

ตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนช่วงชั้นที่ 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

พรสวรรค์ วิรัตน์เศรษฐสิน* พรณิ ลีกิจวัฒน์** ไพฑูรย์ พิมพ์ดี***

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษามีจำนวน 380 คน ได้จากวิธีสุ่มแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการติดอินเทอร์เน็ต การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต และสัมพันธภาพของครอบครัวของนักเรียน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีค่าความเชื่อมั่น 0.85, 0.60 และ 0.51 ตามลำดับ ส่วนแบบทดสอบบุคลิกภาพด้านพฤติกรรมและด้านอารมณ์ของ Maudsley ซึ่งได้พัฒนาตามแนวคิดของ Eysenck มีค่าความเชื่อมั่น 0.89 และ 0.86 ตามลำดับ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้การทดสอบการถดถอยแบบขั้นตอน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมกรรมการติดอินเทอร์เน็ตจัดอยู่ในระดับน้อย ประกอบด้วยกลุ่มที่มีพฤติกรรมกรรมการติดอินเทอร์เน็ตระดับน้อย ร้อยละ 63.95 ระดับปานกลาง ร้อยละ 32.63 และระดับมาก ร้อยละ 3.42 การวิเคราะห์ถดถอยแบบพหุ พบว่า บุคลิกภาพด้านอารมณ์ (X_1) สัมพันธภาพของครอบครัว (X_2) การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต (X_3) และเพศ (X_4) สามารถร่วมกันอธิบายการผันแปรของพฤติกรรมกรรมการติดอินเทอร์เน็ต (\hat{Y}) ได้ร้อยละ 24.80 ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

สมการพยากรณ์พฤติกรรมกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในรูปคะแนนดิบ และคะแนนมาตรฐาน คือ

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

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

เมื่อทำการแทนค่าตัวแปรเพศ ซึ่งมีลักษณะตัวแปรหุ่น โดยให้เพศชายมีค่าเท่ากับ 0 และเพศหญิงมีค่าเท่ากับ 1 จะได้สมการพยากรณ์ 4 สมการดังนี้

1. สมการพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบ และคะแนนมาตรฐาน สำหรับนักเรียนเพศชาย

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

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

2. สมการพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบ และคะแนนมาตรฐาน สำหรับนักเรียนเพศหญิง

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

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

คำสำคัญ: พฤติกรรมกรรมการติดอินเทอร์เน็ต นักเรียนช่วงชั้นที่ 3

Abstract

The purpose of this research was to study variables affecting internet addiction behaviors of students level III at schools under Office of the Basic Education Commission, Bangkok region I. The samples consisted of 380 students, selected with multistage random sampling technique. The research tools were questionnaire concerning the internet addiction behaviors, social support on internet, students' family relationship which developed by researchers and its reliability was 0.85, 0.60 and 0.51, respectively. Maudsley Personality Inventory, developed by Eysenck, concerning both behavior and emotion, its reliability was of 0.89 and 0.86, respectively. The data were analyzed using the stepwise multiple regression. The findings reveal that the students had low level of internet addiction behaviors, composed of 63.95, 32.63 and 3.42 percent of the students had internet addiction behavior at low, average and high level, respectively. According to the analysis of stepwise multiple regression, the variables affecting on student's internet addiction behaviors significantly at 0.05 level were emotional personality (X_1), family relationship (X_2), social support (X_3), and sex (X_4) which jointly predicted at the rate of 24.80 percent.

The raw score prediction equation and standard score prediction equation were :

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

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

When the gender variable which was dummy variable was replaced, male = 0, female = 1. The 4 prediction equations were as followed :

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

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

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

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

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

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

Keywords : Internet Addiction Behavior Students Level III

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

อิทธิพลจากเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่เป็นไปอย่างรวดเร็วตามกระแสโลกาภิวัตน์ อินเทอร์เน็ตได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตและสังคมของคนไทย การเกิดขึ้นของร้านอินเทอร์เน็ตทั่วประเทศอย่างรวดเร็ว โดยที่ภาครัฐไม่มีมาตรการควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ต ก่อให้เกิดอาชญากรรมรูปแบบต่างๆ รวมทั้งมีเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมตามที่ปรากฏอยู่ในหน้าหนังสือพิมพ์ มีการใช้ที่เกินขอบเขต และใช้ในทางที่ไม่เป็นประโยชน์ จนเกิดภาวะติดอินเทอร์เน็ต คือเกิดความต้องการจนถึงขั้นที่เรียกว่า “ขาดไม่ได้” (ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ) จาก

การสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร [1] ในประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปจำนวน 57.80 ล้านคน พบว่ามีผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ร้อยละ 10.4 ประกอบด้วยเพศชาย และเพศหญิง ร้อยละ 48.1 และ 51.9 ตามลำดับ เป็นกลุ่มที่กำลังศึกษาระดับอุดมศึกษามัธยมศึกษาตอนปลาย มัธยมศึกษาตอนต้น ร้อยละ 28.9, 28.1 และ 27.6 ตามลำดับ สถานศึกษาเป็นแหล่งที่มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตร้อยละ 28.2 กิจกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่ากลุ่มอายุ 6-14 ปี ใช้เพื่อเล่นเกมผ่านทางอินเทอร์เน็ต สูงสุดร้อยละ 55.6

เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) ได้ศึกษาเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชน พบปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตที่มากเกินไป เวลาการใช้ที่ไม่เหมาะสม โดยเฉพาะในเด็กนักเรียนที่มักเล่นกันตั้งแต่ช่วงหัวค่ำถึงดึก ใช้เวลาส่วนใหญ่ในการเล่นอินเทอร์เน็ตจนลืมแง่มุมอื่นๆ ของชีวิตทางสังคม ทำให้เวลาที่จะทำการบ้าน การใช้เวลาในการร่วมกิจกรรมกับครอบครัวไม่เพียงพอ ส่งผลต่อการเรียน และเกิดพฤติกรรมเบี่ยงเบนตามมา [2] สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร [1] พบว่าคนไทยประสบปัญหาการติดอินเทอร์เน็ตสูงขึ้น ผู้ที่ติดอินเทอร์เน็ตจะมีอาการย้ำคิดย้ำทำ หมกมุ่น มีอารมณ์หงุดหงิด ฉุนเฉียว ขาดปฏิสัมพันธ์กับผู้คนรอบข้าง อยู่ในโลกส่วนตัว ชอบอยู่โดดเดี่ยว และแนวโน้มสังคมไทยที่เข้าสู่สหัสวรรษใหม่กับการเปิดรับเทคโนโลยีมากขึ้น คาดว่าเทคโนโลยีจะนำไปสู่การสร้างภาวะแปลกแยกให้กับผู้ใช้ในหลายๆ รูปแบบ

การรวบรวมข้อมูลจากสถาบันสุขภาพจิตและวัยรุ่นราชนครินทร์ [3] พบว่าสถิติผู้เล่นเกม 200,000 คน เล่นเกมนานถึง 15 ชั่วโมงติดต่อกัน ส่งผลต่อสุขภาพร่างกาย ได้แก่ รับประทานอาหารไม่ตรงเวลา นอนดึก สายตาเสีย ส่งผลต่อสุขภาพสังคม ได้แก่ ขาดความสัมพันธ์ในครอบครัว ไม่มีเวลาให้กัน ขาดความเข้าใจ ไม่รับผิดชอบในกิจวัตรประจำวัน และผลด้านอื่นๆ ได้แก่ มีอารมณ์รุนแรง ก้าวร้าว เอาแต่ใจ ลึกขโมย นอกจากนี้ ธนิกานต์ มาะฉัตรานนท์ [4] ศึกษาพฤติกรรมการเล่นอินเทอร์เน็ตและปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการเสพติดอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย พบว่าผู้ที่เสพติดอินเทอร์เน็ตนั้นจะเป็นกลุ่มวัยรุ่นสูงกว่ากลุ่มอื่นๆ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

จากความสำคัญและปัญหาการติดอินเทอร์เน็ตดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาว่ามีตัวแปรใดที่ส่งผลร่วมกันต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 ซึ่งเป็นกลุ่มหนึ่งที่มีการใช้อินเทอร์เน็ต และในประเทศไทยมีการศึกษาในประชากรกลุ่มนี้น้อย ทั้งนี้เพื่อนำผลที่ได้ไป

