

Family Communication Patterns, Lifestyles, and Attachment Styles that Affect the Social Networking Behavior and Game Addiction Behavior among Thai Teenagers in Bangkok Metropolitan Area¹

Chulalak Prachaney²
Pacharaporn Kesaporn³
Thanawut Naigowit⁴
Wathna Soonthorndhai⁵

Received: July 23, 2014

Accepted: November 3, 2014

Abstract

This research aims to explore how lifestyle differences amongst Thai teenagers in the Bangkok Metropolitan area affect their self-perceived family communication patterns and self-reported attachment styles, to predict the Thai teenagers' self-reported family communication patterns that affect their social networking behavior and game addiction behavior, and to explore the relationship between social networking behavior and their game addiction behavior amongst Thai teenagers. Questionnaires were distributed to four hundred Thai teenage participants, who were selected by using multi-stage sampling, including stratified random sampling, random sampling method, and convenience sampling. The means and standard deviation of the data were tabulated and analyzed by using the SPSS for Windows computer program, including Multivariate Analysis of Variance (MANOVA) and Spearman Rank Correlation, with a statistical significance of 0.05. The results are as follows: 1) Thai teenagers in metropolitan Bangkok having different self-perceived family communication patterns and self-reported attachment styles will exhibit significantly different lifestyles. 2) Thai teenagers in the Bangkok Metropolitan area engaging in different family communication patterns will exhibit significantly different game addition behavior. 3) Thai teenagers' social networking behavior is positively correlated with their game addition behavior at the level of statistical significance.

Keywords: Lifestyle, Family Communication Patterns, Attachment Styles, Social Networking Behavior, Game addiction Behavior

¹ Thesis in Master of Communication Arts Program, Bangkok University

² Graduate student, Master of Communication Arts, Bangkok University
e-mail : chulalak.prachaney@gmail.com

³ Lecturer in School of Communication Arts, Bangkok University

⁴ Lecturer in School of Communication Arts, Bangkok University

⁵ Lecturer in School of Communication Arts, Bangkok University

รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว รูปแบบการดำเนินชีวิต
รูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวที่มีต่อพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์
และการติตเกมของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร¹

จุฬาลักษณ์ ประจักษ์²

พัชรภรณ์ เกษะประกะ³

ธนวุฒิ นัยโกวิท⁴

วัฒนา สุทธธัย⁵

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว และรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวกับรูปแบบการดำเนินชีวิต เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และพฤติกรรมการติตเกมออนไลน์ และเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์กับพฤติกรรมการติตเกมออนไลน์ของวัยรุ่นไทยในเขตกรุงเทพมหานคร โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน ซึ่งใช้การสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน ได้แก่ การสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ การสุ่มตัวอย่างแบบง่าย และการสุ่มตัวอย่างตามความสะดวก จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ทางสถิติด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Windows โดยสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ การวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนาม และการวิเคราะห์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบ สเปียร์แมน ซึ่งกำหนดนัยสำคัญที่ 0.05 ผลการวิจัยสรุปได้ว่า 1) วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวและรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแตกต่างกันจะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ 2) วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกันจะมีพฤติกรรมการติตเกมออนไลน์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ และ 3) วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีพฤติกรรมการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ จะมีความสัมพันธ์ในทางบวกกับพฤติกรรมการติตเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญ

คำสำคัญ: รูปแบบการดำเนินชีวิต รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว รูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ พฤติกรรมการติตเกม

¹ วิทยาลัยนวัตน์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

² นักศึกษาระดับมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ e-mail: chulalak.prachaney@gmail.com โทร.: 08 3801 2084

³ อาจารย์ประจำ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

⁴ อาจารย์ประจำ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

⁵ อาจารย์ประจำ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

บทนำ

ในปัจจุบันครอบครัวเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงอันเป็นผลมาจากปัจจัยภายในครอบครัวและปัจจัยแวดล้อมในชุมชน สังคม และสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนไปตามกระแสโลกาภิวัตน์ และความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ทำให้ความสัมพันธ์ภายในครอบครัว และรูปแบบการดำเนินชีวิตของครอบครัวไทยในปัจจุบันแตกต่างไปจากครอบครัวไทยในอดีต ซึ่งผลการสำรวจที่ผ่านมาพบว่า ปัจจุบันสมาชิกในครอบครัวมีเวลาให้กันน้อยมาก พ่อแม่ส่วนใหญ่ทำงานวันละ 7-10 ชั่วโมง และมีความรู้สึกห่างเหินกับลูก (วรวิมล โรมรัตน์พันธ์, 2554, อ้างถึงในสำนักงานกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว, 2554) และยังพบว่ากิจกรรมหลักของคนไทยหมดไปกับการใช้เวลากับสื่อต่าง ๆ วันละ 3.6 ชั่วโมง เทียบกับเวลาที่ใช้ในการดูแลและบริการสมาชิกในครัวเรือนมีเพียง 2 ชั่วโมงเท่านั้น (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2554) นอกจากนี้ในเขตกรุงเทพมหานคร พ่อแม่จะมีเวลาให้ลูกเพียงวันละ 1-3 ชั่วโมง ขณะเดียวกันเด็กไทยยังคงอยู่ในวัฒนธรรมกิน ดื่ม ซอปป ซึ่งชี้ให้เห็นว่าปัจจุบันวัยรุ่นใช้เวลาอยู่กับผู้ปกครองน้อยมากและมีวิถีชีวิตอยู่ในห้างสรรพสินค้า (ผกาภาศ ใจฉลาด, 2549)

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีทำให้เกิดกระแส “เครือข่ายสังคมออนไลน์” (Online social network) ที่ได้แพร่เข้ากลุ่มพื้นที่ความเป็นส่วนตัวของหลายคนภายในเวลารวดเร็ว โดยเฉพาะเฟซบุ๊ก (Facebook) ทวิตเตอร์ (Twitter) และอินสตาแกรม (Instagram) ซึ่งผลการสำรวจที่ผ่านมาพบว่า วัยรุ่นไทยมีการใช้โทรศัพท์มือถือในรูปแบบออนไลน์ เป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสารหลักกับครอบครัวและเครือข่ายเพื่อนสนิท และใช้โซเชียลเน็ตเวิร์กในการติดต่อกับผู้คนในวงกว้าง (www. thailand4.com,

2553) นอกจากนี้ในด้านของเกมออนไลน์ยังพบว่า ส่วนใหญ่จะเล่นเกมออนไลน์ 5-6 วันต่อสัปดาห์ มีระยะเวลาในการเล่นเกมนานที่สุดต่อครั้งอยู่ในช่วง 8-10 ชั่วโมง หรือมากกว่านั้น ซึ่งระยะเวลาที่ใช้เล่นเกมในช่วงวันหยุดจะมีปริมาณมากกว่าในช่วงวันธรรมดา (ตะวันเศรษฐ์ เช่นนนท์, 2549) อย่างไรก็ตามความก้าวหน้าทางเทคโนโลยียังเปรียบเสมือนดาบสองคม ที่มีทั้งผลดีและผลเสียต่อผู้ใช้บริการ เพราะนอกจากจะช่วยให้กลุ่มผู้ใช้งานสะดวกสบายมากขึ้น และสามารถสื่อสารกันได้ทุกที่ทุกเวลาแล้ว การที่ไม่สามารถควบคุมเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นบนระบบอินเทอร์เน็ตได้นั้น อาจทำให้เกิดความเสี่ยงต่อผู้ใช้บริการ เนื่องจากมีการใช้บริการมากจนเกินไป และมีการแสดงออกซึ่งตัวตน รวมถึงข้อมูลในเรื่องส่วนตัว จึงอาจถูกละเมิดความเป็นส่วนตัว อันจะส่งผลให้เกิดอาการหวาดระแวง ซึมเศร้า ไปจนถึงการฆ่าตัวตายในที่สุด (เมธาสิทธิ์ โลกุลทรพล, 2555) อีกประการหนึ่ง คือ ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนที่มีอัตราเพิ่มสูงขึ้น เห็นได้จากปัจจุบันมีเด็กไทยติดเกมจำนวน 2.5 ล้านคน จากจำนวนทั้งหมด 18 ล้านคน เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องจากปี พ.ศ. 2550 ซึ่งอยู่ที่ร้อยละ 13.3 เพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 14.4 ในปี พ.ศ. 2555 (สถานีวิจัยและสุขภาพแห่งชาติ, 2556) ซึ่งส่งผลกระทบต่อเยาวชนในด้านการเรียน ทำให้มีผลการเรียนตกต่ำ ด้านความสัมพันธ์กับครอบครัว จะทำให้มีปฏิสัมพันธ์กับคนในครอบครัวน้อยลง และมีปัญหาด้านสุขภาพ คือ เสียสายตา มีอาการเมื่อยล้าตามข้อและส่วนต่างๆ ของร่างกาย (ตะวันเศรษฐ์ เช่นนนท์, 2549; จิรดา มหาเจริญ, 2547)

