยละ 76 รายงานว่าการใช้อินเทอร์เน็ตก่อให้เกิดผลดีต่อตนเอง และนักเรียนร้อยละ 23 รายงานว่า การใช้อินเทอร์เน็ตก่อให้เกิดผลเสียต่อตนเอง

การเล่นเกมนอนไลน์ของนักเรียนในหนึ่งสัปดาห์ และเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์เฉลี่ยต่อครั้งของนักเรียน พบว่าในหนึ่งสัปดาห์นักเรียนส่วนใหญ่ร้อยละ 85 เล่นเกมนอนไลน์ โดยนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ตั้งแต่ 5 วันขึ้นไปต่อสัปดาห์ มีร้อยละ 26 นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ 3-4 วันต่อสัปดาห์มีร้อยละ 22 และนักเรียนร้อยละ 38 เล่นเกมนอนไลน์ 1-2 วันต่อสัปดาห์ นักเรียนที่รายงานว่าใน 1 สัปดาห์ไม่ได้เล่นเกมออนไลน์ มีเพียงร้อยละ 15 สำหรับเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนอนไลน์พบว่า นักเรียนที่ใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์ตั้งแต่ 3 ชั่วโมงขึ้นไปมีสูงถึงร้อยละ 23 นักเรียนที่ใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์ 1-2 ชั่วโมงต่อครั้ง ร้อยละ 49 และนักเรียนที่ใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์น้อยกว่าครึ่งละหนึ่งชั่วโมง ร้อยละ 27

การสนทนาออนไลน์ หรือแชต (chat) ของนักเรียนในหนึ่งสัปดาห์ และเวลาที่ใช้สนทนาออนไลน์เฉลี่ยต่อครั้งของนักเรียน พบว่าในหนึ่งสัปดาห์นักเรียนส่วนใหญ่ร้อยละ 75 สนทนาออนไลน์ โดยนักเรียนที่สนทนาออนไลน์ตั้งแต่ 5 วันขึ้นไปต่อสัปดาห์ มีร้อยละ 27 นักเรียนที่สนทนาออนไลน์ 3-4 วันต่อสัปดาห์มีร้อยละ 18 และนักเรียนที่สนทนาออนไลน์ 1-2 วันต่อสัปดาห์มีร้อยละ 30 สำหรับเวลาที่ใช้ในการสนทนาออนไลน์พบว่า นักเรียนที่ใช้เวลาสนทนาออนไลน์ตั้งแต่ 3 ชั่วโมงขึ้นไปมีร้อยละ 20 นักเรียนที่สนทนาออนไลน์ 1-2 ชั่วโมงต่อครั้ง ร้อยละ 35 และนักเรียนที่สนทนาออนไลน์น้อยกว่าครึ่งละหนึ่งชั่วโมง ร้อยละ 45 นอกจากนี้ยังพบว่านักเรียนรายงานว่าส่วนใหญ่บุคคลที่นักเรียนสนทนาออนไลน์ด้วยคือ เพื่อนที่โรงเรียน ร้อยละ 67 รองลงมา คือ เพื่อนที่รู้จักกันทางอินเทอร์เน็ต ร้อยละ 17 มีนักเรียนเพียงร้อยละ 3 เท่านั้นที่รายงานว่าสนทนาออนไลน์กับคนแปลกหน้า

## ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นของตัวแปร

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นของตัวแปรโดยการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้น (assumptions) สำหรับการวิเคราะห์แบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ 2 ข้อดังนี้ การตรวจสอบลักษณะการแจกแจงของตัวแปร และการตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร

### 2.1 การตรวจสอบลักษณะการแจกแจงของตัวแปร

ผู้วิจัยทำการตรวจสอบลักษณะของการแจกแจงของตัวแปรว่าเป็นการแจกแจงแบบปกติหรือไม่ โดยการวิเคราะห์ด้วยสถิติบรรยาย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ความเบ้ (Skewness) และความโด่ง (Kurtosis) โดยผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดังตาราง 4

ตาราง 4 ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปรประกอบด้วยค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ค่าความเบ้ (Skewness) ค่าความโด่ง (Kurtosis) ของข้อมูลที่ได้จากการวัดตัวแปร  
สังเกต  
ในกลุ่มรวม

ตัวแปร	Mean	Standard Deviation	Skewness	Kurtosis	Skewness & Kurtosis p-value
<u>พฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม</u>					
พฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม	3.81	.66	-6.71	0.960	0.50
<u>พฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์</u>					
พฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์	2.30	1.06	10.59	0.45	0.00
<u>พฤติกรรมติดเกมออนไลน์</u>					
พฤติกรรมติดเกมออนไลน์	2.51	1.18	8.70	-2.27	0.00
<u>การควบคุมตน</u>					
การควบคุมตน	4.30	0.98	-7.83	1.04	0.00
<u>ความเหงา</u>					
ความเหงา	2.64	1.17	7.78	-1.33	0.00
<u>การเห็นคุณค่าในตนเอง</u>					
การเห็นคุณค่าในตนเอง	4.03	0.71	-3.26	5.39	0.00
<u>จิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา</u>					
จิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา	4.29	0.92	-10.21	9.52	0.00
<u>กิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน</u>					
กิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน	3.66	1.05	-3.89	-0.21	0.00
<u>อิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม</u>					
อิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม	4.26	0.81	-0.17	-3.54	0.00
<u>สัมพันธภาพในครอบครัว</u>					
การรับรู้ความสัมพันธ์ระหว่างบิดามารดา	4.60	0.97	-6.11	-3.63	0.00
ความสัมพันธ์ระหว่างเยาวชนกับบิดามารดา	4.55	1.05	-8.93	-2.10	0.00
<u>การควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว</u>					
การควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว	4.25	0.96	-11.34	7.53	0.00
<u>แบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ</u>					
แบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ	4.21	0.79	0.51	-2.17	0.08

จากตาราง 4 ในการพิจารณาการกระจายของตัวแปรแต่ละตัวว่ามีการกระจายเป็นโค้งปกติตามข้อตกลงเบื้องต้นของการวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมลิสเรล พบว่าตัวแปรพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมและแบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อเท่านั้นที่มีการแจกแจงแบบโค้งปกติ ดังนั้นเพื่อให้ข้อมูลเป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้นของการแจกแจงแบบโค้งปกติ ผู้วิจัยได้แปลงค่า ตัวแปรที่พบว่ามีแจกแจงไม่เป็นโค้งปกติ ได้แก่ พฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ การควบคุมตน ความเหงา การเห็นคุณค่าในตนเอง จิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา กิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน อิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม การรับรู้ความสัมพันธ์ระหว่างบิดามารดา ความสัมพันธ์ระหว่างเยาวชนกับบิดามารดา และการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัวให้เป็นค่าคะแนนปกติ(Normal Score) และนำมาพิจารณาผลการทดสอบนัยสำคัญทางสถิติของทั้งค่าความเบ้และความโด่ง โดยถ้าไม่มีนัยสำคัญทางสถิติแสดงว่าตัวแปรมีการแจกแจงเป็นโค้งปกติ ดังตาราง 5

ตาราง 5 ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปรประกอบด้วยค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ค่าความเบ้ (Skewness) ค่าความโด่ง (Kurtosis) ของข้อมูลที่ได้จากการวัด ตัวแปรสังเกตในกลุ่มรวม (หลังแปลงค่าตัวแปรให้กลายเป็นคะแนนปกติ)

ตัวแปร	Mean	Standard Deviation	Skewness	Kurtosis	Skewness & Kurtosis p-value
<u>พฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม</u>					
พฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม	3.81	0.66	0.00	-0.03	0.99
<u>พฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์</u>					
พฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์	2.30	1.06	1.66	-2.48	0.01
<u>พฤติกรรมติดเกมออนไลน์</u>					
พฤติกรรมติดเกมออนไลน์	2.51	1.18	1.25	-2.22	0.03
<u>การควบคุมตน</u>					
การควบคุมตน	4.30	0.98	-0.46	-1.06	0.50
<u>ความเหงา</u>					
ความเหงา	2.64	1.17	1.26	-2.44	0.02
<u>การเห็นคุณค่าในตนเอง</u>					
การเห็นคุณค่าในตนเอง	4.03	0.71	-0.00	-0.09	0.99
<u>จิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา</u>					
จิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา	4.29	0.92	-0.32	-1.17	0.44
<u>กิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน</u>					



กิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน  
ตาราง 5 (ต่อ)

ตัวแปร	Mean	Standard Deviation	Skewness	Kurtosis	Skewness & Kurtosis p-value
<u>อิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม</u>					
อิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม	4.26	0.81	-0.13	-0.37	0.92
<u>สัมพันธภาพในครอบครัว</u>					
การรับรู้ความสัมพันธ์ระหว่างบิดามารดา	4.60	0.97	-0.92	-1.62	0.17
ความสัมพันธ์ระหว่างเยาวชนกับบิดามารดา	4.55	1.05	-0.61	-1.25	0.37
<u>การควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว</u>					
การควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว	4.25	0.96	-0.09	-0.95	0.63
<u>แบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ</u>					
แบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ	4.21	0.79	-0.15	-0.41	0.90

จากตาราง 5 แสดงค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปรสังเกต พบว่าตัวแปรพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.81 สำหรับการติดอินเทอร์เน็ต ซึ่งศึกษาในตัวแปรพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ และพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ พบว่าพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.51 พฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.30 ซึ่งจะเห็นได้ว่ากลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ สูงกว่าพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์เล็กน้อย

ตัวแปรที่อยู่ในกลุ่มปัจจัยภายในตัวบุคคล ประกอบด้วย การควบคุมตน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.30 ความเหงา มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.64 การเห็นคุณค่าในตนเอง มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.03 และจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.29

ตัวแปรที่อยู่ในกลุ่มปัจจัยสภาพแวดล้อมในกลุ่มเพื่อน ประกอบด้วย กิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.66 และอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ต มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.26

ตัวแปรที่อยู่ในกลุ่มปัจจัยสภาพแวดล้อมในครอบครัว ประกอบด้วย การควบคุมอินเทอร์เน็ตในครอบครัว มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.25 และแบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อมวลชน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.21 และสัมพันธภาพในครอบครัว ประกอบด้วยตัวแปรสังเกต 2 ตัวแปรได้แก่ การรับรู้

ความสัมพันธ์ระหว่างบิดามารดา มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 และความสัมพันธ์ระหว่างเยาวชนกับบิดามารดา มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.55

ในการพิจารณาการกระจายของตัวแปรแต่ละตัวว่ามีการกระจายเป็นโค้งปกติตามข้อตกลงเบื้องต้นของการวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมลิสเรล ผลการทดสอบหลังการแปลงค่าตัวแปรให้กลายเป็นคะแนนปกติ พบว่าตัวแปรส่วนใหญ่มีการแจกแจงเป็นโค้งปกติตามข้อตกลงเบื้องต้น มีเพียงตัวแปร พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ พฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และความเหงา ที่พบว่ามี การแจกแจงไม่เป็นโค้งปกติ (ผลการทดสอบมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05) โดยพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์มีค่าความเบ้เท่ากับ 1.66 และค่าความโด่งเท่ากับ -2.48 ซึ่งค่าความเบ้เป็นบวก (เบ้ขวา) หมายความว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีคะแนนพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ต่ำกว่าค่าเฉลี่ย และมีค่าความโด่งเป็นลบ คือมีการแจกแจงที่โด่งน้อยกว่าการแจกแจงปกติ พฤติกรรมติดเกมออนไลน์มีค่าความเบ้เท่ากับ 1.25 และค่าความโด่งเท่ากับ -2.22 ซึ่งค่าความเบ้เป็นบวก (เบ้ขวา) หมายความว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีคะแนนพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ต่ำกว่าค่าเฉลี่ย และมีค่าความโด่งเป็นลบ คือมีการแจกแจงที่โด่งน้อยกว่าการแจกแจงปกติ และความเหงามีค่าความเบ้เท่ากับ 1.26 และค่าความโด่งเท่ากับ -2.44 ซึ่งค่าความเบ้เป็นบวก (เบ้ขวา) หมายความว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีคะแนนความเหงาต่ำกว่าค่าเฉลี่ย และมีค่าความโด่งเป็นลบ

## 2.2 การตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร

ในการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร ผู้วิจัยได้ตรวจสอบความสัมพันธ์เชิงเส้นตรง โดยใช้การตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสองตัว (Bivariate relationship) ด้วยการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน (Pearson Product Moment Correlation Coefficient) ดังตาราง 6

ตาราง 6 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสังเกตที่ใช้ในการศึกษา

ตัวแปร	ตัวแปร													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1. พฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม	1													
2. พฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์	-.38**	1												
3. พฤติกรรมติดเกมออนไลน์	-.41**	.50**	1											
4. การควบคุมตน	.47**	-.41**	-.42**	1										
5. ความเหงา	-.27**	.30**	.31**	-.49**	1									
6. การเห็นคุณค่าในตนเอง	.32**	-.12**	-.23**	.22**	-.44**	1								
7.จิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา	.26**	-.02	-.11**	.10**	-.03	.26**	1							
8. กิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน	.31**	.09**	-.06**	-.02	.05	.29**	.37**	1						
9.อิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ต	.46**	-.35**	-.54**	.48**	-.33**	.29**	.38**	.28**	1					
10.การควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว	.12**	-.04	-.03	.07*	-.05	.09**	.35**	.26**	.25**	1				
11.แบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ	.32**	-.32**	-.27**	.36**	-.31**	.23**	.20**	.10**	.44**	.28**	1			
12. ความสัมพันธ์ระหว่างบิดามารดา	.24**	-.21**	-.21**	.28**	-.35**	.30**	.13**	.14**	.35**	.18**	.36**	1		
13.ความสัมพันธ์ระหว่างเยาวชนกับบิดามารดา	.33**	-.33**	-.33**	.45**	-.54**	.33**	.11**	.01	.42**	.11**	.39**	.60**	1	

\*\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01;

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 6 ผลการตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสังเกตที่ศึกษา พบว่า มีทั้งค่าความสัมพันธ์เชิงบวกและลบ มีค่าสหสัมพันธ์ระหว่าง  $-.02$  ถึง  $.60$  เมื่อพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พบว่า ตัวแปรพฤติกรรมการติดสนทนาออนไลน์มีความสัมพันธ์ทางลบมากที่สุดกับตัวแปรการควบคุมตน ( $r = -.41$ ) รองลงมาคือ อิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม ( $r = -.35$ ) และมีความสัมพันธ์ทางบวกมากที่สุดกับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ ( $r = .50$ ) รองลงมาคือตัวแปรความเหงา ( $r = .30$ ) และตัวแปรพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์ทางลบมากที่สุดกับตัวแปรอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม ( $r = -.54$ ) รองลงมาคือ การควบคุมตน ( $r = -.42$ ) และมีความสัมพันธ์ทางบวกมากที่สุดกับตัวแปรพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ ( $r = .49$ ) รองลงมาคือ ตัวแปรความเหงา ( $r = .31$ ) ตัวแปรพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม มีความสัมพันธ์ทางบวกมากที่สุดกับตัวแปรการควบคุมตน ( $r = .47$ ) รองลงมาคือ อิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ต ( $r = .46$ ) และมีความสัมพันธ์ทางลบมากที่สุดกับตัวแปรพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ ( $r = -.41$ ) รองลงมาคือ พฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ ( $r = -.38$ )

เมื่อพิจารณาถึงความเหมาะสมของข้อมูลที่น่าไปใช้ในการวิเคราะห์แบบจำลองโครงสร้าง ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุพบว่าค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรไม่ควรมีค่าสูงมากกว่า .85 ซึ่งจะ ทำให้เกิดปัญหาภาวะร่วมเส้นตรง (Multicollinearity) (Kline. 2005: 56) ดังนั้นกล่าวได้ว่าตัวแปร ที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้มีความเหมาะสมที่จะนำมาวิเคราะห์แบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิง สาเหตุ

### ตอนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลตามสมมุติฐานการวิจัย

สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลตามกรอบแนวคิดและสมมุติฐาน ใน การวิจัยเป็นอันดับแรก และเมื่อพบว่าแบบจำลองไม่สอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ก็ได้ดำเนินการ ปรับแบบจำลอง โดยในการปรับแบบจำลองครั้งนี้ได้ดำเนินการปรับบนพื้นฐานความสมเหตุสมผล ตาม แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้องและดัชนีการปรับ(Modification indices) จากผลการวิเคราะห์ มาเป็นข้อมูลประกอบในการปรับแบบจำลอง ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ดังนี้

#### 1. การทดสอบความสอดคล้องของแบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของ พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

ผลจากการทดสอบความสอดคล้องของแบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของ พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตตามกรอบแนวคิดและสมมุติฐานการวิจัย สำหรับการศึกษาระดับปริญญาโทและ ผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยนำทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมมาเป็นกรอบใน การศึกษา เนื่องจากทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม ได้อธิบายสาเหตุของพฤติกรรมว่าเกิดจากปัจจัย ภายในตัวบุคคลและ ปัจจัยสภาพแวดล้อม ซึ่งถือได้ว่าเป็น การวิเคราะห์พฤติกรรมที่มุ่งศึกษาสาเหตุ ของพฤติกรรมทั้งจากภายใน(ปัจจัยภายในตัวบุคคล) และภายนอก (ปัจจัยสภาพแวดล้อม) ซึ่งมีความ สอดคล้องกับการศึกษาพฤติกรรมมนุษย์ตามแนวพฤติกรรมศาสตร์ ดังนั้นผู้วิจัยจึงศึกษาตัวแปรเชิงเหตุ และผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ดังนี้

1) ตัวแปรที่เป็นสาเหตุภายนอก ซึ่งเป็นสาเหตุทางด้านสภาพแวดล้อม(Environment) โดยจากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยพบตัวแปรเชิงเหตุที่เกี่ยวข้องได้แก่ สัมพันธภาพ ในครอบครัว การควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว และการเป็นแบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ กิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน และอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม

2) ตัวแปรสาเหตุภายใน ซึ่งเป็นสาเหตุส่วนบุคคล (Personal) โดยจากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบตัวแปรเชิงเหตุที่เกี่ยวข้องได้แก่ การควบคุมตน การเห็นคุณค่า ในตนเอง ความเหงา และ จิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา

3) ตัวแปรผลกระทบจากพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต คือ พฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม

สำหรับผลการวิเคราะห์แบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของปัจจัยเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตตามรูปแบบโครงสร้างความสัมพันธ์เริ่มแรก (ตามสมมติฐาน) ดังตาราง 7

ตาราง 7 ค่าสถิติทดสอบความสอดคล้องของแบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงเหตุผลของปัจจัยเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (ตามสมมติฐาน)

รูปแบบโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงเหตุผล	$\chi^2$	df	p-value	GFI	RMSEA	CFI	SRMR	CN
เกณฑ์ที่ใช้พิจารณา	ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ		>.05	>.95	<.06	>.95	<.05	$\geq 200$
โมเดลตามสมมติฐาน	187.71	11	0.00	.98	.12	.98	.03	152

ผลการวิเคราะห์แบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของปัจจัยเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตตามโมเดลสมมติฐานการวิจัยพบว่า มีค่าสถิติไคสแควร์ ( $\chi^2$ ) เท่ากับ 187.71 , df = 11, p-value = .00; ค่า GFI = .98; ค่า RMSEA = .12; ค่า CFI = .98; ค่า SRMR = .03; ค่า CN = 152 เมื่อพิจารณาค่าสถิติตามเกณฑ์ที่ใช้ในการพิจารณาความสอดคล้องโดยรวม แสดงให้เห็นว่าแบบจำลองตามสมมติฐานไม่สอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์

ในการที่แบบจำลองไม่สอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โจเรสกอร์คและซอร์บอม (Jöreskog; & Sorbom. 1989: 251-253) อธิบายว่าแบบจำลองเริ่มแรกอาจไม่สอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ในการปรับแบบจำลองให้สอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ต้องเป็นไปตามแนวทางของทฤษฎีและมีความเที่ยงตรง ในการวิเคราะห์แบบจำลองเพื่อค้นหาแบบจำลองที่สอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ สามารถพิจารณาจากค่าที่ (t) ซึ่งเป็นอิทธิพลของตัวแปรที่มีนัยสำคัญทางสถิติ เมื่อค่าที่มากกว่า หรือเท่ากับ 1.96 และการพิจารณาความสอดคล้องโดยรวม (Overall fit) ซึ่งได้เสนอเกณฑ์การพิจารณาในบทที่ 3 ดังนั้นในการปรับแบบจำลองผู้วิจัยจึงพิจารณาความเป็นไปได้ในทางทฤษฎี และผลการวิจัยเพื่อให้สามารถอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรได้อย่างสมเหตุสมผล

ในการปรับแบบจำลองผู้วิจัยได้ดำเนินการปรับโดยเริ่มจากตัดเส้นอิทธิพลที่ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติออกจากแบบจำลอง ได้แก่ เส้นอิทธิพลของจิตสำนึกในการบริโภคข้อมูลข่าวสารด้วยปัญญา กิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน สัมพันธภาพในครอบครัว และการได้รับแบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อที่ส่งไปพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ เส้นอิทธิพลของความเหงา การเห็นคุณค่าในตนเอง จิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา การควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว และสัมพันธภาพในครอบครัว ที่ส่งไปยังพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และเส้นอิทธิพลของความเหงา กิจกรรมเหมาะสมที่

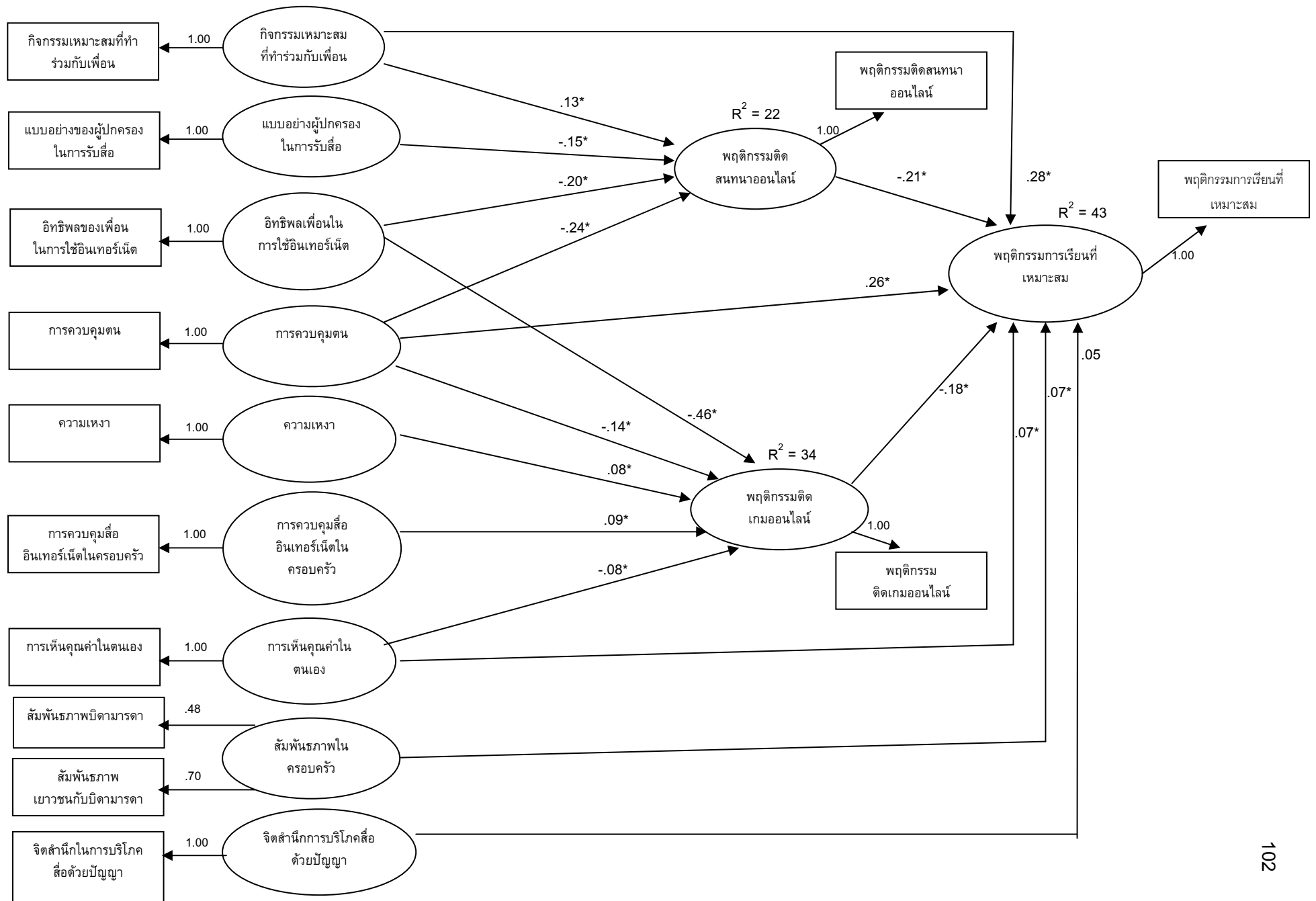
ทำร่วมกับเพื่อน อิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม และการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ต ในครอบครัวที่ส่งไปยังพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม มีเพียงตัวแปรจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วย ปัญหาเท่านั้น ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ที่ผู้วิจัยยังคงไว้ในแบบจำลอง นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ผ่อนคลายข้อตกลงเบื้องต้นโดยยอมให้ความคลาดเคลื่อนของตัวแปรสัมพันธ์กันได้ ผลการวิเคราะห์แบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของปัจจัยเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตที่ปรับแล้ว ปรากฏดังตาราง 8

