

การคิดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก

นุชทิมา โสภาวาง

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาขารณศาสตร)
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล

พ.ศ. 2558

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยมหิดล

วิทยานิพนธ์

เรื่อง

การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก

นางสาวนุชทิมา โสภาวาง

ผู้วิจัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์วิรัช กิตติพิชัย,

วท.ค.(การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์)

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

รองศาสตราจารย์พิทยา จารุพูนผล,

M.D., อ.ว.(ระบาดวิทยา), D.M.(HRM)

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุภชัย ปิติกุลตั้ง,

M.D., อ.ว.(ระบาดวิทยา), D.M.(HRM)

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

ศาสตราจารย์พัชรีย์ เลิศฤทธิ์,

พ.บ., Ph.D.(Biochemistry)

คณบดี

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล

รองศาสตราจารย์สุธรรม นันทมงคลชัย,

ปช.ค.(ประชากรศาสตร์)

ประธานอนุคณะกรรมการบริหารหลักสูตร

วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต (สาธารณสุขศาสตร์)

วิชาเอกอนามัยครอบครัว (ภาคพิเศษ)

คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

วิทยานิพนธ์

เรื่อง

การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาธารณสุขศาสตร์)

วันที่ 14 พฤษภาคม พ.ศ. 2558

นางสาวนุชทิมา โสภาวาง

ผู้วิจัย

รองศาสตราจารย์พิทยา จารุพูนผล,
M.D., อ.ว.(ระบาดวิทยา), D.M.(HRM)
กรรมการสอบวิทยานิพนธ์

รองศาสตราจารย์อังศินันท์ อินทรกำแหง,
ค.ด.(การศึกษานอกระบบโรงเรียน)
ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุภชัย ปิติกุลตั้ง,
M.D., ว.ว.(กุมารเวชศาสตร์)
กรรมการสอบวิทยานิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์วิรัช กิตติพิชัย,
วท.ค.(การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์)
กรรมการสอบวิทยานิพนธ์

ศาสตราจารย์พัชรีย์ เลิศฤทธิ์,
พ.บ., Ph.D.(Biochemistry)
คณบดี

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล

รองศาสตราจารย์ประยูร ฟองสถิตย์กุล,
ปร.ค.(วิศวกรรมสิ่งแวดล้อม)
คณบดี

คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความช่วยเหลือจากคณาจารย์หลายท่านที่ให้ความช่วยเหลืออย่างดียิ่ง ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิรัช กิตติพิชัย อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก รองศาสตราจารย์ ดร.พิทยา จารุพูนผล และผู้ช่วยศาสตราจารย์ นพ.สุภชัย ปิติกุลตั้ง อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ที่ได้กรุณาแนะนำและเสนอข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ ทำให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงมาได้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้ พร้อมกันนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.อังศินันท์ อินทรกำแหง ประธานสอบวิทยานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ปิ่นกนก วงศ์ปิ่นเพชร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิมพ์สุรางค์ เตชะบุญเสริมศักดิ์ อาจารย์มลิณี สมภพเจริญ ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์และเจ้าหน้าที่ของภาควิชาเอกอนามัยครอบครัวยุทธท่านที่ให้ความรู้ช่วยเหลือ และอำนวยความสะดวกเสมอมา ตลอดจนมหาวิทยาลัยมหิดลที่เป็นแหล่งประสิทธิ์ประสาทความรู้และประสบการณ์ที่มีคุณค่าและเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง

ขอกราบขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียนจ่านกร้อง โรงเรียนพรหมพิรามวิทยาและโรงเรียนคงประคำพิทยาคม ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูล และขอขอบคุณกลุ่มตัวอย่างทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม ให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้

สุดท้ายขอกราบขอบพระคุณครอบครัวโสภาวาท ที่ให้ความรักความอบอุ่น ช่วยเหลือ เป็นกำลังใจให้เสมอมา และขอบคุณเพื่อน ๆ ร่วมรุ่นที่ให้ความช่วยเหลือและร่วมกันฝ่าฟันอุปสรรคต่าง ๆ และขอบพระคุณทุก ๆ ท่าน ที่มีได้กล่าวนามในที่นี้ ที่ช่วยเหลือให้การทำวิทยานิพนธ์สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

นุชทิมา โสภาวาท

การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก

SOCIAL NETWORKING ADDICTION AMONG SECONDARY SCHOOL STUDENTS IN PHITSANULOK PROVINCE

นุชทิมา โสภาวาง 5538055 PHPH/M

วท.ม.(สาธารณสุขศาสตร์)

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์: วิวัฒน์ กิตติพิชัย, วท.ด.(การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์), พิทยา จารุพูนผล, M.D., อ.ว. (ระบาดวิทยา), D.M.(HRM), ศุภชัย ปิติกุลดั่ง, M.D., ว.ว.(กุมารเวชศาสตร์)

บทคัดย่อ

การศึกษานี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจภาคตัดขวางมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลกและปัจจัยที่เกี่ยวข้อง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนจำนวน 515 ตัวอย่าง จากโรงเรียน 3 แห่ง ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 39 จังหวัดพิษณุโลก เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามชนิดตอบด้วยตนเอง วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนาและสถิติเชิงวิเคราะห์

ผลการศึกษาที่สำคัญดังนี้ (1) นักเรียนมีคะแนนร้อยละเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารมากที่สุด รองลงมา เพื่อการสืบค้นข้อมูล และเพื่อความบันเทิง (73.95, 69.86, 66.63 ตามลำดับ) โดยนักเรียนมากกว่า ร้อยละ 50 มีการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่า 21 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (2) การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์มีคะแนน ร้อยละเฉลี่ย 62.63 และคะแนนร้อยละเฉลี่ยรายด้านสูงสุดคือ ด้านการอยากใช้เพิ่มขึ้น รองลงมา ด้านการนึกถึงระลึกถึง ด้านการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ ด้านการรบกวนกิจวัตรประจำวัน ด้านการควบคุมให้ลดการใช้ไม่ได้ และด้านอาการของ การถอนตัว (69.52, 67.09, 61.11, 60.81, 60.29, 57.47 ตามลำดับ) (3) ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติมีจำนวน 10 ตัวแปร ได้แก่ ระดับการศึกษา ($p < 0.05$) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล ($r = 0.60, 0.51, 0.30, 0.29, 0.21, 0.16, 0.15$ ตามลำดับ) การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ($r = -0.54, -0.15$ ตามลำดับ) และ (4) ตัวแปรทำนายการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์มี 7 ตัวแปร ได้แก่ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระยะเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ($\beta = 0.33, -0.29, 0.27, 0.12, -0.09, 0.08, -0.07$ ตามลำดับ) โดยร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ร้อยละ 56

จากข้อค้นพบจึงมีข้อเสนอแนะว่า ครูและผู้ปกครองควรแนะนำ กระตุ้นเตือน และสร้างวินัยให้เกิดขึ้นกับนักเรียน เพื่อให้นักเรียนสามารถควบคุมตนเองในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ทั้งช่วงเวลาและจำนวนชั่วโมงในการเข้าใช้ รวมถึงการแนะนำ ป้อนปรามให้นักเรียนมีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์ ถูกกาลเทศะ เพื่อเป็นการสร้างภูมิป้องกันการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ และเพื่อให้นักเรียนใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

คำสำคัญ: เครือข่ายสังคมออนไลน์ / การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ / นักเรียน / โรงเรียนมัธยมศึกษา

SOCIAL NETWORKING ADDICTION AMONG SECONDARY SCHOOL STUDENTS IN PHITSANULOK PROVINCE**NUTTIMA SOPHAWANG 5538055 PPH/M****M.Sc.(PUBLIC HEALTH)****THESIS ADVISORY COMMITTEE: WIRIN KITTIPICHAJ, Ph.D.(APPLIED BEHAVIORAL SCIENCE RESEARCH), PHITAYA CHARUPOONPHOL, M.D., DIP. THAI BOARD OF EPIDEMIOLOGY, D.M.(HRM), SUPACHAI PITIKULTANG, M.D., DIP. THAI BOARD OF PEDIATRICS****ABSTRACT**

The purpose of this cross-sectional survey research was to investigate the social networking use behaviors and social networking addiction among secondary school students in Phitsanulok Province, including the related factors. The sample consisted of 515 students in three secondary schools under the administration of the Secondary Educational Service Area Office 39, Phitsanulok Province. Data collection was accomplished using a self-administered questionnaire. Data analysis was carried out using descriptive and inferential statistics.

The results showed that (1) the percentage mean scores of the social networking use behaviors showed that the score of the use for communicating purpose was higher than the use for data searching and for entertainment purposes (73.95, 69.86 and 66.63, respectively), and more than 50% of the students spent more than 21 hours per week on the social networking sites; (2) the percentage mean score of the social networking addiction was 62.63, and the score for each dimension showed that the score in the tolerance dimension was higher than the salience, mood modification, conflict, relapse, and withdrawal dimensions (69.52, 67.09, 61.11, 60.81, 60.29 and 57.47, respectively); (3) the ten factors significantly associated with the social networking addiction were educational background ($p < 0.05$), the social networking use for entertainment purpose, use for communicating purpose, time spent on social networking sites, peer model of social networking use, social media awareness, support from teachers regarding social networking use, and the use for data searching purpose ($r = 0.60, 0.51, 0.30, 0.29, 0.21, 0.16$ and 0.15 , respectively), self-control in social networking use, and academic achievement ($r = -0.54$ and -0.15 , respectively); and (4) The seven considerable predictors of social networking addiction among students were the social networking use for entertainment purpose, self-control in social networking use, the use for communicating purpose, social media awareness, academic achievement, time spent on social networking sites, and senior high school level educational background ($\beta = 0.33, -0.29, 0.27, 0.12, -0.09, 0.08$ and -0.07 , respectively), which accounted for 56% of the variance in social networking addiction.

The findings lead to the recommendations that teachers and parents should advise students about using social network of the proper way and instill discipline for the students in a way that they would be able to control themselves in using social networking, both in terms of the proper times of day for use and the number of hours of use. Instruction and suppression should be in place for the students regarding using social networking appropriately, in a constructive way, and at the proper time so that they can be protected against social networking addiction and that they can utilize social networking most effectively.

KEY WORDS: SOCIAL NETWORKING SITE / SOCIAL NETWORKING ADDICTION / STUDENT / SECONDARY SCHOOL

160 pages

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ.....	ค
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
สารบัญตาราง.....	ช
สารบัญรูปภาพ.....	ณ
สารบัญแผนภูมิ.....	ญ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 คำถามการวิจัย.....	4
1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	4
1.4 สมมติฐานการวิจัย.....	5
1.5 ขอบเขตการวิจัย.....	6
1.6 ตัวแปรการวิจัย.....	6
1.7 นิยามปฏิบัติการ.....	7
1.8 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	9
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	11
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น.....	11
2.2 เครือข่ายสังคมออนไลน์.....	16
2.3 การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์.....	19
2.4 พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์.....	23
2.5 แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม.....	26
2.6 ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์.....	29

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 ระเบียบการวิจัย.....	43
3.1 รูปแบบการวิจัย.....	43
3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	43
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	47
3.4 การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัย.....	48
3.5 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	49
3.6 ข้อพิจารณาด้านจริยธรรม.....	49
3.7 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	50
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	51
4.1 ข้อมูลทั่วไป.....	51
4.2 พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์....	54
4.3 ปัจจัยภายในบุคคลและปัจจัยสภาพแวดล้อม.....	60
4.4 ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์และปัจจัยทำนายพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	64
4.5 ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์และปัจจัยทำนายการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์.....	73
4.6 สรุปผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย.....	78
บทที่ 5 อภิปรายผล.....	82
บทที่ 6 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ.....	97
บทสรุปแบบสมบูรณ์ภาษาไทย.....	103
บทสรุปแบบสมบูรณ์ภาษาอังกฤษ.....	118
รายการอ้างอิง.....	136
ภาคผนวก.....	143
ประวัติผู้วิจัย.....	160

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
4.1 ข้อมูลทั่วไป.....	52
4.2 วัตถุประสงค์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์.....	54
4.3 วัตถุประสงค์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ รายชื่อ.....	55
4.4 ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์.....	56
4.5 การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์.....	58
4.6 การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์รายชื่อ.....	59
4.7 ปัจจัยภายในและปัจจัยสภาพแวดล้อม.....	60
4.8 ปัจจัยภายในรายชื่อ.....	61
4.9 ปัจจัยสภาพแวดล้อมรายชื่อ.....	63
4.10 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้วยสถิติที่....	66
4.11 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (r) ระหว่างตัวแปรต้นกับพฤติกรรมการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์.....	67
4.12 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (r) ระหว่างตัวแปรทำนายของพฤติกรรม การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์.....	68
4.13 แปรทำนายพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์.....	70
4.14 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้วยค่าสถิติที่.....	74
4.15 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (r) ระหว่างตัวแปรทำนายกับการติดเครือข่าย สังคมออนไลน์.....	74
4.16 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (r) ระหว่างตัวแปรทำนายของการติดเครือข่าย สังคมออนไลน์.....	75
4.17 ตัวแปรทำนายการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์.....	76
4.18 สรุปผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย.....	79

สารบัญรูปภาพ

รูปภาพ	หน้า
2.1 ปฏิสัมพันธ์ของปัจจัยทางพฤติกรรม (B) สภาพแวดล้อม (E) และส่วนบุคคล (P)	26

สารบัญแผนภูมิ

แผนภูมิ	หน้า
1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัยการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ในจังหวัดพิษณุโลก.....	10
3.1 แบบแผนการสุ่มกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา.....	46

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการสื่อสาร โทรคมนาคม และสารสนเทศที่พัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็ว “อินเทอร์เน็ต” จึงเป็นระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ถูกใช้กันอย่างแพร่หลาย ในยุคเริ่มต้นของการใช้อินเทอร์เน็ต การแสดงข้อมูลส่วนใหญ่จะมีลักษณะการนำเสนอข้อมูลทางเดียว (One way communication) แสดงผลข้อมูลหน้าเว็บเพจ (Web page) มีการแปลงข่าวสารให้อยู่ในรูปของดิจิทัล เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร การโฆษณาบนหน้าเว็บไซต์ โดยที่ผู้บริโภคสามารถอ่าน แต่ไม่สามารถแสดงความเห็นหรือตอบโต้ได้ เรียกเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตในช่วงเวลาดังกล่าวว่า web 1.0 ด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการสื่อสารทำให้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตก้าวสู่ยุค web 2.0 ที่เป็นยุคของการสื่อสารสองทาง (Two way communication) สามารถสนทนาโต้ตอบได้ ใช้งานได้ง่ายและสะดวกมากขึ้น ผู้บริโภคสามารถโต้ตอบกับข้อมูลที่อยู่บนเว็บไซต์ และสามารถกระจายข่าวสารไปยังผู้บริโภคอื่นๆ เครือข่ายทางสังคมแต่เดิมจึงถูกพัฒนาให้เกิดการสื่อสารบนสื่ออินเทอร์เน็ต กลายเป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social network) ซึ่งเป็นสังคมเสมือนจริง (Virtual community)⁽¹⁾ เกิดเป็นเว็บไซต์ของเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking Sites: SNS) ที่ผู้ใช้สามารถสร้างโปรไฟล์เชื่อมโยงกับบัญชีของผู้ใช้คนอื่นๆ ได้ภายในระบบ⁽²⁾ ตัวอย่างเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, Twitter, Line, Instagram, My space สื่ออินเทอร์เน็ตจึงเป็นแหล่งรวบรวมข้อมูลจากทั่วโลกและคนส่วนใหญ่สามารถเข้าถึงได้ สื่ออินเทอร์เน็ตจึงเข้ามามีบทบาทต่อการดำเนินชีวิตของผู้คนในโลก

มีข้อมูลการใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ (SNS) เพิ่มขึ้นในสหรัฐอเมริกา โดยผลการสำรวจพบว่า มีผู้ใช้ SNS ในปี ค.ศ. 2013 เพิ่มขึ้นจากปี ค.ศ. 2012 โดยมีผู้ใช้ Facebook เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 67 เป็นร้อยละ 71 LinkedIn เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 20 เป็นร้อยละ 22 Pinterest เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 15 เป็นร้อยละ 21 Twitter เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 16 เป็นร้อยละ 18 และ Instagram เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 13 เป็นร้อยละ 17⁽³⁾ สำหรับประเทศไทยจากการสำรวจการใช้อินเทอร์เน็ตของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไป⁽⁴⁾ พบว่า พ.ศ. 2552 มีผู้ใช้อ้อยละ 20.1 และ พ.ศ. 2556 มีผู้ใช้อ้อยละ 28.9 โดยร้อยละ 76 เป็นผู้ใช้ในกลุ่มอายุ 11-19 ปี และ SNS ที่มีผู้ใช้งานมากที่สุด 3 อันดับแรกคือ Facebook, Google+ และ Line ตามลำดับ โดยมีผู้ใช้ Facebook ถึง 19.2 ล้าน⁽⁵⁾

ด้วยความนิยมและมีผู้ใช้ SNS จำนวนมาก ทำให้มีการนำ SNS มาเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอนเพื่อช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอน โดยผู้สอนสามารถใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการให้ข้อมูลข่าวสาร และตอบข้อคำถามกับผู้เรียนได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว ผู้สอนสามารถสอดแทรกเนื้อหา แนวคิดที่ต้องการเน้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมผ่าน SNS ทำให้สื่อสารกับผู้เรียนได้บ่อยขึ้นและเป็นการเชื่อมโยงกับผู้เรียนนอกห้องเรียน โดยมีการศึกษาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์พัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น⁽⁶⁾ เครือข่ายสังคมออนไลน์ยังเป็นช่องทางสำคัญในการติดต่อสื่อสารระหว่างสมาชิกในครอบครัว เพื่อน รวมถึงการสร้างมิตรภาพที่ไร้พรมแดน นอกจากนี้ยังเป็นพื้นที่สาธารณะในการให้ข้อมูลข่าวสารกับสังคมเพิ่มมากขึ้น⁽⁷⁾ แต่หากใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ผิดหรือมากเกินไปจนไม่สามารถควบคุมเวลาในการใช้ได้ อาจก่อให้เกิดผลกระทบต่อเวลาสำหรับกิจกรรมที่จำเป็นอื่นๆ ในชีวิตแก่ผู้ใช้ ครอบครัวและสังคมได้ เช่น ด้านการศึกษา ด้านการทำงาน ด้านความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง และด้านการเข้าสังคม⁽⁸⁾

มีการศึกษาจำนวนมากที่ศึกษาถึงปัญหาที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ต การเล่นเกมออนไลน์ และ SNS เช่น การศึกษาในประเทศจีน⁽⁹⁾ พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนร้อยละ 12.2 ติดการใช้อินเทอร์เน็ตและมีการศึกษา⁽¹⁰⁾ พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกมมีโอกาสที่จะติดอินเทอร์เน็ตมากกว่าการใช้เพื่อการศึกษาเรียนรู้ถึง 6.98 เท่า การใช้เพื่อสนทนาออนไลน์จะมีโอกาสติดอินเทอร์เน็ตมากกว่าการใช้เพื่อการศึกษาถึง 2.64 เท่า การศึกษาในประเทศฟิลิปปินส์⁽¹¹⁾ พบว่า นักศึกษาร้อยละ 4 ติด Facebook สำหรับการศึกษาระดับไทย พบผลกระทบจากการมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่ไม่เหมาะสม เช่น สายพิณ บุญเรือน⁽¹²⁾ พบนักเรียนร้อยละ 29.50 ที่เล่นเกมออนไลน์มีผลการเรียนตกต่ำ นิติพงษ์ ศรีระพันธ์⁽¹³⁾ พบนักศึกษาร้อยละ 11.43 อยู่ในเกณฑ์ติดอินเทอร์เน็ต การศึกษาของ จารูวรรณ วิโรจน์ และจรัมพร ยุคะลัง⁽¹⁴⁾ พบนิสัยที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มีอาการปวดแขนมากกว่า 4.03 เท่า มีความเครียดมากกว่า 3.23 เท่า อ่อนเพลียในเวลาเรียนมากกว่า 5.88 เท่า สายตาพร่ามัวมากกว่า 5.10 เท่า นอนไม่หลับมากกว่า 7.54 เท่า ไม่มีสมาธิในการเรียนมากกว่า 6.57 เท่า ทะเลาะกับพ่อแม่มากกว่า 4.08 เท่า และมีปัญหาการทำกิจกรรมต่างๆ กับเพื่อนมากกว่า 3.28 เท่า เมื่อเปรียบเทียบกับนิสัยที่ไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้ยังมีการศึกษาพบว่า การใช้โปรแกรมสนทนามีผลกระทบต่อการใช้ชีวิตในระดับมากคือ ใช้เวลาอยู่กับตัวเองมากขึ้น นอนดึกตื่นสาย และออกกำลังกายน้อยลง⁽¹⁵⁾วัยรุ่นชายที่หมกมุ่นในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์มาก จะนำไปสู่พฤติกรรมก้าวร้าว และส่งผลกระทบต่อชีวิตประจำวันหลายด้านและก่อให้เกิดปัญหาสุขภาพจิตตามมา⁽¹⁶⁾

การศึกษาในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น⁽¹⁷⁾ พบว่านักเรียนมีคะแนนพฤติกรรมการใช้เสพติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ในระดับปานกลางถึงสูง การศึกษาในนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย⁽¹⁸⁾ พบว่านักเรียนจะใช้เวลาว่างเข้าถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์ก่อนที่จะใช้เวลาว่างทำกิจกรรม

อื่น ๆ และจะเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในช่วงเวลาที่รู้สึกเหงา โดดเดี่ยว มีนักวิชาการให้ข้อคิดเห็นว่าเป็นทางเครือข่ายสังคมออนไลน์จะสามารถคุยได้ตลอดเวลาและทันที โดยการพูดคุยในระยะแรก ๆ จะเป็นการพูดคุยให้เกิดความไว้วางใจแล้วหลอกขอข้อมูลส่วนตัว โดยเฉพาะวัยรุ่นหญิงมักจะมีประสบการณ์น้อย มองโลกในแง่ดี และมักจะเกิดกับวัยรุ่นที่ว้าวุ่น ต้องการที่ยึดเหนี่ยวจิตใจ วัยรุ่นในกลุ่มนี้จึงมักตกเป็นเหยื่อของผู้ที่ไม่ประสงค์ดีได้ง่าย⁽¹⁹⁾

จากทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมของ Bandura⁽²⁰⁾ กล่าวว่า พฤติกรรมไม่ได้เกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลงเนื่องจากสภาพแวดล้อมแต่เพียงอย่างเดียว แต่ต้องมีปัจจัยบุคคลร่วมด้วยคือ ปัญหาชีวภาพ และปัจจัยภายในอื่น ๆ ซึ่งมีลักษณะการกำหนดซึ่งกันและกัน (Reciprocal determinism) กับปัจจัยทางสิ่งแวดล้อมและพฤติกรรม มีการศึกษาที่ผ่านมามพบปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยภายใน และปัจจัยทางสิ่งแวดล้อมที่มีความสัมพันธ์กับการติดอินเทอร์เน็ต เกมคอมพิวเตอร์ และเครือข่ายสังคมออนไลน์ ดังนี้ ปัจจัยส่วนบุคคล เช่น อายุ⁽²¹⁾ เพศ^(10, 22) ระดับการศึกษา⁽¹²⁾ ค่าใช้จ่าย^(10, 16) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน^(8, 10, 22, 23) ปัจจัยภายใน เช่น การเห็นคุณค่าในตนเอง⁽²³⁻²⁵⁾ การรู้เท่าทันสื่อ⁽²⁶⁻²⁸⁾ การควบคุมตน^(22, 23, 26, 30) เจตคติ^(22, 29, 30) แรงจูงใจ^(17, 29) การรับรู้ความสามารถ⁽²⁹⁾ และปัจจัยสภาพแวดล้อม เช่น ช่องทางการเข้าถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์⁽¹⁶⁾ สัมพันธภาพในครอบครัว^(16, 23, 24) การสนับสนุนจากครู^(22, 30) ตัวแบบจากเพื่อน^(16, 22, 24, 26, 30) ซึ่งการศึกษาที่ผ่านมายังขาดการเชื่อมโยงในส่วนของพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์กับการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ ในประเด็นนี้อยู่

จากสถานการณ์และความสำคัญดังกล่าวข้างต้น พบว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์มีทั้งคุณประโยชน์และมีผลกระทบในด้านต่าง ๆ หากผู้ใช้มีพฤติกรรมการใช้ที่ไม่เหมาะสม โดยเฉพาะผู้ใช้ที่เป็นวัยรุ่นมีโอกาสที่จะถูกชักจูงไปในทางที่ไม่เหมาะสม หรือมีพฤติกรรมการใช้ที่ไม่เหมาะสมได้ง่าย ผู้วิจัยมีความสนใจศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ ตลอดจนปัจจัยที่เกี่ยวข้องที่มีผลสนับสนุนหรือป้องกันการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ซึ่งอยู่ในช่วงวัยรุ่น เป็นวัยที่มีความสำคัญมากช่วงหนึ่งของชีวิต เป็นช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เป็นวัยที่ต้องมีการปรับตัวต่อสิ่งแวดล้อมใหม่ ๆ ในขณะที่เครือข่ายสังคมออนไลน์มีการเติบโตอย่างมาก มีการให้บริการใหม่ ๆ ที่มีความหลากหลายและเป็นที่ได้รับความนิยมอย่างสูงในวัยรุ่น⁽³¹⁾ ผู้วิจัยเลือกพื้นที่ศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก ซึ่งเป็นจังหวัดที่มีการติดตั้งจุดกระจายสัญญาณอินเทอร์เน็ตไร้สาย (High Fidelity: Wi-Fi) ครอบคลุมใน 9 อำเภอ รวมถึงนโยบาย Smart Thailand ของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่เปิดให้บริการ Free Wi-Fi ตามสถานที่สาธารณะ สถานที่ราชการและมุ่งให้ประเทศไทยเป็นสังคมอุดมปัญญา สามารถเข้าถึงและใช้สารสนเทศอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม มีวิจารณญาณและรู้เท่าทัน ก่อให้เกิดต่อตนเองและสังคม⁽³²⁾ จึงเป็นโอกาสที่นักเรียนจะสามารถเข้าถึง SNS ได้มากขึ้น โดยศึกษากับนักเรียนมัธยมศึกษาปี

ที่ 1-6 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 39 โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของ Bandura โดยศึกษาปัจจัยที่คาดว่าจะมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ คือ ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ อายุ เพศ ระดับการศึกษา ความพอเพียงของค่าใช้จ่าย ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ปัจจัยภายใน ได้แก่ การเห็นคุณค่าในตนเอง การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ปัจจัยสภาพแวดล้อม ได้แก่ สัมพันธภาพในครอบครัว การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งผลการศึกษจะสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนางานวิจัยเพื่อวางแผนงานวิจัย ต่อยอด ในการส่งเสริม ป้องกัน และแก้ไขปัญหาลให้สอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบันต่อไป

1.2 คำถามการวิจัย

1. การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลกเป็นอย่างไร
2. พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลกเป็นอย่างไร
3. ปัจจัยใดบ้างที่มีความสัมพันธ์และสามารถทำนายพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก
4. ปัจจัยใดบ้างที่มีความสัมพันธ์และสามารถทำนายกับการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก

1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.3.1 วัตถุประสงค์ทั่วไป

เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลกและปัจจัยที่เกี่ยวข้อง

1.3.2 วัตถุประสงค์เฉพาะ

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก

2. เพื่อศึกษาการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ อายุ เพศ ระดับการศึกษา ความพอเพียงของค่าใช้จ่าย และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก
4. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยภายใน ได้แก่ การเห็นคุณค่าในตนเอง การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ และการควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก
5. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยสภาพแวดล้อม ได้แก่ สัมพันธภาพในครอบครัว การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก
6. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์กับการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก
7. เพื่อศึกษาปัจจัยทำนายพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก
8. เพื่อศึกษาปัจจัยทำนายการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก

1.4 สมมติฐานการวิจัย

1. ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ อายุ เพศ ระดับการศึกษา ความพอเพียงของค่าใช้จ่ายและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก
2. ปัจจัยภายใน ได้แก่ การเห็นคุณค่าในตนเอง การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์และการควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก
3. ปัจจัยสภาพแวดล้อม ได้แก่ สัมพันธภาพในครอบครัว การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีความสัมพันธ์กับ

พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก

4. พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก

5. ปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยภายใน และปัจจัยสภาพแวดล้อม สามารถทำนายพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลกได้

6. ปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยภายใน ปัจจัยสภาพแวดล้อม และพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์สามารถทำนายการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลกได้

1.5 ขอบเขตการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 - 6 อายุระหว่าง 12 - 19 ปี และกำลังศึกษาในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 39 จังหวัดพิษณุโลก ปีการศึกษา 2557

1.6 ตัวแปรการวิจัย

1.6.1 ตัวแปรอิสระ

ตัวแปรอิสระมี 3 กลุ่มปัจจัย ได้แก่ ปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยภายใน และปัจจัยสภาพแวดล้อม ดังนี้

1) ปัจจัยส่วนบุคคล มี 5 ตัวแปร ได้แก่ อายุ เพศ ระดับการศึกษา ความพอเพียงของค่าใช้จ่าย และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2) ปัจจัยภายใน มี 3 ตัวแปร ได้แก่ การเห็นคุณค่าในตนเอง การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ และการควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

3) ปัจจัยสภาพแวดล้อม มี 3 ตัวแปร ได้แก่ สัมพันธภาพในครอบครัว การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

1.6.2 ตัวแปรตาม

- 1) พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์
- 2) การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์

1.7 นิยามปฏิบัติการ

เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง ชุมชนเสมือนที่เป็นสาธารณะที่บุคคลทั่วโลก สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลกัน ไม่ว่าจะเป็นข้อความ รูปภาพ หรือวิดีโอ ที่สร้างจากความสนใจของผู้ใช้แต่ละบุคคลภายในขอบเขตที่ระบบกำหนด ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยการสื่อสารนี้จะเกิดในเวลาเดียวกันหรือต่างเวลากันก็ได้ สำหรับการศึกษานี้เน้นการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการสร้างความสัมพันธ์การติดต่อสื่อสารกับบุคคลใน 4 เครือข่าย ได้แก่ Facebook, Line, Instagram และ Twitter

การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง การใช้บริการใน Facebook, Line, Instagram และ Twitter ของนักเรียนมัธยมศึกษา โดยผู้ใช้ไม่สามารถควบคุมเวลาการใช้ได้ พยายามลดการใช้งานแต่ไม่สำเร็จ อยากใช้บริการในปริมาณมากขึ้น จนทำให้มีผลกระทบต่อกิจกรรมอื่น ๆ ในชีวิต มีผลต่อสภาวะทางอารมณ์ รู้สึกหงุดหงิดหากห้ามไม่ให้ใช้ หรือไม่ได้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการสร้างความสัมพันธ์และติดต่อสื่อสารกับบุคคลในสังคมออนไลน์ แบ่งลักษณะอาการแสดงของการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ 6 ด้าน ได้แก่ (1) การนึกถึง ระลึกลึกถึง (2) การอยากใช้เพิ่มขึ้น (3) การเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ (4) การควบคุมให้ลดการใช้ไม่ได้ (5) มีอาการของการถอนตัว และ (6) ควบคุมกิจวัตรประจำวัน การประเมินใช้แบบสอบถามมีลักษณะเป็นมาตราการประเมิน 5 ระดับ คือ จริงที่สุด (5) ถึงไม่จริงเลย (1) จำนวน 18 ข้อ โดยผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่ามีการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์สูงกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง การกระทำกิจกรรมต่าง ๆ หรือการใช้บริการบน Facebook, Line, Instagram และ Twitter โดยประเมินใน 2 ด้าน คือ (1) ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และ (2) วัตถุประสงค์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ดังนี้

ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง จำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อวันที่เข้าใช้บริการบน Facebook, Line, Instagram และ Twitter

วัตถุประสงค์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง การกระทำกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านบริการบน Facebook, Line, Instagram และ Twitter จำแนกเป็น 3 ด้าน คือ

การใช้เพื่อสืบค้นข้อมูล เป็นการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการหาข้อมูลต่างๆ เพื่อค้นหาความรู้เพิ่มเติม ติดตามข่าวสารทางการศึกษา การหาข้อมูลทำรายงาน

การใช้เพื่อการสื่อสาร เป็นการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์
เพื่อการติดต่อส่งข้อความ สนทนาออนไลน์ การตั้งกระทู้ และตอบคำถามในเรื่องที่สนใจ

การใช้เพื่อความบันเทิง เป็นการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์
ในการฟังเพลง ดูคลิป เล่นเกม เพื่อความบันเทิง สนุกสนานและผ่อนคลาย

อายุ หมายถึง อายุปีเต็มของนักเรียนนับถึงวันเก็บข้อมูล (เกิน 6 เดือน นับเป็น 1 ปีเต็ม)

การศึกษา หมายถึง ระดับชั้นการศึกษาของนักเรียนในปีการศึกษา 2557

ความพอเพียงของค่าใช้จ่าย หมายถึง การประเมินของนักเรียนที่มีต่อค่าใช้จ่ายที่ได้รับจาก
ผู้ปกครองและจากแหล่งอื่นๆ เมื่อเปรียบเทียบกับค่าใช้จ่ายจริง จำแนกเป็น ไม่พอใช้จ่าย พอใช้จ่าย และ
พอใช้จ่ายและเหลือเก็บ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ระดับผลการเรียนที่ปรากฏอยู่ในสมุดรายงานผลการ
เรียนเมื่อสิ้นสุดการศึกษา

การเห็นคุณค่าในตนเอง หมายถึง ความรู้สึกที่นักเรียนมีต่อตนเอง มีความรู้สึกภูมิใจรู้สึก
ว่าตนเองมีความสามารถ มีความสำคัญ มีคุณค่าทัดเทียมผู้อื่น และตัดสินใจมีความมีคุณค่าในตนเองจากการ
ประเมินของตนเองในเรื่องความสามารถและการยอมรับของตนเองและสังคม การประเมินใช้แบบสอบถาม
ที่มีลักษณะเป็นมาตราการประเมิน 5 ระดับ คือ จริงที่สุด (5) ถึง ไม่จริงเลย (1) จำนวน 10 ข้อ โดยผู้ที่มี
คะแนนสูงกว่าเป็นผู้ที่เห็นค่าในตนเองมากกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง การที่นักเรียนสามารถที่จะเข้าใจ ดีความ
วิเคราะห์และประเมินเนื้อหาจากสื่อออนไลน์ได้อย่างถูกต้อง ใช้ประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตทั้งต่อตนเอง
และสังคม โดยไม่ถูกรบกวนจนก่อให้เกิดความเสี่ยงหรืออันตรายจากการใช้สื่อออนไลน์ การประเมิน
ใช้แบบสอบถามที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ คือ จริงที่สุด (5) ถึง ไม่จริงเลย (1) จำนวน
4 ข้อ โดยผู้ที่มีคะแนนสูงกว่าเป็นผู้ที่ตระหนักรู้ในสื่อสังคมออนไลน์มากกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง ความสามารถของนักเรียนใน
การควบคุมพฤติกรรมตนเอง โดยการไม่ใช้คำหยาบคาย การไม่ให้ข้อมูลส่วนตัว และการควบคุมเวลา
ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ รู้จักอดทนและรอได้ เพื่อประโยชน์ที่มากและสำคัญกว่า การประเมิน
ใช้แบบสอบถามที่มีลักษณะเป็นมาตราการประเมิน 5 ระดับ คือ จริงที่สุด (5) ถึง ไม่จริงเลย (1) จำนวน
3 ข้อ โดยผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่าเป็นผู้ที่มีการควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มากกว่าผู้ที่
ได้คะแนนต่ำกว่า

สัมพันธภาพในครอบครัว หมายถึง การรับรู้ถึงความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว โดย สมาชิก
ในครอบครัวรักใคร่ ช่วยเหลือ มีกิจกรรมร่วมกันและมีการติดต่อสื่อสารที่ดีต่อกัน มีการจัดการกับวิกฤติ
ต่าง ๆ ของครอบครัว รวมถึงรับรู้ความสัมพันธ์ที่ไม่ดี หรือความขัดแย้ง ระหว่างสมาชิกในครอบครัว

การประเมินใช้แบบสอบถามที่มีลักษณะเป็นมาตรการประเมิน 5 ระดับ คือ จริงที่สุด (5) ถึง ไม่จริงเลย (1) จำนวน 10 ข้อ โดยผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่าเป็นผู้ที่มีสัมพันธภาพในครอบครัวที่ดีกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง การรับรู้ของนักเรียนที่ได้รับความช่วยเหลือ สนใจและเอาใจใส่จากครู เมื่อมีปัญหาเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยให้คำแนะนำเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างถูกต้องและถูกวิธี การประเมินใช้แบบสอบถามที่มีลักษณะเป็นมาตรการประเมิน 5 ระดับ จาก จริงที่สุด (5) ถึง ไม่จริงเลย (1) จำนวน 8 ข้อ ผู้ที่ได้คะแนนสูงเป็นผู้ที่ได้รับการสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มากกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

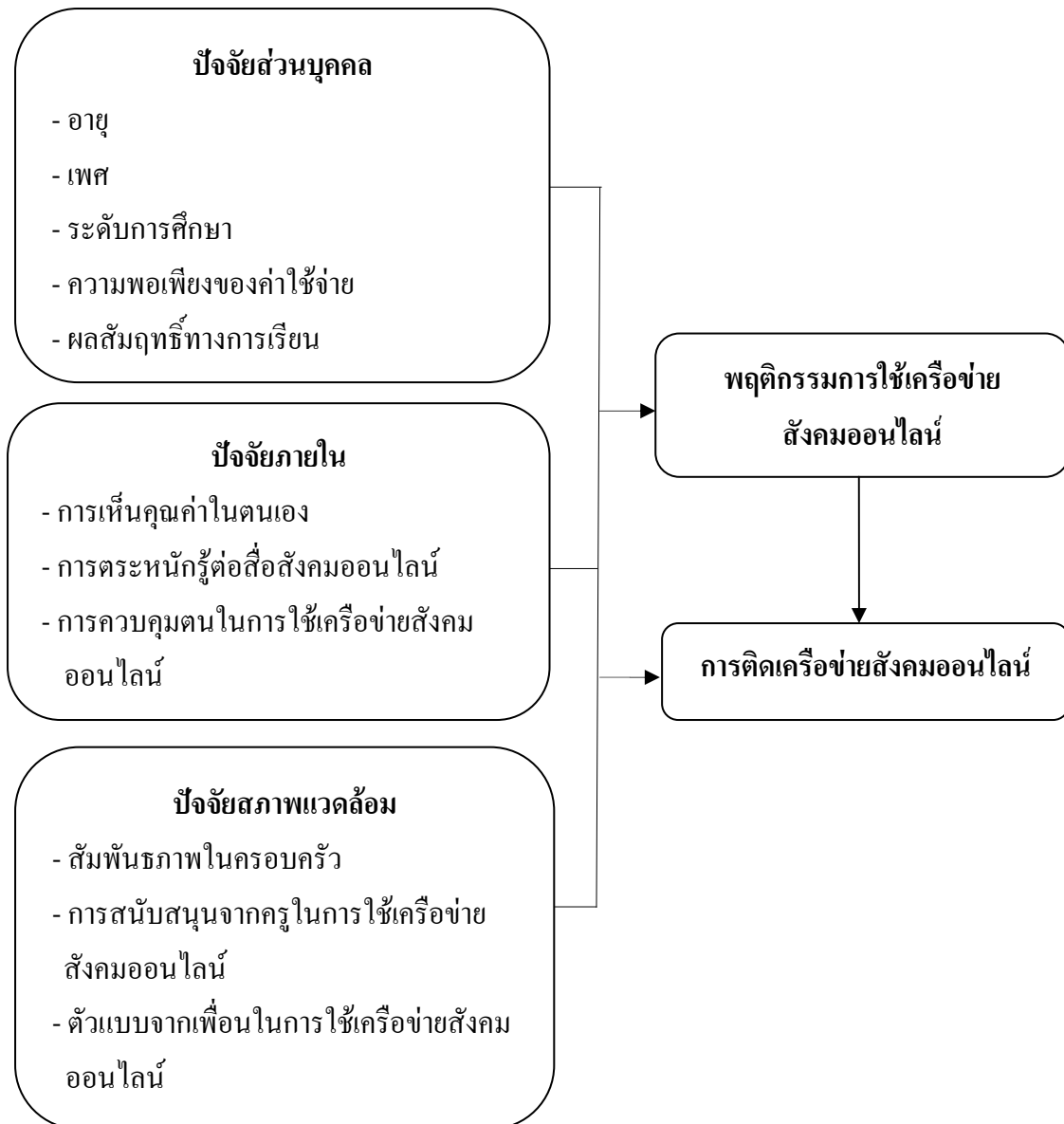
ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง การรับรู้ของนักเรียนต่อพฤติกรรมและการปฏิบัติตัวของเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยมีความเหมาะสมทั้งวิธีการใช้และคุณภาพของเนื้อหาที่เลือก การประเมินใช้แบบสอบถามที่มีลักษณะเป็นมาตรการประเมิน 5 ระดับจาก จริงที่สุด (5) ถึง ไม่จริงเลย (1) จำนวน 4 ข้อ โดยผู้ที่ได้คะแนนสูงเป็นผู้ที่ได้รับตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

1.8 กรอบแนวคิดในการวิจัย

การศึกษาการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก ผู้วิจัยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมของ Bandura มาเป็นกรอบแนวคิดในการศึกษา โดยศึกษาตัวแปรอิสระใน 3 กลุ่มปัจจัย ได้แก่ ปัจจัยส่วนบุคคล ประกอบด้วย อายุ เพศ ระดับการศึกษา ความพอเพียงของค่าใช้จ่ายและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ปัจจัยภายใน ประกอบด้วย การเห็นคุณค่าในตนเอง การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ และการควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และปัจจัยสภาพแวดล้อม ประกอบด้วย สัมพันธภาพในครอบครัว การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยตัวแปรอิสระทั้ง 3 กลุ่มปัจจัย ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และตัวแปรอิสระทั้ง 3 กลุ่มปัจจัย ร่วมกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ส่งผลต่อการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ รายละเอียดแสดงในแผนภูมิที่ 1.1

ตัวแปรอิสระ

ตัวแปรตาม



แผนภูมิที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัยการตัดสินใจซื้อสินค้าออนไลน์ในจังหวัดพิษณุโลก

บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก
ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทบทวนแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการศึกษา ดังนี้

- 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น
- 2.2 เครือข่ายสังคมออนไลน์
- 2.3 การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์
- 2.4 พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์
- 2.5 แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม
- 2.6 ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น

2.1.1 ความหมายของวัยรุ่น

วัยรุ่น⁽³³⁾ (Adolescence) ในภาษาอังกฤษ มีรากศัพท์จากภาษาละติน “Adolescere” หมายถึง พัฒนาการความเจริญเติบโตพ้นจากวัยเด็ก โดยช่วงเวลาวัยรุ่น หรือ Puberty หมายถึง การเติบโตเป็นหนุ่มสาวจากสภาวะร่างกายที่เป็นเด็กชายเด็กหญิง ร่างกายเติบโตเป็นผู้ใหญ่เกือบเต็มที่ทุกส่วน ลักษณะทางเพศเจริญเต็มที่ยังไม่โตเต็มที่ในช่วงวัยที่ผ่านมา ก็จะเจริญสมบูรณ์และทำหน้าที่ได้ จึงกล่าวได้ว่า วัยรุ่นเป็นช่วงเปลี่ยนวัยของชีวิตทางร่างกาย ซึ่งการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายทำให้มีการเปลี่ยนแปลงในด้านอื่นตามมา เช่น ด้านอารมณ์ ลักษณะสัมพันธ์กับผู้อื่น สมรรถภาพทางสมอง ค่านิยม ทักษะความคิด ความนึกคิดเกี่ยวกับตนเอง

WHO⁽³⁴⁾ วัยรุ่นเป็นวัยที่มีการเจริญเติบโตเปลี่ยนแปลงจากการวัยเด็ก และก่อนที่จะเป็นวัยผู้ใหญ่ โดยมีช่วงอายุระหว่าง 10-19 ปี ซึ่งเป็นช่วงการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญของชีวิต

Steinberg⁽³⁵⁾ วัยรุ่น หมายถึงการเจริญเข้าสู่ความเป็นผู้ใหญ่ ช่วงอายุวัยรุ่นอยู่ระหว่าง 10-20 ปี โดยแต่ละคนจะเข้าสู่วัยรุ่นต่างกัน ขึ้นอยู่กับแบบแผนการเจริญเติบโตของแต่ละคน

อุไร สุริมาธรรม⁽³⁶⁾ วัยรุ่น หมายถึง เป็นวัยที่เชื่อมต่อระหว่างวัยเด็กและวัยผู้ใหญ่ ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงและปรับตัวอย่างมากเพื่อเตรียมพร้อมไปสู่วัยผู้ใหญ่ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา

สรุปวัยรุ่นเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาจากวัยเด็กเจริญเติบโตไปสู่วัยผู้ใหญ่รวมถึงพัฒนาการด้านอื่น ๆ เช่น ค่านิยม ความสนใจ การแสวงหาเอกลักษณ์ ความสนใจเพศตรงข้าม จากการเปลี่ยนแปลงนี้ทำให้วัยรุ่นต้องมีการปรับตัวอย่างมากเพื่อเตรียมพร้อมไปสู่วัยผู้ใหญ่ การศึกษาครั้งนี้วัยรุ่นเป็นวัยที่มีอายุระหว่าง 10-19 ปี

2.1.2 การแบ่งระยะของวัยรุ่น

ศรีเรือน แก้วกังวาล⁽³³⁾ แบ่งวัยรุ่นเป็น 3 ระยะ ตามเกณฑ์ความเป็นเด็กถึงผู้ใหญ่ คือ

- 1) วัยแรกรุ่นหรือวัยรุ่นตอนต้น อายุ 12-15 ปี มีพฤติกรรมค่อนข้างไปทางเด็กเป็นส่วนมาก
- 2) วัยรุ่นตอนกลาง อายุ 16-17 ปี มีพฤติกรรมก้ำกึ่งระหว่างความเป็นเด็กและผู้ใหญ่
- 3) วัยรุ่นตอนปลาย อายุ 18-25 ปี มีพฤติกรรมค่อนข้างไปทางผู้ใหญ่

โดยมีพัฒนาการทางด้านต่าง ๆ ของวัยรุ่น ดังนี้⁽³⁷⁾

วัยรุ่นตอนต้น

เริ่มมีการเปลี่ยนแปลงของร่างกายมีการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว สูงขึ้น น้ำหนักเพิ่ม ไหล่กว้าง แขนขายาว มือเท้าใหญ่ ต่อมเหงื่อ ต่อมไขมันทำงานมากขึ้น รุขุมขนขยาย ทำให้มีกลิ่นตัว ผิว เด็กผู้ชายลูกอ๊อดจะมีขนาดใหญ่ขึ้น เด็กผู้หญิงสะโพกขยายออก เริ่มมีหน้าอกโดยเฉพาะผู้หญิงจะค่อนข้างสมบูรณ์และอ้วนถ้วน จะเริ่มมีประจำเดือนตั้งแต่อายุ 8-9 ปี หลังจากมีประจำเดือนแล้วจะสูงขึ้น 6-12 เซนติเมตร เด็กผู้ชายจะสูงจนกว่าอายุ 25 ปี โดยทั่วไปเด็กผู้หญิงจะเข้าสู่วัยรุ่นเร็วกว่าเด็กผู้ชายเฉลี่ยประมาณ 2 ปี

เด็กวัยรุ่นตอนต้นมีอารมณ์รุนแรง อ่อนไหวง่าย หงุดหงิด พฤติกรรมแปรปรวน ยึดตัวเองเป็นหลักต้องการความเป็นส่วนตัว เป็นอิสระ คิดว่าตนเองสำคัญและคนอื่น ๆ ให้ความสนใจตนเองและในขณะเดียวกันมีความรู้สึกที่ตนเองโดดเดี่ยว และจะเริ่มให้ความสนใจกับครอบครัวน้อยลง เริ่มจะไม่ค่อยยอมรับคำแนะนำและคำตักเตือนจากพ่อแม่ เริ่มต่อต้านและฝืนคำสั่ง มีสังคมกว้างมากขึ้น มีกลุ่มเพื่อนเข้ามามีบทบาทจะทำให้วัยรุ่นเกิดความมั่นใจลดความกังวลต่าง ๆ

วัยรุ่นตอนกลาง

เริ่มมีการเจริญเติบโตและเปลี่ยนแปลงของร่างกายต่อเนื่อง ผู้ชายเริ่มมีหนวดเครา มีขนขึ้นตามตัวที่ลับและรักแร้ เสียงเริ่มแตกห้าว กล้ามเนื้อเป็นมัด นมแตกพาน อัณฑะผลิตตัวอสุจิ มีน้ำอสุจิออกมาในเวลากลางคืน หรือที่เรียกว่า ฝันเปียก ส่วนผู้หญิงมีความสมบูรณ์เกือบเท่าผู้ใหญ่กังวลเกี่ยวกับบุคลิกภาพของตนเอง มีความสนใจดูแลรูปร่างหน้าตา ความสวยงามมากขึ้นซึ่งสังเกตได้จากการแต่งตัว

วัยรุ่นตอนกลางเป็นวัยที่มีอารมณ์รุนแรงด้านอารมณ์และความรู้สึกต่าง ๆ ก่อนข้างมาก บทบาทค่านิยมของเพื่อนเข้ามามีบทบาทสำคัญ โดยต้องการการยอมรับจากเพื่อนในขณะที่เดียวกันก็มีความขัดแย้งกับพ่อแม่ผู้ปกครองมากที่สุด กล้าพูด มีความเป็นตัวของตัวเอง มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ยังคงมีความต้องการอิสระไม่ชอบให้ใครมาบังคับ เริ่มสนใจเพศตรงข้าม อยากรู้ อยากลองในเรื่องต่าง ๆ รวมทั้งเรื่องเพศ ทำให้วัยรุ่นหมกมุ่นและหลงใหลในสิ่งต่าง ๆ ได้ง่าย

วัยรุ่นตอนปลาย

เด็กผู้ชายอาจจะสูงกว่าเด็กผู้หญิงในช่วงนี้ ทั้งนี้ขึ้นกับพันธุกรรมและสิ่งแวดล้อม ผู้ชายมีเสียงห้าวทึบ อวัยวะเพศและต่อมเพศเจริญเติบโตเต็มที่ ผู้หญิงมดลูกเจริญเติบโตเต็มที่ที่มีความสมบูรณ์ด้านการเจริญพันธุ์ทั้งเด็กผู้หญิงและผู้ชาย มีความรู้สึกเข้าใจถึงความรักและหวังดีจากพ่อแม่ผู้ปกครองที่มีต่อวัยรุ่น โดยจะยอมรับคำแนะนำข้อเสนอนะจากพ่อแม่ผู้ปกครอง

