



การศึกษาคุณลักษณะของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดมหาสารคามที่มีพฤติกรรมติดสื่อ
อินเทอร์เน็ต และไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน

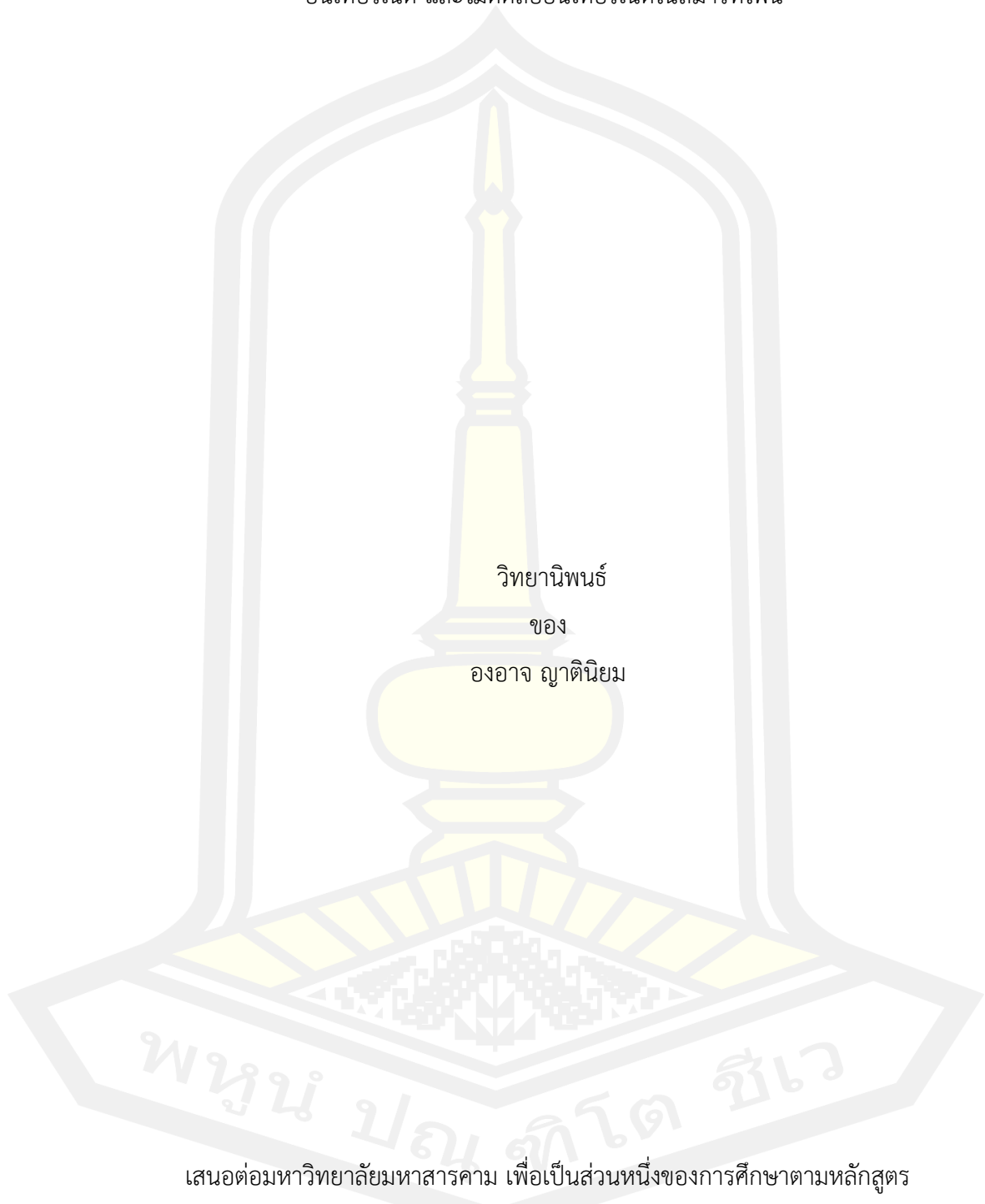
วิทยานิพนธ์
ของ
องอาจ ญาตินิยม

เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยา

มกราคม 2565

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

การศึกษาคุณลักษณะของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดมหาสารคามที่มีพฤติกรรมติดสื่อ
อินเทอร์เน็ต และไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ตในสมาร์ตโฟน



เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

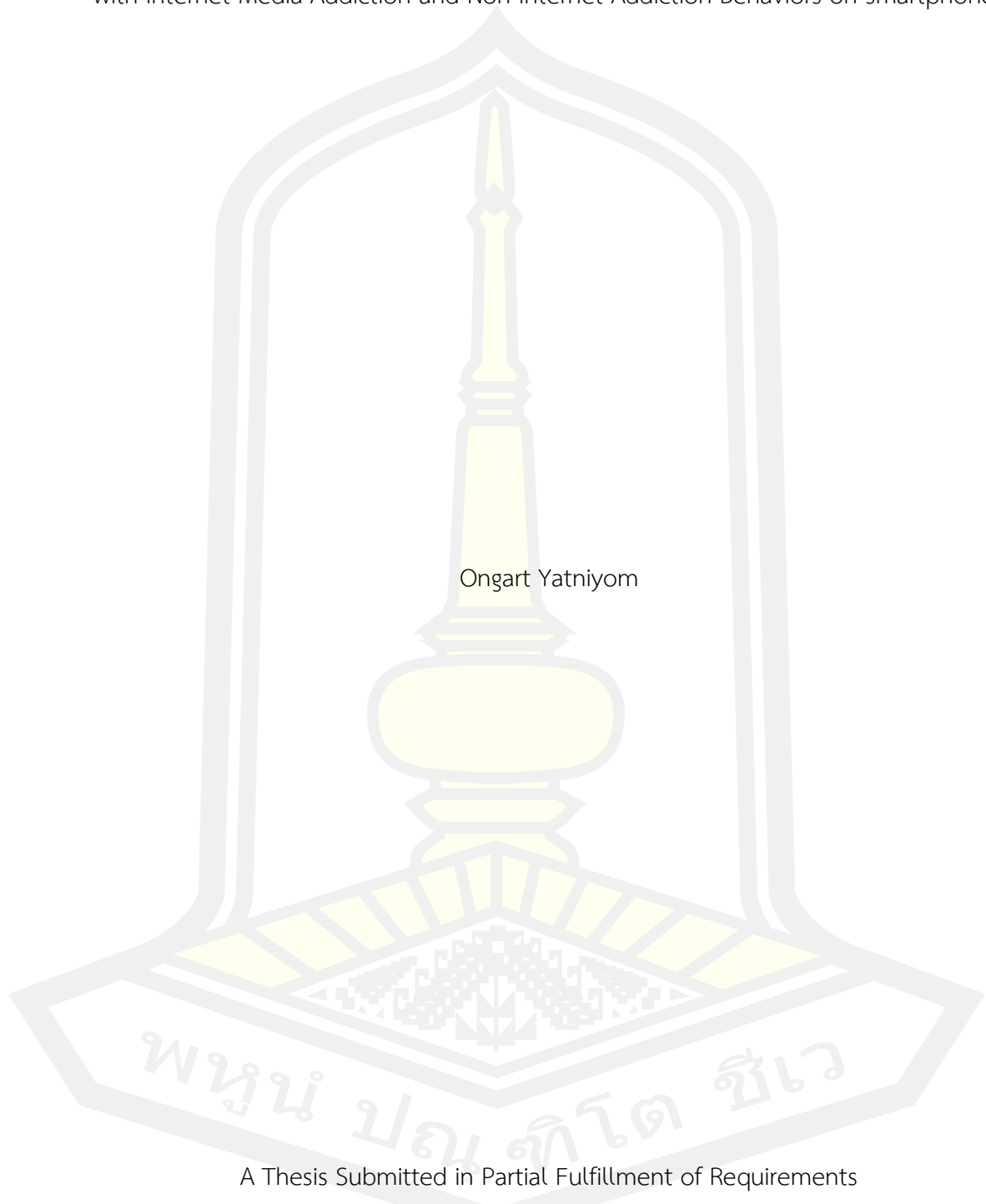
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยา

มกราคม 2565

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

The Study of Characteristics of Secondary School Students in Mahasarakham Province
with Internet Media Addiction and Non-Internet Addiction Behaviors on smartphones

Ongart Yatniyom



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of Requirements
for Master of Education (Psychology)

January 2022

Copyright of Mahasarakham University



คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณาวิทยานิพนธ์ของนายองอาจ ญาตินิยม แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชา จิตวิทยา ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ

(อ. ดร. สุจริณณ์ อามาตย์บัณฑิต)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(รศ. ดร. รังสรรค์ โฉมยา)

..... กรรมการ

(อ. ดร. อารยา ปิยะกุล)

..... กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

(ผศ. ดร. อรัญ ชูยกระเดื่อง)

มหาวิทยาลัยขอนแก่นให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยา ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

.....
(รศ. ดร. พชรวิทย์ จันทร์ศิริสิริ)

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

.....
(รศ. ดร. กริสน์ ชัยมูล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ชื่อเรื่อง	การศึกษาคุณลักษณะของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดมหาสารคามที่มีพฤติกรรมติดสื่ออินเทอร์เน็ต และไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน		
ผู้วิจัย	องอาจ ญาตินิยม		
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร. รังสรรค์ โฉมยา		
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต	สาขาวิชา	จิตวิทยา
มหาวิทยาลัย	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	ปีที่พิมพ์	2565

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ในการศึกษาคุณลักษณะของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในจังหวัดมหาสารคามที่มีพฤติกรรมติดสื่อ และไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟนและคุณลักษณะที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดสื่ออินเทอร์เน็ตในโทรศัพท์สมาร์ทโฟน ตัวอย่างเป็นนักเรียนจำนวน 398 คนได้มาโดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Random Sampling) เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม ประกอบด้วย ข้อมูลทั่วไป ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา

ผลการศึกษาพบว่าพฤติกรรมการติดสื่ออินเทอร์เน็ตของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดมหาสารคามจากตัวอย่างทั้งหมด 398 คน พบว่ามีนักเรียนกลุ่มไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟนมีจำนวน 248 คน คิดเป็นค่าเฉลี่ย ร้อยละ 62.3 และมีนักเรียนกลุ่มที่ติดสื่ออินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟนมีจำนวน 150 คนคิดเป็นร้อยละ 37.3

ผลการศึกษาคุณลักษณะของนักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ตระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดมหาสารคาม พบว่าในคุณลักษณะด้านเพศในนักเรียนกลุ่มติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟนเป็นชาย 67คน หญิง 83 คน รวม 150 คนคิดเป็นร้อยละ 37.6 ในคุณลักษณะด้านอายุพบว่าในนักเรียนกลุ่มติดอินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน ส่วนใหญ่ อยู่ในกลุ่มอายุ 16 – 18 ปี จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 22.6 ในคุณลักษณะด้านการศึกษา พบว่า ส่วนใหญ่อยู่ในกลุ่มระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3,4,6 ซึ่งมาจากกลุ่มติดอินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ม.3 จำนวน 42 คน ม.4 จำนวน 33 คน และ ม.6 จำนวน 33 คน ตามลำดับ คิดเป็นร้อยละ 10.5 และ ร้อยละ 8.2 ตามลำดับ คุณลักษณะด้านเศรษฐกิจ พบว่านักเรียนกลุ่มติดอินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน ได้รับรายรับจากผู้ปกครองต่อเดือน ส่วนใหญ่ ระหว่าง 2,001 – 3,000 บาท จำนวน 62 คนคิดเป็นร้อยละ 15.5 ด้านรายได้ครัวเรือนต่อเดือนของนักเรียนกลุ่มติดอินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน ส่วนใหญ่ คือ 10,001 -30,000 บาท/เดือน

จำนวน 55 คน รองลงมาคือ น้อยกว่า 10,000 บาท/เดือน จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 13.8 และ ร้อยละ 13.5 ตามลำดับ คุณลักษณะด้านสังคมของนักเรียนกลุ่มติดอินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน ส่วนใหญ่ พบว่า สถานภาพทางครอบครัวของนักเรียนยังอยู่ด้วยกัน จำนวน 111 คน คิดเป็นร้อยละ 27.8 ในระดับความสัมพันธ์ในครอบครัว พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ มีระดับความสัมพันธ์ในครอบครัว อยู่ในระดับดี จำนวน 111 คน คิดเป็นร้อยละ 27.8 คุณลักษณะด้านอัตราการใช้งาน พบว่า ส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง ในนักเรียนกลุ่มติดอินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน จำนวน 72 คน คิดเป็นร้อยละ 18.0 คุณลักษณะด้านความพึงพอใจในการใช้งาน พบว่านักเรียนกลุ่มติดอินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน ส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 16.0 คุณลักษณะด้านการแสดงออกถึงตัวตนพบว่านักเรียนกลุ่มติดอินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน ส่วนใหญ่อยู่ในระดับมาก จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 14.5 คุณลักษณะด้านอิทธิพลทางสังคมพบว่านักเรียนกลุ่มติดอินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน ส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 12.5 คุณลักษณะด้านการใช้งานที่หลากหลาย พบว่านักเรียนกลุ่มติดอินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน ส่วนมากอยู่ในระดับมาก จำนวน 74 คน คิดเป็นร้อยละ 18.5 คุณลักษณะด้านความวิตกกังวลพบว่านักเรียนกลุ่มติดอินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน ส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 15.3 คุณลักษณะด้านการอบรมเลี้ยงดู พบว่านักเรียนกลุ่มติดอินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน ส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 12.8

ผลการศึกษาเปรียบเทียบคุณลักษณะ ด้านพฤติกรรม และด้านอารมณ์ พบว่านักเรียนที่ติดอินเทอร์เน็ต เปรียบเทียบตามตัวแปรด้านพฤติกรรมไม่พบพฤติกรรม แบบแสดงออก (Extraversion) พบพฤติกรรมแบบปานกลาง (Ambivert) จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 5.2 และพบว่าส่วนใหญ่มีพฤติกรรมแบบเก็บตัว (Introversion) 129 คน คิดเป็นร้อยละ 32.4 คุณลักษณะทางอารมณ์ไม่พบคุณลักษณะทางอารมณ์ แบบมั่นคง (Stability) พบคุณลักษณะทางอารมณ์แบบปานกลาง (Ambivert) 31 คน คิดเป็นร้อยละ 7.7 และส่วนใหญ่ พบว่ามีคุณลักษณะทางอารมณ์แบบอ่อนไหว (Neuroticism) 119 คน คิดเป็นร้อยละ 29.8

คำสำคัญ : ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา, ในจังหวัดมหาสารคาม, การศึกษาคุณลักษณะ, พฤติกรรม ติดสื่ออินเทอร์เน็ต, และไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต, ในสมาร์ทโฟน

TITLE	The Study of Characteristics of Secondary School Students in Mahasarakham Province with Internet Media Addiction and Non-Internet Addiction Behaviors on smartphones		
AUTHOR	Ongart Yatniyom		
ADVISORS	Associate Professor Rungson Chomeya , Ph.D.		
DEGREE	Master of Education	MAJOR	Psychology
UNIVERSITY	Mahasarakham University	YEAR	2022

ABSTRACT

The purpose of this research was to study the characteristics of secondary school students in Mahasarakham Province with internet media addiction and non-internet media addiction behaviors on smartphones and characteristics associated with internet media addiction behavior in the smartphone. The sample consisted of 398 students, obtained by multi-stage random sampling. The data were collected using questionnaires consisting of general information, factors influencing internet media addiction in smartphones. Data were then analyzed with descriptive statistics.

The results showed that an internet media addiction behavior of high school students in Mahasarakham Province from a total of 398 samples found that there were students in the group who were not addicted to internet media on smartphones were 248 people, representing an average of 62.3%. And there were 150 students who were addicted to internet media on smartphones, or 37.3%.