ตาราง 8 ค่าสถิติทดสอบความสอดคล้องของแบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของปัจจัยเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (หลังปรับแบบจำลอง)

รูปแบบโครงสร้าง ความสัมพันธ์เชิงเหตุผล	$\chi^2$	df	p-value	GFI	RMSEA	CFI	SRMR	CN
เกณฑ์ที่ใช้พิจารณา	ไม่มีนัยสำคัญ ทางสถิติ		>.05	>.95	<.06	>.95	<.05	$\geq 200$
โมเดลที่ปรับแล้ว	22.87	16	0.12	1	.02	1	.01	1,608

ตาราง 8 เมื่อพิจารณาผลการวิเคราะห์แบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของปัจจัยเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตที่ปรับใหม่พบว่า มีค่าสถิติไคสแควร์ ( $\chi^2$ ) เท่ากับ 22.70, df =16, p-value = .12; ค่า GFI = 1; ค่า RMSEA = .02; ค่า CFI = 1; ค่า SRMR = .01; ค่า CN = 1,608 ซึ่งค่าสถิติทุกค่าผ่านเกณฑ์ที่ใช้พิจารณา จึงอาจกล่าวได้ว่าแบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของปัจจัยเหตุและผลของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตที่ปรับใหม่มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์มากขึ้น ซึ่งหมายความว่าแบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของปัจจัยเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตที่ปรับใหม่สามารถนำมาอธิบายพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตได้ดีขึ้น ดังภาพประกอบ 5





ภาพประกอบ 4 ผลการประมาณค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลมาตรฐานแบบจำลองความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของปัจจัยเหตุและผลของพฤติกรรมติตอินเทอร์เน็ต



ตาราง 9 คะแนนมาตรฐานผลการวิเคราะห์อิทธิพลทางตรง อิทธิพลทางอ้อม และอิทธิพลรวมของตัวแปรสาเหตุที่ส่งผลต่อตัวแปรผล และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เชิงพหุคูณกำลังสองของตัวแปร (Squared Multiple Correlation:  $R^2$ )

ตัวแปรสาเหตุ	ตัวแปรผล								
	พฤติกรรมติตสนทนาออนไลน์			พฤติกรรมติตเกมออนไลน์			พฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม		
	อิทธิพล			อิทธิพล			อิทธิพล		
	ทางตรง	ทางอ้อม	รวม	ทางตรง	ทางอ้อม	รวม	ทางตรง	ทางอ้อม	รวม
การควบคุมตน	-.24*	-	-.24*	-.14*	-	-.14*	.26*	.08*	.34*
ความเหงา	-	-	-	.08*	-	.08*	-	-.01*	-.01*
การเห็นคุณค่าในตนเอง	-	-	-	-.08*	-	-.08*	.07*	.01*	.08*
จิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา	-	-	-	-	-	-	.05	-	.05
กิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน	.13*	-	.13*	-	-	-	.28*	-.03*	.25*
อิทธิพลของเพื่อนในการใช้	-.20*	-	-.20*	-.46*	-	-.46*	-	.13*	.13*
อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม	-	-	-	-	-	-	-	-	-
สัมพันธภาพในครอบครัว	-	-	-	-	-	-	.07*	-	.07*
การควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว	-	-	-	.09*	-	.09*	-	-.02*	-.02*
แบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ	-.15*	-	-.15*	-	-	-	-	.03*	.03*
พฤติกรรมติตสนทนาออนไลน์	-	-	-	-	-	-	-.21*	-	-.21*
พฤติกรรมติตเกมออนไลน์	-	-	-	-	-	-	-.18*	-	-.18*
$R^2$	22			34			43		

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 9 เมื่อพิจารณาอิทธิพลทางตรง และทางอ้อมของตัวแปรสาเหตุต่อตัวแปรพฤติกรรมติตสนทนาออนไลน์ พฤติกรรมติตเกมออนไลน์ และพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม พบว่าตัวแปรในกลุ่มปัจจัยสภาพแวดล้อมด้านครอบครัวที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติตสนทนาออนไลน์ คือ แบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ โดยพบว่าพฤติกรรมติตสนทนาออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางลบโดยตรงจากแบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล -.15) ปัจจัยสภาพแวดล้อมด้านกลุ่มเพื่อนที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติตสนทนาออนไลน์มากที่สุด คือ อิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม รองลงมาคือ กิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน โดยพบว่าพฤติกรรมติตสนทนาออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางลบโดยตรงจากอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล -.20) และได้รับอิทธิพลทางบวกโดยตรงจากกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล .13) สำหรับตัวแปรในกลุ่มปัจจัยภายในบุคคลที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติตสนทนา

ออนไลน์ คือ การควบคุมตน โดยพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางลบโดยตรงจากการควบคุมตน (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล -.24) ซึ่งตัวแปรทั้งหมดร่วมกันสามารถอธิบายพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ได้ร้อยละ 22

เมื่อพิจารณาพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ พบว่าตัวแปรในกลุ่มปัจจัยสภาพแวดล้อมด้านครอบครัว และปัจจัยสภาพแวดล้อมด้านกลุ่มเพื่อนที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ คือ การควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว และอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม โดยพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางลบโดยตรงจากอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล -.46) และได้รับอิทธิพลทางบวกโดยตรงจากการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล .09) สำหรับตัวแปรในกลุ่มปัจจัยภายในบุคคลที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์มากที่สุด คือ การควบคุมตน รองลงมา คือ การเห็นคุณค่าในตนเอง และความเหงา โดยพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางลบโดยตรงจากการควบคุมตน (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล -.14) การเห็นคุณค่าในตนเอง (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล -.08) และได้รับอิทธิพลทางบวกโดยตรงจากความเหงา (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล .08) ซึ่งตัวแปรทั้งหมดร่วมกันสามารถอธิบายพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ได้ร้อยละ 34

สรุปว่าจากการพิจารณาอิทธิพลทางตรงของตัวแปรสาเหตุต่อตัวแปรพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์และเกมออนไลน์พบว่าพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ได้รับอิทธิพลจากตัวแปรการควบคุมตนมากที่สุด รองลงมา คือ อิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม และพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ได้รับอิทธิพลจากตัวแปรอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมมากที่สุด รองลงมา คือ การควบคุมตน ซึ่งหมายความว่า หากนักเรียนเป็นผู้ที่มีการควบคุมตนสูง หรือได้รับอิทธิพลจากเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมมากเท่าใดก็จะส่งผลดีต่อการที่นักเรียนจะเป็นผู้มีพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์และเกมออนไลน์น้อยลง

สำหรับพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม เมื่อพิจารณาอิทธิพลทางตรงและทางอ้อมพบว่าพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางลบโดยตรงจากพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลรวม -.21) และพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลรวม -.18) ตัวแปรในกลุ่มปัจจัยสภาพแวดล้อมด้านครอบครัวที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมมากที่สุด คือ สัมพันธภาพในครอบครัว (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลรวม .07) รองลงมาคือ แบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลรวม .03) และการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลรวม -.02) โดยพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางบวกโดยตรงจากสัมพันธภาพในครอบครัว ได้รับอิทธิพลทางบวกโดยอ้อมจากแบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อโดยผ่านพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และได้รับอิทธิพลทางลบโดยอ้อมจากการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัวโดยผ่านพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ ตัวแปรในกลุ่มปัจจัยสภาพแวดล้อมด้านกลุ่มเพื่อนที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมมากที่สุด คือ กิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลรวม .25) รองลงมาคือ อิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลรวม .13)

โดยพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางบวกโดยตรงจากกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน ได้รับอิทธิพลทางลบโดยอ้อมจากกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อนผ่านพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และได้รับอิทธิพลทางบวกโดยอ้อมจากอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างเหมาะสมผ่านพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์และเกมออนไลน์

ตัวแปรในกลุ่มปัจจัยภายในบุคคลที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมมากที่สุด คือ การควบคุมตน (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลรวม .34) รองลงมาคือ การเห็นคุณค่าในตนเอง (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลรวม .08) และความเหงา (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลรวม -.01) โดยพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางบวกโดยตรงจากการควบคุมตน และการเห็นคุณค่าในตนเอง ได้รับอิทธิพลทางบวกโดยอ้อมจากการควบคุมตนผ่านพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และเกมออนไลน์ ได้รับอิทธิพลทางบวกโดยอ้อมจากการเห็นคุณค่าในตนเองผ่านพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ และได้รับอิทธิพลทางลบโดยอ้อมจากความเหงาผ่านพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ ทั้งนี้ตัวแปรในกลุ่มปัจจัยสภาพแวดล้อมด้านครอบครัว ปัจจัยสภาพแวดล้อมด้านกลุ่มเพื่อน ปัจจัยภายในบุคคล พฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และเกมออนไลน์ทั้งหมดรวมกันสามารถอธิบายพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม ได้ร้อยละ 43

สรุปว่าจากการพิจารณาอิทธิพลทางตรงและทางอ้อมของตัวแปรสาเหตุต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมพบว่า พฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางบวกจากกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อนมากที่สุด รองลงมาคือ การควบคุมตน และได้รับอิทธิพลทางลบจากพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์มากที่สุด รองลงมา คือ พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ ซึ่งหมายความว่า นักเรียนที่มีพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ เกมออนไลน์มากเพียงใด ย่อมส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนอย่างเหมาะสมน้อยลงเท่านั้น และหากนักเรียนมีการเข้าร่วมกิจกรรมเหมาะสมที่ทำกับเพื่อนมาก หรือ นักเรียนเป็นผู้มีการควบคุมตนสูง ย่อมส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนอย่างเหมาะสมมากขึ้น

#### ตอนที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติม

**1. การเปรียบเทียบแบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของปัจจัยเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนกลุ่มที่มีจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญาสูงและนักเรียนกลุ่มที่มีจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญาต่ำ**

จากแบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของปัจจัยเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ในภาพประกอบ 4 พบว่าจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญาไม่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ และพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาเพิ่มเติมโดยทดสอบว่าจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญาเป็นตัวแปรปรับ (Moderator Variables) ที่จะทำให้อิทธิพลระหว่างปัจจัยเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตในแบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เปลี่ยนแปลงไปหรือไม่ โดยผู้วิจัยได้แบ่งนักเรียนออกเป็นสองกลุ่มคือ กลุ่มสูงเป็นนักเรียนที่มีจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญาสูง และกลุ่มต่ำเป็นนักเรียนที่มีจิตสำนึก

ในการบริโภคสื่อด้วยปัญญาต่ำ ทั้งนี้ผู้วิจัยนำแบบจำลองความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของปัจจัยเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตที่มีความกลมกลืน ซึ่งได้จากการวิเคราะห์ในช่วงแรกมาเป็นแบบจำลองตั้งต้นและทำการวิเคราะห์แบบจำลองของทั้งสองกลุ่มพร้อมกัน โดยมีขั้นตอนการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์โดยกำหนดให้ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรในแบบจำลองของทั้งสองกลุ่มเป็นอิสระจากกัน คือ ไม่มีการกำหนดเงื่อนไขให้แบบจำลอง ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรของทั้งสองกลุ่มมีความเท่าเทียมกัน ดังนั้นหากวิเคราะห์แล้วพบว่าแบบจำลองในภาพรวมกลมกลืนกับข้อมูล แสดงว่าโครงสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรของทั้งสองกลุ่มเหมือนกัน แต่อาจต่างกันในขนาดของความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร

ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์เพื่อทดสอบว่าอิทธิพลระหว่างตัวแปรภายในที่มีต่อตัวแปรภายในทุกอิทธิพลของทั้งสองกลุ่มเท่ากันหรือไม่ โดยกำหนดให้อิทธิพลระหว่างตัวแปรภายในที่มีต่อตัวแปรภายในทุกอิทธิพลของทั้งสองกลุ่มเท่ากัน ถ้าผลต่างไคสแควร์ ( $\chi^2_{diff}$ ) ระหว่างแบบจำลองในขั้นที่หนึ่ง กับขั้นที่สองมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ที่ผลต่างองศาความเป็นอิสระ (Degree of Freedom) แสดงว่ามีอิทธิพลระหว่างตัวแปรภายในที่มีต่อตัวแปรภายในอย่างน้อย 1 คู่ ในแบบจำลองระหว่างนักเรียนกลุ่มที่มีจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญาสูง และนักเรียนกลุ่มที่มีจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญาต่ำแตกต่างกัน ซึ่งหากพบผลก็จะทำการวิเคราะห์ในลำดับต่อไป คือ การวิเคราะห์เพื่อค้นหาว่าอิทธิพลระหว่างตัวแปรภายในที่มีต่อตัวแปรภายในใดบ้างที่แตกต่างกันระหว่างแบบจำลองของทั้งสองกลุ่ม แต่ถ้าผลต่างไคสแควร์ ( $\chi^2_{diff}$ ) ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ก็แสดงว่าอิทธิพลระหว่างตัวแปรภายในที่มีต่อตัวแปรภายในทุกอิทธิพลในแบบจำลองระหว่างสองกลุ่มเท่ากัน

ขั้นที่ 3 การวิเคราะห์เพื่อทดสอบอิทธิพลระหว่างตัวแปรภายนอกที่มีต่อตัวแปรภายในทุกอิทธิพลของทั้งสองกลุ่มเท่ากันหรือไม่ โดยนำผลการทดสอบในขั้นที่สองมาเป็นแบบจำลองตั้งต้น และกำหนดเงื่อนไขเพิ่มเติม ให้ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรภายนอกทุกความสัมพันธ์ของทั้งสองกลุ่มเท่ากัน ถ้าผลต่างไคสแควร์ ( $\chi^2_{diff}$ ) ระหว่างแบบจำลองในขั้นที่สอง กับขั้นที่สามมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ที่ผลต่างองศาความเป็นอิสระ (Degree of Freedom) แสดงว่ามีความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรภายนอกอย่างน้อย 1 คู่ในแบบจำลองระหว่างนักเรียนกลุ่มที่มีจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญาสูงและนักเรียนกลุ่มที่มีจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญาต่ำแตกต่างกัน ซึ่งหากพบผลก็จะวิเคราะห์ต่อไปเพื่อค้นหาว่าความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรภายนอกใดบ้างที่แตกต่างกันระหว่างแบบจำลองของทั้งสองกลุ่ม แต่ถ้าผลต่างไคสแควร์ ( $\chi^2_{diff}$ ) ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ก็แสดงว่าอิทธิพลระหว่างตัวแปรภายนอกที่มีต่อตัวแปรภายในทุกคู่ในแบบจำลองระหว่างสองกลุ่มเท่ากัน

สำหรับการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบแบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของปัจจัยเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนกลุ่มที่มีจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญาสูงและนักเรียนกลุ่มที่มีจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญาต่ำ ดังตาราง 10

ตาราง 10 ผลการวิเคราะห์ความเท่าเทียมกันของแบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มนักเรียนที่มีจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญาสูงและกลุ่มนักเรียนที่มีจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญาต่ำ

	$\chi^2$	df	CFI	GFI	RMSEA	$\Delta \chi^2$	$\Delta$ df	p-value
1. H <sub>Form</sub>	121.48	69	0.99	0.98	0.03			
2. H <sub><math>\beta</math></sub>	124.85	71	0.99	0.98	0.03	3.37	2	.19
3. H <sub><math>\beta\Gamma</math></sub>	147.44	84	0.98	0.97	0.03	22.59	13	.05

H<sub>Form</sub> = ชั้นที่ 1 ไม่มีการกำหนดเงื่อนไข ให้แบบจำลองเหมือนกันระหว่างกลุ่ม

H <sub>$\beta$</sub>  = ชั้นที่ 2 จากแบบจำลองชั้นที่ 1 และเพิ่มเงื่อนไขให้อิทธิพลระหว่างตัวแปรภายในที่มีต่อตัวแปรภายในเท่านั้น

H <sub>$\beta\Gamma$</sub>  = ชั้นที่ 3 จากแบบจำลองชั้นที่ 2 และเพิ่มเงื่อนไขให้ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรภายนอกเท่านั้น

จากตาราง 10 แสดงผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความเท่าเทียมกันของแบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มนักเรียนที่มีจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญาสูงและต่ำ ในชั้นที่หนึ่ง คือ การวิเคราะห์โดยไม่มีการกำหนดเงื่อนไขให้แบบจำลองของทั้งสองกลุ่มเท่ากัน พบว่าดัชนีความกลมกลืนของโมเดลกับข้อมูลเชิงประจักษ์เกือบทุกดัชนีบ่งบอกว่า แบบจำลองมีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ แสดงว่าโครงสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรในแบบจำลองของทั้งสองกลุ่มเหมือนกัน แต่อาจแตกต่างกันที่ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร

ในชั้นที่สอง คือการวิเคราะห์เพื่อทดสอบว่าอิทธิพลระหว่างตัวแปรแฝงภายในที่มีต่อตัวแปรแฝงภายในทุกอิทธิพลในแบบจำลองระหว่างกลุ่มนักเรียนที่มีจิตสำนึกในการบริโภคด้วยปัญญาสูงและกลุ่มนักเรียนที่มีจิตสำนึกในการบริโภคด้วยปัญญาต่ำเท่ากัน พบว่า ผลต่างไคสแควร์ระหว่างแบบจำลองในชั้นที่สองและชั้นที่หนึ่ง ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $\chi^2_{diff} = 3.37$ , df = 2, p-value = .19) แสดงว่า อิทธิพลระหว่างตัวแปรแฝงภายในที่มีต่อตัวแปรแฝงภายในทุกอิทธิพลในแบบจำลองระหว่างกลุ่มนักเรียนที่มีจิตสำนึกในการบริโภคด้วยปัญญาสูงและนักเรียนกลุ่มที่มีจิตสำนึกในการบริโภคด้วยปัญญาต่ำไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ

และในชั้นสุดท้าย คือ การวิเคราะห์เพื่อทดสอบว่าอิทธิพลระหว่างตัวแปรแฝงภายนอกทุกความสัมพันธ์ในแบบจำลองระหว่างกลุ่มนักเรียนที่มีจิตสำนึกในการบริโภคด้วยปัญญาสูงและกลุ่มนักเรียนที่มีจิตสำนึกในการบริโภคด้วยปัญญาต่ำเท่ากัน พบว่า ผลต่างไคสแควร์ระหว่างแบบจำลองในชั้นที่สามและชั้นที่สอง ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $\chi^2_{diff} = 22.59$ , df = 13, p-value = .05) แสดงว่า อิทธิพลระหว่างตัวแปรแฝงภายนอกทุกความสัมพันธ์ในแบบจำลองระหว่างกลุ่มนักเรียนที่มีจิตสำนึกในการบริโภคด้วยปัญญาสูงและนักเรียนกลุ่มที่มีจิตสำนึกในการบริโภคด้วยปัญญาต่ำไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ

จากผลการวิเคราะห์สรุปได้ว่า รูปแบบของแบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกลุ่มที่มีจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญาสูง และนักเรียนกลุ่มที่มีจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญาต่ำไม่แตกต่างกัน และค่าอิทธิพลระหว่างตัวแปรภายนอกที่มีต่อตัวแปรภายในและค่าอิทธิพลระหว่างตัวแปรภายในที่มีต่อตัวแปรภายในในแบบจำลองของทั้งสองกลุ่มไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ

## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อทดสอบแบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของปัจจัยเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะดังต่อไปนี้

1. เพื่อศึกษาอิทธิพลของปัจจัยสภาพแวดล้อมด้านครอบครัว (สัมพันธ์ภาพในครอบครัว แบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ การควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว) และปัจจัยสภาพแวดล้อมด้านกลุ่มเพื่อน (อิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม และกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน) ว่าส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมหรือไม่ อย่างไร
2. เพื่อศึกษาอิทธิพลของปัจจัยภายในบุคคล (การเห็นคุณค่าในตนเอง การควบคุมตน ความเหงา และจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา) ว่าส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมหรือไม่ อย่างไร
3. เพื่อศึกษาอิทธิพลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ว่าส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมหรือไม่ อย่างไร

#### กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาช่วงชั้นที่ 3 (ม.1-ม.3) ที่ใช้อินเทอร์เน็ต ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2552 เขตการศึกษา 1, 2 และ 3 ซึ่งใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multistage random sampling) ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 1,248 คน

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองและประสานกับผู้เกี่ยวข้องทางโรงเรียนเป็นผู้เก็บรวบรวมให้ โดยใช้เครื่องมือในการวิจัยจำนวน 13 ชุด ประกอบด้วย ชุดที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบ และข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต ชุดที่ 2 -13 เป็นแบบวัดเกี่ยวกับตัวแปรที่ศึกษา รายละเอียดดังต่อไปนี้ แบบวัดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ แบบวัดพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ แบบวัดพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม แบบวัดการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว แบบวัดแบบอย่างของผู้ปกครอง ในการรับสื่อ แบบวัดสัมพันธ์ภาพในครอบครัว แบบวัดอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม แบบวัดกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน แบบวัดการควบคุมตน แบบวัดความเหงาแบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเอง และแบบวัดจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา โดยแบบวัดต่าง ๆ มีค่าความเชื่อมั่นระหว่าง .750 - .949

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้แบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น เพื่อทราบลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง และลักษณะการแจกแจงของตัวแปร โดยใช้ค่าสถิติพื้นฐานได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าความเบ้ ค่าความโด่ง ค่าสหสัมพันธ์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Windows version 16.0 และ การวิเคราะห์แบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุแบบมีตัวแปรแฝง (Structural equation models for latent variable) เพื่อตรวจสอบความกลมกลืนของแบบจำลองสมมติฐานเชิงทฤษฎีกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ใช้โปรแกรม LISREL Version 8.52 (Jöreskog; & Sörbom. 1993) ประมาณค่าพารามิเตอร์โดยวิธี ML (Maximum likelihood estimates )

### การสรุปผลการวิจัย

สำหรับการศึกษาปัจจัยเชิงเหตุและผลของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยนำทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมมาเป็นกรอบในการศึกษา เนื่องจากทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมอธิบายสาเหตุของพฤติกรรมว่าเกิดจากปัจจัยภายในตัวบุคคลและปัจจัยสภาพแวดล้อม ซึ่งถือได้ว่าเป็น การวิเคราะห์พฤติกรรมที่มุ่งศึกษาสาเหตุของพฤติกรรมทั้งจากภายใน (ปัจจัยภายในตัวบุคคล) และภายนอก (ปัจจัยสภาพแวดล้อม) ซึ่งมีความสอดคล้องกับการศึกษาพฤติกรรมมนุษย์ ตามแนวพฤติกรรมศาสตร์ นอกจากนี้ผู้วิจัยนำแนวคิดอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องมาร่วมในการอธิบายพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ซึ่งได้แก่ แนวคิดการถ่ายทอดทางสังคม แนวคิดการเห็นคุณค่าในตนเอง แนวคิดความว่าเหว่ แนวคิดจิตสำนึก และแนวคิดการควบคุมตน ตลอดจนผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต โดยตัวแปรที่เป็นสาเหตุภายนอก ซึ่งเป็นสาเหตุทางด้านสภาพแวดล้อม (Environment) โดยจากการศึกษาแนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบตัวแปรเชิงเหตุที่เกี่ยวข้องได้แก่ สัมพันธภาพในครอบครัว การควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว และแบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ กิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน และอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม และตัวแปรสาเหตุภายใน ซึ่งเป็นสาเหตุส่วนบุคคล (Personal) โดยจากการศึกษาแนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบตัวแปรเชิงเหตุที่เกี่ยวข้องได้แก่ การเห็นคุณค่าในตนเอง การควบคุมตน จิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา และความเหงา สำหรับผลกระทบที่เกิดจากการติดอินเทอร์เน็ต ศึกษาตัวแปรพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม ได้ผลการวิจัยดังนี้



1. แบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตหลังจากการปรับแบบจำลองแล้ว พบว่า มีค่าการทดสอบความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ยอมรับได้ทุกค่า โดยมีค่าสถิติไคสแควร์ ( $\chi^2$ ) เท่ากับ 22.70, df =16, p-value = .12; ค่า GFI = 1; ค่า RMSEA = .02; ค่า CFI = 1; ค่า SRMR = .01; ค่า CN = 1,608 ซึ่งค่าสถิติทุกค่าผ่านเกณฑ์ที่ใช้พิจารณาจึงอาจกล่าวได้ว่าแบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์

2. พฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์พบว่า ตัวแปรในกลุ่มปัจจัยสภาพแวดล้อมด้านครอบครัว และปัจจัยสภาพแวดล้อมด้านกลุ่มเพื่อนที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ คือ แบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ อิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม และกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน โดยพบว่าพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางลบโดยตรงจากแบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อและอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม และพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางบวกโดยตรงจากกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน สำหรับตัวแปรในกลุ่มปัจจัยภายในบุคคลที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ คือ การควบคุมตน โดยพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางลบโดยตรงจากการควบคุมตน ซึ่งตัวแปรทั้งหมดร่วมกันสามารถอธิบายพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ได้ร้อยละ 22 ทั้งนี้พฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ได้รับอิทธิพลจากตัวแปรการควบคุมตนมากที่สุด รองลงมา คือ อิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม

3. พฤติกรรมติดเกมออนไลน์พบว่า ตัวแปรในกลุ่มปัจจัยสภาพแวดล้อมด้านครอบครัว และปัจจัยสภาพแวดล้อมด้านกลุ่มเพื่อนที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ คือ การควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว และอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม โดยพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางลบโดยตรงจากอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม และพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางบวกโดยตรงจากการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว สำหรับตัวแปรในกลุ่มปัจจัยภายในบุคคลที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ คือ การควบคุมตน การเห็นคุณค่าในตนเอง และความเหงา โดยพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางลบโดยตรงจากการควบคุมตนและการเห็นคุณค่าในตนเอง และพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางบวกโดยตรงจากความเหงา ซึ่งตัวแปรทั้งหมดร่วมกันสามารถอธิบายพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ ได้ร้อยละ 34 ทั้งนี้พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ได้รับอิทธิพลจากตัวแปรอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมมากที่สุด รองลงมา คือ การควบคุมตน

4. พฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมพบว่า ตัวแปรในกลุ่มปัจจัยสภาพแวดล้อมด้านครอบครัวที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม คือ สัมพันธภาพในครอบครัว การควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว และแบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ โดยพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางบวกโดยตรงจากสัมพันธภาพในครอบครัว และได้รับอิทธิพลทางบวกโดยอ้อมจากแบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อโดยผ่านพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และเกมออนไลน์ พฤติกรรมการเรียนรู้ที่

เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางลบโดยอ้อมจากการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัวโดยผ่านพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ตัวแปรในกลุ่มปัจจัยสภาพแวดล้อมด้านกลุ่มเพื่อนที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม คือ กิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน และอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม โดยพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางบวกโดยตรงจากกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน พฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางลบโดยอ้อมจากกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อนผ่านพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางบวกโดยอ้อมจากอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมผ่านพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์และเกมออนไลน์

ตัวแปรในกลุ่มปัจจัยภายในบุคคลที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม คือ การควบคุมตน ความเหงา และการเห็นคุณค่าในตนเอง โดยพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางบวกโดยตรงจากการควบคุมตนและการเห็นคุณค่าในตนเอง พฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางบวกโดยอ้อมจากการควบคุมตนผ่านพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และเกมออนไลน์ พฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางบวกโดยอ้อมจากการเห็นคุณค่าในตนเองผ่านพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ และพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางลบโดยอ้อมจากความเหงาผ่านพฤติกรรมติดเกมออนไลน์

ตัวแปรพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม คือ พฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และเกมออนไลน์ โดยพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางลบโดยตรงจากพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และเกมออนไลน์ ทั้งนี้ตัวแปรในกลุ่มปัจจัยสภาพแวดล้อมด้านครอบครัว ปัจจัยสภาพแวดล้อมในกลุ่มเพื่อน ปัจจัยภายในบุคคล และพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และเกมออนไลน์ทั้งหมดร่วมกันสามารถอธิบายพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมได้ร้อยละ 43 สำหรับพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางบวกโดยตรงจากกิจกรรมเหมาะสมที่ทำกับเพื่อนมากที่สุด รองลงมาคือ การควบคุมตน และพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางลบโดยตรงจากพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์มากที่สุด รองลงมา คือ พฤติกรรมติดเกมออนไลน์

## การอภิปรายผลตามสมมุติฐาน

**การสรุปและการอภิปรายผลตามสมมุติฐานข้อที่ 1** สมมุติฐานการวิจัย กล่าวว่า “สัมพันธภาพในครอบครัวมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และสัมพันธภาพในครอบครัวมีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม” ผลการวิจัยพบว่าสนับสนุนสมมุติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้เพียงบางส่วน โดยผลที่ได้พบว่า สัมพันธภาพในครอบครัวมีอิทธิพลทางบวกโดยตรงต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมเท่านั้น ไม่พบว่าสัมพันธภาพในครอบครัวมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตอย่างเด่นชัด

ผลที่ได้ชี้ให้เห็นว่าหากนักเรียนมีสัมพันธภาพในครอบครัวดีมากเท่าใด ก็จะส่งผลต่อการที่นักเรียนจะมีพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมมากขึ้น แต่การที่นักเรียนมีสัมพันธภาพในครอบครัวดีอาจไม่ส่งผลต่อการที่นักเรียนจะมีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตน้อยลง

จากการทบทวนผลการวิจัยในต่างประเทศมีงานวิจัยบางส่วนที่พบว่าสัมพันธภาพภายในครอบครัวเป็นตัวแปรสำคัญที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ผลการวิจัยในประเทศเกาหลีพบว่านักเรียนกลุ่มที่ติดอินเทอร์เน็ตและไม่ติดอินเทอร์เน็ตมีสัมพันธภาพในครอบครัวแตกต่างกัน โดยกลุ่มที่ติดอินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์ในครอบครัวทางลบ (Lin; & Tsai. 2002) และสัมพันธภาพภายในครอบครัวเป็นตัวทำนายพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนในประเทศเกาหลีใต้ (Soo; Jae; & Choon. 2008) ส่วนในประเทศไต้หวันพบว่านักเรียนที่ติดอินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์ภายในครอบครัวไม่ดี (Yang; & Tung. 2007)

ในงานวิจัยเรื่องนี้แม้ว่าจะไม่พบผลการวิจัยว่าสัมพันธภาพในครอบครัวมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต แต่พบว่าสัมพันธภาพในครอบครัวมีความสัมพันธ์ทางลบกับพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และการเล่นเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (ค่า  $r = -.38$  และ  $-.30$  ตามลำดับ) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในประเทศไทยของไชยรัตน์ บุตรพรหม (2545) ที่ศึกษาพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร โดยศึกษาเฉพาะวัยรุ่นที่เข้ามาใช้บริการอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการสนทนาออนไลน์ จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ การค้นหาข้อมูลผ่านทางเว็บไซต์ต่าง ๆ และการเล่นเกมออนไลน์ในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่และห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ในสถานศึกษาของรัฐและเอกชน จำนวน 300 คน เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาและอุดมศึกษา งานวิจัยนี้ได้ศึกษาปัจจัยด้านลักษณะประชากร ครอบครัว และบุคลิกภาพที่มีต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น โดยตัวแปรที่ศึกษาในปัจจัยด้านต่าง ๆ มีดังนี้ เพศ ระดับการศึกษา รายได้ต่อเดือน รายได้รวมของครอบครัว สถานภาพสมรสของบิดามารดา สัมพันธภาพในครอบครัว บุคลิกภาพด้านพฤติกรรม และบุคลิกภาพด้านอารมณ์ ผลการวิจัยพบว่ามีเพียงตัวแปรบุคลิกภาพด้านอารมณ์ เพศ และระดับการศึกษาเท่านั้นที่เป็นตัวทำนายพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ไม่พบความสัมพันธ์ภายในครอบครัวเป็นตัวทำนายพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต

ทั้งนี้ผลดังกล่าวสามารถอธิบายได้ว่า การที่สัมพันธภาพในครอบครัวไม่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต เนื่องจากเยาวชนแม้ว่าจะอยู่ในครอบครัวที่มีสัมพันธภาพดี หรือไม่ดีนั้น อาจไม่สำคัญเท่ากับการได้รับการปลูกฝังและถ่ายทอดจากครอบครัว ทั้งการอบรมเลี้ยงดูและการเป็นแบบอย่างให้เยาวชนมีพฤติกรรมที่เหมาะสม โดยครอบครัวเป็นตัวแทนการถ่ายทอดทางสังคมที่สำคัญ มีอิทธิพลต่อการพัฒนาบุคลิกภาพ อารมณ์ ทัศนคติ และพฤติกรรม ที่ขัดเกลารู้ว่าสิ่งใดควรทำ สิ่งใดไม่ควรทำ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ไชยรัตน์ บุตรพรหม (2545) ที่พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่มีความสัมพันธ์ในครอบครัวดี และปานกลาง (ร้อยละ 40.5 และ ร้อยละ 43 ตามลำดับ) มีเพียงร้อยละ 16.5 เท่านั้นที่มีความสัมพันธ์ในครอบครัวไม่ดี

จากผลการวิจัยที่พบว่าสัมพันธภาพในครอบครัวมีอิทธิพลทางบวกโดยตรงต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม เนื่องจากบิดามารดาถือเป็นบุคคลสำคัญที่สุดในการพัฒนาบุคลิกภาพของเยาวชน ความสัมพันธ์อบอุ่นที่เยาวชนได้รับจะเป็นรากฐานสำคัญในการปรับตัว และแบบแผนพฤติกรรมที่ดั่งาม ทั้งนี้ในครอบครัวที่มีสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน จะมีพฤติกรรมที่แสดงความรัก การเอาใจใส่ดูแล มีความรับผิดชอบ และให้กำลังใจกัน (สุมน อมรวิวัฒน์. 2537; ยงยุทธ์ วงศ์ภิรมย์ศานต์. 2537) ดังนั้นสัมพันธภาพในครอบครัวจึงส่งผลต่อพฤติกรรมของเยาวชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในพฤติกรรมการเรียนซึ่งถือเป็นความรับผิดชอบ และหน้าที่ของนักเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุพัตรา ผลรัตน์ไพบูลย์ (2550) ที่พบว่า สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครองมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนสุราษฎร์พิทยา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และงานวิจัยของ บำเพ็ญ วังเงิน (2541) ที่พบว่านักเรียนที่มีความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้ปกครองมีแนวโน้มที่มีพฤติกรรมเหมาะสมในด้านความรับผิดชอบต่อการเรียน และประกายทิพย์ พิชัย (2539) ศึกษาเรื่องแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนดอนเมืองทหารอากาศบำรุง ผลการวิจัยพบว่า สัมพันธภาพในครอบครัวมีความสัมพันธ์ทางบวกกับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

**การสรุปและการอภิปรายผลตามสมมุติฐานข้อที่ 2** สมมุติฐานการวิจัย กล่าวว่า “แบบอย่างจากผู้ปกครองในการรับสื่อมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และแบบอย่างจากผู้ปกครองในการรับสื่อมีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม” ผลการวิจัยพบว่าเป็นไปตามสมมุติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ โดยผลที่ได้พบว่า แบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อมีอิทธิพลทางลบโดยตรงต่อพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และแบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อมีอิทธิพลทางบวกโดยอ้อมต่อพฤติกรรมการเรียนอย่างเหมาะสมโดยผ่านพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์

ดังนั้นผลที่ได้ชี้ให้เห็นว่าหากนักเรียนได้รับแบบอย่างจากบิดามารดาในการรับสื่อมวลชนอย่างเหมาะสมมากเท่าไรก็จะส่งผลต่อการที่นักเรียนจะมีพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์น้อยลง และมีพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมมากขึ้น

จากผลการวิจัยที่พบในการศึกษารั้งนี้ สามารถอภิปรายได้ว่า การเรียนรู้จากตัวแบบ (Observation Learning) ถือเป็น การเรียนรู้พฤติกรรมในกระบวนการถ่ายทอดทางสังคม บิดามารดาถือเป็นผู้เป็นตัวอย่างที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เพราะเป็นสิ่งแวดล้อมที่ใกล้ชิดตัวเด็ก ถ้าบิดามารดาเป็นแบบอย่างที่ดี เด็กก็จะซึมซับสิ่งที่เห็นไปในจิตใจนำไปสู่การนำไปปฏิบัติและมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในอนาคต และห่างไกลจากพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ ซึ่งสอดคล้องกับ งามตา วนินทานนท์ (2545: 160) ที่ได้กล่าวถึงการที่บิดามารดาปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างที่ดีแก่เด็กว่า เป็นการปลูกฝังอบรมเด็กด้วยการทำให้เห็น ซึ่งถือเป็นวิธีการปลูกฝังถ่ายทอดลักษณะทางจิตใจและพฤติกรรมที่ให้ผลดีมากกว่าการสั่งสอนโดยตรง

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แม้ว่าจะยังไม่พบงานวิจัยที่ศึกษาโดยตรงเกี่ยวกับแบบอย่างของบิดามารดาในการเปิดรับสื่อมวลชนกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต แต่ก็มีผลการวิจัยบางส่วนที่พบว่าเด็กจะเลียนแบบบิดามารดาในการเปิดรับสื่อมวลชนทั้งแบบอย่างที่เป็นพฤติกรรมเหมาะสมและไม่เหมาะสม งานวิจัยที่ศึกษาส่วนใหญ่พบผลการวิจัยว่าแบบอย่างพฤติกรรมของบิดามารดาที่แสดงออกในเรื่องการบริโภคข้อมูลข่าวสารจากสื่อมวลชนมีความสำคัญกับการเป็นแบบอย่างให้กับลูกเป็นอย่างยิ่ง และส่งผลต่อการมีพฤติกรรมการบริโภคสื่อที่เหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยในต่างประเทศ โดยพบว่าเด็กจะเลียนแบบพฤติกรรมการชมโทรทัศน์ของบิดามารดา ทั้งจากการเลือกประเภทของรายการโทรทัศน์ และเวลาที่ใช้ไปกับการชมรายการโทรทัศน์ (Koolstra; & Lucassen. 2004: 179) และในการที่บิดามารดาเป็นผู้ใช้เวลาไปกับการชมโทรทัศน์มาก เด็กก็จะมีพฤติกรรมดังกล่าวมากตามไปด้วย (ดวงเดือน พันธุนาวิน. 2529: 19; อ้างอิงจาก Maccoby. 1964) และสอดคล้องกับผลการวิจัยในประเทศดังต่อไปนี้ จากงานวิจัยของ จุฬาพัฒน์ รัตนดิลก ณ ภูเก็ต (2547) ที่ได้ศึกษาปัจจัยจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการรับชมรายการโทรทัศน์ที่มีประโยชน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร พบว่าตัวแบบบิดาและมารดา เป็นตัวแปรหนึ่งที่ทำนายพฤติกรรมการรับชมรายการโทรทัศน์ที่มีประโยชน์ ( $\beta = .126$ ) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของดวงเดือน พันธุนาวิน (2529: 78) ที่ศึกษาการควบคุมอิทธิพลของสื่อมวลชน กับจิตลักษณะที่สำคัญของเยาวชน โดยพบว่าเด็กที่ชมรายการโทรทัศน์ที่มีประโยชน์กับผู้ปกครองมากเท่าใด ก็เป็นผู้ที่รับสื่อมวลชนอย่างเหมาะสมเท่านั้น และการที่ผู้ปกครองเลือกชมรายการโทรทัศน์ที่มีประโยชน์ และหันไปทำกิจกรรมอื่นที่มีประโยชน์กว่า เมื่อรายการโทรทัศน์ขาดคุณค่าที่ควรรับชม และทำพฤติกรรมบ่อยครั้งและสม่ำเสมอ เด็กจะเลียนแบบการกระทำที่เหมาะสมของผู้ใหญ่ไปโดยไม่รู้ตัว และในงานวิจัยดังกล่าวได้มีนักวิชาการหลายท่านได้แนะนำว่าการร่วมชมรายการโทรทัศน์ที่มีประโยชน์กับเด็กเป็นวิธีการสอนเด็กที่ให้ผลดีที่สุด (ดวงเดือน พันธุนาวิน. 2529: 187) และงานวิจัยของ วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง (2551) พบว่าการเป็นแบบอย่างในการชมโทรทัศน์ของบิดามารดา ส่งผลต่อพฤติกรรมการบริโภคข้อมูลข่าวสารด้วยปัญญา ดังนั้นในพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตก็เช่นเดียวกัน หากนักเรียนได้รับแบบอย่างจากบิดามารดาในการรับสื่ออย่างเหมาะสมมากเท่าใด ก็จะส่งผลต่อการที่นักเรียนจะมีพฤติกรรมการใช้สื่อที่เหมาะสมมากเท่านั้น ซึ่งรวมถึงสื่ออินเทอร์เน็ตด้วย

อย่างไรก็ตามการที่นักเรียนได้รับแบบอย่างที่ดีจากบิดามารดาในการรับสื่อมวลชนส่งผลให้มีพฤติกรรมเรียนที่เหมาะสมมากขึ้น อาจเกิดจากการที่บิดามารดาเป็นแบบอย่างที่ดี ทำให้เด็กซึมซับสิ่งที่เห็นไปในจิตใจนำไปสู่การปฏิบัติและมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในอนาคต ทั้งนี้พฤติกรรมเรียนที่เหมาะสมก็ถือเป็นพฤติกรรมที่พึงประสงค์พฤติกรรมหนึ่งเช่นกัน และในงานวิจัยหลายงานก็พบว่า การเป็นแบบอย่างของบิดามารดาจะส่งผลต่อพฤติกรรมและลักษณะทางจิตที่พึงปรารถนาของเยาวชนไทยในหลายด้าน เช่น พฤติกรรมฉลาดเลือกกิน พฤติกรรมกินอาหารเหมาะสมกับสุขภาพ พฤติกรรมการบริโภคด้วยปัญญา โดยงานวิจัยของรุจิเรศ พิษิตานนท์ (2546) พบว่าโดยการเป็น

แบบอย่างที่ดีของบิดามารดาเป็นตัวแปรสำคัญในการทำนายพฤติกรรมผลลดเลือกกิน โดยเป็นตัวทำนายอันดับที่ 2 ( $\beta = .22$ ) และแบบอย่างของบิดามารดายังเป็นตัวทำนายสำคัญอันดับที่ 2 ของพฤติกรรมการกินอาหารเหมาะสมกับสุขภาพ ( $\beta = .16$ ) และงานวิจัยของ ผจงจิต อินทสุวรรณ และคณะ (2547) พบว่าประสบการณ์จากครอบครัว ซึ่งหมายถึงการได้รับการปลูกฝังถ่ายทอดนิสัยการบริโภคทั้งโดยตรงจากการแนะนำ และทางอ้อมจากการเป็นแบบอย่าง เป็นตัวแปรหนึ่งที่ทำนายพฤติกรรมการบริโภคด้วยปัญญา

**การสรุปและการอภิปรายผลตามสมมุติฐานข้อที่ 3** สมมุติฐานการวิจัย กล่าวว่า “การควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว มีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว มีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม” ผลการวิจัยพบว่าไม่เป็นไปตามสมมุติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ โดยผลที่ได้พบว่าการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัวมีอิทธิพลทางบวกโดยตรงต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ และการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัวมีอิทธิพลทางลบโดยอ้อมต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมโดยผ่านพฤติกรรมติดเกมออนไลน์

ผลที่ได้ชี้ให้เห็นว่าหากนักเรียนได้รับการควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตจากผู้ปกครองสูงมากเท่าไรก็จะส่งผลต่อการที่นักเรียนจะมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์เพิ่มมากขึ้น และส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมน้อยลง

ทั้งนี้ผลการวิจัยที่ได้ในครั้งนี้นับว่าไม่สอดคล้องกับงานวิจัยที่ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างไม่เหมาะสมของวัยรุ่นที่ก่อให้เกิดความเสี่ยง ผลการวิจัยพบว่าการที่บิดามารดาควบคุมดูแลการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นตัวแปรทำนายพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างไม่เหมาะสมที่ก่อให้เกิดความเสี่ยง ซึ่งการควบคุมดูแลของผู้ปกครองได้แก่ การตั้งกฎในการอนุญาตให้ใช้อินเทอร์เน็ต การห้ามไม่ให้สนทนาออนไลน์กับคนแปลกหน้า การไม่ให้หันเหจอกับคนแปลกหน้าที่เจอทางอินเทอร์เน็ต และการห้ามเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลในการใช้อินเทอร์เน็ต (Liau; Khoo; & Ang, 2005) และไม่สอดคล้องกับงานวิจัยของ ดวงเดือน พันธุมนาวัน และคนอื่นๆ (2529: 300, 216) ศึกษาการควบคุมอิทธิพลสื่อมวลชนของครอบครัวกับจิตลักษณะที่สำคัญของเยาวชนไทย ผลการวิจัยพบว่าผู้ปกครองที่มีการควบคุมอิทธิพลสื่อมวลชนมากในด้านการเปิดรับสื่อมวลชน ด้านการเข้าใจในเนื้อหาสื่อมวลชน และด้านการยอมตามการชักจูงจากสื่อมวลชน จะทำให้เยาวชนมีการรับสื่อมวลชนในปริมาณและคุณภาพที่เหมาะสม และมีจิตลักษณะที่น่าปรารถนาสูง และงานวิจัยนี้ได้ศึกษาทัศนคติต่อการถูกควบคุมเกี่ยวกับสื่อมวลชนร่วมด้วย โดยพบว่านักเรียนมัธยมที่ผู้ปกครองควบคุมอิทธิพลสื่อมวลชนมาก และนักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการควบคุมมาก เป็นนักเรียนที่ชอบอ่านเรื่องที่มีประโยชน์มากกว่านักเรียนที่ผู้ปกครองควบคุมอิทธิพลสื่อมวลชนน้อยและนักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการควบคุมน้อย

จากผลการวิจัยในครั้งนี้สามารถอภิปรายได้ว่าในการที่พบว่านักเรียนที่พ่อแม่ควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตที่บ้านสูงจะส่งผลต่อการที่นักเรียนจะมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์มากขึ้นอาจเนื่องมาจากการควบคุมดูแลจากการห้ามปรามและการจำกัดการใช้งานอย่างเด็ดขาดโดยไม่ได้มีการบอกเหตุผลจะทำให้เด็กยิ่งเกิดความสงสัยและพยายาม ฝ่าฝืน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ งานวิจัยของอัจฉรา ประเสริฐสิน (2552) ศึกษาอิทธิพลของรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูที่มีต่อพฤติกรรมรับสื่ออินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนไทย ผลการวิจัยพบว่าการอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุมมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตด้านบันเทิงทางลบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และงานวิจัยของ บุษผา เมฆศรีทองคำ และอรุษา สิงห์สงบ (2552) ศึกษาสภาพการณ์ใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนไทยตามช่วงพัฒนาการแห่งวัย ผลการศึกษาข้อมูลภาคสนามด้วยการสัมภาษณ์เจาะลึกกลุ่มตัวอย่างในประเด็นเกี่ยวกับการแก้ไขปัญหาการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตคือผู้ปกครองควรดูแลบุตรหลานพร้อมให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ ดังที่ว่า“พ่อแม่ต้องคอยสอดส่องดูแลว่าตอนนั้นลูก ๆ กำลังทำอะไรอยู่ แต่ไม่ควรถึงขั้นจับผิด ฝึบสังเกตการณ์ พูดคุยกับลูก ๆ อย่างเข้าใจถึงการเล่นเน็ต พวกเขาจะได้ไม่รู้สึกอึดอัดและไม่ปิดบังเรื่องที่เขาคิด เขาทำ” และงานวิจัยของ ตะวันเศรษฐี เซ็นนันท์ (2549) พบว่าผู้ติดเกมออนไลน์บางรายไม่สนใจ หรือให้ความสำคัญกับคำตักเตือนของผู้ปกครองมากนัก อาจจะมีประชดประชันด้วยการฝ่าฝืนคำสั่ง หรือจงใจเล่นเกมนานขึ้นกว่าเดิม อย่างไรก็ตามในบางรายอาจใช้วิธีแก้ปัญหาโดยหลีกเลี่ยงการให้ผู้ปกครองเห็น แต่ไปหาเวลาเล่นเกมที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ หรือเล่นเกมในเวลาที่ไม่ผู้ปกครองไม่ทราบแทน

สำหรับการอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุม คือการออกคำสั่งให้เด็กทำตามแล้วผู้ใหญ่คอยตรวจตราอย่างใกล้ชิด ว่าทำตามที่ต้องการหรือไม่ ถ้าไม่ทำตามก็จะลงโทษ ซึ่งการอบรมเลี้ยงดูแบบนี้จะยับยั้งการพึ่งตนเองของเด็ก ทำให้เด็กไม่กล้าแสดงออกขาดความเชื่อมั่นในตนเอง และไม่กล้าตัดสินใจด้วยตนเอง (ดวงเดือน พันธุมนาวิน; อรุณพันธ์ ชูชม; และงามตา วณิชทานนท์. 2528) และผลการวิจัยอื่นที่เกี่ยวข้องกับการอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุม งานวิจัยของ สมพงษ์ ตีรพัฒน์ (2517) พบว่าการอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุมมีความสัมพันธ์ทางลบกับความเชื่อมั่นในตนเองและความรับผิดชอบ สำหรับงานวิจัยเรื่องนี้ ผู้วิจัยวัดการควบคุมอินเทอร์เน็ตในครอบครัวโดยใช้แบบวัดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เนื้อหาที่วัดเป็นการวัดด้านการควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตจากผู้ปกครองมากกว่าการเอาใจดูแลและการให้คำแนะนำในการใช้อินเทอร์เน็ต โดยมีตัวอย่างข้อคำถามดังนี้ ผู้ปกครองห้ามฉันแชต (chat) กับคนแปลกหน้าทางอินเทอร์เน็ต ผู้ปกครองห้ามฉันโพสรูปหรือประวัติส่วนตัวลงในอินเทอร์เน็ต และผู้ปกครองควบคุมเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตของฉัน ดังนั้นจึงเป็นไปได้ว่าการที่ผู้ปกครองอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุมจะทำให้เกิดผลทางลบยิ่งขึ้นกับพฤติกรรมของเยาวชนมากกว่าด้านบวกจึงทำให้งานวิจัยนี้พบผลการวิจัยว่าการควบคุมอินเทอร์เน็ตในครอบครัวส่งผลทางด้านบวกกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และส่งผลด้านลบกับพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม

ดังนั้นผู้ปกครองจึงควรเอาใจใส่ดูแลด้วยการพูดคุยทำความเข้าใจ ไซ้เหตุผล และให้คำแนะนำ การใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชนมากกว่าการเข้าไปควบคุม และจำกัดการใช้งานอย่างเข้มงวด เพราะการ เข้าไปควบคุมอาจก่อให้เกิดพฤติกรรมด้านที่ไม่พึงประสงค์เพิ่มขึ้น แต่การดูแลเอาใจใส่ ไซ้เหตุผล เป็นที่ ปรึกษาและให้คำแนะนำ จะทำให้เยาวชนมีพฤติกรรมมารับสื่ออินเทอร์เน็ตในทางที่เป็นประโยชน์ และ ห่างไกลจากพฤติกรรมมารับสื่ออินเทอร์เน็ตที่อาจเป็นโทษหรือส่งผลเสียต่อตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับ งานวิจัยของอัจฉรา ประเสริฐสิน (2552) ที่พบว่าเด็กและเยาวชนที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่ จะมีพฤติกรรมรับสื่ออินเทอร์เน็ตด้านบันเทิงทางลบน้อยกว่าการอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุม ตามใจ และ ทอดทิ้ง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และการอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่มีความสัมพันธ์ ทางบวกกับพฤติกรรมรับสื่ออินเทอร์เน็ตด้านการศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (เนคเทค) และสำนักงานพัฒนา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ ได้จัดทำข้อเสนอแนะสำหรับผู้ปกครองและเยาวชนในการใช้งาน อินเทอร์เน็ตในรูปแบบของที่คั่นหนังสือที่เรียกว่า แนวทาง 4 ประการสำหรับผู้ปกครองของเยาวชนผู้ใช้ อินเทอร์เน็ต และศิลปะการป้องกันตัว 7 ประการสำหรับเยาวชนผู้ใช้อินเทอร์เน็ต สำหรับแนวทาง 4 ประการสำหรับผู้ปกครองมีดังนี้ 1) ข้าพเจ้าจะใช้เวลาเล่นด้วยกันกับบุตรหลานของข้าพเจ้า เพื่อเรียนรู้ ว่าเขาใช้อินเทอร์เน็ตไปในทางใดและมีความสนใจในเรื่องใด 2) ข้าพเจ้าจะสอนให้บุตรหลานรู้จักศิลปะ การป้องกันตัวทั้ง 7 ประการ สำหรับเยาวชนในการใช้อินเทอร์เน็ต 3) ข้าพเจ้าจะพูดคุยทำความเข้าใจ กับบุตรหลานเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตของเขา เช่น เวลาที่ใช้ จำนวนชั่วโมงที่ใช้ได้ ประเภทของ เว็บไซต์ หรือกิจกรรมทางอินเทอร์เน็ตที่เข้าร่วมได้ เป็นต้น 4) ข้าพเจ้าจะวางคอมพิวเตอร์ที่บุตรหลาน ใช้ไว้ในที่เปิดเผย เช่น ห้องนั่งเล่นมากกว่าที่จะวางไว้ในห้องนอน หรือห้องส่วนตัวของเขา และศิลปะ ป้องกันตัว 7 ประการ สำหรับเด็กผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมีดังนี้ 1) ข้าพเจ้าจะไม่บอกข้อมูลส่วนตัว เช่น ชื่อ นามสกุล ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ ชื่อโรงเรียน ให้แก่บุคคลอื่นที่รู้จักทางอินเทอร์เน็ตโดยไม่ขออนุญาตจาก ผู้ปกครอง 2) ข้าพเจ้าจะแจ้งให้ผู้ปกครองทราบโดยทันที หากข้าพเจ้าพบข้อมูล หรือรูปภาพใด ๆ บน อินเทอร์เน็ตที่หยาบคายหรือไม่เหมาะสมโดยประการทั้งปวง 3) ข้าพเจ้าจะไม่ยินยอมไปพบบุคคลใดก็ ตามที่ข้าพเจ้าได้รู้จักทางอินเทอร์เน็ตโดยไม่ขออนุญาตจากผู้ปกครองก่อน หรือหากผู้ปกครองอนุญาต ให้ข้าพเจ้าไปพบบุคคลนั้นได้ข้าพเจ้าก็จะไปพบเขาในที่สาธารณะซึ่งมีคนผ่านไปมา โดยมีผู้ปกครอง ของข้าพเจ้าไปด้วย 4) ข้าพเจ้าจะไม่ตอบคำถาม หรือต่อความกับผู้สื่อข่าวหรือสื่อมวลชน หรือไม่ เหมาะสม แต่ข้าพเจ้าจะแจ้งให้ผู้ปกครองทราบก่อน 5) ข้าพเจ้าจะไม่ส่งรูปหรือสิ่งของใด ๆ ให้แก่ผู้อื่นที่ รู้จักทางอินเทอร์เน็ต โดยมีได้ขออนุญาตจากผู้ปกครองก่อน 6) ข้าพเจ้าจะเคารพข้อตกลงอื่น ๆ ที่ให้ไว้ กับผู้ปกครอง เช่น กำหนดระยะเวลาที่ข้าพเจ้าจะใช้อินเทอร์เน็ตได้ เว็บไซต์ที่จะเข้าไปและข้อตกลงอื่น ใดอย่างเคร่งครัด 7) ข้าพเจ้าจะไม่พยายามหลบเลี่ยงกฎเกณฑ์ทั้งหมดข้างต้น ไม่ว่าจะกรณีใด อย่างไรก็ตาม สิ่งที่สำคัญที่สุด คือ พ่อแม่ ผู้ปกครอง และเด็ก ควรทำความเข้าใจเสียก่อนว่าทำไมต้องมีกฎระเบียบมี ภัยอันตรายใดบ้างบนอินเทอร์เน็ตที่เด็กพึงระวัง คำแนะนำตลอดจนกฎระเบียบเหล่านี้จะช่วยได้อย่างไร (สมชาย นำประเสริฐชัย. 2548)



**การสรุปและการอภิปรายผลตามสมมุติฐานข้อที่ 4** สมมุติฐานการวิจัย กล่าวว่า “อิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมมีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม” ผลการวิจัยพบว่าเป็นไปตามสมมุติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ โดยผลที่ได้พบว่า อิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมมีอิทธิพลทางลบโดยตรงต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ และสนทนาออนไลน์ และอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมมีอิทธิพลทางบวกโดยอ้อมต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมโดยผ่านพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ และสนทนาออนไลน์

ผลที่ได้ชี้ให้เห็นว่าหากนักเรียนได้รับอิทธิพลจากเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม ซึ่งหมายถึง การที่นักเรียนได้รับการชักจูงและทำตาม หรือเลียนแบบเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม ทั้งทางด้านการเลือกเนื้อหา การทำกิจกรรมที่มีประโยชน์ในอินเทอร์เน็ต และใช้เวลาบออินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมมากเท่าใด ก็จะส่งผลต่อการที่นักเรียนจะมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ และสนทนาออนไลน์น้อยลง และส่งผลต่อการเป็นผู้มีพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมมากขึ้น

ทั้งนี้ผลดังกล่าวสามารถอภิปรายได้ว่า เพื่อนมีอิทธิพลต่อการปฏิบัติตนของวัยรุ่นเป็นอย่างมาก เพราะวัยรุ่นเป็นกลุ่มที่มีแนวโน้มที่ต้องการอยู่ร่วมกับเพื่อน เพื่อให้เพื่อนยอมรับวัยรุ่นมักยึดเพื่อนเป็นแบบอย่างในการปฏิบัติและเป็นการแสดงความเป็นพวกเดียวกัน เพื่อนจึงมีอิทธิพลทั้งในด้านความคิดและการแสดงออก สำหรับในการใช้อินเทอร์เน็ตก็เช่นเดียวกันพบว่าเพื่อนมีอิทธิพลต่อเยาวชนในการใช้อินเทอร์เน็ตทั้งในด้านที่ก่อให้เกิดผลดี และผลเสีย ซึ่งสอดคล้องกับ วันเพ็ญ พิศาลพงศ์ (2540: 195,196) ที่กล่าวว่าเพื่อนมีอิทธิพลต่อเด็ก โดยก่อให้เกิดการคล้อยตาม และการยอมรับเอาค่านิยม ความเชื่อ และความสนใจ แต่อย่างไรก็ตามแม้ว่าการคบเพื่อนร่วมวัยจะเป็นพฤติกรรมทางสังคมที่สำคัญยิ่งของวัยรุ่นแต่การคบเพื่อนก็มีทั้งคุณและโทษ โดยเพื่อนอาจเป็นผู้ที่คอยช่วยชี้แนะสิ่งที่มีประโยชน์ แต่ในมุมนกลับกันเพื่อนก็อาจชักนำไปในทางเสื่อมถอยได้ งานวิจัยอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตที่มีต่อพฤติกรรมของวัยรุ่นมีดังต่อไปนี้ งานวิจัยของ ปรารถนา รอดจ้อย (2551) พบว่าการได้รับตัวแบบจากเพื่อน เป็นตัวแปรที่ทำนายพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ ( $\beta = .15$ ) และการได้รับตัวแบบจากเพื่อนมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ ( $r = .37$ ) ซึ่งการได้รับตัวแบบจากเพื่อน หมายถึง การที่บุคคลได้เห็นหรือรับรู้การปฏิบัติตัวเป็นแบบอย่างจากเพื่อนในการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ นอกจากนี้หากเยาวชนได้รับแบบอย่างที่ดีจากเพื่อนน้อย ก็จะส่งผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างไม่เหมาะสมด้วยสอดคล้องกับงานวิจัยของ ดวงกมล ทรัพย์พิทยากร (2547) ได้ศึกษาปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาที่ได้รับแบบอย่างจากเพื่อนที่ดีน้อยเป็นผู้มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างไม่เป็นโทษ มากกว่านักศึกษาที่ได้รับแบบอย่างจากเพื่อนที่ดีมาก

งานวิจัยของ ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์ (2549) ศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการติดเกมออนไลน์ของนักเรียน นักศึกษา โดยทำการสัมภาษณ์เชิงลึกเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ที่อยู่ในข่ายที่จัดว่ามีอาการติดเกมออนไลน์ โดยพบว่าลักษณะในการเล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่จะเล่นไปพร้อม ๆ กับเพื่อนที่รู้จักกันจากการเล่นเกมไม่ว่าจะเป็นเพื่อนที่รู้จักกันผ่านโลกเสมือนในเกม หรือรู้จักผ่านเกมแล้วนัดออกมาเล่นเกมด้วยกัน รวมทั้งกลุ่มที่รู้จักจากร้านอินเทอร์เน็ต และเพื่อนที่เรียนด้วยกันอีกด้วย และพบว่าผู้ติดเกมออนไลน์จะให้ความสำคัญกับเพื่อนที่รู้จักกันผ่านทางการเล่นเกมนามากกว่าเพื่อนที่รู้จักในชีวิต ทำให้ห่างเหินกับเพื่อนที่เรียนด้วย และงานวิจัยของ บุษผา เมฆศรีทองคำ และ อรรยา สิงห์สงบ (2552) ศึกษาสภาพการณ์ใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนไทยตามช่วงพัฒนาการแห่งวัย ผลการศึกษาข้อมูลภาคสนามด้วยการสัมภาษณ์เจาะลึกในประเด็นเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตพบว่า เพื่อนเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต เพราะเพื่อนเป็นบุคคลที่มีความใกล้ชิดมากกว่าครอบครัว สามารถพูดคุยกันได้อย่างเปิดเผยและชอบที่จะทำตามอย่างเพื่อนเมื่อเพื่อนแนะนำ ดังที่ว่า “ถ้าเพื่อนเราเล่น เราก็ต้องเล่นบ้าง เพื่อจะได้คุยกับเพื่อนในกลุ่มได้อย่างไม่ตกเทรนด์ ไม่เซย ไม่ล้าหลัง เช่นคุยกันเรื่อง Hi5 เรื่องการแชต หรือเล่นเกมออนไลน์ก็สามารถเข้ากลุ่มคุยกับเพื่อนได้” และ “โดยส่วนใหญ่เพื่อนทำอะไร แนะนำอะไร เราก็จะทำตามไม่งั้นเราจะแปลกไปจากกลุ่มซึ่งเพื่อนก็จะแนะนำกันให้ลองเล่นเกมไหนเข้าเว็บนี้ เราก็ไปเล่น หรือเพื่อนอาจแนะนำเว็บไซต์ต่าง ๆ ทำให้เรากระตือรือร้นเพื่อให้ได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน”

สำหรับการทบทวนเอกสารและงานวิจัยในต่างประเทศ แม้ว่าไม่พบงานวิจัยเกี่ยวข้องกับอิทธิพลของเพื่อนกับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตโดยตรง แต่พบว่าการได้รับการสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อน ซึ่งมีการวัดในมิติของการให้คำแนะนำ ชักชวนในการใช้อินเทอร์เน็ตรวมอยู่ด้วย เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต โดยงานวิจัยของประเทศเกาหลีพบว่าการสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อนเป็นตัวแปร ที่มีอิทธิพลโดยตรงต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต (Cho; & Lee. 2004) และการสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อนเป็นตัวแปรสำคัญในการทำนายพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในกลุ่มเยาวชนประเทศเกาหลี ( $\beta = -.21$ ) (Ryu; & Kim. 2003) ดังนั้นจากการทบทวนงานวิจัยทั้งในและต่างประเทศ เห็นได้ว่า เพื่อนมีอิทธิพลเป็นอย่างยิ่งในการใช้อินเทอร์เน็ต โดยหากบุคคลได้รับการชักจูงจากเพื่อนหรือเลียนแบบเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม ก็จะส่งผลกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสม และในทางตรงกันข้ามหากได้รับการชักจูงจากเพื่อนในทางที่ไม่เหมาะสมก็จะส่งผลกับการใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ไม่เหมาะสมเช่นกัน หรืออาจกล่าวได้ว่าเพื่อนอาจเป็นผู้ที่คอยช่วยเหลือชี้แนะสิ่งที่มีประโยชน์ แต่ในมุมมองกลับกันเพื่อนก็อาจชักนำไปในทางเสื่อมถอยได้ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยเรื่องนี้ที่พบว่า บุคคลได้รับการชักจูงและทำตาม หรือเลียนแบบเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมทั้งทางด้านทางเลือกเนื้อหา การทำกิจกรรมที่มีประโยชน์ในอินเทอร์เน็ต และใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมมากเท่าใด ก็จะส่งผลต่อการที่นักเรียนจะมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ และพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์น้อยลง

สำหรับผลการวิจัยในเรื่องนี้ที่พบว่าอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม ส่งผลต่อการเป็นผู้มีพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม แม้ว่าจะยังไม่พบงานวิจัยเรื่องใดที่ศึกษาโดยตรง แต่เนื่องจากพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมถือเป็นพฤติกรรมที่พึงประสงค์ของเยาวชน จึงได้ทบทวน งานวิจัยอื่น ๆ ที่ศึกษาเกี่ยวกับอิทธิพลของเพื่อนกับพฤติกรรมที่พึงประสงค์ร่วมด้วย ทั้งนี้งานวิจัยหลาย งานพบว่าอิทธิพลของเพื่อนเป็นตัวแปรหนึ่งที่ร่วมกันทำนายพฤติกรรมที่พึงประสงค์ของเยาวชน เช่น งานวิจัยเรื่องการเรียนรู้และพัฒนาพฤติกรรมกรรมการบริโภคด้วยปัญญาของเยาวชน ผลวิจัยพบว่าอิทธิพลของ เพื่อนเป็นตัวแปรสำคัญที่เด่นชัดในการทำนายพฤติกรรมกรรมการบริโภคด้วยปัญญา โดยเป็นตัวทำนาย สำคัญอันดับที่ 2 ( $\beta = .23$ ) รองจากตัวแปรการควบคุมตน (ผจงจิต อินทสุวรรณ; และคนอื่น ๆ. 2547: 24-25) ในงานวิจัยของรุจิเรศ พิษิตานนท์ (2546: 115) ที่ได้ศึกษาปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับ พฤติกรรมฉลาดเลือกกินของนักเรียนวัยรุ่นตอนปลาย พบว่ากิจกรรมที่เหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อนเป็น ตัวแปรสำคัญในการทำนายพฤติกรรมฉลาดเลือกกิน ( $\beta = .32$ ) และงานวิจัยของเตือนใจ เทียนทอง (2546: 62) ได้ศึกษาปัจจัยทางจิตสังคมที่ส่งเสริมสุขภาพของวัยรุ่นในโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย พบผลการวิจัยว่าในวัยรุ่นที่ได้รับอิทธิพลของกลุ่มเพื่อนสูงมีเจตคติที่ดีต่อการส่งเสริมสุขภาพ จะมี พฤติกรรมการส่งเสริมสุขภาพสูงกว่าวัยรุ่นที่มีอิทธิพลของกลุ่มเพื่อนต่ำและมีเจตคติที่ดีต่อการส่งเสริม สุขภาพต่ำ

**การสรุปและการอภิปรายผลตามสมมุติฐานข้อที่ 5** สมมุติฐานการวิจัย กล่าวว่า “กิจกรรมที่เหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อนมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และกิจกรรม เหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อนมีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม” ผลการวิจัยพบว่า สอดคล้องกับสมมุติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้บางส่วน ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมที่เหมาะสมที่ทำร่วมกับ เพื่อนมีอิทธิพลทางบวกโดยตรงกับพฤติกรรมสนทนาออนไลน์ และกิจกรรมที่เหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน มีอิทธิพลทางบวกโดยตรงกับพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีอิทธิพลทางลบโดยอ้อมต่อพฤติกรรม การเรียนรู้ที่เหมาะสมโดยผ่านพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์

ผลที่ได้ชี้ให้เห็นว่าหากนักเรียนมีกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อนมากเท่าใด (โดยเฉพาะ กิจกรรมที่สามารถกระทำผ่านการสนทนาออนไลน์ได้ เช่น กิจกรรมด้านการเรียน ได้แก่ การพูดคุย ปรึกษาเรื่องเรียน การบ้าน ) ก็จะส่งผลต่อการที่นักเรียนจะมีการใช้การสนทนาออนไลน์มากขึ้นและ นานขึ้น ทำให้มีแนวโน้มที่จะติดสนทนาออนไลน์มากขึ้นด้วย และหากนักเรียนมีกิจกรรมเหมาะสมที่ทำ ร่วมกับเพื่อนมากเท่าใด ก็จะส่งผลต่อการที่นักเรียนจะเป็นผู้มีพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมมากขึ้น

ทั้งนี้ผลดังกล่าวสามารถอภิปรายได้ว่า หากนักเรียนทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนในกิจกรรมที่ เกี่ยวข้องกับการใช้อินเทอร์เน็ตมาก จะส่งผลให้มีแนวโน้มที่จะติดอินเทอร์เน็ตมากขึ้นด้วย ซึ่งสอดคล้อง กับ งานวิจัยที่ศึกษากิจกรรมที่ทำร่วมกับเพื่อนกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต งานวิจัยของ พรทิพย์ รุ่งนุ้ม (2550) ที่ศึกษาพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนประถมศึกษา พบว่าสภาพแวดล้อม

ทางสังคม เป็นตัวแปรสำคัญอันดับแรกที่ทำนายพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต ( $\beta = .57$ ) โดยสภาพแวดล้อมทางสังคมนี้ จะรวมถึงสภาพแวดล้อมจากเพื่อนที่กระตุ้น ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตด้วย ซึ่งเมื่อพิจารณาจากข้อคำถามที่ใช้วัดพบว่ามีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมที่ทำร่วมกับเพื่อน ได้แก่ “เพื่อนชักชวนให้เล่นอินเทอร์เน็ต”, “เพื่อนชักชวนให้เล่นเกมออนไลน์ เมื่อกลับจากโรงเรียน”, “เพื่อนข้างบ้านจะชักชวนให้เล่นอินเทอร์เน็ต”, “ในวันหยุดจะใช้เวลาเล่นอินเทอร์เน็ตกับเพื่อน” และ “ในวันหยุดจะใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์กับเพื่อน” โดยพบว่าหากนักเรียนได้รับการกระตุ้นจากเพื่อนในการร่วมทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้อินเทอร์เน็ตมาก จะส่งผลให้มีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตมากขึ้น

นอกจากนี้ยังพบว่าแม้แต่กิจกรรมที่มีประโยชน์ในด้านการเรียนที่นักเรียนทำร่วมกับเพื่อน โดยพูดคุย ปรีกษา ขอคำแนะนำเรื่องดังกล่าวผ่านการสนทนาออนไลน์ก็เป็นสิ่งกระตุ้นทำให้นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้น และยาวนานขึ้นด้วย สอดคล้องกับงานวิจัยของ บุปผา เมฆศรีทองคำ และ อรรยา สิงห์สงบ (2552) ศึกษาสภาพการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนไทยตามช่วงพัฒนาการแห่งวัย ศึกษาวิจัยทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ โดยมุ่งศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างวัยแรกจนถึงวัยรุ่นตอนกลาง และช่วงวัยรุ่นตอนปลายส่วนใหญ่ใช้ห้องสนทนาคุยกับเพื่อน (ร้อยละ 50.30 และ 60.60 ตามลำดับ) โดยมีการพูดคุยสนทนาเรื่องเพื่อนมากที่สุด รองลงมา คือ เรื่องการบ้านหรือรายงาน และผลการศึกษาด้วยการสัมภาษณ์เจาะลึก ในประเด็นปัจจัยที่มีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่า เพื่อน เป็นปัจจัยที่มีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ต เพราะเพื่อนเป็นบุคคลที่มีความใกล้ชิด สามารถพูดคุยได้อย่างเปิดเผย และเยาวชนชอบที่จะทำตามเพื่อน และข้อมูลภาคสนามจากการสัมภาษณ์เจาะลึกในประเด็นเกี่ยวกับสภาพการใช้อินเทอร์เน็ตในปัจจุบันพบว่า เยาวชนส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาหาข้อมูลในการทำรายงานส่งครู หรือในบางครั้งเมื่อไม่เข้าใจการบ้านที่ครูมอบหมายก็สามารถสอบถามเพื่อนผ่านทาง MSN ได้ ดังที่ว่า “ถ้าหนูไม่เข้าใจการบ้านที่ครูสั่งหนูก็สามารถใช้ MSN ถามเพื่อนได้ตลอดเวลา” และ งานวิจัยของ ศุภอักษร ปรีดาสุทธิจิตต์ (2545) ศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวันของนักเรียนมัธยมศึกษา เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพจากข้อมูลเอกสารและการสัมภาษณ์เจาะลึก กรณีศึกษาโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มเพื่อนที่ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นแรงจูงใจสำคัญในการกระตุ้นการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียน เพื่อแสดงถึงความเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม โดยใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อติดต่อสื่อสารในกลุ่มเพื่อนเพื่อค้นหาข้อมูลทำรายงาน และความบันเทิง ส่วนใหญ่ใช้การสนทนา อีเมลล์ และเว็บบอร์ด

กิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อนส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม สามารถอธิบายได้ว่าในการที่นักเรียนได้มีกิจกรรมที่เหมาะสมร่วมกับเพื่อนโดยเฉพาะอย่างยิ่งกิจกรรม ด้านการเรียน ได้แก่ การปรึกษาพูดคุยเรื่องเรียน ชวนกันทำการบ้าน ชวนกันอ่านหนังสือสอบ และชวนกันไปเรียนพิเศษ เพื่อนเป็นบุคคลที่มีความสำคัญสำหรับนักเรียนดังนั้นการร่วมกิจกรรมที่มีประโยชน์ดังกล่าวร่วมกันมากเท่าใด ก็จะทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เชิดชาย ชูช่วยสุวรรณ (2547) ที่ศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้ศึกษาตัวแปรสัมพันธ์ภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน ซึ่งหมายถึง การแสดงออกของพฤติกรรมที่นักเรียนและเพื่อนปฏิบัติต่อกันทางการเรียนทั้งในและนอกห้องเรียน ได้แก่ การช่วยเหลือกันทางการเรียน การร่วมกันทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดความสำเร็จทางการเรียน ซึ่งถือว่าเป็นกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อนด้วย ผลการวิจัยพบว่า สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อนเป็นหนึ่งในตัวแปรทำนายพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน ( $\beta = .18$ ) และในงานวิจัยอื่นพบว่กิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อนเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมที่พึงประสงค์ งานวิจัยของ รุจิเรศ พิษิตานนท์ (2546) พบว่านักเรียนที่ทำกิจกรรมเหมาะสมร่วมกับเพื่อนมาก มีพฤติกรรมฉลาดเลือกกินมากกว่านักเรียนที่ทำกิจกรรมเหมาะสมร่วมกับเพื่อนน้อย และกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน เป็นปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ที่สำคัญที่สุดในการทำนายพฤติกรรมฉลาดเลือกกิน ( $\beta = .32$ )

**การสรุปและการอภิปรายผลตามสมมุติฐานข้อที่ 6** สมมุติฐานการวิจัย กล่าวว่า “การเห็นคุณค่าในตนเองมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และการเห็นคุณค่าในตนเองมีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม” ผลการวิจัยพบว่า เป็นไปตามสมมุติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ โดยผลที่ได้พบว่าการเห็นคุณค่าในตนเอง มีอิทธิพลทางลบโดยตรงต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ และการเห็นคุณค่าในตนเองมีอิทธิพลทางบวกโดยอ้อมต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมโดยพฤติกรรมติดเกมออนไลน์

ผลที่ได้ชี้ให้เห็นว่าหากนักเรียนมีการเห็นคุณค่าในตนเองสูงมากเท่าใดก็จะส่งผลต่อการที่นักเรียนจะมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์น้อยลง และเป็นผู้มีพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมมากขึ้น

ทั้งนี้ผลดังกล่าวสามารถอภิปรายได้ว่า บุคคลที่เป็นผู้เห็นคุณค่าในตนเองสูง จะเป็นคนที่มีความมุ่งมั่นต่อความสำเร็จ มีความพยายามและเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง มีความเข้าใจตนเอง มีเหตุผลในสิ่งที่คิดหรือกระทำ และสามารถควบคุมตนเองได้ดี ซึ่งคุณลักษณะสำคัญดังกล่าวทำให้บุคคลมีพฤติกรรมในแนวทางที่พึงประสงค์ ทั้งพฤติกรรมในด้านการเรียนและพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต สำหรับผู้ที่มีการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำ มักจะเป็นผู้ที่มีทัศนคติต่อตนเองในด้านลบ มีความวิตกกังวลสูง คิดว่าตนเองมีคุณค่าหรือมีความสามารถด้อยกว่าผู้อื่น บุคคลเหล่านี้จะสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่นได้ไม่ดี จึงมักชอบแยกตัวไม่เข้าสังคม และขาดความเชื่อมั่นในความสำเร็จ ซึ่งสอดคล้องกับ ยัง (Young, 1996) ได้อธิบายพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตว่า เกิดจากการที่บุคคลรู้สึกว่าคุณค่าตนเองไม่มีคุณค่า และไม่พึงพอใจกับสิ่งที่บุคคลเป็นอยู่ การใช้อินเทอร์เน็ตจะเข้ามาเติมเต็มความต้องการที่บุคคลขาด โดยการหลบหนีเข้าสู่โลกเสมือนจริง ที่ไม่ต้องระบุดัวตน เมื่อโลกอินเทอร์เน็ตสร้างความรู้สึกละเมือนจริง ตอบสนองความต้องการ และสร้างความพึงพอใจให้กับผู้บุคคลได้ บุคคลก็จะใช้อินเทอร์เน็ต และใช้ในปริมาณมากขึ้น เพื่อหลีกเลี่ยงหนีจากปัญหา หรือความไม่พึงพอใจในโลกของความเป็นจริง จนทำให้ติดอินเทอร์เน็ต

งานวิจัยจำนวนมากพบว่าผู้ที่มีการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำจะมีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (Kim. 2000; Yang; & Tung. 2007; Ghassemzadeh; Shahraray; & Moradi. 2008) และในทางตรงกันข้ามพบว่าผู้ที่มีการเห็นคุณค่าในตนเองสูง จะมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม โดยงานวิจัยของ เนติมา กมลเลิศ (2549) พบว่า การเห็นคุณค่าในตนเองเป็นตัวแปรสำคัญในการทำนายพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ต อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ( $\beta = .18$ )

งานวิจัยที่ได้ศึกษาในประเทศเกาหลีของคิม และเดวิส (Kim; & Devis. 2009) ที่ได้พัฒนาแบบจำลองความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตพบว่าการเห็นคุณค่าในตนเองในระดับต่ำ (low self-esteem) ส่งผลทางตรงกับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียน และงานวิจัยที่ศึกษานักเรียนในประเทศอิตาลี พบว่าการเห็นคุณค่าในตนเองในระดับต่ำเป็นปัจจัยเสี่ยง ในการที่นักเรียนจะพัฒนาเป็นผู้ติดอินเทอร์เน็ต (De Berardis. 2009) งานวิจัยของประเทศเกาหลีพบว่าการเห็นคุณค่าในตนเอง เป็นตัวแปรที่มีอิทธิพลทางตรงและทางอ้อมต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต (Cho; & Lee. 2004) ผลการวิจัยที่ศึกษากับนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไต้หวัน พบว่านักเรียนที่มีการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำมีแนวโน้มที่จะเป็นผู้ติดอินเทอร์เน็ต และการเห็นคุณค่าในตนเองมีความสัมพันธ์ทางลบกับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต (Yang; & Tung. 2007) ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยที่ศึกษาในประเทศอิหร่าน ผลการวิจัยของ Ghassemzadeh; Shahraray; & Moradi (2008) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างนักเรียนมัธยมศึกษากลุ่มที่ติดอินเทอร์เน็ตและกลุ่มที่ไม่ติดอินเทอร์เน็ต ผลการวิจัยพบว่านักเรียนกลุ่มที่ติดอินเทอร์เน็ตมีการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำกว่านักเรียนกลุ่มที่ไม่ติดอินเทอร์เน็ต

งานวิจัยที่ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการติดอินเทอร์เน็ต และการเห็นคุณค่าในตนเอง การรับรู้ความสามารถของตน และความรู้สึกโดดเดี่ยว ผลการวิจัยพบว่าการเห็นคุณค่าในตนเองเป็นตัวแปรที่สำคัญที่สุดที่เกี่ยวข้องกับการติดอินเทอร์เน็ต (Marlatt. 1988) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ซอง (Song. 1999) พบผลการวิจัยเพิ่มเติมว่า การเห็นคุณค่าในตนเองต่ำเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการที่บุคคลติดอินเทอร์เน็ต และงานวิจัยของคิม (Kim. 2000) พบว่าผู้ติดอินเทอร์เน็ตมีการเห็นคุณค่าในตนเองอยู่ในระดับต่ำ

สำหรับงานวิจัยที่สนับสนุนผลการวิจัยว่าการเห็นคุณค่าในตนเองส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม ได้แก่ งานวิจัยของ ศิริรัตน์ คงกลิ่น (2548) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการบรรลุงานตามขั้นพัฒนาการ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และการเห็นคุณค่าในตนเองของนักเรียนอายุ 12-18 ปี ผลการวิจัยพบว่า การเห็นคุณค่าในตนเองมีความสัมพันธ์ทางบวกกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของวัยรุ่น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และงานวิจัยของ ศิริวรรณ ทวีวัฒนปรีชา (2549) ศึกษาการเห็นคุณค่าในตนเอง และความสัมพันธ์ระหว่างการเห็นคุณค่าในตนเองกับการปรับตัวในสังคมของนิสิต ผลการวิจัยพบว่าการสอบได้เกรดเฉลี่ยที่มากกว่า หรือเท่ากับ 2.75 เป็นปัจจัยที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**การสรุปและการอภิปรายผลตามสมมุติฐานข้อที่ 7** สมมุติฐานการวิจัย กล่าวว่า “การควบคุมตนเองมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และการควบคุมตนเองมีอิทธิพลทางบวก ต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม” ผลการวิจัยพบว่าเป็นไปตามสมมุติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ โดยผลที่ได้พบว่าการควบคุมตนเองมีอิทธิพลทางลบโดยตรงต่อพฤติกรรมติดสันทนาการออนไลน์ และเกมออนไลน์ การควบคุมตนเองมีอิทธิพลทั้งทางบวกโดยตรงและโดยอ้อมต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมโดยผ่านพฤติกรรมติดสันทนาการออนไลน์ และติดเกมออนไลน์

ผลที่ได้ชี้ให้เห็นว่าหากนักเรียนมีการควบคุมตนเองสูงมากเท่าใดก็จะส่งผลต่อการที่นักเรียนจะมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ และสันทนาการออนไลน์น้อยลง และเป็นผู้มีพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมมากขึ้น

ผลการวิจัยดังกล่าวสามารถอภิปรายได้ว่า การควบคุมตนเอง เป็นการบังคับตนเอง ปรับปรุงตนเอง หรือจัดระเบียบพฤติกรรมของตนเอง เพื่อเป้าหมายของการจัดสร้างพฤติกรรมใหม่ ที่น่าปรารถนา เพิ่มปริมาณพฤติกรรมและอนุรักษ์พฤติกรรมที่ดีมีประโยชน์ ตลอดจนการลดหรือขจัดพฤติกรรมเดิมที่ไม่น่าปรารถนา โดยการจัดการตนเอง และไม่พึ่งการควบคุมบังคับจากผู้อื่น ผู้ที่มีลักษณะควบคุมตนเองสูง คือผู้ที่สามารถปฏิบัติตนได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ และสามารถควบคุมตนเองและพฤติกรรมที่เลือกกระทำ โดยมีเป้าหมายเพื่อสิ่งที่มีคุณค่ามากกว่า และมีประโยชน์มากกว่า ดังนั้นผู้ที่ควบคุมตนเองสูงทำให้มีแนวโน้มในการติดอินเทอร์เน็ตลดลง และมีพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยศึกษาเกี่ยวกับการควบคุมตนเองกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมการเรียนรู้ดังต่อไปนี้

การควบคุมตนเองเป็นปัจจัยสำคัญที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต งานวิจัยที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต ผลจากการวิจัยแสดงถึงความสำคัญของการควบคุมตนเองที่มีความสำคัญกับพฤติกรรมการใช้สื่อ โดยปัจจุบันพบว่าพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ตจะกลายมาเป็นปัญหารูปแบบใหม่ที่เรียกว่า พฤติกรรมเสพติดสื่อ (Media addictions) ซึ่งผลการวิจัยพบว่า การขาดการควบคุมตนเองมีความสัมพันธ์ทางบวกกับการใช้อินเทอร์เน็ต ( $r = .45$ ) และผลจากการวิเคราะห์โมเดลเชิงสาเหตุของการใช้อินเทอร์เน็ตที่จะนำไปสู่การเป็นผู้ติดอินเทอร์เน็ตพบว่าการขาดการควบคุมตนเองส่งผลทางตรงต่อการใช้อินเทอร์เน็ต ( $\beta = .13$ ) และยังได้กล่าวถึง การขาดการควบคุมตนเอง อาจเกิดขึ้นได้กับผู้ใช้สื่อทุกประเภททั้งสื่ออินเทอร์เน็ต และสื่อโทรทัศน์ (LaRose; Lin; & Eastin. 2003; citing Smith. 1986) ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยที่พบว่าการควบคุมตนเองเป็นตัวแปรสำคัญในการทำนายพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ( $\beta = -.20$ ) โดยวัยรุ่นที่มีการควบคุมตนเองต่ำ จะเป็นผู้มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตสูงกว่าวัยรุ่นที่มีการควบคุมตนเองสูง (Ryu; & Kim. 2003) และผลการวิจัยอื่น ๆ ที่พบว่า ผู้ที่มีการควบคุมตนเองต่ำมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ โดยการควบคุมตนเองมีความสัมพันธ์ทางลบกับพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ และการควบคุมตนเองเป็นตัวแปรทำนายพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ (Kim; Namkong; Ku; & Kim. 2008)

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ผลการวิจัยส่วนใหญ่พบว่า การควบคุมตนเองเป็นปัจจัยสำคัญที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต โดยพบว่าหากบุคคลมีการควบคุมตนเองต่ำ ก็จะส่งผลให้มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ไม่เหมาะสม เช่น การติดอินเทอร์เน็ต การติดเกมออนไลน์ การติดการสนทนาออนไลน์ (Kim; Namkong; Ku; & Kim. 2008; Rabb; & Neuner. 2006; Ryu; & Kim. 2003; Hill. 2000; LaRose; Lin; & Eastin. 2003) และผลที่พบในทางตรงข้าม หากบุคคลมีการควบคุมตนเองเหมาะสมจะทำให้เป็นผู้มีพฤติกรรม การรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ (ปราณี รอดจ้อย. 2552)

งานวิจัยที่สนับสนุนผลการวิจัยว่า นักเรียนมีการควบคุมตนเองสูงมากเท่าใดก็จะส่งผลต่อการเป็นผู้ มีพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมมากขึ้น งานวิจัยของ ฌ็องพล แยมสอาด (2551) ที่ได้ศึกษาตัวแปรเชิง สาเหตุที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะมุ่งอนาคตส่งผลทางตรงต่อพฤติกรรมการเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01 งานวิจัยของ พิทักษ์ วงแหวน (2546) ศึกษาปัจจัยพระระดับที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียน ของนักเรียน ผลการวิจัยพบว่าลักษณะมุ่งอนาคตมีความสัมพันธ์กับตัวแปรพฤติกรรมใฝ่เรียนอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และงานวิจัยของ กิ่งกาญจน์ ปานทอง (2545) ได้ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อ พฤติกรรมการเรียนของนักศึกษา ผลการวิจัยพบว่าลักษณะมุ่งอนาคตทางการเรียนเป็นปัจจัยที่มี ความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

**การสรุปและการอภิปรายผลตามสมมุติฐานข้อที่ 8** สมมุติฐานการวิจัย กล่าวว่า “ความเหงามีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และความเหงามีอิทธิพลทางลบต่อ พฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม” โดยผลการวิจัยพบว่าผลที่ได้เป็นไปตามสมมุติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ โดย ความเหงามีอิทธิพลทางบวกโดยตรงต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ และความเหงามีอิทธิพลทางลบโดย อ้อมต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมโดยผ่านพฤติกรรมติดเกมออนไลน์

ผลที่ได้ชี้ให้เห็นว่าหากนักเรียนมีความเหงาสูงมากเท่าใดก็จะส่งผลต่อการที่นักเรียนจะมี พฤติกรรมติดเกมออนไลน์มากขึ้น และเป็นผู้มีพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมน้อยลง

ผลการวิจัยดังกล่าวสามารถอภิปรายได้ว่า เมื่อบุคคลเกิดความเหงาก็จะหันไปใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อชดเชยความรู้สึกหรือความสัมพันธ์ที่ตนเองรู้สึกขาด อย่างไรก็ตามการหลีกเลี่ยงความไม่พึงพอใจ เป็นเพียงสิ่งที่เกิดขึ้นชั่วคราว เมื่อใช้อินเทอร์เน็ตหยุดการใช้ (Log Off) ปัญหาในชีวิตจริงก็หวน กลับมา ทำให้เกิดความกดดัน อ่างว้าง เหงาเพิ่มมากขึ้น เป็นสาเหตุให้เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต (online) บ่อยครั้งขึ้นและยาวนานขึ้น จนกลายเป็นผู้ติดอินเทอร์เน็ต ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อ การเรียน การทำงาน และสัมพันธภาพทางสังคม ซึ่งสอดคล้องกับ ยัง (Young. 1999) พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อคลาย เหงาของคนในวัยเรียนเป็นสาเหตุสำคัญที่นำไปสู่การใช้อินเทอร์เน็ต ในปริมาณที่มากจนถึงขั้นติด และความเหงาเป็นปัญหาที่ทำให้คนหลบหนีจากชีวิตจริงเข้าสู่อินเทอร์เน็ต และมีผลการวิจัยจำนวนมากที่ พบว่าการใช้อินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์กับความเหงา และการใช้อินเทอร์เน็ตในปริมาณมากขึ้นมี



ความสัมพันธ์กับระดับความเหงา โดยเมื่อบุคคลมีความเหงาเพิ่มมากขึ้นก็จะทำให้มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้น เพื่อชดเชยความรู้สึกหรือความสัมพันธ์ที่ตนเองรู้สึกขาด (Matsuba. 2006; Engelberg; & Sjoberg. 2004; Moody. 2001; Morahan-Martin. 1999)

ในการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตงานวิจัยต่างประเทศจำนวนมากพบว่าความเหงาเป็นตัวแปรสำคัญที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต งานวิจัยของคาแพลน (Caplan. 2002) พบว่าความเหงาเป็นตัวแปรทำนายพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตในกลุ่มนักเรียน และคาแพลน (Caplan. 2003) พบว่าความเหงาที่เกิดขึ้นของบุคคล สามารถพัฒนาไปสู่ความชอบในการมีปฏิสัมพันธ์ในสังคมออนไลน์ ซึ่งนำไปสู่ปัญหาการติดอินเทอร์เน็ต ผลการวิจัยของ Ghassemzadeh; Shahraray; & Moradi (2008) ที่ศึกษาในกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาพบว่า นักเรียนกลุ่มที่ติดอินเทอร์เน็ตมีความเหงา หรือความว่าเหว่มากกว่านักเรียนกลุ่มที่ไม่ติดอินเทอร์เน็ต ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Morahan-Martin; & Schumacker (2000) ที่ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่ติดอินเทอร์เน็ตมีความเหงามากกว่านักเรียนที่ไม่ติดอินเทอร์เน็ต และงานวิจัยของ คิมและคิม (Kim; & Kim. 2002) ที่พบว่าความรู้สึกโดดเดี่ยวทางสังคมสามารถทำนายพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ( $\beta = .14$ )

จากการทบทวนงานวิจัยในประเทศไทยยังไม่พบงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับความเหงาที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตโดยตรง แต่มีงานวิจัยที่พบผลใกล้เคียง ซึ่งเป็นงานวิจัยของ ไชยรัตน์ บุตรพรม (2545: 117) ที่ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งพบว่าวัยรุ่นที่มีบุคลิกภาพด้านอารมณ์อ่อนไหว มีแนวโน้มที่จะติดอินเทอร์เน็ตมากกว่าวัยรุ่นที่มีบุคลิกภาพแบบมั่นคง และได้เสนอการรายงานข้อมูลที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญทางจิตเวชศาสตร์ว่า ผู้ที่มีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตอาจจะเป็นผู้มีปัญหาทางด้านอารมณ์ เช่น เหงา ซึมเศร้า เครียด เบื่อหน่าย อ่อนไหว วิตกกังวล สอดคล้องกับงานวิจัยของ บุษบา เมฆศรีทองคำ และอรุยา สิงห์สงบ (2552) ศึกษาสภาพการณ์ใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนไทยตามช่วงพัฒนาการแห่งวัย ผลการศึกษาข้อมูลภาคสนามด้วยการสัมภาษณ์เจาะลึกในประเด็นเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต พบว่าหากครอบครัวไม่มีเวลาในการดูแลบุตรหลาน พวกเขาจะหันไปพึ่งอินเทอร์เน็ตเพื่อช่วยคลายเหงา ความอ้างว้างโดดเดี่ยว และทำให้เวลาผ่านไปอย่างรวดเร็วเมื่อต้องอยู่ตามลำพัง ดังที่ว่า “เล่นเกมรู้ว่าไม่ดี แต่เล่นเพื่อฆ่าเวลา เพราะอยู่บ้านก็นั่งเหงาอยู่คนเดียว พ่อแม่ไม่อยู่ แต่เล่นเกมช่วยให้เวลาผ่านไปรวดเร็ว” และ “วัน ๆ ใช้เวลาไปกับเน็ตมาก เนื่องจากความโดดเดี่ยว อ้างว้างจากการที่พ่อแม่ทำงาน และกว่าจะกลับถึงบ้านก็ตึกตื่นแล้ว ทำให้เวลาทั้งหมดของหนูหลังจากเลิกเรียนหมดไปกับการเล่นเน็ต” และงานวิจัยของ ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์ (2549) ศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ของนักเรียนนักศึกษา ผลการวิจัยพบว่า ส่วนใหญ่ผู้ติดเกมออนไลน์จะมีปัญหาในเรื่องของสัมพันธภาพทางสังคมกับคนรอบข้าง ทำให้เกิดความเหงาจึงหันไปพึ่งพาการเล่นเกมเพื่อช่วยทดแทนในเรื่องดังกล่าว และในส่วนของผลกระทบที่เกิดจากการติดเกมออนไลน์ พบว่ากลุ่มผู้ติดเกมออนไลน์ทุกคนมักจะมีปัญหาเรื่องผลการเรียนตกต่ำ เพราะไม่มีเวลาให้กับการเรียน

**การสรุปและการอภิปรายผลตามสมมุติฐานข้อที่ 9** สมมุติฐานการวิจัย กล่าวว่า “จิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา มีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา มีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม” ผลการวิจัยพบว่าไม่เป็นไปตามสมมุติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ โดยผลที่ได้พบว่าจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญาไม่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม

ผลที่ได้ชี้ให้เห็นว่าจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา ไม่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม

ผลที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้ไม่สอดคล้องกับการทบทวนงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับจิตสำนึกที่มีต่อพฤติกรรมของเยาวชนพบว่า จิตสำนึกในด้านที่พึงประสงค์เป็นลักษณะที่สำคัญที่ส่งผลต่อพฤติกรรม และคุณภาพของเยาวชน โดยในงานวิจัยของอรพินทร์ ชูชม; อัจฉรา สุขารมณ; และอุษา ศรีจินดารัตน์ (2547) ที่วิเคราะห์ปัจจัยทางจิตสังคมที่สัมพันธ์กับจิตสำนึกทางปัญญา และคุณภาพชีวิตของเยาวชนไทย ผลการวิจัยพบว่าจิตสำนึกทางปัญญาซึ่งประกอบไปด้วยความฉลาดทางอารมณ์ จิตสำนึกการบริโภคด้วยปัญญา และจิตสาธารณะ มีอิทธิพลโดยตรงทางบวกต่อพฤติกรรมเอื้อสังคม ( $\beta = .58$ ) ความสามารถในการแก้ปัญหา ( $\beta = .32$ ) และคุณภาพชีวิต ( $\beta = .56$ ) และจิตสำนึกทางปัญญาสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมเอื้อสังคมได้ร้อยละ 60 ความสามารถในการแก้ปัญหาได้ร้อยละ 32 และคุณภาพชีวิตได้ร้อยละ 69

จากผลการวิจัยดังกล่าวสามารถอภิปรายได้ว่า ในการที่จิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา ไม่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตอาจเป็นไปได้ว่ามีตัวแปรอื่น ๆ ทางด้านจิตลักษณะที่พึงประสงค์ที่ส่งผลอย่างชัดเจนต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมได้ดีกว่า ตัวแปรจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา สำหรับงานวิจัยเรื่องนี้พบผลเพียงจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม และมีความสัมพันธ์ทางลบกับพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และเกมออนไลน์ ( $r = .28, -.20$  และ  $-.13$  ตามลำดับ)