วัยรุ่นตอนปลายจะมีความคิดและการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล มีความอดทนและยับยั้งชั่งใจและไตร่ตรองมากขึ้น รู้จักขอบเขตและข้อจำกัดของตน การมีมิตรรัก การมีเพศสัมพันธ์จะมีความรับผิดชอบเห็นอกเห็นใจ ให้เกียรติฝ่ายตรงข้าม ช่วงนี้เป็นช่วงระยะเวลาที่สำคัญที่วัยรุ่นสามารถเข้าใจและปลูกฝังในเรื่องจริยธรรม ค่านิยมในสังคม รวมถึงค่านิยมเรื่องเพศ

2.1.3 ความต้องการของวัยรุ่น

ความต้องการของวัยรุ่นที่เด่น ๆ มีดังนี้⁽³³⁾

- 1) ความต้องการเป็นอิสระ เป็นตัวของตัวเอง ไม่ชอบถูกบังคับให้อยู่ในคำสั่งจากบุคคลอื่น โดยเฉพาะพ่อแม่ผู้ปกครอง ที่มีอำนาจหรือสูงวัยกว่า คือ ต้องการความเป็นอิสระจากผู้มีอำนาจเหนือตน
- 2) ต้องการมีตำแหน่ง (Status) และการสนับสนุนทั้งจากผู้ใหญ่และเพื่อนร่วมรุ่น
- 3) ต้องการแสวงหาประสบการณ์ใหม่ ไม่ชอบความซ้ำซากจำเจ ชอบทดลอง ยิ่งถูกห้ามยิ่งอยากลอง มักชอบฝ่าฝืนกฎระเบียบ บางคนชอบลองสิ่งที่ผิด เช่น ประพฤติผิดทางเพศ ยาเสพติดต่อต้านกฎเกณฑ์สังคมของสถาบัน เพื่อจะดูว่าผลที่ตามมาเป็นอย่างไร

4) ความต้องการพวกพ้อง เป็นความต้องการที่ค่อนข้างสูง เพราะเป็นวิถีทางที่ทำให้ได้รับการตอบสนองต่าง ๆ หลายประการ เช่น การได้รับการยกย่อง ความรู้สึกอบอุ่นใจ รู้สึกว่ามีคนเข้าใจตน ร่วมทุกข์ร่วมสุขกับตน

5) ต้องการความรู้สึกมั่นคงและปลอดภัย เพราะอาจเนื่องมาจากมีอารมณ์อ่อนไหวเปลี่ยนแปลงง่าย สับสนและลังเลง่าย

6) ต้องการความถูกต้องยุติธรรม ถือว่าเป็นคุณลักษณะหนึ่งของการเป็นผู้ใหญ่ และอยากทำอะไรเพื่อเรียกร้องความยุติธรรมทั้งในแง่ส่วนบุคคลและสังคม

7) ต้องการความสวยงามทางร่างกาย วัยรุ่นทั้งชายและหญิงต้องการให้คนอื่นชื่นชมเกี่ยวกับลักษณะของตน เพราะคิดว่าความสวยงามจะเป็นแรงจูงใจให้เข้ากลุ่มได้ง่าย เป็นที่ยอมรับของสังคมและดึงดูดเพศตรงข้าม จึงเอาใจใส่ดูแลตนเอง ออกกำลังกาย เสื้อผ้า ทรงผม เครื่องประดับ และสุขภาพอนามัย ความสวยงามทางกายจึงเป็นส่วนหนึ่งของความภูมิใจและความมั่นใจของวัยรุ่น

8) ต้องการประเพณีบทบาทตามเพศของตน ต้องการเป็นกุลสตรีหรือแข็งแรงสมเป็นชายชาตรี ส่วนบทบาทแบบลัทธิเพศก็มักรวมกลุ่มกับคนที่มีความลักษณะที่คล้ายกัน

9) ต้องการเลือกอาชีพ โดยวัยรุ่นโตพอที่จะมองเห็นความสำคัญของอาชีพ และเข้าใจว่าอาชีพจะนำมาซึ่งสถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม เป็นเครื่องบ่งชี้ให้เห็นถึงสถานะความเป็นผู้ใหญ่ บางคนไม่เคยสนใจและเตรียมตัวเพื่อเลือกอาชีพจะเริ่มมีความต้องการในขณะนี้ ทั้งจากตนเองและจากอิทธิพลของเพื่อนร่วมรุ่น พ่อแม่ผู้ปกครองและสังคม

วัยรุ่นที่ได้รับการตอบสนองตามความต้องการจะทำให้มีความสุข ดังนั้นการตั้งเป้าหมายความต้องการ ลักษณะความต้องการจึงเป็นเรื่องที่ต้องคำนึงให้อยู่ในขอบเขตที่จะทำได้สำเร็จ เพราะถ้าไม่เป็นไปตามความต้องการในเรื่องใดเรื่องหนึ่งแล้วจะทำให้รู้สึกผิดหวังลึกซึ้งและยาวนาน

2.1.4 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของวัยรุ่น

Steinberg⁽³⁵⁾ ได้กล่าวถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของวัยรุ่น ได้แก่ ครอบครัว โรงเรียน เพื่อน กิจกรรมต่าง ๆ ของวัยรุ่น

ปัจจัยของครอบครัว

ครอบครัวเป็นสถาบันพื้นฐานที่มีความสำคัญกับมนุษย์ เป็นเหมือนบ่อหล่อเลี้ยงให้คนมีพื้นฐานของการเป็นคนที่ดีและไม่ดีแตกต่างกันไป โดยครอบครัวไทยมีแนวโน้มเป็นครอบครัวเดี่ยวเพิ่มมากขึ้น และครอบครัวมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของวัยรุ่น ดังนี้

1) บรรยายภายในครอบครัว พ่อแม่ที่มีความเป็นประชาธิปไตยจะทำให้ลูกกล้าแสดงความคิดเห็น แนวโน้มพฤติกรรมจึงเป็นไปในทางที่ดี

2) การอบรมเลี้ยงดู พ่อแม่ที่คอยเอาใจใส่ให้กำลังใจลูก ลูกก็จะแสดงพฤติกรรมไปในทางที่ดี แต่ถ้าทางบ้านขาดความอบอุ่น ลูกก็จะหาเพื่อนนอกบ้าน

3) ต้นแบบของพ่อแม่ วัยรุ่นเป็นวัยที่แสวงหาเอกลักษณ์ของตนเอง จึงพยายามหาต้นแบบที่ตนเองเห็นว่าดีเหมาะสมตามความรู้สึก ดังนั้นพ่อแม่ที่ใกล้ชิดลูกจึงมีโอกาที่วัยรุ่นจะเลียนแบบมาก⁽³⁸⁾ ในสังคมปัจจุบันพ่อแม่ควรมีบทบาทในการแสวงหาสื่อการเรียนรู้ในเชิงสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาศักยภาพของเด็ก โดยพ่อแม่ผู้ปกครองจะต้องรู้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีสารสนเทศ รู้จักวิธีใช้และเข้าถึงสื่อเหล่านั้นด้วยตนเอง เพื่อที่จะนำมาใช้กับเด็กและเยาวชน และควบคุมไม่ให้ใช้สื่อเทคโนโลยีไปในทางที่ผิด

ปัจจัยทางโรงเรียน

โรงเรียนเป็นสถาบันทางสังคมที่มีอิทธิพลต่อวัยรุ่น นอกจากโรงเรียนจะเป็นแหล่งส่งเสริมให้ความรู้แล้ว โรงเรียนยังส่งเสริมให้นักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมหรือชมรมต่าง ๆ เสริมหลักสูตรเพื่อให้นักเรียนได้มีประสบการณ์ด้านอื่นร่วมด้วย และปัจจัยในโรงเรียนที่มีผลต่อพฤติกรรมของนักเรียน ได้แก่ ผู้บริหารที่มีหน้าที่รับผิดชอบกิจกรรมทั้งหมดภายในโรงเรียน จัดหลักสูตรการสอนที่สามารถตอบสนองความต้องการของวัยรุ่น เพื่อให้วัยรุ่นได้มีความคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้นักเรียนสามารถตัดสินใจได้ด้วยตนเอง และบุคลากรที่สำคัญคือ ครู โดยครูจะต้องเป็นผู้เข้าใจธรรมชาติของวัยรุ่น และควรเป็นผู้ที่สามารถถ่ายทอดความรู้ได้อย่างถูกต้องเป็นแบบอย่างที่ดีแก่นักเรียน

ปัจจัยด้านเพื่อน

วัยรุ่นให้ความสำคัญกับเพื่อนมาก เพราะสามารถตอบสนองตามความต้องการในหลายด้านได้ โดยเพื่อนมีอิทธิพลจากการให้ข้อมูล (Information influence) กลุ่มเพื่อนจึงทำหน้าที่เสมือนเป็นแหล่งความรู้ ให้แนวทางการปฏิบัติตน ค่านิยม เจตคติ กับสมาชิกในกลุ่ม และเพื่อนมีอิทธิพลให้เอาอย่าง (Normative information) โดยจะกดดันให้สมาชิกในกลุ่มปฏิบัติตามบรรทัดฐานของกลุ่ม นอกจากนี้วัยรุ่นมักใช้พฤติกรรมของกลุ่มเพื่อนมาเปรียบเทียบหรือประเมินตนเอง เพราะวัยรุ่นต้องการดูดีเมื่อเทียบกับกลุ่มเพื่อน การใช้อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนใช้กระบวนการ 2 อย่าง ที่เกี่ยวเนื่องกัน คือ (1) การเปรียบเทียบทางสังคม (Social comparison) เป็นกระบวนการที่วัยรุ่นใช้พฤติกรรมของเพื่อนมาประเมินเปรียบเทียบกับตนเอง ซึ่งการเปรียบเทียบในวัยนี้มากกว่าวัยอื่น ด้วยวัยรุ่นต้องการที่จะดูดีเสมอหน้าเหมือนเพื่อนในกลุ่ม และ (2) การคล้อยตามกัน (Conformity) คือวัยรุ่นยอมรับพฤติกรรมของกลุ่มและเอามาปฏิบัติตาม อันเนื่องมาจากการกดดันของกลุ่ม และเมื่อคบกับเพื่อนนานมากขึ้น ลักษณะการคล้อยตามก็จะมากขึ้นด้วย⁽¹²⁾

ปัจจัยด้านสื่อ

สื่อในปัจจุบันมีผลต่อพฤติกรรมวัยรุ่นมาก เนื่องจากสื่อมีความน่าสนใจ เข้าถึงง่าย สะดวก และรวดเร็ว และสื่อยังแฝงค่านิยมของวัยรุ่นได้อย่างรวดเร็ว เช่น เพลงจากนักร้อง ยอดนิยมนี่มีแง่มุมเนื้อหาความรักเพื่อฝันที่สวยงาม แบบอย่างจากภาพยนตร์และการ์ตูน สร้างค่านิยม หรือแฟชั่นว่าการมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียนเป็นเรื่องปกติ หรือสื่อที่กระตุ้นอารมณ์ทางเพศให้มากขึ้น ทั้งตัวแบบจากดาราดาราภาพยนตร์และสื่อโฆษณา หากเด็กได้รับสื่อเหล่านี้ โดยขาดผู้ปกครองหรือผู้ใหญ่คอยให้คำชี้แนะที่ถูกต้อง ก็เสี่ยงที่จะได้รับอันตรายและชักนำสู่พฤติกรรมที่เป็นปัญหาได้⁽¹⁹⁾

สรุปปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของวัยรุ่น คือ บุคคลภายในครอบครัว โดยเฉพาะพ่อ แม่ ครูและบุคลากรทางการศึกษา ตลอดจนเพื่อน ๆ และสื่อต่าง ๆ

2.2 เครือข่ายสังคมออนไลน์

2.2.1 ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์

Boyd and Ellison⁽²⁾ ให้ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network Site: SNS) ว่าเป็นเว็บไซต์ที่ให้คุณคนสามารถสร้างข้อมูลส่วนตัวต่อสาธารณะภายใต้ขอบเขตของระบบที่กำหนด เชื่อมต่อรายการต่าง ๆ ของบุคคลอื่นที่ยอมให้มีการแบ่งปันข้อมูล โดยจุดเด่นของเครือข่ายสังคมออนไลน์ คือ ผู้ใช้สามารถสร้างและจัดทำข้อมูลของตนเอง เน้นการติดต่อสื่อสารเฉพาะในหมู่เครือข่ายที่รู้จักของตนเองเท่านั้น

Kuss and Griffiths⁽³⁹⁾ ให้ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์ว่า เป็นสังคมเสมือนที่ผู้ใช้สามารถสร้างข้อมูลส่วนตัวเพื่อเปิดเผยต่อสาธารณะ ติดต่อกับเพื่อนหรือบุคคลอื่นที่ร่วมแบ่งปันข้อมูล

วิยะดา ฐิติมัทธมา⁽³¹⁾ กล่าวว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นพื้นที่สาธารณะที่คนทุกเพศ ทุกวัย ทุกเชื้อชาติ ศาสนา ทุกอาชีพและระดับการศึกษาจากกลุ่มสังคมย่อย ๆ ทั่วโลก เป็นผู้เขียนเรื่องราว บทความ วิดีโอและรูปภาพ ที่ทำขึ้นเองหรือจากการที่พบเจอจากสื่ออื่น ๆ นำมาแบ่งปันข้อมูลต่าง ๆ ให้กับผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายเดียวกับตน

สรุปได้ว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นชุมชนเสมือนที่เป็นสาธารณะที่บุคคลทั่วโลก สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลกัน ไม่ว่าจะเป็นข้อความ รูปภาพ หรือวิดีโอ ที่สร้างจากความสนใจของผู้ใช้แต่ละบุคคลภายในขอบเขตที่ระบบกำหนด ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยการสื่อสารนี้จะเกิดในเวลาเดียวกันหรือต่างเวลากันก็ได้

2.2.2 ความสำคัญของเครือข่ายสังคมออนไลน์

เครือข่ายสังคมออนไลน์มีประเด็นที่มีความสำคัญ ดังนี้^(7, 40)

1) เครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นการแสดงออกถึงปฏิสัมพันธ์และความพึงพอใจ โดยที่คนทั่วไปสามารถสร้างตัวแทนของตนในการออนไลน์ โดยเนื้อหาในเครือข่ายสังคมออนไลน์ประกอบไปด้วย สิ่งที่เป็นการจัดการความพอใจ (Impression management) ซึ่งเป็นเหตุผลที่สำคัญที่ทำให้ผู้ใช้เลือกเพื่อนเฉพาะคนเป็นเพื่อนในเครือข่ายสังคมออนไลน์ และใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือนำเสนอตนเองและดึงดูดความสนใจจากเพื่อน การนำเสนอตัวตน (Self presentation) และการแสดงออกถึงปฏิสัมพันธ์ (Friendship performance) บางครั้งโปรไฟล์เป็นของจริง บางครั้งไม่ใช่เรื่องจริง ซึ่งการนำเสนอตัวตนเป็นการแสดงออกถึงเอกลักษณ์ของเจ้าของโปรไฟล์นั่นเอง

2) เครือข่ายสังคมออนไลน์และโครงสร้างเครือข่ายเป็นแหล่งสำคัญของข้อมูลทางพฤติกรรมเชิงโปรไฟล์ และข้อมูลที่เชื่อมต่อกับเครือข่ายสังคมออนไลน์จะทำให้ทราบถึงรูปแบบของเพื่อน เช่น การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างส่วนประกอบของโปรไฟล์กับจำนวนเพื่อนใน Facebook พบว่า ข้อมูลในโปรไฟล์สามารถลดค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสารและพบว่าเป็นสิ่งที่ยากในการตรวจสอบว่าเป็นเรื่องจริงหรือไม่จริง เมื่อมีการเชื่อมโยงไปยังสมาชิกจำนวนมากขึ้น นอกจากนี้พบว่า มีสมาชิกทางอ้อม คือ มีผู้เชิญชวนและเชื่อมโยงเข้าร่วมในเครือข่ายให้ผู้คนมาร่วมกันอยู่ในชุมชนแต่ละแห่งที่มีความสนใจร่วมกันคือ แนวทางการแสดงออกถึงรสนิยมของเพลง ภาพยนตร์ หรือหนังสือ

3) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ สามารถเชื่อมโยงผู้คนเข้าด้วยกันทำให้กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต เช่น ประเทศเกาหลี Cyworld เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน โดยในขณะที่ Facebook และ Myspace ทำให้วัยรุ่นอเมริกาใช้ติดต่อกับเพื่อน ๆ จึงกล่าวได้ว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครือข่ายสาธารณะที่สนับสนุนให้คนเป็นที่รู้จัก

2.2.3 องค์ประกอบของเครือข่ายสังคมออนไลน์

องค์ประกอบหลักของเครือข่ายสังคมออนไลน์ประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก ดังนี้⁽²⁾

1) โปรไฟล์ส่วนตัว เมื่อเข้าไปในเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์หน้าแรก ที่ผู้ใช้เห็น จะแสดงรูปภาพและข้อมูลต่าง ๆ เช่น ชื่อ อายุ สถานภาพ สถานที่ และเนื้อหาทุกอย่างที่เจ้าของโปรไฟล์ใส่ไว้ ไม่ว่าจะเป็นรูปภาพ เพลง คลิปวิดีโอ ไดอารี่ส่วนตัว ซึ่งผู้ที่เข้ามาดูโปรไฟล์นั้นอาจเป็นสมาชิกของระบบหรือไม่ก็ได้ โดยผู้ใช้สามารถที่จะไม่อนุญาตหรืออนุญาตก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับแต่ละเว็บไซต์เครือข่ายสังคม

2) รายชื่อเพื่อน (Friend) ส่วนนี้จะแสดงให้เห็นรายชื่อเพื่อนทั้งหมดที่เจ้าของโปรไฟล์ นอกจากนี้ยังมีการจำแนกประเภทของเพื่อนซึ่งขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์และเหตุผลในการติดต่อที่แตกต่างกัน เช่น Friend, Contacts และ Fans

3) ข้อคิดเห็นและข้อความ (Comment and messages) เป็นส่วนที่ผู้ใช้สามารถเขียนข้อความต่าง ๆ ลงในโปรไฟล์เพื่อใช้เป็นช่องทางการติดต่อสื่อสารกับเพื่อน ๆ ซึ่งถือว่าส่วนของข้อความเป็นลักษณะเด่นที่สุดของเครือข่ายสังคมออนไลน์

4) การนำเสนอภาพและวิดีโอ (Photo sharing and video sharing) และส่วนของบริการต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเกมมากมายให้ผู้ใช้เว็บไซต์ได้เลือกเล่นตามความต้องการของตนเอง

5) บล็อก (Blog) ส่วนของการบันทึกข้อมูล บทความของตนเองลงบนเว็บไซต์

2.2.4 ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์

เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์จำนวนมาก ได้คิดรูปแบบการบริการเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้อย่างต่อเนื่อง โดยแต่ละเว็บไซต์มีจุดเด่นที่อาจแตกต่างกันไปดังนี้^(1, 5, 17, 41)

1) ประเภท Publishing เป็นเว็บประเภทเนื้อหา เช่น Blogger, Wikipedia ซึ่งในแต่ละบล็อกจะมีการแยกเนื้อหาเป็นหมวดตามความสนใจของผู้ใช้ เช่น Blogone.com เป็นบล็อกที่มีการนำเสนอข่าวสารด้านไอที Gotoknow.org เป็นบล็อกที่รวบรวมความรู้แขนงต่าง ๆ

2) ประเภทเครือข่ายสังคม (Social networks) เป็นเว็บที่ผู้ใช้สามารถพูดคุย แบ่งปันภาพถ่าย วิดีโอ เชื่อมกิจกรรมกับผู้อื่นในเครือข่ายสังคมได้ ตัวอย่างเว็บไซต์ เช่น Facebook, Myspace, Hi5, Google+, Instagram

3) ประเภท Media หรือ Creative network หรือเรียกว่า อินเทอร์เน็ตวิดีโอ โดยผู้ใช้สามารถนำเสนอวิดีโอ ภาพยนตร์ เพลง เช่น Youtube, Yahoo video, Google video, Multiply, Flickr

4) ประเภทบริการรับส่งข้อความ (SMS/Voice, Instant messaging) เป็นการพูดคุย ส่งข้อความสั้น เอกสาร รูปภาพ ให้กับกลุ่มเพื่อนในเครือข่าย เช่น Line, WhatsApp, Skype, ICQ, MSN

5) Blog platforms and communities เป็นเว็บที่มีลักษณะการเขียนบันทึกส่วนตัว แบ่งปันให้กับผู้อื่นในกลุ่มเครือข่ายสังคม โดยผู้อ่านสามารถแสดงความคิดเห็นได้ เช่น WordPress

6) ประเภท Micro media ลักษณะคล้ายบล็อก แต่จะจำกัดตัวอักษรในการส่งข้อความ เช่น Twitter

มีการศึกษาเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในประเทศไทย ในปี พ.ศ. 2553 ภาสกร จิตรไคร์ครวญ⁽⁴²⁾ พบว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีจำนวนคนใช้บริการมากที่สุด คือ Facebook, Twitter, Youtube และ Hi5 ตามลำดับ ในขณะที่ ปณิชา นิตพรมงคล⁽²¹⁾ ศึกษาในปี พ.ศ.2554 พบว่าคนวัยทำงาน ในเขตกรุงเทพมหานคร ใช้ Facebook มากที่สุด (ร้อยละ 46.6) รองลงมา Google+ และ twitter (ร้อยละ 20.7, 14.6 ตามลำดับ) ในปี พ.ศ. 2556 จากการสำรวจของสำนักนโยบายและส่งเสริมธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์⁽⁵⁾ พบว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีผู้ใช้มากที่สุดคือ Facebook รองลงมา Google +, Line, Instagram WhatsApp, Twitter และอื่น ๆ คิดเป็นร้อยละ 92.2, 63.7, 61.1, 12, 8.4, 8.2 และ 4 ตามลำดับ สำหรับในการศึกษานี้ผู้วิจัยมุ่งการศึกษาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ใน 4 เครือข่าย ได้แก่ Facebook, Line, Instagram และ Twitter เนื่องจากเป็นเครือข่ายสังคมที่มีผู้ใช้เป็นจำนวนมากในประเทศไทยในปัจจุบัน

จากการทบทวนเอกสารข้างต้น สรุปเป็นความหมายที่ใช้ในการวิจัยนี้ว่า *เครือข่ายสังคมออนไลน์* หมายถึง ชุมชนเสมือนที่เป็นสาธารณะที่บุคคลทั่วโลก สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลกัน ไม่ว่าจะเป็นข้อความ รูปภาพ หรือวิดีโอ ที่สร้างจากความความสนใจของผู้ใช้แต่ละบุคคลภายในขอบเขตที่ระบบกำหนด ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยการสื่อสารนี้จะเกิดในเวลาเดียวกันหรือต่างเวลากันก็ได้ สำหรับในการศึกษานี้เน้นการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการสร้างความสัมพันธ์การติดต่อสื่อสารกับบุคคลใน 4 เครือข่าย ได้แก่ Facebook, Line, Instagram และ Twitter

2.3 การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์

2.3.1 ความหมายของการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์

การเสพติด (Addiction) เป็นคำที่มักถูกใช้เกี่ยวกับการใช้สารเสพติดเป็นประจำ จนไม่สามารถควบคุมการใช้สารของตนเองได้ มีความต้องการเสพอยู่ตลอด และมักจะมีอาการดื้อยา และอาการถอนยาด้วย เช่น การติดยาเสพติด ซึ่งต่อมาได้มีการนำคำว่า การเสพติด มาใช้เกี่ยวกับปัญหาด้านพฤติกรรม คือ การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งมากจนเป็นนิสัย ไม่สามารถควบคุมตนเองในพฤติกรรมนั้น ๆ ได้ ถึงแม้ว่าการกระทำที่เกิดขึ้นจะส่งผลเสียต่อตนเองก็ตาม เช่น การติดเกม การติดอินเทอร์เน็ต⁽²³⁾

Griffith⁽⁴³⁾ ได้ระบุแนวความคิดการเสพติดเทคโนโลยีว่า มีลักษณะของการเสพติดการพนันคือไม่ได้เป็นการเสพติดทางสารเคมี แต่เป็นลักษณะของการติดการพนันคือ เป็นการเสพติดในสิ่งที่กระทำและความรู้สึกที่ได้รับจากการกระทำนั้น โดยมีการปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ จนทำให้เกิดการเสพติด ซึ่งการเสพติดอินเทอร์เน็ตถือเป็นการเสพติดเทคโนโลยีลักษณะหนึ่ง ซึ่งการติดอินเทอร์เน็ต นักวิจัยได้

ใช้คำที่แตกต่างกันไป ได้แก่ Internet addiction⁽⁴⁴⁾, Internet dependency⁽²³⁾, Facebook addiction⁽⁴⁵⁾ โดยการติดอินเทอร์เน็ต (Internet addiction)⁽⁴⁵⁾ จำแนกการติดออกเป็น 3 ลักษณะ คือ (1) การเล่นเกมที่มากเกินไป (2) การเสพติดเรื่องทางเพศ และ (3) ติดการพูดคุย สนทนา/แชท ส่งข้อความ ซึ่งเครือข่ายสังคมออนไลน์อยู่ในหมวดหมู่ของการพูดคุย สนทนา/แชท ส่งข้อความ

Young⁽⁴⁴⁾ นักจิตวิทยาและผู้เชี่ยวชาญที่ได้ศึกษาลักษณะของการติดอินเทอร์เน็ต ซึ่งคนที่มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตมีลักษณะคล้ายกับผู้ติดการพนัน คือ ไม่สามารถควบคุมความอยากได้ โดยอธิบายเพิ่มเติมวงจรของการติดอินเทอร์เน็ต ว่าเป็นการหลบหนีจากปัญหาในชีวิตจริง ไปอยู่ในโลกแห่งความเพื่อฝัน เมื่อผู้ที่ติดหยุดการใช้อินเทอร์เน็ตลง ปัญหาในชีวิตจริงก็กลับคืนมา ทำให้ผู้ที่ติดต้องทนอยู่กับปัญหานั้น จนเกิดแรงกดดัน อ้างว้างมากขึ้นก็อยู่กับปัญหานั้นได้ไม่นาน ทำให้ผู้ติดอินเทอร์เน็ตใช้ติดอินเทอร์เน็ตบ่อยครั้งขึ้น ใช้เวลานานขึ้นเพื่อแสวงหาสิ่งที่จะสามารถจัดการกับความรู้สึกในชีวิตจริงและเข้าไปสนทนาในกลุ่มใหม่ โดย Young ได้สร้างแบบวัดพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต โดยใช้หลักการวินิจฉัยจาก DSM-IV (The diagnosis and statistic manual of mention disorder - fourth edition) โดยคำถามมีทั้งหมด 8 ข้อ ให้ตอบว่า ใช่ หรือ ไม่ใช่ หากมีตอบว่า ใช่ อย่างน้อย 5 ข้อ เป็นเวลาอย่างน้อย 1 ปี ถือว่ามีอาการติดอินเทอร์เน็ต โดยคำถามมีลักษณะดังนี้

- 1) คุณรู้สึกถูกรบกวนงาโดยอินเทอร์เน็ตหรือไม่ (โดยมีการคิดคำนึงกิจกรรมในอินเทอร์เน็ตที่ผ่านมา และคาดถึงสิ่งที่จะเกิดต่อไป)
- 2) คุณรู้สึกต้องการเวลาใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้น เพื่อตอบสนองความพึงพอใจหรือไม่
- 3) คุณไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมการใช้หรือหยุดการใช้อินเทอร์เน็ตบ่อยครั้งหรือไม่
- 4) คุณรู้สึกหงุดหงิด กัดดัน กระสับกระส่ายเมื่อต้องหยุดเล่นอินเทอร์เน็ตหรือไม่
- 5) คุณใช้เวลาในอินเทอร์เน็ตมากกว่าที่ตั้งใจไว้หรือไม่
- 6) คุณเสี่ยงที่จะสูญเสียสัมพันธภาพทางสังคม หน้าที่การงาน การศึกษา เพราะใช้อินเทอร์เน็ตหรือไม่
- 7) คุณต้องโกหกครอบครัว เพื่อนและบุคคลรอบข้าง เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตหรือไม่
- 8) คุณใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาหรือบรรเทาอาการความรู้สึกสิ้นหวัง วิตกกังวลหรือความรู้สึกกดดันหรือไม่

Griffiths⁽⁴³⁾ ระบุลักษณะและองค์ประกอบของการติดอินเทอร์เน็ตไว้ 6 อย่าง ดังนี้

- 1) การนึกถึง ระลึกถึง (Salience) คือ การให้ความสำคัญกับกิจกรรมต่าง ๆ ที่เข้าไปใช้ในอินเทอร์เน็ตและคิดว่าเป็นสิ่งที่มีอำนาจต่อเขา

2) การเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ (Mood modification) คือ เกิดความรู้สึกเกี่ยวกับกิจกรรมที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ตได้เล่นอินเทอร์เน็ต เช่น จะรู้สึกดีขึ้น มีความสุข เมื่อได้ใช้อินเทอร์เน็ต

3) การอยากใช้เพิ่มขึ้น (Tolerance) คือ มีการใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้นเพื่อตอบสนองความพึงพอใจ โดยมีการเพิ่มเวลาเพื่อให้มีกิจกรรมในอินเทอร์เน็ต

4) มีอาการของการถอนตัว (Withdrawal) คือ มีอาการหงุดหงิด เครียด ไม่สนุก เมื่อใช้เวลาในอินเทอร์เน็ตน้อยลงหรือต้องหยุดใช้อินเทอร์เน็ต

5) รบกวนกิจวัตรประจำวัน (Conflict) คือ มีผลกระทบกับกิจวัตรประจำวัน

6) การควบคุมให้ลดการใช้ไม่ได้ (Relapse) คือ การกลับมาใช้อินเทอร์เน็ตแบบซ้ำ ๆ อีก หลังจากพยายามที่จะควบคุมไม่ให้มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตหรือพยายามที่จะหยุดใช้งาน

การศึกษาในประเทศไทยเกี่ยวกับการติดอินเทอร์เน็ต โดยให้ความหมาย ดังนี้

อรรณพ วงศ์แก้วโพธิ์ทอง⁽⁴⁶⁾ การติดอินเทอร์เน็ตหมายถึง การที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมีการจัดระเบียบความคิดและควบคุมความต้องการของตนเองผิดพลาด จนไม่สามารถควบคุมตนเองให้ใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างเหมาะสม จนการเล่นอินเทอร์เน็ตกระทบกับกิจกรรมอื่น ๆ ในชีวิตประจำวัน มีความโหยหา ต้องการใช้อินเทอร์เน็ตบ่อย ๆ เมื่อว่างก็ต้องหาโอกาสใช้อินเทอร์เน็ต โดยรูปแบบของการติดอินเทอร์เน็ต มีหลายรูปแบบ เช่น การติดเว็บอนาจาร ติดเกมออนไลน์ ติดเครือข่ายสังคม

วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง⁽²³⁾ การติดสนทนาออนไลน์ คือ การที่บุคคลใช้อินเทอร์เน็ตในการสนทนามากเกินไป จนไม่สามารถควบคุมเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตได้ หรือใช้มากจนอาจก่อให้เกิดผลกระทบต่อเวลาสำหรับกิจกรรมจำเป็นอื่น ๆ ในชีวิต รู้สึกเฝ้ารอให้ถึงเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการสนทนาออนไลน์ และมีความหงุดหงิด ไม่สบายใจเมื่อไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ตในการสนทนาออนไลน์ ในการแสวงหาความสัมพันธ์กับบุคคลที่ได้พบในอินเทอร์เน็ต หรือการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อสร้างความสัมพันธ์

จากการทบทวนเอกสารข้างต้น งานวิจัยนี้ให้ความหมายของ การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง การใช้บริการในเครือข่ายสังคมออนไลน์โดยไม่สามารถควบคุมเวลาการใช้ได้ พยายามลดการใช้งานแต่ไม่สำเร็จ อยากใช้บริการในปริมาณมากขึ้น จนทำให้มีผลกระทบต่อกิจกรรมอื่น ๆ ในชีวิต มีผลต่อสภาวะทางอารมณ์ รู้สึกหงุดหงิดหากห้ามไม่ให้ใช้ หรือไม่ได้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ในการสร้างความสัมพันธ์และติดต่อสื่อสารกับบุคคลในสังคมออนไลน์ แบ่งลักษณะการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ 6 ด้าน ได้แก่ (1) การนึกถึง ระลึกรถึง (2) การอยากใช้เพิ่มขึ้น (3) การเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ (4) การควบคุมให้ลดการใช้ไม่ได้ (5) มีอาการของการถอนตัว และ (6) รบกวนกิจวัตรประจำวัน

2.3.2 การวัดการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์

แบบวัดการติดอินเทอร์เน็ต ดิดสนทนาออนไลน์ ดิดเกมออนไลน์ การศึกษาในประเทศไทยส่วนใหญ่สร้างและพัฒนาเครื่องมือวัดจากแนวคิดการติดอินเทอร์เน็ตของ Young เช่น การศึกษาในปี พ.ศ. 2549 ของ สายพิน บุญเรือน⁽¹²⁾ วัดพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น แบบวัดเป็นลักษณะเลือกตอบ ใช่ และ ไม่ใช่ จำนวน 14 ข้อ ในปี พ.ศ. 2550 พรทิพย์ รุมนุ่ม⁽²⁷⁾ สร้างแบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในเด็กประถมศึกษา มีข้อคำถามจำนวน 24 ข้อ เป็นแบบมาตราการประเมิน 4 ระดับ เป็นประจำ พอสมควร นาน ๆ ครั้ง และไม่เคย ให้คะแนน 0-3 คะแนน มีค่าความเชื่อมั่น 0.92 ปี พ.ศ. 2553 ศรีธยา หวังเจริญตระกูล⁽¹⁷⁾ ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเน็ตเว็บไซต์เครือข่ายทางสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น แบบสอบถามประยุกต์ตามแนวคิดของ Young มีลักษณะเป็นมาตราการประเมิน 5 ระดับ เห็นด้วยอย่างยิ่ง (5) ถึง ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง (1) จำนวน 7 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น 0.84 การศึกษาของ จารูวรรณ วิโรจน์ และจรัมพร ยุคะลัง⁽¹⁴⁾ วัดพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนิสิต โดยใช้แบบวัด Problem Video Game playing (PVG) ฉบับภาษาไทย มีค่าความเชื่อมั่น 0.68 และในปี พ.ศ. 2554 วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง และคณะ⁽²³⁾ วัดพฤติกรรมการติดสนทนาออนไลน์และพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เครื่องมือวัดปรับมาจากการวัดพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของ Young มีลักษณะเป็นมาตราการประเมิน 6 ระดับ จาก จริงที่สุด จนถึง ไม่จริงเลย โดยแบบวัดการติดสนทนาออนไลน์มีค่าความเชื่อมั่น 0.93 และแบบวัดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์มีค่าความเชื่อมั่น 0.94 ส่วน ภาณุวัฒน์ กองราช⁽⁴⁷⁾ วัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตกรณีศึกษา Facebook โดยพัฒนาเครื่องมือมาจากแนวคิดของ Young มีลักษณะเป็นมาตราการประเมิน 5 ระดับ แบบวัดความหลงใหลจนผิดปกติ มีค่าความเชื่อมั่น 0.80 และแบบวัดการติดการใช้งาน มีค่าความเชื่อมั่น 0.71 การศึกษาในต่างประเทศ ในปี ค.ศ. 2011 Wang และคณะ⁽⁹⁾ วัดพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่เข้าข่ายเป็นปัญหา (Problematic Internet Use: PIU) โดยใช้เครื่องมือ The Young's Internet Addiction Test (YIAT) เป็นมาตราการประเมิน 5 ระดับ จาก ไม่เคยเลย (1) ถึง เป็นประจำ (5) จำนวน 20 ข้อ คะแนนเต็ม 100 คะแนน หากได้คะแนน 50 คะแนนขึ้นไป เข้าเกณฑ์การติดอินเทอร์เน็ต โดยมีค่าความเชื่อมั่น 0.90 ต่อมา Xu Jian และคณะ⁽¹⁰⁾ วัดพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตโดยใช้ DRM 52 scale ซึ่งพัฒนาจากแนวคิดของ Young มีลักษณะเป็นมาตราการประเมิน 5 ระดับ จาก เห็นด้วยมาก ถึง ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง มีคะแนนรวม 260 คะแนน หากได้คะแนนรวมมากกว่า 163 คะแนน คือ ผู้ที่ติดอินเทอร์เน็ต โดยแบบสอบถามมีค่าความเชื่อมั่น 0.70

ใน ค.ศ. 2012 Andreassen, Torbjorn, Geir, Stale⁽⁴⁵⁾ พัฒนาเครื่องมือวัดการติด Facebook เรียกว่า BFAS (The Bergen Facebook Addiction Scale) มีข้อคำถามจำนวน 18 ข้อ ลักษณะเป็นมาตราการประเมิน 5 ระดับ จาก ประจำ บ่อยครั้ง ค่อนข้างบ่อย นาน ๆ ครั้ง และน้อยที่สุด/ไม่เคย กลุ่มตัวอย่าง

เป็นนักเรียน แบบวัด BFAS มีค่าความเชื่อมั่น 0.82 ในปี ค.ศ. 2013 Dave⁽¹¹⁾ วัดการคิด Facebook ของนักศึกษา โดยใช้แบบวัด BFAS แบบสั้น จำนวน 6 ข้อ โดยผู้ตอบเลือกตอบ ประจำ หรือ บ่อยครั้ง รวมกันอย่างน้อย 4 ใน 6 ข้อ ถือว่ามีพฤติกรรมคิด Facebook

การศึกษานี้ นำแบบวัด BFAS มาปรับใช้กับการวัด การคิดเครือข่ายสังคมออนไลน์ เนื่องจาก Facebook เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทหนึ่งที่ถูกนำมาใช้ในการศึกษานี้ โดยแบบสอบถามมีลักษณะเป็นมาตราการประเมิน 5 ระดับ คือ จริงที่สุด (5) ถึงไม่จริงเลย (1) จำนวน 18 ข้อ ประเมินใน 6 ด้าน ได้แก่ (1) การนึกถึง ระลึกถึง (2) การอยากใช้เพิ่มขึ้น (3) การเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ (4) การควบคุมให้ลดการใช้ไม่ได้ (5) มีอาการของการถอนตัว และ (6) รบกวนกิจวัตรประจำวัน สำหรับการวัดการคิดเครือข่ายสังคมออนไลน์ในการศึกษานี้ ไม่ได้ตัดสินว่าใครเป็นผู้เสพติดหรือไม่เสพติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ แต่สามารถบอกได้ว่าผู้ใดคิดเครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่ากัน โดยผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่ามีการคิดเครือข่ายสังคมออนไลน์สูงกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

2.4 พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

2.4.1 ความหมายของพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

การศึกษาที่ผ่านมาได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการสนทนาออนไลน์ พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งมีลักษณะใกล้เคียงกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการศึกษารั้งนี้ ผู้วิจัยจึงได้ทบทวนความหมายของพฤติกรรมดังกล่าวร่วมด้วย ดังนี้

จารุกร พุทธการณัฐวงศ์⁽⁸⁾ ให้ความหมายของพฤติกรรมการสนทนาทางอินเทอร์เน็ต ว่าเป็นการสนทนาระหว่างบุคคล 2 ฝ่ายหรือมากกว่า โดยการพิมพ์ข้อความโต้ตอบ กลับไป กลับมา และสามารถเลือกสนทนากับบุคคลคนเดียวหรือหลายคนก็ได้

ชาติเชื้อ หล้าดา⁽⁴⁸⁾ กล่าวว่าพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต เป็นการกระทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับอินเทอร์เน็ต ได้แก่ วัน เวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต วัตถุประสงค์ในการใช้ เนื้อหาบนอินเทอร์เน็ตที่ใช้ ตลอดจนสถานที่ที่ใช้ บุคคลที่ใช้ด้วยบนอินเทอร์เน็ต และบริการบนอินเทอร์เน็ตที่ใช้

ปราณี จ้อยรอด ลัดดาวัลย์ เกษมมนตร ประทีปจิน⁽²²⁾ กล่าวว่าพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยคือ การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อทำกิจกรรมด้านการสื่อสาร ด้านการศึกษาค้นคว้า และด้านบันเทิง โดยเชื่อมโยงถึงคอมพิวเตอร์เครื่องอื่น ๆ โดยที่ผู้รับต้องพิจารณาได้ตรง ตัดสินใจเลือกรับข้อมูลข่าวสาร โดยคำนึงถึงประโยชน์และคุณภาพที่จะได้รับมากกว่าการโฆษณาชักจูง โดยจุดมุ่งหมายในการรับเพื่อที่จะได้ทำหน้าที่และปฏิบัติงานให้สำเร็จ รู้ขอบเขตปริมาณในการรับให้อยู่พอดี และละเว้นการรับสื่อที่จะทำให้ตนเองและผู้อื่นเดือดร้อน

พนารัตน์ พรหมมา⁽²⁹⁾ กล่าวถึงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตคือการกระทำหรือใช้งานคอมพิวเตอร์ผ่านระบบออนไลน์ ซึ่งอาจเกิดจากการตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่อยู่รอบตัว โดยศึกษารูปแบบการใช้งานในด้านต่าง ๆ ได้แก่ การสืบค้นข้อมูล การติดต่อสื่อสาร และความบันเทิง

วันวิสา สิริระศาสตร์ งามตา วนิชานนท์ นำชัย สุภฤกษ์ชัยสกุล⁽³⁰⁾ กล่าวถึงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย คือ การกระทำกิจกรรมต่าง ๆ บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในปริมาณเวลาที่เหมาะสม รับข้อมูลข่าวสารที่มีประโยชน์ทั้งต่อตนเองและผู้อื่น โดยศึกษาในด้านพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ในด้านการศึกษาและด้านบันเทิง พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย พฤติกรรมการสนับสนุนให้เพื่อนใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย

จากข้างต้นสรุปว่า พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง การกระทำกิจกรรมต่าง ๆ หรือการใช้บริการบน Facebook, Line, Instagram และ Twitter โดยประเมินใน 2 ด้าน คือ (1) ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และ (2) วัตถุประสงค์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ดังนี้

ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง จำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อวันที่เข้าใช้บริการบน Facebook, Line, Instagram และ Twitter

วัตถุประสงค์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง การกระทำกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านบริการบน Facebook, Line, Instagram และ Twitter จำแนกเป็น 3 ด้าน คือ

- (1) การใช้เพื่อสืบค้นข้อมูลเป็นการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการหาข้อมูลต่าง ๆ เพื่อค้นหาความรู้เพิ่มเติม ติดตามข่าวสารทางการศึกษา การหาข้อมูลทำรายงาน
- (2) การใช้เพื่อการสื่อสาร เป็นการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการติดต่อส่งข้อความ สนทนาออนไลน์ การตั้งกระทู้ และตอบคำถามในเรื่องที่สนใจ
- (3) การใช้เพื่อความบันเทิงเป็นการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการฟังเพลง ดูคลิป เล่นเกม เพื่อความบันเทิง สนุกสนานและผ่อนคลาย

2.4.2 การวัดพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

การวัดพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยได้ทบทวนเกี่ยวกับเครื่องมือวัดพฤติกรรมที่มีลักษณะใกล้เคียงกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดย ปราณี จ้อยรอด ถัดดาวัลย์ เกษมเนตร ประทีป จินจี่⁽²²⁾ ประเมินพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้แบบสอบถามเพื่อประเมินการทำกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต 3 ด้าน คือ การสื่อสาร การศึกษาค้นคว้าและบันเทิง ลักษณะเป็นมาตราการประเมิน 5 ระดับ จากจริงที่สุด (5) ถึง ไม่จริงเลย (1) จำนวน 15 ข้อ มีความเชื่อมั่น 0.74 พนารัตน์ พรหมมา⁽²⁹⁾ พัฒนาเครื่องมือวัดพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต มีลักษณะเป็นมาตราการประเมิน 5 ระดับ จาก มากที่สุด (5) ถึง น้อยที่สุด (1) จำนวน 20 ข้อ จำแนกเป็น 3 ด้าน

คือ การสืบค้นข้อมูล การติดต่อสื่อสาร และความบันเทิง มีค่าความเชื่อมั่น 0.91 และแบบวัดของ วันวิสา ศรีระศาสตร์ งามตา วนิทานนท์ นำชัย สุภฤกษ์ชัยสกุล⁽³⁰⁾ ประเมินพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย 3 ด้าน ลักษณะเป็นมาตราการประเมิน 6 ระดับ จากจริงที่สุด (6) ถึง ไม่จริงเลย (1) โดยแบบวัดพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต จำนวน 12 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น 0.75 พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย จำนวน 12 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น 0.74 และพฤติกรรมสนับสนุนให้เพื่อนใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย จำนวน 10 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น 0.81

การศึกษานี้ประเมินพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ใน 2 ด้าน คือ (1) ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และ (2) วัตถุประสงค์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ การประเมินระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ใช้ข้อคำถามปลายเปิด โดยให้ผู้ตอบ ระบุเป็นจำนวนชั่วโมงเฉลี่ยที่ใช้ต่อวัน

สำหรับด้านวัตถุประสงค์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยประยุกต์ใช้เครื่องมือวัดพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ตของ พนาร์ตน์ พรหมมา โดยประเมินวัตถุประสงค์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นใน 3 ด้าน คือ ด้านการสืบค้นข้อมูล จำนวน 4 ข้อ ด้านการติดต่อสื่อสาร จำนวน 4 ข้อ และด้านความบันเทิง จำนวน 5 ข้อ รวมทั้งหมด 13 ข้อ ข้อคำถามมีลักษณะเป็นมาตราการประเมิน 5 ระดับ จาก จริงที่สุด (5) ถึง ไม่จริงเลย (1)

มีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น การศึกษาของ Xu Jian และคณะ⁽¹⁰⁾ พบว่า นักเรียนที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกมจะมีโอกาสติดอินเทอร์เน็ตมากกว่านักเรียนที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา 6.98 เท่า และนักเรียนที่ใช้อินเทอร์เน็ตในการแชท หรือสนทนาออนไลน์ จะมีโอกาสติดอินเทอร์เน็ตมากกว่าผู้ที่ใช้เพื่อการศึกษา 2.64 เท่า การศึกษาของปราณี จ้อยรอด ลัดดาวัลย์ เกษมเนตร ประทีป จินน์⁽²²⁾ พบว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 4 มีพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณอยู่ในระดับปานกลาง และการศึกษาของ พนาร์ตน์ พรหมมา⁽²⁹⁾ พบว่า พฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาปริญญาตรีอยู่ในระดับปานกลาง ส่วนการศึกษาของ ศรัณยา หวังเจริญตระกูล⁽¹⁷⁾ พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อติดต่อกับเพื่อนปัจจุบันมากที่สุด รองลงมา คิดตามข่าวสาร ดูคลิปวิดีโอ/ฟังเพลง และเล่นเกมตามลำดับ

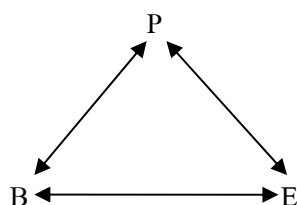
สำหรับการศึกษาเกี่ยวกับระยะเวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์ พบดังนี้ Xu Jian และคณะ⁽¹⁰⁾ พบว่านักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้อินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่ใช้เวลาน้อยกว่า 7 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 54.9 รองลงมา ร้อยละ 18.9 ใช้อินเทอร์เน็ต 7-14 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ โดยพบว่าผู้ที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตมากกว่า 28 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ จะมีโอกาสที่จะติดอินเทอร์เน็ตมากกว่าผู้ที่ใช้อินเทอร์เน็ตน้อยกว่า 7 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ 4.28 เท่า ส่วน ศรัณยา หวังเจริญตระกูล⁽¹⁷⁾ พบว่า นักเรียนร้อยละ 44.20 ใช้เวลาในการเล่น Facebook 1-2 ชั่วโมงต่อครั้ง รองลงมา ร้อยละ 26.40 เล่นน้อยกว่า 1

ชั่วโมงต่อครั้ง และเล่น Facebook 3-4 ชั่วโมงต่อครั้ง ร้อยละ 22.80 จากการสำรวจของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์⁽⁵⁾ พบว่า ค่าเฉลี่ยของจำนวนชั่วโมงการใช้อินเทอร์เน็ตต่อสัปดาห์ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2544 - พ.ศ. 2556 มีแนวโน้มสูงขึ้น โดยมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 20 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ สูงถึงร้อยละ 38.9 ซึ่งในปี พ.ศ. 2544 มีเพียงร้อยละ 18.7 เท่านั้น แสดงให้เห็นว่าภายในระยะเวลา 12 ปี ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมีระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวันมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง ส่วนหนึ่งมาจากการพัฒนาอุปกรณ์สื่อสารที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้และการให้บริการสัญญาณเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตแบบไร้สาย (Wi-Fi)

จากงานวิจัยที่ผ่านมาคาดว่า พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์จะมีความสัมพันธ์กับการคิดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก

2.5 แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม

Bandura⁽²⁰⁾ พัฒนาทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social cognitive theory) กล่าวว่า การเรียนรู้เป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากพฤติกรรมภายใน โดยไม่จำเป็นต้องแสดงออกมา ซึ่งการแสดงออกของพฤติกรรมจะสะท้อนให้เห็นถึงการเรียนรู้ Bandura เชื่อว่าพฤติกรรมไม่ได้เกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลงเนื่องจากสภาพแวดล้อมแต่เพียงอย่างเดียว แต่ต้องมีปัจจัยบุคคลร่วมด้วย ซึ่งก็คือ ปัญญา และองค์ประกอบส่วนบุคคล (Cognitive and other personal factors) หรือปัญญา ลักษณะทางชีวภาพ และปัจจัยภายในอื่น ๆ ซึ่งมีลักษณะกำหนดซึ่งกันและกัน (Reciprocal determinism) กับปัจจัยทางสิ่งแวดล้อม และพฤติกรรม หรือพฤติกรรมของบุคคลเกิดขึ้นโดยการปฏิสัมพันธ์ที่ขึ้นต่อกันจากองค์ประกอบ 3 ส่วน (Triadic reciprocally) (รูปภาพที่ 2.1) โดยทั้งสามปัจจัยจะมีผลซึ่งกันและกัน แต่ไม่ได้มีอิทธิพลในการกำหนดที่เท่าเทียมกันก็ได้ โดยบางปัจจัยมีอิทธิพลมากกว่าอีกบางปัจจัย และปัจจัยทั้งสามนั้นไม่ได้เกิดขึ้นพร้อมกัน แต่ต้องอาศัยเวลาในการที่ปัจจัยหนึ่งจะมีผลต่อการกำหนดปัจจัยอื่น ๆ



รูปภาพที่ 2.1 ปฏิสัมพันธ์ของปัจจัยทางพฤติกรรม (B) สภาพแวดล้อม (E) และส่วนบุคคล (P)