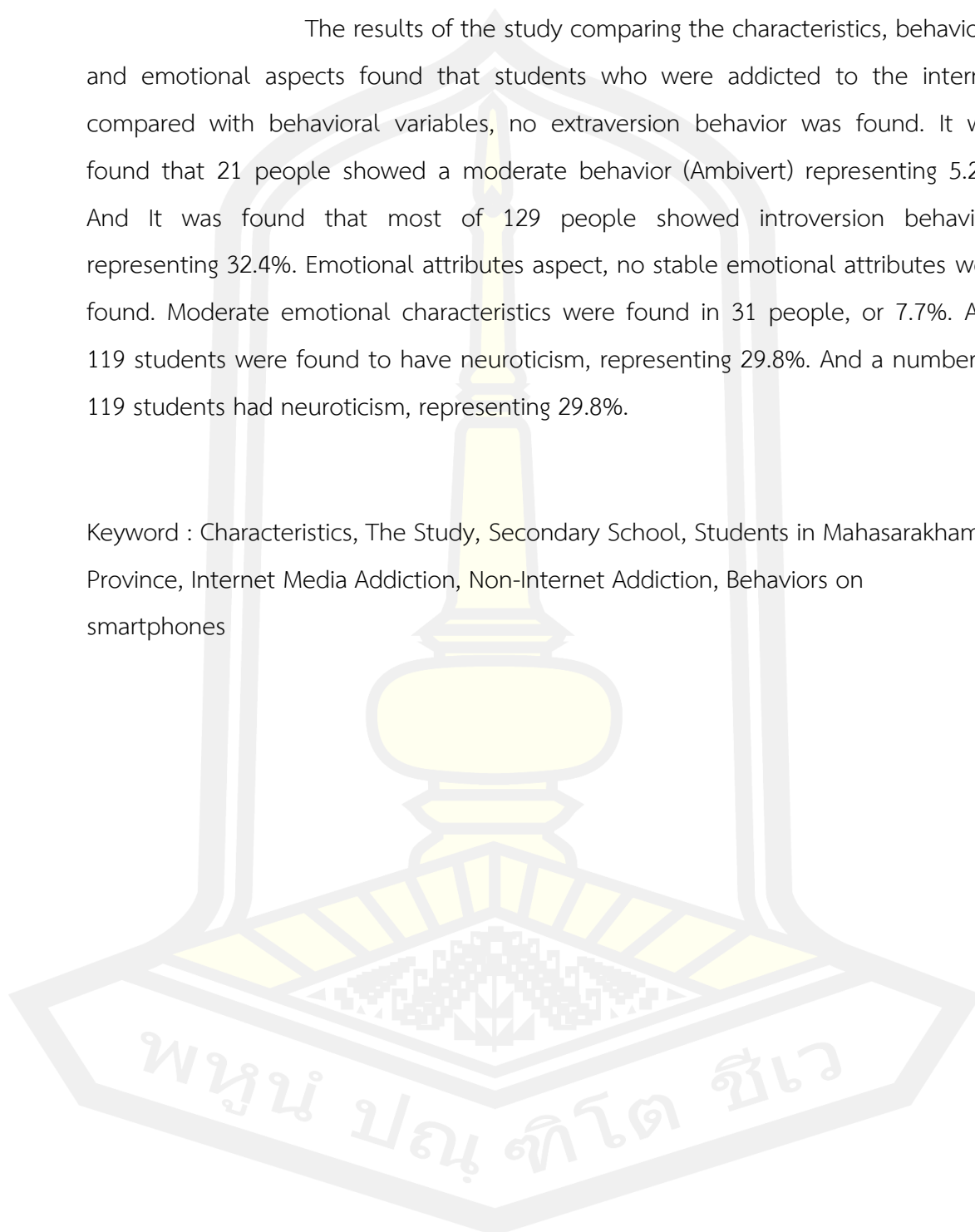
The results of a study on the characteristics of students who were addicted to internet media addiction and non-internet media addiction of secondary education level in Mahasarakham province found that in terms of gender aspect, students with internet media addiction in smartphones were 67 males, 83 females with a total of 150 , representing 37.6%. Age aspect, it was found that

students who were addicted to the internet on smartphones, most of them are 16-18 years of age with a total of 90 people, representing 22.6 percent. Education aspect, it was found that most of them were students from Matthayomsuksa 3,4 and 6 respectively who came from the group addicted to internet media on smartphones. They could be classified as Matthayomsuksa 3 with 42 people, Matthayomsuksa 4 with 33 people, and Matthayomsuksa 6 with 33 people, representing 10.5 percent and 8.2 percent respectively. Economic aspect, it was found that 62 students in the smartphone internet addiction group received income from their parents per month between 2001 and 3,000 baht, representing 15.5 percent. For the monthly household income, 55 students in the group who are addicted to the internet on smartphones, the income is 10,001 -30,000 baht per month, followed by less than 10,000 baht/month of 54 people, representing 13.8 percent and 13.5 percent, respectively. The social characteristics of most of the students who were addicted to the internet on smartphones found that the family status of 111 students was 27.8% of the students. At the level of family relationship, it was found that the level of family relationship was at a good level, totaling 111 people, accounting for 27.8%. In terms of usage rate, it was found that most were at a moderate level. Among the 72 students who were addicted to the internet on smart phones, 18.0%. User satisfaction aspect It was found that the students in the group were addicted to the Internet in their smartphones. Most of them were at moderate level, of 64 people, representing 16.0%. The self-expression aspect it was found that the students with internet addiction in smartphones were at a high level of 58 people, representing 14.5%. The social influence aspect it was found that students with internet addiction on smartphones were at moderate level, 50 people accounted for 12.5%. A wide range of usability aspect it was found that students with internet addiction on smartphones were at a high level of 74 people, accounting for 18.5%. The anxiety aspect it was found that the students were addicted to the internet on smartphones were at moderate level, of 61 people, representing 15.3%. Parenting aspect, it was found that the students in the group were addicted to the internet in their smartphones were at moderate level, of 51 people, representing

12.8%.

The results of the study comparing the characteristics, behavioral and emotional aspects found that students who were addicted to the internet compared with behavioral variables, no extraversion behavior was found. It was found that 21 people showed a moderate behavior (Ambivert) representing 5.2%. And It was found that most of 129 people showed introversion behaviors representing 32.4%. Emotional attributes aspect, no stable emotional attributes were found. Moderate emotional characteristics were found in 31 people, or 7.7%. And 119 students were found to have neuroticism, representing 29.8%. And a number of 119 students had neuroticism, representing 29.8%.

Keyword : Characteristics, The Study, Secondary School, Students in Mahasarakham Province, Internet Media Addiction, Non-Internet Addiction, Behaviors on smartphones



กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลืออย่างดียิ่ง จากอาจารย์ที่ปรึกษา รศ.ดร.รังสรรค์ โฉมยา ขอขอบพระคุณ ความอนุเคราะห์ให้คำแนะนำและเป็นที่ปรึกษาในการทำวิจัย

ขอขอบพระคุณ ในการอนุเคราะห์ช่วยเหลือ จัดเก็บข้อมูล และดูแลกระบวนการและกิจกรรมการเก็บข้อมูล จากผู้บริหาร,คณาจารย์ และนักเรียน ในโรงเรียนกลุ่มเป้าหมายทั้ง 9 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนสรคามพิทยาคม โรงเรียนผดุงนารี,โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม(ฝ่ายมัธยม),โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม,โรงเรียนท่าขอนยางพิทยาคม,โรงเรียนนาข่าพิทยาคม,โรงเรียนเทศบาลบูรพาพิทยาคาร,โรงเรียนเทศบาลสามัคคีวิทยา และโรงเรียนมัธยมชาญวิทยา

ขอขอบพระคุณ คณาจารย์ภาควิชาจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคามที่ให้ความอนุเคราะห์ให้คำแนะนำและเป็นที่ปรึกษาในการทำวิจัย ตลอดจนให้ความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญจากสาขาวิชาเพื่อตรวจเครื่องมือวิจัย

ขอขอบพระคุณคณาจารย์และนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการตอบแบบสอบถามและเก็บข้อมูลสำหรับการวิจัย

คุณค่าและประโยชน์จากงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องมือบูชาพระคุณ คุณบิดามารดาตลอดจนบูรพาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่านที่อบรมสั่งสอนประสิทธิ์ประสาทวิชา ซึ่งผู้วิจัยจะนำไปพัฒนาการทำงานให้ดียิ่งขึ้น เพื่อประโยชน์ของตนเองและประเทศชาติต่อไป

องอาจ ญาตินิยม

พูน ปลูก ทัต ชีเว

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฌ
สารบัญ.....	ญ
สารบัญตาราง.....	ฐ
สารบัญภาพ.....	ฒ
บทที่1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	3
1.3 ขอบเขตของการวิจัย.....	4
1.4 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	6
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
บทที่2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
1 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการติดสื่ออินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน.....	10
1.1 นิยามการติดสื่ออินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน.....	10
1.2 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการติดสื่ออินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน.....	11
1.3 การวัดผลที่เกี่ยวข้องกับการติดสื่ออินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน.....	13
1.4 ลักษณะพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน.....	14
1.5 ผลกระทบของการเสพติดอินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน.....	15
2 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ พฤติกรรมการติดโทรศัพท์มือถือ.....	17

2.1 ความหมายและความสำคัญของโทรศัพท์มือถือ.....	17
2.2 สื่ออินเทอร์เน็ตในโทรศัพท์มือถือ.....	19
2.3 พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือ.....	23
2.4 ผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ต ในโทรศัพท์มือถือ.....	23
3. ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้อินเทอร์เน็ต ในโทรศัพท์มือถือ.....	24
3.1 ทฤษฎีทางจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับการใช้อินเทอร์เน็ต ในโทรศัพท์มือถือ.....	24
3.2 งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับการใช้อินเทอร์เน็ต ในโทรศัพท์มือถือ.....	30
3.3 งานวิจัยในต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการใช้อินเทอร์เน็ต ในโทรศัพท์มือถือ.....	39
3.4 การสังเคราะห์งานวิจัย.....	50
บทที่3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	52
1 พื้นที่วิจัย.....	52
2 ประชากรในการวิจัย และตัวอย่าง.....	52
3. เครื่องมือในการวิจัย และวิธีการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย.....	55
4. วิธีการดำเนินงานวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล.....	63
5. การวิเคราะห์ข้อมูล.....	65
6. การนำเสนอข้อมูล.....	66
บทที่4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	67
1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	67
2 เพื่อศึกษาเปรียบเทียบคุณลักษณะ ด้านพฤติกรรม และด้านอารมณ์ ของนักเรียนที่ใช้อินเทอร์เน็ตและไม่ใช้อินเทอร์เน็ต ในจังหวัดมหาสารคาม.....	76
บทที่5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	78
สรุปผลการวิจัย.....	78
อภิปรายผลการวิจัย.....	81
ข้อเสนอแนะ.....	84

บรรณานุกรม.....	85
ภาคผนวก.....	91
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ	92
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	94
ภาคผนวก ค เอกสารรับรองโครงการวิจัย จากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัย มหาสารคาม.....	107
ประวัติผู้เขียน.....	110



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 แสดงการสังเคราะห์งานวิจัย	50
ตารางที่ 2 แสดงการสังเคราะห์งานวิจัย (ต่อ).....	51
ตารางที่ 3 ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง ทาโร ยามาเน่ ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% และความคลาดเคลื่อน ต่างๆ.....	54
ตารางที่ 4 ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง ทาโร ยามาเน่ ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% และความคลาดเคลื่อน ต่างๆ (ต่อ).....	54
ตารางที่ 5 แสดงผลการหาค่า IOC (Index-Of Consistency)	60
ตารางที่ 6 แสดงผลการหาค่าจำแนก (Discrimination) ลักษณะที่มีอิทธิพลต่อการติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน.....	62
ตารางที่ 7 แสดงผลการหาค่าจำแนก (Discrimination)คุณลักษณะที่มีอิทธิพลต่อการติดสื่อ อินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน(ต่อ).....	62
ตารางที่ 8 แสดงผลการหาค่าความเชื่อมั่น(Cronbach'sAlpha)คุณลักษณะที่มีอิทธิพลต่อการติดสื่อ อินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน.....	63
ตารางที่ 9 แสดงนักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ของนักเรียนในระดับ มัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม (n=398).....	67
ตารางที่ 10 แสดงนักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ของนักเรียนในระดับ มัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม เปรียบเทียบ ตัวแปรเพศ (n=398)	68
ตารางที่ 11 แสดงนักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ของนักเรียนในระดับ มัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม เปรียบเทียบ ตัวแปรอายุ (n=398)	68
ตารางที่ 12 แสดงนักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ของนักเรียนในระดับ มัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม เปรียบเทียบ ตัวแปร ระดับการศึกษา (n=398).....	69
ตารางที่ 13 แสดงนักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ของนักเรียนในระดับ มัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม เปรียบเทียบ ตัวแปร ปัจจัยทางเศรษฐกิจ (n=398).....	69

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพประกอบที่ 1 เอกสารรับรองโครงการวิจัยฉบับภาษาอังกฤษ	108
ภาพประกอบที่ 2 เอกสารรับรองโครงการวิจัยฉบับภาษาไทย	109



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

ในยุคปัจจุบันปฏิเสธไม่ได้ว่าอิทธิพลของสื่ออินเทอร์เน็ต ส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตของคนไทยในปัจจุบันเป็นอย่างสูง การใช้สื่ออินเทอร์เน็ตในช่วงไม่กี่ปีย้อนหลังมีความสะดวกรวดเร็วมากขึ้น โดยเฉพาะกับการใช้งานสื่ออินเทอร์เน็ตเหล่านั้นผ่านสมาร์ทโฟน ความสะดวกสบายในการรับสัญญาณอินเทอร์เน็ตผ่านเครือข่ายมือถือ ผ่านกล่องสัญญาณที่มีกระจายอยู่ทั่วไป ทั้งที่บ้าน ที่ทำงาน ร้านอาหาร สถานที่ราชการ หรือแม้กระทั่งในสถาบันการศึกษาต่างๆ สร้างความสะดวกในการใช้งานสื่อต่างๆเหล่านั้น ผ่านเครื่องสมาร์ทโฟนที่มีขนาดกะทัดรัดแต่เต็มไปด้วยประสิทธิภาพมากมายจึงทำให้สามารถใช้งานสื่อต่างๆบนสมาร์ทโฟน ได้อย่างเต็มที่ ทุกเวลา อีกทั้งสื่อต่างๆเหล่านั้น ก็มีให้เลือกอย่างมากมายหลากหลายชนิดทั้ง เพชบุ๊ก, อินสตาแกรม, ไลน์, ทวิตเตอร์, ยูทูป, ยูทูป หรือ เว็บไซต์ต่างๆ ตลอดจนเกมออนไลน์ จากค่ายเกมต่างๆ “We Are Social” ดิจิทัลเอเจนซี และ “Hoot suite” ผู้ให้บริการระบบจัดการ Social Media และ Marketing Solutions ได้รวบรวมสถิติการใช้งานอินเทอร์เน็ตทั่วโลก เพื่อฉายภาพการเปลี่ยนแปลงทั้งภาคธุรกิจออนไลน์ และพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้บริโภคในแต่ละประเทศ ได้เผยว่าขณะนี้ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตมากกว่า 4,000 ล้านคนทั่วโลก โดยประมาณการณ์ว่าในปี 2017 ทั่วโลกมีผู้ใช้สมาร์ทโฟนเป็นเครื่องแรกในชีวิต ไม่ต่ำกว่า 200 ล้านคน และ 2 ใน 3 ของจำนวนประชากรโลกกว่า 7,600 ล้านคน มีโทรศัพท์มือถือ ประเทศไทยมีประชากร 69.11 ล้านคน (53% อยู่ในเขตเมือง) แบ่งเป็นประชากรผู้หญิง 51.3% – ผู้ชาย 48.7% มีผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต 57 ล้านคน มีผู้ใช้งาน Social Media มากถึง 51 ล้านคน มีผู้ใช้งานโทรศัพท์มือถือ สูงถึง 93.61 ล้านเลขหมาย มากกว่าจำนวนประชากรทั้งประเทศ ในจำนวนผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตทั้งหมด มีผู้ใช้ Social Media เป็นประจำผ่าน Smart Device 46 ล้านคน “ประเทศไทย” เป็นประเทศที่ใช้เวลาต่อวันอยู่กับอินเทอร์เน็ตมากที่สุดในโลก (รวมทุกอุปกรณ์) โดยเฉลี่ยอยู่ที่ 9 ชั่วโมง 38 นาทีต่อวัน และถ้าวัดเฉพาะการใช้งานอินเทอร์เน็ตบนสมาร์ทโฟน “ไทย” ยังคงเป็นประเทศที่ใช้เวลาท่องเน็ตต่อวันมากที่สุดในโลกเช่นกัน โดยเฉลี่ยอยู่ที่ 4 ชั่วโมง 56 นาที นอกจากนี้คนไทยยังใช้เวลาในการเล่น Social Media โดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 10 นาทีต่อวัน และใช้เวลาไปกับการดูทีวี (Broadcast, Streaming, Video On Demand) ไม่ต่ำกว่า 4 ชั่วโมง 3 นาทีต่อวัน “Facebook” ยังคงเป็น Social Media ยอดนิยมอันดับ 1 ของคนไทย/ส่วนอันดับ 2 คือ “YouTube / อันดับ 3 “LINE” / อันดับ 4 “Facebook Messenger” / อันดับ 5 “Instagram” ยอดผู้ใช้งาน Facebook ในไทย อยู่ที่ 51 ล้านคน แบ่งเป็น 49% ผู้หญิง และ 51% ผู้ชาย เมืองที่มีผู้ใช้ Facebook มากที่สุดในโลก คือ กรุงเทพฯ 22,000,000 คน กลุ่มผู้ใช้ “Facebook” มากที่สุดในโลก

ไทย คือ คนกลุ่มอายุระหว่าง 18 – 34 ปี ซึ่งเป็นผู้บริโภครุ่น Millennials ที่ใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน / ตามมาด้วยกลุ่มอายุ 35 – 44 ปี เป็นผู้บริโภครุ่น GenY-GenX (<https://www.brandbuffet.in.th/2018/02/global-and-thailand-digital-report-2018>)

จากข้อมูลจะเห็นว่าในแต่ละวันคนไทยเสฟสื่ออินเทอร์เน็ต ผ่านโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน ในอัตราที่น่าเป็นห่วง จากการสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2560 พบว่า แนวโน้มการใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และโทรศัพท์มือถือของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปในช่วงระยะเวลา 5 ปีระหว่างปี 2556-2560 พบว่าผู้ใช้คอมพิวเตอร์ลดลงจากร้อยละ 35.0 (จำนวน 22.2 ล้านคน) เป็นร้อยละ 30.8 (จำนวน 19.4 ล้านคน) ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 28.9 (จำนวน 18.3 ล้านคน) เป็นร้อยละ 52.9 (จำนวน 33.4 ล้านคน) ผู้ใช้โทรศัพท์มือถือเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 73.3 (จำนวน 46.4 ล้านคน) เป็นร้อยละ 88.2 (จำนวน 55.6 ล้านคน) เมื่อพิจารณาการใช้ อินเทอร์เน็ตตามกลุ่มอายุต่างๆ พบว่า กลุ่มอายุ 15-24 ปี มีการใช้อินเทอร์เน็ต สูงสุดคือ ร้อยละ 89.8 รองลงมาคือ กลุ่มอายุ 25-34 ปี ร้อยละ 80.3 กลุ่มอายุ 6-14 ปี ร้อยละ 63.4 กลุ่มอายุ 35-49 ปี ร้อยละ 54.9 และในกลุ่มอายุ 50 ปีขึ้นไปมีเพียง ร้อยละ 18.2 ส่วนกิจกรรมที่ใช้ส่วนใหญ่ใช้คือ โซเชียลเน็ตเวิร์ค ร้อยละ 94.0 รองลงมาคือใช้ในการดาวน์โหลดรูปภาพ/หนังสือ/วิดีโอ/เพลง/ เล่นเกม ดูหนัง ฟังเพลง วิทยุ ร้อยละ 87.9 ใช้ในการ ติดตามข่าวสาร/อ่านหรือดาวน์โหลดหนังสือ ร้อยละ 44.4 และใช้ในการค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับสินค้าและบริการ ร้อยละ 40.4 ส่วนอุปกรณ์ในการเข้าถึง อินเทอร์เน็ตพบว่า ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตใช้โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตค่อนข้างสูง คือ ร้อยละ 93.7 ใช้คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ ร้อยละ 45.4 ใช้คอมพิวเตอร์พกพา ร้อยละ 20.8 และใช้แท็บเล็ต ร้อยละ 10.2 ในขณะที่ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่าผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 5-7 วันใน 1 สัปดาห์ ร้อยละ 82.9 รองลงมาใช้ 1-4 วันใน 1 สัปดาห์ ร้อยละ 16.2 (ที่มา : การสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2560,สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัล เพื่อเศรษฐกิจและสังคม National Statistical Office Ministry of Digital Economy and Society:หน้า 7-10)

