

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

ตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3  
โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1

VARIABLES AFFECTING INTERNET ADDICTION BEHAVIORS  
OF STUDENTS LEVEL III AT SCHOOLS UNDER OFFICE  
OF THE BASIC EDUCATION COMMISSION, BANGKOK REGION I



T117143

พรสวรรค์ วิรัตน์เศรษฐิน  
PORNSAWAN VIRUTSETAZIN

ฉพ.  
พ 28407

2553

เลขที่.....  
เลขทะเบียน..... 117143  
วัน,เดือน,ปี..... 24 ส.ค. 2554

b..... 1225390X  
i.....

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ (คอมพิวเตอร์)

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2553

KMITL-2010-ED-M-214-003

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**VARIABLES AFFECTING INTERNET ADDICTION BEHAVIORS  
OF STUDENTS LEVEL III AT SCHOOLS UNDER OFFICE  
OF THE BASIC EDUCATION COMMISSION, BANGKOK REGION I**



**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT  
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF  
MASTER OF SCIENCE IN SCIENCE EDUCATION (COMPUTER)  
FACULTY OF INDUSTRIAL EDUCATION  
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG**

**2010**

**KMITL-2010-ED-M-214-003**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



**COPYRIGHT 2010**

**FACULTY OF INDUSTRIAL EDUCATION**

**KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์

ตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียน  
ช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษา  
ขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต 1

นักศึกษา

นางสาวพรสวรรค์ วัฒนเศรษฐิน

รหัสประจำตัว

51063909

ปริญญา

วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต

สาขาวิชา

การศึกษาวิทยาศาสตร์

พ.ศ.

2553

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

รองศาสตราจารย์ ดร. พรรณี ลีกิจวัฒนะ

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ไพฑูรย์ พิมพ์ดี

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต และศึกษาตัวแปรที่ส่งผลร่วมกันต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษามีจำนวน 380 คน ได้จากวิธีสุ่มแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต สัมพันธภาพของครอบครัว ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีค่าความเชื่อมั่น 0.85, 0.60 และ 0.51 ตามลำดับ แบบสอบถามบุคลิกภาพด้านพฤติกรรมและด้านอารมณ์ที่ปรับปรุงตามแนวคิดของ Eysenck มีค่าความเชื่อมั่น 0.89 และ 0.86 ตามลำดับ วิเคราะห์ข้อมูลโดยสถิติค่าเฉลี่ย ร้อยละ และการทดสอบการถดถอยพหุแบบขั้นตอน ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนมีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตระดับน้อย ประกอบด้วยกลุ่มที่มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตระดับน้อย ปานกลาง และมาก ร้อยละ 63.95, 32.63 และ 3.42 ตามลำดับ

2. ตัวแปรที่ส่งผลร่วมกันต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนจำนวน 4 ตัวแปร คือ บุคลิกภาพด้านอารมณ์ ( $X_1$ ) สัมพันธภาพของครอบครัว ( $X_2$ ) การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต ( $X_3$ ) และเพศ ( $X_4$ ) โดยสามารถร่วมกันอธิบายการผันแปรของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต ( $\hat{Y}$ ) ได้ร้อยละ 24.80 ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 และมีสมการพยากรณ์ ดังนี้

2.1 สมการพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบและคะแนนมาตรฐาน โดยภาพรวม ดังนี้

$$\hat{Y} = 1.530 + 0.384X_1 - 0.250X_2 - 0.157X_3 - 0.131X_4$$

$$\hat{Z} = 0.308X_1 - 0.221X_2 - 0.215X_3 - 0.122X_4$$

2.2 เมื่อทำการแทนค่าตัวแปรเพศ ซึ่งมีลักษณะตัวแปรหุ่น โดยให้เพศชาย (M) มีค่าเท่ากับ 0 และเพศหญิง (F) มีค่าเท่ากับ 1 จะได้สมการพยากรณ์ 2 ชุด ดังนี้

2.2.1 สมการพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบและคะแนนมาตรฐานของนักเรียนเพศชาย

$$\hat{Y}_M = 1.530 + 0.384X_1 - 0.250X_2 - 0.157X_3$$

$$\hat{Z}_M = 0.308X_1 - 0.221X_2 - 0.215X_3$$

2.2.2 สมการพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบและคะแนนมาตรฐานของนักเรียนเพศหญิง

$$\hat{Y}_F = (1.530 - 0.131) + 0.384X_1 - 0.250X_2 - 0.157X_3$$

$$\hat{Z}_F = -0.122 + 0.308X_1 - 0.221X_2 - 0.215X_3$$

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา I ละต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

<b>Thesis</b>	Variables Affecting Internet Addiction Behavior of Students Level III at Schools under Office of The Basic Education Commission, Bangkok Region I
<b>Student</b>	Miss Pronsawan Virutsetazin
<b>Student ID.</b>	51063909
<b>Degree</b>	Master of Science
<b>Program</b>	Science Education
<b>Year</b>	2010
<b>Thesis Advisor</b>	Associate Professor Dr. Punnee Leekitchwatana
<b>Thesis Co-advisor</b>	Assistance Professor Paitoon Pimdee

### ABSTRACT

The purpose of this research were to study the internet addiction behaviors and to study variables affecting internet addiction behavior in students level III school under Office of the Basic Education Commission, Bangkok region I. The 380 samples were selected with multistage random sampling technique. The research tools were self-administered questionnaire concerning the internet addiction behavior, social support, family relationship and Maudsley Personality Inventory concerning behavioral and emotional personality developed by the researcher, which had reliability coefficient of 0.85, 0.60, 0.51, 0.89 and 0.86, respectively. The data were analyzed through mean, percentage and stepwise multiple regression. The findings reveals :

1. The students had low level of internet addiction behavior, composed of 63.95, 32.63 and 3.42 percent of the samples had internet addiction behavior at low, average and high level, respectively.

2. The four variables affecting internet addiction behavior of students were emotional personality ( $X_7$ ), family relationship ( $X_5$ ), social support ( $X_4$ ) and sex ( $X_1$ ) jointly predicted at the rate of 24.80 percent at 0.05 level of significance. The prediction equation were

2.1 The raw score prediction equation and standard score prediction equation as a whole were :

$$\hat{Y} = 1.530 + 0.384X_7 - 0.250X_5 - 0.157X_4 - 0.131X_1$$

$$\hat{Z} = 0.308X_7 - 0.221X_5 - 0.215X_4 - 0.122X_1$$

2.2 The gender variable was dummy variable. In this research substitute male (M) as 0, female (F) as 1. The 2 prediction equations were as followed :

2.2.1 The raw score prediction equation and standard score prediction equation for male students were :

$$\hat{Y}_M = 1.530 + 0.384X_7 - 0.250X_5 - 0.157X_4$$

$$\hat{Z}_M = 0.308X_7 - 0.221X_5 - 0.215X_4$$

2.2.2 The raw score prediction equation and standard score prediction equation for female students were :

$$\hat{Y}_F = (1.530 - 0.131) + 0.384X_7 - 0.250X_5 - 0.157X_4$$

$$\hat{Z}_F = -0.122 + 0.308X_7 - 0.221X_5 - 0.215X_4$$

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้เป็นอย่างดี ด้วยคำแนะนำจาก รศ.ดร. พรรณี ลีกิจวัฒน์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ผศ. ไพฑูรย์ พิมพ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ที่ได้ให้คำปรึกษา ช่วยเหลือ ตรวจสอบ แก้ไขข้อบกพร่องของวิทยานิพนธ์ตลอดจนคำแนะนำต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้จนสำเร็จได้สมบูรณ์ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้ง และขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณคณะกรรมการสอบทุกท่าน ที่ได้คำแนะนำแก้ไขข้อบกพร่อง ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น และขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ รวมทั้งผู้ที่เกี่ยวข้องทุกท่านที่ให้การสนับสนุน ให้ความอนุเคราะห์ในการทดลองเครื่องมือ และเก็บรวบรวมข้อมูล สำหรับการทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้

ขอขอบพระคุณสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่ให้ทุนสนับสนุนการทำวิทยานิพนธ์ จากสำนักบริหารวิชาการ ตลอดจนเจ้าหน้าที่ทุกท่านในคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมที่ให้ความช่วยเหลือ ประสานงานในเรื่องต่างๆ จนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์

สุดท้ายนี้ขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา และทุกคนในครอบครัว ผู้เป็นที่เคารพรัก ผู้ให้ความรักและความห่วงใย ดูแลเอาใจใส่ ตลอดจนให้โอกาสทางการศึกษาแก่ผู้วิจัยเสมอมาจนสำเร็จการศึกษา คุณค่า และประโยชน์ใดๆ ที่เป็นผลจากการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอขอบแต่ บิดา มารดา อาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่าน ด้วยความเคารพยิ่ง

พรสวรรค์ วิรัตน์เศรษฐิน

# สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	II
กิตติกรรมประกาศ .....	III
สารบัญ .....	IV
สารตาราง .....	VI
สารบัญรูป .....	VII
<b>บทที่ 1 บทนำ .....</b>	<b>1</b>
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา .....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย .....	4
1.3 สมมติฐานการวิจัย .....	4
1.4 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย .....	4
1.5 ขอบเขตของการวิจัย .....	5
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย .....	6
<b>บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....</b>	<b>7</b>
2.1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต .....	7
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้ตัวแบบเชิงพฤติกรรมของพยาธิสภาพจากการใช้ อินเทอร์เน็ต .....	10
2.2.1 สาเหตุของพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ต .....	11
2.2.2 ภาวะติดอินเทอร์เน็ต และพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ต .....	12
2.2.3 อาการแสดงของพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ต .....	16
2.3 ตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต .....	19
2.4 แนวคิดเกี่ยวกับบุคลิกภาพ .....	20
2.5 โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต 1 .....	24
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	25
2.6.1 งานวิจัยในต่างประเทศ .....	25
2.6.2 งานวิจัยในประเทศ .....	28

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา IV ละต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
<b>บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย</b> .....	<b>30</b>
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง .....	30
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	33
3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	37
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล .....	38
<b>บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล</b> .....	<b>40</b>
4.1 ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน .....	40
4.2 พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต และตัวแปรที่เกี่ยวข้อง.....	46
4.3 ชุดตัวแปรที่ส่งผลร่วมกันต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียน .....	48
<b>บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ</b> .....	<b>53</b>
5.1 สรุปผลการวิจัย .....	53
5.2 การอภิปรายผล .....	55
5.3 ข้อเสนอแนะ .....	61
<b>บรรณานุกรม</b> .....	<b>63</b>
<b>ภาคผนวก</b> .....	<b>67</b>
ภาคผนวก ก แบบสอบถาม ตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 .....	68
ภาคผนวก ข การประมวลผลข้อมูลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป .....	75
<b>ประวัติผู้เขียน</b> .....	<b>80</b>

## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1	หลักการวินิจฉัยอาการพยาธิสภาพจากการพ่นและพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ต ..... 14
3.1	ประชากร และตัวอย่างในการวิจัย จำแนกตามขนาดของโรงเรียน ..... 31
3.2	โรงเรียน และนักเรียนตัวอย่าง จำแนกตามขนาดโรงเรียนและระดับชั้น ..... 32
3.3	ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามการวิจัย ..... 37
3.4	ตัวแปรในการวิจัย ..... 38
4.1	ข้อมูลส่วนตัวของนักเรียน ..... 40
4.2	อายุของนักเรียน เมื่อเริ่มใช้อินเทอร์เน็ตครั้งแรก ..... 41
4.3	สถานที่ที่นักเรียนใช้บริการอินเทอร์เน็ตมากที่สุด ..... 41
4.4	บริการที่นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด 3 อันดับแรก ..... 42
4.5	เวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียน ในวันจันทร์ ถึงวันศุกร์ ..... 43
4.6	เวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียน ในวันเสาร์ ถึงวันอาทิตย์ ..... 44
4.7	ค่าใช้จ่ายในการเล่นอินเทอร์เน็ตของนักเรียน ..... 45
4.8	พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียน ..... 46
4.9	การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียน ..... 46
4.10	สัมพันธภาพครอบครัวของนักเรียน ..... 47
4.11	บุคลิกภาพด้านพฤติกรรม และบุคลิกภาพด้านอารมณ์ของนักเรียน ..... 47
4.12	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่ส่งผลร่วมกันต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียน ..... 48

# สารบัญรูป

รูปที่	หน้า
1.1	ตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ..... 5
2.1	การรับรู้ตัวแบบเชิงพฤติกรรมของพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ต ..... 11
2.2	สาเหตุของการเกิดความเหนื่อยล้าในผู้ใช้อินเทอร์เน็ตตาม ตามแนวคิดของ Piper และคณะ ..... 18
2.3	ตัวอย่างแสดงการจัดระบบชั้นบุคลิกภาพ ..... 21
2.4	กลุ่มลักษณะนิสัยตามแนวคิดของ Eysenck ..... 23
3.1	การเลือกกลุ่มตัวอย่าง แบบสุ่มหลายขั้นตอน ..... 31



# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในกระแสแห่งโลกาภิวัตน์ (Globalization) ที่กำลังแผ่ขยายครอบคลุมไปทั่วโลกทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทุกๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็น เศรษฐกิจ การเมือง และสังคม รวมทั้งความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information technology) ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ในการพัฒนาประเทศเพื่อให้ก้าวทันโลก คอมพิวเตอร์ได้กลายมาเป็นอุปกรณ์สำคัญของเทคโนโลยีสารสนเทศนี้ ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทในการแลกเปลี่ยนข้อมูลสารสนเทศในรูปแบบต่างๆ เช่น ข้อความ รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว หรือเสียง โดยการจัดเก็บในรูปแบบข้อมูลดิจิทัล เพื่อการรับส่งทางอิเล็กทรอนิกส์ สำหรับการแลกเปลี่ยนข้อมูลสารสนเทศต่างๆ นี้ สามารถทำได้ระหว่างหลายๆ ประเทศทั่วโลก โดยผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีแนวโน้มว่าจะขยายเครือข่ายไปยังผู้ใช้ในทุกแคว้น และทุกประเทศอย่างรวดเร็ว (ยูพาพรรณ หุ่นจำลอง. 2542 : 50) ทำให้การติดต่อสื่อสารเกิดขึ้นแบบไร้พรมแดน ช่วยย่นย่อระยะเวลา (Time) และพื้นที่ (Space) ทำให้เกิดการเชื่อมโยงถึงกันทั้งหมด การนำระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ในการสื่อสาร จะทำให้โลกทั้งโลกเปรียบเสมือนกับหมู่บ้าน โลกหรือชุมชน โลก (Global village or Global community) (อุทัย คันเสรี. 2537 : 343) โดยมีเทคโนโลยีสารสนเทศที่เชื่อมต่อระบบคอมพิวเตอร์กับโทรศัพท์ เป็นระบบที่ได้มีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว มีการสร้างระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Computer network) ที่มีขนาดใหญ่ที่สุด เรียกว่าระบบอินเทอร์เน็ต (Internet) (ชิงชัย เมฆทิพย์พาศัย. 2535 : 17)

ประเทศไทยเป็นอีกประเทศหนึ่งที่ได้รับอิทธิพลจากเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่ เป็นไปอย่างรวดเร็วตามกระแสโลกาภิวัตน์ ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) ในฐานะที่เป็นหน่วยงานที่ได้รับมอบหมายให้ดำเนินการสนับสนุนการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาและการเรียนรู้ ได้ศึกษาเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชนมาเป็นเวลา 4 เดือน พบปัญหาต่างๆ มากพอควร เช่น ชั่วโมงการใช้เน็ตที่มากเกินไป เวลาการใช้ที่ไม่เหมาะสม โดยเฉพาะในเด็กนักเรียน นักศึกษา ที่มักเล่นกันตั้งแต่ช่วงหัวค่ำถึงดึก รวมทั้งการเกิดขึ้นของร้านคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตคาเฟ่ที่ให้บริการเช่าชั่วโมงเน็ตเพิ่มมากขึ้นในทุกจังหวัดทั่วประเทศอย่างรวดเร็ว เพื่อรองรับความต้องการของเยาวชน โดยที่ภาครัฐไม่มีมาตรการควบคุมการใช้เน็ต ก่อให้เกิดอาชญากรรมรูปแบบต่างๆ รวมทั้งมีเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมตามที่ปรากฏอยู่ในหน้าหนังสือพิมพ์เสมอ นอกจากนี้ยังพบว่าการใช้เน็ตของเด็กไทยใน

ปัจจุบัน เป็นการใช้เพื่อความบันเทิง หาเพื่อนเป็นส่วนใหญ่ และเป็นการใช้ที่เกินขอบเขตอย่างมาก จนกระทั่งก่อให้เกิดพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ต ได้แก่ ปัญหาด้านสุขภาพ และมีผลกระทบต่ออารมณ์และพฤติกรรมของเด็กให้ก้าวร้าวขึ้น โดยเฉพาะเด็กที่ชอบเล่นเกม หรือเข้าห้องสนทนา ซึ่งมีทั้งความรุนแรง และการหลอกลวงแฝงอยู่ กลุ่มที่มีความเสี่ยงมากที่สุดคือกลุ่มวัยรุ่น ผลการศึกษา พบว่ามักใช้เวลาส่วนใหญ่กับการใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ไม่เป็นประโยชน์ จนเกิดอาการแสดงของพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ตที่เรียกว่า “ภาวะติดอินเทอร์เน็ต” ซึ่งมักมีอาการเหมือนกับการติดยาเสพติดทั่วไป คือ มีความต้องการจนถึงขั้นที่เรียกว่าขาดไม่ได้ ใช้เวลาส่วนใหญ่ในการเล่นอินเทอร์เน็ตจนลืมแง่มุมอื่นๆ ของชีวิตทางสังคม ทำให้เวลาที่จะทำกิจกรรมต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการทำการบ้าน การใช้เวลาในการร่วมกิจกรรมกับครอบครัวไม่เพียงพอ ส่งผลต่อการเรียน และเกิดพฤติกรรมเบี่ยงเบนตามมา (ทวีศักดิ์ กอนันต์กุล, 2543 : 13) ขณะนี้พบว่าคนไทยประสบปัญหาการติดอินเทอร์เน็ตสูงขึ้น ผู้ที่ติดอินเทอร์เน็ตจะมีอาการย้ำคิดย้ำทำ หงุดหงิด หงุดหงิด ฉุนเฉียว ขาดปฏิสัมพันธ์กับผู้คนรอบข้าง อยู่ในโลกส่วนตัว ชอบอยู่โดดเดี่ยว และแนวโน้มสังคมไทยที่เข้าสู่สหัสวรรษใหม่กับการเปิดรับเทคโนโลยีมากขึ้น คาดว่าเทคโนโลยีจะนำไปสู่การสร้างภาวะแปลกแยกให้กับผู้ใช้ในหลายๆ รูปแบบ (สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2546 : 21-27)

อินเทอร์เน็ตได้กลายเป็นเรื่องของความจำเป็น กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตและสังคมของคนไทย ไม่ว่าจะเป็นคนทำงานหรือเด็กรุ่นใหม่ ซึ่งอินเทอร์เน็ตนั้นอาจเป็นประเด็นทำให้คนไทยออกกำลังกายน้อยลง เนื่องจากการทำงานที่นั่งอยู่กับที่ ซึ่งขณะนี้ประชาชนในประเทศที่เจริญแล้วกำลังมีปัญหาโรคอ้วน โดยเฉพาะเด็ก สำหรับประเทศไทยพบว่าเด็กสมัยนี้เล่นเกมออนไลน์ นั่งอยู่กับที่ทั้งวัน ขณะเล่นจะรับประทานอาหารประเภททอด เช่น มันทอด ถั่ว และอื่นๆ ล้วนเป็นอาหารไขมันสูง ทำให้เกิดโรคอ้วนตามมา โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กในเมือง ประมาณค่าพบว่ากลุ่มอายุ 2-18 ปี จำนวน 17.2 ล้านคน เป็นเด็กอ้วน นอกจากนี้ปัญหาสุขภาพมักจะเกิดขึ้นกับผู้ที่ทำงานกับคอมพิวเตอร์เป็นประจำที่เห็นเด่นชัด คือ การปวดเมื่อยบริเวณหลัง ไหล่ ต้นคอ ข้อมือ เนื่องจากการเคลื่อนไหวของอวัยวะส่วนต่างๆ อย่างจำกัด และการใช้สายตาเพ่งไปที่จอภาพคอมพิวเตอร์อยู่ตลอดเวลาเป็นเวลานานๆ ก่อให้เกิดความเมื่อยล้าทางสายตา นอกจากนี้ผู้ที่ใช้คอมพิวเตอร์เป็นเวลานานๆ ส่งผลกระทบท่อเวลาที่ใช้กับครอบครัว เพื่อน การกินหน้าที่ประจำวัน เวลาพักผ่อน การอ่านหนังสือ กิจกรรมงานอดิเรก และงานสังคมอื่นๆ รวมทั้งทำให้รับประทานอาหารไม่ตรงเวลา หรือไม่รับประทานอาหารเช้า เกิดปัญหาทางสุขภาพตามมา ซึ่งจากการศึกษาปัญหาวิจัยถึงผลกระทบต่อปัญหาสุขภาพในกลุ่มผู้ใช้คอมพิวเตอร์กันอย่างแพร่หลายในหลายๆ ประเทศ องค์การอนามัยโลกได้สรุปถึงปัญหาดังกล่าวไว้ คือ พบอาการล้าของสายตา และอาการปวดศีรษะจากการเพ่งมองจอภาพคอมพิวเตอร์ที่มีแสงจ้า หรือแสงสว่างสะท้อนอยู่ที่จอภาพเป็นเวลานาน ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ สมพร โรจน์ดำรงการ (2539 : 52) พบว่าการพิมพ์งานบนจอภาพคอมพิวเตอร์เป็น

เวลาตั้งแต่ 1 ชั่วโมงขึ้นไปจะเกิดความล้าทางสายตา และจากการรวบรวมข้อมูลสถาบันสุขภาพจิต และวัยรุ่นราชชนรินทร์ พบว่าสถิติผู้เล่นเกม 200,000 คน เล่นเกมนานถึง 15 ชั่วโมงติดต่อกัน ปัญหาการติดเกมมีหลายด้าน ได้แก่ ผลต่อสุขภาพร่างกาย รับประทานอาหารไม่ตรงเวลา นอนดึก สายตาเสีย ผลต่อสุขภาพสังคม ได้แก่ ขาดความสัมพันธ์ในครอบครัว ไม่มีเวลาให้กัน ขาดความเข้าใจ ไม่รับผิดชอบในกิจวัตรประจำวัน และผลด้านอื่นๆ ได้แก่ มีอารมณ์รุนแรง ก้าวร้าว เอาแต่ใจ ลักขโมย (กรมสุขภาพจิต. 2548 : Online)

จากการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ในเดือนเมษายน ถึง มิถุนายน พ.ศ. 2546 ซึ่งได้สอบถามประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไป จำนวน 57.80 ล้านคน พบว่ามีผู้ใช้คอมพิวเตอร์ 11.33 ล้านคน คิดเป็นร้อยละ 19.6 และมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 6.03 ล้านคน คิดเป็นร้อยละ 10.4 โดยเมื่อพิจารณาตามภาค กรุงเทพมหานครมีประชากร 7.47 ล้านคน มีผู้ใช้คอมพิวเตอร์ร้อยละ 37.6 และใช้อินเทอร์เน็ตร้อยละ 26.9 ซึ่งมีการใช้มากกว่าจังหวัดอื่นๆ เพศและกลุ่มอายุของผู้ใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต เพศชายใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตร้อยละ 48.7 และ 48.1 ตามลำดับ ในขณะที่เพศหญิงใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตสูงกว่าเล็กน้อย คือ ร้อยละ 48.1 และ 51.9 ตามลำดับ กลุ่มอายุของผู้ใช้คอมพิวเตอร์นั้นเป็นกลุ่มที่อยู่ในวัยกำลังศึกษาสูงสุด คือ กลุ่มอายุ 15-24 ปี ร้อยละ 46.5 รองลงมาคือกลุ่มอายุ 6-14 ปี ร้อยละ 22.3 สำหรับการศึกษาของผู้ที่ใช้คอมพิวเตอร์นั้น พบว่าผู้ที่มีการศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษา ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย และระดับมัธยมศึกษาตอนต้น มีจำนวนผู้ใช้คอมพิวเตอร์ใกล้เคียงกัน คือ ร้อยละ 28.9, 28.1 และ 27.6 ตามลำดับ สำหรับอายุของผู้ที่เริ่มใช้คอมพิวเตอร์และเริ่มใช้อินเทอร์เน็ต พบว่าส่วนใหญ่เริ่มใช้เมื่ออายุระหว่าง 11-19 ปี เริ่มใช้คอมพิวเตอร์สูงสุดคือร้อยละ 58.8 และเริ่มใช้อินเทอร์เน็ตร้อยละ 53.9 แหล่งที่ใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตพบว่า สถานศึกษาเป็นแหล่งที่มีผู้ใช้คอมพิวเตอร์สูงสุด คือ ร้อยละ 48.0 และใช้อินเทอร์เน็ตร้อยละ 28.2 กิจกรรมการใช้คอมพิวเตอร์ในแต่ละกลุ่มอายุจะแตกต่างกัน คือ กลุ่มอายุ 6-14 ปี ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา ร้อยละ 65.77 รองลงมาใช้เพื่อกิจกรรมความบันเทิงร้อยละ 13.34 ส่วนของกิจกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตพบว่ากลุ่มอายุ 6-14 ปี ใช้เพื่อเล่นเกมผ่านทางอินเทอร์เน็ตสูงสุดร้อยละ 55.6 แต่ในกลุ่มอายุ 15-24 ปี ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาข้อมูลมากที่สุด คือ ร้อยละ 54.6 (สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. 2546 : 21-27) นอกจากนี้ ทัศนคติมาฆะดิรานนท์ (2545 : 38) ศึกษาพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการเสพติดอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย พบว่าผู้ที่เสพติดอินเทอร์เน็ตนั้นจะเป็นกลุ่มวัยเรียนสูงกว่ากลุ่มอื่นๆ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

จากความสำคัญและปัญหาการติดอินเทอร์เน็ตดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาว่ามีตัวแปรใดที่ส่งผลร่วมกันต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 ซึ่ง

เป็นกลุ่มหนึ่งที่มีการใช้อินเทอร์เน็ต และในประเทศไทยมีการศึกษาในประชากรกลุ่มนี้น้อย ทั้งนี้ เพื่อนำผลที่ได้ไปกำหนดแนวทางการป้องกันการติดอินเทอร์เน็ต

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

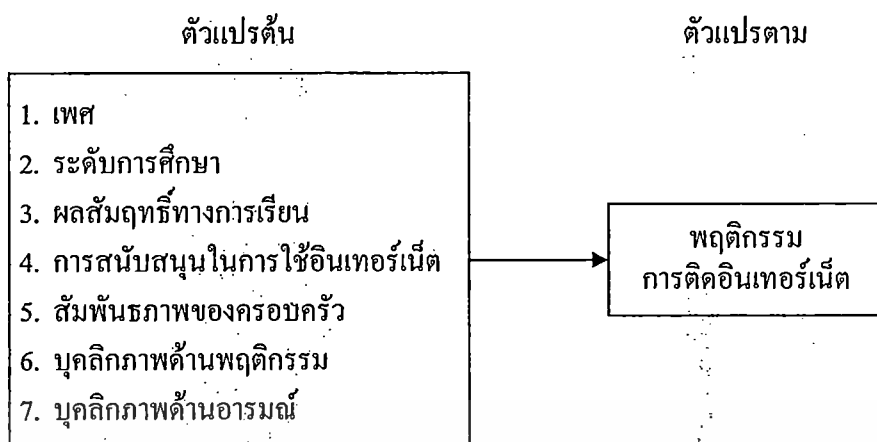
1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1
2. เพื่อศึกษาตัวแปรที่ส่งผลร่วมกันต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1

## 1.3 สมมติฐานการวิจัย

เพศ ระดับการศึกษา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต สัมพันธภาพของครอบครัว บุคลิกภาพด้านพฤติกรรม และบุคลิกภาพด้านอารมณ์ ส่งผลร่วมกันต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1

## 1.4 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey research) เพื่อศึกษาตัวแปรที่ส่งผลร่วมกันต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 ผู้วิจัยได้กำหนดตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ เพศ ระดับการศึกษา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต สัมพันธภาพของครอบครัว บุคลิกภาพด้านพฤติกรรม และบุคลิกภาพด้านอารมณ์ โดยสรุปเป็นกรอบแนวคิด ดังรูปที่ 1.1



รูปที่ 1.1 ตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3

## 1.5 ขอบเขตของการวิจัย

### 1.5.1 ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 จำนวน 40 โรงเรียน (ไม่รวมโรงเรียนขนาดกลางจำนวน 1 โรงเรียน) มีนักเรียน 47,325 คน (สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. 2551 : Online)

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 จำนวน 6 โรงเรียน และนักเรียนจำนวน 380 คน ตามตารางสำเร็จรูปของ Krejcie and Morgan (1970 : 608) และเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการสุ่มหลายขั้นตอน (Multistage random sampling)

### 1.5.2 ตัวแปร

ตัวแปรต้น คือ

1. เพศ
2. ระดับการศึกษา
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
4. การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต
5. สัมพันธภาพของครอบครัว
6. บุคลิกภาพด้านพฤติกรรม
7. บุคลิกภาพด้านอารมณ์

ตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต

## 1.6 นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย

เพื่อความเข้าใจตรงกัน และตรงตามจุดมุ่งหมายของการวิจัย จึงได้นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1. พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต หมายถึง ลักษณะการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียน โดยประยุกต์ตามหลักการวินิจฉัยพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ตของ Young (1996 : 79)

2. ตัวแปร หมายถึง องค์ประกอบที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียน โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต 1 ได้แก่

2.1 เพศ หมายถึง ลักษณะทางเพศของนักเรียน แบ่งเป็น เพศหญิง และเพศชาย

2.2 ระดับการศึกษา หมายถึง ชั้นปีที่นักเรียนกำลังศึกษา แบ่งเป็นชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1, 2, 3

2.3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนเฉลี่ยการเรียนจากสมุดบันทึกผลการเรียนในภาคเรียนที่ผ่านมาของนักเรียน

2.4 การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต หมายถึง การสนับสนุนและให้การส่งเสริมของผู้ปกครอง ในการมีส่วนร่วมใช้อินเทอร์เน็ตกับนักเรียน เพื่อควบคุมและป้องกันการติดอินเทอร์เน็ต

2.5 สัมพันธภาพของครอบครัว หมายถึง การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับสมาชิกในครอบครัว ซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียน ได้แก่ บรรยากาศในครอบครัว การใช้เวลาว่าง การอบรมเลี้ยงดู ความผูกพันระหว่างสมาชิกในครอบครัว

