

ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมกาติดต่ออินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นตอนปลาย
ในเขตกรุงเทพมหานคร ศึกษากรณีมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

นิติพงษ์ ศรีระพันธ์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (พัฒนาสังคม)

คณะพัฒนาสังคมและสิ่งแวดล้อม

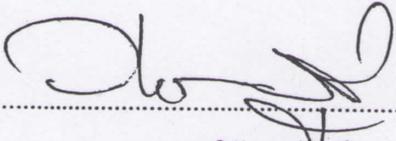
สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

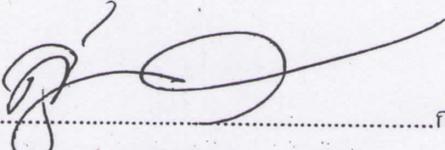
2552



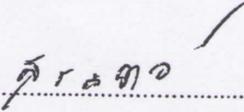
ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นตอนปลาย
ในเขตกรุงเทพมหานคร ศึกษากรณีมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต
นิติพงษ์ ศรีระพันธ์
คณะพัฒนาศักดิ์และสิ่งแวดล้อม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณาแล้วเห็นสมควรอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (พัฒนาศักดิ์)

อาจารย์..........ประธานกรรมการ
(ดร.วิชัย รูปชาติ)

รองศาสตราจารย์..........กรรมการ
(ดร.สุพรรณิ ไชยอำพร)

ผู้ช่วยศาสตราจารย์.....**วิสาขา ภูจินดา**.....กรรมการ
(ดร.วิสาขา ภูจินดา)

รองศาสตราจารย์..........คณบดี
(ดร.สุรสิทธิ์ วชิรขจร)

วันที่ ๕.๕ สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๕๒

บทคัดย่อ

ชื่อวิทยานิพนธ์	ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร ศึกษากรณีมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต
ชื่อผู้เขียน	นายนิติพงษ์ ศรีระพันธ์
ชื่อปริญญา	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (พัฒนาสังคม)
ปีการศึกษา	2552

การศึกษาวัยรุ่นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาถึงระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักศึกษาในมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต 2) เพื่อศึกษาถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักศึกษาในมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาภาคปกติในมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต จำนวน 420 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาเป็นแบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติ Pearson Chi-square

ผลการศึกษา พบว่า

1. นักศึกษาส่วนใหญ่เป็นผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีระดับของพฤติกรรมการใช้ตามปกติ มีเพียงส่วนน้อยราวร้อยละ 11.43 ที่มีพฤติกรรมในระดับติดอินเทอร์เน็ต โดยใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านหรือหอพักเป็นส่วนมาก ในกลุ่มที่มีพฤติกรรมปกติใช้เวลากับอินเทอร์เน็ต วันธรรมดาเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 14 นาที วันหยุด 3 ชั่วโมง 01 นาที โดยใช้ในวัตถุประสงค์เพื่อความบันเทิง เช่น ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป และเพื่อเล่นเกมออนไลน์ และใช้ใน ช่วงเวลา 16.01-22.00 น. เป็นส่วนใหญ่

2. จากการศึกษาพบว่านักศึกษาที่มีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตมีการใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยในวันธรรมดา 3 ชั่วโมง 28 นาทีซึ่งมากกว่ากลุ่มปกติ 1 ชั่วโมง 14 นาที และ วันหยุด 4 ชั่วโมง 30 นาทีซึ่งมากกว่ากลุ่มปกติ 1 ชั่วโมง 29 นาที โดยมีวัตถุประสงค์หลักคือการ

(2)

ใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป และใช้ในช่วงเวลา 16.01-22.00 น. เป็นส่วนใหญ่เช่นเดียวกับกลุ่มปกติ โดยมีข้อสังเกตว่ากลุ่มนักศึกษาที่มีพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์เน็ตนั้นก็ได้มีการใช้ในวัตถุประสงค์เพื่อหาความรู้และเพื่อการศึกษาเล่าเรียนควบคู่กันไปด้วยเช่นกัน

3. ผลการทดสอบสมมติฐาน ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์เน็ตตามแต่ละวัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ตด้วย Pearson Chi-square พบว่าเพศ ศาสนา ความสัมพันธ์กับครอบครัว ความสัมพันธ์กับเพื่อน การใช้เวลาว่าง/ กิจกรรมในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) ลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต การรับรู้กฎระเบียบของสังคมในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต มีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์เน็ตอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

จากผลการศึกษาดังกล่าว มีข้อเสนอแนะดังนี้ สถาบันครอบครัว และสถาบันการศึกษาควรให้คำแนะนำที่ดี และเพียงพออย่างเอาใจใส่ในเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตในทิศทางที่เกิดประโยชน์ และเป็นการพัฒนาทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ได้เป็นอย่างดี สามารถนำไปประยุกต์ใช้ต่อการทำงาน และการศึกษาภายในอนาคตได้ อีกทั้งการที่บุคคลในครอบครัวได้เข้ามามีส่วนร่วมต่อกิจกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตนั้นจะทำให้เกิดความสัมพันธ์ที่เพิ่มขึ้นระหว่างบุคคลในครอบครัว และยังเป็นการป้องกันการใช้ในทางที่ไม่เหมาะสมและชักจูงให้สมาชิกได้รู้จักใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์

ABSTRACT

Title of Thesis	Factors Influencing the Internet Addiction Behavior of Late Teenagers in Bangkok : A Case Study of Kasem Bundit University
Author	Nitipong Sriraphan
Degree	Master of Arts (Social Development)
Year	2009

The purpose of the study was twofold : 1) to examine the level of the internet addiction behavior of undergraduate students at Kasem Bundit University, and 2) to identify the factors influencing their behavior. A questionnaire was employed to collect the data from 420 full-time undergraduate students at Kasem Bundit University. Frequency, percentage, mean, and standard deviation were used to describe the data, and Pearson's correlation and Chi-square to test the hypothesis.

The finding were summed up as follows :

1. Most of the students in the study were found to use the internet at a normal level. Only 11.43 percent were addicted to the internet. Most used the internet either at home or at the dormitory. Those who used the internet at a normal level spent two hours and fourteen on weekdays and three hours and one minutes on weekends on an average on the internet. Also, most of them used it for entertainment, such as seeing movies, listening to music, downloading information, contacting people and playing on-line games. The majority used the internet during 4:00 p.m. and 10:00 p.m..

2. It was found that the internet addicting students spent one hour and 14 minutes on the internet more than the normal group on weekdays and one hour and 29 minutes more than the latter group (i.e., 3 hours 28 minutes on weekdays and 4 hours 30 minutes on weekends). The main purpose was to contact people. Like the normal group, they used it during 4:01 p.m. and 10:00 p.m.. Noticeably, those who were addicted to the internet used it for seeking knowledge along with other purposes.

3. When the hypothesis were tested by using Pearson's correlation to find out the relationship between the purpose of using the internet and the level of internet addiction it was found that the factors significantly related to their behavior at the 0.05 level were gender, religion, relationship with the family, relationship with peers, pattern of spending leisure time/doing activities on weekdays (Monday-Friday), nature of computer and internet usage, and acknowledgement of social order in computer and internet usage, respectively.

(4)

Based on the study, it was recommended that the family and the educational institution should give good and adequate advice on the internet usage to the students as that they will use it productively. Thus enhancing their computer/internet skills to apply to their future education or work. Besides, the involvement of family members in the internet usage will create a better relationship among family members and will help to prevent the inappropriate use of the internet and to encourage the creative usage instead.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร ศึกษากรณีมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ฉบับนี้ มีบุคคลหลายท่านที่มีส่วนช่วยเหลือ ให้คำปรึกษา และแนะนำข้อมูลอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการทำวิทยานิพนธ์ พร้อมทั้งกำลังใจและความห่วงใยที่ได้รับในทุกขั้นตอนของการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

ขอกราบขอบพระคุณท่านอาจารย์ ดร. วิชัย รูปขำดี ที่ได้กรุณาเสียสละเวลาในการเป็นผู้ให้คำปรึกษา ควบคุมวิทยานิพนธ์ พร้อมทั้งชี้แนะ ชัดเจนในทุกขั้นตอนเป็นอย่างดี และกราบขอบพระคุณ ท่านรองศาสตราจารย์ ดร. สุพรรณิ ไชยอำพร และท่านผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิสาขา ภูจินดา ที่กรุณาให้คำแนะนำและพิจารณาตรวจสอบเพื่อความสมบูรณ์ของวิทยานิพนธ์ และขอขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านที่ได้ถ่ายทอดวิชาความรู้ให้แก่ข้าพเจ้า และขอขอบพระคุณท่านอาจารย์ สุวิทย์ สลามเต๊ะ ที่กรุณาให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการเก็บข้อมูลในมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิตให้แก่ผู้วิจัยในครั้งนี้

ขอบคุณเจ้าหน้าที่คณะพัฒนาสังคม ที่น่ารักทุกท่านที่ช่วยเหลือในทุกขั้นตอนของการดำเนินงานที่เกี่ยวข้องเป็นอย่างดีด้วยรอยยิ้มและเอาใจใส่ในทุกครั้ง ขอขอบคุณเพื่อน พี่ น้อง ชาว พค. ทุกท่านทุกรุ่นทั้งภาคปกติ และภาคพิเศษ ที่ได้เข้ามาเกี่ยวข้องให้คำปรึกษา ช่วยเหลือ เกื้อหนุนกันตลอดระยะเวลาที่อยู่ด้วยกันอย่างมิตรภาพ

ท้ายที่สุดนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณต่อบุพการีและสมาชิกในครอบครัว “ศรีระพันธ์” ที่อดทน และสั่งสอนพร้อมทั้งเป็นแรงใจให้ผู้วิจัยเสมอมา จนกระทั่งประสบผลสำเร็จในการศึกษาและยังอบรม ชี้แนะ กระตุ้นเตือนผู้วิจัยอยู่เสมอว่าทรัพย์อันมีค่าสูงสุด คือ ความรู้และปัญญา อันอยู่ติดกับตัวเราอย่างยั่งยืน จึงกราบขอบพระคุณไว้ ณ โอกาสนี้

นิติพงษ์ ศรีระพันธ์

สิงหาคม 2552

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	(1)
ABSTRACT	(3)
กิตติกรรมประกาศ	(5)
สารบัญ	(6)
สารบัญตาราง	(8)
สารบัญภาพ	(15)
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา	2
1.3 ขอบเขตของการศึกษา	3
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม	5
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น	14
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต	33
2.4 เอกสารและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	47
2.5 การสรุปตัวแปรจากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	55
บทที่ 3 กรอบแนวคิดและวิธีการศึกษา	58
3.1 กรอบแนวคิดในการศึกษา	58
3.2 สมมติฐานในการศึกษา	61
3.3 นิยามศัพท์ที่ใช้ในการศึกษา	61
3.4 ประชากรและการเลือกตัวอย่างในการศึกษา	63

3.5 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	66
3.6 เกณฑ์ในการวัดพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต	68
3.7 การทดสอบเครื่องมือ	69
3.8 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	70
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	71
4.1 ผลการศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลและข้อมูลทั่วไป	71
4.2 ผลการศึกษาปัจจัยทางด้านความสัมพันธ์กับผู้อื่น	81
4.3 ผลการศึกษาปัจจัยทางลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต	84
4.4 ผลการศึกษาพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต	86
4.5 ผลการทดสอบสมมติฐานการศึกษา	96
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	166
5.1 สรุปผลการศึกษา	166
5.2 อภิปรายผล	169
5.3 ข้อเสนอแนะ	175
บรรณานุกรม	177
ภาคผนวก	181
ภาคผนวก ก แบบสอบถามในการวิจัยเรื่องพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต	181
ภาคผนวก ข รายชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญ	188
ประวัติผู้เขียน	190

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1 แสดงหลักการวินิจฉัยโรคที่มีอาการร่วมกันกับอาการที่เกิดจากพยาธิสภาพจาการพ่น	44
3.1 แสดงจำนวนกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาจำแนกตามคณะ	65
3.2 เสนอการวัดพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต	69
4.1 แสดงข้อมูลทั่วไป	72
4.2 แสดงการใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตโดยประมาณ	73
4.3 แสดงการใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตโดยประมาณ แยกตามวัตถุประสงค์ของการใช้	74
4.4 แสดงความสัมพันธ์กับครอบครัว	82
4.5 แสดงความสัมพันธ์กับเพื่อน	83
4.6 แสดงการใช้เวลากับงานอดิเรกในวันธรรมดา	84
4.7 แสดงการใช้เวลากับงานอดิเรกในหยุด	84
4.8 แสดงลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต	85
4.9 แสดงการทราบถึงบทลงโทษในกฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต	86
4.10 แสดงระดับการติดจำแนกตามวัตถุประสงค์ของการใช้	87
4.11 แสดงการจำแนกผู้ติดและไม่ติดอินเทอร์เน็ต	88
4.12 แสดงการใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตโดยประมาณของผู้ติดอินเทอร์เน็ต	89
4.13 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเพศกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป	97
4.14 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเพศกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์	98

4.15	แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเพศกับระดับของพฤติกรรมการ ติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล	99
4.16	แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเพศกับระดับของพฤติกรรมการ ติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์	100
4.17	แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเพศกับระดับของพฤติกรรมการ ติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ	101
4.18	แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเพศกับระดับของพฤติกรรมการ ติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้ และเพื่อการศึกษา เล่าเรียน	102
4.19	แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างอายุกับระดับของพฤติกรรมการ ติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป	103
4.20	แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างอายุกับระดับของพฤติกรรมการ ติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการ ออนไลน์	104
4.21	แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างอายุกับระดับของพฤติกรรมการ ติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล	105
4.22	แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างอายุกับระดับของพฤติกรรมการ ติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์	106
4.23	แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างอายุกับระดับของพฤติกรรมการ ติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ	107
4.24	แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างอายุกับระดับของพฤติกรรมการ ติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้ และเพื่อการศึกษา เล่าเรียน	108
4.25	แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการนับถือศาสนากับระดับของ พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนา ติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป	109

- 4.26 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการนับถือศาสนากับระดับของ 110
พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้า
และบริการออนไลน์
- 4.27 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการนับถือศาสนากับระดับของ 111
พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง
ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล
- 4.28 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการนับถือศาสนากับระดับของ 112
พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกม
ออนไลน์
- 4.29 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการนับถือศาสนากับระดับของ 113
พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับ
ทางเพศ
- 4.30 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการนับถือศาสนากับระดับของ 114
พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้
และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน
- 4.31 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตกับระดับ 115
ของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนา
ติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป
- 4.32 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตกับระดับ 116
ของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขาย
สินค้าและบริการออนไลน์
- 4.33 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตกับระดับ 117
ของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความ
บันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล
- 4.34 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตกับระดับ 118
ของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกม
ออนไลน์
- 4.35 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตกับระดับ 119
ของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่อง
เกี่ยวกับทางเพศ

- 4.36 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตกับระดับ 121
ของพฤติกรรมการติคอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้
และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน
- 4.37 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความสัมพันธ์กับครอบครัวกับ 122
ระดับของพฤติกรรมการติคอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อ
สนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป
- 4.38 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความสัมพันธ์กับครอบครัวกับ 123
ระดับของพฤติกรรมการติคอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อ
ขายสินค้า และบริการออนไลน์
- 4.39 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความสัมพันธ์กับครอบครัวกับ 124
ระดับของพฤติกรรมการติคอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อ
ความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล
- 4.40 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความสัมพันธ์กับครอบครัวกับ 125
ระดับของพฤติกรรมการติคอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่น
เกมออนไลน์
- 4.41 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความสัมพันธ์กับครอบครัวกับ 126
ระดับของพฤติกรรมการติคอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อ
เรื่องเกี่ยวกับทางเพศ
- 4.42 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความสัมพันธ์กับครอบครัวกับ 128
ระดับของพฤติกรรมการติคอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหา
ความรู้ และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน
- 4.43 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความสัมพันธ์กับเพื่อนกับระดับ 129
ของพฤติกรรมการติคอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนา
ติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป
- 4.44 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความสัมพันธ์กับเพื่อนกับระดับ 130
ของพฤติกรรมการติคอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขาย
สินค้า และบริการออนไลน์
- 4.45 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความสัมพันธ์กับเพื่อนกับระดับ 131
ของพฤติกรรมการติคอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความ
บันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล

- 4.46 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความสัมพันธ์กับเพื่อนกับระดับ
ของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกม
ออนไลน์ 132
- 4.47 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความสัมพันธ์กับเพื่อนกับระดับ
ของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่อง
เกี่ยวกับทางเพศ 133
- 4.48 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความสัมพันธ์กับเพื่อนกับระดับ
ของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้
และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน 135
- 4.49 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกใน
วันธรรมดาที่ระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์
ของการใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป 136
- 4.50 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกใน
วันธรรมดาที่ระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์
ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์ 138
- 4.51 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกใน
วันธรรมดาที่ระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์
ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล 139
- 4.52 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกใน
วันธรรมดาที่ระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์
ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์ 140
- 4.53 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกใน
วันธรรมดาที่ระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์
ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ 141
- 4.54 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกใน
วันธรรมดาที่ระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์
ของการใช้เพื่อหาความรู้ และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน 143
- 4.55 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกใน
วันหยุดที่ระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของ
การใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป 144

- 4.56 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกในวันหยุดกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์ 145
- 4.57 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกในวันหยุดกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล 147
- 4.58 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกในวันหยุดกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์ 148
- 4.59 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกในวันหยุดกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ 149
- 4.60 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกในวันหยุดกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน 150
- 4.61 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป 152
- 4.62 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์ 153
- 4.63 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล 154
- 4.64 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์ 155

4.65	แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ตกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตใน วัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ	156
4.66	แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ตกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตใน วัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้ และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน	157
4.67	แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการทราบถึงบทลงโทษใน กฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต ในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป	159
4.68	แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการทราบถึงบทลงโทษใน กฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต ในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้า และบริการออนไลน์	160
4.69	แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการทราบถึงบทลงโทษใน กฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต ในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล	161
4.70	แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการทราบถึงบทลงโทษใน กฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต ในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์	163
4.71	แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการทราบถึงบทลงโทษใน กฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต ในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ	164
4.72	แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการทราบถึงบทลงโทษใน กฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต ในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้ และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน	165

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
3.1 แสดงกรอบแนวคิดในการศึกษา	60
4.1 แสดงจำนวนร้อยละของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจำแนกตามช่วงเวลาของการใช้ในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) และวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์)	75
4.2 แสดงจำนวนร้อยละของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนา ติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป จำแนกตามช่วงเวลาของการใช้ในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) และวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์)	76
4.3 แสดงจำนวนร้อยละของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์ จำแนกตามช่วงเวลาของการใช้ในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) และวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์)	77
4.4 แสดงจำนวนร้อยละของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล จำแนกตามช่วงเวลาของการใช้ในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) และวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์)	78
4.5 แสดงจำนวนร้อยละของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์ จำแนกตามช่วงเวลาของการใช้ในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) และวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์)	79
4.6 แสดงจำนวนร้อยละของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ จำแนกตามช่วงเวลาของการใช้ในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) และวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์)	80
4.7 แสดงจำนวนร้อยละของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน จำแนกตามช่วงเวลาของการใช้ในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) และวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์)	81
4.8 แสดงจำนวนผู้ใช้ในระดับที่ติดตามแต่ละวัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ต	90

4.9 แสดงจำนวนร้อยละของการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจำแนกตามช่วงเวลาของการใช้ในวันธรรมดา(จันทร์-ศุกร์) และวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์)	91
4.10 แสดงจำนวนร้อยละของการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนา ติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป จำแนกตามช่วงเวลาของการใช้ในวันธรรมดา(จันทร์-ศุกร์) และวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์)	92
4.11 แสดงจำนวนร้อยละของการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล จำแนกตามช่วงเวลาของการใช้ในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) และวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์)	93
4.12 แสดงจำนวนร้อยละของการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์ จำแนกตามช่วงเวลาของการใช้ในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) และวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์)	94
4.13 แสดงจำนวนร้อยละของการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ จำแนกตามช่วงเวลาของการใช้ในวันธรรมดา(จันทร์-ศุกร์) และวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์)	95
4.14 แสดงจำนวนร้อยละของการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน จำแนกตามช่วงเวลาของการใช้ในวันธรรมดา(จันทร์-ศุกร์) และวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์)	96

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

ในสภาพการณ์ปัจจุบันมีอาจปฏิเสธได้ว่าอินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีคุณประโยชน์อย่างมหาศาล โดยเฉพาะการเป็นช่องทางการสื่อสารสมัยใหม่ ที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของผู้คนทั่วไป เพราะอินเทอร์เน็ตสามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างทันทีไม่ว่าจะในเรื่องข้อจำกัดทางด้านเวลา สถานที่ อีกทั้งปัจจัยทางด้านราคาของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่มีแนวโน้มถูกลงไปเรื่อย ๆ ในระดับกำลังซื้อตามค่าครองชีพในปัจจุบันหาซื้อได้ไม่ยากเย็นนัก จากจำนวนผู้ใช้คอมพิวเตอร์ที่มีอายุ 6 ปี ขึ้นไป มากถึง 16,043,295 คน และในจำนวนนี้เป็นผู้ใช้อินเทอร์เน็ตถึง 9,320,126 คน (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2550)

จากมุมมองทางด้านคุณประโยชน์ของสื่ออินเทอร์เน็ตคงเป็นที่กล่าวถึงอย่างมากมายและกว้างขวางแต่ทว่าในอีกมุมหนึ่งของการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตนั้นก็ปรากฏให้เห็นอยู่บ่อยครั้งว่าได้สร้างผลกระทบในทางที่ไม่ดีต่อสังคมได้อย่างมากเช่นเดียวกัน โดยเฉพาะผู้ใช้สื่ออินเทอร์เน็ตที่เป็นวัยรุ่นที่บางครั้งการรับเอานวัตกรรมใหม่ ๆ เข้ามานั้นขาดการไตร่ตรอง และไม่มีการให้ความรู้ในการใช้อย่างเพียงพอเสียก่อน ซึ่งปัญหาตรงจุดนี้ก่อให้เกิดการใช้เทคโนโลยีอย่างไม่เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลง เพราะโดยธรรมชาติของสื่ออินเทอร์เน็ตไม่สามารถรู้ได้ว่าผู้ใช้อินเทอร์เน็ตคือใคร ทำให้บุคคลไม่เปิดเผยตัวตนที่แท้จริง บุคคลจะรู้สึกสะดวกสบายใจกับการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตซึ่งเปิดโอกาสให้คนแสดงความรู้สึก แสดงออกในสิ่งที่ไม่สามารถกระทำได้ในชีวิตจริงในอินเทอร์เน็ต ทำให้บางคนเกิดความรู้สึกยึดติดและพึ่งพิงกับการใช้ (ธนิกานต์ มาฆะศิริรานนท์, 2545: 2) ทำให้จากเดิมการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตนั้นใช้ไปเพื่อการพัฒนาทางด้านสื่อสารที่เป็นประโยชน์เป็นสำคัญจนพัฒนาเข้ามาสู่รูปแบบของสื่อเพื่อความบันเทิง และกลายเป็นช่องทางของการกระทำผิดต่าง ๆ ด้วยดังที่กล่าวมาทำให้สื่ออินเทอร์เน็ตมีผู้นิยมใช้เป็นอย่างมากจนบางครั้งทำให้เกิดการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตในปริมาณที่มากเกินไป หรือเรียกว่า “โรคติดอินเทอร์เน็ต” ซึ่งการติดคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตนั้นจะเกิดเมื่อผู้มีการใช้ที่มากเกินไป ไม่สามารถเลิกใช้หรือควบคุมไม่ให้ใช้ได้ มีความรู้สึกคับข้องใจเมื่อไม่ได้ใช้จนทำให้ละทิ้งหน้าที่ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการดูแลสุขภาพของ

ตนเอง สัมพันธภาพกับครอบครัวและบุคคลอื่น การเรียน การงานและทำให้เกิดการสูญเสียทางเศรษฐกิจอีกด้วย (ผจงจิต ผาภูมิ, 2546: 41)

เมื่อสื่ออินเทอร์เน็ตได้ถูกใช้ในปริมาณที่มากก็จะต้องใช้เวลาที่นั่งอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน ซึ่งเป็นการสะสมเสี่ยงต่อภัยแอบแฝงที่มากในรูปแบบของสื่อออนไลน์ เนื่องจากการเปิดอินเทอร์เน็ตเป็นการเปิดสื่อทุกอย่างเข้ามาโดยสิ่งที่ดีบางครั้งก็มาไม่ถึงตัวผู้ใช้ ถึงแม้เว็บไซต์ที่ล่อแหลมจะมีการบล็อกและป้องกันไว้ก็ตาม เพราะในปัจจุบันนี้ส่วนมากผู้ใช้สามารถแก้ไขเข้าไปได้ จึงสามารถเข้าเว็บไซต์ที่เป็นอันตรายไม่เหมาะสมกับกลุ่มวัยของผู้ใช้ได้ง่ายโดยไม่มีตัวกั้นกรอง

ด้วยปัจจัยของราคาค่าบริการที่ถูกลงอันเกิดจากการแข่งขันของผู้ให้บริการในประเทศไทย ส่งผลให้เกิดการกระจายความพร้อมในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ทุกที่ ทุกเวลาจนกลายเป็นดาบสองคม เมื่อวัยรุ่นที่ใช้อินเทอร์เน็ตจำนวนมากพบว่าตัวเองไม่สามารถจะละสายตาไปจากคอมพิวเตอร์ได้ก็ทำให้เกิดผลกระทบทางด้านจิตใจ อารมณ์และสังคม ไม่พบปะผู้คนกลายเป็นคนเข้าสังคมยาก หรือมีปัญหาในการสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่น หลงอยู่ในโลกเสมือนจริง ซึ่งมีทั้งด้านดีและไม่ดีโดยที่บางครั้งอาจไม่มีวิจารณญาณในการแยกแยะที่ดีพอ รวมไปถึงผลกระทบทางด้านสุขภาพร่างกายของผู้ใช้ อันเกิดจากการที่ต้องนั่งอยู่ในท่าเดิมเป็นเวลานาน ๆ ปวดเมื่อยกล้ามเนื้อ ตาแดง น้ำตาไหล ตามัว ปวดศีรษะ (ผจงจิต ผาภูมิ, 2546: 43) ถึงแม้ว่าในการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเรื่องนี้ในประเทศไทยจะยังไม่กว้างขวางและมีผู้ทำการวิจัยในจำนวนไม่มากนัก แต่ก็ถือได้ว่าเรื่องนี้เป็นปัญหาที่ควร จะให้ความสนใจเป็นอย่างยิ่งเพราะในการพัฒนาเทคโนโลยีที่ทันสมัยนั้นย่อมนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงต่อสังคมอยู่เสมอ ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาวิจัยถึง “ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรม การติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นตอนปลาย” โดยเล็งเห็นว่าข้อมูลที่ได้จากการศึกษาวิจัยครั้งนี้จะสามารถนำมาใช้เสนอเป็นข้อมูลประกอบในการวางแผนทางป้องกันปัญหาการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น หรือเยาวชนต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐ และเอกชน

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1.2.1 เพื่อศึกษาถึงระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักศึกษาในมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

1.2.2 เพื่อศึกษาถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักศึกษาในมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

1.3 ขอบเขตของการศึกษา

1.3.1 ขอบเขตด้านสถานที่ การศึกษาครั้งนี้มุ่งศึกษาเฉพาะนักศึกษาในระดับปริญญาตรี ภาคปกติ (ยกเว้นหลักสูตรภาษาอังกฤษที่มีรูปแบบของการใช้ภาษาในการเรียนการสอนแตกต่างกัน) ซึ่งส่วนมากอยู่ในช่วงอายุของวัยรุ่นตอนปลายระหว่าง 17-21 ปี โดยศึกษาจากมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต เนื่องจากมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิตนั้นเป็นสถาบันการศึกษาในระดับมหาวิทยาลัยซึ่งในปัจจุบันนั้นได้เป็นที่รู้จักมากขึ้นและมีการประชาสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องถึงภาพลักษณ์ของการเป็นมหาวิทยาลัยแห่งการเรียนรู้ที่สนุก และให้ความสำคัญกับการศึกษาที่ทันสมัย พร้อมทั้งในเขตพื้นที่ตั้งของมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิตเองนั้นก็ได้ตั้งอยู่ในเขตใจกลางของกรุงเทพมหานคร จึงทำให้ลักษณะทางภูมิศาสตร์แตกต่างจากพื้นที่ที่เคยมีผู้วิจัยในด้านนี้มาก่อนจึงเป็นเหตุสำคัญที่ทำให้ผู้วิจัยนั้นสนใจที่จะศึกษากับกลุ่มเป้าหมายวัยรุ่นตอนปลายที่เป็นนักศึกษาในมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิตแห่งนี้

1.3.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา ศึกษาโดยใช้ตัวแปรต่าง ๆ ดังนี้

1.3.2.1 ตัวแปรอิสระ ประกอบด้วย

- 1) ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ ศาสนา สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ต
- 2) ปัจจัยทางความสัมพันธ์กับผู้อื่น ได้แก่ ความสัมพันธ์กับครอบครัว ความสัมพันธ์กับเพื่อน การใช้เวลาว่าง/กิจกรรมกับผู้อื่น
- 3) ปัจจัยทางลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ได้แก่ ลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต การรับรู้กฎระเบียบของสังคมในการใช้

1.3.2.2 ตัวแปรตาม ประกอบด้วย

วัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ต ได้แก่

- 1) เพื่อสนทนา ติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป
- 2) เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์
- 3) เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือ ดาวน์โหลดข้อมูล
- 4) เพื่อเล่นเกมออนไลน์
- 5) เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ
- 6) เพื่อหาความรู้และ เพื่อการศึกษาเล่าเรียน

ระดับของการติดอินเทอร์เน็ต ได้แก่

- 1) ไม่สามารถลด ละ หรือหยุดการใช้
- 2) ต้องการใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้น

- 3) โทหกปิดบังในการใช้อินเทอร์เน็ต
- 4) มีความรู้สึก “ไม่พอใจ” ถ้าไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ต
- 5) ผลกระทบ ต่อสุขภาพ การเรียน/การงาน ความสัมพันธ์กับผู้ใกล้ชิด

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 ทำให้ทราบถึงสภาพของผู้ที่มีพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์เน็ตของนักศึกษาในปัจจุบัน และลักษณะในการใช้อินเทอร์เน็ต

1.4.2 ทำให้ทราบถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์เน็ตของนักศึกษา

1.4.3 เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ประโยชน์ในการเสนอต่อหน่วยงานหรือองค์กรที่เกี่ยวข้องกับการแก้ไขปัญหาที่เกี่ยวข้องกับนักศึกษา หรือในลักษณะที่เกี่ยวข้องกับปัญหานี้ที่เกิดขึ้นในสังคม

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาวิจัย ผู้วิจัยจะกล่าวถึง แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา ซึ่งประกอบด้วย แนวคิด ทฤษฎีดังต่อไปนี้

- 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม
- 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น
- 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์เน็ต
- 2.4 เอกสารและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม

2.1.1 ความหมายของวัฒนธรรม

วัฒนธรรม มาจากภาษาอังกฤษคำว่า “Culture” คำนี้มีรากศัพท์มาจาก Cultura ในภาษาละตินมีความหมายว่า การเพาะปลูก และบำรุงให้เจริญงอกงาม

คำว่า “วัฒนธรรม” ในภาษาไทย เป็นคำที่ได้จากการรวมคำ 2 คำ เข้าด้วยกัน ได้แก่

วัฒนธรรม ซึ่งมีความหมายทั่วไปว่า เจริญงอกงาม รุ่งเรือง

ธรรม ซึ่งหมายถึง กฎ ระเบียบ หรือข้อปฏิบัติ

เพราะฉะนั้น วัฒนธรรม ตามความหมายของคำในภาษาไทยจึงหมายถึงข้อปฏิบัติเพื่อให้เกิดความเจริญงอกงาม

คำนิยามของวัฒนธรรมซึ่งเป็นที่รู้จักกันดีและยอมรับกันแพร่หลายจนกระทั่งถึงปัจจุบันคือ วัฒนธรรม คือ ทุกสิ่งทุกอย่างซึ่งได้มาจากการเรียนรู้ของสังคมและสมาชิกได้มีส่วนร่วมในการใช้สิ่งนั้น ๆ สมาชิกในสังคมจะได้รับวัฒนธรรมเป็นมรดกทางสังคม และเขาอาจปรับปรุงเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมนั้น ๆ เพื่อเป็นมรดกแก่ชนรุ่นต่อไป (ณรงค์ เสงี่ยมประชา, 2531: 2)

วัฒนธรรม ตามความหมายทางสังคมวิทยา มีความหมายกว้างกว่าความหมายที่ใช้กันอยู่ในการพูดหรือการเขียน โดยทั่วไปกล่าวคือ สังคมวิทยาถือว่าวัฒนธรรมเป็นศัพท์ทางวิชาการ

(Technical Vocabulary) ในทักษะของสังคมวิทยาหมายถึงวิธีการดำเนินชีวิตกระสวนแห่งพฤติกรรม และบรรดาผลงานทั้งหมดที่มนุษย์ได้สร้างสรรค์ขึ้นตลอดจนความคิด ความเชื่อ ความรู้ สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้เกิดจากการเรียนรู้ การสร้างสมของมนุษย์ และสามารถถ่ายทอดกันได้จากสังคมหนึ่งไปยังอีกแห่งหนึ่ง จากคนรุ่นหนึ่งไปยังคนรุ่นต่อไป

สรุปได้ว่าวัฒนธรรมคือทุกสิ่งทุกอย่างที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อนำเอามาใช้ช่วยพัฒนาชีวิตความเป็นอยู่ในสังคมให้ดีขึ้นและมีคุณภาพชีวิตที่ดี

2.1.2 ลักษณะของวัฒนธรรม

2.1.2.1 ทุกสังคมต้องมีวัฒนธรรม และวัฒนธรรมของแต่ละสังคมย่อมมีลักษณะเฉพาะที่แสดงออกให้ปรากฏ จนทำให้บางคนใช้เขตของวัฒนธรรมเป็นเครื่องแบ่งอาณาเขตของประเทศชาติได้

2.1.2.2 วัฒนธรรม เป็นผลรวมของหลายสิ่งหลายอย่าง (Integrative) เช่น ความรู้ ความเชื่อ วิธีในการดำเนินชีวิต สิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ

2.1.2.3 วัฒนธรรมมีลักษณะเป็นแนวทางพฤติกรรมที่สามารถมีการเรียนรู้และถ่ายทอดกันได้ (Learned Ways of Behavior) มิใช่เกิดขึ้นเองโดยปราศจากการเรียนรู้มาก่อน และลักษณะข้อนี้เองที่ทำให้มนุษย์แตกต่างไปจากสัตว์ กล่าวคือ พฤติกรรมส่วนใหญ่ของสัตว์ปราศจากการเรียนรู้มาก่อน หรือกล่าวได้อีกนัยหนึ่งว่าพฤติกรรมส่วนใหญ่ของสัตว์เกิดจากการเร้าของสัญชาติญาณ (Instinct) ส่วนมนุษย์นั้นมีสมองอันทรงคุณภาพ จึงสามารถรู้จักคิด ถ่ายทอด และเรียนรู้ขบวนการดังกล่าวเกิดขึ้นจากการที่บุคคลมีการติดต่อกับบุคคลอื่นในฐานะที่เป็นสมาชิกของสังคม ดังนั้นการเรียนรู้จึงเป็นลักษณะที่สำคัญยิ่งของวัฒนธรรม

2.1.2.4 วัฒนธรรมมีลักษณะเป็นมรดกของสังคม วัฒนธรรมเป็นผลของการถ่ายทอดและการเรียนรู้ และเครื่องมือที่ใช้ในขบวนการดังกล่าว ก็คือ การสื่อสารโดยใช้สัญลักษณ์ (Symbolic Communication) ได้แก่ การที่มนุษย์มีภาษาที่ใช้แน่นอน ซึ่งมีส่วนช่วยให้การถ่ายทอดวัฒนธรรมจากคนรุ่นก่อน ๆ ดำเนินสืบต่อเนื่องกันมามีขาดสาย ดังนั้น วัฒนธรรมจึงมีลักษณะเป็น “มรดกแห่งสังคม” (Social Heritage)

2.1.2.5 วัฒนธรรมมีลักษณะเป็น (Super Organic) หมายถึงสิ่งที่เป็นปรากฏการณ์อย่างเดียวกันในทางกายภาพ หรือชีวภาพนั้นอาจเป็นปรากฏการณ์ที่แตกต่างกันไป ในแง่ของวัฒนธรรม กล่าวคือ ของสิ่งหนึ่งอาจนำเอามาใช้ ในความหมายที่ต่างกันไปในแต่ละสังคมทั้ง ๆ ที่ก็คือสิ่งเดียวกันนั่นเอง

2.1.2.6 วัฒนธรรม เป็นวิถีชีวิต (Way of Life) หรือแผนดำเนินชีวิต (Design for Living) ของมนุษย์เป็นแบบอย่างการดำรงชีวิตของกลุ่มซึ่งสมาชิกเรียนรู้ รับถ่ายทอดกันไปด้วยการตั้งสอนทั้งทางตรงและทางอ้อม

2.1.2.7 วัฒนธรรมเป็นผลจากการประดิษฐ์ คิดค้นและสร้างสรรค์ของมนุษย์ และได้มีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลง สิ่งใดที่ไม่ดีหรือล้าสมัยก็เลิกใช้ไป สิ่งใดที่ดีก็ยังคงเอาไว้ใช้ต่อไป เช่น การเพาะปลูกเดิมใช้แรงสัตว์ ต่อมาเห็นว่าเป็นวิธีที่ล่าช้าและล้าสมัย จึงประดิษฐ์หรือซื้อเครื่องมือเครื่องจักรมาใช้ในงานเพาะปลูกทำให้ได้ผลผลิตมากขึ้น

2.1.2.8 วัฒนธรรมมิใช่เป็นของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง แต่เป็นของส่วนรวมสิ่งที่จะถือเป็นวัฒนธรรมได้ จะต้องเป็นสิ่งที่สังคมยอมรับถือปฏิบัติ มิใช่แต่เฉพาะคนใดคนหนึ่งยอมรับถือปฏิบัติเท่านั้น

2.1.3 ประเภทของวัฒนธรรม

วัฒนธรรมแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ ได้ 2 ประเภทคือ วัฒนธรรมที่เป็นวัตถุ (Material Culture) กับวัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ (Nonmaterial Culture)

วัฒนธรรมที่เป็นวัตถุ ได้แก่ สิ่งประดิษฐ์ที่มนุษย์ได้คิดค้นสร้างขึ้นเป็นต้นว่า สิ่งของเครื่องใช้ในครัวเรือน อาคารบ้านเรือน รถยนต์ ปากกา นาฬิกา ฯลฯ

วัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ ได้แก่ แบบแผนในการดำเนินชีวิต ความคิด ความเชื่อ ภาษา ศิลกรรม วิธีการกระทำ ฯลฯ

ในการแบ่งประเภทของวัฒนธรรมนั้น นักสังคมวิทยาแบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

วัฒนธรรมทางแนวความคิด (Ideas – Thinking)

วัฒนธรรมทางบรรทัดฐาน (Norms – Doing)

วัฒนธรรมทางวัตถุ (Material – Having)

วัฒนธรรมทางแนวความคิด หมายถึงวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับความคิดเห็น ความเชื่อหรือความรู้สึกนึกคิด ซึ่งอาจถูกหรือผิดก็ได้ เช่น ความเชื่อที่คนตายแล้วเกิด การทำบุญทำบาป การเชื่อถือโหราศาสตร์ ฯลฯ

วัฒนธรรมทางบรรทัดฐาน ได้แก่ ระเบียบแบบแผนหรือประเพณีที่บุคคลในสังคมยึดถือหรือกฎหมายที่ใช้ปฏิบัติร่วมกัน ซึ่งประกอบด้วย

วิถีชาวบ้าน (Folkways) คือระเบียบแบบแผนที่บุคคลในสังคม ควรจะปฏิบัติ เช่น การบวชของลูกชายเมื่อมีอายุครบ 20 ปี เพื่อทดแทนคุณบิดามารดา ถ้าใครไม่ปฏิบัติตามอาจได้รับการติฉินนินทา

จารีต (Mores) ได้แก่ระเบียบแบบแผนที่บุคคลในสังคมจะต้องปฏิบัติตามหากฝ่าฝืนถือเป็นการกระทำผิดทางศีลธรรม สังคมอาจรังเกียจและอาจถูกตัดออกจากสังคมตัวอย่างของจารีต เป็นต้นว่า การเลี้ยงดูพ่อแม่ตอบแทนเมื่อท่านแก่เฒ่าและเราอยู่ในภาวะที่จะรับผิดชอบได้

กฎหมาย (Laws) ได้แก่ ระเบียบแบบแผนที่ทุกคนในสังคมต้องปฏิบัติตาม หากฝ่าฝืนจะถูกลงโทษตามตัวบทกฎหมายหรือระเบียบข้อบังคับ เช่น การหยุดรถเมื่อมีสัญญาณไฟแดง ตามกฎจราจร

วัฒนธรรมทางวัตถุ ได้แก่ วัตถุ สิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ ที่มนุษย์สร้างขึ้น เพื่อนำมาใช้ในสังคม เช่น เสื้อผ้า อาหาร ยา ที่อยู่อาศัย

โดยสรุปแล้วก็จำแนกวัฒนธรรมออกเป็น 2 ประเภทหลัก คือ วัฒนธรรมทางวัตถุ กับ วัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุนั่นเอง

2.1.4 การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม

การเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมเกิดขึ้นจากการที่มนุษย์ดิ้นรนเพื่อแสวงหาลิขิตตอบสนองความต้องการ มนุษย์ได้ทดลองปฏิบัติสิ่งแปลกใหม่อยู่ตลอดเวลา จากผลของการคิดค้นและจากผลการลองถูกลองผิด (Trials and Errors) นี้เองได้กลายมาเป็นแบบแห่งพฤติกรรมหรือวิถีชีวิตของมนุษย์ในสังคม และเมื่อความต้องการของมนุษย์ไม่มีที่สิ้นสุด เป็นเหตุให้มีการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมตลอดไป

2.1.4.1 สาเหตุของการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม

1) เนื่องจากการทำนุบำรุงส่งเสริมวัฒนธรรม เช่น เพื่อปรับปรุงปรับแต่งวัฒนธรรมสังคมของตนให้เจริญงอกงามขึ้น มีการคิดค้นวัฒนธรรมใหม่ หรือมีการปรับปรุงตัดแปลงวัฒนธรรมเดิมให้เหมาะสมกับสังคมปัจจุบัน ซึ่งทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง

2) การเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ เช่น สภาพของดินฟ้าอากาศซึ่งเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ความเสื่อมสภาพของเนื้อดิน น้ำท่วม ลมพายุ ความแห้งแล้งและความหนาวจัด การเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติกระตุ้นให้มนุษย์ประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ เพื่อควบคุมการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว ทำให้วิถีชีวิตหรือวัฒนธรรมของมนุษย์เปลี่ยนแปลงไป

3) การเปลี่ยนแปลงในความต้องการของมนุษย์ โดยเหตุที่มนุษย์มีเชาวน์ปัญญาสูง ความนึกคิดของมนุษย์จึงเป็นไปอย่างกว้างขวาง กล่าวกันว่ามนุษย์เป็นทาสของความนึกคิดของตนเองอยู่ตลอดเวลา และความนึกคิดนี้ได้นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงในความต้องการของมนุษย์ ดังนั้นมนุษย์จำเป็นต้องแสวงหาลิขิตตอบสนองความต้องการของตนที่เพิ่มขึ้น เช่น คิดค้นสิ่งใหม่ ๆ และวิธีการใหม่ ๆ ขึ้นมา อันเป็นผลให้วัฒนธรรมเปลี่ยนแปลงไป

- 4) การเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อมทางสังคม สังคมมนุษย์ย่อมไม่อยู่คงที่ มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา จำนวนประชากรเพิ่มมากขึ้นทำให้มีการแข่งขันสูงขึ้นและตลอดจนการขัดแย้งระหว่างชนชั้น (Class Conflict) เพิ่มมากขึ้น อันเป็นปัญหาทางสังคมมนุษย์จึงต้องหาวิธีการและสร้างระเบียบปฏิบัติเพื่อแก้ไขปัญหา
- 5) การแลกเปลี่ยนหยาบยืมวัฒนธรรม มนุษย์ในสังคมต่าง ๆ มีการติดต่อสื่อสารอยู่ตลอดเวลา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในปัจจุบัน การคมนาคมและการติดต่อสื่อสารถึงกันเป็นไปอย่างรวดเร็ว การแลกเปลี่ยนหยาบยืมวัฒนธรรมจึงเป็นไปอย่างกว้างขวาง
- 6) วัฒนธรรมอาจเปลี่ยนแปลงได้จากพัฒนาการของความรู้และเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่สังคมกำหนดขึ้นเอง เช่น จากการที่ผู้คนมีความรู้มากขึ้นทำให้เปลี่ยนทัศนคติและความเชื่อเดิม
- 7) วัฒนธรรมอาจเปลี่ยนแปลงได้เนื่องจากความประสงค์ของผู้มีอำนาจในสังคม
- 8) เนื่องจากการมองเห็นประโยชน์และความจำเป็นของสิ่งนั้น ๆ ทำให้ผู้คนรับเอาวัฒนธรรมนั้น ๆ มาใช้ในการดำเนินชีวิต เช่น เมื่อมีประชากรมากขึ้นจำเป็นต้องอาศัยการผลิตแบบอุตสาหกรรม การใช้เครื่องมือเครื่องจักรช่วยในการผลิต การผลิตระบบโรงงาน (Factory System)

2.1.5 การแพร่กระจายทางวัฒนธรรม

วัฒนธรรมของสังคมหนึ่งย่อมแตกต่างจากวัฒนธรรมของสังคมอื่น และวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่ไม่สามารถเก็บกักไว้เหมือนสิ่งของใด ๆ ได้ ทรายใดที่มนุษย์ยังมีการเคลื่อนย้ายจากถิ่นหนึ่งไปยังอีกถิ่นหนึ่ง เช่น มีการท่องเที่ยว มีการค้าขาย การเผยแพร่ศาสนา การไปศึกษาหาความรู้ บุคคลเหล่านั้นก็จะนำเอาวัฒนธรรมจากสังคมของตนติดตัวไปด้วย และรับเอาวัฒนธรรมจากสังคมที่ตนไปติดต่อกลับมา ถือได้ว่าเป็นการแพร่กระจายวัฒนธรรมและการเจริญก้าวหน้าของการสื่อสารคมนาคมก็ยังช่วยให้การแพร่กระจายเป็นไปอย่างกว้างขวางและสะดวกรวดเร็ว

การแพร่กระจายทางวัฒนธรรมนั้นมีความสำคัญต่อความเจริญก้าวหน้าของสังคมเพราะทำให้สังคมที่ได้รับวัฒนธรรมใหม่นั้นไม่ต้องลงทุนและเสียเวลากับการที่จะต้องเริ่มพัฒนาจากจุดเริ่มต้นและถ้ายังรู้จักเลือกรับเอา หรือปรับปรุงวัฒนธรรมให้เหมาะสมกับสังคมของตนก็ย่อมจะได้รับประโยชน์มากขึ้น กล่าวได้ว่าน้อยเหลือเกินที่มีแต่วัฒนธรรมเดิมของตน ส่วนใหญ่มักจะหยาบยืมวัฒนธรรมจากสังคมอื่น ในการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมนั้น อาจมีข้อจำกัดบางประการเป็นต้นว่า 1) ความเชื่อเดิมที่ขัดกับหรือไม่สอดคล้องกับวัฒนธรรมเดิม 2) ความห่างไกล และการ

ติดต่อกันมาไม่สะดวก 3) ความกลัวต่อการเปลี่ยนแปลง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเปลี่ยนแปลงที่เป็นไปอย่างรวดเร็ว 4) ความผูกพันอยู่กับวัฒนธรรมเดิม และไม่ยอมรับสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ

ในการรับเอาวัฒนธรรมอื่นมาเป็นของตนนั้น อาจทำให้วัฒนธรรมเดิมสลายตัวไป ทำให้สูญเสียความเป็นชาติ แต่ถ้าไม่รับก็มีผลร้ายเช่นกัน เพราะเจริญตามสังคมอื่นไม่ทัน ดังนั้นจึงควรรู้จักเลือกและปรับปรุงแก้ไขให้ประสานกัน ให้เกิดเป็นวัฒนธรรมใหม่ขึ้นโดยไม่ละทิ้งวัฒนธรรมเดิมของตนเสียทั้งหมด

2.1.6 ความล่าช้าทางวัฒนธรรม

2.3.6.1 สาเหตุของการเกิด

แนวคิด Cultural Lag เกิดขึ้นจากการที่มีการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งโดยส่วนมากนั้นการเปลี่ยนแปลงจะเกิดขึ้นในเรื่องของการพัฒนาเทคโนโลยีเป็นสำคัญ เพราะส่งผลกระทบต่อรูปแบบและวิถีการดำเนินชีวิตของผู้คน และในความหมายของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมคือ ความแตกต่างในส่วนตัวส่วนหนึ่งที่เกิดขึ้นกับโครงสร้างของสังคมหรือการจัดระเบียบของสังคมนั้นระหว่างปัจจุบันกับอดีต

การเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Social Change) จึงหมายถึง ความแตกต่างที่เกิดขึ้นในสังคมนั้นระหว่างช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง ทั้งระดับจุลภาคและระดับมหภาค ซึ่งอาจเป็นผลดีหรือผลเสียก็ได้

สาเหตุของการเปลี่ยนแปลงทางสังคม นักสังคมวิทยาและนักมนุษยวิทยา ต่างมีความเห็นพร้อมกันถึงสาเหตุของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมว่ามีสาเหตุดังนี้

1) สิ่งแวดล้อมทางกายภาพและประชากร (The Physical Environment and Population) ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ เช่น แผ่นดินไหว น้ำท่วม ความแห้งแล้ง เป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้สังคมเกิดการเสียระเบียบของสังคม (Disorganization) และความสัมพันธ์ของคนในสังคมที่มีต่อกันถูกเปลี่ยนไป เช่น สมาชิกในครอบครัวต้องแยกจากกัน เพราะการเสียชีวิต และการพลัดพรากจากกัน

2) เทคโนโลยี (Technology) เมื่อมีสิ่งใหม่ที่ทันสมัยเกิดขึ้นในสังคมไม่ว่าจะเป็นการคิดค้นได้เองหรือการรับเอามาใช้ สังคมย่อมได้รับผลกระทบและมีการเปลี่ยนแปลง ซึ่งอาจเป็นระดับกลุ่มหรือระดับ โครงสร้างสังคมขึ้นอยู่กับว่าคนในสังคมได้รับผลประโยชน์จากเทคโนโลยีนั้นมากหรือน้อยเพราะเทคโนโลยีทำให้มนุษย์ต้องเปลี่ยนพฤติกรรมในการกระทำต่อกิจกรรมที่นำเอาเทคโนโลยีมาใช้ บางสิ่งต้องสร้างระเบียบในการทำงานใหม่ เพื่อให้สอดคล้องกับการทำงานของเทคโนโลยีแต่เทคโนโลยีบางอย่างอาจทำให้มนุษย์ต้องทำงานมากขึ้นและเร็วขึ้นจน

ต้องทำให้ความสัมพันธ์ที่มีต่อครอบครัวและคนอื่น ๆ ในชีวิตประจำวันมีการเปลี่ยนแปลงไป แต่ขณะเดียวกันเมื่อมีการนำเอาเทคโนโลยีมาใช้ อาจทำให้เกิดความล่าช้าทางวัฒนธรรม (Cultural Lag) ซึ่งเป็นช่องว่างระหว่างสิ่งเก่ากับสิ่งใหม่ ที่ปรับตัวในอัตราที่ไม่เท่ากันจนเกิดเป็นความเหลื่อมล้ำระหว่างกันและเป็นปัญหาสังคมตามมา ซึ่งปัจจัยที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม ได้แก่

(1) วัฒนธรรมอวัตถุ (Nonmaterial Culture) นักสังคมวิทยา มองว่า วัฒนธรรมที่เป็นอวัตถุเป็นสาเหตุที่สำคัญที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมที่เป็นวัตถุ ตามมา สิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ ที่มนุษย์สร้างขึ้นมาจากหลายเกิดมาจากคตินิยม (Ideology) ที่ถ่ายทอดออกมาสู่วัฒนธรรมที่เป็นวัตถุ หากความคิดเห็น ความเชื่อ และวิธีการคิดของคนในสังคมต้องเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพแวดล้อมเพื่อให้เกิดความอยู่รอด การเปลี่ยนแปลงภายในสังคมก็จะเกิดขึ้นตามมา

(2) กระบวนการทางวัฒนธรรม (Cultural Processes) เมื่อเกิดการค้นพบ (Discovery) และมีการประดิษฐ์ (Invention) จนเกิดเป็นนวัตกรรม (Innovation) ขึ้นในสังคม การเคลื่อนไหวทางสังคม (Social Movement) ทำให้เกิดการแพร่กระจายของวัฒนธรรม (Cultural Diffusion) จากคนกลุ่มหนึ่งหรือสังคมหนึ่ง ไปสู่คนกลุ่มอื่นหรือสังคมอื่น สังคมที่รับเอาวัฒนธรรมไว้ใช้ก็จะเกิดการเปลี่ยนแปลงในสังคมเกิดขึ้น

(3) การพัฒนาทางเศรษฐกิจ (Economic Development) ทำให้เกิดความทันสมัย (Modernization) เพราะมีการเปลี่ยนแปลงการผลิตตามแบบดั้งเดิมในยุคสังคมเกษตรกรรม (Preindustrial Society) ไปสู่การผลิตแบบอุตสาหกรรมและแบบเมือง ทำให้สังคมเกิดการเปลี่ยนแปลงไปสู่ ความเป็นอุตสาหกรรม (Industrialization) ที่เปลี่ยนระบบการผลิตจากการใช้แรงงานมนุษย์ไปสู่การใช้แรงงานจากเครื่องจักรกล ใช้ระบบการทำงานแบบอุตสาหกรรม บริเวณที่มีการเปลี่ยนแปลงไปสู่ความเป็นอุตสาหกรรม เกิดความเป็นเมือง (Urbanization) เพราะมีการอพยพแรงงานจากชนบทเข้ามาทำงานในภาคอุตสาหกรรม การทำงานในกิจกรรมต่าง ๆ เปลี่ยนรูปแบบไปสู่ความเป็นระบบราชการ (Bureaucratization) เกิดเป็นองค์กรขนาดใหญ่ที่มีการจัดการที่เป็นทางการ

แนวความคิดความล่าช้าทางวัฒนธรรม (Cultural Lag) ของ Benno Galjart (อ้างถึงใน สัจญา สัจญาวิวัฒน์, 2547 : 29) ได้แบ่งวัฒนธรรมตามรูปลักษณะออกเป็นสองประเภท คือ

- 1) วัฒนธรรมทางวัตถุ (Material Culture) ได้แก่ วัฒนธรรมที่เป็นแบบอย่างทางวัตถุ เช่น แบบบ้าน แบบเครื่องแต่งกาย อาทิ เสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่ม เครื่องประดับกาย เช่น สร้อยคอ ต่างหู กำไล ข้อมือ ข้อเท้า ปิ่นปักผม แหวน เครื่องมือ เครื่องใช้ในบ้าน ตู้เสื้อผ้า ตู้กับข้าว ตู้หนังสือ โต๊ะ

เครื่องเป่า โตะเก้าอี้ เครื่องมือเกษตรกรรม ยานพาหนะ เป็นต้น 2) วัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ (Non-material Culture) ได้แก่ แบบอย่างทางพฤติกรรมและแบบอย่างทางความคิด (Patterns of Action and Thinking) ตัวอย่างเช่น ความเชื่อ ความรู้เรื่องต่าง ๆ ค่านิยมทางสังคม อุดมการณ์ บรรทัดฐานทางสังคมซึ่งแบ่งย่อยออกเป็นบรรทัดฐานทางเทคนิควิธีประชากริต

แต่ละสังคมมีวัฒนธรรมทั้งสองรูปแบบนี้เป็นของตนเองไม่เหมือนกัน จึงกล่าวได้ว่าแต่ละสังคมมีความเป็นตัวของตัวเองทางวัฒนธรรม (Cultural Autonomy)

2.1.6.2 สาธารณคดีของความคิด

ความคิดนี้กล่าวว่า ในการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมสิ่งที่เป็นวัตถุจะสามารถเปลี่ยนแปลงไปได้เร็วกว่าส่วนที่ไม่ใช่วัตถุ นั่นคืออธิบายได้ว่าการเปลี่ยนแปลงทางวัตถุ ซึ่งเป็นสิ่งไม่มีชีวิตจิตใจหรือไม่ต้องยึดติดกับความเคยชินหรือขนบธรรมเนียมประเพณีใด ย่อมจะเปลี่ยนแปลงได้ง่ายกว่า การเปลี่ยนแปลงคน หรือกฎระเบียบที่คนยึดถือ หรือจะพูดอีกอย่างได้ว่าเปลี่ยนแปลงคนได้ยาก เปลี่ยนแปลงวัตถุได้ง่ายกว่า

แนวคิดเรื่องการปรับตัวไม่ทันกันของวัฒนธรรม (The Cultural Lag Concept) ผู้เสนอแนวคิดเรื่องการปรับตัวไม่ทันกันของวัฒนธรรมได้แก่ นักสังคมวิทยาชาวอเมริกัน William Ogburn (สนิท สมัยการ, 2549 : 44-48) ซึ่งได้เสนอว่า สังคมมนุษย์เปลี่ยนไปเพราะวัฒนธรรมเปลี่ยน การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมมักจะก่อให้เกิดภาวะ “การปรับตัวไม่ทันกัน” (Lag Condition) ขึ้นเสมอ คำว่าการปรับตัวไม่ทันกันของวัฒนธรรมนี้จะเกิดขึ้นได้เมื่อ หนึ่งในสองส่วนของวัฒนธรรมที่มีความสัมพันธ์กันได้เปลี่ยนแปลงไปในระดับที่มากกว่าอีกส่วนหนึ่ง เป็นเหตุให้การปรับตัวของสองส่วนที่เกี่ยวข้องกันนี้เป็นไปได้ไม่ดีเท่าเดิม

โดยทั่วไปแล้ว การปรับตัวไม่ทันกันอาจเกิดขึ้นกับส่วนใด ๆ ของวัฒนธรรม ซึ่งเกี่ยวพันใกล้ชิดอยู่กับอีกส่วนหนึ่งก็ได้ อาทิ เมืองที่มีประชากรเพิ่มมากขึ้น ย่อมจะทำให้จำนวนตำรวจที่มีอยู่ต่อประชากร 10,000 คน น้อยกว่าเมืองที่ประชากรกำลังลดลง ซึ่งในกรณีนี้ก็หมายความว่าวัฒนธรรมส่วนของการบริหารงานของตำรวจเปลี่ยนแปลงช้าไปกว่าการขยายตัวของประชากรในเมือง หรือในกรณีการปรับตัวไม่ทันกันระหว่างความรู้ทางด้านการแพทย์กับการใช้ประโยชน์จากการค้นพบเหล่านี้ ซึ่งเขาได้แสดงตัวเลขให้เห็นว่าในสหรัฐอเมริกามีคนตายด้วยโรคมะเร็งปีละ 40,000 คน ซึ่งควรที่จะป้องกันได้ด้วยวิชาทางการแพทย์ที่มีอยู่ แต่ผู้คนไม่สนใจปรับตัวเท่าที่ควร ฉะนั้นแนวคิดเรื่องการปรับตัวไม่ทันกันจึงอาจมองได้ทั้งในแง่ของวิทยาศาสตร์ ค่านิยมและพฤติกรรมหรือการกระทำ

เมื่อกล่าวถึงวัฒนธรรม William Ogburn ใช้ในความหมายที่คล้ายตามแนวคิดของนักมานุษยวิทยากลุ่มที่ถือว่า วัฒนธรรมเป็นพลังที่เคลื่อนไหวด้วยตนเองได้เป็นสิ่งที่อยู่ “เหนือ

อินทรีย์” (Super Organic) แต่ในการแบ่งแยกวัฒนธรรมเพื่อเอามาวิเคราะห์สนับสนุน “ทฤษฎี” การปรับตัวไม่ทันกันของวัฒนธรรม เขากลับแบ่งแยกวัฒนธรรมออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ 1) วัฒนธรรมที่เป็นวัตถุ (Material Culture) อันประกอบด้วยเทคนิควิทยาต่าง ๆ 2) วัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ (Non-material Culture) ซึ่งได้แก่พวกธรรมเนียมประเพณี ความเชื่อและค่านิยมต่าง ๆ

ในวัฒนธรรมสองประเภทนี้ให้ความสำคัญแก่วัฒนธรรมทางด้านวัตถุในฐานะที่เป็นตัวการสำคัญที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในด้านอื่น ๆ ตามมา โดยเชื่อว่าการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมนั้นจะนำความเจริญก้าวหน้ามาสู่สังคมด้วย ซึ่งแหล่งสำคัญของความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรมอยู่ที่การประดิษฐ์ทางวัตถุ (Material Inventions) อย่างเช่น เครื่องมือ อาวุธ และ กระบวนการทางเทคนิคต่าง ๆ ส่วนวัฒนธรรมที่เหลืออื่น ๆ นอกจากนี้คือ “วัฒนธรรมที่จะต้องปรับตัว” (Adaptive Culture) เพื่อให้สอดคล้องหรือกลมกลืนไปกับพื้นฐานทางวัตถุ (Material Base) ส่วนพวกวัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุจะมีการปรับตัวได้ช้ากว่าวัฒนธรรมที่เป็นวัตถุ ทั้งนี้อาจสืบเนื่องมาจากสาเหตุหลายประการ อาทิ ผลประโยชน์ที่มีอยู่กับธรรมเนียมดั้งเดิม (Vested Interests in Tradition) ความกลัวการเปลี่ยนแปลง ความไม่กล้าเปลี่ยนนิสัยของตนเอง การขาดการศึกษาหรือได้รับการศึกษาอย่างผิด ๆ กลัวถูกกดดันจากสังคม (Social Pressure) และเพื่อหลีกเลี่ยงต่อความไม่สบายใจที่อาจจะเกิดขึ้นตามมา