กำหนดแนวทางการป้องกันการติดอินเทอร์เน็ตต่อไปในอนาคต

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1

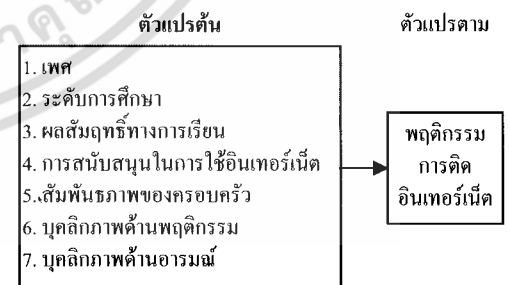
2. เพื่อศึกษาตัวแปรที่ส่งผลร่วมกันต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1

3. สมมติฐานการวิจัย

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

4. กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ เพื่อศึกษาตัวแปรที่ส่งผลร่วมกันต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต ตามกรอบแนวคิด ดังนี้



5. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 จำนวน 40 โรงเรียน มีนักเรียน 47,325 คน เลือกกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการสุ่มหลายขั้นตอน ได้จำนวนตัวอย่าง 380 คน จำนวน 6 โรงเรียน

6. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยสร้าง แบบสอบถามพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ต การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต สัมพันธภาพครอบครัว จากแนวคิดและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และประยุกต์ใช้แบบทดสอบบุคลิกภาพ MPI (Maudsley Personality Inventory) ตามแนวคิดของ Eysenck โดยทดลองใช้เครื่องมือกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 คน คัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับของแบบสอบถามพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ต การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต สัมพันธภาพของครอบครัว บุคลิกภาพด้านพฤติกรรม และด้านอารมณ์ เท่ากับ 0.85, 0.60, 0.51, 0.89 และ 0.86 ตามลำดับ

ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ต

ตารางที่ 1 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ต

ปัจจัยที่เกี่ยวข้อง	จำนวน (ร้อยละ)	\bar{x}	S	ระดับ
การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต				
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)			
สัมพันธภาพของครอบครัว				
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)			
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)			

7. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ระหว่างเดือนสิงหาคม ถึง เดือนกันยายน พ.ศ. 2552 กับกลุ่มตัวอย่างด้วยตนเอง ได้รับแบบสอบถามคืน 380 ฉบับ คิดเป็น 100%

8. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป เพื่อวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์ถดถอยพหุแบบขั้นตอน เพื่อสร้างสมการพยากรณ์พฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ต

9. ผลการวิจัย

ลักษณะทั่วไปของนักเรียน ประกอบด้วยเพศหญิงร้อยละ 55.79 และเพศชายร้อยละ 44.21 อยู่ระหว่างกำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1, 2 และ 3 ร้อยละ 32.37, 36.84 และ 30.79 ตามลำดับ เริ่มใช้อินเทอร์เน็ตครั้งแรกเฉลี่ยอายุ 9.18 ปี ส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านตนเองคิดเป็นร้อยละ 68.68 และใช้อินเทอร์เน็ตที่ร้านอินเทอร์เน็ตสูงถึงร้อยละ 22.11 บริการที่นักเรียนใช้มากที่สุด คือ การสืบค้นข้อมูล เกมออนไลน์ และความบันเทิง นักเรียน ร้อยละ 26.05 ใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 3 ชั่วโมง/ครั้งในวันหยุด และร้อยละ 45.26 เสียค่าใช้จ่ายในการเล่นอินเทอร์เน็ตเฉลี่ย 186.51 บาท/สัปดาห์

จากตารางที่ 1 นักเรียนที่ได้รับการสนับสนุนการใช้อินเทอร์เน็ตในระดับปานกลาง ($\bar{x}=2.88$) หรือคิดเป็นร้อยละ 60.26 มีสัมพันธภาพของครอบครัวในระดับปานกลาง ($\bar{x}=1.95$) หรือคิดเป็นร้อยละ 49.74 มีบุคลิกภาพด้านพฤติกรรมและอารมณ์แบบกลางๆ ($\bar{x}=30.48$) หรือคิดเป็นร้อยละ 72.63 และ ($\bar{x}=24.52$) หรือคิดเป็นร้อยละ 71.05 ตามลำดับ