2.6 บุคลิกภาพ หมายถึง ลักษณะของบุคคลและการแสดงออก ประกอบด้วย บุคลิกภาพ 2 ด้าน คือ

2.6.1 บุคลิกภาพด้านพฤติกรรม หมายถึง ศักยภาพของบุคคลด้านพฤติกรรม แบ่งออกเป็น บุคลิกภาพแบบแสดงออก-แบบกลางๆ และแบบเก็บตัว

2.6.2 บุคลิกภาพด้านอารมณ์ หมายถึง ลักษณะบุคคลด้านอารมณ์ แบ่งออกเป็น บุคลิกภาพแบบมั่นคง แบบกลางๆ และแบบอ่อนไหว

3. นักเรียน หมายถึง นักเรียนที่ศึกษาอยู่โรงเรียนมัธยมศึกษา โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 และกำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1, 2, 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552

4. โรงเรียน หมายถึง โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 ที่ได้เปิดสอนในระดับช่วงชั้นที่ 3

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และเสนอรายละเอียดตามหัวข้อต่อไปนี้

- 2.1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต
- 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้ตัวแบบเชิงพฤติกรรมของพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ต
  - 2.2.1 สาเหตุของพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ต
  - 2.2.2 ภาวะติดอินเทอร์เน็ต และพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ต
  - 2.2.3 อาการแสดงของพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ต
- 2.3 ตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต
- 2.4 แนวคิดเกี่ยวกับบุคลิกภาพ
- 2.5 โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต 1
- 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - 2.6.1 งานวิจัยในต่างประเทศ
  - 2.6.2 งานวิจัยในประเทศ

#### 2.1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ต คือ อุปกรณ์ทางอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic device) ที่มนุษย์ใช้เป็นเครื่องมือช่วยในการจัดการกับข้อมูลที่สามารถเป็นได้ทั้งตัวเลข ตัวอักษร หรือใช้สัญลักษณ์แทนความหมายในสิ่งต่างๆ โดยคุณสมบัติที่สำคัญของอินเทอร์เน็ตคือ การที่สามารถกำหนดชุดคำสั่งล่วงหน้าหรือโปรแกรมได้ (Programmable) นั่นคืออินเทอร์เน็ตสามารถทำงานได้หลากหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับชุดคำสั่งที่ผู้ใช้เลือกมาใช้งาน ทำให้สามารถนำอินเทอร์เน็ตไปประยุกต์ใช้งานได้อย่างกว้างขวาง (วาสนา สุขกระสานติ. 2540: 1)

อินเทอร์เน็ต คือ ระบบเครือข่ายของการเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์หลายๆ เครื่องเข้าไว้ด้วยกันภายใต้มาตรฐานเดียวกัน ทำให้สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ติดต่อสื่อสารกันได้อย่างสะดวก รวดเร็ว เป็นแบบ Interactive ซึ่งสามารถทำการสื่อสารได้ทั้งข้อความ ภาพ และเสียง หรือมีลักษณะ

เป็นแบบสื่อผสม (Multimedia) เป็นลักษณะของการสื่อสารที่ไร้พรมแดน โดยผู้ใช้ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจะมีความหลากหลายทางด้านเชื้อชาติ ภาษา และวัฒนธรรม

#### การให้บริการในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ในอดีตอาจมีเฉพาะบริการเรื่องข้อมูลข่าวสารและ โปรแกรมที่ใช้ในแวดวงการศึกษาวิจัยเป็นหลัก แต่ในปัจจุบันได้ขยายตัวเข้าสู่เรื่องของการค้า และธุรกิจแทบจะทุกด้าน บริการในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีอยู่ด้วยกันหลายประเภท ซึ่งบริการต่างๆ อาจแบ่ง 10 ประเภท ดังนี้

1. จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Mail หรือ E-Mail) คือ การส่งจดหมาย โดยผู้ส่งจะต้องส่งข้อความไปยังที่อยู่ของผู้รับ ผู้รับจะได้รับจดหมายนั้นในเวลาไม่กี่วินาที แม้จะอยู่ห่างกันคนละซีกโลกก็ตาม นอกจากนี้ยังสามารถส่งเพิ่มข้อมูลหรือไฟล์แนบไปกับอีเมลได้ด้วย

2. การสืบค้นข้อมูล คือ การใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตในการค้นหาข่าวสารที่มีอยู่มากมาย ไม่ว่าจะเป็น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร บทความทางวิชาการ แล้วช่วยจัดเรียงข้อมูลข่าวสารตามหัวข้ออย่างมีระบบระเบียบ เป็นเมนู ทำให้เราหาข้อมูลได้ง่ายและสะดวกขึ้น

3. Search Engine คือ เครื่องมือการค้นหาข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ต ที่ทุกคนสามารถเข้าไปค้นหาข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ตได้ โดยการพิมพ์ข้อมูลที่ต้องการค้นหา หรือ Keyword (คีย์เวิร์ด) เข้าไปที่ช่อง Search Box แล้วกด Enter แค่นี้ข้อมูลที่เราค้นหา ก็จะถูกแสดงออกอย่างมากมาย ให้เราเลือกข้อมูลที่ต้องการใช้งานได้ทันที โดยลักษณะการแสดงผลของ Search Engine นั้นจะทำการแสดงผลแบบเรียงอันดับผ่านหน้าจอบราวเซอร์ของเรา

4. การถ่ายโอนเพิ่มข้อมูล (File Transfer Protocol : FTP) เป็นการบริการถ่ายโอนเพิ่มข้อมูลหรือ โปรแกรมที่ผู้ใช้ต้องการจากเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมาเก็บไว้ยังเครื่องของตน หรือสามารถนำข้อมูล รวมทั้ง โปรแกรมที่ผู้สร้างพัฒนาขึ้น และต้องการกระจายข้อมูลให้ผู้อื่นนำไปใช้ประโยชน์ได้โดยไม่คิดมูลค่า โปรแกรมลักษณะนี้เรียกว่า Shareware บางโปรแกรมก็อาจทดลองให้ใช้ชั่วคราว หากสนใจก็ต้องเสียค่าใช้จ่าย

5. ทดลองโปรแกรมใหม่ ในอินเทอร์เน็ตมีโปรแกรมใหม่ๆ ให้ทดลองใช้ฟรีมากมาย ไม่ว่าจะเป็น โปรแกรมขนาดเล็ก หรือ โปรแกรมสำหรับองค์กรต่างๆ โปรแกรมลักษณะนี้เรียกว่า Freeware

6. ความบันเทิงจากทั่วทุกมุมโลก ในอินเทอร์เน็ตมีบริการด้านความบันเทิงในรูปแบบต่างๆ เช่น เกม เพลง รายการโทรทัศน์ รายการวิทยุ เป็นต้น เราสามารถเลือกใช้บริการเพื่อความบันเทิงตลอด 24 ชั่วโมง

7. การสนทนาแบบออนไลน์ (Chat) คือ การพูดคุยกันระหว่างผู้ใช้อินเทอร์เน็ตโดยพิมพ์ข้อความโต้ตอบกันไปมาในเวลาเดียวกันแม้จะอยู่คนละที่กัน เสมือนกับการคุยโทรศัพท์เพียงแต่ใช้การพิมพ์แทนการใช้เสียง นั่นคือผู้ส่งและผู้รับได้ตอบกันทางตัวอักษรผ่านบราวเซอร์ ซึ่งในปัจจุบันสามารถสนทนาได้แบบมองเห็นคู่สนทนาผ่านทางจอภาพ และเสียงด้วยโดยการใช้

Net Meeting ในขณะนี้ มี Software ที่พัฒนาขึ้นให้สามารถพูดโต้ตอบกันผ่านระบบคอมพิวเตอร์ได้ ดังเช่นที่พูดกันทางโทรศัพท์ เช่น โปรแกรม ICQ, IRC หรือผ่านห้องสนทนาบนโฮมเพจ เป็นต้น

8. กระดานข่าว (Web Board) เป็นบริการที่เสมือนเป็นกระดานประกาศขายสินค้า หรือ แสดงความต้องการสำหรับผู้สนใจตรงกัน หรือคล้ายๆ กัน ได้ส่งข่าวติดต่อกัน ข่าวที่นำเสนอไว้ อาจจะเกี่ยวกับสังคม กีฬา ศาสนา วัฒนธรรม เทคโนโลยี ประชญา การปรุงอาหาร การเลี้ยงสัตว์ การ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ดนตรี รวมถึงประเด็นหรือปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม ซึ่งท้ายของ กระดานข่าวจะมีที่อยู่ติดต่อกันได้

9. การซื้อขายสินค้า-บริการ (E-Commerce) คือ การจับจ่ายซื้อขายสินค้า-บริการ โดยไม่ต้องไปซื้อถึงแหล่ง เช่น หนังสือ คอมพิวเตอร์ การท่องเที่ยว โดยใช้วิธีจ่ายเงินผ่านบัตรเครดิต บัตร เงินสดหรือบัญชีธนาคาร

10. เกมออนไลน์ เป็นการเล่นเกมบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งอาจเล่นคนเดียวหรือเล่นหลายคนพร้อมกันก็ได้ เกมบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนี้สามารถที่จะถ่ายโอนด้วย FTP ศูนย์บริการ บางแห่งยังมีเกมทางเครือข่าย (Multi User Dimensions : MUD) ซึ่งเป็นสถานะที่จำลองขึ้นมาให้ ผู้ใช้เครือข่ายหลายๆ คนช่วยแก้ปริศนาเล่นเกมผจญภัย รวมทั้งสามารถสนทนากับสมาชิกคนอื่นได้

ลักษณะของอินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งที่สะท้อนความต้องการ ความปรารถนา อัจฉริยะภาพ และความสร้างสรรค์ของมนุษย์ได้มากกว่าเทคโนโลยีอื่นๆ การนำเสนอรูปแบบ การปฏิสัมพันธ์ ระหว่างกันบนอินเทอร์เน็ตนั้น ทำให้อินเทอร์เน็ตก้าวล้ำหน้าสื่ออื่นๆ ความเชื่อและความคิดของ บุคคลนั้นสามารถแสดงออก และแบ่งปันกันข้าม โลกได้ในชั่วพริบตา คุณสมบัติของอินเทอร์เน็ตที่ สำคัญก็คือ เป็นเทคโนโลยีการสื่อสาร 2 ทาง ทำให้ข้อมูลนั้นมีได้ถูกกำหนดจากฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง อย่างเดียว ทำให้คนมีความเท่าเทียมกัน เสมอเหมือนกัน และช่วยกระตุ้นให้บุคคลสนใจที่จะติดต่อกับผู้อื่น ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั้นนำเทคโนโลยีการสื่อสารที่มีคุณลักษณะพิเศษ เช่น การ สร้างสภาพแวดล้อม 3 มิติ (สภาพแวดล้อมเสมือนจริง) นำเสนอข้อมูลข่าวสารที่ไม่จำกัด เปิด โอกาสให้คนเข้าไปใช้บริการได้ตลอดเวลา 24 ชั่วโมง ซึ่งทำให้การสื่อสารไม่ถูกจำกัด ข้อมูลใน ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั้นจะถูกส่งและรับกลับด้วยเวลาอันรวดเร็ว ทำให้ระบบเครือข่าย อินเทอร์เน็ตนั้นเป็นสื่อที่ดึงดูดใจผู้ใช้ (Greenfield. 1999 : Online) นอกจากนี้ระบบเครือข่าย อินเทอร์เน็ตสามารถสนองตอบความต้องการของมนุษย์ได้ตลอดเวลา สามารถกระตุ้น เปลี่ยนแปลง อารมณ์ให้รู้สึกดีขึ้น ซึ่งเรียกได้ว่าระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั้น สามารถเข้าถึงอารมณ์ ความรู้สึก ของผู้ใช้ได้ และเป็นสื่อที่ช่วยชดเชยหรือสนองความต้องการที่หลากหลายให้แก่ผู้ใช้ได้เช่นกัน อินเทอร์เน็ตเป็นสถานที่ที่ช่วยให้บุคคลสามารถหลบหนีจากชีวิต และผ่อนคลาย บุคคลจะได้รับ ความพึงพอใจทั้งจากเรื่องงาน ความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ความรัก หรือจากกิจกรรมทางใดทาง หนึ่งในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งทำให้บุคคลยึดติดกับความพึงพอใจที่ได้รับนี้ บุคคลจะเข้าไป ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเรื่อยๆ เพื่อให้ได้รับความพึงพอใจ ลักษณะเช่นนี้ของระบบเครือข่าย

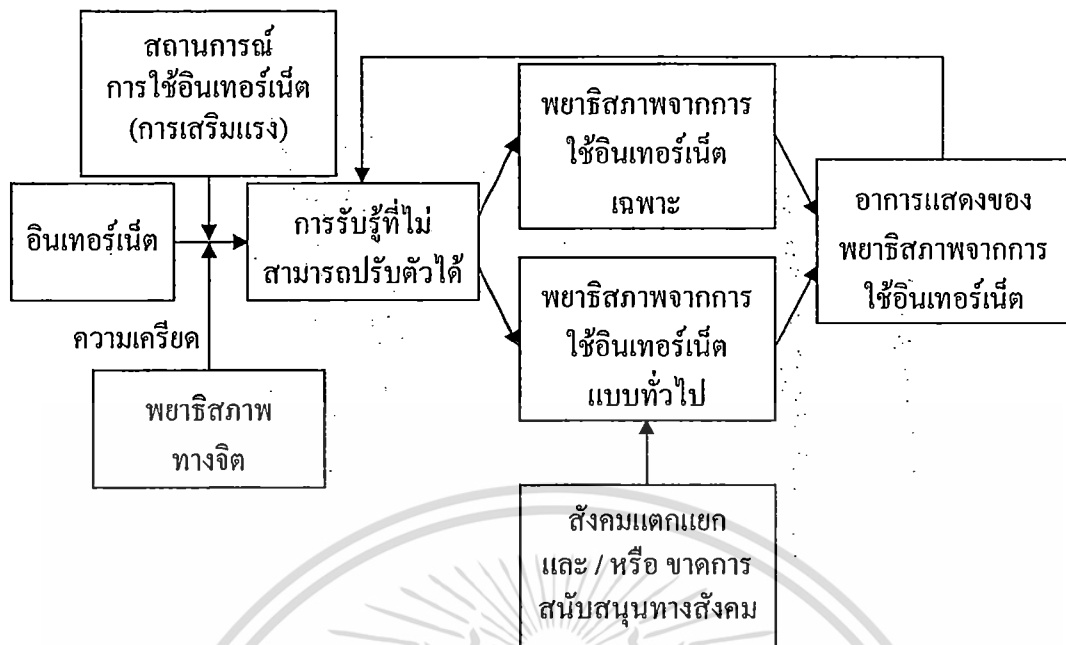
อินเทอร์เน็ตจะดึงดูดให้คุณคนที่มีความทางจิตที่อ่อนแอ ผู้ที่ไม่ได้รับความต้องการทางสังคมที่เพียงพอ ผู้ที่มีปัญหาด้านบุคลิกภาพ ให้เข้ามาใช้เพื่อชดเชยความต้องการที่ขาดหายไปของคุณ ทำให้ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั้นกลายเป็นสื่อใหม่ที่น่าสนใจ และดึงดูดใจ

## 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้ตัวแบบเชิงพฤติกรรมของพยาธิสภาพจากการใช้

### อินเทอร์เน็ต (A Cognitive Behavioral Model of Pathological Internet Use :

#### PIU)

การรับรู้ตัวแบบเชิงพฤติกรรมของพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ตเน้นที่อาการของการรับรู้ เช่น อาการย้ำคิดย้ำทำเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต การควบคุมตัวเองลดน้อยลง ไม่สามารถหยุดหรือเลิกใช้อินเทอร์เน็ตได้ และให้ความสำคัญกับอินเทอร์เน็ตในฐานะที่อินเทอร์เน็ตได้กลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน บุคคลจะมีความรู้สึกที่อินเทอร์เน็ตเป็นที่เดียวที่ได้ปลดปล่อยตัวเองอย่างเต็มที่ ซึ่งอาการอื่นของพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ตรวมถึงความคิดเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตขณะที่ไม่ได้ใช้งาน การคาดการณ์ถึงเวลาที่จะออนไลน์ในครั้งต่อไป และรวมทั้งเสียค่าใช้จ่ายจำนวนมากกับบริการที่ใช้บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และค่าใช้จ่ายอื่นๆ บุคคลจะใช้เวลาในการทำกิจกรรมอื่นลดน้อยลง ถึงแม้ว่าการใช้อินเทอร์เน็ตอาจจะก่อให้เกิดความสนุกสนานและเพลิดเพลิน แต่ก็ยังเป็นเพียงแค่ระยะเวลาหนึ่งเท่านั้น บุคคลจะมีความรู้สึกผิดเกี่ยวกับการใช้เวลาในแต่ละวันบนอินเทอร์เน็ต โทกหกเพื่อน และผู้คนรอบข้างเกี่ยวกับการใช้เวลาในการออนไลน์ เหตุการณ์และความสัมพันธ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากการใช้อินเทอร์เน็ตถูกเก็บเป็นความลับ เมื่อต้องเผชิญโลกแห่งความจริงที่มีความยุ่งยาก สับสน และซับซ้อนมากขึ้น ในที่สุดจะแยกตัวเองออกจากครอบครัว กลุ่มเพื่อน และสังคมที่แท้จริง บุคคลจะเกิดความรู้สึกไม่ได้รับการยอมรับจากสังคมอย่างเต็มที่ และความรู้สึกมีค่าในตัวเองลดน้อยลงไป จะเห็นได้ว่าพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ต (PIU) เป็นผลมาจากปัญหาเกี่ยวกับการรับรู้และพฤติกรรมที่บุคคลไม่สามารถปรับตัวต่อการตอบสนองที่เพิ่มขึ้นโดยมุ่งเน้นไปที่การศึกษาเรื่องของพฤติกรรม (Young, 1996 : 79) และผลกระทบที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน (Davis, et.al. 1999 : Online) ดังรูปที่ 2.1



รูปที่ 2.1 การรับรู้ตัวแบบเชิงพฤติกรรมของพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ต (PIU) ที่มา Davis. R.A. 1999. A Cognitive-Behavioral Model for Pathological Internet Use.

2.2.1 สาเหตุของพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ต

การอธิบายถึงลักษณะของทฤษฎีการรับรู้ของพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ต (PIU) Abramson, Metalsky and Alloy (1989 : 358-372) ได้แบ่งแยกสาเหตุออกเป็น 3 ประเภทดังนี้

2.2.1.1 สถานการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต (Situational cues) ในสภาพสังคมยุค

ข้อมูลข่าวสาร (Information Age) อินเทอร์เน็ตนับเป็นสื่อที่มีความทันสมัยกว่าสื่ออื่น มีลักษณะเป็นสื่อผสม (Multimedia) ผู้ใช้สามารถมีปฏิสัมพันธ์ (Interaction) กับอินเทอร์เน็ตได้ ทำให้อินเทอร์เน็ตกลายเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมมากทั้งการค้นหาข้อมูลข่าวสาร การติดต่อสื่อสาร ความบันเทิง และบริการที่หลากหลาย ซึ่งสามารถตอบสนองความต้องการและความพึงพอใจแก่ผู้ใช้เปรียบเสมือนรางวัลที่เสริมพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต (Reinforcement) ให้มีความถี่และปริมาณเพิ่มมากขึ้นจนทำให้รู้สึกว่าจะไม่สามารถขาดสิ่งเหล่านี้ได้ โดยเฉพาะบริการข้อมูลข่าวสารที่ซ่อนเร้นแอบแฝง (Hidden Information) ยากต่อการควบคุม เช่น เว็บไซต์ที่แสดงภาพอนาจาร การค้าขายสิ่งผิดกฎหมาย ยาเสพติด การพนัน เป็นต้น ถ้าผู้ใช้มีประสบการณ์การเลือกรับข้อมูลข่าวสารในลักษณะดังกล่าว จะเป็นตัวเสริมให้เกิดอาการของพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ตในที่สุด พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตเป็นความล้มเหลวในการควบคุมความต้องการจากการใช้อินเทอร์เน็ตของตนเอง ซึ่งจัดเป็นพฤติกรรมเบี่ยงเบน (Deviant behavior) เหมือนกับพฤติกรรมการติดสารเสพติด และการติดการพนัน ความรุนแรงที่เกิดขึ้นจะส่งผลต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน ตลอดจนบุคลิกภาพของผู้ใช้

**2.2.1.2 พยาธิสภาพทางจิต (Psychopathology) ลักษณะของความผิดปกติทางจิต** เช่น ซึมเศร้า วิตกกังวลทางสังคม การใช้สารเสพติด และอื่นๆ เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันที่ทำให้เกิดความเครียด เป็นสาเหตุสำคัญสาเหตุหนึ่งส่งผลต่อพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ต (Kraut, et.al. 1998 : 1017-1031) เนื่องจากเครื่องอินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีที่ถูกประดิษฐ์คิดค้นขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ ช่วยผ่อนคลายจากสภาวะความเครียดที่เกิดขึ้นในแต่ละวัน

**2.2.1.3 การรับรู้ที่ไม่สามารถปรับตัวได้ (Maladaptive Cognitions) การรับรู้** แบบเชิงพฤติกรรมของพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นลักษณะของการรับรู้ในระดับบุคคลที่ไม่สามารถปรับตัวได้ ส่งผลกระทบต่อความคิดเกี่ยวกับตนเองและสังคม ดังนี้

(1) การบิดเบือนการรับรู้เกี่ยวกับตัวตน ได้แก่ การสงสัยตนเอง การรับรู้ความสามารถตนเองในระดับต่ำ การมองตนเองในแง่ลบ และมองโลกในแง่ร้าย การอยู่กับตนเอง (self-focused) ทำให้มีลักษณะหมกมุ่น และนึกถึงสิ่งเสริมแรงต่างๆ ที่ได้รับจากการใช้อินเทอร์เน็ต เช่น ฉันทู้สึกดีเมื่ออยู่บนโลกอินเทอร์เน็ต ฉันทู้สึกไร้ค่า และรู้สึกล้มเหลวเมื่อไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ต ลักษณะการหมกมุ่นมีแนวโน้มที่จะได้รับผลกระทบที่ยาวนานและรุนแรง ทำให้เกิดพฤติกรรมเบี่ยงเบน หรือความผิดปกติทางจิตที่รุนแรง

(2) การบิดเบือนการรับรู้เกี่ยวกับสังคม โดยทั่วไปผู้ที่มีลักษณะของพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ตมักจะมีความคิดเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตต่างๆ เช่น อินเทอร์เน็ตเป็นเพียงสถานที่เดียวที่ฉันให้ความสำคัญ ไม่มีใครรักฉันเมื่อออฟไลน์ อินเทอร์เน็ตเป็นเพื่อนที่ดีที่สุดของฉันเท่านั้น หรือเมื่อฉันอยู่ในสังคมที่แท้จริงแล้วคนส่วนใหญ่มักดูเลวร้ายและไม่น่าปฏิสัมพันธ์ด้วย ความคิดที่กล่าวถึงการรับรู้ที่ไม่สามารถปรับตัวได้เกิดความบิดเบือน ทำให้คนส่วนใหญ่หันมาใช้อินเทอร์เน็ตมากยิ่งขึ้นในปัจจุบัน

## 2.2.2 ภาวะติดอินเทอร์เน็ต และพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ต

### 2.2.2.1 ภาวะติดอินเทอร์เน็ต (Pathological Addiction Internet Use)

ในสังคมยุคข้อมูลข่าวสารสารสนเทศ (Information Age) บวกกับความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีระดับสูงทางการสื่อสาร โทรคมนาคม ทำให้โลกถูกเชื่อมโยงเข้าไว้ด้วยกันภายใต้เครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Computer Network) หรืออินเทอร์เน็ต (Internet) ดังนั้นเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จึงทำให้มีลักษณะของโลกไร้พรมแดนที่ทำให้การติดต่อสื่อสารเกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็ว บริการที่มีอยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ในปัจจุบันจำนวนผู้ใช้งานบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพิ่มสูงขึ้นทุกปี ผู้ใช้สามารถใช้ประโยชน์จากเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้อย่างเต็มที่ เช่น การดำเนินกิจการด้านธุรกิจ (E-Commerce) ค้นหาข้อมูลทางวิชาการหรือนานาวิจัย และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ในชีวิตประจำวันได้หลายอย่าง (Rheingold. 1993 : 17) ระบบ

เครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั้นเป็นสื่อที่มีความสามารถพิเศษ ที่สามารถดึงดูดให้ผู้คนเข้ามายึดติดหรือเสพติดได้ เนื่องจากสามารถเข้าถึงและตอบสนองความต้องการภายในของบุคคล ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั้นเป็นสื่อที่ไม่มีการควบคุม ไม่มีกฎระเบียบหรือมาตรฐานสังคมมาคอยควบคุม ผู้ใช้สามารถจินตนาการตัวเองเป็นใครก็ได้ เพราะไม่มีใครรู้จักตัวตนจริงซึ่งกันและกัน ดังนั้นการแสดงความรู้สึกการแสดงออกจึงสามารถกระทำได้อย่างเสรี ซึ่งในโลกแห่งความเป็นจริงนั้นมนุษย์ต้องเก็บกดไว้เนื่องจากเงื่อนไขทางสังคมได้คอยกำหนดอยู่ แต่ในโลกเสมือนจริงหรือโลกออนไลน์นี้มนุษย์สามารถปลดปล่อยความต้องการได้อย่างเต็มที่ ซึ่งเครือข่ายอินเทอร์เน็ตกลายเป็นประเด็นทางสังคมที่ได้รับการพูดถึงกันมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้อย่างไม่ถูกต้อง นอกจากนี้ผู้ใช้บางคนอาจจะใช้เพื่อเป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสารและสร้างความสัมพันธ์กัน เช่น การเข้าห้องสนทนาแบบออนไลน์ (Chat Room) การรับส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Mail) เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อตอบสนองความต้องการและความพึงพอใจของผู้ใช้แต่ละคน ระบบอินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งแวดล้อมใหม่ ซึ่งมีพลังอำนาจสร้างผลกระทบต่อพฤติกรรมของบุคคลได้ อินเทอร์เน็ตเป็นสถานที่ซึ่งคนสามารถแสดงออก มีปฏิสัมพันธ์ต่อกันได้อย่างอิสระ บางครั้งสิ่งที่กระทำในออนไลน์นั้นเป็นสิ่งที่ไม่สามารถกระทำในสิ่งแวดล้อมอื่น การยึดติดกับกิจกรรมในออนไลน์มากเกินไปก่อให้เกิดผลกระทบกับชีวิตอย่างมากโดยที่อาจคาดไม่ถึง พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่มากเกินไปนี้เรียกว่า การเสพติดอินเทอร์เน็ต สิ่งที่มีความจำเป็นมากที่สุดในการค้นพบและการวินิจฉัยอาการของการติดอินเทอร์เน็ตคือ ความรู้และความเข้าใจถึงลักษณะที่จะแยกแยะความแตกต่างระหว่างการใช้ที่ปกติ กับการใช้ที่ทำให้เกิดลักษณะพยาธิสภาพจากการติดอินเทอร์เน็ต ซึ่งการวินิจฉัยอย่างถูกต้องเป็นสิ่งที่ยากกว่าพฤติกรรมใดที่จะจัดได้เป็นการติดอินเทอร์เน็ต ดังนั้นการติดอินเทอร์เน็ต จึงได้ถูกจัดไว้ในการวินิจฉัยโรคทางจิตเวช ของสมาคมจิตแพทย์อเมริกันฉบับปรับปรุงครั้งที่ 4 The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder, Fourth Edition (DSM-IV) (American Psychiatric Association, 1995) ซึ่งเห็นว่าพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตน่าจะเกิดจากการมีสิ่งกระตุ้น (Stimulus) ที่เข้มข้นทำให้เกิดความดึงดูด ทำให้พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มความถี่มากขึ้น จากการอ้างอิงถึงการวินิจฉัยลักษณะอาการผิดปกติทางจิตทั้งหมดใน DSM-IV พบว่าพยาธิสภาพจากการพนัน (Pathological Gambling) มีความคล้ายคลึงกับลักษณะพยาธิสภาพจากการใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตมากที่สุด โดยใช้พยาธิสภาพจากการพนันมาเป็นตัวแบบในการอธิบายถึงลักษณะพยาธิสภาพจากการใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ต

Young (1999 : Online) ได้พยายามสร้างหลักการเพื่อนำมาใช้ในการอธิบายถึงภาวะของผู้ที่ติดอินเทอร์เน็ต โดยยึดหลักการของพยาธิสภาพจากการพนันมาใช้ โดยนำแบบทดสอบนี้ไปใช้กับผู้ที่มีการติดอินเทอร์เน็ต เมื่อผู้ใช้อินเทอร์เน็ตตอบว่า “ใช่” 5 ข้อ หรือมากกว่า 5 ข้อ ดังหลักการวินิจฉัยโรคที่มีอาการร่วมกันระหว่างอาการที่เกิดจากพยาธิสภาพจากการพนันและพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ต ดังตารางที่ 2.1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**ตารางที่ 2.1** หลักการวินิจฉัยอาการพยาธิสภาพจากการพนันและพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ต

พยาธิสภาพจากการพนัน (Pathological Gambling) American Psychiatric Association (1995)	พยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ต (Pathological Internet Use) Kimberly S Young (1996 : 79)
<p>ผู้ที่เล่นการพนันมากผิดปกติ โดยมีอาการต่อไปนี้อย่างน้อย 5 อย่าง ได้แก่</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. หมกมุ่นอยู่กับการพนัน</li> <li>2. เพิ่มเงินในการเล่นเพื่อให้อรรถิ่กตื้นเตื้น</li> <li>3. ไม่สามารถหยุดเล่นได้</li> <li>4. มีอาการกระวนกระวายเมื่อถึงเวลาหยุดเล่น</li> <li>5. เล่นการพนันเพื่อหลบเลี่ยงจากปัญหาทางจิตใจ</li> <li>6. เมื่อสูญเสียเงินจะรีบกลับมาเล่นใหม่</li> <li>7. พุดปดกับครอบครัวเกี่ยวกับจำนวนเงินที่ใช้ในการเล่น</li> <li>8. ทำผิดกฎหมาย</li> <li>9. สูญเสียความสัมพันธ์กับคนใกล้ชิด</li> <li>10. เกิดความหายนะ</li> </ol>	<p>ผู้ที่เล่นอินเทอร์เน็ตมากผิดปกติ โดยมีอาการต่อไปนี้อย่างน้อย 5 อย่าง ได้แก่</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. หมกมุ่นอยู่กับการเล่นอินเทอร์เน็ต</li> <li>2. ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลานานขึ้น เพื่อให้ได้รับความพึงพอใจ</li> <li>3. ไม่สามารถลด หรือหยุดใช้อินเทอร์เน็ตได้</li> <li>4. กระวนกระวาย ซึมเศร้า กุณเฉียวหรือโกรธง่ายเมื่อเลิกหรือหยุดใช้อินเทอร์เน็ต</li> <li>5. ใช้อินเทอร์เน็ตนานกว่าที่ตั้งใจ</li> <li>6. สูญเสียความสัมพันธ์กับครอบครัว และมีผลกระทบต่อการทำงาน หรือการศึกษา</li> <li>7. มักโกหกปิดบังเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตของตนเอง</li> <li>8. ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหลบเลี่ยงจากปัญหาทางจิต หรือบรรเทาสภาวะทางอารมณ์ เช่น ความสิ้นหวัง ความรู้สึกผิด ความซึมเศร้า ความกังวลใจ เป็นต้น</li> </ol>