ภัยร้ายแอบแฝงของการติดสื่อในอินเทอร์เน็ต โซเชียลเน็ตเวิร์ค ในสมาร์ทโฟน เนื่องจากครอบครัวในสังคมไทยมีอุปกรณ์อย่างสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตอยู่ในครอบครองกันมากขึ้น ทำให้สมาร์ทโฟนเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันจนกลายเป็นเรื่องปกติ เด็กในยุคนี้จึงเข้าถึงอุปกรณ์เหล่านี้ได้อย่างสะดวกจากการเล่นสมาร์ทโฟนของพ่อแม่หรือของตนเองอย่างไรก็ตาม พ่อแม่ที่อนุญาตให้ลูกใช้สมาร์ทโฟนได้ ควรหมั่นสังเกตพฤติกรรมของลูกว่า มีอาการเด็กติดสมาร์ทโฟน หรือไม่ เพื่อหาทางแก้ไขได้ทันที่ที่ เด็กติดสมาร์ทโฟน (Children's Smartphone Addiction) หมายถึง เด็กที่ใช้เวลาเล่นสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตวันละหลายชั่วโมงติดต่อกัน ส่งผลให้กิจวัตรบางอย่างได้รับผลกระทบ เป็นต้นว่า เด็กปฏิเสธที่จะทำการบ้าน ถ้าพวกเขาไม่ได้เล่นเกม หรือดูคลิปในยูทูปบนแท็บ

เลตเป็นการแลกเปลี่ยน หรือเล่นสมาร์ทโฟนอยู่บนเตียงจนเผลอหลับไป เป็นต้น พฤติกรรมเช่น นี้สร้างความหนักใจให้กับพ่อแม่ ทั้งนี้ มีผู้ปกครองหลายครอบครัวยอมควักเงินซื้ออุปกรณ์ไฮเทคจำพวกสมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ตเพื่อต่อยอดการเรียนรู้ของลูก แต่ผลลัพธ์ที่ได้กลายเป็นตรงกันข้าม เด็กหลายคนติดสมาร์ทโฟนกันงอมแงม จนกระทบกับการเรียนและพัฒนาการทางด้านร่างกายและจิตใจของเด็กอีกด้วย สาเหตุที่เด็กติดสมาร์ทโฟน อาจแบ่งได้เป็น 2 สาเหตุหลัก สาเหตุแรกคือ การหลั่งของสารโดปามีน (Dopamine) ภายหลังจากได้ทำกิจกรรมแปลกใหม่นั้นคือ การเล่นสมาร์ทโฟน สารที่ว่านี้จะทำหน้าที่กระตุ้นให้เด็กทำพฤติกรรมเดิมซ้ำ ทำให้เกิดวงจรการเล่นสมาร์ทโฟนจนติดเป็นนิสัยขึ้น เพราะเวลาเล่นสมาร์ทโฟน เด็กมีความรู้สึกพึงพอใจ เมื่อเด็กไม่ได้เล่นสมาร์ทโฟนก็มักหงุดหงิดหรือเซ็งซึ่มได้ ส่วนสาเหตุที่สองคือ พ่อแม่ของเด็กเอง เพราะโดยส่วนใหญ่ พ่อแม่คือคนที่ทำให้เด็กได้สัมผัสกับสมาร์ทโฟน เป็นครั้งแรกผ่านการเล่นสมาร์ทโฟนของพ่อแม่หรือของเด็ก จากนั้นพ่อแม่อาจปล่อยให้เด็กเล่นตามลำพัง หรือไม่มีกำหนดระยะเวลาการเล่นในแต่ละวัน ทำให้เด็กเล่นสมาร์ทโฟนติดต่อกันเป็นเวลาหลายชั่วโมง จนนำไปสู่พฤติกรรมติดสมาร์ทโฟนในที่สุด จากปัญหาดังกล่าว จึงทำให้ผู้ศึกษาค้นคว้าเกิดความสนใจถึง การศึกษาคุณลักษณะของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในจังหวัดมหาสารคาม ที่ติดอินเทอร์เน็ต ซึ่งในการทำวิจัยครั้งนี้จะทำการศึกษาถึงพฤติกรรมการติดสื่ออินเทอร์เน็ต ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในจังหวัดมหาสารคาม คุณลักษณะของนักเรียนที่ติดสื่อและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ระดับมัธยมศึกษา ในจังหวัดมหาสารคาม เพื่อศึกษาเปรียบเทียบคุณลักษณะ ด้านพฤติกรรม และด้านอารมณ์ ของนักเรียนที่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในจังหวัดมหาสารคาม อันจะเป็นแนวทางสำหรับผู้เกี่ยวข้องกำหนดนโยบายหรือวิธีการดูแลแก้ไขพฤติกรรมการติดสื่ออินเทอร์เน็ต อย่างถูกต้องและป้องกันไม่ให้เกิดปัญหาที่เชื่อมโยงกับการติดสื่ออินเทอร์เน็ตในระยะยาวต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1.2.1 เพื่อศึกษาพฤติกรรมการติดสื่ออินเทอร์เน็ต ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในจังหวัดมหาสารคาม
- 1.2.2 เพื่อศึกษาคุณลักษณะของนักเรียนที่ติดสื่อ และไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดมหาสารคาม
- 1.2.3 เพื่อศึกษาเปรียบเทียบคุณลักษณะส่วนบุคคล ด้านพฤติกรรม และด้านอารมณ์ ของนักเรียนที่ติดสื่อ และไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในจังหวัดมหาสารคาม

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรในการวิจัย

ได้แก่ นักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับมัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม จากโรงเรียนทั้งสิ้น 66 โรงเรียน โดยมาจากสังกัดเขตพื้นที่มัธยมศึกษา(สพม.เขต26) จำนวน 36 โรงเรียน มาจากสังกัดสังกัดกระทรวงการอุดมศึกษาวิทยาศาสตร์วิจัยและนวัตกรรม(อ.ว.) จำนวน 2 โรงเรียน มาจากองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น(อบจ.) จำนวน 20 โรงเรียน มาจากองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น (เทศบาล) จำนวน 6 โรงเรียน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (สช.) จำนวน 1 โรงเรียน จำนวนนักเรียนรวมทุกสังกัดข้างต้น จำนวนรวมทั้งสิ้น 114,416 คน สำนักงานสถิติจังหวัดมหาสารคาม

(<http://mahasarakham.nso.go.th/index.php?option=comcontent&view=article&id=280:mkmreport2556&catid=120&Itemid=715>)

ตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จาก 9 โรงเรียน โดยมาจากสังกัดเขตพื้นที่มัธยมศึกษา (สพม.เขต26) 2 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนสรคามพิทยาคม และโรงเรียนผดุงนารี สังกัดสังกัดกระทรวงการอุดมศึกษาวิทยาศาสตร์วิจัยและนวัตกรรม(อ.ว.) 2 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัทยมหาสารคาม(ฝ่ายมัธยม) และโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัทยราชภัฏมหาสารคาม องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นส่วน (อบจ.) 2 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนท่าขอนยางพิทยาคม และโรงเรียนนาข่าพิทยาคม และ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นส่วน(เทศบาล) 2 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนเทศบาลบูรพาพิทยาคาร และโรงเรียนเทศบาลสามัคคีวิทยา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (สช.) 1 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนมัธยมชาลววิทยา ได้มาโดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Random Sampling) มีขั้นตอนในการหาตัวอย่างดังนี้

(1) สุ่มนักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับมัธยมศึกษา ระดับมัธยมศึกษาปีการศึกษา 2563 ในเขตจังหวัดมหาสารคาม ทุกสังกัดกระทรวง

(2) สุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของยามาเน่ (Yamane,1993) ที่ระดับความคาดเคลื่อน 0.05 โดยคำนวณได้จากสูตร

$$n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

เมื่อ n แทนขนาดกลุ่มตัวอย่าง

เมื่อ N แทนจำนวนประชากร

เมื่อ e แทนระดับความคลาดเคลื่อนในการสุ่มตัวอย่าง

จากสูตรสามารถใช้ตารางสำเร็จรูปซึ่งจัดทำโดย Bureau of research, New York state Division of Housing and Community Renewal เพื่อให้ได้ตัวอย่างจากจำนวนประชากรทั้งหมด 114,416 คน ตามระดับความเชื่อมั่นที่ .05 ซึ่งจะได้ตัวอย่างขั้นต่ำสำหรับการศึกษาค้นคว้า จำนวน 398 คน (Taro Yamane 1970:886-887)

1. รวบรวมรายชื่อโรงเรียนในเขตจังหวัดมหาสารคาม ทุกสังกัด ได้จำนวนโรงเรียนทั้งสิ้น 65 โรงเรียน

2. ทำการสำรวจข้อมูลนักเรียนโดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย ได้ ตัวอย่างนักเรียน จำนวน 398 คน จาก 9 โรงเรียน คิดเป็นตัวอย่างโรงเรียนละ 44 คน สำรวจข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามเพื่อรวบรวมข้อมูลปัจจัยและพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต

ตัวแปรในการวิจัย

ตัวแปรจำแนก ประกอบด้วย

พฤติกรรมติดสื่อ

ตัวแปรคุณลักษณะ

คุณลักษณะพื้นฐานส่วนบุคคล

- เพศ
- อายุ
- การศึกษา
- ปัจจัยทางเศรษฐกิจ
- ปัจจัยทางสังคม

คุณลักษณะด้านการติดสื่ออินเทอร์เน็ตในโทรศัพท์สมาร์ทโฟน

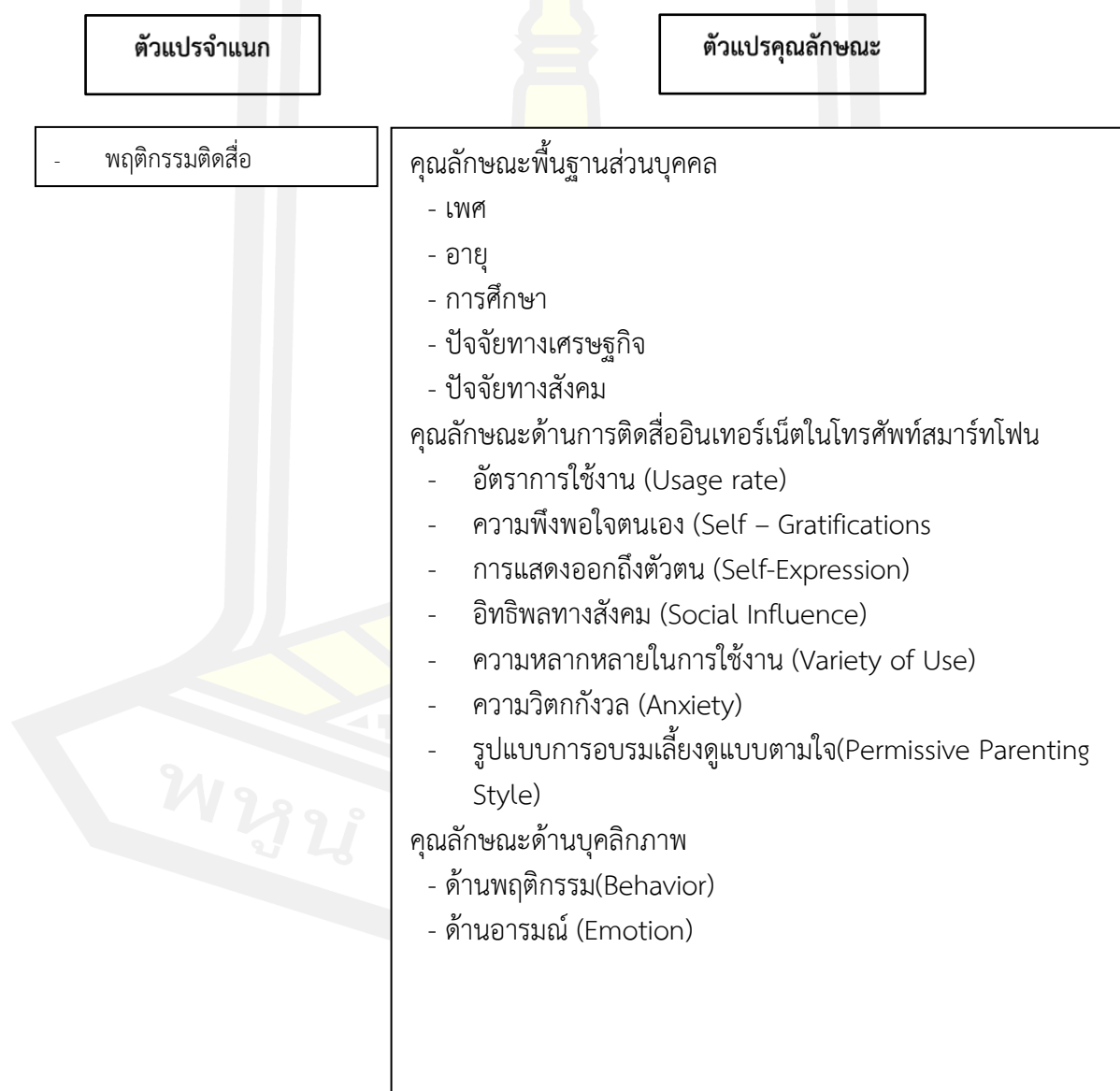
- อัตราการใช้งาน (Usage rate)
- ความพึงพอใจตนเอง (Self – Gratifications)
- การแสดงออกถึงตัวตน (Self-Expression)
- อิทธิพลทางสังคม (Social Influence)

- ความหลากหลายในการใช้งาน (Variety of Use)
- ความวิตกกังวล (Anxiety)
- รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบตามใจ(Permissive Parenting Style)

คุณลักษณะด้านบุคลิกภาพ

- ด้านพฤติกรรม(Behavior)
- ด้านอารมณ์ (Emotion)

1.4 กรอบแนวคิดในการวิจัย



1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

สมาร์ทโฟน หมายถึง โทรศัพท์มือถือที่นอกเหนือจากใช้โทรออกรับสายแล้วยังมีแอปพลิเคชันให้ใช้งานมากมาย สามารถรองรับการใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่าน 3G, Wi-Fi และสามารถใช้งานโซเชียลเน็ตเวิร์คและแอปพลิเคชันสนทนาชั้นนำ เช่น LINE, Youtube, Facebook, Twitter ฯลฯ โดยที่ผู้ใช้สามารถปรับแต่งลูกเล่นการใช้งานสมาร์ทโฟนให้ตรงกับความต้องการได้มากกว่ามือถือธรรมดา ผู้ผลิตสมาร์ทโฟนรุ่นใหม่ ๆ นิยมผลิตสมาร์ทโฟนที่มีหน้าจอรระบบสัมผัส ใสกล้องถ่ายรูปที่มีความละเอียดสูง ออกแบบดีไซน์ให้สวยงามทันสมัย มีแอปพลิเคชันและลูกเล่นที่น่าสนใจ

สื่ออินเทอร์เน็ตบนสมาร์ทโฟน หมายถึง สื่ออินเทอร์เน็ตที่อยู่ในโทรศัพท์สมาร์ทโฟน ที่อาศัยสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่มาพร้อมทั้งระบบสัญญาณเครือข่ายมือถือ หรือมาจากสัญญาณ wifi ตามเครือข่ายที่ให้บริการโดยทั่วไป ส่วนสื่อในโทรศัพท์มือถือ คือ สื่อโดยทั่วไปที่เป็นที่นิยมในเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เช่น เฟสบุ๊ก,ไลน์,อินสตาแกรม,ทวิตเตอร์,เกมออนไลน์,เว็บไซต์ของออนไลน์ และอื่นๆ

พฤติกรรมติดสื่อ อินเทอร์เน็ตบนสมาร์ทโฟน หมายถึง การที่บุคคลใช้อินเทอร์เน็ตในการเล่นสื่อที่มีอยู่บนอินเทอร์เน็ต ที่สามารถเล่นผ่านโทรศัพท์สมาร์ทโฟนได้ โดยบุคคลใช้อินเทอร์เน็ตนั้นๆ ไม่อาจควบคุมระยะเวลาการเล่นได้ ไม่สามารถควบคุมสถานที่ในการเล่น ไม่สามารถควบคุมพฤติกรรม ความยับยั้งชั่งใจ ในการเล่นสื่ออินเทอร์เน็ตที่อยู่ในโทรศัพท์สมาร์ทโฟนได้ มีพฤติกรรมห่างจากเครื่องโทรศัพท์สมาร์ทโฟนไม่ได้ จะมีความกระวนกระวาย กระสับกระส่าย เมื่ออยู่ในบริบทที่ไม่สามารถได้เล่นโทรศัพท์สมาร์ทโฟนได้ อย่างเสรี จิตใจจดจ่อ จับจ้อง โทรศัพท์สมาร์ทโฟนอยู่ตลอดเวลา วิตกกังวลกับการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟน ทั้งเรื่อง การสนทนาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ การเล่นเกมออนไลน์ การซื้อขายสินค้าผ่านระบบออนไลน์ เป็นต้น