พฤติกรรมกรรมการติดอินเทอร์เน็ต

ตารางที่ 2 พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต

พฤติกรรมกรรมการติดอินเทอร์เน็ต	จำนวน (ร้อยละ)	S	\bar{x}	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 2 เมื่อพิจารณาพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในภาพรวม นักเรียนมีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับน้อย ($\bar{x}=0.93$) และเมื่อพิจารณาตามระดับพฤติกรรม พบว่าส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับน้อย ร้อยละ 63.95 รองลงมาอยู่ในระดับปานกลาง ร้อยละ 32.63 และน้อยที่สุดมีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับมาก ร้อยละ 3.42

นอกจากนี้ยังพบว่า นักเรียนมากกว่าร้อยละ 30 มีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตเป็นประจำหรือบ่อยครั้ง ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต 7 อันดับแรก

พฤติกรรมกรรมการติดอินเทอร์เน็ต	ประจำ	บ่อยครั้ง
1. อินเทอร์เน็ตทำให้ฉันสนุก และฉันเดินมากกว่ากิจกรรมอื่น	136(35.79)	64(16.84)
2. ฉันพูดกับตนเองว่า “ขอเวลาอีกนิด” เมื่อจะเลิกใช้อินเทอร์เน็ต	101(26.58)	50(13.16)
3. ฉันใช้เวลาส่วนใหญ่กับการใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่างานบ้าน หรือกิจกรรมอื่นๆ	97(25.53)	41(10.79)
4. ฉันใช้เวลาเล่นอินเทอร์เน็ตนานกว่าที่ตั้งใจไว้	62(16.32)	106(27.89)
5. ฉันอยู่ในโลกส่วนตัวในเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต	74(19.47)	45(11.84)
6. ฉันใช้อินเทอร์เน็ตจนลืมเวลา	69(18.16)	50(13.16)
7. ฉันใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหลีกเลี่ยงปัญหา และความเครียดในชีวิตประจำวัน	70(18.42)	46(12.11)

ชุดของตัวแปรที่ส่งผลร่วมกันต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต

ตารางที่ 4 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุระหว่างปัจจัยที่ส่งผลร่วมกันต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต

ปัจจัยร่วม	b	Beta	Adjusted R ²	t	p
ค่าคงที่	1.530				
บุคลิกภาพด้านอารมณ์ (X ₁)	0.384	0.308	0.146	6.096	< .001
สัมพันธภาพของครอบครัว (X ₂)	-0.250	-0.221	0.193	4.295	< .001
การสนับสนุนการใช้อินเทอร์เน็ต (X ₃)	-0.157	-0.215	0.236	4.436	< .001
เพศ (X ₄)	-0.131	-0.122	0.248	2.471	.014

Adjusted R² = 0.248 F = 27.642 p < .001

จากตารางที่ 4 พบว่า บุคลิกภาพด้านอารมณ์ สัมพันธภาพของครอบครัว การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต และเพศ สามารถร่วมกันอธิบายการผันแปรพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนได้ร้อยละ 24.80 และบุคลิกภาพด้านอารมณ์มีผลเชิงบวก สัมพันธภาพของครอบครัว และการสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ตมีผลเชิงลบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต ดังตารางที่ 4

สมการพยากรณ์พฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ต ในรูป
คะแนนดิบ และคะแนนมาตรฐาน คือ

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

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

เมื่อทำการแทนค่าตัวแปรเพศ ซึ่งมีลักษณะตัวแปรหุ่น
โดยให้เพศชายมีค่าเท่ากับ 0 และเพศหญิงมีค่าเท่ากับ 1 จะได้
สมการพยากรณ์ 2 สมการดังนี้

1. สมการพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบ และคะแนน
มาตรฐาน สำหรับนักเรียนเพศชาย

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

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

2. สมการพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบ และคะแนน
มาตรฐาน สำหรับนักเรียนเพศหญิง