แนวทางการแก้ไขปัญหาการติดเกมในกลุ่มวัยรุ่น ควรเริ่มจากสถาบันครอบครัว ซึ่งถือเป็นหน่วยแรกของสังคมที่มีความใกล้ชิดกับเด็กมาก

ที่สุด อีกทั้งเป็นแหล่งบ่มเพาะค่านิยม และอบรม
 ขัดเกลาสมาชิกในครอบครัวให้มีพฤติกรรมที่พึง
 ประสงค์ ซึ่งผลการวิจัยที่ผ่านมา พบว่า รูปแบบการ
 อบรมเลี้ยงดูของครอบครัวมีความสัมพันธ์กับการ
 ติดเกม (ฐิติพงศ์ อนุถาวร, 2551) แสดงให้เห็นว่า
 ครอบครัวสามารถป้องกันการติดเกมของเด็กได้
 ดังนั้นครอบครัวควรให้ความสำคัญในการอบรม
 เลี้ยงดูที่ถูกต้อง การสร้างสัมพันธภาพภายใน
 ครอบครัว การให้เวลาที่มีคุณภาพกับเด็กในแต่ละ
 วัน และส่งเสริมให้เด็กทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์ เพื่อ
 ป้องกันการมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของเด็กและ
 เยาวชน โดยเฉพาะการติดเกมออนไลน์ ซึ่งเป็น
 ปัญหาในสังคมไทย (ฐิติพงษ์ อนุถาวร, 2551;
 อารยา สิงห์สวัสดิ์, 2552) จึงเป็นที่มาของการวิจัย
 ในครั้งนี้ เนื่องจากผู้วิจัยต้องการศึกษารูปแบบการ
 สื่อสารภายในครอบครัวที่มีผลต่อรูปแบบการดำเนิน
 ชีวิต พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และ
 พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในเขต
 กรุงเทพมหานคร และศึกษาความผูกพันภายใน
 ครอบครัวที่มีผลต่อรูปแบบการดำเนินชีวิตของ
 วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร เพื่อเป็นแนวทาง
 ให้กับผู้ปกครองในการสื่อสารกับบุตรวัยรุ่น ซึ่งจะ
 เป็นการช่วยเฝ้าระวัง และลดพฤติกรรมการใช้
 เครือข่ายสังคมออนไลน์และพฤติกรรมการติดเกม
 ออนไลน์ของวัยรุ่นได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่าง
 ระหว่างรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของ
 วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร กับรูปแบบการดำเนิน
 ชีวิต
2. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่าง
 ระหว่างรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวของ

วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร กับรูปแบบการดำเนิน
 ชีวิต

3. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่าง
 ระหว่างรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของ
 วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร กับพฤติกรรมการใช้
 เครือข่ายสังคมออนไลน์

4. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่าง
 ระหว่างรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของ
 วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร กับพฤติกรรมการติด
 เกมออนไลน์

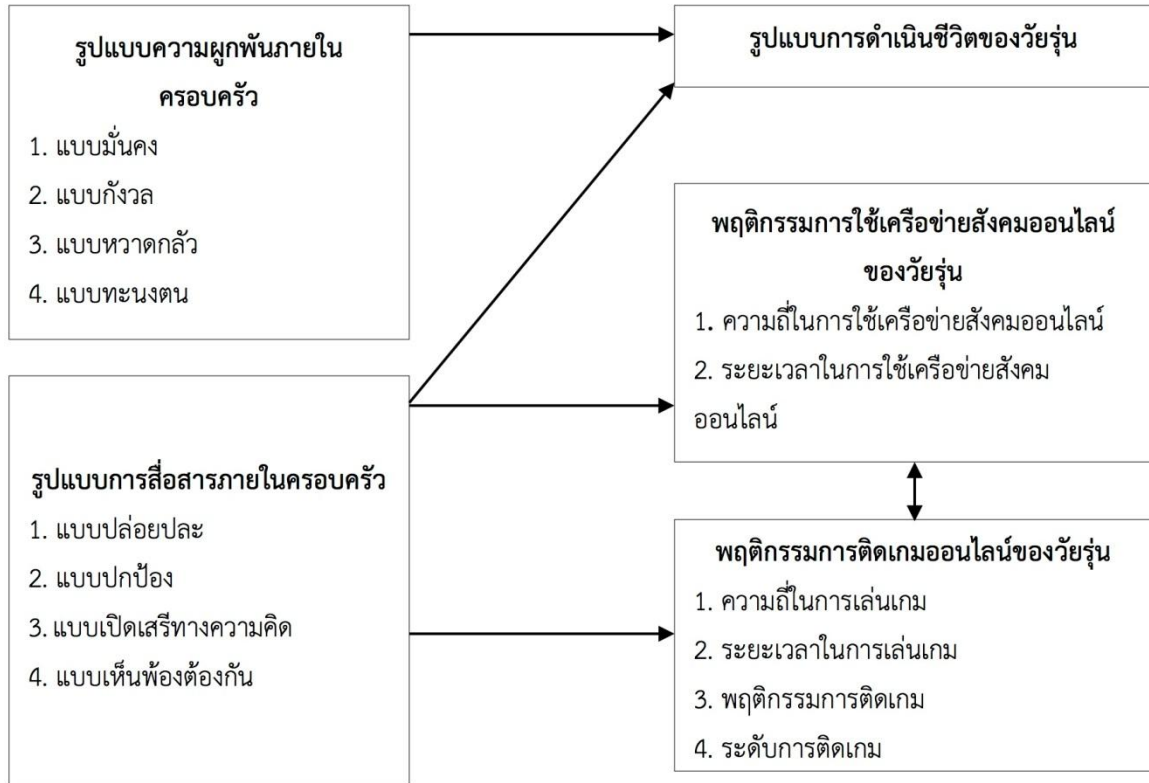
5. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการ
 ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในเขต
 กรุงเทพมหานคร กับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่
 เกี่ยวข้องกับรูปแบบการดำเนินชีวิตของพลัมเมอร์
 (Plummer, 1974) ตามกรอบแนวคิดเอไอโอ (AIOs
 Framework) ที่ศึกษาเกี่ยวกับกิจกรรม ความสนใจ
 และความคิดเห็น ทฤษฎีรูปแบบการสื่อสารภายใน
 ครอบครัว (Ritchie & Fitzpatrick, 1990, อ้างถึง
 ใน Graham, 2009) ซึ่งจำแนกเป็น 4 รูปแบบ ได้แก่
 แบบปล่อยปละ (Laissez-faire Family) แบบ
 ปกป้อง (Protective family) แบบเปิดเสรีทาง
 ความคิด (Pluralistic Family) และแบบเห็นพ้อง
 ต้องกัน (Consensual Family) ทฤษฎีรูปแบบ
 ความผูกพัน (Bartholomew & Horowitz, 1991)
 ซึ่งจำแนกเป็น 4 รูปแบบ ได้แก่ แบบมั่นคง
 (Secured attachment) แบบกังวล (Preoccupied
 attachment) แบบหวาดกลัว (Fearful attachment)
 และแบบทะนงตน (Dismissing attachment)
 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคม
 ออนไลน์ ซึ่งประเมินจากความถี่ และระยะเวลาใน

การใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ และแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ (ไชยรัตน์ บุตรพรหม, 2547) ซึ่งประเมินจากพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ด้านความถี่ และระยะเวลาใน

การเล่นเกมนออนไลน์ การเสพติดเกมออนไลน์ และพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ จากแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องข้างต้น จึงนำมาซึ่งกรอบแนวคิดในการวิจัยครั้งนี้ ดังภาพประกอบ 1



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

สมมติฐานของการวิจัย

สมมติฐาน 1 วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกันจะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกัน

สมมติฐาน 2 วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแตกต่างกันจะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกัน

สมมติฐาน 3 วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกันจะมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน

สมมติฐาน 4 วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกันจะมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์แตกต่างกัน

สมมติฐาน 5 พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครจะมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์

นิยามเชิงปฏิบัติการ

1. รูปแบบการดำเนินชีวิต (Lifestyle) หมายถึง คุณลักษณะทางด้านจิตใจที่แสดงออกมาในรูปแบบการใช้ชีวิต สามารถวัดได้จากกิจกรรม ความสนใจ และความคิดเห็น

2. รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว (Family communication patterns) หมายถึง การประเมินลักษณะการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบิดามารดาหรือผู้ปกครองกับบุตรภายในครอบครัว ตามการรับรู้ของบุตร ที่เกิดขึ้นอย่างสม่ำเสมอจนกลายเป็นแบบแผนของการสื่อสารที่แตกต่างกันไปในแต่ละครอบครัว สามารถจำแนกออกเป็น 2 มิติ ได้แก่ การสื่อสารภายในครอบครัวแบบสนับสนุนการสนทนา (Conversation orientation) หมายถึง แนวทางการสนทนาในครอบครัวที่ผู้ปกครองสนับสนุนให้บุตรแสดงความคิดเห็นอย่างเปิดเผย และการสื่อสารภายในครอบครัวแบบคล้ายตามกัน (Conformity orientation) หมายถึง แนวทางการสนทนาในครอบครัวที่ผู้ปกครองมีกฎระเบียบให้บุตรปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด จากมิติการสื่อสารภายในครอบครัวดังกล่าว สามารถจัดกลุ่มรูปแบบการสื่อสารในครอบครัวได้เป็น 4 รูปแบบ ดังนี้

2.1 รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปล่อยปละ คือ ลักษณะครอบครัวที่ไม่มีแบบแผนให้บุตรยึดถือ บุตรจึงมีอิสระเสรี รวมทั้งไม่ได้รับการสนับสนุนให้แสดงความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ เพราะผู้ปกครองให้ความสำคัญกับการหาเลี้ยงครอบครัว

2.2 รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปกป้อง คือ ลักษณะครอบครัวที่มีแบบแผนให้บุตรปฏิบัติ บุตรจะถูกสอนให้เคารพเชื่อฟังและทำตามคำสั่งของผู้ปกครอง ซึ่งผู้ปกครองเป็นผู้มีอำนาจควบคุมกฎระเบียบและเป็นผู้ตัดสินใจในเรื่องต่าง ๆ ของครอบครัว

2.3 รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิด คือ ลักษณะครอบครัวที่สนับสนุนให้บุตรแสดงความคิดเห็นได้อย่างเสรีในทุกเรื่อง เป็นครอบครัวที่ไม่ยึดติดอยู่กับประเพณี

ค่านิยม บุตรจึงกล้าแสดงออก และมีส่วนร่วมในการตัดสินใจภายในครอบครัว

2.4 รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกัน คือ ลักษณะครอบครัวที่สนับสนุนให้บุตรแสดงความคิดเห็นอย่างเสรี และรู้จักรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น แต่ยังคงมีแบบแผนให้บุตรปฏิบัติ และผู้ปกครองยังคงเป็นผู้ตัดสินใจในเรื่องที่สำคัญของครอบครัว

3. รูปแบบความผูกพัน (Attachment styles) หมายถึง ลักษณะความสัมพันธ์ที่แสดงถึงพันธะทางอารมณ์ระหว่างบุคคลสองคนที่พัฒนาขึ้นมาในวัยเด็ก ซึ่งสามารถจำแนกออกเป็น 2 มิติ คือ ความวิตกกังวลในสัมพันธภาพที่ใกล้ชิด (Anxiety) และการหลีกเลี่ยงสัมพันธภาพที่ใกล้ชิด (Avoidance) และประกอบเป็น 4 รูปแบบ ดังนี้

3.1 รูปแบบความผูกพันแบบมั่นคง คือ ลักษณะความผูกพันที่ให้ความสำคัญเรื่องมิตรภาพ การมีสัมพันธภาพที่มั่นคง อบอุ่น ทำให้บุตรมีความมั่นใจในตนเอง

3.2 รูปแบบความผูกพันแบบกังวล คือ ลักษณะความผูกพันที่มีความวิตกกังวลในสัมพันธภาพ ต้องการความรักความเอาใจใส่เป็นอย่างมาก

3.3 รูปแบบความผูกพันแบบทะนงตน คือ ลักษณะความผูกพันที่หลีกเลี่ยงการมีสัมพันธภาพกับผู้อื่น ไม่ชอบการใกล้ชิดสนิทสนม

3.4 รูปแบบความผูกพันแบบหวาดกลัว คือ ลักษณะความผูกพันที่กลัวการถูกปฏิเสธจากผู้อื่น แม้ต้องการใกล้ชิดสนิทสนมกับผู้อื่นก็ตาม ทำให้ไม่มีความมั่นใจในตนเอง ไม่กล้าเปิดเผยตนเอง

4. พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง ลักษณะการใช้งานและการมีส่วนร่วมกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่กลุ่มวัยรุ่นแสดงออก

ประกอบด้วยความถี่ในการใช้บริการและระยะเวลาในการเข้าใช้บริการ

5. พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ หมายถึง ลักษณะของการหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมมากเกินไป จนไม่สามารถควบคุมตนเองให้เล่นในระยะเวลาที่กำหนด สามารถวัดได้จากจำนวนครั้งที่เล่นต่อสัปดาห์ จำนวนชั่วโมงที่เล่นต่อวัน ความรู้สึกและการกระทำขณะเล่นเกมออนไลน์ หรือหลังจากเล่นเกมออนไลน์แล้ว และระดับการติดเกมออนไลน์

วิธีการดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนเพศชายและเพศหญิง มีอายุระหว่าง 15-18 ปี เนื่องจากเป็นวัยที่มีการเปิดรับเทคโนโลยีใหม่ ๆ อยู่เสมอ โดยเฉพาะการสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ซึ่งเป็นที่ยอมรับอย่างมากในกลุ่มวัยรุ่น และศึกษาอยู่โรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน และสังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวนทั้งสิ้น 132,079 คน (ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ, 2553) ผู้วิจัยได้กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของยามานะ (Yamane) จึงได้กลุ่มตัวอย่างเป็นจำนวน 400 คน คัดเลือกด้วยการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน ประกอบด้วย ขั้นตอนที่ 1 ทำการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ โดยเริ่มจากการแบ่งเขตพื้นที่ของกรุงเทพมหานครออกเป็นเขตเมืองชั้นใน ชั้นกลาง และชั้นนอก จากนั้นใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างเพื่อเป็นตัวแทนเขตพื้นที่ที่จะทำการศึกษาจำนวน 9 เขตพื้นที่ จากทั้งหมด 50 เขตพื้นที่ ขั้นตอนที่ 2 ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบง่าย เพื่อสุ่มเขตพื้นที่ที่จะ

ทำการศึกษา และทำการสุ่มโรงเรียนตามเขตพื้นที่ที่เป็นตัวแทนมาเขตละ 1 โรงเรียน ขั้นตอนที่ 3 แบ่งจำนวนของขนาดกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดไว้ 400 คน ออกเป็น 9 กลุ่ม ดังนั้น ในแต่ละโรงเรียนจะมีกลุ่มตัวอย่างโรงเรียนละ 44-45 คน และขั้นตอนที่ 4 ใช้การสุ่มตัวอย่างตามสะดวก เพื่อสุ่มตัวอย่างเลือกนักเรียนมาเป็นกลุ่มตัวอย่าง นอกจากนี้ผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์เชิงลึกกับอาสาสมัครนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 16 คน โดยใช้กรอบแนวคิดเดียวกับการวิจัยเชิงปริมาณ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม ซึ่งผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยเอกสารมาใช้ในการสร้างข้อคำถามและพัฒนาเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเชิงปริมาณ ซึ่งได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพด้วยวิธีตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เมื่อปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วได้นำไปทดลองใช้ (Try out) กับกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 50 คน จากนั้นนำมาตรวจวัดมาตรวจสอบความสอดคล้องภายในของมาตรวัด และหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามด้วยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha coefficient) โดยแบบสอบถามแบ่งเป็น 6 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับภูมิหลังของครอบครัว ได้แก่ สถานภาพการสมรสของผู้ปกครอง ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง อาชีพของผู้ปกครอง รายได้ของผู้ปกครอง จำนวนสมาชิกในครอบครัว และจำนวนพี่น้องร่วมบิดามารดา

ตอนที่ 2 แบบวัดรูปแบบการดำเนินชีวิต จำนวน 30 ข้อ ที่มีลักษณะเป็นมาตรประมาณค่า 5 ระดับ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.929 แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านกิจกรรม ด้านความสนใจ และด้านความคิดเห็น โดยใช้การวิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor Analysis) ในการแบ่งกลุ่ม ซึ่งสามารถจัดกลุ่มรูปแบบการดำเนินชีวิตของกลุ่มตัวอย่างได้ 8 กลุ่ม ดังนี้ แบบคนรักกิจกรรม คนสนใจข่าวสาร บ้านเมือง คนรุ่นใหม่ คนที่ใส่ใจตัวเอง คนที่ให้ความสำคัญกับอนาคต คนเพื่อสังคม คนที่มีแบบแผน และคนรักความบันเทิง

ตอนที่ 3 แบบวัดรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว จำนวน 30 ข้อ ที่มีลักษณะเป็นมาตรประมาณค่า 5 ระดับ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.858 แบ่งเป็น 2 ด้าน ได้แก่ การสื่อสารภายในครอบครัวแบบสนับสนุนการสนทนา และการสื่อสารภายในครอบครัวแบบคล้อยตามกัน ซึ่งจำแนกรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว โดยใช้วิธีอิงเกณฑ์ของคะแนนรวมในแต่ละด้าน ระหว่าง 15-75 คะแนน แต่ละคนจะมีคะแนนรวมทั้ง 2 ด้าน ประกอบกันเป็นรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว ได้แก่ แบบปล่อยปละ (ด้านสนับสนุนการสนทนา และด้านคล้อยตามกัน 15-45 คะแนน) แบบปกป้อง (ด้านสนับสนุนการสนทนา 15-45 คะแนน และด้านคล้อยตามกัน 46-75 คะแนน) แบบเปิดเสรีทางความคิด (ด้านสนับสนุนการสนทนา 46-75 คะแนน และด้านคล้อยตามกัน 15-45 คะแนน) และแบบเห็นพ้องต้องกัน (ด้านสนับสนุนการสนทนา และด้านคล้อยตามกัน 46-75 คะแนน)

ตอนที่ 4 แบบวัดรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว จำนวน 14 ข้อ ที่มีลักษณะเป็นมาตรประมาณค่า 5 ระดับ มีค่าความเที่ยงเท่ากับ

0.830 แบ่งเป็น 2 ด้าน ได้แก่ ด้านความวิตกกังวลในการมีสัมพันธภาพใกล้ชิด และด้านการหลีกเลี่ยงสัมพันธภาพที่ใกล้ชิด ซึ่งจำแนกรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว โดยใช้ค่าคะแนนต่ำสุด-สูงสุดของคะแนนเฉลี่ยในแต่ละด้าน ตั้งแต่ 1.00-5.00 คะแนน มีคะแนนระดับต่ำคือ 1.00-2.99 และระดับสูงคือ 3.00-5.00 ซึ่งแต่ละคนจะมีคะแนนรวมทั้ง 2 ด้าน ประกอบกันเป็นรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว ได้แก่ แบบมั่นคง (ความวิตกกังวลในสัมพันธภาพใกล้ชิด และการหลีกเลี่ยงสัมพันธภาพใกล้ชิด มีระดับต่ำ) แบบกังวล (ความวิตกกังวลในสัมพันธภาพใกล้ชิด มีระดับสูง และการหลีกเลี่ยงสัมพันธภาพใกล้ชิด มีระดับต่ำ) แบบหวาดกลัว (ความวิตกกังวลในสัมพันธภาพใกล้ชิด และการหลีกเลี่ยงสัมพันธภาพใกล้ชิด มีระดับสูง) และแบบทะนงตน (ความวิตกกังวลในสัมพันธภาพใกล้ชิด มีระดับต่ำ และการหลีกเลี่ยงสัมพันธภาพใกล้ชิด มีระดับสูง)

ตอนที่ 5 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในช่วงระยะเวลา 1 ปีที่ผ่านมา ได้แก่ ความถี่ในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ และระยะเวลาในการเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์

ตอนที่ 6 แบบวัดพฤติกรรมการเปิดรับและเล่นเกมออนไลน์ แบ่งเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ เป็นข้อคำถามชนิดปลายปิด จำนวน 3 ข้อ ส่วนที่ 2 แบบวัดพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ จำนวน 8 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.794 หากตอบว่า “ใช่” เท่ากับหรือมากกว่า 5 ข้อ จะถูกประเมินว่าเป็นผู้ที่มีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ และส่วนที่ 3 แบบวัดระดับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ จำนวน 20 ข้อ ที่มีลักษณะเป็นมาตรประมาณค่า 5 ระดับ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.915 โดยใช้วิธีอิงเกณฑ์ของ

คะแนนรวมระหว่าง 20-100 คะแนน แบ่งช่วงการแปลผลออกเป็น 3 ระดับ คือ ระดับสูง ระดับกลาง และระดับต่ำ

ผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนาม (MANOVA) พบว่าวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ($F_{(3,400)} = 3.66, p < 0.05, \lambda = 0.81$) โดยการเปรียบเทียบความแตกต่างค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีของเซฟเฟ้ (Scheffe) พบว่า