**2.2.2.2 พยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ต (Pathological Internet Use)**

เครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยตัวของเครือข่ายเองไม่มีภัยแต่อย่างใด แต่เป็นลักษณะที่ก่อให้เกิดผลต่อพฤติกรรมและบุคลิกภาพ เนื่องจากผู้ที่ติดอินเทอร์เน็ตจะละทิ้งภารกิจ หน้าที่ความรับผิดชอบต่างๆ รวมถึงกิจวัตรประจำวันในแต่ละวัน โดยหมกมุ่นกับอินเทอร์เน็ต ไม่สามารถควบคุมตัวเองได้ มีความต้องการที่ใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้น ไม่มีเวลาพักผ่อน เกิดความตึงเครียดทางอารมณ์ มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนแบบพยาธิสังคมและมีบุคลิกภาพแปรปรวน อาจทำให้ตัดขาดความสัมพันธ์กับผู้อื่นและสังคมได้ เรียกว่า พยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ต (Pathological Internet Use : PIU) ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

(1) พยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ตเฉพาะ (Specific Pathological Internet Use : SPIU) หมายถึง กลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อวัตถุประสงค์โดยเฉพาะ โดยใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไป และใช้อย่างไม่ถูกต้อง พยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ตแบบเฉพาะเป็นผลที่เกิดจากลักษณะของจิตพยาธิสภาพที่มีความเกี่ยวข้องกับกิจกรรมต่างๆ บนอินเทอร์เน็ต ซึ่งจะทำให้การติดอินเทอร์เน็ตเกิดขึ้นได้ง่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มของผู้ใช้ที่นิยมใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อคุณภาพลามกอนาจาร เพื่อตอบสนองความต้องการทางเพศ (Cyber sex) ก็จะพยายามค้นหาเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการนำเสนอภาพลามกอนาจาร เรื่องราวเกี่ยวกับประสบการณ์ทางเพศทำให้กลุ่มผู้ใช้ที่อยู่ในภาวะหมกมุ่นและใช้เวลาส่วนใหญ่หมดไปกับกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตเพื่อให้ได้ซึ่งการตอบสนองความต้องการทางเพศ (Cooper, et.al. 1998 : 79-104) หรือใช้ในการก่ออาชญากรรมในรูปแบบต่างๆ เช่น เล่นการพนันออนไลน์ (Online gambling) เล่นเกมออนไลน์อย่างหมกมุ่น เป็นต้น

(2) พยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ตแบบทั่วไป (Generalized Pathological Internet Use : GPIU) หมายถึง กลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการติดต่อสื่อสารทั่วไป ซึ่งมีความสัมพันธ์กับบริบททางสังคมของบุคคล โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาวะที่ขาดการสนับสนุนทางสังคมทั้งจากครอบครัวหรือเพื่อน ทำให้เกิดความโดดเดี่ยวทางสังคม ทำให้เกิดพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ต และมีความสัมพันธ์กับการใช้เวลาบนอินเทอร์เน็ตอย่างผิดปกติ คือใช้เวลาไปหรือเสียเวลาไปกับการใช้อินเทอร์เน็ตโดยไม่มีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน เช่น การใช้เวลากับการสนทนาแบบออนไลน์ (Chat room) การเข้าไปเช็คจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Mail) การตอบรับข้อความใน (Web Board) กับผู้ใช้อื่น บุคคลกับพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ตทั่วไปจึงเป็นการพิจารณาถึงปัญหาในสถานะที่ไม่ปกติของกลุ่มที่มีความเสี่ยง ปัญหาดังกล่าวอาจจะไม่ค่อยมีความชัดเจนมากนัก เพราะกลุ่มผู้ใช้จะมีลักษณะของจิตพยาธิสภาพที่โน้มเอียงไปสู่การไม่สามารถปรับตัวได้และเป็นการแยกตัวออกจากสังคมในที่สุด ในสภาพสังคมที่แท้จริงพวกเขาไม่สามารถที่จะแสดงออกหรือเป็นตัวของตัวเองได้อย่างเต็มที่ ดังนั้นอินเทอร์เน็ตในฐานะที่เป็นบทบาททางสังคมจึงเป็นการแสดงความหมายของการสื่อสารที่ไม่มีขีดจำกัด

ศรีวรรณ พูลสรรพสิทธิ์ (2547: Online) รองอธิบดีกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข เปิดเผยว่าเด็กที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมอินเทอร์เน็ตวันละ 3 ชั่วโมงติดต่อกัน 15 สัปดาห์ จะส่งผลให้เกิดการเสพติดเกมเช่นเดียวกับยาเสพติด โดยผลการวิจัยจากต่างประเทศ ระบุว่าผู้ที่ติดเกมจะมีการหลั่งสารชนิดเดียวกันแอมเฟตามีนที่ผู้ติดยาเสพติดหลั่งออกมา โดยมีสาเหตุจากการมีพฤติกรรมซ้ำๆ ทั้งนี้ความรุนแรงของการเสพติดเกมแบ่งเป็น 3-ระยะ ได้แก่ ระยะเริ่มติดเด็กจะใช้เวลากับการเล่นเกมมากกว่าการประกอบกิจกรรมอื่นๆ ซึ่งผู้ปกครองควรสังเกตอาการของเด็ก และหากิจกรรมอื่นๆ ให้ลูกทำ พร้อมทั้งแบ่งเวลาเพื่อดูแลลูกบ้าง ระยะที่ 2 เด็กจะเริ่มปัญหาขาดความสัมพันธ์กับครอบครัว ใช้เงินไปกับการเล่นเกม ผู้ปกครองต้องคอยดูแลอย่างใกล้ชิด และ

แบ่งเวลาทำกิจกรรมอื่นๆ ร่วมกันในครอบครัวบ้าง และระยะที่ 3 ระยะร้ายแรง เด็กจะติดแบบติดยาเสพติด ไม่ทานข้าว ไม่เรียนหนังสือ ขาดความสัมพันธ์ในครอบครัว

ทั้งนี้ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ได้ออกมาตรการสำหรับป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมอย่างต่อเนื่อง โดยปรับเปลี่ยนให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีตลอดเวลา พร้อมทั้งระบุว่า ปัญหาเกมออนไลน์นั้นเกิดขึ้นในทุกประเทศที่มีการนำเกมออนไลน์ไปเปิดบริการ ซึ่งมีการแก้ไขปัญหาแตกต่างกันไปตามนโยบายของแต่ละประเทศ บางประเทศมีการจัดเป็นเรท บางประเทศมีการแบ่งอายุผู้เล่นเกม และมีบางประเทศห้ามเล่นเกมออนไลน์ อาทิ กรีซ และอิหร่าน เป็นต้น ส่วนประเทศไทย คณะรัฐมนตรีได้อนุมัติ 4 มาตรการแรกในการควบคุมเกมออนไลน์ คือ 1.) การจำกัดชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนอายุต่ำกว่า 18 ปี ให้เล่นไม่เกินวันละ 3 ชั่วโมง 2.) ห้ามเล่นการพนัน ชิงโชค หรือซื้อขายอุปกรณ์ 3.) ออกระเบียบเกี่ยวกับการจดทะเบียนร้านอินเทอร์เน็ต เพื่อกำกับดูแลการให้บริการ และ 4.) รณรงค์ให้เยาวชนและผู้ปกครองทราบโทษของเกมออนไลน์ที่เล่นติดต่อกันเป็นเวลานาน

### 2.2.3 อาการแสดงของพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ต (Behavioral Symptoms of Pathological Internet Use)

การเสพติดอินเทอร์เน็ตนั้นครอบคลุมถึงพฤติกรรมและปัญหาจากการที่ไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต (Young, 1999 : Online) และนักจิตวิทยาคนอื่นๆ ระบุว่า การใช้อินเทอร์เน็ตที่มากเกินไป จะเป็นอันตรายและส่งผลกระทบต่อพยาธิสภาพทางสังคม และพยาธิสภาพทางกายภาพ ดังต่อไปนี้

2.2.3.1 พยาธิสภาพทางสังคม (Social Pathology) การพัฒนาเทคโนโลยีของอินเทอร์เน็ตที่ดึงดูดให้ผู้ใช้ ใช้เวลาในการเล่นแต่ละครั้งจนเกินความจำเป็น เป็นความล้มเหลวในการควบคุมความต้องการจากการใช้อินเทอร์เน็ตของตนเองเช่นเดียวกับการติดสารเสพติดและการพนัน จัดเป็นพฤติกรรมเบี่ยงเบน (Deviant behavior) ซึ่งมีผลต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน ทำให้การใช้เวลาในการทำกิจกรรมอื่นๆ และการใช้เวลากับบุคคลรอบข้างลดลง เกิดปัญหาสัมพันธภาพระหว่างสมาชิกครอบครัว การหย่าร้าง ความแตกแยกภายในครอบครัว ประสิทธิภาพด้านการเรียน และอาชีพการงานลดลง สูญเสียค่าใช้จ่ายกับกิจกรรมในอินเทอร์เน็ต (Young, 1996 : 79) นอกจากนี้ Young (1998 : Online) ได้จัดลำดับกิจกรรมที่ได้รับผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไป 10 อันดับ อันดับแรกคือ 1.) เวลาที่ใช้กับครอบครัวหรือคู่รัก 2.) การกินหน้าที่ประจำวัน 3.) เวลาพักผ่อน 4.) การอ่านหนังสือ 5.) การดูโทรทัศน์ 6.) เวลาที่ใช้กับเพื่อน 7.) การออกกำลังกาย 8.) งานอดิเรก 9.) กิจกรรมเพศสัมพันธ์ และ 10.) กิจกรรมทางสังคมอื่นๆ

นอกจากนี้เมื่ออยู่ในภาวะของการติดอินเทอร์เน็ต สิ่งที่มาคือพยาธิสภาพทางจิตประสาท (Psychoneurosis) เช่น ความวิตกกังวล (Anxiety) หงุดหงิดง่าย (Irritable) ย้ำคิดย้ำทำ (obsession-compulsion) อันอาจส่งผลให้เกิดบุคลิกภาพแปรปรวน (Personality disorder) ในที่สุด

**2.2.3.2 พยาธิสภาพทางกายภาพ (Physical Pathology)** พยาธิสภาพทางกายภาพเป็นอาการที่แสดงออกหลังจากที่ร่างกายมีความรู้สึกเหนื่อยและล้า ซึ่งเกิดขึ้นได้ในชีวิตประจำวัน พยาธิสภาพทางกายที่พบบ่อยในผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมี 2 อาการ (กัลยา เบญจพร. 2537 : 20-25) ดังนี้

(1) ความล้าของสายตา (Visual Fatigue or Visual Strain Asthenopia) เมื่อต้องใช้สายตาโดยการจ้องมองเป็นเวลานานๆ บนจอภาพ กล้ามเนื้อตาที่มีผลกระทบโดยตรง คือ กล้ามเนื้อควบคุมม่านตาซึ่งควบคุมการผ่านเข้าออกของแสงที่จ้า และกระพริบตลอดเวลา กล้ามเนื้อซีเลียรี (Ciliary) ที่ควบคุมการทำงานของเลนส์เพื่อปรับโฟกัสของเลนส์ มองตามตัวอักษรที่พิมพ์บนเอกสารและจอภาพ หรือการมองอยู่ที่โฟกัสเดิมเป็นเวลานานๆ ทำให้กล้ามเนื้อเกิดอาการล้า ไม่สามารถเห็นจุดโฟกัสของภาพนั้นได้อย่างสมบูรณ์ (Slow focusing) การมองเห็นภาพซ้อน (Double vision) การมองเห็นสียักขึ้น (Color distortion หรือ Maculloch after image) เนื่องจากปริมาณของสีเคมีพิเศษที่เรตินาลดลง ซึ่งมันจะสร้างสีใหม่หลังจากสีเคมีดังกล่าวขาดหายไปชั่วขณะหนึ่ง

นอกจากนี้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมักจะมีการกระพริบตาน้อยครั้ง คือ ประมาณ 7 ครั้ง/นาที่ ในขณะที่พักจะกระพริบตาประมาณ 22 ครั้ง/นาที่ ทำให้นัยน์ตาดำหน้าหล่อเลี้ยง ประกอบกับความร้อนจากเครื่องคอมพิวเตอร์และการเปิดเครื่องปรับอากาศที่เพิ่มความแห้งในบรรยากาศ ทำให้น้ำหล่อเลี้ยงในนัยน์ตาระเหยได้ง่าย เกิดการระคายเคืองต่อนัยน์ตา

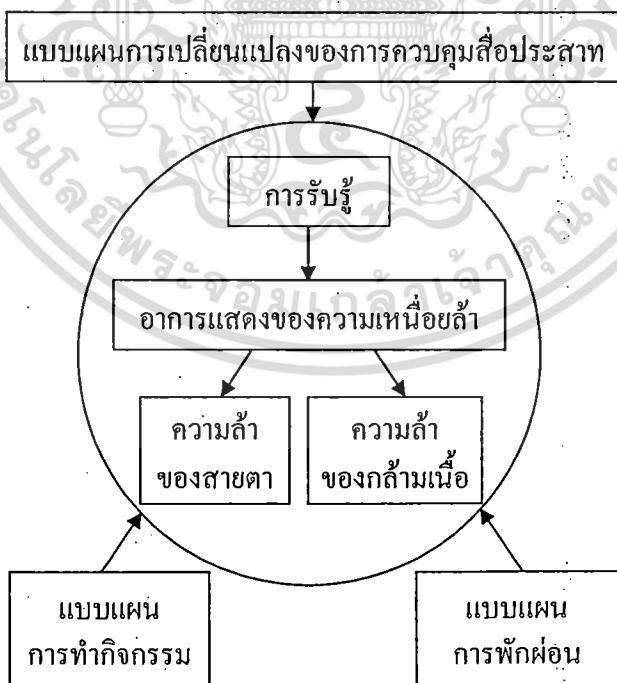
(2) ความผิดปกติของกล้ามเนื้อ (Musculo Skeletal Disorder) กล้ามเนื้อที่ถูกกระตุ้นติดต่อกันเป็นเวลานานหรือมีการกระตุ้นจนกล้ามเนื้อหดเกร็ง (Tetanus) จะพบว่าแรงจากการหดตัวของกล้ามเนื้อลดลง การผิดปกติของกล้ามเนื้อที่พบบ่อยในผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมีสาเหตุเนื่องมาจากการจัดสภาพการทำงานไม่เหมาะสม เช่น ความสูงของจอคอมพิวเตอร์ เก้าอี้ เป็นพิมพ์ไม่เหมาะสมผู้ใช้ ทำให้อิริยาบถการทำงานไม่ถูกสุขลักษณะ นอกจากนี้การเคลื่อนไหวซ้ำๆ เป็นเวลานานๆ เช่น การกดแป้นพิมพ์ ลักษณะการวางมือที่ไม่เป็นธรรมชาติ เส้นใยประสาทบริเวณปลายแขนได้รับบาดเจ็บซ้ำ (Repetitive Strain Injury) อาจทำให้เกิดกลุ่มอาการบาดเจ็บบริเวณข้อมือ (Carpal Tunnel Syndrome) ผู้บาดเจ็บจะมีอาการชาหรือไม่มีความรู้สึกบริเวณมือ โดยเฉพาะนิ้วหัวแม่มือและนิ้วชี้ ปวดบริเวณมือหรือปลายแขน กำ หรือหยิบจับสิ่งของลำบาก (Ong. et.al. 1981 : 28)

ความผิดปกติของกล้ามเนื้อที่พบบ่อยในผู้ใช้อินเทอร์เน็ต คือ การบาดเจ็บของเนื้อเยื่ออ่อน (Cumulative Trauma Disorder หรือ Repetitive Strain Injury) ซึ่งเกิดจากที่กดทับจากการนั่งอยู่กับที่เป็นเวลานาน กล้ามเนื้อ เ็น ประสาท เกิดการระคายเคืองหรืออักเสบ ส่งผลให้ปรากฏอาการปวดเมื่อยบริเวณเอว หลัง คอ หรือไหล่ นอกจากนี้กล้ามเนื้อบริเวณคอและศีรษะ เกิด

ความตึงเครียดจากการเบียดสีระยะเพื่อที่จะมองเห็นทั้ง 2 จุดโฟกัสที่อยู่ในตำแหน่งที่คงที่หรือกำลังเคลื่อนที่บนจอคอมพิวเตอร์ ทำให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตปวดศีรษะร่วมด้วย

ความเหนื่อยล้าเป็นกลไกในการป้องกันตนเองที่สำคัญอย่างยิ่งเพื่อคงไว้ซึ่งความสมดุลของร่างกาย โดยบุคคลจะประเมินความรู้สึกของตนเองว่า ขาดพลังงานตั้งแต่เหน็ดเหนื่อยไปจนถึงหมดเรี่ยวแรง เพื่อเตือนให้บุคคลลดความต้องการในการทำงานให้น้อยลง ตลอดจนหลีกเลี่ยงภาวะความเครียดที่มีผลกระทบต่อร่างกาย บุคคลจะเกิดความต้องการที่จะพักผ่อน ไม่อยากทำกิจกรรม เพื่อให้ร่างกายได้มีโอกาสฟื้นฟูสภาพ ความเหนื่อยล้านี้ถ้าเกิดขึ้นบ่อยๆ และคงอยู่นานจะรบกวนการดำเนินชีวิตประจำวันจนไม่สามารถแก้ไขได้และส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตของบุคคลนั้นได้ (Aronson. et.al. 1999 : 45-50 ; Piper. 1986 : 230) นอกจากนี้ความเหนื่อยล้าเป็นการรับรู้เฉพาะของแต่ละบุคคลถึงอาการไม่สุขสบาย เป็นการรับรู้ ซึ่งจะรบกวนการทำหน้าที่ต่างๆ หรือการใช้ความสามารถของแต่ละบุคคลทั้งร่างกายและจิตใจ ตลอดจนผลกระทบต่ออารมณ์ ความสามารถในการรับรู้ ความรู้สึกนึกคิด และการตัดสินใจในการแก้ปัญหาของบุคคลนั้น (Aronson. et.al. 1999 : 45-50 ; Piper. 1986 : 230 ; Hubsby and Sears. 1992 : 176-178)

ความเหนื่อยล้าเป็นอาการที่เกิดขึ้นได้ทุกๆ ไป เกิดมาจากหลายสาเหตุ (Multicauses) ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม ซึ่งจากสาเหตุต่างๆ เมื่อเกิดขึ้นจะทำให้บุคคลเกิดการรับรู้ถึงอาการเหนื่อยล้าที่แตกต่างกัน ตามแนวคิดของ Piper และคณะ (1986 : 230) พบว่า 3 สาเหตุสำคัญและมีผลต่อความเหนื่อยล้าในผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ดังรูปที่ 2.2



รูปที่ 2.2 สาเหตุของการเกิดความเหนื่อยล้า ในผู้ใช้อินเทอร์เน็ตตามแนวคิดของ Piper และคณะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(1) แบบแผนการเปลี่ยนแปลงของการควบคุมสื่อประสาท (Changes in regulation transmission patterns) ปกติศูนย์ควบคุมการหลับและการตื่นอยู่ที่ระบบเรติคูลาร์ แอคติเวตติ้ง (reticular activating system) ที่ไฮโปธาลามัส เมื่อมีสิ่งเร้าไม่ว่าจากภายในหรือภายนอกมากระตุ้น อวัยวะรับรู้ความรู้สึกต่างๆ จะมีการส่งสัญญาณผ่านระบบเรติคูลาร์แอคติเวตติ้ง ไปยังสมองใหญ่ เพื่อให้เกิดการรับรู้และตื่นตัว และไปยังไขสันหลังทำให้มีการตั้งตัวของกล้ามเนื้อ

(2) แบบแผนการทำกิจกรรม (Activity patterns) การทำงานของกล้ามเนื้อที่ต่อเนื่องกันนานๆ จะทำให้เกิดการสะสมของกรดแลคติก และเป็นสาเหตุให้ความสามารถในการหดตัวของกล้ามเนื้อลดลง มักพบว่าในผู้ที่มีการเหนื่อยล้ามีระดับของกรดแลคติกและไพรูเวทในกระแสเลือดสูง (Piper. 1986 : 220) การที่ต้องนั่งอยู่ในท่าเดียนานๆ ส่งผลต่อการไหลเวียนโลหิตเพื่อไปเลี้ยงส่วนต่างๆ ของร่างกายได้ไม่ดีเท่าที่ควร จึงเกิดความเหนื่อยล้าตามมา และหากต้องเผชิญอยู่กับความเครียดตลอดเวลาจะส่งผลให้ร่างกายมีการใช้พลังงานมากขึ้น ซึ่งก็จะทำให้เกิดความเหนื่อยล้าได้เช่นกัน

(3) แบบแผนการพักผ่อน (Rest patterns) ความเหนื่อยล้ามีความเกี่ยวข้องกับวงจรชีวภาพ เนื่องจากการนอนหลับที่เพียงพอจะมีความสำคัญต่อร่างกายในการเก็บรักษาและสะสมพลังงาน หากมีสิ่งกระตุ้นประสาทรับรู้สึกมากเกินไปจะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของการนอนหลับ ไปเร็วการตื่นตัวที่เบลออีกสมองใหญ่มากขึ้น ทำให้นอนไม่หลับ เกิดภาวะอดนอน หากนอนหลับไม่เพียงพอตั้งแต่ 3 วันขึ้นไป จะทำให้ร่างกายเกิดความเหนื่อยล้า (สุดประนอม สมันต เวทิน และคณะ. 2543 : 56)

## 2.3 ตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต

### 2.3.1 เพศกับการติดอินเทอร์เน็ต

จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต พบว่าเพศส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต เช่น การศึกษาวิจัยของ Young และ Rodgers (1998 : Online) พบว่าเพศชายมีแนวโน้มต่อการติดอินเทอร์เน็ตมากกว่าเพศหญิง และในปีต่อมาได้ศึกษาเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างความซึมเศร้ากับการติดอินเทอร์เน็ต พบว่าเพศชายมีแนวโน้มต่อการติดอินเทอร์เน็ตมากกว่าเพศหญิง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Petrie และ Gunn (1998 : Online) พบว่าเพศชายมีแนวโน้มต่อการติดอินเทอร์เน็ตมากกว่าเพศหญิง จึงสรุปได้ว่า เพศชายมีโอกาสเกิดพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตมากกว่าเพศหญิง

### 2.3.2 ระดับการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต

โดยธรรมชาติของสื่ออินเทอร์เน็ตจะเป็นตัวกำหนดระดับการศึกษาของผู้ใช้สื่อ เนื่องจากอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อสมัยใหม่ การใช้อินเทอร์เน็ตจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้ใช้สื่อจะต้องมีความรู้

และความเข้าใจอย่างดีพอควร กล่าวคือ ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจะต้องมีความรู้ในการเชื่อมต่อเข้าสู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ตผ่านทางโมเด็ม รวมทั้งการเลือกใช้บริการต่างๆ ให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ในการใช้งาน ดังนั้นผู้ที่มีการศึกษาอยู่ในระดับสูงย่อมมีโอกาสเข้าถึงและใช้งานได้ดีกว่าผู้ที่มีการศึกษาอยู่ในระดับต่ำ จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์เน็ตพบว่า การศึกษาส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์เน็ต เช่น Young และ Rodger (1998 : Online) พบว่า ส่วนใหญ่ผู้ที่ใช้อินเทอร์เน็ตจะมีการศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย และอุดมศึกษา จึงสรุปได้ว่าวัยรุ่นที่มีการศึกษาอยู่ในระดับสูง มีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์เน็ตมากกว่า วัยรุ่นที่มีการศึกษาอยู่ในระดับต่ำ

### 2.3.3 สัมพันธภาพของครอบครัว

ครอบครัวเป็นสถาบันทางสังคมที่มีความสำคัญมากที่สุด เป็นหน่วยของสังคมที่มีความสำคัญและความร่วมมือกันอย่างใกล้ชิด ซึ่งครอบครัวมีบทบาทสำคัญในฐานะที่เป็นหน่วยแรกในการหล่อหลอมหรือสร้างภูมิคุ้มกันที่สำคัญยิ่งให้แก่เด็ก หากสัมพันธภาพของครอบครัวไม่ราบรื่น สมาชิกในครอบครัวไม่ปฏิบัติตามหน้าที่ของตน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง บิดา มารดา ที่ไม่ได้ทำหน้าที่ของตนเองอย่างถูกต้องแล้ว ก็จะทำให้เกิดปัญหาทางสังคมอื่นๆ ตามมา (โสภา ชปิลมันน์. 2536 : 5-6) จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์เน็ต พบว่า สัมพันธภาพของครอบครัวส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์เน็ต วัยรุ่นที่มีความสัมพันธ์ในครอบครัวไม่ดี มีลักษณะความสัมพันธ์แบบห่างเหิน ต่างคนต่างอยู่ ขาดความรักความอบอุ่น มีโอกาสที่จะเกิดพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์เน็ตมากกว่าวัยรุ่นที่มีความสัมพันธ์ในครอบครัวดี มีความรักความอบอุ่น และความเข้าใจกันดี

## 2.4 แนวคิดเกี่ยวกับบุคลิกภาพ

บุคลิกภาพเป็นลักษณะแสดงเฉพาะของแต่ละบุคคล โดยแสดงให้เห็นบุคลลภายนอกเห็นในรูปแบบต่างๆ เช่น รูปร่าง การแต่งกาย ท่าทาง กิริยา สติปัญญา ความสามารถ ว่าเป็นอย่างไร นักจิตวิทยาแต่ละกลุ่มแต่ละบุคคลมีทัศนะแตกต่างกันไป ความหมาย และทฤษฎีบุคลิกภาพจึงมีเป็นจำนวนมาก ในที่นี้ได้รวบรวมความหมายของคำว่า บุคลิกภาพของนักจิตวิทยา และทฤษฎีบุคลิกภาพตามแนวคิดของ Eysenck ดังนี้

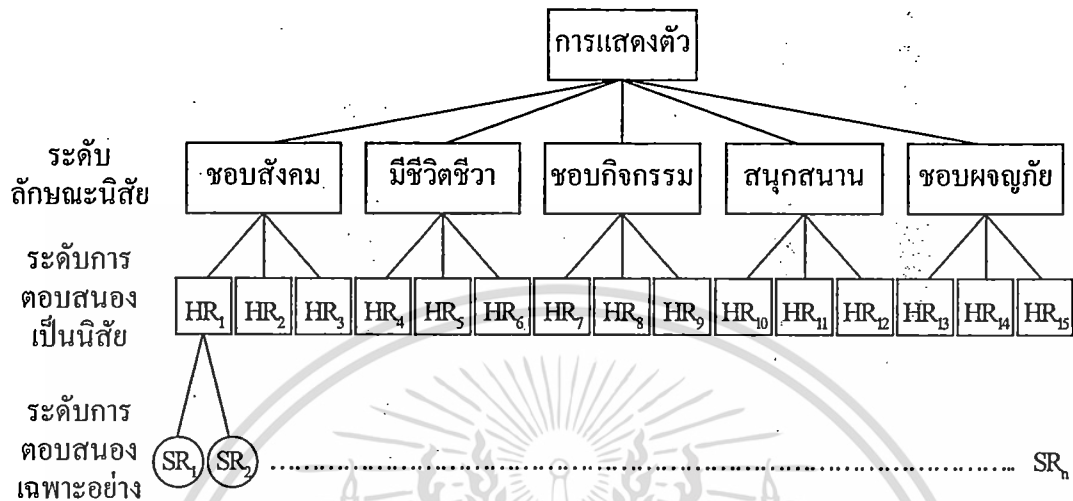
สตีต วงศ์สุวรรณ (2544 : 2-4) บุคลิกภาพ หมายถึง ลักษณะของบุคคลในส่วนรวมทั้งหมด คือ ทั้งรูปลักษณะทางกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา และพฤติกรรม

Morgan (1979) บุคลิกภาพ หมายถึง คุณสมบัติและคุณลักษณะเด่นของบุคคลรวมทั้งการปรับตัวของบุคคลต่อสิ่งแวดล้อมต่างๆ

**ทฤษฎีบุคลิกภาพตามแนวคิดของ Eysenck**

การจัดระบบชั้นบุคลิกภาพ Eysenck ได้จัดระบบชั้นบุคลิกภาพ (Eysenck. 1969 : 40-41)

ว่าบุคลิกภาพประกอบด้วยพฤติกรรม 4 ระดับ โดยจัดจากระดับต่ำถึงสูงที่สุด ดังรูปที่ 2.3



**รูปที่ 2.3** ตัวอย่างแสดงการจัดระบบชั้นบุคลิกภาพ

1. ระดับที่ต่ำที่สุด คือ ระดับการตอบสนองเฉพาะอย่าง (Specific Responses) ใช้สัญลักษณ์ SR<sub>1</sub>, SR<sub>2</sub>, SR<sub>3</sub>, ..... SR<sub>n</sub> พฤติกรรมในระดับนี้ คือ การแสดงออก (Acts) ต่างๆ เช่น การตอบสนองต่อการทดสอบในการทดลองต่างๆ การตอบสนองต่อประสบการณ์หรือเหตุการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน พฤติกรรมนี้สามารถสังเกตเห็นได้ อาจเป็นลักษณะ (Characteristics) ของบุคคลหรือไม่ก็ได้
2. ระดับที่สอง คือ ระดับการตอบสนองเป็นนิสัย (Habitual Responses) ใช้สัญลักษณ์ HR<sub>1</sub>, HR<sub>2</sub>, HR<sub>3</sub>, ..... HR<sub>n</sub> พฤติกรรมในระดับนี้ คือ การตอบสนองเฉพาะอย่าง ซึ่งมีแนวโน้มว่าจะเกิดขึ้นซ้ำภายใต้เหตุการณ์ที่คล้ายคลึงกัน
3. ระดับที่สาม คือ ระดับลักษณะนิสัย (Traits) ใช้สัญลักษณ์ T<sub>1</sub>, T<sub>2</sub>, T<sub>3</sub>, ..... T<sub>n</sub> พฤติกรรมในระดับนี้เป็นพฤติกรรมมาจาก HR เป็นองค์ประกอบของกลุ่มโครงสร้างลักษณะนิสัยที่ขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ภายในที่สามารถสังเกตได้ของ HR ตัวอย่างลักษณะนิสัย เช่น ชอบสังคม สนุกสนาน เป็นต้น
4. ระดับที่สี่ คือ ระดับบุคลิกภาพ (Types) ซึ่งจัดระบบมาจากลักษณะนิสัยหลายๆ ลักษณะที่รวมกันในตัวบุคคลทำให้บุคคลนั้นมีบุคลิกภาพแบบใดแบบหนึ่ง