คุณลักษณะ หมายถึง เครื่องหมายหรือสิ่งที่ชี้ให้เห็นความดีหรือลักษณะประจำ

คุณลักษณะพื้นฐานส่วนบุคคล หมายถึง คุณลักษณะทางด้านเพศ อายุ ระดับการศึกษา สถานภาพของนักเรียน ปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจ ปัจจัยทางสังคม

คุณลักษณะด้านการติดสื่ออินเทอร์เน็ตในโทรศัพท์สมาร์ทโฟน หมายถึง ลักษณะการใช้อินเทอร์เน็ตในลักษณะที่ขาดการใช้งานไม่ได้ โดยมีลักษณะแสดงให้เห็นในเรื่องความหมกมุ่น เวลาที่ใช้ยาวนานขึ้น มีอารมณ์หงุดหงิดเมื่อไม่ได้ใช้ ความสัมพันธ์หรือปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นๆ ลดลง ปกปิดการใช้งาน และมักใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อผ่อนคลายความเครียด ตามหลักเกณฑ์ของการวินิจฉัยโรคทางจิตเวชของสมาคมจิตเวชอเมริกัน กำหนดว่า ถ้ากลุ่มตัวอย่างตอบคำถามระบุว่าใช่ ตั้งแต่ 5 ข้อขึ้นไป ถือว่าเป็นกลุ่มที่มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และถ้ากลุ่มตัวอย่างตอบคำถามระบุว่าใช่ น้อยกว่า 5 ข้อ ให้ถือว่าเป็นกลุ่มที่ไม่มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

คุณลักษณะด้านบุคลิกภาพ หมายถึง การประเมินด้านบุคลิกภาพที่แสดงออกในคุณลักษณะ 2 อย่าง คือ Extraversion-Introversion (E) และ Neuroticism – Stability(N) ซึ่งเป็นแบบทดสอบ

บุคลิกภาพ MPI ส่วนนี้เป็นคำถามเกี่ยวกับความคิด ความรู้สึกการกระทำของผู้ตอบแบบทดสอบ โดยจะแบ่งบุคลิกภาพออกเป็น 2 ด้าน ดังนี้ คือ ด้านพฤติกรรม(Behavior) โดยแบ่งบุคลิกภาพ ด้านพฤติกรรมออกได้อีกดังนี้ แบบแสดงออก(Extraversion) แบบเก็บตัว(Introversion) แบบปานกลาง(Ambivert) อีกด้านคือ ด้านอารมณ์ (Emotion) โดยแบ่งบุคลิกภาพด้านอารมณ์ออกได้อีกดังนี้ แบบมั่นคง(Stability) แบบอ่อนไหว(Neuroticism) และแบบปานกลาง(Ambivert)

คุณลักษณะด้านการใช้งานสมาร์ทโฟน หมายถึง ลักษณะการใช้งานโทรศัพท์สมาร์ทโฟนโดยตรง และลักษณะการใช้นั้นๆแสดงให้เห็นข้อเท็จจริงเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในโทรศัพท์สมาร์ทโฟน

อัตราการใช้งาน (Usage rate) หมายถึง ปัจจัยด้านรูปแบบการใช้งานมือถือสมาร์ทโฟน เช่น การโทรเข้า-ออก, รับส่งข้อความ, ตรวจสอบอีเมล, การเล่นเกมออนไลน์, จนส่งผลต่อการใช้งานโทรศัพท์สมาร์ทโฟน

ความพึงพอใจตนเอง (Self – Gratifications) หมายถึง ปัจจัยด้านลักษณะหรือรูปแบบการใช้งานมือถือสมาร์ทโฟน ที่ทำให้เกิดความพึงพอใจ ในการใช้ โทรศัพท์สมาร์ทโฟน มากขึ้น

การแสดงออกถึงตัวตน (Self-Expression) หมายถึง ปัจจัยด้านคุณลักษณะการแสดงออกทางพฤติกรรม ที่มีความเกี่ยวข้องกับการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน จนส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน

อิทธิพลทางสังคม(Social Influence) หมายถึง ปัจจัยทางสังคมและสิ่งแวดล้อมทางสังคม ที่เป็นมูลเหตุในการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน จนส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน

ความหลากหลายในการใช้งาน (Variety of Use) หมายถึง รูปแบบการใช้งานที่มีความหลากหลาย จนผู้ใช้รู้สึกถึงความสะดวกสบายในการใช้งาน จนส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน

ความวิตกกังวล (Anxiety) หมายถึง ความคิด ความรู้สึกวิตกกังวล อันเนื่องเกี่ยวกับการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน จนส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน

รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบตามใจ(Permissive Parenting Style) หมายถึง รูปแบบกระบวนการ การอบรมเลี้ยงดูแบบตามใจ อันเนื่องเกี่ยวกับการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน ตั้งแต่เด็ก จนส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การศึกษาคุณลักษณะของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในจังหวัดมหาสารคาม ที่มีพฤติกรรมติดสื่อ และไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ผู้วิจัยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เป็นลำดับดังนี้

1. เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการติดสื่ออินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน
 - 1.1 นิยามการติดสื่ออินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน
 - 1.2 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการติดสื่ออินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน
 - 1.3 การวัดผลที่เกี่ยวกับการติดสื่ออินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน
 - 1.4 ลักษณะพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน
 - 1.5 ผลกระทบของการเสพติดอินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน
2. เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ พฤติกรรมการติดสื่ออินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน
 - 2.1 ความหมายและความสำคัญของการติดสื่ออินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน
 - 2.2 สื่ออินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน
 - 2.3 พฤติกรรมการติดสมาร์ทโฟน
 - 2.4 ผลกระทบจากการติดสื่ออินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน
3. เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในโทรศัพท์สมาร์ทโฟน
 - 3.1 ทฤษฎีทางจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับการติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน
 - 3.2 งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับการติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน
 - 3.3 งานวิจัยในต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน
 - 3.4 การสังเคราะห์งานวิจัย

1 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการติดสื่ออินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน

1.1 นิยามการติดสื่ออินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน

วาสนา ศิลางาม (2561) ได้ให้คำนิยามว่า ใช้งานไม่สามารถควบคุมเวลาในการใช้สมาร์ทโฟน ของตนเองได้หรือใช้งานอย่างสม่ำเสมอเป็นเวลานานกว่าที่ตั้งใจไว้

ลักษณะ พลอยเลื่อมแสง (2545) ได้ให้คำนิยามว่า ภาวะการติดอินเทอร์เน็ต คือ ภาวะผิดปกติที่เกิดจากการควบคุมจิตใจไม่ได้โดยคนที่เสพติดจะมีลักษณะชอบคิดถึงการท่องอินเทอร์เน็ตในครั้งต่อๆ ไปเสมอ รู้สึกกังวลใจเมื่อต้องปิดเครื่อง ใช้เวลามากเกินไปกับการเล่นอินเทอร์เน็ต และมักพูดโกหกเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต

สิริกานต์ แก่นเพชร (2559) ได้ให้คำนิยามว่า การแสดงพฤติกรรมซ้ำๆ ในการใช้สมาร์ทโฟน วันละหลายครั้งหลายชั่วโมง ติดต่อกันเป็นเวลานาน โดยเฉลี่ย 6.6 ชั่วโมงต่อวัน หรือมากกว่าในการใช้งาน ส่งผลให้กิจกรรมบางอย่างได้รับผลกระทบ

รัศมี สาโรจน์ (2547) กล่าวว่า การเสพติดอินเทอร์เน็ตคือการใช้อินเทอร์เน็ตในปริมาณที่เกินขนาดจนไม่สามารถควบคุมเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตได้และอาจก่อให้เกิดผลกระทบต่อเวลาสำหรับกิจกรรมจำเป็นอื่นๆ ในชีวิตไม่ว่าจะเป็นการเรียน การงานและชีวิตครอบครัว

บทความปี ใน Current Psychiatry Reviews(ค.ศ. 2012) ได้บันทึกไว้ว่า การติดอินเทอร์เน็ตจะทำลายชีวิตโดยทำให้เกิดอาการทางประสาท วุ่นวายทางจิตใจ และเกิดปัญหาในการเข้าสังคม

Young (1996) นักจิตวิทยาจากคณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยพิทส์เบิร์ก ได้ศึกษาลักษณะของการเสพติดอินเทอร์เน็ต และพบว่าอาการเสพติดอินเทอร์เน็ตมีลักษณะพื้นฐานเหมือนกับการติดการพนันและได้มีการพัฒนาคำถามเพื่อใช้วัดพฤติกรรมอาการเสพติดอินเทอร์เน็ต หากบุคคลใดที่ตอบว่า “ใช่” 5 ข้อขึ้นไปจะถูกจัดว่าเข้าข่ายมีพฤติกรรมอาการเสพติดอินเทอร์เน็ตโดยมีข้อคำถามดังนี้

1. รู้สึกถูกรบกวนงา โดยอินเทอร์เน็ตหรือไม่(มีการคิดคำนึงถึงเรื่องที่ผ่านมาในกิจกรรมในอินเทอร์เน็ตและคาดการณ์สิ่งที่จะเกิดขึ้นต่อไปในอินเทอร์เน็ต)
2. รู้สึกต้องการใช้อินเทอร์เน็ตในเวลามากขึ้น เพื่อตอบสนองความพอใจหรือไม่
3. ไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมการใช้หรือหยุดการใช้อินเทอร์เน็ตได้บ่อยครั้งหรือไม่
4. รู้สึกหมดหวัง โมโห โกรธ รู้สึกกดดัน กระสับกระส่ายเมื่อต้องหยุดใช้อินเทอร์เน็ตหรือไม่
5. ใช้เวลาในอินเทอร์เน็ตมากกว่าที่ตั้งใจเอาไว้หรือไม่
6. สูญเสียความสัมพันธ์ทางสังคม หน้าที่การงาน การเรียน หรือโอกาสต่างๆ เพราะการใช้อินเทอร์เน็ตหรือไม่
7. โกหกหรือปกปิดครอบครัว เพื่อนหรือบุคคลรอบข้างเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต

หรือไม่

8. ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเป็นหนทางหลีกเลี่ยงปัญหา หรือบรรเทาอ่อนคลาย อารมณ์ ความรู้สึกกดดัน หมดหวังหรือไม่

จึงอาจกล่าวได้ว่า การเสพติดอินเทอร์เน็ตเป็นพฤติกรรมที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมีการจัดระเบียบความคิดและการควบคุมความต้องการตนเองผิดพลาด จนทำให้ไม่สามารถควบคุมตนเองให้ใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างเหมาะสมจนอินเทอร์เน็ตเข้าไปแทรกแซงกิจกรรมอื่นๆ ในชีวิตประจำวัน วันมากขึ้นไป ซึ่งจะพบมากในกลุ่มเยาวชนและคนวัยรุ่นที่กำลังอยู่ในวัยอยากรู้อยากเห็น การเสพติดอินเทอร์เน็ตจะมีการคล้ายกับคนติดยาเสพติด คือมีการอยากยา มีความโหยหา ต้องการบ่อยๆ เมื่อว่างจะต้องหาโอกาสใช้อินเทอร์เน็ต ถึงแม้บางครั้งจะไม่มีจุดมุ่งหมายในการทำงานที่ชัดเจน โดยรูปแบบการเสพติดอินเทอร์เน็ตนั้นอาจมีหลายรูปแบบเช่น การติดเว็บไปการติดเกมออนไลน์ การติดการพนันออนไลน์การติดเครือข่ายสังคม และการติดเว็บซื้อขายสินค้าออนไลน์ เป็นต้น

1.2 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการติดสื่ออินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน

ทฤษฎีปัญญาสังคม (Social Learning Theory) Albert Bandura (1962 - 1986)

นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน เป็นผู้พัฒนาทฤษฎีนี้ขึ้นจากการศึกษาค้นคว้าของตนเอง เดิมใช้ชื่อว่า "ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม" (Social Learning Theory) ต่อมาเขาได้เปลี่ยนชื่อทฤษฎีเพื่อความเหมาะสมเป็น "ทฤษฎีปัญญาสังคม"

ทฤษฎีปัญญาสังคมเน้นหลักการเรียนรู้โดยการสังเกต (Observational Learning) เกิดจากการที่บุคคลสังเกตการกระทำของผู้อื่นแล้วพยายามเลียนแบบพฤติกรรมนั้น ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมทางสังคมเราสามารถพบได้ในชีวิตประจำวัน เช่น การออกเสียง การขับรถยนต์ การเล่นกีฬาประเภทต่างๆ เป็นต้น ปัจจัยภายในบุคคล คือ ความคิด ความเชื่อ ความรู้สึกภายในบุคคล ซึ่งเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ทำให้บุคคลกระทำพฤติกรรมขึ้น โดยการกำกับตนเองเป็นกระบวนการหนึ่งที่เกิดขึ้นภายในตนเอง จากการสังเกตตนเอง การตัดสินใจพฤติกรรม และการแสดงปฏิกิริยาต่อตนเอง และส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคล เพราะบุคคลสามารถกระทำบางสิ่งเพื่อควบคุมความคิด ความรู้สึก เพื่อให้เกิดผลลัพธ์สำหรับตัวเขาได้ Van Deursen, Hegner, and Kommers (2015) พบว่า ความล้มเหลวในการกำกับตนเองทำให้เกิดความเสี่ยงในการเสพติดสมาร์ทโฟนสูง เช่นเดียวกับ Gökçearslan, Mumcu, Haşlamam, and Çevik(2016) และ Jeong, Kim, Yum, and Hwang (2016) ที่พบว่า นักเรียนที่มีการกำกับตนเองต่ำจะมีแนวโน้มในการเสพติดสมาร์ทโฟน มากกว่าคนที่สามารถกำกับตนเองได้ สามารถสรุปได้ว่า หากนักเรียนมีปัญหาในการควบคุมการใช้สมาร์ทโฟน ส่งผลให้มีแนวโน้มที่จะทำให้บุคคลนั้นเสพติดการใช้สมาร์ทโฟนได้

พัฒนาการของเด็กวัยเรียน

การเรียนรู้ของเด็กเพื่อพัฒนาการ (Development Tasks) เกิดขึ้นเป็นระยะๆ โดยทำได้ต่อเมื่อร่างกายส่วนนั้นๆ เติบโตพอหรือมีความพร้อม นอกจากนี้เด็กต้องเรียนรู้สิ่งต่างๆ ที่อยู่แวดล้อมตน และพยายามปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมนั้นๆ เด็กวัยเรียนเข้าใจภาพที่ผู้อื่นพูดมากขึ้น สามารถใช้คำใหม่และแปลกมากขึ้น จะเห็นความเป็นตนเองและผู้อื่น ลักษณะเด่นของเด็กในช่วงนี้ ได้แก่ พัฒนาการทางด้านสังคมและอารมณ์

พัฒนาการด้านอารมณ์

เด็กในวัยเรียนนี้เริ่มเป็นเด็กที่เริ่มรับการเปลี่ยนแปลง เมื่อเข้าโรงเรียนเด็กจะต้องเรียนรู้การปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ใหม่ๆ เช่น ครู เพื่อน บทเรียน ตลอดจนระเบียบวินัย สิ่งแวดล้อมใหม่ๆ เหล่านี้ ทำให้เด็กมีการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ เด็กวัยนี้ยังต้องการความรัก ความอบอุ่น มั่นคงปลอดภัย ความเอาใจใส่จากพ่อแม่ หรือผู้เลี้ยงดู ตลอดจนครูและเพื่อนๆ เด็กจะเห็นความสำคัญของครูมากกว่าเพื่อน

พัฒนาการด้านสังคม

สังคมของเด็กวัยนี้มีศูนย์กลางอยู่ที่เพื่อน กลุ่มเพื่อนเข้ามามีอิทธิพลต่อความคิดความอ่านมากขึ้น การเรียนรู้ทางสังคมของเด็กจะช่วยให้เด็กเรียนรู้วิธีที่จะปรับตัวให้เข้ากับเพื่อนรุ่นเดียวกันได้ เพราะเด็กจะเรียนรู้ที่จะยอมรับและปฏิบัติตามกติกาหรือระเบียบต่างๆ และเริ่มเข้าใจในสิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น เด็กวัยนี้เริ่มเรียนรู้บทบาททางเพศในสังคม เรียนรู้ทัศนคติและค่านิยมของตนเองและผู้อื่น และในระยะช่วงหลังๆ ของวัย จะเริ่มรู้จักคบเพื่อน และสิ่งที่วัยเด็กวัยนี้ชอบมากคือ การแข่งขันที่มีแพ้ชนะ และมีความสัมพันธ์กับเพื่อนถึงขนาดนัดแนะไปเที่ยวหรือซื้อของด้วยกันตามลำพัง

Freud กล่าวในทฤษฎี Psychoanalytic ว่าเด็กในวัยนี้(Latency Stage)จะเริ่มเรียนรู้โลกกว้างมากขึ้น ชอบความตื่นเต้น ฟังพอใจในสิ่งแปลกใหม่ จะหันเหไปสู่การเรียนรู้สิ่งต่างๆ จากสิ่งแวดล้อมนอกบ้าน เช่น เรียนรู้จากครู และเพื่อนๆ