**การสรุปและการอภิปรายผลตามสมมุติฐานข้อที่ 10** สมมุติฐานการวิจัย กล่าวว่า “พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม” ผลการวิจัยพบว่า เป็นไปตามสมมุติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ โดยผลที่ได้พบว่าพฤติกรรมติดเกมออนไลน์และสนทนาออนไลน์ มีอิทธิพลทางลบโดยตรงต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม

ผลที่ได้ชี้ให้เห็นว่าหากนักเรียนมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ และสนทนาออนไลน์มากเท่าใดก็จะส่งผลต่อการที่นักเรียนจะเป็นผู้มีพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมน้อยลง

ผลการวิจัยดังกล่าวสามารถอภิปรายได้ว่า การที่นักเรียนใช้เวลาเล่นอินเทอร์เน็ตในการสนทนาออนไลน์ และเล่นเกมออนไลน์เพื่อความเพลิดเพลินมากเกินไปจะส่งผลกระทบต่อเวลาในการทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเรียน การศึกษาหาความรู้ ซึ่งถือเป็นหน้าที่หลักของนักเรียน ที่จะทำให้เป็นผู้ใหญ่ที่ดี

และมีคุณภาพ โดยการใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไป ทำให้เกิดผลกระทบกับนักเรียน ได้แก่ การเข้าห้องเรียนสาย ส่งการบ้านไม่ตรงเวลา ขาดเรียน ไม่ตั้งใจเรียน ผลการเรียนตกต่ำ ซึ่งแสดงถึงการมีพฤติกรรมการเรียนไม่เหมาะสม สอดคล้องกับงานวิจัยของบุบผา เมฆศรีทองคำ และอรรยา สิงห์สงบ (2552) ศึกษาสภาพการณ์ใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนไทยตามช่วงพัฒนาการแห่งวัย ผลการศึกษาข้อมูลภาคสนามด้วยการสัมภาษณ์เจาะลึกกลุ่มตัวอย่างในประเด็นเกี่ยวกับผลกระทบ ด้านการศึกษาจากการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตก่อให้เกิดผลดีและผลเสีย โดยในแง่ของผลดีคือ ทำให้เราสามารถเรียนรู้ข้อมูลใหม่ ๆ ในทุกเรื่องที่ต้องการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว ส่วนในแง่ของผลเสีย คือ ทำให้ขาดความรับผิดชอบ ต่อหน้าที่ของตนเอง ไม่เรียนหนังสือ สนใจการเรียนน้อยลง ไม่มีเวลาในการทบทวนตำราเรียนจนบางครั้งต้องออกจากโรงเรียนกลางคันซึ่งเป็นผลมาจากการติดเกม ดังที่ว่า “การเล่นเน็ตทำให้เสียเวลาในการทำกิจกรรมอย่างอื่น ๆ เช่น ไปเรียน ทำการบ้าน คือ ไม่ดูตำราเรียนจนทำให้เสียการเรียน” และ “เนื่องจากจิตใจจะหมกมุ่นอยู่ตลอดเวลา โดยเด็กที่ติดเกมออนไลน์ก็จะชวนกันโดดเรียนเพื่อไปเล่นเกม ไม่ไปเรียนหนังสือ หรือพอเรียนเสร็จก็เข้าร้านเกมโดยไม่กลับบ้าน หรือบางคนอาจลืมทำการบ้าน ขาดการทบทวนบทเรียน” และกระทบอื่น ๆ จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างพบว่า เมื่อมีการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลานานตลอดทั้งคืนทำให้ไม่มีสมาธิในการเรียนหนังสือในตอนเช้า ดังที่ว่า “อย่างผมเล่นเกมจนตึกทำให้พอมาโรงเรียนตอนเช้าก็ง่วงนอน เรียนได้ไม่เต็มที่ หรือไม่มีสมาธิในการเรียนวันนั้นทั้งวันก็รู้สึกแยเหมือนกัน และซ้ำร้าย บางทีผมก็มานั่งหลับในห้องเรียน” สอดคล้องกับงานวิจัยของ งานวิจัยของ ตะวันเศรษฐี เซ็นนันท์ (2549) ศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ของนักเรียน นักศึกษา โดยการศึกษาวิจัยในเชิงคุณภาพ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มผู้เสพติดเกมใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์เป็นเวลามากและส่งผลกระทบต่อในแง่ลบอย่างเห็นได้ชัดต่อการเรียน โดยพบว่า มีการขาดการเอาใจใส่ต่อการเรียน มักสูญเสียสมาธิในการเรียนในห้องอย่างรวดเร็ว เห็นว่าการเรียนเป็นเรื่องยากเกินกว่าจะทำความเข้าใจ นำเบื่อหน่าย บางรายตัดสินใจหนีเรียนเพื่อเอาเวลาไปใช้ในการเล่นเกม นำมาซึ่งผลการเรียนที่ตกต่ำกว่าที่ควรจะเป็น แตกต่างกับการมองว่าการเล่นเกมเป็นเรื่องแสนง่ายดายในการทำความเข้าใจ และถึงแม้จะยากเพียงใดก็พร้อมจะมุ่งมั่นฝ่าฟันไปให้ได้ นอกจากนี้การมุ่งมั่นเล่นเกมในแต่ละวันทำให้ร่างกายได้รับการพักผ่อนไม่เพียงพอส่งผลให้ประสิทธิภาพในการศึกษาเล่าเรียนลดลง โดยกลุ่มผู้ติดเกมทุกคนจะเคยง่วงหรือแอบหลับในห้องเรียนมาแล้ว

สำหรับงานวิจัยต่างประเทศพบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไป หรือการติดอินเทอร์เน็ต ส่งผลกระทบต่อปัญหา ในหลายด้าน ได้แก่ ปัญหาด้านการเรียน ปัญหาด้านความสัมพันธ์ปัญหาด้านการเงิน และปัญหาด้านร่างกาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มนักเรียน นักศึกษา ปัญหาด้านการเรียนจะ ได้รับผลกระทบมากที่สุด โดยนักเรียนจะละทิ้งการบ้าน การศึกษาหาความรู้ ไม่สนใจเรียน รวมถึง การแบ่งเวลาในการเรียน (Young. 1996; Scherer. 1997) ซึ่งผลการวิจัยที่ได้นี้สอดคล้องกับผลการวิจัยที่พบว่า นักศึกษา 72 % ที่ติดอินเทอร์เน็ตรายงานว่าได้รับผลกระทบด้านการเรียนจากการใช้อินเทอร์เน็ต และมีปัญหาเรื่องสัมพันธ์กับบุคคลอื่น (Martin. 1997) และมีผลการวิจัยที่ศึกษาผลกระทบจากการ

เสพติดอินเทอร์เน็ตในนักศึกษาพบว่า การติดอินเทอร์เน็ตส่งผลให้เกิดปัญหาต่อประสิทธิผลทางการเรียน และความสัมพันธ์ทางสังคม (Brenner; & Scherer. 1997) และผลการวิจัยในประเทศไต้หวันพบว่า นักศึกษา 54 คนที่ถูกระบุว่าเป็นผู้ติดอินเทอร์เน็ตใช้เวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ตมากกว่า 3 เท่าของผู้ที่ไม่ได้ติดอินเทอร์เน็ต กลุ่มผู้ติดอินเทอร์เน็ตจะใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง และความพึงพอใจเป็นสำคัญ และผลการวิจัยพบว่า กลุ่มผู้ติดอินเทอร์เน็ตได้รับผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ตใน ด้านการศึกษา และกิจวัตรประจำวัน มากกว่ากลุ่มผู้ที่ไม่ได้ติดอินเทอร์เน็ต อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 (Chou; & Hsiao. 2000)

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะเพื่อการปฏิบัติ

1. ผลการวิจัยพบว่า ความเหงาเป็นหนึ่งในสาเหตุที่ทำให้นักเรียนติดอินเทอร์เน็ต ดังนั้นผู้ปกครองควรให้ความเอาใจใส่ และควรมีการส่งเสริมการทำกิจกรรมร่วมกันภายในครอบครัว เพื่อให้เกิดความรัก ความเข้าใจ และความผูกพันในครอบครัว และผลการวิจัยพบว่า การควบคุมตน และการเห็นคุณค่าในตนเองเป็นจิตลักษณะสำคัญที่เป็นสาเหตุของการที่นักเรียนจะไม่ใช้อินเทอร์เน็ตจนกลายเป็นผู้ติดอินเทอร์เน็ตทั้งการติดเกมออนไลน์และสนทนาออนไลน์ ดังนั้นผู้ปกครอง และโรงเรียนควรอบรมและปลูกฝังให้นักเรียนเป็นผู้มีควบคุมตนเอง หรือมีวินัยในตนเอง และเป็นผู้เห็นคุณค่าในตนเอง

2. ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับแบบอย่างที่เหมาะสมจากบิดามารดาในการรับสื่อมวลชน จะทำให้นักเรียนห่างไกลจากการมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ไม่เหมาะสม โดยเฉพาะการติดสนทนาออนไลน์ ดังนั้นผู้ปกครองจึงควรเป็นแบบอย่างที่ดีให้นักเรียนในการรับสื่อมวลชน เพราะถ้าผู้ปกครองเป็นแบบอย่างที่ดี เด็กก็จะซึมซับสิ่งที่เห็นไปในจิตใจนำไปสู่การนำไปปฏิบัติ และใช้สื่ออินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม และห่างไกลจากการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตที่ทำให้เกิดผลเสียกับนักเรียน

3. ผลการวิจัยพบว่า เพื่อนมีอิทธิพลในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของนักเรียน โดยหากนักเรียนคบเพื่อนที่ใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมในทางที่เป็นประโยชน์ นักเรียนก็จะมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างไม่เหมาะสมน้อย ทั้งการใช้อินเทอร์เน็ตมาก จนนำไปสู่การติดเกมออนไลน์ และสนทนาออนไลน์ และผลการวิจัยพบว่ากิจกรรมที่นักเรียน ทำร่วมกับเพื่อนแม้ว่าจะเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมแต่หากต้องกระทำผ่านอินเทอร์เน็ตร่วมกันก็อาจนำไปสู่การใช้อินเทอร์เน็ตนานเกินไปจนก่อผลเสียได้ เช่น การสนทนาพูดคุยผ่านออนไลน์ ดังนั้นโรงเรียนจึงควรส่งเสริมกิจกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในทางสร้างสรรค์ให้นักเรียนและเพื่อนได้กระทำร่วมกัน อย่างไรก็ตามนอกจากจะส่งเสริมกิจกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์แล้วโรงเรียนควรหากิจกรรมที่เหมาะสมอื่น ๆ ด้วยไม่เฉพาะส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเท่านั้น เช่น การแข่งขันกีฬา การแข่งขันตอบปัญหาวิชาการ ทั้งนี้เนื่องจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตมากเกินไปก็นำมาซึ่งผลกระทบในด้านอื่น ๆ

4. ผลการวิจัยพบว่าผู้ที่ผู้ปกครองควบคุมโดยการห้ามปรามและการจำกัดการใช้ อินเทอร์เน็ตเพียงอย่างเดียวโดยไม่ได้มีการบอกเหตุผล ไม่ก่อให้เกิดผลดีกับพฤติกรรมการใช้ อินเทอร์เน็ตของนักเรียน และอาจส่งผลให้มีแนวโน้มที่จะติดอินเทอร์เน็ตมากขึ้นด้วยเพราะเมื่อใช้ อินเทอร์เน็ตที่บ้านไม่ได้นักเรียนก็อาจจะไปใช้ที่ร้านอินเทอร์เน็ต หรือแอบใช้ในเวลาที่ผู้ปกครอง ไม่ทราบ ดังนั้น ในการดูแลการใช้งานอินเทอร์เน็ต ผู้ปกครองจึงควรเอาใจใส่ดูแล ทำความเข้าใจพูดคุย ใช้เหตุผล และให้คำแนะนำการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชนมากกว่าการเข้าไปควบคุม และจำกัดการใช้งานอย่างเข้มงวด ทั้งนี้ควรพูดคุยทำความเข้าใจกับเด็กเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่าบังคับ เช่น ช่วงเวลาและ จำนวนชั่วโมงที่ให้ใช้ได้ ประเภทของเว็บไซต์ หรือกิจกรรมทางอินเทอร์เน็ตที่สามารถเข้าร่วมได้

#### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ผลการวิจัยพบว่าตัวแปรในแบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ได้ร้อยละ 22 และเกมออนไลน์ได้ร้อยละ 34 แสดงว่า ยังมีตัวแปรอื่นที่สามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์และเกมออนไลน์ ได้อีก โดยอาจศึกษาเพิ่มเติมในกลุ่มตัวแปรปัจจัยสภาพแวดล้อมในโรงเรียน เช่น แบบอย่างของครู ในการใช้อินเทอร์เน็ต การได้รับการสนับสนุนทางสังคมจากครู กิจกรรมภายในโรงเรียนที่ส่งเสริม การใช้อินเทอร์เน็ต หรือตัวแปรทางจิตวิทยาที่สำคัญ เช่น เจตคติต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต การคิด อย่างมีวิจารณญาณ เจตคติต่อการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว

2. ควรมีการศึกษาวิจัยถึงกระบวนการเข้าสู่การติดเกมออนไลน์ของเยาวชน เพื่อทำความเข้าใจตั้งแต่กระบวนการเริ่มเข้าสู่การเล่นเกมออนไลน์ครั้งแรก การเล่นเป็นประจำ และการเข้าสู่ การเป็นผู้ติดเกมออนไลน์ และบริบทแวดล้อมต่าง ๆ ได้แก่ ครอบครัว กลุ่มเพื่อน โรงเรียน ตลอดจน สิ่งแวดล้อมอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับการติดเกมออนไลน์

3. ควรมีการศึกษาวิจัยการติดเกมออนไลน์ โดยแยกทำการศึกษาเจาะจงในเกมออนไลน์ แต่ละประเภท โดยเฉพาะเกมออนไลน์ที่เยาวชนให้ความนิยม เช่น เกมแร็คนารีอก

4. ควรมีการวิจัยเพื่อศึกษาความตระหนักของผู้ปกครองถึงภัยอันตรายในการใช้งาน อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน และการศึกษาเจาะลึกในบทบาทของผู้ปกครองในการดูแลการใช้งาน อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน ตลอดจนผลที่เกิดกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและ เยาวชน โดยเฉพาะในกิจกรรมการสนทนาออนไลน์และเกมออนไลน์

5. ควรมีการศึกษาตัวแปรกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน โดยศึกษาเฉพาะกิจกรรมที่ไม่สามารถกระทำผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต เช่น การเล่นกีฬา การออกกำลังกาย การบำเพ็ญประโยชน์เพื่อ สังคม การชอมดนตรี ฯลฯ เพื่อดูว่านักเรียนที่ทำกิจกรรมดังกล่าวมากส่งผลให้มีพฤติกรรมการติด อินเทอร์เน็ตมากขึ้นหรือน้อยลง

บรรณานุกรม

## บรรณานุกรม

- กนกรัตน์ แจ่มวิภูกุล. (2545). การศึกษาปัจจัยด้านครอบครัวและกลุ่มเพื่อนที่มีต่อการเสพยาบ้าของเด็กและเยาวชน. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการแนะแนว). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- กึ่งกาญจน์ ปานทอง. (2545). ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนของนักศึกษาตามโครงการจัดการศึกษาสำหรับบุคลากรประจำการ (กศ.บป.) คณะวิทยาการจัดการ โปรแกรมวิชา นิเทศศาสตร์ สถาบันราชภัฏพระนคร กรุงเทพมหานคร. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2539). อธิบายศัพท์ คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต มัลติมีเดีย. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- เกศณี ดิพพะมงคล. (2545). ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต การปรับตัวทางสังคม อินเทอร์เน็ต และการปรับตัวทางสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อโรงเรียนไทย เขตกรุงเทพมหานคร. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ขวัญใจ โปธิ์ทองนาค (2547). ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ โรงเรียนช่องพระนาวิทยา จังหวัดราชบุรี. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการแนะแนว). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- งามตา วนินทานนท์. (2545). การถ่ายทอดทางสังคมกับพัฒนาการของมนุษย์. (เอกสารคำสอนวิชา วป 581). กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- งามตา วนินทานนท์; และคนอื่น ๆ. (2545). การวิเคราะห์ดัชนีเชิงเหตุและผลของคุณภาพชีวิตผสมรสในครอบครัวไทย. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์. (รายงานการวิจัยฉบับที่ 82).
- จิตรตรี อนุสนธิ์. (2552). ความตระหนักถึงภัยจากการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวในอินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยม. ปรินูญานิพนธ์ ศศ.ม. (สังคมสงเคราะห์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- จุฑาพัฒน์ รัตนดิถ ฦ ภูเก็ต. (2547). ปัจจัยจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการรับชมรายการโทรทัศน์ที่มีประโยชน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร. ปรินูญานิพนธ์ วท.ม. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

- ชัชพงศ์ ตั้งมณี; และอรุณี กำลัง. (2545). พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ: คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- ชาย โพธิ์ธิดา; และคนอื่นๆ. (2543). รายงานการวิจัยพื้นฐานการศึกษาสภาพเศรษฐกิจสังคม และวัฒนธรรมของชุมชนเพื่อใช้ในการวางแผนการนำกิจกรรมควบคุมโรคติดต่อของชุมชน. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ไชยรัตน์ พรหมบุตร. (2545). ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (สังคมวิทยา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- ณัฐชัย แสงทอง. (2542). *Internet Explorer 4*. กรุงเทพฯ: ด้านสุทธาการพิมพ์.
- ณัฐกร สงคราม. (2543). อิทธิพลของแบบการคิดและโครงสร้างของโปรแกรมการเรียนการสอนผ่านเว็บที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพื้นฐานคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษาของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (โสตทัศนศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- ณัฐพล แยมสอาด. (2551). การศึกษาตัวแปรเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษา 2 กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การวิจัยและสถิติทางการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ดวงกมล ทรัพย์พิทยาการ. (2547). ปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี. ภาคนิพนธ์ ศศ.ม. (พัฒนาสังคม). กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- ดวงใจ กสานกุล. (2543, 2 มกราคม). จิตแพทย์ชี้ระบาดแล้วโรคติด"เน็ต" แนวโน้มผู้ป่วยมากขึ้น/คาเฟ่แหล่งมั่วสุม. *มติชน*. หน้า 17.
- ดวงเดือน พันธุนาวัน. (2539). *ทฤษฎีต้นไม้อจริยธรรม: การวิจัยและการพัฒนาบุคคล*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ดวงเดือน พันธุนาวัน. (2546). การพัฒนาคนเพื่อพัฒนาชาติ: งานวิจัยและพัฒนาระบบพฤติกรรมไทย. ในการประชุมวิชาการการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์เพื่อพัฒนาบุคคลและสังคม. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ดวงเดือน พันธุนาวัน; และคนอื่นๆ. (2529). การควบคุมอิทธิพลของสื่อมวลชนของครอบครัวกับจิตลักษณะที่สำคัญของเยาวชน. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.



- ดวงเดือน พันธุมนาวิน; และคนอื่น ๆ. (2536). ลักษณะทางจิตสังคม และพฤติกรรมของนักเรียนวัยรุ่นที่อยู่ในสภาวะเสี่ยงในครอบครัวในครอบครัวและทางป้องกัน. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ดารารพร ชื่อเชียรสกุล. (2540). การเปรียบเทียบผลการใช้สัญญาเงื่อนไขเป็นกลุ่ม และเป็นรายบุคคล ที่มีต่อพฤติกรรมตั้งใจเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสมุทรสาครวิทยาลัย จังหวัดสมุทรสาคร. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ดุษฐีย์ โยเหลา; ลัดดาวัลย์ เกษมเนตร; และชัยวัฒน์ วงศ์อาษา. (2540). ปัจจัยบ่งชี้สาเหตุการใช้และติดสารระเหยของเด็กและเยาวชนในกรุงเทพมหานครและจังหวัดยโสธร. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. (รายงานการวิจัยฉบับที่ 63).
- ตะวันเศรษฐี เซ็นนันท์. (2549). ที่ศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ของกลุ่มผู้เล่นเกมในระดับนักเรียนนักศึกษา. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. (วารสารศาสตร์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- ตัน ตันท์สุทธีวงศ์. (2539). *รอบรู้ Internet และ World Wild Web*. กรุงเทพฯ: โปรวิชั่น.
- ถนอมพร เลหาจรัสแสง. (2541). *คอมพิวเตอร์ช่วยสอน*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาโสตทัศนศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทวีศักดิ์ กอนันตกุล; ชฎามาศ ชูระเศรษฐกุล; สิรินทร ไชยศักดิ์; และวันดี กริชอนันต์. (2547, มกราคม- กุมภาพันธ์). ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการออนไลน์ของเด็กและวัยรุ่น : กรณีของปัญหาที่เกิดขึ้นจากเกมออนไลน์. *สารนิเทศ*. 11 (56): 12.
- ธนิกานต์ มาชะศิริานท์. (2545). *พฤติกรรมการเล่นอินเทอร์เน็ต และปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการเสพติดอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย*. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. (วารสารศาสตร์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- ธีระพงษ์ คุ่มราษี. (2551). *การวิเคราะห์โครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ช่วงชั้นที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากทม. เขต 1*. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การวิจัยและสถิติทางการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- นงลักษณ์ วิรัชชัย. (2542). *โมเดลลิสม์: สถิติวิเคราะห์สำหรับการวิจัย*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เนติมา กมลเลิศ. (2549). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ต ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 โรงเรียนในเครือคณะเซนต์คาเบรียล เขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (พัฒนศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.

- บุญรักษ์ บุญณะเขตมาลา. (2539). *ความรู้เท่าทันสื่อมวลชน ภารกิจของพลเมืองร่วมสมัย*”ในฐานันดรที่สี่จากระบบโลกถึงรัฐไทย กรุงเทพฯ: โครงการจัดพิมพ์คบไฟ.
- บุญรับ ศักดิ์มณี. (2532). *การเสริมสร้างจิตลักษณะเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการทำงานราชการ*. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ด. (พัฒนศึกษาศาสตร์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ประทีป จินนี. (2540). *การวิเคราะห์พฤติกรรมและการปรับพฤติกรรม*. (เอกสารประกอบการสอนวิชา วป 521). กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ประภาพร ชวนปิยะวงศ์. (2549). *ความเสี่ยงจากการใช้อินเทอร์เน็ต*. วิทยานิพนธ์ สค.ม. (สังคมวิทยา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร
- ปราณี จ้อยรอด. (2552). *ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 4 ในเขตกรุงเทพมหานคร*. ปรินญาณิพนธ์ วท.ม. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ผจงจิต อินทสุวรรณ; และคนอื่นๆ. (2547). *การวิจัยและพัฒนาพฤติกรรมกรรมการบริโภคด้วยปัญญาของเยาวชนไทย*. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. (รายงานการวิจัยฉบับที่ 99).
- พรทิพย์ รุมนุ่ม. (2550). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครปฐม เขต 2*. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (พัฒนศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.
- พระธรรมปิฎก (ป.อ.ปยุตฺโต). (2546). *พุทธธรรม*. พิมพ์ครั้งที่ 11. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย.
- ภัทรสิริณี เสวตไอยาราม. (2549). *องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนพุลเจริญวิทยาคม อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ*. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- รวิกรานต์ นันทเวช. (2550). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ตอนปลายในกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (โสตทัศนศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- รังสรรค์ เพ็งหนู. (2544). *อินเทอร์เน็ต เครื่องช่วยการเรียนรู้ห้องเรียน*. กรุงเทพฯ: การศาสนา.
- รัตนา แแดงประเสริฐ. (2545). *อิทธิพลของการเห็นคุณค่าในตนเอง การคุกคามต่อการนิยามตนเอง และความใกล้ชิดระหว่างบุคคลที่มีต่อความอิจฉา*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

- รุ่งรวี รัตนดำรงอักษร. (2540). ภูมิหลังทางครอบครัว กระบวนการสังคมกรรม และการเปิดรับรายการโทรทัศน์ประเภทสารคดีเชิงสืบสวน ของเด็กและเยาวชนที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบน. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. (การประชาสัมพันธ์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- รุจิเรศ พิษิตานนท์. (2546). ปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องพฤติกรรมฉลาดเลือกกินของนักเรียนวัยรุ่นตอนปลาย. ภาคนิพนธ์ ศศ.ม. (พัฒนาสังคม). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- วณิชยา บุญทรง. (2548). ผลกระทบของการเสพติดอินเทอร์เน็ตต่อผู้ใช้ในประเทศไทย. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. (การสื่อสารมวลชน). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- วรพจน์ ช่างปั้น. (2551). ความเต็มใจที่จะจ่ายของผู้ปกครองสำหรับการป้องกันการใช้อินเทอร์เน็ตที่ไม่เหมาะสมของเด็กและเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร. ปรินิพนธ์ นศ.ม. (เศรษฐศาสตร์ธุรกิจ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- วรรณรัตน์ รัตนวรางค์. (2549). การเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียนกับความสัมพันธ์ในครอบครัว. กรุงเทพฯ: คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. (รายงานการวิจัย).
- วรวิรี ธนประกฤต. (2545). สาเหตุของความว่าเหวและการเผชิญกับความว่าเหวของนักเรียนประจำวัยรุ่น. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- วารภรณ์ แสงคำ. (2552). การศึกษาความว่าเหวและการใช้โปรแกรมเพื่อลดความว่าเหวของเด็กในสถานสงเคราะห์เด็กกำพร้าและยากจนวัดสระแก้ว จังหวัดอ่างทอง. ปรินิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการแนะแนว). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- วันชาติ ศิลาน้อย. (2528). ความสัมพันธ์ระหว่างการเลือกชมรายการโทรทัศน์กับฐานะทางสังคม มิติสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนและสถานภาพของครอบครัวของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (โสตทัศนศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- วันเพ็ญ พิศาลพงศ์. (2540). การถ่ายทอดทางสังคมกับพัฒนาการของมนุษย์. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิกานดา พรสกุลวานิช. (2550, พฤษภาคม-สิงหาคม). แรงจูงใจและพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชนไทย. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยหอการค้า. 27(2): 29-41.
- วิทยา สุกตบวร. (2548). ระบบเครือข่ายและเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.