Eysenck ได้พัฒนาแนวคิดของ Jung จากการแบ่งบุคลิกภาพเป็น 2 ประเภท คือ Introversion กับ Extroversion โดยวิธีศึกษาด้านบุคลิกภาพพื้นฐานจะเน้นไปในทางทฤษฎีการ

เรียนรู้ ซึ่งตรงกันข้ามกับ Jung Eysenck อธิบายว่า คน Extrovert คือ เปิดเผย หรือแสดงตัว เมื่อประสบปัญหา มักจะลดความเครียดโดยการคลุกคลีอยู่กับเพื่อน มีความโน้มเอียงที่จะคบหาเพื่อน ชอบแต่งตัวดี และประพฤติตนอยู่ในกรอบ ส่วนคน Introvert คือ เก็บตัว มักจะมีอาการหมกมุ่น ครุ่นคิด หันเข้าหาตนเอง เมื่อเกิดทุกข์ หรือการขัดแย้ง และมีลักษณะขี้อาย ชอบทำงานคนเดียว

ทฤษฎี 2 มิติของ Eysenck (1987 : 78) ได้ค้นพบมิติบุคลิกภาพซึ่งเป็นอิสระจากบุคลิกภาพเดิมที่ Jung ค้นคว้าไว้อีกมิติหนึ่ง คือ มิติด้านมั่นคง-ไม่มั่นคง (Neuroticism) ซึ่งเป็นลักษณะที่เกิดจากกรรมพันธุ์ และมีรากฐานสำคัญทางระบบประสาท สามารถอธิบายพฤติกรรมปกติและผิดปกติได้ เป็นการเพิ่มมิติของอารมณ์ (emotionality) เข้ามา เนื่องจากอารมณ์มีส่วนสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับปฏิกริยาที่บุคคลจะแสดงออก บุคคลที่ไม่มั่นคง คือ คนที่อ่อนแอ และค่อนข้างจะเป็นคนที่ไวต่อความรู้สึกเจ็บ ไวต่อความรู้สึกใหม่ๆ และไวต่อสภาพการณ์ที่รบกวนต่อจิตใจ อารมณ์จะเปลี่ยนแปลงได้ง่าย หงุดหงิด ใจน้อย กังวล อยู่ไม่เป็นสุข ส่วนบุคคลที่มั่นคงจะมีลักษณะตรงข้าม สามารถควบคุมอารมณ์ได้ดี ไม่ตื่นตกง่าย สงบ และสม่ำเสมอ

Eysenck ได้สร้างทฤษฎีบุคลิกภาพ โดยการสังเกตลักษณะนิสัยของกลุ่มประชากร และนำลักษณะที่แตกต่างกันมาหาความสัมพันธ์ โดยวิธีการวิเคราะห์องค์ประกอบ แบ่งบุคลิกภาพเป็น 2 มิติ มิติหนึ่งเป็นการแสดงออกคู่กันกับการเก็บตัว (Extroversion-Introversion) และอีกมิติหนึ่งเป็นในสภาวะอารมณ์ ไม่มั่นคงคู่กันกับอารมณ์มั่นคง (Neuroticism-Stability) และได้แบ่งบุคลิกภาพออกเป็น 4 แบบ (ถวิล ธารา โภชน. 2547 : 145) คือ

1. ประเภทมั่นคง-เก็บตัว (Stable-Introvert) ได้แก่ บุคคลที่มีลักษณะ เขียวเข็น อารมณ์ไม่ขึ้นลง เชื่อถือได้ ควบคุมตนเองได้ สงบ ใช้ความคิด ระมัดระวัง เจียมเคย
2. ประเภทไม่มั่นคง-เก็บตัว (Neurotic-Introvert) ได้แก่ บุคคลที่มีลักษณะ ขี้โมโห กระวนกระวาย ขี้ดมั่นถือมั่น เคร่งครัด มองโลกในแง่ร้าย ไวตัว ไม่ชอบสังคม เจียม
3. ประเภทมั่นคง-แสดงตัว (Stable-Extrovert) ได้แก่ บุคคลที่มีลักษณะ เป็นผู้นำ ไม่เป็นทุกข์ร้อน มีชีวิตชีวา ง่ายๆ เป็นกันเอง ตอบโต้ ช่างพูด ชอบไปโนนมานี่ ชอบสังสรรค์กับคน
4. ประเภทไม่มั่นคง-แสดงตัว (Neurotic-Extrovert) ได้แก่ บุคคลที่มีลักษณะ อ่อนไหว ไม่ผ่อนคลาย ก้าวร้าว ตื่นเต้น เปลี่ยนแปลง ย้ำคิดย้ำทำ มองโลกในแง่ดี กระฉับกระเฉง

บุคลิกภาพทั้ง 4 แบบนี้ สามารถที่จะสังเกต และวัดได้ โดยการกำหนดสถานการณ์ในรูปแบบของข้อคำถามเพื่อให้ผู้ตอบตัดสินใจว่า รู้สึก หรือกระทำตามข้อกำหนดในแบบทดสอบหรือไม่ ซึ่งแบบสำรวจบุคลิกภาพของ Eysenck มีลักษณะการประเมินบุคลิกภาพด้วยวิธีนี้ คือ มิติแรกเป็นด้านพฤติกรรม คือ การแสดงตัวและเก็บตัว ประกอบด้วย ลักษณะย่อยๆ ได้แก่ การมีส่วนร่วม ไม่ร่วมมือ เข้าสังคม แยกตัว เข้าใกล้ ถอยหนี กระตือรือร้น เฉื่อยชา มิติที่สองเป็นด้านทางอารมณ์ คือ อารมณ์ที่มั่นคงและไม่มั่นคง ประกอบด้วย ลักษณะย่อยๆ ได้แก่ เป็นคนเข้มแข็ง อ่อนแอ มั่นคง ไม่มั่นคง ความวิตกกังวล เป็นต้น



รูปที่ 2.4 กลุ่มลักษณะนิสัยตามแนวคิดของ Eysenck  
(Goldstein. 1994 : 608 อ้างใน จิราภา เต็งไตรรัตน์ และคณะ. 2550 : 332)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้.

## 2.5 โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต 1

โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต 1 ตั้งอยู่ที่อาคาร 4 พญาไท ถนนศรีอยุธยา แขวงทุ่งพญาไท เขตราชเทวี ตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการเรื่อง การกำหนดเขตพื้นที่การศึกษาประกาศ ณ วันที่ 7 กรกฎาคม 2546 ได้กำหนดให้เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 ประกอบด้วยท้องที่ 17 เขตการปกครอง ได้แก่ เขตพญาไท เขตบางซื่อ เขตดุสิต เขตสัมพันธวงศ์ เขตปทุมวัน เขตราชเทวี เขตพระนคร เขตป้อมปราบศัตรูพ่าย เขตบางรัก เขตวัฒนา เขตสาทร เขตพระโขนง เขตบางนา เขตคลองเตย เขตบางคอแหลม เขตยานนาวา และเขตดินแดง

### 2.5.1 จำนวนสถานศึกษา

โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต 1 จำนวน 41 โรงเรียน แบ่งตามขนาดโรงเรียนเป็น 4 ขนาด ดังนี้

โรงเรียนขนาดเล็ก	0	โรงเรียน	หมายถึง	จำนวนนักเรียน	น้อยกว่า 120	คน
โรงเรียนขนาดกลาง	1	โรงเรียน	หมายถึง	จำนวนนักเรียน	121 – 600	คน
โรงเรียนขนาดใหญ่	11	โรงเรียน	หมายถึง	จำนวนนักเรียน	601 – 1,500	คน
โรงเรียนขนาดพิเศษ	29	โรงเรียน	หมายถึง	จำนวนนักเรียน	มากกว่า 1,500	คน

### 2.5.2 จำนวนข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา

โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต 1

ผู้บริหารสำนักงาน	55	คน
ข้าราชการพลเรือนสามัญ	102	คน
ข้าราชการครู	4,507	คน
ศึกษานิเทศ	131	คน

## 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 2.6.1 งานวิจัยในต่างประเทศ

Ong และคณะ (1981 : 28) ศึกษาเรื่อง ความถี่ของสายตาและกล้ามเนื้อจากการใช้คอมพิวเตอร์ ในกลุ่มพนักงานที่ปฏิบัติงานกับเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยแบ่งลักษณะงานเป็น ป้อนข้อมูล งานที่มีการคุยโต้ตอบพร้อมทั้งพิมพ์ และพนักงานออฟฟิศทั่วไป พบว่าพนักงานที่ปฏิบัติงานกับเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ป้อนข้อมูล งานที่มีการคุยโต้ตอบพร้อมทั้งพิมพ์แตกต่างจากพนักงานออฟฟิศทั่วไปอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ พบว่ามีความเมื่อยล้าของตาร้อยละ 94.40 และ 43.90 ตามลำดับ

Laubli และคณะ (1981 : 33) ศึกษาเรื่อง ปัญหาทางสายตาและ โครงสร้างของร่างกายในการทำงานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ในกลุ่มพนักงานธนาคาร 4 กลุ่ม คือพนักงานป้อนข้อมูล พนักงานที่พูดโต้ตอบกับเครื่องคอมพิวเตอร์ พนักงานทั่วไป และพนักงานพิมพ์ดีด เกี่ยวกับความเมื่อยล้าทางสายตา พบว่าความเมื่อยล้าทางสายตาพบมากในพนักงานที่ปฏิบัติงานกับเครื่องคอมพิวเตอร์ และผลความแตกต่างของปริมาณความเข้มของแสง ระหว่างจอคอมพิวเตอร์กับเอกสาร ถ้ายังมีมากจะยิ่งทำให้เกิดปัญหาทางสายตามากขึ้น และถ้าหนังสือที่จอภาพกระพริบหรือแกว่งมากยิ่งขึ้นอาการเมื่อยล้าต่างๆ เพิ่มมากขึ้น

Gobba และคณะ (1988 : 19) ศึกษาเรื่อง ความถี่ของสายตาในการปฏิบัติงานกับเครื่องคอมพิวเตอร์ ของพนักงานเพศหญิงที่ทำงานเกี่ยวกับการป้อนข้อมูล และสืบค้นข้อมูลงาน ทำให้เกิดสายตาสั้น ซึ่งสัมพันธ์กับอาการเมื่อยล้าของสายตาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

Luberto และคณะ (1989 : 24) ศึกษาเรื่อง อาการแสดงในกลุ่มปฏิบัติงานคอมพิวเตอร์ กลุ่มพนักงานผู้ปฏิบัติงานกับเครื่องคอมพิวเตอร์ในเพศหญิง ที่ทำหน้าที่ป้อนข้อมูลและค้นข้อมูล พบว่าร้อยละ 62.50 ของพนักงานมีอาการเมื่อยล้าของสายตา และพนักงานที่มีสายตาผิดปกติมีอาการสายตาเมื่อยล้ามากกว่าพนักงานที่มีสายตาปกติ นอกจากนี้พบว่าร้อยละ 20.00 ของพนักงานมีสายตาสั้นชั่วคราว และพบว่าพนักงานที่ไม่มีอาการเมื่อยล้าสายตา จะไม่เกิดสายตาสั้น

Krueper (1989 : 23) ศึกษาเรื่อง การทำงานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พบว่าความถี่ในการเกิดปัญหาด้านสุขภาพมีมากขึ้นเป็นสัดส่วน โดยตรงกับการเพิ่มขึ้นของจำนวนชั่วโมงการทำงานกับเครื่องคอมพิวเตอร์

จากการประชุมขององค์การสหภาพแรงงานนานาชาติ (International Labor Organization. 1989 : 22) กล่าวถึงปัญหาต่อสายตาของผู้ปฏิบัติงานกับเครื่องคอมพิวเตอร์ ได้ถูกค้นพบครั้งแรกในประเทศสวีเดน เมื่อต้นปี ค.ศ. 1970 ผลการศึกษา แสดงให้เห็นถึงอัตราการเพิ่มขึ้นของปัญหาทางสายตาในผู้ปฏิบัติงานกับเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นผลมาจากแสงจ้าบนจอภาพและแสงสว่างไม่เพียงพอ ได้มีการศึกษาเพิ่มเติมพบว่าร้อยละ 76.00 ของพนักงานที่ปฏิบัติงานกับเครื่องคอมพิวเตอร์

มีปัญหาเกี่ยวกับสายตาและหลัง จากนั้นในประเทศยุโรปประมาณกลางปี ค.ศ. 1990 ในประเทศออสเตรเลียและเยอรมัน ก็ได้มีการศึกษาเกี่ยวกับเรื่องนี้พบว่าผู้ปฏิบัติงานกับเครื่องคอมพิวเตอร์ร้อยละ 68-85 มีปัญหาเกี่ยวกับสายตาและผู้ที่มีปัญหามากที่สุดคือ พนักงานที่ปฏิบัติเกี่ยวกับระบบที่มีการโต้ตอบกันระหว่างผู้ปฏิบัติงานกับเครื่องคอมพิวเตอร์มีจำนวนถึงร้อยละ 72.00 รองลงมา คือ พนักงานที่ปฏิบัติหน้าที่บันทึกข้อมูลที่มีจำนวนร้อยละ 65.00

Kamienska Zyta (1993 : 26) ศึกษาการประเมินผลทางกายวิภาคศาสตร์ในการปฏิบัติงานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ใน โปแลนด์ พบว่าความไม่สบาย สายตาเมื่อยล้า ความเมื่อยล้าของกล้ามเนื้อและกระดูก ความเครียด และการเปลี่ยนแปลงทางพยาธิสภาพของหน้าและผิวหนัง ในพนักงานที่ปฏิบัติงานกับคอมพิวเตอร์ชาว โปแลนด์ เพศชายและเพศหญิง 100 คน อายุ 20-26 ปี ผลการศึกษาพบว่าสิ่งที่ทำให้เกิดความไม่สบายมากที่สุดคือ อาการเมื่อยล้าของตา ความเครียด ปวดเมื่อยตามกล้ามเนื้อ ตามลำดับ ซึ่งอาการเหล่านี้เกิดกับเพศหญิงมากกว่าเพศชาย

Brenner and Scherer (1997 : 872-882) ศึกษาผลกระทบจากการติดอินเทอร์เน็ตในนักศึกษา University of Texas พบว่าการติดอินเทอร์เน็ตนั้น ส่งผลให้เกิดปัญหาต่อประสิทธิผลทางการเรียน และความสัมพันธ์ทางสังคมของพวกเขา

Kraut และคณะ (1998 : 1017-1031) ศึกษาเรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตที่มากกว่าปกติ : เทคโนโลยีที่ลดทอนการมีส่วนร่วมทางสังคมและสุขภาพทางจิตใจ พบว่าคนที่เสพติดนั้นจะเพิ่มเวลาที่ใช้ออนไลน์ และจะลดความสัมพันธ์การสื่อสารกับครอบครัว หรือแม้แต่สังคมรอบตัว

Young and Rodger (1998 : Online) ศึกษาเรื่อง การติดอินเทอร์เน็ต ลักษณะเฉพาะทางบุคลิกภาพที่มีความเกี่ยวข้องกับการภาวะการติดอินเทอร์เน็ต โดยทำการศึกษาหาสาเหตุที่มีความเกี่ยวข้องกับลักษณะเฉพาะทางบุคลิกภาพของกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ต โดยใช้แบบทดสอบ 16PF (Sixteen Personality Factor Inventory) จากกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้จำนวน 259 คน ของกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ต พบว่าผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมีความมั่นใจในตัวเองสูง (self-reliance) รวมถึงมีความไวต่อความรู้สึกและอารมณ์ (emotional sensitively) และมีปฏิกิริยาตอบสนองสูง (reactivity) แต่มีการเปิดเผยตัวเองอยู่ในระดับต่ำ (low self-disclosure) และมีลักษณะไม่เป็นผู้ที่ยอมตาม (non-conformist characteristic)

Young (1998 : Online) ศึกษาเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างภาวะซึมเศร้าและการติดอินเทอร์เน็ต ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมากจำนวน 496 คน พบว่าผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจำนวน 396 คน ซึ่งเป็นเพศชาย 157 คน และเพศหญิง 239 คน มีลักษณะอาการติดอินเทอร์เน็ต ในขณะที่ผู้ตอบแบบสอบถามอีก 100 คน ที่เป็นเพศชาย 46 คน และเพศหญิง 54 คน เป็นผู้ที่ไม่ได้มีอาการติดอินเทอร์เน็ตแต่อย่างใด ดังนั้นผู้ที่ติดอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่จะเป็นเพศหญิง วัยกลางคน และเป็นผู้ที่ไม่ทำงานทำ

Petrie and Gunn (1998 : Online) ศึกษาเรื่อง การติดอินเทอร์เน็ต : อิทธิพลอันเนื่องมาจากเพศ อายุ ความซึมเศร้า และบุคลิกภาพแบบเก็บตัว ทำการสุ่มตัวอย่างจากผู้ใช้อินเทอร์เน็ต จำนวน 445 คน ผู้ที่ถูกจัดว่าเป็นผู้ที่มีอาการติดอินเทอร์เน็ตมีความใกล้เคียงกันระหว่างเพศชายและเพศหญิง และมีค่าเฉลี่ยของอายุใกล้เคียง 30 ปี สามารถปฏิเสธความจริงที่ว่า ผู้ที่ติดอินเทอร์เน็ตมักจะอยู่ในกลุ่มของวัยรุ่นชาย ซึ่งลักษณะที่พบจากการศึกษาวิจัยนี้ พบว่าจะเป็นการกลุ่มที่มีอายุมากกว่า และผู้ใช้ที่เป็นเพศหญิงจะเป็นกลุ่มที่ให้ความร่วมมือในการวิจัยครั้งนี้ และพบว่าจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นผู้หญิงเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว และพบว่าการใช้อินเทอร์เน็ตในระดับสูงมีความสัมพันธ์เชิงทศนคติเชิงบวกต่ออินเทอร์เน็ต ความซึมเศร้า และบุคลิกภาพแบบเก็บตัวอย่างมีนัยสำคัญ และสนับสนุนความคิดที่ว่าผู้ที่ติดอินเทอร์เน็ตจะมีบุคลิกภาพแบบเก็บตัวอย่างมีนัยสำคัญ และผู้ที่ติดอินเทอร์เน็ตน่าจะมีความเป็นไปได้ที่จะมีอาการซึมเศร้า

Greenfield (1999 : Online) ได้ร่วมกับสำนักข่าว ABC News ศึกษาเรื่อง ธรรมชาติของการติดอินเทอร์เน็ต : ปัจจัยทางจิตวิทยาในการดึงดูดการใช้อินเทอร์เน็ต โดยทำการสำรวจความรู้สึกและสภาพจิตใจของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นจำนวนมากถึง 17,521 คน ผ่านทางเว็บไซต์ [www.abcnews.com](http://www.abcnews.com) นับเป็นการศึกษากลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตครั้งใหญ่ที่สุด ผลการศึกษาครั้งนี้สนับสนุนแนวความคิดที่กำลังเป็นที่ยอมรับมากขึ้นว่า ความอยากใช้อินเทอร์เน็ตยังไม่สามารถควบคุมตนเองได้ หรือที่เรียกว่า โรคติดอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นปัญหาทางจิตอย่างหนึ่ง และเป็นปัญหาที่มีอยู่จริง แบบสอบถามที่ใช้ในการสำรวจครั้งนี้ ปรับปรุงมาจากแบบสอบถามที่ใช้กับผู้ติดการพนัน ถ้าผู้ถูกสำรวจตอบ “ใช่” มากกว่า 5 ข้อ จากเกณฑ์ 10 ข้อ ก็จะถูกประเมินว่ามีอาการติดอินเทอร์เน็ต ปรากฏว่ามีผู้ที่อยู่ในเกณฑ์นี้ 990 ราย จากผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด หรือประมาณร้อยละ 5.70 ผลจากการสำรวจครั้งนี้ยังพบว่าร้อยละ 25.00 ของกลุ่มตัวอย่างยอมรับว่าใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อบรรเทาความรู้สึกตกต่ำ สิ้นหวัง สำนึกผิด และความกลัว ร้อยละ 14.28 ยอมรับว่ามีความรู้สึกหมกมุ่นถึงอินเทอร์เน็ตระหว่างที่ไม่ได้เล่นและไม่สามารถควบคุมเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตได้ ร้อยละ 7.14 มีความรู้สึกกระวนกระวายและหงุดหงิดเมื่อพยายามที่จะลดการเล่น และร้อยละ 4 ตอบว่าตนสูญเสียงานและโอกาสในหน้าที่การงาน

Chien Chou and Ming Chun Hsiao (2000 : 80) ศึกษาเรื่อง การติดอินเทอร์เน็ต การให้ความสนใจ และประสบการณ์ที่ทำให้พอใจ ได้ศึกษากรณีนักศึกษาในวิทยาลัยของไต้หวัน การศึกษานี้เป็นการสำรวจการติดอินเทอร์เน็ตของนักศึกษาในวิทยาลัยไต้หวัน ซึ่งครอบคลุมไปถึงการอธิบายในเรื่องของอินเทอร์เน็ตถึงรูปแบบของการติดอินเทอร์เน็ต และความสัมพันธ์ของเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อนี้ การศึกษานี้ใช้ทฤษฎีการใช้และความพึงพอใจและทฤษฎีการเล่น (Play Theory) ในการสื่อสารมวลชน พบว่า 910 ของจำนวนแบบสำรวจที่ใช้ได้จากการเก็บข้อมูลจาก 12 มหาวิทยาลัย และวิทยาลัยโดยรอบของไต้หวัน ผลลัพธ์ที่ได้แสดงให้เห็นถึงการติดอินเทอร์เน็ตที่ยังคงมีให้เห็นอยู่ในนักศึกษาบางคนของไต้หวัน โดยเฉพาะนักศึกษา 54 คนที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สามารถระบุได้ว่าเป็นผู้ที่ติดอินเทอร์เน็ตใช้เวลาจำนวนเกือบ 3 เท่าของชั่วโมงในการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยเปรียบเทียบกับผู้ที่ไม่ได้ติดอินเทอร์เน็ต โดยมีนัยสำคัญต่อ BBSs (Bulletin Board System) WWW, E-Mail และใช้เล่นเกมเวลามากกว่าผู้ที่ไม่ได้ติดอินเทอร์เน็ต กลุ่มผู้ที่ติดอินเทอร์เน็ต พบว่าจะใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง ความสนใจ ความรวดเร็วในการตอบสนอง และความพึงพอใจ กลุ่มผู้ที่ติดอินเทอร์เน็ตจะได้รับผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ตต่อการศึกษา และกิจกรรมประจำวันอย่างมีนัยสำคัญในเชิงลบมากกว่ากลุ่มที่ไม่ติดอินเทอร์เน็ต

### 2.6.2 งานวิจัยในประเทศ

เมตตา รื่นนุสาน (2538 : 49) ศึกษาเรื่อง ระยะทางในการปฏิบัติงานกับเครื่องคอมพิวเตอร์มีผลทำให้เกิดภาวะทางสายตา พบว่าระยะเวลาในการปฏิบัติงานที่เพิ่มขึ้น มีผลทำให้เกิดภาวะสายตาสั้นชั่วคราว และสายตาเมื่อยล้าเพิ่มขึ้น

สมพร โรจน์ดำรงการ (2539 : 52-53) ศึกษาเรื่อง ความล้าทางสายตาของงานพิมพ์บนจอคอมพิวเตอร์และงานตรวจสอบ พบว่าการพิมพ์งานผ่านจอภาพคอมพิวเตอร์เป็นเวลาติดต่อกัน 1 ชั่วโมง 2 ชั่วโมง หรือ 3 ชั่วโมง จะทำให้เกิดความล้าทางสายตา และพบว่าการพิมพ์งานผ่านจอภาพคอมพิวเตอร์ตั้งแต่ 1 ชั่วโมงเป็นต้นไป จะมีอาการแสบตา ปวดกระบอกตา มีน้ำตาไหล กระพริบตาบ่อยครั้ง เวลามองใกล้เกิดการพร่ามัว มีการปวดคอ ปวดไหล่ ปวดหลัง และปวดมือ

ทวีศักดิ์ กอนันต์กุล (2543 : 13-19) ศึกษาเรื่อง คนไทยใช้เวลาเล่นอินเทอร์เน็ตเกินพอดี พบว่านักเรียนใช้เวลาส่วนใหญ่ในการเล่นอินเทอร์เน็ตจนลืมแง่มุมอื่นๆ ของชีวิตทางสังคม ทำให้เวลาที่จะทำกิจกรรมต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการบ้าน การใช้เวลาร่วมกับครอบครัวไม่เพียงพอ ส่งผลต่อการเรียน และพฤติกรรมเบี่ยงเบนตามมา

ธนิกานต์ มาฆะศิริรานนท์ (2545 : 81-100) ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการเสพติดอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย พบอัตราการติดอินเทอร์เน็ตร้อยละ 23.74 ซึ่งในนักเรียนนักศึกษาติดอินเทอร์เน็ตมากกว่ากลุ่มอาชีพอื่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนี้กลุ่มที่ติดอินเทอร์เน็ตและไม่ติดอินเทอร์เน็ตพบทั้งเพศชายและเพศหญิงไม่แตกต่างกัน กลุ่มที่ติดอินเทอร์เน็ตใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่ากลุ่มที่ไม่ติดอินเทอร์เน็ตอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งในส่วนของบริการสนทนา การเล่นเกม การแสดงความคิดเห็นในกลุ่มข่าวสาร การโอนถ่ายเพิ่มข้อมูล/ดาวน์โหลดข้อมูล ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ ตามลำดับ ส่วนกลุ่มที่ไม่ติดอินเทอร์เน็ตใช้บริการอินเทอร์เน็ตมากกว่ากลุ่มที่ติดอินเทอร์เน็ตในส่วนของบริการ การค้นหาข้อมูลบนเว็บไซต์ การอ่านข่าว ตามลำดับ นอกจากนี้พบว่ากลุ่มที่ติดอินเทอร์เน็ตมีลักษณะปัญหาทางจิตใจ ความสัมพันธ์ทางสังคม มีผลกระทบด้านการเรียน การเงิน และสุขภาพมากกว่ากลุ่มที่ไม่ติดอินเทอร์เน็ตอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ไชยรัตน์ บุตรพรหม (2545 : 99-101) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร พบอัตราการติดอินเทอร์เน็ตร้อยละ 26.33 การทดสอบค่าไคสแควร์ พบว่าระดับการศึกษา และสถานภาพสมรสของบิดามารดา มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติกับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต การวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์เพียร์สันพบว่า บุคลิกภาพด้านอารมณ์ และความสัมพันธ์ในครอบครัว มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติกับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต สำหรับปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือ บุคลิกภาพด้านอารมณ์ ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตน้อยที่สุดคือ รายได้ต่อเดือน และตัวแปรที่สามารถทำนายพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตได้ชัดเจนมากที่สุด ได้แก่ บุคลิกภาพด้านอารมณ์ ระดับการศึกษา และเพศ

ศิริชัย หงษ์สงวนศรี (2548 : 3) ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการเล่นเกมวิดีโอและเกมคอมพิวเตอร์พบว่าสถานการณ์ปัญหาการติดเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในกรุงเทพ 2 โรงเรียน และต่างจังหวัด 2 โรงเรียน จำนวน 5,567 คน คิดเป็นชายร้อยละ 45.03 และหญิงร้อยละ 54.97 พบว่ากลุ่มตัวอย่างร้อยละ 16.60 เข้าเกณฑ์วินิจฉัยว่ามีปัญหาการติดเกม โดยพบในเพศชายมากกว่าเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 31.50 และ 12.70 ตามลำดับ และแสดงความเห็นต่อปัญหานี้ว่า เกมเหมือนกับการพนัน เพราะเล่นแล้วมีความท้าทาย เล่นแล้วคิด และมีโอกาสต่อยอดเข้าสู่การพนันในรูปแบบอื่นๆ และการที่เด็กเล่นเกมวันละไม่ต่ำกว่า 4 ชั่วโมงจะทำให้เสียเวลาในการไปใช้ทำกิจกรรมอื่นๆ ที่เป็นประโยชน์

ภัทรมน บรรณประดิษฐ์ (2548 : ออนไลน์) จักษุแพทย์เฉพาะทางด้านกระจกตาและการผ่าตัดแก้ไขสายตา โรงพยาบาลจักษุรัตนิน กล่าวว่าปัจจุบันพบกลุ่มอาการทางสายตาเพิ่มมากขึ้น โดยผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจำนวนมากกรกว่าร้อยละ 50.00 มีอาการทางสายตา ได้แก่ ปวดตา ตามัว ตาแห้ง สายตาสั้น และปวดศีรษะ รวมทั้งมีอาการอื่นๆ เช่น ปวดเมื่อยคอและหลัง เป็นต้น ซึ่งอาการเหล่านี้มักเกิดขึ้นกับผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 2 ชั่วโมงต่อวัน และผู้ที่มีอายุ 40 ปีขึ้นไป

จากทฤษฎี และการศึกษาวิจัยของบุคคลต่างๆ ที่กล่าวมาข้างต้น เช่น Greenfield (1999 : Online) ; Young (1998 : Online) ; Brenner and Scherer (1997 : 872-882) ; Petrie and Gunn (1998 : Online); ธนิกันต์ มาชะติรานนท์ (2545 : 81-100); ไชยรัตน์ บุตรพรหม (2545 : 99-101); ศิริชัย หงษ์สงวนศรี (2548 : 3) พบว่ามีอัตราการใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่าปกติและพบว่าการติดอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ ใช้บริการอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง เช่น การสนทนา และการเล่นเกม นอกจากนี้พบว่ากลุ่มติดอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่จะมีปัญหาเกี่ยวกับสายตาและกล้ามเนื้อ ตลอดจนมีปัญหาร่วมกันกับบุคคลรอบข้าง และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาตัวแปรที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

ในการดำเนินการวิจัยเรื่อง ตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต 1 ผู้วิจัยเสนอรายละเอียดขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ตามหัวข้อต่อไปนี้