ผลที่เกิดขึ้นก็คือว่าวัฒนธรรมประเภทวัตถุเปลี่ยนไปก่อนแล้วไปบังคับให้เกิดมีการเปลี่ยนแปลงในส่วนอื่น ๆ ของวัฒนธรรมอย่างเช่น องค์การทางสังคมและประเพณีต่าง ๆ แต่วัฒนธรรมในส่วนหลังนี้จะเปลี่ยนไม่ได้รวดเร็วเท่า จึงตามการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมวัตถุไม่ทัน ด้วยเหตุนี้จึงมีการปรับตัวไม่พอดีกัน นี่คือสาระสำคัญของ “ทฤษฎี” การปรับตัวไม่ทันกันของวัฒนธรรม

การประดิษฐ์คิดค้นทางด้านเทคนิควิทยา ซึ่งมีอัตราการเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วในสังคมสมัยใหม่ และมักจะมีการนำเอามาใช้ปฏิบัติแพร่หลายก่อนที่จะมีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงทางสังคมในด้านอื่น ๆ เป็นตัวการสำคัญที่ก่อให้เกิดมีการปรับตัวไม่ทันกันทางวัฒนธรรม หรือจะกล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือว่า เมื่อสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ ถูกนำเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมก็มักเข้าตัวอย่างเช่น การประดิษฐ์รถยนต์ขึ้นมาสำหรับใช้เป็นพาหนะขับขี คนที่ซื้อรถยนต์มาใช้ก็จะปรับตัวเข้ากับสถานะของรถยนต์ได้ คือต้องเรียนรู้วิธีการขับขีและกฎจราจร แต่การปรับตัวเท่านั้นยังไม่พอเพราะการนำรถยนต์เข้ามาสู่สังคมนั้นจะมีผลกระทบต่อส่วนอื่น ๆ ของวัฒนธรรมมากกว่า นั้น เรียกผลกระทบนี้ว่า “ผลต่อเนื่อง” (Derivative Effects) ซึ่งในกรณีนี้ก็ให้แก่พวกกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเดินทางและขนส่งทั้งหลาย อาทิ รถไฟ รถม้า ทางหลวง ตำรวจ รัฐบาล กฎหมาย นักท่องเที่ยว โรงกิจการหรือองค์การทางสังคมต่าง ๆ เหล่านี้มักจะทำไปอย่างเชื่องช้ามากและไม่

ทันกับการขยายตัวของการใช้รถยนต์ ผลที่ตามมาก็คือความเสียหายต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นแก่กิจการบางอย่าง อาทิ การรถไฟ การเดินรถม้า เป็นต้น เมื่อการปรับตัวตามกันไม่ทันของวัฒนธรรมก่อให้เกิดความเสียหายขึ้นเช่นนี้ ก็อาจนำไปสู่สภาวะของความสับสนวุ่นวายได้ (Disorganization)

ในทฤษฎีการปรับตัวไม่ทันกันของวัฒนธรรมจะต้องประกอบด้วยขั้นตอนต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ 1) จะต้องมีการบ่งชี้ตัวแปรอย่างน้อยสองตัว 2) จะต้องแสดงให้เห็นว่าตัวแปรทั้งสองนั้นได้อยู่ในสภาพของการปรับตัว 3) จะต้องแสดงให้เห็นปรากฏด้วยวันที่ตัวแปรหนึ่งได้เปลี่ยนไปในขณะที่ตัวแปรอีกตัวหนึ่งยังไม่เปลี่ยน หรือตัวแปรหนึ่งได้เปลี่ยนไปในระดับที่มากกว่าการเปลี่ยนแปลงของอีกตัวแปรหนึ่ง 4) เมื่อตัวแปรหนึ่งได้เปลี่ยนไป และอีกตัวหนึ่งยังไม่ได้เปลี่ยน หรือเปลี่ยนไปในระดับที่มากกว่าตัวแปรอีกตัวหนึ่งแล้ว จะมีการปรับตัวให้เป็นที่พึงพอใจได้ลดน้อยลงกว่าที่เคยมีอยู่แต่เดิม

สภาวะการปรับตัวไม่ทันกันระหว่างเทคนิควิทยา และวัฒนธรรมส่วนอื่น ๆ อาทิ ความก้าวหน้าในการผลิตอาวุธปรมาณูกับการหาวิธีการควบคุมจำกัดการใช้ซึ่งยังคงตามกันไม่ทันในปัจจุบันนี้ อาจนำความวิตถวียิ่งใหญ่หลวงมาสู่มนุษยชาติได้ อีกนัยหนึ่งก็คือว่าสภาวะของการปรับตัวไม่ทันกันของวัฒนธรรมในบางกรณีอาจนำไปสู่ความขัดแย้งที่รุนแรงระหว่างสังคม อันอาจจะนำภัยพิบัติมาสู่อารยธรรมของมนุษยชาติโดยส่วนรวมได้

จากศึกษาเอกสารและตำราพบว่า Cultural Lag มีผู้ให้คำนิยามภาษาไทยทั้งคำว่า “ความล่าช้าทางวัฒนธรรม” และ “การปรับตัวไม่ทันกันของวัฒนธรรม” ซึ่งผู้วิจัยขอใช้คำว่า ความล่าช้าทางวัฒนธรรม เพื่อสะดวกต่อการนิยามในการวิจัย และในการศึกษาวิจัยความล่าช้าทางวัฒนธรรมครั้งนี้ผู้ศึกษามุ่งเน้นในเรื่องของความเหลื่อมล้ำระหว่าง วัฒนธรรมที่เป็นวัตถุ (Material Culture) และวัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ (Non-material Culture) โดยดูจากการพัฒนาวัฒนธรรมในสิ่งที่เป็นวัตถุ (Material Culture) คือ คอมพิวเตอร์/อินเทอร์เน็ตในการรับเข้ามาของผู้ใช้ กับ วัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ (Non-material Culture) คือ การมีความรู้ความเข้าใจในการใช้และพฤติกรรมของการใช้ ว่าทั้งสองปัจจัยนี้มีการปรับตัวที่ก่อให้เกิดความสมดุลกันหรือไม่

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น

2.2.1 ความหมายของวัยรุ่น

วัยรุ่นหรือ “Adolescence” มาจากคำกริยาในภาษาละตินว่า “Adolescere” หมายถึง การเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ ดังนั้น ช่วงวัยรุ่นจึงหมายถึง ช่วงเวลาแห่งการเติบโต จากวัยเด็กที่ยังขาดวุฒิภาวะไปสู่การเป็นผู้ใหญ่ วัยรุ่นจึงเป็นวัยแห่งการเปลี่ยนแปลง ซึ่งจำเป็นต้องมีพัฒนาการทางด้าน

ร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาไปพร้อม ๆ กัน ในการเข้าสู่วัยรุ่นของเด็กชายและเด็กหญิง นั้นถือเอาการเข้าสู่ภาวะทางเพศเป็นเกณฑ์ ทั้งนี้ ทั้งสองเพศจะเข้าสู่ภาวะทางเพศไม่พร้อมกันขึ้นอยู่กับปัจจัยแวดล้อมหลายประการ เช่น อาหาร สภาพความเป็นอยู่ ประเพณีและวัฒนธรรม รวมถึงสภาพแวดล้อมอื่น ๆ

วัยรุ่นถือเป็นวัยหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิต คืออยู่ระหว่างความเป็นเด็กและความเป็นผู้ใหญ่ เป็นวัยที่จะเกิดการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ทั้งทางร่างกายและจิตใจ เป็นวัยที่จะต้องเรียนรู้ถึงความเป็นตัวของตัวเองและเป็นวัยที่มักเกิดปัญหาในชีวิตมากที่สุด

Dusek (1987: 4-5 อ้างถึงใน พรพิมล เจียมนาคินทร์, 2539: 11) กล่าวว่า วัยรุ่นหมายถึง วัยที่เชื่อมระหว่างการเป็นเด็กกับการเป็นผู้ใหญ่ซึ่งเป็นระยะที่ต้องปรับพฤติกรรมจากเด็กให้เป็นแบบผู้ใหญ่ที่สังคมยอมรับ การเป็นวัยรุ่นจึงมิได้มีเพียงการเติบโตทางร่างกายเท่านั้นหากแต่หมายรวมถึงการเติบโตทางสังคมซึ่งอยู่ในกรอบวัฒนธรรมในแต่ละท้องถิ่นอีกด้วย

Erikson (1968 อ้างถึงใน สุรสิทธิ์ วชิรจจร, 2549: 15) ให้ความเห็นว่า วัยรุ่นเป็นวัยที่มนุษย์พยายามค้นหาความต้องการที่แท้จริงเรียนรู้บทบาทหน้าที่ และพัฒนาความสามารถเฉพาะตน เพื่อที่จะวางแผนชีวิตต่อไปในอนาคต ซึ่งในระยะนี้วัยรุ่นประสบความสำเร็จในการค้นหาเอกลักษณ์ของตัวเอง ก็จะส่งผลให้วัยรุ่นเข้าใจในบทบาทหน้าที่ และเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่รู้จักความสามารถของตนเอง รวมทั้งมีการวางแผนชีวิตที่เหมาะสม ในทางตรงกันข้ามหากเกิดความล้มเหลวในการค้นหาเอกลักษณ์เฉพาะตน วัยรุ่นก็จะสับสนในบทบาทหน้าที่และมีผลกระทบต่อ การเติบโตเป็นผู้ใหญ่ในอนาคต นอกจากเป็นวัยที่ค้นหาเอกลักษณ์ของตัวเองแล้ว วัยรุ่นยังปรารถนาที่จะเป็นเหมือนผู้ใดผู้หนึ่งในสังคม นั่นคือวัยรุ่นจะเลือกเอาลักษณะบางอย่างของผู้อื่นมาใช้เป็นลักษณะของตัวเองโดยต้นแบบมักจะ ได้แก่ พ่อ แม่ ญาติพี่น้องและครูอาจารย์ แต่การเลียนแบบพฤติกรรมนั้นมิได้จำกัดเฉพาะพฤติกรรมที่ดี วัยรุ่นอาจรับเอาลักษณะก้าวร้าวหรือรุนแรงมาได้หากวัยรุ่นผู้นั้นประสบกับเหตุการณ์ที่โหดร้ายหรือรุนแรงในชีวิต หรืออาจจดจำพฤติกรรมที่ไม่ดีมาจากบุคคลที่ใกล้ชิด ภาพยนตร์ ละคร หรือเกมส์ต่อสู้ต่าง ๆ ก็ได้

วัยรุ่นเป็นช่วงทศวรรษที่สองของชีวิตและนักสังคมศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับวัยรุ่นโดยตรง มักจะจำแนกวัยรุ่นออกเป็น 3 ช่วงวัย ได้แก่ วัยรุ่นตอนต้นมีช่วงอายุตั้งแต่ 11 ถึง 14 ปี วัยรุ่นตอนกลางมีอายุตั้งแต่ 15 ถึง 18 ปี และวัยรุ่นตอนปลายหรือเยาวชนมีช่วงอายุตั้งแต่ 19 ถึง 21 ปี ซึ่งมีความสอดคล้องกับวัยเริ่มเข้าเรียนในชั้นมัธยมต้น มัธยมปลาย และมหาวิทยาลัยโดย พรพนทิพย์ ศิริวรรณบุษย์ (2538: 103) ได้ให้ความหมายและจัดช่วงของวัยรุ่นไว้ว่า วัยรุ่นจะมีอายุตั้งแต่ 12 ถึง 20 ปี โดยแบ่งวัยรุ่นออกเป็น 3 ระยะ คือ 1) วัยย่างเข้าสู่วัยรุ่น อายุตั้งแต่ 11 ถึง 12 ปี ถึง 13 หรือ

14 ปี 2) วัยรุ่นตอนต้น อายุตั้งแต่ 13 ถึง 14 ปี ถึง 16 หรือ 17 ปี 3) วัยรุ่นตอนปลาย อายุตั้งแต่ 17 ปี ถึง 19 หรือ 20 ปี

Hurlock (1964 อ้างถึงใน ไชยรัตน์ บุตรพรหม, 2545: 22) กล่าวว่า วัยรุ่น(Adolescence) คือ วัยที่อยู่ในระยะกำลังเปลี่ยนแปลงจากเด็กไปสู่ผู้ใหญ่อยู่ระหว่างวัยที่กำลังจะเริ่มเป็นหนุ่มสาว จนถึงวัยที่จะเป็นผู้ใหญ่ หากจะพิจารณาตามช่วงอายุ จะพบว่ามีทำให้ค่านิยมที่แตกต่างกัน ทั้งนี้ เพราะเด็กแต่ละคนจะเติบโตเข้าสู่วัยรุ่นไม่พร้อมกันเป็นเพียงโดยประมาณเท่านั้น เช่น Hurlock (Hurlock, 1964: 27 – 28) แบ่งวัยของวัยรุ่นไว้ดังนี้ 1) วัยก่อนวัยรุ่น (Pre – Adolescence) อายุ 10 - 12 ปี 2) วัยรุ่นตอนต้น (Early Adolescence) อายุ 13 - 16 ปี 3) วัยรุ่นตอนปลาย (Late Adolescence) อายุ 17 - 21 ปี

นอกจากนี้ Hurlock (1974: 104 – 107) ยังกล่าวว่า วัยรุ่นเป็นวัยหัวเลี้ยวหัวต่อ เป็นวัยแห่งการปรับตัว เป็นวัยแห่งปัญหาและเป็นวัยที่มีความเคร่งเครียดทางอารมณ์ วัยรุ่นเป็นวัยพายุบูแคม (Storm and Stress) อารมณ์วู่วาม เจ้าคิดเจ้าแค้น ตัดสินใจเร็วและรุนแรง อาจเกิดการทะเลาะวิวาทกันด้วยสาเหตุเพียงเล็กน้อยด้วยอารมณ์เพียงวูบเดียวได้ การแสดงออกโดยทั่วไปของวัยนี้มักจะมีอะไรที่ผิดแปลก เช่น ชอบแต่งตัวแปลก ๆ, ตัดทรงผมใหม่, พูดภาษาแสลงคือ ผิดปกติแต่การแสดงแปลก ๆ ของวัยรุ่นนี้แท้จริงก็เป็นธรรมชาติของวัยรุ่นเอง

2.2.2 พัฒนาการของวัยรุ่น

พัฒนาการที่สำคัญของวัยรุ่นสามารถแบ่งออกเป็น 4 ประการ ได้แก่

2.2.2.1 พัฒนาการทางด้านร่างกาย

ร่างกายของวัยรุ่นจะมีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นต่อระบบอวัยวะภายใน เช่น ในระบบการย่อยอาหาร ระบบการไหลเวียนของโลหิต และระบบการผลิตฮอร์โมนของต่อไธ่ท่อ และลักษณะโครงสร้างภายนอกร่างกาย เช่น การเปลี่ยนแปลงของเสียง การขยายตัวของกล้ามเนื้อ และกระดูก การมีขนขึ้นตามร่างกาย และการเปลี่ยนแปลงของอวัยวะสืบพันธุ์

ทั้งนี้เพื่อให้ร่างกายของวัยรุ่นเจริญเติบโตได้เต็มที่ ผู้ใหญ่ควรเตรียมความพร้อมให้แก่เด็กในการก้าวเข้าสู่วัยรุ่นโดยการให้ความรู้ และคำแนะนำเกี่ยวกับความเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้น และการปฏิบัติตัวให้ถูกต้อง เช่น การรักษาความสะอาดร่างกาย การบริหารร่างกายเพื่อให้มีสัดส่วนงดงามแนะนำเรื่องการเลือกรับประทานอาหารที่มีประโยชน์ การใช้เวลาว่างให้เหมาะสม และการพักผ่อนให้พอเพียง

2.2.2.2 พัฒนาการทางด้านอารมณ์

อารมณ์ของวัยรุ่นจะมีลักษณะอ่อนไหวง่าย มีอารมณ์รุนแรงอารมณ์ไม่คงที่ ไม่สม่ำเสมอ และเกิดความเครียดได้ง่าย ทั้งนี้ เนื่องจากวัยรุ่นมีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายอย่างเห็นได้ชัด จึงทำให้เกิดความกังวลและขาดความมั่นใจในบุคลิกภาพของตนเอง การเปลี่ยนแปลงของฮอร์โมน และการทำงานของต่อมไร้ท่อจะทำให้วัยรุ่นมีพลังงานมาก และ อาจไม่ได้ใช้พลังงานที่มีให้เกิดประโยชน์จนทำให้ผู้ใหญ่ไม่พอใจ เช่น ใช้เวลาส่วนตัวอยู่กับเพื่อน หรือเที่ยวเตร่ตรงตามศูนย์การค้า นอกจากนี้ เมื่อต่อมเพศถูกพัฒนาเต็มที่ วัยรุ่นจะเริ่มสนใจในเพศตรงข้าม และมีพฤติกรรมเรียกร้องความสนใจจากเพศตรงข้ามซึ่งบางครั้งก็อาจจะขัดใจผู้ใหญ่ และทำให้ถูกผู้ใหญ่ต่อว่าจนทำให้เกิดความเครียดได้

2.2.2.3 พัฒนาการทางด้านสังคม

วัยรุ่นจะมีการเปลี่ยนแปลงทางเจตคติ และพฤติกรรมทางสังคมในทุกด้าน วัยรุ่นจะต้องการอิสระเสรีภาพในการคิด การปฏิบัติตัว การคบเพื่อน และต้องการความเป็นส่วนตัว จึงทำให้บางครั้งอาจเกิดปัญหาความไม่เข้าใจกันกับผู้ใหญ่ และส่งผลให้วัยรุ่นหันไปใกล้ชิดกับกลุ่มเพื่อนมากกว่าครอบครัว วัยรุ่นจะให้ความสำคัญกับการคบเพื่อน และต้องการเลือกกลุ่มเพื่อนที่มีค่านิยม และมีความสนใจในสิ่งเดียวกันเพื่อให้ตนเองได้รับการยอมรับ มีความรู้สึกมั่นใจ และปลอดภัย ทั้งนี้การคบเพื่อนจะช่วยให้วัยรุ่นรู้จักการปรับตัวให้เข้ากับสังคม เรียนรู้การรักษามิตรภาพ มีความเข้าใจตัวเอง และรู้จักรับฟังความเห็นของผู้อื่น การปรับตัวให้เข้ากับสังคมนับว่าเป็นพัฒนาการที่ยากที่สุดของวัยรุ่น

2.2.2.4 พัฒนาการทางด้านสติปัญญา

ช่วงวัยรุ่นเป็นวัยที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาระดับสติปัญญาเป็นอย่างมาก นักจิตวิทยาด้านพัฒนาการทางสติปัญญาของมนุษย์หลายท่านมีความเห็นตรงกันว่าสติปัญญาของมนุษย์จะเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ระหว่างอายุ 18 ถึง 20 ปี โดยในวัยนี้มนุษย์จะสามารถให้นิยามของวัตถุสิ่งของต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจน สามารถแบ่งแยกคุณลักษณะของสิ่งของต่าง ๆ ได้มีพัฒนาการทางความคิดรวบยอด และมีความคิดในระดับที่เป็นนามธรรม ซึ่งพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่นปรากฏในหลายรูปแบบ เช่น รู้จักลองตั้งสมมติฐานหลาย ๆ แบบเพื่อหาข้อสรุปที่ดี สามารถแก้ปัญหาหลาย ๆ แบบ โดยมีกระบวนการคิดที่มีระบบและมีเหตุผล มีความจำดีสามารถจดจำสิ่งที่ตนสนใจได้อย่างแม่นยำแต่ยังไม่นำไปใช้ในเรื่องการเรียน มีความคิดกว้างไกล มีจินตนาการคิดฝันถึงสิ่งต่าง ๆ อยากรู้อยากเห็นอยากทดลอง และมีความเชื่อมั่นในความเชื่อหรือความเห็นของตนเองอย่างรุนแรง

2.2.3 องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อวัยรุ่น

Steinberg (1996 อ้างถึงใน สุรสิทธิ์ วชิรขจร, 2549: 20) ได้เสนอให้ศึกษาบริบทแวดล้อมที่สำคัญ 4 ประการที่มีอิทธิพลต่อวัยรุ่นอันได้แก่ ครอบครัว กลุ่มเพื่อน โรงเรียน และกิจกรรมของวัยรุ่น เพื่อให้การศึกษาเกี่ยวกับวัยรุ่นมีความถูกต้องตามจริงและไม่เกิดความคลาดเคลื่อน

2.2.3.1 วัยรุ่นกับครอบครัว

ครอบครัวเป็นสถาบันพื้นฐานที่มีความสำคัญต่อพัฒนาการของมนุษย์ที่สุด นับตั้งแต่เด็กจนโต ครอบครัวจะเป็นเสมือนเบ้าหลอมให้คนมีพื้นฐานที่ดีหรือไม่ดีต่างกันไป โดยปัญหาของวัยรุ่นส่วนใหญ่ล้วนมีสาเหตุเบื้องต้นมาจากปัญหาภายในครอบครัวทั้งสิ้น

ในปัจจุบัน ครอบครัวไทยมีแนวโน้มที่จะมีขนาดเล็กกลางจากครอบครัวขยาย กลายมาเป็นครอบครัวเดี่ยว หรือเป็นครอบครัวที่ขาดพ่อหรือแม่เนื่องจากปัญหาการหย่าร้างที่เพิ่มมากขึ้น โดยผลกระทบของการหย่าร้างจะปรากฏในพฤติกรรมทางสังคมของวัยรุ่น ซึ่งวัยรุ่นที่เติบโตขึ้นภายในครอบครัวที่ความสัมพันธ์ไม่ดีมีแนวโน้มที่จะไม่สามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัวใหม่ของตน เนื่องจากขาดต้นแบบของครอบครัวที่อบอุ่น ครอบครัวที่ขาดความอบอุ่น พ่อแม่ขาดการดูแลเอาใจใส่ และขาดความรับผิดชอบจะสร้างปัญหาให้แก่ลูกโดยเฉพาะอย่างยิ่งกับลูกที่อยู่ในวัยรุ่น

เมื่อลูกย่างเข้าสู่วัยรุ่น ความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่และลูกจะเริ่มห่างเหินกันขึ้นเรื่อย ๆ เนื่องจากวัยรุ่นต้องการเป็นอิสระ พ่อแม่ควรรหาโอกาสพูดคุยกับลูกในเรื่องต่าง ๆ เช่นการวางตัวในสังคม การเคารพในสิทธิของผู้อื่น การคบเพื่อน และการรู้จักคุณค่าของเงิน หรืออบรมสั่งสอนโดยยึดหลักของเหตุผล และใช้การแนะนำแทนการออกคำสั่ง

2.2.3.2 วัยรุ่นกับโรงเรียน

โรงเรียนเป็นสถาบันที่มีความสำคัญต่อพัฒนาการหรือการเจริญเติบโตของวัยรุ่นเป็นอย่างมาก วัยรุ่นใช้เวลาว่าหนึ่งในสามของวันอยู่ภายในโรงเรียนหรือสถานศึกษา สังคมในโรงเรียนถือเป็นสังคมภายนอกบ้านที่เป็นประสบการณ์ครั้งแรกของเด็ก เป็นสถานที่ที่เด็กมีโอกาสได้พบเพื่อนรุ่นเดียวกัน ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ทั้งที่เป็นวิชาความรู้ และเป็นประสบการณ์ชีวิต เด็กจะได้เรียนรู้การใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่น การทำงานเป็นหมู่คณะ ความรับผิดชอบงานต่าง ๆ ตามที่ได้รับมอบหมาย การช่วยเหลือเกื้อกูลกัน ความมีน้ำใจ เรียนรู้บทบาทการเป็นผู้ให้และผู้รับ รู้จักเคารพสิทธิและหน้าที่ของตนเองและผู้อื่นและยังได้เรียนรู้ความสัมพันธ์กับเพื่อนต่างเพศ โดยสิ่งต่าง ๆ ที่เด็กเรียนรู้ในโรงเรียนจะช่วยให้เด็กพัฒนาไปสู่การมีวุฒิภาวะทางสังคมเมื่อเป็นวัยรุ่นซึ่งเป็นรากฐานของการใช้ชีวิตในสังคมเมื่อโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่

ภายในโรงเรียน บุคคลที่มีความสำคัญต่อวัยรุ่นเป็นอย่างมาก คือ ครู หน้าที่ของครู โดยทั่วไปคือ การถ่ายทอดวิชาความรู้ให้แก่ลูกศิษย์ พร้อมทั้งสั่งสอนให้เป็นพลเมืองที่ดี มีความรับผิดชอบต่อสังคม ครูจะเป็นบุคคลที่จะสร้างให้เด็กมีวุฒิภาวะที่สมบูรณ์ เพราะเด็กวัยรุ่นคืออนาคตของชาติที่ต้องการเวลาในการเอาใจใส่ดูแลจากครูเป็นพิเศษมากกว่าในวัยอื่น ๆ เด็กจะมีความเชื่อถือและไว้วางใจต่อครูมาก แต่ในบางครั้ง ปัญหาที่เกิดขึ้นภายในห้องเรียน เช่น เด็กหนีเรียน หรือไม่ปฏิบัติตามกฎระเบียบ อาจมีสาเหตุมาจากตัวเด็กหรือตัวครูโดยสมพร สุทัศน์ีย์ (2531 : 64 อ้างถึงใน พรพิมล เจริญนาคินทร์, 2539: 179) ได้รวบรวมปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดจากตัวครูไว้ เช่น ครูสอนไม่ดี ครูไม่มีความยุติธรรม ครูไม่สนใจและไม่ให้ความสำคัญกับเด็กและครูเจ้าอารมณ์ เหล่านี้ล้วนเป็นสาเหตุที่ทำให้เด็กมีพฤติกรรมเป็นปัญหาได้ ดังนั้นครูที่สอนเด็กวัยรุ่นจะต้องมีความรู้ความเข้าใจในจิตวิทยาวัยรุ่นจึงจะสามารถควบคุมพฤติกรรมของเด็กได้ นอกเหนือจากความสามารถในการสอน คุณสมบัติที่สำคัญประการหนึ่งของครูคือการมีอารมณ์ขัน เพราะอารมณ์ขันจะช่วยระบายความเครียดและสร้างบรรยากาศการเรียนให้สนุกสนานทำให้เด็กอยากเรียนมากขึ้น ดังมีคำกล่าวที่ว่า “ครูที่ดีที่สุด คือ ครูที่หัวเราะสนุกสนานไปกับเด็ก ส่วนครูที่เลวที่สุดคือ ครูที่หัวเราะเยาะเด็ก” (สมบัติ พิศระอาด, 2536: 49 อ้างถึงในพรพิมล เจริญนาคินทร์, 2539: 180) และโรงเรียนและห้องเรียนขนาดเล็กน่าจะดีกว่าขนาดใหญ่ในแง่ที่ว่า เด็กจะมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน หรือมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ของโรงเรียนได้ในอัตราส่วนที่มากกว่า อีกทั้งยังสามารถทำงานใกล้ชิดกับเพื่อน ๆ ได้อย่างทั่วถึง จากการศึกษาพบว่า นักเรียนในโรงเรียนขนาดเล็กจะมีโอกาสทำหน้าที่ผู้นำ หรือได้รับมอบหมายหน้าที่ความรับผิดชอบอันจะนำมาซึ่งความขยันหมั่นเพียรและความมั่นใจในตนเองมากกว่านักเรียนในโรงเรียนขนาดใหญ่ แต่จากการศึกษาพบว่า วัยรุ่นในชั้นเรียนขนาดใหญ่สามารถเรียนรู้ในเนื้อหาวิชาต่าง ๆ ได้เท่ากับวัยรุ่นที่เรียนในชั้นเรียนขนาดเล็ก

โรงเรียนที่ดีจะสามารถสร้างเสริมพัฒนาการของวัยรุ่นได้โดย มีการจัดแผนการเรียนการสอนที่เหมาะสม มีการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งในด้านกีฬา ศาสนา ศิลปวัฒนธรรม และการช่วยเหลือสังคมส่งเสริมการมีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี ปรับปรุงสิ่งแวดล้อมในโรงเรียนให้เหมาะสมและปลอดภัย มีบุคลากรที่เข้าใจธรรมชาติและความต้องการของนักเรียนวัยรุ่น และที่สำคัญที่สุด คือ มีครูที่เป็นแบบอย่างที่ดีให้แก่ลูกศิษย์

2.2.3.3 วัยรุ่นกับเพื่อน

วัยรุ่นกับกลุ่มเพื่อนถือเป็นสิ่งที่คู่กัน การคบเพื่อนมีความสำคัญมากสำหรับวัยรุ่น กลุ่มเพื่อนจะมีอิทธิพลต่อทัศนคติและพฤติกรรมรวมของวัยรุ่นเป็นอย่างมาก วัยรุ่นมักจะเลือกเพื่อนที่มีรสนิยมตรงกัน มีทัศนคติคล้ายคลึงกันและมีขนาดของร่างกายเท่า ๆ กัน โดยเด็กชายจะ

รวมกลุ่มกับเด็กชายด้วยกันก่อน ในทำนองเดียวกันเด็กหญิงก็จะรวมกลุ่มและมีกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกัน จากนั้นเมื่อเข้าสู่วัยรุ่นเด็กจะเริ่มมีความรู้สึกรอคอยคบเพื่อนต่างเพศบ้าง ลักษณะการคบเพื่อนของวัยรุ่นจะมีการเปลี่ยนแปลงไปเมื่อวัยรุ่นเติบโตขึ้นซึ่ง Grimder (1996 อ้างถึงใน พรพิมล เจริญนาคินทร์, 2539: 83) ได้แบ่งขั้นตอนการพัฒนาการเป็นกลุ่มของวัยรุ่นไว้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 การพัฒนาการของกลุ่มวัยรุ่นชาย – หญิง เป็นแบบอิสระต่อกัน

ขั้นที่ 2 มีการรวมกลุ่มอย่างมีโครงสร้าง โดยมีการแยกเพศของกลุ่มชายและกลุ่มหญิงแม้ว่าจะอยู่ในกลุ่มเดียวกัน

ขั้นที่ 3 การปฏิสัมพันธ์ของวัยรุ่นชายหญิงมีลักษณะเป็นกลุ่มย่อยหลายกลุ่มและแต่ละกลุ่มยังคงมีความสัมพันธ์ต่อกัน หมายถึง มีลักษณะของการจับคู่แต่ยังอยู่ภายในกลุ่ม

ขั้นที่ 4 เริ่มแบ่งแยกจากคู่ที่อยู่ในกลุ่มมาเป็นคู่เดี่ยว

การเข้ากลุ่มของวัยรุ่นนั้นเกิดจากวัยรุ่นมีความกังวลใจในการเปลี่ยนแปลงของรูปร่าง ทำให้เกิดความไม่มั่นใจจึงต้องการยอมรับจากสังคมและกลุ่มเพื่อน วัยรุ่นต้องการให้เพื่อนยอมรับตนเข้าเป็นสมาชิกของกลุ่ม โดยอาจทำกิจกรรมร่วมกัน แต่งกายแบบเดียวกัน พูดจาโดยใช้ภาษาระดับเดียวกัน การเข้ากลุ่มจะช่วยให้วัยรุ่นมีความเชื่อมั่นในตนเอง มีสังคมกว้างขวางขึ้น และยังช่วยให้เข้าใจชีวิตมากขึ้นเมื่อได้เห็นปัญหาของผู้อื่น

ความสัมพันธ์ในครอบครัวก็มีความเกี่ยวข้องกับการคบเพื่อนของวัยรุ่น ในครอบครัวที่ไม่อบอุ่น วัยรุ่นจำเป็นต้องรวมกลุ่มกับเพื่อนเพื่อหาเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจ อาศัยความเข้าใจและความอบอุ่นจากเพื่อนมาเป็นสิ่งทดแทนความรักจากครอบครัว โดยวัยรุ่นจะยอมทำตามเพื่อนทุกอย่างซึ่งเป็นเรื่องที่น่ากังวล หากกลุ่มเพื่อนมีพฤติกรรมเกเร สร้างความเดือดร้อนให้ผู้อื่นก็อาจทำให้หลงทำในสิ่งที่ผิด และสูญเสียอนาคตได้

2.2.3.4 วัยรุ่นกับกิจกรรม

วัยรุ่นเป็นวัยที่มีความอยากรู้อยากเห็น อยากรทดลองสิ่งใหม่ ๆ ที่ตนสนใจ ทั้งในเรื่องหลักการและแนวคิดต่าง ๆ เรื่องที่ทำท่าย รวมถึงเรื่องเร้นลับ นอกจากนี้วัยรุ่นยังมีความพยายามที่จะปรับปรุงตนเอง แก้ไขข้อบกพร่องของตน และมีความมุ่งมั่นในงานที่รับผิดชอบวัยรุ่นจึงมักใช้เวลาว่างในการตอบสนองความต้องการเหล่านั้น ทางเลือกของวัยรุ่นในการใช้เวลาว่าง อาจเป็นไปในทางที่เกิดประโยชน์ หรือเกิดโทษต่อตัววัยรุ่นเอง หรือต่อสังคม ซึ่งกิจกรรมบันเทิงที่วัยรุ่นเลือกปฏิบัตินั้น เกิดขึ้นจากเหตุผลเพียงข้อเดียว นั่นคือเพื่อให้ร่างกายผ่อนคลายความตึงเครียดและความกดดันที่เกิดขึ้นในโรงเรียน หรือจากงานที่ได้รับมอบหมายจากที่บ้าน

กิจกรรมนันทนาการต่าง ๆ ที่วัยรุ่นสนใจ มักจะเกี่ยวข้องกับความถนัดของตัววัยรุ่นเอง เช่นการประดิษฐ์สิ่งของ การวาดภาพ การเล่นดนตรีหรือการเล่นกีฬา ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้มี

ประโยชน์ต่อพัฒนาการทั้ง 4 ด้านของวัยรุ่นอันได้แก่ ทางร่างกาย เช่น วัยรุ่นสามารถเสริมสร้างความแข็งแรงทางกาย และพัฒนารูปร่างให้มีส่วนจากการเล่นกีฬา ทางอารมณ์ เช่น กิจกรรมดนตรีหรือศิลปะจะช่วยให้วัยรุ่นมีช่องทางปลดปล่อยพลังงานในตัว และทำให้วัยรุ่นรู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียด ทางสังคม เช่น กิจกรรมการประดิษฐ์สิ่งของหรือการค้นคว้าต่าง ๆ จะทำให้วัยรุ่นได้เรียนรู้ประสบการณ์ที่อยู่นอกเหนือตำราเรียน

2.2.4 ปัญหาของวัยรุ่น

สุพัตรา สุภาพ (2545: 21-22) ได้กล่าวถึงสาเหตุของปัญหาของวัยรุ่นเกิดจาก

2.2.4.1 ตัวเด็กเอง

เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายและจิตใจ อารมณ์ของเด็กจึงเปลี่ยนแปลงไปด้วยความกังวลใจ รู้สึกไม่สบายใจ ผู้ใหญ่ไม่เข้าใจและแสดงความเห็นอกเห็นใจ ก็อาจจะกลายเป็นเด็กเก็บตัวและไม่สามารถปรับตัวเข้าสู่สภาพปกติได้ เด็กอาจเติบโตในลักษณะที่ไม่มีความสุข ไม่พอใจในชีวิตของตน เข้ากับคนอื่นไม่ได้ อาจทำให้เกิดโรคประสาท ในรายที่ได้รับผลกระทบกระเทือนอย่างรุนแรงอาจกลายเป็นโรคจิตได้

2.2.4.2 สิ่งแวดล้อม

1) บ้าน เป็นสิ่งแวดล้อมที่สำคัญต่อจิตใจเด็ก เพราะเป็นสถาบันแห่งแรกที่ได้ฝึกอบรมเด็ก โดยทั่วไปอุปนิสัย ทัศนคติ และความประพฤติของเด็กมักเป็นผลที่บ้านถ่ายทอดให้ โดยเฉพาะสภาพความเป็นอยู่ของบ้านมีผลต่อความรู้สึกนึกคิดของเด็กมาก

2) ครู ส่วนมากครูจะมีอิทธิพลต่อชีวิตเด็กมาก เพราะวัยรุ่นบางคนไม่กลัวเกรงพ่อแม่ แต่เกรงใจครู อยากรู้รัก อยากรู้ให้ครูชมจึงพยายามเอาใจครู ถ้าครูเรียนรู้จิตวิทยาของเด็กจะช่วยแก้ปัญหาวัยรุ่นได้มาก ซึ่งบางครั้งได้ผลมากกว่าพ่อแม่ผู้ปกครองเสียอีก

3) เพื่อน ถ้าเพื่อนดี วัยรุ่นก็จะได้ประพฤตินทางที่ดีแต่ถ้าเพื่อนไม่ดี ประกอบกับสิ่งแวดล้อมอื่นไม่ดี วัยรุ่นก็มีทางไปสู่ความเสื่อมมากกว่าทางดีเพราะเพื่อนมีอิทธิพลต่อวัยรุ่น ไม่น้อยกว่ากรณีอื่น ๆ

จากเนื้อหาทั้งหมดที่กล่าวมาจะพบว่าส่วนสำคัญที่เกี่ยวข้องกับความเป็นไปในการดำเนินชีวิตของวัยรุ่น ไม่ว่าจะเป็นทางด้านอิทธิพลที่มีต่อวัยรุ่น หรือปัญหาของวัยรุ่นนั้น ครอบครัว เพื่อนและสถานศึกษาจะเป็นสิ่งเกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตในช่วงวัยรุ่นอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

2.2.5 พฤติกรรมทางสังคม

2.2.5.1 ความหมายของพฤติกรรม

พฤติกรรม ตามความหมายใน พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2542: 753) การกระทำหรืออาการที่แสดงออกทางกล้ามเนื้อ ความคิด และความรู้สึก เพื่อตอบสนองสิ่งเร้า

ชูลา จิตพิทักษ์ (2525: 2) กล่าวว่า พฤติกรรมหรือการกระทำของบุคคลนั้นไม่รวม เฉพาะสิ่งที่ปรากฏออกมาข้างนอกเท่านั้น แต่ยังรวมถึงสิ่งที่อยู่ภายในจิตใจของบุคคล ซึ่งคน ภายนอกไม่สามารถสังเกตเห็นได้โดยตรง เช่น คุณค่าที่เขายังถือเป็นหลัก ในการประเมินสิ่งต่าง ๆ ทักษะหรือเจตคติที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ ความคิดเห็น ความเชื่อ ทัศนคติและสภาพจิตใจ ปัจจัยต่าง ๆ นี้ เป็นเหตุกำหนดพฤติกรรมหรือการกระทำของบุคคล

ประภาเพ็ญ สุวรรณ (2520: 10) กล่าวว่า พฤติกรรม หมายถึง กิจกรรมทุกประเภท ที่มนุษย์กระทำ ไม่ว่าสิ่งนั้นจะสังเกตเห็นหรือไม่ เช่น การทำงานของหัวใจ การทำงานของ กล้ามเนื้อ การเดิน การพูด ความรู้สึก ความสนใจ ความชอบ เป็นต้น

ชัยพร วิชชาวุธ (2523: 1) กล่าวว่า พฤติกรรม หมายถึง การกระทำของมนุษย์ไม่ว่า การกระทำนั้นผู้กระทำจะกระทำโดยรู้ตัวหรือไม่รู้ตัวและไม่ว่าคนอื่นจะสังเกตการณ์กระทำนั้น หรือไม่ก็ตาม การพูด การเดิน การกระพริบตา การไต่ยีน การเข้าใจ การรู้สึกโกรธ ต่างเป็น พฤติกรรมทั้งสิ้น

การกระทำทุกอย่างของมนุษย์ ไม่ว่าจะการกระทำนั้นผู้กระทำจะกระทำโดยรู้ตัวหรือไม่ รู้ตัวก็ตาม ไม่ว่าจะคนอื่นจะสังเกตการณ์กระทำนั้นได้หรือไม่ก็ตาม และไม่ว่าการกระทำนั้นจะพึง ประสงค์หรือไม่พึงประสงค์ก็ตามถือได้ว่าเป็นพฤติกรรม ดังนั้นการเดิน การยืน การคิด การ ตัดสินใจ การปฏิบัติตามหน้าที่ การละทิ้งหน้าที่เป็นพฤติกรรมทั้งสิ้น จึงสรุปได้ว่าพฤติกรรม หมายถึง การกระทำของมนุษย์ที่แสดงออกมา ไม่ว่าจะโดยรู้ตัวหรือไม่ก็ตาม ซึ่งเป็นกิจกรรมทุก ประเภทไม่ว่าจะสังเกตเห็นหรือไม่

พฤติกรรมเป็นผลลัพธ์มาจากความสัมพันธ์ขององค์ประกอบ 3 ประการ คือ ประการที่หนึ่ง ตัวบุคคลผู้กระทำนั้นที่เป็นมาตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบัน ตัวสถานการณ์ และพัฒนาการมา

ประการที่สอง สถานการณ์สิ่งแวดล้อมในขณะนั้น กล่าวแล้วว่าขึ้นอยู่กับ การตีความหมายของเจ้าของพฤติกรรมนั่นเอง

ประการที่สาม สิ่งที่จะตามมาจากการแสดงออกซึ่งพฤติกรรม นั่นก็หมายถึงว่า มนุษย์ในฐานะเอกบุคคลใดก็ตามที่จะแสดงออกซึ่งพฤติกรรม ก็จะมีถึงผลได้ผลเสียของ พฤติกรรมนั้น หากว่าผลได้สูงกว่าผลเสีย เขาก็จะแสดงออกซึ่งพฤติกรรมนั้น โดยที่ความสามารถ

ส่วนตัวและสถานการณ์สิ่งแวดล้อมในขณะนั้นเหมาะสม แต่คิดประเมินค่าแล้วสิ่งที่ตามมาไม่คุ้ม หรืออาจจะหมายถึงว่าสูญเสียมากกว่าที่จะได้เขาก็อาจจะไม่แสดงออกเลยซึ่งพฤติกรรม ถึงแม้ว่าบุคคลในสถานการณ์จะอยู่ในสภาพการณ์ที่เหมาะสมแล้วก็ตาม

2.2.5.2 การเกิดพฤติกรรม

นักจิตวิทยาเชื่อว่าพฤติกรรมนั้น เป็นผลที่เกิดจากการกระทำปฏิกิริยาของมนุษย์ หรืออินทรีย์ (Pearson or Organism) กับสิ่งแวดล้อม (Environment) ซึ่งเป็นสูตร ดังนี้

$$B = f (P,E)$$

B = พฤติกรรม

F = ผลที่เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบ

P = มนุษย์

E = สิ่งแวดล้อม

พฤติกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน ส่วนใหญ่มักจะเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการกระตุ้น ที่เรียกว่า “พฤติกรรมที่ถูกจูงใจ” (Motivated Behavior) ซึ่งมีลำดับขั้นของพฤติกรรมดังนี้ คือ เมื่อมีสิ่งเร้าเกิดขึ้นก็จะทำให้เกิดความต้องการ เมื่อเกิดความต้องการก็จะพยายามแสวงหาทางตอบสนองความต้องการ เมื่อได้รับการตอบสนองความต้องการหรือไม่ได้รับการตอบสนอง ก็จะแสดงอาการออกมา คือ พอใจหรือไม่พอใจ ถ้าหากความพอใจความต้องการก็จะลดลง หากไม่ได้รับการตอบสนองก็จะเกิดความต้องการนั้น ซึ่งในการเกิดพฤติกรรมด้านการปฏิบัตินั้นแบ่งออกเป็น 5 ลำดับดังนี้ 1) การเลียนแบบ 2) การลงมือทำตามแบบได้ 3) การมีความถูกต้องเที่ยงตรง 4) การกระทำที่มีความต่อเนื่องและประสานกัน 5) การกระทำเองจนเกิดความเคยชินที่เป็นด้านหนึ่งของคนและเป็นไปตามธรรมชาติพฤติกรรมการปฏิบัติเป็นการใช้ความสามารถแสดงออกทางร่างกาย ซึ่งรวมถึงการปฏิเสธหรือพฤติกรรมที่แสดงออกและสังเกตได้ในสถานการณ์หนึ่ง ๆ หรืออาจเป็นพฤติกรรมที่ล่าช้า คือ บุคคลไม่ได้ปฏิบัติหน้าที่ แต่คาดคะเนว่าจะปฏิบัติในโอกาสต่อไป

2.2.5.3 องค์ประกอบของพฤติกรรม

Bloom (อ้างถึงใน ประภาเพ็ญ สุวรรณ, 2520 : 10-21) ได้แบ่งองค์ประกอบของพฤติกรรมเป็น 3 ส่วน คือ

1) พฤติกรรมด้านพุทธิศึกษา (Cognitive Domain) เป็นความสามารถทางด้านความรู้ การใช้ความคิดและพัฒนาการทางด้านสติปัญญา ได้แก่ ความรู้ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประมวลผล

2) พฤติกรรมด้านทัศนคติ (Affective Domain) หมายถึง ความสนใจ ความรู้สึก ท่าที ความชอบในการให้คุณค่า หรือปรับปรุงค่านิยมที่ยึดถือเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นภายใน

จิตใจของแต่ละบุคคล พฤติกรรมด้านทัศนคตินี้เป็นตัวควบคุมพฤติกรรมการปฏิบัติของบุคคล โดยการวางแผนทางการปฏิบัติ และแสดงลักษณะที่จะปฏิบัติตามแนวทางที่บุคคลนั้นกำหนดขึ้น

3) พฤติกรรมด้านการปฏิบัติ (Psychomotor Domain) เป็นการปฏิบัติที่แสดงออกมาในสถานการณ์หนึ่งหรืออาจเป็นพฤติกรรมที่คาดคะเนว่า อาจปฏิบัติในโอกาสต่อไป เป็นพฤติกรรมขั้นสุดท้ายที่จะเกิดขึ้นได้ต้องอาศัยพฤติกรรมด้านความรู้ ทัศนคติเป็นพื้นฐานซึ่งสามารถประเมินผลได้ง่ายแต่กระบวนการที่จะก่อให้เกิดพฤติกรรมต้องอาศัยเวลาและการตัดสินใจหลายขั้นตอน

2.2.5.4 พฤติกรรมทางสังคม

ความหมายของพฤติกรรมทางสังคม

สุชา จันทน์เอมและสุรางค์ จันทน์เอม (2521: 49) ให้คำอธิบายว่าพฤติกรรมทางสังคมเป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นตามสถานการณ์ของสังคม เมื่อมีบุคคลอื่น ๆ มาอยู่ร่วมกันต่างก็เกี่ยวข้องกันและมีปฏิริยาโต้ตอบทางสังคมแก่กัน

พฤติกรรมทางสังคมนี้ อาจแยกย่อย ๆ ออกไปได้หลายอย่าง เช่น เกี่ยวกับการพูด เมื่อเราพูดกับเพื่อน พูดกับลูก พูดกับภรรยา พูดกับผู้บังคับบัญชา พูดกับคนใช้ พูดกับผู้ใหญ่ พูดกับครูอาจารย์ เราย่อมใช้คำพูดไม่เหมือนกัน ซึ่งสังคมเองก็ย่อมมีพฤติกรรมโดยเฉพาะของแต่ละสังคมคือ หมายความว่า ในหมู่คนพวกหนึ่ง ๆ ย่อมมีพฤติกรรมอันเป็นส่วนรวมของคนหมู่นั้นหรือพวกนั้น เช่น ในทหาร ตำรวจ ในหมู่พระสงฆ์ หมู่นักกฎหมายหรือ หมู่นักเงิน หมู่นักอังกฤษ ฯลฯ ก็จะมีพฤติกรรมโดยเฉพาะของหมู่นั้น ตัวอย่างเช่น การแสดงความเคารพ หรือการทักทาย เป็นต้น

พฤติกรรมทางสังคม เป็นการแสดงปฏิริยาต่อกันระหว่างสิ่งแวดล้อมทางสังคม (ซึ่งประกอบด้วยความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลต่อบุคคล หรือคนต่อกลุ่มคน) ที่มีต่อขนบธรรมเนียมประเพณี อุดมการณ์ สถาบัน ภาษา ศิลปะวรรณคดี วิทยาการ และเทคโนโลยีต่าง ๆ บรรดาสิ่งเหล่านี้ย่อมมีอิทธิพลต่อการกระทำ หรือปฏิริยาของบุคคลนั้น ๆ นั่นคือ บุคคลจะทำอะไรตามใจชอบไม่ได้ จะต้องปรับปรุงบุคลิกภาพของตน หรือทำอะไรให้คล้อยไปตามแนวทางที่สังคมนั้น ๆ จะยอมรับนับถือ

2.2.5.5 การอบรมให้รู้ระเบียบของสังคม

การอบรมให้รู้ระเบียบของสังคม คือ ขบวนการที่สังสรสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เพื่อให้มีพฤติกรรมเป็นไปตามความคาดหวังของกลุ่ม หรือมีพฤติกรรมเหมาะสมตามความคาดหวังของผู้ใหญ่ หรืออาจจะพูดได้อีกอย่างหนึ่งว่า การอบรมให้รู้ระเบียบของสังคมคือขบวนการที่สังคมหรือกลุ่มสังคมทั้งทางตรงและทางอ้อม ให้ผู้ที่จะเป็นสมาชิกของกลุ่มได้เรียนรู้และรับเอากฎเกณฑ์ต่าง ๆ ความประพฤติและค่านิยมต่าง ๆ ที่สังคมหรือกลุ่มได้กำหนดไว้เป็นแนวทางปฏิบัติ

เหตุที่ต้องมีการอบรมให้รู้ระเบียบของสังคม ก็เพราะความจำเป็น 2 ประการ คือ

- 1) มนุษย์ไม่สามารถช่วยตัวเองได้ ตั้งแต่เมื่อแรกเกิด และมีความต้องการพื้นฐาน เช่น การหาอาหาร การพักผ่อนหลับนอน การหลีกเลี่ยงจากความเจ็บปวด ฯลฯ เป็นต้น 2) เมื่อเด็กค่อย ๆ โตขึ้น ก็พยายามปฏิบัติตนให้สังคมยอมรับ โดยพยายามทำตามกฎเกณฑ์ระเบียบวินัย เช่น รู้จักมารยาทในสังคม ความเป็นระเบียบเรียบร้อยความสะอาดบทบาททางสังคม และทักษะต่าง ๆ ซึ่งถ้ามีการอบรมให้รู้ระเบียบของสังคมอย่างถูกต้องแล้ว ก็จะทำให้เป็นผู้มีความเชื่อมั่นในตนเอง มีความเป็นระเบียบ เคารพต่อกฎเกณฑ์และระเบียบข้อบังคับ ให้รู้จักเหตุผลรู้จักคิด รู้จักแก้ปัญหา มีลักษณะเป็นผู้นำและเป็นผู้ตามที่ดี

2.2.5.6 บุคคลที่ให้การอบรมให้รู้ระเบียบของสังคม

มนุษย์ได้รับการอบรมให้รู้ระเบียบของสังคม ทั้งจากทางตรง และทางอ้อม หรือทางใดทางหนึ่ง ตัวแทนของการอบรมให้รู้ระเบียบของสังคมที่เห็นได้ชัดที่สุดก็มีดังนี้

- 1) ครอบครัว ได้แก่ พ่อแม่ ผู้ปกครองหรือคนเลี้ยงจะเป็นผู้ให้วิธีการอบรมให้รู้ระเบียบสังคมทั้งทางตรงและทางอ้อม ครอบครัวมีอิทธิพลมากในการกำหนดแบบแผนพฤติกรรมของเด็ก เป็นสิ่งแวดล้อมที่เด็กรู้จักและใกล้ชิดกับเด็กมากที่สุด และนานที่สุด ตั้งแต่วัยเด็กจนถึงวัยรุ่น และบ้านเป็นสถานที่อบรมให้เรียนรู้ระเบียบทางสังคม โดยมีพ่อแม่เป็นสื่อกลางของการเรียนรู้ ดังนั้นครอบครัวจึงเป็นสถาบันแห่งแรกที่มีหน้าที่ถ่ายทอด ให้การเรียนรู้วัฒนธรรม ค่านิยม รวมทั้งกล่อมเกลานุคลิกภาพให้เข้าไปตามบทบาทและความคาดหวังของสังคม อีกทั้งประสบการณ์ทางการศึกษาของพ่อแม่ ย่อมมีผลต่อการอบรมให้เด็กเรียนรู้ต่างกัน ถ้าเด็กคนใดมากจากครอบครัวที่พ่อแม่มีความสามารถสูง เด็กจะถูกอบรมให้มีความกระตือรือร้น มีความอบอุ่นและมีความรู้สึกปลอดภัย ซึ่งทำให้เด็กมีความสามารถในการปรับตัวที่ดี

- 2) สถาบันทางการศึกษา ได้แก่ โรงเรียน วิทยาลัย มหาวิทยาลัย และสถาบันอื่น ๆ เป็นสถานที่ให้การศึกษอย่างเป็นทางการ มีบทบาทอย่างสูงในการอบรมให้เด็กรู้จักระเบียบของสังคม ไม่ว่าจะเป็นทางด้านทัศนคติ ความเชื่อ ความรู้ ค่านิยม และแนวความคิดต่าง ๆ

- 3) กลุ่มเพื่อน มีทั้งเพื่อนเล่นเมื่อเด็กยังเล็กและกลุ่มเพื่อนเรียน เพื่อนเที่ยว เมื่อเติบโตขึ้น นอกจากครู-อาจารย์จะเป็นผู้อบรมให้เด็กรู้จักระเบียบของสังคมอย่างเป็นทางการ ขณะที่เด็กอยู่ในสถานศึกษาแล้ว เด็กนักเรียนยังมีโอกาสได้เรียนรู้ระเบียบของสังคมอย่างไม่เป็นทางการอีกด้วยเพราะใช้เวลาส่วนมากอยู่ในสถานศึกษาร่วมกับเพื่อน ซึ่งต้องพยายามเรียนรู้ที่จะเข้าใจความรู้สึกนึกคิดของกลุ่มเพื่อน รู้ถึงระเบียบข้อบังคับบางอย่างที่จะต้องทำตามเพื่อให้กลุ่มเพื่อนยอมรับ นั่นก็คือ การมีโอกาสดูแลตัวเองในการที่จะอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม

4) กลุ่มอาชีพ เมื่อเด็กสำเร็จจากสถาบันการศึกษาจะรีบออกไปประกอบอาชีพเพื่อเลี้ยงตัวเอง และมีครอบครัวต่อไป เด็กเหล่านั้นจะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ มีเพื่อนร่วมงานหรือร่วมอาชีพของตน ไม่ว่าจะเป็นอาชีพ ข้าราชการ ทหาร ตำรวจ พ่อค้าและอื่น ๆ แต่ละอาชีพย่อมจะมีระเบียบแบบแผนในการดำเนินชีวิต

5) สื่อมวลชน นอกจากครอบครัว สถาบันทางการศึกษา สถาบันต่าง ๆ กลุ่มเพื่อนและกลุ่มอาชีพ ที่มีบทบาทในการอบรมให้บุคคลเรียนรู้ระเบียบของสังคมแล้ว สื่อมวลชนต่าง ๆ เช่นหนังสือพิมพ์ หนังสืออ่านเล่น ภาพยนตร์ วิทยุ และโทรทัศน์ ก็มีบทบาทในการอบรมให้บุคคลรู้ระเบียบของสังคมทั้งในทางที่ดี และที่เลวด้วย การที่เป็นเช่นนี้เพราะว่า บุคคลบางคนเป็นผู้อ่อนความคิดและการศึกษา เมื่อได้รับการแนะนำ หรือการชักจูง ตลอดจนการกระตุ้นจากสื่อมวลชนต่าง ๆ ก็อาจจะทำให้เกิดคล้อยตามได้โดยง่าย

2.2.6 ค่านิยม

2.2.6.1 ความหมายของค่านิยม

พัทธา สายหู (2516: 51-52) ให้คำอธิบายว่า ค่านิยม หมายถึงสิ่งที่นิยมยึดถือ ประจําใจที่ช่วยตัดสินใจในการเลือก ตราบใจที่มนุษย์ต้องเลือกตัดสินใจในการกระทำอยู่ มนุษย์จะต้องอาศัยคุณค่าประจําตัวเป็นเครื่องกำหนด แม้แต่สิ่งที่ทำงานเคยชินเป็นนิสัย ฉะนั้น เมื่อเกิดเป็นคนแล้วจะเลือกทำอะไรจะต้องอาศัยคุณค่าที่ตนยึดถือเป็นเครื่องกำหนดทั้งสิ้น

William, R.M. (1951: 321) กล่าวว่า ค่านิยมหมายถึง ความรู้สึกนิยมชมชอบของมนุษย์ที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ เช่น ขนบธรรมเนียมประเพณีของสังคมซึ่งเป็นความรู้สึกพอใจที่จะกระทำตาม

Rosenberg (1957: 214) กล่าวว่า ค่านิยมหมายถึง สิ่งที่บุคคลทั่วไปสนใจ เป็นสิ่งที่บุคคลต้องการเป็นสิ่งที่บุคคลรู้จัก เหมือนว่าเป็นหน้าที่ของตนที่จะต้องทำ

Rokeach (อ้างถึงใน สุนทรื โคมินและสนธิ สมัครงการ, 2522: 13) ให้คำจำกัดความค่านิยมว่า 1) ค่านิยม คือ ความเชื่ออย่างหนึ่งซึ่งมีลักษณะถาวร เชื่อว่าวิถีปฏิบัติบางอย่างหรือเป้าหมายของชีวิตบางอย่างนั้น เป็นสิ่งที่ตัวเองหรือสังคม เห็นดีเห็นชอบสมควรที่จะยึดถือหรือปฏิบัติมากกว่าวิถีปฏิบัติหรือเป้าหมายชีวิตอย่างอื่น 2) “ระบบค่านิยม” คือ การรวมกันของความเชื่อที่เกี่ยวกับ “วิถีปฏิบัติ” หรือ “เป้าหมายชีวิต” ที่เห็นดีเห็นชอบสมควรที่จะยึดถือปฏิบัติ ให้เข้าเป็นระบบความเชื่อที่มีลักษณะถาวรหรือลดหลั่นกันตามลำดับความสำคัญ

2.2.6.2 ประเภทของค่านิยม

สุนทรী โคมินและสนิท สัมครการ (2522: 17) ได้รวบรวมเกณฑ์การพิจารณาในการจำแนกค่านิยมตามแบบของ Rokeach and Cochrane ซึ่งได้ยึดเป้าหมายหรือประโยชน์ของค่านิยมนั้น แบ่งได้เป็น 2 ประเภทคือ 1) ค่านิยมที่เป็นเครื่องมือหรือวิถีปฏิบัติ (Instrumental values) เป็นรูปแบบของพฤติกรรมหรือวิธีการ เพื่อนำไปสู่ความสำเร็จของชีวิต เช่น ความทะเยอทะยาน ความสะอาด การให้อภัย การพึ่งพาตนเอง ความรัก ความรับผิดชอบ 2) ค่านิยมที่มีจุดมุ่งหมายปลายทาง (Terminal Values) ซึ่งเป็นที่ต้องการของการมีชีวิตอยู่ของมนุษย์ หรือเป็นจุดมุ่งหมายปลายทางที่พึงปรารถนา เช่น ความสุขสบายในชีวิต ความเสมอภาค ความสุข ความปลอดภัย การยอมรับนับถือตนเอง ความเป็นที่ยอมรับของสังคม

พนัส หันนาคินทร์ (2521: 26-28) ได้พิจารณาค่านิยม ออกเป็นรูปแบบและแขนงของค่านิยมโดยกล่าวว่าคุณสมบัตินี้ของทั้งสองประการเรื่องยากที่จะแยกออกจากกันโดยอิสระ ดังนี้

แขนงของค่านิยม มี 3 แขนง คือ 1) แขนงที่ว่าด้วยจริยธรรม (Ethical Value) เป็นแขนงที่พิจารณาถึงคุณค่าในด้านความประพฤติของมนุษย์ทางด้านจริยธรรม คำสอนในศาสนา ส่วนใหญ่จะเพ่งเล็งถึงด้านจริยธรรมของมนุษย์เป็นประการสำคัญ 2) แขนงที่ว่าด้วยสุนทรียภาพ (Esthetical Value) เป็นแขนงที่พิจารณาถึงคุณค่าในด้านความงามที่แสดงออกมาโดยสื่อต่าง ๆ เช่น ศิลปะ, ดนตรี, การแสดง เป็นต้น 3) แขนงที่ว่าด้วยสังคม-การเมือง (Socio-political Value) เป็นแขนงที่พิจารณาถึงคุณค่า ทางด้านสังคมและการเมือง (รวมทั้งการเศรษฐกิจ) ที่มีอยู่ในแต่ละสังคม สิ่งที่คุณคณาจะต้องเกี่ยวข้องด้วยเป็นอย่างมากก็มักจะเป็นค่านิยมในแขนงนี้ซึ่งนอกจากจะเกี่ยวกับความเป็นไปในชีวิตแล้ว ยังมีลักษณะที่เคลื่อนไหวและเปลี่ยนแปลงได้ง่าย จึงทำให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ในเรื่องการพิจารณาค่านิยมอยู่เสมอ

ประเภทของค่านิยม มีอยู่ 2 ประเภท คือ 1) ประเภทที่มีคุณค่าในการใช้สอย หรือเป็นเครื่องมือ (Instrumental Values) หมายถึงคุณค่าที่เกิดขึ้นจากการใช้เพื่อให้เกิดผลอย่างอื่นสืบตามมา เราสอนวิชาคณิตศาสตร์ก็ด้วยหวังจะให้เกิดผลต่อการที่นำไปใช้ในชีวิตประจำวันหรือนำไปใช้ในการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ต่อไป เมื่อพิจารณาวิชาคณิตศาสตร์ในด้านนี้ วิชาคณิตศาสตร์ก็มีคุณค่าในฐานะที่จะเป็นเครื่องมือที่จะใช้ให้เกิดผลอย่างอื่นไม่ใช่เพื่อตัวของมันเอง 2) คุณค่าภายใน (Intrinsic Value) หมายถึงคุณค่าที่มีอยู่ในตัวเองของสิ่งต่าง ๆ ค่านิยมนั้น ๆ มีอยู่ในตัวของมันเอง ไม่ได้พึ่งสิ่งอื่น และมีลักษณะโดยเฉพาะของมัน เช่น โต๊ะนั่งของนักเรียนก็มีประโยชน์สำหรับให้นักเรียนในห้องเรียนไม่ได้ตั้งใจที่จะให้เรานำไปใช้ในสิ่งอื่น