เมื่อพิจารณาปัจจัยที่กำหนดซึ่งกันและกันที่ละคู่

การกำหนดซึ่งกันและกันระหว่าง $P \leftrightarrow B$ แสดงให้เห็นถึงการปฏิสัมพันธ์ระหว่างการคิด ความรู้สึก และการกระทำ ความคาดหวัง ความเชื่อ การรับรู้เกี่ยวกับตนเอง เป้าหมาย และความตั้งใจ ปัจจัยดังกล่าวจะกำหนดลักษณะและทิศทางของพฤติกรรมว่าเป็นเช่นใดคือ สิ่งที่บุคคลคิด เชื่อ และรู้สึก เหมือนกับที่การกระทำของบุคคลก็จะเป็นส่วนหนึ่งในการกำหนดลักษณะการคิดและการตอบสนอง ทางอารมณ์ ลักษณะของร่างกาย ระบบการรับรู้ และระบบประสาทมีผลต่อพฤติกรรมและศักยภาพ ของบุคคล เหมือนกับระบบการรับรู้และโครงสร้างของสมองก็ปรับเปลี่ยนได้โดยประสบการณ์ทาง พฤติกรรมเช่นกัน

การกำหนดซึ่งกันและกันระหว่าง $E \leftrightarrow P$ เป็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างลักษณะของสภาพแวดล้อม กับปัจจัยบุคคล ความคาดหวัง ความเชื่อ อารมณ์และความสามารถทางปัญญาของบุคคลจะเปลี่ยนแปลง และพัฒนาโดยอิทธิพลของสังคมที่กระตุ้นและให้ข้อมูลการตอบสนองทางอารมณ์โดยผ่านตัวแบบการ สอนและชักจูงทางสังคม ในขณะที่บุคคลจะมีการตอบสนองที่แตกต่างจากสภาพแวดล้อมที่เขาอยู่ จากลักษณะทางกายภาพของเขาเช่น อายุ ขนาดของร่างกาย เชื้อชาติ เพศ และความสนใจ นอกจากนี้ยัง ขึ้นอยู่กับบทบาทและสถานภาพทางสังคมของเขอีกด้วย

การกำหนดซึ่งกันและกันระหว่าง $B \leftrightarrow E$ เป็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมและสภาพแวดล้อม ในชีวิตประจำวัน พฤติกรรมเปลี่ยนเงื่อนไขสภาพแวดล้อม เช่นเดียวกับสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงนั้นก็ ทำให้พฤติกรรมเปลี่ยนไปด้วย สภาพแวดล้อมจะไม่มีอิทธิพลใด ๆ จนกว่าจะมีพฤติกรรมบางอย่างเกิดขึ้น เนื่องจากทั้งพฤติกรรมและสภาพแวดล้อมมีอิทธิพลซึ่งกันและกัน ดังนั้นบุคคลจึงเป็นทั้งผู้ก่อให้เกิด และเป็นผลผลิตของสภาพแวดล้อม

จากลักษณะของการกำหนดซึ่งกันและกันของปัจจัยทางสิ่งแวดล้อม พฤติกรรม และปัจจัย บุคคล แล้ว Bandura ยังกล่าวถึงการเสริมแรง (Reinforcement) ทำหน้าที่ 3 ประการ คือ⁽⁴⁹⁾

1) ทำหน้าที่ให้ข้อมูล (Information function) เป็นข้อมูลให้บุคคลรู้ว่าควร จะกระทำพฤติกรรมอย่างไรในสถานการณ์ใดในอนาคต เพราะการเสริมแรงด้วยตัวของมันเองจะไม่ทำ ให้พฤติกรรมของบุคคลเกิดขึ้นแม้ว่าบุคคลนั้นจะเคยได้รับการเสริมแรงก่อนมาแล้วก็ตาม ถ้าเขามีความ เชื่อจากข้อมูลอื่น ๆ ว่าการแสดงพฤติกรรมในลักษณะเดียวกันนั้นจะไม่ได้เสริมแรงในอนาคต

2) ทำหน้าที่ให้แรงจูงใจ (Motivational function) เป็นสิ่งจูงใจเนื่องจากประสบการณ์ ในอดีตทำให้บุคคลเกิดความคาดหวังว่าการกระทำบางอย่างจะทำให้ได้รับการเสริมแรง การที่บุคคล คาดหวังถึงผลที่จะเกิดขึ้นในอนาคตนี้จะกลายเป็นแรงจูงใจต่อพฤติกรรมที่จะกระทำในปัจจุบันทำให้ บุคคลเพิ่มโอกาสที่จะแสดงพฤติกรรมดังกล่าวในในเวลาต่อมา

3) ทำหน้าที่ในการเสริมแรง (Reinforcing function) เป็นตัวเสริมแรง คือ ความถี่ของพฤติกรรม

การเสริมแรงอาจจะมีประสิทธิภาพในการกำกับพฤติกรรมของบุคคลที่เคยเรียนรู้มาแล้ว แต่ไม่ค่อยมีผลในการทำให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ ถ้าไม่ได้เห็นผู้อื่นแสดงพฤติกรรมมาก่อน Bandura เชื่อว่าคนเราต้องผ่านการเรียนรู้โดยการสังเกตพฤติกรรมจากผู้อื่น ทฤษฎีนี้จึงเน้นแนวคิด 3 ประการ คือการเรียนรู้โดยการสังเกต การกำกับตนเอง และการรับรู้ความสามารถของตนเอง

การเรียนรู้โดยการสังเกต (Observation learning) การเรียนรู้ส่วนใหญ่เกิดจากการสังเกต จากตัวแบบ แตกต่างจากการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงที่ต้องใช้เวลาลองผิดลองถูก และอาจมีอันตราย ในบางพฤติกรรมคนส่วนมากรับรู้เรื่องราวของสังคมผ่านทางสื่อต่าง ๆ แทบทุกอย่าง ซึ่งตัวแบบมีทั้งที่เป็นบุคคลจริงและสัญลักษณ์ โดยตัวแบบทำหน้าที่ใน 3 ลักษณะ คือ (1) สร้างพฤติกรรมใหม่ ในกรณีที่ผู้สังเกตตัวแบบนั้นไม่เคยได้เรียนรู้พฤติกรรมนั้นมาก่อน (2) เสริมพฤติกรรมที่มีอยู่แล้วให้ดีขึ้น ในกรณีที่ผู้สังเกตตัวแบบเคยมีการเรียนรู้พฤติกรรมนั้นมาแล้วแต่ตัวแบบจะทำหน้าที่เป็นแรงจูงใจให้ผู้สังเกตเกิดความพยายามมากขึ้น และ (3) ยับยั้งการเกิดพฤติกรรม ในกรณีที่ผู้สังเกตเคยมีพฤติกรรมที่ไม่ดีมาก่อนหรือยังไม่เคยมีพฤติกรรมนั้นมาก่อนก็ได้ ตัวแบบจะช่วยทำให้พฤติกรรมที่ไม่ดีนั้นลดลงหรือไม่เกิดขึ้นเลย

ในกระบวนการเรียนรู้โดยการสังเกต การเรียนรู้เกิดขึ้นเมื่อมีการสังเกตและเลียนแบบ พฤติกรรมของบุคคลอื่น ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ (1) ความใส่ใจ (Attention) ใส่ใจต่อพฤติกรรมที่ตัวแบบแสดงออก ทำให้มนุษย์สามารถเกิดการเรียนรู้ได้ (2) การจำ (Retention) การที่บุคคลเก็บข้อมูลที่ตนเองสนใจไว้ในความทรงจำเพื่อนำไปใช้ ซึ่งอาจเก็บในรูปแบบของสัญลักษณ์ หรือคำพูด (3) การเลียนแบบ (Reproduction) แสดงออกของพฤติกรรมต่าง ๆ ที่เกิดจากความรู้ความเข้าใจที่ได้จากตัวแบบ ทั้งนี้พฤติกรรมที่แสดงออกอาจมีความแตกต่างกันไปตามการรับรู้และความเข้าใจ และ (4) แรงจูงใจ (Motivation) การได้รับรางวัล และคำชมเชย แรงจูงใจที่สำคัญที่จะทำให้เกิดการเลียนแบบคือ การเสริมแรง แบ่งเป็น 3 ลักษณะคือ การเสริมแรงโดยตรง การเสริมแรงที่ได้รับอิทธิพลจากผู้อื่น และการเสริมแรงตนเอง

การกำกับตนเอง (Self-regulation) พฤติกรรมของมนุษย์ไม่ได้เป็นผลมาจากการเสริมแรง และลงโทษแต่เพียงอย่างเดียว แต่มนุษย์สามารถที่จะควบคุมความคิด ความรู้สึก และการกระทำของตนเอง ซึ่งการกำกับตนเองนี้ต้องอาศัยการฝึกฝนและพัฒนาไม่สามารถบรรลุด้วยอำนาจทางจิต

การรับรู้ความสามารถของตนเอง (Perceived self-efficacy) การที่บุคคลตัดสินใจเกี่ยวกับความสามารถของตนเอง ที่จะจัดการหรือกระทำพฤติกรรมให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ โดยที่ในคน ๆ เดียวกัน ถ้ารับรู้ความสามารถที่แตกต่างกันในแต่ละสถานการณ์ ก็อาจจะแสดงพฤติกรรมออกมาแตกต่างกัน

กันได้ โดยที่ความสามารถของคนเรานั้นไม่ตายตัวแต่ยืดหยุ่นตามสภาพการณ์ ซึ่งสิ่งที่จะกำหนดประสิทธิภาพของการแสดงออกนั้นจึงขึ้นอยู่กับความรู้ความสามารถของตนเองในสถานการณ์นั้น ๆ

สรุปได้ว่าทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม เป็นการเรียนรู้ผ่านการสังเกตพฤติกรรม และผลลัพธ์ของพฤติกรรมจากบุคคลอื่น ๆ พฤติกรรมส่วนมากได้จากการสังเกตจากตัวแบบ โดยจะจดจำและใช้เป็นแบบอย่างแนวทางในการแสดงพฤติกรรมต่อไป ทฤษฎีนี้เชื่อว่าพฤติกรรมไม่ได้เกิดขึ้นเนื่องจากปัจจัยสิ่งแวดล้อมเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากปัจจัยบุคคลร่วมด้วย การศึกษานี้ประยุกต์ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม เป็นกรอบแนวคิดในการศึกษา โดยศึกษา (1) ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ อายุ เพศ ระดับการศึกษา ความพอเพียงของค่าใช้จ่าย และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (2) ปัจจัยภายใน ได้แก่ การเห็นคุณค่าในตนเอง การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และ (3) ปัจจัยสภาพแวดล้อม ได้แก่ สัมพันธภาพในครอบครัว การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยปัจจัย 3 กลุ่ม มีความสัมพันธ์และส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์

2.6 ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์

การศึกษานี้ได้ศึกษาปัจจัยที่คาดว่าจะมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ใน 3 กลุ่มปัจจัย ได้แก่ (1) ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ อายุ เพศ ระดับการศึกษา ความพอเพียงของค่าใช้จ่าย และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (2) ปัจจัยภายใน ได้แก่ การเห็นคุณค่าในตนเอง การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และ (3) ปัจจัยสภาพแวดล้อม ได้แก่ สัมพันธภาพในครอบครัว การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ รายละเอียดดังนี้

2.6.1 อายุ

อายุ เป็นสิ่งที่แสดงถึงวุฒิภาวะทางสังคมและความสามารถของบุคคล โดยวัยรุ่นสามารถเข้าถึงสื่ออินเทอร์เน็ตได้ง่าย ด้วยเป็นวัยที่กำลังอยู่ในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อ บวกกับลักษณะของวัยรุ่นที่อยากรู้อยากลอง อาจนำไปสู่ความเสี่ยงต่าง ๆ ที่เกิดการใช้อินเทอร์เน็ตหรือเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ มีการศึกษาโดย ประกายเพชร สุระเกษ⁽¹⁶⁾ ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์และสุขภาพจิตของวัยรุ่นชายอายุ 13-15 ปี ในอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ พบว่า วัยรุ่นชายอายุ 13 ปี และมีโอกาสติดเกมคอมพิวเตอร์เป็น 1.9 เท่าของวัยรุ่นชายอายุ 15 ปี ($p < 0.05$) ส่วน ภาณุวัฒน์ กองราช⁽⁴⁷⁾ ศึกษาพฤติกรรม

การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นที่ใช้บริการ Facebook ในประเทศไทย โดยแบ่งวัยรุ่นออกเป็น 5 กลุ่มอายุ คือ 13-15 ปี 16-18 ปี 19-21 ปี 22-24 ปี และมากกว่า 24 ปี ผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรมการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์จะแตกต่างกันตามกลุ่มอายุ ($p<0.05$)

จากงานวิจัยที่ผ่านมาได้คาดว่า *อายุน่าจะมีความสัมพันธ์และทำนายพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก*

2.6.2 เพศ

สายพิน บัญเรือน⁽¹²⁾ ศึกษาบทบาทของโรงเรียนและครอบครัวต่อการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร พบว่าเพศมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ ($p<0.05$) โดยเพศชายมีแนวโน้มเล่นเกมบ่อยกว่า เริ่มเล่นเกมเร็วกว่า และใช้จ่ายเงินในการเล่นเกมนานกว่าเพศหญิง ขณะที่ ภาณุวัฒน์ กองราช⁽⁴⁷⁾ ศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่น พบว่าเพศที่แตกต่างกันจะมีพฤติกรรมการติดการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่แตกต่างกัน ($p<0.05$) การศึกษาของ ปราณี จ้อยรอด ถัดดาวลัย เกษมเนตร ประทีป จินจี่⁽²²⁾ พบว่าเพศมีผลต่อพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ โดยนักเรียนหญิงมีพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณมากกว่านักเรียนชาย เช่นเดียวกับ Xu Jian และคณะ⁽¹⁰⁾ ศึกษาคุณลักษณะที่เสี่ยงต่อการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นอายุ 11-20 ปี ในเมืองเซี่ยงไฮ้ ประเทศจีน พบว่า เพศชายมีความเสี่ยงที่จะติดอินเทอร์เน็ตมากกว่าเพศหญิง 1.29 เท่า ($p<0.001$) และพบว่าวัยรุ่นเพศชายติดอินเทอร์เน็ตร้อยละ 11.3 ในขณะที่เพศหญิงติดอินเทอร์เน็ตร้อยละ 6.4

จากงานวิจัยที่ผ่านมา ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะเพศมาศึกษาและคาดว่า *เพศน่าจะมีความสัมพันธ์และทำนายพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก*

2.6.3 ระดับการศึกษา

การศึกษาของ สายพิน บัญเรือน⁽¹²⁾ พบว่า นักเรียนที่เรียนในระดับชั้นที่ต่ำกว่ามีพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมมากกว่านักเรียนที่อยู่ในระดับชั้นที่สูง ในขณะที่ Xu Jian และคณะ⁽¹⁰⁾ ศึกษาเกี่ยวกับวัยรุ่นจีน อายุ 11-20 ปี พบว่า อัตราความถี่ของการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมากกว่านักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่ติดอินเทอร์เน็ตร้อยละ 9.8 ขณะที่นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ติดอินเทอร์เน็ตร้อยละ 7.1 ($p<0.001$) พ.ศ.2555 ภาณุวัฒน์ กองราช⁽⁴⁷⁾ ศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่น โดยแบ่งระดับการศึกษาออกเป็น 4 กลุ่ม คือ มัธยมศึกษาตอนต้น มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช. อนุปริญญา/

ปวส. และปริญญาตรีหรือสูงกว่า ผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรมการติดการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์จะแตกต่างกันตามกลุ่มระดับการศึกษา ($p < 0.05$)

ในการศึกษานี้ผู้วิจัยได้ศึกษาทั้งนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย และจากการวิจัยที่ผ่านมามีผลว่า ระดับการศึกษาน่าจะมีความสัมพันธ์และทำนายพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก

2.6.4 ความพอเพียงของค่าใช้จ่าย

ประกายเพชร สุกะเกษ⁽¹⁶⁾ ศึกษาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย พบว่า วัยรุ่นที่ได้รับค่าใช้จ่ายมากกว่าวันละ 42 บาท มีโอกาสติดเกมคอมพิวเตอร์เป็น 2.1 เท่า ของคนที่ได้รับค่าใช้จ่ายน้อยกว่าวันละ 41 บาท การศึกษาในวัยรุ่นจีนของ Xu Jian และคณะ⁽¹⁰⁾ พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ใช้จ่ายเงินมากกว่า 300 หยวนต่อเดือน จะนำไปสู่การติดอินเทอร์เน็ตได้มากกว่า 1.51 เท่า ของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้จ่ายเงินน้อยกว่า 100 หยวนต่อเดือน ($p < 0.01$)

จากการศึกษาที่ผ่านมามีผลว่า ความพอเพียงของค่าใช้จ่ายน่าจะมีความสัมพันธ์และทำนายพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก

2.6.5 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

เนื่องจากการใช้อินเทอร์เน็ตที่มากเกินไปจนไม่สามารถควบคุมเวลาได้ทำให้เกิดผลกระทบด้านการทำงาน ด้านความสัมพันธ์กับคนรอบข้างและด้านการเข้าสังคม ปัญหาสุขภาพ นอกจากนี้ยังอาจกระทบกับการเรียน โดย สายพิน บุญเรือน⁽¹²⁾ ศึกษาพบว่า มีนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์จนทำให้ผลการเรียนต้องตกต่ำ นอกจากนี้ยังการศึกษาของ จารุวรรณ วิโรจน์ และจรัมพร ยุคะลัง⁽¹⁴⁾ พบว่า นิสิตที่ติดเกมคอมพิวเตอร์จะไม่มีสมาธิในการเรียนมากกว่านิสิตที่ไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์ การศึกษาของปราณี จ้อยรอด ลัดดาวัลย์ เกษมเนตร ประทีป จินจ⁽²²⁾ พบว่า นักเรียนที่มีผลการเรียนเฉลี่ยแตกต่างกัน มีผลต่อการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณต่างกัน โดยนักเรียนที่มีผลการเรียนเฉลี่ยสูงมากจะมีพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณมากกว่านักเรียนที่มีผลการเรียนเฉลี่ยต่ำ

จากการศึกษาที่ผ่านมามีผลว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนน่าจะมีความสัมพันธ์และทำนายพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก

2.6.6 การเห็นคุณค่าในตนเอง

Coopersmith⁽⁵⁰⁾ ให้ความหมายการเห็นคุณค่าในตนเองว่า เป็นการประเมินคุณค่าของบุคคลที่มีต่อตนเองเกี่ยวกับคุณค่า ความสามารถ และความสำคัญ เป็นการพิจารณาตัดสินตนเองตามความรู้สึกและทัศนคติของการยอมรับหรือไม่ยอมรับตนเอง ในขณะที่ Rosenberg⁽⁵¹⁾ กล่าวว่า การเห็นคุณค่าในตนเองเป็นการประเมินตนเองในทางบวกหรือในทางลบ โดยการที่บุคคลให้ความเคารพและยอมรับตนเอง บุคคลนั้นก็จะเห็นคุณค่าในตนเองสูงและคิดว่าตนเองเป็นคนที่มียุทธศาสตร์ สอดคล้องกับ Maslow⁽⁵²⁾ ที่เห็นว่าการเห็นคุณค่าในตนเองคือ การประเมินคุณค่าของตนเองจากการยอมรับของตนเอง และการยอมรับจากผู้อื่น โดยมีความรู้สึกเชื่อมั่นในตนเอง รู้สึกว่าตนเองมียุทธศาสตร์ มีความสามารถในการกระทำสิ่งต่าง ๆ

โดยบุคคลที่รู้สึกมียุทธศาสตร์ในตนเองจะส่งผลให้บุคคลประสบความสำเร็จใน 4 ประการ คือ (1) การมีความสำคัญ (Significance) เป็นความรู้สึกได้รับการยอมรับ เอาใจใส่ ได้รับการชื่นชม เคารพนับถือจากบุคคลอื่น (2) การมีความสามารถ (Competence) เป็นความรู้สึกมีความสามารถในการปฏิบัติงานต่าง ๆ ให้ประสบผลสำเร็จตามที่ต้องการได้ (3) การมีคุณงามความดี (Virtue) เป็น ความรู้สึกที่ตนเองยึดมั่นในหลักศีลธรรมจรรยาหรือกฎเกณฑ์ข้อบังคับทางสังคม และ (4) การมีอำนาจ (Power) เป็น ความรู้สึกที่ตนเองสามารถควบคุมพฤติกรรมของตน สามารถจัดการกับสิ่งที่มาคุกคามความรู้สึกมียุทธศาสตร์ในตนเองได้⁽⁵⁰⁾

จากข้างต้นจึงสรุปได้ว่า การเห็นคุณค่าในตนเอง หมายถึง ความรู้สึกที่บุคคลมีต่อตนเอง มีความรู้สึกภูมิใจ รู้สึกว่าตนเองมีความสามารถ มีความสำคัญ มียุทธศาสตร์ทัดเทียมผู้อื่น และตัดสินความมียุทธศาสตร์ในตนเองจากการประเมินของตนเองในเรื่องความสามารถและการยอมรับของตนเองและสังคม

การวัดการเห็นคุณค่าในตนเอง มีการศึกษาที่ผ่านมาได้พัฒนาเครื่องมือวัดการเห็นคุณค่าในตนเองโดยใช้แนวคิดของ Coopersmith เช่น กิรวัดณ์ นนทโชติ พ.ศ. 2552⁽²⁵⁾ แบบสอบถามมียุทธศาสตร์เชื่อมั่น 0.76 การศึกษาของ วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง และคณะ พ.ศ. 2554⁽²³⁾ วัดการเห็นคุณค่าในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ในกรุงเทพมหานคร โดยใช้แบบสอบถามของ Coopersmith ฉบับที่ใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา (Self-Esteem Inventory: CSEI) นำมาแปล มีลักษณะเป็นมาตราการประเมิน 6 ระดับ จาก จริงที่สุด (6) ถึง ไม่จริงเลย (1) จำนวน 10 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น 0.93 ในปี พ.ศ. 2555 ประกายเพชร สุกะเกษ⁽¹⁶⁾ วัดความรู้สึกมียุทธศาสตร์ในตนเองของวัยรุ่นชายจังหวัดศรีสะเกษ แบบสอบถามมีลักษณะเป็นมาตราการประเมิน 3 ระดับ คือ ตรงกับความรู้สึกมาก ปานกลาง และน้อย จำนวน 20 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น 0.75 สำหรับการศึกษานี้วัดการเห็นคุณค่าในตนเอง โดยนำแบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเองของ วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง และคณะ มาดัดแปลงโดยมีข้อคำถามจำนวน 10 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตราการประเมิน 5 ระดับ จริงที่สุด (5) ถึง ไม่จริงเลย (1) โดยมีทั้งข้อคำถามเชิงบวกและเชิงลบ

การวิจัยที่เกี่ยวกับการเห็นคุณค่าในตนเองจากการศึกษาที่ผ่านมา เช่น เนติมา กมลเลิศ⁽⁵³⁾ ศึกษาพบว่า การเห็นคุณค่าในตนเองเป็นตัวแปรร่วมทำนายพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ต โดยมีค่าเบต้า 0.18 ($p < 0.001$) Griffiths, Davies, Chappell⁽⁵⁴⁾ ศึกษาการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในวัยรุ่นจำนวน 540 ตัวอย่าง พบว่า วัยรุ่นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มีความรู้สึกลดในคุณค่าตนเองต่ำ เช่นเดียวกับการศึกษาในปี พ.ศ. 2552 ของ กิรวัดน์ นนทะโชติ⁽²⁵⁾ ที่พบว่า ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองมีความสัมพันธ์เชิงลบกับการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < 0.01$) นั่นคือ นักเรียนที่มีความรู้สึกในคุณค่าตนเองต่ำมีแนวโน้มที่จะติดเกมคอมพิวเตอร์สูงกว่านักเรียนที่มีความรู้สึกในคุณค่าตัวเองสูง เช่นเดียวกับการศึกษาในปี พ.ศ. 2554 ของ วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง และคณะ⁽²³⁾ พบว่า การเห็นคุณค่าในตนเองมีอิทธิพลทางลบโดยตรงต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์คือ หากมีความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองสูงมากเท่าไรก็จะส่งผลต่อการที่จะมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์น้อยลง สอดคล้องกับการศึกษาของประกายเพชร สุทะเกษ สุธรรม นันทมงคลชัย มั่นหนา คำรงค์ศักดิ์⁽²⁴⁾ ในนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 จังหวัดปทุมธานี ที่พบว่า การเห็นคุณค่าในตนเองต่ำมีโอกาสที่จะติดเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้น 0.35 เท่าของนักเรียนที่มีการเห็นคุณค่าในตนเองสูง

จากการศึกษาที่ผ่านมาคาดว่า การเห็นคุณค่าในตนเองน่าจะมีความสัมพันธ์และทำนายพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก

2.6.7 การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์

จินตนา สุวรรณนันท ปิ่นกนก วงศ์ปิ่นเพชร ชาญญา ลีศัตร์พ่าย⁽²⁶⁾ ให้ความหมายของ ความตระหนัก คือ การที่บุคคลเกิดรู้สึกสำนึก ความคิดเห็นหรือประสบการณ์ ทำให้เข้าใจและสามารถประเมินสถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับตนได้ ยอมรับหรือโน้มเอียงที่จะเลือกพฤติกรรมและการปฏิบัติตนเพื่อแสดงออกต่อปัญหาหรือเหตุการณ์ที่ได้ประสบ

การรู้เท่าทันสื่อ (Media literacy) มีนักวิชาการให้ความหมายไว้ เช่น Baran⁽⁵⁵⁾ กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อ คือความสามารถในการที่จะวิเคราะห์เนื้อหาจากสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิภาพ ขณะที่ Potter⁽⁵⁶⁾ ให้ความหมายว่า การรู้เท่าทันสื่อ เป็นมุมมองจากการที่ผู้รับสื่อมีสติในการเปิดรับสื่อ ตีความเนื้อหา โดยตระหนักในผลกระทบของสื่อ โดยวัตถุประสงค์ของการรู้เท่าทันสื่อคือเสริมสร้างให้ผู้รับสื่อควบคุมสื่อได้ ไม่ตกอยู่ภายใต้การครอบงำของสื่อ

การรู้เท่าทันสื่อในมุมมองของวิชาการไทยโดย อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์⁽⁵⁷⁾ เห็นว่าการรู้เท่าทันสื่อ เป็นแนวคิดที่จะส่งเสริมการอ่านสื่อออก เขียนสื่อได้หรือความสามารถที่จะวิเคราะห์ข่าวสารต่าง ๆ ผ่านทางสื่อประเภทต่าง ๆ และ บุปผา เมฆศรีทองคำ⁽⁵⁸⁾ การรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง ความสามารถของบุคคล

ในเข้าถึง การตีความ เข้าใจ ประเมินและการสร้างเนื้อหาสื่อในรูปแบบที่หลากหลาย โดยตระหนักถึงผลกระทบของสื่อ ไม่ถูกสื่อครอบงำ และสามารถใช้อย่างเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้และการดำรงชีวิตของตนเอง ครอบครัว ชุมชนและสังคม โดยทักษะที่จำเป็นในการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต คือ

1) ทักษะในการเข้าถึง (Access skill) เป็นทักษะที่ช่วยให้บุคคลสามารถรวบรวมข้อมูลที่เป็นประโยชน์ และเข้าใจเนื้อหาของข่าวสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่ต้องการและสามารถแยกแยะเลือกเก็บข้อมูลตามวัตถุประสงค์ที่ใช้งาน โดยเป็นทักษะที่ต้องมีการฝึกฝน รวมทั้งมีทักษะในการอ่านเพื่อจับใจความ เข้าใจศัพท์

2) ทักษะการวิเคราะห์ (Analysis skill) การวิเคราะห์การออกแบบและโครงสร้างของสื่อแต่ละประเภท เปรียบเทียบและแยกแยะความคิดเห็นจากข้อเท็จจริง ถอดองค์ประกอบของโครงสร้างได้ ไม่ว่าจะเป็นภาพ เสียง คนตรี หรือการแสดง ให้เหลือแต่สาระของเนื้อหา และยังสามารถไปถึงการใช้แนวคิดต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านสังคม เศรษฐกิจ การเมืองมาใช้ทำความเข้าใจเนื้อหาเพื่อที่จะตรวจสอบโครงสร้างของเนื้อหา ลำดับเหตุการณ์

3) ทักษะการประเมินเนื้อหา (Evaluate skill) โดยทักษะนี้จะทำให้บุคคลเชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับประสบการณ์ต่าง ๆ และทำการตัดสินใจคุณภาพของเนื้อหาเกี่ยวกับความถูกต้อง โดยอาจเริ่มด้วยการประเมินผู้ผลิต จุดประสงค์ในการผลิตและเผยแพร่ข้อมูล รวมถึงข้อมูลและเนื้อหาที่อาจถูกตัดทอน จะมีผลกระทบอย่างไรต่อความหมายโดยรวมของเนื้อหานั้น

4) ทักษะการผลิต (Create skill) นอกจากความสามารถในการรับสื่อแล้ว ผู้รู้เท่าทันสื่อยังต้องมีทักษะการผลิตสามารถใช้เทคโนโลยีสื่อสารในการแสดงความคิดเห็นผ่านข้อความ เสียงหรือรูปภาพอย่างสร้างสรรค์ ในการเขียนบอกเล่าเนื้อหาที่ได้

5) ทักษะการมีส่วนร่วม (Participate skill) เป็นทักษะที่บุคคลเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ ร่วมกับผู้อื่น

จากการทบทวนวรรณกรรมข้างต้นสรุปได้ว่า การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ คือ ความสามารถที่จะเข้าใจ ตีความ วิเคราะห์ และประเมินเนื้อหาจากสื่อออนไลน์ได้อย่างถูกต้อง ใช้ประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตทั้งต่อตนเองและสังคม โดยไม่ถูกครอบงำจนก่อให้เกิดความเสี่ยงหรืออันตรายจากการใช้สื่อออนไลน์

ที่ผ่านมา มีงานวิจัยเกี่ยวกับการตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์และมีตัวแปรที่มีนิยามใกล้เคียงกับการศึกษาครั้งนี้คือ ศรีธนา หวังเจริญตระกูล⁽¹⁷⁾ ศึกษาการรับรู้ปัญหาจากการใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยลักษณะคำถามเป็นการรับรู้ถึงข้อดีและข้อเสีย มีมาตราการประเมิน 5 ระดับ จาก มากที่สุด (5) ถึง น้อยที่สุด (1) จำนวน 44 ข้อ ในปี พ.ศ. 2553 สุภารัตน์ แก้วสุทธิ⁽²⁸⁾ ศึกษาการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต โดยตั้งคำถามแล้วให้กลุ่มตัวอย่างเลือกตอบ ใช่ หรือ ไม่ใช่ และไม่ทราบ

จำนวน 20 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น 0.79 การศึกษาของ วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง และคณะ ในปี พ.ศ. 2554⁽²³⁾ วัดจิตสำนึกการบริโภคสื่อด้วยปัญญา เป็นมาตราการประเมิน 6 ระดับ จาก จริงที่สุด (6) ถึง ไม่จริงเลย (1) จำนวน 9 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น 0.87 ขณะที่ ลลิตภัทร เจริญรัฐ⁽⁵⁹⁾ วัดการรู้เท่าทันสื่อ โดยใช้แบบวัดมาตราการประเมิน 5 ระดับ จาก มากที่สุด (5) ถึง น้อยสุด (1) จำนวน 20 ข้อ มีความเชื่อมั่น 0.82 สำหรับ การศึกษานี้ผู้วิจัยสร้างแบบวัดขึ้นใหม่ เพื่อให้ประเด็นคำถามสอดคล้องกับนิยามที่กำหนด โดยมีข้อคำถามจำนวน 4 ข้อ มีลักษณะเป็นแบบมาตราการประเมิน 5 ระดับ คือ จริงที่สุด (5) ถึง ไม่จริงเลย (1)

การศึกษาที่ผ่านมาพบการศึกษาที่ใกล้เคียงกับการตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์นี้ การศึกษาในปี พ.ศ. 2550 ของ พรทิพย์ รุ่งนุ้ม⁽²⁷⁾ พบว่าการรับรู้เกี่ยวกับคุณประโยชน์และโทษของการใช้อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมร่วมกับปัจจัยทางสภาพแวดล้อมสามารถทำนายพฤติกรรม การติดอินเทอร์เน็ต โดยมีค่าเบต้า -0.15 ($p < 0.01$) การศึกษาของสุภารัตน์ แก้วสุทธิ พ.ศ. 2553⁽²⁸⁾ ศึกษา ในผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจำนวน 449 ราย พบว่า กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 66 รู้เท่าทันว่าพฤติกรรมใดเป็นการ ละเมิดสิทธิส่วนบุคคลทางอินเทอร์เน็ต ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่ตอบผิดและ ไม่ทราบ พบร้อยละ 34 การศึกษาของ จินตนา ดันสุวรรณนนท์ ปิ่นกนก วงศ์ปิ่นเพชร ชาญญา ลีศัทรุพ่าย⁽²⁶⁾ พบว่าปัจจัยการรู้เท่าทันสื่อเป็นตัวแปรร่วมที่สามารถทำนายพฤติกรรมการบริโภคสื่อด้วยปัญญาของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา โดยมีค่าเบต้าเท่ากับ 0.27 ($p < 0.01$) ปี พ.ศ. 2555 ลลิตภัทร เจริญรัฐ⁽⁵⁹⁾ พบว่า พฤติกรรมการบริโภคด้วยปัญญาได้รับอิทธิพลสูงสุดจากการรู้เท่าทันสื่อ โดยมีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.80

จากการศึกษาที่ผ่านมาคาดว่า การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์น่าจะมีความสัมพันธ์ และทำนายพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก

2.6.8 การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

Skinner ให้ความหมายของการควบคุมตนว่าเป็นความสามารถในการควบคุมตนเองเพื่อให้ได้ผลตามที่ตนเองต้องการ⁽⁴⁹⁾ โดยสมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต⁽⁴⁹⁾ กล่าวว่า การควบคุมตนเป็นการควบคุมพฤติกรรม โดยเลือกเป้าหมายไว้และกระทำการที่จะไปสู่เป้าหมายนั้นด้วยตนเอง ในขณะที่ปราณี จ้อยรอด ถัดดาวลัย เกษมเนตร ประทีป จินจัง⁽²²⁾ ให้ความหมายว่า เป็นความสามารถในการกำหนดด้านความคิด อารมณ์ ความรู้สึกในสิ่งที่มีคุณค่า และละเว้นในทางที่ไม่ดี วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง และคณะ⁽²³⁾ ให้ความหมายการควบคุมตนคือ ปริมาณของความสามารถในการคาดการณ์ เล็งเห็นความสำคัญของสิ่งที่จะเกิดกับตนในอนาคต ควบคุมตนให้กระทำในสิ่งที่ควรทำได้ อดทนและรู้จักรอเพื่อประโยชน์มากกว่าและสำคัญกว่าในอนาคต โดยเชื่อว่าการกระทำของตนนั้นจะส่งผลดีตาม

จากการทบทวนงานวิจัยที่ผ่านมาสรุปได้ว่า การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ คือ ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมตนเองโดยการไม่ใช้คำหยาบคาย การไม่ให้ข้อมูลส่วนตัว และการควบคุมเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ รู้จักอคติและรอได้ เพื่อประโยชน์ที่มากและสำคัญกว่า

แบบวัดการควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์จากการวิจัยที่ผ่านมา เช่น จุฬาพัฒน์ รัตนดิลก ณ ภูเก็ต⁽⁶⁰⁾ วัดลักษณะมุ่งอนาคต การควบคุมตน เป็นแบบวัดมาตราการประเมิน 6 ระดับ จาก จริงที่สุด (6) ถึง ไม่จริงเลย (1) มีข้อคำถามจำนวน 23 ข้อ มีค่าความเชื่อ 0.87 ต่อมา ปราณี จ้อยรอด ลัดดาวัลย์ เกษมเนตร ประทีป จินจี่⁽²²⁾ ใช้แบบสอบถามจำนวน 11 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตราการประเมิน 3 ระดับ คือ ปฏิบัติมาก ปานกลาง และน้อย เพื่อวัดการควบคุมตนนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 ในเขตกรุงเทพมหานคร มีค่าความเชื่อมั่น 0.6 นอกจากนี้ยังมีแบบสอบถาม ลักษณะมุ่งอนาคต ควบคุมตน ของวันวิสา สิริระศาสตร์ งามตา วนินทานนท์ นำชัย ศุภฤกษ์ชัยสกุล⁽³⁰⁾ เป็นมาตราการประเมิน 6 ระดับ จาก จริงที่สุด (6) ถึง ไม่จริงเลย (1) จำนวน 10 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น 0.73 และวิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง และคณะ⁽²³⁾ ใช้แบบวัดการควบคุมตนจำนวน 6 ข้อ ลักษณะเป็นมาตราการประเมิน 6 ระดับ จาก จริงที่สุด (6) ถึง ไม่จริงเลย (1) มีความเชื่อมั่น 0.75 ต่อมา ลลิตภัทร เจริญรัฐ⁽⁵⁹⁾ วัดการควบคุมตนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย แบบวัดประกอบด้วย 2 ด้านคือ การควบคุมตนเองทั่วไป 11 ข้อ และด้านการควบคุมตนเองส่วนตน 9 ข้อ เป็นมาตราการประเมิน 5 ระดับ คือ มากที่สุด (5) ถึง น้อยที่สุด (1) มีค่าความเชื่อมั่น 0.81 การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยใช้ข้อคำถามจำนวน 3 ข้อ ในการวัดการควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน มีลักษณะมาตราการประเมิน 5 ระดับ คือ จริงที่สุด (5) ถึง ไม่จริงเลย (1)

ที่ผ่านมาพบการศึกษาการควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ดังนี้ ปราณี จ้อยรอด ลัดดาวัลย์ เกษมเนตร ประทีป จินจี่⁽²²⁾ ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 ในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า นักเรียนที่มีการควบคุมตนเองมาก มีพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณมากกว่านักเรียนที่มีการควบคุมตนเองน้อย ต่อมา วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง และคณะ⁽²³⁾ ศึกษาในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาช่วงชั้นที่ 3 กรุงเทพมหานคร พบว่า พฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์มีความสัมพันธ์ทางลบกับการควบคุมตนคือ นักเรียนที่มีการควบคุมตนสูงมีพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์น้อยลง และวันวิสา สิริระศาสตร์ งามตา วนินทานนท์ นำชัย ศุภฤกษ์ชัยสกุล⁽³⁰⁾ ศึกษาในนักเรียนหญิงระดับชั้นมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร และนนทบุรี พบว่า ลักษณะมุ่งอนาคตและควบคุมตนสามารถทำนายพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยได้ ทั้งในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย โดยมีค่าเบต้าอยู่ระหว่าง 0.25-0.35

จากการศึกษาที่ผ่านมาจึงคาดว่า การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์น่าจะมี ความสัมพันธ์และทำนายพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคม ออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก

2.6.9 สัมพันธภาพในครอบครัว

ศิริกุล อิศรานุรักษ์ และคณะ⁽⁶¹⁾ ให้ความหมายสัมพันธภาพในครอบครัวว่าเป็นความสัมพันธ์ ใกล้ชิด คู่กันของสมาชิกในครอบครัว โดยถ้ามีความรักใคร่ปรองดองกัน ถือว่าเป็นสัมพันธภาพที่ดี แต่หากเกิดความขัดแย้งหรือเกิดความรู้สึกไม่ดีต่อกัน ถือว่าเป็นสัมพันธภาพที่ไม่ดี ในขณะที่ เล็ก สมบัติ⁽⁶²⁾ กล่าวว่าสัมพันธภาพในครอบครัว เป็นความรู้สึกรัก เข้าใจและผูกพัน ที่สมาชิกในครอบครัวมีให้ต่อกัน การช่วยเหลือร่วมทุกข์ร่วมสุขระหว่างสมาชิกในครอบครัว และจิราพร ชมพิกุล และคณะ⁽⁶³⁾ ให้ความหมาย ว่าความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัว ไม่ว่าจะเป็นญาติพี่น้อง รวมทั้งบุคคลอื่น ๆ ที่อาศัยอยู่ใน ครัวเรือนเดียวกัน มีการปฏิสัมพันธ์กัน พุดคุย มีกิจกรรมร่วมกัน ซึ่งจะมีทั้งสัมพันธภาพที่ดีและไม่ดี โดยลักษณะของสัมพันธภาพในครอบครัว ควรประกอบด้วย (1) การชื่นชมคุณค่าของคนในครอบครัว (2) มีเวลาทำกิจกรรมด้วยกัน (3) คนในครอบครัวมีความสุขร่วมกัน (4) มีการติดต่อสื่อสารที่ดี (5) มี ศรัทธาต่อศาสนา มีสติ ให้อภัย และช่วยเหลือสังคม และ (6) สามารถจัดการกับภาวะวิกฤติของครอบครัว ได้

จากการทบทวนวรรณกรรมสรุปได้ว่า สัมพันธภาพในครอบครัว หมายถึง การรับรู้ถึง ความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว โดย สมาชิกในครอบครัวรักใคร่ ช่วยเหลือ มีกิจกรรมร่วมกันและมี การติดต่อสื่อสารที่ดีต่อกัน มีการจัดการกับวิกฤติต่าง ๆ ของครอบครัว รวมถึงรับรู้ความสัมพันธ์ที่ ไม่ดีหรือความขัดแย้งระหว่างสมาชิกในครอบครัว

การวัดสัมพันธภาพในครอบครัว ประกายเพชร สุทะเกษ สุธรรม นันทมงคลชัย มั่นทนา ดำรงค์ดี⁽²⁴⁾ วัดสัมพันธภาพในครอบครัวของนักเรียนชั้นประถมศึกษา โดยแปลมาจาก Family Attachment Changeability Index 8 (FACI8) มีข้อคำถามจำนวน 16 ข้อ มีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.78 เช่นเดียวกับ จิราพร ชมพิกุล และคณะ⁽⁶³⁾ แปลแบบสอบถาม FACI8 เพื่อนำมาใช้ในการประเมินสัมพันธภาพในครอบครัว ไทย โดยพิจารณา 4 ด้านคือ (1) การใช้เวลาในการทำกิจกรรมร่วมกัน (2) การพูดคุยปรึกษาหารือ ตัดสินใจ เรื่องสำคัญ ๆ ของครอบครัว (3) การแสดงออกซึ่งความรัก เอื้ออาทรต่อกัน และ (4) การปฏิบัติตามหน้าที่ ที่เหมาะสมของสมาชิกในครอบครัว มีค่าความเชื่อมั่น 0.70, 0.65, 0.62 และ 0.68 ตามลำดับ พรทิพย์ รุ่งนุ้ม⁽²⁷⁾ วัดสัมพันธภาพในครอบครัวของนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยใช้แบบสอบถามจำนวน 12 ข้อ เป็นมาตราการประเมิน 4 ระดับ คือ ประจํา (4) ถึง ไม่เคย (1) มีค่าความเชื่อมั่น 0.74 การศึกษา ของ นิติพงษ์ ศรีระพันธ์⁽¹³⁾ วัดสัมพันธภาพกับครอบครัวของวัยรุ่นตอนปลาย เป็นแบบสอบถามจำนวน

9 ข้อ เป็นมาตรการประเมิน 4 ระดับ คือ จริง (4) ถึง ไม่จริง (1) มีค่าความเชื่อมั่น 0.67 และการศึกษาของ วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง และคณะ⁽²³⁾ วัดสัมพันธภาพในครอบครัวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยใช้แบบสอบถามเป็นมาตรการประเมิน 6 ระดับ จาก จริงที่สุด (6) ถึง ไม่จริงเลย (1) จำนวน 20 ข้อ โดยวัดสัมพันธภาพระหว่างบิดาและมารดา และสัมพันธภาพระหว่างเยาวชนกับบิดามารดา มีค่าความเชื่อมั่น 0.85 และ 0.86 ตามลำดับ การศึกษาครั้งนี้ใช้แบบวัดของ จิราพร ชมพิบูล และคณะ มาปรับใช้แบบวัดมีลักษณะเป็นมาตรการประเมิน 5 ระดับ คือ จริงที่สุด (5) ถึง ไม่จริงเลย (1) จำนวน 10 ข้อ

มีการศึกษาสัมพันธภาพในครอบครัวที่ผ่านมา เช่น ประกายเพชร สุภะเกษ⁽¹⁶⁾ ศึกษาพบว่าวัยรุ่นชายมีสัมพันธภาพในครอบครัวแบบไม่สมดุลมีโอกาสดิดเกมคอมพิวเตอร์เป็น 2.1 เท่าของครอบครัวที่มีสัมพันธภาพแบบสมดุล และนักเรียนชั้นประถมศึกษาที่มีสัมพันธภาพในครอบครัวไม่ดีมีโอกาสดิดเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้น 0.56 เท่าของกลุ่มที่มีสัมพันธภาพในครอบครัวดี⁽²⁴⁾ และการศึกษาของ Wang และคณะ⁽⁹⁾ พบว่าสัมพันธภาพในครอบครัวมีความสัมพันธ์กับการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในประเทศจีนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < 0.05$)

จากการศึกษาที่ผ่านมาคาดว่า สัมพันธภาพในครอบครัวน่าจะมีความสัมพันธ์และทำนายพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก

2.6.10 การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

Pender⁽⁶⁴⁾ ให้ความหมาย แรงสนับสนุนทางสังคมว่า เป็นการที่บุคคลรู้สึกได้รับการยอมรับ รู้สึกถึงความเป็นเจ้าของ มีคุณค่าในตนเองและเป็นที่ต้องการของคนอื่น โดยได้รับจากบุคคลในกลุ่มสังคมของบุคคลนั่นเองที่เป็นผู้สนับสนุนด้านจิตใจ อารมณ์ อุปกรณ์ ตลอดจนคำแนะนำและข่าวสารต่าง ๆ ที่ทำให้ให้บุคคลนั้นสามารถอยู่ในสังคมได้อย่างเหมาะสม แบ่งการสนับสนุนเป็น 4 ด้าน คือ (1) การสนับสนุนด้านอารมณ์ (Emotional support) เป็นการช่วยเหลือสนับสนุน การมีส่วนร่วม ซึ่งอาจจะเป็นการช่วยเหลือในภาวะซึมเศร้า (2) การสนับสนุนด้านข้อมูลข่าวสาร (Information support) เป็นการช่วยเหลือบุคคลให้เกิดความเข้าใจว่าควรทำอะไร จึงจะมีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์กับตน (3) การช่วยเหลือด้านทรัพยากร (Instrumental aid) เป็นการช่วยเหลือด้านแรงงานเพื่อให้แต่ละคนมีเวลาทำกิจกรรมร่วมกัน และ (4) การยอมรับ (Affirmation) การยอมรับจะช่วยให้บุคคลเข้าใจศักยภาพที่แท้จริงของตนเอง สอดคล้องกับ Brandt และ Weinert⁽⁶⁵⁾ กล่าวว่าแรงสนับสนุนทางสังคมคือความช่วยเหลือต่าง ๆ ที่บุคคลได้รับจากเครือข่ายสังคม ทำให้เกิดความรู้สึกใกล้ชิด เห็นคุณค่าในตนเอง และเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ได้รับการส่งเสริมให้มีการพัฒนาตลอดจนได้รับคำแนะนำหรือสิ่งของ

ในขณะที่ House⁽⁶⁶⁾ ให้ความหมายของการสนับสนุนทางสังคมว่าเป็นสิ่งที่บุคคลได้รับการเอาใจใส่เมื่อมีปัญหาเกิดขึ้น แบ่งเป็น 4 ด้าน คือ (1) ด้านอารมณ์ (Emotional support) เป็นการให้ความพอใจ การยอมรับนับถือ ความไว้วางใจ ความรักและความผูกพันต่อกัน (2) การประเมินค่า (Appraisal support) เช่น การให้ข้อมูลย้อนกลับ การทำให้เกิดความมั่นใจเมื่อเปรียบเทียบกับบุคคลอื่นในสังคม (3) ข้อมูลข่าวสาร (Information support) เป็นการให้คำแนะนำ ให้คำปรึกษา ข้อเท็จจริงเพื่อนำไปใช้ในการแก้ปัญหาและ (4) ทรัพยากรและสิ่งของ (Instrumental support) เป็นการช่วยเหลือด้านการเงิน แรงงาน และบริการที่จำเป็น

ครุณับว่าเป็นผู้ที่มิบทบาทสำคัญ โดยมีผู้จำแนกบทบาทของครูที่สำคัญไว้ 3 ประการ คือ (1) บทบาทตามความคาดหวัง (Prescribed role/Expert role) รัฐ ผู้ปกครอง นักเรียน หรือชุมชน คาดหวังไว้ว่าครูจะต้องมีบทบาทอะไรบ้าง ซึ่งหมายถึงบทบาทหน้าที่ของครูที่สังคมคาดหวัง คาดหมายว่าครูจะปฏิบัติโดยมีบรรทัดฐานทางวัฒนธรรมเป็นเกณฑ์ตัดสิน (2) บทบาทตามการเรียนรู้ (Perceived role/Subjective role) เป็นบทบาทที่ครูจะต้องรู้ว่าหน้าที่อะไร โดยคำนึงถึงขอบเขตและหลักการสำคัญของอาชีพครู เช่น หน้าที่ในการอบรมสั่งสอนทั้งในวิชาการและศีลธรรมจรรยา และ (3) บทบาทที่แสดงจริง (Enacted role) เป็นบทบาทครูที่แสดงออกจริง ๆ ในรูปพฤติกรรม จะเห็นได้ชัดในวิธีการสอนของครู⁽¹²⁾ ซึ่งบทบาทของครูไม่ได้มีแค่ในห้องเรียนในการสอนหนังสือเท่านั้น แต่ครูยังมีบทบาทอื่นที่สำคัญ เช่น บทบาทการเป็นผู้นำในห้องเรียนที่จะกระทำการต่าง ๆ ในห้องเรียน สอนให้นักเรียนมีศักยภาพมากขึ้น เพื่อนำไปสู่ประสิทธิภาพของการศึกษา

จากความหมายของการสนับสนุนทางสังคมและบทบาทหน้าที่ของครู จึงสรุปได้ว่า การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง การรับรู้ของนักเรียนที่ได้รับความช่วยเหลือสนใจและเอาใจใส่จากครู เมื่อมีปัญหาเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยให้คำแนะนำเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างถูกต้องและถูกวิธี

การวัดการสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ จากงานวิจัยที่ผ่านมา เช่น ปราณี จ้อยรอด ลัดดาวัลย์ เกษมเนตร ประทีป จินจี่⁽²²⁾ วัดการได้รับการสนับสนุนจากครู เป็นแบบสอบถามจำนวน 8 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตราการประเมิน 5 ระดับ จริงที่สุด (5) ถึง ไม่จริงเลย (1) มีค่าความเชื่อมั่น 0.72 การศึกษาของ วันวิสา ศรีระศาสตร์ งามตา วณินทานนท์ นำชัย ศุภฤกษ์ชัยสกุล พ.ศ. 2555⁽³⁰⁾ วัดการสนับสนุนจากครูในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมตามการรับรู้ของนักเรียนหญิงระดับมัธยมศึกษาแบบวัดมีลักษณะเป็นแบบมาตราการประเมิน 6 ระดับ จาก จริงที่สุด (6) ถึง ไม่จริงเลย (1) จำนวน 10 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น 0.84 การศึกษานี้ผู้วิจัยนำแบบสอบถามแรงสนับสนุนจากครูในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมของ วันวิสา ศรีระศาสตร์ งามตา วณินทานนท์ นำชัย ศุภฤกษ์ชัยสกุล มาดัดแปลงเพื่อวัด

การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีลักษณะเป็นมาตราการประเมิน 5 ระดับ จากจริงที่สุด (5) ถึง ไม่จริงเลย (1) จำนวน 8 ข้อ

การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ผ่านมามีการศึกษาดังนี้ สายพิน บุญเรือน⁽¹²⁾ พบว่าบทบาทของครูด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรมมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($P < 0.05$) ในปี พ.ศ. 2553 ปราณี จ้อยรอด ลัดดาวัลย์ เกษมเนตร ประทีป จินจี่⁽²²⁾ พบว่านักเรียนที่ได้รับแรงสนับสนุนทางสังคมจากครูมากจะมีพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณมากกว่านักเรียนที่ได้รับการสนับสนุนทางสังคมจากครูน้อย และสามารถร่วมทำนายพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนได้ ($\text{Beta} = 0.32$)

จากการทบทวนวรรณกรรมที่ผ่านมาคาดว่า การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์น่าจะมีความสัมพันธ์และทำนายพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก

2.6.11 ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

สายพิน บุญเรือน⁽¹²⁾ ให้ความหมายบทบาทของเพื่อนด้านเอาแบบอย่างต่อการเล่นเกมออนไลน์ว่าเป็น บทบาทการเป็นตัวอย่างในเรื่องเล่นเกมออนไลน์ รวมทั้งบทบาททางสังคมเพื่อให้คล้อยตามในเรื่องการเล่นเกมออนไลน์

ปราณี จ้อยรอด ลัดดาวัลย์ เกษมเนตร ประทีป จินจี่⁽²²⁾ ให้ความหมายตัวแบบจากเพื่อนในการรับสื่อว่าเป็น การที่บุคคลเห็นและรับรู้การปฏิบัติตัวเป็นแบบอย่างจากเพื่อนในการรับสื่ออย่างมีวิจารณญาณ การพุดคุยถึงเนื้อหาทางการศึกษาหาความรู้ ด้านความบันเทิง และด้านการติดต่อสื่อสารที่ได้รับจากสื่ออินเทอร์เน็ต

วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง และคณะ⁽²³⁾ ให้ความหมายอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตว่าเป็น การได้รับการชักจูงและทำตาม หรือเลียนแบบเพื่อนและใช้เวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม ทั้งทางด้านเนื้อหาและการทำกิจกรรมที่มีประโยชน์ทางอินเทอร์เน็ต

วันวิสา สิริระสาตร์ งามดา วณินทานนท์ นำชัย สุภฤกษ์ชัยสกุล⁽³⁰⁾ กล่าวว่าเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้อินเทอร์เน็ตคือ การสังเกตเห็นและรับรู้การกระทำของเพื่อน ๆ ในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย เช่น เห็นเพื่อนค้นคว้าหาข้อมูลที่มีประโยชน์ต่อการเรียน ค้นหาข้อมูลด้านบันเทิงจากอินเทอร์เน็ตเพื่อพักผ่อนหย่อนใจ เห็นเพื่อนปฏิบัติตามกฎระเบียบในการใช้อินเทอร์เน็ต เป็นต้น

ประกายเพชร สุระเกษ⁽¹⁶⁾ การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนคือ การรับรู้บทบาทของเพื่อนในกลุ่มที่มีแรงผลักดันในด้านต่าง ๆ และทำให้เกิดการประพฤติกฎและปฏิบัติไปในทิศทางเดียวกัน

จากการทบทวนวรรณกรรมสรุปได้ว่า ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ คือ การรับรู้พฤติกรรมและการปฏิบัติตัวของเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยมีความเหมาะสมทั้งวิธีการใช้และคุณภาพของเนื้อหาที่เลือก

การวัดตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการศึกษาที่ผ่านมา พ.ศ. 2553 ปราณี จ้อยรอด ถัดจากวัลย์ เกษมเนตร ประทีป จินจี่⁽²²⁾ วัดการได้รับตัวแบบจากเพื่อนในการรับสื่ออย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 ในเขตกรุงเทพมหานคร ลักษณะเป็นแบบมาตราการประเมิน 5 ระดับ จาก จริงที่สุด (5) ถึง ไม่จริงเลย (1) จำนวน 7 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น 0.44 ถัดมาปี พ.ศ. 2554 วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง และคณะ⁽²³⁾ ใช้แบบวัดอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพ ลักษณะเป็นมาตราการประเมิน 6 ระดับ จาก จริงที่สุด (5) ถึง ไม่จริงเลย (1) จำนวน 9 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น 0.71 และวันวิสา ศรีระศาสตร์ งามตา วรินทร์านนท์ นำชัย สุภฤกษ์ชัยสกุล พ.ศ. 2555⁽³⁰⁾ ใช้แบบวัดการมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้อินเทอร์เน็ต ลักษณะเป็นมาตราการประเมิน 6 ระดับ จาก จริงที่สุด (6) ถึง ไม่จริงเลย (1) จำนวน 10 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น 0.77 ในปีเดียวกัน ลลิตภัทร เจริญรัฐ⁽⁵⁹⁾ วัดความเป็นกัลยาณมิตรของเพื่อนกับพฤติกรรมการบริโภคด้วยปัญญา ลักษณะเป็นมาตราการประเมิน 5 ระดับ จาก มากที่สุด (5) ถึง น้อยที่สุด (1) จำนวน 20 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น 0.97 การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยวัดตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยสร้างแบบวัดขึ้นใหม่ที่สอดคล้องกับนิยามที่กำหนด ประกอบด้วยข้อคำถามจำนวน 4 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตราการประเมิน 5 ระดับ จาก จริงที่สุด (5) ถึง ไม่จริงเลย (1)

ที่ผ่านมาการศึกษาที่มีความใกล้เคียงกับตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ดังนี้ ปราณี จ้อยรอด ถัดจากวัลย์ เกษมเนตร ประทีป จินจี่⁽²²⁾ พบว่า การได้รับตัวแบบจากเพื่อนมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ และเป็น ตัวแปรร่วมที่สามารถทำนายพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ ($Beta=0.15$) ส่วนการศึกษาของ จินตนา ดันสุวรรณนนท์ ปิ่นกนก วงศ์ปิ่นเพชร ชาญญา ลีศัตร์พ่าย⁽²⁶⁾ พบว่า อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนมีความสัมพันธ์ทางบวกสูงสุดกับพฤติกรรมการบริโภคสื่อด้วยปัญญา และการศึกษาของ วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง และคณะ⁽²³⁾ พบอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ต และมีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมการเรียน สอดคล้องกับการศึกษาของ วันวิสา ศรีระศาสตร์ งามตา วรินทร์านนท์ นำชัย สุภฤกษ์ชัยสกุล พ.ศ. 2555⁽³⁰⁾ พบว่านักเรียนที่มีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้อินเทอร์เน็ตในปริมาณมากจะเป็น ผู้ที่มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย ในขณะที่การศึกษาของ ประกายเพชร สุทะเกษ⁽¹⁶⁾ พบว่าการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย โดยที่วัยรุ่นชายที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนมากจะมีโอกาสติดเกมคอมพิวเตอร์เป็น 2.2 เท่าของวัยรุ่นชายที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนน้อย

จากการทบทวนวรรณกรรมที่ผ่านมาคาดว่า ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์น่าจะมีความสัมพันธ์และทำนายพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก

การศึกษาการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลกนำทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมของ Bandura มาเป็นกรอบแนวคิดในการศึกษา เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลกและปัจจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยคาดว่า ปัจจัยส่วนบุคคลประกอบด้วย อายุ เพศ ระดับการศึกษา ความพอเพียงของค่าใช้จ่าย และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ปัจจัยภายใน ประกอบด้วย การเห็นคุณค่าในตนเอง การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ และการควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และปัจจัยสภาพแวดล้อม ประกอบด้วย สัมพันธภาพในครอบครัว การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ จะมีความสัมพันธ์และทำนายพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก

บทที่ 3

ระเบียบการวิจัย

3.1 รูปแบบการวิจัย

การศึกษานี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจแบบภาคตัดขวาง (Cross-sectional survey study) โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามชนิดตอบด้วยตนเอง

3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.2.1 ประชากร

ประชากรในการศึกษาค้างนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 มีอายุระหว่าง 12-19 ปี ที่ศึกษาในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 39⁽⁶⁷⁾ ในจังหวัดพิษณุโลก จำนวน 39 โรงเรียน

3.2.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ปีการศึกษา 2557 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 39 ในจังหวัดพิษณุโลก ได้แก่ โรงเรียนดงประคำพิทยาคม โรงเรียนพรหมพิรามวิทยา และโรงเรียนจ่านกร้อง กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง เมื่อไม่ทราบจำนวนประชากรแน่ชัด โดยใช้สูตรในหนังสือของ Daniel⁽⁶⁸⁾ และจากการศึกษาปัจจัยเชิงเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ช่วงชั้นที่ 3 ในเขตกรุงเทพมหานครของ วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง และคณะ⁽²³⁾ พบว่า ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการติดสนทนาออนไลน์เท่ากับ 1.06 ดังนั้นจึงกำหนดค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์เท่ากับ 1.06

สูตรในการคำนวณ

$$n = \frac{Z_{\alpha/2}^2 \sigma^2}{d^2}$$

- เมื่อ n = จำนวนตัวอย่างที่ต้องการ
- $Z^2_{\alpha/2}$ = ค่าสถิติมาตรฐานภายใต้โค้งปกติ สำหรับการทดสอบแบบแบบสองทาง มีค่าเท่ากับ 1.96
- σ = ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการตัดสินใจออนไลน์ เท่ากับ 1.06
- d^2 = ความคลาดเคลื่อนสมมุติที่ยอมให้เกิดได้สูงสุด เท่ากับ 0.1

แทนค่าในสูตร

$$n = \frac{(1.96)^2 (1.06)^2}{(0.1)^2}$$

$$= 431.64$$

ดังนั้น จำนวนกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ ต้องมีจำนวนไม่น้อยกว่า 432 คน

เกณฑ์การคัดเลือกตัวอย่าง

- 1) เป็นนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ปีการศึกษา 2557
- 2) เป็นสมาชิกเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ Facebook, Twitter, Instagram, Line อย่างน้อย 1 บัญชี
- 3) มีความสมัครใจและยินดีเข้าร่วมการวิจัย

เกณฑ์การคัดตัวอย่างออกจากการวิจัย

- 1) ไม่สมัครใจเข้าร่วมในการศึกษาครั้งนี้
- 2) คิดภารกิจในระหว่างการศึกษาครั้งนี้

เกณฑ์การให้ตัวอย่างเลิกจากการวิจัย

ผู้ยินยอมคนที่สมัครใจเข้าร่วมในการวิจัยและตอบแบบสอบถาม ได้ตอบแบบสอบถามแต่ต่อมาขอยกเลิกหรือถอนตัว

3.2.3 การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

การศึกษาครั้งนี้มีวิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการสุ่มสองขั้นตอน (Two-stage sampling) โดยมีขั้นตอนดังนี้

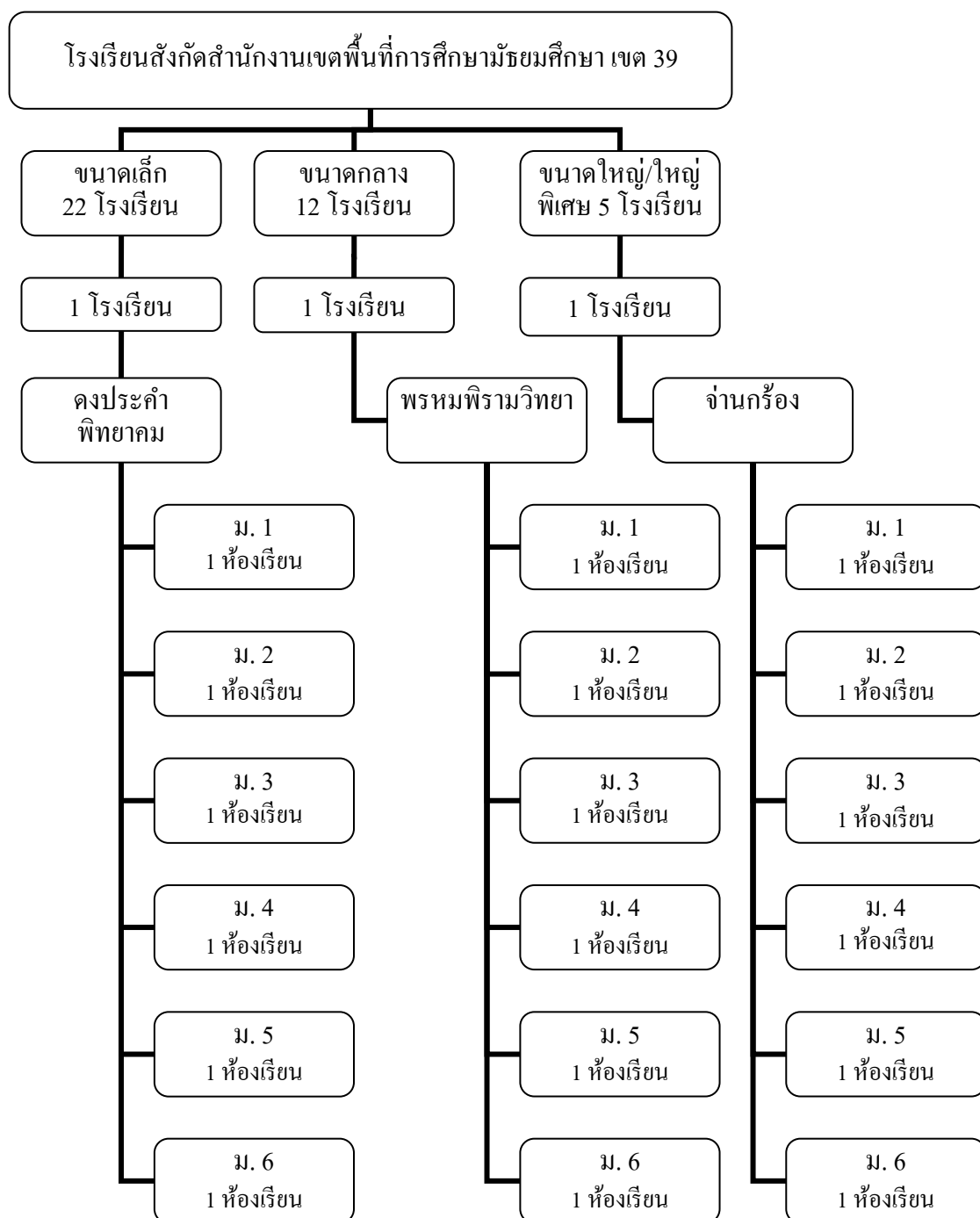
ขั้นตอนที่ 1 การสุ่มโรงเรียน ดังนี้

- 1) จำแนกโรงเรียนตามขนาดของโรงเรียนเป็น 3 กลุ่ม คือ โรงเรียนขนาดเล็กจำนวน 22 โรงเรียน โรงเรียนขนาดกลางจำนวน 12 โรงเรียน และโรงเรียนขนาดใหญ่/ขนาดใหญ่พิเศษ จำนวน 5 โรงเรียน
- 2) สุ่มโรงเรียนที่จะทำการศึกษขนาดละ 1 โรงเรียน ด้วยวิธีจับสลาก ผลดังนี้
 - โรงเรียนขนาดเล็ก ได้แก่ โรงเรียนดงประคำพิทยาคม
 - โรงเรียนขนาดกลาง ได้แก่ โรงเรียนพรหมพิรามวิทยา
 - โรงเรียนขนาดใหญ่/ใหญ่พิเศษ ได้แก่ โรงเรียนจ่านกร้อง

ขั้นตอนที่ 2 สุ่มห้องเรียน ดังนี้

- 1) สุ่มห้องเรียนระดับชั้นละ 1 ห้องเรียน โดยการจับสลากห้องเรียนในแต่ละชั้น ดังนั้นในแต่ละโรงเรียนจะได้ห้องเรียนตัวอย่าง 6 ห้องเรียน
- 2) เก็บข้อมูลกับนักเรียนทุกคนที่สมัครใจเข้าร่วมโครงการวิจัย ในห้องเรียนที่สุ่มได้

รายละเอียดดูในแผนภูมิที่ 3.1



แผนภูมิที่ 3.1 แบบแผนการสุมกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นใหม่ และดัดแปลงมาจากแบบสอบถามจากงานวิจัยที่ผ่าน แบบสอบถามมี 9 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทางประชากร ประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับการศึกษา รายได้และความพอเพียงของรายได้ ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา จำนวน 5 ข้อ มีลักษณะเป็นข้อคำถามให้เลือกตอบ และเติมข้อความสั้น ๆ

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ประกอบด้วย ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เฉลี่ยในหนึ่งวันทั้งในวันธรรมดา และวันเสาร์-อาทิตย์ เกณฑ์กำหนดการระยะเวลาในการเข้าใช้ไม่เหมาะสมคือ ตั้งแต่ 21 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ขึ้นไป หรือเฉลี่ย 3 ชั่วโมงต่อวันขึ้นไป ซึ่งประยุกต์เกณฑ์การติดเกมส์คอมพิวเตอร์ ซึ่งจะมีระยะเวลาการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์มากกว่า 3 ชั่วโมงต่อวัน จากการศึกษาของ ปราการ ฅมยางกูร⁽⁶⁹⁾

อีกส่วนหนึ่งเป็นข้อคำถามเกี่ยวกับวัตถุประสงค์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ 3 ด้านจำนวน 13 ข้อ ซึ่งดัดแปลงมาจากแบบวัดของ พนารัตน์ พรหมมา⁽²⁹⁾ มีลักษณะเป็นมาตราการประเมิน 5 ระดับ จาก จริงที่สุด (5) ถึง ไม่จริงเลย (1) การแปลผลคะแนนผู้ที่มีคะแนนมากกว่าเป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่าผู้ที่ได้คะแนนน้อยกว่า

ส่วนที่ 3 การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยใช้แบบวัด BFAS⁽²³⁾ (The Bergen Facebook addiction scale) ซึ่งเป็นแบบวัดการติด Facebook นำมาแปลและดัดแปลงเพื่อวัดการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีลักษณะเป็นแบบวัดมาตราการประเมิน 5 ระดับ คือ จริงที่สุด (5) ถึง ไม่จริงเลย (1) จำนวน 18 ข้อ การแปลผลคะแนนผู้ที่มีคะแนนมากกว่าแสดงว่าเป็นผู้ที่มีการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์สูงกว่าผู้ที่ได้คะแนนน้อยกว่า และจัดระดับการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ แบ่งออกเป็น 3 ระดับ โดยใช้เกณฑ์ของ Bloom, Hastings, Madaus⁽⁷⁰⁾ ดังนี้

คะแนน 18-53 (ร้อยละ < 60) การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ในระดับน้อย

คะแนน 54-71 (ร้อยละ 60-79) การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ในระดับปานกลาง

คะแนน 72-90 (ร้อยละ ≥ 80) การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ในระดับมาก

ส่วนที่ 4 การเห็นคุณค่าในตนเอง แบบวัดนี้ดัดแปลงมาจากการแบบสอบถามการเห็นคุณค่าในตนเองของ วิลเลียมส์ ทองคำบรรจง และคณะ⁽²³⁾ ซึ่งแปลมาจากแบบสอบถามของ Coopersmith ฉบับที่ใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา (Self-Esteem Inventory: CSEI) มีลักษณะเป็นมาตราการประเมิน 5 ระดับ จาก จริงที่สุด (5) ถึง ไม่จริงเลย (1) สำหรับข้อเชิงลบให้คะแนนกลับกัน จำนวน 10 ข้อ การแปลผลคะแนน ผู้ที่มีคะแนนสูงกว่าเป็นผู้ที่เห็นค่าในตนเองมากกว่าผู้ที่ได้คะแนนน้อยกว่า

ส่วนที่ 5 การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยสร้างแบบวัดขึ้นใหม่จากการทบทวนวรรณกรรม โดยแบบวัดการตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ มีลักษณะเป็นมาตราการประเมิน 5 ระดับ จาก จริงที่สุด (5) ถึง ไม่จริงเลย (1) จำนวน 4 ข้อ ซึ่งเป็นคำถามเชิงบวกทั้งหมด การแปลผลคะแนน ผู้ที่มีคะแนนสูงกว่าเป็นผู้ที่มีการตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์มากกว่าผู้ที่มีคะแนนต่ำกว่า

ส่วนที่ 6 การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ลักษณะเป็นมาตราการประเมิน 5 ระดับ จาก จริงที่สุด (1) ถึง ไม่จริงเลย (5) จำนวน 3 ข้อ เป็นคำถามเชิงลบทั้งหมด การแปลผลคะแนน ผู้ที่มีคะแนนสูงกว่าเป็นผู้ที่มีการควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่าผู้ที่มีคะแนนต่ำกว่า

ส่วนที่ 7 สัมพันธภาพในครอบครัว ผู้วิจัยดัดแปลงมาจากแบบสอบถามสัมพันธภาพในครอบครัวของ จิราพร ชมพิกุล ปราณี สุทธิสุคนธ์ เกรียงศักดิ์ ชื้อเลื่อม ดุษณี คำมี⁽⁶³⁾ มีลักษณะเป็นมาตราการประเมิน 5 ระดับ จาก จริงที่สุด (5) ถึง ไม่จริงเลย (1) จำนวน 10 ข้อ เป็นคำถามเชิงบวกทั้งหมด การแปลผลคะแนนผู้ที่มีคะแนนสูงกว่าเป็นผู้ที่มีสัมพันธภาพในครอบครัวมากกว่าผู้ที่มีคะแนนต่ำกว่า

ส่วนที่ 8 การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ดัดแปลงมาจากแบบสอบถามการได้รับแรงสนับสนุนทางสังคมจากครูของ ปราณี จ้อยรอด ลัดดาวัลย์ เกษมเนตร ประทีป จินจี่⁽²²⁾ มีลักษณะเป็นมาตราการประเมิน 5 ระดับ จาก จริงที่สุด (5) ถึง ไม่จริงเลย (1) จำนวน 8 ข้อ การแปลผลคะแนน ผู้ที่มีคะแนนสูงกว่าเป็นผู้ที่มีการสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

ส่วนที่ 9 ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยสร้างแบบวัดขึ้นใหม่จากการทบทวนวรรณกรรม ลักษณะเป็นมาตราการประเมิน 5 ระดับ จาก จริงที่สุด (5) ถึง ไม่จริงเลย (1) จำนวน 4 ข้อ เป็นข้อคำถามเชิงบวก การแปลผลคะแนนผู้ที่มีคะแนนสูงกว่าเป็นผู้ที่มีตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

3.4 การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัย

ผู้วิจัยได้ทำการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1) การหาความตรงของเนื้อหา (Content validity) โดยนำแบบสอบถามที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นจากทฤษฎี ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เสนอให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความตรงและความเหมาะสมของเนื้อหา นำไปปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ

2) การหาความเชื่อมั่น (Reliability) ผู้วิจัยนำแบบสอบถามทั้งหมดที่ผ่านการตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่าง ที่ไม่ใช่

โรงเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 65 คน นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนก และความเชื่อมั่นโดยใช้วิธีการหาค่าความสอดคล้องภายในด้วยวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha coefficient) โดยเครื่องมือวัดแต่ละชุดมีค่าความเชื่อมั่น ดังนี้

- การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านสืบค้นข้อมูล = 0.75
- การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านการติดต่อสื่อสาร = 0.65
- การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านความบันเทิง = 0.73
- การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ = 0.92
- การเห็นคุณค่าในตนเอง = 0.73
- การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ = 0.73
- การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ = 0.72
- สัมพันธภาพในครอบครัว = 0.91
- การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ = 0.88
- ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ = 0.74

3.5 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลทั้งหมด โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการ ดังนี้

- 1) ผู้วิจัยติดต่อนำหนังสือแนะนำตัวจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล ถึงผู้อำนวยการโรงเรียน เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 2) ประสานงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาวิจัย เพื่อชี้แจงรายละเอียดในการเก็บข้อมูล โดยแจ้งให้แต่ละโรงเรียนทราบล่วงหน้า 1 สัปดาห์ก่อนไปเก็บข้อมูลจริง
- 3) นำแบบสอบถามไปดำเนินการเก็บข้อมูล ตามโรงเรียนต่าง ๆ ที่ได้จากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างไว้ พร้อมทั้งชี้แจงรายละเอียดให้ทราบและขอความร่วมมือในการเป็นกลุ่มตัวอย่าง
- 4) ตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถาม จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มารวบรวมเพื่อวิเคราะห์ข้อมูลตามวิธีการทางสถิติ

3.6 ข้อพิจารณาด้านจริยธรรม

- 1) ผู้วิจัยดำเนินการส่งรายละเอียดของโครงการวิจัยและเครื่องมือวิจัย ผ่านคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล พิจารณาให้ความเห็นชอบ

ตามเอกสารรับรองจริยธรรมในมนุษย์ ก่อนไปทำการเก็บรวบรวมข้อมูล

- 2) ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัย และขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา โดยผ่านทางผู้อำนวยการ โรงเรียนต่าง ๆ ที่ได้ทำการสุ่มเลือกไว้
- 3) ผู้วิจัยชี้แจงข้อพิจารณาจริยธรรมอย่างเป็นลายลักษณ์อักษร ในหน้าแรกของแบบสอบถาม โดยบอกวัตถุประสงค์ในการตอบแบบสอบถาม ให้ความกระจ่างของแบบสอบถาม อธิบายประโยชน์ของการเข้าร่วมในการศึกษานี้ ให้กลุ่มตัวอย่างทราบและดำเนินการเก็บข้อมูลเฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่เห็นดีชอบในหนังสือยินยอมเข้าร่วมการศึกษาเท่านั้น กลุ่มตัวอย่างสามารถหยุดหรือปฏิเสธการเข้าร่วมในการศึกษาได้ตลอดเวลา โดยจะไม่มีผลกระทบใด ๆ กับกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น
- 4) วิเคราะห์ข้อมูลโดยภาพรวม โดยเหตุผลทางวิชาการเท่านั้น และไม่นำข้อมูลหรือความลับของกลุ่มตัวอย่างมาเปิดเผยหรือนำเสนอเป็นรายบุคคล

3.7 การวิเคราะห์ข้อมูล

- 1) ใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistics) เพื่อสรุปข้อมูลที่ได้จากการศึกษาอธิบายลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา โดยการหาความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าต่ำสุดและค่าค่าสูงสุด
- 2) ใช้สถิติเชิงวิเคราะห์ (Analysis statistics) วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยภายใน ปัจจัยสภาพแวดล้อม พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์กับการคิดเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยใช้สถิติที (Independent samples t-test) และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's product moment correlation) และวิเคราะห์หาปัจจัยทำนายพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และการคิดใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบมีขั้นตอน (Stepwise multiple regression analysis) กำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่น้อยกว่า 0.05

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การศึกษานี้เป็นการศึกษาการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก ซึ่งทำการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามชนิดตอบด้วยตนเอง ผลการศึกษานำเสนอตามลำดับ ดังนี้

4.1 ข้อมูลทั่วไป

4.2 พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์

4.3 ปัจจัยภายในบุคคลและปัจจัยสภาพแวดล้อม

4.4 ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์และปัจจัยทำนายพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

4.5 ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์และปัจจัยทำนายการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์

4.6 สรุปผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย

รายละเอียดดังนี้

4.1 ข้อมูลทั่วไป

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก จำนวน 515 คน ใน 3 โรงเรียน พบว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาในชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลายในสัดส่วนใกล้เคียงกัน ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุเฉลี่ย 15.12 ± 1.78 ปี โดยมีอายุ 14-16 ปี มากที่สุด รองลงมา 17-19 ปี และ 12-13 ปี คิดเป็นร้อยละ 49.7, 28.5, 21.7 ตามลำดับ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3.01-3.50 มากที่สุด (34.4%) รองลงมา 2.51-3.00 (23.3%) น้อยกว่า 2.5 (20%) และมากกว่า 3.51 (15.5%) ตามลำดับ มีรายได้ระหว่าง 300-8,000 บาทต่อเดือน เฉลี่ยเดือนละ 1,664 บาท โดยมากกว่าครึ่งมีรายได้ 1,000-2,499 บาท (51.8%) รองลงมา 500-999 บาท (22.7%) มากกว่า 2,500 บาท (18.5%) และต่ำกว่า 500 บาท (2.5%) ตามลำดับ โดยกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 55 มีรายได้พอเพียงกับค่าใช้จ่าย ร้อยละ 36.6 มีรายได้พอเพียงกับค่าใช้จ่ายและมีเงินเหลือเก็บ และร้อยละ 7.0 มีรายได้ไม่พอเพียงกับค่าใช้จ่าย

เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างใช้มากที่สุดคือ Facebook คิดเป็นร้อยละ 96.9 รองลงมาคือ Line, Instagram และ Twitter คิดเป็น ร้อยละ 69.9, 26.6 และ 17.5 ตามลำดับ อุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์พบว่า ส่วนใหญ่เข้าถึงโดยผ่านโทรศัพท์มือถือ รองลงมา คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ คอมพิวเตอร์แบบพกพา และไอแพด/แท็บเล็ต คิดเป็นร้อยละ 90.7, 39.4, 36.6 และ 16.7 ตามลำดับ (ตารางที่ 4.1)

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลทั่วไป

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
ระดับชั้น		
มัธยมศึกษาปีที่ 1	96	18.6
มัธยมศึกษาปีที่ 2	87	16.9
มัธยมศึกษาปีที่ 3	69	13.4
มัธยมศึกษาปีที่ 4	88	17.1
มัธยมศึกษาปีที่ 5	84	16.3
มัธยมศึกษาปีที่ 6	91	17.7
เพศ		
หญิง	331	64.3
ชาย	184	35.7
อายุ (ปี)		
12-13	112	21.8
14-16	256	49.7
17-19	147	28.5
Min = 12, Max = 19, Mean = 15.12, S.D. = 1.78		
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน		
ไม่เกิน 2.5	103	20.0
2.51-3.00	120	23.3
3.01-3.50	177	34.4
3.51-4.0	80	15.5
ไม่ระบุ	35	6.8

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลทั่วไป (ต่อ)

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
ค่าใช้จ่ายที่ได้รับ (บาทต่อเดือน)		
300-499	13	2.5
500-999	117	22.7
1,000-2,499	267	51.8
ตั้งแต่ 2,500	95	18.5
ไม่ระบุ	23	4.5
Min = 300, Max = 8,000, Mean = 1,664, S.D. = 1,115, Median = 1,500		
ความพอเพียงของค่าใช้จ่าย		
ไม่พอใช้จ่าย	36	7.0
พอใช้จ่าย	283	55.0
พอใช้จ่ายและเหลือเก็บ	189	36.6
ไม่ระบุ	7	1.4
เครือข่ายสังคมออนไลน์ (ตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ)		
Facebook	500	96.9
Line	360	69.9
Instagram	137	26.6
Twitter	90	17.5
อื่น ๆ BeeTalk, WeChat, WhatsApp, Tango, MeowChat, Garena	29	5.6
อุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์ (ตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ)		
โทรศัพท์	467	90.7
คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ	203	39.4
คอมพิวเตอร์พกพา	189	36.7
แท็บเล็ต/ไอแพด	86	16.7

4.2 พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์

4.2.1 พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ประกอบด้วย วัตถุประสงค์ของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ รายละเอียดดังนี้

วัตถุประสงค์ของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ จำแนกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร และการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง ผลการศึกษาพบว่า การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารมีคะแนนร้อยละเฉลี่ยสูงสุด (73.95) รองลงมา การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล (69.86) และการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง (66.63) ตามลำดับ (ตารางที่ 4.2)

ตารางที่ 4.2 วัตถุประสงค์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

วัตถุประสงค์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	Min	Max	Mean $\pm$ SD
เพื่อการสื่อสาร	25.00	100.00	73.95 $\pm$ 15.18
เพื่อการสืบค้นข้อมูล	20.00	100.00	69.86 $\pm$ 15.01
เพื่อความบันเทิง	20.00	100.00	66.63 $\pm$ 17.48

คะแนนร้อยละ (Percentage score)

เมื่อพิจารณาวัตถุประสงค์ของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นรายชื่อ พบผลดังนี้

การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูลพบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อค้นหาข้อมูลทำการบ้านและรายงาน มากที่สุด รองลงมา การหาความรู้ใหม่ๆ การตรวจสอบผลการเรียน และติดตามข้อมูลข่าวสารของโรงเรียนและครูตามลำดับ

การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อสนทนาออนไลน์กับผู้อื่น มากที่สุด รองลงมา หาเพื่อนเก่า/เพื่อนใหม่ เขียนบรรยายความรู้สึกของตนเอง โดยประเด็นการตั้งกระทู้และแสดงความคิดเห็นในเรื่องที่สนใจ มีน้อยที่สุด

การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิงพบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อฟังเพลงมากที่สุด รองลงมา เล่นเกม อัปเดตข่าวสาร ดารา ละคร ภาพยนตร์ และเผยแพร่รูปภาพคลิปวิดีโอของตนและเพื่อน ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาวัตถุประสงค์ของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในทุกด้านเป็นรายข้อ พบว่ากลุ่มตัวอย่างใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุด 3 อันดับแรก คือ การสนทนาออนไลน์กับผู้อื่น ฟังเพลง และหาเพื่อนเก่า/เพื่อนใหม่ ตามลำดับ ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์น้อยที่สุด 3 อันดับแรก คือ ดูคลิป เผยแพร่รูปภาพ คลิปวิดีโอของตนและเพื่อนและตั้งกระทู้และแสดงความคิดเห็นในเรื่องที่สนใจ ตามลำดับ (ตารางที่ 4.3)

ตารางที่ 4.3 วัตถุประสงค์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ รายข้อ

วัตถุประสงค์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	Mean $\pm$ SD
เพื่อการสืบค้นข้อมูล	
1. นักเรียนใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อค้นหาข้อมูลทำการบ้าน/รายงาน	3.73 $\pm$ 0.93
2. หาความรู้ใหม่ๆ	3.71 $\pm$ 0.87
3. ตรวจสอบผลการเรียน	3.30 $\pm$ 1.09
4. ติดตามข้อมูลข่าวสารของโรงเรียน ครู	3.24 $\pm$ 1.06
เพื่อการสื่อสาร	
1. สนทนาออนไลน์กับผู้อื่น	4.22 $\pm$ 0.93
2. หาเพื่อนเก่า/เพื่อนใหม่	4.18 $\pm$ 0.94
3. เขียนบรรยายความรู้สึกของตนเอง	3.28 $\pm$ 1.25
4. ตั้งกระทู้และแสดงความคิดเห็นในเรื่องที่สนใจ	3.12 $\pm$ 1.19
เพื่อความบันเทิง	
1. ฟังเพลง	4.21 $\pm$ 1.05
2. เล่นเกม	3.40 $\pm$ 1.35
3. อัปเดตข่าวสาร ดารา ตะคร ภาพยนตร์	3.33 $\pm$ 1.15
4. เผยแพร่รูปภาพ คลิปวิดีโอของตนและเพื่อน	2.95 $\pm$ 1.30
5. ดูคลิป	2.79 $\pm$ 1.42

ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ผลการศึกษาพบว่า

ในวันจันทร์-ศุกร์ กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 2.5 ไม่ได้เข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยร้อยละ 54.8 ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ไม่เกิน 3 ชั่วโมง/วันและร้อยละ 36.3 เข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่า 3 ชั่วโมง/วัน โดยมีระยะเวลาในการเข้าใช้เฉลี่ย 3.36 ชั่วโมง/วัน โดยกลุ่มตัวอย่างมีระยะเวลาเข้าใช้มากที่สุด 12 ชั่วโมง/วัน

ในวันเสาร์-อาทิตย์กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 93.6 เข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยมากกว่าครึ่งใช้ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่า 3 ชั่วโมง/วัน (ร้อยละ 61.4) และไม่เกิน 3 ชั่วโมง/วัน ร้อยละ 32.2 โดยมีระยะเวลาในการเข้าใช้เฉลี่ย 5.21 ชั่วโมง/วัน โดยกลุ่มตัวอย่างมีระยะเวลาเข้าใช้มากที่สุด 16 ชั่วโมง/วัน

นอกจากนี้ยังพบว่ากลุ่มตัวอย่างร้อยละ 61.4 เข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทุกวันรองลงมาคือ 4-6 วัน/สัปดาห์ และ 1-3 วัน/สัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 18.4 และ 15.7 ตามลำดับ โดยมีความถี่ในการเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์เฉลี่ย 5.8 วัน/สัปดาห์ อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาระยะเวลาการใช้เครือข่ายออนไลน์ในหนึ่งสัปดาห์พบว่า กลุ่มตัวอย่างมากกว่าร้อยละ 50 มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่า 21 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (ตารางที่ 4.4)

ตารางที่ 4.4 ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
ระยะเวลาเข้าใช้ในวันจันทร์ - วันศุกร์		
- เข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์		
ไม่เกิน 3 ชั่วโมง/วัน	282	54.8
มากกว่า 3 ชั่วโมง/วัน	187	36.3
- ไม่เข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	13	2.5
- ไม่ระบุ	33	6.4
Min = 0, Max = 12, Mean = 3.36, S.D. = 2.24		
ระยะเวลาเข้าใช้ในวันเสาร์ - วันอาทิตย์		
- เข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์		
ไม่เกิน 3 ชั่วโมง/วัน	166	32.2
มากกว่า 3 ชั่วโมง/วัน	316	61.4
- ไม่เข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	1	0.2
- ไม่ระบุ	32	6.2
Min = 0, Max = 16, Mean = 5.21, S.D. = 3.32		
ระยะเวลาเข้าใช้ในหนึ่งสัปดาห์ (n = 475)		
ไม่เกิน 21 ชั่วโมง/สัปดาห์	202	42.5
มากกว่า 21 ชั่วโมง/สัปดาห์	273	57.5
Min = 1, Max = 84, Mean = 27.40, S.D. = 16.70		

ตารางที่ 4.4 ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (ต่อ)

ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
ความถี่ในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (วัน/สัปดาห์)		
1 - 3	81	15.7
4 - 6	95	18.4
ทุกวัน	316	61.4
ไม่ระบุ	23	4.5
Min = 1, Max = 7, Mean = 5.8, S.D. = 1.80		

4.2.2 การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์

การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ ประกอบด้วย 6 ลักษณะอาการ คือ (1) การนึกถึง-ระลึกถึง (Salience) (2) การอยากใช้เพิ่มขึ้น (Tolerance) (3) การเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ (Mood modification) (4) การควบคุมให้ลดการใช้ไม่ได้ (Relapse) (5) อาการของการถอนตัว (Withdrawal) และ (6) รบกวนกิจวัตรประจำวัน (Conflict) ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยมีคะแนนร้อยละเฉลี่ยเท่ากับ 62.63 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ลักษณะอาการแสดงที่มีการอยากใช้เพิ่มขึ้น มีคะแนนร้อยละเฉลี่ยสูงสุด (69.52) รองลงมา การนึกถึง-ระลึกถึง (67.09) การเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ (61.11) รบกวนกิจวัตรประจำวัน (60.81) ควบคุมให้ลดไม่ได้ (60.29) และ อาการของการถอนตัว (57.47) ตามลำดับ เมื่อจำแนกการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ มาก ($\geq 80\%$) ปานกลาง (60-79%) และน้อย ($< 60\%$) พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ในระดับปานกลางมากที่สุด (45.8%) รองลงมาคือ น้อย (39%) และมาก (14.4%) ตามลำดับ

สำหรับการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์รายด้าน พบว่า ด้านการอยากใช้เพิ่มขึ้นมีการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ในระดับปานกลาง (41.6%) รองลงมาคือ ระดับมาก (31.1%) ระดับน้อย (21.2%) เช่นเดียวกับ ด้านการนึกถึง-ระลึกถึง พบว่า มีการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ในระดับปานกลาง (48%) รองลงมาคือ ระดับมาก (27.4%) และระดับน้อย (24.5%) ถัดมาด้านการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์มีการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ในระดับน้อย (39.4%) รองลงมาคือ ระดับปานกลาง (35.9%) และ ระดับมาก (24.1%) เช่นเดียวกับด้านการรบกวนกิจวัตรประจำวันที่มีการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ในระดับน้อย (41.0%) รองลงมาคือ ระดับปานกลาง (35.1%) และระดับมาก (23.7%) และด้านการควบคุมให้ลดการใช้ไม่ได้ที่พบว่ามีติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ในระดับน้อย (42.7%) รองลงมาคือ ระดับปานกลาง (34.4%) และระดับมาก (22.5%) และสุดท้ายด้านอาการของการถอนตัวมีการติดเครือข่าย

สังคมออนไลน์ในระดับน้อย (47.6%) รองลงมาคือ ระดับปานกลาง (30.9%) และระดับมาก (21.4%) (ตารางที่ 4.5)

ตารางที่ 4.5 การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์

การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์	มาก (≥80%)	ปานกลาง (60-79%)	น้อย (< 60%)	Mean ± SD
การอยากใช้เพิ่มขึ้น	191 (37.1%)	214 (41.6%)	109 (21.2%)	69.52 ± 18.27
การนึกถึง-ระลึกถึง	141 (27.4%)	247 (48.0%)	126 (24.5%)	67.09 ± 16.99
การเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์	124 (24.1%)	185 (35.9%)	203 (39.4%)	61.11 ± 20.68
การรบกวนกิจวัตรประจำวัน	122 (23.7%)	181 (35.1%)	211 (41.0%)	60.81 ± 20.71
การควบคุมให้ลดการใช้ไม่ได้	116(22.5%)	177(34.4%)	220(42.7%)	60.29 ± 20.20
อาการของการถอนตัว	110 (21.4%)	159 (30.9%)	245(47.6%)	57.47 ± 22.66
การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์	74 (14.4%)	236 (45.8%)	201 (39%)	62.63 ± 15.47

คะแนนร้อยละ(Percentage score)

เมื่อพิจารณาการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นรายชื่อ พบผลดังนี้

ลักษณะอาการที่มีมากที่สุดในแต่ละด้าน ดังนี้ ด้านการนึกถึง-ระลึกถึง: นักเรียนใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการคิดเรื่องการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านอยากใช้เพิ่มขึ้น: นักเรียนรู้สึกมีความสุขมากขึ้นหากได้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากขึ้น ด้านการเปลี่ยนแปลงด้านอารมณ์: นักเรียนใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อลดความกังวล ด้านควบคุมให้ลดไม่ได้: นักเรียนพยายามลดการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แล้วแต่ทำไม่สำเร็จ ด้านอาการของการถอนตัว: นักเรียนรู้สึกไม่ดี หากไม่สามารถเข้าใช้บริการได้ และด้านรบกวนกิจวัตรประจำวัน: การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้นักเรียนลดเวลาการทำกิจกรรมอื่น ๆ และลดเวลาพักผ่อนลง

เมื่อพิจารณาลักษณะอาการของการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นรายชื่อพบว่า นักเรียนมีลักษณะอาการของการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุด 3 อันดับแรกคือ มีความสุขมากขึ้นหากได้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากขึ้น ใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการคิดเรื่องการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และรู้สึกว่ามีความกระตือรือร้นในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากขึ้นเรื่อย ๆ ในขณะที่นักเรียนมีลักษณะอาการของการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์น้อยที่สุด 3 อันดับแรกคือ ความรู้สึกกระสับกระส่ายและรู้สึก

หยุดหงิดเมื่อถูกห้ามไม่ให้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อลดอาการลูกลี้-
ลูกจน ไม่อยู่กับที่ ตามลำดับ (ตารางที่ 4.6)

ตารางที่ 4.6 การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์รายชื่อ

การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์	Mean $\pm$ SD
การนึกถึง-ระลึกถึง (Salience)	
1. นักเรียนใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการคิดเรื่องการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	3.47 $\pm$ 0.96
2. นักเรียนคิดถึงเรื่องต่าง ๆ ที่เพิ่งเกิดขึ้นในเครือข่ายสังคมออนไลน์	3.30 $\pm$ 1.00
3. นักเรียนคิดว่าจะมีหนทางใด ที่ทำให้สามารถมีเวลามากพอที่จะเล่นเครือข่ายฯ	3.30 $\pm$ 0.98
อยากใช้เพิ่มขึ้น (Tolerance)	
1. นักเรียนรู้สึกมีความสุขมากขึ้น หากได้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากขึ้น	3.56 $\pm$ 1.03
2. นักเรียนรู้สึกว่ามีความกระตือรือร้นในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากขึ้นเรื่อย ๆ	3.45 $\pm$ 1.07
3. นักเรียนอยากใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์นานขึ้น	3.41 $\pm$ 1.06
การเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ (Mood modification)	
ท่านเข้าไปใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์	
1. เพื่อลดความกังวล	3.24 $\pm$ 1.13
2. นักเรียนใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อลืมปัญหาส่วนตัว	3.08 $\pm$ 1.26
3. เพื่อลดอาการลูกลี้ลูกจน ไม่อยู่กับที่ของนักเรียน	2.85 $\pm$ 1.25
ควบคุมให้ลดการใช้ไม่ได้ (Relapse)	
1. นักเรียนพยายามลดการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แล้ว แต่ทำไม่สำเร็จ	3.04 $\pm$ 1.21
2. นักเรียนตัดสินใจที่จะใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ให้น้อยลง แต่ก็ไม่เคยพยายามทำสักที	3.01 $\pm$ 1.20
3. เมื่อมีคนบอกให้ลดการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ นักเรียนรู้สึกไม่อยากฟัง และยังคงใช้ต่อไป	2.99 $\pm$ 1.17
อาการของการถอนตัว (Withdrawal)	
นักเรียนมีความรู้สึกอย่างไร เมื่อถูกห้ามไม่ให้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	
1. รู้สึกไม่ดี หากไม่สามารถเข้าใช้บริการได้	2.97 $\pm$ 1.26
2. รู้สึกหงุดหงิด	2.84 $\pm$ 1.27
3. รู้สึกกระสับกระส่าย	2.81 $\pm$ 1.25

ตารางที่ 4.6 การคิดเครือข่ายสังคมออนไลน์รายข้อ (ต่อ)

การคิดเครือข่ายสังคมออนไลน์	Mean $\pm$ SD
รบกวนกิจวัตรประจำวัน (Conflict)	
1. ลดเวลาการทำกิจกรรมอื่น ๆ และลดเวลาพักผ่อนของนักเรียน	3.18 $\pm$ 1.19
2. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน ทำให้มีผลกระทบทางลบต่อการเรียน	3.00 $\pm$ 1.27
3. นักเรียนสนใจคนรอบข้างลดลง เช่น เพื่อน พ่อแม่ พี่น้อง	2.94 $\pm$ 1.32

4.3 ปัจจัยภายในบุคคลและปัจจัยสภาพแวดล้อม

ปัจจัยภายใน ได้แก่ การเห็นคุณค่าในตนเอง การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ และการควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ปัจจัยสภาพแวดล้อม ได้แก่ สัมพันธภาพในครอบครัว การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เมื่อเปรียบเทียบคะแนนร้อยละเฉลี่ยระหว่างตัวแปรพบว่า สัมพันธภาพในครอบครัวมีคะแนนร้อยละเฉลี่ยมากที่สุด (78.43) รองลงมา การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (76.19) การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ (75.31) ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (72.74) การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (69.69) และการเห็นคุณค่าในตนเอง (68.39) ตามลำดับ (ตารางที่ 4.7)

ตารางที่ 4.7 ปัจจัยภายในและปัจจัยสภาพแวดล้อม

ตัวแปร	Mean $\pm$ SD
ปัจจัยภายในบุคคล	
- การเห็นคุณค่าในตนเอง	68.39 $\pm$ 11.20
- การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์	75.31 $\pm$ 14.85
- การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	69.69 $\pm$ 19.93
ปัจจัยสภาพแวดล้อม	
- สัมพันธภาพในครอบครัว	78.43 $\pm$ 14.98
- ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	72.74 $\pm$ 15.64
- การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	76.19 $\pm$ 14.69
คะแนนร้อยละ (Percentage score)	

เมื่อพิจารณาปัจจัยภายในเป็นรายชื่อ พบผลดังนี้

การเห็นคุณค่าในตนเอง ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการเห็นคุณค่าในตนเองมากที่สุด 3 อันดับแรกคือ มีความภาคภูมิใจในตนเอง เป็นคนสำคัญของครอบครัว และไม่มีอะไรดีเลยตามลำดับ ส่วนประเด็นที่กลุ่มตัวอย่างมีการเห็นคุณค่าในตนเองน้อยที่สุด 3 อันดับแรกคือ ไม่ค่อยมีความหมายในสายตาคนรอบข้าง ใคร ๆ ก็อยากอยู่ใกล้ และเป็นที่รักและนิยมชมชอบของเพื่อน ๆ ตามลำดับ

การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างการตระหนักรู้ในสื่อสังคมออนไลน์มากที่สุด 3 อันดับแรกคือ การตระหนักว่าไม่ควรเอาแบบอย่าง การดื่มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ของดารา นักร้องที่เห็นในเครือข่ายสังคมออนไลน์ รองลงมา แยกเรื่องราวในสังคมออนไลน์ได้ว่าเหตุการณ์จริงหรือสมมติและตระหนักว่าควรอ่านข่าวที่ให้ความรู้มากกว่าข่าวที่ให้แต่ความบันเทิง ตามลำดับ โดยประเด็นการนำเทคนิคการเรียนรู้ที่ดีจากสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ เพื่อให้ผลการเรียนดี เป็นประเด็นที่กลุ่มตัวอย่างรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์น้อยที่สุด

การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุด คือ การโพสต์ถ้อยคำหยาบคายต่อว่าเพื่อน ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ รองลงมา การให้ข้อมูลส่วนตัวกับคนที่เพิ่งรู้จักกันในเครือข่ายสังคมออนไลน์ และการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์จนดึก ทำให้ตื่นไปโรงเรียนสาย ตามลำดับ

รายละเอียดแสดงในตารางที่ 4.8

ตารางที่ 4.8 ปัจจัยภายในรายชื่อ

ปัจจัยภายใน	Mean $\pm$ SD
การเห็นคุณค่าในตนเอง	
1. มีความภาคภูมิใจในตนเอง	3.74 $\pm$ 1.00
2. เป็นคนสำคัญของครอบครัว	3.68 $\pm$ 1.03
3. ไม่มีอะไรดีเลย*	3.58 $\pm$ 1.15
4. มีความภูมิใจในผลการเรียนของตนเอง	3.47 $\pm$ 1.05
5. เป็นคนไม่ได้เรื่องในสายตาคนอื่น*	3.43 $\pm$ 1.14
6. มีความมั่นใจในตนเอง	3.38 $\pm$ 1.02
7. นักเรียนรู้สึกกับตนเองว่าเป็นคนมีความสามารถ	3.36 $\pm$ 0.94
8. เป็นที่รักและนิยมชมชอบของเพื่อน ๆ	3.29 $\pm$ 0.96

ตารางที่ 4.8 ปัจจัยภายในรายชื่อ (ต่อ)