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

#### 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

##### 1. ประชากร

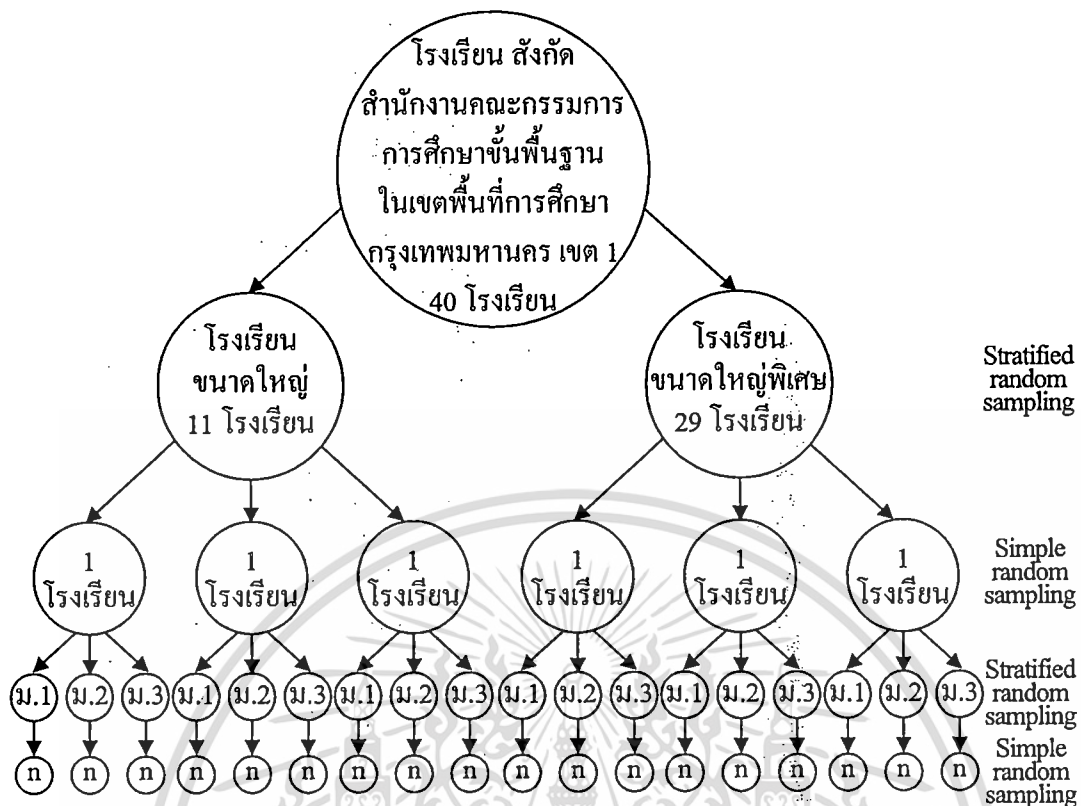
ประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษากทม.เขต 1 จำนวน 40 โรงเรียน (ไม่รวมโรงเรียนขนาดกลางจำนวน 1 โรงเรียน) มีนักเรียน 47,325 คน (สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. 2551 : Online)

##### 2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษากทม.เขต 1 จำนวน 6 โรงเรียน และนักเรียนจำนวน 380 คน โดยมีขั้นตอนการกำหนดกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

2.1 ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง นำข้อมูลประชากรที่ได้ (ข้อ 1) มากำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง โดยการเปิดตารางสำเร็จรูปจากสูตรของ Krejcie and Morgan (1970 : 608) ได้จำนวนนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 เป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 380 คน

2.2 การเลือกกลุ่มตัวอย่าง โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบสุ่มหลายขั้นตอน (Multistage random sampling) แต่ละขั้นตอนใช้วิธีการสุ่มแบบชั้นภูมิ (Stratified random sampling) และการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) ดังรูปที่ 3.1



รูปที่ 3.1 การเลือกกลุ่มตัวอย่าง แบบสุ่มหลายขั้นตอน

(1) สุ่มโรงเรียนตัวอย่างมาจำนวน 6 โรงเรียนด้วยวิธีการสุ่มแบบชั้นภูมิตามขนาดโรงเรียน คือ โรงเรียนขนาดใหญ่จำนวน 11 โรงเรียน และโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษจำนวน 29 โรงเรียน และจับสลากชั้นภูมิละ 3 โรงเรียน รายละเอียดดังตารางที่ 3.1

ตารางที่ 3.1 ประชากร และตัวอย่างในการวิจัย จำแนกตามขนาดของโรงเรียน

ขนาดโรงเรียน	ประชากร		ตัวอย่าง	
	จำนวนโรงเรียน	จำนวนนักเรียน	จำนวนโรงเรียน	จำนวนนักเรียน
ขนาดใหญ่	11	26,469	3	213
ขนาดใหญ่พิเศษ	29	20,856	3	167
รวม	40	47,325	6	380

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(2) สุ่มนักเรียนตัวอย่างมาจำนวน 380 คน ด้วยวิธีการสุ่มแบบชั้นภูมิตามระดับปี การศึกษา คือ มัธยมศึกษาปีที่ 1, 2, 3 และจับสลากนักเรียนแต่ละชั้นภูมิตามสัดส่วนประชากร รายละเอียดดังตารางที่ 3.2

ตารางที่ 3.2 โรงเรียน และนักเรียนตัวอย่าง จำแนกตามขนาดโรงเรียนและระดับชั้น

ขนาดโรงเรียน	โรงเรียน ตัวอย่าง	ระดับชั้น	จำนวนนักเรียน ทั้งหมด	จำนวนนักเรียน ตัวอย่าง	
ขนาดใหญ่		ม.1	583	26	
		สวนกุหลาบ	ม.2	616	28
		วิทยาลัย	ม.3	643	29
		รวม	1,842	83	
	สตรีวิทยา	ม.1	631	29	
		ม.2	589	27	
		ม.3	619	28	
		รวม	1,839	84	
	นนทบุรีวิทยา	ม.1	680	31	
		ม.2	567	26	
		ม.3	544	25	
		รวม	1,791	82	
ขนาดใหญ่พิเศษ	ศิลาจารพิพัฒน์	ม.1	353	16	
		ม.2	340	15	
		ม.3	329	15	
		รวม	1,022	46	
	เจ้าพระยา วิทยาคม	ม.1	333	15	
		ม.2	306	14	
		ม.3	304	14	
		รวม	943	43	
	มักกะสันพิทยา	ม.1	272	12	
		ม.2	284	13	
		ม.3	380	17	
		รวม	936	42	
รวม	ม.1	2,852	129		
	ม.2	2,702	123		
	ม.3	2,819	128		
	รวม	8,373	380		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

### 1. ลักษณะของเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และแบบสอบถามบุคลิกภาพของ Eysenck ดังนี้

1.1 แบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น แบ่งเป็น 4 ตอน คือ :

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป ประกอบด้วย เพศ ระดับการศึกษา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบสำรวจรายการ (Check list) และเติมคำ (Short answer)

ตอนที่ 2 แบบสอบถามพฤติกรรมกรดอินเทอร์เนต โดยประยุกต์ตามหลักการวินิจฉัยพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เนตของ Young 20 ข้อ (1996 : 79) ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 4 ระดับ คือ ประจํา บ่อยครั้ง บางครั้ง ไม่เคย

ตอนที่ 3 แบบสอบถามการสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เนต 7 ข้อ ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 4 ระดับ คือ มากที่สุด มาก น้อย น้อยที่สุด

ตอนที่ 4 แบบสอบถามสัมพันธ์ภาพของครอบครัว 10 ข้อ ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 4 ระดับ คือ ประจํา บ่อยครั้ง บางครั้ง ไม่เคย

1.2 แบบทดสอบบุคลิกภาพ โดยประยุกต์แบบทดสอบบุคลิกภาพ MPI (Maudsley Personality Inventory) ตามแนวคิดของ Eysenck 48 ข้อ (1987 : 78) ซึ่ง สมทรง สุวรรณเลิศ และคณะ (2530 : 45) ได้แปลและเรียบเรียงเป็นภาษาไทย โดยได้รับคำแนะนำจาก ศาสตราจารย์ นายแพทย์อรุณ ภาคสุวรรณ ผู้อำนวยการโรงพยาบาลสมเด็จพระยา ซึ่งแบบทดสอบบุคลิกภาพ MPI ประกอบด้วยข้อคำถามทั้งหมด 48 ข้อ ใช้ประเมินบุคลิกภาพที่แสดงออกในคุณลักษณะ 2 แบบ คือ ประเมินบุคลิกภาพด้านพฤติกรรม Extroversion-Introversion (มาตรา E ข้อ 1-24) และประเมินบุคลิกภาพด้านอารมณ์ Neuroticism-Stability (มาตรา N ข้อ 25-48) อย่างละ 24 ข้อ ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบเลือกตอบ 3 ระดับ คือ ใช่ ไม่แน่ใจ ไม่ใช่ โดยกำหนดการให้คะแนน ดังนี้

	ข้อ 1,2,3,4,5,6,9,10,13,14,17,19,21,24	ทุกข้อที่เหลือ
ใช่	0	2
ไม่แน่ใจ	1	1
ไม่ใช่	2	0

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบทดสอบบุคลิกภาพ MPI (Maudsley Personality Inventory) เป็นแบบวัดมาตรฐานที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย โดยพบว่ามาตรา E ได้ค่าความเชื่อมั่นระหว่าง 0.75-0.85 ส่วนมาตรา N มีค่าความเชื่อมั่นระหว่าง 0.85-0.90 และในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ปรับปรุงข้อคำถามบางข้อให้เหมาะสมกับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และนำไปทดลองใช้เพื่อหาคุณภาพเครื่องมือ

## 2. ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

การสร้างแบบสอบถามการใช้อินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยขอกล่าวถึงขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือตอนที่ 2-4 โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.1 ศึกษาแนวการสร้างเครื่องมือจากเอกสารต่างๆ เกี่ยวกับขั้นตอนการสร้าง และวิธีการสร้างแบบสอบถาม ตลอดจนแนวทางในการกำหนดข้อคำถามให้ครอบคลุมเนื้อหาสาระตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้อินเทอร์เน็ต

2.3 วางแผนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และสร้างเป็นแบบสอบถามการวิจัย โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

(1) แบบสอบถามพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์เน็ต(ตอนที่ 2)

เกณฑ์การให้คะแนน

ประจำ	3
บ่อยครั้ง	2
บางครั้ง	1
ไม่เคย	0

(2) แบบสอบถามการสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต(ตอนที่ 3)

เกณฑ์การให้คะแนน

	ข้อความที่พึงประสงค์	ข้อความที่พึงไม่ประสงค์
มากที่สุด	4	1
มาก	3	2
น้อย	2	3
น้อยที่สุด	1	4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## (3) และแบบสอบถามสัมพันธภาพครอบครัว(ตอนที่ 4)

	เกณฑ์การให้คะแนน	
	ข้อความที่พึงประสงค์	ข้อความที่พึงไม่ประสงค์
ประจำ	3	0
บ่อยครั้ง	2	1
บางครั้ง	1	2
ไม่เคย	0	3

## 3. การหาคุณภาพเครื่องมือ

3.1 การวิเคราะห์ความตรงตามเนื้อหา (Content validity) นำแบบสอบถาม (ตอนที่ 2-4) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ตรวจสอบปรับแก้ความถูกต้องของเนื้อหา และความครอบคลุมของเนื้อหาให้มีความสอดคล้องกับการวิจัย และให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน พิจารณาตรวจสอบความตรงตามเนื้อหาเป็นรายข้อ ดังรายชื่อต่อไปนี้

- 1.ดร.ปริยาภรณ์ ตั้งคุณานันต์ ตำแหน่ง อาจารย์ประจำสาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- 2.อาจารย์นیرยา กิตติโสภณ ตำแหน่ง อาจารย์ประจำสาระวิชาสุศึกษาและพลศึกษา โรงเรียนสตรีวิทยา
- 3.นางจิระพันธ์ สุทธิปริญญาพันธ์ ตำแหน่ง นักวิชาการสาธารณสุข ชำนาญการ กลุ่มภาควิชาการสุขภาพจิต และจิตเวช ศูนย์สุขภาพจิตที่ 1 กรมสุขภาพจิตสาธารณสุข

เกณฑ์ในการให้คะแนน ดังนี้

คะแนน -1 หมายถึง ข้อความที่แน่ใจว่าไม่สอดคล้องกับองค์ประกอบด้านที่วัด

คะแนน 0 หมายถึง ข้อความที่ไม่แน่ใจว่าคล้องกับองค์ประกอบด้านที่วัด

คะแนน 1 หมายถึง ข้อความที่แน่ใจว่าสอดคล้องกับองค์ประกอบด้านที่วัด

นำผลการพิจารณาและความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิไปหาค่าดัชนีความสอดคล้อง เนื้อหาของข้อคำถาม โดยใช้สูตร IOC และเลือกข้อคำถามที่มีดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ดังสูตร

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

เมื่อ IOC หมายถึง ดัชนีความสอดคล้อง

R หมายถึง คะแนนรายข้อตามดุลยพินิจของผู้ทรงคุณวุฒิ

$\Sigma$  หมายถึง ผลรวม

N หมายถึง จำนวนผู้ทรงคุณวุฒิ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 การทดลองใช้เครื่องมือ (Try out) นำแบบสอบถามทั้งหมด ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ทั้งที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และที่ปรับปรุงของแบบสอบถามบุคลิกภาพ MPI ไปทดลองใช้กับนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนยานนาวาศิวทยาคม ซึ่งมีลักษณะเช่นเดียวกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 คน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร แล้วนำมาตรวจให้คะแนน และวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

3.2.1 การวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination power) คัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ของแบบสอบถามพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต สัมพันธภาพของครอบครัว และแบบสอบถามบุคลิกภาพ วิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนทั้งฉบับ (Corrected item to total Correlation) (สุณี รักษาเกียรติศักดิ์. 2538 : 117-118) ดังสูตร

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{[n\sum x^2 - (\sum x)^2][n\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

เมื่อ  $r_{xy}$  หมายถึง ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร x กับตัวแปร y

n หมายถึง จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

$\sum x$  หมายถึง ผลรวมของคะแนนรายข้อ (Item) ของกลุ่มตัวอย่าง

$\sum xy$  หมายถึง ผลรวมของผลคูณของคะแนน x และคะแนน y

$\sum x^2$  หมายถึง ผลรวมของกำลังสองคะแนน x

$\sum y^2$  หมายถึง ผลรวมของกำลังสองคะแนน y

3.2.2 การวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) นำแบบสอบถาม พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต สัมพันธภาพของครอบครัว และแบบสอบถามบุคลิกภาพ มาวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์อัลฟา (Alpha coefficient) ของ Cronbach (รวีวรรณ ชินะตระกูล. 2542 : 169-171) ดังสูตร

$$r_\alpha = \frac{k}{k-1} \left( 1 - \frac{1 - \sum S_i^2}{S^2} \right)$$

เมื่อ  $r_\alpha$  หมายถึง ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม

k หมายถึง จำนวนข้อของแบบสอบถาม

$S_i^2$  หมายถึง ความแปรปรวนของแต่ละข้อ

$S^2$  หมายถึง ความแปรปรวนของแบบสอบถามทั้งฉบับ

ผลการวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือดังตารางที่ 3.3

ตารางที่ 3.3 ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามการวิจัย

แบบสอบถาม	ค่าอำนาจจำแนก			ค่าความ เชื่อมั่น	ระดับ
	0.20–0.50	0.51–0.80	> 0.80		
	พอใช้	ดี	ดีมาก		
พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต	12	8	0	0.85	สูงมาก
การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต	6	1	0	0.60	ค่อนข้างสูง
สัมพันธภาพของครอบครัว	9	1	0	0.51	ปานกลาง
บุคลิกภาพด้านพฤติกรรม	24	0	0	0.89	สูงมาก
บุคลิกภาพด้านอารมณ์	15	9	0	0.86	สูงมาก

### 3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ระหว่างเดือนพฤษภาคม ถึงเดือนกันยายน พ.ศ. 2552 ดังนี้

1. ขออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูลจากคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ถึงผู้อำนวยการ โรงเรียนตัวอย่าง 6 โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 เพื่อขออนุมัติและขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล
2. ประสานงานกับอาจารย์ที่เกี่ยวข้องของโรงเรียนตัวอย่าง 6 โรงเรียน ในการนัดหมายวัน และเวลาสำหรับเก็บรวบรวมข้อมูลของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างแต่ละห้อง
3. ผู้วิจัยนำแบบสอบถามไปเก็บรวบรวมข้อมูลกลุ่มตัวอย่างนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในแต่ละโรงเรียนด้วยตนเอง ระหว่าง เดือนสิงหาคม ถึง เดือนกันยายน พ.ศ. 2552 โดยการแนะนำของครูประจำชั้นของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างแต่ละห้อง ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อขอความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม ใช้เวลาในการตอบแบบสอบถาม 1 ชั่วโมง และเก็บแบบสอบถามคืนครบทั้งหมด พร้อมมอบของที่ระลึกให้กลุ่มตัวอย่างทุกคน
4. ตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถามแต่ละฉบับ และให้คะแนนข้อคำถามของแบบสอบถามแต่ละชุดตามเกณฑ์ที่กำหนด เพื่อนำมาจัดกระทำ (Manipulate) และวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

### 3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปในการประมวลข้อมูล และการทดสอบสมมติฐานครั้งนี้ยอมรับความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยมีขั้นตอนการดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. นำข้อมูลของแบบสอบถามตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปวิเคราะห์หาความถี่ และค่าร้อยละ
2. นำข้อมูลของแบบสอบถามตอนที่ 2-4 และแบบสอบถามบุคลิกภาพ วิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S) โดยมีเกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ยในภาพรวม ดังตารางที่ 3.4

ตารางที่ 3.4 ตัวแปรในการวิจัย

ตัวแปร	ชื่อตัวแปร	ระดับการวัด	คะแนน	ความหมาย
Y	พฤติกรรมการใช้ อินเทอร์เน็ต	Interval	< 1.00	ติดอินเทอร์เน็ตในระดับน้อย
			1.00-2.00	ติดอินเทอร์เน็ตในระดับปานกลาง
			> 2.00	ติดอินเทอร์เน็ตในระดับมาก
X <sub>1</sub>	เพศ	Nominal	-	ชาย หญิง
X <sub>2</sub>	ระดับการศึกษา	Ordinal	-	ม.1, ม.2, ม.3
X <sub>3</sub>	ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน	Interval	< 2.00	ปรับปรุง
			2.00-2.49	ผ่านเกณฑ์
			2.50-2.99	พอใช้
			3.00-3.49	ดี
			≥ 3.50	ดีมาก
X <sub>4</sub>	การสนับสนุนใน การใช้อินเทอร์เน็ต	Interval	> 3.00	อยู่ในระดับดี
			2.00-3.00	อยู่ในระดับปานกลาง
			< 2.00	อยู่ในระดับไม่ดี
X <sub>5</sub>	สัมพันธภาพ ของครอบครัว	Interval	> 2.00	อยู่ในระดับดี
			1.00-2.00	อยู่ในระดับปานกลาง
			< 1.00	อยู่ในระดับไม่ดี
X <sub>6</sub>	บุคลิกภาพ ด้านพฤติกรรม (Behavior)	Interval	< 18.62	บุคลิกภาพแบบแสดงตัว
			18.62-33.10	บุคลิกภาพแบบกลางๆ
			> 33.10	บุคลิกภาพแบบเก็บตัว
X <sub>7</sub>	บุคลิกภาพ ด้านอารมณ์ (Neurosis)	Interval	< 13.32	บุคลิกภาพแบบมั่นคง
			13.32-33.32	บุคลิกภาพแบบกลางๆ
			> 33.32	บุคลิกภาพแบบอ่อนไหว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. วิเคราะห์ชุดของตัวแปรที่ส่งผลร่วมกันต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้การวิเคราะห์ถดถอยพหุแบบขั้นตอน (Stepwise Multiple Regression Analysis) เพื่อค้นหาตัวแปรที่ส่งผลร่วมกันต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 และสร้างสมการพยากรณ์พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาวิจัยเรื่อง ตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลของนักเรียน โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปวิเคราะห์ และนำเสนอผลการวิเคราะห์เป็น 3 ตอน ดังนี้

4.1 ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน

4.2 พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต และตัวแปรที่เกี่ยวข้อง

4.3 ชุดตัวแปรที่ส่งผลร่วมกันต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียน

#### 4.1 ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน โดยการแจกแจงความถี่ คำนวณค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังตาราง 4.1-4.7

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลส่วนตัวของนักเรียน

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	168	44.21
หญิง	212	55.79
ระดับการศึกษา		
มัธยมศึกษาปีที่ 1	123	32.37
มัธยมศึกษาปีที่ 2	140	36.84
มัธยมศึกษาปีที่ 3	117	30.79
คะแนนเฉลี่ย		
ระดับควรปรับปรุง ( < 2.00 )	47	12.37
ระดับผ่านเกณฑ์ ( 2.00 – 2.49 )	36	9.47
ระดับพอใช้ ( 2.50 – 2.99 )	96	25.26
ระดับดี ( 3.00 – 3.49 )	92	24.21
ระดับดีมาก ( $\geq 3.50$ )	109	28.69
$\bar{X} = 3.21 \pm 0.72$ ระดับดี	Min. = 1.40	Max. = 4.00

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตารางที่ 4.1 ข้อมูลส่วนตัวของนักเรียนเพศหญิงร้อยละ 55.79 และเพศชายร้อยละ 44.21 กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น คือ มัธยมศึกษาปีที่ 1, 2 และ 3 ร้อยละ 32.37 , 36.84 และ 30.79 ตามลำดับ

ผลการเรียนของนักเรียน พบว่ามีคะแนนเฉลี่ย 3.21 อยู่ในเกณฑ์ดี เมื่อพิจารณาจัดระดับตามเกณฑ์การประเมิน พบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมากร้อยละ 28.69 รองลงมาคือระดับพอใช้ และระดับดี ร้อยละ 25.26 และ 24.21 ตามลำดับ คะแนนเฉลี่ยที่พบต่ำที่สุด 1.40 พบ 1 คน และคะแนนเฉลี่ย 1.50 พบ 2 คน

ตารางที่ 4.2 อายุของนักเรียนเมื่อเริ่มใช้อินเทอร์เน็ตครั้งแรก

ช่วงอายุที่เริ่มใช้อินเทอร์เน็ตครั้งแรก	จำนวน	ร้อยละ
ก่อนวัยเรียน (< 6 ปี)	30	7.89
ประถมศึกษาตอนต้น (7 – 9 ปี)	173	45.53
ประถมศึกษาตอนปลาย (10 – 12 ปี)	151	39.74
มัธยมศึกษาตอนต้น (13 – 15 ปี)	26	6.84
$\bar{X} = 9.18 \pm 2.09$ ปี      Min. = 5 ปี      Max. = 15 ปี		

จากตารางที่ 4.2 อายุที่เริ่มการใช้อินเทอร์เน็ตครั้งแรก พบว่านักเรียนเริ่มใช้อินเทอร์เน็ตครั้งแรกเฉลี่ยอายุ 9.18 ปีอายุน้อยที่สุด คือ 5 ปี พบ 10 คน อายุมากที่สุด คือ 15 ปี พบ 3 คน เมื่อพิจารณาตามเกณฑ์ชั้นเรียน พบว่านักเรียนเกือบครึ่งเริ่มใช้อินเทอร์เน็ตครั้งแรกเมื่อเรียนอยู่ชั้นประถมศึกษาตอนต้น คิดเป็นร้อยละ 45.53 รองลงมาคือ เมื่อเรียนอยู่ชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ร้อยละ 39.74

ตารางที่ 4.3 สถานที่ที่นักเรียนใช้บริการอินเทอร์เน็ตมากที่สุด

สถานที่ใช้บริการอินเทอร์เน็ตมากที่สุด	จำนวน	ร้อยละ
บ้านตนเอง	261	68.68
ร้านอินเทอร์เน็ต	84	22.11
โรงเรียน	27	7.10
บ้านเพื่อน	8	2.11

จากตารางที่ 4.3 นักเรียนส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดที่บ้านตนเอง คิดเป็นร้อยละ 68.68 ใช้อินเทอร์เน็ตที่โรงเรียนเพียงร้อยละ 7.10 และพบว่านักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตที่ร้านอินเทอร์เน็ตสูงถึงร้อยละ 22.11

ตารางที่ 4.4 บริการที่นักเรียนใช้บนอินเทอร์เน็ตมากที่สุด 3 อันดับแรก

บริการที่ใช้	อันดับ 1	อันดับ 2	อันดับ 3
	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)
ความบันเทิง	84(22.11)	135(35.53)	74(19.47)
การสืบค้นข้อมูล	127(33.42)	66(17.37)	60(15.79)
เกมออนไลน์	109(28.68)	59(15.53)	71(18.68)
การสนทนาออนไลน์	35(9.21)	48(12.63)	47(12.37)
จดหมายอิเล็กทรอนิกส์	20(5.26)	33(8.68)	70(18.42)
การโอนถ่ายแฟ้มข้อมูล	5(1.32)	9(2.37)	15(3.95)
Hi Fi	9(2.37)	8(2.11)	9(2.37)
กระดานข่าว	3(0.79)	15(3.95)	14(3.68)
ทดลองโปรแกรมใหม่	2(0.53)	7(1.84)	12(3.16)
การซื้อขายสินค้า-บริการ	1(0.26)	0	6(1.58)

จากตารางที่ 4.4 บริการที่นักเรียนใช้มากที่สุด คือ ความบันเทิง การสืบค้นข้อมูล และเกมออนไลน์ เมื่อพิจารณาตามอันดับพบว่า บริการที่นักเรียนใช้มากที่สุดเป็นอันดับแรก คือ การสืบค้นข้อมูล เกมออนไลน์ และความบันเทิงใกล้เคียงกัน คิดเป็น ร้อยละ 33.42, 28.68 และ 22.11 ตามลำดับ บริการที่นักเรียนใช้มากเป็นอันดับ 2 คือ ความบันเทิง คิดเป็นร้อยละ 35.53 รองลงมา คือ การสืบค้นข้อมูล และเกมออนไลน์ร้อยละ 17.37 และ 15.53 ตามลำดับ บริการที่นักเรียนใช้มากเป็นอันดับ 3 คือ ความบันเทิง เกมออนไลน์ และการสืบค้นข้อมูล ใกล้เคียงกัน คิดเป็นร้อยละ 19.47 , 18.68 และ 15.79 ตามลำดับ

นอกจากนี้พบว่า การสนทนาออนไลน์ และจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ เป็นบริการที่นักเรียนใช้บริการมากเป็นลำดับรองลงมา และส่วนหนึ่งของนักเรียนมีการทดลองโปรแกรมใหม่ และซื้อขายสินค้า-บริการทางอินเทอร์เน็ต

ตารางที่ 4.5 เวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียน ในวันจันทร์ ถึงวันศุกร์

เวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต	จำนวน	ร้อยละ
ช่วงเวลา		
เช้า	13	3.42
บ่าย	31	8.16
เย็น	192	50.53
ค่ำ	149	39.21
เฉลี่ยเวลาในการใช้/ ครั้ง		
ไม่ได้ใช้	30	7.89
≤ 3 ชั่วโมง / ครั้ง	313	82.37
≤ 1 ชั่วโมง/ครั้ง	149	39.21
> 1-2 ชั่วโมง/ครั้ง	116	30.53
> 2-3 ชั่วโมง/ครั้ง	48	12.63
> 3 ชั่วโมง / ครั้ง	37	9.74
> 3-5 ชั่วโมง/ครั้ง	32	8.42
> 5 ชั่วโมง/ครั้ง	5	1.32
$\bar{X} = 1$ ชั่วโมง 53 นาที $\pm 1$ ชั่วโมง 10 นาที/ครั้ง    Min. = 15 นาที/ครั้ง    Max. = 8 ชั่วโมง/ครั้ง		

จากตารางที่ 4.5 ในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ พบว่านักเรียนร้อยละ 7.89 ไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ต นักเรียนที่ใช้อินเทอร์เน็ตครั้งหนึ่งใช้ในช่วงเย็นหลังเลิกเรียน คิดเป็นร้อยละ 50.53 รองลงมาคือ ร้อยละ 39.21 ใช้ในช่วงค่ำ

เวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่านักเรียนใช้เวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ย 1 ชั่วโมง 53 นาที/ครั้ง ต่ำสุดคือ 15 นาที/ครั้ง สูงสุดคือ 8 ชั่วโมง/ครั้ง เมื่อพิจารณาตามมาตรการ การควบคุมเกมออนไลน์ ไม่ให้เกิน 3 ชั่วโมง/ครั้ง พบว่ากลุ่มตัวอย่างร้อยละ 9.74 ใช้เวลามากกว่า 3 ชั่วโมง/ครั้ง

ตารางที่ 4.6 เวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนในวันเสาร์ ถึงวันอาทิตย์

เวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต	จำนวน	ร้อยละ
ช่วงเวลา		
เช้า	102	26.84
บ่าย	175	46.05
เย็น	183	48.16
ค่ำ	144	37.89
เฉลี่ยเวลาในการใช้		
ไม่ได้ใช้	9	2.37
≤ 3 ชั่วโมง / ครั้ง	272	71.58
≤ 1 ชั่วโมง/ครั้ง	90	23.68
> 1-2 ชั่วโมง/ครั้ง	135	35.53
> 2-3 ชั่วโมง/ครั้ง	47	12.37
> 3 ชั่วโมง / ครั้ง	99	26.05
> 3-5 ชั่วโมง/ครั้ง	63	16.58
> 5-10 ชั่วโมง/ครั้ง	32	8.42
> 10 ชั่วโมง/ครั้ง	4	1.05
$\bar{X}$ = 2 ชั่วโมง 47 นาที ± 2 ชั่วโมง 4 นาที/ครั้ง    Min. = 15 นาที/ครั้ง    Max. = 12 ชั่วโมง/ครั้ง		

จากตารางที่ 4.6 ในวันเสาร์ถึงอาทิตย์ พบว่านักเรียนร้อยละ 2.37 ไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ต นักเรียนที่ใช้อินเทอร์เน็ตเกือบครึ่งใช้ในช่วงเย็นและช่วงบ่าย คิดเป็นร้อยละ 48.16 และ 46.05 ตามลำดับ รองลงมาคือ ร้อยละ 37.89 ใช้ในช่วงค่ำ

เวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่านักเรียนใช้เวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 47 นาที/ครั้ง ต่ำสุดคือ 15 นาที/ครั้ง สูงสุดคือ 12 ชั่วโมง/ครั้ง เมื่อพิจารณาตามมาตรการ การควบคุม เกมออนไลน์ ไม่ให้เกิน 3 ชั่วโมง/ครั้ง พบว่านักเรียนร้อยละ 26.05 ใช้เวลามากกว่า 3 ชั่วโมง/ครั้ง