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

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

จากสมการพยากรณ์พฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ตแสดง
ให้เห็นว่านักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบอ่อนไหว สัมพันธภาพ
ของครอบครัวไม่ดี การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ตไม่ดี
และเป็นเพศชายจะมีพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ตระดับ
มากกว่านักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบมั่นคง สัมพันธภาพของ
ครอบครัวดี การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ตดี และเป็น
เพศหญิง

10. อภิปรายผล

1. ผลการศึกษา นักเรียนมีพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ต
เฉลี่ยจัดอยู่ในระดับน้อย เนื่องจากสภาพของสังคมไทยยัง
ไม่ได้มีลักษณะของปัจเจกนิยม (Individualism) เหมือนกับ
สังคมตะวันตกมากนัก อีกทั้งในทัศนะของผู้เชี่ยวชาญมองว่า
พฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นเป็นเพียงแค่ช่วง
ระยะเวลาหนึ่งเท่านั้น และเป็นธรรมชาติของวัยรุ่นที่ต้องการ
สิ่งที่ยืดหยุ่นและต้องการแสดงออก นอกจากนี้
อินเทอร์เน็ตยังเป็นสื่อสมัยใหม่ที่ตอบสนองความต้องการ
ของผู้ใช้อย่างมาก ทั้งในแง่ของการค้นหาข้อมูลข่าวสาร การ
ติดต่อสื่อสาร ความบันเทิง และอื่นๆ ดังนั้น อินเทอร์เน็ตจึง
กลายเป็นค่านิยมในกลุ่มของวัยรุ่น ทำให้วัยรุ่นส่วนใหญ่
นิยมใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อติดต่อสื่อสาร สร้างความสัมพันธ์กับ

ผู้อื่น หรือใช้เพื่อความบันเทิง ซึ่งปัญหาพฤติกรรมการคิด
อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นยังคงเป็นระดับที่ยังไม่รุนแรงมากนัก
[3]

เมื่อพิจารณาจำแนกระดับ พบว่า นักเรียน ร้อยละ 3.42 มี
พฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ตในระดับมาก และนักเรียน
ร้อยละ 32.63 มีพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ตในระดับปาน
กลาง ซึ่งพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ตในระดับนี้มีโอกาสที่
จะพัฒนาขึ้นไปจนถึงระดับมากได้ นอกจากนี้ยังพบว่า
พฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ต 7 ใน 20 ข้อ ที่นักเรียนมี
พฤติกรรมปฏิบัติเป็นประจำและบ่อยครั้ง มากกว่าร้อยละ 30
คือ ใช้อินเทอร์เน็ตนานกว่าที่ตั้งใจ ใช้อินเทอร์เน็ตจนลืม
เวลา ดังนั้นจึงชอบต่อเวลาเมื่อจะเลิกใช้อินเทอร์เน็ต
นอกจากนี้ ยังชอบอินเทอร์เน็ตและใช้เวลากับอินเทอร์เน็ต
มากกว่ากิจกรรมอื่น ชอบอยู่ในโลกส่วนตัวขณะใช้
อินเทอร์เน็ต ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาต่างๆ
เป็นต้น ลักษณะพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ตดังกล่าว
สะท้อนให้เห็นว่านักเรียนยึดติดกับความพึงพอใจที่ได้รับ
จากการใช้อินเทอร์เน็ตที่สามารถชดเชยความต้องการที่ขาด
หายไปของตน โดยเล่นเพื่อสนุก เล่นเพื่อคลายเครียด เล่น
เพื่อเป็นที่ยอมรับของเพื่อน สิ่งที่น่าเป็นห่วง คือ เล่นเป็นชีวิต
เสมือนเป็นสิ่งที่ทำให้มีความสุข เหมือนสร้างโลกส่วนตัว
ทดแทนโลกแห่งความเป็นจริง หลีกเลี่ยงปัญหาต่างๆ ไม่
ยอมรับความผิดหวัง มีอารมณ์อ่อนไหว ทำให้ผู้ปกครองไม่
สามารถรับรู้ความเคลื่อนไหวด้านความคิดของเด็ก
นอกจากนี้ การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหลีกเลี่ยงปัญหา แต่เมื่อ
หยุดใช้อินเทอร์เน็ต ปัญหาดังกล่าวยังคงมีอยู่ จะทำให้
กลับไปใช้อินเทอร์เน็ตอีก จนใช้เวลาส่วนใหญ่กับ
อินเทอร์เน็ต เมื่อใช้วิธีนี้นานๆ จะพัฒนาเป็นบุคลิกภาพแบบ
หลบเลี่ยง (Avoidant Personality) [1]

2. ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบขั้นต้น พบว่าตัว
แปรที่ส่งผลร่วมกันต่อพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ต
เรียงลำดับจากตัวแปรที่ส่งผลมากที่สุดไปน้อยที่สุด คือ
บุคลิกภาพด้านอารมณ์ สัมพันธภาพของครอบครัว การ
สนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต และเพศ โดยสามารถส่งผล
ร่วมกันต่อพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ตได้ร้อยละ 24.80
ดังนี้คือ

2.1 บุคลิกภาพด้านอารมณ์ การรับรู้ตัวแบบเชิงพฤติกรรมของพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นลักษณะของการรับรู้ในระดับบุคคลที่ไม่สามารถปรับตัวได้ และในทัศนะของผู้เชี่ยวชาญทางด้านจิตเวชศาสตร์จัดว่าพฤติกรรมกรรมการติดอินเทอร์เน็ตเป็นลักษณะของความผิดปกติทางด้านอารมณ์ (Impulse Control Disorder) สอดคล้องกับการศึกษาพฤติกรรมกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของ Young and Roger [5] ที่พบว่าผู้ที่มีพฤติกรรมกรรมการติดอินเทอร์เน็ตมีความไวต่อความรู้สึกและอารมณ์ (Eotional Sensitivity) และมีปฏิกิริยาตอบสนองสูง (Reactivity) ซึ่งเป็นลักษณะของผู้ที่มีบุคลิกภาพอารมณ์อ่อนไหวไม่มั่นคง ผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบอ่อนไหว (Neuroticism) มีแนวโน้มของอาการประสาทอ่อนซึ่งสังคมในยุคข้อมูลข่าวสาร (Information Age) เป็นสังคมที่เน้นการติดต่อสื่อสารเฉพาะส่วนของการพัฒนาความรู้ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต อุปกรณ์ที่มีพลังในการเร้าความตื่นตื้นทำให้เกิดขึ้นในตัวเด็กอย่างมหาศาล โดยเฉพาะผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบอ่อนไหว การออกแบบภาพที่สวยงาม (Graphic) เป็นโลกแห่งจินตนาการ ประกอบกับความตื่นตื้นด้วยเสียงประกอบตลอดเวลา ทำให้เด็กก้าวออกจากโลกแห่งความเป็นจริงไปสู่อีกโลกแห่งความเสมือนจริง มีอารมณ์ความรู้สึก (Emotion) ที่สนุก เร้าใจ มีอิสระ และสามารถมีตัวตนได้ตามต้องการ [3]

2.2 สัมพันธภาพของครอบครัว ตามแนวคิดการรับรู้ตัวแบบเชิงพฤติกรรมของพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่า สัมพันธภาพของครอบครัวเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ตแบบทั่วไป เนื่องจากความเจริญก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เป็นแรงขับให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีประสิทธิภาพในการสื่อสารแบบไร้พรมแดน ทำให้การใช้เวลาในการทำกิจกรรมอื่นๆ และการใช้เวลากับบุคคลรอบข้างลดลง เกิดปัญหาสัมพันธภาพระหว่างสมาชิกครอบครัว สถานการณ์ของครอบครัว ความใกล้ชิด ความเข้าใจ ระยะห่างจากครอบครัว การไม่มีเวลาให้เด็ก การไม่กล้าปรึกษาหารือ มีผลต่อพฤติกรรมกรรมการพึ่งพาอินเทอร์เน็ตเพื่อทดแทนส่วนที่ขาด จนนำไปสู่การใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไป หรือหมกมุ่นกับการ