ปัจจัยภายใน	Mean $\pm$ SD
9. ใคร ๆ ก็อยากอยู่ใกล้	3.15 $\pm$ 0.91
10. ไม่ค่อยมีความหมายในสายตากนรอบข้าง*	3.14 $\pm$ 1.13
การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์	
1. นักเรียนตระหนักดีว่าไม่ควรเอาแบบอย่าง การดื่มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ของ คารา นักร้องที่เห็นในเครือข่ายสังคมออนไลน์	4.03 $\pm$ 1.04
2. นักเรียนแยกเรื่องราวในสังคมออนไลน์ได้ว่า เหตุการณ์ใดจริงหรือสมมติ	3.85 $\pm$ 0.90
3. นักเรียนตระหนักดีว่า ควรอ่านข่าวที่ให้ความรู้มากกว่าข่าวที่ให้แต่ความบันเทิง	3.78 $\pm$ 0.95
4. นักเรียนนำเทคนิคการเรียนรู้ที่ดีจากสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ เพื่อให้ผลการเรียนดี	3.40 $\pm$ 1.07
การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	
1. นักเรียนโพสต์ถ้อยคำหยาบคายต่อว่าเพื่อน ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์*	3.69 $\pm$ 1.17
2. นักเรียนให้ข้อมูลส่วนตัวกับคนที่เพิ่งรู้จักกันในเครือข่ายสังคมออนไลน์*	3.48 $\pm$ 1.27
3. นักเรียนใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์จนดึก ทำให้ตื่นไปโรงเรียนสาย*	3.29 $\pm$ 1.28

*คำถามเชิงลบ

เมื่อพิจารณาปัจจัยสภาพแวดล้อมเป็นรายชื่อ พบผลดังนี้

สัมพันธภาพในครอบครัว ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีสัมพันธภาพในครอบครัวมากที่สุด 3 อันดับแรกคือ สมาชิกในครอบครัวรับประทานอาหารร่วมกัน แบ่งเบาภาระซึ่งกันและกัน และเอาใจใส่กันทั้งในยามปกติ เจ็บป่วย ตามลำดับ และน้อยที่สุด 3 อันดับแรก คือ เมื่อเกิดปัญหาสามารถประนีประนอมกันได้ รองลงมา สามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างเต็มที่และพักผ่อนร่วมกัน เช่น ดูหนัง ปลูกต้นไม้ ตามลำดับ

การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุด 3 อันดับแรกคือ ห้ามไม่ให้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ในขณะที่ครูกำลังสอนในห้องเรียน รองลงมา ย้ำเรื่องความปลอดภัย เพื่อให้ไม่ให้เกิดอันตรายจากคนในโลกเครือข่ายสังคมออนไลน์และแนะนำเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีประโยชน์ต่อการเรียนตามลำดับ และน้อยที่สุด 3 อันดับแรกคือ คอยติดตามและสังเกตพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างใกล้ชิด เปิดโอกาสให้ได้แสดงความคิดเห็น ชักถาม ผ่านการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และแนะนำให้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนในชีวิตจริง แทนที่การคุยสนทนากับเพื่อนในสังคมออนไลน์ตามลำดับ

ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุด 3 อันดับแรกคือ เพื่อนชื่นชมให้กำลังใจ ผู้ที่สร้างชื่อเสียงให้กับโรงเรียน รองลงมา เพื่อหาข้อมูลทำรายงาน แสดงความห่วงใยบอกรักกับสมาชิกในครอบครัว ตามลำดับ และน้อยที่สุด คือ ใช้เวลาว่าง/ปิดเทอม เรียนรู้เพิ่มเติม ผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์

รายละเอียดแสดงในตารางที่ 4.9

ตารางที่ 4.9 ปัจจัยสภาพแวดล้อมรายชื่อ

ปัจจัยสภาพแวดล้อม	Mean $\pm$ SD
สัมพันธภาพในครอบครัว	
สมาชิกในครอบครัวของนักเรียน	
1. รับประทานอาหารร่วมกัน	4.16 $\pm$ 0.99
2. แบ่งเบาภาระซึ่งกันและกัน เช่น ทำงานบ้าน ล้างจาน ถูบ้าน รดน้ำต้นไม้	4.06 $\pm$ 1.00
3. เอาใจใส่กันทั้งในยามปกติ เจ็บป่วย	4.02 $\pm$ 0.93
4. พุดให้กำลังใจซึ่งกันและกัน	3.98 $\pm$ 1.01
5. ยอมรับกฎของบ้าน เช่น จะไปไหนผิดเวลาต้องบอกให้ทราบ	3.95 $\pm$ 1.04
6. มีส่วนร่วมในการตัดสินใจ เช่น การเลือกสายเรียน	3.92 $\pm$ 1.07
7. ทำกิจกรรมในวันสำคัญทางศาสนา/ประเพณี	3.85 $\pm$ 1.03
8. พักผ่อนร่วมกัน เช่น ดูหนัง ปลูกต้นไม้	3.80 $\pm$ 1.01
9. สามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างเต็มที่	3.73 $\pm$ 1.03
10. เมื่อเกิดปัญหาสามารถประนีประนอมกันได้	3.73 $\pm$ 1.01
การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	
ครูของนักเรียน	
1. ห้ามไม่ให้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ในขณะที่ครูกำลังสอนในห้องเรียน	4.04 $\pm$ 1.08
2. ย้ำเรื่องความปลอดภัย เพื่อไม่ให้ให้นักเรียนถูกหลอกลวงจากคนในโลกเครือข่ายสังคมออนไลน์	3.99 $\pm$ 0.94
3. ครูของนักเรียนแนะนำเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีประโยชน์ต่อการเรียน	3.86 $\pm$ 0.98
4. สอนการคัดกรองข่าวสารที่ได้มาจากเครือข่ายสังคมออนไลน์ก่อนเชื่อ	3.80 $\pm$ 0.95
5. หาข้อมูล/วิทยากร มาอบรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ และปลอดภัย	3.78 $\pm$ 0.98

ตารางที่ 4.9 ปัจจัยสภาพแวดล้อมรายชื่อ (ต่อ)

ปัจจัยสภาพแวดล้อม	Mean $\pm$ SD
6. แนะนำให้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนในชีวิตจริง แทนที่การคุยสนทนาอยู่แต่กับเพื่อนในสังคมออนไลน์	3.71 $\pm$ 1.01
7. เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น ชักถาม ผ่านการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	3.65 $\pm$ 1.03
8. คอยติดตามและสังเกตพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนอย่างใกล้ชิด	3.65 $\pm$ 0.99
ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	
เพื่อนของนักเรียน	
1. ชื่นชมให้กำลังใจ ผู้ที่สร้างชื่อเสียงให้กับโรงเรียน	3.76 $\pm$ 0.99
2. เพื่อหาข้อมูลทำรายงาน	3.64 $\pm$ 1.02
3. แสดงความห่วงใย บอกรักกับสมาชิกในครอบครัว	3.63 $\pm$ 1.08
4. ใช้เวลาว่าง/ปิดเทอม เรียนรู้เพิ่มเติม ผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์	3.52 $\pm$ 1.05

4.4 ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์และปัจจัยทำนายพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

4.4.1 ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

การหาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยภายใน และปัจจัยสภาพแวดล้อมกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ใช้ (1) การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยด้วยสถิติที (Independent t-test) ในตัวแปร เพศ ระดับการศึกษา และความพอเพียงของค่าใช้จ่าย (2) การหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Person's product moment correlation coefficient) ในตัวแปร อายุ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การเห็นคุณค่าในตนเอง การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ สัมพันธภาพในครอบครัว การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ตัวแปรตามคือ พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มี 4 ตัวแปร ได้แก่ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง และระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ผลการศึกษาดังนี้

การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล ผลการศึกษาพบว่า ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล ได้แก่ ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ สัมพันธภาพในครอบครัว การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ การตระหนักรู้ในสื่อสังคมออนไลน์ การเห็นคุณค่าในตนเอง ($p<0.001$) ระดับการศึกษา ความเพียงพอของค่าใช้จ่าย ($p<0.01$) อายุ และ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ($p<0.05$)

การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร ผลการศึกษาพบว่า ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร ได้แก่ ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์เชิงบวกคือ ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ การตระหนักรู้ในสื่อสังคมออนไลน์ สัมพันธภาพในครอบครัว ($p<0.001$) และการเห็นคุณค่าในตนเอง ($p<0.01$) โดยตัวแปรที่มีความสัมพันธ์เชิงลบคือ การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ($p<0.001$)

การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง ผลการศึกษาพบว่า ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง ได้แก่ การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ การตระหนักรู้ในสื่อสังคมออนไลน์ ($p<0.001$) การเห็นคุณค่าในตนเอง ($p<0.01$) และการสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ($p<0.05$)

ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ผลการศึกษาพบว่า ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ เพศ การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ การตระหนักรู้ในสื่อสังคมออนไลน์ อายุ ($p<0.01$) และระดับการศึกษา ($p<0.05$)

รายละเอียดแสดงในตารางที่ 4.10-4.11

ตารางที่ 4.10 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้วยสถิติที่

ตัวแปรต้น	การสืบค้นข้อมูล		การสื่อสาร		ความบันเทิง		ระยะเวลาในการเข้าใช้	
	Mean±SD	t-value	Mean±SD	t-value	Mean±SD	t-value	Mean±SD	t-value
เพศ								
ชาย	13.74 ± 3.19	1.29	14.49 ± 2.98	1.67	17.04 ± 4.27	1.49	24.18 ± 14.11	3.27**
หญิง	14.09 ± 2.89		14.95 ± 3.05		16.44 ± 4.41		29.06 ± 17.69	
ระดับการศึกษา								
มัธยมศึกษาตอนต้น	13.60 ± 3.09	2.75**	14.99 ± 2.96	1.46	16.88 ± 4.64	1.14	25.33 ± 16.61	2.53*
มัธยมศึกษาตอนปลาย	14.32 ± 2.87		14.60 ± 3.09		16.44 ± 4.09		29.20 ± 16.60	
ความเพียงพอของรายได้								
เพียงพอและเหลือเก็บ	14.42 ± 2.78	2.63**	14.78 ± 3.11	0.04	16.31 ± 4.52	1.51	28.10 ± 16.38	1.04
ไม่เพียงพอ/เพียงพอแต่ไม่เหลือเก็บ	13.71 ± 3.08		14.79 ± 3.00		16.92 ± 4.25		26.43 ± 17.12	

*p<0.05, **p<0.01, ***p<0.001

ตารางที่ 4.11 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (r) ระหว่างตัวแปรต้นกับพฤติกรรมการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์

ตัวแปรต้น	การสืบค้นข้อมูล	การสื่อสาร	ความบันเทิง	ระยะเวลาในการเข้าใช้
อายุ	0.10*	-0.03	0.01	0.12**
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	0.10*	0.02	-0.08	-0.03
การเห็นคุณค่าในตนเอง	0.26***	0.15**	0.13**	0.06
การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์	0.34***	0.18***	0.19***	0.13**
การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	-0.03	-0.28***	-0.39***	-0.14**
สัมพันธภาพในครอบครัว	0.37***	0.16***	0.06	0.02
การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	0.36***	0.20***	0.09*	0.04
ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	0.47***	0.35***	0.24***	0.08

*p<0.05, **p<0.01, ***p<0.001

4.4.2 ปัจจัยทำนายพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

การหาปัจจัยทำนายพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก ใช้การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณแบบมีขั้นตอน (Stepwise multiple regression analysis) โดยตัวแปรที่จะนำเข้าสู่การวิเคราะห์คือ ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีจำนวน 11 ตัวแปร คือ (1) เพศ (2) อายุ (3) ระดับการศึกษา (4) ความเพียงพอของค่าใช้จ่าย (5) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (6) การเห็นคุณค่าในตนเอง (7) การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ (8) การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (9) สัมพันธภาพในครอบครัว (10) ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และ (11) การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยได้ตรวจสอบความสัมพันธ์ของตัวแปรดังกล่าวว่ามีความสัมพันธ์กันเองในระดับสูงหรือไม่ (Multicollinearity) จากการวิเคราะห์หาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สันระหว่างตัวแปรทำนาย พบว่าตัวแปรอายุกับระดับการศึกษามีความสัมพันธ์กันเองอยู่ในระดับสูง ($r=0.83$) สำหรับความสัมพันธ์ของตัวแปรคู่อื่นพบว่ามีความสัมพันธ์ในระดับต่ำถึงปานกลาง (ตารางที่ 4.12)

ตารางที่ 4.12 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (r) ระหว่างตัวแปรทำนายของพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

ตัวแปร	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
(2)	0.11*									
(3)	0.15**	0.83***								
(4)	0.08	-0.04	0.00							
(5)	0.22***	-0.17***	-0.08	0.13**						
(6)	0.05	0.09*	0.05	0.12**	0.20***					
(7)	0.16***	0.15**	0.14**	0.08	0.17***	0.36***				
(8)	0.19***	0.05	0.11*	0.15***	0.26***	0.14**	-0.03			
(9)	0.12**	0.03	0.06	0.17***	0.14**	0.41***	0.39***	0.10*		
(10)	0.08	0.03	0.01	0.12**	0.16***	0.37***	0.41***	-0.12**	0.50***	
(11)	0.12*	0.04	0.05	0.13**	0.18***	0.25**	0.50***	-0.03	0.43***	0.54***

(1) เพศหญิง (2) อายุ (3) ระดับการศึกษาตอนปลาย (4) ความพึงพอใจของค่าใช้จ่าย (5) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

(6) การเห็นคุณค่าในตนเอง (7) การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ (8) การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

(9) สัมพันธภาพในครอบครัว (10) ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

(11) การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

*p<0.05, **p<0.01, ***p<0.001

การวิเคราะห์ปัจจัยทำนายการพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลกใช้การวิเคราะห์ถดถอยแบบพหุคูณแบบขั้นตอน โดยวิเคราะห์แยกตามตัวแปรย่อยของพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์จำนวน 4 ตัวแปร ผลการศึกษาดังนี้

การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้น ตัวแปรที่นำเข้าสู่การวิเคราะห์เพื่อหาปัจจัยทำนายมี 8 ตัวแปร ได้แก่ ความเพียงพอของค่าใช้จ่าย อายุ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การเห็นคุณค่าในตนเอง การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ สัมพันธภาพในครอบครัว การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยได้ตัดตัวแปรระดับการศึกษาออก เนื่องจากมีความสัมพันธ์ในระดับสูงกับตัวแปรอายุ ตัวแปรที่สามารถทำนายการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นมี 3 ตัวแปร ได้แก่ ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ และสัมพันธภาพในครอบครัว โดยร่วมกันทำนายความแปรปรวนของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นได้ร้อยละ 26

การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร ตัวแปรที่นำเข้าสู่การวิเคราะห์เพื่อหาปัจจัยทำนายมี 6 ตัวแปร ได้แก่ การเห็นคุณค่าในตนเอง การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ สัมพันธภาพในครอบครัว การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ตัวแปรที่สามารถทำนายการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารมี 2 ตัวแปร ได้แก่ ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และการควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยร่วมกันทำนายความแปรปรวนของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารได้ร้อยละ 20

การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง ตัวแปรที่นำเข้าสู่การวิเคราะห์เพื่อหาปัจจัยทำนายมี 5 ตัวแปร ได้แก่ การเห็นคุณค่าในตนเอง การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ตัวแปรที่สามารถทำนายการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิงมี 4 ตัวแปร ได้แก่ การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และการเห็นคุณค่าในตนเอง โดยร่วมกันทำนายความแปรปรวนของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิงได้ร้อยละ

22

ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ตัวแปรที่นำเข้าสู่การวิเคราะห์เพื่อหาปัจจัยทำนายมี 4 ตัวแปร ได้แก่ เพศ อายุ การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ และการควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยตัดตัวแปรระดับการศึกษาออก เนื่องจากมีความสัมพันธ์ในระดับสูงกับตัวแปรอายุ โดยตัวแปรที่สามารถทำนายระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มี 4 ตัวแปร

ได้แก่ การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เพศหญิง อายุ และการตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ โดยร่วมกันทำนายความแปรปรวนของระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ร้อยละ 7 (ตารางที่ 4.13)

ตารางที่ 4.13 ตัวแปรทำนายพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	B	Beta	p-value	VIF
การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล				
ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	0.35	0.36	<0.001	1.42
การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์	0.13	0.13	0.004	1.24
สัมพันธภาพในครอบครัว	0.05	0.12	0.011	1.39
Constant	4.84		<0.001	
$R^2 = 0.26$, R^2 Adjusted = 0.25, Dubin Watson = 1.78				
การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร				
ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	0.33	0.34	<0.001	1.01
การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	-0.26	-0.25	<0.001	1.01
Constant	12.75		<0.001	
$R^2 = 0.20$, R^2 Adjusted = 0.19, Dubin Watson = 1.78				
การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง				
การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	-0.58	-0.39	<0.001	1.06
การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์	0.18	0.12	0.007	1.28
ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	0.16	0.11	0.015	1.35
การเห็นคุณค่าในตนเอง	0.08	0.10	0.035	1.29
Constant	15.18		<0.001	
$R^2 = 0.22$, R^2 Adjust = 0.21, Dubin Watson = 1.83				
การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง				
การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	-0.58	-0.39	<0.001	1.06
การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์	0.18	0.12	0.007	1.28
ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	0.16	0.11	0.015	1.35
การเห็นคุณค่าในตนเอง	0.08	0.10	0.035	1.29
Constant	15.18		<0.001	
$R^2 = 0.22$, R^2 Adjust = 0.21, Dubin Watson = 1.83				

ตารางที่ 4.13 ตัวแปรทำนายพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (ต่อ)

พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	B	Beta	p-value	VIF
ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์				
การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	-0.95	-0.17	<0.001	1.03
เพศหญิง	4.99	0.14	0.002	1.06
อายุ	0.91	0.10	0.033	1.03
การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์	0.52	0.09	0.046	1.05
Constant	12.46		0.096	
R ² = 0.07, R ² Adjusted = 0.06, Dubin Watson = 1.87				

สมการทำนายพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ดังนี้

$$y_1 = 4.84 + 0.35(x_1) + 0.13(x_2) + 0.05(x_3)$$

$$y_2 = 12.7 + 0.33(x_1) - 0.26(x_4)$$

$$y_3 = 15.18 - 0.58(x_4) + 0.18(x_2) + 0.16(x_1) + 0.08(x_5)$$

$$y_4 = 12.46 - 0.95(x_4) + 4.99(x_6) + 0.91(x_7) + 0.52(x_3)$$

เมื่อ

y_1 = การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้น

y_2 = การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร

y_3 = การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง

y_4 = ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

x_1 = ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

x_2 = การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์

x_3 = สัมพันธภาพในครอบครัว

x_4 = การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

x_5 = การเห็นคุณค่าในตนเอง

x_6 = เพศหญิง

x_7 = อายุ

(2) การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ อายุ และการตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์มีค่าคงที่ และตัวอย่างเป็นเพศหญิง จะทำให้ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพิ่มขึ้น 4 ชั่วโมง 59 นาที (3) การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เพศ และการตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์มีค่าคงที่ และอายุเพิ่มขึ้น 1 ปี ทำให้ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพิ่มขึ้น 0.91 ชั่วโมง หรือ 55 นาที และ (4) การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เพศ อายุมีค่าคงที่ เมื่อการตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์เพิ่มขึ้น 1 คะแนน ทำให้ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพิ่มขึ้น 5 ชั่วโมง 29 นาที

4.5 ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์และปัจจัยทำนายการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์

4.5.1 ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์

การหาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยภายใน ปัจจัยสภาพแวดล้อม และพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์กับการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ใช้ (1) การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยด้วยสถิติ ในตัวแปร เพศ ระดับการศึกษา และความพอเพียงของค่าใช้จ่าย และ (2) การหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สันในตัวแปร อายุ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การเห็นคุณค่าในตนเอง การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ สัมพันธภาพในครอบครัว การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และพฤติกรรมการใช้สังคมเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง และระยะเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นมีคะแนนเฉลี่ยการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์สูงกว่ามัธยมศึกษาตอนปลายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < 0.05$) (ตารางที่ 4.14) และผลจากการหาค่าความสัมพันธ์ของเพียร์สันพบว่า ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์ทางบวกกับการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง ($r = 0.60$) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร ($r = 0.51$) ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ($r = 0.30$) ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ($r = 0.29$) การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ ($r = 0.21$) การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ($r = 0.16$) และการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล ($r = 0.15$) โดยตัวแปรที่มีความสัมพันธ์ทางลบกับการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ($r = -0.54$) และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ($r = -0.15$) (ตารางที่ 4.15)

ตารางที่ 4.14 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้วยค่าสถิติที

ตัวแปร	n	Mean $\pm$ SD	t-value	p-value
เพศ				
ชาย	184	57.77 $\pm$ 13.97	1.72	0.09
หญิง	327	55.56 $\pm$ 13.82		
ระดับการศึกษา				
มัธยมศึกษาตอนต้น	249	58.07 $\pm$ 14.56	2.72	0.01
มัธยมศึกษาตอนปลาย	262	54.73 $\pm$ 13.07		
ความเพียงพอของรายได้				
เพียงพอและเหลือเก็บ	186	54.96 $\pm$ 14.99	1.88	0.06
ไม่เพียงพอ/เพียงพอแต่ไม่เหลือเก็บ	315	57.39 $\pm$ 13.20		

ตารางที่ 4.15 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (r) ระหว่างตัวแปรทำนายกับการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์

ปัจจัย	ตัวแปร	r	p-value
ปัจจัยส่วนบุคคล	อายุ	-0.03	0.38
	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	-0.15	<0.001
ปัจจัยภายใน	การเห็นคุณค่าในตนเอง	0.01	0.67
	การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์	0.21	<0.001
	การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	-0.54	<0.001
ปัจจัยสภาพแวดล้อม	สัมพันธภาพในครอบครัว	0.05	0.29
	การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	0.16	<0.001
	ออนไลน์	0.29	<0.001
พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	0.15	<0.001
	การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล	0.51	<0.001
	การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร	0.60	<0.001
	การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง ระยะเวลาในการเข้าใช้	0.30	<0.001

4.5.2 ปัจจัยทำนายการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์

การวิเคราะห์ปัจจัยทำนายการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ใช้การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณแบบมีขั้นตอน โดยตัวแปรที่จะนำเข้าสู่การวิเคราะห์คือตัวแปรที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติกับการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ จำนวน 10 ตัวแปร ได้แก่ (1) ระดับการศึกษา (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (3) การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ (4) การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (5) การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (6) ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (7) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล (8) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร (9) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิงและ (10) ระยะเวลาการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยทำการตรวจสอบความสัมพันธ์ของ ตัวแปรว่ามีความสัมพันธ์กันเองในระดับสูงหรือไม่ จากการวิเคราะห์หาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน พบว่าตัวแปรมีความสัมพันธ์กันเองในระดับต่ำถึงปานกลาง (ตารางที่ 4.16) ดังนั้น ตัวแปรที่จะเข้าสู่การวิเคราะห์เพื่อหาตัวแปรทำนายการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลกมีทั้งหมด 10 ตัวแปร

ตารางที่ 4.16 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (r) ระหว่างตัวแปรทำนายของการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์

ตัวแปร	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
(2)	-0.08								
(3)	0.14**	0.17***							
(4)	0.11*	0.26***	-0.00						
(5)	0.05	1.17***	0.50***	-0.03					
(6)	0.01	0.16***	0.41***	-0.12**	0.54***				
(7)	0.12**	0.10*	0.34***	-0.03	0.36***	0.47***			
(8)	-0.06	0.02	0.18***	-0.28***	0.20***	0.35***	0.26***		
(9)	-0.05	-0.09	0.19***	-0.39***	0.09*	0.24***	0.09*	0.42***	
(10)	0.11*	-0.04	0.13**	-0.19**	0.04	0.07	0.00	0.28***	0.27***

(1) ระดับการศึกษาตอนปลาย (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (3) การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ (4) การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (5) การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (6) ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (7) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล (8) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร (9) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง และ (10) ระยะเวลาการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

*p-value <0.05, **p-value <0.01, ***p-value <0.001

จากการวิเคราะห์ปัจจัยทำนายการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ พบว่าตัวแปรทำนายการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์มี 7 ตัวแปร ได้แก่ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระยะเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และระดับการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลาย โดยร่วมกันทำนายความแปรปรวนของการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาได้ร้อยละ 56 (ตารางที่ 4.17)

ตารางที่ 4.17 ตัวแปรทำนายการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์

การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์	B	Beta	p-value	VIF
การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง	1.03	0.33	<0.001	1.42
การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	-1.37	-0.29	<0.001	1.28
การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร	1.23	0.27	<0.001	1.38
การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์	0.59	0.12	<0.001	1.12
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	-2.15	-0.09	0.011	1.14
ระยะเวลาการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	0.07	0.08	0.019	1.16
ระดับการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลาย	-2.08	-0.07	0.027	1.08
Constant	34.20		<0.001	

$R^2=0.56$, $R^2\text{Adjust}=0.55$, Dubin Watson=1.89

สมการทำนายการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ดังนี้

$$y = 34.20 + 1.03(x_1) - 1.37(x_2) + 1.23(x_3) + 0.59(x_4) - 2.15(x_5) + 0.07(x_6) - 2.08(x_7)$$

เมื่อ

- y = การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์
- x_1 = การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง
- x_2 = การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์
- x_3 = การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร
- x_4 = การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์
- x_5 = ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- x_6 = ระยะเวลาการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์
- x_7 = ระดับการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลาย

[illegible]

4.6 สรุปผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย

จากการทดสอบสมมติฐานการวิจัย พบว่า ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติและทำนายพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการคิดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก ดังนี้

การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์ ได้แก่ อายุ ระดับการศึกษา ความพอเพียงของค่าใช้จ่าย ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การเห็นคุณค่าในตนเอง การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ สัมพันธภาพในครอบครัว การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยตัวแปรทำนาย ได้แก่ ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ และสัมพันธภาพในครอบครัว

การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์ ได้แก่ การเห็นคุณค่าในตนเอง การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ สัมพันธภาพในครอบครัว การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยตัวแปรทำนาย ได้แก่ ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และการควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์ ได้แก่ การเห็นคุณค่าในตนเอง การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยตัวแปรทำนาย ได้แก่ การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และการเห็นคุณค่าในตนเอง

ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์ ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ และการควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยตัวแปรทำนาย ได้แก่ การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เพศหญิง อายุ และการตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์

การคิดเครือข่ายสังคมออนไลน์ ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์ ได้แก่ ระดับการศึกษา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง และระยะเวลาในการเข้า

ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยตัวแปรทำนาย ได้แก่ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระยะเวลาการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และระดับการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลาย

ตารางที่ 4.18 สรุปผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย	p-value				
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
สมมติฐานข้อที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคล มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์					
อายุ	0.022	>0.05	>0.05	0.021	>0.05
เพศ	>0.05	>0.05	>0.05	0.002	>0.05
ระดับการศึกษา	0.006	>0.05	>0.05	0.012	0.007
ความพอเพียงของค่าใช้จ่าย	0.009	>0.05	>0.05	>0.05	>0.05
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	0.026	>0.05	>0.05	>0.05	<0.001
สมมติฐานข้อที่ 2 ปัจจัยภายใน มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์					
การเห็นคุณค่าในตนเอง	<0.001	0.001	0.003	>0.05	>0.05
การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์	<0.001	<0.001	<0.001	0.006	<0.001
การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	>0.05	<0.001	<0.001	0.003	<0.001
(1) พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล					
(2) พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร					
(3) พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง					
(4) ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และ					
(5) การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์					

ตารางที่ 4.18 สรุปผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย (ต่อ)

สมมติฐานการวิจัย	p-value				
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
สมมติฐานข้อที่ 3 ปัจจัยสภาพแวดล้อมมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ ๑					
สัมพันธภาพในครอบครัว	<0.001	<0.001	>0.05	>0.05	>0.05
การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	<0.001	<0.001	0.038	>0.05	<0.001
ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	<0.001	<0.001	<0.001	>0.05	<0.001
สมมติฐานข้อที่ 4 พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ ๑					
วัตถุประสงค์การใช้เพื่อการสืบค้นข้อมูล					<0.001
วัตถุประสงค์การใช้เพื่อการสื่อสาร					<0.001
วัตถุประสงค์การใช้เพื่อความบันเทิง					<0.001
ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์					<0.001
Beta					
สมมติฐานข้อที่ 5 ปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยภายใน ปัจจัยสภาพแวดล้อม สามารถทำนายพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ตัวแปรทำนาย ได้แก่					
	R ² =0.26	R ² =0.20	R ² =0.22	R ² =0.07	
อายุ	-	-	-	0.10	
เพศหญิง	-	-	-	0.14	
การเห็นคุณค่าในตนเอง	-	-	0.10	-	
การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์	0.13	-	0.12	0.09	
การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	-	-0.25	-0.39	-0.17	
สัมพันธภาพในครอบครัว	0.12	-	-	-	
ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	0.36	0.34	0.11	-	
(1) พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล (2) พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร (3) พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง (4) ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และ (5) การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์					

ตารางที่ 4.18 สรุปผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย (ต่อ)

สมมติฐานการวิจัย	Beta				
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
สมมติฐานข้อที่ 6 ปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยภายใน ปัจจัยสภาพแวดล้อม และพฤติกรรมการใช้เครือข่าย สังคมออนไลน์ สามารถทำนายการติดเครือข่าย สังคมออนไลน์					
ตัวแปรทำนาย ได้แก่					$R^2=0.56$
ระดับการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลาย					-0.07
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน					-0.09
การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์					0.12
การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์					-0.29
วัตถุประสงค์การใช้เพื่อการสื่อสาร					0.27
วัตถุประสงค์การใช้เพื่อความบันเทิง					0.33
ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์					0.08
(1) พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล					
(2) พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร					
(3) พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง					
(4) ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และ					
(5) การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์					

บทที่ 5

อภิปรายผล

การศึกษาการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก ผู้วิจัยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมของเบนคูราเป็นกรอบแนวคิด เพื่อวิเคราะห์หาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งครอบคลุมทั้งปัจจัยภายในและปัจจัยสภาพแวดล้อมที่ส่งผลต่อการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ ประกอบด้วย 3 กลุ่มปัจจัย คือ **ปัจจัยส่วนบุคคล** ได้แก่ อายุ เพศ ระดับการศึกษา ความพอเพียงของค่าใช้จ่าย และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน **ปัจจัยภายใน** ได้แก่ การเห็นคุณค่าในตนเอง การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ และการควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ **ปัจจัยสภาพแวดล้อม** ได้แก่ สัมพันธภาพในครอบครัว การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ในบทนี้เป็นการอภิปรายผลจำแนกเป็น 2 ส่วน คือ การอภิปรายระเบียบวิธีวิจัย และการอภิปรายผลการวิจัย มีรายละเอียดดังนี้

5.1 อภิปรายระเบียบวิธีวิจัย

5.1.1 รูปแบบการวิจัย

การศึกษานี้ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงสำรวจแบบภาคตัดขวาง (Cross-sectional survey study) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ รวมถึงปัจจัยทำนายการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก ซึ่งรูปแบบการศึกษาแบบสำรวจภาคตัดขวางเป็นรูปแบบงานวิจัยที่มีความเหมาะสม ในการนำข้อมูลจากสถานการณ์ปัจจุบันมาวิเคราะห์ แต่ในขณะเดียวกันรูปแบบการศึกษานี้ไม่สามารถบอกลำดับความสัมพันธ์ของปัจจัยที่เป็นเหตุเป็นผลได้อย่างแน่ชัด จึงเป็นเพียงข้อมูลเบื้องต้นที่จะนำไปสู่การวางแผนส่งเสริมและป้องกันปัญหาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อไป

5.1.2 กลุ่มตัวอย่างและวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ปีการศึกษา 2557 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 39 ในจังหวัดพิษณุโลก มีนักเรียนเข้าร่วมการศึกษา 515 ตัวอย่าง ใช้

การสุ่มสองขั้นตอน (Two-stage sampling) ขั้นตอนที่ 1 การสุ่มโรงเรียน โดย (1) จำแนกโรงเรียนเป็น 3 กลุ่ม ตามขนาดของโรงเรียน (ขนาดเล็ก กลาง และใหญ่/ใหญ่พิเศษ) และ (2) สุ่มโรงเรียนที่จะศึกษาตามขนาดของโรงเรียน ขนาดละ 1 โรงเรียน โดยวิธีจับสลาก ขั้นตอนที่ 2 โดย (1) สุ่มห้องเรียนในแต่ละระดับชั้นของแต่ละโรงเรียน ระดับชั้นละ 1 ห้องเรียน โดยวิธีการจับสลาก และ (2) เก็บข้อมูลกับนักเรียนทุกคนที่สมัครใจเข้าร่วมการวิจัย ซึ่งวิธีการสุ่มตัวอย่างดังกล่าว ประชากรเป้าหมายจะถูกแบ่งออกเป็นชั้นภูมิตามขนาดของโรงเรียน ทำให้ตัวอย่างในแต่ละขนาดของโรงเรียนมีโอกาสที่จะถูกเลือกเท่าเทียมกัน โดยเหตุผลที่ศึกษาในกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 เนื่องจากเป็นช่วงวัยที่มีสถิติการใช้อินเทอร์เน็ตสูงมากขึ้น อีกทั้งการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์กำลังเติบโตอย่างรวดเร็ว และได้รับความนิยมในหมู่วัยรุ่น ทำให้สามารถศึกษาปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยส่งเอกสารการวิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์การศึกษาให้กับผู้บริหารโรงเรียนที่จะเก็บข้อมูลก่อนเก็บข้อมูลจริงก่อน 1 สัปดาห์ โดยในวันเก็บข้อมูลผู้วิจัยได้ชี้แจงวัตถุประสงค์การวิจัยกับนักเรียน พร้อมทั้งให้นักเรียนและผู้ปกครองที่ยินยอมเข้าร่วมวิจัยลงลายมือชื่อในใบยินยอมเป็นลายลักษณ์อักษร โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ตอบแบบสอบถามด้วยตนเอง ใช้เวลาประมาณ 20-30 นาที โดยให้นักเรียนทำพร้อมกันทีละห้อง ซึ่งนักเรียนสามารถถามคำถามและข้อสงสัยต่าง ๆ ได้ตลอดเวลาที่ทำแบบสอบถามได้ โดยโรงเรียนและนักเรียนตัวอย่างได้ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี

5.1.3 เครื่องมือในการวิจัย

เครื่องมือในการวิจัยเป็นแบบสอบถามที่ให้กลุ่มตัวอย่างตอบด้วยตนเอง แบบสอบถามถูกพัฒนาขึ้นจากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่ผ่านมา เพื่อใช้วัดตัวแปรในการศึกษา ประกอบด้วย 9 ส่วน คือ (1) ข้อมูลทางประชากร (2) พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ แบ่งตามวัตถุประสงค์การใช้ 3 ด้าน คือ ด้านสืบค้นข้อมูล ด้านการติดต่อสื่อสาร และด้านความบันเทิง (3) การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ (4) การเห็นคุณค่าในตนเอง (5) การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ (6) การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (7) สัมพันธภาพในครอบครัว (8) การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และ (9) ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เครื่องมือวัดได้รับการตรวจสอบความตรงของเนื้อหาจากผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน และได้นำไปทดลองใช้กับนักเรียนที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 65 คน เพื่อนำมาหาค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือวัด ก่อนนำแบบสอบถามไปเก็บข้อมูลจริง โดยเครื่องมือวัดมีค่าเชื่อมั่นแบบสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค 0.65-0.92 ซึ่งจากกระบวนการพัฒนาเครื่องมือวัด ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือจากผู้ทรงคุณวุฒิ และเครื่องมือส่วนใหญ่มีค่าความเชื่อมั่นมากกว่า 0.70 ซึ่งเป็นเกณฑ์ที่ยอมรับได้⁽⁷¹⁾ ดังนั้นเครื่องมือวัดในการวิจัยนี้จึงคุณภาพและความน่าเชื่อถือเพียงพอสำหรับใช้วัดตัวแปรในการศึกษา

5.1.4 สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลพิจารณาตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยและระดับการวัดตัวแปร ประกอบด้วย (1) สถิติเชิงพรรณนา วิเคราะห์ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าต่ำสุดและค่าสูงสุด โดยใช้ในอธิบายลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง (2) สถิติเชิงวิเคราะห์ นำมาทดสอบสมมติฐานการวิจัย โดยอาศัยหลักความน่าจะเป็นกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่น้อยกว่า 0.05 โดยสถิติที่ใช้ ได้แก่ สถิติที (Independent t-test) ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's product moment correlation) ใช้ในการวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัยเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นและตัวแปรตาม ด้วยตัวแปรตามมีลักษณะการวัดเป็นสเกล (Scale) สำหรับตัวแปรต้นที่มีระดับการวัดเป็นกลุ่ม (Categories) ที่แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ใช้สถิติที และตัวแปรต้นที่มีระดับการวัดเป็นสเกล ใช้การหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน ดังนั้นการใช้สถิติดังกล่าวจึงมีความเหมาะสม นอกจากนี้ยังใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบมีขั้นตอน (Stepwise multiple regression analysis) เพื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัยในการหาปัจจัยทำนายพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งการใช้สถิตินี้มีความเหมาะสมกับข้อมูลและวัตถุประสงค์การศึกษา ด้วยตัวแปรตามมีระดับการวัดเป็นสเกล (Scale) และมีวัตถุประสงค์เพื่อหาชุดตัวแปรทำนายที่ดีที่สุดที่สามารถทำนายความแปรปรวนของตัวแปรตาม

5.2 การอภิปรายผลการวิจัย

5.2.1 พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ จำแนกเป็น 3 ด้าน โดยผลการศึกษาพบว่า การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารมีคะแนนร้อยละเฉลี่ยสูงสุด (73.95) รองลงมา การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล (69.86) และการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง (66.63) โดยเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างใช้มากที่สุดคือ Facebook (ร้อยละ 96.9) รองลงมา Line (ร้อยละ 69.9) Instagram (ร้อยละ 26.6) และ Twitter (ร้อยละ 17.5) ตามลำดับ และกลุ่มตัวอย่างมากกว่าร้อยละ 60 มีความถี่ในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทุกวัน

เครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ตเพื่อตอบสนองความต้องการของคนในยุคนี้ที่ให้ความสนใจกับการใช้งานอินเทอร์เน็ตมากขึ้น จนเกิดเป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่เป็นแหล่งเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัว รูปภาพ ผลงาน บทความต่างๆ รวมถึงการแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนประสบการณ์หรือความสนใจร่วมกัน และเนื่องจากพัฒนาการการเรียนรู้ทางสังคมของเด็กวัยรุ่น มักชอบอยู่ในกลุ่ม

เพื่อนและเห็นว่ากลุ่มเพื่อนเป็นสิ่งสำคัญมากสำหรับตน จึงใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการหาเพื่อน และสนทนาออนไลน์กับผู้อื่น แสดงให้เห็นว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นช่องทางหนึ่งที่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาใช้ในการติดต่อกับบุคคลรอบข้าง เห็นได้ว่าปัจจัยลักษณะทางสังคมและบรรทัดฐานของกลุ่มส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์⁽⁷²⁾ นอกจากนี้เครือข่ายสังคมออนไลน์ยังมีกิจกรรมที่หลากหลายให้ผู้ใช้ได้เลือกทำ ไม่ว่าจะเป็นฟังเพลง เล่นเกม ดูคลิป ทำให้ผู้ใช้เกิดความพึงพอใจ ผลการศึกษาสอดคล้องกับการศึกษาของนุชรินทร์ ชอบดำรงธรรม⁽⁷³⁾ ที่พบว่าวัยรุ่นอายุ 16-25 ปี ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อติดต่อกับบุคคลที่รู้จักและใช้ Facebook มากที่สุด โดยมีความถี่ในการใช้งานทุกวัน สอดคล้องกับการศึกษาในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น⁽¹⁷⁾ ที่พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการติดต่อเพื่อนปัจจุบันและติดตามข่าวสารต่างๆ ของเพื่อนมากที่สุด โดยส่วนใหญ่มีความถี่ในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทุกวัน การศึกษาในนักศึกษา⁽⁴¹⁾ ที่พบว่า มีพฤติกรรมการสื่อสารใน Facebook อยู่ในระดับมาก โดยต้องการสื่อสารเพื่อติดต่อเพื่อนและคนรู้จักมากที่สุดและการศึกษาในวัยรุ่นไทยกับกรณีพฤติกรรมการใช้ Facebook ของภาณุวัฒน์ กองราช⁽⁴⁷⁾ ที่พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีรูปแบบการใช้งาน Facebook โดยใช้ในการโต้ตอบกระดานสนทนามากที่สุด

5.2.2 การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์

การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ ประกอบไปด้วย 6 ลักษณะอาการ ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ในภาพรวม โดยมีคะแนนสูงสุด 69.52 คะแนนต่ำสุด 57.47 คะแนนค่าเฉลี่ย 62.63 โดยลักษณะอาการของการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุด 3 อันดับแรกคือ มีความสุขมากขึ้นหากได้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากขึ้น รองลงมา ใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการคิดเรื่องการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และรู้สึกว่ามีแรงกระตุ้นในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากขึ้นเรื่อย ๆ ตามลำดับ

อินเทอร์เน็ตเป็นระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ถูกใช้กันอย่างแพร่หลาย มีการพัฒนาให้เกิดการสื่อสารบนสื่ออินเทอร์เน็ต กลายเป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social network) ซึ่งเป็นสังคมเสมือนจริง (Virtual community) เกิดเป็นเว็บไซต์ของเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking Sites: SNS) การติดอินเทอร์เน็ต ถือเป็นการเสพติดสื่อประเภทหนึ่ง เป็นการเสพติดด้านจิตใจ โดยเป็นการเสพติดด้านพฤติกรรมอย่างหนึ่งมากจนไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมนั้นได้ ก่อให้เกิดผลเสียตามมา ปัญหาของการติดอินเทอร์เน็ต เช่น การเสพติดความสัมพันธ์ (Cyber relational addiction) ได้แก่ การสนทนาออนไลน์ แสวงหาความสัมพันธ์ทางจิตใจในโลกออนไลน์เพื่อทดแทนความต้องการ หรือจะเป็นการเสพติดข้อมูลข่าวสาร (Information overload) คือ มีการใช้หาข้อมูลมากเกินไป เป็นการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวและไม่เกี่ยวกับงาน หรือเป็นการเสพติดด้านเพศ (Cyber sexual addiction) เช่น การดูภาพ

ลามกอนาจาร ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อแสดงออกทางด้านเพศ ซึ่งในโลกของความเป็นจริงอาจไม่สามารถทำได้ หรือการเสพติดเกมทางอินเทอร์เน็ต (Net gaming) เครือข่ายสังคมออนไลน์มีทั้งรูปแบบของการพูดคุย สนทนา/แชท ส่งข้อความ การเผยแพร่รูปภาพ บทความ เกมและข้อมูลต่าง ๆ จึงอาจทำให้เกิดการติดกับผู้ใช้งานมา หากไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมนั้นได้ ปัจจุบันเครือข่ายสังคมออนไลน์มีการเติบโตอย่างมาก มีการให้บริการใหม่ ๆ ที่มีความหลากหลายสามารถดึงดูดให้มีผู้ใช้งานขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ ศรัณยา หวังเจริญตระกูล⁽¹⁷⁾ ที่พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีพฤติกรรมการเสพติดเว็บไซต์เครือข่ายทางสังคมในระดับ ปานกลาง โดยใช้เวลากับเครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่าที่ตั้งใจไว้มากที่สุด การศึกษาของภาณุวัฒน์ กองราช⁽⁴⁷⁾ พบว่าวัยรุ่นไทยมีพฤติกรรมการติดอยู่ในระดับปานกลาง และการศึกษาของวิไลลักษณ์ ทองคำ และคณะ⁽²³⁾ ที่พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการติดสนทนาออนไลน์และเกมออนไลน์ต่ำกว่าค่าเฉลี่ย

5.2.3 ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์กับการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์

ผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล เพื่อการสื่อสาร เพื่อความบันเทิง และระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ นั่นคือหากมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และระยะเวลาการใช้นานจะทำให้ติดเครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่าผู้ที่มีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์น้อยกว่า ทั้งนี้เนื่องจาก มีการกระจายสัญญาณอินเทอร์เน็ตไร้สาย (High Fidelity: Wi-Fi) เปิดให้บริการ Free Wi-Fi ตามสถานที่ราชการ รวมถึงโรงเรียนด้วย จึงทำให้นักเรียนสามารถเข้าถึง SNS ได้มากขึ้น สอดคล้องกับการศึกษาในกลุ่มนักเรียนในประเทศจีน ของ Xu Jian และคณะ⁽¹⁰⁾ ที่พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกมและเพื่อการสนทนาเป็นหลักจะพัฒนาไปสู่การติดอินเทอร์เน็ตและการศึกษาของ Wang และคณะ⁽⁹⁾ ที่พบว่า นักเรียนที่มีชั่วโมงออนไลน์มากกว่า 8 ชั่วโมงต่อวัน จะติดอินเทอร์เน็ตมากกว่าผู้ที่มีชั่วโมงออนไลน์น้อยกว่า 2 ชั่วโมงต่อวันถึง 3 เท่า และการศึกษาในไทยที่มีการศึกษาในนักเรียนหญิงระดับมัธยมศึกษาของ วันวิสา ศรีระศาสตร์ งามตา วรินทร์านนท์ นำชัย สุภฤกษ์ชัยสกุล⁽³⁰⁾ ที่พบว่านักเรียนหญิงที่มีจำนวนเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย มีพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยมากกว่านักเรียนที่มีเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตปานกลางหรือมาก

5.2.4 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์

อายุ มีความสัมพันธ์กับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล และระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ แต่ไม่พบความสัมพันธ์กับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร และเพื่อความบันเทิง และไม่มีความสัมพันธ์กับการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ กล่าวคือนักเรียนที่อายุมากจะมีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูลมากด้วย ทั้งนี้ด้วยนักเรียนที่มีอายุมากขึ้นก็จะอยู่ในระดับชั้นเรียนที่สูงขึ้นด้วย ทำให้นักเรียนต้องมีการค้นคว้าหาข้อมูลทางวิชาการหาข้อมูลทำรายงาน รวมถึงการหาข้อมูลในการศึกษาต่อ สอดคล้องกับการศึกษาของ ปณิชา นิตพรมงคล⁽²¹⁾ ที่พบว่า อายุที่ต่างกันมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน

เพศ มีความสัมพันธ์กับระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยเพศหญิงจะเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่าผู้ชาย โดยไม่พบความสัมพันธ์ระหว่างเพศกับวัตถุประสงค์ของการใช้เครือข่ายออนไลน์ และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ จากผลการศึกษาอภิปรายได้ว่า ในสังคมวัฒนธรรมไทยปัจจุบัน มองมิติของความเสมอภาคระหว่างเพศหญิงกับเพศชายเท่าเทียมกัน ซึ่งในปัจจุบันพื้นที่โซเชียลมีเดียกลายเป็นพื้นที่ให้ผู้หญิงยุคปัจจุบัน สามารถที่จะนำเรื่องราวของตน ถ่ายทอดความรู้สึกต่าง ๆ มายังพื้นที่แห่งนี้ได้อย่างเปิดเผยเท่าเทียมกับผู้ชาย ทำให้วัตถุประสงค์ของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ไม่แตกต่างจากเพศชาย สอดคล้องกับการศึกษาของ วิมลพรรณ อาภาเวท สาวิตรี ชีวะสาธน์ ชาญเดช⁽⁴¹⁾ ที่พบว่าเพศของนักศึกษาที่ต่างกันมีพฤติกรรมการใช้ Facebook ไม่แตกต่างกัน

ระดับการศึกษา มีความสัมพันธ์กับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยไม่มีความสัมพันธ์กับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร และเพื่อความบันเทิง จากผลการศึกษาอภิปรายได้ว่า การจัดการเรียนการสอนในยุคปัจจุบัน มีการปรับเปลี่ยนให้ทันสมัยสอดคล้องกับผู้เรียนมากขึ้น โดยประยุกต์ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มาเป็นช่องทางการสื่อสารระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ผู้เรียนกับผู้สอน และผู้เรียนกับแหล่งข้อมูลอื่น ๆ และระดับการศึกษาที่สูงขึ้นมีการค้นคว้าทางด้านการเรียน หาข้อมูลทำรายงานส่งครูและหาข้อมูลในการที่จะศึกษาต่อในระดับมหาวิทยาลัย ทำให้จำเป็นต้องสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติม เมื่ออย่างเข้าวัยรุ่นตอนปลายทำให้มีความคิดและการตัดสินใจมีเหตุผล มีความอดทนและยับยั้งชั่งใจและไตร่ตรองมากขึ้น สอดคล้องกับการศึกษาของ สายพิน นุญเรือน⁽¹²⁾ ที่พบว่านักเรียนที่เรียนในระดับชั้นที่สูงกว่าจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมน้อยกว่านักเรียนที่อยู่ในระดับชั้นต่ำกว่าและการศึกษาของ Xu และคณะ⁽¹⁰⁾ ที่พบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายคิดอินเทอร์เน็ตน้อยกว่านักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ความพอเพียงของค่าใช้จ่าย มีความสัมพันธ์กับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล โดยไม่พบความสัมพันธ์กับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร เพื่อความบันเทิง ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ จากผลการศึกษาอภิปรายได้ว่า จากการที่สถานที่ราชการ สถานศึกษา สวนสาธารณะ เปิดให้ใช้ Free Wi-Fi ทำให้ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการในการเข้าถึง SNS ดังนั้นไม่ว่านักเรียนจะมีค่าใช้จ่ายเพียงพอหรือไม่เพียงพอก็ตาม ทำให้ไม่มีความแตกต่างของการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ อาจเกิดจากกลุ่มตัวอย่างอาจไม่ได้เข้าเว็บที่ต้องมีค่าใช้จ่ายเช่น เกม เว็บลามก ซึ่งในอนาคตอาจต้องพิจารณาถึงประเด็นค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้น จากการดูหนัง เกมส เป็นต้น ซึ่งผลการศึกษาส่วนใหญ่สอดคล้องกับการศึกษาของ วิมลพรรณ อาภาเวท สาวิตรี ชีวะสารณ์ ชาญ เดชอัสวณง⁽⁴¹⁾ ที่พบว่านักศึกษาที่มีรายได้ของครอบครัวแตกต่างกันมีพฤติกรรมการสื่อสารใน Facebook ไม่แตกต่างกัน โดยไม่สอดคล้องกับการศึกษาของประกายเพชร สุริยะเกษ⁽¹⁶⁾ ที่พบว่าค่าใช้จ่ายมีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นชาย และการศึกษาของ Xu และคณะ⁽¹⁰⁾ ที่พบว่าค่าใช้จ่ายมีความสัมพันธ์กับการติดอินเทอร์เน็ต