กรรณิการ์ อักษรกุล (2541 : 149) ได้แบ่งประเภทของค่านิยมไว้ดังนี้ 1) ค่านิยมที่อยู่ภายใน (Internalized Value) เป็นค่านิยมที่รวมอยู่ในตัวบุคคล หรือค่านิยมที่คนได้เรียนรู้จากการ

ขัดเกลาทางสังคมจนกลายเป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพ ค่านิยมนี้ไม่สามารถแยกออกจากบุคคลได้ เพราะได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของบุคคลผู้นั้น หรือมโนธรรม 2) ค่านิยมเด่น (Dominant Value) เป็นค่านิยมสำคัญที่สมาชิกในสังคมมีร่วมกัน ถึงแม้ว่าค่านิยมอื่น ๆ เฉพาะกลุ่มจะแตกต่างกัน เช่น ค่านิยมที่อยู่ในกลุ่มจารีตประเพณี ขนบธรรมเนียมและกฎหมาย

2.2.6.3 หน้าที่ความสำคัญของค่านิยม

สุนทรী โคมิน และสไนท์ สัมภกรการ (2522: 22-25) ได้แบ่งหน้าที่และความสำคัญของค่านิยมไว้ดังนี้

1) ค่านิยมเป็นมาตรฐาน

- (1) ค่านิยมเป็นมาตรฐาน(Standards) ใช้้นำการกระทำพฤติกรรมการปฏิบัติในหลายทาง
- (2) ค่านิยมสูง (Lead) เพื่อให้แสดงจุดยืนของเรา (Positions) ในเรื่องต่าง ๆ เกี่ยวกับสังคม(Social Issues) ออกมาให้เห็นชัด
- (3) ค่านิยมเป็นตัวช่วยกำหนด (Predispose) ให้เลือกนิยามอุดมการณ์ทางการเมืองบางอุดมการณ์ (Particular Political Ideology) มากกว่าอุดมการณ์อื่น
- (4) ค่านิยมเป็นบรรทัดฐานที่ช่วยนำ (Guide) การกระทำให้บุคคลประพฤติและแสดงตัวต่อผู้อื่นตามที่ประพฤติเป็นปกติอยู่ทุกวัน
- (5) ค่านิยมเป็นบรรทัดฐานที่ใช้ในการประเมิน (Evaluate) ตัดสิน (Judge) การชื่นชมยกย่อง (Praise) และการตำหนิติเตียน (Blame) ตัวเองและการกระทำของผู้อื่น
- (6) ค่านิยมเป็นจุดกลางของการศึกษากระบวนการเปรียบเทียบ (Study of Comparison Processes) คือ ใช้ค่านิยมเป็นบรรทัดฐานในการเปรียบเทียบว่า เรามีค่านิยมจริยธรรมและค่านิยมความสามารถเท่ากับผู้อื่นมากน้อยแค่ไหน
- (7) ค่านิยมเป็นบรรทัดฐานที่ใช้ช่วยในการชักชวน (Persuade) หรือสร้างประสิทธิผลต่อคนอื่น โดยสามารถบอกเราได้ว่าความเชื่ออันไหน ทัศนคติ ค่านิยม หรือการกระทำไหนที่จะมีค่าพอที่เราจะทำหาย (Challenge) คัดค้าน (Protest) และถกเถียงหรือพยายามที่จะเปลี่ยน
- (8) ค่านิยมเป็นบรรทัดฐานที่ถูกใช้เป็นฐาน (Base) สำหรับกระบวนการให้เหตุผลต่อความนึกคิดและการกระทำของตน (Process of Rationalization) เพื่ออ้างไว้ซึ่งศักดิ์ศรีแห่งตน

2) ระบบค่านิยมในฐานะเป็นแผนสำหรับการตัดสินใจและแก้ความขัดแย้ง การที่บุคคลหนึ่งอยู่ในบางสถานการณ์หนึ่งที่เกิดขึ้นนั้นจะไม่กระตุ้น (Activate) เพียงค่านิยมเดียว

แต่หลายค่านิยมในระบบค่านิยมของคน ๆ หนึ่ง จึงยากที่จะคาดว่าการกระทำของคน ๆ หนึ่งจะสอดคล้องกับทุกค่านิยมในระบบค่านิยมของเขา ซึ่งเป็นไปได้ที่ในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจะกระตุ้นให้เกิดความขัดแย้งขึ้นระหว่างสองค่านิยมในตัวบุคคล เช่น การต้องเลือกประพฤติดะหว่างการเป็นตัวของตัวเอง (Independent) กับความอ่อนน้อมเชื่อฟัง (Obedient) หรือระหว่างการประพฤติอย่างสุภาพ (Politely) กับประพฤติอย่างจริงจัง (Sincerely) ดังนั้นระบบค่านิยมจึงเป็นที่รวมของหลักการและกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ที่ได้เรียนรู้มา ที่ช่วยให้คนสามารถตัดสินใจระหว่างทางเลือกต่าง ๆ และเป็นการแก้ปัญหาความขัดแย้งด้วย

3) ค่านิยมเป็นแรงจูงใจ หน้าทีเฉพาะหน้า (Immediate Functions) ของค่านิยมและระบบค่านิยมเป็นตัวนำพฤติกรรมของมนุษย์ในสถานการณ์ประจำวันแล้ว นอกจากนี้หน้าที่ระยะยาวของค่านิยม (Long-range Functions) ก็จะเป็นตัวบ่งชี้ถึงความต้องการของมนุษย์ เพราะค่านิยมถือว่ามีองค์ประกอบของแรงจูงใจ (Motivational Component) อยู่ในตัวเช่นเดียวกับองค์ประกอบทางด้านความระลึกรู้ อารมณ์และพฤติกรรม ค่านิยม “วิถีปฏิบัติ” เป็นแรงจูงใจก็เพราะวิถีปฏิบัติที่คิดว่าดีที่สุด (Idealized) เป็นวิถีทางหรือเป็นเครื่องมือที่ช่วยนำไปสู่เป้าหมายปลายทางที่ปรารถนาในค่านิยม

4) ค่านิยมกับลำดับความต้องการของมนุษย์ ตามที่ได้กล่าวมาแล้วไม่ได้กำหนดว่าค่านิยมอะไรชนิดไหนเป็นค่านิยมสูงต่ำกว่าค่านิยมอื่นอย่างไร เนื่องจากความหวังที่จะได้ภาพของค่านิยมของสังคมหนึ่ง ในลักษณะที่เรียกว่าปราศจากการประเมิน กำหนดค่าล่วงหน้าคือ ไม่ได้กำหนดล่วงหน้าว่า ค่านิยมอะไรประเภทไหนถือเป็นค่านิยมสูงหรือต่ำ อย่งไรก็ดี การเปรียบเทียบพอจะทำได้หากจะแจกแจงส่วนย่อยของค่านิยม (Identify Subsets) ตามหน้าที่ให้ตรงกับทฤษฎีลำดับขั้นของแรงจูงใจของมาสโลว์ ซึ่งประกอบด้วยความต้องการทางความปลอดภัย (Safety) ความมั่นคง (Security) ความรัก (Love) และศักดิ์ศรีแห่งตน (Self-esteem) และขั้นสุดท้ายความต้องการแสดงความสามารถของตน (Self-actualization) มาสโลว์ (Maslow, 1959) ได้แยกค่านิยมออกเป็นสองประเภท คือ

ค่านิยม D (Deficiency) มุ่งตอบสนองความต้องการเบื้องต้นของมนุษย์
ความปลอดภัย ความมั่นคง

ค่านิยม B (Being) มุ่งตอบสนองความต้องการสูงขึ้นมาอีกระดับหนึ่ง
อย่างเช่น ศักดิ์ศรีและความสามารถของตน

2.2.6.4 สิ่งที่มีอิทธิพลต่อค่านิยม

ปริยาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2548: 274-275) อธิบายว่าค่านิยมเป็นสิ่งที่เกิดจากการเรียนรู้ การเรียนรู้เริ่มจากครอบครัวผู้โรงเรียนและสังคม สถาบันเหล่านี้จึงมีอิทธิพลต่อค่านิยมของ

บุคคล 1) อิทธิพลของครอบครัวต่อค่านิยมของบุคคล ค่านิยมของลูกและพ่อแม่มีความสัมพันธ์กันสูงเพราะพ่อแม่ใกล้ชิดกับลูก และเด็กก็จะคล้อยตามค่านิยมของพ่อแม่ อย่างไรก็ตาม ก็อาจจะมีที่แตกต่างกันออกไป ที่เป็นเช่นนี้เพราะอิทธิพลจากด้านอื่น อาจจากการไม่ได้ใกล้ชิดกับพ่อแม่ และเด็กมีประสบการณ์ด้านอื่น ๆ มาให้คล้อยตาม 2) อิทธิพลของโรงเรียน ครูเป็นบุคคลสำคัญที่จะเป็นผู้ปลูกฝังและสนับสนุนให้นักเรียนยึดค่านิยมอันเป็นที่ยอมรับในสังคม โดยปรกตินักเรียนมีแนวโน้มที่จะเลียนแบบครูอยู่แล้ว ครูที่มีความสัมพันธ์อันดีกับนักเรียนทำตัวให้นักเรียนนับถือชื่นชมเป็นผู้ที่เข้าใจนักเรียน ยอมรับและให้ความอบอุ่นทางจิตใจต่อเด็ก ครูนั่นก็จะปลูกฝังค่านิยมให้เด็กง่ายยิ่งขึ้น ถ้าค่านิยมที่ครูจะถ่ายทอดให้ นั้น ไม่ขัดขวางกับค่านิยมของผู้ปกครอง การปลูกฝังค่านิยมก็จะยิ่งง่ายขึ้น 3) อิทธิพลของสังคม ขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรมของสังคมย่อมมีอิทธิพลต่อค่านิยมของเด็ก

2.2.6.5 การเกิดค่านิยม

ปรีชาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2548: 275-277) กล่าวว่า การเกิดค่านิยม นั้น เกิดจากประสบการณ์และการประเมินค่าของบุคคล และขณะเดียวกันก็มาจากการเชื่อและทัศนคติ การเกิดค่านิยมจะมีพฤติกรรม 3 อย่างคือ 1) การยอมรับค่านิยม พฤติกรรมในขั้นแรกเป็นการลงความเห็นว่าเหตุการณ์ สิ่งของ หรือการกระทำใดเป็นสิ่งที่มีความค่า บุคคลจะมีความเชื่อซึ่งจะมีมากน้อยแตกต่างกันไป ความเชื่อนี้จะกลายเป็นการยอมรับสิ่งใดสิ่งหนึ่งและพร้อมที่จะประเมินสิ่งนั้น 2) ความชอบในค่านิยม พฤติกรรมของความชอบจะแทรกอยู่ระหว่างการยอมรับ การเกิดค่านิยมและความรู้สึกถูกผูกมัดอยู่กับค่านิยมนั้น ความชอบนี้จะประเมินจากทั้งตนเองและจากบุคคลข้างเคียงด้วย ว่าเขามีค่านิยมในสิ่งนั้น 3) การผูกมัด เป็นขั้นที่มีความเชื่อมั่นว่าจะยอมรับค่านิยมนั้น เช่น การเคารพในผู้ใหญ่ การแสดงความอ่อนน้อม ซึ่งจะบ่งว่าเขามีค่านิยมในสิ่งนั้น

2.2.6.6 ค่านิยมของคนไทยในปัจจุบัน

จากการเปลี่ยนแปลงของสังคมและวัฒนธรรมทำให้ลักษณะของค่านิยมของคนไทยในยุคปัจจุบันนั้นกล่าวได้ว่ามี 9 ลักษณะดังนี้ (ฉัตรฐนิตย์ ยศปัญญา, 2544: 20-21)

1) นิยมตะวันตก วัฒนธรรมตะวันตกได้มีบทบาทต่อสังคมไทยมากขึ้น จะเห็นได้จากการที่คนไทยนิยมใช้สินค้าต่างประเทศที่มีราคาสูง นิยมแฟชั่นการแต่งกายตามแบบตะวันตกรวมทั้งการนิยมรับประทานอาหารแบบฟาสต์ฟู้ด เพราะคนไทยเห็นว่าสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่แสดงถึงความเป็นคนทันสมัย

2) ชอบความหรูหรา ใช้เงินจับจ่ายในสิ่งที่ฟุ่มเฟือยเพื่อให้ทัดเทียมกับคนอื่น ๆ หรือให้เด่นกว่าคนอื่น ค่านิยมลักษณะนี้เป็นเหตุสำคัญที่ทำให้บุคคลจำนวนมากมีหนี้สิน

3) นิยมวัตถุ วัตถุที่มีราคาสูง เช่น บ้าน รถยนต์ เครื่องประดับต่าง ๆ เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นว่า ผู้เป็นเจ้าของเป็นคนมีฐานะ บุคคลใดมีวัตถุเหล่านี้มากเท่าไรก็แสดงถึงความมั่งมีมากขึ้นเท่านั้น คนส่วนใหญ่จึงพยายามหาซื้อวัตถุเหล่านี้เพื่อยกระดับตัวเอง

4) ยกย่องผู้มีอำนาจ เพราะเห็นว่าอำนาจเป็นสิ่งที่ทุกคนยกย่องสรรเสริญ ทุกคนจึงต้องการได้อำนาจเพื่อจะสร้างบารมีให้แก่ตนเอง โดยการชอบโอ้อวด หรือการทำตนโกลีซิดสนิทสนมกับผู้มีอำนาจ

5) เคารพผู้อาวุโส ค่านิยมในเรื่องนี้มีมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน สังคมไทยให้ความเคารพผู้อาวุโส เพราะถือว่าผู้อาวุโสมีอายุสูงกว่า มีประสบการณ์มากกว่า จึงเชื่อว่าความคิดหรือการตัดสินใจของผู้อาวุโสถูกต้องเสมอ

6) เห็นแก่ประโยชน์ส่วนตัวมากกว่าส่วนรวม จากสภาวะวิกฤตทางเศรษฐกิจในปัจจุบัน คนไทยคนไทยจึงต้องแก่งแย่งแข่งขันเพื่อความอยู่รอดของตนเองและครอบครัว แต่ละคนมุ่งแต่จะเอาตัวรอด เห็นแก่ประโยชน์ส่วนตัวเป็นสำคัญ

7) ให้ความสำคัญกับการศึกษา คนไทยปัจจุบันเล็งเห็นความสำคัญของการศึกษามากขึ้น นิยมให้บุตรหลานของตนศึกษาในระดับสูง เพราะสังคมไทยนิยมยกย่องผู้ที่มีความรู้ ซึ่งวัดได้จากระดับการศึกษาที่แต่ละคนได้รับ

8) รักพวกพ้อง คนไทยให้ความสำคัญต่อบุคคลเป็นอย่างยิ่ง การให้ความสำคัญต่อบุคคลทำให้เกิดนิสัยการรักพวกพ้อง การแสดงความรักพวกพ้องรักกลุ่มนี้แสดงออกมาในรูปของการปฏิบัติตามกัน ปกป้องให้เพื่อนรอดพ้นจากการถูกตำหนิ

9) ชอบความสนุกสนาน คนไทยแสวงหาความสนุกสนาน อยู่เสมอในทุกสถานการณ์โดยไม่จำกัดว่าเป็นเพศใดวัยใดแต่ค่านิยมรักความสนุกสนานนี้บางครั้งต้องใช้จ่ายอย่างฟุ่มเฟือยทำให้ผลกระทบต่อเศรษฐกิจของครอบครัว

2.2.6.7 ค่านิยมของวัยรุ่น

เนื่องจากสภาพสังคมและวัฒนธรรมของไทยที่เปลี่ยนแปลงไป ทำให้คนไทยในสังคม โดยเฉพาะวัยรุ่นรับเอาอิทธิพลทั้งด้านวัตถุและอวัตถุจากตะวันตกมาเป็นแบบอย่างในการดำเนินชีวิตมากขึ้น ดังที่สุพัตรา สุภาพ (2531: 46-48) ได้กล่าวถึงค่านิยมที่สำคัญและเด่นชัดของวัยรุ่นยุคปัจจุบันไว้ ดังนี้

1) ความรัก ความรักของวัยรุ่นมีหลายแบบ คือ รักพ่อแม่ญาติพี่น้อง รักเพื่อนรักพวกพ้อง รักเพื่อนต่างเพศซึ่งเป็นความรักแบบหนุ่มสาว ขณะเดียวกันวัยรุ่นก็ต้องการได้รับความรักจากบุคคลเหล่านี้ด้วย

- 2) ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ความสนุกสนานเพลิดเพลินของวัยรุ่นส่วนมากมักจะออกมาในรูปของกิจกรรมกีฬาหรือความบันเทิง เช่น การเชียร์กีฬา เป็นต้น
- 3) ความเป็นอิสระ ความต้องการเป็นอิสระจะมีสูงมากในวัยรุ่น เพราะเป็นวัยที่อยู่ระหว่างวัยเด็กกับผู้ใหญ่ต้องการแสดงออกซึ่งความเป็นตัวของตัวเอง ฉะนั้นจึงไม่ชอบให้ผู้ใหญ่ม้าวก่ายในชีวิตของตน ไม่ชอบให้ใครมาสอน วัยรุ่นบางคนจึงทำอะไรโดยไม่ให้ผู้ใหญ่รู้เห็น
- 4) การมีชื่อเสียง วัยรุ่นต้องการให้สังคมยอมรับหรือชมเชย หรืออยากเด่นอยากดัง เช่น ต้องการเป็นนักกีฬาที่เก่งเพื่อให้เป็นขวัญใจของเพื่อน ๆ เป็นต้น
- 5) มีอุดมคติสูง วัยรุ่นมักจะเป็นวัยที่มีอุดมคติแรงกล้า มีความกล้าเสี่ยง และมีพลังผลักดันสูง ทำให้เชื่อคนง่ายจนบางครั้งตกเป็นเครื่องมือของผู้มีอำนาจ มีอิทธิพลแสวงหาผลประโยชน์ได้
- 6) สนใจเรื่องเพศและเพศตรงข้าม วัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการความรู้ ความเข้าใจทางเพศอย่างถูกต้อง แต่มักจะกีดกันจากผู้ใหญ่ ทำให้วัยรุ่นหาความรู้ด้วยการได้ยินหรือได้ฟังคนอื่นพูดซึ่งอาจจะไม่ถูกต้องทั้งหมด หรือไม่ก็อ่านจากหนังสือเรื่องเพศที่มีขายตามท้องตลาด ซึ่งอาจเป็นหนังสือที่เร้าความรู้สึกทางเพศได้
- 7) การยอมรับของผู้ใหญ่ คือให้ผู้ใหญ่ยอมรับว่ามีความสามารถหรือมีประโยชน์ต่อสังคมเพราะฉะนั้นผู้ใหญ่ไม่ควรเพิกเฉย ควรให้วัยรุ่นรับผิดชอบในกิจกรรมบางอย่าง จะช่วยให้วัยรุ่น รู้จักความรับผิดชอบ เป็นตัวของตัวเองหรือช่วยตัวเองได้มากขึ้น
- 8) เป็นแบบอย่างที่ดี วัยรุ่นในปัจจุบันแม้จะชอบความอิสระ แต่ก็ต้องการคำแนะนำที่ดีจากผู้ใหญ่ ผู้ใหญ่จึงต้องคอยนำทาง คอยตักเตือนและให้รางวัลเมื่อวัยรุ่นทำดี
- 9) ความปลอดภัยและความมั่นคง วัยรุ่นต้องการได้หลักประกันว่าถ้าหากทำในสิ่งที่ดีแล้วจะไม่ถูกลงโทษหรือไม่เป็นที่พอใจของผู้ใหญ่ เพราะในสายตาของผู้ใหญ่สิ่งที่วัยรุ่นคิดว่าดีแล้วอาจจะไม่ดีในสายตาผู้ใหญ่ก็ได้
- 10) ต้องการประสบการณ์ใหม่ ๆ ผู้ใหญ่บางคนมักจะกีดกันไม่ให้วัยรุ่นทดลองสิ่งใหม่ ๆ ทั้งที่บางสิ่งไม่ก่อให้เกิดอันตรายแต่อย่างใด เช่น ต้องการแต่งกายแปลก ๆ ตามสมัยนิยม ต้องการมีเพื่อนต่างเพศ เป็นต้น ทำให้ผลที่ตามมาคือเกิดการช่อนเร้น หลอกหลวงและในที่สุดอาจเกิดความเสื่อมเสียได้
- 11) มีความรู้สึกรุนแรง เช่น ถ้าเกิดความสมหวังก็ชื่นชมซาบซึ้ง ตื้นตัน ถ้าผิดหวังก็จะคับแค้นใจ น้อยใจในวาสนาของตัวเอง ความรู้สึกนี้จะรุนแรงผิดธรรมดา บางครั้งอาจ

ออกมาในรูปที่ว่าเป็นเพราะตัวเองผิด บางคนถึงกับฆ่าตัวตายได้ถ้าเกิดผิดหวังในบางเรื่อง เช่น ความรัก การสอบตก หรือถูกพ่อแม่ดู เป็นต้น

12) มีอนาคตและความสำเร็จ วัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการรับผิดชอบ ต้องการพึ่งตนเองฝืนถึงจุดหมายในอนาคต เช่น ต้องการเป็นหมอ เป็นวิศวกร เป็นต้น

13) การรวมกลุ่ม เพื่อนมีความสำคัญมาก เป็นวัยที่ต้องการให้เพื่อนยอมรับ เพราะฉะนั้นจึงพยายามทำตามเพื่อน แม้บางครั้งจะขัดกับความรู้สึกส่วนตัวก็ตาม

เมื่อพิจารณาแล้วลักษณะค่านิยมของวัยรุ่นไทยในยุคปัจจุบันนี้พอจะสรุปรวมได้ว่ามี 6 ลักษณะดังนี้ 1) ความสนุกสนานเพลิดเพลิน วัยรุ่นเป็นวัยที่ใช้เวลาส่วนใหญ่ในการเล่นหรือทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อหาความสนุกสนานเพลิดเพลินมากกว่าไปทำอย่างอื่น เพราะวัยรุ่นไม่มีภาระต้องรับผิดชอบมากเหมือนผู้ใหญ่ จึงมีเวลาทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินได้มาก 2) ความอิสระ วัยรุ่นต้องการเป็นตัวของตัวเอง มีอิสระเสรี ไม่ชอบให้ผู้ใหญ่มายังคับมาก้าว ก้าวชีวิตส่วนตัว และไม่ชอบให้ใครวางกรอบชีวิตของตน 3) สนใจเรื่องเพศและเพื่อนต่างเพศ วัยรุ่นทั้งชายและหญิงต้องการความรู้ ความเข้าใจเรื่องเพศ จึงทำให้วัยรุ่นอยากรู้อยากเห็นในเรื่องเพศ และสนใจเพศตรงข้ามมากขึ้น 4) การรวมกลุ่ม วัยรุ่นจะใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับเพื่อนมากกว่าพ่อแม่ เพื่อนจึงมีความสำคัญและมีอิทธิพลต่อทัศนคติ ความสนใจ และพฤติกรรม การเข้ากลุ่มจะทำให้วัยรุ่นรู้สึกปลอดภัยรวมทั้งสามารถปลดปล่อยอารมณ์ได้อย่างเต็มที่ 5) การหาประสบการณ์ใหม่ ๆ วัยรุ่นเป็นวัยที่ชอบการผจญภัย ชอบความแปลกใหม่ชอบเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ด้วยตัวเอง ไม่ชอบอยู่กับที่ ชอบความท้าทาย 6) นิยมวัตถุจากต่างประเทศ การใช้สินค้าที่มาจากต่างประเทศจะทำให้วัยรุ่นรู้สึกว่าตนเองเป็นคนโก้เก๋ ทันสมัย มีรสนิยม และยังเป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อนอีกด้วย

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต

2.3.1 ความหมายของอินเทอร์เน็ต

กุลิศรา ไคร์ครวญ (2550: 2) ได้ให้ความหมายของอินเทอร์เน็ต (Internet) คือ ระบบการเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์ทั่วโลกเข้าด้วยกัน ซึ่งถือว่าเป็นเครือข่ายขนาดใหญ่มาก ซึ่งในระบบอินเทอร์เน็ตนี้สามารถ รับ-ส่ง ข้อมูลหากันได้เหมือนกับที่เราโทรศัพท์คุยกันนั่นเอง

เครือข่ายระบบอินเทอร์เน็ตเกิดขึ้น มาจากการเชื่อมต่อเครื่องคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่จากทุกมุมโลกเข้าด้วยกัน เครื่องคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เรามักเรียกกันว่า เซิร์ฟเวอร์ (Server) โดยการเชื่อมต่อนั้นจะมีด้วยกันหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็นการเชื่อมต่อโดยใช้สายสัญญาณ

(สายโทรศัพท์ สายแลน) การเชื่อมต่อโดยใช้คลื่นไมโครเวฟซึ่งจะแผ่อยู่ในชั้นบรรยากาศโลก หรือการเชื่อมต่อโดยส่งสัญญาณผ่านดาวเทียม เป็นต้น

การเชื่อมต่อดังกล่าวนี้ทำให้เกิดเส้นทางมากมายที่จะส่งข้อมูลจากซีกโลกหนึ่งไปยังอีกซีกโลกหนึ่ง มีผลทำให้การส่งข้อมูลสามารถส่งได้อย่างรวดเร็วขึ้น แม้คอมพิวเตอร์เครื่องใดจะปิดการทำงานลงไป แต่ข้อมูลก็ยังสามารถส่งไปยังเส้นทางอื่นได้ทันทีอย่างไม่ขาดตอน และนี่คือข้อดีของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั่นเอง ซึ่งสามารถกระทำการใด ๆ ได้ตลอด 24 ชั่วโมงบนเครือข่ายนี้

อีกนัยหนึ่งอินเทอร์เน็ตเป็นเครือข่ายของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ระบบต่าง ๆ ที่เชื่อมโยงเป็นระบบเครือข่ายของคอมพิวเตอร์ที่มีขนาดใหญ่ เครื่องคอมพิวเตอร์ทุกเครื่องทั่วโลก สามารถติดต่อสื่อสารถึงกันได้โดยใช้มาตรฐานในการรับส่งข้อมูลที่เป็นหนึ่งเดียว หรือที่เรียกว่าโปรโตคอล (Protocal) ซึ่งโปรโตคอลที่ใช้บนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีชื่อว่า ทีซีพี/ไอพี (TCP/IP : Transmission Control Protocal / Internet Protocal) ซึ่งลักษณะของระบบอินเทอร์เน็ต เป็นเสมือนใยแมงมุม ที่ครอบคลุมทั่วโลก ในแต่ละจุดที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตนั้น สามารถสื่อสารกันได้หลายเส้นทาง ตามความต้องการ โดยไม่กำหนดตายตัว และไม่จำเป็นต้องไปตามเส้นทางโดยตรง อาจจะผ่านจุดอื่น ๆ หรือเลือกไปเส้นทางอื่นได้หลาย ๆ เส้นทาง การติดต่อสื่อสาร ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต นั้นอาจเรียกว่า การติดต่อสื่อสารแบบไร้มิติ หรือ Cyberspace

วนิดา จันทจุฑากร(2543:3) กล่าวว่า อินเทอร์เน็ต มาจากคำเต็ม ๆ ว่า International Network เป็นเครือข่ายของการสื่อสารข้อมูลขนาดใหญ่ อันประกอบด้วยเครือข่ายคอมพิวเตอร์ จำนวนมากเชื่อมโยงแหล่งข้อมูลจากองค์กรต่าง ๆ ทั่วโลกเข้าด้วยกัน ข้อมูลเหล่านี้มีตั้งแต่เรื่องทางด้านดาราศาสตร์ ปรัชญา ศิลปะ ไปจนถึงเรื่องของสุขภาพ อาหาร สัตว์เลี้ยง ฯลฯ

วุฒิพงษ์ พงศ์สุวรรณและทีมงาน (2543:3) กล่าวว่า อินเทอร์เน็ตคือเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เชื่อมต่อถึงกันทั่วโลก โดยมีมาตรฐาน การรับส่งข้อมูลระหว่างกันเป็นหนึ่งเดียว ซึ่งคอมพิวเตอร์แต่ละเครื่องจะสามารถรับส่งข้อมูลในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ตัวอักษร, ภาพและเสียงได้ รวมทั้งสามารถค้นหาข้อมูลจากที่ต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว

อินเทอร์เน็ตนั้นประกอบด้วยองค์ประกอบ 2 ส่วนคือส่วนที่เป็นเครือข่ายที่เชื่อมคอมพิวเตอร์เข้าด้วยกัน และส่วนที่เป็นข้อมูลที่คอมพิวเตอร์แต่ละเครื่องเก็บเอาไว้ พร้อมกับมีความสามารถที่ช่วยให้เราค้นหาข้อมูลที่ต้องการได้ในเวลาอันสั้น อินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งที่ปฏิวัติความเป็นอยู่ของมนุษยชาติ เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมนุษย์ ช่วยให้คนเรามีอิสระเสรีในการเรียนรู้และการทำงานมากขึ้น

พรชัย จันทรสุกแสง (2546: 23) ได้กล่าวว่า อินเทอร์เน็ตเป็นระบบเครือข่ายที่ใช้เชื่อมโยงคอมพิวเตอร์ทั่วโลกให้สามารถติดต่อร่วมกัน ระบบเครือข่าย หมายถึงการเชื่อมโยงการทำงาน

ระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งแต่ 2 เครื่องขึ้นไป โดยมีจุดประสงค์หลักเพื่อใช้ข้อมูลส่วนกลางร่วมกันแบ่งปันการใช้อุปกรณ์ (เช่น เครื่องพิมพ์) และเพื่อการติดต่อสื่อสาร

ดังที่กล่าวมาอินเทอร์เน็ตจึงเป็นทั้งเครือข่ายของคอมพิวเตอร์ และเครือข่ายของเครือข่าย เพราะอินเทอร์เน็ต ประกอบด้วยเครือข่ายย่อยเป็นจำนวนมาก ต่อเชื่อมเข้าด้วยกันภายใต้มาตรฐานเดียวกันจนเป็น สังคมเครือข่ายขนาดใหญ่ คอมพิวเตอร์ในอินเทอร์เน็ตทุกเครื่องใช้มาตรฐาน TCP/IP เดียวกันหมด และหลายประเทศทั่วโลกกำลังให้ความสำคัญกับเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology) หรือเรียกโดยย่อว่า "ไอที" ซึ่งหมายถึง ความรู้ในวิธีการประมวลผล จัดเก็บ รวบรวม เรียกใช้ และนำเสนอข้อมูลด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ เครื่องมือที่จำเป็นต้องใช้สำหรับงานไอที คือ คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์สื่อสาร โทรคมนาคม ตลอดจนโครงสร้างพื้นฐานด้านการสื่อสารไม่ว่าจะเป็นสายโทรศัพท์ ดาวเทียม หรือเคเบิลใยแก้วนำแสง อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือสำคัญอย่างหนึ่งในการประยุกต์ใช้ไอที หากจำเป็นต้องอาศัยข้อมูล ข่าวสาร ในการทำงาน ประจำวันอินเทอร์เน็ตจะเป็นช่องทางที่ทำให้เข้าถึงข้อมูลได้ในเวลาอันรวดเร็ว ข่าวสารหรือเหตุการณ์ความเป็นไปต่างๆ ทั่วโลกที่เกิดขึ้นในปัจจุบันสามารถสืบค้นได้จากอินเทอร์เน็ตเช่นกัน อินเทอร์เน็ตจึงเป็นแหล่งข่าวที่ทันสมัยและช่วยให้รับรู้ข่าวสารที่เกิดขึ้นในมุมอื่นๆ ของโลกได้อย่างรวดเร็วกว่าสื่ออื่นๆ อินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งรวบรวมข้อมูลแหล่งใหญ่ที่สุดของโลก และเป็นทั้งรวมทั้ง บริการและเครื่องมือสืบค้นข้อมูลหลายประเภท จนกระทั่งกล่าวได้ว่าอินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือ สำคัญอย่างหนึ่งในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ ทั้งในระดับบุคคลและองค์กร

2.3.2 อินเทอร์เน็ตในสังคมไทย

อินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีการสื่อสารที่ถือกำเนิดในอเมริกา เมื่อปี 2512 และก็เหมือนเทคโนโลยีสื่อสารที่ก้าวหน้าตัวอื่น ๆ คือจะเจริญเติบโตภายใต้ภาวะสงคราม(สงครามเวียดนาม) และถูกนำไปใช้ในกิจการทหารเป็นภารกิจหลัก เมื่อสิ้นสุดภาวะสงคราม ในราวปี 2528 ภารกิจของอินเทอร์เน็ตก็เริ่มแปร โนมหน้ามาสู่วงการการศึกษาและขยายต่อมายังระบบธุรกิจ โดยแยกตัวออกมาจากภารกิจเดิม (การทหาร) ซึ่งส่งผลให้การขยายตัวของอินเทอร์เน็ตเป็นไปอย่างกว้างขวาง และแพร่หลาย (เนื่องจากไม่มีปัญหาเรื่องความมั่นคงทางการทหาร) และเนื่องจากขอบเขตและธรรมชาติของอินเทอร์เน็ตนั้นเป็นสื่อระดับนานาชาติแบบไร้พรมแดน ดังนั้นจึงขยายปริมาณผู้ใช้ได้อย่างรวดเร็ว

หลังจากอินเทอร์เน็ตในสหรัฐแพร่หลายในปี 2528 เพียงแค่อีก 2 ปีให้หลังคือปี พ.ศ.2530 จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ฉบับแรกในประเทศไทยก็ถูกส่งจาก AIT ไปยังออสเตรเลีย การเข้ามาของ

อินเทอร์เน็ตในสังคมไทย เริ่มที่แวดวงการศึกษา ก่อน ซึ่งทำให้ยังมีการจำกัดวงอยู่มาก จนกระทั่งในปี 2535 ได้เริ่มมีการขยายออกไปสู่ปริมณฑลธุรกิจ และส่งผลให้มีการขยายตัวอย่างแพร่หลายและรวดเร็วมากขึ้น

2.3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการเข้าถึงสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ต

2.3.3.1 โปรแกรมไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-mail Program) เป็นเครื่องมือที่ใช้ติดต่อสื่อสาร เพื่อส่งข้อความที่เป็นข้อมูล ข่าวสาร ความคิดเห็น ทั้งในด้านวิชาการ และทั่วไป

2.3.3.2 โปรแกรมสนทนาทางอินเทอร์เน็ต (Chat Software) เป็นเครื่องมือหนึ่ง ที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย โดยการพิมพ์ข้อความโต้ตอบกันผ่านทางหน้าจอ คล้ายกับการสนทนาทางโทรศัพท์ ข้อความที่พิมพ์ ผ่านแป้นพิมพ์จะไปปรากฏบนหน้าจอคู่สนทนา

2.3.3.3 โปรแกรมค้นเว็บ (Web Browser) เป็นเครื่องมืออินเทอร์เน็ตที่ใช้ติดต่อเข้าสู่แหล่งสารสนเทศเว็ลด์ไวด์เว็บ (WWW) สามารถแสดงสารสนเทศได้ทั้งข้อความ รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว และเสียง ปัจจุบัน โปรแกรมค้นผ่านเว็บ ได้รับการพัฒนาให้มีคุณสมบัติพิเศษมากมาย สามารถใช้แทนเครื่องมืออินเทอร์เน็ตอื่น ๆ ได้

2.3.3.4 โปรแกรมถ่ายโอนแฟ้มข้อมูล (FTP : File Transfer Program) เครื่องมือที่ใช้ติดต่อเข้าไปยังศูนย์บริการถ่ายโอนแฟ้มข้อมูล (FTP Server) ที่ให้บริการดาวน์โหลด (Download) โปรแกรมหรือซอฟต์แวร์สำเร็จรูป (Application Software) หรือแฟ้มข้อมูลต่าง ๆ

2.3.4 ความสามารถของอินเทอร์เน็ต

บนโลกออนไลน์นั้น มีเว็บไซต์เกิดขึ้นมากมายเรียกว่าผู้ใช้งานต้องการเปิดดูข้อมูลเกี่ยวกับทางด้านใดก็สามารถค้นหา เปิดชมข้อมูลต่าง ๆ ได้ตามต้องการ ทั้งข่าวสาร กีฬา บันเทิง เกม ดูดวง สุขภาพ ยานยนต์ มือถือ ท่องเที่ยว ช้อปปิ้ง เป็นต้น โดยสามารถดูภาพตัวอย่าง ข้อมูลต่าง ๆ หรือจะตั้งชื่อของผ่านทางเว็บไซต์ก็ได้

รับส่งอีเมล การติดต่อในปัจจุบัน หลายคนมักจะใช้งานผ่านทางอีเมล หากผู้รับสามารถหาเครื่องคอมพิวเตอร์ใช้งานได้ (จากตามร้านอินเทอร์เน็ต มหาวิทยาลัย) หรืออาจใช้ติดต่อกันระหว่างเพื่อนฝูงที่อยู่ห่างกันมาก ๆ หรืออาจจะอยู่คนละตึก ในบางครั้งก็มีการใช้อีเมลเพื่อขายสินค้า ส่งข่าวสาร สอบถามข้อมูลต่าง ๆ

กระดานข่าว ความรู้และข้อมูลข่าวสาร ผู้ใช้สามารถโพสต์หรือเข้าไปอ่านข่าวสาร ความรู้ ความช่วยเหลือ การแนะนำ การใช้งานทางด้านต่าง ๆ เพื่อให้ผู้อื่นได้สามารถเข้าไปอ่าน แสดงความคิดเห็นพร้อมยังนำข้อมูลที่ได้อ่านไปใช้กับงานที่ต้องการ

ความบันเทิง ทางด้านความบันเทิงแล้วใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อนำเสนอข่าวสาร กิจกรรม รูปภาพ อัลบั้มใหม่ ๆ เกี่ยวกับศิลปิน หรือเว็บไซต์ของศิลปินเพื่อให้แฟนเพลงได้สอบถามข้อมูล แลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างแฟนคลับ ตารางคอนเสิร์ต นอกจากนี้ หากเป็นศิลปินเพลง ก็ สามารถใส่ตัวอย่างเพลง เพื่อให้ผู้เข้าชมได้รับฟังเพลงหรือทดลองดาวน์โหลดตัวอย่างเพลงไปฟัง ก่อน

ดาวน์โหลด โอนย้ายไฟล์ โปรแกรมข้อมูล ในการใช้งานเครื่องคอมพิวเตอร์ก็ต้องมีการใช้ งานโปรแกรมต่าง ๆ ทั้งโปรแกรมยูทิลิตี้ โปรแกรมกราฟฟิก โปรแกรมทางด้านมัลติมีเดีย ในบาง โปรแกรมก็ต้องทดลองดาวน์โหลดมาทดลองใช้งานก่อน พอถูกใจก็สามารถซื้อของจริงมาใช้งาน ได้อย่างทันที หรือจะใช้ดาวน์โหลดไฟล์รูปภาพ ดาวน์โหลดเพลง ในกรณีที่มีการใช้งานโปรแกรม หรือข้อมูลไปให้กับบริษัทลูกค้าที่อยู่คนละสถานที่ หรือนำไปให้กับลูกค้า ผู้ใช้งานทั่วไปได้ดาวน์โหลด ไปใช้งานกัน ก็สามารถใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อช่วยโอนย้ายไฟล์ไปไว้ที่เซิร์ฟเวอร์

สนทนา แลกเปลี่ยนความคิดเห็น บางกรณีที่ใช้เกิดปัญหาในการใช้งาน โปรแกรมต่าง ๆ ที่ใช้อยู่ หรือต้องการขอความช่วยเหลือให้ข้อมูลกับผู้อื่น หรือแลกเปลี่ยนกับผู้อื่น ๆ บน อินเทอร์เน็ต ก็จะทำให้มีทางออก และได้เพื่อนไปด้วยในตัว ตัวอย่างเว็บไซต์ ทางด้านคอมพิวเตอร์ ก็ไปโพสต์คำถามที่ www.pantip.com เป็นต้น และไม่ใช่ว่าแค่เรื่องหลักทั่วไป บางเว็บไซต์ก็ยังคงมีการ แลกเปลี่ยนในเรื่อง อาหาร ที่พัก คุยกันเรื่องหนัง หุ่น และอื่น ๆ อีกมาก

ธุรกิจซื้อ-ขายสินค้า หากต้องการซื้อของหรือขายของ ก็สามารถใช้อินเทอร์เน็ตช่วย กระจายข่าวสารได้ทั้ง รถยนต์ เครื่องคอมพิวเตอร์ บ้าน กล้อง มือถือ อุปกรณ์สำนักงาน เฟอร์นิเจอร์ เครื่องดนตรี ในบางเว็บไซต์อย่าง www.thaisecondhand.com ผู้ใช้งานสามารถเห็น หน้าตา รูปภาพ ข้อมูลเบื้องต้นอย่างเช่น รุ่น ปี สี อุปกรณ์ที่แถมมาด้วย โดยผู้ประกาศขายอาจให้ เบอร์ติดต่อกลับเพื่อเอาไปคุยสอบถาม ต่อรองราคาในเบื้องต้น หรืออย่างเว็บไซต์ www.ebay.com ก็ ยังมีการประมูลสินค้าในแบบประมูลทั่วโลก ตั้งแต่ของจีนเล็ก ๆ ไปจนถึงของจีนใหญ่ นับว่าเป็น เรื่องสะดวก (สุธีร์ นวกุล, 2550: 31-33)

2.3.5 เหตุสำคัญที่ทำให้อินเทอร์เน็ตได้รับความนิยมแพร่หลาย

2.3.5.1 สาเหตุหลักของความนิยม

1) การสื่อสารบนอินเทอร์เน็ต ไม่จำกัดระบบปฏิบัติการของเครื่อง คอมพิวเตอร์ คอมพิวเตอร์ที่ต่างระบบปฏิบัติการกัน ก็สามารถติดต่อสื่อสารกันได้ เช่น คอมพิวเตอร์ที่มีระบบปฏิบัติการแบบ Windows สามารถสื่อสารกับคอมพิวเตอร์ที่ระบบปฏิบัติการ แบบ Macintosh ได้ เป็นต้น

2) อินเทอร์เน็ตไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของระยะทาง ไม่ว่าจะอยู่ภายในอาคารเดียวกันหรือห่างกันคนละทวีป ข้อมูลก็สามารถส่งผ่านถึงกันได้

3) อินเทอร์เน็ตไม่จำกัดรูปแบบข้อมูล ซึ่งมีได้ทั้งข้อมูลที่เป็นข้อความอย่างเดียวหรืออาจมีภาพประกอบ รวมไปถึงข้อมูลชนิดมัลติมีเดีย คือมีทั้งภาพเคลื่อนไหวและเสียงประกอบด้วยได้

4) การติดต่อสื่อสารบนอินเทอร์เน็ต ไม่จำเป็นที่จะต้องรู้จักหน้าตากันมาก่อนทำให้สามารถที่จะปกปิดตนเองขณะที่สื่อสารอยู่ในโลกอินเทอร์เน็ต และก็เป็นการยากที่จะรู้จักอีกฝ่ายเช่นกันถ้าไม่มีการยอมเปิดเผยตนเอง อินเทอร์เน็ตจึงเป็นเสมือนอีกโลกหนึ่งที่คุณไม่ต้องเอาความเป็นตนเองเข้าไป

5) อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่มีความทันสมัย และรวดเร็วอยู่ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเรื่องของข่าวคราวความเคลื่อนไหวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นก็จะถูกนำเสนอผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตได้อย่างทันท่วงที แต่บางครั้งก็มีข้อเสียในเรื่องของความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่ได้ถูกนำเสนอ เพราะยากที่จะตรวจสอบแหล่งที่มา

อีกทั้ง พรชัย จันทรสุกแสง (2546: 28-29) ยังได้กล่าวถึง ประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตไว้ด้วยว่า 1) ใช้เพื่อการสื่อสาร โดยสามารถใช้อินเทอร์เน็ตสื่อสารกับผู้อื่นได้ ไม่ว่าจะอยู่ใกล้หรือไกลเพียงใด เช่น การส่งอีเมลล์ การ์ดอวยพรที่มีทั้งภาพเคลื่อนไหวและเสียง ไปให้เพื่อน ซึ่งอยู่ไกลอีกซีกโลก หรือจะเป็นการสนทนากับเพื่อนผ่าน โปรแกรมแชตต่าง ๆ อีกทั้งบริษัทห้างร้านยังสามารถใช้ประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตในการติดต่อสื่อสารระหว่างหน่วยงานซึ่งอยู่ห่างไกลกัน แต่เดิมต้องใช้แฟกซ์หรือโทรศัพท์ทางไกล ซึ่งต้องเสียค่าโทรศัพท์ทางไกลมาก แต่เมื่อเปลี่ยนมาใช้อีเมลล์แทนก็สามารถช่วยลดต้นทุน และเพิ่มผลกำไรให้แก่บริษัทได้ 2) เป็นแหล่งรวมสินค้าที่คุณสามารถเลือกซื้อสินค้าได้ตลอด 24 ชั่วโมง โดยไม่ต้องฝ่าฝนหรือการจราจรที่ติดขัดไปซื้อสินค้าที่ห้างสรรพสินค้า นับเป็นแหล่งจับจ่ายสินค้ายุคใหม่ที่สนองความต้องการได้เป็นอย่างดี 3) เป็นช่องทางธุรกิจแนวใหม่ที่你可以สร้างธุรกิจของตนเองในการขายสินค้าผ่านอินเทอร์เน็ต โดยไม่จำเป็นต้องเช่าสถานที่หน้าร้าน หรือว่าจ้างพนักงานขาย เหมาะสำหรับคนยุคใหม่ที่ต้องการมีธุรกิจเป็นของตนเองแต่มีเงินลงทุนไม่สูงมาก ต้องการทำงานอยู่กับบ้าน และมีเวลาให้กับคนในครอบครัว 4) คือแหล่งความรู้ขนาดใหญ่ ที่คุณสามารถเข้าไปค้นคว้าและนำมาใช้ได้ โดยข้อมูลเหล่านี้มีทั้งที่เป็นเพียงข้อความธรรมดา จนถึงข้อมูลที่มีทั้งภาพและเสียง รวมทั้งยังเป็นแหล่งข่าวสารและความบันเทิงที่คุณสามารถติดตามได้ตลอด 24 ชั่วโมง 5) ที่รวมสารพัดโปรแกรมและเกมที่คุณสามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้ โดยบริการที่เวลานี้คือ FTP ซึ่งย่อมาจาก File Transfer Protocol เป็นบริการโอนถ่ายข้อมูลหรือไฟล์จากเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องหนึ่งไปอีกเครื่องหนึ่งผ่านเครือข่าย

อินเทอร์เน็ต เป็นบริการที่ได้รับความนิยมสูงมากในปัจจุบัน เนื่องจากผู้ผลิตซอฟต์แวร์หรือเกมสามารถลดต้นทุนการเผยแพร่โปรแกรม โดยไม่ต้องแจกโปรแกรมด้วยแผ่นซีดีเช่นในอดีต แต่ให้ผู้ที่สนใจเข้ามาดาวน์โหลดผ่านเว็บไซต์ของบริษัทแทน แบ่งการบริการออกเป็น 2 ลักษณะคือ ดาวน์โหลด (Download) เป็นการโอนย้ายข้อมูลจากคอมพิวเตอร์อื่นมายังเครื่องของเรา ส่วน FTP อีกประเภทคือ อัปโหลด (Upload) ซึ่งเป็นการย้ายข้อมูลในเครื่องของเราไปยังคอมพิวเตอร์เครื่องอื่น

2.3.6 พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550

ในส่วนนี้จะเสนอในหมวด 1 ซึ่งมีส่วนเกี่ยวข้องกับผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด ซึ่งพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 บัญญัติให้การกระทำความผิดและกำหนดบทลงโทษไว้ในหมวด 1 ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ตั้งแต่มาตรา 5 ถึงมาตรา 16 ซึ่งรายละเอียดดังนี้

มาตรา 5 ผู้ใดเข้าถึงโดยมิชอบซึ่งระบบคอมพิวเตอร์ที่มีมาตรการป้องกันการเข้าถึง โดยเฉพาะและมาตรการนั้นมีได้มีไว้สำหรับตน ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหกเดือน หรือปรับไม่เกินหนึ่งหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา 6 ผู้ใดล่วงรู้มาตรการป้องกันการเข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์ที่ผู้อื่นจัดทำขึ้นเป็นการเฉพาะถ้านำมาตรการดังกล่าวไปเปิดเผยโดยมิชอบในประการที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ผู้อื่น ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหนึ่งปี หรือปรับไม่เกินสองหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา 7 ผู้ใดเข้าถึงโดยมิชอบซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่มีมาตรการป้องกันการเข้าถึง โดยเฉพาะและมาตรการนั้นมีได้ มีไว้สำหรับตน ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสองปีหรือปรับไม่เกินสี่หมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา 8 ผู้ใดกระทำความผิดด้วยประการใดโดยมิชอบด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์เพื่อดักจับไว้ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นที่อยู่ระหว่างการส่งในระบบคอมพิวเตอร์ และข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้น มิได้มีไว้เพื่อประโยชน์สาธารณะหรือเพื่อให้บุคคลทั่วไปใช้ ประโยชน์ได้ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสามปี หรือปรับไม่เกินหกหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา 9 ผู้ใดทำให้เสียหาย ทำลาย แก้ไข เปลี่ยนแปลงหรือเพิ่มเติมไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ของผู้อื่น โดยมิชอบ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินห้าปี หรือปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาทหรือทั้งจำ ทั้งปรับ

มาตรา 10 ผู้ใดกระทำความผิดด้วยประการใดโดยมิชอบ เพื่อให้การทำงานของระบบคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นถูกระงับ ชะลอ ขัดขวาง หรือรบกวนจนไม่สามารถทำงานตามปกติได้ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินห้าปี หรือปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา 11 ผู้ใดส่งข้อมูลคอมพิวเตอร์หรือจดหมายอิเล็กทรอนิกส์แก่บุคคลอื่นโดยปกปิดหรือปลอมแปลงแหล่งที่มาของการส่งข้อมูลดังกล่าว อันเป็นการรบกวนการใช้ระบบคอมพิวเตอร์ของบุคคลอื่นโดยปกติสุข ต้องระวางโทษปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท

มาตรา 12 ถ้าการกระทำความผิดตามมาตรา 9 หรือมาตรา 10

1) ก่อให้เกิดความเสียหายแก่ประชาชน ไม่ว่าความเสียหายนั้นจะเกิดขึ้นในทันทีหรือในภายหลังและไม่ว่าจะเกิดขึ้นพร้อมกันหรือไม่ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสิบปี และปรับไม่เกินสองแสนบาท

2) เป็นการกระทำโดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายต่อข้อมูลคอมพิวเตอร์ หรือระบบคอมพิวเตอร์ ที่เกี่ยวกับการรักษาความมั่นคงปลอดภัยของประเทศ ความปลอดภัยสาธารณะ ความมั่นคงในทางเศรษฐกิจของประเทศ หรือการบริการสาธารณะ หรือเป็นการกระทำต่อข้อมูลคอมพิวเตอร์หรือระบบคอมพิวเตอร์ที่มีไว้เพื่อประโยชน์สาธารณะ ต้องระวางโทษจำคุกตั้งแต่สามปีถึงสิบห้าปี และปรับตั้งแต่หกหมื่นบาทถึงสามแสนบาท ถ้าการกระทำความผิดตาม (2) เป็นเหตุให้ผู้อื่นถึงแก่ความตาย ต้องระวางโทษจำคุกตั้งแต่สิบปีถึงยี่สิบปี

มาตรา 13 ผู้ใดจำหน่ายหรือเผยแพร่ชุดคำสั่งที่จัดทำขึ้น โดยเฉพาะเพื่อนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการกระทำความผิดตามมาตรา 5 มาตรา 6 มาตรา 7 มาตรา 8 มาตรา 9 มาตรา 10 หรือมาตรา 11 ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหนึ่งปี หรือปรับไม่เกินสองหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา 14 ผู้ใดกระทำความผิดที่ระบุไว้ดังต่อไปนี้ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินห้าปี หรือปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

1) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ปลอมไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน หรือข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ผู้อื่นหรือประชาชน

2) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ อันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายต่อความมั่นคงของประเทศหรือก่อให้เกิดความตื่นตระหนกแก่ประชาชน

3) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ใด ๆ อันเป็นความผิดเกี่ยวกับความมั่นคงแห่งราชอาณาจักรหรือความผิดเกี่ยวกับการก่อการร้ายตามประมวลกฎหมายอาญา

4) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ใด ๆ ที่มีลักษณะอันลามก และข้อมูลคอมพิวเตอร์ นั้นประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้

5) เผยแพร่หรือส่งต่อซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยรู้อยู่แล้วว่าเป็นข้อมูลคอมพิวเตอร์ตาม (1) (2) (3) หรือ (4)

มาตรา 15 ผู้ให้บริการผู้ใดจงใจสนับสนุนหรือยินยอมให้มีการกระทำความผิดตามมาตรา 14 ในระบบคอมพิวเตอร์ที่อยู่ในความควบคุมของตนต้องระวางโทษเช่นเดียวกับผู้กระทำความผิดตามมาตรา 14

มาตรา 16 ผู้ใดนำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ที่ประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่ปรากฏเป็นภาพของผู้อื่น และภาพนั้นเป็นภาพที่เกิดจากการสร้างขึ้นตัดต่อเติมหรือดัดแปลงด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์หรือวิธีการอื่นใด ทั้งนี้ โดยประการที่น่าจะทำให้ผู้อื่นนั้น เสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น ถูกเกลียดชัง หรือได้รับความอับอาย ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสามปีหรือปรับไม่เกินหกหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ ถ้าการกระทำตามวรรคหนึ่ง เป็นการนำเข้าสู่ข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยสุจริต ผู้กระทำไม่มีความผิด ความผิดตามวรรคหนึ่งเป็นความผิดอันยอมความได้ ถ้าผู้เสียหายในความผิดตามวรรคหนึ่งตายเสียก่อนร้องทุกข์ ให้บิดา มารดา คู่สมรส หรือบุตรของผู้เสียหายร้องทุกข์ได้ และให้ถือว่าเป็นผู้เสียหาย

จะเห็นได้ว่าเนื้อหาของพระราชบัญญัตินี้เน้นสาระไปในการปราบปรามการกระทำความผิดซึ่งจากทั้งหมดพอจะสรุปถึงพฤติกรรมของการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตที่ไม่ควรกระทำได้ว่า

ห้ามเจาะหรือลักลอบ ข้อมูลผู้อื่นที่ตั้ง Password เอาไว้

ห้ามเอา Password หรือระบบรักษาความปลอดภัยที่มั่นคงผู้อื่น ไปเปิดเผย

ห้ามล้วงข้อมูลผู้อื่น โดยยังไม่ได้รับอนุญาต

ห้ามดัก E-mail ส่วนตัวผู้อื่นขณะทำการส่ง E-mail

ห้ามแก้ไข ทำลาย ข้อมูลผู้อื่นโดยไม่ได้รับความยินยอม

ห้ามก่อกวน หรือทำลายระบบผู้อื่นจนใ้การใช้การไม่ได้

ห้ามส่ง ฟอรัเวิร์ดเมลล์ ระบาดวนผู้อื่นซึ่งก่อให้เกิดความเสียหายหรือสร้างความเดือดร้อน

ห้ามรบกวน ระบบโครงสร้างทางด้านสาธารณูปโภคและความมั่นคงของประเทศ

ห้ามเผยแพร่ โปรแกรมที่ใช้ในการกระทำความผิด

ห้ามส่งต่อ ภาพลามกอนาจารและเนื้อหาที่ทำลายความมั่นคงของประเทศ

2.3.7 พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต

2.3.7.1 ความหมายของการติดอินเทอร์เน็ต

แนวความคิดเกี่ยวกับการติดอินเทอร์เน็ตนั้นถูกนำเสนอเป็นครั้งแรกโดยการศึกษาของ Young KS. ในปี 1996 ในส่วนของความคิดนี้คงเป็นแนวความคิดที่ขัดแย้งว่า การใช้สารเสพติด

ที่นำเข้าไปสู่ร่างกายเท่านั้นที่จะสามารถเรียกได้ว่าเป็น “เสพติด (Addictive)” ในขณะที่หลายฝ่ายเชื่อว่าการใช้คำว่า “การเสพติด (Addiction)” น่าจะนำมาประยุกต์ใช้เพียงแค่งานที่เกี่ยวข้องกับการนำยาเสพติดเข้าไปในร่างกายเท่านั้น ซึ่งในการให้คำนิยามของคำว่า การเสพติดได้มีการปรับใช้กับพฤติกรรมที่ไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการเสพยาเสพติดยกตัวอย่างเช่น การติดการพนัน การติดวิดีโอเกม ความผิดปกติเกี่ยวกับการรับประทานอาหาร การติดออกกำลังกาย ความสัมพันธ์เกี่ยวกับความรัก และการติดโทรทัศน์ (ไชยรัตน์ บุตรพรหม, 2545: 47) ดังนั้นการเชื่อมโยงในการใช้คำว่า “การเสพติด” จึงไม่ได้ใช้เรียกในแง่ของยาเสพติดแต่เพียงอย่างเดียว แต่สร้างความแตกต่างเพื่อนำไปใช้ในการอธิบายพฤติกรรมที่มีความคล้ายคลึงกัน

ซังพงส์ ตังมณีและอรุณี กำลิ่ง (2545: 8) กล่าวไว้ว่า ความสามารถของอินเทอร์เน็ตที่ดึงดูดให้ผู้ใช้ต้องมาใช้อินเทอร์เน็ตในปริมาณที่เพิ่มมากขึ้นจนถึงระดับเสพติด คือ ห้างสนทนาและการเล่นเกมบนอินเทอร์เน็ต ซึ่ง การสนทนาบนกระดานข่าว อาจทำให้ผู้เกี่ยวข้องกับรู้สึกตื่นเต้นและยินดีที่มีคนโต้ตอบกับข้อความที่ตนทิ้งไว้บนกระดานข่าว อีกทั้งรู้สึกปลอดภัยที่ได้พบปะคนที่มีความคล้ายกัน โดยที่สามารถติดต่อกันที่หน้าเครื่องคอมพิวเตอร์ไม่ต้องออกไปพบปะในสภาพแวดล้อมที่ไม่คุ้นเคย ซึ่งความรู้สึกตื่นเต้นหรือรู้สึกปลอดภัยนี้เองที่ดึงดูดให้ผู้ใช้ต้องการเข้ามาและเพิ่มปริมาณการใช้ขึ้นเรื่อย ๆ จนถึงขั้นเสพติด นอกจากนี้การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงและการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อติดต่อสื่อสารหรือแสดงความคิดเห็นกับผู้อื่น มักสนองความต้องการของผู้ใช้ได้ดี จึงทำให้ต้องหวนกลับมาใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อวัตถุประสงค์ดังกล่าวอีกบ่อย ๆ จึงคาดว่าจะเป็นสาเหตุหนึ่งที่สำคัญที่ทำให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตอาจถึงขั้นเสพติด

2.3.7.2 ลักษณะของการติดอินเทอร์เน็ต

Kraut และ คณะ (1998 อ้างถึงใน ซังพงส์ ตังมณีและ อรุณี กำลิ่ง, 2545: 12) ได้ติดตามการใช้อินเทอร์เน็ตของตัวอย่างชาวอเมริกันจำนวน 73 ครอบครัวเป็นเวลา 2 ปี นับแต่มีการติดตั้งอินเทอร์เน็ตให้กับครัวเรือนกลุ่มนี้ เป้าหมายของการติดตามครั้งนี้เพื่อศึกษาผลกระทบของการใช้อินเทอร์เน็ตที่มีต่อการมีส่วนร่วมทางสังคม (Social Involvement) และต่อภาวะทางจิต (Psychological Well-being) ทั้งนี้ตัวแปร 2 ตัวที่กล่าวถึง คือ ความหดหู่ (Depression) ความอ้างว้าง (Loneliness) และปริมาณการสื่อสารกับสมาชิกในครอบครัว (Family Communication) ข้อค้นพบสำคัญมีดังนี้ 1) ปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์ทางบวกกับ ความหดหู่และความอ้างว้าง นั่นคือ สมาชิกในครอบครัวใดที่ใช้อินเทอร์เน็ตในปริมาณมากจะรู้สึกหดหู่และอ้างว้างเพิ่มตามไป ด้วย 2) ปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ต มีความสัมพันธ์ทางลบ กับปริมาณการสื่อสารกับสมาชิกในครัวเรือน ได้อย่างเหมาะสมนั่นหมายความว่า หากสมาชิกคนหนึ่งในครัวเรือนใดใช้อินเทอร์เน็ตในปริมาณมาก การพบปะพูดคุยกับสมาชิกคนอื่นในครอบครัวจะลดลง

Griffith (1998 อ้างถึงใน ผจงจิต ผาภูมิ, 2546: 45) กล่าวว่าผู้ที่ติดคอมพิวเตอร์/ อินเทอร์เน็ต จะมีอาการอย่างน้อย 6 อย่างที่เด่น ๆ ดังนี้ 1) กิจวัตรสำคัญที่สุด คือ การใช้คอมพิวเตอร์/อินเทอร์เน็ต และถึงแม้จะไม่ได้ใช้ ก็จะครุ่นคิดถึงการใช้อยู่ตลอดเวลา 2) เมื่อใดที่มีการใช้คอมพิวเตอร์/อินเทอร์เน็ต จะมีความรู้สึกที่ดี ผ่อนคลาย 3) ใช้คอมพิวเตอร์/อินเทอร์เน็ตมากขึ้น เพื่อที่จะให้เกิดความพึงพอใจ 4) รู้สึกหงุดหงิด เครียด กระสับกระส่าย เมื่อไม่ได้ใช้คอมพิวเตอร์/อินเทอร์เน็ต 5) รู้สึกคับข้องใจเมื่อถูกขัดขวางการใช้จากบุคคลรอบข้าง 6) มีโอกาสกลับไปใช้คอมพิวเตอร์/อินเทอร์เน็ตซ้ำ ภายหลังจากที่มีการพยายามควบคุมไม่ให้ใช้ หรือหยุดใช้

Orzack (1998 อ้างถึงใน ผจงจิต ผาภูมิ, 2546: 45) กล่าวว่าผู้ที่ติดคอมพิวเตอร์/ อินเทอร์เน็ต จะต้องมีอาการอย่างน้อย 5 ข้อจากอาการต่าง ๆ ดังนี้ 1) เมื่อใช้คอมพิวเตอร์/ อินเทอร์เน็ตแล้วมีความรู้สึกพอใจ อิ่มเอมใจ หรือรู้สึกผ่อนคลาย 2) เมื่อไม่ได้ใช้ จะมีอาการ กระสับกระส่าย กระวนกระวาย หงุดหงิด มีปัญหาเรื่องการนอน วิตกกังวลเพิ่มมากขึ้น มีภาวะ ซึมเศร้า หรือความรู้สึกไม่เป็นมิตร 3) คิดหมกมุ่นกับการใช้ และวางแผนที่จะใช้ หรือซื้ออุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์/อินเทอร์เน็ตใหม่ ๆ 4) ต้องการที่จะใช้เงินและใช้เวลาอย่างมากทุ่มเทกับการใช้คอมพิวเตอร์/ อินเทอร์เน็ต 5) ละทิ้งครอบครัว เพื่อนฝูง สังคม การเรียนหรือหน้าที่การงาน 6) โทกสมาคมในครอบครัว เพื่อนร่วมงาน เพื่อนร่วมชั้นเรียน ผู้รักษาหรือคนอื่น ๆ เกี่ยวกับเวลาที่ใช้คอมพิวเตอร์/อินเทอร์เน็ต 7) สัมพันธภาพกับผู้อื่นลดลง มีโอกาสสูญเสียการประสบความสำเร็จในการงาน การศึกษาความมั่นคงทางการเงิน 8) ไม่สามารถควบคุมตนเองในการใช้คอมพิวเตอร์/ อินเทอร์เน็ตได้ 9) มีอาการทางกายแสดงให้เห็น เช่น ปวดหลัง ปวดศีรษะข้างเดียว สุขภาพทรุดโทรม การดูแลสุขภาพตนเองลดลง เช่น การรับประทานอาหารที่ไม่เป็นเวลา การไม่สนใจดูแลร่างกาย 10) ยังคงใช้คอมพิวเตอร์/ อินเทอร์เน็ตทั้ง ๆ ที่ปัญหาเกิดขึ้น

ในการวิจัยเกี่ยวกับการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นของไชยรัตน์ บุตรพรหม (2545 : 50) ได้สร้างกรอบการเปรียบเทียบหลักการวินิจฉัยโรคที่มีอาการร่วมกันอาการที่เกิดจากพยาธิสภาพจากการพนัน(สมภพ เรื่องตระกูล, 2542: 229) และพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ตของ Young (1999a: 19-31) ไว้ดังนี้

ตารางที่ 2.1 แสดงหลักการวินิจฉัยโรคที่มีอาการร่วมกันกับอาการที่เกิดจากพยาธิสภาพจากการพนัน

พยาธิสภาพจากการพนัน (Pathological Gambling)	พยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ต (Pathological Internet Use)
American Psychiatric Association (1995)	Kimberly S Young(1996)
<p>ก. ผู้ที่เล่นการพนันมากผิดปกติ โดยมีอาการต่อไปนี้อย่างน้อย 5 อย่าง ได้แก่</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.หมกมุ่นอยู่กับการพนัน 2.เพิ่มเงินในการเล่นให้รู้สึกตื่นเต้น 3.ไม่สามารถหยุดเล่นได้ 4.มีอาการกระวนกระวายเมื่อถึงเวลาหยุดเล่น 5.เล่นการพนันเพื่อหลบเลี่ยงจากปัญหาทางจิตใจ 6.เมื่อสูญเสียเงินจะรีบกลับมาเล่นใหม่ 7.พูดปิดกับครอบครัวเกี่ยวกับจำนวนเงินที่ใช้ในการเล่น 8.ทำผิดกฎหมาย 9.สูญเสียความสัมพันธ์กับคนใกล้ชิด 10.เกิดความหายนะ 	<p>ผู้ที่เล่นอินเทอร์เน็ตมากผิดปกติ โดยมีอาการต่อไปนี้อย่างน้อย 5 อย่าง ได้แก่</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.หมกมุ่นอยู่กับการเล่นอินเทอร์เน็ต 2.ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลานานขึ้น เพื่อให้ได้รับความพึงพอใจ 3.ไม่สามารถลด หยุดใช้อินเทอร์เน็ตได้ 4.กระวนกระวาย ซึมเศร้า ขุนเฉียวหรือโกรธง่ายเมื่อเลิกหรือหยุดใช้อินเทอร์เน็ต 5.ใช้เวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตนานกว่าที่ตั้งใจ 6.สูญเสียความสัมพันธ์กับครอบครัว และมีผลกระทบต่อการทำงาน การศึกษา 7.มัก โท หก ปิดบัง เกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตของตนเอง 8.ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหลบเลี่ยงจากปัญหาทางจิตหรือบรรเทาสภาวะทางอารมณ์ เช่น ความสิ้นหวัง ความรู้สึกผิด ความซึมเศร้า ความกังวลใจ เป็นต้น
<p>ข. ผู้ที่เล่นการพนันผิดปกติไม่ได้เป็นโรคเมเนีย</p>	

แหล่งที่มา : ไชยรัตน์ บุตรพรหม (2545 : 50).