ใช้จนถึงขั้นที่เรียกว่าติดอินเทอร์เน็ตที่มีความรุนแรงมากขึ้น จากการศึกษาหลายแหล่งพบในลักษณะเดียวกันว่าเหตุของภาวะติดอินเทอร์เน็ตมักมาจากสัมพันธภาพของครอบครัว ซึ่งจะมีผลกระทบต่อการดำรงอยู่ของสังคมและปัญหาสังคมด้านอื่นๆ อาจเกิดขึ้นได้ในที่สุด ดังคำกล่าวของศาสตราจารย์ Alun Marcus ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์เทคโนโลยี แห่งมหาวิทยาลัยประจำรัฐโอไอโอวาของสหรัฐอเมริกาที่ว่าเทคโนโลยีกำลังสร้างภาวะแปลกแยกให้กับผู้คนในหลายๆ รูปแบบ ซึ่งมีผลกระทบต่อบุคลิกภาพบุคคล และสัมพันธภาพครอบครัว

2.3 การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต สถานการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตปัจจุบันมีค่านิยมสนับสนุนให้เด็กใช้อินเทอร์เน็ต โดยไม่ได้ตระหนักถึงผลเสียของเทคโนโลยีอย่างเพียงพอ และยังไม่ได้เตรียมเด็กให้พร้อมสำหรับการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมเสียก่อน ซึ่งเป็นสาเหตุหนึ่งของพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ต ทั้งนี้เนื่องจากความเข้าใจแบบผิดๆ ว่าการสนับสนุนให้เด็กใช้อินเทอร์เน็ต คือ การพัฒนาความสามารถทางเทคโนโลยีสารสนเทศให้กับเด็กๆ ซึ่งความสามารถดังกล่าวเป็นเพียงทักษะของผู้บริโภคเทคโนโลยีเท่านั้น ความต้องการที่จะพัฒนาความสามารถทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างแท้จริงนั้นพื้นฐานที่สำคัญอยู่ที่ความสามารถทางด้านคณิตศาสตร์ ดังนั้นการสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ไม่ถูกต้อง โดยไม่ได้สนใจรายละเอียดของสิ่งที่เด็กได้รับ จึงเป็นเรื่องที่น่าเป็นห่วงอย่างยิ่ง ซึ่งได้สร้างปัญหาการเสพติดอินเทอร์เน็ตให้กับครอบครัว และสังคมไทยมากขึ้นเรื่อยๆ [6]

2.4 เพศ เนื่องจากบริการบนอินเทอร์เน็ตมีข้อจำกัดในเรื่องเพศเข้ามาเกี่ยวข้อง กล่าวคือ บริการส่วนใหญ่บนอินเทอร์เน็ต ถูกสร้างขึ้นให้มีเนื้อหาเหมาะสมกับเพศชายที่มีความถนัดทางด้านมิติสัมพันธ์และการประสานงานระหว่างตาและมือมากกว่าเพศหญิง แต่เพศหญิงมีความถนัดทางด้านแฟชั่น ซึ่งบริการบนอินเทอร์เน็ตยังไม่มีการพัฒนาอย่างจริงจัง [6] เพศชายจึงมีพฤติกรรมกรรมการติดอินเทอร์เน็ตมากกว่าเพศหญิง ดังที่ได้มีผู้ศึกษาถึงความแตกต่างระหว่างเพศในการมีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ซึ่งพบว่ามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่ามีปัจจัยที่เกี่ยวข้องอื่นที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต ทั้งนี้เนื่องจากพฤติกรรม การติดอินเทอร์เน็ตตามแนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้ตัวแบบเชิง พฤติกรรมของพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ต เป็นผลมา จากการรับรู้และพฤติกรรมที่บุคคลไม่สามารถปรับตัวต่อ การตอบสนองที่หลากหลาย ซึ่งการรับรู้และพฤติกรรมของ บุคคลนั้นมีความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนระหว่างปัจจัยด้านชีวิต สังคม (Bio-psycho-social Factors)

11. ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

ผลการวิจัยพบว่านักเรียนร้อยละ 32.63 มีพฤติกรรม การติดอินเทอร์เน็ตในระดับปานกลาง ดังนั้นข้อเสนอแนะเพื่อนำ ผลการวิจัยครั้งนี้ไปใช้ จึงมุ่งไปที่การป้องกันการติด อินเทอร์เน็ตในนักเรียน ดังต่อไปนี้