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีความสัมพันธ์กับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยไม่พบความสัมพันธ์กับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร เพื่อความบันเทิง และระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์จากผลการศึกษาอภิปรายได้ว่า การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากเกินไป ทำให้เกิดผลกระทบต่อนักเรียน ทำให้ไปโรงเรียนสาย ขาดเรียน เวลาในการทบทวนหนังสือลดลง เป็นผลให้การเรียน ตกต่ำลง ซึ่งผลการศึกษาบางส่วนสอดคล้องการศึกษารุกร พุทธกรณย์วงศ์⁽⁸⁾ ที่พบว่า นักเรียนที่มีปัญหา สาเหตุและผลสืบเนื่องจากการสนทนาทางอินเทอร์เน็ตเป็นนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่า 1.99 และการศึกษาของ Xu และคณะ⁽¹⁰⁾ ที่พบว่านักเรียนที่มีผลการเรียนอยู่ในระดับต่ำติดอินเทอร์เน็ตมากกว่านักเรียนที่มีผลการเรียนอยู่ในระดับดี

5.2.5 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยภายในกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์

การเห็นคุณค่าในตนเอง มีความสัมพันธ์กับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล เพื่อการสื่อสาร และเพื่อความบันเทิง โดยไม่พบความสัมพันธ์ระหว่างระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ จากผลการศึกษาอภิปรายได้ว่า ไม่ว่าจะมีการเห็นคุณค่าในตนเองสูงหรือต่ำก็สามารถติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ ขึ้นอยู่การใช้กับว่าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในรูปแบบใด โดยผลการศึกษาบางส่วนไม่สอดคล้องกับประกายเพชร สุริยะเกษ สุธรรม นันทมงคลชัย มั่นทนา คำรงค์ดี⁽²⁴⁾ ที่พบว่ากลุ่มนักเรียนชั้นประถมศึกษาที่มีการ

เห็นคุณค่าในตนเองต่ำมีโอกาสที่จะติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีการเห็นคุณค่าในตนเองสูง และผลการศึกษาของ วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง และคณะ⁽²³⁾ ที่พบว่า การเห็นคุณค่าในตนเองมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และการศึกษาของ ภีรวัฒน์ นนทะโชติ⁽²⁵⁾ ที่พบว่านักเรียนที่มีความรู้สึกในคุณค่าตนเองต่ำมีแนวโน้มที่จะติดเกมคอมพิวเตอร์สูงกว่านักเรียนที่มีความรู้สึกในคุณค่าตัวเองสูง

การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ มีความสัมพันธ์กับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล เพื่อการสื่อสาร เพื่อความบันเทิง ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ จากผลการศึกษาอภิปรายได้ว่า จากสังคมในปัจจุบันเป็นสังคมของข่าวสารซึ่งปรากฏตามสื่อต่าง ๆ มากมาย ไม่ว่าจะเป็นสื่อทางโทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ อินเทอร์เน็ต สื่อสังคมออนไลน์ จากสถานการณ์ดังกล่าวทำให้มีการติดตามข้อมูลจากสื่อเหล่านี้อยู่เสมอ จนอาจถูกสื่อครอบงำและใช้เวลาไปกับสื่อเหล่านี้มากขึ้น จนได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อที่มากเกินไป ซึ่งผลการศึกษาไม่สอดคล้องกับการศึกษาของ จินตนา ต้นสุวรรณนนท์ ปิ่นกนก วงศ์ปิ่นเพชร ชัญญา ลีศัตรุพ่าย⁽²⁶⁾ ที่พบว่า การรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษา มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการบริโภคสื่อด้วยปัญญา

การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีความสัมพันธ์กับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร เพื่อความบันเทิง ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยไม่พบความสัมพันธ์กับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล จากผลการศึกษาอภิปรายได้ว่า การควบคุมตนของบุคคล เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของตนเองจากพฤติกรรมไปสู่พฤติกรรมที่พึงประสงค์ โดยที่บุคคลนั้นเป็นผู้กำหนดกระบวนการที่จะไปสู่เป้าหมายด้วยตนเอง ซึ่งทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม⁽⁴⁹⁾ เชื่อว่าพฤติกรรมของมนุษย์เป็นผลจากความสามารถที่จะควบคุมความคิด ความรู้สึกและการกระทำของตนเอง ซึ่งต้องอาศัยการฝึกฝนและพัฒนา โดยผู้ที่มีการควบคุมตนเองสูง ก็คือผู้ที่สามารถปฏิบัติตนได้เหมาะสมและสามารถควบคุมตนให้กระทำแต่สิ่งที่มีคุณค่าและมีประโยชน์ ซึ่งสอดคล้องการศึกษาของจุฑาพัฒน์ รัตนดิถ ฦ ภูเก็ด⁽⁶⁰⁾ ที่พบว่า ลักษณะมุ่งอนาคต-ควบคุมตนที่มากจะสามารถพิจารณาเลือกและรับชมรายการโทรทัศน์ที่มีประโยชน์ได้ และยังพบว่า นักเรียนที่มีการควบคุมตนเองมากจะมีพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณมากกว่าผู้ที่มีการควบคุมตนเองน้อย⁽²²⁾ และการควบคุมตนยังมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์และสนทนาออนไลน์⁽²³⁾ และการควบคุมตนเองมีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมการบริโภคด้วยปัญญา⁽⁵⁹⁾ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับการศึกษาของจินตนา ต้นสุวรรณนนท์ ปิ่นกนก วงศ์ปิ่นเพชร ชัญญา ลีศัตรุพ่าย⁽²⁶⁾ ที่พบว่า การควบคุมตนมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการบริโภคสื่อด้วยปัญญา

5.2.6 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยสิ่งแวดล้อมกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์

สัมพันธภาพในครอบครัว มีความสัมพันธ์กับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล และการสื่อสาร โดยไม่พบความสัมพันธ์กับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์จากผลการศึกษาอภิปรายได้ว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นช่องทางหนึ่งที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารระหว่างสมาชิกในครอบครัว ฉะนั้นผู้ปกครองควรเตือน ปราบ สอน ทักทาย เพื่อป้องกันการถูกล่อลวง ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาที่ว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการติดต่อสื่อสารกับพ่อแม่และญาติพี่น้อง⁽¹⁷⁾ ซึ่งผลการศึกษางานส่วนสอดคล้องกับการศึกษาของ วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง และคณะ⁽²³⁾ ที่พบว่า สัมพันธภาพในครอบครัวไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โดยไม่สอดคล้องกับผลการศึกษาของ ประกายเพชร สุทะเกษ^(16, 24) ที่พบว่าวัยรุ่นชายที่มีสัมพันธภาพในครอบครัวแบบไม่สมดุลมีโอกาสติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่ากลุ่มที่มีสัมพันธภาพในครอบครัวแบบสมดุล และสัมพันธภาพในครอบครัวมีความสัมพันธ์กับการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา

การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีความสัมพันธ์กับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล เพื่อการสื่อสาร และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยไม่พบความสัมพันธ์กับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง และระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ จากผลการศึกษาดังกล่าวอภิปรายได้ว่า โรงเรียนเป็นสถาบันที่ตั้งขึ้นเพื่อที่จะให้ความรู้ทักษะต่าง ๆ บทบาทของครูในเรื่องการสนับสนุนทางข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวกับการเรียน รวมถึงประยุกต์ใช้เทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสมและถูกต้อง⁽⁷⁴⁾ นอกจากนี้ปัจจุบันครูยังส่งเสริมการสอนโดยให้นักเรียน นักศึกษาดาวนโหลดเอกสารประกอบการเรียนการสอนผ่านอินเทอร์เน็ต แนะนำเว็บไซต์ให้ไปสืบค้นศึกษาเพิ่มเติม รวมถึงเปิดโอกาสให้มีการถามตอบผ่านช่องทางเครือข่ายสังคมได้ ดังนั้นครูจึงมีส่วนกระตุ้นให้นักเรียนเข้าไปหาข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งหากนักเรียนไม่สามารถบริหารกิจกรรมต่าง ๆ บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ ก็จะทำให้ติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ตามมา โดยผลการศึกษางานส่วนสอดคล้องกับการศึกษาของของการศึกษาของพนารัตน์ พรหมมา⁽²⁹⁾ ที่พบว่าสภาพแวดล้อมในการใช้อินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นด้านนโยบายของมหาวิทยาลัย ด้านการจัดการเรียนการสอน มีอิทธิพลโดยตรงต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต และสอดคล้องกับผลการศึกษาของวันวิสา สรีระศาสตร์ งามตา วนิชานนท์ นำชัย สุฤกษ์ชัยสกุล⁽³⁰⁾ ที่พบว่า การได้รับการสนับสนุนจากครูในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมมากเป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้มากกว่ากลุ่มที่ได้รับการสนับสนุนจากครูน้อย

ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีความสัมพันธ์กับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล เพื่อติดต่อสื่อสาร เพื่อความบันเทิง และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ แต่ไม่พบความสัมพันธ์กับระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ จากผลการศึกษาดังกล่าวอภิปรายได้ว่า วัยรุ่นมักให้ความสำคัญกับเพื่อนเนื่องจากสามารถตอบสนองตามความต้องการในหลายๆ ด้านได้ วัยรุ่นจึงชอบใช้เวลาคลุกคลีกับเพื่อน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเรียน เล่น เทียว กินและทำงาน โดยเพื่อนมีอิทธิพลทั้งการให้ข้อมูลและอิทธิพลประเภทให้อาแบบอย่าง และเมื่อคบกับเพื่อนนานมากขึ้นลักษณะการคล้อยตามก็จะมากขึ้นด้วย เพื่อนจึงมีอิทธิพลทั้งทางบวกและทางลบ ซึ่งเห็นได้ในการศึกษาของ ปราณี จ้อยรอด ลัดดาวัลย์ เกษมเนตร ประทีป จินจัง⁽²²⁾ ที่พบว่า การได้รับตัวแบบจากเพื่อนมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการรับสื่ออย่างมีวิจารณญาณและการศึกษาของจินตนา ดันสุวรรณนันท ปิ่นกนก วงศ์ปิ่นเพชร ชาญญา ลีศัตรูพาย⁽²⁶⁾ ที่พบว่า อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการบริโภคสื่อด้วยปัญญา เช่นเดียวกับการศึกษาของ วันวิสา สรีระศาสตร์ งามตา วรินทร์านนท์ นำชัย สุภฤกษ์ชัยสกุล⁽³⁰⁾ ที่พบว่า นักเรียนที่มีเพื่อนเป็นแบบที่ดีในการใช้อินเทอร์เน็ตมากจะมีพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยมากกว่านักเรียนที่มีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย ส่วนในด้านลบพบการศึกษาของ ประกายเพชร สุกะเกษ⁽¹⁶⁾ ที่พบว่า วัยรุ่นชายที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนมากมีโอกาสดัดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าวัยรุ่นชายที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนน้อยและนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนมากมีโอกาสดัดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่ากลุ่มที่มีการคล้อยตามเพื่อนน้อย⁽²⁴⁾

5.2.7 ปัจจัยทำนายพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

ปัจจัยทำนายพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ สรุปได้ดังนี้

ปัจจัยทำนายการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูลของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก ได้แก่ การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ สัมพันธภาพในครอบครัว และตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยสามารถร่วมกันทำนายการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ร้อยละ 26

ปัจจัยทำนายการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก ได้แก่ การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยร่วมกันทำนายการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ ร้อยละ 20

ปัจจัยทำนายการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิงของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก ได้แก่ การเห็นคุณค่าในตนเอง การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยสามารถร่วมกันทำนายการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ร้อยละ 22

ปัจจัยทำนวยระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก ได้แก่ อายุ เพศหญิง การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และการตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ โดยสามารถร่วมกันทำนายการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ ร้อยละ 7

อายุ เป็นตัวแปรทำนายความแปรปรวนของระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยมีความสัมพันธ์ในทางบวก นั่นคือ เมื่ออายุมากขึ้นจะมีระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์นานขึ้นด้วย จากสมการทำนายพบว่า เมื่ออายุเพิ่มขึ้น 1 ปี ทำให้ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพิ่มขึ้น 56 นาที ทั้งนี้ด้วยอายุที่มากขึ้นเริ่มมีการค้นคว้าทางด้านการเรียน หาข้อมูลทำรายงาน ส่งครูและหาข้อมูลในการที่จะศึกษาต่อในระดับมหาวิทยาลัย โดยมีหลายสถาบันการศึกษาที่ส่งเสริมการสอนโดยให้นักเรียน นักศึกษาคำนวณโหลดเอกสารประกอบการเรียนการสอนผ่านอินเทอร์เน็ต แนะนำเว็บไซต์ให้ไปสืบค้นศึกษาเพิ่มเติม ทำให้มีระยะเวลาในการเข้าถึงถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับจากการสำรวจของสำนักงานธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์⁽⁵⁾ ในปี พ.ศ. 2556 พบว่า ช่วงอายุน้อยกว่า 15 ปี มีจำนวนชั่วโมงการใช้อินเทอร์เน็ตต่อสัปดาห์เฉลี่ย 22.1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ น้อยกว่าช่วงอายุ 15-19 ปี ที่มีจำนวนชั่วโมงการใช้อินเทอร์เน็ตต่อสัปดาห์เฉลี่ย 32.5 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ โดยช่วงอายุ 15-19 ปี มีการใช้อินเทอร์เน็ตในการค้นคว้าข้อมูลร้อยละ 35.5 มากกว่าช่วงอายุน้อยกว่า 15 ปี มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อค้นคว้าข้อมูลร้อยละ 31.4

เพศ เป็นตัวแปรทำนายความแปรปรวนของระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยเพศหญิงจะทำให้ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพิ่มขึ้น 5 ชั่วโมง โดยผลดังกล่าวสอดคล้องกับการศึกษาที่ผ่านมา⁽⁶⁾ ที่พบว่า เพศหญิงมีแนวโน้มและความต้องการที่จะส่งหรือรับข่าวสารมากกว่าเพศชาย ซึ่งผลดังกล่าวไม่สอดคล้องกับการสำรวจของสำนักพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์⁽⁵⁾ ปี พ.ศ. 2556 ที่พบว่า จำนวนชั่วโมงการใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยของเพศชายมากกว่าเพศหญิงคือ เพศชาย 53.1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ส่วนเพศหญิง 29.7 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

การเห็นคุณค่าในตนเอง เป็นตัวแปรทำนายความแปรปรวนของพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง โดยมีความสัมพันธ์ในทางบวก นั่นคือ ผู้ที่การเห็นคุณค่าในตนเองมากกว่าจะมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิงมากกว่าผู้ที่มีการเห็นคุณค่าในตนเองน้อยกว่า ทั้งนี้การเห็นคุณค่าในตนเองเป็นปัจจัยสำคัญในการปรับตัวทางอารมณ์ สังคมและการเรียนรู้สำหรับเด็กและเป็นพื้นฐานของการมองชีวิต ลักษณะของผู้ที่เห็นคุณค่าในตนเอง จะเป็นผู้ที่มีความภูมิใจในตนเอง เชื่อมั่นในตนเอง นับถือตนเอง ยอมรับการเห็นคุณค่าที่ผู้อื่นมีต่อตน ดังนั้น การเห็นคุณค่าในตนเองเป็นคุณลักษณะที่ควรได้รับการส่งเสริมตั้งแต่วัยเยาว์⁽⁷⁾ ซึ่งหากเป็นบุคคลที่มีคุณค่าในตนเองสูงแล้ว ก็จะเป็นผู้มีแนวทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ไปในแนวทางที่พึงประสงค์ได้ ไม่ว่าจะเป็นเพื่อวัตถุประสงค์ในด้านใดก็ตาม โดยผลการศึกษาสอดคล้องกับการศึกษาที่ผ่านมา^(23, 53) คือ การ

เห็นคุณค่าในตนเองเป็นตัวแปรในการทำนายพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ต และมีอิทธิพลทางลบโดยตรงต่อพฤติกรรมเกมออนไลน์

การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ เป็นตัวแปรทำนายความแปรปรวนของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล เพื่อความบันเทิง และระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยมีความสัมพันธ์ในทางบวก นั่นคือโดยผู้ที่ตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์มากกว่าจะมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูลและเพื่อความบันเทิงมากกว่าผู้ที่มีการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์น้อยกว่า ซึ่งการที่จะมีความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ และประเมินสื่อได้ ส่วนหนึ่งมาจากการที่นักเรียนได้รับการเรียนการสอน/อบรม ให้มีการใช้ประโยชน์จากสื่อ ทำให้นักเรียนมีความรู้ ความสามารถ เข้าใจ รับรู้ประโยชน์ของสื่อ จึงทำให้เกิดพฤติกรรมการใช้ตามมา ซึ่งการที่บุคคลมีความสามารถในการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งสูง ก็จะมีแนวโน้มในการทำพฤติกรรมนั้นสูงด้วย⁽²⁰⁾

การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นตัวแปรทำนายความแปรปรวนของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้เพื่อการสื่อสาร เพื่อความบันเทิง และระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยมีความสัมพันธ์ในทางลบ นั่นคือนักเรียนที่มีการควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์น้อยกว่าจะมีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร เพื่อความบันเทิง และระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่านักเรียนที่มีการควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่า โดย มนุษย์สามารถที่จะควบคุมความคิด ความรู้สึกและการกระทำของตนเอง ซึ่งการกำกับตนเองนี้ต้องอาศัยการฝึกฝนและพัฒนา⁽⁴⁹⁾ ลักษณะของผู้ที่การควบคุมตนเองสูงคือ ผู้ที่ปฏิบัติตนได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะและสามารถควบคุมตนเองการควบคุมเวลา รู้จักอดทนและรอได้ เพื่อประโยชน์ที่มากและสำคัญกว่า จึงทำให้สามารถควบคุมตนเองในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และควบคุมระยะเวลาในการใช้ได้มากกว่าผู้ที่มีการควบคุมตนเองน้อย สอดคล้องกับการศึกษาที่ผ่านมา^(22, 23, 30, 59) ที่พบว่า การควบคุมตนเองมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ และยังมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมคิดสนทนาออนไลน์และเกมออนไลน์ รวมถึงมีอิทธิพลทางบวกและเป็นตัวแปรทำนายพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยด้วย นอกจากนี้การควบคุมตนมีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมบริโภคด้วยปัญญาด้วย

สัมพันธภาพในครอบครัว เป็นตัวแปรทำนายความแปรปรวนของการใช้เครือข่ายสังคมเพื่อการสืบค้นข้อมูล โดยมีความสัมพันธ์ในทางบวก นั่นคือนักเรียนที่มีสัมพันธภาพที่ดีในครอบครัวมากกว่าจะมีการใช้เครือข่ายสังคมเพื่อการสืบค้นข้อมูลมากกว่านักเรียนที่มีสัมพันธภาพที่ดีในครอบครัวน้อยกว่า เนื่องจากครอบครัวเป็นสถาบันแรกและสถาบันหลักที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดทางสังคมให้กับเด็ก โดยเฉพาะบิดา มารดามีบทบาทสำคัญในการจัดสภาพแวดล้อมให้กับเด็กในการเรียนรู้ รวมถึงการเป็น

ผู้ให้ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ การเป็นแบบอย่างที่ดีให้เด็กได้เลียนแบบ โดยการควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตจากผู้ปกครองมีอิทธิพลทางบวกกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้⁽³⁰⁾

ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นตัวแปรทำนายความแปรปรวนของการใช้เครือข่ายสังคมเพื่อการสืบค้นข้อมูล เพื่อการสื่อสาร และเพื่อความบันเทิง โดยมีความสัมพันธ์ในทางบวก นั่นคือนักเรียนที่ได้รับตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมมากจะเป็นผู้ที่มีการใช้เครือข่ายสังคมเพื่อการสืบค้นข้อมูล เพื่อการสื่อสาร และเพื่อความบันเทิงมากกว่านักเรียนที่ได้รับตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมน้อยกว่า วัยรุ่นเป็นกลุ่มที่ต้องการอยู่กับเพื่อน เพื่อให้เพื่อนยอมรับ ยึดเพื่อนเป็นแบบอย่างในการปฏิบัติและการแสดงความเป็นพวกเดียวกัน เพื่อนก็มีอิทธิพลในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทั้งในด้านดีและไม่ดี พบการศึกษาตัวแบบของเพื่อนในทางที่ดี เช่น การได้รับตัวแบบจากเพื่อนเป็นสามารถเป็นตัวแปรทำนายพฤติกรรม การรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณได้⁽²²⁾ และการเลียนแบบเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสม ทั้งทางด้านการเลือกเนื้อหา การทำกิจกรรมที่มีประโยชน์ในทางอินเทอร์เน็ตและใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตเหมาะสมจะส่งผลต่อพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์และสนทนาออนไลน์น้อยลง⁽²³⁾ และพบว่า นักเรียนที่มีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีจะมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยมากกว่านักเรียนที่มีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย⁽³⁰⁾ และยังพบการศึกษาด้านที่ไม่เหมาะสมของเพื่อน⁽¹⁶⁾ ที่พบว่า การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนมากมีโอกาสดูดคอมพิวเตอร้มากกว่าการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนน้อย

5.2.8 ปัจจัยทำนายการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์

ปัจจัยทำนายการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก ได้แก่ ระดับการศึกษา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การตระหนักรู้ต่อสังคมออนไลน์ การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ การใช้เครือข่ายเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร เพื่อความบันเทิง และระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยสามารถร่วมกันทำนายการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ร้อยละ 56

ระดับการศึกษา มีอิทธิพลทางลบกับการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ ($Beta = -0.07$) ผลที่ได้ชี้ให้เห็นว่าผู้ที่มียกระดับการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลายจะติดเครือข่ายสังคมออนไลน์น้อยกว่า ผู้ที่มีระดับการศึกษามัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551⁽⁷⁶⁾ กำหนดไว้ว่า ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นจะต้องเข้าใจหลักการเบื้องต้นของการสื่อสารข้อมูล เครือข่ายคอมพิวเตอร์ มีทักษะการค้นหาข้อมูลและการติดต่อสื่อสารผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์อย่างมีคุณธรรม และจริยธรรม และระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สามารถที่จะเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยี

กับศาสตร์อื่น ๆ วิเคราะห์ระบบเทคโนโลยี มีความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาหรือสนองความต้องการ และเลือกใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับชีวิตประจำวันอย่างสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม จากหลักสูตรดังกล่าวจะเห็นได้ว่า ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายจะมีแผนการสอนที่มีความเข้มข้นขึ้น อาจเป็นผลให้ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายสามารถคัดกรองข้อมูล และเลือกใช้เทคโนโลยีได้อย่างปลอดภัยมากกว่ามัธยมศึกษาตอนต้น สอดคล้องกับการศึกษาของ สุภารัตน์ แก้วสุทธิ⁽²⁸⁾ ที่พบว่ากลุ่มที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีระดับการศึกษามัธยมต้นมีพฤติกรรมการป้องกันตัวเองจากการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลน้อยกว่ากลุ่มระดับการศึกษาปริญญาตรีและสูงกว่า

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีอิทธิพลทางลบกับการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Beta = -0.09) ผลที่ได้ชี้ให้เห็นว่าผู้ที่มิผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าจะติดเครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่าผู้ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่า เนื่องจากการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์สามารถส่งผลกระทบต่อการเรียนได้คือ การห้องเรียนสาย ขาดเรียน มีอาการอ่อนเพลียในเวลาเรียน ไม่มีสมาธิในการเรียนมากกว่าผู้ที่ไม่ติด⁽¹⁴⁾ โดยปัจจัยเหล่านี้ อาจส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนลดลง ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาที่ผ่านมา^(10, 23) ที่พบว่า พฤติกรรมติดเกมออนไลน์และสนทนาออนไลน์มีอิทธิพลทางลบโดยตรงต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม (Beta = -0.21, -0.18 ตามลำดับ) และนักเรียนที่มีผลการเรียนค่อนข้างแย่เสี่ยงที่จะติดอินเทอร์เน็ตมากกว่ากลุ่มที่มีผลการเรียนดีกว่า

การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ มีอิทธิพลทางบวกกับการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Beta= 0.12) ผลที่ได้ชี้ให้เห็นว่าผู้ที่ตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์มากกว่าจะติดเครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่าผู้ที่ตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์น้อยกว่า ในปัจจุบันเป็นสังคมของข่าวสาร มีข่าวสารปรากฏตามสื่อต่าง ๆ มากมาย ทั้งทางอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ ทำให้มีการติดตามข้อมูลจากสื่อเหล่านี้อยู่เสมอ จนอาจถูกสื่อครอบงำและใช้เวลากับสื่อเหล่านี้มากขึ้น จนได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อที่มากเกินไป ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับการศึกษาของ จินดารัตน์ บวรบริวาร⁽⁷⁷⁾ ที่พบว่า ความรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์ทางลบกับพฤติกรรมการป้องกัน โดยที่ผู้รู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตสูงกว่ามีพฤติกรรมการป้องกันตัวต่ำกว่า

การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีอิทธิพลทางลบกับการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Beta = -0.29) ผลที่ได้ชี้ให้เห็นว่าผู้ที่ควบคุมตนเองได้น้อยกว่าจะติดเครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่าผู้ที่ควบคุมตนเองได้มากกว่า บุคคลสามารถที่จะควบคุมความคิด ความรู้สึกและการกระทำของตนเอง ซึ่งการกำกับตนเองนี้ต้องอาศัยการฝึกฝนและพัฒนา⁽⁴⁹⁾ และการควบคุมตนเป็นความสามารถในการกำหนดตนเองด้านความคิด ความรู้สึกและการกระทำ ซึ่งหากสามารถควบคุมตนเองได้สูง ก็จะสามารถละเว้นจากการกระทำที่ไม่เกิดผลดีแก่ตนเอง สอดคล้องกับผลการศึกษาที่ผ่านมา^(22, 23, 26, 59) ที่พบว่านักเรียนที่มีการควบคุมตนเองมากจะมีพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ

มากกว่านักเรียนที่มีการควบคุมตนเองน้อย และยังมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ และสนทนาออนไลน์รวมถึงมีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมการบริโภคด้วยปัญญา

พฤติกรรมการใช้เครือข่ายเครือข่ายสังคมออนไลน์โดยมีวัตถุประสงค์การใช้เพื่อการสื่อสาร เพื่อความบันเทิง และระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีอิทธิพลทางบวกกับการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Beta = 0.27, 0.33, 0.08 ตามลำดับ) ผลที่ได้ชี้ให้เห็นว่าการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์โดยมีวัตถุประสงค์การใช้เพื่อการสื่อสาร เพื่อความบันเทิง และมีระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่าจะติดเครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่าผู้ที่มีพฤติกรรมดังกล่าวน้อยกว่า เนื่องจากเครือข่ายสังคมออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็น Facebook, Line, Instagram หรือ Twitter ได้รับความนิยมและมีผู้ใช้งานมากในปัจจุบัน ทำให้มีการนำ SNS มาใช้ประโยชน์ในด้านต่าง ๆ เช่น ด้านการติดต่อสื่อสาร ด้านความบันเทิง และเครือข่ายสังคมออนไลน์เปรียบได้กับโลกเสมือนจริง ที่สามารถพบปะพูดคุยและมีปฏิสัมพันธ์กันได้ โดยพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตจำแนกตามกลุ่มอายุ⁽⁴⁾ พบว่า ผู้ใหญ่จะเน้นการใช้งานเพื่อรับ-ส่งอีเมล และการค้นหาข้อมูลมากกว่ากลุ่มเด็กและเยาวชน ในขณะที่กลุ่มเด็กจะเน้นการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อการเล่นเกมออนไลน์ และดาวน์โหลดมากกว่ากลุ่มผู้ใหญ่ โดยในกลุ่มบุคลากรทางการศึกษา⁽⁷⁸⁾ พบว่า ส่วนใหญ่ใช้งานเว็บไซต์เครือข่ายสังคม ใน 1 วันไม่เกิน 1 ชั่วโมง ในขณะที่นักศึกษาใช้เวลามากกว่า 2 ชั่วโมง⁽⁴¹⁾ ซึ่งหากมีการใช้ที่ไม่เหมาะสมแล้ว ก็จะเกิดผลกระทบตามมา ซึ่งผลการศึกษาสอดคล้องการศึกษา ที่ผ่านมา^(10,79) ที่พบว่านักศึกษาที่ติดอินเทอร์เน็ตใช้เวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ตมากกว่า 3 เท่าของผู้ที่ไม่ได้ติดอินเทอร์เน็ต โดยผู้ที่ติดอินเทอร์เน็ตจะใช้เพื่อความบันเทิงและความพึงพอใจเป็นสำคัญ และนักเรียนที่มีจุดประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกมออนไลน์และสนทนาออนไลน์จะติดอินเทอร์เน็ตมากกว่านักเรียนนักเรียนที่มีจุดประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา 6.98 และ 2.64 เท่า ตามลำดับ และนักเรียนที่มีจำนวนชั่วโมงออนไลน์มากกว่า 21-28 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ จะติดอินเทอร์เน็ตมากกว่าผู้ที่มีจำนวนชั่วโมงออนไลน์น้อยกว่า 7 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ถึง 3.41 เท่า

บทที่ 6

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

การศึกษาการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก ใช้รูปแบบการวิจัยแบบสำรวจภาคตัดขวาง (Cross-sectional survey study) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก และปัจจัยที่เกี่ยวข้อง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ของโรงเรียนจ่านกร้อง โรงเรียนพรหมพิรามวิทยา และโรงเรียนดงประคำพิทยาคม ปีการศึกษา 2557 จำนวน 515 ตัวอย่าง โดยใช้การสุ่มสองขั้นตอน (Two-stage sampling) เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามจำนวน 79 ข้อ โดยให้ตัวอย่างตอบด้วยตนเอง การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงพรรณนา และสถิติเชิงวิเคราะห์ (Analysis statistics) ในการทดสอบสมมติฐานการวิจัย ได้แก่ สถิติที (Independent samples t-test) ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's product moment correlation) และการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบมีขั้นตอน (Stepwise multiple regression analysis) สรุปการศึกษา ดังนี้

6.1 พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์

6.1.1 พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ประกอบด้วย วัตถุประสงค์ของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ รายละเอียดดังนี้

วัตถุประสงค์ของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ จำแนกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร และการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง ผลการศึกษาพบว่า การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารมีคะแนนร้อยละสูงสุด รองลงมา การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล และการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง โดยมีคะแนนร้อยละเฉลี่ย 73.95, 69.86 และ 66.63 ตามลำดับ เมื่อพิจารณาวัตถุประสงค์ของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในทุกด้านเป็นรายชื่อ พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุด 3 อันดับแรก คือ (1) การสนทนาออนไลน์กับผู้อื่น (2) ฟังเพลง และ (3) หา

เพื่อนเก่า/เพื่อนใหม่ ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์น้อยที่สุด 3 อันดับแรกคือ (1) คลิป (2) เผยแพร่รูปภาพ คลิปวิดีโอของตนและเพื่อน และ (3) ตั้งกระทู้และแสดงความคิดเห็นในเรื่องที่สนใจ

ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนร้อยละ 61.4 เข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทุกวัน การเข้าใช้เครือข่ายออนไลน์ในวันจันทร์-ศุกร์ พบร้อยละ 91.1 โดยร้อยละ 60.1 เข้าใช้ไม่เกิน 3 ชั่วโมง/วัน และร้อยละ 39.9 เข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่า 3 ชั่วโมง/วัน สำหรับการเข้าใช้เครือข่ายออนไลน์ในวันเสาร์-อาทิตย์ พบร้อยละ 93.6 โดยร้อยละ 65.6 เข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่า 3 ชั่วโมง/วัน และร้อยละ 34.4 เข้าใช้ไม่เกิน 3 ชั่วโมง/วัน

6.1.2 การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์

การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ ประเมินใน 6 อาการ ได้แก่ 1) การนึกถึง-ระลึกถึง (Salience) (2) การอยากใช้เพิ่มขึ้น (Tolerance) (3) การเปลี่ยนแปลงด้านอารมณ์ (Mood modification) (4) การควบคุมให้ลดไม่ได้ (Relapse) (5) อาการของการถอนตัว (Withdrawal) และ (6) รบกวนกิจวัตรประจำวัน (Conflict) โดยมีคะแนนร้อยละเฉลี่ยเท่ากับ 62.63 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ลักษณะอาการแสดงที่มีการอยากใช้เพิ่มขึ้น มีคะแนนร้อยละเฉลี่ยสูงสุด รองลงมา การนึกถึง-ระลึกถึง การเปลี่ยนแปลงด้านอารมณ์ รบกวนกิจวัตรประจำวัน ควบคุมให้ลดไม่ได้ และอาการของการถอนตัว โดยมีคะแนนร้อยละเฉลี่ย 69.52, 67.09, 61.11, 60.81, 60.29 และ 57.47 ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาลักษณะอาการของการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นรายข้อพบว่า นักเรียนมีลักษณะอาการของการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุด 3 อันดับแรก คือ มีความสุขมากขึ้นหากได้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากขึ้น ใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการคิดเรื่องการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และรู้สึกว่ามีแรงกระตุ้นในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากขึ้นเรื่อยๆ ในขณะที่นักเรียนมีลักษณะอาการของการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์น้อยที่สุด 3 อันดับแรก คือ ความรู้สึกกระสับกระส่ายและรู้สึกหงุดหงิดเมื่อถูกห้ามไม่ให้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อลดอาการลูกลี้ลูกลอน ไม่อยู่กับที่ ตามลำดับ

6.2 ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์และปัจจัยทำนายพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มี 4 ตัวแปร ได้แก่ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง และระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ผลการศึกษารูปได้ดังนี้

6.2.1 ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์และปัจจัยทำนายการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล

ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ได้แก่ ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ สัมพันธภาพในครอบครัว การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ การเห็นคุณค่าในตนเอง ($p < 0.001$) ระดับการศึกษา ความเพียงพอของค่าใช้จ่าย ($p < 0.01$) อายุ และ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ($p < 0.05$) โดยตัวแปรที่สามารถทำนายการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นมี 3 ตัวแปร ได้แก่ ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ($Beta = 0.36$) การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ ($Beta = 0.13$) และสัมพันธภาพในครอบครัว ($Beta = 0.12$) โดยร่วมกันทำนายความแปรปรวนของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นได้ร้อยละ 26

6.2.2 ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์และปัจจัยทำนายการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร

ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ได้แก่ ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ สัมพันธภาพในครอบครัว ($p < 0.001$) และการเห็นคุณค่าในตนเอง ($p < 0.01$) และตัวแปรที่มีความสัมพันธ์เชิงลบคือ การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ($p < 0.001$) โดยตัวแปรที่สามารถทำนายการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร มี 2 ตัวแปร ได้แก่ ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ($Beta = 0.34$) และการควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ($Beta = -0.25$) โดยร่วมกันทำนายความแปรปรวนของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารได้ร้อยละ 20

6.2.3 ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์และปัจจัยทำนายการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง

ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง ได้แก่ การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ ($p < 0.001$) การเห็นคุณค่าในตนเอง ($p < 0.01$) และการสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ($p < 0.05$) โดยตัวแปรที่สามารถทำนายการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง มี 4 ตัวแปร ได้แก่ การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ($Beta = -0.39$) การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ ($Beta = 0.12$) ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

(Beta = 0.11) และการเห็นคุณค่าในตนเอง (Beta = 0.10) โดยร่วมกันทำนายความแปรปรวนของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความความบันเทิงได้ร้อยละ 22

6.2.4 ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์และปัจจัยทำนายระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ เพศ การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ อายุ ($p < 0.01$) และระดับการศึกษา ($p < 0.05$) โดยตัวแปรที่สามารถทำนายการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิงมี 4 ตัวแปร ได้แก่ การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Beta = -0.17) เพศหญิง (Beta = 0.14) อายุ (Beta = 0.10) และการตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ (Beta = 0.09) โดยร่วมกันทำนายความแปรปรวนของระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ร้อยละ 7

6.3 ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์และปัจจัยทำนายการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์

ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ได้แก่ ระดับการศึกษา โดยนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นมีคะแนนเฉลี่ยการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์สูงกว่ามัธยมศึกษาตอนปลาย ($p < 0.05$) ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง ($r = 0.60$) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร ($r = 0.51$) ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ($r = 0.30$) ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ($r = 0.29$) การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ ($r = 0.21$) การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ($r = 0.16$) และ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล ($r = 0.15$) สำหรับปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ทางลบกับการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ($r = -0.54$) และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ($r = -0.15$) โดยตัวแปรทำนายการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์มี 7 ตัวแปร ได้แก่ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง (Beta = 0.33) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร (Beta = 0.27) การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Beta = -0.29) การตระหนักรู้ในสื่อสังคมออนไลน์ (Beta = 0.12) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Beta = -0.09) ระยะเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Beta = 0.08) และระดับการศึกษา มัธยมศึกษาตอนปลาย (Beta = -0.07) โดยร่วมกันทำนายความแปรปรวนของการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนได้ร้อยละ 56

6.4 ข้อเสนอแนะจากงานวิจัย

จากผลการศึกษาครั้งนี้ พบว่า ปัจจัยที่สามารถทำนายการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาได้แก่ ระดับการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลาย ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์โดยมีวัตถุประสงค์การใช้เพื่อการสื่อสาร เพื่อความบันเทิงและระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

6.4.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1) การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ และการควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ สามารถเป็นตัวแปรทำนายพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ จึงมีข้อเสนอแนะว่าโรงเรียนควรส่งเสริมให้นักเรียนตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ และมีการจัดการเรียนการสอน เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ในหลักสูตร หรือมีการจัดโครงการอบรม การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ แก่นักเรียนในทุกระดับชั้น รวมถึงโครงการในการที่ช่วยส่งเสริมและพัฒนา ความสามารถในการควบคุมตนของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนได้มีการฝึกฝนและพัฒนาอยู่เสมอ ซึ่งหากนักเรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับ การรู้เท่าทันสื่อบวกกับการควบคุมตนที่ดีแล้ว ย่อมเกิดผลประโยชน์แก่ตัวนักเรียนเอง รวมถึงครอบครัวด้วย

2) พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์โดยมีวัตถุประสงค์การใช้เพื่อการสื่อสารและเพื่อความบันเทิง เป็นหนึ่งในตัวแปรทำนายการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ ดังนั้นจึงควรส่งเสริมให้มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์ โดยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อให้เกิดประโยชน์แก่ตัวผู้ใช้งานและส่วนรวม ไม่ใช้มากเกินไปส่งผลต่อการทำกิจกรรมที่สำคัญอื่น ๆ ในชีวิตประจำวัน และใช้ให้ถูกกาลเทศะ เช่น การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิงในเวลว่าง หรือใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อหาข้อมูลในเรื่องการเรียน เป็นต้น

3) ผลการศึกษาพบว่า ผู้ที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่า 3 ชั่วโมงต่อวันมีโอกาสดูติดเครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่าผู้ที่ใช้น้อยกว่า 3 ชั่วโมงต่อวัน ดังนั้นผู้ปกครองและครู ควรเข้มงวด และมีการตั้งกฎกติกาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ร่วมกัน

4) ผลการวิจัยพบว่า ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์และสามารถเป็นตัวแปรทำนายพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ โรงเรียนจึงควรส่งเสริมกิจกรรมในทางที่สร้างสรรค์ให้กับนักเรียนได้ทำร่วมกัน รวมถึงกิจกรรมวิชาการ ชมรม กีฬา กิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์เพื่อสังคม ทั้งนี้เพื่อไม่ให้นักเรียนและเพื่อนใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มากเกินไปจนกระทบต่อกิจกรรมอื่นๆ ในชีวิตประจำวัน

6.4.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

- 1) ควรศึกษากลุ่มตัวแปรอื่นเพิ่มเติม เช่น ปัจจัยภายในบุคคล การรับรู้ความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ปัจจัยสิ่งแวดล้อม เช่น ความรู้ของผู้ปกครองในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ความตระหนักของผู้ปกครองในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของบุคลากร
- 2) ควรศึกษาตัวแปรเกี่ยวกับเพื่อน เช่น ชมรม กีฬา นันทนาการ ที่ไม่สามารถทำผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อดูผลของการศึกษามีผลต่อการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์น้อยลงหรือเพิ่มขึ้น
- 3) ควรมีการศึกษาผลกระทบจากพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น ผลต่อสุขภาพกาย สุขภาพจิต สัมพันธภาพกับเพื่อน ครู
- 4) ปัจจัยของการเห็นคุณค่าในตนเอง การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ และการควบคุมตน ควรมีการศึกษาเพิ่มเติมในกลุ่มตัวอย่างพื้นที่ และอาชีพอื่น ๆ เพิ่มเติมเพื่อขยายผลต่อไป
- 5) ควรมีการศึกษาเชิงคุณภาพในประเด็นของการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยเฉพาะการสร้าง ความตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งหากศึกษาข้อมูลเชิงลึกอาจสามารถอธิบายถึงทิศทางของความสัมพันธ์กับการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก

SOCIAL NETWORKING ADDICTION AMONG SECONDARY SCHOOL STUDENTS IN PHITSANULOK PROVINCE

นุชทิมา ไสภาวาง 5538055 PHPH/M

วท.ม.(สาขารณศาสตร)

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์: วิวัฒน์ กิตติพิชัย, วท.ค.(การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์), พิทยา จารุพูนผล, M.D., อ.ว.(ระบาควิทยา), D.M.(HRM), ศุภชัย ปิติกุลตั้ง, M.D., ว.ว.(กุมารเวชศาสตร์)

บทสรุปแบบสมบูรณ์

ความเป็นมาและความสำคัญ

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการสื่อสาร โทรคมนาคมและสารสนเทศที่พัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็ว “อินเทอร์เน็ต” จึงเป็นระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ถูกใช้กันอย่างแพร่หลาย ในยุคเริ่มต้นการแสดงผลข้อมูลจะมีลักษณะการนำเสนอทางเดียว (One way communication) ผู้บริโภคอ่านได้แต่ไม่สามารถแสดงความเห็นหรือตอบโต้ได้ และเมื่อเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตก้าวสู่ยุค web 2.0 ซึ่งเป็นยุคของการสื่อสารสองทาง (Two way communication) ผู้บริโภคสามารถโต้ตอบกับข้อมูลที่อยู่บนเว็บไซต์และสามารถกระจายข่าวสารไปยังผู้บริโภคอื่น ๆ กลายเป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social network) ซึ่งเป็นสังคมเสมือนจริง (Virtual community)⁽¹⁾ เกิดเป็นเว็บไซต์ของเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking Sites: SNS) เช่น Facebook, Twitter, Line, Instagram, My space สื่ออินเทอร์เน็ตจึงเป็นแหล่งรวบรวมข้อมูลจากทั่วโลก และคนส่วนใหญ่สามารถเข้าถึงได้ สื่ออินเทอร์เน็ตจึงเข้ามามีบทบาทต่อการดำเนินชีวิตของผู้คนในโลก

มีข้อมูลการใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ (SNS) เพิ่มขึ้นในสหรัฐอเมริกา โดยผลการสำรวจพบว่า มีผู้ใช้ SNS ในปี ค.ศ. 2013 เพิ่มขึ้นจากปี ค.ศ. 2012 โดยมีผู้ใช้ Facebook เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 67 เป็นร้อยละ 71 Twitter เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 16 เป็นร้อยละ 18 และ Instagram เพิ่มขึ้นจากร้อยละ

13 เป็นร้อยละ 17⁽³⁾ สำหรับประเทศไทยจากการสำรวจการใช้อินเทอร์เน็ตของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไป⁽⁴⁾ พบว่า มีผู้ใช้เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 20.1 เป็นร้อยละ 28.9 โดย SNS ที่มีผู้ใช้มากที่สุด 3 อันดับแรก⁽⁵⁾ คือ Facebook, Google+ และ Line ตามลำดับ

ด้วยความนิยมและมีผู้ใช้ SNS จำนวนมาก และเครือข่ายสังคมออนไลน์ยังเป็นช่องทางสำคัญในการติดต่อสื่อสารระหว่างสมาชิกในครอบครัว เพื่อน รวมถึงการสร้างมิตรภาพที่ไร้พรมแดน นอกจากนี้ยังเป็นพื้นที่สาธารณะในการให้ข้อมูลข่าวสารกับสังคมเพิ่มมากขึ้น⁽⁷⁾ แต่หากใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ผิดหรือมากเกินไปจนไม่สามารถควบคุมเวลาในการใช้ได้ อาจก่อให้เกิดผลกระทบต่อเวลาสำหรับกิจกรรมที่จำเป็นอื่น ๆ ในชีวิตแก่ผู้ใช้ ครอบครัว และสังคมได้ เช่น ด้านการศึกษา ด้านการทำงาน ด้านความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง และด้านการเข้าสังคม⁽⁸⁾

มีการศึกษาจำนวนมากที่ศึกษาถึงปัญหาที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ต การเล่นเกมออนไลน์ และ SNS เช่น การศึกษาในประเทศจีน⁽⁹⁾ พบว่ามีนักเรียนเข้าเกณฑ์ติดการใช้อินเทอร์เน็ต ร้อยละ 12.2 การศึกษาในประเทศฟิลิปปินส์⁽¹¹⁾ พบว่า นักศึกษาร้อยละ 4 ติด Facebook โดยใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกม และสนทนาออนไลน์ มีโอกาสที่จะติดอินเทอร์เน็ตมากกว่าผู้ใช้เพื่อการศึกษาเรียนรู้ถึง 6.98 เท่า และ 2.64 เท่า ตามลำดับ สำหรับการศึกษาในประเทศไทย พบว่า นักเรียนร้อยละ 29.50 ที่เล่นเกมออนไลน์ มีผลการเรียนตกต่ำ⁽¹²⁾ นักศึกษาร้อยละ 11.43 อยู่ในเกณฑ์ติดอินเทอร์เน็ต⁽¹³⁾ นอกจากนี้ยังพบว่านิสัยที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มีความเครียดมากกว่า 3.23 เท่า อ่อนเพลียในเวลาเรียนมากกว่า 5.88 เท่า สายตาพร่ามัวมากกว่า 5.10 เท่า ไม่มีสมาธิในการเรียนมากกว่า 6.57 เท่า เมื่อเปรียบเทียบกับนิสัยที่ไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์⁽¹⁴⁾ การใช้โปรแกรมสนทนาจะทำให้ใช้เวลาอยู่กับตัวเองมากขึ้น นอนดึก ตื่นสาย และออกกำลังกายน้อยลง⁽¹⁵⁾ และวัยรุ่นชายที่หมกมุ่นในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์มากจะนำไปสู่พฤติกรรมก้าวร้าว และส่งผลกระทบต่อชีวิตประจำวันหลายด้านและก่อให้เกิดปัญหาสุขภาพจิตตามมา⁽¹⁶⁾

จากทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมของ Bandura⁽²⁰⁾ กล่าวว่าพฤติกรรมไม่ได้เกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลงเนื่องจากสภาพแวดล้อมแต่เพียงอย่างเดียว แต่ต้องมีปัจจัยบุคคลร่วมด้วยคือ ปัญญา ชีวภาพ และปัจจัยภายในอื่น ๆ ซึ่งมีลักษณะการกำหนดซึ่งกันและกัน (Reciprocal determinism) กับปัจจัยทางสิ่งแวดล้อมและพฤติกรรม มีการศึกษาที่ผ่านมาพบปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยภายใน และปัจจัยทางสิ่งแวดล้อมที่มีความสัมพันธ์กับการติดอินเทอร์เน็ต เกมคอมพิวเตอร์ และเครือข่ายสังคมออนไลน์ ดังนี้ ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ อายุ⁽²¹⁾ เพศ^(10, 22) ระดับการศึกษา⁽¹²⁾ ค่าใช้จ่าย^(10, 16) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน^(8, 10, 22, 23) ปัจจัยภายใน ได้แก่ การเห็นคุณค่าในตนเอง⁽²³⁻²⁵⁾ การรู้เท่าทันสื่อ⁽²⁶⁻²⁸⁾ การควบคุมตน^(22-23, 26, 30) เจตคติ^(22, 29, 30) แรงจูงใจ^(17, 29) การรับรู้ความสามารถ⁽²⁹⁾ และปัจจัยสภาพแวดล้อม ได้แก่ ช่องทางการเข้าถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์⁽¹⁶⁾ สัมพันธภาพในครอบครัว^(16, 23, 24) การสนับสนุนจากครู^(22, 30) ตัวแบบจากเพื่อน^(16, 22, 24, 26, 30)

ซึ่งยังขาดการเชื่อมโยงในส่วนของการพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์กับการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ ในประเด็นนี้อยู่

จากสถานการณ์และความสำคัญดังกล่าวข้างต้น พบว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์มีทั้งคุณประโยชน์และมีผลกระทบในด้านต่าง ๆ หากผู้ใช้มีพฤติกรรมการใช้ที่ไม่เหมาะสม โดยเฉพาะผู้ใช้ที่เป็นวัยรุ่นมีโอกาสที่จะถูกชักจูงไปในทางที่ไม่เหมาะสมหรือมีพฤติกรรมการใช้ที่ไม่เหมาะสมได้ง่าย ผู้วิจัยมีความสนใจศึกษาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ ตลอดจนปัจจัยที่เกี่ยวข้องที่มีผลสนับสนุนหรือป้องกัน โดยศึกษากับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 39 โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมของ Bandura ศึกษาปัจจัยที่คาดว่าจะมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ คือ ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ อายุ เพศ ระดับการศึกษา ความพอเพียงของค่าใช้จ่าย ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ปัจจัยภายใน ได้แก่ การเห็นคุณค่าในตนเอง การตระหนักรู้ต่อสังคมออนไลน์ การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ปัจจัยสภาพแวดล้อม ได้แก่ สัมพันธภาพในครอบครัว การสนับสนุนของครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งผลการศึกษาจะสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนางานวิจัยเพื่อวางแผนงานวิจัย ต่อ ยอด ในการส่งเสริม ป้องกัน และแก้ไขปัญหาลให้สอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบันต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก
2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ อายุ เพศ ระดับการศึกษา ความพอเพียงของค่าใช้จ่าย และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยภายใน ได้แก่ การเห็นคุณค่าในตนเอง การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ และการควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก
4. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยสภาพแวดล้อม ได้แก่ สัมพันธภาพในครอบครัว การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก

5. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์กับการคิดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก

6. เพื่อศึกษาปัจจัยทำนายพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการคิดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก

ขอบเขตการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาการคิดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1-6 ที่มีอายุระหว่าง 12-19 ปี และกำลังศึกษาในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 39 ปีการศึกษา 2557

ระเบียบวิธีวิจัย

1. รูปแบบการวิจัยและการสุ่มตัวอย่าง

การศึกษานี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจแบบภาคตัดขวาง (Cross-sectional survey study) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ปีการศึกษา 2557 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 39 ในจังหวัดพิษณุโลก มีนักเรียนเข้าร่วมการศึกษา 515 ตัวอย่าง เลือกกลุ่มตัวอย่างโดยใช้การสุ่มสองขั้นตอน (Two-stage sampling) ขั้นตอนที่ 1 การสุ่มโรงเรียน โดย (1) จำแนกโรงเรียนเป็น 3 กลุ่ม ตามขนาดของโรงเรียน (ขนาดเล็ก กลาง และใหญ่/ใหญ่พิเศษ) และ (2) สุ่มโรงเรียนที่จะศึกษาตามขนาดของโรงเรียน ขนาดละ 1 โรงเรียน โดยวิธีจับสลาก ขั้นตอนที่ 2 โดย (1) สุ่มห้องเรียนในแต่ละระดับชั้นของแต่ละโรงเรียน ระดับชั้นละ 1 ห้องเรียนโดยวิธีการจับสลาก และ (2) เก็บข้อมูลกับนักเรียนทุกคนที่สมัครใจเข้าร่วมการวิจัย

2. เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

เครื่องมือในการวิจัยเป็นแบบสอบถามชนิดตอบด้วยตนเอง ประกอบด้วย 9 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 ข้อมูลทางประชากร (5 ข้อ) ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา ความพอเพียงของค่าใช้จ่าย และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ส่วนที่ 2 การพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ แบ่งตามวัตถุประสงค์การใช้ 3 ด้าน คือ ด้านสืบค้นข้อมูล ด้านการติดต่อสื่อสาร และด้านความบันเทิง (13 ข้อ ค่าความเชื่อมั่น 0.75, 0.65, 0.73 ตามลำดับ) ส่วนที่ 3 การคิดเครือข่ายสังคมออนไลน์ (18 ข้อ ค่าความเชื่อมั่น 0.92) ส่วนที่ 4 การเห็นคุณค่าในตนเอง (10 ข้อ ค่าความเชื่อมั่น 0.73) ส่วนที่ 5 การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคม

ออนไลน์ (4 ข้อ ค่าความเชื่อมั่น 0.73) ส่วนที่ 6 การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (3 ข้อ ค่าความเชื่อมั่น 0.72) ส่วนที่ 7 สัมพันธภาพในครอบครัว (10 ข้อ ค่าความเชื่อมั่น 0.91) ส่วนที่ 8 การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (8 ข้อ ค่าความเชื่อมั่น 0.88) และส่วนที่ 9 ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (4 ข้อ ค่าความเชื่อมั่น 0.74) แบบสอบถามส่วนที่ 2-9 มีลักษณะเป็นมาตราประเมิน 5 ระดับ ตั้งแต่ จริงที่สุด (5) ถึง ไม่จริงเลย (1) การศึกษานี้ได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ ของคณะสาขารณศาสตร มหาวิทยาลัยมหิดล เลขที่ MUPH 2014-153

3. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย

ใช้สถิติเชิงพรรณนาเพื่อสรุปข้อมูลที่ได้จากการศึกษาอธิบายลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ใช้สถิติและค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน ในการหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร และใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบมีขั้นตอน ในการหาปัจจัยทำนายพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และการติดใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ กำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่น้อยกว่า 0.05

สรุปผลการวิจัย

1. ข้อมูลทั่วไป

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก จำนวน 515 ตัวอย่าง ใน 3 โรงเรียน พบว่ากลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาในมัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลายในสัดส่วนใกล้เคียงกัน ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุเฉลี่ย 15.12 ± 1.78 ปี มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับดี กลุ่มตัวอย่างมากกว่าครึ่งมีรายได้พอเพียงกับค่าใช้จ่าย และประมาณ 1 ใน 3 มีเงินเหลือเก็บ เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างใช้มากที่สุดคือ Facebook ร้อยละ 96.9 รองลงมาคือ Line, Instagram และ Twitter ตามลำดับ โดยนักเรียนร้อยละ 90.7 เข้าถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ และกลุ่มตัวอย่างมากกว่าครึ่งเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทุกวัน

2. พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ประกอบด้วย วัตถุประสงค์ของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ดังนี้

วัตถุประสงค์ของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ จำแนกเป็น 3 ด้าน คือด้านการสืบค้นข้อมูล ด้านการสื่อสาร และด้านบันเทิง ผลการศึกษาพบว่า การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารมีคะแนนร้อยละเฉลี่ยสูงสุด (73.95) รองลงมา การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้น

ข้อมูล (69.86) และการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง (66.63) ตามลำดับ โดยกลุ่มตัวอย่างใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุด 3 อันดับแรกคือ การสนทนาออนไลน์กับผู้อื่น ฟังเพลง และหาเพื่อนเก่า/เพื่อนใหม่ ตามลำดับ

ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ผลการศึกษาพบว่า ในวันจันทร์-ศุกร์ มีระยะเวลาในการเข้าใช้เฉลี่ย 3.36 ชั่วโมง/วัน ขณะที่วันเสาร์-อาทิตย์ มีระยะเวลาในการเข้าใช้เฉลี่ย 5.21 ชั่วโมง/วัน อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาระยะเวลาการใช้เครือข่ายออนไลน์ในหนึ่งสัปดาห์พบว่า กลุ่มตัวอย่างมากกว่าร้อยละ 50 มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่า 21 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

3. การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์

การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ ประกอบด้วย 6 ลักษณะอาการ ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ในระดับปานกลาง (45.80%) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ลักษณะอาการแสดงที่มีการอยากใช้เพิ่มขึ้น มีคะแนนร้อยละเฉลี่ยสูงสุด (69.52) รองลงมา การนึกถึง-ระลึกถึง (67.09) การเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ (61.11) ควบคุมกิจวัตรประจำวัน (60.81) ควบคุมให้ลดการใช้ไม่ได้ (60.29) และอาการของการถอนตัว (57.47) ตามลำดับ โดยลักษณะอาการการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีมากที่สุด 3 อันดับแรกคือ มีความสุขมากขึ้นหากได้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากขึ้น ใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการคิดเรื่องการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และรู้สึกว่ามีแรงกระตุ้นในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากขึ้นเรื่อย ๆ

4. ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์และทำนายพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ซึ่งมี 4 ตัวแปร ได้แก่ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง และระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ จากการหาความสัมพันธ์และปัจจัยทำนาย พบผลดังนี้

ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล ได้แก่ ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ($r=0.47$) สัมพันธภาพในครอบครัว ($r=0.37$) การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ($r=0.36$) การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ ($r=0.34$) การเห็นคุณค่าในตนเอง ($r=0.26$) อายุ ($r=0.10$) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ($r=0.10$) รวมถึงระดับการศึกษา และความเพียงพอของค่าใช้จ่าย ($p<0.01$) โดยตัวแปรทำนายการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นมี 3 ตัวแปร ได้แก่ ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Beta=0.36) การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ (Beta=0.13) และสัมพันธภาพในครอบครัว (Beta=0.12) โดยร่วมกันทำนายความแปรปรวนของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นได้ร้อยละ 26

ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร โดยมีความสัมพันธ์เชิงบวก ได้แก่ ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ($r=0.35$) การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ($r=0.20$) การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ ($r=0.18$) สัมพันธภาพในครอบครัว ($r=0.16$) และการเห็นคุณค่าในตนเอง ($r=0.15$) และตัวแปรที่มีความสัมพันธ์เชิงลบ ได้แก่ การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ($r=-0.28$) ตัวแปรทำนายการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารมี 2 ตัวแปร ได้แก่ ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ($Beta=0.34$) และการควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ($Beta=-0.25$) โดยร่วมกันทำนายความแปรปรวนของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารได้ร้อยละ 20

ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง โดยมีความสัมพันธ์เชิงบวก ได้แก่ ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ($r=0.24$) การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ ($r=0.19$) การเห็นคุณค่าในตนเอง ($r=0.13$) และการสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ($r=0.09$) ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์เชิงลบ ได้แก่ การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ($r=-0.39$) ตัวแปรทำนายการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิงมี 4 ตัวแปร ได้แก่ การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ($Beta=-0.39$) การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ ($Beta=0.12$) ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ($Beta=0.11$) และการเห็นคุณค่าในตนเอง ($Beta=0.10$) โดยร่วมกันทำนายความแปรปรวนของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิงได้ร้อยละ 22

ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ เพศ ($p<0.01$) และระดับการศึกษา ($p<0.05$) และตัวแปรที่มีความสัมพันธ์เชิงบวกคือ ได้แก่ การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ ($r=0.13$) อายุ ($r=0.12$) โดยตัวแปรที่มีความสัมพันธ์เชิงลบคือ การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ($r=-0.14$) ตัวแปรทำนายการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิงมี 4 ตัวแปร ได้แก่ การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ($Beta=-0.17$) เพศหญิง ($Beta=0.14$) อายุ ($Beta=0.10$) และการตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ ($Beta=0.09$) โดยร่วมกันทำนายความแปรปรวนของระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ร้อยละ 7

5. ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์และทำนายการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์

ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ ระดับการศึกษา ($p<0.05$) ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์ทางบวก ได้แก่ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง ($r=0.60$) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร ($r=0.51$) ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ($r=0.30$) ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ($r=0.29$) การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ ($r=0.21$) การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ($r=0.16$) และการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

เพื่อการสืบค้นข้อมูล ($r=0.15$) โดยตัวแปรที่มีความสัมพันธ์ทางลบ ได้แก่ การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ($r=-0.54$) และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ($r=-0.15$) โดยมีตัวแปรทำนายการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์จำนวน 7 ตัวแปร ได้แก่ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง ($Beta=0.33$) การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ($Beta=-0.29$) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร ($Beta=0.27$) การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ ($Beta=0.12$) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ($Beta=-0.09$) ระยะเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ($Beta=0.08$) และระดับการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลาย ($Beta=-0.07$) โดยร่วมกันทำนายความแปรปรวนของการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาได้ร้อยละ 56

ตารางที่ 1 สรุปผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย	p-value				
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
สมมติฐานข้อที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคล มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์					
อายุ	0.022	>0.05	>0.05	0.021	>0.05
เพศ	>0.05	>0.05	>0.05	0.002	>0.05
ระดับการศึกษา	0.006	>0.05	>0.05	0.012	0.007
ความพอเพียงของค่าใช้จ่าย	0.009	>0.05	>0.05	>0.05	>0.05
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	0.026	>0.05	>0.05	>0.05	<0.001
สมมติฐานข้อที่ 2 ปัจจัยภายใน มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์					
การเห็นคุณค่าในตนเอง	<0.001	0.001	0.003	>0.05	>0.05
การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์	<0.001	<0.001	<0.001	0.006	<0.001
การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	>0.05	<0.001	<0.001	0.003	<0.001

ตารางที่ 1 สรุปผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย (ต่อ)

สมมติฐานการวิจัย	p-value				
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
สมมติฐานข้อที่ 3 ปัจจัยสภาพแวดล้อมมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ ๓					
สัมพันธภาพในครอบครัว	<0.001	<0.001	>0.05	>0.05	>0.05
การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	<0.001	<0.001	0.038	>0.05	<0.001
ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	<0.001	<0.001	<0.001	>0.05	<0.001
สมมติฐานข้อที่ 4 พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ ๔					
วัตถุประสงค์การใช้เพื่อการสืบค้นข้อมูล					<0.001
วัตถุประสงค์การใช้เพื่อการสื่อสาร					<0.001
วัตถุประสงค์การใช้เพื่อความบันเทิง					<0.001
ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์					<0.001
Beta					
สมมติฐานข้อที่ 5 ปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยภายใน ปัจจัยสภาพแวดล้อม สามารถทำนายพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ตัวแปรทำนาย ได้แก่					
	$R^2=0.26$	$R^2=0.20$	$R^2=0.22$	$R^2=0.07$	
อายุ	-	-	-	0.10	
เพศหญิง	-	-	-	0.14	
การเห็นคุณค่าในตนเอง	-	-	0.10	-	
การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์	0.13	-	0.12	0.09	
การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	-	-0.25	-0.39	-0.17	
สัมพันธภาพในครอบครัว	0.12	-	-	-	
ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	0.36	0.34	0.11	-	

ตารางที่ 1 สรุปผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย (ต่อ)

สมมติฐานการวิจัย	Beta				
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
สมมติฐานข้อที่ 6 ปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยภายใน ปัจจัยสภาพแวดล้อม และพฤติกรรมการใช้เครือข่าย สังคมออนไลน์ สามารถทำนายการติดเครือข่าย สังคมออนไลน์					
ตัวแปรทำนาย ได้แก่					$R^2=0.56$
ระดับการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลาย					-0.07
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน					-0.09
การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์					0.12
การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์					-0.29
วัตถุประสงค์การใช้เพื่อการสื่อสาร					0.27
วัตถุประสงค์การใช้เพื่อความบันเทิง					0.33
ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์					0.08
(1) พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล					
(2) พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร					
(3) พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง					
(4) ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และ					
(5) การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์					

อภิปรายผลการวิจัย

เครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นแหล่งเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัว รูปภาพ ผลงาน บทความต่าง ๆ รวมถึงการแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนประสบการณ์หรือความสนใจร่วมกัน การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการหาเพื่อนและสนทนาออนไลน์กับผู้อื่น แสดงให้เห็นว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นช่องทางหนึ่งที่ใช้ในการติดต่อกับบุคคลรอบข้าง นอกจากนี้เครือข่ายสังคมออนไลน์ยังมีกิจกรรมที่หลากหลายให้ผู้ใช้ได้เลือกทำ ไม่ว่าจะเป็นฟังเพลง เล่นเกม ดูคลิป ทำให้ผู้ใช้เกิดความพึงพอใจ ผลการศึกษาสอดคล้องกับการศึกษาของนุชจรินทร์ ชอบดำรงธรรม⁽⁷³⁾ ที่พบว่า วัยรุ่นอายุ 16-25 ปี ใช้เครือข่าย

สังคมออนไลน์เพื่อติดต่อกับบุคคลที่รู้จักและสอดคล้องกับการศึกษาในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น⁽¹⁷⁾ ที่พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการติดต่อเพื่อนปัจจุบันและติดตามข่าวสารต่าง ๆ ของเพื่อนมากที่สุด โดยส่วนใหญ่มีความถี่การเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทุกวัน และการศึกษาในนักศึกษา⁽⁴¹⁾ ที่พบว่านักศึกษามีพฤติกรรมการสื่อสารใน Facebook อยู่ในระดับมาก โดยต้องการสื่อสารเพื่อติดต่อเพื่อนและคนรู้จักมากที่สุด

ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีคะแนนการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์อยู่ในระดับปานกลาง เนื่องจาก การติดอินเทอร์เน็ต ถือเป็นการเสพติดสื่อประเภทหนึ่ง เป็นการเสพติดด้านจิตใจ โดยเป็นการเสพติดด้านพฤติกรรมอย่างหนึ่งมากจนไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมนั้นได้ ก่อให้เกิดผลเสียตามมา เช่น การเสพติดความสัมพันธ์ (Cyber relational addiction) ได้แก่ การสนทนาออนไลน์ แสวงหาความสัมพันธ์ทางจิตใจในโลกออนไลน์เพื่อทดแทนความต้องการ หรือจะเป็นการเสพติดข้อมูลข่าวสาร (Information overload) คือ มีการใช้หาข้อมูลที่มากเกินไป เป็นการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องและไม่เกี่ยวกับงาน หรือเป็นการเสพติดด้านเพศ (Cyber sexual addiction) เช่น การดูภาพลามกอนาจาร ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อแสดงออกทางด้านเพศ ซึ่งในโลกของความเป็นจริงอาจไม่สามารถทำได้ หรือการเสพติดเกมทางอินเทอร์เน็ต (Net gaming) โดยเครือข่ายสังคมออนไลน์มีทั้งรูปแบบของการพูดคุย สนทนา/แชต ส่งข้อความ การเผยแพร่รูปภาพ บทความ เกมและข้อมูลต่าง ๆ หากไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมการใช้ได้ อาจทำให้ผู้ใช้งานมีการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ โดยผลการศึกษาสอดคล้องกับการศึกษาของ ศรีธนา หวังเจริญตระกูล⁽¹⁷⁾ ที่พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีพฤติกรรมการเล่นโซเชียลมีเดียทางสังคมในระดับปานกลาง โดยใช้เวลากับเครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่าที่ตั้งใจไว้มากที่สุด และการศึกษาของภาณุวัฒน์ กองราช⁽⁴⁷⁾ ที่พบว่าวัยรุ่นไทยมีพฤติกรรมติดสังคมออนไลน์อยู่ในระดับปานกลาง

การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล เพื่อการสื่อสาร เพื่อความบันเทิง และระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ ทั้งนี้เนื่องจาก มีการกระจายสัญญาณอินเทอร์เน็ตไร้สาย (High Fidelity: Wi-Fi) เปิดให้บริการ Free Wi-Fi ตามสถานที่ราชการ รวมถึงโรงเรียนด้วย จึงทำให้นักเรียนสามารถเข้าถึง SNS ได้มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษา^(10, 79) ที่พบว่า นักศึกษาที่ติดอินเทอร์เน็ตใช้เวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ตมากกว่า 3 เท่าของผู้ที่ไม่ได้ติดอินเทอร์เน็ต โดยผู้ที่ติดอินเทอร์เน็ตจะใช้เวลาเพื่อความบันเทิงและความพึงพอใจเป็นสำคัญ และนักเรียนที่มีจุดประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกมออนไลน์และสนทนาออนไลน์จะติดอินเทอร์เน็ตมากกว่านักเรียนนักเรียนที่มีจุดประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา 6.98 และ 2.64 เท่า ตามลำดับ และนักเรียนที่มีจำนวนชั่วโมงออนไลน์มากกว่า 21-28 ชั่วโมงต่อสัปดาห์จะติดอินเทอร์เน็ตมากกว่าผู้ที่มีจำนวนชั่วโมงออนไลน์น้อยกว่า 7 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ 3.41 เท่า และการศึกษา

ในไทย⁽³⁰⁾ ที่พบว่านักเรียนหญิงที่มีจำนวนเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยมากกว่านักเรียนที่มีเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตปานกลางหรือมาก

อายุ มีความสัมพันธ์กับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล และระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และอายุยังเป็นตัวแปรทำนายความแปรปรวนของระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ กล่าวคือนักเรียนที่อายุน้อยจะมีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูลมากด้วย ทั้งนี้ด้วยนักเรียนที่มีอายุน้อยขึ้นก็จะอยู่ในระดับชั้นเรียนที่สูงขึ้นด้วย ทำให้นักเรียนต้องมีการค้นคว้าหาข้อมูลทางวิชาการ หาข้อมูลทำรายงาน รวมถึงการหาข้อมูลในการศึกษาต่อ สอดคล้องกับการศึกษาที่ผ่านมา⁽²¹⁾ ที่พบว่า อายุที่ต่างกันมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน

เพศ มีความสัมพันธ์และเป็นตัวแปรทำนายระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยเพศหญิงจะมีระยะเวลาเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่าผู้ชาย แต่วัตถุประสงค์ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ไม่ต่างกับเพศชาย โดยในสังคมวัฒนธรรมไทยปัจจุบัน มองมิติของความเสมอภาคระหว่างเพศหญิงกับเพศชายเท่าเทียมกัน ซึ่งในปัจจุบันพื้นที่ไซเบอร์สเปซกลายเป็นพื้นที่ให้ผู้หญิงยุคปัจจุบัน สามารถที่จะนำเรื่องราวของตน ถ่ายทอดความรู้สึกต่าง ๆ มายังพื้นที่แห่งนี้ได้อย่างเปิดเผยเท่าเทียมกับผู้ชาย ทำให้วัตถุประสงค์ของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ไม่แตกต่างจากเพศชาย สอดคล้องกับการศึกษาที่ผ่านมา⁽⁴¹⁾ ที่พบว่า เพศของนักศึกษาที่ต่างกันมีพฤติกรรมการใช้ Facebook ไม่แตกต่างกัน

ระดับการศึกษา มีความสัมพันธ์กับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ และระดับการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลายยังเป็นตัวทำนายการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ ทั้งนี้การจัดการเรียนการสอนในยุคปัจจุบัน มีการปรับเปลี่ยนให้ทันสมัยสอดคล้องกับผู้เรียนมากขึ้น โดยประยุกต์ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มาเป็นช่องทางการสื่อสาร และหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ของกระทรวงศึกษาธิการ⁽⁷⁶⁾ ที่เห็นได้ว่า ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายจะมีแผนการสอนที่มีความเข้มข้นขึ้น อาจเป็นผลให้ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายสามารถคัดกรองข้อมูล และเลือกใช้เทคโนโลยีได้อย่างปลอดภัยมากกว่ามัธยมศึกษาตอนต้น สอดคล้องกับการศึกษาที่ผ่านมา^(10, 12, 28) ที่พบว่า กลุ่มที่ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีระดับการศึกษามัธยมต้นมีพฤติกรรมการป้องกันตัวเองจากการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลน้อยกว่ากลุ่มระดับการศึกษามัธยมศึกษาและสูงกว่า และนักเรียนที่เรียนในระดับชั้นที่สูงกว่าจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมน้อยกว่านักเรียนที่อยู่ในระดับชั้นต่ำกว่า และนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายติดอินเทอร์เน็ตน้อยกว่านักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ความพอเพียงของค่าใช้จ่าย มีความสัมพันธ์กับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล โดยไม่พบความสัมพันธ์กับตัวแปรตามอื่น เนื่องจากการที่สถานที่ราชการ สถานศึกษา สวนสาธารณะ เปิดให้ใช้ Free Wi-Fi ทำให้ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการในการเข้าถึง SNS ดังนั้นไม่ว่านักเรียนจะมีค่าใช้จ่ายเพียงพหรือไม่เพียงพอก็ตาม ทำให้ไม่มีความแตกต่างของการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ และอาจเกิดจากกลุ่มตัวอย่างไม่ได้เข้าเว็บที่ต้องมีค่าใช้จ่ายเช่น เกม เว็บลามก ซึ่งในอนาคตอาจต้องพิจารณาถึงประเด็นค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการดูหนัง เกมส์ เป็นต้น

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีความสัมพันธ์กับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ และยังสามารเป็นตัวทำนายการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ ทั้งนี้การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากเกินไป ทำให้เกิดผลกระทบต่อนักเรียน ทำให้ไปโรงเรียนสาย ขาดเรียน เวลาในการทบทวนหนังสือลดลง เป็นผลให้การเรียนรู้ตกต่ำลง ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาที่ผ่านมา⁽¹⁰⁾ ที่พบว่า นักเรียนที่มีผลการเรียนค่อนข้างแย่เสี่ยงที่จะติดอินเทอร์เน็ตมากกว่ากลุ่มที่มีผลการเรียนดีกว่า

การเห็นคุณค่าในตนเอง มีความสัมพันธ์กับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล เพื่อการสื่อสาร และเพื่อความบันเทิง และการเห็นคุณค่าในตนเองยังสามารถเป็นตัวทำนายการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง โดยไม่พบความสัมพันธ์กับการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ อภิปรายได้ว่า การเห็นคุณค่าในตนเองเป็นปัจจัยสำคัญในการปรับตัวทางอารมณ์ สังคมและการเรียนรู้สำหรับเด็กและเป็นพื้นฐานของการมองชีวิต ดังนั้น การเห็นคุณค่าในตนเองเป็นคุณลักษณะที่ควรได้รับการส่งเสริมตั้งแต่วัยเยาว์⁽⁷⁵⁾ ซึ่งหากเป็นบุคคลที่มีคุณค่าในตนเองสูงแล้ว ก็จะเป็นผู้มีแนวทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ไปในแนวทางที่พึงประสงค์ได้

การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ มีความสัมพันธ์กับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล เพื่อการสื่อสาร เพื่อความบันเทิง ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ และยังสามารเป็นตัวทำนายการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล เพื่อความบันเทิง และระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทั้งนี้อธิบายได้จากสังคมในปัจจุบันเป็นสังคมของข่าวสารซึ่งปรากฏตามสื่อต่าง ๆ มากมาย ไม่ว่าจะเป็นสื่ออินเทอร์เน็ต สื่อสังคมออนไลน์ ทำให้มีการติดตามข้อมูลจากสื่อเหล่านี้อยู่เสมอ จนอาจถูกสื่อครอบงำและใช้เวลากับสื่อเหล่านี้มากขึ้น จนได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อที่มากเกินไป ซึ่งการที่บุคคลมีความสามารถในการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งสูง ก็จะมีแนวโน้มในการทำพฤติกรรมนั้นสูงด้วย⁽²⁰⁾

การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีความสัมพันธ์กับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร เพื่อความบันเทิง ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ และสามารถเป็นตัวทำนายการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการ

สื่อสาร เพื่อความบันเทิง ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ อธิบายได้จาก การควบคุมตนเองของบุคคล เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของตนเองจากพฤติกรรมไปสู่พฤติกรรมที่พึงประสงค์ โดยที่บุคคลนั้นเป็นผู้กำหนดกระบวนการที่จะไปสู่เป้าหมายด้วยตนเอง ซึ่งทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม⁽⁴⁹⁾ เชื่อว่าพฤติกรรมของมนุษย์เป็นผลจากความสามารถที่จะควบคุมความคิด ความรู้สึกและการกระทำของตนเอง ซึ่งต้องอาศัยการฝึกฝนและพัฒนา โดยผู้ที่มีการควบคุมตนเองสูง ก็คือผู้ที่สามารถปฏิบัติตนได้เหมาะสมและสามารถควบคุมตนให้กระทำแต่สิ่งที่มีคุณค่าและมีประโยชน์ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาที่ผ่านมา^(22, 26, 56, 60) ที่พบว่า ลักษณะมุ่งอนาคต-ควบคุมตนที่มากจะสามารถพิจารณาเลือกและรับชมรายการโทรทัศน์ที่มีประโยชน์ได้ และนักเรียนที่มีการควบคุมตนเองมากจะมีพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณมากกว่าผู้ที่มีการควบคุมตนเองน้อย และการควบคุมตนยังมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์และสนทนาออนไลน์และยังมีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมการบริโภคด้วยปัญญา

สัมพันธภาพในครอบครัว มีความสัมพันธ์กับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูลและการสื่อสาร อธิบายได้ว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นช่องทางหนึ่งที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารระหว่างสมาชิกในครอบครัว สอดคล้องกับการศึกษาที่ผ่านมา^(17, 23) ที่พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการติดต่อสื่อสารกับพ่อแม่และญาติพี่น้อง และสัมพันธภาพในครอบครัวไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีความสัมพันธ์กับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล เพื่อการสื่อสาร และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ อธิบายได้ว่า โรงเรียนเป็นสถาบันที่สร้างขึ้นเพื่อที่จะให้ความรู้ ทักษะต่าง ๆ บทบาทของครูในเรื่องการสนับสนุนทางข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับการเรียน รวมถึงประยุกต์ใช้เทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสมและถูกต้อง⁽⁷⁴⁾ นอกจากนี้ ปัจจุบันครูยังส่งเสริมการสอนโดยให้นักเรียน นักศึกษาคำนวณโหลดเอกสารประกอบการเรียนการสอนผ่านอินเทอร์เน็ต แนะนำเว็บไซต์ให้ไปสืบค้นศึกษาเพิ่มเติม รวมถึงเปิดโอกาสให้มีการถามตอบผ่านช่องทางเครือข่ายสังคมได้ ดังนั้นครูจึงมีส่วนกระตุ้นให้นักเรียนเข้าไปหาข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งหากนักเรียนไม่สามารถบริหารกิจกรรมต่าง ๆ บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ ก็จะทำให้ติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ตามมา โดยผลการศึกษาบางส่วนสอดคล้องกับการศึกษาที่ผ่านมา⁽²⁹⁾ คือ สภาพแวดล้อมในการใช้อินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นด้านนโยบายของมหาวิทยาลัย ด้านการจัดการเรียนการสอน มีอิทธิพลโดยตรงต่อพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ต

ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีความสัมพันธ์และเป็นตัวทำนายการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูล เพื่อติดต่อสื่อสาร เพื่อความบันเทิง อธิบายได้ว่าวัยรุ่นมักให้ความสำคัญกับเพื่อน เนื่องจากเพื่อนสามารถตอบสนองตามความต้องการในหลายด้านได้วัยรุ่นจึงชอบใช้เวลาคลุกคลีกับเพื่อน โดยเพื่อนมีอิทธิพลทั้งการให้ข้อมูลและอิทธิพลประเภทให้อาเบบอย่าง และเมื่อคบกับเพื่อนนานมากขึ้นลักษณะการคล้อยตามก็จะมากขึ้นด้วย เพื่อนจึงมีอิทธิพลทั้งทางบวกและทางลบ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาที่ผ่านมา^(16, 22, 24, 26, 30) ที่พบว่า การได้รับตัวแบบจากเพื่อนมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการรับสื่ออย่างมีวิจารณญาณกับพฤติกรรมการบริโภคสื่อด้วยปัญญา และการมีเพื่อนเป็นแบบที่ดีในการใช้อินเทอร์เน็ตจะมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย ส่วนในด้านลบพบว่า การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนมากมีโอกาสดัดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่ากลุ่มที่มีการคล้อยตามกลุ่มน้อยกว่า

ข้อเสนอแนะและการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ผู้ปกครองและครูควรแนะนำ กระตุ้นเตือนและสร้างวินัยให้เกิดขึ้นกับนักเรียนเพื่อให้ นักเรียนสามารถควบคุมตนเองในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ทั้งช่วงเวลาในการเข้าใช้ จำนวนชั่วโมงเข้าใช้ รวมถึงการแนะนำ ป้อนปรามให้นักเรียนมีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างเหมาะสม และสร้างสรรค์ ถูกกาลเทศะ เช่น การเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา หาข้อมูลในการเรียน หรือการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิงในเวลาว่าง และไม่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากเกินไปจนมีผลต่อการทำกิจกรรมอื่น ๆ ที่สำคัญในชีวิตประจำวัน เพื่อเป็นการสร้างภูมิป้องกันการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ และเพื่อให้นักเรียนใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ให้เกิดประโยชน์สูงสุด
2. โรงเรียนควรส่งเสริมให้นักเรียนตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ และมีการจัดการเรียนการสอน เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ในหลักสูตร หรือมีการจัดโครงการอบรม การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ แก่นักเรียนในทุกระดับชั้น รวมถึงโครงการในการที่ช่วยส่งเสริม และพัฒนาความสามารถในการควบคุมตนเองของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนได้มีการฝึกฝนและพัฒนาอยู่เสมอ ซึ่งหากนักเรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับ การรู้เท่าทันสื่อบวกกับมีการควบคุมตนที่ดีแล้ว ย่อมเกิดผลประโยชน์แก่ตัวนักเรียนเองรวมถึงครอบครัวด้วย
3. โรงเรียนควรส่งเสริมกิจกรรมในทางที่สร้างสรรค์ให้กับนักเรียนได้ทำร่วมกัน รวมถึงกิจกรรมวิชาการ ชมรมกีฬา กิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์เพื่อสังคม ทั้งนี้เพื่อไม่ให้นักเรียนและเพื่อนใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มากเกินไปจนกระทบต่อกิจกรรมอื่น ๆ ในชีวิตประจำวัน

SOCIAL NETWORKING ADDICTION AMONG SECONDARY SCHOOL STUDENTS IN PHITSANULOK PROVINCE

NUTTIMA SOPHAWANG 5538055 PHPH/M

M.Sc.(PUBLIC HEALTH)

THESIS ADVISORY COMMITTEE: WIRIN KITTIPICHAI, Ph.D.(APPLIED BEHAVIORAL SCIENCE RESEARCH), PHITAYA CHARUPOONPHOL, M.D., DIP. THAI BOARD OF EPIDEMIOLOGY, D.M.(HRM), SUPACHAI PITIKULTANG, M.D., DIP. THAI BOARD OF PEDIATRICS

EXTENDED SUMMARY

Background and Rationale of Study

Contributed by rapid advancement of Information and Communication Technology (ICT), the internet has been the computerized networking system widely used by people from all walks of life. In the early days when this network was introduced for the first time, the data could only be displayed through a fashion of one-way communication. The subscribers could read the information but could neither send any feedbacks nor interact through the network. And when internet technology had advanced into the period of Web 2.0, equipped with a function for two-way communication; the subscribers were able to interact with the data displayed on the websites and able to disseminate messages to other subscribers as well. Then, such facilitation has led to the origination of social network, the so-called “virtual community”.⁽¹⁾ Consequent to that, a number of Social Networking Sites (SNS), such as Facebook, Twitter, Line, Instagram, and My space were developed. Then internet network has become the source of data from around the world which are accessible to most people and has played an important role in their lifestyles worldwide.

Data revealed that the rate of SNS use in the USA had been increasing. A survey showed an increase in number of SNS users comparing between 2012 and

2013. That is, the number of Facebook subscribers increased from 67% to 71%; the number of Twitter subscribers increased from 16% to 18%; and that of Instagram increased from 13% to 17%.⁽³⁾ For Thailand, a survey of “internet use” among the population of individuals aged 6 years or over revealed that the number of users increased from 20.1% to 28.9%⁽⁴⁾; and the top three most common SNS’s were Facebook, Google+ and Line respectively.⁽⁵⁾

Despite the fact that (a) the internet has been popular and there is a great number of SNS users, (b) SNS also serves as a key channel for the communication among family members and friends, and for establishment of friendship beyond frontier, and (c) SNS serve as a platform for spreading more information to public.⁽⁷⁾ However, if individuals use the internet inappropriately or too excessively up to a point that they cannot keep the limit of their time for the use, it may affect the time required for some other necessary activities in life of the users, as well as the activities for families and community, such as a negative impact on education, work performance, interpersonal relationship, and socialization.⁽⁸⁾

A large number of studies had explored the problems arose from using the internet, from playing online games, and from using SNS. For example, a study in China⁽⁹⁾ found that, based on a set of given criteria, 12.2% of students were considered as being addicted to internet use. A study in Philippines⁽¹¹⁾ revealed that 4% of students were addicted to Facebook; and that the users who used the internet for playing online games or for chatting would have a higher chance of social networking addiction by 6.98 and 2.64 times as much comparing to those who used the internet for education. For the studies in Thailand, study results showed that 29.50% of students who played online games had a poor academic achievement⁽¹²⁾; and 11.43% of students in general were addicted to the internet.⁽¹³⁾ Moreover, comparing to students who were not addicted to computer games; the level of stress among those who were addicted was higher by 3.23 times as much, the level of their weakness during school hours was higher by 5.88 times as much, their degree of visual disturbance was worse by 5.10 times as much, and their concentration on lessons was less by 6.57 times as much.⁽¹⁴⁾ The users of chat applications spent more time for themselves, stayed up late at night, got up late in the morning, and did not get much exercise.⁽¹⁵⁾ Male teenagers who occupied themselves too much in playing computer games would perform an

aggressive behavior, suffer an impact on different aspects of life, and would consequently develop a psychological problem.⁽¹⁶⁾

Social Cognitive Theory of Bandura⁽²⁰⁾ states that behavior is not developed and changed based on environmental factors alone but also the personal factors (which include cognitive, biological and other inner personal factors); and these personal factors are correlated in a fashion of “reciprocal determinism” with environmental factors and with behavior. Previous studies showed that the factors associated with the addiction to the internet, computer games, and SNS included (a) personal factors i.e. age⁽²¹⁾, gender^(10, 22), educational background⁽¹²⁾, expenses^(10, 16), and academic achievement^(8, 10, 22, 23); (b) inner personal factors i.e. self-esteem⁽²³⁻²⁵⁾, media literacy⁽²⁶⁻²⁸⁾, self-control^(22-23, 26, 30), attitude^(22, 29, 30), motivation^(17, 29), and perceived self-efficacy⁽²⁹⁾; and (c) environmental factors i.e. channel of access to SNS⁽¹⁶⁾, family relationship^(16, 23, 24), support from teachers^(22, 30), and peer model.^(16, 22, 24, 26, 30) So far, no determination has been made regarding the association between *social networking use behaviors* and *social networking addiction* in the aspects mentioned above.

Based on the aforementioned situation and significance of problems, social networking could yield both the benefits as well as an impact in various aspects. If internet users, especially the teenagers, employ an inappropriate internet use behavior; they would endure a risk of being persuaded to do something bad more easily, or would not use the internet in a proper manner. The investigator became interested in conducting a study about social networking use behaviors and social networking addiction, as well as any associated factors that would yield a supportive or preventive effect; by studying in among the Mathayomsuksa 1-6 students in schools under the administration of Secondary Educational Service Area Office 39; and by applying the Social Cognitive Theory of Bandura to explore the factors expected to have a correlation with social networking use behaviors and social networking addiction, which included (a) personal factors i.e. age, gender, educational background, adequacy of income, and academic achievement, (b) inner personal factors i.e. self-esteem, social media awareness, and self-control in social networking use, and (c) environmental factors i.e. family relationship, support from teachers regarding social networking use, and peer model of social networking use. The results of this study could be utilizable for the

development of a plan for furthering a research work (or up-scaling it) in the area of promotion, prevention and solution, in a way that is responsive to current situation.

Objective of the Study

1. Explore social networking use behaviors and social networking addiction among secondary school students in Phitsanulok Province.
2. Determine the correlation between personal factors (i.e. age, gender, educational background, adequacy of income, and academic achievement) and social networking use behaviors and social networking addiction among secondary school students in Phitsanulok Province.
3. Determine the correlation between inner personal factors (i.e. self-esteem, social media awareness, and self-control in social media networking use) and social networking use behaviors and social networking addiction among secondary school students in Phitsanulok Province.
4. Determine the correlation between environmental factors (i.e. family relationship, support from teachers regarding social networking use, and peer model of social networking use) and social networking use behaviors and social networking addiction among secondary school students in Phitsanulok Province.
5. Determine the correlation between social networking use behaviors and social networking addiction among secondary school students in Phitsanulok Province.
6. Determine prediction factors of social networking use behaviors and social networking addiction among secondary school students in Phitsanulok Province.

Scope of the Study

This research explored social networking addiction among secondary school students aged 12-19 years and studying in Mathayomsuksa 1-6 of schools under the administration of Secondary Educational Service Area Office 39, during the academic year of 2014.

Research Methodology

1. Research Design and Sample

This research is a cross-sectional survey study conducted in Mathayomsuksa 1-6 students during the academic year of 2014 in the schools under the administration of Secondary Educational Service Office Area 39, Phitsanulok Province, totally 515 participants. Two-stage sampling method was applied for sample selection. Stage 1: Randomly selected the schools for participation by (1.1) categorizing all schools into three groups based on their school sizes (small, medium, large/extra-large); and (1.2) selecting one school randomly from each of those three groups (by drawing lots). Stage 2: by (2.1) randomly selecting one classroom from each of the six classes through lot-drawing; and (2.2) collecting data from each and every student voluntarily participated in the study.

2. Research instrument

Self-administered questionnaire was used as study instrument. The questionnaire consisted of 9 parts. **Part 1:** Demographic data (5 items) collecting data about gender, age, educational background, adequacy of income, and academic achievement; **Part 2:** Social networking use behaviors divided into three groups based on the three different purposes of the use, i.e. for data searching, for communicating, and for entertainment (13 items, reliability coefficients = 0.75, 0.65, and 0.73 respectively); **Part 3:** Social networking addiction (18 items, reliability coefficient = 0.92); **Part 4:** Self-esteem (10 items, reliability coefficient = 0.73); **Part 5:** Social media awareness (4 items, reliability coefficient = 0.73); **Part 6:** Self-control in social networking use (3 items, reliability coefficient = 0.72); **Part 7:** Family relationship (10 items, reliability coefficient = 0.91); **Part 8:** Support from teacher regarding social networking use (8 items, reliability coefficient = 0.88); and **Part 9:** Peer model of social networking use (4 items, reliability coefficient = 0.74). Part 2 to Part 9 of the questionnaire were characterized as a five-point rating scale from the absolutely true (5) to absolutely untrue (1). This study has been approved by the Human Research Ethics Committee, Faculty of Public Health, Mahidol University Number MUPH 2014-153.

3. Data Analysis and Statistics Used

Descriptive statistics were used to conclude and describe the demographic data of samples; independent t-test and the Pearson's Product Correlation Coefficient were used to determine correlations among variables; and Stepwise Multiple Regression Analysis was used to determine predictors of social networking use behaviors and social networking addiction. The level of statistical significance was set as less than 0.05.

Research Results

1. Demographic Data

According to the data collected from 515 samples of secondary school students from three schools in Phitsanulok Province; around half of them were studying in junior high school level and another half in senior high school level. Most of them were girls; their mean age was 15.12 ± 1.78 years; and most of them had a good level of academic achievement. More than half of the samples had enough income to cover their expenses; and around one-third could reserve for some savings. The most popular SNS accessed by the samples was Facebook (96.9%); and less popular than that were Line, Instagram and Twitter respectively. 90.7% of the students accessed SNS through a mobile phone; and more than half of the samples accessed and used social networking every day.

2. Social Networking Use Behaviors

Social networking use behaviors involved the purpose of social networking use and the time spent on SNS:

For the purpose of social networking use, it could be divided into three aspects: use for data searching, for communicating and for entertainment purposes. Study results showed that the use for communicating purpose got the highest percentage mean score (73.95); and lower than that in a respective order were the use for data searching purpose (69.86) and for entertainment purpose (66.63). The first three top social networking use behaviors included online chatting, listening to music, and looking for old/new friends respectively.

For the time spent on SNS, study results revealed that the averaged time spent was 3.36 hours/day during the weekdays (Mon-Fri); and 5.21 hours/day during the weekend (Sat-Sun). However, for the duration of the use covering an entire week; over 50% of samples used social networking more than 21 hours per week.

3. Social Networking Addiction

Social networking addiction could be determined by observing for six dimensions. Study results showed that a majority of samples had a social networking addiction at moderate level (45.8%), and the percentage mean score of addiction was 62.63. Considering in each dimension of social networking addiction, tolerance dimension got the highest percentage mean score (69.52); followed by salience (67.09), mood modification (61.11), conflict (60.81), relapse (60.29) and withdrawal (57.47) dimensions. The first three top signs of the addiction found in this study included “the got more pleasure when used social networking more extensively”; “spent a lot of time thinking about social networking use”; and “felt an urge to use social networking more and more”.

4. Correlated Factors and Predictors of the Social Networking Use Behaviors

Aimed at the social networking use behaviors, there were four factors to be investigated, namely the social networking use for data searching purpose, for communicating purpose, for entertainment purpose, and time spent on SNS. The results of the determination for the correlated factors and significant predictors were as follows.

Factors correlated to the social networking use for data searching purpose included: peer model of social networking use ($r=0.47$); family relationship ($r=0.37$); support from teachers regarding social networking use ($r=0.36$); social media awareness ($r=0.34$); self-esteem ($r=0.26$); age ($r=0.10$); academic achievement ($r=0.10$); as well as educational background and adequacy of income ($p<0.01$). For the predictors of the use for data searching purpose, the following three significant variables were identified: peer model of social networking use (Beta = 0.36); social

media awareness (Beta = 0.13); and family relationship (Beta = 0.12), which accounted for 26% of variance in the social networking use for data searching purpose.

Factors positively correlated to the social networking use for communicating purpose included peer model of social networking use ($r=0.35$); support from teachers regarding social networking use ($r=0.20$); social media awareness ($r=0.18$); family relationship ($r=0.16$); and self-esteem ($r=0.15$). On the other hand, the factor with a negative correlation was self-control in social networking use ($r=-0.28$). As well, the predictors of the use for communicating purpose, the following two essential variables were identified: peer model of social networking use (Beta = 0.34); and self-control in social networking use (Beta = -0.25), which accounted for 20% of variance in the social networking use for communicating purpose.

Though, Factors correlated to the social networking use for entertainment purpose; those positive correlation included peer model of social networking use ($r=0.24$), social media awareness ($r=0.19$); self-esteem ($r=0.13$); and support from teachers regarding social networking use ($r=0.09$). On the other hand, factor with a negative correlation was self-control in social networking use ($r=-0.39$). Also, the predictors of the use for entertainment purpose, the following four vital variables were identified: self-control in social networking use (Beta = -0.39); social media awareness (Beta = 0.12); peer mode of social networking use (Beta = 0.11); and self-esteem (Beta = 0.10), which accounted for 22% of variance in the social networking use for entertainment purpose.

Factors associated with the time spent on SNS included gender ($p<0.01$) and educational background ($p<0.05$). The factors with a positive correlation were social media awareness ($r=0.13$) and age ($r=0.12$). The factor with a negative correlation was self-control in social networking use ($r=-0.14$). Besides, the predictors of the time spent on SNS, the following four substantial factors were identified: self-control in social networking use (Beta = -0.17); girl (Beta = 0.14); age (Beta = 0.10); and social media awareness (Beta = 0.09), which accounted for 7% of variance in the time spent on SNS.

5. Correlated Factors and Predictors of Social Networking Addiction

The factors associated with the social networking addiction was educational background ($p<0.05$). Also, the factors with a positive correlation included the social networking use for entertainment purpose ($r=0.60$); for communicating purpose ($r=0.51$); time spent on SNS ($r=0.30$); peer model of social networking use ($r=0.29$); social media awareness ($r=0.21$); support from teachers regarding social networking use ($r=0.16$); and use for data searching purpose ($r=0.15$). The factors with a negative correlation included self-control in social networking use ($r=-0.54$) and academic achievement ($r=-0.15$). Additionally, the predictors of the social networking addiction, the following seven important factors were identified: use for entertainment purpose (Beta =0.33); self-control in social networking use (Beta =-0.29); use for communicating purpose (Beta =0.27); social media awareness (Beta =0.12); academic achievement (Beta =-0.09); time spent on SNS (Beta =0.08); and senior high school level educational background (Beta =-0.07), which accounted for 56% of variance in social networking addiction.

Table 1 Results of Hypothesis Testing

Research Hypothesis	p-value				
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
Hypothesis 1: Personal factors were correlated to social networking use behavior and social networking addiction					
Age	0.022	>0.05	>0.05	0.021	>0.05
Gender	>0.05	>0.05	>0.05	0.002	>0.05
Educational background	0.006	>0.05	>0.05	0.012	0.007
Adequacy of income	0.009	>0.05	>0.05	>0.05	>0.05
Academic achievement	0.026	>0.05	>0.05	>0.05	<0.001

Table 1 Results of Hypothesis Testing (cont.)

Research Hypothesis	p-value				
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
Hypothesis 2: Inner personal factors					
were correlated to social networking use					
behavior and social networking					
addiction					
Self-esteem	<0.001	0.001	.003	>0.05	>0.05
Social media awareness	<0.001	<0.001	<0.001	0.006	<0.001
Self-control in social networking use	>0.05	<0.001	<0.001	0.003	<0.001
Hypothesis 3: Environmental factors					
were correlated to social networking use					
behavior and social networking					
addiction					
Family relationship	<0.001	<0.001	>0.05	>0.05	>0.05
Support from teacher regarding social	<0.001	<0.001	0.038	>0.05	<0.001
networking use					
Peer model of social networking use	<0.001	<0.001	<0.001	>0.05	<0.001
Hypothesis 4: Social networking use					
behaviors were correlated to social					
networking addiction					
Use for data searching purpose					<0.001
Use for communicating purpose					<0.001
Use for entertainment purpose					<0.001
Time spent on SNS					<0.001

Table 1 Results of Hypothesis Testing (cont.)

Research Hypothesis	Beta				
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
Hypothesis 5: Personal, inner personal and environmental factors were able to predict social networking use behaviors					
The prediction variables include:	R ² =0.26	R ² =0.20	R ² =0.22	R ² =0.07	
Age	-	-	-	0.10	
Girl	-	-	-	0.14	
Self-esteem	-	-	0.10	-	
Social media awareness	0.13	-	0.12	0.09	
Self-control in social networking use	-	-0.25	-0.39	-0.17	
Family relationship	0.12	-	-	-	
Peer model of social networking use	0.36	0.34	0.11	-	
Hypothesis 6: Personal, inner personal, environmental factors and social networking use behaviors can predict the social networking addiction					
The prediction variables include:					R ² =0.56
Senior high school level educational background					-0.07
Academic achievement					-0.09
Social media awareness					0.12
Self-control in social networking use					-0.29
Use for communicating purpose					0.27
Use for entertainment purpose					0.33
Time spent on SNS					0.08
Remarks					
(1) Social networking use for data searching purpose					
(2) Social networking use for communicating purpose					
(3) Social networking use for entertainment					
(4) Duration of social networking use					
(5) Social networking addiction					

Discussion

Social networking serves as the source for individuals to make public their personal data, images, a piece of work and articles; and to share ideas, comments, experiences or interests with each other. People also use social networking to find a friend and to chat with others. Therefore, it is evident that social networking is a channel utilizable for making a contact with surrounding people. Furthermore, various kinds of activities are also available on the social networking for people to choose and enjoy, such as listening to music, playing an online game, watching a video clip; and these activities can significantly bring about the satisfaction for the users. Study results are consistent with the study of Nutcharin Chobdamrongtham⁽⁷³⁾ reporting that samples with 16-25 years old used social networking for making a contact with their connections and friends; consistent with a study conducted in students from junior secondary schools⁽¹⁷⁾ reporting that a majority of students used the social networking to contact their current friends and to catch up with the news about their friends; and most of them used social networking every day; and consistent with an another study conducted in students⁽⁴¹⁾ reporting that the score of their Facebook use for communication was in a high level, and the purpose of their use for contacting their friends and acquaintances shared the highest percentage.

This study results showed that most of samples had the social networking addiction scores in a moderate level. This is due to the fact that internet addiction is considered as an addiction to a media; and it is a psychological addiction. It could be categorized as an addiction to a specific behavior so excessively that the individuals cannot control such behavior; and a negative consequence would arise from this addiction and uncontrolled ability. The examples of addicted behaviors include “cyber relational addiction” (online chatting to find a psychological relationship in the virtual space to fulfill an unmet need); “information overload” (searching for data too excessively, both the data related to the work and those not related); “cyber sexual addiction” (watching pornography, using the internet to express sexual orientations that could not be done in the real world); or “addiction to net gaming”. Social networking involves online conversation or chatting, messaging, publicizing images or articles, games, as well as data and information. If the users cannot control their use behaviors; they may be addicted to social networking. Study results are consistent with

the study of Saranya Wangcharoentrakul⁽¹⁷⁾ which found that senior secondary school students had the social networking addiction in a moderate level, and the most common signs of addiction was the relapse (i.e. they spent their time for social networking use more extensively than what they had intended to); and consistent with the study of Panuwat Kongrach⁽⁴⁷⁾ which found that Thai teenagers had a moderate level of social networking addiction.

The social networking use for data searching, for communicating, and for entertainment purposes, and time spent on SNS were correlated with social networking addiction. This may be contributed by the fact that the wireless internet signals (High Fidelity: Wi-Fi) were transmitted widely to provide Free Wi-Fi Service in Thai government offices and even in schools; and that would allow the students to have a higher chance to get access to SNS. This is consistent with previous studies^(10, 79) reporting that internet-addicted students spent more time by three times as much for social networking use comparing to those who were not addicted; the addicted students mainly used internet for entertainment purpose and for fulfilling their satisfaction; students who used internet for playing online games and those who used for chatting would have a higher chance to become addicted to the internet by 6.98 and 2.64 times as much comparing to those who used for educational purpose; and the students whose the time spent on internet was more than 21-28 hours per week would have a higher chance to become addicted by 3.41 times as much comparing to the students whose the time spent was less than seven hours per week. The study results are also consistent with a study in Thailand⁽³⁰⁾ which found that female students with a small amount of time used for accessing the internet performed much safer internet use behavior comparing to those with a moderate or high amount.