Erikson ทฤษฎีจิตสังคม ว่าเด็กจะฝึกรู้และพยายามทำสิ่งต่างๆ เพื่อให้เห็นว่าเขาสามารถทำได้หรือประสบความสำเร็จ อยากรู้ให้ผู้อื่นยอมรับในความสามารถของตนเอง ดังนั้นพ่อแม่ควรช่วยให้เด็กได้เกิดความรู้สึกว่าเขามีดี มีความสามารถ โดยสนับสนุนให้เด็กได้ทำในสิ่งที่เขาชอบอย่างสุดความสามารถ หากจุดติจุดเด่นของตัวเด็กเพื่อชมเชย เป็นการบ่มเพาะความรู้สึก ความสามารถจริงของเด็ก ซึ่งต้องได้รับการส่งเสริมจากผู้ใหญ่และสังคมในการช่วยให้เด็กมีศักยภาพสูงสุด

Piaget กล่าวในทฤษฎี Constructivist ว่าเด็กที่อยู่ในวัยเรียน หรือวัยที่อยู่ใน Concrete operational stage พ่อแม่ควรทำความเข้าใจว่าเด็กในวัยนี้มีความรู้ความเข้าใจในสิ่งต่างๆ รอบตัวมากขึ้น สามารถคิดหาเหตุผล แก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ และสามารถเข้าใจกฎเกณฑ์ต่างๆ ได้ก็จริง แต่ก็มีข้อจำกัดว่าความรู้ความเข้าใจเหล่านี้จะต้องอยู่ในรูปธรรม เช่น การสอนให้เด็กทำความดี

(นามธรรม) พ่อแม่จะต้องยกตัวอย่างที่อยู่ในรูปธรรมที่เด็กสามารถปฏิบัติได้ เช่น การตั้งใจเรียน เชื่อฟังคำสั่งสอนของผู้ใหญ่ เป็นการทำความดี

ทักษะการเรียนรู้ของเด็กในวัยนี้จะเป็นลักษณะการใช้กล้ามเนื้อเล็ก คือ ประสานกันระหว่างสายตา เช่น การต่อบล็อก การเขียนหนังสือ จะเห็นว่าเด็กในวัยนี้เป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อมจากบ้านสู่โรงเรียน ดังนั้น ทักษะการเข้าสังคมในกลุ่มเพื่อน จะเป็นลักษณะของกระบวนการทางสังคมเข้ามาหล่อหลอมในตัวเด็ก เพราะในวัยเด็กตอนปลายไม่ต้องการการเล่นตามลำพังที่บ้าน หรือทำสิ่งต่างๆ ร่วมกับสมาชิกของครอบครัวอีกต่อไป เพื่อนจึงเป็นบุคคลอันดับแรกๆ ที่เด็กจะเลือกปฏิบัติตาม ทั้งด้านการแต่งกาย ความคิด และพฤติกรรม เมื่อเกิดความขัดแย้งระหว่างพ่อแม่กับเพื่อน เด็กมักจะทำตามและให้ความสำคัญกับกลุ่มเพื่อนมากกว่า ซึ่งทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ทักษะการเข้าสังคมหลายอย่างที่เป็นประโยชน์ เช่น เด็กจะเรียนรู้ถึงการยอมรับและมีความรับผิดชอบ การมีน้ำใจนักกีฬา และการมีพฤติกรรมที่สังคมยอมรับ เพื่อเป็นรากฐานในการเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมต่อไป

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าในช่วงวัยเด็กในระดับมัธยมศึกษา ถือเป็นช่วงสำคัญในการเรียนรู้ทักษะชีวิต และพัฒนาการด้านต่างๆ ทางด้านสติปัญญา (higher cognitive functions) เป็นช่วงการทำงานของสมองมีพัฒนาการอย่างรวดเร็วและเต็มที่ ดังนั้นธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็กในช่วงวัยนี้อาจเกิดการเปลี่ยนแปลงตามลักษณะทางอารมณ์ ทางสังคมแวดล้อม และทางสติปัญญา ที่เห็นได้เด่นชัดในแต่ละช่วงตามขอบปี

1.3 การวัดผลที่เกี่ยวกับการติดสื่ออินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน

การวิเคราะห์และวัดผล คุณลักษณะด้านการติดสื่ออินเทอร์เน็ตในโทรศัพท์สมาร์ทโฟนใช้การหา ค่าความถี่(Frequency) และร้อยละ(Percentage)

การวิเคราะห์และวัดผล คุณลักษณะด้านพื้นฐานส่วนบุคคล เพศ,อายุ,การศึกษา

ปัจจัยทางเศรษฐกิจ,ปัจจัยทางสังคมค่าสถิติที่ใช้ วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนที่ติดสื่อ และไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดมหาสารคาม ได้แก่ ความถี่ (Frequency) และร้อยละ(Percentage)นำชุดข้อมูลไปรีโคด(Recode) นำชุดข้อมูลหาค่าในตารางครอสแท็บ(CrossTabs)

การวิเคราะห์และวัดผล คุณลักษณะด้านบุคลิกภาพ ด้านพฤติกรรม(Behavior)

ด้านอารมณ์ (Emotion) วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนที่ติดสื่อ และไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดมหาสารคาม โดยใช้การหาค่าความถี่ (Frequency) และร้อยละ(Percentage),นำชุดข้อมูลไป รีโคด(Recode) นำชุดข้อมูลหาค่าในตารางครอสแท็บ(Cross Tabs)

การวิเคราะห์และวัดผล คุณลักษณะด้านการติดสื่ออินเทอร์เน็ตในโทรศัพท์สมาร์ทโฟน โดยแบ่งตามกลุ่ม อัตราการใช้งาน (Usagerate), ความพึงพอใจตนเอง (Self-Gratifications), การแสดงออกถึงตัวตน (Self-Expression), อิทธิพลทางสังคม (Social Influence), ความหลากหลายในการใช้งาน (Variety of Use), วิตกกังวล (Anxiety), รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบตามใจ (Permissive Parenting Style) โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย หรือค่า Mean (X) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: SD) วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนที่ติดสื่อและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดมหาสารคาม โดยใช้การหาค่าความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage), นำชุดข้อมูลไป รีโคด (Recode) นำชุดข้อมูลหาค่าในตารางครอสแท็บ (Cross Tabs)

1.4 ลักษณะพฤติกรรมกาเสพติดอินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน

เว็บไซต์ [http:// www.honestdocs.co/internet-addiction](http://www.honestdocs.co/internet-addiction) ได้กล่าวถึงพฤติกรรมกาเสพติดอินเทอร์เน็ตว่าโรคติดอินเทอร์เน็ตไม่ได้ขึ้นอยู่กับแค่ความสนใจหรืองานอดิเรกที่เป็นความชอบส่วนตัวของใครของมันเพียงอย่างเดียว ถ้าเกิดเป็นโรคติดอินเทอร์เน็ตขึ้นมาจริงๆ อาจส่งผลให้เกิดสิ่งเหล่านี้ขึ้นได้

- เกิดผลเสียต่อการเรียนและการงาน
 - ลดการมีส่วนร่วมกับคนในครอบครัวหรือเพื่อนฝูง
 - หหมดความสนใจในงานอดิเรกหรือการแสวงหาความรู้ใดๆ
 - รู้สึกวิตกกังวลเวลาไม่ได้เล่นคอมพิวเตอร์
 - เวลาไม่ได้เล่นคอมพิวเตอร์ คุณจะคิดอยู่ตลอดเวลาว่าจะกลับไปเล่นมัน
 - โกรธหรือมีปฏิกิริยาป้องกันตัวเองเมื่อมีคนแสดงความเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมของคุณ
 - เริ่มที่จะปกปิดการใช้คอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ต
- คนที่เป็โรคติดอินเทอร์เน็ตอาจใช้เวลามากมายไปกับกิจกรรมออนไลน์ดัง ต่อไปนี้
- เล่นเกม
 - เล่นการพนัน
 - เล่นหุ้น
 - ช้อปปิ้งสินค้าออนไลน์
 - ช้อปปิ้งเพื่อสร้างความสัมพันธ์ในเว็บหาคู่
 - ไซเบอร์เซ็กซ์หรือภาพลามกอนาจาร
 - โขเซี่ยล มีเดีย

กิจกรรมเหล่านี้สามารถส่งผลกระทบต่อคุณอย่างรุนแรงได้หากคุณหมกมุ่นกับมันมากเกินไป เช่น ทำให้มีปัญหาด้านความสัมพันธ์หรือปัญหาทางการเงิน

1.5 ผลกระทบของการเสพติดอินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน

ภัทริกา วงศ์อนันต์นนท(2557) เด็กและเยาวชนมีรูปแบบของพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต โดยพบว่าผู้ที่มีพฤติกรรมติดการใช้อินเทอร์เน็ตจะมีลักษณะแยกตัว ไม่สนใจร่วมกิจกรรมในครอบครัว แต่จะใช้เวลาส่วนมากในการเล่นคอมพิวเตอร์โดยจะใช้เวลาในแต่ละครั้งเกินกว่า 3 ชั่วโมง นอกจากนี้ยังมีพฤติกรรมนอนดึก อ่อนเพลียรีบตื่นแต่เช้าเพื่อมาเล่นอินเทอร์เน็ต เริ่มพูดโกหกเกี่ยวกับการใช้เวลาในการอยู่ในโลกออนไลน์ ไม่สนใจการออกกำลังกายเริ่มมีปัญหาการเรียนตกต่ำ มีอาการปวดศีรษะปวดตาบ่อย ๆ ไม่เชื่อฟังผู้ปกครอง ไม่ยอมรับประทานอาหาร ใช้เงินสิ้นเปลือง ฯลฯ (ปราการ ฌม ยางกูร, 2548) หรือมีพฤติกรรมหมกมุ่นอยู่กับอินเทอร์เน็ตตลอดเวลา มีพฤติกรรมก้าวร้าวกับผู้ปกครองไม่มีความรับผิดชอบในการเรียน ละเลยสุขภาพ และใช้จ่ายเงินทองเป็นจำนวนมากไปกับการใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งสามารถแยกออกเป็นหลาย ๆ ด้านดังต่อไปนี้

ผลกระทบด้านร่างกาย เด็กและเยาวชนที่เล่นคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานอาจมีอาการทางกายที่ไม่ทราบสาเหตุ เช่น ปวดศีรษะ ปวดหลังปวดข้อ ปวดท้อง เจ็บหน้าอก อ่อนเพลีย เป็นต้น อาการเหล่านี้จะหายไปได้หลังจากหยุดการใช้คอมพิวเตอร์ โดย Markowitz และคณะ พบว่าการตอบสนองทางหัวใจและหลอดเลือดต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์สามารถทำนายการเปลี่ยนแปลงความดันโลหิตและการเป็นโรคความดันโลหิตสูงในวัยหนุ่มในอีก 5 ปีรวมไปถึงมีรายงานว่าเด็กที่นั่งเล่นคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานเกิด venous thromboembolism หรือเรียกว่า “eThrombosis” และมีรายงานผู้ป่วยที่เล่นคอมพิวเตอร์ติดต่อกัน 80 ชั่วโมงเสียชีวิตจาก pulmonary thromboembolism ด้วย การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ยังสัมพันธ์กับการเป็นโรคอ้วนในเด็กและเยาวชนนอกจากนี้ยังมีรายงานว่าการเล่นคอมพิวเตอร์อาจกระตุ้นให้เกิดอาการลมชักได้ และบางคนอาการลมชักหายไปหลังจากเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยไม่ได้กินยากันชัก

ผลกระทบด้านจิตใจ-อารมณ์ เด็กและเยาวชนที่กระทำความผิดมักเป็นผู้เล่นอินเทอร์เน็ตประเภทที่มีความรุนแรงอย่างหมกมุ่น และกระทำความผิดในลักษณะเดียวกับลักษณะการใช้อินเทอร์เน็ตเกมที่มีความรุนแรงทำให้เด็กและวัยรุ่นมีความคิด อารมณ์ และพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง โดยเฉพาะในวัยเรียนและวัยรุ่นเนื่องจากในวัยเรียนนั้นยังไม่สามารถแยกแยะสถานการณ์จริงและจินตนาการหรือสิ่งที่เกิดขึ้นได้ตื้นๆ ส่วนวัยรุ่นเกิดจากพัฒนาการทางจิตสังคม การเปลี่ยนแปลงของระบบต่อมไร้ท่อและการพัฒนาของสมอง ทำให้วัยรุ่นมีโอกาสเกิดพฤติกรรมก้าวร้าว

ผลกระทบด้านสังคม ผลกระทบในระดับครอบครัว ในครอบครัวที่มีเด็กและเยาวชนเล่นอินเทอร์เน็ตจนขาดการควบคุมตนเองมักพบการเปลี่ยนแปลงในด้านความสัมพันธ์ภายในสมาชิกในครอบครัว เกิดความไม่เข้าใจและความขัดแย้งในครอบครัวเนื่องจากพ่อแม่ไม่พองใจกับพฤติกรรมการเล่นอินเทอร์เน็ตของเด็กทำให้เกิดปัญหาหรือทะเลาะกันเรื่องการจำกัดเวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ต

ของลูก นอกจากนี้ยังเกิดจากการพูดคุย หรือทำกิจกรรมระหว่างสมาชิกในครอบครัวลดลง รวมถึงปฏิสัมพันธ์ที่จะร่วมกิจกรรมกับครอบครัว

ผลกระทบในระดับสังคม พบปัญหาสังคมที่เกิดจากการเล่นอินเทอร์เน็ตทั้งในประเทศและต่างประเทศ ดังที่ปรากฏเป็นข่าวตามหน้าหนังสือพิมพ์ เช่น เด็กวัยรุ่นฆ่าปาดคอคนขับแท็กซี่เลียนแบบเกม GTA ชาวเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาใช้อาวุธปืนยิงครูและเพื่อนนักเรียนในโรงเรียนเสียชีวิต 13 ศพ บาดเจ็บ 23 คนก่อนจะฆ่าตัวตายตาม จากการสืบประวัติพบว่าเด็กที่กระทำความผิดมีประวัติเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงอย่างหมกมุ่นและก่อเหตุรุนแรงเหมือนสถานการณ์ที่เขาสร้างขึ้นในเกม หรือแม้แต่ข่าวที่มีการล่อลวงเด็กผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์(Social media) ต่าง ๆ เพื่อทำอนาจาร เป็นต้น

ปัญหาหรือโรคทางจิตเวชที่พบร่วม จากการทบทวนวารสารตีพิมพ์เรื่องความสัมพันธ์ของ problematic internet use และ comorbid psychopathology ของ Carli และคณะ 9 ในปี 2013 พบว่า ปัญหาทางจิตเวชที่พบในเด็กและวัยรุ่นที่มีปัญหาติดเกม ได้แก่ อารมณ์ซึมเศร้า, ความวิตกกังวล, อาการของโรคสมาธิสั้น, อาการย้ำคิดย้ำทำและปัญหาพฤติกรรมก้าวร้าวนอกจากนี้ยังพบปัญหาการใช้สารเสพติดและปัญหาการนอนร่วมด้วยโรคทางจิตเวชที่พบร่วมได้แก่ major depression, anxiety disorder, substance use disorder, impulse control disorder, oppositional defiant disorder, conduct disorder และ ADHD ในส่วนของโรคสมาธิสั้น(ADHD) พบความสัมพันธ์ในเด็กและวัยรุ่นมากกว่าในผู้ใหญ่ที่มีปัญหาติดเกมการศึกษาในเด็กชั้นประถมศึกษาของประเทศเกาหลีใต้พบว่า 33% ของเด็กสมาธิสั้นมีproblematic internet use และการศึกษาในเด็กวัยรุ่นประเทศไต้หวันพบว่า 32% ของเด็กที่มีproblematic internet use เข้าได้กับเกณฑ์วินิจฉัยสมาธิสั้น 6 “ผลกระทบต่อสุขภาพ” ได้แก่ ภาวะอ้วน 10 เนื่องจากใช้เวลาหมดไปกับการอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์ทำให้มีการเคลื่อนไหวร่างกายค่อนข้างน้อยทำให้เกิดการสะสมไขมันตามส่วนต่างๆของร่างกายการศึกษาในประเทศไทยพบว่าวัยรุ่นที่เล่นเกมมากกว่า 3 วันต่อสัปดาห์มีดัชนีมวลกายมากกว่าวัยรุ่นที่เล่นเกมไม่เกิน 3 วันต่อสัปดาห์อย่างมีนัยสำคัญ 11 อาจพบปัญหาทางด้านโภชนาการมีการศึกษาพบว่าเด็กในกลุ่มที่มีปัญหาการติดอินเทอร์เน็ตได้รับสารอาหารไม่เพียงพอต่อการเจริญเติบโตของร่างกายเนื่องมาจากการรับประทานอาหารไม่ครบสามมื้อและการรับประทานอาหารที่ไม่มีประโยชน์ปัญหาสุขภาพอื่นๆได้แก่ปัญหาเกี่ยวกับสายตาซึ่งเป็นผลจากการได้รับอันตรายจากรังสีที่ถูกปล่อยออกมาจากหน้าจอ, อาการปวดหลัง, ปวดศีรษะ, Carpal tunnel syndrome และปัญหาเกี่ยวกับสุขอนามัย “ผลกระทบต่อพัฒนาการ” พฤติกรรมการเล่นอินเทอร์เน็ตที่มากเกินไปจะทำให้เด็กถูกแยกออกจากสังคมทำให้มีผลกระทบต่อพัฒนาการด้านสังคมเด็กจะขาดทักษะการติดต่อสื่อสารกับคนในชีวิตจริงขาดความมั่นใจและอาจนำไปสู่ภาวะซึมเศร้าได้อย่างไรก็ตามการศึกษาของ Greenfield และคณะพบว่า การติดต่อสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตอาจช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้าน