1.1 วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปล่อยปละ จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักกิจกรรมแตกต่างจากครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิดและเห็นพ้องต้องกัน ด้วยค่าเฉลี่ย MD = -0.65 และ -0.77 ตามลำดับ และครอบครัวแบบปกป้อง จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักกิจกรรมแตกต่างจากครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิดและเห็นพ้องต้องกัน ด้วยค่าเฉลี่ย MD = -0.51 และ -0.63 ตามลำดับ ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปล่อยปละ จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนสนใจข่าวสารบ้านเมืองแตกต่างจากครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิด และเห็นพ้องต้องกัน ด้วยค่าเฉลี่ย MD = -0.47 และ -0.53 ตามลำดับ และครอบครัวแบบปกป้อง จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนสนใจข่าวสารบ้านเมืองแตกต่างจากครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิดและเห็นพ้องต้องกัน ด้วยค่าเฉลี่ย MD = -0.31

และ -0.37 ตามลำดับ ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

1.3 กลุ่มตัวอย่างที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปล่อยปละ จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรุ่นใหม่แตกต่างจากครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิดและเห็นพ้องต้องกัน ด้วยค่าเฉลี่ย MD = -0.51 และ -0.64 ตามลำดับ ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

1.4 กลุ่มตัวอย่างที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปล่อยปละ จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่ใส่ใจตัวเอง แตกต่างจากครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิดและเห็นพ้องต้องกัน ด้วยค่าเฉลี่ย MD = -0.57 และ -0.75 ตามลำดับ และครอบครัวแบบปกป้องจะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่ใส่ใจตัวเองแตกต่างจากครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกัน ด้วยค่าเฉลี่ย MD = -0.52 ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

1.5 กลุ่มตัวอย่างที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปล่อยปละ จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่มีแบบแผนแตกต่างจากครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกัน ด้วยค่าเฉลี่ย MD = -0.60 ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

1.6 กลุ่มตัวอย่างที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกัน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักความบันเทิงแตกต่างจากครอบครัวแบบปล่อยปละและแบบปกป้อง ด้วยค่าเฉลี่ย MD = 0.33 และ 0.23 ตามลำดับ ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนาม พบว่าวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

($F_{(3,400)} = 3.95$, $p < 0.05$, $\lambda = 0.79$) การเปรียบเทียบความแตกต่างค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีของเชฟเฟ (Scheffe) พบว่า

2.1 วัยรุ่นที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแบบมั่นคง จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักกิจกรรมแตกต่างจากความผูกพันแบบพะงนงตนและแบบหวาดกลัว ด้วยค่าเฉลี่ย MD = 0.59 และ 0.40 ตามลำดับ และความผูกพันแบบกังวล จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักกิจกรรมแตกต่างจากความผูกพันแบบพะงนงตนและแบบหวาดกลัว ด้วยค่าเฉลี่ย MD = 0.64 และ 0.45 ตามลำดับ ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

2.2 กลุ่มตัวอย่างที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแบบมั่นคง จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนสนใจข่าวสารบ้านเมืองแตกต่างจากความผูกพันแบบพะงนงตนและแบบหวาดกลัว ด้วยค่าเฉลี่ย MD = 0.35 และ 0.05 ตามลำดับ และความผูกพันแบบกังวล จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนสนใจข่าวสารบ้านเมืองแตกต่างจากความผูกพันแบบพะงนงตนและแบบหวาดกลัว ด้วยค่าเฉลี่ย MD = 0.37 และ 0.45 ตามลำดับ ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

2.3 กลุ่มตัวอย่างที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแบบมั่นคง จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรุ่นใหม่แตกต่างจากความผูกพันแบบกังวล ด้วยค่าเฉลี่ย MD = -0.29 และความผูกพันแบบกังวล จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรุ่นใหม่แตกต่างจากความผูกพันแบบพะงนงตนและแบบหวาดกลัว ด้วยค่าเฉลี่ย MD = 0.49 และ 0.46 ตามลำดับ ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

2.4 กลุ่มตัวอย่างที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแบบมั่นคง จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่ใส่ใจตัวเอง แตกต่างจากความผูกพัน

แบบหวาดกลัว ด้วยค่าเฉลี่ย MD = 0.37 และความผูกพันแบบกังวล จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่ใส่ใจตัวเองแตกต่างจากความผูกพันแบบพะงนงตนและแบบหวาดกลัว ด้วยค่าเฉลี่ย MD = 0.59 และ 0.53 ตามลำดับ ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

2.5 กลุ่มตัวอย่างที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแบบมั่นคง จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่ให้ความสำคัญกับอนาคตแตกต่างจากความผูกพันแบบหวาดกลัว ด้วยค่าเฉลี่ย MD = 0.59 และความผูกพันแบบกังวล จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่ให้ความสำคัญกับอนาคตแตกต่างจากความผูกพันแบบหวาดกลัว ด้วยค่าเฉลี่ย MD = 0.61 ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

2.6 กลุ่มตัวอย่างที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแบบมั่นคง จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนเพื่อสังคมแตกต่างจากความผูกพันแบบพะงนงตนและแบบหวาดกลัว ด้วยค่าเฉลี่ย MD = 0.46 และ 0.57 ตามลำดับ รวมทั้งความผูกพันแบบกังวล จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนเพื่อสังคมแตกต่างจากความผูกพันแบบพะงนงตนและแบบหวาดกลัว ด้วยค่าเฉลี่ย MD = 0.46 และ 0.57 ตามลำดับ และความผูกพันแบบพะงนงตน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนเพื่อสังคมแตกต่างจากความผูกพันแบบหวาดกลัว ด้วยค่าเฉลี่ย MD = 0.11 ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

2.7 กลุ่มตัวอย่างที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแบบกังวล จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักความบันเทิงแตกต่างจากความผูกพันแบบพะงนงตนและแบบหวาดกลัว ด้วยค่าเฉลี่ย MD = 0.26 และ 0.27 ตามลำดับ ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนาม พบว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ($F_{(3,400)} = 0.82, p > 0.05, \lambda = 0.99$)

4. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนาม พบว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($F_{(3,400)} = 2.60, p < 0.05, \lambda = 0.93$) การเปรียบเทียบความแตกต่างค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีของเชฟเฟ (Scheffe) พบว่า วัยรุ่นในเขตที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปกป้อง จะมีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ แตกต่างจากครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกัน ด้วยค่าเฉลี่ย $MD = 0.65$ ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

5. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบสเปียร์แมน พบว่า การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครมีความสัมพันธ์กันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 โดยพบว่า (1) ความถี่ในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์จะมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ ($r = 0.14, p < 0.05$) ระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ ($r = 0.26, p < 0.05$) และระดับการติดเกม ($r = 0.16, p < 0.05$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และ (2) ระยะเวลาในการเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ จะมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ ($r = 0.28, p < 0.05$) ระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ ($r = 0.38, p < 0.05$) พฤติกรรมการ

ติดเกม ($r = 0.10, p < 0.05$) และระดับการติดเกม ($r = 0.19, p < 0.05$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