Age was correlated with the social networking use for data searching purpose and time spent on SNS and can jointly predicted the time spent on SNS. The students with an older age would have a larger extent of social network use for data searching; because as they became older they would be studying in a higher education level and would need to look for more data in academic areas, the data for writing a report, and the data about an option for their further study. This is consistent with the results of a previous study⁽²¹⁾ which reported that individuals with a different age performed their social networking use behavior differently.

Gender was correlated with and jointly predicted the time spent on SNS. The duration of social networking use among female users was longer than that of male users; however the purposes of use among female users were not different from that of the males. Currently, equality between men and women is well accepted in Thai society; and the cyber space serves as the platform for women to present their stories and feelings in an equal manner comparing to men. As a result, the purposes of social networking use among women were not different from those of men. This is consistent with a previous study⁽⁴¹⁾ which reported that though the genders of users were different, but their Facebook use behaviors were not different.

Educational background was correlated with social networking use for data searching purpose, time spent on SNS, and social networking addiction, as well can jointly predicted social networking addiction. The delivery of teaching and learning activities at present has been modified in a way that it is modernized and more consistent with the characteristics of the students, by applying the online social networking as a channel for communication. Also, the Basic Education Core Curriculum B.E. 2551 (A.D. 2008) defined by the Ministry of Education⁽⁷⁶⁾ had a more strict emphasis on the lesson plan for the upper secondary level comparing to the lower secondary level. As a result, the students in a senior secondary level might be able to screen the information and use technologies in a safer manner comparing to the students in a lower secondary level. This is consistent with previous studies^(10, 12, 28) which reported that internet users with educational background of lower secondary level performed preventive behaviors against personal right violation less extensively than those holding a bachelor's degree or higher; the students of a higher educational level played inappropriate online games less extensively than the students of a lower educational level; and the extent of social networking addiction among the students in senior secondary level was less than that of the students in junior secondary level.

Adequacy of income was correlated with the social networking use for data searching purpose; as well, it was found to have no correlations with any other dependent variables. As free Wi-Fi services were available in government offices, educational institutions and public parks; the charges for accessing SNS had not been an issue. Therefore, whether the students had adequate income or not; it would not cause any differences in their social networking addiction. For any differences (if any),

they would be derived from some specific groups of the samples who used some paid websites (such as a pornographic web). In the future, the expenses incurred from watching an online movie or playing an online game may be taken into account.

Academic achievement was correlated with the social networking use for data searching purpose and social networking addiction; as well as can jointly predicted social networking addiction. Using social networking too excessively would impose an effect on students. They would go to school late, be absent from school, have a less amount of time for reviewing their lessons; and this would result in a poor outcome of academic performance. This is consistent to the results of a previous study⁽¹⁰⁾ which showed that the students with a poor outcome of academic performance would bear a higher risk of internet addiction comparing to those with a better outcome.

Self-esteem was correlated with the social networking use for data searching, for communicating, and for entertainment purposes, but then can jointly predicted only the social networking use for entertainment purpose. However, it was found to have no correlation with social networking addiction. This could be discussed as follows. Self-esteem is a key factor for emotional, social, and learning adjustments of children and serves as the foundation for them in looking at their life. Therefore, self-esteem is a characteristic that should be promoted while the persons are still young.⁽⁷⁵⁾ Once the persons have a high level of self-esteem, they would be able to set up a desirable approach for social networking use.

Social media awareness was correlated with the social networking use for data searching, for communicating, and for entertainment purposes; time spent on SNS, and social networking addiction; in addition, can jointly predicted the use for data searching, for entertainment purposes, and time spent on SNS. This is probably due to the fact that current society is considered as information society. Information is available all over in various media such as those in the internet and SNS. As a result, people would update themselves regularly with the information from such media; and they may get dominated by the media, or spend more time to consume the media up to a point that they are affected by excessive media consumption. Individuals with a high level of capacity of doing something would be more likely to perform such a given behavior.⁽²⁰⁾

Self-control in social networking use was correlated with and can jointly predicted social networking use for communicating and for entertainment purpose, time spent on SNS, and social networking addiction. Explanation could be as follows. Self-control of individuals is a shift from one specific behavior to a desirable behavior; and the process for moving toward a set goal is defined by each own of the individuals. The Social Cognitive Theory^(cited in 49) believes that human behaviors are derived from the ability to control thoughts and actions of each own; and obtaining such ability requires practice and improvement. Individuals with a high level of capacity of self-control would behave appropriately and control themselves to do only the valuable and useful things. This is consistent to previous studies^(22, 26, 56, 60) which reported that individuals with a high score of future-oriented/ self-control oriented characteristics would be able to choose and watch only useful TV programs; and that the students with a high score of self-control would consume internet media more critically than those with a low score. Also, self-control had a negative correlation with online gaming addiction and online chatting addiction; and had a direct influence on intellectual media consumption.

Family relationship was correlated with the social networking use for data searching and communicating purposes. It could be explained that social networking was one of the channels for family members to communicate with each other. This is consistent with a previous studies^(17,23) which report that lower secondary school students used social networking sites in communicating with their parents and siblings; and that family relationship was not correlated with the addiction to online gaming among secondary school students.

Support from teachers regarding social networking use was correlated with the social networking use for data searching and communicating purposes, and social networking addiction. Schools were the institutions established for providing knowledge and skills, furnished with the role of teachers in providing support regarding educational information, and in applying technologies correctly and appropriately.⁽⁷⁴⁾ Moreover, at present, teachers always promote a teaching method in which the students are assigned to download documents from the internet for their learning; or suggest a list of websites for the students to seek more information from; and even allow the students to ask questions through SNS. Therefore, teachers take

part in urging the students to find data on the internet and from SNS. And if the students could not manage their online activities well, they would become addicted to social networking. Some parts of study results are consistent with a previous study⁽²⁹⁾ which reported that the environments of social networking use, including the policy of the university regarding the management of teaching and learning activities, had imposed a direct influence on social networking use behaviors.

Peer model of social networking use was correlated with and jointly predicted the social networking use for data searching, communication and entertainment purposes. A possible explanation could be as follows. Adolescents usually give priority to peers; given that their peers could fulfill a variety of their needs. So the teenagers would normally spend a lot of their time doing activities with peers. Peers are influential both in term of providing information and by acting as a role model. And when they have associated with peers for a longer time, they would copy the roles of peers more and more. So peers could impose both positive and negative influences. This is consistent with previous studies^(16, 22, 24, 26, 30) which reported that exposure to a peer model had a positive correlation with critical media consumption behavior as well as intellectual media consumption behavior; and that exposure to a good peer model of social networking use would make an individual to use the internet in a safer manner. For the negative correlation, individuals who had a high score of their conformation to peers' persuasion had a higher chance to become addicted to online gaming comparing to those with a low score.

Recommendation for Application

1. Parents and teachers should keep advising, reminding and instilling a disciplinary practice for students so that they would be able to control themselves in using social networking, which include the control regarding the appropriate time of the day and the appropriate length of the duration for the use. Also, suppressive advices should be given so they can use social networking appropriately, constructively, and at a suitable time. For example, they should use social networking for educational purpose searching data for their study; or should use for entertainment purpose only in their leisure time; and should not use social networking so excessively

that it would be conflicting with some important daily activities. This to immunize the students against social networking addiction; and enhance them to use social networking in a way that yields utmost benefits.

2. Schools management should promote social media awareness among the students and integrate teaching activities involving the topic of social media literacy into their curriculum. Another option is to organize a training program on social media literacy for students in all grades and classes; or a program for enhancing the ability of students in self-control, in a way that they would practice and improve regularly. After the students are well equipped with social media literacy, coupled with their good ability of self-control; it would yield benefits to both the students and their families.

3. School management should promote creative or constructive activities for the students to do together, which may include academic activities, sport club, public service activities, etc.; so they would not spend too much time for social networking use up to a level that it would disturb some other daily activities.

รายการอ้างอิง

1. เศรษฐพงศ์ มะลิสวรรณ. สังคมเครือข่าย Social network ตอนที่ 2. [ออนไลน์] 2553. [เข้าถึงเมื่อ 2 ธันวาคม 2556]. เข้าถึงได้จาก: <http://www.vcharkarn.com/varticle/41454>.
2. Boyd, DM, Ellison, NB. Social network site: definition, history, and scholarship. Journal of Computer-mediated Communication 2007: 13(1), article 11 [online] 2007 [cited 2013 Nov 23]. Available from: <http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html>
3. Maeve D, Joanna B. Social media update 2013. [online] 2014 [cited 2014 Jan 22]. Available from: <http://pewinternet.org/reports/2013/social-media-users.aspx>.
4. สำนักงานสถิติแห่งชาติ. ผลสรุปที่สำคัญ ตำรวจการมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2556 [ออนไลน์] 2556 [เข้าถึงเมื่อ 5 ตุลาคม 2556]. เข้าถึงได้จาก: <http://www.nso.go.th>.
5. สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2556. กรุงเทพฯ: กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร; 2556.
6. โสภณวิชญ์ อินแก้ว. รายงานผลการศึกษาในชั้นเรียน การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (SMEDU). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่; 2556.
7. พิมพ์สุรางค์ เตชะบุญเสริมศักดิ์. เครือข่ายสังคมออนไลน์กับครอบครัวไทย. ครอบครัวและเด็กไทยยุคใหม่ก้าวไกลสู่สากล. ใน: วิวิธธี กิตติพิชัย และสุธรรม นันทมงคลชัย, บรรณาธิการ. การประชุมวิชาการอนามัยครอบครัวแห่งชาติ ครั้งที่ 7; 23-24 สิงหาคม 2555; โรงแรมเอเชีย ราชเทวี กรุงเทพฯ: ส เจริญการพิมพ์; 2555: 54-63.
8. จารุกร พุทธการณชัยวงศ์. การศึกษาปัญหา สาเหตุ และผลสืบเนื่องจากการสนทนาทางอินเทอร์เน็ตของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 ในกรุงเทพมหานคร [วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต]. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ; 2549.
9. Wang H, Zhou X, Lu C, Wu J, Deng X, Hong L. Problematic internet use in high school students in Guangdong province, China. PLoS ONE 2011; 6 (5): e19660.
10. Xu Jian, Shen Li-xiao, Yah Chong-huai, Hu Howard, Yang Fang, Wang Lu, et al. Personal characteristics related to the risk of adolescent internet addiction: a survey in Shanghai, China. BMC Public Health 2012; 12: 1106.

11. Dave E. M. Are you a Facebook addict? measuring Facebook addiction in the Philippine university. IPEDR 2013; 66: 12-15.
12. สายพิน บุญเรือน. บทบาทของโรงเรียนและครอบครัวต่อการเล่นเกมออนไลน์: กรณีศึกษานักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร [วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต]. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย; 2549.
13. นิตินพษ์ ศรีระพันธ์. ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร ศึกษากรณีมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต [วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต]. กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์; 2552.
14. จารุวรรณ วิโรจน์, จรัมพร ยุคะลัง. ปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ต่อสุขภาพของนิสิต คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย 2553; 55 (3): 251-60.
15. เจตน์สฤษฎี ตั้งพันธ์, เกตฉวา บุญปรการ, ชุตินา หวังเบญหมัด. ผลกระทบการใช้โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ในการดำเนินชีวิตของนักศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. การวิจัยเพื่อพัฒนาสังคมไทย. การประชุมภาคใหญ่วิชาการ ครั้งที่ 4; 10 พฤษภาคม 2556; มหาวิทยาลัยหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา; 2556: 168-78.
16. ประกายเพชร สุทะเกษ. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์และสุขภาพจิตของวัยรุ่นชายในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ. [วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต]. นครปฐม: มหาวิทยาลัยมหิดล; 2551.
17. ศรีธนา หวังเจริญตระกูล. พฤติกรรมในการใช้ แรงจูงใจ และการรับรู้ปัญหาจากการใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร.[วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต]. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย; 2553.
18. พรปภัสสร ปริญชาญกล,แสงเดือน ทวีสิน, ชนากิตต์ ราชวิบูลย์. การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และผลกระทบต่อนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร. การประชุมวิชาการของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ครั้งที่ 49; 3 กุมภาพันธ์ 2554; มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ บางเขน กรุงเทพมหานคร; 2554: 50-7.
19. รวิวรรณ ศรีสุชาติ (บรรณาธิการ). เพศ...SEX อย่าให้เด็กหลงทาง. นนทบุรี: ปิยอนด์ พับลิชชิ่ง; 2547.
20. Bandura A. Social cognitive theory. Annals of child development. Vol. 6. Greenwich: JAI press; 1989.
21. ปณิชา นิตินพมก. พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของคนวัยทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร: บทควมวิชาการ. มหาวิทยาลัยศรีปทุม; 2554.

22. ปราณี จ้อยรอด, ลัดดาวัลย์ เกษมเนตร, ประทีป จินนี. ปัจจัยที่มีผลต่อการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมี
 วิจารณญาณของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 ในเขตกรุงเทพมหานคร. วารสารพฤติกรรมศาสตร์
 2553; 16 (1): 71-81.
23. วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง, อรพินท์ ชูชม, ผจงจิต อินทสุวรรณ, นำชัย สุกฤกษ์ชัยสกุล. ปัจจัยเชิง
 เหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร.
 วารสารพฤติกรรมศาสตร์ 2554; 17(2): 103-20.
24. ประกายเพชร สุระเกษ, สุธรรม นันทมงคลชัย, มณฑนา ดำรงค์ศักดิ์. ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อ
 การติดเกมคอมพิวเตอร์ในนักเรียนชั้นประถมศึกษา. วารสารสาธารณสุขศาสตร์ 2555;
 42(1): 66-77.
25. กิรวัฒน์ นนทะโชติ, ภัทรพร ยุทธาภรณ์พินิจ, ทนุฐ ชวนไชยสิทธิ์. ยุทธศาสตร์การป้องกันปัญหา
 การติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดเขตพื้นที่การศึกษา
 จังหวัดนนทบุรี. วารสารสุขุทัยธรรมาธิราช 2552; 22(2): 123-36.
26. จินตนา ดันสุวรรณนนท์, ปิ่นกนก วงศ์ปิ่นเพชร, ชัญญา ลีศัตราพาย. ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม
 การบริโภคสื่อด้วยปัญญาของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร. วารสาร
 พฤติกรรมศาสตร์ 2553; 16(1): 122-35.
27. พรทิพย์ ร่มนุ่น. ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนระดับประถมศึกษา
 โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครปฐม เขต 2. [วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร
 มหามบัณฑิต]. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร; 2550.
28. สุภรัตน์ แก้วสุทธิ. พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต การรู้เท่าทันสื่อ และพฤติกรรมการป้องกันตนเอง
 จากการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลทางอินเทอร์เน็ต. [วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต].
 กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย; 2553.
29. พนารัตน์ พรหมมา. การศึกษาเชิงความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้
 อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต [วิทยานิพนธ์การ
 ศึกษามหาบัณฑิต]. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ; 2555.
30. วันวิสา ศรีระศาสตร์, งามตา วนิทนานนท์, นำชัย สุกฤกษ์ชัยสกุล. ปัจจัยเชิงสาเหตุด้านสถานการณ์
 ทางสังคม และการมีภูมิคุ้มกันทางจิตที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่าง
 สร้างสรรค์และปลอดภัยของนักเรียนหญิงระดับมัธยมศึกษาในโรงเรียนที่เข้าร่วมและ
 ไม่เข้าร่วมโครงการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย. วารสาร
 พฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา 2555; 4: 2-14.
31. วิยะดา ฐิติมิชฌิมา. เครือข่ายสังคมออนไลน์: แนวโน้ม ปรากฏการณ์ และจริยธรรม. วารสารนัก
 บริหาร 2553; 30: 150-6.

32. กระทรวงเทคโนโลยีและสารสนเทศ. เอกสารประกอบการประชุมสัมมนาทิศทางการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของประเทศไทย การพัฒนาเพื่อก้าวสู่ Smart Thailand บนพื้นฐานของการพัฒนาท้องถิ่นรูปแบบ Smart Province. [ออนไลน์] 2557 [เข้าถึงเมื่อ 7 พฤษภาคม 2558]. เข้าถึงได้จาก: <http://www.mict.go.th/assets/portals/1/files/download/3%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%9E%E0%B8%B1%E0%B8%92%E0%B8%99%E0%B8%B2%E0%B8%94%E0%B9%89%E0%B8%B2%E0%B8%99%20ICT%E0%B9%80%E0%B8%9E%E0%B8%B7%E0%B9%88%E0%B8%AD%E0%B8%81%E0%B9%89%E0%B8%B2%E0%B8%A7%E0%B8%AA%E0%B8%B9%E0%B9%88%20SmartThailand.pdf>.
33. ศรีเรือน แก้วกังวาล. จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย เล่ม 2. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์; 2549.
34. WHO. Adolescence health [online] 2013 [cited 2013 Nov 23]. Available from: http://www.who.int/maternal_newborn_child_adolescent/topic/adolescence/dev/en/.
35. Steinberg L. Adolescence. 3rd ed. New York: McGraw-Hill; 1993.
36. อุไร สุมาริธรรม. จิตวิทยาวัยรุ่น. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย; 2545.
37. สมศักดิ์ สุกส์นัรวุฒิ, ภารดี ชาญสมร, ยุพา พูนจำ, ปิยะรัตน์ เอี่ยมคง, สุวชัย อินทรประเสริฐและกิตติชัย แซ่เจ็ง, บรรณาธิการ. การให้บริการอนามัยการเจริญพันธุ์ คู่มือสำหรับเจ้าหน้าที่สาธารณสุข, นนทบุรี: กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข; 2556.
38. กนิษฐา จำรูญสวัสดิ์. ครอบครัวไทยในยุคประชาคมอาเซียน. ครอบครัวและเด็กไทยยุคใหม่ก้าวไกลสู่สากล. ใน: วิรินทร์ กิตติพิชัย และสุธรรม นันทมงคลชัย, บรรณาธิการ. การประชุมวิชาการอนามัยครอบครัวแห่งชาติ ครั้งที่ 7; 23-24 สิงหาคม 2555; โรงแรมเอเชีย ราชเทวี กรุงเทพมหานคร: ๘ เจริญการพิมพ์; 2555: 2-14.
39. Kuss DJ, Griffiths MD. Online social networking and addiction a review of the psychological literature. Int J Environ Res Public Heal 2011; 8: 3528-52.
40. Pezoa-Jares RE, Espinoza-Luna IL, Vasquez-Medina JA. Internet addiction: a review. J Addict Res Ther 2012; S6: 1-10.
41. วิมลพรรณ อาภาเวท, สาวิตรี ชีวะสาธน์, ชาญ เศษอ้วนง. พฤติกรรมการสื่อสารในเฟซบุ๊ก (Facebook) ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร. กรุงเทพฯ: คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร; 2554.

42. ภาสกร จิตรไกรครวญ. เทคโนโลยีของสื่อใหม่และการนำเสนอตัวตนต่อสังคมกับพฤติกรรมการใช้สื่อสารบนเครือข่ายสังคมออนไลน์. [วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต]. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย; 2553.
43. Griffith MD. Internet addiction: fact or fiction?. The Psychologist: Bulletin of the British Psychological Society 1999; 12: 246-50.
44. Young K. Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder. Cyber Psychology & Behavior 1996; 1 (3): 237-44.
45. Andreassen CS, Torsheim TB, Geir SB, Pallesen S. Development of Facebook addiction scale. Psychol Rep 2012; 110 (2): 501-17.
46. อรวรรณ วงศ์แก้วโพธิ์ทอง. การเสพติดอินเทอร์เน็ตของชุมชนชาวออนไลน์. วารสารนักบริหาร 2554; 31: 39-42.
47. ภาณุวัฒน์ กองราช. การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย: กรณีศึกษา Facebook [วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต]. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์; 2554.
48. ชาดิเชื้อ หล้าดา. พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดสำนักงานการศึกษาเทศบาลนครขอนแก่น [รายงานการศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต]. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น; 2552.
49. สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย; 2550.
50. Coopersmith S. Self esteem inventory 2nded. California: Consulting Psychologists Press Inc; 1984: 95-132.
51. Rosenberg M. Conceiving of self. New York: Basic Books, Inc; 1979.
52. Maslow AH. Motivation and personality 2nded. New York: Harper & Row. Publishers; 1970.
53. เนติมา กมลเลิศ. ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 โรงเรียนในเครือข่ายเขตเทศบาลนครขอนแก่น เขตกรุงเทพมหานคร [วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต]. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร; 2549.
54. Griffiths M D, Davies M N O, Chappell D. Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult games. JOA 2004; 27: 87-96.
55. Baren SJ. Introduction to mass communication 3rded. Boston: MA: McGraw Hill, 2004.
56. Potter WJ. Media literacy. Thousand Oaks: Sage, 2005.

57. อุบลรัตน์ ศิริชูศักดิ์. สื่อกับบทบาททางการศึกษาในมุมมอง ดร.อุบลรัตน์ ศิริชูศักดิ์. วารสารสื่อพลัง 2543; 5: 22-9.
58. บุปผา เมฆศรีทองคำ. การรู้เท่าทันสื่อ: การก้าวทันบนโลกข่าวสาร. วารสารนักบริหาร 2554; 31 (1): 117-23.
59. ลลิตภัทร เจริญรัฐ. การวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมกรรมการบริโภคด้วยปัญญาของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 2 ด้วยวิธีการวิเคราะห์กลุ่มพหุ [วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต]. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ; 2555.
60. จุฑาพัฒน์ รัตนดิถก ณ ภูเก็ต. ปัจจัยจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการรับชมรายการโทรทัศน์ที่มีประโยชน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร. [วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต]. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ; 2547.
61. ศิริกุล อิศรานุรักษ์, สุธรรม นันทมงคลชัย, ดวงพร แก้วศิริ. รายงานการวิจัย โครงการพัฒนาระดับสติปัญญาเด็กวัยต่างๆ ของประเทศ. นครปฐม: สถาบันพัฒนาการสาธารณสุขอาเซียน: มหาวิทยาลัยมหิดล; 2546.
62. เล็ก สมบัติ. รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ โครงการภาวะการดูแลผู้สูงอายุของครอบครัวในปัจจุบัน. กรุงเทพฯ: มิสเตอร์ก๊อปปี้ (ประเทศไทย) จำกัด; 2549.
63. จิราพร ชมพิกุล, ปราณี สุทธิสุคนธ์, เกรียงศักดิ์ ชื้อเลื่อม, คุณณี คำมี. รายงานการวิจัย สัมพันธภาพในครอบครัวไทย. นครปฐม: สถาบันพัฒนาการสาธารณสุขอาเซียน: มหาวิทยาลัยมหิดล; 2552.
64. Pender NJ. Health promotion in nursing practice. 3rd ed. Connecticut: Appleton & Lange; 1996.
65. Brandt PA, Weinert C. PRQ: a social support measure. Nurs Res 1981; 30: 227- 80.
66. House JS. The nature of social support. In: Reading MA, Ed. Work stress and social support. Philadelphia: Addison Wesley 1981: 13-23.
67. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 39. ข้อมูลสถานศึกษา 2556. [ออนไลน์] 2556. [เข้าถึงเมื่อ 2 ธันวาคม 2556]. เข้าถึงได้จาก: <http://www.secondary39.go.th>.
68. Daniel WW. Biostatistics: basic concepts and methodology for the health sciences. 9th ed. Asia: John & sons, Inc; 2010.
69. ปราการ ถมยางกูร. เมื่อลูกติดเกม. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น; 2548.

70. Bloom BS, Hastings JT, Madaus GF. Handbook on formative and summative evaluation of student learning. New York: McGraw-Hill; 1971.
71. Spector PE. Summated rating scale construction. In: Lewis-Beck MS. Ed. Basic measurement. New York: SAGE Publisher; 1994.
72. นกัศกร กรวยสวัสดิ์. ปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์. วารสารสารสนเทศศาสตร์ 2553; 28(3): 81-8.
73. นุชจิรินทร์ ขอบดำรงธรรม, วราภรณ์ อิศรประเสริฐ, สุภิญญา ญาณสมบุญ. อิทธิพลของสื่อโฆษณาในเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อกระบวนการตอบสนองของผู้บริโภค. วารสารศรีนครินทร์วิจัยและพัฒนา (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์) 2554; 3(6): 12-26.
74. กรมวิชาการ. การจัดสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ; 2546.
75. ชัยวัฒน์ วงศ์อาษา. การเห็นคุณค่าในตนเอง [ออนไลน์] 2558 [เข้าถึงเมื่อ 21 มกราคม 2558]. เข้าถึงได้จาก: <http://ns2.ph.mahidol.ac.th/phk1b/knowledgefiles/Selfteem.pdf>.
76. กระทรวงศึกษาธิการ. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 [ออนไลน์] 2551 [เข้าถึงเมื่อ 4 มีนาคม 2558]. เข้าถึงได้จาก: http://pts.ac.th/wp-content/uploads/2014/11/education_core2551.pdf.
77. จินดารัตน์ บวรบริหาร. ความรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต การประเมินความเสี่ยงและพฤติกรรมการป้องกันตัวของนักเรียนชั้นมัธยมปลายในเขตกรุงเทพมหานคร [วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต]. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย; 2548.
78. ทัดนันท์ พุ่มนุช. การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social network) เพื่อพัฒนาในการปฏิบัติงานของบุคลากรทางการศึกษาในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครปฐม. Veridian E-Journal SU 2012; 5(1): 523-40.
79. Chou C, Haiso MC. Internet addiction, usage, gratification, and pleasure experience the Taiwan college students' case. J Comput Educ 2000; 35 (1): 65-80.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

เอกสารรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล



Certificate of Approval
Ethical Review Committee for Human Research
Faculty of Public Health, Mahidol University

COA. No. MUPH 2014-153

Protocol Title : SOCIAL NETWORKING ADDICTION AMONG SECONDARY SCHOOL STUDENTS IN PHITSANULOK PROVINCE

Protocol No. : 98/2557

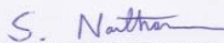
Principal Investigator : Miss Nuttima Sophawang

Affiliation : Master of Science (Public Health) Program in Family Health
Faculty of Public Health, Mahidol University

Approval Includes :
1. Project proposal
2. Information sheet
3. Informed consent form
4. Data collection form/Program or Activity plan

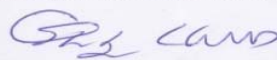
Date of Approval : 17 July 2014
Date of Expiration : 16 July 2015

The aforementioned project have been reviewed and approved according to the Declaration of Helsinki by Ethical Review Committee for Human Research, Faculty of Public Health, Mahidol University.



(Assoc. Prof. Dr. Sutham Nanthamongkolchai)

Chairman of Ethical Review Committee for Human Research



(Assoc. Prof. Dr. Phitaya Charupoonphol)

Dean of Faculty of Public Health

420/1 Rajvithi Road, Bangkok, Thailand 10400

Tel. (662) 3548543-9 ext. 1127, 7404 Fax. (662) 6409854

ภาคผนวก ข

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปิ่นกนก วงศ์ปิ่นเพชร
อาจารย์ประจำคณะศิลปศาสตร์ประยุกต์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พิมพ์สุรางค์ เตชะบุญเสริมศักดิ์
อาจารย์ประจำภาควิชาอนามัยครอบครัว
คณะสาขารณศาสตร มหาวิทยาลัยมหิดล
3. อาจารย์ ดร.มลินี สมภพเจริญ
อาจารย์ประจำภาควิชาสุศึกษาและพฤติกรรมศาสตร์
คณะสาขารณศาสตร มหาวิทยาลัยมหิดล

ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสอบถาม



แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาธารณสุขศาสตร์) มหาวิทยาลัยมหิดล ที่จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาองค์ความรู้ จึงขอความร่วมมือให้ตอบคำถามตามความเป็นจริงซึ่งข้อมูลทั้งหมดจะถูกเก็บไว้เป็นความลับและไม่มีการเผยแพร่ชื่อบุคคลผู้ให้ข้อมูล

แบบสอบถามที่ใช้ในการวิจัยนี้แบ่งเป็น 9 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป

ส่วนที่ 2 การเข้าถึงและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

ส่วนที่ 3 ความคิดเห็นต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับความรู้สึกระหว่างตนเอง

ส่วนที่ 5 แบบสอบถามเกี่ยวกับการตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์

ส่วนที่ 6 แบบสอบถามเกี่ยวกับการควบคุมตนเอง

ส่วนที่ 7 แบบสอบถามเกี่ยวกับครอบครัวของนักเรียน

ส่วนที่ 8 แบบสอบถามเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของครู

ส่วนที่ 9 แบบสอบถามเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของเพื่อน

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการวิจัยครั้งนี้

นางสาวนุชทิมา โสภาวาง

ภาควิชาอนามัยครอบครัว

คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล



ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

1. เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง
2. ปัจจุบันนักเรียนมีอายุกี่ปี.....ปี (หากเกิน 6 เดือนให้นับเป็น 1 ปี)
3. ระดับชั้นที่นักเรียนกำลังศึกษา ☐ ม. 1 ☐ ม. 2 ☐ ม. 3 ☐ ม. 4
☐ ม. 5 ☐ ม. 6
4. ค่าใช้จ่ายที่นักเรียนได้รับเฉลี่ย.....บาท/เดือน
5. ค่าใช้จ่ายที่นักเรียนได้รับ เพียงพอสำหรับการใช้จ่ายในแต่ละเดือนหรือไม่
☐ ไม่พอใช้จ่าย ☐ พอใช้จ่าย ☐ พอใช้จ่ายและเหลือเก็บ
6. เกรดเฉลี่ยในเทอมที่ผ่านมาเท่ากับ.....

ส่วนที่ 2 การเข้าถึงและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

1. นักเรียนใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ใดบ้าง (เลือกได้มากกว่า 1 คำตอบ)

- ☐ เฟสบุ๊ก / Facebook 
- ☐ ไลน์ / Line 
- ☐ อินสตาแกรม / Instagram 
- ☐ ทวิตเตอร์ / Twitter 
- ☐ อื่น ๆ ระบุ.....

2. นักเรียนใช้อุปกรณ์ใดในการเข้าถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์ (เลือกได้มากกว่า 1 คำตอบ)

- ☐ คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ
- ☐ คอมพิวเตอร์พกพา/Notebook
- ☐ โทรศัพท์/สมาร์ทโฟน
- ☐ แท็บเล็ต / ipad
- ☐ อื่นๆ ระบุ.....

3. นักเรียนใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์เฉลี่ยกี่ชั่วโมง/วัน
วันจันทร์ - ศุกร์..... ชั่วโมง/วัน
วันเสาร์ - อาทิตย์..... ชั่วโมง/วัน
4. นักเรียนเข้าไปใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์.....วัน/สัปดาห์
5. นักเรียนใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์     เพื่อทำกิจกรรมต่อไปนี้มาน้อยเพียงใด
โดยใส่เครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับการปฏิบัติของนักเรียนมากที่สุดเพียงตัวเดียวในแต่ละข้อ

ข้อ	ข้อความ	จริงที่สุด $\longleftrightarrow$ ไม่จริงเลย				
		5	4	3	2	1
นักเรียนใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อ						
1.	ค้นหาข้อมูลในการทำการบ้าน/รายงาน					
2.	หาความรู้ใหม่ๆ					
3.	ติดตามข้อมูลข่าวสารของโรงเรียน ครู					
4.	ตรวจสอบผลการเรียน					
5.	เขียนบรรยายความรู้สึกของตนเอง					
6.	ตั้งกระทู้และแสดงความคิดเห็นในเรื่องที่สนใจ					
7.	สนทนาออนไลน์กับผู้อื่น					
8.	หาเพื่อนเก่า/เพื่อนใหม่					
9.	เล่นเกม					
10.	อัปเดตข่าวสาร ดารา ละคร ภาพยนตร์					
11.	เผยแพร่รูปถ่าย คลิปวิดีโอของตนและเพื่อน					
12.	ดูคลิป					
13.	ฟังเพลง					

ส่วนที่ 3 ความคิดเห็นต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน

ในช่วงปีที่ผ่านมา นักเรียนใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์    

นักเรียนมีความรู้สึกอย่างไร โดยใส่เครื่องหมาย✓ ในช่องที่ตรงกับความรู้สึกของนักเรียนมากที่สุด

ข้อ	ข้อความ	จริงที่สุด ← → ไม่จริงเลย				
		5	4	3	2	1
1.	นักเรียนใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการคิดเรื่องการใช้อุปกรณ์สังคมออนไลน์					
2.	นักเรียนคิดถึงว่าจะมีทางใด ที่ทำให้สามารถมีเวลาว่างมากพอที่จะเล่นเกมออนไลน์					
3.	นักเรียนคิดถึงเรื่องต่างๆ ที่เพิ่งเกิดขึ้นในเครือข่ายสังคมออนไลน์					
4.	นักเรียนอยากใช้อุปกรณ์สังคมออนไลน์นานขึ้น					
5.	นักเรียนรู้สึกว่ามีแรงกระตุ้นในการใช้อุปกรณ์สังคมออนไลน์มากขึ้นเรื่อย ๆ					
6.	นักเรียนรู้สึกมีความสุขมากขึ้น หากได้ใช้อุปกรณ์สังคมออนไลน์มากขึ้น					
นักเรียนใช้อุปกรณ์สังคมออนไลน์ เพื่อ...						
7.	ลืมปัญหาส่วนตัว					
8.	ลดความกังวล					
9.	ลดอาการถูกล้อเลียน ไม่อยู่กับที่ของนักเรียน					
10.	เมื่อมีคนบอกให้ลดการใช้อุปกรณ์สังคมออนไลน์ นักเรียนรู้สึกไม่อยากฟังและยังคงใช้ต่อไป					
11.	นักเรียนพยายามลดการใช้อุปกรณ์สังคมออนไลน์แล้ว แต่ทำไม่สำเร็จ					
12.	นักเรียนตัดสินใจที่จะใช้อุปกรณ์สังคมออนไลน์ให้น้อยลง แต่ก็ไม่เคยพยายามทำสักที					
นักเรียนมีความรู้สึกอย่างไร เมื่อถูกห้ามไม่ให้ใช้อุปกรณ์สังคมออนไลน์						
13.	รู้สึกกระสับกระส่าย					
14.	รู้สึกหงุดหงิด					

ข้อ	ข้อความ	จริงที่สุด $\longleftrightarrow$ ไม่จริงเลย				
		5	4	3	2	1
15.	รู้สึกไม่ดี หากไม่สามารถเข้าใช้บริการได้					
	การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนทำให้...					
16.	มีผลกระทบทางลบต่อการเรียน					
17.	ลดเวลาการทำกิจกรรมอื่นๆและลดเวลาพักผ่อนของนักเรียน					
18.	นักเรียนสนใจคนรอบข้างลดลง เช่น เพื่อน พ่อแม่ พี่น้อง					

คำชี้แจง นักเรียนมีความคิดเห็นอย่างไร เกี่ยวกับข้อความด้านล่างนี้ โดยใส่เครื่องหมาย✓ในช่องที่ตรงกับความรู้สึกของนักเรียนมากที่สุด

ส่วนที่ 4 ความรู้สึกต่อตนเอง

ข้อ	ข้อความ	จริงที่สุด $\longleftrightarrow$ ไม่จริงเลย				
		5	4	3	2	1
	นักเรียนรู้สึกกับตนเองว่า...					
1.	เป็นคนมีความสามารถ					
2.	ไม่ค่อยมีความหมายในสายตา คนรอบข้าง					
3.	ไม่มีอะไรดีเลย					
4.	เป็นคนไม่ได้เรื่องในสายตาคนอื่น					
5.	ใครๆ ก็อยากอยู่ใกล้					
6.	มีความภูมิใจในผลการเรียนของตนเอง					
7.	มีความมั่นใจในตนเอง					
8.	เป็นคนสำคัญของครอบครัว					
9.	มีความภาคภูมิใจในตนเอง					
10.	เป็นที่รักและนิยมนิยมชมชอบของเพื่อน ๆ					

ส่วนที่ 5 การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์



ข้อ	ข้อความ	จริงที่สุด $\longleftrightarrow$ ไม่จริงเลย				
		5	4	3	2	1
1.	นักเรียนแลกเปลี่ยนเรื่องราวในสังคมออนไลน์ได้ว่า เหตุการณ์ใดจริงหรือสมมติ					
2.	นักเรียนตระหนักดีว่าไม่ควรเอาแบบอย่าง การดื่มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ของดารา นักร้องที่เห็นในเครือข่ายสังคมออนไลน์					
3.	นักเรียนตระหนักดีว่า ควรอ่านข่าวที่ให้ความรู้มากกว่าข่าวที่ให้แต่ความบันเทิง					
4.	นักเรียนนำเทคนิคการเรียนรู้ที่ดีจากสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ เพื่อให้ผลการเรียนดีขึ้น					

ส่วนที่ 6 การควบคุมตนเอง

ข้อ	ข้อความ	จริงที่สุด $\longleftrightarrow$ ไม่จริงเลย				
		5	4	3	2	1
1.	นักเรียนใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์จนติด ทำให้เดินทางไปโรงเรียนสาย					
2.	นักเรียนให้ข้อมูลส่วนตัวกับคนที่เพิ่งรู้จักกันในเครือข่ายสังคมออนไลน์					
3.	นักเรียนโพสต์ถ้อยคำหยาบคายต่อว่าเพื่อน ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์					

ส่วนที่ 7 ครอบครัวนักเรียน

ข้อ	ข้อความ	จริงที่สุด $\longleftrightarrow$ ไม่จริงเลย				
		5	4	3	2	1
สมาชิกในครอบครัวของนักเรียน...						
1.	รับประทานอาหารร่วมกัน					
2.	พักผ่อนร่วมกัน เช่น ดูหนัง ปลูกต้นไม้					
3.	ทำกิจกรรมในวันสำคัญทางศาสนา/ประเพณี					

ข้อ	ข้อความ	จริงที่สุด $\longleftrightarrow$ ไม่จริงเลย				
		5	4	3	2	1
4.	สามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างเต็มที่					
5.	มีส่วนร่วมในการตัดสินใจเช่น การเลือกสายเรียน เป็นต้น					
6.	เมื่อเกิดปัญหาสามารถประนีประนอมกันได้					
7.	เอาใจใส่กันทั้งในยามปกติ เจ็บป่วย					
8.	พูดให้กำลังใจซึ่งกันและกัน					
9.	แบ่งเบากภาระซึ่งกันและกัน เช่น ทำงานบ้าน ล้างจาน ถูบ้าน รดน้ำต้นไม้					
10.	ยอมรับกฎของบ้านเช่น จะไปไหนผิดเวลาต้องบอกให้ทราบ					

ส่วนที่ 8 การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของครู

ข้อ	ข้อความ	จริงที่สุด $\longleftrightarrow$ ไม่จริงเลย				
		5	4	3	2	1
ครูของนักเรียน...						
1.	แนะนำเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีประโยชน์ต่อการเรียน					
2.	ย้ำเรื่องความปลอดภัย เพื่อไม่ให้นักเรียนถูกล่อลวงจากคนในโลกเครือข่ายสังคมออนไลน์					
3.	หาข้อมูล/วิทยาการมาอบรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย					
4.	สอนการคัดกรองข่าวสารที่ได้มาจากเครือข่ายสังคมออนไลน์ก่อนเชื่อ					
5.	คอยติดตามและสังเกตพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนอย่างใกล้ชิด					
6.	เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นซักถาม ผ่านการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์					
7.	แนะนำให้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนในชีวิตจริงแทนที่การคุยสนทนาอยู่แต่กับเพื่อนในสังคมออนไลน์					
8.	ห้ามไม่ให้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในขณะที่ครูกำลังสอนในห้องเรียน					

ส่วนที่ 9 การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของเพื่อน

ข้อ	ข้อความ	จริงที่สุด $\longleftrightarrow$ ไม่จริงเลย				
		5	4	3	2	1
	เพื่อนของนักเรียนใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์...					
1.	พูดชื่นชม/ให้กำลังใจ ผู้ที่สร้างชื่อเสียงให้กับโรงเรียน					
2.	เพื่อหาข้อมูลทำรายงาน					
3.	แสดงความห่วงใย /บอกรักกับสมาชิกในครอบครัว					
4.	ใช้เวลาว่าง/ปิดเทอมเรียนรู้เพิ่มเติม ผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์					

ภาคผนวก ง
คุณภาพเครื่องมือ

ตารางที่ 1 ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (Corrected item-total correlation) และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

ข้อ	ข้อความ	Corrected item-total correlation
นักเรียนใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อ		
1.	ค้นหาข้อมูลในการทำการบ้าน/รายงาน	0.51
2.	หาความรู้ใหม่ ๆ	0.49
3.	ติดตามข้อมูลข่าวสารของโรงเรียน ครู	0.61
4.	ตรวจสอบผลการเรียน	0.57
5.	เขียนบรรยายความรู้สึกรักของตนเอง	0.47
6.	ตั้งกระทู้และแสดงความคิดเห็นในเรื่องที่สนใจ	0.46
7.	สนทนาออนไลน์กับผู้อื่น	0.41
8.	หาเพื่อนเก่า/เพื่อนใหม่	0.40
9.	เล่นเกม	0.48
10.	อัปเดตข่าวสาร ดารา ละคร ภาพยนตร์	0.48
11.	เผยแพร่รูปถ่าย คลิปวิดีโอของตนและเพื่อน	0.53
12.	ดูคลิป	0.54
13.	ฟังเพลง	0.43
ข้อ 1-4	พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อสืบค้นข้อมูล ค่าความเชื่อมั่นความสอดคล้องภายใน = 0.75	
ข้อ 5-8	พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร ค่าความเชื่อมั่นความสอดคล้องภายใน = 0.65	
ข้อ 9-13	พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง ค่าความเชื่อมั่นความสอดคล้องภายใน = 0.73	

ตารางที่ ๖2 ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (Corrected item-total correlation) และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์

ข้อ	ข้อความ	Corrected item-total correlation
1.	นักเรียนใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการคิดเรื่องการใช้อุปกรณ์สังคมออนไลน์	0.63
2.	นักเรียนคิดถึงว่าจะมีทางใด ที่ทำให้สามารถมีเวลาว่างมากพอที่จะเล่นเกมเครือข่ายสังคมออนไลน์	0.67
3.	นักเรียนคิดถึงเรื่องต่าง ๆ ที่เพิ่งเกิดขึ้นในเครือข่ายสังคมออนไลน์	0.64
4.	นักเรียนอยากใช้อุปกรณ์สังคมออนไลน์นานขึ้น	0.63
5.	นักเรียนรู้สึกว่ามีแรงกระตุ้นในการใช้อุปกรณ์สังคมออนไลน์มากขึ้นเรื่อย ๆ	0.61
6.	นักเรียนรู้สึกมีความสุขมากขึ้น หากได้ใช้อุปกรณ์สังคมออนไลน์มากขึ้น	0.62
นักเรียนใช้อุปกรณ์สังคมออนไลน์ เพื่อ...		
7.	ลืมปัญหาส่วนตัว	0.62
8.	ลดความกังวล	0.60
9.	ลดอาการถูกล้อเลียน ไม่อยู่กับที่ของนักเรียน	0.58
10.	เมื่อมีคนบอกให้ลดการใช้อุปกรณ์สังคมออนไลน์ นักเรียนรู้สึกไม่อยากฟังและยังคงใช้ต่อไป	0.67
11.	นักเรียนพยายามลดการใช้อุปกรณ์สังคมออนไลน์แล้ว แต่ทำไม่สำเร็จ	0.60
12.	นักเรียนตัดสินใจที่จะใช้อุปกรณ์สังคมออนไลน์ให้น้อยลง แต่ก็ไม่เคยพยายามทำสักที	0.64
13.	นักเรียนมีความรู้สึกอย่างไร เมื่อถูกห้ามไม่ให้ใช้อุปกรณ์สังคมออนไลน์รู้สึกกระสับกระส่าย	0.75
14.	รู้สึกหงุดหงิด	0.69
15.	รู้สึกไม่ดี หากไม่สามารถเข้าใช้บริการได้	0.67

ตารางที่ ๖2 ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (Corrected item-total correlation) และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ ค่าความเชื่อมั่นความสอดคล้องภายใน = 0.92 (ต่อ)

ข้อ	ข้อความ	Corrected item-total correlation
การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนทำให้...		
16.	มีผลกระทบทางลบต่อการเรียน	0.44
17.	ลดเวลาการทำกิจกรรมอื่นๆและลดเวลาพักผ่อนของนักเรียน	0.57
18.	นักเรียนสนใจคนรอบข้างลดลง เช่น เพื่อน พ่อแม่ พี่น้อง	0.43
ค่าความเชื่อมั่นความสอดคล้องภายใน = 0.92		

ตารางที่ ๖3 ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (Corrected item-total correlation) และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเอง

ข้อ	ข้อความ	Corrected item-total correlation
นักเรียนรู้สึกกับตนเองว่า...		
1.	เป็นคนมีความสามารถ	0.25
2.	ไม่ค่อยมีความหมายในสายตา คนรอบข้าง	0.22
3.	ไม่มีอะไรดีเลย	0.34
4.	เป็นคนไม่ได้เรื่องในสายตาคนอื่น	0.35
5.	ใคร ๆ ก็อยากอยู่ใกล้	0.35
6.	มีความภูมิใจในผลการเรียนของตนเอง	0.37
7.	มีความมั่นใจในตนเอง	0.45
8.	เป็นคนสำคัญของครอบครัว	0.51
9.	มีความภาคภูมิใจในตนเอง	0.59
10.	เป็นที่รักและนิยมนิยมชมชอบของเพื่อน ๆ	0.48
ค่าความเชื่อมั่นความสอดคล้องภายใน = 0.73		

ตารางที่ 4 ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (Corrected item-total correlation) และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัด
การตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์

ข้อ	ข้อความ	Corrected item-total correlation
1.	นักเรียนแยกเรื่องราวในสังคมออนไลน์ได้ว่า เหตุการณ์ใดจริงหรือ สมมติ	0.54
2.	นักเรียนตระหนักดีว่าไม่ควรเอาแบบอย่าง การดื่มเครื่องดื่มที่มี แอลกอฮอล์ของดารา นักร้องที่เห็นในเครือข่ายสังคมออนไลน์	0.54
3.	นักเรียนตระหนักดีว่า ควรอ่านข่าวที่ให้ความรู้มากกว่าข่าวที่ให้แต่ความ บันเทิง	0.62
4.	นักเรียนนำเทคนิคการเรียนรู้ที่ดีจากสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ เพื่อให้ผล การเรียนรู้ดีขึ้น	0.42

ค่าความเชื่อมั่นความสอดคล้องภายใน = 0.73

ตารางที่ 5 ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (Corrected item-total correlation) และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัด
การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

ข้อ	ข้อความ	Corrected item-total correlation
1	นักเรียนใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์จนดึก ทำให้ตื่นไปโรงเรียนสาย	0.53
2	นักเรียนให้ข้อมูลส่วนตัวกับคนที่เพิ่งรู้จักกันในเครือข่ายสังคม ออนไลน์	0.56
3	นักเรียนโพสต์ถ้อยคำหยาบคายต่อว่าเพื่อน ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์	0.53

ค่าความเชื่อมั่นความสอดคล้องภายใน = 0.72

ตารางที่ 6 ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (Corrected item-total correlation) และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดสัมพันธภาพในครอบครัว

ข้อ	ข้อความ	Corrected item-total correlation
สมาชิกในครอบครัวของนักเรียน...		
1.	รับประทานอาหารร่วมกัน	0.67
2.	พักผ่อนร่วมกัน เช่น ดูหนัง ปลูกต้นไม้	0.66
3.	ทำกิจกรรมในวันสำคัญทางศาสนา / ประเพณี	0.64
4.	สามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างเต็มที่	0.70
5.	มีส่วนร่วมในการตัดสินใจเช่น การเลือกสายเรียน เป็นต้น	0.68
6.	เมื่อเกิดปัญหาสามารถประนีประนอมกันได้	0.66
7.	เอาใจใส่กันทั้งในยามปกติ เจ็บป่วย	0.71
8.	พูดให้กำลังใจซึ่งกันและกัน	0.66
9.	แบ่งเบาภาระซึ่งกันและกัน เช่น ทำงานบ้าน ล้างจาน ถูบ้าน รดน้ำต้นไม้	0.65
10.	ยอมรับกฎของบ้านเช่น จะไปไหนผิดเวลาต้องบอกให้ทราบ	0.63
ค่าความเชื่อมั่นความสอดคล้องภายใน = 0.91		

ตารางที่ 7 ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (Corrected item-total correlation) และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดการสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

ข้อ	ข้อความ	Corrected item-total correlation
ครูของนักเรียน...		
1.	แนะนำเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีประโยชน์ต่อการเรียน	0.63
2.	ย้ำเรื่องความปลอดภัย เพื่อให้ไม่ให้นักเรียนถูกหลอกลวงจากคนในโลกเครือข่ายสังคมออนไลน์	0.70
3.	หาข้อมูล/วิทยากรมาอบรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย	0.70
4.	สอนการคัดกรองข่าวสารที่ได้มาจากเครือข่ายสังคมออนไลน์ก่อนเชื่อ	0.71
5.	คอยติดตามและสังเกตพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนอย่างใกล้ชิด	0.61

ตารางที่ 7 ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (Corrected item-total correlation) และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดการสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (ต่อ)

ข้อ	ข้อความ	Corrected item-total correlation
6.	เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นซักถาม ผ่านการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	0.65
7.	แนะนำให้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนในชีวิตจริงแทนที่การคุยสนทนาอยู่แต่กับเพื่อนในสังคมออนไลน์	0.63
8.	ห้ามไม่ให้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในขณะที่ครูกำลังสอนในห้องเรียน	0.51

ค่าความเชื่อมั่นความสอดคล้องภายใน = 0.88

ตารางที่ 8 ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (Corrected item-total correlation) และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

ข้อ	ข้อความ	Corrected item-total correlation
เพื่อนของนักเรียนใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์...		
1.	พูดชื่นชม/ให้กำลังใจ ผู้ที่สร้างชื่อเสียงให้กับโรงเรียน	0.48
2.	เพื่อหาข้อมูลทำรายงาน	0.58
3.	แสดงความห่วงใย /บอกรักกับสมาชิกในครอบครัว	0.57
4.	ใช้เวลาว่าง/ปิดเทอมเรียนรู้เพิ่มเติม ผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์	0.52

ค่าความเชื่อมั่นความสอดคล้องภายใน = 0.74

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล

นางสาวนุชทิมา โสภาวาง

วัน เดือน ปี เกิด

5 เมษายน พ.ศ. 2527

สถานที่เกิด

จังหวัดเพชรบูรณ์ ประเทศไทย

วุฒิการศึกษา

มหาวิทยาลัยนเรศวร พ.ศ. 2547-2551

พยาบาลศาสตรบัณฑิต

มหาวิทยาลัยมหิดล พ.ศ. 2555-2558

วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาธารณสุขศาสตร์)

วิชาเอกอนามัยครอบครัว

ประวัติการทำงาน

พยาบาลปฏิบัติการ หอผู้ป่วยพิเศษ 4A

โรงพยาบาลมหาวิทยาลัยนเรศวร พ.ศ. 2551-2554

ที่อยู่ปัจจุบัน

4 ม. 11 บ้านทุ่งนางแล ตำบลแคมป์สน

อำเภอเขาค้อ จังหวัดเพชรบูรณ์ 67280

โทรศัพท์มือถือ 089-7705399

E-mail: pui_ns09@hotmail.com