1. ผลการวิจัยพบว่าบุคลิกภาพด้านอารมณ์ส่งผลต่อ พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตมากที่สุด ดังนั้นสำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ควรมีการจัดกิจกรรม ทักษะชีวิตให้แก่กับนักเรียน เพื่อเพิ่มศักยภาพทางจิตสังคม ให้สามารถเผชิญกับความ ต้องการ สิ่งท้าทาย และปัญหา ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. ผลการวิจัยพบว่าสัมพันธภาพของครอบครัว และการ สนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต ส่งผลต่อพฤติกรรมการติด อินเทอร์เน็ตเป็นอันดับ 2 และ 3 และนักเรียนร้อยละ 68.68 ใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้าน ดังนั้นครอบครัวควรมีบทบาทในการ ปลุกฝังวินัยและความรับผิดชอบให้เด็กรู้จักแบ่งเวลาและวาง เงื่อนไขในการใช้อินเทอร์เน็ตร่วมกัน สนับสนุนกิจกรรม สร้างสรรค์ หรือกิจกรรมงานบ้านอื่นๆ ให้สมดุลกับการใช้ อินเทอร์เน็ต
3. ผลการวิจัยพบว่ามีนักเรียนเพียง ร้อยละ 7.10 ที่ใช้ อินเทอร์เน็ตที่โรงเรียน ดังนั้นโรงเรียนควรเป็นสถานที่ อบรมให้ความรู้ และพัฒนาทักษะการใช้อินเทอร์เน็ตกับ นักเรียนให้ทันกับเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. ผลการวิจัยพบว่าบุคลิกภาพด้านอารมณ์ สัมพันธภาพ ของครอบครัว การสนับสนุนในการใช้อินเทอร์เน็ต และเพศ เป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต ได้ ร้อยละ 24.80 ดังนั้นจึงควรทำการวิจัยที่ทดลองเพื่อพัฒนา จิตลักษณะดังกล่าว
2. พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตเป็นผลมาจากการรับรู้ และพฤติกรรมปรับตัวซึ่งมีความสัมพันธ์ที่ซับซ้อน ระหว่างปัจจัยด้านชีวิตสังคม ดังนั้นควรมีการศึกษาปัจจัย ชีวิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต เพิ่มเติม
3. การศึกษาพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในนักเรียนที่ มีบุคลิกภาพแบบอ่อนไหวในรูปแบบวิจัยเชิงคุณภาพ เนื่องจากบุคลิกภาพแบบอ่อนไหวเป็นลักษณะแสดงเฉพาะ ของบุคคลที่มีความไวต่อความรู้สึกและอารมณ์

เอกสารอ้างอิง

- [1] สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสาร. 2546. รายงานผลการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ในประเทศไทย. กรุงเทพฯ: สำนักงานสถิติแห่งชาติ.
- [2] ทวีศักดิ์ กอนันต์กุล. 2543, 9 พฤศจิกายน. “คนไทยใช้เวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ตเกินพอดี.” ไทยรัฐ. หน้า 13.
- [3] สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. 2549. พฤติกรรมการเล่นเกมในวัยรุ่น และการดูแลก กับการเล่นเกม. กรุงเทพฯ: สถาบันสุขภาพจิตเด็ก และวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข
- [4] ธนิกันต์ มาชะชิตารานนท์. 2545. พฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์เน็ต และปัจจัย ที่มีความสัมพันธ์กับการเล่นคอมพิวเตอร์เน็ต. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร มหาบัณฑิต สาขาวิชาวารสารสนเทศ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- [5] 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.](http://www.netaddiction.com/articles/cyberpsychology.htm)

[com/articles/cyberpsychology.htm.](http://www.netaddiction.com/articles/cyberpsychology.htm)

- [6] ศิริชัย หงษ์สงวนศรี. 2548, 20 กันยายน.

“พฤติกรรมการเล่นเกมวีดีโอและเกมคอมพิวเตอร์.”

โพสต์ทูเดย์. หน้า 3.