- วิศรุต ตันติพงษ์อนันต์. (2548) การเกิดภัยอินเทอร์เน็ตต่อวัยรุ่น. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (สังคมวิทยาและมนุษยวิทยา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2545). จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศักดิ์ไทย สุรกิจบวร. (2545). จิตวิทยาสังคม : ทฤษฎีและปฏิบัติการ. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ศิระพร เทพภิบาล. (2546). ปัจจัยที่สัมพันธ์กับอำนาจควบคุมตนเองของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- สมชาย นำประเสริฐชัย. (2548). ภัยในในโลกไอที. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- สมชาย นำประเสริฐชัย. (2537). สารพัน UNIX ตอนท่องโลกอินเทอร์เน็ต. วารสารไมโครคอมพิวเตอร์. หน้า 192-196. กรุงเทพฯ: ม.ป.พ.
- สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. (2536). ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2550). สถิติการใช้อินเทอร์เน็ต. สืบค้นเมื่อ 10 มีนาคม 2552, จาก [http://service.nso.go.th/nso/nso\\_center/project/table/files/S-ict-hh-q/2550/000/20\\_S-ict-hh-q\\_2550\\_000\\_000000\\_00200.xls](http://service.nso.go.th/nso/nso_center/project/table/files/S-ict-hh-q/2550/000/20_S-ict-hh-q_2550_000_000000_00200.xls)
- สำนักงานสถิติแห่งชาติกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร. (2550). จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ต จำแนกตามกลุ่มอายุ และเขตการปกครอง 2550. สืบค้นเมื่อ 1 เมษายน 2552, จาก [http://service.nso.go.th/nso/nso\\_center/project/search\\_center/23project-th.htm](http://service.nso.go.th/nso/nso_center/project/search_center/23project-th.htm).
- สุใจ ตั้งทรงสวัสดิ์. (2531). การใช้เพื่อนผู้ให้การช่วยเหลือในกลุ่มเพื่อการเพิ่มความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ ศ.ม. (จิตวิทยา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- สุชีราพันธ์ ศรีสินทรัพย์. (2549). ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับภาพลักษณ์ด้านรูปร่างและความสัมพันธ์กับความรู้สึกภาคภูมิใจในตนเอง ของนักเรียนมัธยมปลาย สังกัดกรมสามัญศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ วท.ม. (สุขภาพจิต). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- สุพัตรา สุภาพ. (2533). สังคมวิทยา. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- (2546). การขัดเกลาทางสังคม. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- เสกสรร สายสีเสด. (2542). อินเทอร์เน็ต: สื่อประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา. วารสารเทคโนโลยีสื่อสาร การศึกษา. 6(1).

- แสงอรุณ ธรรมเจริญ; และลินดา สุวรรณดี. (2547). รายงานการวิจัยเรื่องตัวบ่งชี้ทางจิตสังคมของพฤติกรรมจริยธรรมของวัยรุ่นในเขตที่มีแหล่งยั่วในในระดับต่างกัน. กรุงเทพฯ: สำนักคณะกรรมการการวิจัยแห่งชาติ.
- หรรษา เลหาเสีกุล. (2537). การเรียนในโรงเรียนพุทธศาสนาวันอาทิตย์กับลักษณะทางพุทธศาสนาและทางพฤติกรรมศาสตร์ของนักเรียนวัยรุ่น. ปรินญาณินพนธ์ วท.ม. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- อรพินทร์ ชูชม; และอัจฉรา สุขารมณ. (2531). การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนสอบคัดเลือกผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับปริญญาตรี ปัญหาส่วนตัว ทศนคติและนิสัยในการเรียนกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตระดับปริญญาโท. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์. (รายงานการวิจัยฉบับที่ 41).
- อรพินทร์ ชูชม. (2545). เอกสารคำสอนวิชา วป 502 การสร้างและการพัฒนาเครื่องมือวัดทางพฤติกรรมศาสตร์. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อรพินทร์ ชูชม; อัจฉรา สุขารมณ; และอุษา ศรีจินดารัตน์. (2549). การวิเคราะห์ปัจจัยทางจิตสังคมที่สัมพันธ์กับจิตสำนึกทางปัญญา และคุณภาพชีวิตของเยาวชนไทย. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์. (รายงานการวิจัยฉบับที่ 104).
- อัจฉรา ประเสริฐสิน. 2552. อิทธิพลของรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูที่มีต่อพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนไทย. กรุงเทพฯ: สำนักทดสอบทางการศึกษา และจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อิทธิพล ปรดิประสงค์. (2543). รายงานการเสวนาทางวิชาการเรื่อง การประทุษร้ายต่อสังคมบนเน็ต. กรุงเทพฯ: ม.ป.พ
- อุษา ปีกิ้นส์; และอมรรัตน์ อุดมเรืองเกียรติ. (2551). การสร้างชุมชนเสมือนจริงในเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร. กรุงเทพฯ: มูลนิธิดำรงชัยธรรม.
- อุษา ศรีจินดารัตน์. (2533). พัฒนาการของเอกลักษณ์แห่งอีโก้ที่เกี่ยวกับการรับรู้คุณค่าของการทำงานและการรับรู้คุณค่าของศาสนาในวัยรุ่นไทยภาคใต้. ปรินญาณินพนธ์ วท.ม. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- Aiken, Lewis R. (2003). *Psychological Testing and Assessment*. 11th ed. Boston: Allyn and Bacon.
- Bandura, Albert. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, N.J: Prentice Hall.
- Bentler, P.M. (1989). Comparative fit indices in structural equation models. *Psychological Bulletin*. 107: 238-246.
- Berns, Roberta M. (2004). *Child, family, school, community : socialization and support*. 6th ed. Belmont, CA: Wadsworth/Thomson Learning.

- Bollen, K.A. (1989). *Structure Equations with Latent Variables*. New York: John Wiley & Sons.
- Bybee, C.; Robinson, D.; & Turow, J. (1982). Determinations of Parental Guidance of Children's Television Viewing for a Special Subgroup: Mass Media Scholars. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*. 26(3): 697-710.
- Caplan, Scott E. (2002, September). Problematic internet use and psychological well-being: development of a theory-based cognitive-behavioral measurement. *Journal Computers in Human Behavior*. 18(5): 553-576.
- Ceyhan, A. Aykut. (2008). Predictor of Problematic Internet Use on Turkish University Students. *Journal CyberPsychology & Behavior*. 11(3): 363-366.
- Chaffee, Steven H.; & Tims, Albert R. (1976). Interpersonal Factors in Adolescent Television Use. *Journal of Social Issues*. 4(32): 98-115.
- Cho, Y.R.; & Lee, H.J. (2004, June). study on a model for internet of adolescents. *A Taehan Kanho chi Journal*. 34: 541-551
- Chou, C.; & Haiso, M.C. (2000). Internet Addiction, usage, gratifications, and pleasure experience –The Taiwan college students 'case. *Journal Comput. Educ.* 35(1): 65-80.
- Davis, R. A. (2001). A cognitive–behavioral model of pathological Internet use. *Comput. Human Behavior*. 77: 187–195.
- De Berardis, Demenico; et al. (2009, February). Alexithymia and Its Relationships with Dissociative Experiences and Internet Addiction in a Nonclinical Sample. *Journal CyberPsychology & Behavior*. 12(1): 67-69.
- Ghassemzadeh, Lily; Shahraray, Mehraaz; & Moradi, Alireza. (2008). Prevalence of Internet Addiction and Comparison of Internet Addicts and Non-Addicts in Iranian High Schools. *Journal CyberPsychology & Behavior*. 11(6): 731-733.
- Goldberg, I. (1996). *Internet Addiction Disorder*. Retrieved November 24, 2004, from <http://www.rider.edu/suler/psyber/supportgp.html>.
- Griffiths, M. D. (1995). Technological addictions. *Clinical Psychology Forum*. 76: 14-19.
- Hair, Joseph F. ; Anderson, Rolph E.;Tatham, Ronald L.; & Black, William C. (1995). *Multivariate Data Analysis with Readings*. 4th.ed. Englewood Cliftsice-Hall.
- Hill, R. (2000). *Marketing and Consumer Research in the public interest*. Sage Publication.
- Jöreskog, Karl G.; & Sörbom, Dag. (1996). *LISREL8 User' s Reference Guide*. United States: Scientific Software International.

- Kim, Eun Joo; Namkoong, Kee; Ku, Taeyun; & Kim, Se Joo. (2008, April). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *Journal European Psychiatry*. 23(3): 212-218.
- Kim, Ho-Kyung; & Davis, Keiat. (2009, March). Toward a comprehensive theory of problematic Internet use: Evaluating the role of self-esteem, anxiety, Flow, and the self-related importance of Internet activities. *Journal Computer in Human Behavior*. 25(2): 490-500.
- Kim, Jong-un. (2008). The Effect of a R/T Group Counseling Program on The Internet Addiction Level and Self-Esteem of Internet Addiction University Student. *International Journal of Reality Therapy*. 27(4): 4-12.
- Kim, S.; & Kim, R. (2002, December). A Study of Internet Addiction: Status, Cause, and Remedies. *Journal of Korean Home Economics Association English Edition*. 3(1): 1-19.
- Kline, R.B. (2005). *Principles and Practice of Structural Equation Modeling: A Research' s Guide*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Koolstra, Cees M.; & Lucassen, Nicole. (2004, June). Viewing Behavior of Children and TV Guidance by Parents: A Comparison of Parent and Child Reports. *Communications: The European Journal of Communication Research*. (29): 179-189.
- Koolstra, Cees M.; & Lucassen, Nicole. (2004, June). Viewing Behavior of Children and TV Guidance by Parents: A Comparison of Parent and Child Reports. *Communications: The European Journal of Communication Research*. (29): 179-189.
- Krosnick, Jon A.; Anand, Sowmya Narayan; & Hartl, Scott P. (2003, June). Psychosocial Predictors of Heavy Television Viewing Among Preadolescents and Adolescents. *Basic and Applied Social Psychology*. 25: 87-110.
- LaRose, Robert; Lin, Carolyn A.; & Eastin, Matthew S. (2003, August). Unregulated Internet Usage: Addiction, Habit, or Deficient Self-Regulation?. *Media Psychology*. 3(5): 225- 253.
- Leung, L. (2004). Net-Generation Attributes and Seductive Properties of the Internet as Predictors of Online Activities and Internet Addiction. *Journal CyberPsychology & Behavior*. 7(3): 333-348.
- Liau, Albert Kienfie; Khoo, Angeline; & Ang, Peng Hwa. (2005). Factors Influencing Adolescents Engagement in Risky Internet Behavior. *Journal CyberPsychology & Behavior*. 8(6): 513-520.

- Lin, Sunny S.J.; & Tsai, Chin-Chung. (2002). Sensation seeking and internet dependence of Taiwanese high school adolescents. *Journal Computers in Human Behavior*. 18(4): 414-430.
- Nathanson, A. I. (2001). Parent and Child Perspectives on The Presence and Meaning of Parental Television Mediation. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*. (2): 201-220.
- Park, Soo Kyung; Kim, Jae Yop; & Cho; Choon Bum. (2008). Prevalence of Internet Addiction and Correlations with Family Factors among South Korean Adolescents. *Journal Adolescence*. 43(172): 895-909.
- Roberts, Donald; & Vega, Vanessa. (2005). *The Role of Television and Advertising in Stimulating Materialism in Children*. (Conference Papers). NY: International Communication Association.
- Ryu, JA,; & Kim, KW. (2003). *A study on Personal and Environment Variables Affecting Internet Addiction of Korean Adolescent*. Retrived January 25, 2009, from <http://www.media-awareness.ca/english/teachers>
- Song, W. (1999). *Effects on self-efficacy and self-control on the addictive use of internet*. Retrieved March 10, 2009, From <http://ssc.sagepub.com/cgi/content/abstract/19/4/395>
- Tabachnick, Barbara G; & Fidell, Linda S. (1996). *Using Multivariate Statistics*. 3 rd ed. New York: Harper Collins.
- Tsfati, Yariv; Ribak, Rivka; & Cohen, Jonathan. (2005). Rebelde Way in Israel: Parental Perceptions of *Television* Influence and Monitoring of Children's Social and Media Activities. *Mass Communication & Society*. (8): 2-22.
- Van den Bulck, J.; & van den Bergh. (2000). The Influence of Perceived Parental Guidance Patterns on Children 's Media Use: Gender Differences and Media Displacement. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*. (3): 329-343.
- Van den Bulck, J.; & van den Bergh. (2000). The Influence of Perceived Parental Guidance Patterns on Children's Media Use: Gender Differences and Media Displacement. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*. (3): 329-343.
- Yang, Shu; & Tung, Chieh-Ju. (2007, January). Comparison of Internet addicts and non-addicts in Taiwanese high school. *Journal Computers in Human Behavior*. 23(1): 79-96.
- Young, K. S. (1996, December). Psychology of computer use: XL. Addictive use of the Internet: A case that breaks the stereotype. *Psychological Reports*. (79): 899-902.



- Young, K. S. (1998). Internet Addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychological & Behavior*. (1): 237-244.
- Young, K.S. (1996). Psychology of computer use: Addictive use of the internet: A case that breaks the stereotype. *Psychological reports*. 79: 899-902.

ภาคผนวก

**ภาคผนวก ก**  
**เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย**  
**คุณภาพเครื่องมือการวิจัย**

## แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป

ขอความร่วมมือนักเรียนให้ข้อมูล โดยตอบแบบสอบถามนี้ตามความเป็นจริง ที่เกิดขึ้นกับนักเรียนมากที่สุด ทั้งนี้ข้อมูลของนักเรียนจะไม่ถูกนำมาเปิดเผยเป็นรายบุคคล และไม่มีผลกระทบต่อการศึกษาแต่ประการใด

ขอขอบคุณนักเรียนที่ให้ความร่วมมือในการตอบคำถามครั้งนี้เป็นอย่างดียิ่ง

กรุณาตอบคำถามโดยการเติมข้อมูล หรือ ขีด ✓ เพียงแห่งเดียว ลงใน  ให้ตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับนักเรียน โปรดตั้งใจอ่านและตอบคำถามตามความเป็นจริง และกรุณาตอบคำถามอย่างครบถ้วน

1. ชื่อโรงเรียน ..... ชั้น.....
2. อายุ .....ปี
3. เพศ  ชาย  หญิง
4. ผลการเรียนของนักเรียนในเทอมที่ผ่านมา ได้เกรดเฉลี่ย คือ .....
5. ปัจจุบันนี้ นักเรียนอาศัยอยู่กับใครที่บ้าน
  - ฉันอาศัยอยู่กับพ่อ และแม่แท้ ๆ ของฉัน
  - ฉันอาศัยอยู่กับพ่อ หรือ แม่ ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง เพียงฝ่ายเดียว
  - ฉันไม่ได้อยู่กับพ่อและแม่ แต่อาศัยอยู่กับคนอื่น คือ .....
6. ปัจจุบัน นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตบ้างหรือไม่
  - ใช่  ไม่ใช่
7. นักเรียนมีอินเทอร์เน็ตใช้ที่บ้านหรือไม่
  - มี  ไม่มี ข้ามไปทำข้อ 8
8. ที่บ้านนักเรียน คอมพิวเตอร์เครื่องที่นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ต ตั้งอยู่ที่ใด
  - ห้องนอนนักเรียน  ห้องนั่งเล่น  ห้องรับแขก
  - ห้องนอนผู้ปกครอง  ห้องทำงานผู้ปกครอง  อื่น ๆ คือ.....
9. นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตจากที่ใดบ่อยที่สุด
  - ที่บ้าน  ที่โรงเรียน  ที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่  อื่น ๆ คือ.....

10. ใน 1 สัปดาห์ นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตบ่อยครั้งเพียงใด
- 1 - 2 วันต่อสัปดาห์       3 - 4 วันต่อสัปดาห์       5 - 6 วันต่อสัปดาห์
- ใช้ทุกวัน       ไม่ใช้เลย
11. ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยต่อครั้งของนักเรียน
- น้อยกว่า 1 ชั่วโมง       1 - 2 ชั่วโมง       3 ชั่วโมง ขึ้นไป
12. ใน 1 สัปดาห์ นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ บ่อยครั้งแค่ไหน
- 1 - 2 วันต่อสัปดาห์       3 - 4 วันต่อสัปดาห์       5 - 6 วันต่อสัปดาห์
- ใช้ทุกวัน       ไม่ใช้เลย
13. ระยะเวลาการเล่นเกมออนไลน์ เฉลี่ยต่อครั้งของนักเรียน
- น้อยกว่า 1 ชั่วโมง       1 - 2 ชั่วโมง       3 ชั่วโมง ขึ้นไป
14. ใน 1 สัปดาห์ นักเรียนแชต (chat) บ่อยครั้งแค่ไหน
- 1 - 2 วันต่อสัปดาห์       3 - 4 วันต่อสัปดาห์       5 - 6 วันต่อสัปดาห์
- ใช้ทุกวัน       ไม่ใช้เลย
15. ระยะเวลาที่ใช้แชต (chat) เฉลี่ยต่อครั้งของนักเรียน
- น้อยกว่า 1 ชั่วโมง       1 - 2 ชั่วโมง       3 ชั่วโมง ขึ้นไป
16. ส่วนใหญ่ นักเรียนแชต (chat) กับใคร
- เพื่อนที่โรงเรียน       เพื่อนที่รู้จักกันทางอินเทอร์เน็ต       แฟนหรือคนรัก
- คนแปลกหน้า       อื่น ๆ .....
17. ส่วนใหญ่ นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตคนเดียวเพียงลำพัง ใช่หรือไม่
- ใช่       ไม่ใช่
18. นักเรียนคิดว่าการใช้อินเทอร์เน็ต ก่อให้เกิดผลดีหรือผลเสียกับตัวของนักเรียน อย่างไร
- ก่อให้เกิดผลดี       ก่อให้เกิดผลเสีย
- คือ .....

### แบบสอบถามพฤติกรรมการติดสันทนาออนไลน์

#### คำชี้แจง

ให้นักเรียนอ่านข้อความแต่ละประโยคต่อไปนี้ เพื่อพิจารณาว่าข้อความต่อไปนี้ตรงกับ การปฏิบัติตนในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนเพียงใด และทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง □ ด้านขวามือ ช่อง “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” เพียงตัวเลือกเดียวในแต่ละข้อที่ตรงกับความเป็นจริง สำหรับนักเรียนมากที่สุด

ทั้งนี้แต่ละข้อไม่มีคำตอบที่ถูกหรือผิด คำตอบที่ดีที่สุดคือ คำตอบที่ตรงกับการปฏิบัติที่แท้จริง ของนักเรียนมากที่สุด (กรุณาตอบให้ครบทุกข้อ)

1. ฉันใช้เวลาในการแชต (chat) กับเพื่อนทางอินเทอร์เน็ตนานกว่าที่ตั้งใจไว้

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

2. ฉันรู้สึกเบื่อหน่าย เมื่อไม่ได้แชต(Chat) กับเพื่อนทางอินเทอร์เน็ต

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

3. ฉันไม่มีสมาธิทำอะไรเลย ได้แต่รอแชต(chat) กับเพื่อนทางอินเทอร์เน็ต

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

4. ฉันใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ในการแชต (chat) หาเพื่อนคุยแก้เหงา หรือหาคนรัก

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

5. ฉันแชต(chat) กับเพื่อนที่รู้จักกันทางอินเทอร์เน็ต มากกว่าพูดคุยกับเพื่อนที่โรงเรียน

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

6. ฉันแชต(chat) กับเพื่อนนาน จนทำงานที่ได้รับมอบหมายไม่เสร็จ

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

7. ฉันใช้เวลาส่วนใหญ่แชต(chat)คุยกับคนแปลกหน้าทางอินเทอร์เน็ตเป็นเวลานาน

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย



### แบบสอบถามพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์

#### คำชี้แจง

ให้นักเรียนอ่านข้อความแต่ละประโยคต่อไปนี้ เพื่อพิจารณาว่าข้อความต่อไปนี้ตรงกับกรปฏิบัติตนในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนเพียงใด และทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง □ ด้านขวามือของ “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” เพียงตัวเลือกเดียวในแต่ละข้อที่ตรงกับความเป็นจริงสำหรับนักเรียนมากที่สุด

ทั้งนี้แต่ละข้อไม่มีคำตอบที่ถูกหรือผิด คำตอบที่ดีที่สุดคือ คำตอบที่ตรงกับการปฏิบัติที่แท้จริงของนักเรียนมากที่สุด (กรุณาตอบให้ครบทุกข้อ)

1. ฉันรู้สึก หงุดหงิดมากเมื่อถูกห้ามเล่นเกมออนไลน์

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

2. ฉันยอมอดนอนเพื่อที่จะได้เล่นเกมออนไลน์ ได้นานขึ้น

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

3. ฉันไม่สามารถลดเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ ให้น้อยลงได้

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

4. ฉันเลือกที่จะเล่นเกมออนไลน์มากกว่าออกไปข้างนอกกับครอบครัว

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

5. ฉันไม่ยอมทำอะไรเลย ได้แต่รอเล่นเกมออนไลน์

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

6. ฉันเล่นเกมออนไลน์นานกว่าที่ตั้งใจไว้

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

7. ฉันใช้เวลาไปกับการเล่นเกมออนไลน์ จนไม่เหลือเวลาทำกิจกรรมอื่นที่จำเป็น

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย



8. ฉันคิดถึงแต่การเล่นเกมนออนไลน์ แม้ทำกิจกรรมอื่นอยู่

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

9. ฉันรู้สึกเบื่อ หรือหงุดหงิด เมื่อไม่ได้เล่นเกมออนไลน์

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

10. ฉันใช้เวลาว่างส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

11. เมื่อถึงเวลาที่ต้องเลิกเล่นเกมออนไลน์ ฉันจะรู้สึกไม่มีความสุข

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

12. ฉันเล่นเกมออนไลน์นาน จนทำงานที่ได้รับมอบหมายไม่เสร็จ

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

## แบบสอบถามพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม

### คำชี้แจง

ให้นักเรียนอ่านข้อความแต่ละประโยคต่อไปนี้ เพื่อพิจารณาว่าข้อความต่อไปนี้ตรงกับ การปฏิบัติตนในการเรียนของนักเรียนเพียงใด และทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง □ ด้านขวามือ ช่อง “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” เพียงตัวเลือกเดียวในแต่ละข้อที่ตรงกับความเป็นจริงสำหรับนักเรียนมากที่สุด

ทั้งนี้แต่ละข้อไม่มีคำตอบที่ถูกหรือผิด คำตอบที่ดีที่สุดคือ คำตอบที่ตรงกับการปฏิบัติที่แท้จริง ของนักเรียนมากที่สุด (กรุณาตอบให้ครบทุกข้อ)