2.3.7.3 ปัจจัยที่มีผลต่อการติดอินเทอร์เน็ต

Young (1998 อ้างถึงใน ผจงจิต ภาภูมิ, 2546: 46) กล่าวว่า การติดอินเทอร์เน็ตเป็นการหลีกเลี่ยงหนีความจริง ซึ่งปัจจัยที่มีผลต่อการติดอินเทอร์เน็ตมี 10 ประการดังนี้ คือ ความรู้สึกโดด

เดี่ยว อ่างว้าง มีปัญหาในชีวิตสมรส มีความเครียดซึ่งสัมพันธ์กับงาน ความรู้สึกเบื่อหน่าย ภาวะซึมเศร้า ปัญหาเศรษฐกิจ ความรู้สึกไม่มั่นคงเกี่ยวกับรูปร่างหน้าตา ความวิตกกังวล ความพยายามต่อสู้ดิ้นรนเพื่อไม่ให้กลับไปเกิดพฤติกรรมติดสิ่งอื่นซ้ำ มีขีดจำกัดทางสังคม ทำให้ไม่สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นในชีวิตจริงได้ จึงใช้อินเทอร์เน็ต เป็นตัวแทนของการสร้างปฏิสัมพันธ์ ซึ่งผู้ที่ใช้อินเทอร์เน็ตจะเกิดความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองเพิ่มขึ้น และรู้สึกประสบความสำเร็จในการสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่น ด้วยการสมมติตนเองในการเข้าไปในห้องสนทนา (Chat Room)

การติดอินเทอร์เน็ต สามารถอธิบายตามแนวคิดต่าง ๆ ได้ดังนี้ (ผจงจิต ผาภูมิ, 2546: 47-48)

1) แนวคิดทางด้านจิตใจและบุคลิกภาพ (Psychodynamic and Personality Explanation) ซึ่งอธิบายว่าพฤติกรรมความคิดต่าง ๆ เป็นผลมาจากบุคคลได้รับความกระทบกระเทือนทางด้านจิตใจในวัยเด็กตอนต้น หรือสัมพันธ์กับบุคลิกภาพของบุคคลซึ่งได้รับการถ่ายทอดแนวโน้มของความเครียด (Diathesis Dredisposed-Dtress Model) ทางกรรมพันธุ์ ปัจจัยเหล่านี้สามารถทำให้บุคคลมีความโน้มเอียงที่จะพัฒนาไปสู่การติดสิ่งต่าง ๆ เช่น สุรา การพนัน เฮโรอีน การมีเพศสัมพันธ์ การช้อปปิ้ง หรืออื่น ๆ ได้

2) แนวคิดทางด้านสังคมและวัฒนธรรม (Sociocultural Explanation) อธิบายว่าพฤติกรรมความคิดต่าง ๆ จะแตกต่างกันไปตามปัจจัยทางสังคม และวัฒนธรรมในเรื่อง เพศ อายุ สถานภาพ ทางเศรษฐกิจ สังคม เชื้อชาติ ศาสนา และภูมิประเทศ เช่น โรคพิษสุราเรื้อรังพบมากที่สุดในกลุ่มชนชั้นกลาง ชนพื้นเมือง และคาทอลิก ส่วนคนผิวดำ หรือคนละตินจะนิยมใช้เฮโรอีน สำหรับการติดอินเทอร์เน็ตยังไม่มีข้อมูลว่าระดับชั้นทางสังคมที่ต่างกันมีผลต่อการติดอินเทอร์เน็ต

3) แนวคิดทางด้านพฤติกรรม (Behavior Explanation) มีรากฐานมาจากการศึกษาของ Skinner กล่าวว่าบุคคลจะแสดงพฤติกรรมซ้ำหากเรียนรู้ว่าทำแล้วได้รางวัล หรือแรงเสริมตอบแทน การติดอินเทอร์เน็ตอธิบายได้ดังนี้คือ เด็กที่มีความอาย กลัวและไม่กล้าสร้างสัมพันธภาพกับคนอื่น ผลที่ตามมา คือ มีความวิตกกังวล และแยกตัวเกิดขึ้น และต่อมาเมื่อโตขึ้นจำเป็นต้องพบกับคนอื่นจะทำให้เกิดความเครียด จะพยายามหลีกเลี่ยงความจริง โดยการใช้จ่าย บุกหรือเล่นการพนัน มีเพศสัมพันธ์ หรือใช้อินเทอร์เน็ตเข้าร่วม ซึ่งถ้าบุคคลเรียนรู้ว่า อินเทอร์เน็ต คือรางวัลทำให้สามารถหลีกเลี่ยงความจริงได้ เขาจะหันกลับไปใช้เมื่อเขาต้องการ ซึ่งจะกลายเป็นการเสริมแรงทางบวกและเกิดการติดขึ้น

4) แนวคิดทางด้านชีวภาพ (Biomedical Explanation) แนวคิดนี้มุ่งประเด็นไปที่ปัจจัยทางกรรมพันธุ์และสิ่งที่ถ่ายทอดมาตั้งแต่กำเนิด โครโมโซม ความสมดุลของสาร

สื่อประสาทในสมอง หรือฮอร์โมนต่าง ๆ ที่จำเป็นที่ทำหน้าที่ควบคุมการทำงานของสมอง และส่วนอื่น ๆ ของระบบประสาท ซึ่งอาจเป็นสาเหตุที่ทำให้บุคคลไวต่อการติดสารต่าง ๆ ต่างกัน

2.3.7.4 ผลกระทบจากการติดอินเทอร์เน็ต

1) ผลกระทบทางกาย

(1) มีปัญหาในเรื่องของระบบประสาทและกล้ามเนื้อ (Neuromuscular Problems) มือ ข้อมือ กล้ามเนื้อบริเวณ คอ ไหล่ หลัง ขาตั้ง

(2) มีอาการ Carpal Tunnel Syndrome จากการบีบรัดของเส้นประสาท Median บริเวณข้อมือ ที่เกิดจากการใช้นิ้วมือที่ผิดและการเคลื่อนไหวซ้ำ ๆ จากการใช้คอมพิวเตอร์ ทำให้เกิดอาการชาบริเวณนิ้วกลาง นิ้วนาง นิ้วก้อย

(3) มีการรับรู้ประสาทสัมผัสเปลี่ยนไป เช่น ชาและปวดบริเวณ นิ้วหัวแม่มือ นิ้วก้อย นิ้วกลาง และมีกล้ามเนื้ออ่อนแรง

(4) การรับประทานอาหารที่ผิดปกติ อาจไม่รับประทานอาหาร เนื่องจากมีการหมกมุ่นกับการใช้คอมพิวเตอร์/อินเทอร์เน็ต หรือรับประทานอาหารมากเกินไป จากการรับประทานขนมขบเคี้ยวระหว่างการใช้ ผู้ใช้ส่วนใหญ่จะขาดการออกกำลังกาย และมีน้ำหนักที่เพิ่มมากขึ้น

(5) ผู้ป่วยที่มีโรคเรื้อรังที่ต้องได้รับยาหรือการจัดการเรื่องอาหาร จะทำให้โรคที่เป็นอยู่มีความรุนแรงเพิ่มมากขึ้น เช่น ผู้ป่วยโรคเบาหวานจะเสี่ยงต่อการดูแลเรื่องระดับน้ำตาลในเลือด

2) ผลกระทบทางด้านจิตใจ อารมณ์ สังคม

(1) ผู้ใช้จะมีความสุขและรู้สึกดีเมื่ออยู่กับอินเทอร์เน็ต ไม่สามารถจะหยุดใช้ได้

(2) เพิกเฉย ละทิ้งครอบครัว และเพื่อนฝูงมีปัญหาในการสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่น

(3) มีความกระหายอยากที่จะใช้เวลาอยู่กับอินเทอร์เน็ตเป็นเวลานาน ๆ

(4) มีปัญหาในครอบครัว ที่ทำงาน โรงเรียนเนื่องจากมีความเสื่อมถอยของหน้าที่

(5) โทกหนายจ้าง ครอบครัว โรงเรียน เกี่ยวกับเวลาที่ใช้กับอินเทอร์เน็ต

(6) มีปัญหาเรื่องเศรษฐกิจ มีหนี้สินที่เพิ่มมากขึ้นจากการใช้จ่ายที่เพิ่มขึ้น

(7) มีพฤติกรรมแยกตัว มีความรู้สึกว่างเปล่าซึมเศร้า และหงุดหงิดใจ
เมื่อไม่ได้ใช้

(8) ไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมของตนเองได้ ยากที่จะเลิกเล่นได้
เมื่อเริ่มใช้แล้ว

(9) ปฏิเสธว่าไม่มีปัญหาเกิดขึ้น

(10) ในกรณีเด็กที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ จะไม่มีความอดทน ก้าวร้าว

สมองทีบ

ความผิดปกติทางจิตที่พบร่วมกับการติดอินเทอร์เน็ต (ผจงจิต ผาภูมิ, 2546: 49) คือ

1) มีความวิตกกังวลและมีความผิดปกติทางด้านอารมณ์ กลัวการเข้าสังคม (Social Phobia) 2) สมาธิสั้น (Attention Deficit Disorder/Hyperactivity Disorder) 3) นอนไม่หลับ (Insomnia) 4) การเล่นเกมพนันที่ผิดปกติ (Pathological Gambling) 5) ภาวะเบี่ยงเบนทางเพศ หรือกามวิปริต (Paraphilias)

อย่างไรก็ตามการที่ติดอินเทอร์เน็ตนั้นจะต้องพิจารณาถึงสาระในการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ที่ติดคิดว่าได้ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่ออะไร เพราะถ้าในกรณีที่ผู้ใช้ใช้อินเทอร์เน็ตไปในทางด้านการเรียนรู้ ศึกษาเล่าเรียนอันก่อให้เกิดประโยชน์ ก็ย่อมจะมีใช้การติดอินเทอร์เน็ตที่ร้ายแรงนักซึ่งเป็นการใช้อินเทอร์เน็ตที่เกินพอดี จนทำให้เกิดผลกระทบต่อสังคมของผู้ใช้ แต่ถ้าผู้ใช้ใช้อินเทอร์เน็ตไปในทางที่ไม่ได้ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นแล้วนั้นก็ย่อมน่าเป็นห่วง เพราะการติดอินเทอร์เน็ตย่อมหมายถึงการใช้เวลาและครุ่นคิด หมกมุ่นอยู่กับมัน แล้วถ้าเนื้อหาและการใช้ของผู้ใช้นั้นสัมพันธ์ต่อการกระทำผิดกฎหมาย หรือทำลายผู้อื่นก็ย่อมที่จะต้องรีบทำการแก้ไขเป็นอย่างยิ่ง

2.4 เอกสารและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

รัศมิ์ สาโรจน์ (2547: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องการจำแนกกลุ่มการเสพติดอินเทอร์เน็ตของนักศึกษาปริญญาตรี โดยศึกษานักศึกษาในระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยขอนแก่น ภาคการศึกษาปลายปีการศึกษา 2546 จำนวน 14,620 คน ผลการวิจัยพบว่า ร้อยละ 36.3 ของกลุ่มตัวอย่างจัดได้ว่าเสพติดอินเทอร์เน็ต เมื่อแยกการเสพติดอินเทอร์เน็ตตามสาขาการศึกษา วิทยาศาสตร์สุขภาพ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จะพบว่า มีนักศึกษาที่เสพติดร้อยละ 34.6 35.4 และ 39.4 ตามลำดับ และจากการทดสอบสมมติฐานเกี่ยวกับสัดส่วนของกลุ่มเสพติดใน 3 สาขาการศึกษาพบว่าไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ลักษณะสำคัญของกลุ่มเสพติด คือ

เป็นนักศึกษาชาย ชั้นปีที่ 1 ซึ่งพักที่หอพักนักศึกษาและพักกับเพื่อนใช้อินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยวันละ 2.62 ชั่วโมง กิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตที่ใช้บ่อยที่สุด คือ การท่องเว็บ และการใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ สำหรับคะแนนผลการเรียนสะสมเฉลี่ย กลุ่มเสพติด 2.75 และกลุ่มไม่เสพติด 2.84 ซึ่งไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (p-value 0.115)

การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของความเห็นต่อทัศนคติในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษา จากการจัดกลุ่มนักศึกษาโดยเทคนิค Cluster Analysis และโดยวิธีของ Young พบว่าให้ค่าที่คล้ายคลึงกัน และเมื่อทดสอบสมมติฐานทางสถิติเกี่ยวกับค่าเฉลี่ยของคะแนนเฉลี่ยของความเห็นต่อทัศนคติในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษา 3 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มเสพติดอินเทอร์เน็ตของ Young 2) กลุ่มคลัง Chat และ 3) กลุ่มเล่นเน็ตที่หอพักนักศึกษา พบว่า ค่าเฉลี่ยของทั้งสามกลุ่มไม่แตกต่างกันทางสถิติ (p-value 0.622)

จากกลุ่มลักษณะการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาซึ่งจัดกลุ่มโดยเทคนิค Cluster Analysis และโดยวิธีของ Young นำมาสร้างสมการจำแนกกลุ่มเสพติดและกลุ่มไม่เสพติด โดยเทคนิค Discriminant Analysis พบว่าสมการจำแนกกลุ่มที่มีร้อยละการทำนายสูงที่สุด 97.9 % คือสมการที่ได้จากการจัดกลุ่มนักศึกษาโดยเทคนิค Cluster Analysis โดยมี ตัวแปรเข้าสมการทั้งหมดจำนวน 11 ตัวแปร

ไชยรัตน์ บุตรพรหม (2545 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษา ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น โดยศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านประชากร, ปัจจัยด้านครอบครัว และปัจจัยด้านบุคลิกภาพกับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต กลุ่มตัวอย่างได้แก่ วัยรุ่นที่ใช้บริการอินเทอร์เน็ตในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่และห้องคอมพิวเตอร์ในสถานศึกษาของรัฐและเอกชนทั่วเขตกรุงเทพมหานคร จำนวนทั้งสิ้น 300 คน และผู้เชี่ยวชาญทางด้านจิตเวชศาสตร์และนิเทศศาสตร์ จำนวน 5 ท่าน

โดยผลการศึกษา พบว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับต่ำ จากกลุ่มตัวอย่าง ทั้งหมดพบว่าจำนวนวัยรุ่นที่ถูกวินิจฉัยว่ามีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตภายใต้หลักการของ DSM-IV มีจำนวน 79 คน คิดเป็นร้อยละ 26.3 การทดสอบค่าไคสแควร์พบว่าพบว่ามีเพศ, รายได้ต่อเดือน, รายได้รวมของครอบครัว และบุคลิกภาพด้านพฤติกรรมไม่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติกับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต แต่ระดับการศึกษา, สถานภาพสมรสของบิดามารดา, ความสัมพันธ์ในครอบครัวและบุคลิกภาพด้านอารมณ์มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติกับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต การวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์เพียร์สัน พบว่า บุคลิกภาพด้านอารมณ์, ความสัมพันธ์ในครอบครัว, ระดับการศึกษา และสถานภาพสมรสของบิดามารดาเป็นปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตน้อยที่สุด คือ รายได้ต่อเดือน และตัวแปรที่สามารถ

ทำนายพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์เน็ตได้ชัดเจนมากที่สุด ได้แก่ บุคลิกภาพด้านอารมณ์, ระดับการศึกษา และเพศ

ธนิกานต์ มาฆะศิริรานนท์ (2545: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์เน็ตและปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการใช้คอมพิวเตอร์เน็ตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย โดยวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สื่อ การประเมินความสัมพันธ์ของตนเองกับอินเทอร์เน็ต ตัวแปรลักษณะทางประชากรศาสตร์ ปัญหาทางด้านจิตวิทยา และปัญหาความสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างผู้ที่เสพติด 217 คน และไม่เสพติดอินเทอร์เน็ต 697 คน

การศึกษาพบว่า ผู้ที่เสพติดอินเทอร์เน็ตจะใช้เวลาในอินเทอร์เน็ตสูงกว่าผู้ที่ไม่เสพติด ผู้ที่เสพติดจะมีการใช้บริการและประโยชน์จากอินเทอร์เน็ต เพื่อตอบสนองความต้องการทางด้านอารมณ์ สังคม และจิตใจสูงกว่า แต่จะใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการแสวงหาข้อมูลข่าวสารน้อยกว่าผู้ที่ไม่เสพติด ในส่วนของการประเมินความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสื่ออื่น ผู้ที่เสพติดจะประเมินว่าตนเองมีความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ต รู้สึกถูกดึงดูใจจากสื่ออินเทอร์เน็ต ได้รับผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ตสูงกว่าผู้ที่ไม่เสพติดเช่นเดียวกัน และผู้ที่เสพติดจะตระหนักถึงภาวะการเสพติด แต่ไม่สามารถลดหรือหยุดใช้ได้

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าปัจจัยทางจิตวิทยานั้นเป็นสาเหตุสำคัญที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมการเสพติด เมื่อเปรียบเทียบระหว่างผู้ที่เสพติดและไม่เสพติด พบว่าผู้ที่เสพติดนั้นจะประสบกับปัญหาทางจิตใจ ปัญหาความสัมพันธ์ทางสังคม และมีแนวโน้มที่จะเสพติดสิ่งอื่น ๆ มาก่อนมากกว่าผู้ที่ไม่เสพติด

เมื่อพิจารณาในเรื่องปัจจัยทางประชากรศาสตร์ที่มีความสัมพันธ์กับการเสพติดก็พบว่า ลักษณะทาง อายุ ระดับการศึกษา และอาชีพนั้นจะมีความสัมพันธ์กับการเสพติดอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้ปัจจัยลักษณะทางประชากรศาสตร์นั้นจะส่งผลให้ผู้เสพติดและไม่เสพติดมีความแตกต่างกันในเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ต และการประเมินตนเองกับสื่ออินเทอร์เน็ตด้วย

ซัชพงศ์ ตั้งมณีและอรุณี กำลิ่ง (2545: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์เน็ตของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ด้วยการแจกแบบสอบถามให้กับนิสิตตัวอย่างจำนวน 380 คน ที่ได้มาจากการเลือกตัวอย่างแบบแบ่งชั้นภูมิ (Stratified Sampling) โดยที่ชั้นภูมิคือ คณะต่างๆ ในจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จากการศึกษาพบว่า 1) ประมาณร้อยละ 9 ของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยเสพติดอินเทอร์เน็ต โดยส่วนใหญ่เป็นนิสิตชั้นปีที่หนึ่งหรือสองที่สามารถใช้อินเทอร์เน็ตจากที่พัก ได้เกรดเฉลี่ย 3.04 และเล่นอินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยวันละประมาณ 2.8 ชั่วโมง กิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตที่ทำบ่อยที่สุด คือ การใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ และการท่องเว็บ แต่มากกว่าร้อยละ 80 ไม่เคยซื้อ

ลินค้ำบนอินเทอร์เน็ต 2) การทดสอบสมมติฐานทางสถิติไม่สามารถยืนยันได้ว่าสาขาใดมีส่วน นิสิตที่เสพติดอินเทอร์เน็ตสูงกว่าอีกสองสาขา และ 3) ถึงแม้การสำรวจวรรณกรรมทำให้คาดคะเน ว่านิสิตที่เสพติดอินเทอร์เน็ตน่าจะมีสัมฤทธิ์ผลทางการสื่อสารต่ำกว่าและน่าจะมีความวิตกทางการ สื่อสารสูงกว่านิสิตที่ไม่เสพติดอินเทอร์เน็ต แต่การทดสอบสมมติฐานทางสถิติกับข้อมูลที่รวบรวม มาไม่สามารถยืนยันตามที่คาดคะเนได้ แต่ถึงกระนั้นข้อมูลจากตัวอย่างพอจะชี้ให้เห็นถึง ความสัมพันธ์ระหว่างภาวะการเสพติดอินเทอร์เน็ตกับสัมฤทธิ์ผลทางการสื่อสาร และความวิตก ทางการสื่อสารของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ และสถาบันรามจิตติ (2549) ได้ทำการวิจัย เซึ่งสำรวจ เรื่อง พฤติกรรมการเล่นเกมในวัยรุ่น และการดูแลลูก ๆ กับการเล่นเกม กลุ่มตัวอย่าง ทั้งหมด 5,917 คน ในพื้นที่ 14 จังหวัด โดยแยกกลุ่มตัวอย่างเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มเด็ก 4,200 คน คิดเป็นร้อยละ 85.65 จากแบบสอบถามที่ส่งทั้งหมด 4,900 คน และกลุ่มผู้ปกครอง 1,720 คน คิด เป็นร้อยละ 81.90 จากแบบสอบถามที่ส่งทั้งหมด 2,100 คน

ผลการสำรวจพบว่าเด็กส่วนใหญ่อาศัยอยู่บ้านของตัวเองมากที่สุด (จำนวน 3,386 คน คิด เป็นร้อยละ 80.6) และมีพื้นฐานครอบครัวมาจากอาชีพเกษตรกร รับจ้าง (จำนวน 1,888 คน คิดเป็น ร้อยละ 45.0) หรือธุรกิจส่วนตัว (จำนวน 1,053 คน คิดเป็นร้อยละ 25.1) โดยเด็กราวร้อยละ 80 มีที่ อยู่อาศัยนอกเขตเทศบาลเมืองที่มีน้ำ-ไฟพร้อม และเด็กประมาณ 1/4 อาศัยอยู่ในเมืองซึ่งส่วนใหญ่ อยู่ในย่านธุรกิจการค้า

ผลการสำรวจพบว่า เกมที่เด็กนิยมเล่นมากที่สุด 3 อันดับแรกคือ เกมในมือถือ (ร้อยละ 76.3) เกมคอมพิวเตอร์จากซีดี (ร้อยละ 55.7) สำหรับเกมบอยและเกมเพลสชันมีเด็กนิยมเล่นถึง ร้อยละ 40.1 และ 40.2 ตามลำดับ โดยเด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชายนิยมเล่นเกมในมือถือมากที่สุดกว่า ร้อยละ 60-80 เด็กร้อยละ 6.4 ยอมรับว่าตนติดเกม โดยเมื่อแยกเป็นระดับชั้น พบว่า ระดับ ประถมศึกษาติดเกมร้อยละ 6.1 ระดับมัธยมศึกษาติดเกมร้อยละ 5.4 ระดับอาชีวศึกษาติดเกมร้อยละ 8.5 และระดับอุดมศึกษาติดเกมร้อยละ 5.4 โดยร้อยละ 60 นิยมเล่นเกมในโทรศัพท์มือถือ (เพศหญิง ร้อยละ 85 เพศชายร้อยละ 68) รองลงมาคือเกมคอมพิวเตอร์จากซีดี โดยเด็กส่วนใหญ่นิยมเล่นเกมที่ บ้านของตัวเอง และราวร้อยละ 20 นิยมเล่นที่ร้านเกม อีกทั้งเด็กยังนิยมเก็บเงินค่าขนมมาเล่นเกม มากที่สุดถึงร้อยละ 60 นอกจากนี้เด็กจะขอเงินจากพ่อแม่พี่น้อง (ร้อยละ 20) และหารายได้พิเศษ (ร้อยละ 6) โดยประโยชน์ที่เด็กคิดว่าตนเองได้รับจากการเล่นเกม 3 อันดับแรกคือ เกมช่วยให้คลาย เเครียดจากการเรียน แก่เหงา และเพิ่มความสามารถเฉพาะตัว เด็กราวร้อยละ 50 ได้รับผลเสียที่ เกิดขึ้นจากการเล่นเกมคือ เสียเวลา เปลืองเงิน หมดตัว และราวร้อยละ 40 คิดว่าการเล่นเกมทำให้ เสียการเรียน เสียสุขภาพ และทำให้อนอนไม่เพียงพอ

ผู้ปกครองเฉลี่ยราวร้อยละ 15 ระบุว่า ลูกมีพฤติกรรมเสี่ยงติดเกมซึ่งสอดคล้องกับข้อมูล จากกลุ่มเด็กเอง โดยพ่อแม่เห็นว่าพฤติกรรมที่เป็นปัญหามากที่สุดจากการติดเกม คือ ใช้เงินเปลือง ซึ่ ผลการเรียนแยกลง และไม่เชื่อฟัง ผู้ปกครองส่วนใหญ่เลี้ยงลูกด้วยตัวเอง (ร้อยละ 86.4) และ รายได้เฉลี่ย 16,240.23 บาทต่อเดือน ซึ่งต้องเสียค่าใช้จ่ายให้ลูกเฉลี่ยเดือนละ 1,564.83 บาท นอกจากนั้นผู้ปกครองยังระบุว่าลูกใช้เวลาทำการบ้านในวันธรรมดาและวันหยุดใกล้เคียงกันคือ 2 ชั่วโมง ส่วนเวลาที่ลูกใช้เล่นเกมคือ 2 ชั่วโมงในวันธรรมดา และ 3 ชั่วโมงในวันหยุด ซึ่งทำให้ ผู้ปกครองจะต้องมีค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม เช่น ค่าเล่นเกม 500 บาท ค่าโทรศัพท์ประมาณ 300 บาท และ ค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับการเรียน 200 บาท ผู้ปกครองเฉลี่ยราวร้อยละ 10 ระบุว่าลูกๆ มักเล่นเกมเกินเวลา ที่อนุญาต และลูกมักจะอารมณ์เสียเวลาที่บอกละเลิกเล่น อีกทั้งร้อยละ 8 ระบุว่าลูกมักเล่นเกมจนลืม เวลาซึ่งสอดคล้องกับพฤติกรรมของเด็กๆ ที่ระบุว่า ตนเองมักจะเล่นเกมจนลืมเวลา และจะอารมณ์ เสียเวลามีใครมาบอกละเลิกเล่น นอกจากนั้นเด็กๆ ยังไม่สนใจทำตามกติกาที่ผู้ปกครองตกลงไว้ถึง ร้อยละ 20 และการที่พ่อแม่ใจอ่อนและไม่มีความควบคุมกติกาก็เป็นเหตุทำให้เด็กไม่ทำตามกติกา ด้วยเช่นกัน ผู้ปกครองร้อยละ 55 มักจะว่ากล่าวตักเตือน โดยทันทีเวลาที่ลูกแสดงไม่ถูกต้อง สำหรับ เทคนิคที่ผู้ปกครองนิยมใช้เพื่อให้เด็กทำตามกติกาที่กำหนดไว้ได้ผลคือ การให้คำชม รองลงมาคือการเอาจริง เอาจัง คำไหนคำนั้น โดยพ่อแม่ส่วนใหญ่ใช้คำชม และการให้รางวัลมากกว่าการลงโทษ กิจกรรมที่ พ่อแม่ทำกับลูกมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ การทานข้าวด้วยกัน การดูทีวีด้วยกัน และการให้ลูกช่วย ทำงานบ้าน โดยการพูดคุยกับลูกมาเป็นอันดับ 4

ภัทรพนมมณี อัยฎางคพิพัฒน์ (2550:บทคัดย่อ) ได้ศึกษา พฤติกรรมเยาวชนต่อการใช้อินเทอร์เน็ตในที่พักอาศัย จากกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยใช้อินเทอร์เน็ตในที่พักอาศัยจำนวน 398 คน

ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะประชากรของเยาวชน คือ เพศ และอายุไม่มีผลต่อพฤติกรรมเยาวชนต่อการใช้อินเทอร์เน็ตในที่พักอาศัย แต่พบว่าเยาวชนที่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่ 2 มีผลต่อพฤติกรรมเยาวชนต่อการใช้อินเทอร์เน็ตในที่พักอาศัยมากกว่าเยาวชนที่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่ 1 เยาวชนที่มีรายได้ 3,000-4,000 บาท มีผลต่อพฤติกรรมเยาวชนต่อการใช้อินเทอร์เน็ตในที่พักอาศัยมากกว่าเยาวชนที่มีรายได้ 4,000-5,000 บาท

ทางด้านสถานที่ที่ใช้อินเทอร์เน็ตและบุคคลที่พักอาศัยอยู่ด้วยของเยาวชน พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตคนเดียว มีผลต่อพฤติกรรมเยาวชนต่อการใช้อินเทอร์เน็ตในที่พักอาศัยมากกว่า การมีเพื่อนใช้อินเทอร์เน็ตด้วย การมีเพื่อนอยู่ด้วยขณะใช้อินเทอร์เน็ตมีผลต่อพฤติกรรมเยาวชนต่อการใช้อินเทอร์เน็ตในที่พักอาศัยมากกว่าเยาวชนที่ใช้อินเทอร์เน็ตตามลำพังคนเดียว

ด้านลักษณะเนื้อหาของอินเทอร์เน็ตที่เยาวชนใช้ พบว่าเยาวชนที่ใช้การสนทนาออนไลน์ เพื่อต้องการหาเพื่อนใหม่ มีผลต่อพฤติกรรมเยาวชนต่อการใช้อินเทอร์เน็ตในที่พักอาศัยมากกว่า เยาวชนที่ใช้การสนทนาออนไลน์เพื่อต้องการสนทนากับเพื่อน เยาวชนที่ใช้อินเทอร์เน็ตในการใช้ระบบบริการข้อมูลของมหาวิทยาลัยเพื่อติดตามข่าวสารของมหาวิทยาลัย มีผลต่อพฤติกรรมเยาวชนต่อการใช้อินเทอร์เน็ตในที่พักอาศัยมากกว่าเยาวชนที่ใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อเข้าไปค้นคว้าข้อมูลของห้องสมุดออนไลน์ของมหาวิทยาลัย

ด้านสภาพการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชน พบว่า เยาวชนที่พบเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิดบนอินเทอร์เน็ตเรื่องการโชว์อาจารย์ผ่านกล้องเว็บแคม มีผลต่อพฤติกรรมเยาวชนต่อการใช้อินเทอร์เน็ตในที่พักอาศัย มากกว่าเยาวชนที่พบเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิดบนอินเทอร์เน็ตเรื่องมีคนแปลกหน้าเข้ามาสนทนาด้วย เยาวชนที่พบเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิดบนอินเทอร์เน็ตเรื่องการใช้ถ้อยคำที่ไม่สุภาพบนอินเทอร์เน็ตมีผลต่อพฤติกรรมเยาวชนต่อการใช้อินเทอร์เน็ตในที่พักอาศัย มากกว่าเยาวชนที่พบเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิดบนอินเทอร์เน็ต เรื่องมีคนแปลกหน้าเข้ามาสนทนาด้วย เยาวชนที่มีผู้ปกครองที่พูดคุยด้วยเมื่อพบเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิด มีผลต่อพฤติกรรมเยาวชนต่อการใช้อินเทอร์เน็ตในที่พักอาศัย มากกว่าเยาวชนที่มีเพื่อนที่พูดคุยด้วยเมื่อพบเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิด

กษิธิศ บุญรัตนไพโรจน์ (2545: บทคัดย่อ) ศึกษา อิทธิพลของอินเทอร์เน็ตที่มีผลต่อพฤติกรรมทางด้านสังคมของกลุ่มวัยรุ่น สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 370 ตัวอย่าง

ผลการวิจัยด้านพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่าส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงอายุ 19 ปี กำลังศึกษาอยู่ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ป.ว.ส.) มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนน้อยกว่า 2,000 บาท ใช้อินเทอร์เน็ตที่ร้านอินเทอร์เน็ตทั่วไปช่วงเวลาที่ใช้ 12.01-18.00 น. ค่าใช้จ่ายในการใช้อินเทอร์เน็ตแต่ละครั้งอยู่ระหว่าง 20-60 บาท ไม่มี E-mail address ไม่มีหมายเลขสมาชิก ICQ เวลาที่ใช้แต่ละครั้ง 1 ชั่วโมงน้อยกว่า 5 ครั้ง/เดือน ให้ข้อมูลจริงบ้างไม่จริงบ้าง ไม่เคยดาวน์โหลดรูปภาพที่ไม่เหมาะสม ไม่เคยมีใครส่งรูปภาพที่ไม่เหมาะสมมาให้ ได้รู้จักเพื่อนใหม่ทางอินเทอร์เน็ต

ด้านทัศนคติที่มีต่อการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่า อิทธิพลของอินเทอร์เน็ตที่มีผลต่อพฤติกรรมทางด้านสังคมของกลุ่มวัยรุ่น คือ ส่วนใหญ่ได้รับความสะดวก และความรวดเร็วในการติดต่อ หรือการส่งข่าวสารข้อมูลตรงลงมาได้รับข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์และมีการเปิดเว็บไซต์ที่มีภาพลามกอนาจารเป็นจำนวนมาก ตามลำดับ

กุลธิดา พรคุณธรรม (2544: บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง การศึกษาทัศนคติและพฤติกรรมการใช้ระบบสื่อสารไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) ของวัยรุ่น ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยศึกษา

ทัศนคติ ความคาดหวังต่อประโยชน์ที่จะได้รับ รวมถึงพฤติกรรมและการลักษณะการใช้ และปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้ระบบสื่อสารไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ โดยศึกษากับกลุ่มตัวอย่าง วิทยาลัย ในกรุงเทพมหานคร ที่อายุ 13-22 ปี จำนวน 415 คน เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการใช้แบบสอบถามชนิดที่ให้กรอกคำตอบเอง

ผลการศึกษาพบว่าในส่วนของทัศนคติ กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติต่อระบบการสื่อสารไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ในเชิงบวก ทางด้านความคาดหวังต่อประโยชน์ที่จะได้รับพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคาดหวังต่อประโยชน์ที่จะได้รับโดยรวมอยู่ในระดับสูง

ส่วนของพฤติกรรมและลักษณะการใช้ พบว่า กลุ่มตัวอย่างเรียนรู้การใช้ในครั้งแรกจากเพื่อนมากที่สุด รองลงมา เรียนรู้ด้วยตนเอง ครู อาจารย์ พ่อ แม่ และผู้ปกครองมีบทบาทน้อยมากในการสอนหรือให้คำแนะนำ กลุ่มตัวอย่างใช้ระบบสื่อสารไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์โดยเฉลี่ยเดือนละ 11 ครั้ง และใช้ระยะเวลาในการใช้เฉลี่ย 69.33 นาที นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้ระบบสื่อสารไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์มาเป็นระยะเวลา 1-2 ปี โดยช่วงเวลาที่ใช้ส่วนใหญ่คือ 18.01-21.00 น. สำหรับภาษาที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารส่วนใหญ่จะใช้ภาษาอังกฤษและภาษาไทย และใช้ที่บ้านมากที่สุด โดยส่วนใหญ่ใช้เพื่อติดต่อสื่อสารกับเพื่อน และใช้ติดต่อสื่อสารกันภายในกรุงเทพมหานครมากเป็นอันดับแรก

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์อยู่ในระดับปานกลางและระดับต่ำ แสดงถึง ความอ่อนด้านคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นไทย จึงควรมีการส่งเสริมให้มีหลักสูตรการเรียนการสอนด้านคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตให้แก่ักเรียนทุกระดับอย่างทั่วถึงและต่อเนื่อง ส่วนการเรียนรู้การใช้ระบบสื่อสารไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ในครั้งแรกกลุ่มตัวอย่างเรียนรู้จากเพื่อนและตัวเองมากที่สุด แต่เรียนรู้จากครู อาจารย์ และพ่อ แม่ ผู้ปกครองเป็นส่วนน้อย อาจเป็นเพราะในวัยนี้เพื่อนมีอิทธิพลมากกว่าวัยรุ่น

วิลรัตน์ วัฒนไวฑูรย์ชัย (2547: บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อเด็กอายุ 12-15 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างเฉพาะที่เล่นเกม จำนวน 300 คน พบว่า ตัวแปรอิสระที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวในด้านผลกระทบ คือ ตัวแปรผลกระทบทางด้านความวิตกกังวลและด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน ส่วนตัวแปรพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์พบว่าพฤติกรรมขณะเล่นและหลังเล่นเกมมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าว

ครุตร์ ชูจันทร์ (2548: บทคัดย่อ) ศึกษา พฤติกรรมของผู้เสพติดเกมออนไลน์ โดยศึกษากับกลุ่มตัวที่เป็นเด็กและเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 15-22 ปี ที่ได้เล่นเกมออนไลน์มาเป็นเวลาไม่ต่ำกว่า 3 ปี เป็นผู้ชาย 4 คน และผู้หญิง 1 คน เป็นกลุ่มที่มาเล่นเกมออนไลน์ ณ ร้านเกมแห่งหนึ่งบริเวณหลัง

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่เป็นประจำ โดยกรณีศึกษาทั้ง 5 คนนี้มีความสนใจในการเล่นเกมนอนไลน์หลายเกมด้วยกัน ใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์มากกว่าการทำกิจกรรมอื่น ๆ ในชีวิตประจำวัน โดยพบว่ากลุ่มเป้าหมายทั้ง 5 คน เล่นเกมออนไลน์โดยเฉลี่ย 6 วัน/สัปดาห์ และใช้เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์โดยเฉลี่ย 8 ชั่วโมง/วัน ผลการวิจัยพบว่าพฤติกรรมของผู้เสพเกมออนไลน์ในการเล่นเกมนอนไลน์มีความสัมพันธ์กับลักษณะเฉพาะของเกมออนไลน์ ซึ่งต่างจากเกมคอมพิวเตอร์อื่นซึ่งไม่ได้เชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ต กล่าวคือ เกมออนไลน์สามารถตอบสนองความต้องการของเด็กและเยาวชนที่อยู่ช่วงวัยรุ่นที่ต้องการการยอมรับ ต้องการเอาชนะ และมีการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ตามลักษณะของวัยรุ่น ซึ่งทำให้เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างไม่สมดุลกับกิจกรรมอื่น ทำให้เสียโอกาสในการทำกิจกรรมอื่นซึ่งอาจเป็นประโยชน์กว่า และการได้รับความเข้าใจ ความอบอุ่นทั้งจากครอบครัวและเพื่อนมีส่วนช่วยทำให้ผู้เสพเกมออนไลน์สามารถลดพฤติกรรมการเสพเกมออนไลน์ลงและทำกิจกรรมอื่นทดแทนได้

สุภาพร ลือกิตติศัพท์ (2549: บทคัดย่อ) ได้ศึกษา ปัจจัยที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร ศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างที่กำลังศึกษามัธยมศึกษาตอนปลายเท่านั้น เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล คือแบบสอบถามชนิดให้กลุ่มตัวอย่างกรอกคำตอบเอง จำนวน 489 ชุด

ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยเพศชายมากกว่าเพศหญิงเล็กน้อย โดยส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 15-17 ปี คิดเป็นร้อยละ 92.0 ลักษณะการอยู่อาศัยส่วนใหญ่อาศัยอยู่กับบิดามารดา คิดเป็นร้อยละ 80 และส่วนมากอาศัยอยู่บ้านเดี่ยว คิดเป็นร้อยละ 53.9 และมีสมาชิกในบ้านจำนวน 1-4 คน เป็นส่วนใหญ่ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 50.8 รองลงมาคือ มีสมาชิก 5-8 คน คิดเป็นร้อยละ 44.5

ส่วนของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างมีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตในบ้านร้อยละ 92.00 มักจะเล่นเกมออนไลน์ที่บ้านของตนเองเป็นส่วนใหญ่คือร้อยละ 80.7 โดยในแต่ละสัปดาห์จะเล่นเกมออนไลน์จำนวน 1-4 วัน นั่นคือ ใช้เวลาในการเล่น 1-2 วัน คิดเป็นร้อยละ 46.0 และเล่น 3-4 วัน คิดเป็นร้อยละ 30.2 ในเรื่องของเวลาที่ใช้ไปกับการเล่นเกมออนไลน์ในแต่ละครั้ง กลุ่มตัวอย่างใช้เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์อยู่ระหว่าง ต่ำกว่า 2-4 ชั่วโมง นั่นคือ กลุ่มตัวอย่างจะใช้เวลาในการเล่นส่วนใหญ่อยู่ที่ 2-4 ชั่วโมงคิดเป็น 47.80 รองลงมาคือต่ำกว่า 2 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 31.60 ในส่วนของช่วงเวลาที่เล่นแบ่งการเล่นเกมนอนไลน์ในวันธรรมดา กับการเล่นเกมออนไลน์ในวันหยุดซึ่งได้ช่วงเวลาที่กลุ่มตัวอย่างนิยมเล่นเป็นดังนี้ เวลา 16.01-20.00 น. คิดเป็นร้อยละ 39.00 และในช่วงวันหยุด กลุ่มตัวอย่างนิยมเล่นเกมออนไลน์ใน 2 ช่วงเวลาที่ใกล้เคียงกันคือ เวลา 12.01-16.00 คิดเป็นร้อยละ 29.30 และช่วงเวลา 20.01-24.00 น. คิดเป็นร้อยละ 23.90 ในเรื่อง

ของค่าใช้จ่ายที่ใช้ไปกับการเล่นเกมออนไลน์กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้น้อยกว่า 100 บาท คิดเป็นร้อยละ 58.5 และส่วนใหญ่เป็นการจ่ายเงินด้วยตนเองร้อยละ 71.30

ส่วนของประเภทของเกมออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างมีความชื่นชอบจากผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความชื่นชอบเกมออนไลน์ทุกประเภทในระดับมาก และสามารถเรียงลำดับความชื่นชอบของเกมออนไลน์ได้ดังนี้ กลุ่มตัวอย่างมีความชื่นชอบเกมประเภทผจญภัยเป็นอันดับที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 41.60 เกมจำลองสถานการณ์ คิดเป็นร้อยละ 38.4 ซึ่งมีค่าใกล้เคียงกับเกมผสมผสานและเกมแอ็คชั่น คิดเป็นร้อยละ 38.3, 38.2 ตามลำดับ

ปัจจัยทางจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย คือ การพักผ่อนหย่อนใจ ต้องการความบันเทิง ช่วยคลายความเหงา และต้องการได้เพื่อนใหม่ นอกจากนี้ยังมีปัจจัยอื่น ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องคือ ความสามารถของระบบอินเทอร์เน็ตที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น เนื้อหาของเกมออนไลน์ที่มีความสนุกสนาน และการพัฒนารูปแบบของเกมออนไลน์ให้มีความสมจริงมากขึ้น นั่นคือการให้ความรู้สึกของโลกเสมือนจริงกับผู้เล่น

2.5 การสรุปตัวแปรจากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัย สามารถระบุตัวแปรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้ ดังนี้ ตัวแปรอิสระ ประกอบด้วย ปัจจัยส่วนบุคคล เพศ อายุ ศาสนา สถานที่ใช้ ซึ่งถือเป็นข้อมูลเบื้องต้นของนักศึกษาที่ใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งงานวิจัยที่ผ่านมาของพัชรี ไชยฤกษ์ (2545: 93) พบว่าเพศของนักศึกษามีความสัมพันธ์ในทางบวกกับวัตถุประสงค์ในการเลือกใช้อินเทอร์เน็ตในกิจกรรมที่มีความแตกต่างกัน อีกทั้งช่วงอายุก็พบในงานของธนิกานต์ มาชะศิริานนท์ (2545: 159) ว่าอายุมีความสัมพันธ์กับการเสพติดอินเทอร์เน็ตและลักษณะทางประชากรนั้นส่งผลต่อรูปแบบในการใช้ที่แตกต่างกันในกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต

ตัวแปรศาสนาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ถือเป็นการทดลองเพราะไม่พบว่ามีการวิจัยใดที่นำตัวแปรทางศาสนาเข้ามาศึกษากับอินเทอร์เน็ต แต่จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า การติดอินเทอร์เน็ตสามารถอธิบายตามแนวคิดทางด้านสังคมและวัฒนธรรมซึ่งแตกต่างกันไปตามปัจจัยทางสังคมและวัฒนธรรมในเรื่องเพศ อายุ สถานภาพทางเศรษฐกิจ สังคม เชื้อชาติ ศาสนาและภูมิประเทศ ในการศึกษาครั้งนี้จึงนำตัวแปรทางศาสนาของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเข้ามาทดลองศึกษาด้วย

สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นอีกหนึ่งตัวแปรที่ศึกษาเนื่องจาก สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตที่แตกต่างกันนั้นมีการศึกษาของ ภัทธพนมน์ อัญญาฉัพพิน (2550: บทคัดย่อ) ได้พบผลการศึกษาว่าการใช้อินเทอร์เน็ตคนเดียว จะมีผลต่อพฤติกรรมเยาวชนต่อการใช้อินเทอร์เน็ตในที่พักอาศัย

มากกว่าการมีเพื่อนใช้อินเทอร์เน็ตด้วย อีกทั้งจากแนวคิดพฤติกรรมทางสังคมได้ระบุว่า การเกิดพฤติกรรมนั้นมีปัจจัยทางด้านสิ่งแวดล้อมเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย ซึ่งการใช้อินเทอร์เน็ตในสภาพแวดล้อมที่ต่างกัมนั้นน่าจะมีผลให้นักศึกษา มีพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์เน็ตต่างกันไปด้วยเช่นกัน

ตัวแปรปัจจัยทางด้านความสัมพันธ์กับผู้อื่น การศึกษาครั้งนี้ แบ่งออกเป็น 3 ตัวแปรด้วยกัน คือความสัมพันธ์กับครอบครัว ความสัมพันธ์กับเพื่อน และการใช้เวลาว่าง/กิจกรรมกับผู้อื่น โดยที่การศึกษาของธนิกันต์ มาณะศิริานนท์ (2545: 157) ได้พบว่า ผู้ที่เสพติดอินเทอร์เน็ตนั้นจะประสบปัญหาความสัมพันธ์ทางสังคมและจากการทบทวนวรรณกรรม ได้ระบุว่าปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเกิดพฤติกรรมทางสังคมของวัยรุ่นนั้นคือ ครอบครัว กลุ่มเพื่อน และสถานศึกษา ฉะนั้นในการศึกษาครั้งนี้จึงได้นำตัวแปรทางด้านปัจจัยทางความสัมพันธ์กับผู้อื่นเข้ามาศึกษา ประกอบกับผลการศึกษาของ Young (1999b) ได้บอกว่าผู้ที่ติดอินเทอร์เน็ตนั้นจะมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นลดลง ซึ่งได้นำการวัดการศึกษาในเรื่องของการใช้เวลาว่าง/กิจกรรมกับผู้อื่นมาศึกษาด้วย

อีกทั้งในการวิจัยครั้งนี้ได้นำตัวแปรที่มาจากแนวคิดทางสังคมเข้ามาศึกษาด้วยโดยนำแนวคิดความล่าช้าทางวัฒนธรรม (Cultural Lag) ซึ่งนำการทดลองศึกษาว่าการใช้อินเทอร์เน็ตและการเกิดพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์เน็ตของนักศึกษานั้นจะมีส่วนเกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตอย่างไม่เท่าทันหรือไม่ เพราะด้วยแนวคิดของความล่าช้าทางวัฒนธรรมนั้นบ่งบอกว่าเมื่อวัฒนธรรมที่เป็นวัตถุ เกิดขึ้นจากการพัฒนาหรือคิดค้นและได้นำมาใช้ในสังคมย่อมทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในว่าจะในทางด้านรูปแบบของการใช้หรือการดำเนินชีวิตที่เปลี่ยนไปเนื่องจากสิ่งประดิษฐ์ที่ได้ผลิตขึ้นนำมาสู่ความสะดวกสบายสิ่งเหล่านี้เรียกว่าวัฒนธรรมทางวัตถุ ในที่นี้ก็คือคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต กับวัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ ซึ่งเป็นแบบอย่างทางพฤติกรรมและแบบอย่างทางความคิด (Patterns of Action and Thinking) ซึ่งในที่นี้หมายถึงบรรทัดฐานของสังคมที่เกี่ยวข้องกับการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต และในการศึกษาครั้งนี้ก็ได้ระบุตัวแปรที่จะใช้ในการศึกษาคือ ลักษณะของการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต กับความรู้กฎระเบียบของสังคมในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต

ในด้านของตัวแปรตาม จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่าในการศึกษาวิจัยที่ผ่านมาส่วนใหญ่ใช้หลักเกณฑ์ในการวัดพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์เน็ตที่ได้จาก Young (1999a : 19-31) ซึ่งถือได้ว่าเป็นหลักการวัดที่ได้รับการยอมรับและศึกษาในต่างประเทศ โดยที่งานวิจัยในประเทศไทยที่ผ่านมาได้นำมาใช้เพื่อให้เข้ากับการศึกษาในสังคมไทย โดยวัดจากอาการดังนี้ หมกมุ่นอยู่กับการเล่นอินเทอร์เน็ต การใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลานานขึ้น เพื่อให้ได้รับความพึงพอใจ ไม่สามารถลดหรือหยุดใช้อินเทอร์เน็ตได้ กระวนกระวายซึมเศร้า ฉุนเฉียวหรือโกรธง่ายเมื่อเลิกหรือหยุดใช้

อินเทอร์เน็ต ใช้เวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตนานกว่าที่ตั้งใจ สูญเสียความสัมพันธ์กับครอบครัวและมีผลกระทบต่อการทำงาน การศึกษา มักโกหกปิดบังเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตของตนเอง ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหลีกเลี่ยงจากปัญหาทางจิตหรือบรรเทาสภาวะทางอารมณ์ เช่น ความสิ้นหวัง ความรู้สึกผิด ความซึมเศร้า ความกังวลใจ

เมื่อได้นำหลักเกณฑ์ของการวัดพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่ผ่านมาแล้วนั้น ไปศึกษาและปรับปรุงกับอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ (ภาคผนวก ข) แล้วได้ข้อสรุปถึงหลักการวัดพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในครั้งนี้ โดยตัวแปรด้านพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้ในการศึกษานี้มีดังนี้ ไม่สามารถลด ละ หรือหยุดการใช้ ต้องการใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้น โกหกปิดบังในการใช้อินเทอร์เน็ต มีความรู้สึก “ไม่พอใจ” ถ้าไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ต ผลกระทบต่อสุขภาพ การเรียน/การทำงาน ความสัมพันธ์กับผู้อื่นใกล้ชิด

และในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ได้แบ่งวัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ตออกเป็น 6 วัตถุประสงค์ของการใช้ตามกิจกรรมที่ใช้ในอินเทอร์เน็ต คือ เพื่อสนทนา ติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป เพื่อซื้อขายสินค้า และบริการออนไลน์ เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลงหรือดาวน์โหลดข้อมูล เพื่อเล่นเกมออนไลน์ เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ เพื่อหาความรู้ และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน โดยวัดระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตตามแต่ละด้านของวัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ต

บทที่ 3

กรอบแนวคิดและวิธีการศึกษา

ในการศึกษาเรื่อง “ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น” ผู้ศึกษาได้กำหนดกรอบแนวคิดและวิธีการศึกษาดังนี้

- 3.1 กรอบแนวคิดในการศึกษา
- 3.2 สมมติฐานในการศึกษา
- 3.3 นิยามศัพท์ที่ใช้ในการศึกษา
- 3.4 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการศึกษา
- 3.5 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา
- 3.6 เกณฑ์ในการวัดพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต
- 3.7 การทดสอบเครื่องมือ
- 3.8 สถิติที่ใช้ในการศึกษา

3.1 กรอบแนวคิดในการศึกษา

3.1.1 ตัวแปรอิสระ(Independent Variable) ได้แก่

3.1.1.1 ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่

- 1) เพศ
- 2) อายุ
- 3) ศาสนา
- 4) สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ต

3.1.1.2 ปัจจัยทางด้านความสัมพันธ์กับผู้อื่น

- 1) ความสัมพันธ์กับครอบครัว
- 2) ความสัมพันธ์กับเพื่อน
- 3) การใช้เวลาว่าง/กิจกรรมกับผู้อื่น

3.1.1.3 ปัจจัยทางลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต

- 1) ลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต
- 2) การรับรู้กฎระเบียบของสังคมในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต

3.1.2 ตัวแปรตาม(Dependent Variable) ได้แก่

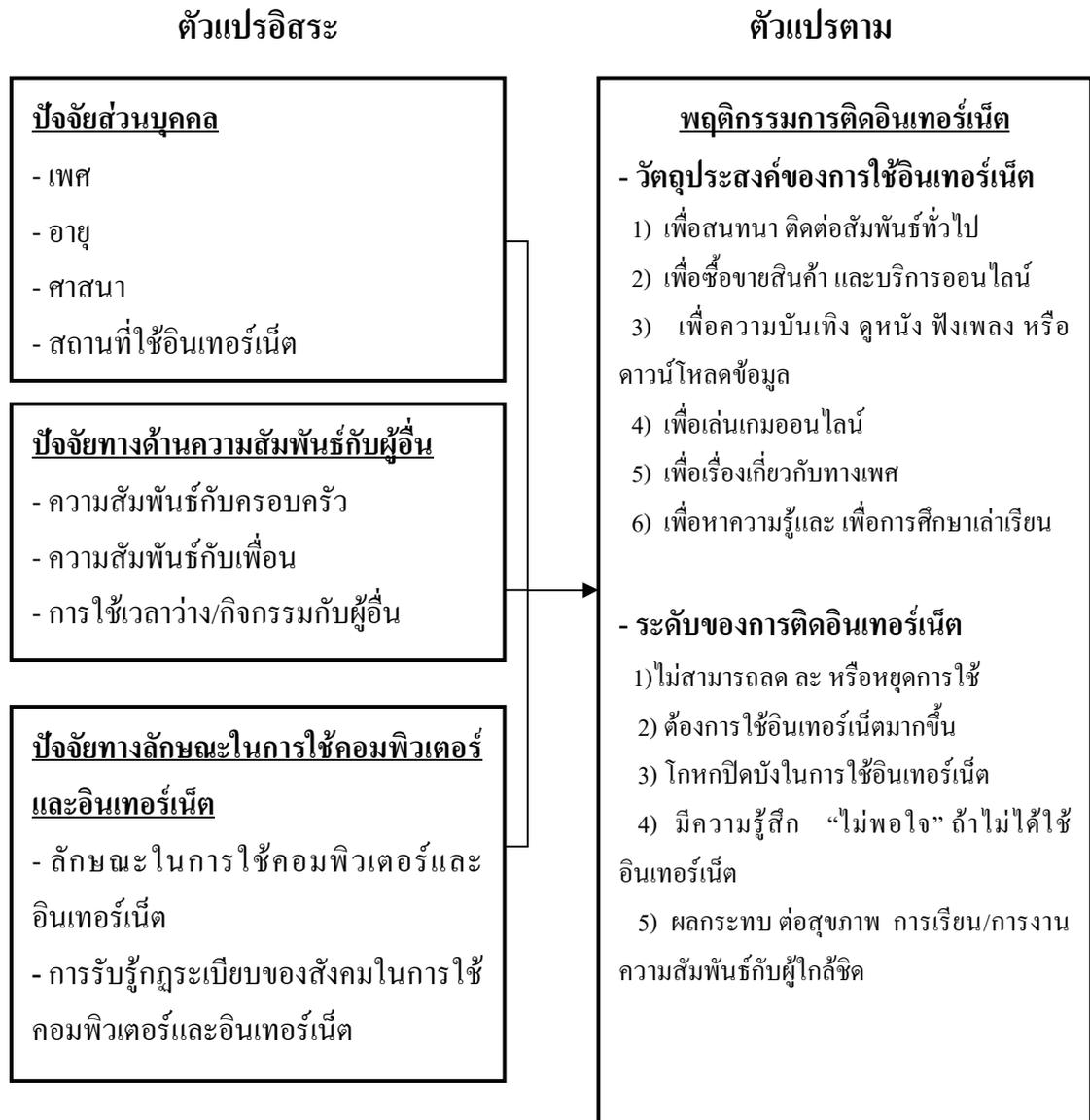
3.1.2.1 วัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ต

- 1) เพื่อสนทนา ติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป
- 2) เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์
- 3) เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือ ดาวน์โหลดข้อมูล
- 4) เพื่อเล่นเกมออนไลน์
- 5) เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ
- 6) เพื่อหาความรู้และ เพื่อการศึกษาเล่าเรียน

3.1.2.2 ระดับของการติดอินเทอร์เน็ต

- 1) ไม่สามารถลด ละ หรือหยุดการใช้
- 2) ต้องการใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้น
- 3) โทกปิดบังในการใช้อินเทอร์เน็ต
- 4) มีความรู้สึก “ไม่พอใจ” ถ้าไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ต
- 5) ผลกระทบ ต่อสุขภาพ การเรียน/การทำงาน ความสัมพันธ์กับผู้อื่นใกล้ชิด

จากตัวแปรอิสระและตัวแปรตาม เขียนเป็นแผนภูมิกรอบแนวคิดในการวิจัยได้
ดังนี้



ภาพที่ 3.1 แสดงกรอบแนวคิดในการศึกษา

3.2 สมมติฐานในการศึกษา

สมมติฐานที่ 1 เพศของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในแต่ละวัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ต

สมมติฐานที่ 2 อายุของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในแต่ละวัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ต

สมมติฐานที่ 3 ศาสนาของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในแต่ละวัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ต

สมมติฐานที่ 4 สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในแต่ละวัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ต

สมมติฐานที่ 5 ความสัมพันธ์กับครอบครัวของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในแต่ละวัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ต

สมมติฐานที่ 6 ความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในแต่ละวัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ต

สมมติฐานที่ 7 การใช้เวลาว่าง / กิจกรรมของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในแต่ละวัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ต

สมมติฐานที่ 8 ลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในแต่ละวัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ต

สมมติฐานที่ 9 การรับรู้ภาวะเครียดของสังคมในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในแต่ละวัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ต