สังคมกล่าวคือเด็กสามารถติดต่อกับเพื่อนกลุ่มใหญ่ได้แม้ไม่ได้พบกันเด็กมีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ตลอดจนระบายความรู้สึกต่างๆได้โดยเฉพาะในเด็กที่มีปัญหาการเข้าสังคมอยู่เดิม การศึกษาของPark และคณะ15พบว่าในกลุ่มเด็กที่ติดอินเทอร์เน็ตมีระดับเชาวน์ปัญญา (IQ) ต่ำกว่ากลุ่มควบคุมทั้งด้านverbal และperformance อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติและมีหลายการศึกษาพบว่าเด็กที่ติดอินเทอร์เน็ตมีผลการเรียนที่ไม่ดี “ผลกระทบต่อนวัตกรรม” ตามที่ทราบกันดีอยู่แล้วว่าสื่อเป็นสิ่งที่มียุทธพลต่อนวัตกรรมต่างๆมากมายโดยเฉพาะนวัตกรรมก้าวล้ำทางการศึกษาของ Ko และคณะ16พบพฤติกรรมก้าวร้าวในเด็กและวัยรุ่นที่มีปัญหาติดอินเทอร์เน็ตโดยเด็กที่มีอายุน้อยมีความเสี่ยงมากกว่าไม่ว่าจะเป็นโปรแกรมห้องสนทนาการเล่นเกมนหรือการพนันล้วนแล้วแต่มีผลต่อการเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวทั้งสิ้นการศึกษาของKim17พบว่าในกลุ่มเด็กที่ติดอินเทอร์เน็ตเพศชายมีพฤติกรรมก้าวร้าวมากกว่าเพศหญิงและในเด็กที่ติดอินเทอร์เน็ตระดับรุนแรงพบพฤติกรรมก้าวร้าวมากกว่าในกลุ่มที่ติดไม่รุนแรงในขณะเดียวกันเด็กก็สามารถจะปลดปล่อยความโกรธที่มีอยู่ออกมาผ่านทางการใช้งานโปรแกรมทางอินเทอร์เน็ตเช่นการเล่นเกมนซึ่งไม่สามารถทำได้ในชีวิตจริงโดยจะนำไปสู่พฤติกรรมก้าวร้าวที่มากขึ้นหรือไม่นั้นยังไม่มีหลักฐานแน่ชัดการศึกษาปัญหาพฤติกรรมในเด็กที่มีความเสี่ยงสูงต่อการติดอินเทอร์เน็ตพบปัญหาพฤติกรรมการใช้สารเสพติดและปัญหาพฤติกรรมทางเพศ18โดยพบการมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียนสูงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในเพศชายซึ่งอาจเกิดจากการเข้าเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาทางเพศมากกว่าในเพศหญิงนอกจากนี้การศึกษาเรื่องผลกระทบของการติดอินเทอร์เน็ตต่อพฤติกรรมการกิน12พบว่าในเด็กที่มีปัญหาติดอินเทอร์เน็ตจะมีปัญหาการกินที่ไม่สม่ำเสมอกล่าวคือกินอาหารไม่ครบสามมื้อซึ่งเป็นผลมาจากความอยากอาหารลดลงหรือการงดอาหารบางมื้อไปและพบพฤติกรรมการบริโภคอาหารที่ไม่มีประโยชน์เหล่านี้ล้วนแล้วแต่นำไปสู่ภาวะทุพโภชนาการซึ่งส่งผลการเจริญเติบโตตามที่ได้กล่าวไปในส่วนของผลกระทบต่อพัฒนาการ

2 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ พฤติกรรมการติดโทรศัพท์สมาร์ต

2.1 ความหมายและความสำคัญของโทรศัพท์สมาร์ตโฟน

ชานนท์ ศิริธร(2558) สมาร์ตโฟน (smartphone)หมายถึง โทรศัพท์มือถือที่ใช้ระบบปฏิบัติการขั้นสูง (Advanced Operating System) สามารถใช้งานได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการใช้โทรศัพท์พูดคุย ส่งข้อความ ถ่ายภาพ จดบันทึก หรือใช้เป็นช่องทางในการเข้าถึงสื่อสังคม (Social Media) ผ่านการใช้งาน Application ต่างๆ มีหลากหลายแบรนด์ เช่น iPhone, Samsung, HTC, Microsoft, Sony เป็นต้น

พัชณา สุวรรณแสน, วิวรรณกาญจนวจิ และกนกภรณ์อ่วมพราหมณ์ (2557)สมาร์ตโฟนหมายถึง โทรศัพท์เคลื่อนที่ที่เกิดจากการพัฒนาเทคโนโลยีการสื่อสารไร้สาย ใช้ในการติดต่อสื่อสาร

และสะดวกในการพกพาเคลื่อนที่ไปได้ทุกที่และมีบริการเสริม มีความสามารถคล้ายคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กและสามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้

ธัญธัช วิภัติภูมิประเทศ (2559) ที่อธิบายว่า สมาร์ทโฟน หมายถึงโทรศัพท์พกพาซึ่งมีความสามารถคล้ายคอมพิวเตอร์และสามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ หรืออาจกล่าวได้ว่าสมาร์ทโฟนครือการผสมผสานระหว่างเครื่องช่วยงานส่วนบุคคลแบบดิจิทัล (Personal Digital Assistants) หรือเครื่องพีดีเอ (PDA) กับโทรศัพท์เคลื่อนที่โดยสมาร์ทโฟนมียุคปฏิบัติการ (Operating System) ที่สามารถพัฒนาให้รองรับโปรแกรมประยุกต์ (Applications)

Wang, Xiang & Fesenmaier (2016) ที่กล่าวว่า สมาร์ทโฟน หมายถึง โทรศัพท์ที่กึ่งคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กที่รวบรวมอุปกรณ์ดิจิทัลหลายอย่าง มีระบบปฏิบัติการที่มีประสิทธิภาพเพื่อสนับสนุนการทำงานของสมาร์ทโฟนขึ้นอยู่กับฟังก์ชันเฉพาะและการประยุกต์ใช้ ดังนั้น สมาร์ทโฟน หมายถึง โทรศัพท์มือถือที่สามารถเชื่อมต่อด้วยเทคโนโลยีการสื่อสารเครือข่ายแบบไร้สาย พร้อมฟังก์ชันการทำงานที่นอกเหนือจากโทรศัพท์มือถือทั่วไปโดยอาศัยระบบปฏิบัติการที่มีประสิทธิภาพ เปรียบเสมือนคอมพิวเตอร์ขนาดพกพา มีความยืดหยุ่นและความคล่องตัวในการใช้งานสูง สามารถติดตั้งโปรแกรมประยุกต์ (Applications) ที่หลากหลายทำให้สมาร์ทโฟนมีความสมบูรณ์และช่วยอำนวยความสะดวกในการดำเนินกิจกรรมหรือธุรกรรมออนไลน์ ผ่านระบบเทคโนโลยีการสื่อสารเครือข่ายแบบไร้สาย

สมาร์ทโฟน (smartphone) คือ โทรศัพท์ที่รองรับระบบปฏิบัติการ ต่างๆได้ เสมือนยก

เอาคุณสมบัติที่ PDA และคอมพิวเตอร์มาไว้ในโทรศัพท์ เช่น iOS (ที่ลงในมือถือรุ่น Iphone) ,BlackBerry OS, Android OS Windows phone 7 และ Symbian Os (Nokia) เป็นต้น ซึ่งทำให้ สมาร์ทโฟน สามารถลงโปรแกรมเพิ่มเติม (Application) ได้ คุณสมบัติของสมาร์ทโฟน

1. การเชื่อมต่ออุปกรณ์ไร้สาย นี่เป็นคุณสมบัติอย่างหนึ่งที่จะทำให้ smart-Phone เช่น นั้นคือการเชื่อมต่อกับอุปกรณ์อื่นๆ ไม่ว่าจะเป็น คอมพิวเตอร์ PDA โทรศัพท์เครื่องอื่น พรีนเตอร์ หรือกล้องดิจิทัล ผ่านทาง อินฟราเรด บลูทูธ หรือ Wi-Fi

2. สามารถรองรับไฟล์ Multimedia ได้หลากหลายรูปแบบ เช่นไฟล์ ภาพ

ภาพเคลื่อนไหว เช่นภาพเคลื่อนไหวสกุล .gif เสียง ซึ่งก็จะมีหลายรูปแบบ เช่น ไฟล์ Wave, MP3, Midi ต่อไปเป็นไฟล์วิดีโอ ซึ่งจะสามารถรองรับภาพเคลื่อนไหว หรือภาพเคลื่อนไหวพร้อมเสียง เช่นสกุล .3gp .mp4 เป็นต้น

สมาร์ทโฟน (smartphone) เป็นโทรศัพท์สำหรับพกพา ที่มีความสามารถที่พิเศษ นอกเหนือจากโทรศัพท์มือถือทั่วไป สมาร์ทโฟนได้ถูกมองว่าเป็นคอมพิวเตอร์พกพาที่ทำงานในลักษณะของโทรศัพท์เคลื่อนที่ โดยที่สามารถเชื่อมต่อความสามารถหลักของโทรศัพท์มือถือ เข้าร่วมกับแอปพลิเคชันของโทรศัพท์เอง สมาร์ทโฟนสามารถให้ผู้ใช้งานติดตั้งโปรแกรมเสริมสำหรับเพิ่ม

ความสามารถของโทรศัพท์ตัวเอง โดยรูปแบบนั้นขึ้นอยู่กับแพลตฟอร์มของโทรศัพท์และระบบปฏิบัติการ

สรุปอย่างง่าย ๆ ก็คือ สมาร์ทโฟนก็โทรศัพท์ที่รองรับระบบปฏิบัติการต่างๆ ที่ยกเอาคุณสมบัติของคอมพิวเตอร์มาไว้ในโทรศัพท์ ทำให้เพิ่มประสิทธิภาพให้กับโทรศัพท์มือถือของทุกคนให้สามารถ ฟังเพลง ดูหนัง ค้นหาข้อมูล อ่านหนังสือออนไลน์ และรวมไปถึงการเพิ่มโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันเสริมต่างๆลงไปได้

2.2 สื่ออินเทอร์เน็ตในโทรศัพท์สมาร์ทโฟน

สื่ออินเทอร์เน็ต สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม (Social Tool) เพื่อใช้สื่อสารระหว่างกันในเครือข่ายทางสังคม (Social Network) ผ่านทางเว็บไซต์และโปรแกรมประยุกต์บนสื่อใดๆ ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยเน้นให้ผู้ใช้ทั้งที่เป็นผู้ส่งสารและผู้รับสารมีส่วนร่วม (Collaborative) อย่างสร้างสรรค์ ในการผลิตเนื้อหาขึ้นเอง (User-Generate Content: UGC) ในรูปของข้อมูล ภาพ และเสียง

ประเภทของสื่ออินเทอร์เน็ต สังคมออนไลน์

ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ มีด้วยกันหลายชนิด ขึ้นอยู่กับลักษณะของการนำมาใช้โดยสามารถแบ่งเป็นกลุ่ม หลักดังนี้

1. Weblogs หรือเรียกสั้นๆ ว่า Blogs คือ สื่อส่วนบุคคลบนอินเทอร์เน็ตที่ใช้เผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ข้อคิดเห็น บันทึกส่วนตัว โดยสามารถแบ่งปันให้บุคคลอื่นๆ โดยผู้รับสารสามารถเข้าไปอ่าน หรือแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้ ซึ่งการแสดงเนื้อหาของบล็อกนั้นจะเรียงลำดับจากเนื้อหาใหม่ไปสู่เนื้อหาเก่า ผู้เขียนและผู้อ่านสามารถค้นหาเนื้อหาย้อนหลังเพื่ออ่านและแก้ไขเพิ่มเติมได้ตลอดเวลา เช่น Exteen, Blog gang, Wordpress, Blogger, Okanation

2. Social Networking หรือเครือข่ายทางสังคมในอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นเครือข่ายทางสังคมที่ใช้สำหรับเชื่อมต่อระหว่างบุคคล กลุ่มบุคคล เพื่อให้เกิดเป็นกลุ่มสังคม (Social Community) เพื่อร่วมกันแลกเปลี่ยนและแบ่งปันข้อมูลระหว่างกันทั้งด้านธุรกิจ การเมือง การศึกษา เช่น Facebook, Hi5, Ning, Linked in, MySpace, Youmeo, Friendste

3. Micro Blogging และ Micro Sharing หรือที่เรียกกันว่า “บล็อกจิ๋ว” ซึ่งเป็นเว็บไซต์หรือเว็บไซต์ที่ให้บริการแก่บุคคลทั่วไป สำหรับให้ผู้ใช้บริการเขียนข้อความสั้นๆ ประมาณ 140 ตัวอักษร ที่เรียกว่า “Status” หรือ “Notice” เพื่อแสดงสถานะของตัวเองว่ากำลังทำอะไรอยู่ หรือแจ้งข่าวสารต่างๆ แก่กลุ่มเพื่อนในสังคมออนไลน์ (Online Social Network) (Wikipedia,2010) ทั้งนี้การกำหนดให้ใช้ข้อมูลในรูปข้อความสั้นๆ ก็เพื่อให้ผู้ใช้ที่เป็นทั้งผู้เขียนและผู้อ่านเข้าใจง่าย ที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายคือ Twitter

4. Online Video เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการวิดีโอออนไลน์โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ซึ่งปัจจุบันได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายและขยายตัวอย่างรวดเร็ว เนื่องจากเนื้อหาที่น่าสนใจในวิดีโอออนไลน์ไม่ถูกจำกัดโดยผังรายการที่แน่นอนและตายตัว ทำให้ผู้ใช้บริการสามารถติดตามชมได้อย่างต่อเนื่อง เพราะไม่มีโฆษณาคั่น รวมทั้งผู้ใช้สามารถเลือกชมเนื้อหาได้ตามความต้องการและยังสามารถเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องได้จำนวนมากอีกด้วย เช่น YouTube, MSN, Yahoo

5. Photo Sharing เป็นเว็บไซต์ที่เน้นให้บริการฝากรูปภาพโดยผู้ใช้บริการสามารถอัปโหลดและดาวน์โหลดรูปภาพเพื่อนำมาใช้งานได้ ที่สำคัญนอกเหนือจากผู้ใช้บริการจะมีโอกาสแบ่งปันรูปภาพแล้ว ยังสามารถใช้เป็นพื้นที่เพื่อเสนอขายภาพที่ตนเองนำเข้าไปฝากได้อีกด้วย เช่น Flickr, Photo bucket, Photoshop, Express, Zoom

6. Wikis เป็นเว็บไซต์ที่มีลักษณะเป็นแหล่งข้อมูลหรือความรู้ (Data/Knowledge) ซึ่งผู้เขียนส่วนใหญ่อาจจะเป็นนักวิชาการ นักวิชาชีพหรือผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางด้านต่างๆ ทั้งการเมือง เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม ซึ่งผู้ใช้สามารถเขียนหรือแก้ไขข้อมูลได้อย่างอิสระ เช่น Wikipedia, Google Earth, diggZy Favorites Online

7. Virtual Worlds คือการสร้างโลกจินตนาการโดยจำลองส่วนหนึ่งของชีวิตลงไป จัดเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่บรรดาผู้ท่องโลกไซเบอร์ใช้เพื่อสื่อสารระหว่างกันบนอินเทอร์เน็ตในลักษณะโลกเสมือนจริง (Virtual Reality) ซึ่งผู้ที่เข้าไปใช้บริการอาจจะบริษัทหรือองค์การด้านธุรกิจ ด้านการศึกษา รวมถึงองค์การด้านสื่อ เช่น สำนักข่าวรอยเตอร์ สำนักข่าวซีเอ็นเอ็น ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการซื้อพื้นที่เพื่อให้บุคคลในบริษัทหรือองค์กรได้มีช่องทางในการนำเสนอเรื่องราวต่างๆ ไปยังกลุ่มเครือข่ายผู้ใช้สื่อออนไลน์ ซึ่งอาจจะเป็นกลุ่ม ลูกค้าทั้งหลัก และรองหรือ ผู้ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ ของบริษัท หรือองค์การก็ได้ ปัจจุบันเว็บไซต์ที่ใช้หลัก Virtual Worlds ที่ประสบผลสำเร็จและมีชื่อเสียงคือ Second life

8. Crowd Sourcing มาจากการรวมของคำสองคำคือ Crowd และ Outsourcing เป็นหลักการขอความร่วมมือจากบุคคลในเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยสามารถจัดทำในรูปของเว็บไซต์ที่มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อค้นหาคำตอบและวิธีการแก้ปัญหาต่างๆทั้งทางธุรกิจ การศึกษา รวมทั้งการสื่อสาร โดยอาจจะเป็นการดึงความร่วมมือจากเครือข่ายทางสังคมมาช่วยตรวจสอบข้อมูลเสนอความคิดเห็นหรือให้ข้อเสนอแนะ กลุ่มคนที่เข้ามาให้ข้อมูลอาจจะเป็นประชาชนทั่วไปหรือผู้มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านที่อยู่ในภาคธุรกิจหรือแม้แต่ในสังคมนักข่าว ข้อดีของการใช้หลัก Crowd sourcing คือ ทำให้เกิดความหลากหลายทางความคิดเพื่อนำ ไปสู่การแก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพ ตลอดจนช่วยตรวจสอบหรือคัดกรองข้อมูลซึ่งเป็นปัญหาสาธารณะร่วมกันได้ เช่น Idea storm, My Starbucks Idea

9. Podcasting หรือ Podcast มาจากการรวมตัวของสองคำ คือ “Pod” กับ “Broadcasting” ซึ่ง “POD” หรือ Personal On - Demand คือ อุปสงค์หรือความต้องการส่วนบุคคล ส่วน “Broadcasting” เป็นการนำสื่อต่างๆ มารวมกันในรูปของภาพและเสียง หรืออาจกล่าวง่ายๆ Podcast คือ การบันทึกภาพและเสียงแล้วนำมาไว้ในเว็บเพจ (Web Page) เพื่อเผยแพร่ให้บุคคลภายนอก (The public in general) ที่สนใจดาวน์โหลดเพื่อนำไปใช้งาน เช่น Dual Geek Podcast, Wiggly Podcast