1. ถ้ามีเวลาว่างฉันจะทบทวนบทเรียนที่ครูสอน

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

2. ฉันตั้งใจฟังครูสอนในห้องเรียน

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

3. ฉันมักจะไม่มีสมาธิในการเรียน

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

4. แม้ว่าจะงานที่ครูให้ทำจะยาก ฉันก็ตั้งใจทำ

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

5. เมื่อทำการบ้านไม่ทัน ฉันจะขอลอกจากเพื่อน

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

6. ฉันเข้าห้องเรียนสาย

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

7. ฉันมักอ่านหนังสือสอบไม่ทัน

.....  
จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

8. ฉันลืมนำหนังสือมาเรียนบางวิชา

.....  
จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

9. ฉันชอบคิดถึงเรื่องอื่นขณะฟังครูสอน

.....  
จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

10. ฉันส่งการบ้านตามเวลาที่กำหนด

.....  
จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

11. เมื่อครูให้แก๊ไขงานที่ส่งไป ฉันแก้ไขโดยลอกจากเพื่อน

.....  
จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

12. ฉันคุยเล่นกับเพื่อนขณะครูสอน

.....  
จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

13. ฉันมักจะหนีเรียน

.....  
จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

## แบบสอบถามการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว

### คำชี้แจง

ให้นักเรียนนึกถึงการปฏิบัติของ บิดามารดา หรือผู้ปกครอง ที่มีต่อนักเรียน เพื่อพิจารณาว่าข้อความต่อไปนี้ตรงกับ การปฏิบัติของผู้ปกครองที่มีต่อนักเรียนเพียงใด และทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง  ด้านขวามือ ช่อง “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” เพียงตัวเลือกเดียวในแต่ละข้อที่ตรงกับความเป็นจริงสำหรับนักเรียนมากที่สุด (กรุณาตอบให้ครบทุกข้อ)

1. ผู้ปกครองให้ฉันใช้อินเทอร์เน็ตได้หลังจากที่ทำการบ้าน หรือช่วยงานบ้านเสร็จแล้ว

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

2. ผู้ปกครองไม่ให้ฉันโพสรูปหรือประวัติส่วนตัวลงในอินเทอร์เน็ต

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

3. ผู้ปกครองห้ามฉันแชต(chat)กับคนแปลกหน้าทางอินเทอร์เน็ต

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

4. ผู้ปกครองกำหนดเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตของฉัน

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

5. หากฉันใช้อินเทอร์เน็ตนานเกินไปผู้ปกครองจะเตือน

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

6. ผู้ปกครองควบคุมเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตของฉัน

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

7. ผู้ปกครองห้ามปราม เมื่อเห็นว่าฉันใช้อินเทอร์เน็ตอย่างไม่เหมาะสม

.....  
จริงที่สุด            จริง               ค่อนข้างจริง           ค่อนข้างไม่จริง           ไม่จริง           ไม่จริงเลย

8. ผู้ปกครองแนะนำ หรือให้ฉันทำกิจกรรมอื่น นอกเหนือจากเล่นอินเทอร์เน็ต

.....  
จริงที่สุด            จริง               ค่อนข้างจริง           ค่อนข้างไม่จริง           ไม่จริง           ไม่จริงเลย

## แบบสอบถามแบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ

### คำชี้แจง

ให้นักเรียนนึกถึงการปฏิบัติของบิดามารดา หรือผู้ปกครองในการเปิดรับข่าวสาร โดยพิจารณาว่าข้อความต่อไปนี้ มีความเป็นจริงตรงกับการปฏิบัติตนของผู้ปกครองของนักเรียนเพียงใด และทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง  ด้านขวามือ ช่อง “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” เพียงตัวเลือกเดียวในแต่ละข้อที่ตรงกับความเป็นจริงสำหรับนักเรียนมากที่สุด (กรุณาตอบให้ครบทุกข้อ)

1. ผู้ปกครองเลือกดูละครโทรทัศน์ที่สนุกสนาน มากกว่า รายการข่าวภาคค่ำที่ให้ความรู้

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

2. ผู้ปกครองมักชมละครโทรทัศน์จนติดเป็นประจำ

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

3. ผู้ปกครองไม่ชอบอ่านข่าวหนังสือพิมพ์

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

4. ผู้ปกครองมักซื้อนิตยสารดารานักบันเทิงมาอ่าน มากกว่านิตยสารความรู้เพื่อสุขภาพ

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

5. ผู้ปกครองมักอ่านข่าวบันเทิงในหนังสือพิมพ์มากกว่าข่าวเศรษฐกิจ หรือข่าวการเมือง

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

6. ผู้ปกครองมักเลือกชมละครโทรทัศน์ที่กำลังเป็นที่นิยม และมีเนื้อหาเน้นความสะใจของคนดู

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

7. ผู้ปกครองมักอ่านนิตยสารที่ให้ความรู้ด้านสุขภาพ

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

## 8. ผู้ปกครองมักเปิดฟังรายการวิทยุที่มีประโยชน์

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

## 9. ผู้ปกครองมักอ่าน หรือฟังข่าวจากข้อมูลหลายแหล่งก่อนเชื่อ

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

## 10. ผู้ปกครองเลือกชมรายการโทรทัศน์ที่มีประโยชน์

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

### แบบสอบถามสัมพันธภาพในครอบครัว

#### คำชี้แจง

ให้นักเรียนพิจารณาว่าข้อความต่อไปนี้ เป็นจริงสำหรับนักเรียนเพียงใด และทำเครื่องหมาย  
 ✓ ลงในช่อง □ ด้านขวามือ ช่อง “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” เพียงตัวเลือกเดียวในแต่ละข้อที่ตรงกับ  
 ความเป็นจริงสำหรับนักเรียนมากที่สุด (กรุณาตอบให้ครบทุกข้อ)

ทั้งนี้แต่ละข้อไม่มีคำตอบที่ถูกหรือผิด คำตอบที่ดีที่สุดคือ คำตอบที่เป็นจริงตรงกับนักเรียนมากที่สุด

1. พ่อแม่ของฉันทักใคร่กลมเกลียวกันดี

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

2. แม่ของฉันทสามารถฟังพ่อดี

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

3. แม่ของฉันทไม่ค่อยได้พบหน้าและพูดจากับพ่อของฉันทมากนัก

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

4. แม่ของฉันทมักวิตกกังวลเพราะพ่อเป็นเหตุ

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

5. แม่ของฉันทมักหลบหลีกไม่ยอมกพบหน้าพ่อ

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

6. แม่ของฉันทต้องร้องไห้เพราะพ่อบ่อยครั้ง

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

7. แม่ของฉันทมักให้กำลังใจแก่พ่อ

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย





18. ฉันมักต้องรับประทานอาหารเมื่อเย็นตามลำพังโดยไม่มีพ่อหรือแม่

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

19. ฉันมักมีเรื่องกลุ้มใจเกี่ยวกับพ่อแม่ของฉัน

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

20. ฉันมักหลีกเลี่ยงที่จะพบพ่อแม่ของฉัน

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

## บบสอบถามอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม

### คำชี้แจง

ให้นักเรียนพิจารณาว่าข้อความต่อไปนี้เป็นจริงสำหรับนักเรียนเพียงใด และทำเครื่องหมาย  
 ✓ ลงในช่อง □ ด้านขวามือ ช่อง “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” เพียงตัวเลือกเดียวในแต่ละข้อที่ตรงกับความเป็นจริงสำหรับนักเรียนมากที่สุด (กรุณาตอบให้ครบทุกข้อ)

1. ฉันเล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรงตามที่เพื่อนชวน

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

2. ฉันเข้าดูเว็บไซต์ที่กำลังเป็นที่นิยมในกลุ่มเพื่อน แม้ว่าจะมีเนื้อหาไม่ค่อยเหมาะสมก็ตาม

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

3. ฉันเข้าดูเว็บไซต์ที่เพื่อนบอกว่ามีเรื่องรักที่บรรยายจากวาทะหรือให้อ่าน

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

4. ฉันมักใช้อินเทอร์เน็ตช่วยค้นคว้าความรู้ เพื่อทำรายงาน ตามอย่างที่เพื่อน ๆ ใช้กัน

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

5. หลังเลิกเรียนฉันไปเล่นเกมในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ จนค่าตามเพื่อน

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

6. ฉันมักจะเข้าไปหาความรู้ตามเว็บไซต์ที่เพื่อนเคยแนะนำว่าดี มีความรู้

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

7. ฉันทำตามอย่างเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตค้นคว้าข้อมูลเพิ่มความรู้

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

8. เพื่อนมักจะแนะนำเว็บไซต์ที่มีประโยชน์ให้ฉันเข้าชม

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

9. ฉันเลือกเล่นเกมออนไลน์ที่กำลังเป็นที่นิยมในกลุ่มเพื่อน ๆ มากกว่าการอ่านสาระความรู้จากเว็บไซต์

.....  
จริงที่สุด            จริง            ค่อนข้างจริง            ค่อนข้างไม่จริง            ไม่จริง            ไม่จริงเลย

### แบบสอบถามกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน

ให้นักเรียนพิจารณาว่าข้อความต่อไปนี้เป็นจริงสำหรับนักเรียนเพียงใด และทำเครื่องหมาย  
 ลงในช่อง  ด้านขวามือ ช่อง “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” เพียงตัวเลือกเดียวในแต่ละข้อที่ตรงกับ  
 ความเป็นจริงสำหรับนักเรียนมากที่สุด (กรุณาตอบให้ครบทุกข้อ)

ทั้งนี้แต่ละข้อไม่มีคำตอบที่ถูกหรือผิด คำตอบที่ดีที่สุดคือ คำตอบที่เป็นจริงตรงกับนักเรียนมากที่สุด

1. เมื่อปิดเทอมฉันและเพื่อน ๆ หาสถานที่เรียนพิเศษ เพื่อพัฒนาความรู้

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

2. ก่อนสอบฉันและเพื่อนช่วยกันติวหนังสือสอบ

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

3. ฉันและเพื่อนมักพูดคุยปรึกษากันเรื่องเรียน

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

4. ฉันและเพื่อนมักชวนกันไปอ่านหนังสือที่ห้องสมุด

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

5. ฉันและเพื่อน ๆ มักหางานอดิเรกที่มีประโยชน์ทำกัน

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

6. ฉันและเพื่อน ๆ มักชวนกันทำการบ้าน

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

7. ฉันและเพื่อนจะไปเรียนพิเศษด้วยกันในวันหยุด

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

### แบบสอบถามการเห็นคุณค่าในตนเอง

ให้นักเรียนพิจารณาว่าข้อความต่อไปนี้เป็นจริงสำหรับนักเรียนเพียงใด และทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง □ ด้านขวามือ ช่อง “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” เพียงตัวเลือกเดียวในแต่ละข้อที่ตรงกับความเป็นจริงสำหรับนักเรียนมากที่สุด (กรุณาตอบให้ครบทุกข้อ)

ทั้งนี้แต่ละข้อไม่มีคำตอบที่ถูกหรือผิด คำตอบที่ดีที่สุดคือ คำตอบที่เป็นจริงตรงกับนักเรียนมากที่สุด

1. ฉันเป็นคนมีความสามารถ

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

2. ฉันไม่ค่อยมีความหมายในสายตาของคนรอบข้าง

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

3. ฉันรู้สึกว่าคุณไม่มีอะไรดีเลย

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

4. ฉันเป็นคนไม่ได้เรื่องในสายตาคนอื่น

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

5. ฉันเป็นคนไม่ยอมแพ้อะไรง่าย ๆ

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

6. ฉันเป็นคนที่ใคร ๆ ก็อยากอยู่ใกล้

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

7. ฉันภูมิใจกับผลการเรียนของฉัน

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

8. ฉันมักจะทำอะไรไม่ค่อยสำเร็จตามที่ตั้งใจ

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

## 9. ฉันมีความมั่นใจในตนเอง

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

## 10. ฉันรู้สึกเป็นคนที่สำคัญของคนรอบคร้ว

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

## 11. ฉันรู้สึกภาคภูมิใจในตนเอง

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

## 12. ฉันเป็นที่นิยมชมชอบของเพื่อน ๆ

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

### แบบสอบถามความเหงา

ให้นักเรียนพิจารณาว่าข้อความต่อไปนี้เป็นจริงสำหรับนักเรียนเพียงใด และทำเครื่องหมาย  
 ลงในช่อง  ด้านขวามือ ช่อง “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” เพียงตัวเลือกเดียวในแต่ละข้อที่ตรงกับ  
 ความเป็นจริงสำหรับนักเรียนมากที่สุด (กรุณาตอบให้ครบทุกข้อ)

ทั้งนี้แต่ละข้อไม่มีคำตอบที่ถูกหรือผิด คำตอบที่ดีที่สุดคือ คำตอบที่เป็นจริงตรงกับนักเรียนมากที่สุด

1. ฉันรู้สึกเหงา ไม่มีใครใส่ใจฉัน

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

2. ฉันรู้สึกเป็นทุกข์ที่ถูกทิ้งให้อยู่คนเดียว

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

3. ฉันรู้สึกว่าคนรอบข้างไม่มีใครรักฉัน

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

4. ฉันรู้สึกโดดเดี่ยว

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

5. ฉันรู้สึกว่าฉันไม่มีเพื่อน

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

6. ฉันรู้สึกว่าไม่สามารถเข้าร่วมกลุ่มกับใครได้

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

7. ฉันมักจะทำกิจกรรมต่าง ๆ อย่างโดดเดี่ยว

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย



8. ฉันไม่มีใครเป็นที่พึ่งพาได้เลย

.....                              .....                              .....                              .....                              .....  
จริงที่สุด              จริง              ค่อนข้างจริง              ค่อนข้างไม่จริง              ไม่จริง              ไม่จริงเลย

9. ฉันไม่มีใครให้ปรึกษา เมื่อมีปัญหา

.....                              .....                              .....                              .....                              .....  
จริงที่สุด              จริง              ค่อนข้างจริง              ค่อนข้างไม่จริง              ไม่จริง              ไม่จริงเลย

10. ฉันไม่ค่อยมีความสุขกับความห่างเหินที่คนรอบข้างมีให้

.....                              .....                              .....                              .....                              .....  
จริงที่สุด              จริง              ค่อนข้างจริง              ค่อนข้างไม่จริง              ไม่จริง              ไม่จริงเลย

### แบบสอบถามการควบคุมตน

ให้นักเรียนพิจารณาว่าข้อความต่อไปนี้เป็นจริงสำหรับนักเรียนเพียงใด และทำเครื่องหมาย  
 ลงในช่อง  ด้านขวามือ ช่อง “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” เพียงตัวเล็อกเดียวในแต่ละข้อที่ตรงกับ  
 ความเป็นจริงสำหรับนักเรียนมากที่สุด (กรุณาตอบให้ครบทุกข้อ)

ทั้งนี้แต่ละข้อไม่มีคำตอบที่ถูกหรือผิด คำตอบที่ดีที่สุดคือ คำตอบที่เป็นจริงตรงกับนักเรียนมากที่สุด

1. เมื่อฉันขี้เกียจ ฉันจะไม่แปร่งฟันตอนเช้า

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

2. ฉันมักลืมหำการบ้านเสมอ

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

3. ฉันทนไม่ไหวที่จะเก็บขนมอร่อย ๆ ไว้กินพรุ่งนี้

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

4. เมื่อมีคนขัดใจฉัน ฉันมักจะฉวยสิ่งใกล้มือขว้างปา หรือทำลายเสมอ

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

5. แม้ร่างกายจะสกกปรก ฉันก็จะไม่อาบน้ำ ถ้ารู้สึกไม่ยากอาบ

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

6. ฉันชอบขีดเขียนลงในหนังสือเรียนจนสกปรก

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

### แบบสอบถามจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา

ให้นักเรียนพิจารณาว่าข้อความต่อไปนี้เป็นจริงสำหรับนักเรียนเพียงใด และทำเครื่องหมาย  
 ลงในช่อง  ด้านขวามือ ช่อง “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” เพียงตัวเลือกเดียวในแต่ละข้อที่ตรงกับ  
 ความเป็นจริงสำหรับนักเรียนมากที่สุด (กรุณาตอบให้ครบทุกข้อ)

ทั้งนี้แต่ละข้อไม่มีคำตอบที่ถูกหรือผิด คำตอบที่ดีที่สุดคือ คำตอบที่เป็นจริงตรงกับนักเรียนมากที่สุด

1. ฉันตระหนักดีว่าควรเลือกชมรายการโทรทัศน์ที่ให้ความรู้ มากกว่ารายการที่ให้ความบันเทิงเพียง  
 อย่างเดียว

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

2. ฉันเห็นว่าควรเปลี่ยนช่องรับชมโทรทัศน์ เมื่อรายการที่ชมมีเนื้อหาไม่เหมาะสม

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

3. ในละครโทรทัศน์มีฉากนักแสดงวัยรุ่นที่เป็นแฟนกันแสดงความรักต่อกันด้วยการกอด หอม ฉัน  
 ตระหนักดีว่าไม่ควรเอาเป็นแบบอย่าง

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

4. ฉันเห็นว่าไม่ควรดูโทรทัศน์ดึกจนทำให้อดนอน

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

5. ฉันตระหนักดีว่าควรเลือกนิตยสารที่มีประโยชน์ก่อนตัดสินใจซื้อมาอ่าน

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

6. ฉันคิดว่าเราควรพิจารณาข้อมูลข่าวสาร ก่อนตัดสินใจเชื่อ

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

7. เมื่ออ่านหนังสือพิมพ์ฉันเห็นว่าควรอ่านข่าวที่ให้ความรู้มากกว่าข่าวบันเทิงดารา

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

8. เมื่อพบรายการโทรทัศน์มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม ฉันเห็นว่าควรเปลี่ยนช่องรับชม

.....  
จริงที่สุด          จริง          ค่อนข้างจริง          ค่อนข้างไม่จริง          ไม่จริง          ไม่จริงเลย

9. ฉันคิดว่าควรเลือกรับชมข่าวโทรทัศน์จากหลายช่องสถานี เพื่อเปรียบเทียบข้อเท็จจริงของข่าว

.....  
จริงที่สุด          จริง          ค่อนข้างจริง          ค่อนข้างไม่จริง          ไม่จริง          ไม่จริงเลย

### คุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ตาราง 11 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item total correlation) และค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของแบบสอบถามพฤติกรรมติตสนทนาออนไลน์

ข้อ	Corrected Item Total Correlation	Alpha if Item Deleted
1	.601	.929
2	.626	.927
3	.718	.923
4	.722	.923
5	.642	.926
6	.717	.923
7	.668	.925
8	.755	.922
9	.748	.922
10	.772	.921
11	.711	.924
12	.752	.922

ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ = .932

ตาราง 12 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item total correlation) และ  
ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของแบบสอบถามพฤติกรรมติดยาเสพติดออนไลน์

ข้อ	Corrected Item Total Correlation	Alpha if Item Deleted
1	.726	.946
2	.729	.945
3	.752	.945
4	.733	.945
5	.809	.943
6	.741	.945
7	.793	.944
8	.792	.944
9	.798	.943
10	.761	.945
11	.748	.945
12	.737	.945
ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ		= .949

ตาราง 13 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของเครื่องมือวัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต(พฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์และพฤติกรรมติดเกมออนไลน์)

ข้อคำถาม	สปส. น้ำหนักองค์ประกอบ		R <sup>2</sup>
	พฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์	พฤติกรรมติดเกมออนไลน์	
1	0.61		0.37
2	0.57		0.33
3	0.74		0.54
4	0.74		0.54
5	0.67		0.46
6	0.78		0.62
7	0.70		0.49
8	0.80		0.64
9	0.79		0.62
10	0.77		0.59
11	0.72		0.52
12	0.75		0.56
13		0.69	0.48
14		0.75	0.57
15		0.77	0.60
16		0.74	0.55
17		0.83	0.68
18		0.76	0.58
19		0.83	0.69
20		0.82	0.68
21		0.80	0.64
22		0.78	0.61
23		0.79	0.63
24		0.77	0.59

ตาราง 14 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item total correlation) และ  
ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของแบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการเรียนที่เหมาะสม

ข้อ	Corrected Item Total Correlation	Alpha if Item Deleted
1	.300	.794
2	.391	.787
3	.342	.791
4	.371	.788
5	.302	.794
6	.480	.779
7	.534	.773
8	.494	.777
9	.583	.768
10	.359	.789
11	.472	.780
12	.556	.772
13	.397	.786

ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ = .797



ตาราง 15 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item total correlation) และ  
ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของแบบสอบถามการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว

ข้อ	Corrected Item Total Correlation	Alpha if Item Deleted
1	.403	.816
2	.373	.822
3	.487	.807
4	.598	.789
5	.679	.780
6	.652	.781
7	.642	.784
8	.520	.801
ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ		= .819

ตาราง 16 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item total correlation) และ  
ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของแบบสอบถามแบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ

ข้อ	Corrected Item Total Correlation	Alpha if Item Deleted
1	.594	.709
2	.509	.714
3	.461	.732
4	.497	.717
5	.467	.721
6	.425	.728
7	.302	.757
8	.316	.755
9	.362	.737
10	.416	.731
ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ		= .750

ตาราง 17 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item total correlation) และ  
ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของแบบสอบถามการรับรู้สัมพันธภาพระหว่างบิดาและมารดา

ข้อ	Corrected Item Total Correlation	Alpha if Item Deleted
1	.600	.836
2	.578	.837
3	.574	.838
4	.517	.843
5	.635	.832
6	.542	.840
7	.487	.845
8	.520	.842
9	.562	.839
10	.563	.839
ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ		= .853

ตาราง 18 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item total correlation) และ  
ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของแบบสอบถามความสัมพันธ์ระหว่างเยาวชนกับบิดามารดา

ข้อ	Corrected Item Total Correlation	Alpha if Item Deleted
1	.648	.849
2	.627	.851
3	.297	.875
4	.350	.875
5	.764	.841
6	.665	.848
7	.623	.851
8	.494	.863
9	.737	.842
10	.699	.847
ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ		= .867

ตาราง 19 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item total correlation) และ  
ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของแบบสอบถามอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม

ข้อ	Corrected Item Total Correlation	Alpha if Item Deleted
1	.517	.667
2	.456	.681
3	.476	.677
4	.312	.707
5	.476	.678
6	.353	.700
7	.327	.705
8	.297	.717
9	.349	.703

ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ = .718

ตาราง 20 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item total correlation) และ  
ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของแบบสอบถามกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน

ข้อ	Corrected Item Total Correlation	Alpha if Item Deleted
1	.607	.841
2	.681	.830
3	.687	.830
4	.585	.843
5	.534	.850
6	.674	.831
7	.620	.840
ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ		= .858

ตาราง 21 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item total correlation) และ  
ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของแบบสอบถามการเห็นคุณค่าในตนเอง

ข้อ	Corrected Item Total Correlation	Alpha if Item Deleted
1	.371	.788
2	.423	.784
3	.504	.776
4	.514	.774
5	.304	.806
6	.512	.776
7	.384	.788
8	.325	.802
9	.485	.778
10	.527	.773
11	.629	.764
12	.497	.777

ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ = .797

ตาราง 22 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item total correlation) และ  
ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของแบบสอบถามความเหงา

ข้อ	Corrected Item Total Correlation	Alpha if Item Deleted
1	.661	.934
2	.653	.935
3	.833	.925
4	.829	.925
5	.805	.927
6	.779	.928
7	.753	.929
8	.763	.929
9	.760	.929
10	.653	.935
ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ		= .936



ตาราง 23 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item total correlation) และ  
ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของแบบสอบถามการควบคุมตน

ข้อ	Corrected Item Total Correlation	Alpha if Item Deleted
1	.560	.703
2	.464	.727
3	.371	.755
4	.546	.705
5	.543	.707
6	.503	.717
ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ		= .755

ตาราง 24 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item total correlation) และ  
ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของแบบสอบถามจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา

ข้อ	Corrected Item Total Correlation	Alpha if Item Deleted
1	.534	.870
2	.614	.863
3	.576	.866
4	.598	.865
5	.659	.859
6	.648	.860
7	.647	.860
8	.678	.857
9	.596	.864
ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ		= .936

ภาคผนวก ข

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

## รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- |                                  |  |
|----------------------------------|--|
| 1. ผศ.ดร. จันทนา ภาคบงกช         | สถาบันวิจัยพฤกษศาสตร์<br>มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ            |
| 2. รศ.ดร. กาญจนา โชคเหรียญสุขชัย | คณะนิเทศศาสตร์<br>มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย                       |
| 3. ผศ.ดร. ศิริพร ปัญญาเมธีกุล    | คณะมนุษยศาสตร์<br>มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ                   |
| 4. อาจารย์ อธิพิณล ปรีดีประสงค์  | สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว<br>มหาวิทยาลัยมหิดล |

ประวัติย่อผู้วิจัย

## ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาว วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง
วันเดือนปีเกิด	4 กุมภาพันธ์ 2522
สถานที่เกิด	อำเภอพนสนิคม จังหวัดชลบุรี
ที่อยู่ปัจจุบัน	88/24 หมู่ 5 หมู่บ้านนันทวัน (แจ้งวัฒนะ-ราชพฤกษ์) ถนนชัยพฤกษ์ ตำบลบางตะไนย์ อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี 11130
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2544	วิทยาศาสตร์บัณฑิต ปริญญาตรี (วท.บ.) สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ จาก มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
พ.ศ. 2553	ปริญญาเอก (วท.ด.) สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์ จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