การอภิปรายผล

จากผลการวิจัยสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ โดยวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิด และเห็นพ้องต้องกันจะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักกิจกรรม คนสนใจข่าวสารบ้านเมือง คนรุ่นใหม่ และคนที่ใส่ใจตัวเองมากกว่ารูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปล่อยปละ และวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิด และเห็นพ้องต้องกันจะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักกิจกรรม และคนสนใจข่าวสารบ้านเมือง มากกว่ารูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปกป้อง เนื่องจากครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิดและครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกัน เป็นครอบครัวที่สนับสนุนให้บุตรแสดงความคิดเห็นได้อย่างเสรีในทุกเรื่อง และแสดงความคิดเห็นอย่างเต็มที่ (Graham, 2009) วัยรุ่นจึงสามารถแสดงออกด้านความคิด และการกระทำได้อย่างเสรี ส่งผลให้เป็นคนที่ชอบทำกิจกรรม สนใจข่าวสารเทคโนโลยี และใส่ใจตัวเองมากกว่าครอบครัวแบบปล่อยปละและปกป้อง ตามแนวคิดรูปแบบการดำเนินชีวิตที่อธิบายว่า รูปแบบการดำเนินชีวิตได้รับอิทธิพลมาจากกลุ่มทางสังคมที่บุคคลมีปฏิสัมพันธ์ด้วย (Berkman, Lindquist, & Sirgy, 1997, อ้างถึงใน อัญชัน สันติไชยกุล, 2547) รวมทั้งแนวคิดรูปแบบการ

สื่อสารภายในครอบครัว ที่อธิบายว่า การให้ความสำคัญที่แตกต่างกันกับความสัมพันธ์ทั้งในรูปแบบเน้นสัมพันธ์ภาพและแบบเน้นแสดงความคิดเห็น จะส่งผลให้มีความแตกต่างกันในพฤติกรรม การสื่อสารภายนอกครอบครัว (Eswara, 1974) และการสื่อสารในครอบครัวยังส่งผลต่อพฤติกรรม การแสดงออกของเด็ก เช่น พฤติกรรมติดยาเสพติด เป็นต้น (อณินทร์ วาริรัตนกุล, 2549) แสดงให้เห็นว่า รูปแบบการสื่อสารในครอบครัวมีผลต่อ พฤติกรรมการใช้เวลาของแต่ละคน การให้ความสำคัญ สนใจกับสภาพแวดล้อมรอบตัว และความคิดเห็นที่มีต่อตนเองและสิ่งรอบข้างที่แสดงถึงความเป็นตัว ของคนนั้น ๆ หรือรูปแบบการดำเนินชีวิตของแต่ละ บุคคล สอดคล้องกับการศึกษาของบินดาห์และ ออทแมน (Bindah & Othman, 2012) ที่พบว่า ค่านิยมทางวัตถุของกลุ่มผู้บริโภครุ่นที่เป็นเยาวชนกับ การสื่อสารในครอบครัวแบบเน้นสัมพันธ์ภาพ การ สื่อสารในครอบครัวแบบเน้นแสดงความคิดเห็น และการสื่อสารในครอบครัวแบบเน้นศาสนามี ความสัมพันธ์กันในทางบวก และการศึกษาของฮู และชาง (Hsu & Chang, 2008) ที่พบว่า รูปแบบ การสื่อสารในครอบครัวและรูปแบบการดำเนินชีวิต มีความสัมพันธ์กับการซื้อรองเท้ากีฬาและเสื้อผ้า ล่าลองของวัยรุ่น จึงอาจกล่าวได้ว่าครอบครัวที่มี การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับบุตรแตกต่างกัน ย่อมจะมีผลทำให้บุตรมีรูปแบบการดำเนินชีวิต แตกต่างกัน

2. วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบ ความผูกพันภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมี รูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ โดยวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบความ ผูกพันภายในครอบครัวแบบกังวล จะมีรูปแบบการ ดำเนินชีวิตแบบคนรักกิจกรรม คนสนใจข่าวสาร

บ้านเมือง คนรุ่นใหม่ คนที่ใส่ใจตัวเอง คนเพื่อสังคม และคนรักความบันเทิง มากกว่าความผูกพันแบบ ทะนงตน และหวาดกลัว เนื่องจากวัยรุ่นที่มีความ ผูกพันภายในครอบครัวแบบกังวลจะมีลักษณะที่ให้ ความสำคัญกับสัมพันธ์ภาพที่ใกล้ชิด ต้องการความ รักความเอาใจใส่ (Bartholomew & Horowitz, 1991) ทำให้วัยรุ่นสนใจเรื่องรอบตัว ตามกระแส สังคมและกลุ่มเพื่อน เพื่อที่จะได้ใกล้ชิดสนิทสนมกับ คนอื่น ๆ จึงทำให้วัยรุ่นรักกิจกรรม สนใจข่าวสาร และเทคโนโลยี ใฝ่ใจตัวเองและผู้อื่น มากกว่าความ ผูกพันแบบทะนงตน และหวาดกลัว ตามแนวคิด ทฤษฎีความผูกพันที่ให้ความสำคัญกับความผูกพัน ใกล้ชิดของผู้เลี้ยงดูกับการพัฒนาบุคลิกภาพของเด็ก (Bowlby, 1988) ซึ่งบุตรจะมองบิดามารดาที่อยู่ ใกล้ชิดเสมือนครูต้นแบบในการดำเนินชีวิต ความรู้สึกนึกคิดของบิดามารดาจึงมีอิทธิพลสูงต่อ ความคิดของบุตร (นิคม วรรณราชู, 2544) แสดงให้ เห็นถึงอิทธิพลของครอบครัวที่มีต่อรูปแบบการ ดำเนินชีวิต ซึ่งรูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นอาจ มาจากการที่บิดามารดาส่งเสริมลักษณะการดำเนิน ชีวิตของบุตร หรืออาจเพิกเฉยต่อพฤติกรรมและ ความสนใจที่เป็นปัญหาของบุตร ทั้งนี้การสร้าง ความสัมพันธ์ที่ดีกับบุตร ให้ความรักความอบอุ่น ทำ ให้บุตรมีความรู้สึกที่ดีและมีความผูกพันกับมารดา จะช่วยในการพัฒนาจริยธรรมด้านอารมณ์ การ กระทำ และการรู้คิดของบุตร (Laible & Thompson, 2000) ดังนั้นครอบครัวจึงควรใส่ใจบุตรวัยรุ่นอย่าง ใกล้ชิด ให้ความรักความอบอุ่นอย่างเพียงพอ สนับสนุนพฤติกรรมที่ดีของบุตร และเป็นต้นแบบที่ ดีในการดำเนินชีวิตให้แก่บุตร เพื่อปลูกฝังพฤติกรรม ที่เหมาะสมหรือปลูกฝังให้บุตรมีจริยธรรมที่ดีในการ ดำเนินชีวิต

3. วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญ กล่าวคือ ไม่ว่าวัยรุ่นกลุ่มตัวอย่างจะมีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวรูปแบบใด จะมีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทั้งด้านความถี่ และระยะเวลาในการเข้าใช้บริการไม่แตกต่างกัน เมื่อพิจารณาตามทฤษฎีความสมบูรณ์ด้านคุณสมบัติของสื่อ ที่ชี้ให้เห็นว่า สื่อที่มีความแตกต่างกันในด้านความสามารถหรือศักยภาพของสื่อจะช่วยให้ผู้ใช้สามารถสื่อสารกันได้ สื่อที่มีความสมบูรณ์ด้านคุณสมบัติย่อมมีความสมบูรณ์ด้านคุณสมบัติของภาษาในการสื่อสาร ตัวชี้วัด มีความเป็นส่วนตัวมากขึ้น และมีการตอบกลับที่รวดเร็วขึ้น (Daft, Lengel, & Trevino, 1987, อ้างถึงใน Dennis & Valacich, 1999) ดังนั้น ในปัจจุบันที่เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของคนในทุกๆระดับ ทำให้ติดต่อสื่อสารกันได้ทุกที่ทุกเวลา และพูดคุยกันได้แบบทันทีทันใด ซึ่งช่วยอธิบายการสร้างตัวตนทางสังคมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ส่งผลให้เกิดบรรทัดฐานทางสังคมที่คนนิยมแลกเปลี่ยนความรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (นภัสกร กรวยสวัสดิ์, 2553) แสดงให้เห็นว่า ไม่ว่าวัยรุ่นจะมีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบใดก็สามารถเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ทุกที่ทุกเวลา

4. วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญ โดยวัยรุ่นที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปกป้อง จะมีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์แตกต่างจากครอบครัวแบบเห็นพ้อง

ต้องกัน เนื่องจากครอบครัวแบบปกป้องมีลักษณะการสื่อสารแบบสร้างการปรองดองในระดับสูง เป็นครอบครัวที่อบรมสั่งสอนบุตรหลานอย่างเคร่งครัด (วนิดา วงษาพรหม, 2551) หากวัยรุ่นมีปัญหาในเรื่องความสัมพันธ์ในครอบครัว วัยรุ่นจะหันไปพึ่งพาการเล่นเกมเพื่อทดแทนในสิ่งที่ตนเองต้องการเกิดพฤติกรรมการยึดติดอยู่กับสิ่งที่ตนเองมีความสุข ทำให้มีพฤติกรรมในการเสพติดเกมออนไลน์ไปในที่สุด (ตะวัน เศรษฐ์ เช่นนันท์, 2549) ดังนั้นวัยรุ่นในครอบครัวแบบปกป้องจึงมีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์สูงกว่าครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกัน ดังที่อยู่ (นามสมมติ) ได้ให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับการสื่อสารภายในครอบครัวมีผลต่อความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ว่า

“...ถ้าพ่อแม่จู้จี้ คอยแต่สั่งห้ามโน่นห้ามนี่ อาจทำให้รู้สึกเครียด บางครั้งก็รู้สึกเบื่อหน่าย ...ก็มีบ้างที่แอบเล่นเกมทั้งวันทั้งคืน เพราะไม่อยากฟังพ่อแม่บ่น” (น้องอ้อย, สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 20 พฤศจิกายน 2556)

จากการศึกษาที่ผ่านมาพบว่า ปัจจัยด้านครอบครัวและการอบรมเลี้ยงดู มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกม (ตะวัน เศรษฐ์ เช่นนันท์, 2549) แสดงให้เห็นว่า รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ ดังนั้นครอบครัวซึ่งเป็นสถาบันแรกของทุกชีวิต เป็นเป้าหมายที่สำคัญในการประคับประคองชีวิต ตั้งแต่แรกเริ่มให้เป็นไปตามครรลองของสังคม เป็นแหล่งปลูกฝังและสืบสานการเป็นสมาชิกที่ดีให้แก่สังคม (เกษม ตันติผลาชีวะ, 2544) ผู้ปกครองจึงควรอบรมเลี้ยงดูแบบใส่ใจ ให้ความรักความเข้าใจ ชี้ให้เห็นถึงผลดีและผลเสียของการเล่นเกมก็จะทำให้วัยรุ่นมีพฤติกรรมการติดเกมที่น้อยลง ดังนั้นการที่เด็กจะผ่านวัยรุ่นและย่างเข้าสู่วัยผู้ใหญ่

ได้อย่างดีขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่กับลูกวัยรุ่น เมื่อเด็กตกอยู่ในความทุกข์ และมีปัญหาสิ่งที่พ่อแม่จะให้แก่วัยรุ่นได้และเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด คือ การเปิดโอกาสให้เด็กได้พูดคุยสื่อสารกับพ่อแม่ของเขาได้ในทุกเรื่อง (นงลักษณ์ เทพสวัสดิ์, 2542)

5. พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์ ทางบวกกับพฤติกรรมการติตเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครอย่างมีนัยสำคัญ แสดงให้เห็นว่าวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์มากขึ้น ย่อมจะมีผลต่อพฤติกรรมการติตเกมออนไลน์ที่เพิ่มขึ้น เนื่องจากผู้ใช้มีวัตถุประสงค์ในการใช้เพื่อความบันเทิง เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป และเพื่อเล่นเกมออนไลน์ (นิติพงษ์ ศรีระพันธ์, 2552) ดังนั้น เมื่อกลุ่มตัวอย่างเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ จึงมีการเล่นเกมออนไลน์ร่วมด้วย ดังที่มายด์ (นามสมมติ) ได้กล่าวถึงลักษณะการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ร่วมกับการเล่นเกมออนไลน์ในการสัมภาษณ์เชิงลึกว่า

“...มายด์ว่าถ้ามีเวลาใช้พวกเครือข่ายสังคมออนไลน์นาน ก็จะมีระยะเวลาเล่นเกมออนไลน์นานเหมือนกันนะ เพราะอย่างบางเกมก็ต้องเล่นผ่านเฟซบุ๊ก ที่แต่ก่อนมีพวกเกมฟาร์มวิลด์ ไดมอนด์ แคนดี้ คริส เฮเดย์ บางทีก็ต้องชวนเพื่อนในเฟซบุ๊กมาเล่นด้วยกัน” (น้องมายด์, สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 22 พฤศจิกายน 2556)

ตามแนวคิดเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social network Site) ที่ชี้ให้เห็นว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์มีความสามารถในการเชื่อมโยงกลุ่มบุคคลต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยไม่มีข้อจำกัดเรื่องเวลา และสถานที่ (อดิเทพ บุตรราช, 2553, อ้างถึงใน นภัสกร กรวยสวัสดิ์, 2553) แสดงให้เห็นว่า เกมออนไลน์ยังเป็นส่วนหนึ่งของเครือข่าย

สังคมออนไลน์ด้วยเช่นกัน นอกจากนี้แนวคิดทฤษฎีความหลากหลายของสื่อ ที่อธิบายว่า การสื่อสารที่มีประสิทธิผลต้องคำนึงถึงปริมาณและลักษณะของสารที่สอดคล้องกับช่องทางในการสื่อสาร มีความหลากหลายของภาษาในการสื่อสาร ตัวชี้ นำ มีความเป็นส่วนตัว และมีการตอบกลับที่รวดเร็ว (Daft, Lengel, & Trevino, 1987, อ้างถึงใน Dennis & Valacich, 1999) จึงสามารถสนับสนุนให้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีประสิทธิภาพของข้อความหรือตัวสื่อสูงขึ้น เพราะมีการนำเอาเครื่องคอมพิวเตอร์ รวมถึงโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนเข้ามาใช้มากขึ้น ดังนั้นเครือข่ายสังคมออนไลน์จึงเป็นช่องทางการสื่อสารที่เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของกลุ่มวัยรุ่นในสังคมปัจจุบันที่ส่วนใหญ่จะใช้ชีวิตอยู่กับสังคมออนไลน์ และมีกิจกรรมหลักในการออนไลน์เพื่อการฟังเพลง ค้นหาข้อมูล และเล่นเกมออนไลน์

ข้อเสนอแนะในทางปฏิบัติ

1. สถาบันครอบครัวควรใช้ผลการวิจัยนี้ เป็นข้อมูลในการให้ความสำคัญกับการสื่อสารภายในครอบครัวที่เหมาะสม ซึ่งจะช่วยให้ระวางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และพฤติกรรมการเล่นเกมของบุตรวัยรุ่น เนื่องจากรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวมีส่วนเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการติตเกมของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร ดังนั้นผู้ปกครองควรให้ความสำคัญกับการสนทนากับบุตร ซึ่งจะช่วยสร้างความเข้าใจ และความใกล้ชิดระหว่างสมาชิกในครอบครัว สร้างครอบครัวที่อบอุ่น นอกจากนี้ การกำหนดกติกาอย่างเป็นรูปธรรม จะช่วยเฝ้าระวังการติตเกมของบุตร ส่งผลให้วัยรุ่นในครอบครัวมีพฤติกรรมห่างไกลจากเกมออนไลน์ ดังนั้นปัญหาการติตเกมของบุตรจะไม่เกิดขึ้นหากผู้ปกครองใส่ใจและให้เวลากับบุตรมากขึ้น