ตารางที่ 4.7 ค่าใช้จ่ายในการเล่นอินเทอร์เน็ตของนักเรียน

ค่าใช้จ่ายในการเล่นอินเทอร์เน็ต	จำนวนร้อยละ	$\bar{X} \pm S$	Min	Max
ไม่มีค่าใช้จ่าย	208(54.74)			
มีค่าใช้จ่าย	172(45.26)	186.51 $\pm$ 310.11	15	2,000
< 186.51 บาท/สัปดาห์	109(63.37)			
$\geq$ 186.51 บาท/สัปดาห์	63(36.63)			
ค่าชั่วโมงเล่น (n = 108, 28.42%)		110.96 $\pm$ 112.27	15	700
< 110.96 บาท/สัปดาห์	76(70.37)			
$\geq$ 110.96 บาท/สัปดาห์	32(29.63)			
เกมออนไลน์ (n = 59, 15.53%)		199.39 $\pm$ 335.61	15	2,000
< 199.39 บาท/สัปดาห์	42(71.19)			
$\geq$ 199.39 บาท/สัปดาห์	17(28.81)			
ซื้อขายสินค้า/บริการ (n=8, 2.11%)		125.71 $\pm$ 72.02	45	200
< 125.71 บาท/สัปดาห์	5(62.50)			
$\geq$ 125.71 บาท/สัปดาห์	3(37.50)			
ค่าใช้จ่ายอื่นๆ				
ค่าซอฟต์แวร์ (n = 37, 9.74%)		372.49 $\pm$ 289.65	25	1,200
< 372.49 บาท/สัปดาห์	21(56.76)			
$\geq$ 372.49 บาท/สัปดาห์	16(43.24)			
หนังสือ/คู่มือการเล่น (n=5, 1.32%)		66.25 $\pm$ 51.21	20	120
< 66.25 บาท/สัปดาห์	2(40.00)			
$\geq$ 66.25 บาท/สัปดาห์	3(60.00)			

จากตารางที่ 4.7 นักเรียนเกือบครึ่ง (ร้อยละ 45.26) มีค่าใช้จ่ายในการเล่นอินเทอร์เน็ต ค่าใช้จ่ายในการเล่นอินเทอร์เน็ตทั้งหมดเฉลี่ยเท่ากับ 186.51 บาท/สัปดาห์ และร้อยละ 63.37 มีค่าใช้จ่ายน้อยกว่าค่าเฉลี่ย ร้อยละ 36.63 มีค่าใช้จ่ายมากกว่าค่าเฉลี่ย

เมื่อพิจารณาจำแนกค่าใช้จ่ายในการเล่นอินเทอร์เน็ต นักเรียนร้อยละ 28.42 (108 คน) มีค่าใช้จ่ายประเภท ค่าชั่วโมงเล่นอินเทอร์เน็ต รองลงมา ร้อยละ 15.53 (59 คน) มีค่าใช้จ่ายเกมออนไลน์ พบว่าค่าใช้จ่ายประเภทค่าชั่วโมงเล่นอินเทอร์เน็ตเฉลี่ยเท่ากับ 110.96 บาท/สัปดาห์ ค่าใช้จ่ายเกมออนไลน์เฉลี่ยเท่ากับ 199.39 บาท/สัปดาห์ และร้อยละ 2.11 (8 คน) มีค่าใช้จ่ายซื้อขายสินค้าหรือบริการเฉลี่ยเท่ากับ 125.71 บาท/สัปดาห์

นอกจากนี้ นักเรียน ร้อยละ 9.74 (37 คน) มีค่าใช้จ่ายในการซื้อซอฟต์แวร์เฉลี่ยเท่ากับ 372.49 บาท และนักเรียนร้อยละ 1.32 (5 คน) มีค่าใช้จ่ายหนังสือหรือคู่มือการเล่นเฉลี่ยเท่ากับ 66.25 บาท

## 4.2 พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต และตัวแปรที่เกี่ยวข้อง

ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียน และตัวแปรที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต สัมพันธภาพของครอบครัว และบุคลิกภาพ โดยการแจกแจงความถี่ คำนวณค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังตารางที่ 4.8–4.11

ตารางที่ 4.8 พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียน

พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต	จำนวน (ร้อยละ)	$\bar{x}$	S	ระดับ
ระดับน้อย ( < 1.00 )	243(63.95)	0.93	2.52	น้อย
ระดับปานกลาง(1.00 – 2.00)	124(32.63)			
ระดับมาก ( > 2.00 )	13(3.42)			

จากตารางที่ 4.8 นักเรียนมีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับน้อย เมื่อพิจารณาจำแนกระดับการติดอินเทอร์เน็ต พบว่านักเรียนร้อยละ 63.95 มีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตระดับน้อย อย่างไรก็ตามนักเรียนมีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตระดับปานกลาง และระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 32.63 และ 3.42 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.9 การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียน

การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต	จำนวน (ร้อยละ)	$\bar{x}$	S	ระดับ
ระดับดี ( > 3.00 )	60(15.79)			
ระดับปานกลาง (2.00 – 3.00)	229(60.26)	2.88	0.71	ปานกลาง
ระดับไม่ดี ( < 2.00 )	91(23.95)			

จากตารางที่ 4.9 นักเรียนได้รับการสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาจำแนกระดับการได้รับการสนับสนุน พบว่าการได้รับการสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนร้อยละ 23.95 ควรได้รับการปรับปรุง

ตารางที่ 4.10 สัมพันธภาพครอบครัวของนักเรียน

สัมพันธภาพครอบครัว	จำนวน (ร้อยละ)	$\bar{x}$	S	ระดับ
ระดับดี ( > 2.00 )	15(3.95)			
ระดับปานกลาง (1.00 – 2.00)	189(49.74)	1.95	0.46	ปานกลาง
ระดับไม่ดี ( < 1.00 )	176(46.31)			

จากตารางที่ 4.10 นักเรียนมีสัมพันธภาพของครอบครัวอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาจำแนกระดับสัมพันธภาพของครอบครัว พบว่า สัมพันธภาพของครอบครัว ของนักเรียน ร้อยละ 46.31 ควรได้รับการปรับปรุง

ตารางที่ 4.11 บุคลิกภาพด้านพฤติกรรม และบุคลิกภาพด้านอารมณ์ของนักเรียน

บุคลิกภาพ	จำนวน (ร้อยละ)	$\bar{x}$	S	ระดับ
บุคลิกภาพด้านพฤติกรรม				
แบบแสดงตัว ( < 18.62 )	7(1.84)			
แบบกลางๆ (18.62 – 33.10)	276(72.63)	30.48	5.17	กลางๆ
แบบเก็บตัว ( > 33.10 )	97(25.53)			
บุคลิกภาพด้านอารมณ์				
แบบมั่นคง ( < 13.32 )	44(11.58)			
แบบกลางๆ (13.32 – 33.32)	270(71.05)	24.52	9.01	กลางๆ
แบบอ่อนไหว ( > 33.32 )	66(17.37)			

จากตารางที่ 4.11 นักเรียนมีบุคลิกภาพด้านพฤติกรรมและบุคลิกภาพด้านอารมณ์ แบบกลางๆ เมื่อพิจารณารูปแบบของบุคลิกภาพแต่ละด้าน พบว่าบุคลิกภาพด้านพฤติกรรมของนักเรียน ร้อยละ 25.53 มีบุคลิกภาพแบบเก็บตัว และเพียงร้อยละ 1.84 มีบุคลิกภาพแบบแสดงตัว บุคลิกภาพด้านอารมณ์ของนักเรียนร้อยละ 17.37 มีบุคลิกภาพแบบอ่อนไหว และร้อยละ 11.58 มีบุคลิกภาพแบบมั่นคง

### 4.3 ชุดตัวแปรที่ส่งผลร่วมกันต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียน

ผลการวิเคราะห์ชุดของตัวแปรที่ส่งผลร่วมกันต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียน โดยการวิเคราะห์ถดถอยพหุแบบขั้นตอน (Stepwise Multiple Regression Analysis) เพื่อค้นหาตัวแปรที่ส่งผลร่วมกัน ตัวแปรที่ส่งผลรวมในการวิจัยครั้งนี้ มีตัวแปรเพศ ซึ่งมีลักษณะเป็นมาตรวัดแบบนามบัญญัติ (Nominal Scales) จึงปรับเป็นตัวแปรหุ่น (Dummy Variable) โดยกำหนดค่า ดังนี้

เพศชาย แทนค่าด้วย 0

เพศหญิง แทนค่าด้วย 1

ผลการวิเคราะห์ครั้งนี้ พบว่า บุคลิกภาพด้านอารมณ์เป็นตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตมากที่สุด แล้วถูกเลือกเข้าไปในการวิเคราะห์ในขั้นที่ 1 ตัวแปรร่วมที่ถูกเลือกเข้าไปวิเคราะห์ในขั้นต่อไป คือ สัมพันธภาพของครอบครัว การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต และเพศ ตามลำดับ ดังตารางที่ 4.12

ตารางที่ 4.12 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุระหว่างปัจจัยที่ส่งผลร่วมกันต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียน

ปัจจัยที่ส่งผลร่วมต่อ พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต	สัมประสิทธิ์ การถดถอย		Adjusted R <sup>2</sup>	t	p
	B	Beta			
ค่าคงที่	1.530				
บุคลิกภาพด้านอารมณ์ (X <sub>7</sub> )	0.384	0.308	0.146	6.096	< .001
สัมพันธภาพของครอบครัว (X <sub>5</sub> )	-0.250	-0.221	0.193	4.295	< .001
การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต (X <sub>4</sub> )	-0.157	-0.215	0.236	4.436	< .001
เพศ (X <sub>1</sub> )	-0.131	-0.122	0.248	2.471	.014
Adjusted R <sup>2</sup> = 0.248		F = 27.642	p < .001		

จากตารางที่ 4.12 ผลการวิเคราะห์ถดถอยพหุแบบขั้นตอน พบว่าบุคลิกภาพด้านอารมณ์ สัมพันธภาพของครอบครัว การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต และเพศ สามารถร่วมกันอธิบายการผันแปรพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนได้ร้อยละ 24.80 และตัวแปรบุคลิกภาพด้านอารมณ์มีผลเชิงบวก ตัวแปรสัมพันธภาพของครอบครัว และการสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ตมีผลเชิงลบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต โดยมีขั้นตอนการวิเคราะห์สมการถดถอย ดังนี้

ขั้นที่ 1 ปัจจัยอันดับแรก ที่สามารถอธิบายการผันแปรพฤติกรรมการตัดสินใจอินเทอร์เน็ต คือ บุคลิกภาพด้านอารมณ์ สามารถทำนายพฤติกรรมการตัดสินใจอินเทอร์เน็ตได้ร้อยละ 14.60 ( $R^2 = 0.146$ ) และมีค่าสัมประสิทธิ์การถดถอย (B) เท่ากับ 0.308 หมายความว่าเมื่อควบคุมอิทธิพลของปัจจัยอื่นๆ บุคลิกภาพด้านอารมณ์แบบอ่อนไหวที่เพิ่มขึ้น 1 หน่วย จะทำให้พฤติกรรมการตัดสินใจอินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้น 0.384 หน่วย

ขั้นที่ 2 ปัจจัยอันดับสอง ที่สามารถอธิบายการผันแปรพฤติกรรมการตัดสินใจอินเทอร์เน็ต คือ สัมพันธภาพของครอบครัว ซึ่งเมื่อร่วมกับบุคลิกภาพด้านอารมณ์ สามารถทำนายพฤติกรรมการตัดสินใจอินเทอร์เน็ตได้ร้อยละ 19.30 ( $R^2 = 0.193$ ) และมีค่าสัมประสิทธิ์การถดถอย (B) เท่ากับ - 0.250 หมายความว่าเมื่อควบคุมอิทธิพลของปัจจัยอื่นๆ สัมพันธภาพของครอบครัวที่เพิ่มขึ้น 1 หน่วย จะทำให้พฤติกรรมการตัดสินใจอินเทอร์เน็ตลดลง 0.250 หน่วย

ขั้นที่ 3 ปัจจัยอันดับสาม ที่สามารถอธิบายการผันแปรพฤติกรรมการตัดสินใจอินเทอร์เน็ต คือ การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งเมื่อร่วมกับบุคลิกภาพด้านอารมณ์และสัมพันธภาพของครอบครัว สามารถทำนายพฤติกรรมการตัดสินใจอินเทอร์เน็ตได้ร้อยละ 23.60 ( $R^2 = 0.236$ ) และมีค่าสัมประสิทธิ์การถดถอย (B) เท่ากับ - 0.157 หมายความว่าเมื่อควบคุมอิทธิพลของปัจจัยอื่นๆ การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ตที่เพิ่มขึ้น 1 หน่วย จะทำให้พฤติกรรมการตัดสินใจอินเทอร์เน็ตลดลง 0.157 หน่วย

ขั้นที่ 4 ปัจจัยอันดับสี่ ที่สามารถอธิบายการผันแปรพฤติกรรมการตัดสินใจอินเทอร์เน็ต คือ เพศ ซึ่งเมื่อร่วมกับบุคลิกภาพด้านอารมณ์ สัมพันธภาพของครอบครัว และการสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต สามารถทำนายพฤติกรรมการตัดสินใจอินเทอร์เน็ตได้ร้อยละ 24.80 ( $R^2 = 0.248$ ) และมีค่าสัมประสิทธิ์การถดถอย (B) เท่ากับ - 0.131 หมายความว่าเมื่อควบคุมอิทธิพลของปัจจัยอื่นๆ กลุ่มตัวอย่างเพศหญิงจะมีพฤติกรรมการตัดสินใจอินเทอร์เน็ตน้อยกว่าเพศชาย 0.131 หน่วย

เมื่อพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยที่ทำการปรับให้คะแนนของปัจจัยร่วมทั้ง 4 ในสมการเปลี่ยนจากคะแนนดิบเป็นคะแนนมาตรฐาน (Beta) พบว่า บุคลิกภาพด้านอารมณ์มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการตัดสินใจอินเทอร์เน็ตมากที่สุด (Beta = 0.308) รองลงมา คือ สัมพันธภาพของครอบครัว การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต และเพศ (Beta = -0.221, -0.215 และ -0.122) ตามลำดับ

นอกจากนี้จากการทดสอบค่า t พบว่าแต่ละปัจจัยมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการตัดสินใจอินเทอร์เน็ตอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $p < 0.05$ ) นั่นคือ แต่ละปัจจัยสามารถอธิบายการผันแปรของพฤติกรรมการตัดสินใจอินเทอร์เน็ตได้ และการทดสอบค่า F พบว่าปัจจัยทั้งสิ้น มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการตัดสินใจอินเทอร์เน็ตอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $p < 0.05$ ) นั่นคือ สมการถดถอยสามารถอธิบายการผันแปรของพฤติกรรมการตัดสินใจอินเทอร์เน็ตได้

จากการวิเคราะห์ถดถอยพหุแบบขั้นตอน มีสมการพยากรณ์พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียน ดังนี้

1. สมการพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบและคะแนนมาตรฐาน โดยภาพรวม ดังนี้

$$\hat{Y} = 1.530 + 0.384X_7 - 0.250X_5 - 0.157X_4 - 0.131X_1$$

$$\hat{Z} = 0.308X_7 - 0.221X_5 - 0.215X_4 - 0.122X_1$$

2. เมื่อทำการแทนค่าตัวแปรเพศ ซึ่งมีลักษณะตัวแปรหุ่น โดยให้เพศชาย (M) มีค่าเท่ากับ 0 และเพศหญิง (F) มีค่าเท่ากับ 1 จะได้สมการพยากรณ์ 2 ชุด ดังนี้

2.1 สมการพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบและคะแนนมาตรฐานของนักเรียนเพศชาย

$$\hat{Y}_M = 1.530 + 0.384X_7 - 0.250X_5 - 0.157X_4$$

$$\hat{Z}_M = 0.308X_7 - 0.221X_5 - 0.215X_4$$

2.2 สมการพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบและคะแนนมาตรฐานของนักเรียนเพศหญิง

$$\hat{Y}_F = (1.530 - 0.131) + 0.384X_7 - 0.250X_5 - 0.157X_4$$

$$\hat{Z}_F = -0.122 + 0.308X_7 - 0.221X_5 - 0.215X_4$$

การแทนค่าสมการพยากรณ์

1) การแทนค่าสมการพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบสำหรับนักเรียนเพศชาย

$$\hat{Y}_M = 1.530 + 0.384X_7 - 0.250X_5 - 0.157X_4$$

1.1) ถ้านักเรียนมีสัมพันธภาพของครอบครัวระดับดี ( $X_5 = 3$ ) การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ตระดับดี ( $X_4 = 4$ )

กรณีที่ 1 บุคลิกภาพด้านอารมณ์แบบมั่นคง ( $X_7 = 0$ ) นักเรียนจะมีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต ( $\hat{Y}_{M1}$ ) ดังนี้

$$\hat{Y}_{M1} = 1.530 + 0.384(0) - 0.25(3) - 0.157(4) = 0.152 \text{ (ระดับน้อย)}$$

กรณีที่ 2 บุคลิกภาพด้านอารมณ์แบบกลางๆ ( $X_7 = 1$ ) นักเรียนจะมีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต ( $\hat{Y}_{M2}$ ) ดังนี้

$$\hat{Y}_{M2} = 1.530 + 0.384(1) - 0.25(3) - 0.157(4) = 0.536 \text{ (ระดับน้อย)}$$

กรณีที่ 3 บุคลิกภาพด้านอารมณ์แบบอ่อนไหว ( $X_7 = 2$ ) นักเรียนจะมีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต ( $\hat{Y}_{M3}$ ) ดังนี้

$$\hat{Y}_{M3} = 1.530 + 0.384(2) - 0.25(3) - 0.157(4) = 0.920 \text{ (ระดับน้อย)}$$

จากการแทนค่า ถ้านักเรียนมีสัมพันธภาพของครอบครัวระดับดี มีการสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ตระดับดี และเป็นนักเรียนชาย บุคลิกภาพด้านอารมณ์สามารถอธิบายการผันแปรพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนได้ระหว่าง 0.152 – 0.920 หน่วย คือ นักเรียนจะมีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตระดับน้อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2) ถ้านักเรียนมีสัมพันธภาพของครอบครัวระดับไม่ดี ( $X_5 = 0$ ) การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ตระดับไม่ดี ( $X_4 = 1$ )

กรณีที่ 1 บุคลิกภาพด้านอารมณ์แบบมั่นคง ( $X_7 = 0$ ) นักเรียนจะมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ( $\hat{Y}_{M4}$ ) ดังนี้

$$\hat{Y}_{M4} = 1.530 + 0.384(0) - 0.25(0) - 0.157(1) = 1.373 \text{ (ระดับปานกลาง)}$$

กรณีที่ 2 บุคลิกภาพด้านอารมณ์แบบกลางๆ ( $X_7 = 1$ ) นักเรียนจะมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ( $\hat{Y}_{M5}$ ) ดังนี้

$$\hat{Y}_{M5} = 1.530 + 0.384(1) - 0.25(0) - 0.157(1) = 1.757 \text{ (ระดับปานกลาง)}$$

กรณีที่ 3 บุคลิกภาพด้านอารมณ์แบบอ่อนไหว ( $X_7 = 2$ ) นักเรียนจะมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ( $\hat{Y}_{M6}$ ) ดังนี้

$$\hat{Y}_{M6} = 1.530 + 0.384(2) - 0.25(0) - 0.157(1) = 2.141 \text{ (ระดับมาก)}$$

จากการแทนค่า ถ้านักเรียนมีสัมพันธภาพของครอบครัวไม่ดี มีการสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ตระดับไม่ดี เป็นนักเรียนเพศชาย บุคลิกภาพด้านอารมณ์สามารถอธิบายการผันแปรพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนได้ระหว่าง 1.373–2.141 หน่วย นั่นคือ นักเรียนจะมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตระหว่างระดับปานกลาง ถึงระดับมาก

แสดงให้เห็นว่า สัมพันธภาพครอบครัว การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต และบุคลิกภาพด้านอารมณ์ ของนักเรียนเพศชาย สามารถอธิบายการผันแปรพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนได้ระหว่าง 0.152–2.141 หน่วย นั่นคือ นักเรียนจะมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตระหว่างระดับน้อย ถึงระดับมาก

2) การแทนค่าสมการพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบสำหรับนักเรียนหญิง

$$\hat{Y} = 1.399 + 0.384X_1 - 0.250X_2 - 0.157X_3$$

2.1) ถ้านักเรียนมีสัมพันธภาพของครอบครัวระดับดี ( $X_5 = 3$ ) การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ตระดับดี ( $X_4 = 4$ )

กรณีที่ 1 บุคลิกภาพด้านอารมณ์แบบมั่นคง ( $X_7 = 0$ ) นักเรียนจะมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ( $\hat{Y}_{F1}$ ) ดังนี้

$$\hat{Y}_{F1} = 1.399 + 0.384(0) - 0.25(3) - 0.157(4) = 0.021 \text{ (ระดับน้อย)}$$

กรณีที่ 2 บุคลิกภาพด้านอารมณ์แบบกลางๆ ( $X_7 = 1$ ) นักเรียนจะมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ( $\hat{Y}_{F2}$ ) ดังนี้

$$\hat{Y}_{F2} = 1.399 + 0.384(1) - 0.25(3) - 0.157(4) = 0.405 \text{ (ระดับน้อย)}$$

กรณีที่ 3 บุคลิกภาพด้านอารมณ์แบบอ่อนไหว ( $X_7 = 2$ ) นักเรียนจะมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ( $\hat{Y}_{F3}$ ) ดังนี้

$$\hat{Y}_{F3} = 1.399 + 0.384(2) - 0.25(3) - 0.157(4) = 0.789 \text{ (ระดับน้อย)}$$

จากการแทนค่า ถ้านักเรียนมีสัมพันธภาพของครอบครัวระดับดี มีการสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ตระดับดี และเป็นนักเรียนหญิง บุคลิกภาพด้านอารมณ์สามารถอธิบายการผันแปรพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนได้ระหว่าง 0.021 – 0.789 หน่วย นั่นคือ นักเรียนจะมีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตระดับน้อย

2.2) ถ้านักเรียนมีสัมพันธภาพของครอบครัวระดับไม่ดี ( $X_3 = 0$ ) การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ตระดับไม่ดี ( $X_4 = 1$ )

กรณีที่ 1 บุคลิกภาพด้านอารมณ์แบบมั่นคง ( $X_7 = 0$ ) นักเรียนจะมีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต ( $\hat{Y}_{F4}$ ) ดังนี้

$$\hat{Y}_{F4} = 1.399 + 0.384(0) - 0.25(0) - 0.157(1) = 1.243 \text{ (ระดับปานกลาง)}$$

กรณีที่ 2 บุคลิกภาพด้านอารมณ์แบบกลางๆ ( $X_7 = 1$ ) นักเรียนจะมีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต ( $\hat{Y}_{F5}$ ) ดังนี้

$$\hat{Y}_{F5} = 1.399 + 0.384(1) - 0.25(0) - 0.157(1) = 1.626 \text{ (ระดับปานกลาง)}$$

กรณีที่ 3 บุคลิกภาพด้านอารมณ์แบบอ่อนไหว ( $X_7 = 2$ ) นักเรียนจะมีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต ( $\hat{Y}_{F6}$ ) ดังนี้

$$\hat{Y}_{F6} = 1.399 + 0.384(2) - 0.25(0) - 0.157(1) = 2.010 \text{ (ระดับมาก)}$$

จากการแทนค่า ถ้านักเรียนมีสัมพันธภาพของครอบครัวไม่ดี มีการสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ตระดับไม่ดี เป็นนักเรียนเพศหญิง บุคลิกภาพด้านอารมณ์สามารถอธิบายการผันแปรพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนได้ระหว่าง 1.243–2.010 หน่วย นั่นคือ นักเรียนจะมีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตระหว่างระดับปานกลาง ถึงระดับมาก

แสดงให้เห็นว่า สัมพันธภาพครอบครัว การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต และบุคลิกภาพด้านอารมณ์ ของนักเรียนเพศหญิง สามารถอธิบายการผันแปรพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนได้ระหว่าง 0.021-2.010 หน่วย นั่นคือ นักเรียนจะมีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตระหว่างระดับน้อย ถึงระดับมาก

จากการแทนค่าสมการพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบของนักเรียนเพศชายและเพศหญิง แสดงให้เห็นว่า บุคลิกภาพด้านอารมณ์ ( $X_7$ ) สัมพันธภาพครอบครัว ( $X_3$ ) การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต ( $X_4$ ) และเพศ ( $X_1$ ) เป็นปัจจัยที่สามารถร่วมกันอธิบายการผันแปรพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต ( $\hat{Y}$ ) ได้ระหว่าง 0.021–2.141 หน่วย นั่นคือ นักเรียนจะมีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตระดับน้อยถึงระดับมากที่สุดที่ไม่รุนแรง โดยกลุ่มตัวอย่างเพศชายมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตมากกว่านักเรียนเพศหญิง 0.131 หน่วย

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต 1 พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตประยุกต์ตามหลักการวินิจฉัยพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ตของ Young ศึกษาตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต เพื่อเป็นข้อมูลเบื้องต้นในการกำหนดแนวทาง หรือกลวิธีในการป้องกันการติดอินเทอร์เน็ตต่อไป

#### 5.1 สรุปผลการวิจัย

##### 5.1.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1
2. เพื่อศึกษาตัวแปรที่ส่งผลร่วมกันต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษา กรุงเทพมหานคร.เขต 1

##### 5.1.2 สมมติฐานการวิจัย

เพศ ระดับการศึกษา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต สัมพันธภาพของครอบครัว บุคลิกภาพด้านพฤติกรรม และบุคลิกภาพด้านอารมณ์ ส่งผลร่วมกันต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1

##### 5.1.3 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 จำนวน 40 โรงเรียน (ไม่รวมโรงเรียนขนาดกลางจำนวน 1 โรงเรียน) มีนักเรียน 47,325 คน (สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. 2551 : Online) กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างตามตารางสำเร็จรูปของ Krejcie and Morgan (1970 : 608) และเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการสุ่มหลายขั้นตอน (Multistage random sampling) ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 380 คน

### 5.1.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และแบบสอบถามบุคลิกภาพของ Eysenck ดังนี้

1. แบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น แบ่งเป็น 4 ตอน คือ แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป แบบสอบถามพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต โดยประยุกต์ตามหลักการวินิจฉัยพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ตของ Young (1996 : 79) แบบสอบถามการสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต และแบบสอบถามสัมพันธภาพของครอบครัว

2. แบบสอบถามบุคลิกภาพ โดยประยุกต์แบบสอบถามบุคลิกภาพ MPI (Maudsley Personality Inventory) ตามแนวคิดของ Eysenck (1987 : 78)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา รายชื่อ มีดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป และผลการทดลองใช้กับนักเรียนโรงเรียนนานาชาติวิฑูรย์ จำนวน 50 คน ได้ค่าอำนาจจำแนกรายชื่อตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับของแบบสอบถามการพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต สัมพันธภาพของครอบครัว บุคลิกภาพด้านพฤติกรรม และบุคลิกภาพด้านอารมณ์ เท่ากับ 0.85, 0.60, 0.51, 0.89 และ 0.86 ตามลำดับ

### 5.1.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 ระหว่างเดือนพฤษภาคม ถึง เดือนกันยายน พ.ศ. 2552 โดยได้รับแบบสอบถามกลับคืนมา 380 ฉบับ คิดเป็น 100%

### 5.1.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป วิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์ถดถอยพหุแบบขั้นตอน เพื่อสร้างสมการพยากรณ์พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต

### 5.1.7 ผลการวิจัย

1. นักเรียนมีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตเฉลี่ยอยู่ในระดับน้อย ประกอบด้วยกลุ่มมีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตระดับน้อย ปานกลาง และมาก ร้อยละ 63.95, 32.63 และ 3.42 ตามลำดับ นักเรียนร้อยละ 68.68 ใช้บริการอินเทอร์เน็ตที่บ้าน และร้อยละ 22.11 ใช้บริการอินเทอร์เน็ตที่ร้าน นักเรียนร้อยละ 28.68 ใช้บริการเกมออนไลน์เป็นอันดับ 1 ร้อยละ 26.05 ใช้

อินเทอร์เน็ตมากกว่า 3 ชั่วโมง/ครั้งในวันหยุด และร้อยละ 45.26 เสียค่าใช้จ่ายในการใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ย 186.51 บาท/สัปดาห์

2. บุคลิกภาพด้านอารมณ์ สัมพันธภาพของครอบครัว การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต และเพศ ส่งผลร่วมกันต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต ได้ร้อยละ 24.80 และนักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบอ่อนไหว สัมพันธภาพของครอบครัวไม่ดี การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ตไม่ดี และเพศชาย จะมีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตระดับมากกว่านักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบมั่นคง สัมพันธภาพของครอบครัวดี การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ตดี และเพศหญิง

## 5.2 การอภิปรายผล

จากการศึกษา ตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 อภิปรายผลการศึกษา ดังนี้

### 1. ตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต

นักเรียนส่วนใหญ่ ร้อยละ 85.27 เริ่มใช้อินเทอร์เน็ตครั้งแรกขณะเรียนในระดับประถมศึกษา นักเรียนร้อยละ 68.68 ใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้าน เนื่องจากปัจจุบัน อุปกรณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ต เป็นอุปกรณ์ที่หาซื้อได้ง่าย ราคาไม่แพง ประกอบกับผู้ปกครองต้องทำงานนอกบ้านไม่มีเวลาให้กับเด็กเหมือนในอดีต อินเทอร์เน็ตจึงเป็นการทดแทนสิ่งขาดไป รองลงมาพบว่านักเรียนร้อยละ 22.11 ใช้อินเทอร์เน็ตที่ร้านอินเทอร์เน็ต ซึ่งจัดเป็นกลุ่มเสี่ยงที่ควรเฝ้าระวังพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ทั้งนี้กลยุทธ์ของร้านอินเทอร์เน็ตจะพยายามดึงดูดใจลูกค้า มีการจัดบริการที่หลากหลาย สะดวก อุปกรณ์เครื่องเล่นทันสมัย มีบริการเสริม ได้แก่ อาหาร เครื่องดื่ม โดยไม่ต้องลุกจากคอมพิวเตอร์ในราคาปกติ หรือจัดโปรโมชั่นลดราคาพิเศษ จากกรสำรวจของสำนักวิจัยเอแบคโพลล์พบว่าร้อยละ 88.3 ของเด็กตอบว่ามีร้านเกมในบริเวณใกล้บ้าน ร้อยละ 22.0 ตอบว่ามีร้านเกมในบริเวณใกล้บ้านมากกว่า 5 ร้าน และใช้เวลาเดินจากบ้านไปร้านเกมเฉลี่ย 10 นาทีเท่านั้น ขณะที่นักเรียนเพียงร้อยละ 7.10 ใช้อินเทอร์เน็ตที่โรงเรียนซึ่งควรเป็นสถานที่ให้ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต สอดคล้องกับการศึกษาสถานการณ์และมาตรการป้องกันแก้ปัญหาเด็กติดเกม ของสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ และสถาบันรามจิตติ ปี 2548 พบว่าเด็ก ร้อยละ 55.6 เล่นเกมที่บ้านตนเอง ร้อยละ 20.7 เล่นที่ร้านเกม และร้อยละ 12.7 เล่นที่ห้องสมุดในโรงเรียน (สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ และสถาบันรามจิตติ. 2549)