3.3 นิยามศัพท์ที่ใช้ในการศึกษา

3.3.1 นักศึกษา หมายถึง นักศึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิตภาคปกติ (ยกเว้นหลักสูตรภาษาอังกฤษ) ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่ 1-4 ซึ่งอยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนปลายโดยมีช่วงอายุตั้งแต่ 17-21 ปีขึ้นไปจนเป็นวัยที่กำลังก้าวเข้าสู่ช่วงวัยของการเป็นผู้ใหญ่

3.3.2 สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ต หมายถึง สถานที่ที่ผู้ใช้ไปใช้บริการอินเทอร์เน็ตหรือเป็นสถานที่ที่ใช้เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตของผู้ใช้ได้แก่

3.3.2.1 สถานศึกษา ซึ่งประกอบด้วย คณะ ภาควิชา หรือศูนย์คอมพิวเตอร์
ของสถานศึกษา

3.3.2.2 หอพักนักศึกษา เป็นสถานที่ที่นักศึกษาพักอยู่

3.3.2.3 บ้าน เป็นบ้านที่อาศัยอยู่ร่วมกันกับครอบครัวของนักศึกษา

3.3.2.4 บ้านหรือที่พักของเพื่อน/ผู้อื่น เป็นบ้านเพื่อนของนักศึกษาหรือเป็น
บ้านของผู้อื่นที่นักศึกษาไปใช้อินเทอร์เน็ต

3.3.2.5 สถานที่ให้บริการ ร้านอินเทอร์เน็ต (Internet Café)

3.3.2.6 อื่น ๆ หมายถึงสถานที่ที่นักศึกษาไปใช้อินเทอร์เน็ตนอกเหนือจากที่
ได้กล่าวมา

3.3.3 ความสัมพันธ์กับครอบครัว หมายถึง ความผูกพันรักใคร่ การให้ความอบอุ่น การ
ทำกิจกรรมร่วมกันระหว่างสมาชิกในครอบครัว การให้คำปรึกษา การเอาใจใส่ บอกถึงระดับของ
อิทธิพลของครอบครัวอยู่ในทางที่มาก ปานกลางหรือน้อย

3.3.4 ความสัมพันธ์กับเพื่อน หมายถึง ความใกล้ชิดสนิทสนม ความรักผูกพันระหว่าง
กัน ซึ่งเพื่อนนั้นมีอิทธิพลต่อความคิดและแสดงออกของวัยรุ่น บอกถึงระดับความสัมพันธ์ระหว่าง
เพื่อนอยู่ในทางที่มาก ปานกลางหรือน้อย

3.3.5 การใช้เวลาว่าง/กิจกรรมกับผู้อื่น หมายถึง งานอดิเรกซึ่งเป็นการมีส่วนร่วมใน
กิจกรรมกับผู้อื่น เป็นการใช้เวลาว่าง ซึ่งกิจกรรมต่าง ๆ นั้นมีอิทธิพลต่อความคิดและการแสดงออก
ตามวัยของนักศึกษา บ่งบอกถึงการใช้เวลาว่างของนักศึกษา

3.3.6 ลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต หมายถึง การปฏิบัติตนในการใช้
คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตซึ่งไม่เป็นการใช้ไปในทางที่รบกวน ลักลอบหรือก่อให้เกิดผลกระทบ
ต่อผู้อื่น

3.3.7 การรับรู้กฎระเบียบของสังคมในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต หมายถึง
การรับ/ทราบในกฎระเบียบของการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของสังคม ซึ่งปัจจุบันได้มี
กฎหมาย พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550 ออกมารองรับ
เป็นบรรทัดฐานในการใช้

3.3.8 วัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ต หมายถึง ลักษณะของการใช้และเนื้อหาที่
ใช้อินเทอร์เน็ตนั้นใช้เป็นประจำหรือไม่ประจำ โดยประกอบด้วย

3.3.8.1 เพื่อสนทนา ติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป หมายถึง การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการ
สนทนาหรือติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่นผ่านโปรแกรมสนทนาต่าง ๆ อาทิเช่น Msn , Camfrog หรือห้อง
สนทนา Chatroom หรือเว็บไซต์ที่เป็น Social Network อาทิเช่น Hi5 Facebook

3.3.8.2 เพื่อซื้อขายสินค้าออนไลน์ หมายถึง การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเลือกซื้อหรือเลือกดูสินค้า ที่มีการบริการในเว็บไซต์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะสินค้านั้นจะเป็นสินค้าวัตถุ หรือสินค้าบริการ

3.3.8.3 เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือ ดาวน์โหลดข้อมูล หมายถึงการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง โดยการใช้เพื่อดูหนังในอินเทอร์เน็ต หรือ ฟังเพลง ดาวน์โหลดข้อมูลต่าง ๆ ที่ต้องการในเว็บไซต์ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เน้นไปทางด้านความบันเทิงเป็นหลัก

3.3.8.4 เพื่อเล่นเกมออนไลน์ หมายถึงการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนั้นเป็นหลัก ซึ่งเป็นเกมที่มีอยู่ตามเว็บไซต์ต่าง ๆ หรือจะเป็นการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกมที่ต้องเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต

3.3.8.5 เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ หมายถึงการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าไปชม ภาพโป๊เปลือย วิดีโอโป๊ หรือเรื่องราวที่เป็นเรื่องลามก เกี่ยวกับเพศสัมพันธ์ ซึ่งในประเทศไทยถือว่าเว็บไซต์เหล่านี้จัดอยู่ในประเภทที่ผิดกฎหมาย

3.3.8.6 เพื่อหาความรู้และ เพื่อการศึกษาเล่าเรียน หมายถึงการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการแสวงหาความรู้ หาข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาเล่าเรียน หรือใช้เพื่อกิจกรรมที่เกี่ยวกับการศึกษา

3.3.9 พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต หมายถึง ไม่สามารถลด ละ หรือหยุดการใช้อินเทอร์เน็ต ต้องการใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้น มีความรู้สึก “ไม่พอใจ” ถ้าไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ต ใช้อินเทอร์เน็ตจนส่งผลกระทบต่อสุขภาพ การเรียน/การทำงาน และความสัมพันธ์กับผู้อื่น

3.4 ประชากรและการเลือกตัวอย่างในการศึกษา

กลุ่มประชากร ได้แก่ นักศึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ภาคปกติ (ยกเว้นหลักสูตรภาษาอังกฤษ) จำนวนทั้งหมด 7,230 คน (ข้อมูลจากระบบลงทะเบียน ของมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ออกให้เมื่อวันที่ 5 พฤศจิกายน 2551)

การหาขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสมโดยได้ใช้สูตรของ Yamane

$$n = \frac{N}{1+N(e^2)}$$

n = ขนาดของตัวอย่าง

N = จำนวนทั้งหมดของประชากร

e = ค่าความคลาดเคลื่อน

จากการคำนวณด้วยสูตร ดังนี้

$$n = \frac{7,230}{1+7,230(0.05^2)}$$

$$n = 380$$

ประชากรกลุ่มตัวอย่างที่ทำการวิจัยในครั้งนี้จึงเท่ากับ 380 คน

ในการกำหนดกลุ่มตัวอย่างของการศึกษาครั้งนี้ ได้ใช้เทคนิคการหากลุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้น (Multi-Stage Random Sampling)

ขั้นที่หนึ่ง เป็นการหากลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสมแยกตามแต่ละคณะในมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ซึ่งแยกตามจำนวนนักศึกษาคณะกวดศึกษาแต่ละคณะได้ดังนี้ คณะบริหารธุรกิจ 2,583 คน คณะนิติศาสตร์ 250 คน คณะนิเทศศาสตร์ 1,028 คน คณะวิศวกรรมศาสตร์ 1,136 คน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ 333 คน คณะศิลปศาสตร์ 1,658 คน คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 242 คน เมื่อนำมาหาจำนวนกลุ่มตัวอย่างตามแต่ละคณะ โดยใช้สูตรดังนี้

$$n_i = \frac{n N_i}{N}$$

n_i = จำนวนตัวอย่างในแต่ละคณะ

n = จำนวนตัวอย่างทั้งหมด (380)

N_i = จำนวนของประชากรแต่ละคณะ

N = จำนวนตัวอย่างทั้งหมดของประชากร (7,230)

i = ลำดับที่ 1, 2, 3,

เช่น
$$n_i = \frac{380 * 2,583 \text{ (คณะบริหารธุรกิจ)}}{7,230} = 135 \text{ คน}$$

ดังนั้นเมื่อทำการหากลุ่มตัวอย่างจากทุกคณะจะได้กลุ่มตัวอย่างดังนี้

คณะบริหารธุรกิจ จำนวน 135 คน

คณะนิติศาสตร์ จำนวน 13 คน

คณะนิเทศศาสตร์ จำนวน 54 คน

คณะวิศวกรรมศาสตร์ จำนวน 59 คน

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จำนวน 17 คน

คณะศิลปศาสตร์ จำนวน 87 คน

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จำนวน 12 คน

เพื่อเป็นการง่ายต่อขั้นตอนในการเก็บข้อมูล จึงได้ปรับจำนวนของกลุ่มตัวอย่างในแต่ละคณะเพื่อความเหมาะสมต่อการเก็บในขั้นตอนต่อไป เป็นดังนี้ (ดังตารางที่ 3.1)

ตารางที่ 3.1 แสดงจำนวนกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาจำแนกตามคณะ

คณะ	จำนวน	เพิ่มเป็น
คณะบริหารธุรกิจ	135 คน	140 คน
คณะนิติศาสตร์	13 คน	20 คน
คณะนิเทศศาสตร์	54 คน	60 คน
คณะวิศวกรรมศาสตร์	59 คน	60 คน
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์	17 คน	20 คน
คณะศิลปศาสตร์	87 คน	100 คน
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	12 คน	20 คน
รวม	380 คน	420 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา รวมทั้งสิ้น จำนวน 420 คน ทั้งชายและหญิง

ขั้นที่สอง เมื่อได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่จะศึกษาแยกตามแต่ละคณะแล้ว จากนั้นจึงได้ทำการกำหนดโควตาของกลุ่มตัวอย่าง ตามแต่ละชั้นปี ของแต่ละคณะ ซึ่งมี 4 ชั้นปี เท่า ๆ กัน

ขั้นที่สาม เมื่อจำแนกกลุ่มตัวอย่างไปตามแต่ละชั้นปี แล้วจึงใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง ในการศึกษา

3.5 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ส่วนที่ 1. มีทั้งหมด 7 ข้อ ประกอบไปด้วย

ข้อ 1 – 4 เป็นคำถามเกี่ยวกับข้อมูลด้านปัจจัยส่วนบุคคล เพศ อายุ ศาสนา ชั้นปี การศึกษา และสถานที่ใช้อินเทอร์เน็ต เป็นลักษณะของคำถามปลายปิดให้เลือกตอบ

ข้อ 5 เป็นคำถามเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง/กิจกรรม ซึ่งถามถึงการใช้เวลากับงานอดิเรก โดยเป็นคำถามปลายเปิด ให้ผู้ตอบเขียนตอบลงในช่องข้อคำถาม ประกอบด้วยวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) กับวันหยุด (เสาร์- อาทิตย์)

ข้อ 6 เป็นคำถามเรื่องการรับรู้ภาวะเบียบของสังคมในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต โดยเป็นคำถามปลายปิดให้ค่าคะแนน ดังนี้

ไม่ทราบในรายละเอียด	ให้คะแนนเท่ากับ	1
ทราบบ้างเล็กน้อย	ให้คะแนนเท่ากับ	2
ทราบค่อนข้างมาก	ให้คะแนนเท่ากับ	3
มาก	ให้คะแนนเท่ากับ	4

ข้อ 7 เป็นคำถามเกี่ยวกับเวลาของการใช้อินเทอร์เน็ตในรอบวันของสัปดาห์ โดยเป็นคำถามปลายเปิด

ส่วนที่ 2 มีทั้งหมด 19 ข้อ ประกอบไปด้วย

ข้อคำถามที่เป็นแบบประเมินค่า (Rating Scale) 4 ระดับ ข้อคำถามเรื่องความสัมพันธ์ในครอบครัว จำนวน 9 ข้อ (ข้อ 1,2,3,4,6,8 เป็นข้อคำถามบวก ข้อ 5,7,9 เป็นข้อคำถามลบ) และข้อคำถามเรื่องความสัมพันธ์กับเพื่อน จำนวน 10 ข้อ

	ข้อคำถามเชิงบวก	
จริง	ให้คะแนนเท่ากับ	4
ค่อนข้างจริง	ให้คะแนนเท่ากับ	3
ไม่ค่อยจริง	ให้คะแนนเท่ากับ	2
ไม่จริง	ให้คะแนนเท่ากับ	1

ข้อคำถามเชิงลบ		
ไม่จริง	ให้คะแนนเท่ากับ	4
ไม่ค่อยจริง	ให้คะแนนเท่ากับ	3
ค่อนข้างจริง	ให้คะแนนเท่ากับ	2
จริง	ให้คะแนนเท่ากับ	1

ส่วนที่ 3. มีทั้งหมด 9 ข้อ เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นคำถามแบบประเมินค่า(Rating Scale) 4 ระดับ

น้อยมาก/ไม่เคยเลย	ร้อยละ 0-20	ให้คะแนนเท่ากับ	4
เป็นครั้งคราว	ร้อยละ 21-50	ให้คะแนนเท่ากับ	3
บ่อยครั้ง	ร้อยละ 51-80	ให้คะแนนเท่ากับ	2
เป็นประจำ	ร้อยละ 81-100	ให้คะแนนเท่ากับ	1

ส่วนที่ 4. เป็นข้อคำถามเรื่องวัตถุประสงค์ของการใช้และพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต

4.1 ข้อคำถามถึงวัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ต โดยมีทั้งหมด 6 ข้อ ซึ่งในแต่ละข้อคำถามจะมีลักษณะของคำถามปลายเปิดและปลายปิด

4.1.1 ในส่วนของคำถามปลายเปิด จะเป็นการถามถึงเวลาโดยประมาณในการใช้อินเทอร์เน็ตของแต่ละกิจกรรม ซึ่งแยกเป็นวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) และวันหยุด(เสาร์-อาทิตย์)

4.1.2 ในส่วนของคำถามปลายปิด เป็นคำถามให้ผู้ตอบเลือกตอบในช่วงของช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต และในช่องของการตั้งใจเวลากับกิจกรรมนั้นว่ามากกว่า หรือน้อยกว่าที่ตั้งใจไว้

4.2 ข้อคำถามถึงพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต โดยมีทั้งหมด 8 ข้อ ซึ่งเป็นข้อคำถามแบบประเมินค่า (Rating Scale) 6 ระดับ โดยแยกเป็น 6 กิจกรรมในแต่ละข้อคำถาม และมีคะแนนดังนี้

เป็นประจำ	ให้คะแนนเท่ากับ	5
บ่อยมาก	ให้คะแนนเท่ากับ	4
บ่อย	ให้คะแนนเท่ากับ	3
เป็นครั้งคราว	ให้คะแนนเท่ากับ	2
ไม่บ่อย	ให้คะแนนเท่ากับ	1
ไม่เคยเลย	ให้คะแนนเท่ากับ	0

3.6 เกณฑ์ในการวัดพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต

ในเกณฑ์การวัดพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต นับเอาคะแนนจากสองส่วนคำถาม คือ

3.6.1 ส่วนข้อความถึง การใช้เวลามาก / น้อย กว่าที่ตั้งใจใช้ที่มีค่าคะแนนดังนี้

มากกว่าตั้งใจ

วันธรรมดา	ให้คะแนนเท่ากับ	3
วันหยุด	ให้คะแนนเท่ากับ	2

น้อยกว่าตั้งใจ

วันธรรมดา	ให้คะแนนเท่ากับ	0
วันหยุด	ให้คะแนนเท่ากับ	0

3.6.2 ส่วนข้อความพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในแต่ละกิจกรรมที่มีค่าคะแนนดังนี้

เป็นประจำ	ให้คะแนนเท่ากับ	5
บ่อยมาก	ให้คะแนนเท่ากับ	4
บ่อย	ให้คะแนนเท่ากับ	3
เป็นครั้งคราว	ให้คะแนนเท่ากับ	2
ไม่บ่อย	ให้คะแนนเท่ากับ	1
ไม่เคยเลย	ให้คะแนนเท่ากับ	0

เมื่อนำคะแนนที่ได้ทั้ง 2 ส่วนของข้อคำถามมารวมกันแล้ว จะพบว่า คะแนนต่ำสุดอยู่ที่ 0 คะแนนและค่าคะแนนสูงสุดอยู่ 45 คะแนนจึงทำการแบ่งช่วงชั้นของการให้ค่าคะแนน และอธิบายผลของค่าคะแนนดังนี้ โดยสาเหตุในการให้ค่าคะแนนของคำถามการใช้เวลามาก / น้อย กว่าที่ตั้งใจใช้แตกต่างจากข้อคำถามพฤติกรรมการใช้เพราะ เป็นคำถามที่บ่งบอกถึงการไม่สามารถควบคุมเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตของตนได้ ซึ่งผู้วิจัยเล็งเห็นว่าเป็นส่วนสำคัญอีกประเด็นหนึ่ง นอกเหนือไปจากทางด้านอารมณ์ ด้านสังคมและผลกระทบของผู้ที่มีพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์เน็ต

ในการวัดนี้จะเป็นการวัดจากคะแนนตามแต่ละวัตถุประสงค์ของการใช้ซึ่งถ้าวัตถุประสงค์ของการใช้ใดวัตถุประสงค์หนึ่งหรือเกินกว่าหนึ่งวัตถุประสงค์ของการใช้มีค่าคะแนนตามเกณฑ์ของการวัดพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์เน็ตที่ตั้งไว้ ก็จะถือผู้นั้นมีพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์เน็ต (ดังตารางที่ 3.2)

ตารางที่ 3.2 เกณฑ์การวัดพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์เน็ต

ร้อยละ	คะแนน	เกณฑ์
00-49	0-22	- เป็นผู้ใช้อินเทอร์เน็ตปกติที่สามารถควบคุมการใช้ของตนเองได้
50-79	23-35	- มีแนวโน้มที่เสี่ยงต่อการติดอินเทอร์เน็ต
80-100	36-45	- มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

3.7 การทดสอบเครื่องมือ

หลังจากที่ทำแบบสอบถามแล้วนั้นได้นำไปหาความตรงตามเนื้อหา(Face Validity) และทดสอบความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถาม โดยปรากฏผลการทดสอบได้ดังนี้

3.7.1 การหาความตรงตามเนื้อหา (Face Validity) ของแบบสอบถาม ซึ่งได้นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นนั้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน(ภาคผนวก ข.) ตรวจสอบแก้ไข แล้วทำการปรับปรุงให้มีเนื้อหาและข้อคำถามให้ตรงกับกรอบแนวคิดที่ทำการศึกษา

3.7.2 การหาความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถาม โดยนำแบบสอบถามไปทดสอบ (Pretest) กับกลุ่มตัวอย่างที่ลักษณะคล้ายคลึงกับประชากรที่จะทำการศึกษา โดยทดลองใช้กับ

นักศึกษามหาวิทยาลัยกรุงเทพ จำนวน 40 คน แล้วนำแบบสอบถามมาทดสอบความเชื่อมั่นโดยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา(Alpha Coefficient) ซึ่งได้ค่าแอลฟา แยกตามแต่ละด้านดังนี้

- 3.7.2.1 ด้านความสัมพันธ์กับครอบครัว ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .67
- 3.7.2.2 ด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .76
- 3.7.2.3 ด้านลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .60
- 3.7.2.4 ด้านพฤติกรรมความคิดเห็นนั้น เมื่อแยกตามวัตถุประสงค์ของการใช้ ทั้ง 6 ประเด็น ได้ค่าความเชื่อมั่นดังนี้ 1) เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .89 2) เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์ ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .91 3) เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .91 4) เพื่อเล่นเกมออนไลน์ ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .90 5) เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .87 6) เพื่อค้นหาความรู้และการศึกษาเล่าเรียน ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .89

3.8 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลนี้ทำด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Windows โดยใช้สถิติ ดังนี้

3.8.1 สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เป็นการหาค่าทางสถิติพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยคำนวณเป็นร้อยละ ความถี่ และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3.8.2 สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Deviation) เพื่อทดสอบสมมติฐานระหว่างตัวแปรอิสระและตัวแปรตาม โดยใช้สถิติได้แก่ Pearson Chi-square ในการหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรตามกับตัวแปรอิสระ

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร ศึกษากรณีมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ผู้วิจัยได้แบ่งข้อมูลในการวิเคราะห์ไว้ดังนี้

- 4.1 ผลการศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลและข้อมูลทั่วไป
- 4.2 ผลการศึกษาปัจจัยทางด้านความสัมพันธ์กับผู้อื่น
- 4.3 ผลการศึกษาปัจจัยทางลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต
- 4.4 ผลการศึกษาพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต
- 4.5 ผลการทดสอบสมมติฐานการศึกษา

4.1 ผลการศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลและข้อมูลทั่วไป

จากการศึกษาลักษณะของปัจจัยส่วนบุคคลและข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษา จำนวน 420 คน ด้วยแบบสอบถาม ผลการวิเคราะห์ทางด้านข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างปรากฏดังนี้ (แสดงรายละเอียดใน ตารางที่ 4.1)

4.1.1 เพศ

ผลการศึกษาพบว่า จำนวนของกลุ่มตัวอย่างเพศชายกับเพศหญิงมีจำนวนใกล้เคียงกัน โดยกลุ่มตัวอย่างเพศชายมีจำนวนมากกว่าเล็กน้อย คือมีจำนวน 223 คน ร้อยละ 53.10 ส่วนเพศหญิงมีจำนวน 197 คน ร้อยละ 46.90

4.1.2 ช่วงอายุ

ผลการศึกษาพบว่า ช่วงอายุของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในช่วงอายุ 17-20 ปี จำนวน 219 คน ร้อยละ 52.14 และกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 21 ปีขึ้นไปนั้นมีจำนวน 201 คน ร้อยละ 47.86 คน

4.1.3 ศาสนา

ผลการศึกษาพบว่า การนับถือศาสนาของกลุ่มตัวอย่าง นับถือศาสนาพุทธมากที่สุด โดยมีจำนวน 327 คน ร้อยละ 77.86 รองลงมาคือ นับถือศาสนาอิสลาม จำนวน 77 คน ร้อยละ 18.33 และนับถือศาสนาคริสต์และอื่น ๆ จำนวน 16 คน ร้อยละ 3.81 ตามลำดับ

4.1.4 สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ต

ผลการศึกษาพบว่า สถานที่ที่กลุ่มตัวอย่างใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด คือ บ้าน(ที่อยู่อาศัยร่วมกับครอบครัว) โดยมีจำนวน 144 คน ร้อยละ 34.29 รองลงมาคือ หอพักนักศึกษา จำนวน 106 คน ร้อยละ 25.24 สถานที่ใช้บริการ ร้านอินเทอร์เน็ตและอื่น ๆ จำนวน 90 คน ร้อยละ 21.43 และสถานศึกษา (คณะ / ภาควิชา / ศูนย์คอมพิวเตอร์) จำนวน 80 คน ร้อยละ 19.05 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.1 แสดงข้อมูลทั่วไป

	ตัวแปร	จำนวน	ร้อยละ
เพศ	ชาย	223	53.10
	หญิง	197	46.90
ช่วงอายุ	17-20 ปี	219	52.14
	21 ปีขึ้นไป	201	47.86
ศาสนา	พุทธ	327	77.86
	อิสลาม	77	18.33
	คริสต์และอื่น ๆ	16	3.81
สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ต	สถานศึกษา(คณะ/ภาควิชา/ศูนย์คอมฯ)	80	19.05
	หอพักนักศึกษา	106	25.24
	บ้าน (ที่อยู่ร่วมกับครอบครัว)	144	34.29
	สถานที่ใช้บริการ ร้านอินเทอร์เน็ตและอื่น ๆ	90	21.43

4.1.5 การใช้เวลากับอินเทอร์เน็ต

เมื่อทำการวิเคราะห์ผลการใช้เวลาจับอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างว่าใช้เวลาโดยเฉลี่ยต่อวันเท่าไร ซึ่งในการสอบถามได้แยกประเภทของวันในการใช้เป็น 2 ประเภทคือ วันธรรมดา ได้แก่ วันจันทร์ถึงวันศุกร์ และวันหยุด ได้แก่ วันเสาร์และวันอาทิตย์ สาเหตุที่แยกเนื่องจาก กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาซึ่งในวันธรรมดานั้นจะต้องมีภาระหน้าที่ในการศึกษาเล่าเรียนเป็นหลัก แตกต่างจากวันหยุดที่จะไม่มีภาระหน้าที่ในการศึกษาเล่าเรียนเหมือนวันธรรมดา และจากการวิเคราะห์พบว่า เวลาเฉลี่ยที่ใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างในช่วงวันของวันธรรมดา เฉลี่ย 2 ชั่วโมง 14 นาที และช่วงวันของวันหยุด เฉลี่ย 3 ชั่วโมง 01 นาที จะพบว่าเวลาเฉลี่ยที่ปรากฏนั้นสะท้อนถึงการมีเวลาที่จะใช้อินเทอร์เน็ตในวันหยุด มากกว่าวันธรรมดา (ดังตาราง 4.2)

ตารางที่ 4.2 แสดงการใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตโดยประมาณ

ประมาณเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต	เวลาโดยเฉลี่ย
เวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตในรอบวันแต่ละสัปดาห์	
วันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์)	2 ชั่วโมง 14 นาที
วันหยุด (เสาร์-อาทิตย์)	3 ชั่วโมง 01 นาที

นอกจากนั้นเมื่อทำการวิเคราะห์เวลาเฉลี่ยของการใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างโดยแยกออกตามวัตถุประสงค์ของการใช้พบว่า ในช่วงวันของวันธรรมดากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้เวลาเฉลี่ยตามแต่ละวัตถุประสงค์ใกล้เคียงกัน ที่แตกต่างกันก็คือวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์ที่ใช้เวลาเฉลี่ยน้อยที่สุด โดยมีรายละเอียดดังนี้ ใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล เฉลี่ย 2 ชั่วโมง 31 นาที ใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป เฉลี่ย 2 ชั่วโมง 27 นาที ใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์ เฉลี่ย 2 ชั่วโมง 22 นาที ใช้เพื่อค้นหาความรู้และการศึกษาเล่าเรียน เฉลี่ย 2 ชั่วโมง 15 นาที ใช้ในเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ เฉลี่ย 2 ชั่วโมง และ ใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์ เฉลี่ย 1 ชั่วโมง 24 นาที ตามลำดับ

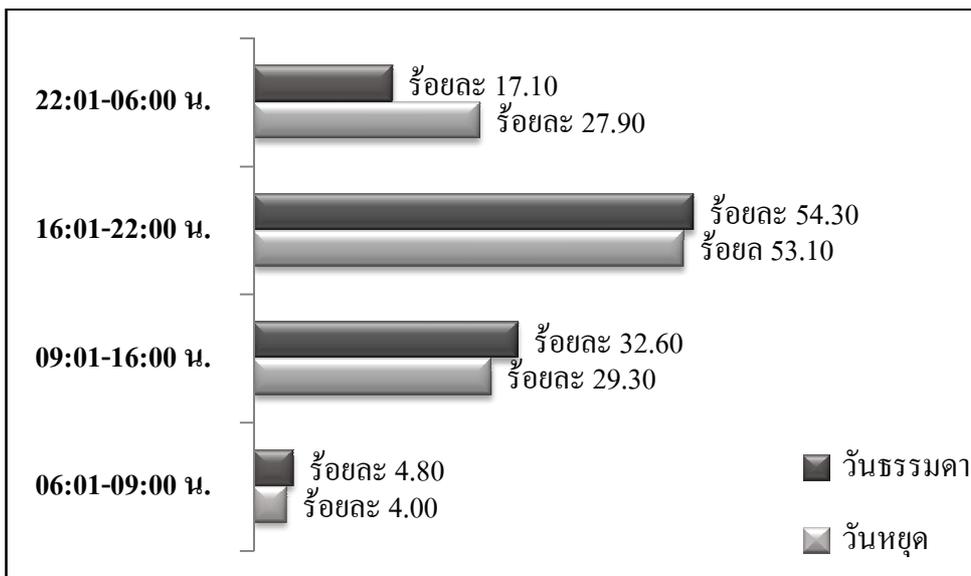
ในทางด้านช่วงวันของวันหยุด พบว่ามีความแตกต่างกันมากกว่าเวลาเฉลี่ยของการใช้อินเทอร์เน็ตตามวัตถุประสงค์ในช่วงวันของวันธรรมดา โดยมีรายละเอียดดังนี้ การใช้เวลาเฉลี่ยมากที่สุดคือ ใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป เฉลี่ย 3 ชั่วโมง 27 นาที รองลงมาคือ การใช้เพื่อความ

บันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล เฉลี่ย 3 ชั่วโมง 21 นาที การใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์ เฉลี่ย 3 ชั่วโมง 18 นาที การใช้เพื่อค้นหาความรู้และการศึกษาเล่าเรียน เฉลี่ย 2 ชั่วโมง 50 นาที การใช้ในเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ เฉลี่ย 2 ชั่วโมง 22 นาที และการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์ เฉลี่ย 1 ชั่วโมง 47 นาที ตามลำดับ (ดังตาราง 4.3)

ตารางที่ 4.3 แสดงการใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตโดยประมาณ แยกตามวัตถุประสงค์ของการใช้

ประมาณเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตแยกตามวัตถุประสงค์	เวลาโดยเฉลี่ย
เวลาในการใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป	
วันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์)	2 ชั่วโมง 27 นาที
วันหยุด (เสาร์-อาทิตย์)	3 ชั่วโมง 27 นาที
เวลาในการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์	
วันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์)	1 ชั่วโมง 24 นาที
วันหยุด (เสาร์-อาทิตย์)	1 ชั่วโมง 47 นาที
เวลาในการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล	
วันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์)	2 ชั่วโมง 31 นาที
วันหยุด (เสาร์-อาทิตย์)	3 ชั่วโมง 21 นาที
เวลาในการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์ วันธรรมดา	
วันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์)	2 ชั่วโมง 22 นาที
วันหยุด (เสาร์-อาทิตย์)	3 ชั่วโมง 18 นาที
เวลาในการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ	
วันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์)	2 ชั่วโมง
วันหยุด (เสาร์-อาทิตย์)	2 ชั่วโมง 22 นาที
เวลาในการใช้เพื่อหาความรู้และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน	
วันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์)	2 ชั่วโมง 15 นาที
วันหยุด (เสาร์-อาทิตย์)	2 ชั่วโมง 50 นาที

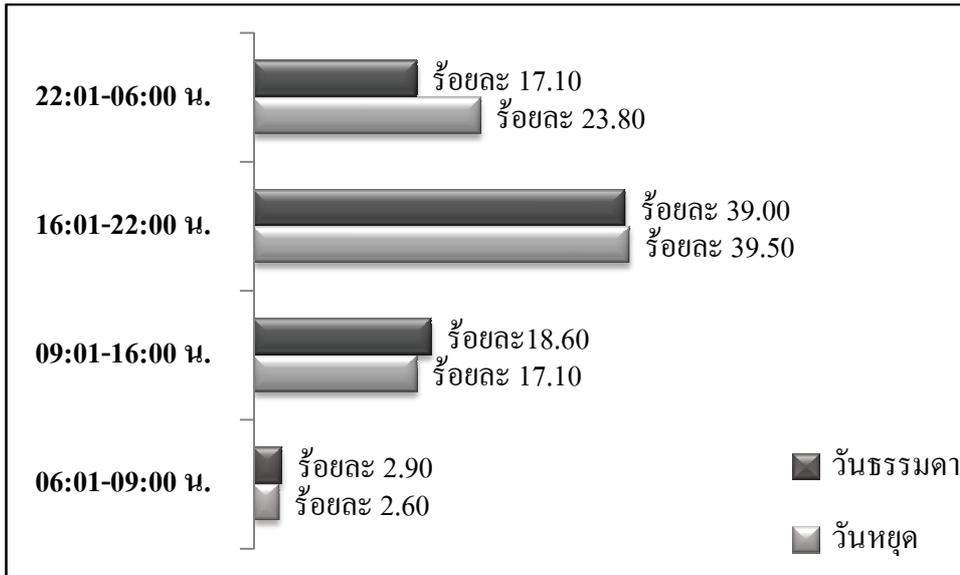
เมื่อพิจารณาถึงช่วงเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างแล้วนั้นก็จะพบว่า ในวันธรรมดา กลุ่มตัวอย่างจะใช้อินเทอร์เน็ตในช่วงเวลา 16.01-22.00 น. มากที่สุด จำนวน 228 คน ร้อยละ 54.30 รองลงมาคือ ช่วงเวลา 09.01-16.00 น. จำนวน 137 คน ร้อยละ 32.60 ช่วงเวลา 22.01-06.00 น. จำนวน 72 คน ร้อยละ 17.10 และช่วงเวลา 06.01-09.00 น. จำนวน 20 คน ร้อยละ 4.80 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่มิใช่ผู้ใช้น้อยที่สุด โดยผลของช่วงเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตในวันธรรมดานั้นสอดคล้องกับช่วงเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตในวันหยุดของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งช่วงเวลาที่มิใช่ผู้ใช้น้อยที่สุดคือ 16.01-22.00 จำนวน 223 คน ร้อยละ 53.10 รองลงมาคือช่วงเวลา 09.01-16.00 น. จำนวน 123 คน ร้อยละ 29.30 และช่วงเวลา 22.01-06.00 น. จำนวน 117 คน ร้อยละ 27.90 โดยมีช่วงเวลาที่มิใช่ใช้อินเทอร์เน็ตน้อยที่สุดคือ ช่วงเวลา 06.01-09.00 น. จำนวน 17 คน ร้อยละ 4.00 (แสดงรายละเอียดในภาพที่ 4.1)



ภาพที่ 4.1 แสดงจำนวนร้อยละของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจำแนกตามช่วงเวลาของการใช้ในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) และวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์)

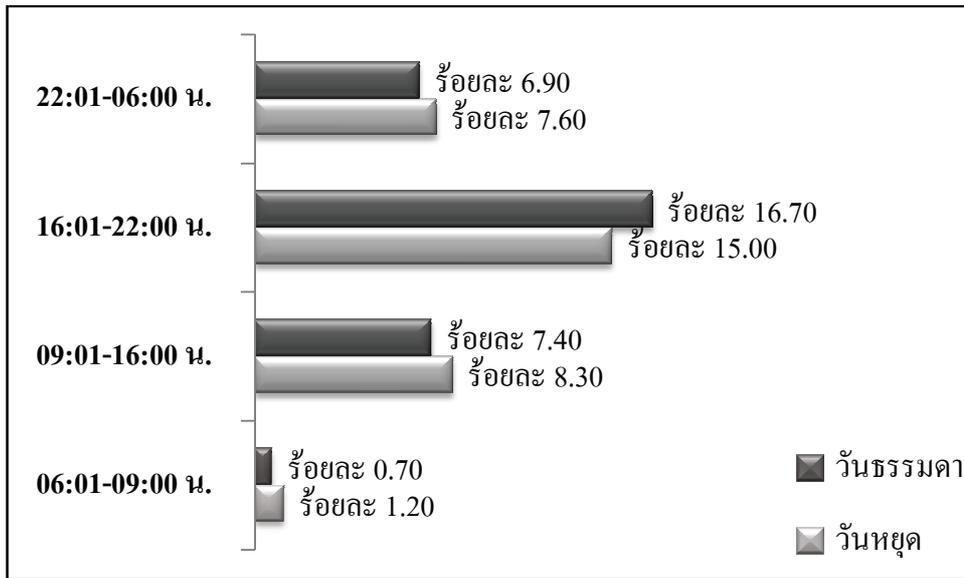
นอกจากนั้นเมื่อทำการพิจารณาช่วงเวลาของการใช้อินเทอร์เน็ต โดยแยกออกตามวัตถุประสงค์ของการใช้ผลปรากฏว่า ช่วงเวลาที่มิใช่ผู้ใช้น้อยที่สุดยังคงเป็นช่วงเวลา 16.01-22.00 น. และช่วงเวลาที่มิใช่ผู้ใช้น้อยที่สุดคือ 06.01-09.00 น. โดยมีเพียงวัตถุประสงค์เดียวที่แตกต่างออกไปคือ วัตถุประสงค์ของการใช้ในเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ ในวันหยุด ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ช่วงเวลาในการใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป ในวันธรรมดา ช่วงเวลาที่ใช้มากที่สุดคือ 16.01-22.00 น. จำนวน 164 คน ร้อยละ 39.00 และน้อยที่สุดคือ 06.01-09.00 น. จำนวน 12 คน ร้อยละ 2.90 ในวันหยุดช่วงเวลาที่ใช้มากที่สุดคือ 16.01-22.00 น. จำนวน 166 คน ร้อยละ 39.50 และน้อยที่สุดคือ 06.01-09.00 น. จำนวน 11 คน ร้อยละ 2.60 (แสดงรายละเอียดในภาพที่ 4.2)



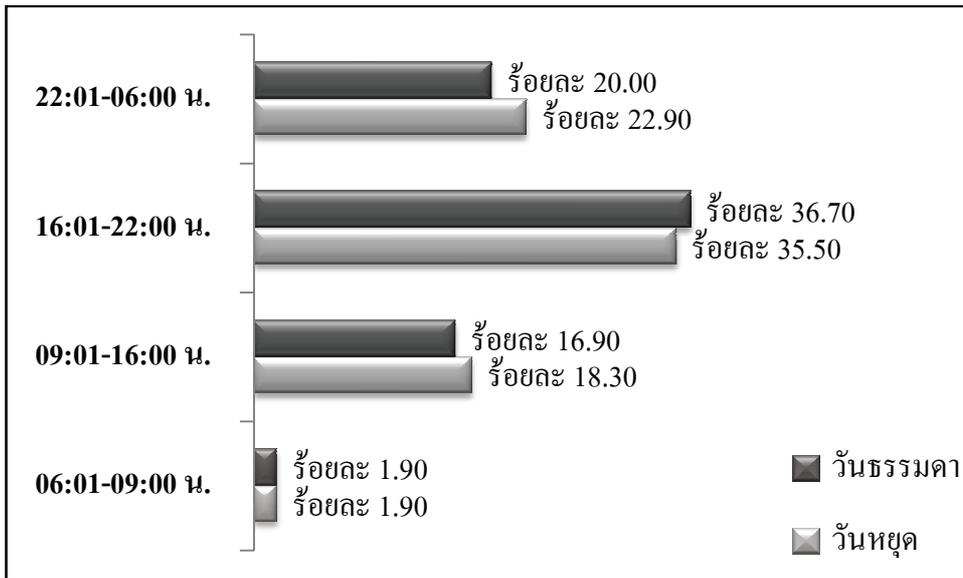
ภาพที่ 4.2 แสดงจำนวนร้อยละของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนา ติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป จำแนกตามช่วงเวลาของการใช้ในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) และวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์)

ช่วงเวลาในการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์ ในวันธรรมดา ช่วงเวลาที่ใช้มากที่สุดคือ 16.01-22.00 น. จำนวน 70 คน ร้อยละ 16.70 และน้อยที่สุดคือ 06.01-09.00 น. จำนวน 12 คน ร้อยละ 2.90 ในวันหยุดช่วงเวลาที่ใช้มากที่สุดคือ 16.01-22.00 น. จำนวน 166 คน ร้อยละ 39.50 และน้อยที่สุดคือ 06.01-09.00 น. จำนวน 3 คน ร้อยละ 0.70 (แสดงรายละเอียดในภาพที่ 4.3)



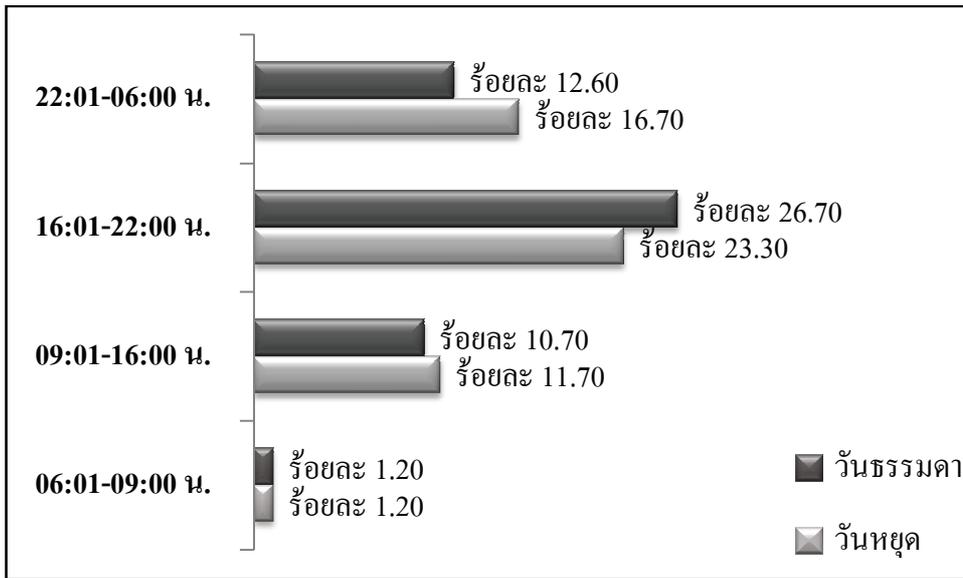
ภาพที่ 4.3 แสดงจำนวนร้อยละของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์ จำแนกตามช่วงเวลาของการใช้ในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) และวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์)

ช่วงเวลาในการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล ในวันธรรมดา ช่วงเวลาที่ใช้มากที่สุดคือ 16.01-22.00 น. จำนวน 154 คน ร้อยละ 36.70 และน้อยที่สุดคือ 06.01-09.00 น. จำนวน 8 คน ร้อยละ 1.90 ในวันหยุดช่วงเวลาที่ใช้มากที่สุดคือ 16.01-22.00 น. จำนวน 149 คน ร้อยละ 35.50 และน้อยที่สุดคือ 06.01-09.00 น. จำนวน 8 คน ร้อยละ 1.90 (แสดงรายละเอียดในภาพที่ 4.4)



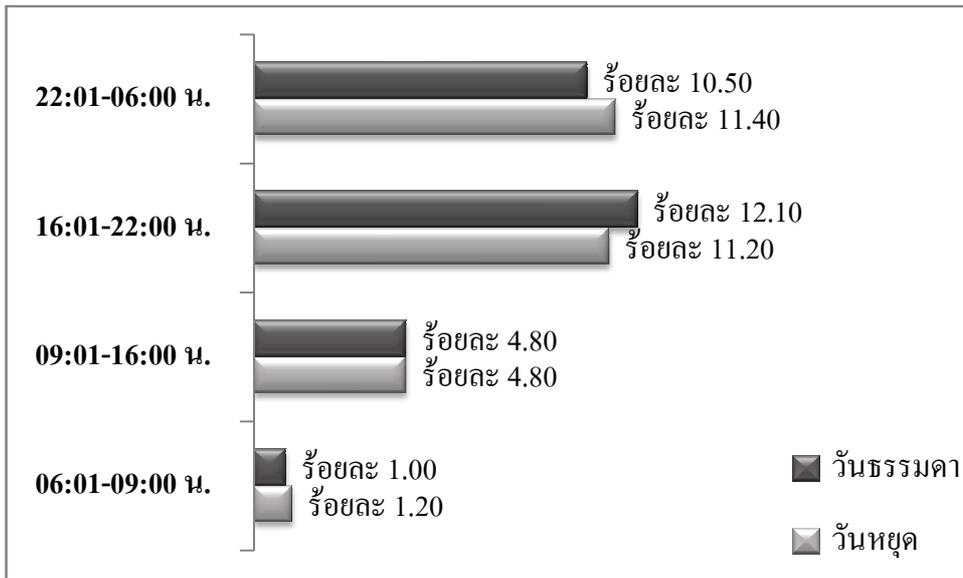
ภาพที่ 4.4 แสดงจำนวนร้อยละของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในวัดอุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล จำแนกตามช่วงเวลาของการใช้ในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) และวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์)

ช่วงเวลาในการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์ ในวันธรรมดา ช่วงเวลาที่ใช้มากที่สุดคือ 16.01-22.00 น. จำนวน 112 คน ร้อยละ 26.70 และน้อยที่สุดคือ 06.01-09.00 น. จำนวน 5 คน ร้อยละ 1.20 ในวันหยุดช่วงเวลาที่ใช้มากที่สุดคือ 16.01-22.00 น. จำนวน 98 คน ร้อยละ 23.30 และน้อยที่สุดคือ 06.01-09.00 น. จำนวน 5 คน ร้อยละ 1.20 (แสดงรายละเอียดในภาพที่ 4.5)



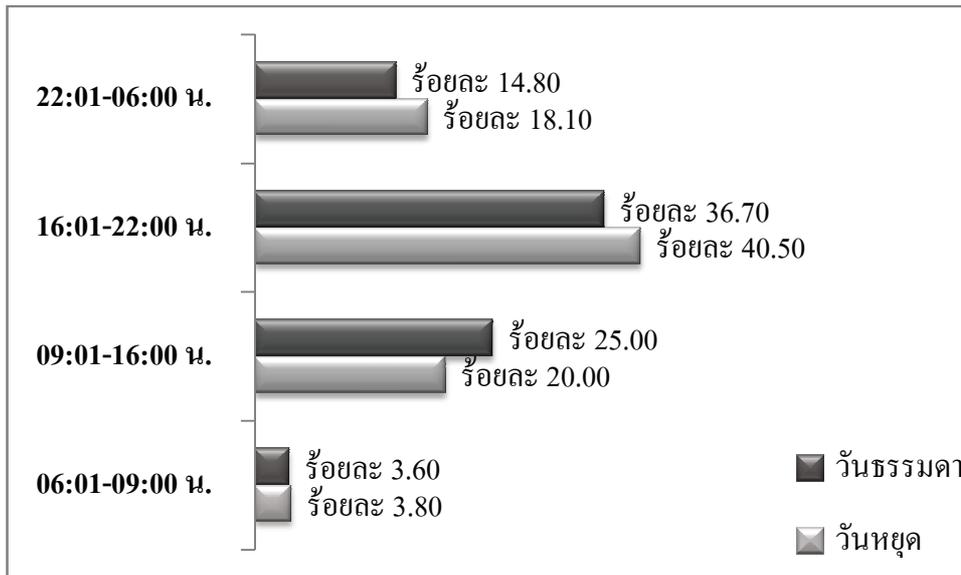
ภาพที่ 4.5 แสดงจำนวนร้อยละของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์ จำแนกตามช่วงเวลาของการใช้ในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) และวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์)

ช่วงเวลาในการใช้ในเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ ในวันธรรมดา ช่วงเวลาที่ใช้มากที่สุดคือ 16.01-22.00 น. จำนวน 51 คน ร้อยละ 12.10 และน้อยที่สุดคือ 06.01-09.00 น. จำนวน 4 คน ร้อยละ 1.00 ในวันหยุดช่วงเวลาที่ใช้มากที่สุดคือ 22.01-06.00 น. จำนวน 48 คน ร้อยละ 11.40 และน้อยที่สุดคือ 06.01-09.00 น. จำนวน 5 คน ร้อยละ 1.20 (แสดงรายละเอียดในภาพที่ 4.6)



ภาพที่ 4.6 แสดงจำนวนร้อยละของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในวัดอุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ จำแนกตามช่วงเวลาของการใช้ในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) และวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์)

ช่วงเวลาในการใช้เพื่อหาความรู้และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน ในวันธรรมดา ช่วงเวลาที่ใช้มากที่สุดคือ 16.01-22.00 น. จำนวน 154 คน ร้อยละ 36.70 และน้อยที่สุดคือ 06.01-09.00 น. จำนวน 15 คน ร้อยละ 3.60 ในวันหยุดช่วงเวลาที่ใช้มากที่สุดคือ 16.01-22.00 น. จำนวน 170 คน ร้อยละ 40.50 และน้อยที่สุดคือ 06.01-09.00 น. จำนวน 16 คน ร้อยละ 3.80 (แสดงรายละเอียดในภาพที่ 4.7)



ภาพที่ 4.7 แสดงจำนวนร้อยละของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน จำแนกตามช่วงเวลาของการใช้ในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) และวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์)

4.2 ผลการศึกษาปัจจัยทางด้านความสัมพันธ์กับผู้อื่น

4.2.1 ความสัมพันธ์กับครอบครัว

จากผลการศึกษาหาค่าเฉลี่ยของความสัมพันธ์กับครอบครัวของกลุ่มตัวอย่าง พบว่าภาพรวมของความสัมพันธ์กับครอบครัวของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับที่มาก โดยมีค่าเฉลี่ย 3.33 และเมื่อพิจารณารายละเอียดเป็นรายข้อพบว่า ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดในด้านความสัมพันธ์กับครอบครัวนั้น คือ รู้สึกมีความอบอุ่นภายในครอบครัว มีค่าเฉลี่ย 3.66 รองลงมาคือ สมาชิกในครอบครัวมีการเอาใจใส่กันอย่างสม่ำเสมอ มีค่าเฉลี่ย 3.60 อยากให้ความสัมพันธ์ระหว่างตัวเองและสมาชิกในครอบครัวดีขึ้น มีค่าเฉลี่ย 3.53 บิดา มารดาและสมาชิกในครอบครัวให้ความรักจนรู้สึกและสัมผัสได้ มีค่าเฉลี่ย 3.51 เมื่อประสบปัญหาหนักใจ บิดา มารดา และสมาชิกในครอบครัวมักช่วยเหลือ มีค่าเฉลี่ย 3.49 บิดา มารดาและสมาชิกในครอบครัว มักชื่นชมเมื่อทำความดี มีค่าเฉลี่ย 3.44 เมื่อกระทำความผิดมักจะถูกตำหนิ จากบิดา มารดา และสมาชิกในครอบครัว มีค่าเฉลี่ย 3.33 มีกิจกรรมที่ทำร่วมกับบิดา มารดาและสมาชิกในครอบครัวบ่อยครั้ง มีค่าเฉลี่ย 3.02 จากที่กล่าวมาทั้งหมดมีค่าเฉลี่ยตามเกณฑ์อยู่ในระดับที่มาก ยกเว้นเพียงประเด็นที่ว่า มักไม่พอใจ บิดา มารดา

และสมาชิกในครอบครัวบ่อยครั้ง มีค่าเฉลี่ย 2.39 ซึ่งเป็นค่าเฉลี่ยที่น้อยที่สุด โดยอยู่ในเกณฑ์ระดับปานกลาง (ดังตาราง 4.4)

ตารางที่ 4.4 แสดงความสัมพันธ์กับครอบครัว

ข้อคำถาม	\bar{X}	S	ระดับ
รู้สึกมีความอบอุ่นภายในครอบครัว	3.66	0.59	มาก
สมาชิกในครอบครัวมีการเอาใจใส่กันอย่างสม่ำเสมอ	3.60	0.62	มาก
อยากให้ความสัมพันธ์ระหว่างตัวเองและสมาชิกในครอบครัวดีขึ้น	3.53	0.74	มาก
บิดา มารดา และสมาชิกในครอบครัวให้ความรักจนรู้สึกและสัมผัสได้	3.51	0.69	มาก
เมื่อประสบปัญหาหนักใจ บิดา มารดาและสมาชิกในครอบครัวมักช่วยเหลือ	3.49	0.68	มาก
บิดา มารดา และสมาชิกในครอบครัว มักชื่นชมเมื่อท่านทำความดี	3.44	0.70	มาก
เมื่อกระทำความผิดมักจะถูกตำหนิจากบิดา มารดา และสมาชิกในครอบครัว	3.33	0.79	มาก
มีกิจกรรมที่ทำร่วมกับบิดา มารดา และสมาชิกในครอบครัวบ่อยครั้ง	3.02	0.85	มาก
มักไม่พอใจ บิดา มารดา และสมาชิกในครอบครัวบ่อยครั้ง	2.39	1.04	ปานกลาง
ภาพรวม	3.33	0.45	มาก

4.2.2 ความสัมพันธ์กับเพื่อน

จากผลการศึกษาหาค่าเฉลี่ยของความสัมพันธ์กับเพื่อนของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ภาพรวมของความสัมพันธ์กับเพื่อนของกลุ่มตัวอย่างนั้นอยู่ในระดับที่มาก โดยมีค่าเฉลี่ย 3.31 และเมื่อพิจารณารายละเอียดเป็นรายข้อพบว่า ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดในด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนนั้นคือ มีเพื่อนสนิทหลายคน มีค่าเฉลี่ย 3.52 รองลงมาคือ มีความสุขยามอยู่กับเพื่อน มีค่าเฉลี่ย 3.49 เวลาไปเที่ยวมักจะไปเที่ยวกับเพื่อนมากกว่าบุคคลอื่น มีค่าเฉลี่ย 3.46 รู้สึกเสียใจมากเวลาที่ผิดใจหรือทะเลาะกับเพื่อน มีค่าเฉลี่ย 3.40 จะตักเตือนเพื่อนเสมอในเวลาที่เพื่อนจะกระทำการที่ผิด มีค่าเฉลี่ย 3.40 มักจะเลือกคบเพื่อนที่มีความประพฤติดี มีค่าเฉลี่ย 3.30 เพื่อนจะคอยให้กำลังใจเมื่อ

เกิดความรู้สึกท้อแท้ มีค่าเฉลี่ย 3.30 เวลามีปัญหามักปรึกษาเพื่อน มีค่าเฉลี่ย 3.26 ใช้เวลาที่จะอยู่กับเพื่อนมากกว่าใคร มีค่าเฉลี่ย 3.10 จากที่กล่าวมาทั้งหมดมีค่าเฉลี่ยตามเกณฑ์อยู่ในระดับที่มาก ยกเว้นเพียงประเด็นที่ว่า คิดว่าเพื่อนเข้าใจตัวเรามากกว่าใคร มีค่าเฉลี่ย 2.88 ซึ่งเป็นค่าเฉลี่ยที่น้อยที่สุด โดยอยู่ในเกณฑ์ระดับปานกลาง (ดังตารางที่ 4.5)

ตารางที่ 4.5 แสดงความสัมพันธ์กับเพื่อน

ข้อคำถาม	\bar{X}	S	ระดับ
มีเพื่อนสนิทหลายคน	3.52	0.66	มาก
มีความสุขยามอยู่กับเพื่อน	3.49	0.60	มาก
เวลาไปเที่ยวมักจะไปเที่ยวกับเพื่อนมากกว่าบุคคลอื่น	3.46	0.69	มาก
จะตัดเพื่อนเสมอในเวลาที่เพื่อนจะกระทำสิ่งที่ผิด	3.40	0.65	มาก
รู้สึกเสียใจมากเวลาที่คิดใจหรือทะเลาะกับเพื่อน	3.40	0.69	มาก
เพื่อนจะคอยให้กำลังใจเมื่อเกิดความรู้สึกท้อแท้	3.30	0.71	มาก
มักจะเลือกคบเพื่อนที่มีความประพฤติดี	3.30	0.76	มาก
เวลามีปัญหามักปรึกษาเพื่อน	3.26	0.73	มาก
ใช้เวลาที่จะอยู่กับเพื่อนมากกว่าใคร	3.10	0.84	มาก
คิดว่าเพื่อนเข้าใจตัวเรามากกว่าใคร	2.88	0.79	ปานกลาง
ภาพรวม	3.31	0.46	มาก

4.2.3 การใช้เวลาว่าง/กิจกรรมกับผู้อื่น

ในการศึกษาด้านการใช้เวลาว่าง/กิจกรรมกับผู้อื่นของกลุ่มตัวอย่างนั้น ใช้การสอบถามทางด้านการใช้เวลาทำสิ่งที่ทำเป็นงานอดิเรก โดยได้ทำการจำแนกออกเป็นประเภทของวัน 2 ประเภท คือ การใช้เวลากับงานอดิเรกในวันธรรมดา ได้แก่ วันจันทร์ ถึง วันศุกร์ และ การใช้เวลากับงานอดิเรกในวันหยุด ได้แก่ วันเสาร์ กับ วันอาทิตย์ โดยผลการศึกษาพบว่า การใช้เวลากับงานอดิเรกในวันธรรมดา กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้เวลาทำงานอดิเรก น้อยกว่า 3 ชั่วโมง จำนวน 235 คน ร้อยละ 69.94 รองลงมาคือ ใช้ 3 ชั่วโมงขึ้นไป ถึง 6 ชั่วโมง จำนวน 78 คน ร้อยละ 23.21 และ ใช้ 6 ชั่วโมงขึ้นไป จำนวน 23 คน ร้อยละ 6.85 ตามลำดับ (ดังตารางที่ 4.6)

ตารางที่ 4.6 แสดงการใช้เวลากับงานอดิเรกในวันธรรมดา

การใช้เวลากับงานอดิเรกในวันธรรมดา(จันทร์-ศุกร์)	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 3 ชั่วโมง	235	69.94
3 ชั่วโมงขึ้นไป ถึง 6 ชั่วโมง	78	23.21
6 ชั่วโมงขึ้นไป	23	6.85
รวม	336	100.00

*ผู้ไม่ตอบ 84 คน

ส่วนทางด้านการใช้เวลากับงานอดิเรกในวันหยุด ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ ใช้เวลากับงานอดิเรกตั้งแต่ 3 ชั่วโมงขึ้นไป ถึง 6 ชั่วโมง จำนวน 155 คน ร้อยละ 45.06 รองลงมาคือ ใช้น้อยกว่า 3 ชั่วโมง จำนวน 149 คน ร้อยละ 43.31 และใช้ 6 ชั่วโมงขึ้นไป จำนวน 40 คน ร้อยละ 11.63 ตามลำดับ (ดังตาราง 4.7)

ตารางที่ 4.7 แสดงการใช้เวลากับงานอดิเรกในวันหยุด

การใช้เวลากับงานอดิเรกในวันหยุด(เสาร์-อาทิตย์)	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 3 ชั่วโมง	149	43.31
3 ชั่วโมงขึ้นไป ถึง 6 ชั่วโมง	155	45.06
6 ชั่วโมงขึ้นไป	40	11.63
รวม	344	100.00

*ผู้ไม่ตอบ 76 คน

4.3 ผลการศึกษาปัจจัยทางลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต

4.3.1 ลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต และการรับรู้ภาวะเบียบของสังคมในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต

ในการศึกษาลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตนั้นใช้การสอบถามด้วยประโยคข้อคำถามเชิงลบ ฉะนั้นจึงได้ทำการกลับค่าคะแนนที่ได้ให้กลายเป็นบวกก่อนทำการ

วิเคราะห์และจากผลการศึกษาทางด้านลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตนั้น ในภาพรวมกลุ่มตัวอย่างมีลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ในระดับที่ดี โดยมีค่าเฉลี่ย 3.55 และเมื่อพิจารณารายละเอียดเป็นรายข้อพบว่า ประเด็นที่มีคะแนนเฉลี่ยมากที่สุดคือ ไม่โพสต์ข้อความหรือส่งต่ออีเมลที่อาจทำให้ผู้อื่นเสียหาย มีคะแนนเฉลี่ย 3.83 รองลงมาคือ เวลาที่อยู่ในเว็บไซต์หรือห้องสนทนาจะไม่ค่าทอใครถึงแม้ไม่มีใครรู้ว่าตัวเราเป็นใคร มีคะแนนเฉลี่ย 3.77 ไม่ใช้ Password อีเมลล์ของเพื่อนเปิดอ่านจดหมายส่วนตัวของเพื่อน มีค่าเฉลี่ย 3.76 ไม่แอบเปิดคอมพิวเตอร์ของเพื่อน โดยไม่ได้รับอนุญาต มีค่าเฉลี่ย 3.73 ไม่แอบดูข้อมูลในเครื่องคอมพิวเตอร์ของเพื่อนโดยไม่ให้เพื่อนรู้ มีคะแนนเฉลี่ย 3.67 ถ้าต้องมีการลงทะเบียนเป็นสมาชิกทางเว็บไซต์ต่างๆ อย่างเป็นทางการจะไม่ใช้ชื่อปลอมและหลักฐานปลอม มีค่าเฉลี่ย 3.38 เมื่อโหลดโปรแกรมหรือเพลง จากอินเทอร์เน็ตแล้วก็จะไม่ให้ผู้อื่นมาโหลดต่อ มีค่าเฉลี่ย 3.33 ไม่โหลดเพลงหรือหนังจากเว็บไซต์ที่ผู้อื่นเอามาแจกให้ดาวน์โหลด มีค่าเฉลี่ย 3.29 และถ้าเพื่อนมีโปรแกรมใหม่ ก็จะไม่ขอ Copy มาให้ มีค่าเฉลี่ย 3.14 ตามลำดับ (ดังตารางที่ 4.8)

ตารางที่ 4.8 แสดงลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต

ข้อคำถาม	\bar{X}	S	ระดับ
ไม่โพสต์ข้อความหรือส่งต่ออีเมลที่อาจทำให้ผู้อื่นเสียหาย	3.83	0.48	ดี
เวลาอยู่ในเว็บไซต์หรือห้องสนทนาจะไม่ค่าทอใครถึงแม้ไม่มีใครรู้ว่าตัวเราเป็นใคร	3.77	0.49	ดี
ไม่ใช้ Password อีเมลล์ของเพื่อน เปิดอ่านจดหมายส่วนตัวของเพื่อน	3.76	0.56	ดี
ไม่แอบเปิดคอมพิวเตอร์ของเพื่อน โดยไม่ได้รับอนุญาต	3.73	0.56	ดี
ไม่แอบดูข้อมูลในเครื่องคอมพิวเตอร์ของเพื่อน โดยไม่ให้เพื่อนรู้	3.67	0.63	ดี
ถ้าต้องมีการลงทะเบียนเป็นสมาชิกทางเว็บไซต์ต่างๆ อย่างเป็นทางการจะไม่ใช้ชื่อปลอม หลักฐานปลอม	3.38	0.79	ดี
เมื่อโหลดโปรแกรมหรือเพลง จากอินเทอร์เน็ตแล้วก็จะไม่ให้ผู้อื่นมาโหลดต่อ	3.33	0.78	ดี
ไม่โหลดเพลงหรือหนังจากเว็บไซต์ที่ผู้อื่นเอามาแจกให้ดาวน์โหลด	3.29	0.87	ดี
ถ้าเพื่อนมีโปรแกรมใหม่ ก็จะไม่ขอ Copy มาให้	3.14	0.86	ดี
ภาพรวม	3.55	0.42	ดี