10. Discuss / Review/ Opinion เป็นเว็บบอร์ดที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถแสดงความคิดเห็น โดยอาจจะเกี่ยวกับ สินค้าหรือบริการ ประเด็นสาธารณะทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม เช่น Epinions, Moutshut, Yahoo!Answer, Pantip, Yel

อุปกรณ์เครื่องมือทางสื่อสังคมออนไลน์

คอมพิวเตอร์ คือ เครื่องคำนวณ อิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถทำงานคำนวณผลและเปรียบเทียบค่าตามชุดคำสั่งด้วยความเร็วสูงอย่างต่อเนื่องและอัตโนมัติ พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2525 ได้ให้คำจำกัดความของคอมพิวเตอร์ไว้ค่อนข้างกะทัดรัดว่า เครื่องอิเล็กทรอนิกส์แบบอัตโนมัติ ทำหน้าที่เหมือนสมองกล ใช้สำหรับแก้ปัญหาต่างๆ ทั้งที่ง่ายและซับซ้อน โดยวิธีทางคณิตศาสตร์ หรืออาจกล่าวได้ว่า เครื่องคอมพิวเตอร์หมายถึง เครื่องมือที่ช่วยในการคำนวณและการประมวลผลข้อมูล

สมาร์ตโฟน (Smartphone) คือ โทรศัพท์มือถือที่นอกเหนือจากใช้โทรออก-รับสายแล้วยังมีแอปพลิเคชันให้ใช้งานมากมาย สามารถรองรับการใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่าน 3G, Wi-Fi และสามารถใช้งานโซเชียลเน็ตเวิร์คและแอปพลิเคชันสนทนาชั้นนำ เช่น LINE, YouTube, Facebook, Twitter ฯลฯ โดยที่ผู้ใช้สามารถปรับแต่งลูกเล่นการใช้งานสมาร์ตโฟนให้ตรงกับความต้องการได้มากกว่ามือถือธรรมดา ผู้ผลิตสมาร์ตโฟนรุ่นใหม่ ๆ นิยมผลิตสมาร์ตโฟนที่มีหน้าจอระบบสัมผัส, ใส่กล้องถ่ายรูปที่มีความละเอียดสูง, ออกแบบดีไซน์ให้สวยงามทันสมัย, มีแอปพลิเคชันและลูกเล่นที่น่าสนใจ

แท็บเล็ต (Tablet) คือ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่มีหน้าจอระบบสัมผัสขนาดใหญ่ มีขนาดหน้าจอตั้งแต่ 7 นิ้วขึ้นไป พกพาได้สะดวก สามารถใช้งานหน้าจอผ่านการสัมผัสผ่านปลายนิ้วได้โดยตรง มีแอปพลิเคชันมากมายให้เลือกใช้ ไม่ว่าจะเป็นรับ-ส่งอีเมล, เล่นอินเทอร์เน็ต, ดูหนัง, ฟังเพลง, เล่นเกม หรือแม้กระทั่งใช้ทำงานเอกสารออฟฟิต ข้อดีของแท็บเล็ตคือมีหน้าจอที่กว้าง ทำให้มีพื้นที่การใช้งานเยอะ มีน้ำหนักเบา พกพาได้สะดวกกว่าโน้ตบุ๊กหรือ คอมพิวเตอร์ สามารถจดบันทึกหรือใช้เป็นอุปกรณ์เพื่อการศึกษาได้เป็นอย่างดี

อุปกรณ์เครือข่าย

เซิร์ฟเวอร์ (Server) หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า เครื่องแม่ข่าย เป็นเครื่องคอมพิวเตอร์หลักในเครือข่าย ที่ทำหน้าที่จัดเก็บและให้บริการไฟล์ข้อมูลและทรัพยากรอื่นๆ กับคอมพิวเตอร์เครื่องอื่น ๆ ใน เครือข่าย โดยปกติคอมพิวเตอร์ที่นำมาใช้เป็นเซิร์ฟเวอร์มักจะเป็นเครื่องที่มีสมรรถนะสูง และมีฮาร์ดดิสก์ความจำสูงกว่าคอมพิวเตอร์เครื่องอื่น ๆ ในเครือข่าย

ไคลเอนต์ (Client) หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า เครื่องลูกข่าย เป็นคอมพิวเตอร์ในเครือข่ายที่ร้องขอ บริการและเข้าถึงไฟล์ข้อมูลที่จัดเก็บในเซิร์ฟเวอร์ หรือพุดข่าย ๆ ก็คือ ไคลเอนต์ เป็นคอมพิวเตอร์ ของผู้ใช้แต่ละคนในระบบเครือข่าย

ฮับ (HUB) หรือ เรียก รีพีตเตอร์ (Repeater) คืออุปกรณ์ที่ใช้เชื่อมต่อกลุ่มคอมพิวเตอร์ฮับ มีหน้าที่รับส่งเฟรมข้อมูลทุกเฟรมที่ได้รับจากพอร์ตใดพอร์ตหนึ่ง ไปยังพอร์ตที่เหลือ คอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อเข้ากับฮับจะแชร์แบนด์วิธหรืออัตราข้อมูลของเครือข่าย เพราะฉะนั้นถ้ามีคอมพิวเตอร์เชื่อมต่อมากจะทำให้อัตราการส่งข้อมูลลดลง

เน็ตเวิร์ค สวิตช์ (Switch) คืออุปกรณ์เครือข่ายที่ทำหน้าที่ในเลเยอร์ที่ 2 และทำหน้าที่ส่งข้อมูลที่รับมาจากพอร์ตหนึ่งไปยังพอร์ตเฉพาะที่เป็นปลายทางเท่านั้น และทำให้คอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกับพอร์ตที่เหลือส่งข้อมูลถึงกันในเวลาเดียวกัน ดังนั้น อัตราการรับส่งข้อมูลหรือแบนด์วิธจึงไม่ขึ้นอยู่กับคอมพิวเตอร์ ปัจจุบันนิยมเชื่อมต่อแบบนี้มากกว่าฮับเพราะลดปัญหาการชนกันของข้อมูล

เราต์เตอร์ (Router) เป็นอุปกรณ์ที่ทำหน้าที่ในเลเยอร์ที่ 3 เราต์เตอร์จะอ่านที่อยู่ (Address) ของสถานีปลายทางที่ส่วนหัว (Header) ข้อแพ็กเก็ตข้อมูล เพื่อที่จะกำหนดและส่งแพ็กเก็ตต่อไป เราต์เตอร์จะมีตัวจัดเส้นทางในแพ็กเก็ต เรียกว่า เราต์ติ้งเทเบิล (Routing Table) หรือตารางจัดเส้นทางนอกจากนี้ยังส่งข้อมูลไปยังเครือข่ายที่ให้โพรโทคอลต่างกันได้ เช่น IP (Internet Protocol) IPX (Internet Package Exchange) และ AppleTalk นอกจากนี้ยังเชื่อมต่อกับเครือข่ายอื่นได้ เช่น เครือข่ายอินเทอร์เนต

บริดจ์ (Bridge) เป็นอุปกรณ์ที่มักจะใช้ในการเชื่อมต่อวงแลน (LAN Segments) เข้าด้วยกัน ทำให้สามารถขยายขอบเขตของ LAN ออกไปได้เรื่อยๆ โดยที่ประสิทธิภาพรวมของระบบไม่ลดลงมากนัก เนื่องจากการติดต่อของเครื่องที่อยู่ในเซกเมนต์เดียวกันจะไม่ถูกส่งผ่าน ไปรบกวนการจราจรของเซกเมนต์อื่น และเนื่องจากบริดจ์เป็นอุปกรณ์ที่ทำงานอยู่ในระดับ Data Link Layer จึงทำให้สามารถใช้ในการเชื่อมต่อเครือข่ายที่แตกต่างกันในระดับ Physical และ Data Link ได้ เช่น ระหว่าง Eternet กับ Token Ring เป็นต้น บริดจ์ มักจะถูกใช้ในการเชื่อมเครือข่ายย่อยๆ ในองค์กรเข้าด้วยกันเป็นเครือข่ายใหญ่ เพียงเครือข่ายเดียว เพื่อให้เครือข่ายย่อยๆ เหล่านั้นสามารถติดต่อกับเครือข่ายย่อยอื่นได้

เกตเวย์ (Gateway) เป็นอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ที่เชื่อมต่อเครือข่ายต่างประเภทเข้าด้วยกัน เช่น การใช้เกตเวย์ในการเชื่อมต่อเครือข่าย ที่เป็นคอมพิวเตอร์ประเภทพีซี (PC) เข้ากับคอมพิวเตอร์ประเภทแมคอินทอช (MAC) เป็นต้น

2.3 พฤติกรรมการติดโทรศัพท์สมาร์ทโฟน

กันยา สุวรรณแสง (2547) พฤติกรรม ได้ให้ความหมายของคำว่าพฤติกรรมไว้ว่า คือกิริยาอาการ บทบาท ลีลา ท่าที การประพฤติ ปฏิบัติการกระทำที่แสดงออกให้ปรากฏสัมผัสได้ด้วยประสาทสัมผัสทางใดทางหนึ่งของประสาทสัมผัสทั้งห้าซึ่งสามารถวัดได้ด้วยเครื่องมือ การจูงใจให้เกิดพฤติกรรม พฤติกรรมเป็นผลมาจากมนุษย์แสดงปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งเร้า หรือแรงจูงใจ พฤติกรรมบางอย่างมีแรงจูงใจหลายอย่างรวมกัน ซึ่งปัจจัยในการจูงใจให้เกิด ได้แก่

1. แรงจูงใจทางกาย เป็นแรงจูงใจที่เกิดจากความต้องการทางร่างกาย เช่น ความหิว ความกระหาย
2. แรงจูงใจทางสังคม เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นภายหลังการเรียนรู้ อาจแบ่งออกได้หลายอย่าง ดังนี้
 - 2.1 แสดงความต้องการทางสังคมที่คล้อยตามขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรมของชุมชน
 - 2.2 ความต้องการอย่างเดียวกัน อาจทำให้คนเรามีพฤติกรรมไม่เหมือนกัน เช่น เมื่อต้องการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม บางคนเข้าห้องสมุดในขณะที่บางคนค้นคว้าจากอินเทอร์เน็ต
 - 2.3 พฤติกรรมอย่างเดียวกันอาจเนื่องมาจากความต้องการที่แตกต่างกันได้ เช่น บางคนชอบใช้อินเทอร์เน็ตเพราะต้องการหาความรู้ ในขณะที่บางคนต้องการความบันเทิง
 - 2.4 พฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง อาจสนองความต้องการได้มากกว่าหนึ่งอย่างในเวลาเดียวกัน เช่น นักเรียนที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพราะต้องการข่าวสารข้อมูล และความเพลิดเพลิน

2.4 ผลกระทบจากการติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในโทรศัพท์สมาร์ทโฟน

อรรณ วงศ์แก้วโพธิ์ทอง (2553) สามารถแบ่งปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตออกเป็น 5 ประเภท คือ

1. ปัญหาทางการเรียนการใช้เวลาเล่นอินเทอร์เน็ตมากเกินไปทำให้นักเรียน นักศึกษา ไม่มีเวลาทำ การบ้าน ศึกษาหาความรู้ และไม่สนใจการเรียน เพราะจิตใจมัวแต่จดจ่อกับกาสนทนาออนไลน์และการเล่นเกมออนไลน์

2. ปัญหาด้านความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ไม่ว่าจะเป็นความสัมพันธ์กับเพื่อน หรือครอบครัว โดยผู้เสพติดจะไม่สนใจครอบครัว ละทิ้งหน้าที่ประจำ วันเพื่อเข้าไปใช้อินเทอร์เน็ต ผู้เสพติดจะใช้เวลาน้อยลงกับบุคคลรอบข้างในชีวิต เพื่อที่จะมีเวลาเข้าไปใช้อินเทอร์เน็ต มากยิ่งขึ้นการปรับตัวเข้าสังคมคนจริงๆ เริ่มถดถอยและอาจหายไปสู่สังคมไซเบอร์ นำไปสู่การถูกล่อลวงและละเมิดทางเพศ

1. ปัญหาทางด้านการเงิน ผู้เสพติดจะสูญเสียค่าใช้จ่ายเป็นจำนวนมากไปกับกิจกรรมในอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นค่าบริการการใช้อินเทอร์เน็ตที่ต้องเสียที่ร้านอินเทอร์เน็ต ค่าโทรศัพท์รวมถึงการติดพันออนไลน์ เป็นต้น
2. ปัญหาด้านอาชีพการงาน การเสพติดอินเทอร์เน็ตนั้นทำให้ประสิทธิภาพในการทำงานลดลง และการพักผ่อนที่ไม่เพียงพอทำให้ผู้ใช้ไม่สามารถทำงานได้อย่างเต็มที่
3. ปัญหาด้านร่างกาย การใช้อินเทอร์เน็ตที่มากเกินไปทำให้เกิดการพักผ่อนที่ไม่เพียงพอ เกิดปัญหาทางด้านสายตาที่เกิดจากการมองจอคอมพิวเตอร์นานๆ กล้ามเนื้อแขนขาอ่อนแรงเพราะนั่งในท่าเดิมเป็นระยะเวลานานเกิดอาการเมื่อยล้า เสียความสมดุลทางอารมณ์เช่น อารมณ์แปรปรวน หงุดหงิดง่าย ศักยภาพการสื่อสารทางสัมพันธ์ทางตา หูจมูก ลดลง เป็นต้น

3. ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในโทรศัพท์สมาร์ทโฟน

3.1 ทฤษฎีทางจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับการติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในโทรศัพท์สมาร์ทโฟน

แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์ (Human Behavior Theory) ความหมาย จากการศึกษาแนวความคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม ได้มีผู้ให้ความหมายของคำว่า “พฤติกรรม” ไว้ดังนี้

กันยา สุวรรณแสง (2532: 56) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรม หมายถึง กิริยา อาการ บท บาท ลีลา ท่าที การประพฤติ ปฏิบัติ การกระทำที่แสดงออกให้ปรากฏสัมผัสได้ด้วยประสาทสัมผัสทางใดทางหนึ่งของประสาทสัมผัสทั้ง 5 หรือสามารถวัดได้ด้วยเครื่องมือจากทัศนะของนักวิชาการดังกล่าว เราอาจสรุปความหมายของพฤติกรรมได้ว่า คือ กิริยา อาการ บทบาท หรือทุกสิ่งทุกอย่างที่เป็นการกระทำของร่างกาย ซึ่งเป็นกิจกรรมที่แสดงออกโดยสามารถสังเกตและวัดได้ด้วยเครื่องมือ

ถวิล ธาราโกชน และ ศรัณย์ คำวิสุข (2544: 3 - 10) ได้อธิบายรูปแบบของพฤติกรรมแต่ละองค์ประกอบ ดังนี้สิ่งเร้า (stimulus) หมายถึง สิ่งแวดล้อมที่มา มีอิทธิพลหรือมีผลกระทบต่ออินทรีย์ แบ่งออกได้เป็น 2 ชนิด คือ

สิ่งเร้าภายนอก หมายถึง สิ่งที่อยู่ภายนอกตัวคน ไม่ว่าจะป็นรูปธรรมหรือนามธรรม ซึ่งมีผลกระทบให้อินทรีย์แสดงพฤติกรรม

สิ่งเร้าภายใน หมายถึง การทำงานของอวัยวะต่าง ๆ ภายในร่างกายของมนุษย์ ซึ่งจะกระตุ้นอินทรีย์ ให้อินทรีย์รู้สึกหิว รู้สึกกระหาย เหนื่อยล้า เจ็บปวด เป็นต้น

อินทรีย์ (organism) มีความหมายว่าสิ่งมีชีวิต ซึ่งหมายถึงมนุษย์และสัตว์ แม้ว่าเราจะศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์ แต่การศึกษาสัตว์อื่น ๆ จะทำให้เข้าใจลักษณะโดยทั่ว ๆ ไปของชีวิตดียิ่งขึ้น โดยใช้สัตว์มาทำการทดลอง ซึ่งบางสถานการณ์ไม่สามารถทดลองกับมนุษย์ได้ การตอบสนอง (response) หมายถึง พฤติกรรมที่อินทรีย์แสดงออกมา การยิ้ม เป็นการตอบสนอง (มีการชมเชยเป็นสิ่งเร้า) การนอนหลับเป็นการตอบสนอง (มีอาการเหนื่อยล้าเป็นสิ่งเร้า) เป็นต้น

ยูล เบ็ญจรงค์กิจ (2534) ความรู้สึกภายในจิตใจของมนุษย์ เช่น ทศนคติ นาไปสู่พฤติกรรมของมนุษย์อย่างไร ซึ่งเมื่อศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่างๆ ภายในจิตใจของมนุษย์แล้ว สิ่งที่เกี่ยวข้องอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้คือ พฤติกรรมของมนุษย์ที่แสดงออกต่อผู้อื่น