2. หน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้องกับภาวะการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่น สามารถใช้ผลการวิจัยนี้เป็นข้อมูลในการผลักดันในเชิงนโยบายและแผนการดำเนินงานป้องกันและแก้ไขปัญหาพฤติกรรมติดเกมของวัยรุ่น โดยเริ่มจากให้ความรู้แก่สถาบันครอบครัวได้ตระหนักถึงความสำคัญของการสื่อสารภายในครอบครัวที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และเกมออนไลน์ โดยเผยแพร่ทั้งผลดี-ผลเสียของเครือข่ายสังคมออนไลน์ และเกมออนไลน์ รวมทั้งสนับสนุนพื้นที่และสร้างทางเลือกในกิจกรรมอื่น ๆ แก่เด็กและครอบครัว เพราะครอบครัวที่เข้มแข็ง และการที่สมาชิกทุกคนมีสัมพันธ์ภาพอันดีต่อกัน จะสามารถเฝ้าระวังพฤติกรรมติดเกมของบุตรวัยรุ่นตั้งแต่ต้นเหตุได้ดี รวมทั้งช่วยปกป้องบุตรจากพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมต่างๆ ได้

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

1. การวิจัยครั้งต่อไปควรดำเนินการสัมภาษณ์เชิงลึก และศึกษารูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวและความผูกพันภายในครอบครัว ตามการรับรู้ของบิดามารดาหรือผู้ปกครองร่วมด้วย ซึ่งจะช่วยให้ได้ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวและรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวมากยิ่งขึ้น
2. การวิจัยครั้งต่อไปควรพิจารณาเครื่องมือในการวัดพฤติกรรมติดเกมที่สามารถวัดได้ทั้งพฤติกรรมติดเกมและระดับพฤติกรรมติดเกมในเครื่องมือวัดเพียงตัวเดียว หรือปรับแบบวัดการวัดพฤติกรรมติดเกมและแบบวัดระดับพฤติกรรมติดเกมให้ใช้เพียงตัวใดตัวหนึ่ง

เอกสารอ้างอิง

- การวิจัยครั้งล่าสุดของซินโนเวตได้พบว่าวัยรุ่นทั่วเอเชียไม่สามารถปลีกตัวออกจากโทรศัพท์มือถือ. (2553, 3 กันยายน). *Thailand press releases*. สืบค้นจาก <http://www.thailand4.com/gen/2010-09-03>.
- เกษม ต้นติผลาชีวะ. (2544). *ครอบครัวสุขภาพจิตที่ดี* (พิมพ์ครั้งที่ 2). นนทบุรี: สนุกอ่าน.
- จิรดา มหาเจริญ. (2547). *การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมืองจังหวัดนครปฐม*. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ไชยรัตน์ บุตรพรหม. (2545). *ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ปริญญา สังคมวิทยามหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ฐิติพงษ์ อนุถาวร. (2551). *ความสัมพันธ์ระหว่างการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวกับการติดเกม*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์. (2549). *พฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ของกลุ่มผู้เล่นเกมในระดับนักเรียน นักศึกษา*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นงลักษณ์ เทพสวัสดิ์. (2542). *การลดความเครียดและการเสริมสร้างสุขภาพจิต*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- นภัสกร กรวยสวัสดิ์. (2553). ปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์. *วารสารวารสารนเทศศาสตร์*, 28(3), 81-88.

- นิคม วรณราชู. (2544). *ครอบครัว: พ่อแม่คือผู้นำ*. กรุงเทพฯ: ส.เอเชียเพรส.
- นิติพงษ์ ศรีระพันธ์. (2552). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ผกามาศ ใจฉลาด. (2549). *เมื่อเด็กไทยสวม “คอนเวิร์ส” ท่อง ก-ฮ ไม่ได้และพร้อมใจกันหันหลังให้วัด*. สารศูนย์เฝ้าระวังทางวัฒนธรรม, 1(4), 17-19
- เมธาสิทธิ์ โลกุตระพล. (2555). *ผลเสียของสื่อออนไลน์: ปัญหาของเทคโนโลยีหรือปัญหาของสังคม?*. สืบค้นจาก <http://cujrnewmedia.wordpress.com/2012/01/14/>.
- วนิดา วงษาพรหม. (2551). *ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวกับระดับความเครียดของวัยรุ่น: กรณีศึกษาโรงเรียนเบ็ญจะมะมหาราช จังหวัดอุบลราชธานี*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี.
- ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ. (2553). *จำนวนนักเรียน นักศึกษา จำแนกรายชั้น รายจังหวัด ประจำปีการศึกษา 2553*. สืบค้นจาก http://www.moe.go.th/data_stat/.
- สถานีวิทยุและสุขภาพแห่งชาติ. (2556). *สข.ระดมสมองแก๊งเด็กไทยติดเกม 2.5 ล้านคน*. สืบค้นจาก <http://www.healthstation.in.th/action/viewarticle/547/>.
- สำนักงานกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว, กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์. (2554). *รายงานสถานการณ์ครอบครัว*. สืบค้นจาก <http://www.womenfamily.go.th/wofa/modules/website/upload/article/.pdf>.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ, กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2554). *การสำรวจการใช้เวลาของประชากร พ.ศ. 2552*. สืบค้นจาก <http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/themes/files/useTime52FN.pdf>
- อณินทร์ วาริรัตน์นกุล. (2549). *การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวทัศนคติและพฤติกรรมต่อยาเสพติดของวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมติดยาเสพติดและวัยรุ่นที่ไม่มีพฤติกรรมติดยาเสพติดในเขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- อัญชัน สันติไชยกุล. (2547). *รูปแบบการดำเนินชีวิต การรับรู้เกี่ยวกับตนเอง และการรับนวัตกรรมสินค้าแฟชั่นของวัยรุ่น*. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อารยา สิงห์สวัสดิ์. (2552). *เด็กติดเกม ภัยร้ายโลกไซเบอร์*. สืบค้นจาก <http://www.Thaihealth.or.th/node/4118>.
- Bartholomew, K., & Horowitz, L.M. (1991). Attachment styles among young adults: A test of a four-category model. *Journal of Personality and Social Psychology*, 61, 226-244.
- Bindah, E. V., & Othman, M. N. (2012). An empirical study of the relationship between young adult consumers characterized by religiously-oriented family communication environment

- and materialism. *Cross-cultural Communication*, 8(1), 7-18.
- Bowlby, J. (1988). *A secure base: Clinical applications of attachment theory*. London: Routledge.
- Dennis, A. R., & Valacich, J. S. (1999). Rethinking media richness: Towards a theory of media synchronicity. In *the 32nd Hawaii International Conference on System Sciences* (p.1-10), CA: IEEE Computer Society Press.
- Eswara, H. S. (1974). *Family communication patterns and attitude change: An interpersonal approach to the study of social influence*. Mysore: University Printing Press.
- Graham, E. E. (2009). Revised family communication patterns instrument (RFCP). In A. M. Rubin, R. B. Rubin, E. E. Graham, E. M. Perse, & D. R. Seibold (Eds.), *Communication research measures II: A source book*, 315-323.
- Hsu, J. L., & Chang, K. M. (2008). Purchase of clothing and its linkage to family communication and lifestyles among young adults. *Journal of Fashion Marketing & Management*, 12(2), 147-163.
- Laible, D. J., & Thomson, R.A. (2000). Mother-child discourse, attachment security, shared positive effect, and early conscience development. *Child Development*, 71(5), 142-144.
- Plummer, J. T. (1974). The concept and application of lifestyles segmentation. *Journal of Marketing*, 38, 33-37.