บริการที่ใช้บนอินเทอร์เน็ต พบว่าบริการที่นักเรียนใช้มากที่สุด คือ ความบันเทิง การสืบค้นข้อมูล และเกมออนไลน์ ตามลำดับ บริการทั้ง 3 นักเรียนใช้บริการมากที่สุดเป็นอันดับแรกใกล้เคียงกัน คือ ร้อยละ 22.11, 33.42 และ 28.68 ตามลำดับ แต่บริการที่นักเรียนใช้มากเป็นอันดับ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คือ ความบันเทิง ร้อยละ 35.53 มากกว่าการสืบค้นข้อมูล (ร้อยละ 17.34) และเกมออนไลน์ (ร้อยละ 15.53) ถึง 2 เท่า บริการที่นักเรียนใช้มากเป็นอันดับ 3 คือ ความบันเทิง เกมออนไลน์ และการสืบค้นข้อมูลใกล้เคียงกัน คือ ร้อยละ 19.47, 18.68 และ 15.79 ตามลำดับ ทั้งนี้เนื่องจากอินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีที่ถูกประดิษฐ์คิดค้นขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ในแง่ของความบันเทิง เพื่อให้เกิดความผ่อนคลายจากสภาวะความเครียดจากการเรียน และสภาพสังคมที่เต็มไปด้วยปัญหาต่างๆ มากมายในแต่ละวัน ซึ่งการให้บริการบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีความหลากหลาย สามารถรองรับความต้องการเลือกใช้อินเทอร์เน็ตข่าวสารของแต่ละปัจเจกบุคคล เพื่อให้ตอบสนองความพึงพอใจของตนเองมากที่สุด และปัจจุบันมีเกมมากมาย ไม่เพียงแต่มีภาพ เสียง สี สีสัน และตัวละครในเกมที่แสดงอย่างสมจริง แต่เนื้อเรื่องและรูปแบบของการแข่งขันได้ถูกพัฒนาให้ชวนติดตามจนยากที่เด็กจะละมือจากเกมได้ นอกจากนี้บริการอื่นๆ ที่นักเรียนใช้เป็นอันดับ 1 คือการสนทนาออนไลน์ จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ และ Hi Fi คิดเป็นร้อยละ 9.21, 5.26 และ 2.37 ตามลำดับ บริการดังกล่าวเป็นบริการที่ไม่มีการควบคุม ไม่มีกฎระเบียบ หรือมาตรฐานสังคมมาคอยกำหนด ผู้ใช้สามารถจินตนาการตนเองเป็นใครก็ได้ เพราะไม่มีใครรู้จักตัวตนจริงซึ่งกันและกัน ดังนั้นการแสดงความรู้สึก การแสดงออกจึงสามารถกระทำได้อย่างเสรี สอดคล้องกับการศึกษาพฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์และปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการเสพติดคอมพิวเตอร์ในประเทศไทย ของสำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (2546 : 21-27) พบว่า ผู้ที่เสพติดคอมพิวเตอร์ คือ กลุ่มนักเรียน นักศึกษา สูงกว่ากลุ่มอื่นๆ กิจกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในแต่ละกลุ่มอายุแตกต่างกัน คือ กลุ่มอายุ 6-12 ปี ใช้เพื่อเล่นเกมผ่านทางอินเทอร์เน็ตสูงสุดร้อยละ 55.6

เวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่านักเรียนที่ใช้อินเทอร์เน็ตในวันหยุดมากกว่าวันธรรมดา ในวันธรรมดานักเรียนครึ่งหนึ่ง (ร้อยละ 50.53) ใช้อินเทอร์เน็ตในช่วงเย็น ในวันหยุดนักเรียนสามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้ทั้งวัน และพบว่านักเรียนที่ใช้อินเทอร์เน็ตในช่วงค่ำร้อยละ 39.21 และ 37.89 ในวันธรรมดา และวันหยุดตามลำดับ ซึ่งเป็นพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่ต่อเนื่อง และส่งผลกระทบต่ออาการพักผ่อน ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) ได้ศึกษาเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชนมาเป็นเวลา 4 เดือน พบปัญหาต่างๆ มากพอควร เช่น ชั่วโมงการใช้อินเทอร์เน็ตที่มากเกินไป เวลาการใช้ที่ไม่เหมาะสม โดยเฉพาะในเด็กนักเรียนที่มักเล่นกันตั้งแต่ช่วงหัวค่ำถึงดึก (ทวิศักดิ์ กอนันตกุล. 2543 : 13-19) สำหรับเวลาที่ใช้ในการเล่นอินเทอร์เน็ตของนักเรียน พบว่านักเรียนใช้เวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ตในวันธรรมดาเฉลี่ย 1 ชั่วโมง 53 นาที/ครั้ง ในวันหยุดเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 4 นาที/ครั้ง แต่นักเรียนที่ใช้เวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ตมากกว่า 3 ชั่วโมง/ครั้ง พบร้อยละ 9.74 และ 26.05 ในวันธรรมดาและวันหยุด ซึ่งในวันธรรมดา นักเรียนใช้เวลาติดต่อกันนาน 8 ชั่วโมง/ครั้ง และวันหยุด 12 ชั่วโมง/ครั้ง แสดงให้เห็นว่านักเรียนไม่เห็นความจำเป็นในการจำกัดเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต ส่งผลให้ผลิตเพลินกับอินเทอร์เน็ตจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขาดการควบคุมตนเอง อยู่กับตนเอง และอินเทอร์เน็ต ทำให้ขาดทักษะทางสังคมในการอยู่ร่วมกับคนอื่น หงุดหงิด ง่าย รำคาญ ก้าวร้าว ไม่รู้จักแบ่งปัน สอดคล้องกับการสำรวจการเผยแพร่ระบอบเกมออนไลน์ แร็กนาร์โรคของสถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล ปี 2545 พบว่ามียอดผู้เล่นวันละ 200,000 คน เวลาที่ได้รับความนิยมมากที่สุด คือ 13.00-21.00 นาฬิกา บางคนใช้เวลาเล่นติดต่อกันนาน 15 ชั่วโมง (สถาบันวิจัยประชากรและสังคม, 2546) การสำรวจพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนที่มีอายุ 10 ปีขึ้นไปในเขตกรุงเทพมหานคร ของศูนย์วิจัยกรุงเทพโพลล์ ปี 2546 พบว่าส่วนใหญ่เล่นเกม 1-3 ชั่วโมง/ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 54.1 ที่เหลือเล่นเกม 4-6, 7-10 และมากกว่า 10 ชั่วโมง/ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 31.4, 6.5 และ 3.3 ตามลำดับ การสำรวจปัจจัยที่มีผลต่อการติดเกมออนไลน์ในเด็กและเยาวชน เขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ของมูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก ปี 2549 พบว่าเด็กร้อยละ 22.2 เล่นเกม 22-30 วัน/เดือน และร้อยละ 57 ใช้เวลาเล่นติดต่อกันมากกว่า 3 ชั่วโมง (มดิชน, เมษายน 2549) และสำรวจการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และเกมออนไลน์ในเยาวชน ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ของสำนักวิจัยเอแบคโพลล์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ ปี 2550 พบว่าเยาวชนร้อยละ 14.6 เล่นเกมออนไลน์ทุกวัน ใช้เวลาเล่นติดต่อกันเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 1 นาที และร้อยละ 6.3 ใช้เวลาเล่นติดต่อกันนานกว่า 5 ชั่วโมง

ค่าใช้จ่ายในการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่านักเรียน ร้อยละ 45.26 เสียค่าใช้จ่ายในการเล่นอินเทอร์เน็ตเฉลี่ยเท่ากับ 186.51 บาท/สัปดาห์ ซึ่งพบว่านักเรียนร้อยละ 28.42 (108 คน) เสียค่าชั่วโมงเล่นเฉลี่ย 110.96 บาท/สัปดาห์ และนักเรียนอีกร้อยละ 15.53 (59 คน) เสียค่าเกมออนไลน์เฉลี่ย 199.39 บาท/สัปดาห์ ซึ่งส่วนใหญ่คือเงินสะสมและขอเงินจากผู้ปกครอง ใกล้เคียงกับการสำรวจพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชนไทย : กรณีศึกษาตัวอย่างประชากรอายุ 12 ปีขึ้นไป ที่พักอาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ปี 2548 ของสำนักวิจัยเอแบคโพลล์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ ซึ่งพบว่าค่าเกมออนไลน์เฉลี่ย 189.94 บาท/สัปดาห์ (759.74 บาท/เดือน)

การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต จากการศึกษาพบว่านักเรียนได้รับการสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต และสัมพันธภาพของครอบครัวเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาจำแนกระดับพบว่านักเรียนร้อยละ 23.93 ได้รับการสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต ในระดับควรปรับปรุง นักเรียนร้อยละ 46.31 มีสัมพันธภาพของครอบครัวอยู่ในระดับควรปรับปรุง ซึ่งตัวแปรทั้งสองเป็นตัวแปรที่สืบเนื่องมาจากภาวะสังคมวัตถุนิยม สังคมที่ขาดแคลนกิจกรรมหรือสถานที่ที่เด็กจะได้ใช้ประโยชน์หรือเรียนรู้ โดยได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินไปด้วย ลักษณะของสมาชิกในครอบครัวต่างคนต่างอยู่ ไม่มีกิจกรรมที่สนุกสนาน หรือไม่มีกิจกรรมที่สมาชิกทุกคนทำร่วมกัน ผู้ปกครองต้องออกไปทำงานนอกบ้าน ไม่มีเวลาให้กับเด็กเหมือนในอดีต อินเทอร์เน็ตจึงเป็นการทดแทนสิ่งที่ขาดไป

นักเรียนมีบุคลิกภาพด้านพฤติกรรม และด้านอารมณ์แบบกลางๆ เมื่อพิจารณาจำแนกประเภท พบว่านักเรียนร้อยละ 25.53 มีบุคลิกภาพแบบเก็บตัว และนักเรียนร้อยละ 17.37 มีบุคลิกภาพแบบอ่อนไหว ทั้งนี้บุคลิกภาพของบุคคลจะเป็นตัวกำหนดการปรับตัวตามแบบฉบับของแต่ละบุคคล ซึ่งจากการทบทวนวรรณกรรม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต พบว่าบุคคลที่มีบุคลิกภาพแบบเก็บตัว เช่น มีความมั่นใจในตัวเองสูง (self reliance) มีลักษณะที่ไม่ยอมตาม (non-conformist characteristic) มีการเปิดเผยตัวเองในระดับต่ำ (low self disclosure) มีแนวโน้มที่จะติดอินเทอร์เน็ตมากกว่าบุคคลที่มีบุคลิกภาพแบบแสดงออก และบุคคลที่มีบุคลิกภาพแบบอารมณ์อ่อนไหว เช่น ไวต่อความรู้สึกและอารมณ์ (emotional sensitivity) มีปฏิกิริยาตอบสนองสูง (reactivity) มีแนวโน้มที่จะติดอินเทอร์เน็ตมากกว่าบุคคลที่มีบุคลิกภาพแบบมั่นคง ดังนั้นนักเรียนที่มีบุคลิกภาพดังกล่าวเป็นกลุ่มที่ควรได้รับการเฝ้าระวังพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต

## 2. พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต

จากการศึกษานักเรียนมีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตเฉลี่ยอยู่ในระดับน้อย เนื่องจากสภาพของสังคมไทยยังไม่ได้มีลักษณะของปัจเจกนิยม (Individualism) เหมือนกับสังคมตะวันตกมากนัก อีกทั้งในทัศนะของผู้เชี่ยวชาญมองว่าพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นเป็นเพียงแค่ช่วงระยะเวลาหนึ่งเท่านั้น และเป็นธรรมชาติของวัยรุ่นที่ต้องการสิ่งที่ยึดเหนี่ยวและต้องการแสดงออก นอกจากนี้อินเทอร์เน็ตยังเป็นสื่อสมัยใหม่ที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้อย่างมาก ทั้งในแง่ของการค้นหาข้อมูลข่าวสาร การติดต่อสื่อสาร ความบันเทิง และอื่นๆ ดังนั้นอินเทอร์เน็ตจึงกลายเป็นค่านิยมในกลุ่มของวัยรุ่น ทำให้วัยรุ่นส่วนใหญ่นิยมใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อติดต่อสื่อสาร สร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น หรือใช้เพื่อความบันเทิง ซึ่งปัญหาพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นยังคงเป็นระดับที่ยังไม่รุนแรงมากนัก

เมื่อพิจารณาจำแนกระดับพบว่านักเรียนร้อยละ 3.42 มีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในระดับมาก และนักเรียนร้อยละ 32.63 มีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในระดับปานกลาง ซึ่งพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในระดับนี้มีโอกาสที่จะพัฒนาขึ้นไปจนถึงระดับมากได้ ลักษณะพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต ดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่านักเรียนยึดติดกับความพึงพอใจที่ได้รับจากการใช้อินเทอร์เน็ตที่สามารถชดเชยความต้องการที่ขาดหายไปของคน เล่นเพื่อสนุก เล่นเพื่อคลายเครียด เล่นเพื่อเป็นที่ยอมรับของเพื่อน สิ่งที่น่าเป็นห่วง คือ เล่นเป็นชีวิตเสมือนเป็นสิ่งที่ทำให้มีความสุข เหมือนสร้างโลกส่วนตัว ทดแทนโลกแห่งความเป็นจริง หลีกหนีปัญหาต่างๆ ไม่ยอมรับความผิดหวัง มีอารมณ์อ่อนไหว ทำให้ผู้ปกครองไม่สามารถรับรู้ความเคลื่อนไหวด้านความคิดของเด็ก นอกจากนี้การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหลีกหนีปัญหา แต่เมื่อหยุดใช้อินเทอร์เน็ตปัญหาดังกล่าว

ยังคงมีอยู่ จึงทำให้กลับไปใช้อินเทอร์เน็ตอีก จนใช้เวลาส่วนใหญ่กับอินเทอร์เน็ต เมื่อใช้วิธีนี้นานๆ จะพัฒนาเป็นบุคลิกภาพแบบหลบเลี่ยง (avoidant personality)

### 3. ตัวแปรที่ส่งผลร่วมกันต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต

จากการวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบขั้นตอน พบว่าตัวแปรที่ส่งผลร่วมกันต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตเรียงลำดับจากตัวแปรที่ส่งผลมากที่สุดไปน้อยที่สุด คือ บุคลิกภาพด้านอารมณ์สัมพันธ์ภาพของครอบครัว การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต และเพศ โดยพบว่านักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบอ่อนไหว มีสัมพันธ์ภาพของครอบครัวในระดับไม่ดี และมีการสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ตในระดับไม่ดี จะมีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตระดับมาก นักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบมั่นคง มีสัมพันธ์ภาพของครอบครัวในระดับดี และมีการสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ตในระดับดี จะมีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตระดับน้อย โดยนักเรียนเพศชาย มีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตมากกว่านักเรียนเพศหญิง ตัวแปรทั้ง 4 สามารถส่งผลร่วมกันต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียน ได้ร้อยละ 24.80 โดยตัวแปรแต่ละตัวแปรส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตดังรายละเอียดต่อไปนี้

1.1 บุคลิกภาพด้านอารมณ์ เป็นตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตมากที่สุด สามารถอธิบายการผันแปรของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียน ได้ร้อยละ 14.60 และบุคลิกภาพด้านอารมณ์มีผลเชิงบวกต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 นั่นคือนักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบอ่อนไหวมีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตระดับมาก นักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบมั่นคงมีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตระดับน้อย ซึ่งในทัศนะของผู้เชี่ยวชาญทางด้านจิตเวชศาสตร์จัดว่าพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตเป็นลักษณะของความผิดปกติทางด้านอารมณ์ (Impulse Control Disorder) สอดคล้องกับการศึกษาพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของ Young and Rogers (1998 : Online) ที่พบว่าผู้ที่มีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตมีความไวต่อความรู้สึกและอารมณ์ (emotional sensitivity) และมีปฏิกิริยาตอบสนองสูง (reactivity) ซึ่งเป็นลักษณะของผู้ที่มีบุคลิกภาพอารมณ์อ่อนไหวไม่มั่นคง ซึ่งสังคมในยุคข้อมูลข่าวสาร (Information Age) เป็นสังคมที่เน้นการติดต่อสื่อสารเฉพาะส่วนของการพัฒนาความรู้ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต การออกแบบภาพที่สวยงาม (graphic) เป็นโลกแห่งจินตนาการ ประกอบกับความตื่นเต้นด้วยเสียง ประกอบตลอดเวลา ทำให้เด็กก้าวออกจากโลกแห่งความเป็นจริง ไปสู่โลกแห่งความเสมือนจริง สามารถมีอารมณ์ความรู้สึก (emotion) ที่สนุกเร้าใจ มีอิสระ และสามารถมีตัวตนได้ตามต้องการ นับเป็นอุปกรณ์ที่มีพลังในการเร้าความตื่นเต้นให้เกิดขึ้นในตัวเด็กอย่างมหาศาล โดยเฉพาะผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบอ่อนไหว (Neuroticism) มีแนวโน้มของอาการประสาทอ่อน

1.2 สัมพันธ์ภาพของครอบครัว เป็นตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตเป็นอันดับ 2 สามารถอธิบายการผันแปรของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียน

ร่วมกับบุคลิกภาพด้านอารมณ์ได้ร้อยละ 19.30 และสัมพันธภาพของครอบครัวมีผลเชิงลบต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 นั่นคือนักเรียนที่มีสัมพันธภาพของครอบครัวในระดับดีมีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตระดับน้อย นักเรียนที่มีสัมพันธภาพของครอบครัวระดับไม่ดี มีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตระดับมาก เนื่องจากความเจริญก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เป็นแรงขับให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีประสิทธิภาพในการสื่อสารแบบไร้พรมแดน ส่งผลให้สมาชิกครอบครัวขาดปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน คนอยู่กับเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีอยู่ประจำบ้าน สถานการณ์ของครอบครัว ความใกล้ชิด ความเข้าใจ ระยะห่างจากครอบครัว การไม่มีเวลาให้เด็ก การไม่กล้าปรึกษาหารือ มีผลต่อพฤติกรรมการพึ่งพาอินเทอร์เน็ตเพื่อทดแทนส่วนขาด จนนำไปสู่การใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไป หรือหมกมุ่นกับการใช้จนถึงขั้นที่เรียกว่าติดอินเทอร์เน็ตที่มีความรุนแรงมากขึ้น จากการศึกษาหลายแหล่งพบในลักษณะเดียวกันว่าสาเหตุของภาวะติดอินเทอร์เน็ตมักมาจากสัมพันธภาพของครอบครัว ซึ่งจะมีผลกระทบต่ออาการของสังคมและปัญหาสังคมด้านอื่นๆ อาจเกิดขึ้นได้ในที่สุด ดังคำกล่าวของศาสตราจารย์ Alun Marcus ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์เทคโนโลยี แห่งมหาวิทยาลัยประจำรัฐไอโอวาของสหรัฐอเมริกาที่ว่าเทคโนโลยีกำลังสร้างภาวะแปลกแยกให้กับผู้คนในหลายๆ รูปแบบ

1.3 การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต เป็นตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตเป็นอันดับ 3 สามารถอธิบายการผันแปรของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนร่วมกับบุคลิกภาพด้านอารมณ์ และสัมพันธภาพของครอบครัวได้ร้อยละ 23.60 และการสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต และมีผลเชิงลบต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 นั่นคือ นักเรียนที่มีการสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ตในระดับดีมีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตระดับน้อย นักเรียนที่มีการสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ตในระดับไม่ดี มีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตระดับมาก แสดงว่าการสนับสนุนการใช้อินเทอร์เน็ตมีผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต ซึ่งปัจจุบันสังคมมีค่านิยมสนับสนุนให้เด็กใช้อินเทอร์เน็ตโดยไม่ได้ตระหนักถึงผลเสียของเทคโนโลยีที่เพียงพอ และยังไม่ได้เตรียมเด็กให้พร้อมสำหรับการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมเสียก่อน ทั้งนี้เนื่องจากความเข้าใจแบบผิดๆ ว่าการสนับสนุนให้เด็กใช้อินเทอร์เน็ต คือ การพัฒนาความสามารถทางเทคโนโลยีสารสนเทศให้กับเด็กๆ ซึ่งความสามารถดังกล่าวเป็นเพียงทักษะของผู้บริโภคเทคโนโลยีเท่านั้น ความต้องการที่จะพัฒนาความสามารถทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างแท้จริงนั้นพื้นฐานที่สำคัญอยู่ที่ความสามารถทางด้านคณิตศาสตร์ ดังนั้นการสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ไม่ถูกต้อง โดยไม่ได้สนใจรายละเอียดของสิ่งที่เด็กได้รับ จึงเป็นเรื่องที่น่าเป็นห่วงอย่างยิ่งซึ่งได้สร้างปัญหาการเสพติดอินเทอร์เน็ตให้กับครอบครัว และสังคมไทยมากขึ้นเรื่อยๆ

1.4 เพศ เป็นตัวแปรที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตเป็นอันดับ 4 สามารถอธิบายการผันแปรของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนร่วมกับบุคลิกภาพด้านอารมณ์ สัมพันธภาพของครอบครัวได้ และการสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต ได้ร้อยละ 24.80 แสดงว่านักเรียนเพศชาย มีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตระดับมากกว่านักเรียนเพศหญิง ทั้งนี้เนื่องจากบริการบนอินเทอร์เน็ตมีข้อจำกัดในเรื่องเพศเข้ามาเกี่ยวข้อง กล่าวคือ บริการส่วนใหญ่บนอินเทอร์เน็ต ถูกสร้างขึ้นให้มีเนื้อหาเหมาะสมกับเพศชายที่มีความถนัดทางด้านมิติสัมพันธ์และการประสานงานระหว่างตาและมือมากกว่าเพศหญิง แต่เพศหญิงมีความถนัดทางด้านแพชชั่น ซึ่งบริการบนอินเทอร์เน็ตยังไม่มีการพัฒนาอย่างจริงจัง ดังที่ได้มีผู้ศึกษาถึงความแตกต่างระหว่างเพศในการมีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ซึ่งพบว่ามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

บุคลิกภาพด้านอารมณ์ สัมพันธภาพของครอบครัว การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต และเพศ เป็นปัจจัยที่สามารถร่วมกันอธิบายการผันแปรพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต ได้ระหว่างพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตระดับน้อยถึงระดับมากที่ไม่รุนแรง (คะแนน 0.021-2.141) ซึ่งปัจจัยทั้ง 4 สามารถร่วมอธิบายการผันแปรพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนได้ ร้อยละ 24.80 แสดงให้เห็นว่ามีปัจจัยที่เกี่ยวข้องอื่นที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต ทั้งนี้เนื่องจากพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตตามแนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้ตัวแบบเชิงพฤติกรรมของพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ต เป็นผลมาจากการรับรู้และพฤติกรรมที่บุคคลไม่สามารถปรับตัวต่อการตอบสนองที่หลากหลาย ซึ่งการรับรู้และพฤติกรรมของบุคคลนั้นมีความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนระหว่างปัจจัยด้านจิตสังคม (bio-psycho-social factors)

### 5.3 ข้อเสนอแนะ

#### 5.3.1 ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

ผลการวิจัยพบว่านักเรียนร้อยละ 32.63 มีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในระดับปานกลาง ดังนั้นข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยครั้งนี้ไปใช้ จึงมุ่งไปที่การป้องกันการติดอินเทอร์เน็ตในนักเรียน ดังต่อไปนี้

1. ผลการวิจัยพบว่าบุคลิกภาพด้านอารมณ์ เป็นตัวแปรที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตมากที่สุด และมีผลเชิงบวกต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ดังนั้นควรมีการจัดกิจกรรมทักษะชีวิตให้กับนักเรียน เพื่อเพิ่มศักยภาพทางจิตสังคม ให้สามารถเผชิญกับความตึงเครียด สิ่งท้าทาย และปัญหาต่างๆ ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ผลการวิจัยพบว่าสัมพันธภาพของครอบครัว และการสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต เป็นตัวแปรที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตเป็นอันดับ 2 และ 3 และมีผลเชิง

ลบต่อพฤติกรรมกรรมการคิดอินเทอร์เน็ตอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนี้พบว่านักเรียนร้อยละ 68.68 ใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้าน ดังนั้นควรมีการกำหนดบทบาทครอบครัวกับการสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต ครอบครัวควรมีบทบาทในการปลูกฝังวินัยและความรับผิดชอบให้เด็กรู้จักแบ่งเวลา และวางเงื่อนไขในการใช้อินเทอร์เน็ตร่วมกัน สนับสนุนกิจกรรมสร้างสรรค์ หรือกิจกรรมงานบ้านอื่นๆ ให้สมดุลกับการใช้อินเทอร์เน็ต

3. ผลการวิจัยพบว่านักเรียนเพียงร้อยละ 7.10 ที่ใช้อินเทอร์เน็ตที่โรงเรียน ดังนั้นโรงเรียนควรเป็นสถานที่อบรมให้ความรู้ และพัฒนาทักษะการใช้อินเทอร์เน็ตกับนักเรียนให้ทันกับเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เพื่อให้นักเรียนสามารถแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง สร้างจินตนาการ และเสริมปัญญา สามารถเรียนรู้ถ่ายทอดเรื่องราวใหม่ๆ เกิดการเรียนรู้ต่อเนื่อง ทำให้เกิดการต่อยอดความรู้และความคิดสร้างสรรค์

### 5.3.2 ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ผลการวิจัยพบว่าบุคลิกภาพด้านอารมณ์ สัมพันธภาพครอบครัว การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต และเพศ เป็นปัจจัยที่สามารถร่วมกันอธิบายการผันแปรพฤติกรรมกรรมการคิดอินเทอร์เน็ต ได้ร้อยละ 24.80 ดังนั้นจึงควรทำการวิจัยกึ่งทดลองเพื่อพัฒนาจิตลักษณะเหล่านี้ในนักเรียนที่มีบุคลิกภาพด้านอารมณ์แบบอ่อนไหว สัมพันธภาพครอบครัวระดับไม่ดี และการสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ตระดับไม่ดี

2. ผลการวิจัยพบว่าตัวแปรที่ศึกษาสามารถร่วมกันอธิบายการผันแปรพฤติกรรมกรรมการคิดอินเทอร์เน็ต ได้ร้อยละ 24.80 แสดงว่ามีปัจจัยอื่นที่มีผลต่อพฤติกรรมกรรมการคิดอินเทอร์เน็ต ดังนั้นควรมีการวิจัยในลักษณะเดียวกัน โดยศึกษาปัจจัยชีวิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมกรรมการคิดอินเทอร์เน็ตเพิ่มเติม เพื่อร่วมอธิบายการผันแปรพฤติกรรมกรรมการคิดอินเทอร์เน็ตของนักเรียน

3. ศึกษาพฤติกรรมกรรมการคิดอินเทอร์เน็ตในนักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบอ่อนไหวในรูปแบบวิจัยเชิงคุณภาพ เนื่องจากบุคลิกภาพแบบอ่อนไหวเป็นลักษณะแสดงเฉพาะของบุคคลที่มีความไวต่อความรู้สึกและอารมณ์

## บรรณานุกรม

กรมสุขภาพจิต. 2548. อิทธิพลและผลกระทบจากเกมคอมพิวเตอร์ต่อสุขภาพในเด็กและสังคม.

[Online]. Available : <http://hospital.moph.go.th/somdept/fungamecom.html>.

กัลยา เบญจพร. 2537. “นัยน์ตากับคอมพิวเตอร์.” *ไมโครคอมพิวเตอร์ ยูสเซอร์*. 11 : 20-25.

จิราภา เต็งไทรรัตน์ และคณะ. 2550. *จิตวิทยาทั่วไป*. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย  
ธรรมศาสตร์.

ชิงชัย เมฆทิพย์พาศัย. 2535. อินเทอร์เน็ตมีประโยชน์ต่อสถาบันการศึกษาและภาคเอกชนอย่างไร.

กรุงเทพฯ : เจซีซีการพิมพ์.

ไชยรัตน์ บุตรพรหม. 2545. “ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของ  
วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร.” *วิทยานิพนธ์สังคมวิทยาและมานุษยวิทยา บัณฑิตวิทยาลัย สาขาวิชา  
สังคมวิทยา บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*.

ถวิล ชาราโรจน์ และคณะ. 2547. *จิตวิทยาทั่วไป*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ทิพย์วิสุทธิ.

ทวีศักดิ์ กอนันตกุล. 2543, 9 พฤศจิกายน. “คนไทยใช้เวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ตเกินพอดี.”  
*ไทยรัฐ*. หน้า 13.

ธนิกานต์ มามะศิริรานนท์. 2545. “พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับ  
การเสพติดอินเทอร์เน็ต.” *วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาวารสารสนเทศ  
บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*.

ภัทรমন บรรณประดิษฐ์. 2548, 5 ตุลาคม. “ถนอมตาหน้าคอมพิวเตอร์.” *คม ชัด ลึก*. <http://www.komchadluek.net/column/pr/>

เมตตา รื่นนุสาน. 2538. “ระยะทางในการปฏิบัติงานกับเครื่องคอมพิวเตอร์มีผลทำให้เกิดภาวะ  
สายตาสั้นชั่วคราวและสายตาสั้นถาวร.” *วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชา  
สุขศาสตร์อุตสาหกรรมและความปลอดภัย บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยมหิดล*.

ยุพาพรรณ หุ่นจำลอง. 2542. *สังคมมนุษย์หรือสังคมเครือข่ายอินเทอร์เน็ต*. กรุงเทพฯ : เรือนแก้ว.

รวีวรรณ ชินะตระกูล. 2542. *วิจัยทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ : ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์

วาสนา สุขกระสานติ. 2540. *อินเทอร์เน็ต นานาสาระแห่งบริการ*. กรุงเทพฯ : สถาบันวิทยบริการ,  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศิริชัย หงษ์สงวนศรี. 2548, 20 กันยายน. “พฤติกรรมการเล่นเกมวีดีโอและเกมคอมพิวเตอร์.”  
*โพสต์ทูเดย์*. หน้า 3.