ทางด้านการรับรู้ภาวะเบี่ยงของสังคมในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างนั้น เป็นการถามถึงการทราบถึงข้อห้ามหรือบทลงโทษในกฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต โดยมีคะแนนเฉลี่ย 2.12 ซึ่งอยู่ในระดับที่ปานกลาง (ดังตารางที่ 4.9)

ตารางที่ 4.9 แสดงการทราบถึงบทลงโทษในกฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต

ข้อคำถาม	\bar{X}	S	ระดับ
การทราบถึงข้อห้ามหรือบทลงโทษในกฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต	2.12	0.65	ปานกลาง

4.4 ผลการศึกษาพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต

4.4.1 ระดับการใช้อินเทอร์เน็ตจำแนกตามวัตถุประสงค์ของการใช้

จากการศึกษาเมื่อทำการวัดระดับการใช้อินเทอร์เน็ตโดยจำแนกออกตามวัตถุประสงค์ของการใช้ ทั้ง 6 วัตถุประสงค์ ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างโดยส่วนใหญ่เป็นผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในระดับที่ปกติเท่านั้น ซึ่งแสดงรายละเอียดตามแต่ละวัตถุประสงค์ของการใช้ดังนี้

ระดับของการใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป ผลการศึกษาพบว่า ผู้ใช้ที่อยู่ในระดับปกติ จำนวน 300 คน ร้อยละ 71.43 และผู้ใช้ที่อยู่ในระดับที่เสี่ยง จำนวน 98 คน ร้อยละ 23.33 โดยมีผู้ใช้ในระดับที่ติดในวัตถุประสงค์นี้ จำนวน 22 คน ร้อยละ 5.24

ระดับของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์ ผลการศึกษาพบว่า ผู้ใช้ที่อยู่ในระดับปกติ จำนวน 357 คน ร้อยละ 85.00 และผู้ใช้ที่อยู่ในระดับที่เสี่ยง จำนวน 53 คน ร้อยละ 12.62 โดยมีผู้ใช้ในระดับที่ติดในวัตถุประสงค์นี้ จำนวน 10 คน ร้อยละ 2.38

ระดับของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล ผลการศึกษาพบว่า ผู้ใช้ที่อยู่ในระดับปกติ จำนวน 304 ร้อยละ 72.38 และผู้ใช้ที่อยู่ในระดับที่เสี่ยง จำนวน 102 คน ร้อยละ 24.59 โดยมีผู้ใช้ในระดับที่ติดในวัตถุประสงค์นี้ จำนวน 14 คน ร้อยละ 3.33

ระดับของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์ ผลการศึกษาพบว่า ผู้ใช้ที่อยู่ในระดับปกติ จำนวน 325 คน ร้อยละ 77.38 และผู้ใช้ที่อยู่ในระดับที่เสี่ยง จำนวน 78 คน ร้อยละ 18.57 โดยมีผู้ใช้ในระดับที่ติดในวัตถุประสงค์นี้ จำนวน 17 คน ร้อยละ 4.05

ระดับของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ ผลการศึกษาพบว่า ผู้ใช้ที่อยู่ในระดับปกติ จำนวน 377 คน ร้อยละ 89.76 และผู้ใช้ที่อยู่ในระดับที่เสี่ยง จำนวน 39 คน ร้อยละ 9.29 โดยมีผู้ใช้ในระดับที่คิดในวัตถุประสงค์นี้ จำนวน 4 คน ร้อยละ 0.95

ระดับของการใช้เพื่อหาความรู้และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน ผลการศึกษาพบว่า ผู้ที่ใช้ที่อยู่ในระดับปกติ จำนวน 272 คน ร้อยละ 64.76 และผู้ใช้ที่อยู่ในระดับที่เสี่ยง จำนวน 130 คน ร้อยละ 30.95 โดยมีผู้ใช้ในระดับที่คิดในวัตถุประสงค์นี้ จำนวน 18 คน ร้อยละ 4.29 (ดังตารางที่ 4.10)

ตารางที่ 4.10 แสดงระดับการใช้อินเทอร์เน็ตจำแนกตามวัตถุประสงค์ของการใช้

ระดับของการใช้	จำนวน	ร้อยละ
ระดับของการใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป		
ปกติ	300	71.43
เสี่ยง	98	23.33
คิดอินเทอร์เน็ต	22	5.24
ระดับของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์		
ปกติ	357	85.00
เสี่ยง	53	12.62
คิดอินเทอร์เน็ต	10	2.38
ระดับของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล		
ปกติ	304	72.38
เสี่ยง	102	24.29
คิดอินเทอร์เน็ต	14	3.33
ระดับของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์		
ปกติ	325	77.38
เสี่ยง	78	18.57
คิดอินเทอร์เน็ต	17	4.05
ระดับของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ		
ปกติ	377	89.76
เสี่ยง	39	9.29
คิดอินเทอร์เน็ต	4	0.95

ตารางที่ 4.10 (ต่อ)

ระดับของการติด	จำนวน	ร้อยละ
ระดับของการใช้เพื่อหาความรู้และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน		
ปกติ	272	64.76
เสี่ยง	130	30.95
ติดอินเทอร์เน็ต	18	4.29

4.4.2 การจำแนกผู้ที่มีพฤติกรรมการติดและไม่ติดอินเทอร์เน็ต

ในการจำแนกผู้ติดและไม่ติดอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างนั้นได้ใช้วิธีการวัดจากระดับของการติดตามแต่ละวัตถุประสงค์ของการใช้ โดยถือว่า ถ้าอยู่ในระดับของการติดไม่ว่าจะในวัตถุประสงค์ใดวัตถุประสงค์หนึ่งก็ตามถือว่าเป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต โดยในการจำแนกปรากฏผลดังนี้ ผู้ติดอินเทอร์เน็ต มีจำนวน 48 คน ร้อยละ 11.43 และผู้ไม่ติดอินเทอร์เน็ต มีจำนวน 372 คน ร้อยละ 88.57 (ดังตารางที่ 4.11)

ตารางที่ 4.11 แสดงการจำแนกผู้ติดและไม่ติดอินเทอร์เน็ต

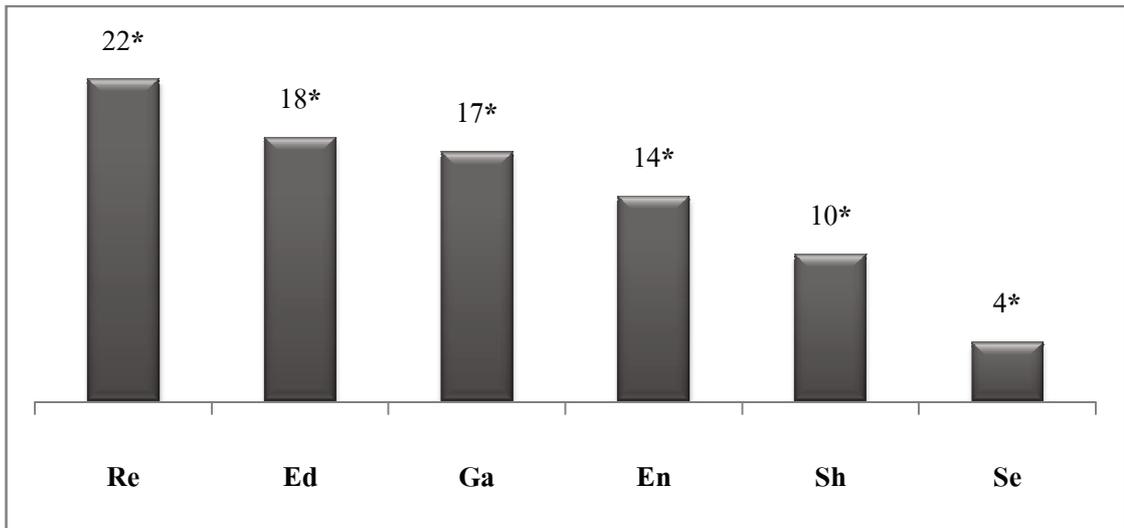
จำแนกผู้ติดและไม่ติดอินเทอร์เน็ต	จำนวน	ร้อยละ
ผู้ติดอินเทอร์เน็ต	48	11.43
ผู้ไม่ติดอินเทอร์เน็ต	372	88.57

ผู้ติดอินเทอร์เน็ตจะใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตในช่วงของวันธรรมดา เฉลี่ย 3 ชั่วโมง 28 นาที ในขณะที่ช่วงวันหยุดจะใช้โดยเฉลี่ย 4 ชั่วโมง 30 นาที (ดังตารางที่ 4.12)

ตารางที่ 4.12 แสดงการใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตโดยประมาณของผู้ติดอินเทอร์เน็ต

ประมาณเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ติดอินเทอร์เน็ต	เวลาโดยเฉลี่ย
เวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตในรอบวันแต่ละสัปดาห์	
วันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์)	3 ชั่วโมง 28 นาที
วันหยุด (เสาร์-อาทิตย์)	4 ชั่วโมง 30 นาที

ในวัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ตที่มีผู้ติดอินเทอร์เน็ตใช้มากที่สุดคือ การใช้เพื่อสนทนา ติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป จำนวน 22 คน รองลงมาใช้เพื่อหาความรู้ และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน จำนวน 18 คน ใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์ จำนวน 17 คน ใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง และดาวน์โหลดข้อมูล จำนวน 14 คน ใช้เพื่อซื้อขายสินค้า และบริการออนไลน์ จำนวน 10 คน และใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ จำนวน 4 คน ตามลำดับ โดยที่ในแต่ละวัตถุประสงค์ของการใช้นั้นผู้ใช้อาจใช้ในระดับที่ติดมากกว่าหนึ่งวัตถุประสงค์ของการใช้ดังกล่าว (แสดงรายละเอียดในภาพที่ 4.8)



* หน่วยเป็นจำนวนคน ซึ่งในแต่ละวัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ต ผู้คิดอาจคิดมากกว่าหนึ่งวัตถุประสงค์ของการใช้

Re หมายถึง วัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนา ติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป

Ed หมายถึง วัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้ และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน

Ga หมายถึง วัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์

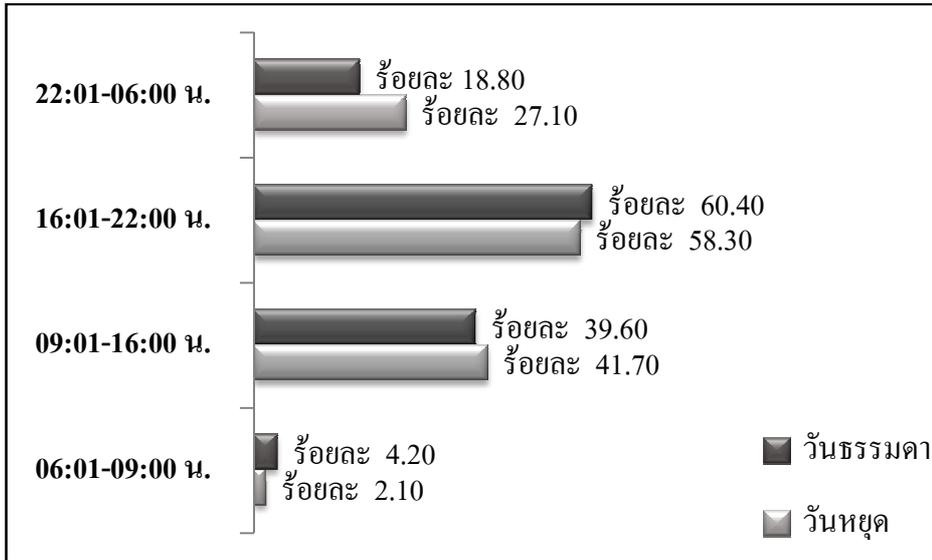
En หมายถึง วัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง และดาวน์โหลดข้อมูล

Sh หมายถึง วัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์

Se หมายถึง วัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ

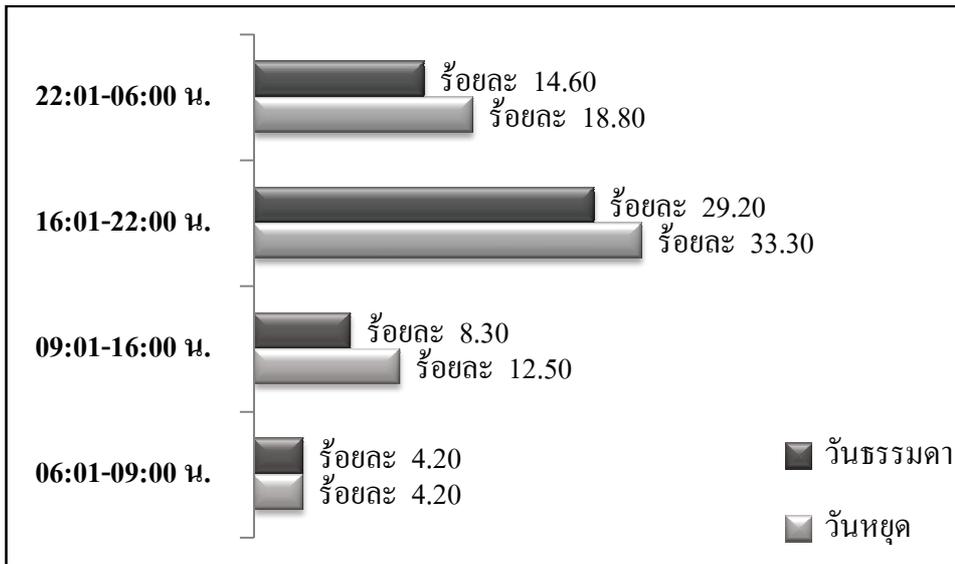
ภาพที่ 4.8 แสดงจำนวนผู้ใช้ในระดับที่ติดตามแต่ละวัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ต

อีกทั้งช่วงเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ที่มีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตนั้นพบว่า ในวันธรรมดาผู้ติดอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่จะใช้ในช่วงเวลา 16.01 – 22.00 น. มากที่สุด ร้อยละ 60.40 ส่วนน้อยที่สุดคือช่วงเวลา 06.01-09.00 น. ร้อยละ 4.20 ทางด้านช่วงเวลาในการใช้ของวันหยุดก็คล้ายกันคือช่วงเวลาที่ใช้มากที่สุดคือ ช่วงเวลา 16.01 – 22.00 น. ร้อยละ 58.30 (แสดงรายละเอียดในภาพที่ 4.9)



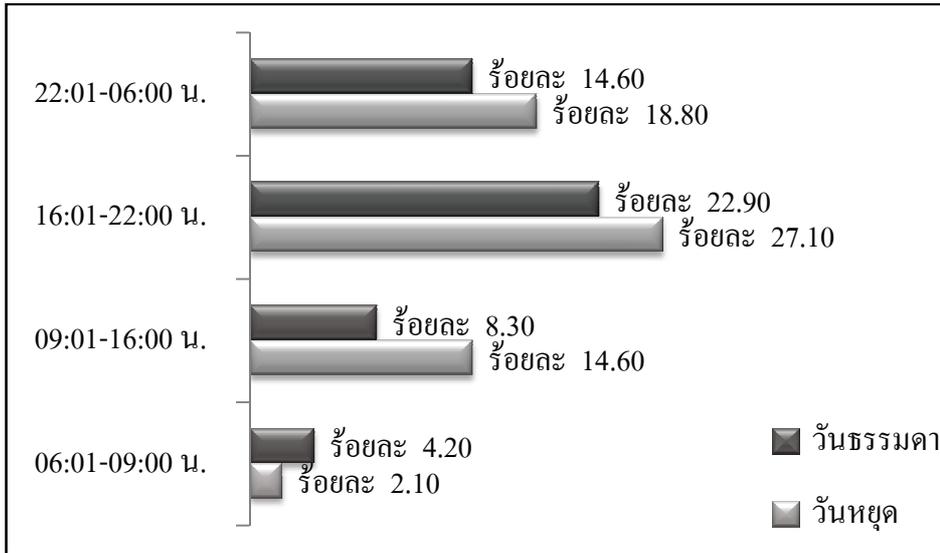
ภาพที่ 4.9 แสดงจำนวนร้อยละของการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ติดอินเทอร์เน็ตประจำวันแยกตามช่วงเวลาของการใช้ในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) และวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์)

เมื่อพิจารณาถึงช่วงเวลาของการใช้อินเทอร์เน็ตตามวัตถุประสงค์ของการใช้ของผู้ที่มีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตพบว่า ในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนา ติดต่อสัมพันธ์ทั่วไปในวันธรรมดา ช่วงเวลาที่ใช้มากที่สุดคือ 16.01 – 22.00 น. ร้อยละ 29.20 และน้อยที่สุดคือช่วงเวลา 06.01-09.00 น. ร้อยละ 4.20 ในทางด้านช่วงเวลาของวันหยุดที่ใช้มากที่สุดคือ ช่วงเวลา 16.01 – 22.00 น. ร้อยละ 33.30 และน้อยที่สุด คือช่วงเวลา 06.01-09.00 น. ร้อยละ 4.20 (แสดงรายละเอียดในภาพที่ 4. 10)



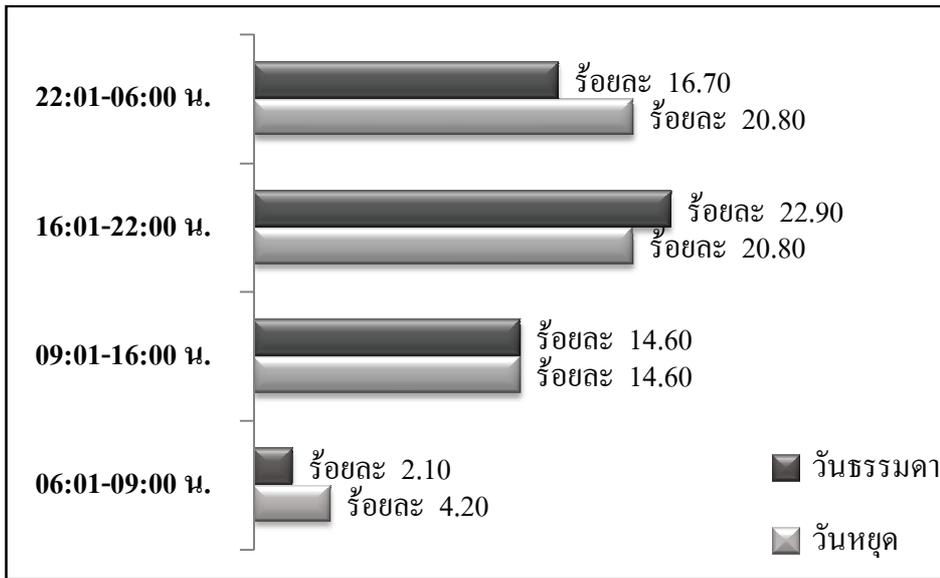
ภาพที่ 4.10 แสดงจำนวนรายละของการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้คิดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนา ติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป จำแนกตามช่วงเวลาของการใช้ในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) และวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์)

ในช่วงเวลาของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนังฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล ของผู้ที่มีพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ตพบว่าช่วงเวลาที่ใ้มากที่สุดในวันธรรมาคือ ช่วงเวลา 16.01-22.00 น. รายละ 22.90 น้อยที่สุดคือ ช่วงเวลา 06.01-09.00 น. รายละ 4.20 (แสดงรายละเอียดในภาพที่ 4.11)



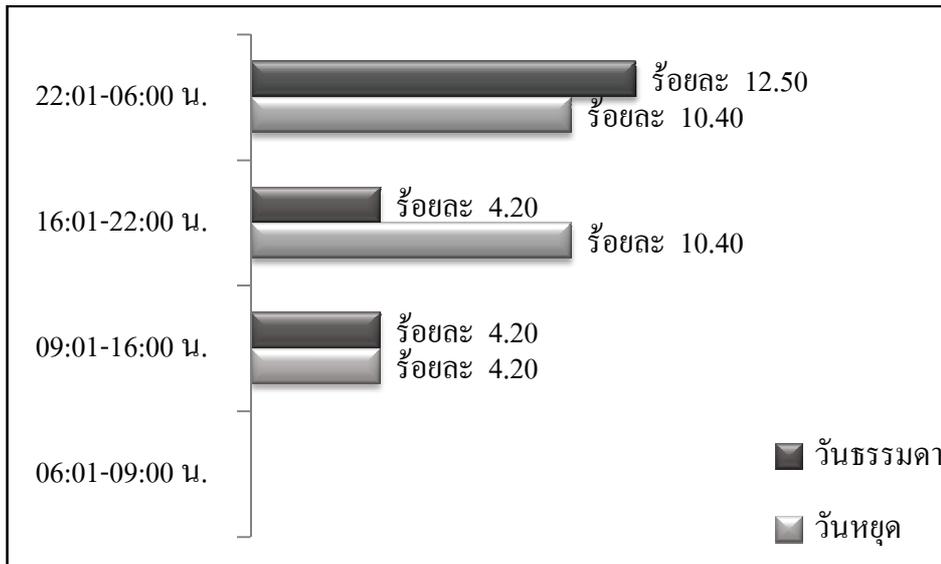
ภาพที่ 4.11 แสดงจำนวนร้อยละของการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูลจำแนกตามช่วงเวลาของการใช้ในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) และวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์)

ช่วงเวลาของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์ ของผู้ที่มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่าในวันธรรมดาที่ใช้มากที่สุดคือช่วงเวลา 16.01-22.00 น. ร้อยละ 22.90 น้อยที่สุดคือ 06.01-09.00 น. ร้อยละ 2.10 ในทางด้านของวันหยุดพบว่าช่วงที่มีผู้ใช้มากที่สุดคือ 16.01-22.00 น. ร้อยละ 20.80 และน้อยที่สุดคือ ช่วงเวลา 06.01-09.00 น. ร้อยละ 4.20 (แสดงรายละเอียดในภาพที่ 4.12)



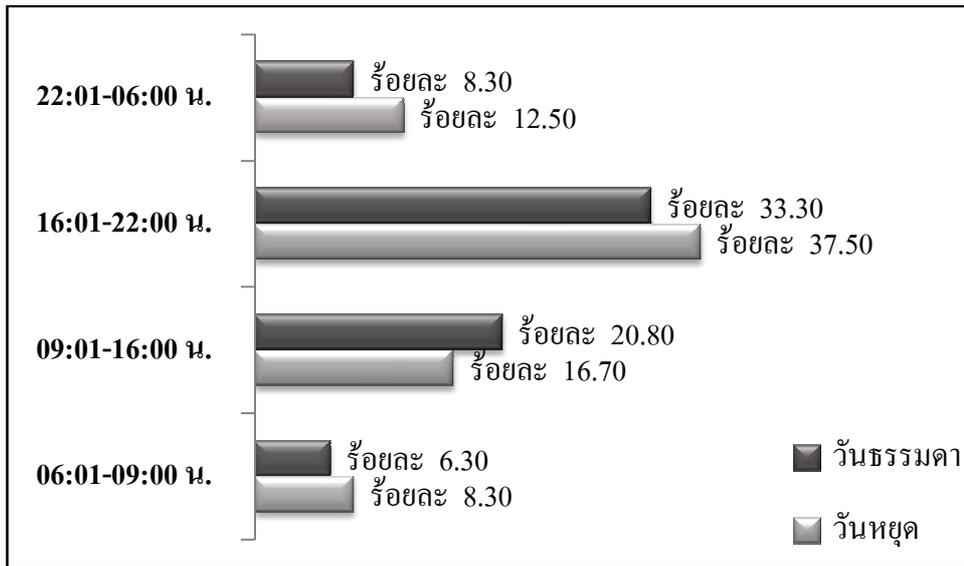
ภาพที่ 4.12 แสดงจำนวนร้อยละของการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้คิดอินเทอร์เน็ตในวัดอุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์ จำแนกตามช่วงเวลาของการใช้ในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) และวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์)

ช่วงเวลาในการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศของผู้ที่มีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต ในวัดอุประสงค์ของการใช้นี้แตกต่างจากวัดอุประสงค์ของการใช้อื่น ๆ โดยที่ช่วงเวลาที่ใช้มากที่สุดของวันธรรมาคือ ช่วงเวลา 22.01-06.00 น. ร้อยละ 12.50 น้อยที่สุดคือ ช่วงเวลา 06.01-09.00 น. โดยที่ไม่มีผู้ใช้ในช่วงเวลาดังกล่าวเลยทั้งในช่วงวันธรรมดาหรือวันหยุด แต่ในขณะที่ช่วงเวลาของวันหยุดนั้น พบว่าช่วงเวลาที่ผู้ใช้มากที่สุดพบว่า คือช่วงเวลาตั้งแต่ 16.01-22.00 น. กับ 22.01-06.00 น. มีสัดส่วนที่มากเท่ากันคือ ร้อยละ 10.40 ทั้งสองช่วงเวลา (แสดงรายละเอียดในภาพที่ 4.13)



ภาพที่ 4.13 แสดงจำนวนร้อยละของการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้คิดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ จำแนกตามช่วงเวลาของการใช้ในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) และวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์)

ช่วงเวลาของการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหาความรู้ และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน ของผู้ที่มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตนั้นพบว่า ในวันธรรมดาช่วงเวลาที่ผู้ใช้มากที่สุดคือ 16.01-22.00 น. ร้อยละ 33.30 น้อยที่สุดคือช่วงเวลา 06.01-09.00 น. ร้อยละ 6.30 เช่นเดียวกันกับทางด้านวันหยุดที่ช่วงเวลาที่ผู้ใช้มากที่สุดคือ 16.01-22.00 น. ร้อยละ 37.50 และน้อยที่สุดคือ ช่วงเวลา 06.01-09.00 น. ร้อยละ 8.30 (แสดงรายละเอียดในภาพที่ 4.14)



ภาพที่ 4.14 แสดงจำนวนร้อยละของการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้คิดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน จำแนกตามช่วงเวลาของการใช้ในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) และวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์)

4.5 ผลการทดสอบสมมติฐานการศึกษา

4.5.1 การทดสอบสมมติฐานที่ 1 เพศของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ตในแต่ละวัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ต

4.5.1.1 เพศของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อการศึกษาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป

ผลการศึกษาพบว่าการใช้ในระดับปกติ เพศชาย (ร้อยละ 50.67) และเพศหญิง (ร้อยละ 49.33) มีสัดส่วนที่ไม่แตกต่างกันมากนัก ทางด้านการใช้ในระดับที่เสี่ยงพบว่า เพศชาย (ร้อยละ 60.20) มากกว่าเพศหญิง (ร้อยละ 39.80) ซึ่งมีสัดส่วนที่แตกต่างกัน และการใช้ในระดับของการคิดอินเทอร์เน็ตนั้นพบว่า เพศชาย(ร้อยละ 54.55) กับเพศหญิง (ร้อยละ 45.45) แตกต่างกัน เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 2.718 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.257 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ว่า เพศของนักศึกษา มีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อศึกษา ติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป (ดังตารางที่ 4.13)

ตารางที่ 4.13 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเพศกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ทในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป

ระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ท	เพศ			ค่า Chi-Square	Sig.
	ชาย (ร้อยละ)	หญิง (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
ปกติ	152 (50.67)	148 (49.33)	300 (100.00)	2.718	0.257
เสี่ยง	59 (60.20)	39 (39.80)	98 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ท	12 (54.55)	10 (45.45)	22 (100.00)		
รวม	223 (53.10)	197 (46.90)	420 (100.00)		

4.5.1.2 เพศของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ทในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์

ผลการศึกษาพบว่าในระดับของการใช้ที่ปกตินั้นมีสัดส่วนที่ใกล้เคียงกันระหว่างเพศชาย (ร้อยละ 50.42) กับเพศหญิง (ร้อยละ 49.58) ทางด้านการใช้ในระดับที่เสี่ยงพบว่าเพศชาย (ร้อยละ 66.04) มีจำนวนแตกต่างกับเพศหญิง (ร้อยละ 33.96) และเมื่อพิจารณาถึงการใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ท พบว่าเพศชาย (ร้อยละ 80.00) มีจำนวนแตกต่างอย่างมากกับเพศหญิง (ร้อยละ 20.00) ซึ่งในการใช้แต่ละระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ทนั้น เพศชายจะมีสัดส่วนที่มากขึ้นแตกต่างกับเพศหญิงที่มีสัดส่วนที่ลดลงตามระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ทในวัตถุประสงค์นี้ และเมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 7.497 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.024 ความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงยอมรับสมมติฐานที่ว่า เพศของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ทในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์ (ดังตารางที่ 4.14)

ตารางที่ 4.14 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเพศกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์

ระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต	เพศ			ค่า Chi-Square	Sig.
	ชาย (ร้อยละ)	หญิง (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
ปกติ	180 (50.42)	177 (49.58)	357 (100.00)	7.497	0.024 *
เสี่ยง	35 (66.04)	18 (33.96)	53 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	8 (80.00)	2 (20.00)	10 (100.00)		
รวม	223 (53.10)	197 (46.90)	420 (100.00)		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4.5.1.3 เพศของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล

ผลการศึกษาพบว่าในระดับของการใช้ที่ปกติ เพศชาย (ร้อยละ 49.34) มีสัดส่วนที่น้อยกว่าเพศหญิง (ร้อยละ 50.66) เพียงเล็กน้อย ทว่าการใช้ในระดับที่เสี่ยงพบว่าเพศชาย (ร้อยละ 63.73) มีสัดส่วนที่มากกว่าเพศหญิง (ร้อยละ 36.27) และการใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตนั้นก็พบว่าเพศชาย (ร้อยละ 57.14) มีสัดส่วนที่มากกว่าเพศหญิง (ร้อยละ 42.86) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 6.440 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.040 ความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงยอมรับสมมติฐานที่ว่า เพศของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล (ดังตารางที่ 4.15)

ตารางที่ 4.15 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเพศกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล

ระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต	เพศ			ค่า Chi-Square	Sig.
	ชาย (ร้อยละ)	หญิง (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
ปกติ	150 (49.34)	154 (50.66)	304 (100.00)	6.440	0.040 *
เสี่ยง	65 (63.73)	37 (36.27)	102 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	8 (57.14)	6 (42.86)	14 (100.00)		
รวม	223 (53.10)	197 (46.90)	420 (100.00)		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4.5.1.4 เพศของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์

ผลการศึกษาพบว่าในระดับของการใช้ที่ปกติ เพศชาย (ร้อยละ 49.23) จะมีสัดส่วนที่น้อยกว่าเพียงเล็กน้อยกับเพศหญิง (ร้อยละ 50.77) ทว่าการใช้ในระดับที่เสี่ยงพบว่าเพศชาย (ร้อยละ 66.67) มีสัดส่วนที่แตกต่างกับเพศหญิง (ร้อยละ 33.33) และการใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตนั้น เพศชาย (ร้อยละ 65.71) แตกต่างกับเพศหญิง (ร้อยละ 35.29) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 8.638 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.013 ความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงยอมรับสมมติฐานที่ว่าเพศของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์ (ดังตารางที่ 4.16)

ตารางที่ 4.16 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเพศกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์

ระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต	เพศ			ค่า Chi-Square	Sig.
	ชาย (ร้อยละ)	หญิง (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
ปกติ	160 (49.23)	165 (50.77)	325 (100.00)	8.638	0.013 *
เสี่ยง	52 (66.67)	26 (33.33)	78 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	11 (64.71)	6 (35.29)	17 (100.00)		
รวม	223 (53.10)	197 (46.90)	420 (100.00)		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4.5.1.5 เพศของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ

ผลการศึกษาพบว่าในระดับของการใช้ที่ปกติ เพศชาย (ร้อยละ 48.54) น้อยกว่าเพียงเล็กน้อยกับเพศหญิง (ร้อยละ 51.46) ทว่าการใช้ในระดับที่เสี่ยงนั้น เพศชาย (ร้อยละ 92.31) มีสัดส่วนที่แตกต่างอย่างมากกับเพศหญิง (ร้อยละ 7.69) และการใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตนั้น พบว่ามีเพียงเพศชายเท่านั้น (ร้อยละ 100.00) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 30.752 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.000 ความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงยอมรับสมมติฐานที่ว่า เพศของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ (ดังตารางที่ 4.17)

ตารางที่ 4.17 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเพศกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ทในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ

ระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ท	เพศ			ค่า Chi-Square	Sig.
	ชาย (ร้อยละ)	หญิง (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
ปกติ	183 (48.54)	194 (51.46)	377 (100.00)	30.752	0.000 *
เสี่ยง	36 (92.31)	3 (7.69)	39 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ท	4 (100.00)	0 (0.00)	4 (100.00)		
รวม	223 (53.10)	197 (46.90)	420 (100.00)		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4.5.1.6 เพศของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ทในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้ และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน

ผลการศึกษาพบว่าในระดับของการใช้ที่ระดับปกตินั้นเพศชาย (ร้อยละ 46.32) น้อยกว่าเพศหญิง (ร้อยละ 53.68) และในระดับที่เสี่ยงนั้นพบว่าเพศชาย (ร้อยละ 66.92) มากกว่าเพศหญิง (ร้อยละ 33.08) และเมื่อพิจารณาดูที่การใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ท พบว่าเพศชาย (ร้อยละ 55.56) และเพศหญิง (ร้อยละ 44.44) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 15.033 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.001 ความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงยอมรับสมมติฐานที่ว่า เพศของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ทในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้ และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน (ดังตารางที่ 4.18)

ตารางที่ 4.18 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเพศกับระดับของพฤติกรรมการคิด
อินเทอร์เน็ทในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้ และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน

ระดับของพฤติกรรมการ การคิดอินเทอร์เน็ท	เพศ			ค่า Chi-Square	Sig.
	ชาย (ร้อยละ)	หญิง (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
ปกติ	126 (46.32)	146 (53.68)	272 (100.00)	15.033	0.001 *
เสี่ยง	87 (66.92)	43 (33.08)	130 (100.00)		
คิดอินเทอร์เน็ท	10 (55.56)	8 (44.44)	18 (100.00)		
รวม	223 (53.10)	197 (46.90)	420 (100.00)		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4.5.2 การทดสอบสมมติฐานที่ 2 อายุของนักศึกษาที่มีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการ การคิดอินเทอร์เน็ทในแต่ละวัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ท

4.5.2.1 อายุของนักศึกษาที่มีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการคิด
อินเทอร์เน็ทในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป

ผลการศึกษาพบว่าในระดับของการใช้ที่ปกติมีสัดส่วนที่ไม่แตกต่างกันมาก
คือ ช่วงอายุ 17-20 ปี (ร้อยละ 51.67) และช่วงอายุ 21 ปีขึ้นไป (ร้อยละ 48.33) และการใช้ในระดับ
ที่เสี่ยงนั้นก็พบว่า ช่วงอายุ 17-20 ปี (ร้อยละ 53.06) และช่วงอายุ 21 ปีขึ้นไป (ร้อยละ 46.94) ไม่
แตกต่างกันมาก อีกทั้งการใช้ในระดับที่คิดอินเทอร์เน็ทพบว่า ช่วงอายุ 17 -20 ปี (ร้อยละ 54.55)
แตกต่างกันไม่มากกับช่วงอายุ 21 ปีขึ้นไป (ร้อยละ 45.45) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดย
ใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 0.111 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.946 ความสัมพันธ์
ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ว่า อายุของ
นักศึกษาที่มีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ทในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อ
สนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป (ดังตารางที่ 4.19)

ตารางที่ 4.19 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างอายุกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์

ระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต	ช่วงอายุ			ค่า Chi-Square	Sig.
	17-20 ปี (ร้อยละ)	21 ปีขึ้นไป (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
ปกติ	155 (51.67)	145 (48.33)	300 (100.00)	0.111	0.946
เสี่ยง	52 (53.06)	46 (46.94)	98 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	12 (54.55)	10 (45.45)	22 (100.00)		
รวม	219 (52.14)	201 (47.86)	420 (100.00)		

4.5.2.2 อายุของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์

ผลการศึกษาพบว่าในระดับของการใช้ที่ปกตินั้นมีความแตกต่างกันเพียงเล็กน้อยระหว่างช่วงอายุ 17-20 ปี (ร้อยละ 50.70) และ ช่วงอายุ 21 ปีขึ้นไป (ร้อยละ 49.30) อีกทั้งการใช้ในระดับที่เสี่ยงพบว่าแตกต่างกันระหว่างช่วงอายุ 17-20 ปี (ร้อยละ 58.49) กับช่วงอายุ 21 ปีขึ้นไป (ร้อยละ 41.51) และทางด้านการใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตพบว่ามีความแตกต่างกันระหว่างช่วงอายุ 17-20 ปี (ร้อยละ 70.00) กับช่วงอายุ 21 ปีขึ้นไป (ร้อยละ 30.00) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 2.431 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.297 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ว่า อายุของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์ (ดังตารางที่ 4.20)

ตารางที่ 4.20 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างอายุกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์

ระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต	ช่วงอายุ			ค่า Chi-Square	Sig.
	17-20 ปี (ร้อยละ)	21 ปีขึ้นไป (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
ปกติ	181 (50.70)	176 (49.30)	357 (100.00)	2.431	0.297
เสี่ยง	31 (58.49)	22 (41.51)	53 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	7 (70.00)	3 (30.00)	10 (100.00)		
รวม	219 (52.14)	201 (47.86)	420 (100.00)		

4.5.2.3 อายุของนักศึกษาที่มีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล ผลการศึกษาพบว่าในระดับของการใช้ที่ปกตินั้นมีความแตกต่างกันเพียงเล็กน้อยระหว่างช่วงอายุ 17-20 ปี (ร้อยละ 50.99) และ ช่วงอายุ 21 ปีขึ้นไป (ร้อยละ 49.01) อีกทั้งการใช้ในระดับที่เสี่ยงพบว่าแตกต่างกันระหว่างช่วงอายุ 17-20 ปี (ร้อยละ 53.92) กับช่วงอายุ 21 ปีขึ้นไป (ร้อยละ 46.08) และทางด้านการใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตพบว่ามีความแตกต่างกันระหว่างช่วงอายุ 17-20 ปี (ร้อยละ 64.29) กับช่วงอายุ 21 ปีขึ้นไป (ร้อยละ 35.71) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 1.119 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.571 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ว่า อายุของนักศึกษาที่มีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล (ดังตารางที่ 4.21)

ตารางที่ 4.21 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างอายุกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล

ระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต	ช่วงอายุ			ค่า Chi-Square	Sig.
	17-20 ปี (ร้อยละ)	21 ปีขึ้นไป (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
ปกติ	155 (50.99)	149 (49.01)	304 (100.00)	1.119	0.571
เสี่ยง	55 (53.92)	47 (46.08)	102 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	9 (64.29)	5 (35.71)	14 (100.00)		
รวม	219 (52.14)	201 (47.86)	420 (100.00)		

4.5.2.4 อายุของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์

ผลการศึกษาพบว่าในระดับของการใช้ที่ปกตินั้นมีความแตกต่างกันเพียงเล็กน้อยระหว่างช่วงอายุ 17-20 ปี (ร้อยละ 51.08) และ ช่วงอายุ 21 ปีขึ้นไป (ร้อยละ 48.92) อีกทั้งการใช้ในระดับที่เสี่ยงพบว่าแตกต่างกันระหว่างช่วงอายุ 17-20 ปี (ร้อยละ 53.85) กับช่วงอายุ 21 ปีขึ้นไป (ร้อยละ 46.15) และทางด้านการใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตพบว่ามีความแตกต่างกันระหว่างช่วงอายุ 17-20 ปี (ร้อยละ 64.71) กับช่วงอายุ 21 ปีขึ้นไป (ร้อยละ 35.29) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 1.314 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.518 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ว่า อายุของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์ (ดังตารางที่ 4.22)

ตารางที่ 4.22 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างอายุกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์

ระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต	ช่วงอายุ			ค่า Chi-Square	Sig.
	17-20 ปี (ร้อยละ)	21 ปีขึ้นไป (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
ปกติ	166 (51.08)	159 (48.92)	325 (100.00)	1.314	0.518
เสี่ยง	42 (53.85)	36 (46.15)	78 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	11 (64.71)	6 (35.29)	17 (100.00)		
รวม	219 (52.14)	201 (47.86)	420 (100.00)		

4.5.2.5 อายุของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ

ผลการศึกษาพบว่าในระดับของการใช้ที่ปกตินั้นมีความแตกต่างกันเพียงเล็กน้อยระหว่างช่วงอายุ 17-20 ปี (ร้อยละ 50.93) และ ช่วงอายุ 21 ปีขึ้นไป (ร้อยละ 49.07) อีกทั้งการใช้ในระดับที่เสี่ยงพบว่าแตกต่างกันระหว่างช่วงอายุ 17-20 ปี (ร้อยละ 58.97) กับช่วงอายุ 21 ปีขึ้นไป (ร้อยละ 41.03) และทางด้านการใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตพบว่ามีความแตกต่างกันเป็นอย่างมากระหว่างช่วงอายุ 17-20 ปี (ร้อยละ 100.00) กับช่วงอายุ 21 ปีขึ้นไป (ร้อยละ 0.00) ซึ่งไม่มีผู้ใช้ในระดับนี้เลย เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 4.623 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.105 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ว่า อายุของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ (ดังตารางที่ 4.23)

ตารางที่ 4.23 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างอายุกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ

ระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต	ช่วงอายุ			ค่า Chi-Square	Sig.
	17-20 ปี (ร้อยละ)	21 ปีขึ้นไป (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
ปกติ	192 (50.93)	185 (49.07)	377 (100.00)	4.623	0.105
เสี่ยง	23 (58.97)	16 (41.03)	39 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	4 (100.00)	0 (0.00)	4 (100.00)		
รวม	219 (52.14)	201 (47.86)	420 (100.00)		

4.5.2.6 อายุของนักศึกษาที่มีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้ และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน

ผลการศึกษาพบว่าในระดับของการใช้ที่ปกตินั้นมีความแตกต่างกันเพียงเล็กน้อยระหว่างช่วงอายุ 17-20 ปี (ร้อยละ 54.78) และ ช่วงอายุ 21 ปีขึ้นไป (ร้อยละ 45.22) อีกทั้งการใช้ในระดับที่เสี่ยงพบว่าแตกต่างกันระหว่างช่วงอายุ 17-20 ปี (ร้อยละ 47.69) กับช่วงอายุ 21 ปีขึ้นไป (ร้อยละ 52.31) และทางด้านการใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตพบว่ามีความแตกต่างกันโดยที่ช่วงอายุ 21 ปีขึ้นไป (ร้อยละ 55.56) มีจำนวนมากกว่าช่วงอายุ 17-20 ปี (ร้อยละ 44.44) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 2.217 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.330 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ว่า อายุของนักศึกษาที่มีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน (ดังตารางที่ 4.24)

ตารางที่ 4.24 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างอายุกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้ และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน

ระดับของพฤติกรรม การติดอินเทอร์เน็ต	ช่วงอายุ			ค่า Chi-Square	Sig.
	17-20 ปี (ร้อยละ)	21 ปีขึ้นไป (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
ปกติ	149 (54.78)	123 (45.22)	272 (100.00)	2.217	0.330
เสี่ยง	62 (47.69)	68 (52.31)	130 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	8 (44.44)	10 (55.56)	18 (100.00)		
รวม	219 (52.14)	201 (47.86)	420 (100.00)		

4.5.3 การทดสอบสมมติฐานที่ 3 ศาสนาของนักศึกษา มีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในแต่ละวัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ต

4.5.3.1 ศาสนาของนักศึกษา มีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป

ผลการศึกษาพบว่าในระดับของการใช้ที่ปกตินั้นมีความแตกต่างกันโดยผู้ที่นับถือศาสนาพุทธ (ร้อยละ 84.15) มากกว่าผู้ที่นับถือศาสนาอิสลาม (ร้อยละ 15.85) และในระดับของการใช้ที่เสี่ยงก็พบว่ามีผู้ที่นับถือศาสนาพุทธ (ร้อยละ 71.43) มากกว่าผู้ที่นับถือศาสนาอิสลาม (ร้อยละ 28.57) อีกทั้งการใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตผู้ที่นับถือศาสนาพุทธ (ร้อยละ 80.94) มากกว่าผู้ที่นับถือศาสนาอิสลาม (ร้อยละ 18.18) เช่นเดียวกัน เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 7.661 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.022 ความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงยอมรับสมมติฐานที่ว่า ศาสนาของนักศึกษา มีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป (ดังตารางที่ 4.25)

ตารางที่ 4.25 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการนับถือศาสนากับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป

ระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต	ศาสนา			ค่า Chi-Square	Sig.
	พุทธ (ร้อยละ)	อิสลาม (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
ปกติ	239 (84.15)	45 (15.85)	284 (100.00)	7.661	0.022 *
เสี่ยง	70 (71.43)	28 (28.57)	98 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	18 (81.82)	4 (18.18)	22 (100.00)		
รวม	327 (80.94)	77 (19.06)	404 (100.00)		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4.5.3.2 ศาสนาของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์

ผลการศึกษาพบว่าในระดับของการใช้ที่ปกตินั้นมีความแตกต่างกันโดยผู้ที่นับถือศาสนาพุทธ (ร้อยละ 80.94) มากกว่าผู้ที่นับถือศาสนาอิสลาม (ร้อยละ 19.06) และในระดับของการใช้ที่เสี่ยงก็พบว่าผู้ที่นับถือศาสนาพุทธ (ร้อยละ 79.25) มากกว่าผู้ที่นับถือศาสนาอิสลาม (ร้อยละ 20.75) อีกทั้งการใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตผู้ที่นับถือศาสนาพุทธ (ร้อยละ 90.00) มากกว่าผู้ที่นับถือศาสนาอิสลาม (ร้อยละ 10.00) เช่นเดียวกัน เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 0.631 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.730 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ว่า ศาสนาของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์ (ดังตารางที่ 4.26)

ตารางที่ 4.26 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการนับถือศาสนากับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์

ระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต	ศาสนา			ค่า Chi-Square	Sig.
	พุทธ (ร้อยละ)	อิสลาม (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
ปกติ	276 (80.94)	65 (19.06)	341 (100.00)	0.631	0.730
เสี่ยง	42 (79.25)	11 (20.75)	53 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	9 (90.00)	1 (10.00)	10 (100.00)		
รวม	327 (80.94)	77 (19.06)	404 (100.00)		

4.5.3.3 ศาสนาของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล

ผลการศึกษาพบว่าในระดับของการใช้ที่ปกตินี้มีความแตกต่างกันโดยผู้ที่นับถือศาสนาพุทธ (ร้อยละ 81.31) มากกว่าผู้ที่นับถือศาสนาอิสลาม (ร้อยละ 18.69) และในระดับของการใช้ที่เสี่ยงก็พบว่าผู้ที่นับถือศาสนาพุทธ (ร้อยละ 79.21) มากกว่าผู้ที่นับถือศาสนาอิสลาม (ร้อยละ 20.79) อีกทั้งการใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตผู้ที่นับถือศาสนาพุทธ (ร้อยละ 85.71) มากกว่าผู้ที่นับถือศาสนาอิสลาม (ร้อยละ 14.29) เช่นเดียวกัน เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 0.430 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.807 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ว่า ศาสนาของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล (ดังตารางที่ 4.27)

ตารางที่ 4.27 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการนับถือศาสนากับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล

ระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต	ศาสนา			ค่า Chi-Square	Sig.
	พุทธ (ร้อยละ)	อิสลาม (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
ปกติ	235 (81.31)	54 (18.69)	289 (100.00)	0.430	0.807
เสี่ยง	80 (79.21)	21 (20.79)	101 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	12 (85.71)	2 (14.29)	14 (100.00)		
รวม	327 (80.94)	77 (19.06)	404 (100.00)		

4.5.3.4 ศาสนาของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์

ผลการศึกษาพบว่าในระดับของการใช้ที่ปกตินั้นมีความแตกต่างกันโดยผู้ที่นับถือศาสนาพุทธ (ร้อยละ 81.03) มากกว่าผู้ที่นับถือศาสนาอิสลาม (ร้อยละ 18.97) และในระดับของการใช้ที่เสี่ยงก็พบว่าผู้ที่นับถือศาสนาพุทธ (ร้อยละ 77.63) มากกว่าผู้ที่นับถือศาสนาอิสลาม (ร้อยละ 22.37) อีกทั้งการใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตผู้ที่นับถือศาสนาพุทธ (ร้อยละ 94.12) มากกว่าผู้ที่นับถือศาสนาอิสลาม (ร้อยละ 5.88) เช่นเดียวกัน เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 2.454 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.293 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ว่า ศาสนาของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์ (ดังตารางที่ 4.28)

ตารางที่ 4.28 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการนับถือศาสนากับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์

ระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต	ศาสนา			ค่า Chi-Square	Sig.
	พุทธ (ร้อยละ)	อิสลาม (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
ปกติ	252 (81.03)	59 (18.97)	311 (100.00)	2.454	0.293
เสี่ยง	59 (77.63)	17 (22.37)	76 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	16 (94.12)	1 (5.88)	17 (100.00)		
รวม	327 (80.94)	77 (19.06)	404 (100.00)		

4.5.3.5 ศาสนาของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ

ผลการศึกษาพบว่าในระดับของการใช้ที่ปกตินั้นมีความแตกต่างกันโดยผู้ที่นับถือศาสนาพุทธ (ร้อยละ 81.22) มากกว่าผู้ที่นับถือศาสนาอิสลาม (ร้อยละ 18.78) และในระดับของการใช้ที่เสี่ยงก็พบว่าผู้ที่นับถือศาสนาพุทธ (ร้อยละ 76.32) มากกว่าผู้ที่นับถือศาสนาอิสลาม (ร้อยละ 23.68) อีกทั้งการใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตมีเพียงผู้ที่นับถือศาสนาพุทธ (ร้อยละ 100.00) เท่านั้นโดยไม่มีผู้ที่นับถือศาสนาอิสลาม (ร้อยละ 0.00) อยู่ในกลุ่มนี้ เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 1.486 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.495 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ว่า ศาสนาของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ (ดังตารางที่ 4.29)

ตารางที่ 4.29 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการนับถือศาสนากับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ

ระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต	ศาสนา			ค่า Chi-Square	Sig.
	พุทธ (ร้อยละ)	อิสลาม (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
ปกติ	294 (81.22)	68 (18.78)	362 (100.00)	1.486	0.495
เสี่ยง	29 (76.32)	9 (23.68)	38 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	4 (100.00)	0 (0.00)	4 (100.00)		
รวม	327 (80.94)	77 (19.06)	404 (100.00)		

4.5.3.6 ศาสนาของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้ และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน

ผลการศึกษาพบว่าในระดับของการใช้ที่ปกตินั้นมีความแตกต่างกันโดยผู้ที่นับถือศาสนาพุทธ (ร้อยละ 81.15) มากกว่าผู้ที่นับถือศาสนาอิสลาม (ร้อยละ 18.85) และในระดับของการใช้ที่เสี่ยงก็พบว่าผู้ที่นับถือศาสนาพุทธ (ร้อยละ 79.37) มากกว่าผู้ที่นับถือศาสนาอิสลาม (ร้อยละ 20.63) อีกทั้งการใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตผู้ที่นับถือศาสนาพุทธ (ร้อยละ 88.89) มากกว่าผู้ที่นับถือศาสนาอิสลาม (ร้อยละ 11.11) เช่นเดียวกัน เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 0.948 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.623 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ว่า ศาสนาของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้ และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน (ดังตารางที่ 4.30)

ตารางที่ 4.30 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการนับถือศาสนากับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้ และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน

ระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต	ศาสนา			ค่า Chi-Square	Sig.
	พุทธ (ร้อยละ)	อิสลาม (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
ปกติ	211 (81.15)	49 (18.85)	260 (100.00)	0.948	0.623
เสี่ยง	100 (79.37)	26 (20.63)	126 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	16 (88.89)	2 (11.11)	18 (100.00)		
รวม	327 (80.94)	77 (19.06)	404 (100.00)		

4.5.4 การทดสอบสมมติฐานที่ 4 สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษา มีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในแต่ละวัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ต

4.5.4.1 สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษา มีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป

ผลการศึกษาพบว่า การใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่ใช้ที่บ้านที่อยู่อาศัยร่วมกับครอบครัว (ร้อยละ 33.33) มากที่สุด รองลงมาคือใช้ที่หอพักนักศึกษา (ร้อยละ 25.00) สถานศึกษา คณะ/ภาควิชา/ศูนย์คอมฯ (ร้อยละ 22.00) และสถานที่ใช้บริการ ร้านอินเทอร์เน็ต (ร้อยละ 19.67) ทางด้านการใช้ในระดับที่เสี่ยงส่วนใหญ่ใช้ที่บ้านที่อยู่อาศัยร่วมกับครอบครัว (ร้อยละ 36.73) มากที่สุด รองลงมาคือใช้ที่สถานที่ใช้บริการ ร้านอินเทอร์เน็ต (ร้อยละ 27.55) ใช้ที่หอพักนักศึกษา (ร้อยละ 24.49) และสถานศึกษา คณะ/ภาควิชา/ศูนย์คอมฯ (ร้อยละ 11.22) อีกทั้งการใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตพบว่า ใช้ที่บ้านที่อยู่อาศัยร่วมกับครอบครัว (ร้อยละ 36.36) มากที่สุด ใกล้เคียงกับการใช้ที่หอพักนักศึกษา (ร้อยละ 31.82) รองลงมาคือการใช้ที่สถานที่ใช้บริการ ร้านอินเทอร์เน็ต (ร้อยละ 18.18) ใกล้เคียงกับการใช้ที่สถานศึกษา คณะ/ภาควิชา/ศูนย์คอมฯ (ร้อยละ 13.64) เมื่อทำ

การทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 7.801 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.253 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ว่า สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ทในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป (ดังตารางที่ 4.31)

ตารางที่ 4.31 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตกับระดับของพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ทในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป

ระดับของ พฤติกรรมการ คิด อินเทอร์เน็ท	สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ต					ค่า Chi- Square	Sig.
	สถานศึกษา (ร้อยละ)	หอพัก (ร้อยละ)	บ้าน (ร้อยละ)	ร้าน อินเทอร์เน็ต (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
ปกติ	66 (22.00)	75 (25.00)	100 (33.33)	59 (19.67)	300 (100.00)	7.801	0.253
เสี่ยง	11 (11.22)	24 (24.49)	36 (36.73)	27 (27.55)	98 (100.00)		
คิดอินเทอร์เน็ท	3 (13.64)	7 (31.82)	8 (36.36)	4 (18.18)	22 (100.00)		
รวม	80 (19.05)	106 (25.24)	144 (34.29)	90 (21.43)	420 (100.00)		

4.5.4.2 สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ทในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์

ผลการศึกษาพบว่าการใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่ใช้ที่บ้านที่อยู่อาศัยร่วมกับครอบครัว (ร้อยละ 33.33) มากที่สุด รองลงมาคือใช้ที่หอพักนักศึกษา (ร้อยละ 25.21) สถานศึกษา คณะ/ภาควิชา/ศูนย์คอมฯ (ร้อยละ 20.45) และสถานที่ใช้บริการ ร้านอินเทอร์เน็ต (ร้อยละ 21.01) ทางด้านการใช้ในระดับที่เสี่ยงพบว่าส่วนใหญ่ใช้ที่บ้านที่อยู่อาศัยร่วมกับครอบครัว (ร้อยละ 45.28) รองลงมาคือใช้ในสถานที่ใช้บริการ ร้านอินเทอร์เน็ต (ร้อยละ 24.53) ใกล้เคียงกับการใช้ที่หอพักนักศึกษา (ร้อยละ 22.64) และใช้ที่สถานศึกษา คณะ/ภาควิชา/ศูนย์คอมฯ (ร้อยละ 7.55) อีกทั้งการ

ใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตพบว่ามีความใกล้เคียงกันคือใช้ที่หอพักนักศึกษา (ร้อยละ 40.00) ใช้ที่สถานศึกษา คณะ/ภาควิชา/ศูนย์คอมฯ (ร้อยละ 30.00) ใช้ที่สถานที่ให้บริการ ร้านอินเทอร์เน็ต (ร้อยละ 20.00) และใช้ที่บ้านที่อยู่อาศัยร่วมกับครอบครัว (ร้อยละ 10.00) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 9.643 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.132 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ว่า สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์ (ดังตารางที่ 4.32)

ตารางที่ 4.32 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์

ระดับของ พฤติกรรมการติด อินเทอร์เน็ต	สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ต					ค่า Chi- Square	Sig.
	สถานศึกษา (ร้อยละ)	หอพัก (ร้อยละ)	บ้าน (ร้อยละ)	ร้าน อินเทอร์เน็ต (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
ปกติ	73 (20.45)	90 (25.21)	119 (33.33)	75 (21.01)	357 (100.00)	9.643	0.132
เสี่ยง	4 (7.55)	12 (22.64)	24 (45.28)	13 (24.53)	53 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	3 (30.00)	4 (40.00)	1 (10.00)	2 (20.00)	10 (100.00)		
รวม	80 (19.05)	106 (25.24)	144 (34.29)	90 (21.43)	420 (100.00)		

4.5.4.3 สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล

ผลการศึกษาพบว่าการใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่ใช้ที่บ้านที่อยู่อาศัยร่วมกับครอบครัว (ร้อยละ 33.22) รองลงมาคือใช้ที่หอพักนักศึกษา (ร้อยละ 22.70) ซึ่งเท่ากันกับการใช้ที่สถานที่ให้บริการ ร้านอินเทอร์เน็ต (ร้อยละ 22.70) และใช้ที่สถานศึกษา คณะ/ภาควิชา/ศูนย์คอมฯ

(ร้อยละ 21.38) ทางด้านการใช้ในระดับที่เสี่ยงพบว่าส่วนใหญ่ใช้ที่บ้านที่อยู่อาศัยร่วมกับครอบครัว (ร้อยละ 37.25) รองลงมาคือหอพักนักศึกษา (ร้อยละ 32.35) ใช้ที่สถานที่ใช้บริการ ร้านอินเทอร์เน็ต (ร้อยละ 19.61) และสถานศึกษา คณะ/ภาควิชา/ศูนย์คอมฯ (ร้อยละ 10.78) อีกทั้งการ用在ระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตพบว่าไม่แตกต่างกันมากระหว่าง การใช้ที่บ้านที่อยู่อาศัยร่วมกับครอบครัว (ร้อยละ 35.71) และสถานศึกษา คณะ/ภาควิชา/ศูนย์คอมฯ (ร้อยละ 28.57) หอพักนักศึกษา (ร้อยละ 28.57) ยกเว้นการใช้ที่สถานที่ใช้บริการ ร้านอินเทอร์เน็ต (ร้อยละ 7.14) ที่แตกต่างกัน เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 10.168 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.113 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ว่า สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล (ดังตารางที่ 4.33)

ตารางที่ 4.33 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล

ระดับของ พฤติกรรม การติด อินเทอร์เน็ต	สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ต					ค่า Chi- Square	Sig.
	สถานศึกษา (ร้อยละ)	หอพัก (ร้อยละ)	บ้าน (ร้อยละ)	ร้าน อินเทอร์เน็ต (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
ปกติ	65 (21.38)	69 (22.70)	101 (33.22)	69 (22.70)	304 (100.00)	10.168	0.113
เสี่ยง	11 (10.78)	33 (32.35)	38 (37.25)	20 (19.61)	102 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	4 (28.57)	4 (28.57)	5 (35.71)	1 (7.14)	14 (100.00)		
รวม	80 (19.05)	106 (25.24)	144 (34.29)	90 (21.43)	420 (100.00)		

4.5.4.4 สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์

ผลการศึกษาพบว่าการใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่ใช้ที่บ้านที่อยู่อาศัยร่วมกับครอบครัว (ร้อยละ 34.77) รองลงมาคือใช้ที่หอพักนักศึกษา (ร้อยละ 24.00) ใช้ที่สถานศึกษา คณะ/ภาควิชา/ศูนย์คอมฯ (ร้อยละ 21.54) และสถานที่ใช้บริการ ร้านอินเทอร์เน็ต (ร้อยละ 19.69) ทางด้านการใช้ในระดับที่เสี่ยงพบว่าส่วนใหญ่ใช้ที่บ้านที่อยู่อาศัยร่วมกับครอบครัว (ร้อยละ 34.62) รองลงมาคือหอพักนักศึกษา (ร้อยละ 28.21) สถานที่ใช้บริการ ร้านอินเทอร์เน็ต (ร้อยละ 26.92) และสถานศึกษา คณะ/ภาควิชา/ศูนย์คอมฯ (ร้อยละ 10.26) อีกทั้งการใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตพบว่าไม่แตกต่างกันมากระหว่างหอพักนักศึกษา (ร้อยละ 35.29) สถานที่ใช้บริการ ร้านอินเทอร์เน็ต (ร้อยละ 29.41) บ้านที่อยู่อาศัยร่วมกับครอบครัว (ร้อยละ 23.53) และสถานศึกษา คณะ/ภาควิชา/ศูนย์คอมฯ (ร้อยละ 11.76) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 8.507 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.201 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ว่า สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์ (ดังตารางที่ 4.34)

ตารางที่ 4.34 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์

ระดับของ พฤติกรรม การติด อินเทอร์เน็ต	สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ต					ค่า Chi- Square	Sig.
	สถานศึกษา (ร้อยละ)	หอพัก (ร้อยละ)	บ้าน (ร้อยละ)	ร้าน อินเทอร์เน็ต (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
ปกติ	70 (21.54)	78 (24.00)	113 (34.77)	64 (19.69)	325 (100.00)	8.507	0.201
เสี่ยง	8 (10.26)	22 (28.21)	27 (34.62)	21 (26.92)	78 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	2 (11.76)	6 (35.29)	4 (23.53)	5 (29.41)	17 (100.00)		
รวม	80 (19.05)	106 (25.24)	144 (34.29)	90 (21.43)	420 (100.00)		

4.5.4.5 สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ

ผลการศึกษาพบว่าการใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่ใช้ที่บ้านที่อยู่อาศัยร่วมกับครอบครัว (ร้อยละ 35.01) รองลงมาคือหอพักนักศึกษา (ร้อยละ 24.67) สถานที่ให้บริการ ร้านอินเทอร์เน็ต (ร้อยละ 20.95) และสถานศึกษา คณะ/ภาควิชา/ศูนย์คอมฯ (ร้อยละ 19.36) ทางด้านการใช้ในระดับที่เสี่ยงพบว่ามีมากที่สุดคือใช้ที่หอพักนักศึกษา (ร้อยละ 30.77) ใกล้เคียงกับใช้ที่บ้านที่อยู่อาศัยร่วมกับครอบครัว (ร้อยละ 28.21) สถานที่ให้บริการ ร้านอินเทอร์เน็ต (ร้อยละ 25.64) และสถานศึกษา คณะ/ภาควิชา/ศูนย์คอมฯ (ร้อยละ 15.38) อีกทั้งการใช้ในระดับที่คิดอินเทอร์เน็ตพบว่ามีส่วนที่เท่ากันทั้งหมด ไม่ว่าจะสถานศึกษา คณะ/ภาควิชา/ศูนย์คอมฯ (ร้อยละ 25.00) หอพักนักศึกษา (ร้อยละ 25.00) บ้านที่อยู่อาศัยร่วมกับครอบครัว (ร้อยละ 25.00) หรือสถานที่ให้บริการ ร้านอินเทอร์เน็ต (ร้อยละ 25.00) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 1.856 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.946 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ว่า สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ (ดังตารางที่ 4.35)

ตารางที่ 4.35 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตกับระดับของพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ

ระดับของ พฤติกรรมการคิด อินเทอร์เน็ต	สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ต					ค่า Chi- Square	Sig.
	สถานศึกษา (ร้อยละ)	หอพัก (ร้อยละ)	บ้าน (ร้อยละ)	ร้าน อินเทอร์เน็ต (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
ปกติ	73 (19.36)	93 (24.67)	132 (35.01)	79 (20.95)	377 (100.00)	1.856	0.946
เสี่ยง	6 (15.38)	12 (30.77)	11 (28.21)	10 (25.64)	39 (100.00)		
คิดอินเทอร์เน็ต	1 (25.00)	1 (25.00)	1 (25.00)	1 (25.00)	4 (100.00)		
รวม	80 (19.05)	106 (25.24)	144 (34.29)	90 (21.43)	420 (100.00)		

4.5.4.6 สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้ และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน ผลการศึกษาพบว่าการใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่ใช้ที่บ้านที่อยู่อาศัยร่วมกับครอบครัว (ร้อยละ 35.66) รองลงมาคือหอพักนักศึกษา (ร้อยละ 22.43) ซึ่งเท่ากับ สถานที่ใช้บริการ ร้านอินเทอร์เน็ต (ร้อยละ 22.43) และสถานศึกษา คณะ/ภาควิชา/ศูนย์คอมฯ (ร้อยละ 19.49) ทางด้านการใช้ในระดับที่เสี่ยงพบว่าใช้ที่บ้านที่อยู่อาศัยร่วมกับครอบครัว (ร้อยละ 33.08) มากที่สุด รองลงมาคือหอพักนักศึกษา (ร้อยละ 29.23) และสถานที่ใช้บริการ ร้านอินเทอร์เน็ต (ร้อยละ 19.23) ใกล้เคียงกับการใช้ที่สถานศึกษา คณะ/ภาควิชา/ศูนย์คอมฯ (ร้อยละ 18.46) อีกทั้งการใช้ในระดับที่คิดอินเทอร์เน็ตพบว่ามากที่สุดคือใช้ที่หอพักนักศึกษา (ร้อยละ 38.89) รองลงมาคือบ้านที่อยู่อาศัยร่วมกับครอบครัว (ร้อยละ 22.22) เท่ากันกับสถานที่ใช้บริการ ร้านอินเทอร์เน็ต (ร้อยละ 22.22) และสถานศึกษา คณะ/ภาควิชา/ศูนย์คอมฯ (ร้อยละ 16.67) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 4.501 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.611 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ว่า สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้ และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน (ดังตารางที่ 4.36)

ตารางที่ 4.36 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้ และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน

ระดับของ พฤติกรรม การติด อินเทอร์เน็ต	สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ต					ค่า Chi- Square	Sig.
	สถานศึกษา (ร้อยละ)	หอพัก (ร้อยละ)	บ้าน (ร้อยละ)	ร้าน อินเทอร์เน็ต (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
ปกติ	53 (19.49)	61 (22.43)	97 (35.66)	61 (22.43)	272 (100.00)	4.501	0.611
เสี่ยง	24 (18.46)	38 (29.23)	43 (33.08)	25 (19.23)	130 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	3 (16.67)	7 (38.89)	4 (22.22)	4 (22.22)	18 (100.00)		
รวม	80 (19.05)	106 (25.24)	144 (34.29)	90 (21.43)	420 (100.00)		

4.5.5 การทดสอบสมมติฐานที่ 5 ความสัมพันธ์กับครอบครัวของนักศึกษาที่มีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในแต่ละวัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ต

4.5.5.1 ความสัมพันธ์กับครอบครัวของนักศึกษาที่มีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป

ผลการศึกษาพบว่าการใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่มีความสัมพันธ์กับครอบครัวในระดับน้อย (ร้อยละ 41.60) รองลงมาคือระดับมาก (ร้อยละ 31.93) และระดับปานกลาง (ร้อยละ 26.47) ทางด้านการใช้ในระดับที่เสี่ยงพบว่าส่วนใหญ่อยู่ในระดับน้อย (ร้อยละ 39.51) รองลงมาคือระดับมาก (ร้อยละ 34.57) และระดับปานกลาง (ร้อยละ 25.93) อีกทั้งการใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตพบว่าเกินกว่าครึ่งอยู่ในระดับมาก (ร้อยละ 58.82) รองลงมาคือระดับปานกลาง (ร้อยละ 23.53) และระดับน้อย (ร้อยละ 17.65) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 5.736 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.220 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ว่า ความสัมพันธ์กับครอบครัว

ของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป (ดังตารางที่ 4.37)

ตารางที่ 4.37 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความสัมพันธ์กับครอบครัวกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป

ระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต	ระดับความสัมพันธ์กับครอบครัว				ค่า Chi-Square	Sig.
	น้อย	ปานกลาง	มาก	จำนวน		
	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)		
ปกติ	99 (41.60)	63 (26.47)	76 (31.93)	238 (100.00)	5.736	0.220
เสี่ยง	32 (39.51)	21 (25.93)	28 (34.57)	81 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	3 (17.65)	4 (23.53)	10 (58.82)	17 (100.00)		
รวม	134 (39.88)	88 (26.19)	114 (33.93)	336 (100.00)		

4.5.5.2 ความสัมพันธ์กับครอบครัวของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์

ผลการศึกษาพบว่าการใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่มีความสัมพันธ์กับครอบครัวในระดับน้อย (ร้อยละ 42.96) รองลงมาคือระดับมาก (ร้อยละ 30.58) และระดับปานกลาง (ร้อยละ 26.46) ทางด้านการใช้ในระดับที่เสี่ยงพบว่าส่วนใหญ่มีความสัมพันธ์กับครอบครัวในระดับมาก (ร้อยละ 52.78) รองลงมาคือระดับปานกลาง (ร้อยละ 25.00) และระดับน้อย (ร้อยละ 22.22) อีกทั้งการใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตพบว่าเกินกว่าครึ่งอยู่ในระดับมาก (ร้อยละ 66.67) แตกต่างกับระดับปานกลาง (ร้อยละ 22.22) และระดับน้อย (ร้อยละ 11.11) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์

โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 13.026 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.010 ความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงยอมรับสมมติฐานที่ว่า ความสัมพันธ์กับครอบครัวของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์ (ดังตารางที่ 4.38)

ตารางที่ 4.38 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความสัมพันธ์กับครอบครัวกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์

ระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต	ระดับความสัมพันธ์กับครอบครัว				ค่า Chi-Square	Sig.
	น้อย	ปานกลาง	มาก	จำนวน		
	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)		
ปกติ	125 (42.96)	77 (26.46)	89 (30.58)	291 (100.00)	13.026	0.010*
เสี่ยง	8 (22.22)	9 (25.00)	19 (52.78)	36 (100.000)		
ติดอินเทอร์เน็ต	1 (11.11)	2 (22.22)	6 (66.67)	9 (100.00)		
รวม	134 (39.88)	88 (26.19)	114 (33.93)	336 (100.00)		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4.5.5.3 ความสัมพันธ์กับครอบครัวของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล

ผลการศึกษาพบว่าการใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่มีความสัมพันธ์กับครอบครัวในระดับน้อย (ร้อยละ 43.72) รองลงมาคือระดับมาก (ร้อยละ 31.17) และระดับปานกลาง (ร้อยละ 25.10) ทางด้านการใช้ในระดับที่เสี่ยงพบว่าส่วนใหญ่มีความสัมพันธ์กับครอบครัวในระดับมาก (ร้อยละ 39.74) รองลงมาคือระดับน้อย (ร้อยละ 32.05) และระดับปานกลาง (ร้อยละ 28.21) อีกทั้ง

การใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตพบว่าเกินกว่าครึ่งมีความสัมพันธ์กับครอบครัวในระดับที่มาก (ร้อยละ 54.55) รองลงมาคือระดับปานกลาง (ร้อยละ 36.36) และระดับน้อย (ร้อยละ 39.88) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 8.104 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.091 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ว่า ความสัมพันธ์กับครอบครัวของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล (ดังตารางที่ 4.39)

ตารางที่ 4.39 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความสัมพันธ์กับครอบครัวกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล

ระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต	ระดับความสัมพันธ์กับครอบครัว				ค่า Chi-Square	Sig.
	น้อย	ปานกลาง	มาก	จำนวน		
	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)		
ปกติ	108 (43.72)	62 (25.10)	77 (31.17)	247 (100.00)	8.104	0.091
เสี่ยง	25 (32.05)	22 (28.21)	31 (39.74)	78 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	1 (9.09)	4 (36.36)	6 (54.55)	11 (100.00)		
รวม	134 (39.88)	88 (26.19)	114 (33.93)	336 (100.00)		

4.5.5.4 ความสัมพันธ์กับครอบครัวของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์

ผลการศึกษาพบว่าการใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่มีความสัมพันธ์กับครอบครัวในระดับน้อย (ร้อยละ 42.41) รองลงมาคือระดับมาก (ร้อยละ 30.35) และระดับปานกลาง (ร้อยละ 27.24) ทางด้านการใช้ในระดับที่เสี่ยงพบว่าส่วนใหญ่มีความสัมพันธ์กับครอบครัวในระดับที่มาก (ร้อยละ 42.19) รองลงมาคือระดับน้อย (ร้อยละ 32.81) และระดับปานกลาง (ร้อยละ 25.00) อีกทั้งการใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่อยู่ในระดับมาก (ร้อยละ 60.00) รองลงมาคือระดับน้อย (ร้อยละ 26.67) และระดับปานกลาง (ร้อยละ 13.33) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 8.222 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.084 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ว่า ความสัมพันธ์กับครอบครัวของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์ (ดังตารางที่ 4.40)

ตารางที่ 4.40 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความสัมพันธ์กับครอบครัวกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์

ระดับของพฤติกรรม การติดอินเทอร์เน็ต	ระดับความสัมพันธ์กับครอบครัว				ค่า Chi- Square	Sig.
	น้อย (ร้อยละ)	ปานกลาง (ร้อยละ)	มาก (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
ปกติ	109 (42.41)	70 (27.24)	78 (30.35)	257 (100.00)	8.222	0.084
เสี่ยง	21 (32.81)	16 (25.00)	27 (42.19)	64 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	4 (26.67)	2 (13.33)	9 (60.00)	15 (100.00)		
รวม	134 (39.88)	88 (26.19)	114 (33.93)	336 (100.00)		

4.5.5.5 ความสัมพันธ์กับครอบครัวของนักศึกษาที่มีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ

ผลการศึกษาพบว่าการใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่มีความสัมพันธ์กับครอบครัวในระดับน้อย (ร้อยละ 39.33) รองลงมาคือระดับมาก (ร้อยละ 34.33) และระดับปานกลาง (ร้อยละ 26.33) ทางด้านการใช้ในระดับที่เสี่ยงพบว่าส่วนใหญ่มีความสัมพันธ์กับครอบครัวในระดับน้อย (ร้อยละ 42.42) เช่นกัน รองลงมาคือระดับมาก (ร้อยละ 30.30) และระดับปานกลาง (ร้อยละ 27.27) อีกทั้งการใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตพบว่าเกินกว่าครึ่งมีความสัมพันธ์กับครอบครัวในระดับน้อย (ร้อยละ 66.67) และระดับมาก (ร้อยละ 33.33) โดยไม่มีผู้ที่มีความสัมพันธ์กับครอบครัวในระดับปานกลางเลย เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 1.561 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.869 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ว่า ความสัมพันธ์กับครอบครัวของนักศึกษาที่มีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ (ดังตารางที่ 4.41)

ตารางที่ 4.41 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความสัมพันธ์กับครอบครัวกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ

ระดับของพฤติกรรม การติดอินเทอร์เน็ต	ระดับความสัมพันธ์กับครอบครัว				ค่า Chi- Square	Sig.
	น้อย	ปาน กลาง	มาก	จำนวน		
	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)		
ปกติ	118 (39.33)	79 (26.33)	103 (34.33)	300 (100.00)	1.561	0.869
เสี่ยง	14 (42.42)	9 (27.27)	10 (30.30)	33 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	2 (66.67)	0 (0.00)	1 (33.33)	3 (100.00)		
รวม	134 (39.88)	88 (26.19)	114 (33.93)	336 (100.00)		

4.5.5.6 ความสัมพันธ์กับครอบครัวของนักศึกษาที่มีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้ และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน ผลการศึกษาพบว่าการใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่มีความสัมพันธ์กับครอบครัวอยู่ในระดับน้อย (ร้อยละ 42.92) รองลงมาคือระดับมาก (ร้อยละ 28.77) ซึ่งใกล้เคียงกับระดับปานกลาง (ร้อยละ 28.30) ทางด้านการใช้ในระดับที่เสี่ยงพบว่าผู้ที่มีความสัมพันธ์กับครอบครัวในระดับมาก (ร้อยละ 37.96) มีสัดส่วนที่เท่ากับระดับน้อย (ร้อยละ 37.96) รองลงมาคือระดับปานกลาง (ร้อยละ 24.07) อีกทั้งการใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตพบว่า ส่วนใหญ่มีความสัมพันธ์กับครอบครัวในระดับมาก (ร้อยละ 75.00) รองลงมาคือระดับปานกลาง (ร้อยละ 12.50) ซึ่งมีสัดส่วนเท่ากับระดับน้อย (ร้อยละ 12.50) เช่นกัน และเมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 15.424 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.004 ความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงยอมรับสมมติฐานที่ว่า ความสัมพันธ์กับครอบครัวของนักศึกษาที่มีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน (ดังตารางที่ 4.42)

ตารางที่ 4.42 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความสัมพันธ์กับครอบครัวกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้ และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน

ระดับของพฤติกรรม การติดอินเทอร์เน็ต	ระดับความสัมพันธ์กับครอบครัว				ค่า Chi- Square	Sig.
	น้อย	ปาน กลาง	มาก	จำนวน		
	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)		
ปกติ	91 (42.92)	60 (28.30)	61 (28.77)	212 (100.00)	15.424	0.004*
เสี่ยง	41 (37.96)	26 (24.07)	41 (37.96)	108 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	2 (12.50)	2 (12.50)	12 (75.00)	16 (100.00)		
รวม	134 (39.88)	88 (26.19)	114 (33.93)	336 (100.00)		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4.5.6 การทดสอบสมมติฐานที่ 6 ความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในแต่ละวัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ต

4.5.6.1 ความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป

ผลการศึกษาพบว่าผู้ใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่มีความสัมพันธ์กับเพื่อนในระดับน้อย (ร้อยละ 40.94) รองลงมาคือระดับปานกลาง (ร้อยละ 34.90) และระดับมาก (ร้อยละ 24.16) ทางด้านผู้ใช้ในระดับที่เสี่ยงพบว่าส่วนใหญ่มีความสัมพันธ์กับเพื่อนในระดับปานกลาง (ร้อยละ 38.78) รองลงมาคือระดับมาก (ร้อยละ 32.65) และระดับน้อย (ร้อยละ 28.57) อีกทั้งการใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตพบว่าส่วนใหญ่มีความสัมพันธ์กับเพื่อนในระดับมาก (ร้อยละ 45.45) รองลงมาคือระดับน้อย (ร้อยละ 36.36) และระดับปานกลาง (ร้อยละ 18.18) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 9.944 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.041 ความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงยอมรับ

สมมติฐานที่ว่า ความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป (ดังตารางที่ 4.43)

ตารางที่ 4.43 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความสัมพันธ์กับเพื่อนกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป

ระดับของพฤติกรรม การติดอินเทอร์เน็ต	ระดับความสัมพันธ์กับเพื่อน				ค่า Chi- Square	Sig.
	น้อย	ปาน กลาง	มาก	จำนวน		
	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)		
ปกติ	122 (40.94)	104 (34.90)	72 (24.16)	298 (100.00)	9.944	0.041*
เสี่ยง	28 (28.57)	38 (38.78)	32 (32.65)	98 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	8 (36.36)	4 (18.18)	10 (45.45)	22 (100.00)		
รวม	158 (37.80)	146 (34.93)	114 (27.27)	418 (100.00)		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4.5.6.2 ความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์

ผลการศึกษาพบว่าผู้ใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่มีความสัมพันธ์กับเพื่อนในระดับน้อย (ร้อยละ 38.31) รองลงมาคือระดับปานกลาง (ร้อยละ 36.62) และระดับมาก (ร้อยละ 25.07) ทางด้านผู้ใช้ในระดับที่เสี่ยงพบว่ามีแนวโน้มใกล้เคียงกันระหว่างผู้ที่มีความสัมพันธ์กับเพื่อนในระดับมาก (ร้อยละ 35.85) และระดับน้อย (ร้อยละ 33.96) รองลงมาคือระดับปานกลาง (ร้อยละ 30.19) อีกทั้งผู้ใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตพบว่าส่วนใหญ่มีความสัมพันธ์กับเพื่อนในระดับมาก (ร้อยละ 60.00) และระดับน้อย (ร้อยละ 40.00) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square

ได้เท่ากับ 10.356 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.033 ความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงยอมรับสมมติฐานที่ว่า ความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์ (ดังตารางที่ 4.44)

ตารางที่ 4.44 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความสัมพันธ์กับเพื่อนกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์

ระดับของพฤติกรรม การติดอินเทอร์เน็ต	ระดับความสัมพันธ์กับเพื่อน				ค่า Chi- Square	Sig.
	น้อย	ปาน กลาง	มาก	จำนวน		
	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)		
ปกติ	136 (38.31)	130 (36.62)	89 (25.07)	355 (100.00)	10.356	0.033*
เสี่ยง	18 (33.96)	16 (30.19)	19 (35.85)	53 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	4 (40.00)	0 (0.00)	6 (60.00)	10 (100.00)		
รวม	158 (37.80)	146 (34.93)	114 (27.27)	418 (100.00)		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4.5.6.3 ความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล

ผลการศึกษาพบว่าผู้ใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่มีความสัมพันธ์กับเพื่อนในระดับน้อย (ร้อยละ 39.74) รองลงมาคือระดับปานกลาง (ร้อยละ 36.09) และระดับมาก (ร้อยละ 24.17) ทางด้านผู้ใช้ในระดับที่เสี่ยงพบว่าผู้ที่มีความสัมพันธ์กับเพื่อนในระดับมาก (ร้อยละ 34.31) มี

สัดส่วนเท่ากับระดับน้อย (ร้อยละ 34.31) รองลงมาคือระดับปานกลาง (ร้อยละ 31.37) อีกทั้งผู้ใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตพบว่าส่วนใหญ่มีความสัมพันธ์กับเพื่อนในระดับมาก (ร้อยละ 42.86) ซึ่งใกล้เคียงกับระดับปานกลาง (ร้อยละ 35.71) รองลงมาคือระดับน้อย (ร้อยละ 21.43) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 6.274 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.181 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ว่า ความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักศึกษา มีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล (ดังตารางที่ 4.45)

ตารางที่ 4.45 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความสัมพันธ์กับเพื่อนกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล

ระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต	ระดับความสัมพันธ์กับเพื่อน				ค่า Chi-Square	Sig.
	น้อย	ปานกลาง	มาก	จำนวน		
	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)		
ปกติ	120	109	73	302	6.274	0.181
	(39.74)	(36.09)	(24.17)	(100.00)		
เสี่ยง	35	32	35	102		
	(34.31)	(31.37)	(34.31)	(100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	3	5	6	14		
	(21.43)	(35.71)	(42.86)	(100.00)		
รวม	158	146	114	418		
	(37.80)	(34.93)	(27.27)	(100.00)		

4.5.6.4 ความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์

ผลการศึกษาพบว่าผู้ใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่มีความสัมพันธ์กับเพื่อนในระดับน้อย (ร้อยละ 39.63) รองลงมาคือระดับปานกลาง (ร้อยละ 36.84) และระดับมาก (ร้อยละ 23.53) ทางด้านผู้ใช้ในระดับที่เสี่ยงพบว่ามีสัมพันธ์กับเพื่อนในระดับมาก (ร้อยละ 35.90) และระดับปานกลาง (ร้อยละ 32.05) ซึ่งมีสัดส่วนเท่ากับกับระดับน้อย (ร้อยละ 32.05) อีกทั้งผู้ใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตพบว่าเกินครึ่งหนึ่งมีความสัมพันธ์กับเพื่อนในระดับมาก (ร้อยละ 58.82) รองลงมาคือระดับน้อย (ร้อยละ 29.41) และระดับปานกลาง (ร้อยละ 11.76) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 14.411 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.006 ความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงยอมรับสมมติฐานที่ว่า ความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์ (ดังตารางที่ 4.46)

ตารางที่ 4.46 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความสัมพันธ์กับเพื่อนกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์

ระดับของพฤติกรรม การติดอินเทอร์เน็ต	ระดับความสัมพันธ์กับเพื่อน				จำนวน (ร้อยละ)	ค่า Chi- Square	Sig.
	น้อย (ร้อยละ)	ปานกลาง (ร้อยละ)	มาก (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)			
ปกติ	128 (39.63)	119 (36.84)	76 (23.53)	323 (100.00)	14.411	0.006*	
เสี่ยง	25 (32.05)	25 (32.05)	28 (35.90)	78 (100.00)			
ติดอินเทอร์เน็ต	5 (29.41)	2 (11.76)	10 (58.82)	17 (100.00)			
รวม	158 (37.80)	146 (34.93)	114 (27.27)	418 (100.00)			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4.5.6.5 ความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ

ผลการศึกษาพบว่าผู้ใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่มีความสัมพันธ์กับเพื่อนในระดับน้อย (ร้อยละ 37.87) รองลงมาคือระดับปานกลาง (ร้อยละ 35.47) และระดับมาก (ร้อยละ 26.67) ทางด้านผู้ใช้ในระดับที่เสี่ยงพบว่าส่วนใหญ่มีความสัมพันธ์กับเพื่อนในระดับน้อย (ร้อยละ 38.46) รองลงมาคือระดับปานกลาง (ร้อยละ 30.77) ซึ่งมีสัดส่วนเท่ากับระดับมาก (ร้อยละ 30.77) อีกทั้งผู้ใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตพบว่ากว่าครึ่งเป็นผู้ที่มีความสัมพันธ์กับเพื่อนในระดับมาก (ร้อยละ 50.00) รองลงมาคือระดับปานกลาง (ร้อยละ 25.00) ซึ่งมีสัดส่วนเท่ากับระดับน้อย (ร้อยละ 25.00) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 1.498 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.833 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ว่า ความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ (ดังตารางที่ 4.47)

ตารางที่ 4.47 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความสัมพันธ์กับเพื่อนกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ

ระดับของพฤติกรรม การติดอินเทอร์เน็ต	ระดับความสัมพันธ์กับเพื่อน				ค่า Chi- Square	Sig.
	น้อย	ปาน กลาง	มาก	จำนวน		
	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)		
ปกติ	142 (37.87)	133 (35.47)	100 (26.67)	375 (100.00)	1.498	0.833
เสี่ยง	15 (38.46)	12 (30.77)	12 (30.77)	39 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	1 (25.00)	1 (25.00)	2 (50.00)	4 (100.00)		
รวม	158 (37.80)	146 (34.93)	114 (27.27)	418 (100.00)		

4.5.6.6 ความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้ และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน ผลการศึกษาพบว่าผู้ใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่มีความสัมพันธ์กับเพื่อนในระดับปานกลาง (ร้อยละ 40.37) รองลงมาคือระดับน้อย (ร้อยละ 37.04) และระดับมาก (ร้อยละ 22.59) ทางด้านผู้ใช้ในระดับที่เสี่ยงพบว่าส่วนใหญ่มีความสัมพันธ์กับเพื่อนในระดับน้อย (ร้อยละ 40.00) รองลงมาคือระดับมาก (ร้อยละ 31.54) และระดับปานกลาง (ร้อยละ 28.46) อีกทั้งผู้ใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตพบว่าส่วนใหญ่มีความสัมพันธ์กับเพื่อนในระดับมาก (ร้อยละ 66.67) รองลงมาคือระดับน้อย (ร้อยละ 33.33) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 23.714 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.000 ความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงยอมรับสมมติฐานที่ว่า ความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้ และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน (ดังตารางที่ 4.48)

ตารางที่ 4.48 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความสัมพันธ์กับเพื่อนกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้ และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน

ระดับของพฤติกรรม การติดอินเทอร์เน็ต	ระดับความสัมพันธ์กับเพื่อน				ค่า Chi- Square	Sig.
	น้อย	ปาน กลาง	มาก	จำนวน		
	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)		
ปกติ	100 (37.04)	109 (40.37)	61 (22.59)	270 (100.00)	23.714	0.000*
เสี่ยง	52 (40.00)	37 (28.46)	41 (31.54)	130 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	6 (33.33)	0 (0.00)	12 (66.67)	18 (100.00)		
รวม	158 (37.80)	146 (34.93)	114 (27.27)	418 (100.00)		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4.5.7 การทดสอบสมมติฐานที่ 7 การใช้เวลาว่าง / กิจกรรมของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในแต่ละวัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ต

4.5.7.1 การใช้เวลาว่าง / กิจกรรมในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) ของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป

ผลการศึกษาพบว่าผู้ใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกในวันธรรมดาน้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ 68.09) รองลงมาคือ 3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ 23.40) และ 6 ชั่วโมงขึ้นไป (ร้อยละ 8.51) ทางด้านผู้ใช้ในระดับที่เสี่ยงพบว่าส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกน้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ 73.17) รองลงมาคือ 3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ 24.39) และ 6 ชั่วโมงขึ้นไป (ร้อยละ 2.44) อีกทั้งผู้ใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตพบว่าส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกน้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ 78.95) ซึ่งมีสัดส่วนที่แตกต่างกันมากกับผู้ใช้เวลา 3 ชั่วโมงถึง 6

ชั่วโมง (ร้อยละ 15.79) และ 6 ชั่วโมงขึ้นไป (ร้อยละ 5.26) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 4.309 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.362 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ว่า การใช้เวลาว่าง / กิจกรรมในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) ของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป (ตารางที่ 4.49)

ตารางที่ 4.49 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกในวันธรรมดากับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป

ระดับของ พฤติกรรม การติด อินเทอร์เน็ต	การใช้เวลากับงานอดิเรกในวันธรรมดา(จันทร์-ศุกร์)				จำนวน	ค่า Chi- Square	Sig.
	น้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ)	3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ)	6 ชั่วโมง ขึ้นไป (ร้อยละ)	(ร้อยละ)			
ปกติ	160 (68.09)	55 (23.40)	20 (8.51)	235 (100.00)	4.309	0.362	
เสี่ยง	60 (73.17)	20 (24.39)	2 (2.44)	82 (100.00)			
ติดอินเทอร์เน็ต	15 (78.95)	3 (15.79)	1 (5.26)	19 (100.00)			
รวม	235 (69.94)	78 (23.21)	23 (6.85)	336 (100.00)			

4.5.7.2 การใช้เวลาว่าง / กิจกรรมในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) ของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์

ผลการศึกษาพบว่าผู้ใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกน้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ 68.17) รองลงมาคือ 3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ 24.91) และ 6 ชั่วโมงขึ้นไป (ร้อยละ 6.92) ทางด้านผู้ใช้ในระดับที่เสี่ยงส่วนใหญ่ใช้เวลากับงานอดิเรกน้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ 78.38) รองลงมาคือ 3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ 16.22) และ 6 ชั่วโมงขึ้นไป (ร้อยละ 5.41) อีกทั้งผู้ใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ใช้เวลากับงานอดิเรกน้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ 90.00) และ 6 ชั่วโมงขึ้นไป (ร้อยละ 10.00) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 4.803 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.293 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ว่า การใช้เวลาว่าง / กิจกรรมในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) ของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์ (ดังตารางที่ 4.50)

ตารางที่ 4.50 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกในวันธรรมดา กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์

ระดับของ พฤติกรรม การติด อินเทอร์เน็ต	การใช้เวลากับงานอดิเรกในวันธรรมดา(จันทร์-ศุกร์)				จำนวน (ร้อยละ)	ค่า Chi- Square	Sig.
	น้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ)	3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ)	6 ชั่วโมง ขึ้นไป (ร้อยละ)				
ปกติ	197 (68.17)	72 (24.91)	20 (6.92)	289 (100.00)	4.803	0.293	
เล็กน้อย	29 (78.38)	6 (16.22)	2 (5.41)	37 (100.00)			
ติดอินเทอร์เน็ต	9 (90.00)	0 (0.00)	1 (10.00)	10 (100.00)			
รวม	235 (69.94)	78 (23.21)	23 (6.85)	336 (100.00)			

4.5.7.3 การใช้เวลาว่าง / กิจกรรมในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) ของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล

ผลการศึกษาพบว่าผู้ใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกน้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ 69.26) รองลงมาคือ 3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ 22.95) และ 6 ชั่วโมงขึ้นไป (ร้อยละ 7.79) ทางด้านผู้ใช้ในระดับที่เล็กน้อยส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกน้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ 69.62) รองลงมาคือ 3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ 26.58) และ 6 ชั่วโมงขึ้นไป (ร้อยละ 3.80) อีกทั้งผู้ใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกน้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ 84.62) และ 3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ 7.69) ซึ่งมีสัดส่วนที่เท่ากับผู้ใช้เวลา 6 ชั่วโมงขึ้นไป (ร้อยละ 7.69) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 3.562 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.458 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ว่า การใช้เวลาว่าง / กิจกรรมในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์)

ของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล (ดังตารางที่ 4.51)

ตารางที่ 4.51 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกในวันธรรมดากับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล

ระดับของ พฤติกรรม การติด อินเทอร์เน็ต	การใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกในวันธรรมดา(จันทร์-ศุกร์)				ค่า Chi- Square	Sig.
	น้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ)	3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ)	6 ชั่วโมง ขึ้นไป (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
ปกติ	169 (69.26)	56 (22.95)	19 (7.79)	244 (100.00)	3.562	0.458
เสี่ยง	55 (69.62)	21 (26.58)	3 (3.80)	79 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	11 (84.62)	1 (7.69)	1 (7.69)	13 (100.00)		
รวม	235 (69.94)	78 (23.21)	23 (6.85)	336 (100.00)		

4.5.7.4 การใช้เวลาว่าง / กิจกรรมในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) ของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์

ผลการศึกษาพบว่าผู้ใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกน้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ 70.38) รองลงมาคือ 3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ 23.85) และ 6 ชั่วโมงขึ้นไป (ร้อยละ 5.77) ทางด้านผู้ใช้ในระดับที่เสี่ยงส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกน้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ 67.74) รองลงมาคือ 3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ 25.81) และ 6 ชั่วโมงขึ้นไป (ร้อยละ 6.45) อีกทั้งผู้ใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกน้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ 71.43) และ 6 ชั่วโมงขึ้นไป (ร้อยละ 28.57) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square

ได้เท่ากับ 13.637 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.010 ความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงยอมรับสมมติฐานที่ว่า การใช้เวลาว่าง / กิจกรรมในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) ของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์ (ดังตารางที่ 4.52)

ตารางที่ 4.52 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกในวันธรรมดากับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์

ระดับของ พฤติกรรม การติด อินเทอร์เน็ต	การใช้เวลากับงานอดิเรกในวันธรรมดา(จันทร์-ศุกร์)				ค่า Chi- Square	Sig.
	น้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ)	3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ)	6 ชั่วโมง ขึ้นไป (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
ปกติ	183 (70.38)	62 (23.85)	15 (5.77)	260 (100.00)	13.637	0.010*
เสี่ยง	42 (67.74)	16 (25.81)	4 (6.45)	62 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	10 (71.43)	0 (0.00)	4 (28.57)	14 (100.00)		
รวม	235 (69.94)	78 (23.21)	23 (6.85)	336 (100.00)		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4.5.7.5 การใช้เวลาว่าง / กิจกรรมในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) ของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ

ผลการศึกษาพบว่าผู้ใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกน้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ 69.93) รองลงมาคือ 3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ 23.20) และ 6 ชั่วโมงขึ้นไป (ร้อยละ 6.86) ทางด้านผู้ใช้ในระดับที่เสี่ยงส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกน้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ

ละ 69.23) รองลงมาคือ 3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ 26.92) และ 6 ชั่วโมงขึ้นไป (ร้อยละ 3.85) อีกทั้งผู้ใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ใช้เวลาทำงานอดิเรกน้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ 75.00) และ 6 ชั่วโมงขึ้นไป (ร้อยละ 25.00) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 3.367 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.471 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ว่า การใช้เวลาว่าง / กิจกรรมในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) ของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต ในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ (ดังตารางที่ 4.53)

ตารางที่ 4.53 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกในวันธรรมดากับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ

ระดับของ พฤติกรรม การติด อินเทอร์เน็ต	การใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกในวันธรรมดา(จันทร์-ศุกร์)				จำนวน (ร้อยละ)	ค่า Chi- Square	Sig.
	น้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ)	3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ)	6 ชั่วโมง ขึ้นไป (ร้อยละ)				
ปกติ	214 (69.93)	71 (23.20)	21 (6.86)	306 (100.00)			
เสี่ยง	18 (69.23)	7 (26.92)	1 (3.85)	26 (100.00)			
ติดอินเทอร์เน็ต	3 (75.00)	0 (0.00)	1 (25.00)	4 (100.00)	3.367	0.471	
รวม	235 (69.94)	78 (23.21)	23 (6.85)	336 (100.00)			

4.5.7.6 การใช้เวลาว่าง / กิจกรรมในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) ของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้ และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน

ผลการศึกษาพบว่าผู้ใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่ใช้เวลาทำงานอดิเรกน้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ 66.81) รองลงมาคือ 3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ 25.11) และ 6 ชั่วโมงขึ้นไป (ร้อยละ 8.09)) ทางด้านผู้ใช้ในระดับที่เสี่ยงส่วนใหญ่ใช้เวลาทำงานอดิเรกน้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ 73.81) รองลงมาคือ 3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ 21.43) และ 6 ชั่วโมงขึ้นไป (ร้อยละ 4.76) อีกทั้งผู้ใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ใช้เวลาทำงานอดิเรกน้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ 94.12) และ 3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ 5.88) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 6.832 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.141 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ว่า การใช้เวลาว่าง / กิจกรรมในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) ของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้ และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน (ดังตารางที่ 4.54)

ตารางที่ 4.54 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกในวันธรรมดา กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้ และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน

ระดับของ พฤติกรรม การติด อินเทอร์เน็ต	การใช้เวลากับงานอดิเรกในวันธรรมดา(จันทร์-ศุกร์)				ค่า Chi- Square	Sig.
	น้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ)	3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ)	6 ชั่วโมง ขึ้นไป (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
ปกติ	157 (66.81)	59 (25.11)	19 (8.09)	235 (100.00)	6.832	0.141
เสี่ยง	62 (73.81)	18 (21.43)	4 (4.76)	84 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	16 (94.12)	1 (5.88)	0 (0.00)	17 (100.00)		
รวม	235 (69.94)	78 (23.21)	23 (6.85)	336 (100.00)		

4.5.7.7 การใช้เวลาว่าง / กิจกรรมในวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์) ของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนา ติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป

ผลการศึกษาพบว่าผู้ใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างกับงานอดิเรก 3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ 44.77) ซึ่งไม่แตกต่างกันมากกับผู้ใช้เวลาน้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ 43.51) รองลงมาคือ 6 ชั่วโมงขึ้นไป (ร้อยละ 11.72) ทางด้านผู้ใช้ในระดับที่เสี่ยงส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างกับงานอดิเรก 3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ 48.81) รองลงมาคือน้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ 38.10) และ 6 ชั่วโมงขึ้นไป (ร้อยละ 13.10) อีกทั้งผู้ใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกน้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ 61.90) รองลงมาคือ 3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ 33.33) และ 6 ชั่วโมงขึ้นไป (ร้อยละ 4.76) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 4.122 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.390 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ว่า การใช้เวลาว่าง / กิจกรรมในวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์)

ของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป (ดังตารางที่ 4.55)

ตารางที่ 4.55 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกในวันหยุดกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป

ระดับของ พฤติกรรม การติด อินเทอร์เน็ต	การใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกในวันหยุด(เสาร์-อาทิตย์)				จำนวน	ค่า Chi- Square	Sig.
	น้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ)	3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ)	6 ชั่วโมง ขึ้นไป (ร้อยละ)				
ปกติ	104 (43.51)	107 (44.77)	28 (11.72)	239 (100.00)			
เสี่ยง	32 (38.10)	41 (48.81)	11 (13.10)	84 (100.00)			
ติด อินเทอร์เน็ต	13 (61.90)	7 (33.33)	1 (4.76)	21 (100.00)	4.122	0.390	
รวม	149 (43.31)	155 (45.06)	40 (11.63)	344 (100.00)			

4.5.7.8 การใช้เวลาว่าง / กิจกรรมในวันวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์) ของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์

ผลการศึกษาพบว่าผู้ใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างกับงานอดิเรก 3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ 46.60) รองลงมาคือน้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ 41.16) และ 6 ชั่วโมงขึ้นไป (ร้อยละ 12.24) ทางด้านผู้ใช้ในระดับที่เสี่ยงส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกน้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ 50.00) รองลงมาคือ 3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ 40.00) และ 6 ชั่วโมงขึ้นไป (ร้อยละ 10.00) อีกทั้งผู้ใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกน้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ 80.00)

และ 3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ 20.00) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 6.962 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.132 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ว่า การใช้เวลาว่าง / กิจกรรมในวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์) ของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์ (ดังตารางที่ 4.56)

ตารางที่ 4.56 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกในวันหยุดกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์

ระดับของ พฤติกรรม การติด อินเทอร์เน็ต	การใช้เวลากับงานอดิเรกในวันหยุด(เสาร์-อาทิตย์)				จำนวน	ค่า Chi- Square	Sig.
	น้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ)	3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ)	6 ชั่วโมง ขึ้นไป (ร้อยละ)				
ปกติ	121 (41.16)	137 (46.60)	36 (12.24)	294 (100.00)			
เสี่ยง	20 (50.00)	16 (40.00)	4 (10.00)	40 (100.00)	6.962	0.132	
ติด อินเทอร์เน็ต	8 (80.00)	2 (20.00)	0 (0.00)	10 (100.00)			
รวม	149 (43.31)	155 (45.06)	40 (11.63)	344 (100.00)			

4.5.7.9 การใช้เวลาว่าง / กิจกรรมในวันวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์) ของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล

ผลการศึกษาพบว่าผู้ใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่ใช้เวลาทำงานอดิเรกน้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ 44.35) รองลงมาคือ 3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ 43.15) และ 6 ชั่วโมงขึ้นไป (ร้อยละ 12.50) ทางด้านผู้ใช้ในระดับที่เสี่ยงส่วนใหญ่ใช้เวลาทำงานอดิเรก 3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ 49.40) รองลงมาคือน้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ 39.76) และ 6 ชั่วโมงขึ้นไป (ร้อยละ 10.84) อีกทั้งผู้ใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ใช้เวลาทำงานอดิเรก 3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ 53.85) ซึ่งมีสัดส่วนใกล้เคียงกับผู้ที่ใช้เวลาน้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ 46.15) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 2.817 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.589 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ว่า การใช้เวลาว่าง / กิจกรรมในวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์) ของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล (ดังตารางที่ 4.57)

ตารางที่ 4.57 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกในวันหยุดกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล

ระดับของ พฤติกรรม การติด อินเทอร์เน็ต	การใช้เวลากับงานอดิเรกในวันหยุด(เสาร์-อาทิตย์)				จำนวน	ค่า Chi- Square	Sig.
	น้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ)	3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ)	6 ชั่วโมง ขึ้นไป (ร้อยละ)				
ปกติ	110 (44.35)	107 (43.15)	31 (12.50)	248 (100.00)			
เสี่ยง	33 (39.76)	41 (49.40)	9 (10.84)	83 (100.00)			
ติด อินเทอร์เน็ต	6 (46.15)	7 (53.85)	0 (0.00)	13 (100.00)	2.817	0.589	
รวม	149 (43.31)	155 (45.06)	40 (11.63)	344 (100.00)			

4.5.7.10 การใช้เวลาว่าง / กิจกรรมในวันวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์) ของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์

ผลการศึกษาพบว่าผู้ใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างกับงานอดิเรก 3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ 47.23) รองลงมาคือน้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ 42.44) และ 6 ชั่วโมงขึ้นไป (ร้อยละ 10.33) ทางด้านผู้ใช้ในระดับที่เสี่ยงส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกน้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ 45.76) รองลงมาคือ 3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ 40.68) และ 6 ชั่วโมงขึ้นไป (ร้อยละ 13.56) อีกทั้งผู้ใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกน้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ 50.00) รองลงมาคือ 6 ชั่วโมงขึ้นไป (ร้อยละ 28.57) ซึ่งมีสัดส่วนใกล้เคียงกับผู้ใช้เวลา 3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ 21.43) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 6.582 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.160 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ที่

ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ว่า การใช้เวลาว่าง / กิจกรรมในวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์) ของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์ (ดังตารางที่ 4.58)

ตารางที่ 4.58 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกในวันหยุดกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์

ระดับของ พฤติกรรม การติด อินเทอร์เน็ต	การใช้เวลากับงานอดิเรกในวันหยุด(เสาร์-อาทิตย์)				จำนวน	ค่า Chi- Square	Sig.
	น้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ)	3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ)	6 ชั่วโมง ขึ้นไป (ร้อยละ)				
ปกติ	115 (42.44)	128 (47.23)	28 (10.33)	271 (100.00)			
เสี่ยง	27 (45.76)	24 (40.68)	8 (13.56)	59 (100.00)			
ติด	7 (50.00)	3 (21.43)	4 (28.57)	14 (100.00)		6.582	0.160
รวม	149 (43.31)	155 (45.06)	40 (11.63)	344 (100.00)			

4.5.7.11 การใช้เวลาว่าง / กิจกรรมในวันวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์) ของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ

ผลการศึกษาพบว่าผู้ใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างกับงานอดิเรก 3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ 45.69) รองลงมาคือน้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ 43.13) และ 6 ชั่วโมงขึ้นไป (ร้อยละ 11.18) ทางด้านผู้ใช้ในระดับที่เสี่ยงส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างกับงานอดิเรก 3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ 44.44) ซึ่งมีสัดส่วนใกล้เคียงกับผู้ใช้เวลาน้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ 40.74) และ 6 ชั่วโมงขึ้นไป (ร้อยละ 14.81) อีกทั้งผู้ใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกน้อยกว่า 3

ชั่วโมง (ร้อยละ 75.00) และ 6 ชั่วโมงขึ้นไป (ร้อยละ 25.00) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 3.707 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.437 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ว่า การใช้เวลาว่าง / กิจกรรมในวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์) ของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ (ดังตารางที่ 4.59)

ตารางที่ 4.59 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกในวันหยุดกับระดับของพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ

ระดับของ พฤติกรรม การคิด อินเทอร์เน็ต	การใช้เวลากับงานอดิเรกในวันหยุด(เสาร์-อาทิตย์)				ค่า Chi- Square	Sig.
	น้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ)	3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ)	6 ชั่วโมง ขึ้นไป (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
ปกติ	135 (43.13)	143 (45.69)	35 (11.18)	313 (100.00)	3.707	0.437
เสี่ยง	11 (40.74)	12 (44.44)	4 (14.81)	27 (100.00)		
คิด อินเทอร์เน็ต	3 (75.00)	0 (0.00)	1 (25.00)	4 (100.00)		
รวม	149 (43.31)	155 (45.06)	40 (11.63)	344 (100.00)		

4.5.7.12 การใช้เวลาว่าง / กิจกรรมในวันวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์) ของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้ และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน

ผลการศึกษาพบว่าผู้ใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างกับงานอดิเรก 3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ 46.15) รองลงมาคือน้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ 40.89) และ 6 ชั่วโมงขึ้นไป (ร้อยละ

12.96) ทางด้านผู้ใช้ในระดับที่เสี่ยงส่วนใหญ่ใช้เวลาทำงานอดิเรกน้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ 45.00) ซึ่งมีสัดส่วนเท่ากับผู้ใช้เวลา 3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ 45.00) เช่นกันและผู้ใช้เวลา 6 ชั่วโมงขึ้นไป (ร้อยละ 10.00) อีกทั้งผู้ใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ใช้เวลาทำงานอดิเรกน้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ 70.59) และ 3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ 29.41) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 6.830 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.147 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ว่า การใช้เวลาว่าง / กิจกรรมในวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์) ของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน (ดังตารางที่ 4.60)

ตารางที่ 4.60 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เวลาว่างกับงานอดิเรกในวันหยุดกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน

ระดับของ พฤติกรรม การติด อินเทอร์เน็ต	การใช้เวลาทำงานอดิเรกในวันธรรมดา(จันทร์-ศุกร์)				ค่า Chi- Square	Sig.
	น้อยกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ)	3 ชั่วโมงถึง 6 ชั่วโมง (ร้อยละ)	6 ชั่วโมง ขึ้นไป (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
ปกติ	101 (40.89)	114 (46.15)	32 (12.96)	247 (100.00)	6.830	0.147
เสี่ยง	36 (45.00)	36 (45.00)	8 (10.00)	80 (100.00)		
ติด อินเทอร์เน็ต	12 (70.59)	5 (29.41)	0 (0.00)	17 (100.00)		
รวม	149 (43.31)	155 (45.06)	40 (11.63)	344 (100.00)		

4.5.8 สมมติฐานที่ 8 ลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ต

4.5.8.1 ลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป

ผลการศึกษาพบว่าผู้ใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่มีระดับของการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตในระดับดี (ร้อยละ 39.50) รองลงมาคือระดับไม่ดี (ร้อยละ 31.93) และระดับปานกลาง (ร้อยละ 28.57) ทางด้านผู้ใช้ในระดับที่เสี่ยงส่วนใหญ่อยู่ในระดับไม่ดี (ร้อยละ 57.69) รองลงมาคือระดับดี (ร้อยละ 28.21) และระดับปานกลาง (ร้อยละ 14.10) อีกทั้งผู้ใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง (ร้อยละ 44.44) รองลงมาคือระดับดี (ร้อยละ 38.89) และระดับไม่ดี (ร้อยละ 16.67) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 21.894 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.000 ความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงยอมรับสมมติฐานที่ว่าลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป (ดังตารางที่ 4.61)

ตารางที่ 4.61 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป

ระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต	ระดับของการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต				ค่า Chi-Square	Sig.
	ไม่ดี (ร้อยละ)	ปานกลาง (ร้อยละ)	ดี (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
ปกติ	76 (31.93)	68 (28.57)	94 (39.50)	238 (100.00)	21.894	0.000*
เสี่ยง	45 (57.69)	11 (14.10)	22 (28.21)	78 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	3 (16.67)	8 (44.44)	7 (38.89)	18 (100.00)		
รวม	124 (37.13)	87 (26.05)	123 (36.83)	334 (100.00)		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4.5.8.2 ลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์

ผลการศึกษาพบว่าผู้ใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่มีระดับของการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตไม่ดี (ร้อยละ 37.28) รองลงมาคือระดับดี (ร้อยละ 35.84) และระดับปานกลาง (ร้อยละ 26.88) ทางด้านผู้ใช้ในระดับที่เสี่ยงส่วนใหญ่อยู่ในระดับไม่ดี (ร้อยละ 40.00) ซึ่งมีสัดส่วนใกล้เคียงกับระดับดี (ร้อยละ 37.78) และระดับปานกลาง (ร้อยละ 22.22) อีกทั้งผู้ใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่อยู่ในระดับดี (ร้อยละ 60.00) รองลงมาคือระดับปานกลาง (ร้อยละ 20.00) ซึ่งมีสัดส่วนเท่ากับระดับไม่ดี (ร้อยละ 20.00) เช่นกัน เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 2.902 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.579 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ว่าลักษณะใน

การใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการคิด
อินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์ (ดังตารางที่ 4.62)

ตารางที่ 4.62 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และ
อินเทอร์เน็ตกับระดับของพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้
เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์

ระดับของพฤติกรรมการ การคิดอินเทอร์เน็ต	ระดับของการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต				ค่า Chi- Square	Sig.
	ไม่ดี (ร้อยละ)	ปานกลาง (ร้อยละ)	ดี (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
ปกติ	104 (37.28)	75 (26.88)	100 (35.84)	279 (100.00)	2.902	0.579
เสี่ยง	18 (40.00)	10 (22.22)	17 (37.78)	45 (100.00)		
คิดอินเทอร์เน็ต	2 (20.00)	2 (20.00)	6 (60.00)	10 (100.00)		
รวม	124 (37.13)	87 (26.05)	123 (36.83)	334 (100.00)		

4.5.8.3 ลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของนักศึกษามี
ความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความ
บันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล

ผลการศึกษาพบว่าผู้ใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่มีการใช้คอมพิวเตอร์และ
อินเทอร์เน็ตในระดับที่ดี (ร้อยละ 37.55) รองลงมาคือระดับไม่ดี (ร้อยละ 34.60) และระดับปาน
กลาง (ร้อยละ 27.85) ทางด้านผู้ใช้ในระดับที่เสี่ยงส่วนใหญ่อยู่ในระดับที่ไม่ดี (ร้อยละ 43.53)
รองลงมาคือระดับดี (ร้อยละ 35.29) และระดับปานกลาง (ร้อยละ 21.18) อีกทั้งผู้ใช้ในระดับที่คิด
อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่อยู่ในระดับไม่ดี (ร้อยละ 41.67) ซึ่งมีสัดส่วนใกล้เคียงกับระดับดี (ร้อยละ
33.33) และระดับปานกลาง (ร้อยละ 25.00) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-
square ได้เท่ากับ 2.615 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.636 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไป

ตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ว่าลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล (ดังตารางที่ 4.63)

ตารางที่ 4.63 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล

ระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต	ระดับของการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต				ค่า Chi-Square	Sig.
	ไม่ดี (ร้อยละ)	ปานกลาง (ร้อยละ)	ดี (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
ปกติ	82 (34.60)	66 (27.85)	89 (37.55)	237 (100.00)	2.615	0.636
เสี่ยง	37 (43.53)	18 (21.18)	30 (35.29)	85 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	5 (41.67)	3 (25.00)	4 (33.33)	12 (100.00)		
รวม	124 (37.13)	87 (26.05)	123 (36.83)	334 (100.00)		

4.5.8.4 ลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์

ผลการศึกษาพบว่าผู้ใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่มีลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตในระดับที่ดี (ร้อยละ 37.20) รองลงมาคือระดับไม่ดี (ร้อยละ 33.60) และระดับปานกลาง (ร้อยละ 29.20) ทางด้านผู้ใช้ในระดับที่เสี่ยงส่วนใหญ่อยู่ในระดับไม่ดี (ร้อยละ 49.28) รองลงมาคือระดับดี (ร้อยละ 36.23) และระดับปานกลาง (ร้อยละ 14.49) อีกทั้งผู้ใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่อยู่ในระดับไม่ดี (ร้อยละ 40.00) ซึ่งมีสัดส่วนใกล้เคียงกับระดับดี (ร้อยละ 33.33) และระดับปานกลาง (ร้อยละ 26.67) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-

square ได้เท่ากับ 8.172 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.085 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ว่าลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์ (ดังตารางที่ 4.64)

ตารางที่ 4.64 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตกับระดับของพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์

ระดับของ พฤติกรรม การใช้คอมพิวเตอร์เน็ต	ระดับของการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต				ค่า Chi- Square	Sig.
	ไม่ดี (ร้อยละ)	ปานกลาง (ร้อยละ)	ดี (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
ปกติ	84 (33.60)	73 (29.20)	93 (37.20)	250 (100.00)	8.172	0.085
เลียง	34 (49.28)	10 (14.49)	25 (36.23)	69 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	6 (40.00)	4 (26.67)	5 (33.33)	15 (100.00)		
รวม	124 (37.13)	87 (26.05)	123 (36.83)	334 (100.00)		

4.5.8.5 ลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ

ผลการศึกษาพบว่าผู้ใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่มีลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตในระดับดี (ร้อยละ 37.41) รองลงมาคือระดับไม่ดี (ร้อยละ 34.01) และระดับปานกลาง (ร้อยละ 28.57) ทางด้านผู้ใช้ในระดับที่เลียงส่วนใหญ่อยู่ในระดับไม่ดี (ร้อยละ 58.33) รองลงมาคือระดับดี (ร้อยละ 36.11) และระดับปานกลาง (ร้อยละ 5.56) อีกทั้งผู้ใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่อยู่ในระดับไม่ดี (ร้อยละ 75.00) และระดับปานกลาง (ร้อยละ 25.00) เมื่อทำ

การทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 14.704 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.004 ความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงยอมรับสมมติฐานที่ว่าลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ (ดังตารางที่ 4.65)

ตารางที่ 4.65 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ

ระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต	ระดับของการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต				ค่า Chi-Square	Sig.
	ไม่ดี (ร้อยละ)	ปานกลาง (ร้อยละ)	ดี (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
ปกติ	100 (34.01)	84 (28.57)	110 (37.41)	294 (100.00)	14.704	0.004*
เสี่ยง	21 (58.33)	2 (5.56)	13 (36.11)	36 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	3 (75.00)	1 (25.00)	0 (0.00)	4 (100.00)		
รวม	124 (37.13)	87 (26.05)	123 (36.83)	334 (100.00)		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4.5.8.6 ลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน

ผลการศึกษาพบว่าผู้ใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่มีลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับไม่ดี (ร้อยละ 39.34) รองลงมาคือระดับปานกลาง (ร้อยละ 31.75) และ

ระดับดี (ร้อยละ 28.91) ทางด้านผู้ใช้ในระดับที่เสี่ยงส่วนใหญ่อยู่ในระดับดี (ร้อยละ 49.53) รองลงมาคือระดับไม่ดี (ร้อยละ 35.51) และระดับปานกลาง (ร้อยละ 14.95) อีกทั้งผู้ใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่อยู่ในระดับดี (ร้อยละ 56.25) รองลงมาคือระดับปานกลาง (ร้อยละ 25.00) ซึ่งมีสัดส่วนใกล้เคียงกับระดับไม่ดี (ร้อยละ 18.75) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 19.429 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.001 ความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงยอมรับสมมติฐานที่ว่าลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน (ดังตารางที่ 4.66)

ตารางที่ 4.66 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน

ระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต	ระดับของการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต				ค่า Chi-Square	Sig.
	ไม่ดี (ร้อยละ)	ปานกลาง (ร้อยละ)	ดี (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
ปกติ	83 (39.34)	67 (31.75)	61 (28.91)	211 (100.00)	19.429	0.001*
เสี่ยง	38 (35.51)	16 (14.95)	53 (49.53)	107 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	3 (18.75)	4 (25.00)	9 (56.25)	16 (100.00)		
รวม	124 (37.13)	87 (26.05)	123 (36.83)	334 (100.00)		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4.5.9 การทดสอบสมมติฐานที่ 9 การรับรู้กฎระเบียบของสังคมในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในแต่ละวัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ต

4.5.9.1 การรับรู้กฎระเบียบของสังคมในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป

ผลการศึกษาพบว่าผู้ใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่มีการทราบถึงข้อห้ามหรือบทลงโทษในกฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตในระดับปานกลาง (ร้อยละ 64.44) รองลงมาคือระดับมาก (ร้อยละ 22.22) และระดับน้อย (ร้อยละ 13.33) ทางด้านผู้ใช้ในระดับที่เสี่ยงส่วนใหญ่มีการทราบถึงบทลงโทษในกฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตในระดับปานกลาง (ร้อยละ 71.91) และระดับมาก (ร้อยละ 16.85) และระดับน้อย (ร้อยละ 11.24) อีกทั้งผู้ใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่มีการทราบถึงข้อห้ามหรือบทลงโทษในกฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตในระดับปานกลาง (ร้อยละ 72.22) รองลงมาคือระดับมาก (ร้อยละ 22.22) และระดับน้อย (ร้อยละ 5.56) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 2.546 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.642 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ว่า การรับรู้กฎระเบียบของสังคมในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป (ดังตารางที่ 4.67)

ตารางที่ 4.67 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการทราบถึงบทลงโทษในกฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป

ระดับของ พฤติกรรม	ระดับการทราบถึงข้อห้ามหรือบทลงโทษ ในกฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต				ค่า Chi-Square	Sig.
	น้อย (ร้อยละ)	ปานกลาง (ร้อยละ)	มาก (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
ปกติ	36 (13.33)	174 (64.44)	60 (22.22)	270 (100.00)	2.546	0.642
เสี่ยง	10 (11.24)	64 (71.91)	15 (16.85)	89 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	1 (5.56)	13 (72.22)	4 (22.22)	18 (100.00)		
รวม	47 (12.47)	251 (66.58)	79 (20.95)	377 (100.00)		

4.5.9.2 การรับรู้กฎระเบียบของสังคมในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์

ผลการศึกษาพบว่าผู้ใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่มีการทราบถึงข้อห้ามหรือบทลงโทษในกฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตในระดับปานกลาง (ร้อยละ 68.10) รองลงมาคือระดับมาก (ร้อยละ 19.02) และระดับน้อย (ร้อยละ 12.88) ทางด้านผู้ใช้ในระดับที่เสี่ยงส่วนใหญ่มีการทราบถึงข้อห้ามหรือบทลงโทษในกฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตในระดับปานกลาง (ร้อยละ 56.82) รองลงมาคือระดับมาก (ร้อยละ 31.82) และระดับน้อย (ร้อยละ 11.36) อีกทั้งผู้ใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตพบว่าส่วนใหญ่มีการทราบถึงข้อห้ามหรือบทลงโทษในกฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตในระดับปานกลาง (ร้อยละ 57.14) ซึ่งมีสัดส่วนใกล้เคียงกับระดับมาก (ร้อยละ 42.86) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 6.461 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.163 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึง

ปฏิเสธสมมติฐานที่ว่า การรับรู้ภาวะเบียบของสังคมในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของ นักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อ ซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์ (ดังตารางที่ 4.68)

ตารางที่ 4.68 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการทราบถึงบทลงโทษในกฎหมาย เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์

ระดับของ พฤติกรรม	ระดับการทราบถึงข้อห้ามหรือบทลงโทษ ในกฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต				ค่า Chi- Square	Sig.
	น้อย (ร้อยละ)	ปานกลาง (ร้อยละ)	มาก (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
การติด อินเทอร์เน็ต						
ปกติ	42 (12.88)	222 (68.10)	62 (19.02)	326 (100.00)	6.461	0.163
เสี่ยง	5 (11.36)	25 (56.82)	14 (31.82)	44 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	0 (0.00)	4 (57.14)	3 (42.86)	7 (100.00)		
รวม	47 (12.47)	251 (66.58)	79 (20.95)	377 (100.00)		

4.5.9.3 การรับรู้ภาวะเบียบของสังคมในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของ นักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อ ความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล

ผลการศึกษาพบว่าผู้ใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่มีการทราบถึงข้อห้ามหรือ บทลงโทษในกฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตในระดับปานกลาง (ร้อยละ 66.67) รองลงมาคือระดับ มาก (ร้อยละ 19.71) และระดับน้อย (ร้อยละ 13.62) ทางด้านผู้ใช้ในระดับที่เสี่ยงพบว่าส่วนใหญ่มี การทราบถึงข้อห้ามหรือบทลงโทษในกฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตในระดับปานกลาง (ร้อยละ 62.35) รองลงมาคือระดับมาก (ร้อยละ 27.06) และระดับน้อย (ร้อยละ 10.59) อีกทั้งผู้ใช้ในระดับที่

คิดอินเทอร์เน็ตพบว่าส่วนใหญ่มีการทราบถึงข้อห้ามหรือบทลงโทษในกฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตในระดับปานกลาง (ร้อยละ 92.31) ที่เหลือคือระดับมาก (ร้อยละ 7.69) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 6.488 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.158 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ว่า การรับรู้กฎระเบียบของสังคมในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล (ดังตารางที่ 4.69)

ตารางที่ 4.69 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการทราบถึงบทลงโทษในกฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตกับระดับของพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล

ระดับของ พฤติกรรม การคิด อินเทอร์เน็ต	ระดับการทราบถึงข้อห้ามหรือบทลงโทษ ในกฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต				ค่า Chi- Square	Sig.
	น้อย (ร้อยละ)	ปานกลาง (ร้อยละ)	มาก (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
ปกติ	38 (13.62)	186 (66.67)	55 (19.71)	279 (100.00)	6.488	0.158
เสี่ยง	9 (10.59)	53 (62.35)	23 (27.06)	85 (100.00)		
คิดอินเทอร์เน็ต	0 (0.00)	12 (92.31)	1 (7.69)	13 (100.00)		
รวม	47 (12.47)	251 (66.58)	79 (20.95)	377 (100.00)		

4.5.9.4 การรับรู้กฎระเบียบของสังคมในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์