ศรียรรณา พูลสรรพสิทธิ์. 2547. *พฤติกรรมการเล่นเกมอินเทอร์เน็ต*. [Online]. Available :  
<http://www.mthai.com/square/news/news62256.html>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- สถิต วงศ์สุวรรณค์. 2544. การพัฒนาบุคลิกภาพ. กรุงเทพฯ: รวมสาส์น (1977),
- สมพร โรจน์ดำรงการ. 2539. “ความกล้าทางสายตาของงานพิมพ์บนจอคอมพิวเตอร์และงาน  
ตรวจสอบ.” วิทยานิพนธ์วิศวกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิศวกรรมอุตสาหกรรม  
บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมทรง สุวรรณเลิศ และคณะ. 2530. “การศึกษาเด็กที่มีปัญหาการเรียนต่ำกว่าความสามารถ.”  
รายงานการวิจัยศูนย์สุขภาพจิต กรมการแพทย์ กระทรวงสาธารณสุข.
- สังกัดคณะกรรมการสำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน. 2551. ศูนย์ปฏิบัติการสำนักงาน  
คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. [Online]. Available :  
[http://doc.obec.go.th/doc/web\\_doc/](http://doc.obec.go.th/doc/web_doc/)
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. 2546. รายงานผลการ  
สำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย. กรุงเทพฯ : สำนักงานสถิติแห่งชาติ.
- ศุภประนอม สมันตเวคิน และคณะ. 2543. พยาธิสรีรวิทยาสำหรับพยาบาล. กรุงเทพฯ : สุภา  
สุณี รักษาเกียรติศักดิ์. 2538. คอมพิวเตอร์กับการวิจัย. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิชย์
- โสภา ขปิลมันน์. 2536. ครอบครัวยุคใหม่ : พื้นฐานปัญหาสังคมที่น่าเป็นห่วงในปัจจุบัน. กรุงเทพฯ :  
สภาสังคมสงเคราะห์แห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์.
- อุทัย คันธเสรี. 2537. “หมู่บ้านโลก : Global Village.” เรื่อนำรู้สำหรับประชาชน. กรุงเทพฯ :  
ชมรมนักเรียนทุนมูลนิธิอานันทมหิดล.
- Aronson, L.S. et.al. 1999. “Defining and Measuring Fatigue.” *Journal of Nursing Scholarship*.  
31(1) : 45-50.
- Abramson, L.Y. Metalsky, G.I. and Alloy, L.B. 1989. “Hopelessness Depression : A Theory-  
Based Subtype of Depression.” *Psychological Review*. 96 : 358-372
- American Psychiatric Association. 1995. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental  
Disorders*. 4<sup>th</sup> ed. Washington.
- Brenner V. 1997, “Psychology of computer use : XLVII. Parameters of Internet use, abuse and  
addiction : 90 days of the Internet usage survey.” *Psychological Report*. 80, 879-882
- Cooper, A. et.al. 1998. “Sexual Compulsivity : Getting Tangled in the Net.” *Sexual Addiction  
and Compulsivity*. 6(2) : 79-104.
- Chien Chou. and Ming-Chun Hsiao. 2000. “Internet Addiction, Usage, Gratification, and  
Pleasure Experience : the Taiwan College Students Case.” *Computer & Education*.  
35(65) : 80.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Davis, et.al. 1999. **A Cognitive-Behavioral Model for Pathological Internet Use.** Retrieved August, 20, 2005, [Online]. Available : <http://www.victoriapoint.com/addiction%20or%not.htm>.
- Eysenck, H. J. 1969. **Adolescent Development and Behavior.** New Jersey : Prentice-Hall. Inc.
- Eysenck, H. J. 1987. **Dimensions of Personality.** London : Routledge and kengan Paul.
- Gobba F.M. et.al. 1988. "Visual Fatigue in Video Display Terminals Operators : Objective Measure and Relation of Environmental Condition." **Environmental-Health.** 60(2) : 19.
- Greenfield, David. 1999. **The Nature of Internet Addiction : Psychological Factor in Compulsive Internet Use.** Retrieved August, 20, 2005, [Online]. Available : <http://www.virtual-addiction.com/internetaddiction.htm>.
- Hubsy, E. P. and Sear, J. H. 1992. "Fatigue in Multiple Sclerosis: Guidelines for Nursing Care." **Rehabilitation Nursing.** 17(4) : 176-178.
- Internation Labour Organization. 1989. **Working with Visual Display Units.** Geneva.
- Kamienka Zyta. 1993. "Ergonomics Evaluation of Work of VDTs Operator in Poland." **Applied Ergonomics.** 24(6) : 26.
- Kraut, R. et.al. 1998. "Internet Paradox : A Social Technology that Reduces Social Involvement and Psychological Well-Being." **American Psychologist.** 53(9) : 1017-1031.
- Krejcie, Robert V. and Morgan, Daryle W. 1970. "Determining Sample Size for Research Activities." **Journal of Educational and Psychological Measurement.** 30(3) : 607-610.
- Krueper H. 1989. "Working at Video Display Terminals." **Therapeutische Umschau.** 46(11) : 23.
- Laubli, et.al. 1981. "Postural and Visual Load at VDT Workplace Lighting Condition and Visual Impairments." **Ergonomics.** 24(12) : 33.
- Luberto F. et.al. 1989. "Symptoms in Video Display Terminal Operators." **Med-Lav.** 80(2) : 24.
- Morgan, W. 1979. **Negative addiction in runners.** Psysician and Sportsmedicine.
- Ong C.N. et.al. 1981. "Visual and Muscular Fatigue in Perators Using Visual Display Terminals." **Journal Human Ergology.** 10 : 28.

- Petrie, Helen and Gunn, David. 1998. **Internet Addiction : The Effect of Sex, Age, Depression and Introversion.** Retrieved August, 20, 2005, [Online]. Available : <http://phoenix.herts.ac.uk/SDRU/Helen/Inter.htm>.
- Piper, B.E. 1986. **Pathophysiological Phenomena in Nursing : Human Responses to Illness.** Philadelphia : W.B. Saunders.
- Rheingold, H. 1993. **The Virtual Community : Homesteading on the Electronic Frontier** Reading. MA. Addison-Wesley.
- Young, Kimberly. S. 1996. "Pathological Internet Use : A Case that Breaks the Stereotype." **Psychological Report.** 79.
- Young, Kimberly. S. 1998. **The Relationship Between Depression and Internet Addiction.** **Cyberpsychology & Behavior.** Retrieved August, 20, 2005, [Online]. Available : <http://www.netaddiction.com/articles/cyberpsychology.htm>
- Young, Kimberly. S. 1999. **Internet Addiction : Symptoms, Evaluation and Treatment.** Retrieved August, 20, 2005, [Online]. Available : <http://www.netaddisction.com/articles/symptoms.htm>.
- Young, Kimberly. S. and Rodger, R.C. 1998. **The Relationship Between Depression and Internet Addiction.** **Cyber psychology & Behavior.** Retrieved August, 20, 2005, [Online]. Available : <http://www.netaddiction.com/articles/cyberpsychology.htm>.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## แบบสอบถาม

ตัวแปรที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์เน็ตของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3  
โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1

คำชี้แจง โปรดตอบแบบสอบถามให้ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ( )  
และเติมข้อความลงในช่องว่าง

## ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. เพศ  ชาย  หญิง
2. ระดับการศึกษา  มัธยมศึกษาปีที่ 1  มัธยมศึกษาปีที่ 2  มัธยมศึกษาปีที่ 3
3. คะแนนเฉลี่ยครั้งสุดท้ายของนักเรียน .....
4. นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตครั้งแรกเมื่ออายุ ..... ปี
5. สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ต มากที่สุด  
 บ้านตนเอง  บ้านเพื่อน  โรงเรียน  ร้านอินเทอร์เน็ต
6. บริการที่ใช้บนอินเทอร์เน็ต มากที่สุด 3 อันดับแรก (ระบุหมายเลข 1, 2, 3 ตามลำดับ)  
 จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Mail หรือ E-Mail)  
 การสืบค้นข้อมูล  
 การถ่ายโอนแฟ้มข้อมูล (File Transfer Protocol : FTP)  
 ทดลองโปรแกรมใหม่  
 ความบันเทิง เช่น ดูหนัง ฟังเพลง  
 การสนทนาแบบออนไลน์ (Chat)  
 กระดานข่าว (Web Board)  
 การซื้อขายสินค้า-บริการ (E-Commerce)  
 เกมออนไลน์  
 อื่นๆ  
(ระบุ) .....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 7. ช่วงระยะเวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ต วันเสาร์-วันอาทิตย์

- ( ) ช่วงเช้า (ระบุ) ..... ถึง ..... นาฬิกา  
 ( ) ช่วงบ่าย (ระบุ) ..... ถึง ..... นาฬิกา  
 ( ) ช่วงเย็น (ระบุ) ..... ถึง ..... นาฬิกา  
 ( ) ช่วงค่ำ (ระบุ) ..... ถึง ..... นาฬิกา  
 เฉลี่ยเวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ต ..... ชั่วโมง/ครั้ง

## 8. ช่วงระยะเวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ต วันจันทร์-วันศุกร์

- ( ) ช่วงเช้า (ระบุ) ..... ถึง ..... นาฬิกา  
 ( ) ช่วงบ่าย (ระบุ) ..... ถึง ..... นาฬิกา  
 ( ) ช่วงเย็น (ระบุ) ..... ถึง ..... นาฬิกา  
 ( ) ช่วงค่ำ (ระบุ) ..... ถึง ..... นาฬิกา  
 เฉลี่ยเวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ต ..... ชั่วโมง/ครั้ง

## 9. ค่าใช้จ่ายในการเล่นอินเทอร์เน็ต

- ( ) มี  
 ( ) ค่าชั่วโมง (กรณีเล่นที่ร้านอินเทอร์เน็ต) ..... บาท  
 ( ) หนังสือคู่มือการเล่นอินเทอร์เน็ต ..... บาท  
 ( ) ซื้อขายสินค้า-บริการ (E-Commerce) ..... บาท  
 ( ) เกมออนไลน์ ..... บาท  
 ( ) อื่นๆ (ระบุ) ..... บาท  
 ( ) ไม่มี

## ตอนที่ 2 พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต

ข้อความ	ประจำ	บ่อย ครั้ง	บาง ครั้ง	ไม่เคย
1. ฉันใช้เวลาเล่นอินเทอร์เน็ตนานกว่าที่ตั้งใจไว้				
2. ฉันใช้เวลาส่วนใหญ่กับการใช้กับอินเทอร์เน็ตมากกว่างานบ้าน หรือกิจกรรมอื่นๆ				
3. อินเทอร์เน็ตทำให้ฉันสนุก และตื่นเต้นมากกว่ากิจกรรมอื่นๆ				
4. ฉันสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนใหม่ๆ ในอินเทอร์เน็ต				

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อความ	ประจำ	บ่อย ครั้ง	บาง ครั้ง	ไม่เคย
5. ฉันใช้อินเทอร์เน็ตจนลืมเวลา				
6. ผลการเรียนของฉันลดลง เนื่องจากฉันใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไป				
7. ฉันเคยโดดเรียน เพื่อใช้อินเทอร์เน็ต				
8. ฉันไม่บอกความจริงเมื่อมีคนถามฉันว่า ฉันใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อทำอะไร				
9. ฉันอยู่ในโลกส่วนตัว ในเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต				
10. ฉันรอคอยที่จะใช้อินเทอร์เน็ตในครั้งต่อไปตลอดเวลา				
11. อินเทอร์เน็ตเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตฉัน ฉันขาดอินเทอร์เน็ตไม่ได้				
12. ฉันรู้สึกไม่พอใจ หงุดหงิด หรืออารมณ์เสีย หากมีใครมารบกวนในขณะที่ใช้อินเทอร์เน็ต				
13. ฉันรู้สึกว่าคุณเองพักผ่อนไม่เพียงพอ เนื่องจากใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไป				
14. ฉันรู้สึกหมกมุ่นเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต และมักเพื่อฝันถึงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต				
15. ฉันพูดกับตนเองว่า “ขอเวลาอีกนิด” เมื่อจะเลิกใช้อินเทอร์เน็ต				
16. ฉันพยายามใช้เวลาในอินเทอร์เน็ตให้น้อยลง แต่ก็พบว่าทำไม่ได้				
17. ฉันพยายามปิดบังผู้อื่น ในเรื่องของเวลาการใช้อินเทอร์เน็ต				
18. ฉันเลือกที่จะใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่าที่จะออกไปข้างนอกกับผู้อื่น				
19. ฉันรู้สึกซึมเศร้า อารมณ์ไม่ดี เวลาที่ไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ต				
20. ฉันใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหลีกเลี่ยงปัญหา และความเครียดในชีวิตประจำวัน				

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ตอนที่ 3 การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต

ข้อความ	มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
1. ผู้ปกครองอนุญาตให้ฉันเล่นเกมอินเทอร์เน็ตมากกว่าเล่นนอกบ้าน				
2. ผู้ปกครองให้รางวัลฉัน โดยการซื้อเกมให้เล่น				
3. ฉันมีคอมพิวเตอร์ส่วนตัวในห้องนอน				
4. สมาชิกในครอบครัวมีส่วนร่วมในการเล่นอินเทอร์เน็ตกับฉัน				
5. ผู้ปกครองกำหนดเวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ตของฉัน				
6. ผู้ปกครองจะชมเชยฉัน เมื่อเล่นเกมอินเทอร์เน็ตผ่านในแต่ละระดับ				
7. ฉันสามารถเล่นอินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลา				

หมายเหตุ ข้อความที่พึงประสงค์ ได้แก่ ข้อ 4,5 และข้อความที่ไม่พึงประสงค์ ได้แก่ ข้อ 1,2,3,6,7

### ตอนที่ 4 สัมพันธภาพของครอบครัว

ข้อความ	ประจำ	บ่อยครั้ง	บางครั้ง	ไม่เคย
1. ฉันมีความสัมพันธ์ที่ดีกับครอบครัว				
2. ฉันคิดแก้ปัญหาต่างๆ ด้วยตัวเอง โดยปราศจากคำแนะนำจากบุคคลในครอบครัว				
3. สมาชิกในครอบครัวแสดงความรัก และความห่วงใยต่อกัน				
4. สมาชิกในครอบครัวฉัน ใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกของตัวเอง				
5. ครอบครัวฉันมีเรื่องขัดแย้ง หรือทะเลาะกัน				
6. ฉันพุดคุย หรือปรึกษาปัญหา ความกังวลใจกับสมาชิกในครอบครัว				
7. ฉันน้อยใจที่ครอบครัวไม่ค่อยเอาใจใส่				
8. ฉันทำกิจกรรมในบ้านร่วมกับสมาชิกครอบครัว				
9. เมื่อทำผิด ฉันถูกทำโทษโดยการตี				
10. ฉันรู้สึกอบอุ่นเมื่ออยู่ในบ้าน				

หมายเหตุ ข้อความที่พึงประสงค์ ได้แก่ ข้อ 1,3,4,6,8,10

และข้อความที่ไม่พึงประสงค์ ได้แก่ ข้อ 2,5,7,9

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตอนที่ 5 บุคลิกภาพด้านพฤติกรรม และบุคลิกภาพด้านอารมณ์

ข้อความ	ใช่	ไม่ แน่ใจ	ไม่ใช่
1. ฉันชอบงานที่ต้องทำอย่างรวดเร็ว			
2. ในการคบเพื่อนใหม่ฉันมักเป็นฝ่ายทำความรู้จักกับเขาก่อน			
3. ฉันมักทำอะไรด้วยความรวดเร็ว และทำด้วยความมั่นใจ			
4. ฉันเป็นคนคล่องแคล่วว่องไว			
5. ฉันรู้สึกไม่มีความสุขเลย ถ้าไม่ได้พบปะติดต่อกับเพื่อนๆ			
6. ฉันเป็นคนชอบลงมือทำมากกว่าเพียงแค่วางใจไว้ว่าจะทำ			
7. ไม่ว่าจะทำกิจกรรมใดๆ ฉันมักไม่แสดงตัว/อยู่เบื้องหลังงาน			
8. ฉันรู้สึกไม่สนุกเท่าไร แม้จะอยู่ในงานรื่นเริง			
9. ฉันรู้สึกว่าเป็นคนชื่อตรงเกินไป			
10. ฉันชอบทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนๆ			
11. ฉันให้การสนิทสนมกับเพื่อนบางคนเท่านั้น			
12. เวลาที่ฉันเครียดจากงาน ฉันเคยคิดว่าเป็นเรื่องขอขาดขาดตาย			
13. ฉันชอบที่จะนัดพบ/สังสรรค์กับเพื่อน			
14. ฉันชอบเป็นผู้เริ่ม หรือนำกิจกรรมของกลุ่ม			
15. ฉันรู้สึกขี้อายเมื่ออยู่ต่อหน้าเพศตรงข้าม			
16. ฉันมีคำตอบ หรือข้อแก้ตัวเมื่อถูกวิจารณ์			
17. ฉันเป็นคนทำอะไรตามโชค ไม่วิตกกังวล			
18. เมื่ออยู่ในกลุ่มเพื่อน/ทำกิจกรรม ฉันมักเป็นผู้ฟัง			
19. ฉันสามารถสนุกสนานได้เต็มที่ในงานรื่นเริง			
20. ฉันชอบทำงานที่ต้องใช้ความตั้งใจอย่างเต็มที่			
21. ฉันทำงานแบบสบายๆ ไม่เอาจริงจัง/ทำตามหน้าที่			
22. เพื่อนๆ มีความเห็นว่าฉันเป็นคนกระฉับกระเฉงร่าเริง			
23. ฉันเป็นคนช่างพูด			
24. ฉันชอบเล่นตลกกับเพื่อนๆ			

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อความ	ใช่	ไม่ แน่ใจ	ไม่ใช่
25. บางครั้งฉันรู้สึกเป็นสุข บางครั้งเศร้าโดยไม่มีเหตุผล			
26. ฉันมักใจลอยหรือฟุ้งซ่านในเวลาที่ฉันกำลังเรียน/ทำงาน			
27. มีบ่อยครั้งที่ฉันคิดถึงเรื่องอื่นซึ่งไม่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่ผมกำลัง พูดอยู่			
28. บางครั้งฉันมีความกระตือรือร้นอย่างมาก บางครั้งก็เฉื่อยชา			
29. ฉันมีลักษณะเป็นคนเศร้าๆ			
30. ฉันมีอาการเปลี่ยนแปลงโดยไม่มีเหตุผลบ่อยๆ			
31. ฉันคิดในสิ่งที่เป็นไปได้เสมอ			
32. ฉันชอบคิดถึงเหตุการณ์ในอดีต			
33. ฉันเคยรู้สึกไม่สบายใจโดยไม่มีเหตุผล			
34. มีบ่อยครั้งที่ฉันมักตัดสินใจเข้าไป			
35. ฉันนอนไม่หลับบ่อยๆ เพราะมีความวิตกกังวล หรือกลัว			
36. ฉันเคยรู้สึกไม่สบายใจเมื่อได้ทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดที่ไม่ถูกต้อง			
37. ฉันเป็นคนใจน้อย			
38. ฉันเป็นคนมีอาการตั้งเครียด			
39. ฉันรู้สึกเหงา หรือว่าเหว่บ่อยๆ			
40. ฉันชอบฝันกลางวัน			
41. ฉันใช้เวลามากเกินไปในการคิดถึงความหลังที่ดีๆ			
42. ฉันรู้สึกเหน็ดเหนื่อย และเบื่อหน่ายโดยไม่มีเหตุผลบ่อยๆ			
43. หลังจากเหตุการณ์สำคัญผ่านไป ฉันมักคิดถึงสิ่งที่ควรทำ แต่ ไม่ได้ทำอย่างที่คิด			
44. ฉันเคยคิดมากจนนอนไม่หลับ			
45. ฉันเคยรู้สึกรำคาญตัวเองที่เกิดมีความคิดไร้สาระขึ้นบ่อยๆ			
46. ฉันเป็นคนที่มีความรู้สึกอ่อนไหวไม่ว่าเรื่องอะไร			
47. ฉันมีความรู้สึกหงุดหงิด			
48. ฉันเคยรู้สึกกระวนกระวายจนนั่งไม่ติด			

หมายเหตุ บุคลิกภาพด้านพฤติกรรม ได้แก่ ข้อ 1-24

และบุคลิกภาพด้านอารมณ์ ได้แก่ ข้อ 25-48

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สมมติฐานการวิจัย

เพศ ระดับการศึกษา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต สัมพันธภาพของครอบครัว บุคลิกภาพด้านพฤติกรรม และบุคลิกภาพด้านอารมณ์ ส่งผลร่วมกันต่อ พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษากทมพหุ มหานคร เขต 1

## Regression

Variables Entered/Removed<sup>a</sup>

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	บุคลิกภาพด้านอารมณ์		Stepwise (Criteria: Probability-of-F-to-enter $\leq$ .050, Probability-of-F-to-remove $\geq$ .100).
2	สัมพันธภาพของครอบครัว		Stepwise (Criteria: Probability-of-F-to-enter $\leq$ .050, Probability-of-F-to-remove $\geq$ .100).
3	การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต		Stepwise (Criteria: Probability-of-F-to-enter $\leq$ .050, Probability-of-F-to-remove $\geq$ .100).
4	dummy sex		Stepwise (Criteria: Probability-of-F-to-enter $\leq$ .050, Probability-of-F-to-remove $\geq$ .100).

a. Dependent Variable: พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.386 <sup>a</sup>	.149	.146	.47823	
2	.445 <sup>b</sup>	.198	.193	.46484	
3	.493 <sup>c</sup>	.243	.236	.45254	
4	.507 <sup>d</sup>	.257	.248	.44898	1.680

- Predictors: (Constant), บุคลิกภาพด้านอารมณ์
- Predictors: (Constant), บุคลิกภาพด้านอารมณ์, สัมพันธภาพของครอบครัว
- Predictors: (Constant), บุคลิกภาพด้านอารมณ์, สัมพันธภาพของครอบครัว, การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต
- Predictors: (Constant), บุคลิกภาพด้านอารมณ์, สัมพันธภาพของครอบครัว, การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต, dummy sex
- Dependent Variable: พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ANOVA<sup>e</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	12.925	1	12.925	56.514	.000 <sup>a</sup>
	Residual	73.870	375	.229		
	Total	86.795	376			
2	Regression	17.217	2	8.608	39.839	.000 <sup>b</sup>
	Residual	69.578	374	.216		
	Total	86.795	376			
3	Regression	21.058	3	7.019	34.275	.000 <sup>c</sup>
	Residual	65.737	373	.205		
	Total	86.795	376			
4	Regression	22.289	4	5.572	27.642	.000 <sup>d</sup>
	Residual	64.506	372	.202		
	Total	86.795	376			

- a. Predictors: (Constant), บุคลิกภาพด้านอารมณ์
- b. Predictors: (Constant), บุคลิกภาพด้านอารมณ์, สัมพันธภาพของครอบครัว
- c. Predictors: (Constant), บุคลิกภาพด้านอารมณ์, สัมพันธภาพของครอบครัว, การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต
- d. Predictors: (Constant), บุคลิกภาพด้านอารมณ์, สัมพันธภาพของครอบครัว, การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต, dummy sex
- e. Dependent Variable: พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต

Coefficients<sup>e</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.404	.075		5.406	.000
	บุคลิกภาพด้านอารมณ์	.481	.064	.386	7.518	.000
2	(Constant)	1.004	.153		6.561	.000
	บุคลิกภาพด้านอารมณ์	.400	.065	.321	6.165	.000
	สัมพันธภาพของครอบครัว	-.262	.059	-.232	-4.457	.000
3	(Constant)	1.537	.193		7.954	.000
	บุคลิกภาพด้านอารมณ์	.375	.063	.301	5.914	.000
	สัมพันธภาพของครอบครัว	-.279	.057	-.247	-4.868	.000
4	(Constant)	1.530	.196		7.726	.000
	บุคลิกภาพด้านอารมณ์	.384	.063	.308	6.096	.000
	สัมพันธภาพของครอบครัว	-.250	.058	-.221	-4.295	.000
4	การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต	-.157	.035	-.215	-4.436	.000
	dummy sex	-.131	.053	-.122	2.471	.014

- a. Dependent Variable: พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Excluded Variables <sup>c</sup>

Model	Beta In	t	Sig.	Partial Correlation	Collinearity Statistics
					Tolerance
1 การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต สัมพันธภาพของครอบครัว dummy edu2 dummy edu1 dummy sex บุคลิกภาพด้านพฤติกรรม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	-0.195 <sup>a</sup>	-3.868	.000	-.211	.995
	-.232 <sup>a</sup>	-4.457	.000	-.241	.921
	-.032 <sup>a</sup>	-.621	.535	-.035	.965
	.005 <sup>a</sup>	.099	.921	.006	1.000
	-.157 <sup>a</sup>	3.090	.002	.170	1.000
	.047 <sup>a</sup>	.912	.362	.051	.999
	-.154 <sup>a</sup>	-3.021	.003	-.166	.993
2 การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต dummy edu2 dummy edu1 dummy sex บุคลิกภาพด้านพฤติกรรม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	-.211 <sup>b</sup>	-4.331	.000	-.235	.990
	-.028 <sup>b</sup>	-.551	.582	-.031	.965
	.015 <sup>b</sup>	.292	.770	.016	.998
	-.115 <sup>b</sup>	2.277	.023	.126	.957
	.052 <sup>b</sup>	1.032	.303	.058	.999
	-.082 <sup>b</sup>	-1.523	.129	-.085	.855
3 dummy edu2 dummy edu1 dummy sex บุคลิกภาพด้านพฤติกรรม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	-.046 <sup>c</sup>	-.932	.352	-.052	.958
	-.042 <sup>c</sup>	-.844	.399	-.047	.932
	-.122 <sup>c</sup>	2.471	.014	.137	.956
	.055 <sup>c</sup>	1.134	.258	.063	.998
	-.068 <sup>c</sup>	-1.302	.194	-.073	.852
4 dummy edu2 dummy edu1 บุคลิกภาพด้านพฤติกรรม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	-.065 <sup>d</sup>	-1.312	.190	-.073	.938
	.041 <sup>d</sup>	.681	.496	.038	.628
	.038 <sup>d</sup>	.789	.431	.044	.977
	-.045 <sup>d</sup>	-.852	.395	-.048	.821

- a. Predictors in the Model: (Constant), บุคลิกภาพด้านอารมณ์
- b. Predictors in the Model: (Constant), บุคลิกภาพด้านอารมณ์, สัมพันธภาพของครอบครัว
- c. Predictors in the Model: (Constant), บุคลิกภาพด้านอารมณ์, สัมพันธภาพของครอบครัว, การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต
- d. Predictors in the Model: (Constant), บุคลิกภาพด้านอารมณ์, สัมพันธภาพของครอบครัว, การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต, dummy sex
- e. Dependent Variable: พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต

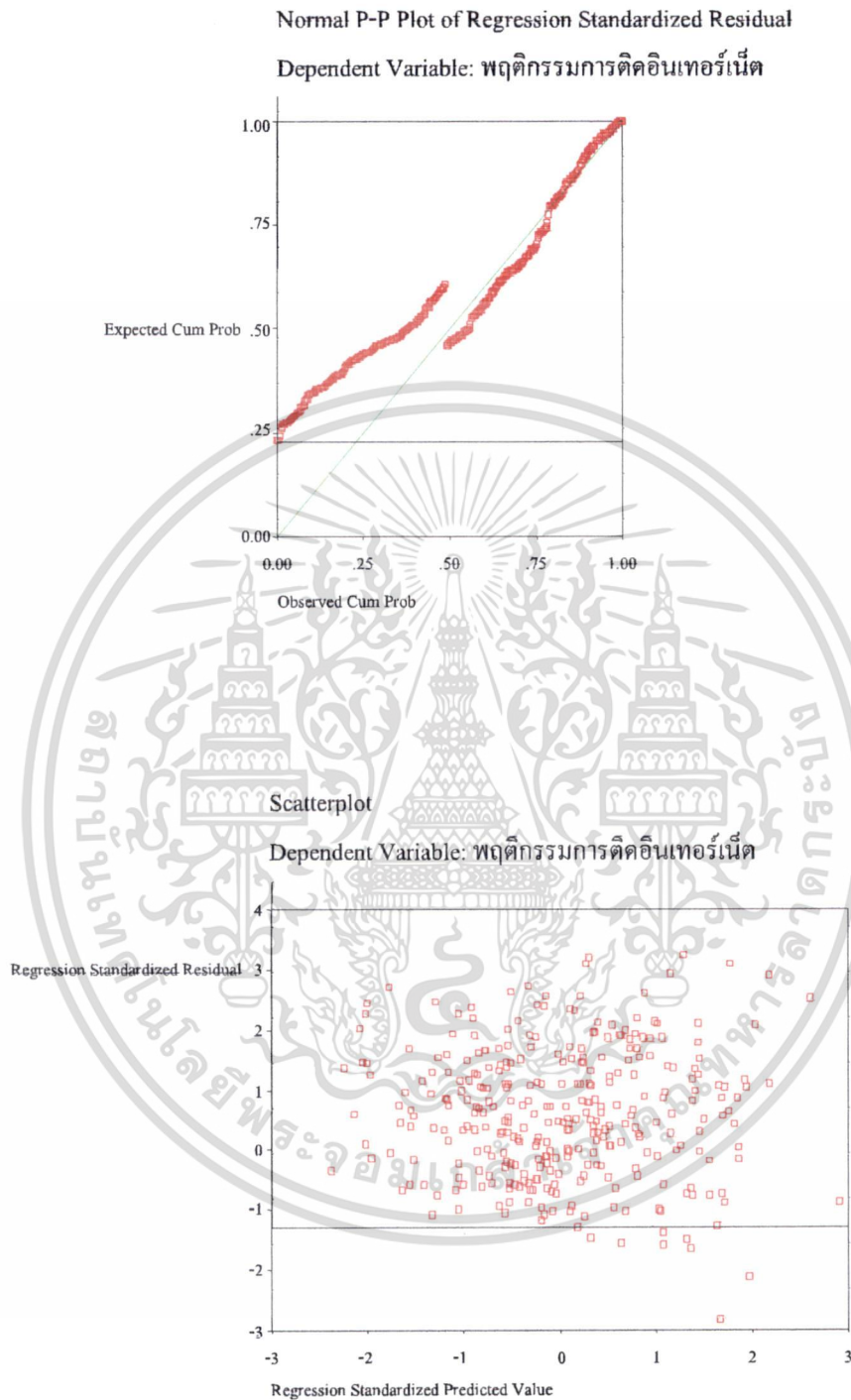
Residuals Statistics <sup>a</sup>

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	.3044	1.6911	.9286	.26204	380
Residual	-1.2656	1.4403	.0027	.44442	380
Std. Predicted Value	-2.378	2.909	.002	.999	380
Std. Residual	-2.819	3.208	.006	.990	380

- a. Dependent Variable: พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Charts



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

- ชื่อ - นามสกุล นางสาวพรสวรรค์ วรรณเศรษฐิน
- สถานที่อยู่ปัจจุบัน 200/65 ซอยสาทร 15  
ถนนจันทน์ ตำบลทุ่งวัดดอน  
เขตสาทร จังหวัดกรุงเทพฯ 10120
- สถานที่ทำงาน TKC Education Co., Ltd.  
33/12 ซอยเอกมัย  
ถนนสุขุมวิท แขวงคลองตันเหนือ  
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110
- ตำแหน่ง Senior Computer Instructor
- ประวัติการศึกษา ปีการศึกษา พ.ศ. 2543 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ  
มหาวิทยาลัยรังสิต
- ปีการศึกษา พ.ศ. 2552 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโท  
สาขาวิชาการศึกษาวิทยาศาสตร์ (คอมพิวเตอร์)  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- ประวัติการฝึกอบรม ปีการศึกษา พ.ศ. 2547 ประกาศนียบัตรวิชาชีพครู  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้