ผลการศึกษาพบว่าผู้ใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่มีการทราบถึงข้อห้ามหรือบทลงโทษในกฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตในระดับปานกลาง (ร้อยละ 67.22) รองลงมาคือระดับมาก (ร้อยละ 20.07) และระดับน้อย (ร้อยละ 12.71) ทางด้านผู้ใช้ในระดับที่เสี่ยงส่วนใหญ่มีการทราบถึงข้อห้ามหรือบทลงโทษในกฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตในระดับปานกลาง (ร้อยละ 61.90) รองลงมาคือระดับมาก (ร้อยละ 25.40) และระดับน้อย (ร้อยละ 12.70) อีกทั้งผู้ใช้ในระดับที่คิดอินเทอร์เน็ตพบว่าส่วนใหญ่มีการทราบถึงข้อห้ามหรือบทลงโทษในกฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตในระดับปานกลาง (ร้อยละ 73.33) รองลงมาคือระดับมาก (ร้อยละ 20.00) และระดับน้อย (ร้อยละ 6.67) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 1.462 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.835 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ว่า การรับรู้กฎระเบียบของสังคมในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์ (ดังตารางที่ 4.70)

ตารางที่ 4.70 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการทราบถึงบทลงโทษในกฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์

ระดับของพฤติกรรม	ระดับการทราบถึงข้อห้ามหรือบทลงโทษในกฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต				ค่า Chi-Square	Sig.
	น้อย (ร้อยละ)	ปานกลาง (ร้อยละ)	มาก (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
ปกติ	38 (12.71)	201 (67.22)	60 (20.07)	299 (100.00)	1.462	0.835
เสี่ยง	8 (12.70)	39 (61.90)	16 (25.40)	63 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	1 (6.67)	11 (73.33)	3 (20.00)	15 (100.00)		
รวม	47 (12.47)	251 (66.58)	79 (20.95)	377 (100.00)		

4.5.9.5 การรับรู้กฎระเบียบของสังคมในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของนักศึกษาที่มีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ

ผลการศึกษาพบว่าผู้ใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่มีการทราบถึงข้อห้ามหรือบทลงโทษในกฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตในระดับปานกลาง (ร้อยละ 68.14) รองลงมาคือระดับมาก (ร้อยละ 20.06) และระดับน้อย (ร้อยละ 11.80) ทางด้านผู้ใช้ในระดับที่เสี่ยงส่วนใหญ่มีการทราบถึงข้อห้ามหรือบทลงโทษในกฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตในระดับปานกลาง (ร้อยละ 50.00) รองลงมาคือระดับมาก (ร้อยละ 29.41) และระดับน้อย (ร้อยละ 20.59) อีกทั้งผู้ใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตพบว่าส่วนใหญ่มีการทราบถึงข้อห้ามหรือบทลงโทษในกฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตในระดับปานกลาง (ร้อยละ 75.00) และระดับมาก (ร้อยละ 25.00) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 5.311 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.246 ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐาน

ที่ว่า การรับรู้กฎระเบียบของสังคมในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ (ดังตารางที่ 4.71)

ตารางที่ 4.71 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการทราบถึงบทลงโทษในกฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ

ระดับของ พฤติกรรม	ระดับการทราบถึงข้อห้ามหรือบทลงโทษ ในกฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต				ค่า Chi- Square	Sig.
	น้อย (ร้อยละ)	ปานกลาง (ร้อยละ)	มาก (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
การติด อินเทอร์เน็ต						
ปกติ	40 (11.80)	231 (68.14)	68 (20.06)	339 (100.00)	5.311	0.246
เสี่ยง	7 (20.59)	17 (50.00)	10 (29.41)	34 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	0 (0.00)	3 (75.00)	1 (25.00)	4 (100.00)		
รวม	47 (12.47)	251 (66.58)	79 (20.95)	377 (100.00)		

4.5.9.6 การรับรู้กฎระเบียบของสังคมในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน

ผลการศึกษาพบว่าผู้ใช้ในระดับปกติส่วนใหญ่มีการทราบถึงข้อห้ามหรือบทลงโทษในกฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตในระดับปานกลาง (ร้อยละ 68.30) รองลงมาคือระดับมาก (ร้อยละ 17.36) และระดับน้อย (ร้อยละ 14.34) ทางด้านผู้ใช้ในระดับที่เสี่ยงส่วนใหญ่มีการทราบถึงข้อห้ามหรือบทลงโทษในกฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตในระดับปานกลาง (ร้อยละ 66.33) รองลงมาคือระดับมาก (ร้อยละ 25.51) และระดับน้อย (ร้อยละ 8.16) อีกทั้งผู้ใช้ในระดับที่ติด

อินเทอร์เน็ตพบว่าส่วนใหญ่มีการทราบถึงข้อห้ามหรือบทลงโทษในกฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตในระดับมาก (ร้อยละ 57.14) รองลงมาคือระดับปานกลาง (ร้อยละ 35.71) และระดับน้อย (ร้อยละ 7.14) เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์ โดยใช้ค่าสถิติ Chi-square ได้เท่ากับ 15.997 และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.004 ความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 จึงยอมรับสมมติฐานที่ว่า การรับรู้กฎระเบียบของสังคมในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน (ดังตารางที่ 4.72)

ตารางที่ 4.72 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการทราบถึงบทลงโทษในกฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้ และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน

ระดับของ พฤติกรรม การติด อินเทอร์เน็ต	ระดับการทราบถึงข้อห้ามหรือบทลงโทษ ในกฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต				ค่า Chi- Square	Sig.
	น้อย (ร้อยละ)	ปานกลาง (ร้อยละ)	มาก (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
ปกติ	38 (14.34)	181 (68.30)	46 (17.36)	265 (100.00)	15.997	0.004*
เสี่ยง	8 (8.16)	65 (66.33)	25 (25.51)	98 (100.00)		
ติดอินเทอร์เน็ต	1 (7.14)	5 (35.71)	8 (57.14)	14 (100.00)		
รวม	47 (12.47)	251 (66.58)	79 (20.95)	377 (100.00)		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในการศึกษาครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักศึกษาในมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต เพื่อศึกษาถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักศึกษาในมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต โดยมีกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 420 คน จากมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ภาคปกติ (ยกเว้นหลักสูตรภาษาอังกฤษ) จำนวน 7 คณะ ได้แก่ คณะบริหารธุรกิจ คณะนิติศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะศิลปศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

5.1 สรุปผลการศึกษา

5.1.1 สรุปลักษณะข้อมูลทั่วไปและปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยทางด้านความสัมพันธ์กับผู้อื่น ปัจจัยทางลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต

ผลการศึกษาลักษณะข้อมูลทั่วไปและปัจจัยส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 420 คน พบว่ามีจำนวนใกล้เคียงกัน โดยเป็นเพศชาย ร้อยละ 53.10 และเพศหญิง ร้อยละ 46.90 ทางด้านอายุมีส่วนใกล้เคียงกันคือช่วงอายุ 17-20 ปี ร้อยละ 52.14 และช่วงอายุ 21 ปีขึ้นไป ร้อยละ 47.86 นอกจากนั้นการนับถือศาสนาของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ นับถือศาสนาพุทธ ร้อยละ 77.86 และมีผู้นับถือศาสนาอิสลามอยู่มากเช่นกันคือร้อยละ 18.33 ซึ่งสถานที่ที่กลุ่มตัวอย่างใช้อินเทอร์เน็ตนั้น พบว่าเกินกว่าครึ่งใช้ในสถานที่ซึ่งมีความเป็นส่วนตัวคือ บ้าน (ที่อยู่อาศัยร่วมกับครอบครัว) ร้อยละ 34.29 และหอพักนักศึกษาร้อยละ 25.24

ทางด้านการใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตในแต่ละสัปดาห์ซึ่งทำการแยกประเภทของวันเป็นวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) กับวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์) เห็นได้ว่าเวลาเฉลี่ยในการใช้อินเทอร์เน็ตในวันหยุดของกลุ่มตัวอย่างมากกว่าวันธรรมดาคือเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 01 นาที ในขณะที่วันธรรมดาใช้โดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 14 นาที เมื่อทำการแยกเวลาในการใช้ตามวัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ตพบว่าวันธรรมดานั้นจะใช้เวลาโดยเฉลี่ยใกล้เคียงกันในแต่ละวัตถุประสงค์ของการใช้ ซึ่งเมื่อดู

ทางด้านของการใช้ในวันหยุดกลับมีความแตกต่างกันมากกว่าในแต่ละวัตถุประสงค์ของการใช้ ซึ่งมีข้อสังเกตว่าวัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ตที่มีการใช้เวลามากนั้น ไม่ว่าจะเป็นวันธรรมดา หรือวันหยุด จะเป็นวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลด ข้อมูล การใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป และเพื่อเล่นเกมออนไลน์ จึงพบว่ากลุ่มตัวอย่าง ยังคงใช้อินเทอร์เน็ตไปเพื่อความผ่อนคลาย และบันเทิงเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งการใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างนั้นส่วนใหญ่จะใช้ในช่วงเวลา 16.01 – 22.00 น. ทั้งวันธรรมดาร้อยละ 54.30 และวันหยุดร้อยละ 53.10

ผลการศึกษาปัจจัยทางด้านความสัมพันธ์กับผู้อื่นของกลุ่มตัวอย่าง โดยความสัมพันธ์กับ ครอบครัวของนักศึกษาในภาพรวมอยู่ในระดับที่มาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.33 ความสัมพันธ์กับ เพื่อนของนักศึกษาในภาพรวมอยู่ในระดับที่มาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.31 และการใช้เวลาว่าง / กิจกรรมกับผู้อื่นของนักศึกษา ซึ่งวัดจากการใช้เวลากับงานอดิเรกพบว่า ในวันธรรมดาส่งส่วนใหญ่ ใช้เวลาน้อยกว่า 3 ชั่วโมง ร้อยละ 69.94 ส่วนวันหยุด ส่วนใหญ่ใช้เวลา 3 ชั่วโมงขึ้นไปถึง 6 ชั่วโมง ร้อยละ 45.06

ผลการศึกษาปัจจัยทางลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่าง โดยลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของนักศึกษาในภาพรวมอยู่ในระดับที่ดี โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.55 และการทราบถึงบทลงโทษในกฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตของนักศึกษา อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.12

5.1.2 สรุปผลข้อมูลทั่วไปของผู้มีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 420 คนพบว่า ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่อยู่ในเกณฑ์การติดอินเทอร์เน็ต จำนวน 48 คน ร้อยละ 11.43 ซึ่งเป็นส่วนน้อยเมื่อเทียบกับจำนวนทั้งหมดของกลุ่มตัวอย่างใกล้เคียงกับผลการวิจัยของ ชัชพงศ์ ตังมณี และอรุณี กำลิ่ง (2545: 29) ที่ศึกษากับนิสิตจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัยจำนวน 380 คนแล้วพบว่านิสิตที่เสพติดอินเทอร์เน็ตเป็นจำนวน 35 คน ร้อยละ 9.2

การจำแนกนักศึกษาที่มีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตครั้งนี้แบ่งเป็นเพศชายจำนวน 28 คน ร้อยละ 58.33 และเพศหญิง จำนวน 20 คน ร้อยละ 41.67 ช่วงอายุ 17-20 ปี จำนวน 25 คน ร้อยละ 52.08 และ 21 ปีขึ้นไป จำนวน 23 คน ร้อยละ 47.92 ส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ โดยมีจำนวน 41 คน ร้อยละ 85.42 และนับถือศาสนาอิสลาม 7 คน ร้อยละ 14.58

นักศึกษาที่ติดอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตที่หอพักนักศึกษามากที่สุด จำนวน 17 คน ร้อยละ 35.42 และมีการใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยในวันธรรมดา 3 ชั่วโมง 28 นาทีซึ่งมากกว่ากลุ่มปกติ 1 ชั่วโมง 14 นาที และวันหยุดโดยเฉลี่ย 4 ชั่วโมง 30 นาทีมากกว่ากลุ่มปกติ 1

ชั่วโมง 29 นาที ใช้อินเทอร์เน็ตในช่วงเวลา 16.01-22.00 น.มากที่สุดทั้งวันธรรมดาและวันหยุด โดยวัตถุประสงค์ของการใช้ที่นักศึกษาใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือ วัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป

5.1.3 สรุปผลการทดสอบสมมติฐานในการวิจัย

เพศของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตใน วัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์ วัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลงหรือดาวน์โหลดข้อมูล วัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์ วัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ และวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน

อายุของนักศึกษาไม่มีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตใน วัตถุประสงค์ของการใช้ใด

ศาสนาของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตใน วัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป

สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาไม่มีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้ใด

ความสัมพันธ์กับครอบครัวของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์ และวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน

ความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป วัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์ วัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์ วัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้ และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน

การใช้เวลาว่าง/กิจกรรมในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) ของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลงหรือดาวน์โหลดข้อมูล

ลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป วัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ และวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้ และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน

การรับรู้กฎระเบียบของสังคมในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้ และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน

5.2 อภิปรายผล

จากผลการศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร ศึกษากรณีมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต สามารถนำผลที่ได้มาอภิปรายดังนี้

การใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาส่วนใหญ่ในวันธรรมดาจะใช้ไปในเรื่องของความบันเทิง ใช้ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูลมากที่สุด ในขณะที่วันหยุดส่วนใหญ่จะใช้เพื่อการสนทนา ติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป ทว่ามีข้อสังเกตอยู่ที่การใช้เพื่อค้นหาความรู้ และเพื่อการศึกษาเล่าเรียนที่มีการใช้เวลาโดยเฉลี่ยใกล้เคียงกับวัตถุประสงค์ของการใช้อื่น ๆ ซึ่งถือได้ว่าถึงแม้ว่านักศึกษาส่วนใหญ่จะใช้อินเทอร์เน็ตไปในวัตถุประสงค์ใดก็ตามแต่ก็ยังมีการใช้ประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตไปในเรื่องของการศึกษา เพื่อหาความรู้ให้กับตนเองในสัดส่วนของเวลาเฉลี่ยที่ใกล้เคียงกัน สอดคล้องกับสถานะและวัยที่ยังคงอยู่ในวัยแห่งการเรียนรู้และมีสถานะเป็นนักศึกษาจึงพบว่าการใช้อินเทอร์เน็ตส่วนหนึ่งเกี่ยวข้องกับ การเรียน และอีกส่วนหนึ่งก็ เป็นไปเพื่อความผ่อนคลาย และเมื่อเวลาเฉลี่ยรวมของการใช้อินเทอร์เน็ตในวันธรรมดากับวันหยุด ก็สะท้อนให้เห็นถึงการมีเวลาใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษา เนื่องจากในวันธรรมดา ส่วนใหญ่ นักศึกษาจะต้องมีภาระของการเรียน จึงทำให้เวลาโดยเฉลี่ยของการใช้อินเทอร์เน็ตในวันธรรมดาน้อยกว่าเวลาโดยเฉลี่ยของการใช้ในวันหยุด

อีกทั้งช่วงเวลาของการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาไม่ว่าจะในวัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่ออะไรก็ตาม ช่วงเวลาที่นักศึกษาใช้กันมากที่สุดคือช่วงเวลาตั้งแต่ 16.01- 22.00 น. มากที่สุดทั้งวันธรรมดาและวันหยุด และมีข้อสังเกตอยู่ว่าในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศนั้นช่วงเวลา 16.01 – 22.00 น. และช่วงเวลา 22.01 – 06.00 น. มีผู้ใช้ใกล้เคียงกันซึ่งในช่วงเวลา 22.01 – 06.00 น. ดังกล่าวนี้นักศึกษาใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศมากที่สุด สะท้อนได้ว่า การใช้ในเรื่องเกี่ยวกับทางเพศนั้นนักศึกษาจะใช้ในเวลากลางคืนซึ่ง อาจจะส่งผลกระทบต่อสุขภาพและการเรียนได้เนื่องจากเป็นเวลาที่ควรจะต้องพักผ่อน แต่กลับนำเวลาเหล่านั้น ไปใช้ในสิ่งที่ล่อแหลมและอาจไม่เกิดประโยชน์ เช่น การเข้าไปเยี่ยมชมเว็บลามก หรือเข้าไปชมภาพหรือวิดีโอโป๊ ในเว็บไซต์เหล่านั้น ซึ่งปัจจุบันเว็บลามกอนาจารได้เกิดขึ้นใหม่อย่างมากมายและยากในการที่จะควบคุมเนื้อหา หรือป้องกันได้ เพราะด้วยคุณสมบัติของอินเทอร์เน็ตที่เป็นสื่อเสรี และเปิดกว้างไม่จำกัดผู้ใช้ และประเด็นสำคัญคือไม่มีข้อจำกัดทางด้านเวลาจึงทำให้สามารถที่จะเข้าไปดูเมื่อไรก็ได้

ได้ ทำให้พบว่าในช่วงเวลาดังกล่าว อาจเป็นช่วงเวลาที่อยู่นคนเดียวหรือไม่ก็บุคคลรอบข้างของนักศึกษาพักผ่อนกันหมด ช่วงเวลาเหล่านี้จึงสะดวกต่อการเข้าไปเยี่ยมชม ดูได้จากจำนวนของผู้ใช้ในช่วงเวลาดังกล่าวทั้งวันธรรมดาและวันหยุดมีความสอดคล้องใกล้เคียงกันเป็นอย่างมาก ข้อสังเกตนี้เป็นประเด็นที่น่าเป็นห่วงเนื่องจากการใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตในช่วงเวลาดังกล่าวนั้นเป็นการใช้ที่เบียดเบียนเวลาพักผ่อนของตนเอง ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อร่างกาย อีกทั้งยังเป็นการใช้อินเทอร์เน็ตไปในทางที่ไม่ได้ก่อประโยชน์หรือสร้างความรู้ให้กับตนเอง ซึ่งถ้าเป็นการใช้ไปในเรื่องอื่น ๆ อาทิ เช่น เพื่อการหาความรู้ หรือเพื่อการศึกษาเล่าเรียน ก็ยังคงพอจะกล่าวได้ว่าใช้อย่างเป็นประโยชน์ถึงแม้ว่าจะใช้ในช่วงเวลาที่ไม่เหมาะสมก็ตาม

ในการทดสอบสมมติฐานหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ กับระดับของพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ตในแต่ละวัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ตพบว่า เพศ ศาสนา ความสัมพันธ์กับครอบครัว ความสัมพันธ์กับเพื่อน การใช้เวลาว่าง/กิจกรรมกับผู้อื่น ลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต การรับรู้กฎระเบียบของสังคมในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต มีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ตซึ่งแตกต่างกันไปตามแต่ละวัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ต

การศึกษารั้งนี้พบว่าเพศของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์ การใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล เพื่อเล่นเกมออนไลน์ เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ เพื่อหาความรู้และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน ซึ่งจะพบว่าในระดับของการใช้อินเทอร์เน็ตที่ปกตินั้นสัดส่วนระหว่างนักศึกษาเพศชายและนักศึกษาเพศหญิงจะมีความใกล้เคียงกันหรือไม่แตกต่างกันนักทว่าเมื่อมาดูในระดับของการใช้ที่เสี่ยงและระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตนั้นจะมีความแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัดซึ่งทุกวัตถุประสงค์ของการใช้นั้นในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตจะพบว่านักศึกษาเพศชายมีสัดส่วนที่มากกว่านักศึกษาเพศหญิงในทุกวัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศจะพบว่าในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตนั้น ไม่มีนักศึกษาเพศหญิงเลย ซึ่งอาจมีสาเหตุว่าในสังคมไทยเรื่องพวกนี้ยังคงไม่เปิดกว้าง ไม่ยอมรับและด้วยมุมมองระหว่างผู้หญิงกับเรื่องทางเพศถือเป็นเรื่องที่ไม่เหมาะสม จึงทำให้เกิดความคิดว่าการเข้าไปใช้อินเทอร์เน็ตในเรื่องทางเพศนั้นเป็นเรื่องที่ไม่ควรกระทำซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของรัศมี สาโรจน์ (2547:101) ที่พบว่านักศึกษาที่เสพติดอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อีกทั้งงานวิจัยของพัชรี ไชยฤกษ์ (2545:93) ที่ศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาพบว่าเพศมีความสัมพันธ์ในทางบวกกับวัตถุประสงค์ในการเลือกใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษา แต่ขัดแย้งกับงานวิจัยของธนิกานต์ มาฆะศิริานนท์ (2545: 155) ที่พบว่าผู้ที่เสพติดอินเทอร์เน็ตนั้นจะเป็นเพศหญิงมากกว่า

เพศชาย ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าเพศนั้นเป็นปัจจัยที่ทำให้มีการใช้กิจกรรมตามวัตถุประสงค์ต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ตที่แตกต่างกันอีกทั้งยังมีความสัมพันธ์ต่อการติดอินเทอร์เน็ตด้วย

ทางด้านอายุถึงแม้ว่าไม่มีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ตใด ๆ เลยแต่ก็มีข้อสังเกตว่านักศึกษาที่อยู่ในช่วงอายุ 17-20 ปี นั้นเป็นผู้ใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ในทุกระดับของการใช้ไม่ว่าจะเป็นการใช้ในระดับปกติ เสี่ยง หรือระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตในทุกวัตถุประสงค์ของการใช้ยกเว้นเพียงแต่วัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน ที่มีความแตกต่างจากการใช้ในวัตถุประสงค์อื่น ๆ โดยที่ในระดับการใช้ที่ปกตินี้นักศึกษาที่อยู่ในช่วงอายุ 17-20 ปีจะมีสัดส่วนมากกว่านักศึกษาที่อยู่ในช่วงอายุ 21 ปีขึ้นไป ทว่าในการใช้อินเทอร์เน็ตระดับที่เสี่ยง หรือติดอินเทอร์เน็ตนั้นจะเป็นนักศึกษาที่อยู่ในช่วงอายุ 21 ปีขึ้นไปที่มีสัดส่วนมากกว่า ซึ่งอาจอธิบายได้ว่าช่วงอายุ 21 ปีขึ้นไปนั้นถือว่ามีวุฒิภาวะที่มากขึ้น และผ่านการบรรลุนิติภาวะอย่างเต็มตัวซึ่งอาจจะกำลังศึกษาในลำดับชั้นปีสุดท้ายเป็นส่วนใหญ่จึงทำให้มีการใช้อินเทอร์เน็ตส่วนมากในเรื่องของการศึกษาเล่าเรียน หรือกล่าวได้ว่ามีความรับผิดชอบต่อการเรียนที่มากขึ้นเพื่อเตรียมตัวที่จะจบการศึกษาก็เป็นได้

ด้านการนับถือศาสนาที่แตกต่างกันของนักศึกษพบว่ามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไปซึ่งนักศึกษที่นับถือศาสนาพุทธนั้นจะมีสัดส่วนที่มากกว่าศาสนาอิสลามในทุกระดับของการใช้อินเทอร์เน็ต และเมื่อพิจารณาถึงการทดสอบหาความสัมพันธ์ระหว่างศาสนากับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในทุกวัตถุประสงค์ของการใช้นั้นก็จะพบว่ามีความคล้ายคลึงกันระหว่างสัดส่วนของการใช้ตามระดับในทุกวัตถุประสงค์ถึงแม้ว่าจะมีเพียงวัตถุประสงค์เดียวเท่านั้นที่มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 อย่างไรก็ตามการศึกษารั้งนี้ถือเป็นการทดลองนำตัวแปรทางด้านการนับถือศาสนาการศึกษาซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของทางด้านวัฒนธรรมอีกทั้งยังไม่พบงานวิจัยที่ผ่านมาว่ามีใครได้นำตัวแปรทางด้านศาสนาการศึกษา กับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต และเนื่องด้วยสัดส่วนที่แตกต่างเป็นอย่างมากระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่นับถือศาสนาพุทธกับกลุ่มตัวอย่างที่นับถือศาสนาอิสลามจึงทำให้ผลของการวิจัยอาจไม่มีความน่าเชื่อถือแต่ก็ทำให้ได้ข้อสังเกตว่าการติดอินเทอร์เน็ตนั้นสามารถอธิบายได้ด้วยแนวคิดทางด้านสังคมและวัฒนธรรมในที่นี้หมายถึงการนับถือศาสนา (ผจญจิต ผาภูมิ, 2546: 47-48) ซึ่งมีส่วนทำให้เกิดพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตที่ต่างกันไปด้วย อย่างไรก็ตามยังคงต้องมีการศึกษาถึงตัวแปรนี้ในเชิงลึกต่อไป

ด้านสถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษพบว่าไม่มีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ตใด ๆ เลยแต่ก็มีข้อสังเกตอยู่ที่ว่าการใช้อินเทอร์เน็ตในทุกระดับไม่ว่าจะเป็นระดับของการใช้ที่ปกติ ในระดับที่เสี่ยงหรือในระดับที่ติด

อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่นั้นล้วนใช้ในสถานที่ที่มีความเป็นส่วนตัวคือ ใช้ที่บ้านที่อยู่อาศัยร่วมกับครอบครัว และที่หอพักมากที่สุดซึ่งสอดคล้องกับในงานวิจัยของภัทรพมณต์ อัยฎางคพิพัฒน์ (2550: 115) ที่พบว่าส่วนใหญ่ที่เยาวชนใช้อินเทอร์เน็ตในที่พักอาศัยเนื่องจากต้องการความเป็นส่วนตัว ทว่าการวิจัยในครั้งนี้มีข้อสังเกตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศที่พบว่าเมื่อพิจารณาถึงระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตของนักศึกษาที่ใช้ในวัตถุประสงค์นี้มีส่วนที่เท่ากันในแต่ละสถานที่ที่ใช้อินเทอร์เน็ตไม่ว่าจะใช้ที่สถานศึกษา คณะ/ภาควิชา/ศูนย์คอมพิวเตอร์ นักศึกษาที่บ้านที่อยู่อาศัยร่วมกับครอบครัว และสถานที่ใช้บริการ ร้านอินเทอร์เน็ต อาจบ่งบอกได้ว่าเมื่อผู้ใช้อยู่ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตการใช้ในวัตถุประสงค์เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศนั้น สถานที่ที่ใช้อินเทอร์เน็ตที่แตกต่างกันนั้นไม่มีผลใด ๆ กับผู้ใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตเลย

การศึกษาในด้านปัจจัยทางความสัมพันธ์กับผู้อื่น พบว่าความสัมพันธ์กับครอบครัวของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์ เพื่อหาความรู้ และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน เมื่อพิจารณาถึงสัดส่วนในแต่ละระดับของการใช้นั้นก็จะพบว่าในการใช้อินเทอร์เน็ตที่ระดับปกติจะมีสัดส่วนของผู้ใช้ที่มีความสัมพันธ์กับครอบครัวในระดับน้อยเป็นส่วนใหญ่แต่ทว่าในการใช้อินเทอร์เน็ตในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตจะพบว่าส่วนใหญ่จะมีความสัมพันธ์กับครอบครัวในระดับมากซึ่งขัดแย้งกับงานวิจัยที่ผ่านมาของไชยรัตน์ บุตรพรหม (2545: 107) ที่พบว่าวัยรุ่นที่มีความสัมพันธ์ในครอบครัวไม่ดีมีแนวโน้มที่จะติดอินเทอร์เน็ตมากกว่าวัยรุ่นที่มีความสัมพันธ์ในครอบครัวดี ซึ่งความสัมพันธ์ในครอบครัวกับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อีกทั้งจากผลของการศึกษาจากเอกสารทางวิชาการในต่างประเทศของ Young (1999b) พบว่าผู้ที่ติดอินเทอร์เน็ตจะมีการใช้เวลาเพื่อสัมพันธ์กับผู้อื่นน้อยลงเนื่องจากใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตมากขึ้น เช่นเดียวกันกับทางด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักศึกษากับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์ เพื่อเล่นเกมออนไลน์ เพื่อหาความรู้และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน และเมื่อพิจารณาถึงสัดส่วนในแต่ละระดับของการใช้นั้นก็จะพบในระดับของการใช้ที่ปกติส่วนใหญ่จะเป็นผู้ที่มีความสัมพันธ์กับเพื่อนในระดับน้อยและปานกลาง ทว่าในการใช้ระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตนั้นส่วนใหญ่จะเป็นผู้ที่มีความสัมพันธ์กับเพื่อนในระดับที่มาก

ในการใช้เวลาว่าง/กิจกรรมกับผู้อื่นที่ได้ทำการสอบถามโดยแยกประเภทของวันคือวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) และวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์) พบว่าการใช้เวลาว่าง/กิจกรรมในวันธรรมดานั้นมีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกม

ออนไลน์ซึ่งการใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่เป็นผู้ใช้เวลาทำงานอดิเรกน้อยกว่า 3 ชั่วโมงซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของครุฑ์ ชูจันทร์ (2548: 58) ที่พบว่าวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ใช้เวลาในการเล่นก่อนข้างมากกว่าการทำกิจกรรมอื่น ๆ จนบางครั้งถึงกับลืมรับประทานอาหารเช้าไม่ไปเรียนตลอดจนเสียโอกาสในการทำกิจกรรมอื่น ๆ ไปไม่น้อย ดังจะพบได้ว่าคล้ายคลึงกับการวิจัยในครั้งนี้ที่ผู้ใช้ในระดับที่ติดจะมีการใช้เวลาในการทำกิจกรรมที่เป็นงานอดิเรกน้อยกว่า 3 ชั่วโมงซึ่งกล่าวได้ว่านำเวลาเหล่านั้นไปใช้เพื่อที่จะเล่นเกมออนไลน์แทนการออกไปทำกิจกรรมอื่น ๆ ในเรื่องที่ไม่เกี่ยวข้องกับมานั่งอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อสุขภาพร่างกายจากการนั่งอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นเวลา อีกทั้งอาจมีการนั่งในท่าที่ผิดลักษณะส่งผลให้เกิดโรคที่เกี่ยวกับไขข้อและกล้ามเนื้อ ในขณะที่การใช้เวลาว่าง/กิจกรรมในวันหยุดไม่มีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้ใดเลย

ทางด้านลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนาคัดต่อสัมพันธ์ทั่วไปเพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ เพื่อหาความรู้และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน โดยที่ผู้ใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่จะมีลักษณะของการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตที่ระดับที่ดี หรือปานกลาง ย่อมหมายถึงว่ามี การปฏิบัติตนในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตที่ดีไม่ส่งผลกระทบต่อผู้อื่นไม่ว่าจะในด้านวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ หรือในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้และเพื่อการศึกษา นั้นย่อมแสดงถึงว่าได้มีการใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์และสัมพันธ์กันกับการปฏิบัติตนที่ดีในการใช้อินเทอร์เน็ตด้วย โดยเฉพาะในด้านการศึกษาที่ทำให้พบว่าผู้ใช้ที่มีการปฏิบัติตนในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตที่ดีนั้นก็ใช้ในกิจกรรมหรือวัตถุประสงค์ที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองด้วยเช่นกัน อีกทั้งงานวิจัยของรัศมี สาโรจน์ (2547: 75) ที่พบว่ากว่าครึ่งหนึ่งของนักศึกษาที่เสพติดอินเทอร์เน็ตนั้นใช้เพื่อการศึกษา อย่างไรก็ตามในการวิจัยครั้งนี้ได้มีข้อสังเกตอยู่ที่ผู้ที่มีลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตในระดับที่ไม่ดีนั้นมีการใช้อินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเรื่องเกี่ยวกับทางเพศที่ถือได้ว่าเป็นการใช้ที่ไม่ก่อให้เกิดประโยชน์ด้วยเช่นกัน

การรับรู้กฎระเบียบของสังคมในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อหาความรู้และเพื่อการศึกษาเล่าเรียนซึ่งผู้ใช้ในระดับที่ติดอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ก็เป็นผู้ที่ทราบถึงข้อห้ามหรือบทลงโทษในกฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตระดับมากด้วยเช่นกัน ซึ่งในปัจจุบันการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตได้มีการออกพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550 มาบังคับใช้แก่ผู้ใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตโดยเนื้อหาข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้ใช้นั้น

ส่วนใหญ่เป็นไปในเรื่องของการเคารพสิทธิส่วนบุคคลของผู้ใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต การไม่ละเมิดสิทธิส่วนบุคคลผู้อื่น ไม่ทำลายหรือก่อกวนผู้อื่น ไม่ลักลอบ เผยแพร่ข้อมูลอันทำร้ายผู้อื่น (พรเพชร วิชิตชลชัย, 2550) ซึ่งจากการวิจัยครั้งนี้ได้พบว่าผู้ใช้ที่มีการรับรู้ภาวะเบี่ยงของสังคมในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตในระดับมากก็ทำให้มีการใช้ไปในวัตถุประสงค์ที่ก่อประโยชน์ด้วยเช่นกันคือในเรื่องของการศึกษา หากความรู้ซึ่งอธิบายได้ว่าผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาขึ้นอยู่กับข้อมูล และการแสวงหาความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง เป็นการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตอย่างถูกวิธี และจากผลการศึกษาที่ได้ทั้งในปัจจุบันของลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตกับปัจจัยของการรับรู้ภาวะเบี่ยงของสังคมในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตสามารถนำมาอธิบายได้ด้วยแนวคิดของความล่าช้าทางวัฒนธรรม (Cultural Lag) ที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมโดยเกิดขึ้นจากเรื่องของการพัฒนาเทคโนโลยีเป็นสำคัญระหว่างวัฒนธรรมทางวัตถุกับวัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ (สนิท สมักรการ, 2549:44-48) ซึ่งคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตนั้นคือวัฒนธรรมทางวัตถุอย่างหนึ่งซึ่งได้มีการคิดค้นเพื่อนำมาใช้ในสังคมเพื่ออำนวยความสะดวกสบาย และในทางกลับกันก็นำมาซึ่งการปรับตัวของผู้คนในสังคม จึงต้องมีบรรทัดฐานในการใช้เทคโนโลยีเหล่านั้นเพื่อให้เป็นไปตามบรรทัดฐานของสังคมซึ่งก็คือการปฏิบัติตนเวลาผู้นั้นใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต และกฎหมายควบคุมการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต เหล่านี้ถือเป็นวัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุที่จะต้องมีการปรับตัวอย่างเท่าเทียมกัน และการศึกษาวิจัยครั้งนี้ได้นำตัวแปรทางด้านนี้มาศึกษาและพบว่าโดยรวมแล้วถือได้ว่าไม่เกิดความล่าช้าทางวัฒนธรรม (Cultural Lag) ขึ้นในเรื่องของการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเมื่อดูจากวัตถุประสงค์ของการใช้กับลักษณะของการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตกับการรับรู้ภาวะเบี่ยงของสังคมในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตที่พบว่าลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตในระดับที่ดีและปานกลาง อีกทั้งในการรับรู้ภาวะเบี่ยงของสังคมในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตในระดับที่มากขึ้น มีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์ที่คืออย่างการศึกษาหาความรู้ หรือว่าการติดต่อสื่อสาร ซึ่งมีไม่เรื่องเสียหายแต่อย่างใด โดยกล่าวได้ว่านักศึกษาส่วนใหญ่มีการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตอย่างเท่าทัน ถึงแม้ว่าจะเป็นผู้ใช้ในระดับที่คิดอินเทอร์เน็ตก็ตามแต่เมื่อพิจารณาถึงวัตถุประสงค์ของการใช้ก็นับว่าไม่เสียหายนัก ยกเว้นเพียงการใช้ในเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ

จากผลการศึกษาอาจจะอธิบายได้ว่าในปัจจุบันคอมพิวเตอร์ได้เป็นปัจจัยสำคัญปัจจัยหนึ่งเป็นเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะในการทำกิจกรรมใด ๆ ก็ตาม ทั้งเพื่อการทำงาน การศึกษา เพื่อความบันเทิง และเพื่อการติดต่อสื่อสาร อีกทั้งปัจจัยทางด้านของราคาเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีแนวโน้มถูกลงเรื่อย ๆ บวกกับปัจจัยของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่พัฒนามากขึ้นทั้ง

ความเร็ว และการกระจายการเข้าถึงในพื้นที่ให้บริการบวกกับราคาที่ถูกลง ทำให้ผู้ใช้สามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้มากขึ้น และสะดวกมากขึ้นกว่าเดิมเป็นอย่างมาก ฉะนั้นกิจกรรมในชีวิตประจำวันจึงอาจเกี่ยวข้องกับอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นนักศึกษาที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตอยู่เป็นประจำ ทำให้มีการใช้อินเทอร์เน็ตกันเป็นจำนวนมากดังเห็นได้ว่านักศึกษาทุกคนล้วนแล้วแต่ใช้อินเทอร์เน็ตกันทั้งนั้น ขึ้นอยู่ว่าจะใช้มากใช้น้อย และใช้เพื่อประโยชน์อะไร ซึ่งย้อนกลับไปในเรื่องที่ว่าความคิดอินเทอร์เน็ตนั้นสรุปแล้วเป็นเรื่องเสียหายหรือไม่ จึงต้องมองที่วัตถุประสงค์ของการใช้ เพราะส่วนหนึ่งของผู้ที่คิดอินเทอร์เน็ตย่อมหมายถึงการใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นเวลานาน กระนั้นก็ตาม ส่วนนี้ย่อมมีข้อดีนั่นคือการเพิ่มพูนทักษะทางการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของตัวเอง ฉะนั้นจึงไม่อาจตัดสินได้ว่าการคิดอินเทอร์เน็ตนั้นเป็นเรื่องไม่ดีหรือไม่ เพียงแต่มองในทางด้านวัตถุประสงค์ของการใช้งานอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้ว่าใช้ไปในด้านใด และมีความรู้ความเข้าใจในการใช้ที่ถูกต้องวิธีหรือถูกทาง ถูกกฎหมายหรือไม่ ฉะนั้นในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้จึงพอสรุปได้ว่า ส่วนใหญ่ของผู้ที่มีพฤติกรรมความคิดอินเทอร์เน็ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิตนั้น ยังคงไม่น่าเป็นห่วงมากนักเพราะวัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาที่มีพฤติกรรมความคิดอินเทอร์เน็ตใช้ไปเพื่อติดต่อสัมพันธ์ เพื่อการศึกษาหาความรู้ และใช้เพื่อผ่อนคลายในสัดส่วนที่ใกล้เคียงและเป็นส่วนใหญ่ นับว่าเป็นการใช้ในกิจกรรมที่ไม่น่าเป็นห่วงนัก

5.3 ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาครั้งนี้ ทำให้มีประเด็นที่จะเสนอแนะแนวทางเพื่อประโยชน์ต่อการศึกษาในครั้งต่อไป และเพื่อป้องกัน แก้ไขปัญหา พฤติกรรมความคิดอินเทอร์เน็ตของนักศึกษา ดังต่อไปนี้

5.3.1 ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้

5.3.1.1 สถาบันครอบครัว และสถาบันการศึกษาควรร่วมกันให้คำแนะนำและให้คำปรึกษาถึงแนวทางในการใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่เกิดประโยชน์ของนักศึกษา เนื่องจากอินเทอร์เน็ตได้เป็นเทคโนโลยีที่ใช้ในชีวิตประจำวันของวัยนี้ ซึ่งถ้าสถาบันครอบครัว และสถาบันการศึกษาได้ให้คำแนะนำที่ดี และเพียงพออย่างเอาใจใส่ก็น่าจะทำให้ นักศึกษามีการใช้อินเทอร์เน็ตในทิศทางที่เกิดประโยชน์และเป็นการพัฒนาทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตได้เป็นอย่างดี สามารถนำไปประยุกต์ใช้ต่อการทำงาน และการศึกษาภายในอนาคตได้

5.3.1.2 สถาบันครอบครัวควรมีส่วนร่วมในกิจกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตเพราะเนื่องจากว่า ปัจจุบัน อินเทอร์เน็ตสามารถใช้ได้ในคนทุกวัย เพื่อเป็นการป้องกันการกระทำผิด และใช้อินเทอร์เน็ตไปในทางที่ไม่ดี โดยเฉพาะการใช้อินเทอร์เน็ตในที่พกอาศัยซึ่งมีความอิสระในการใช้เป็นอย่างมาก ฉะนั้นการที่บุคคลในครอบครัวได้เข้ามามีส่วนร่วมต่อกิจกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตนั้นจะทำให้เกิดความสัมพันธ์ที่เพิ่มขึ้นระหว่างบุคคลในครอบครัว และยังเป็น การป้องกันและชักจูงให้สมาชิกได้รู้จักใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์อีกด้วย เพราะในอินเทอร์เน็ตนั้นมีสิ่งดี ๆ ข้อมูลข่าวสารอันเป็นประโยชน์ และมีกิจกรรมให้เลือกกระทำร่วมกันอย่างมากมายซึ่งได้ผ่านการคัดกรองจากสมาชิกในครอบครัว

5.3.2 ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

ในการศึกษาวิจัยในครั้งต่อไปในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตนั้นควรที่จะใช้กลุ่มตัวอย่างที่มีความแตกต่างกัน โดยเฉพาะตัวแปรทางด้านพื้นฐานทางสังคมและวัฒนธรรม ให้มีการศึกษาอย่างเจาะลึกเพราะการศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาในเชิงปริมาณจึงอาจทำให้ขาดข้อมูลในเชิงลึกในการวิจัยจึงต้องทำการศึกษาในเชิงคุณภาพเพื่อความสมบูรณ์ในการศึกษา เนื่องจากเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตนั้นถือได้ว่าเป็นสิ่งประดิษฐ์เข้ามาเปลี่ยนแปลงสังคมและวัฒนธรรม ทั้งทางด้านการใช้ชีวิต และการสื่อสาร ทำให้สังคมเกิดการพัฒนาขึ้น ทำให้สังคมที่รับเข้ามาต้องมีการปรับตัว และต้องมีการเปลี่ยนแปลงอย่างเท่าเทียมกันระหว่างผู้ใช้กับเทคโนโลยี โดยไม่ลืมนึกถึงผลกระทบต่อสังคม

บรรณานุกรม

- กรรณิการ์ อักษรกุล. 2541. **วัฒนธรรมและบุคลิกภาพ**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- กษิติกส์ บุญรัตน์ไพโรจน์. 2545. **อิทธิพลของอินเทอร์เน็ตที่มีผลต่อพฤติกรรมทางด้านสังคมของกลุ่มวัยรุ่น สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล จังหวัดพระนครศรีอยุธยา**. รายงานการวิจัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ.
- กัลยา วานิชย์บัญชา. 2551. **การใช้ SPSS for Windows ในการวิเคราะห์ข้อมูล**. พิมพ์ครั้งที่ 11. กรุงเทพมหานคร: ชรรรมสาร.
- กาญจนา แก้วเทพ. 2541. **การศึกษาสื่อมวลชนด้วย ทฤษฎีวิพากษ์ แนวคิดและตัวอย่างงานวิจัย**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.
- กุลธิดา พรคุณธรรม. 2544. **การศึกษาทัศนคติและพฤติกรรมการใช้ระบบสื่อสารไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร**. กรุงเทพมหานคร: วิทยาลัยนวัตกรรมอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- กุลิสรา ไกรครวญ. 2550. **คู่มืออินเทอร์เน็ตเบื้องต้น**. กรุงเทพมหานคร: ไอดีซี อินโฟ ดิสทริบิวเตอร์เซ็นเตอร์ จำกัด.
- ซัชพงศ์ ตังมณี และ อรุณี กำลัง. 2545. **รายงานการวิจัย เรื่องพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**. กรุงเทพมหานคร คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชัยพร วิชชาวุธ. 2523. **การวิจัยเชิงจิตวิทยา**. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนพานิช.
- ซุดา จิตพิทักษ์. 2525. **พฤติกรรมศาสตร์เบื้องต้น**. กรุงเทพมหานคร: สารมวลชน.
- ไชยรัตน์ บุตรพรหม. 2545. **ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์ปริญญาสังคมวิทยา มหาวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณรงค์ เส็งประชา. 2531. **พื้นฐานวัฒนธรรมไทย**. กรุงเทพมหานคร: โอ.เอส.พรีนติ้งเฮาส์.
- ณัฐนันต์ ยศปัญญา. 2544. **ค่านิยมของวัยรุ่นไทยที่สะท้อนในพาดหัวโฆษณาในนิตยสาร**. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

- ครุตร์ ชูจันทร์. 2548. **พฤติกรรมผู้เล่นเกมออนไลน์**. การค้นคว้าอิสระปริญญาโทมหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ชนิกานต์ มาชะศิริานนท์. 2545. **พฤติกรรมการเล่นพีดีเอชไอเน็ตและปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการเล่นพีดีเอชไอเน็ตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วุฒิพงษ์ พงศ์สุวรรณและคณะ. 2543. **เริ่มต้นใช้งานอินเทอร์เน็ต Introduction to Internet**. กรุงเทพมหานคร: ซอฟต์แวร์ ปาร์ค.
- ประภาพร สุวรรณ. 2520. **ทัศนคติ : การเปลี่ยนแปลงทัศนคติและพฤติกรรมอนามัย**. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.
- ปริยาพร วงศ์อนุตรโรจน์. 2548. **จิตวิทยาการศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ส่งเสริมกรุงเทพ.
- ผจงจิต ผาภูมิ. 2546. บทความวิชาการ การติดคอมพิวเตอร์/อินเทอร์เน็ตและแนวทางการป้องกันแก้ไข. **วารสารสุขภาพจิตแห่งประเทศไทย** 11, 1 (มกราคม): 41-54.
- พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542. กรุงเทพมหานคร: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์.
- พนัส หันนาคินทร์. 2521. **การสอนคำนิยาม**. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พิษณุโลก.
- พรชัย จันทรสกุลแสง. 2546. **ฝ่าโลก Internet ฉบับสมบูรณ์**. กรุงเทพมหานคร: บริษัท พิมพ์ดี จำกัด.
- พรพิมล เข็มนาकिनทร์. 2539. **พัฒนาการวัยรุ่น**. กรุงเทพมหานคร: ต้นอ่อน แกรมมี.
- พรเพชร วิชิตชลชัย. 2550. **คำอธิบายพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550**. ค้นวันที่ 21 มีนาคม 2551 จาก http://www.mict.go.th/home/download/38_.pdf
- พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์. 2538. **จิตวิทยาครอบครัว**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พัชร ไชยฤกษ์. 2545. **การศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทวิทยาศาสตรอุตสาหกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- พัทธา สายหู. 2516. **โลกสมมุติ**. กรุงเทพมหานคร: ศักยิตสยาม.
- ภัทรพนมณต์ อัยฎางคพิพัฒน์. 2550. **พฤติกรรมเยาวชนต่อการใช้งานอินเทอร์เน็ตในที่พักอาศัย**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน) มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

- รัศมี สารโจนน์. 2547. การจำแนกกลุ่มการเสพติดอินเทอร์เน็ตของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยขอนแก่น. รายงานการศึกษาอิสระปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- วนิดา จันทจุจรกร. 2543. อินเทอร์เน็ต มิติใหม่ของการสื่อสาร. กรุงเทพมหานคร: เชิร์คเวฟ เอ็ดดูเคชั่น.
- วิไลรัตน์ วัฒนไวฑูรย์ชัย. 2547. การศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่มีผลต่อเด็กอายุ 12-15 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ และสถาบันรามจิตติ. 2549. รายงานข้อมูลจากแบบสำรวจ “พฤติกรรมการเล่นเกมส์ในวัยรุ่น” และ “การดูแลลูก ๆ กับการเล่นเกม”. ค้นวันที่ 21 มีนาคม 2551 จาก <http://info.icamtalk.com/>
- สนธิ สมักรการ. 2549. การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมกับการพัฒนาการของสังคม. กรุงเทพมหานคร: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- สมภพ เรื่องตระกูล. 2542. จิตเวชศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพมหานคร: เรือนแก้ว.
- สัญญา สัญญาวิวัฒน์. 2547. ทฤษฎีและกลยุทธ์การพัฒนาสังคม. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. 2550. สรุปผลที่สำคัญ การมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ครัวเรือน) พ.ศ. 2550. ค้นวันที่ 15 กรกฎาคม 2551 จาก http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/service/survey/ict_hh50.pdf
- สุชา จันทน์เอม และสุรางค์ จันทน์เอม. 2521. จิตวิทยาวัยรุ่น. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพมหานคร: แพร์พิทยา.
- สุธีร์ นวกุล. 2550. ครบทุกเรื่อง : อินเทอร์เน็ต & อีเมล. กรุงเทพมหานคร: ซีเอ็ดดูเคชั่น จำกัด (มหาชน).
- สุนทรี โคมิน และสนธิ สมักรการ. 2522. รายงานการวิจัยเรื่องค่านิยมและระบบค่านิยมไทย: เครื่องมือในการสำรวจวัด. กรุงเทพมหานคร: สำนักวิจัย สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- สุพัตรา สุภาพ. 2531. สังคมและวัฒนธรรมไทย. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.
- สุพัตรา สุภาพ. 2545. ปัญหาสังคม. พิมพ์ครั้งที่ 18. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.

- สุภาพร ลือกิตติศัพท์. 2549. ปัจจัยที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สุรสิทธิ์ วชิรขจร. 2549. รายงานผลการศึกษารวบรวมวิเคราะห์นโยบายสาธารณะด้านการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ : ศึกษาเฉพาะกรณีนโยบายเกี่ยวกับกลุ่มวัยรุ่น. กรุงเทพมหานคร: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- Babington LM, Christensen MH, Patsdaughter CA. 2000. **Caught in the Web of Internet Addiction.** Nursing Spectrum.
- Christensen MH, Orzack MH, Babington LM, Patsdaughter CA. 2001. **Computer Addiction When Monitor Becomes Control Center.** Retrieved April 4, 2008 from <http://www.ncbi.nlm.gov/pubmed/11281075>
- Dusek, J.B. 1987. **Adolescent Development and Behavior.** Eaglewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall.
- Erikson, E. B. 1968. **Identity: Youth and Crisis.** New York: Norton.
- Hurlock, E. B. 1974. **Personality Development.** New York: Mc Graw Hill.
- Hurlock, E. B. 1964. **Child Development.** New York: Mc Graw Hill.
- Maslow, A.H. 1959. **New Knowledge in Human Values.** New York: Harper.
- Orzack MH. 1998. **Computer Addiction : What is it?** Retrieved April 4, 2008 from <http://www.psychiatrictimes.com/display/article/10168/54286>
- Rosenberg, M. 1957. **Occupations and Values.** Illinois: The free press.
- Steinberg, L. 1996. **Adolescence.** 2nd ed. Boston, MA: Mc Graw-Hill.
- Sue D, Sue S. 1994. **Understanding Abnormal Behavior.** Boston : Houghton Mifflin.
- William, R.M. 1951. **American Society : A Sociological Interpretation.** Newyork: Henry Helt and Company.
- Young KS. 1999a. **Caught in the Net : How to Recognize the Signs of Internet Addiction and a Winning Strategy for Recovery.** New York :Wiley.
- Young KS.1999b. **Internet Addiction:Symptoms, Evaluation, And Treatment.** Retrieved March 21, 2008 from <http://www.netaddiction.com/articles/symptoms.htm#IMPLICATIONS>

ภาคผนวก ก

แบบสอบถามในการวิจัยเรื่องพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต

แบบสอบถามการวิจัย
เรื่อง พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต
ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลทั่วไป

1. เพศ

() 1.ชาย () 2.หญิง

2. อายุ.....ปี

3. ศาสนา

() 1.พุทธ () 2.คริสต์ () 3.อิสลาม () 4.อื่น ๆ (โปรดระบุ.....)

4. ท่านเป็นนักศึกษาชั้นปีที่.....

5. เมื่อท่านต้องใช้อินเทอร์เน็ตเป็นระยะเวลาานาน ท่านใช้ที่ไหนมากที่สุด

() 1.สถานศึกษา (คณะ/ภาควิชา/ศูนย์คอมฯ) () 2.หอพักนักศึกษา
() 3.บ้านของท่าน (ที่อยู่รวมกันกับครอบครัว) () 4.บ้านหรือที่พักของเพื่อน / ผู้อื่น
() 5.สถานที่ใช้บริการ ร้านอินเทอร์เน็ต(internet café) () 6.อื่น โปรดระบุ.....)

6. ปกติท่านใช้เวลาทำงานอดิเรกต่าง ๆ มาก/น้อยเพียงใด (ยกเว้นกิจกรรมที่เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต)

วันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) ประมาณ ___ชม. ___นาที่

วันหยุด (เสาร์- อาทิตย์) ประมาณ ___ชม. ___นาที่

7. ท่านทราบถึงข้อห้ามหรือบทลงโทษในกฎหมายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต มาก/น้อย เพียงใด

() 1.ไม่ทราบเลย () 2.ทราบบ้างเล็กน้อย () 3. ทราบค่อนข้างมาก () 4. ทราบมาก

8. โปรดประมาณเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตในรอบวันแต่ละสัปดาห์และช่วงเวลาที่ใช้
(ทำเครื่องหมาย “✓” หน้าช่องของช่วงเวลาที่ท่านใช้ได้มากกว่า 1 ช่อง)

วัน	ประมาณเวลาที่ใช้ในแต่ละวัน	ช่วงเวลา			
		06:01-09:00	09:01-16:00	16:01-22:00	22:01-06:00
วันธรรมดา (จันทร์ – ศุกร์)	__ ชม. __ นาที				
วันหยุด (เสาร์ – อาทิตย์)	__ ชม. __ นาที				

ส่วนที่ 2 : ความสัมพันธ์กับผู้อื่น

1. ด้านความสัมพันธ์กับครอบครัว

ข้อความ	จริง	ค่อนข้างจริง	ไม่ค่อยจริง	ไม่จริง
1. ท่านรู้สึกมีความอบอุ่นภายในครอบครัวของท่าน				
2. สมาชิกในครอบครัวมีการเอาใจใส่ท่านอย่างสม่ำเสมอ				
3. เมื่อท่านประสบปัญหาหนักใจ บิดา มารดา และสมาชิกในครอบครัวมักช่วยเหลือท่านเพื่อคลี่คลายปัญหา				
4. บิดา มารดา และสมาชิกในครอบครัว มักชื่นชมเมื่อท่านทำความดี				
5. เมื่อท่านกระทำความผิดมักจะถูกตำหนิจากบิดา มารดา และสมาชิกในครอบครัว				
6. บิดา มารดา และสมาชิกในครอบครัวให้ความรักต่อท่านจนรู้สึกและสัมผัสได้				
7. ท่านมักไม่พอใจ บิดา มารดา และสมาชิกในครอบครัวบ่อยครั้ง				
8. ท่านมีกิจกรรมที่ทำร่วมกับบิดา มารดา และสมาชิกในครอบครัวบ่อยครั้ง				
9. ท่านอยากให้ความสัมพันธ์ระหว่างตัวท่านและสมาชิกในครอบครัวดีขึ้น				

2. ด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน

ข้อความ	จริง	ค่อนข้างจริง	ไม่ค่อยจริง	ไม่จริง
1.ท่านมีเพื่อนสนิทหลายคน				
2.เวลาที่ท่านไปเที่ยวท่านมักจะไปเที่ยวกับเพื่อนมากกว่าบุคคลอื่น				
3.เวลามีปัญหา ท่านมักปรึกษาเพื่อนของท่าน				
4.เพื่อนของท่านให้กำลังใจท่านเมื่อเกิดความรู้สึกท้อแท้				
5.ท่านมีความสุขยามอยู่กับเพื่อน				
6.ท่านใช้เวลาที่จะอยู่กับเพื่อนมากกว่าใคร				
7.ท่านคิดว่าเพื่อนของท่านเข้าใจท่านมากกว่าใคร				
8.ท่านมักจะเลือกคบเพื่อนที่มีความประพฤติดี				
9.ท่านจะตักเตือนเพื่อนเสมอในเวลาที่คุณจะกระทำการที่ผิด				
10.ท่านจะรู้สึกเสียใจมากเวลาที่ผิดหวังหรือทะเลาะกับเพื่อนของท่าน				

ส่วนที่ 3 : ท่านเคยใช้อินเทอร์เน็ตในลักษณะต่อไปนี้บ้างหรือไม่

ข้อความเกี่ยวกับตัวท่าน	น้อยมาก/ ไม่เคยเลย 0-20%	เป็น ครั้งคราว 21-50%	บ่อยครั้ง 51-80%	บ่อยมาก/ เป็นประจำ 81-100%
1. แอบเปิดคอมพิวเตอร์ของเพื่อนโดยไม่ได้รับอนุญาต				
2. มักจะแอบดูข้อมูลในเครื่องคอมพิวเตอร์ของเพื่อนโดยไม่ให้เพื่อนรู้				
3. โหลดเพลงหรือหนังจากเว็บไซต์ที่ผู้อื่นเอามาแจกให้ดาวน์โหลด				
4. ถ้าต้องมีการลงทะเบียนเป็นสมาชิกทางเว็บไซต์ต่าง ๆ ท่านมักจะใช้ชื่อปลอม หลักรฐานปลอม				
5. ถ้าเพื่อนมีโปรแกรมใหม่ ก็จะขอ copy มาให้				
6. ใช้ password อีเมลล์ของเพื่อน เปิดอ่านจดหมายส่วนตัวของเพื่อน				
7. เมื่อโหลดโปรแกรมหรือเพลง จากอินเทอร์เน็ตแล้วท่านก็จะให้ผู้อื่นมาโหลดต่อจากท่าน				
8. เวลาอยู่ในเว็บไซต์หรือห้องสนทนาท่านจะด่าทอใครก็ได้เพราะไม่มีใครรู้ว่าท่านเป็นใคร				
9. โพสต์ข้อความหรือส่งต่ออีเมลล์ที่อาจทำให้ผู้อื่นเสียหาย				

ส่วนที่ 4 ประเด็นของการใช้และพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต

1 เวลาที่ท่านใช้ในแต่ละกิจกรรมออนไลน์ตามช่วงเวลาของวัน (ให้ทำเครื่องหมาย “✓” ในช่องของช่วงเวลา (ตอบได้มากกว่า 1 ช่วง) และในช่องของความตั้งใจใช้)

ประเด็นของการใช้อินเทอร์เน็ตในช่วงเวลาต่าง ๆ	ประมาณเวลาที่ใช้ ในแต่ละวัน	ช่วงเวลา				เวลาที่ใช้มากหรือน้อยกว่าที่ตั้งใจใช้	
		06:01-09:00	09:01-16:00	16:01-22:00	22:01-06:00	มากกว่าตั้งใจ	น้อยกว่าตั้งใจ
1. ใช้เพื่อสนทนา ติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป							
วันธรรมดา (จันทร์ – ศุกร์)	__ ชม. __ นาที						
วันหยุด (เสาร์ – อาทิตย์)	__ ชม. __ นาที						
2. ซื้อขายสินค้าและบริการ ออนไลน์							
วันธรรมดา (จันทร์ – ศุกร์)	__ ชม. __ นาที						
วันหยุด (เสาร์ – อาทิตย์)	__ ชม. __ นาที						
3. เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือ ดาวน์โหลดข้อมูล							
วันธรรมดา (จันทร์ – ศุกร์)	__ ชม. __ นาที						
วันหยุด (เสาร์ – อาทิตย์)	__ ชม. __ นาที						
4. เล่นเกมออนไลน์							
วันธรรมดา (จันทร์ – ศุกร์)	__ ชม. __ นาที						
วันหยุด (เสาร์ – อาทิตย์)	__ ชม. __ นาที						
5. ใช้ในเรื่องเกี่ยวกับทางเพศ (เว็บโป๊ , ภาพลามก เป็นต้น)							
วันธรรมดา (จันทร์ – ศุกร์)	__ ชม. __ นาที						
วันหยุด (เสาร์ – อาทิตย์)	__ ชม. __ นาที						
6. ใช้เพื่อหาความรู้และเพื่อการศึกษาเล่าเรียน							
วันธรรมดา (จันทร์ – ศุกร์)	__ ชม. __ นาที						
วันหยุด (เสาร์ – อาทิตย์)	__ ชม. __ นาที						

2 พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของท่านในแต่ละกิจกรรม (ให้ทำเครื่องหมาย “✓” ลงในช่องที่เป็นจริงเกี่ยวกับตัวท่านมากที่สุด)

พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต	ประเด็นของการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อ																																			
	(ความหมาย 5 = เป็นประจำ 4 = บ่อยมาก 3 = บ่อย 2 = เป็นครั้งคราว 1 = ไม่บ่อย 0 = ไม่เคยเลย)																																			
ข้อความ	สถานที่ติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป					ซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์					ความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล					เล่นเกมออนไลน์					เรื่องเกี่ยวกับทางเพศ					ค้นหาความรู้และการศึกษาเล่าเรียน										
1. ท่านคิดถึงเวลาของการออนไลน์เพื่อทำกิจกรรมนี้ครั้งต่อไป	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0
2. ท่านมีความต้องการหยุดใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อทำกิจกรรมนี้และไม่สามารถหยุดได้	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0
3. ท่านมีความต้องการใช้เวลาในการออนไลน์กับกิจกรรมนี้มากขึ้น	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0
4. ท่านปิดบัง หรือโกหกคนใกล้ชิด และผู้อื่นเกี่ยวกับการทำกิจกรรมออนไลน์นี้ของท่าน	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0
5. ท่านรู้สึก “ไม่พอใจ” ถ้าไม่ได้ทำกิจกรรมออนไลน์นี้	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0
6. การทำกิจกรรมออนไลน์นี้ของท่าน ทำให้รู้สึกว่าส่งผลกระทบต่อสุขภาพ	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0
7. การทำกิจกรรมออนไลน์นี้ของท่านส่งผลกระทบต่อการเรียนหรือการทำงานของท่าน	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0
8. ท่านคิดว่าการทำกิจกรรมออนไลน์นี้ของท่านส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์กับผู้ใกล้ชิด	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0

ภาคผนวก ข

รายชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญ

ภาคผนวก ข

รายชื่อ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญ

ดร.วิชัย รูปจำดี

ประธานกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ อาจารย์คณะพัฒนาสังคมและสิ่งแวดล้อม
สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

รองศาสตราจารย์ ดร.สุพรรณิ ไชยอำพร

กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ อาจารย์คณะพัฒนาสังคมและสิ่งแวดล้อม สถาบัน
บัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิสาข ภูจินดา

กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ อาจารย์คณะพัฒนาสังคมและสิ่งแวดล้อม สถาบัน
บัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ ชื่อสกุล

นายนิติพงษ์ ศรีระพันธ์

ประวัติการศึกษา

ศิลปศาสตรบัณฑิต (สาขาวิชาสื่อสารมวลชน)
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง
ปีที่สำเร็จการศึกษา พ.ศ.2545

ที่อยู่ปัจจุบัน

318 หมู่ 1 หมู่บ้านเอื้อพัฒนานิเวศน์
ถนนศรีนครินทร์ ตำบลบางแก้ว อำเภอบางพลี
จังหวัดสมุทรปราการ 10540