องค์ประกอบของพฤติกรรม ครอนบาค (Cronbach, 1963: 68-70) ได้อธิบายว่า พฤติกรรมของบุคคลจะเกิดขึ้นจากองค์ประกอบ 7 ประการ ดังนี้ 1. ความมุ่งหมาย (Goal) เป็นความต้องการหรือวัตถุประสงค์ที่ทำให้เกิดกิจกรรม คนเรามีพฤติกรรมเกิดขึ้นก็เพราะต้องการตอบสนองความต้องการของตนเอง หรือต้องการทำตามวัตถุประสงค์ที่ตนได้ตั้งไว้ คนเรายังมีความต้องการหลายๆอย่างในเวลาเดียวกัน และมักจะเลือกสนองตอบความต้องการที่รีบด่วนก่อนความต้องการอื่นๆ 2. ความพร้อม (Readiness) ระดับวุฒิภาวะ หรือความสามารถที่จำเป็นในการประกอบพฤติกรรมเพื่อสนองตอบความต้องการ คนเราจะมีความพร้อมในแต่ละด้านที่ไม่เหมือนกัน ดังนั้น พฤติกรรมของทุกคนจึงไม่จำเป็นต้องเหมือนกัน และไม่สามารถจะประกอบพฤติกรรมได้ทุกรูปแบบ 3. สถานการณ์ (Situation) คนเรายังมักจะประกอบพฤติกรรมที่ตนเองต้องการ เมื่อมีโอกาสหรือสถานการณ์นั้นๆเหมาะสมสำหรับการประกอบพฤติกรรม 4. การแปลความหมาย (Interpretation) แม้จะมีโอกาสในการประกอบพฤติกรรมแล้วคนเราก็มักจะประเมินสถานการณ์ หรือคิดพิจารณา ก่อนที่จะทำพฤติกรรมนั้นๆลงไป เพื่อให้พฤติกรรมนั้นมีความเสี่ยงน้อยที่สุด และสามารถที่จะตอบสนองความต้องการของเขาได้มากที่สุด 5. การตอบสนอง (Respond) หลังจากได้แปลความหมาย หรือได้ประเมินสถานการณ์แล้วพฤติกรรมก็จะถูกกระทำ ตามวิธีการที่ได้เลือกในขั้นตอนของการแปลความหมาย 6. ผลที่ได้รับ (Consequence) เมื่อประกอบพฤติกรรมไปแล้วผลที่ได้จากการกระทำนั้นๆอาจจะตรงกับความต้องการ หรืออาจจะไม่ตรงกับความต้องการที่ตนเองได้คาดหวังไว้ 7. ปฏิกริยาต่อความผิดหวัง (Reaction to Threat) เมื่อคนเราไม่สามารถตอบสนองความต้องการของตนเองได้ก็จะประสบกับความผิดหวัง ซึ่งเมื่อเกิดความผิดหวังแล้วคนๆ นั้นก็อาจจะกลับไปแปลความหมายใหม่ เพื่อที่จะหาวิธีที่จะสนองความต้องการของตนเองใหม่

ประเภทของพฤติกรรม สุภัททา ปินทะแพทย์ (2542: 2-5) ได้แบ่งประเภทของพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในลักษณะต่างๆ ได้ดังนี้

1. พิจารณาจากพฤติกรรมที่ปรากฏด้วยการสังเกต พฤติกรรมภายนอก (Overt) คือ พฤติกรรมที่ปรากฏเห็นได้อย่างชัดเจน และพฤติกรรมภายใน (Covert) คือพฤติกรรมที่ไม่ปรากฏให้สามารถสังเกตเห็นได้อย่างชัดเจน

2. พิจารณาจากแหล่งที่เกิดพฤติกรรม พฤติกรรมที่เกิดขึ้นภายในร่างกายเมื่อบุคคลมีวุฒิภาวะ เป็นพฤติกรรมความพร้อมที่เกิดขึ้นโดยมีธรรมชาติเป็นตัวกำหนดให้เป็นไปตามเผ่าพันธุ์ และวงจรชีวิต และพฤติกรรมที่เกิดขึ้น โดยมีสิ่งแวดล้อมเป็นตัวกระตุ้น เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเนื่องจากประสบการณ์ซึ่งก่อให้เกิดการเรียนรู้ขึ้น

3. พิจารณาจากภาวะทางจิตของบุคคล พฤติกรรมที่กระทำโดยรู้ตัว (Conscious) เป็น พฤติกรรมที่อยู่ในระดับจิตสำนึก และพฤติกรรมที่กระทำโดยไม่รู้ตัว (Unconscious) เป็นพฤติกรรมที่อยู่ในระดับจิตไร้สำนึก หรือจิตใต้สำนึก หรือเรียกอีกอย่างว่า พฤติกรรมที่ขาดสติสัมปชัญญะ

4. พิจารณาจากแหล่งพฤติกรรมการแสดงออกของอินทรีย์ พฤติกรรมทางกายภาพ (Physiological Activities) เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกโดยใช้อวัยวะของร่างกายอย่างเป็นรูปธรรม เช่น การเคลื่อนไหวร่างกายด้วยแขนหรือขา การปรับเปลี่ยนอริยาบถของร่างกาย การพริ้มหน้า การโคลงตัว เป็นต้น และพฤติกรรมทางจิตใจ (Psychological Activities) เป็นพฤติกรรมที่อยู่ในระดับความคิด ความเข้าใจ หรือเกิดอารมณ์ เป็นต้น

5. พิจารณาจากการทำงานของระบบประสาท พฤติกรรมที่ควบคุมได้ (Voluntary) เป็นพฤติกรรมที่อยู่ในความควบคุม และการสั่งการด้วยสมอง จึงสามารถแสดงพฤติกรรมได้ตามที่ต้องการ และพฤติกรรมที่ควบคุมไม่ได้ (Involuntary) เป็นพฤติกรรมการทำงานของระบบร่างกายที่เป็นไปโดยอัตโนมัติ เช่น กิริยาสะท้อน สัญชาตญาณ และการทำงานของระบบอวัยวะภายใน เป็นต้น จากแนวคิดข้างต้นชี้ให้เห็นว่า พฤติกรรมของมนุษย์แบ่งออกได้ 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ พฤติกรรมที่เกิดจากภาวะทางกาย และพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากสภาวะทางจิตใจ ซึ่งมีทั้งประเภทที่รู้ตัวและไม่รู้ตัว แบ่งออกเป็นที่ควบคุมได้ และแบบที่ไม่สามารถควบคุมได้

สิ่งที่กำหนดพฤติกรรมมนุษย์ ชูดา จิตพิทักษ์ (2525: 59-66) ได้อธิบายว่าสิ่งที่กำหนดพฤติกรรมของมนุษย์มี 2 ประเภท คือ

1. ลักษณะนิสัยส่วนตัวของมนุษย์แต่ละคน ประกอบด้วย

1.1 ความเชื่อ หมายถึง การที่บุคคลคิดว่าการกระทำบางอย่างหรือปรากฏการณ์

บางอย่าง หรือสิ่งของบางอย่าง หรือคุณสมบัติของสิ่งของ หรือของบุคคลบางอย่างมีอยู่จริง หรือเกิดขึ้นจริงๆ กล่าวโดยสรุปคือ การที่บุคคลหนึ่งคิดถึงอาจจะดีในแง่ข้อเท็จจริงได้ แต่ถ้าเขาคิดว่าความจริงเป็นเช่นนั้นแล้ว นั่นคือความเชื่อของเขา

1.2 ค่านิยม หมายถึง แนวความคิดทั้งที่เห็นได้อย่างชัดเจน และไม่เด่นชัดซึ่งเป็น

ลักษณะพิเศษของบุคคลหนึ่ง หรือกลุ่มหนึ่งเกี่ยวกับว่าอะไรเป็นสิ่งดี ซึ่งเป็นความคิดที่มีอิทธิพลให้บุคคลเลือกกระทำการอันใดอันหนึ่งที่มีอยู่หลายวิธี หรือเลือกเป้าหมายอันใดอันหนึ่งจากหลายๆอันที่มีอยู่

1.3 ทศนคติหรือเจตนา ทศนคติเป็นแนวโน้มหรือขั้นเตรียมพร้อมของพฤติกรรม

นักจิตวิทยาบางท่านเรียกว่า ทศนคติเป็นการตอบสนองสิ่งเร้าทางจิตใจ ซึ่งคล้ายกับการตอบสนองทางร่างกาย ต่างกันแต่ว่ายังไม่ได้ออกกากลางกายเท่านั้น (จิตยา สุวรรณษา, 2517: 223) ทศนคติแม้จะเป็นผู้กำหนดทิศทางของพฤติกรรม แต่ทศนคติมิได้กำหนดเวลาที่ควรแสดงพฤติกรรม ทั้งยังมิได้กำหนดว่าควรแสดงพฤติกรรมมากน้อยเพียงใด สิ่งที่กำหนดเวลาและปริมาณของพฤติกรรมนั้น เรียกว่าแรงจูงใจ ดังนั้นทศนคติจึงเป็นผู้วางแนวหรือทิศทางให้แรงจูงใจ และแรงจูงใจเป็นผู้กำหนดพฤติกรรมอีกทอดหนึ่ง

1.4 บุคลิกภาพ เป็นสิ่งที่บอกว่าบุคคลจะปฏิบัติอย่างไรในสถานการณ์หนึ่งๆ การ

อธิบายว่าบุคลิกภาพได้มาอย่างไรนั้น จะต้องอาศัยทฤษฎีทางจิตวิทยา หรือทฤษฎีการเรียนรู้ มาอธิบาย หลักของทฤษฎีนี้บ่งว่าคนหรือสัตว์ก็ตามถ้าพฤติกรรมใดนามาซึ่งรางวัล สัตว์หรือคนสถานการณ์หนึ่งๆ การอธิบายว่าบุคลิกภาพได้มาได้อย่างไรนั้น จะมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมแบบนั้นเมื่อมีโอกาส แต่ถ้าพฤติกรรมใดนามาซึ่งการลงโทษ สัตว์หรือคนนั้นจะมีแนวโน้มที่จะไม่ทำเช่นนั้นอีก

2. กระบวนการอื่นๆ ทางสังคมซึ่งไม่เกี่ยวกับลักษณะนิสัยส่วนตัวของมนุษย์ สามารถแบ่งเป็นประเด็นได้ ดังนี้

2.1 สิ่งกระตุ้นพฤติกรรม (Stimulus Object) และความเข้มข้นของสิ่งกระตุ้นพฤติกรรม (Strength of Stimulus Object) พฤติกรรมจะเกิดขึ้นไม่ได้ถ้าไม่มีสิ่งกระตุ้นพฤติกรรม สิ่งกระตุ้นพฤติกรรมนั้นเป็นอะไรก็ได้ เช่น อาหาร เสียงปืน คาสบประมาท ฯลฯ

2.2 สถานการณ์ (Situation) หมายถึง สิ่งแวดล้อมทั้งที่เป็นบุคคล และไม่ใช่มบุคคล ซึ่งอยู่ในสภาวะที่บุคคลกำลังจะมีพฤติกรรม

จากแนวคิดเรื่องพฤติกรรมข้างต้น ทำให้ทราบว่าพฤติกรรม จะมีพื้นฐานมาจากความรู้ และทศนคติที่คอยผลักดันให้เกิดพฤติกรรม ซึ่งในแต่ละบุคคลจะมีพฤติกรรมแตกต่างกันออกไป สืบเนื่องมาจากการได้รับความรู้จากแหล่งต่างๆไม่เท่ากัน รวมถึงการตีความหมายของสารที่ได้รับมาไปคนละทิศคนละทางอีกด้วย ซึ่งชี้ให้เห็นว่าการสื่อสาร ผ่านสื่อต่างๆมีประโยชน์ในการทำให้บุคคลมีความรู้ นำความรู้ที่ได้มาสร้างทศนคติ สุดท้ายจะส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคล สามารถนำแนวคิดที่ได้มาเป็นอ้างอิงในการสรุปผลการศึกษาในด้านแนวโน้มการเกิดพฤติกรรมของบุคคลว่าต้องอาศัยปัจจัยในด้านใดบ้าง ที่มีส่วนให้แต่ละบุคคลมีแนวโน้มการเกิดพฤติกรรมจากการเปิดรับข่าวสารจากสื่อต่างจึงมีพฤติกรรมการแสดงออกที่แตกต่างกัน

ทฤษฎีเกี่ยวกับแรงจูงใจทางสังคม (Social Motivation Theory)

โคลด์(Kidd1973: 101) คำว่า“แรงจูงใจ” มาจากคำกริยาในภาษาละตินว่า “Movere” ซึ่งมีความหมายตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า “to move” อันมีความหมายว่า “เป็นสิ่งที่โน้มน้าวหรือชักนำให้บุคคลเกิดการกระทำ หรือปฏิบัติการ (To move a person to a course of action) ดังนั้นแรงจูงใจจึงได้รับความสนใจมากในทุกๆ วงการ

โลเวลล์ (Lovell, 1980: 109) ให้ความหมายของแรงจูงใจว่า “เป็นกระบวนการที่ชักนำโน้มน้าวให้บุคคลเกิดความมานะพยายาม เพื่อที่จะสนองตอบความต้องการบางประการให้บรรลุผลสำเร็จ”

ไมเคิล คอมาเจน (Domjan, 1996: 199) อธิบายว่าการจูงใจเป็นภาวะในการเพิ่มพฤติกรรมการกระทำ กิจกรรมของบุคคลโดยบุคคลจงใจกระทำพฤติกรรมนั้น เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการ แรงจูงใจทางสังคมเป็นตัวกระตุ้นให้บุคคลมีพฤติกรรมให้แสดงออกตามสถานการณ์และสภาวะทางสังคมขนบธรรมเนียมประเพณีเพื่อปรับตัวให้เข้ากับสังคมตอบสนองความต้องการและความพึงพอใจของตนเองในการอยู่ในสังคมตัวอย่างของแรงจูงใจทางสังคมเช่นความต้องการชื่อเสียงมีสมาคมพวกพ้องต้องการความผูกพันการยอมรับความต้องการมีอำนาจความสำเร็จในงานที่ทา

เมอร์เรย์ ได้แบ่งประเภทของแรงจูงใจได้ดังนี้

- 1 แรงจูงใจใฝ่อำนาจ
2. แรงจูงใจใฝ่สัมพันธ
3. แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

แรงจูงใจใฝ่อำนาจ หมายถึง ความต้องการที่จะโน้มน้าวควบคุมมีอิทธิพลอำนาจเหนือคนอื่นเพื่อความพอใจส่วนตัวดังนั้นบุคคลลักษณะนี้ความพึงพอใจสูงสุดจึงมาจากการได้มีพฤติกรรมครอบงำเหนือบุคคลอื่นๆและสิ่งแวดล้อมคนที่ได้คะแนนแรงจูงใจใฝ่อำนาจสูงจะมีลักษณะนี้

ต้องการเป็นผู้นำและรักษาซึ่งสัมพันธ์ภาพของผู้นำและผู้ตาม

ต้องการที่จะมีอิทธิพลต่อผู้อื่นโดยตรง

ต้องการที่จะปฏิสัมพันธ์ในการควบคุมเหนือผู้อื่น จากการวิจัยของแมคคลี

แลนด์พบว่าผู้ที่มีแรงจูงใจใฝ่อำนาจจะช่างพูดชอบการถกเถียงมักมีคำถามและคำแนะนำทำงานนั้นๆมีผู้นำหลายคนและไม่พอใจมากขึ้นที่ตนเองถูกคนอื่นแนะนำในเรื่องความใฝ่อำนาจออกเป็นสองลักษณะดังนี้

รูปแบบอำนาจส่วนบุคคลหมายถึงความอยากเด่นอยากดังในท่ามกลางหมู่คนที่ตนเองปรารถนาจะเด่นที่สุด

รูปแบบอำนาจทางสังคมหมายถึงความต้องการที่สูงขึ้นโดยเน้นองค์รวมที่เป็นกลุ่มองค์กรในสถานที่ทำงาน ต้องการสัมฤทธิ์ผลของกลุ่ม

เปรียบได้กับการได้ตอบสนองความต้องการขั้นที่ 4 ตามทฤษฎีความต้องการตามลำดับของ มาสโลว์ กล่าวคือ ต้องการเป็นคนเก่ง คนดัง เป็นผู้นำของสังคม เป็นตัวแทนของสังคมเป็นหัวหน้าใน สังคมและกลุ่มที่ตนสังกัด แรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ มนุษย์เป็นสัตว์สังคม ที่มีความต้องการอยู่ร่วมกับผู้อื่น ต้องการการพึ่งพาอาศัยช่วยเหลือการเอาใจใส่ดูแล ต้องการความรัก เอาใจใส่ ห่วงใย จะรู้สึกว่าคุณค่าขั้นบุคคลที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์จะแสวงหาโอกาสที่จะได้ทำงานร่วมมือกับผู้อื่น ต้องการได้รับความช่วยเหลือ เป็นที่รักใคร่ เป็นที่ขอบพอบของเพื่อนฝูง พยายามหลีกเลี่ยงการโต้แย้งที่จะทำให้อีกฝ่ายไม่พอใจใฝ่สันติ มักมีพฤติกรรมคล้อยตาม ยิ่งในบุคคลที่มีความกลัว ความวิตกกังวลก็ จะยังมีแนวโน้มการเข้ากลุ่มพึ่งพาอาศัยยิ่งสูง เพราะต้องการที่ยึดเหนี่ยวจิตใจ ต้องการสมัครพรรค พวก แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เป็นจิตลักษณะที่สำคัญที่บุคคลที่เกี่ยวข้องจะควรช่วย สร้างเสริมให้มีในมนุษย์โดยเฉพาะเยาวชนของชาติ เพราะบุคคลใดที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ย่อมมีความ มานะพยายามที่จะทำให้ดีที่สุด บุคคลที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เป็นคุณสมบัติส่วนตัวช่วยอำนวยความสะดวกนั้นให้มีการช่วยส่งเสริมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมให้ก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว ความหมายของ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

คิมเบิล (Kimble, 1980) แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ คือ ความต้องการเพื่อมุ่งความสำเร็จของ ตนเองมากกว่าที่ต้องการแข่งขันกับบุคคลอื่น ๆ

ฮิลการ์ด (Hilgard, 1967) กล่าวว่าแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ เป็นแรงจูงใจชนิดหนึ่งที่ทำให้บุคคล มีการกระทำเพื่อบรรลุเป้าหมายด้วยมาตรฐานอันดีเยี่ยม

ประยูรท์ ปยุตโต (2545)ตามแนวความคิดทางพุทธศาสนาของพระราชาวรมุณีได้แบ่งแรงจูงใจใฝ่ สัมฤทธิ์ออกเป็น 2 แบบดังนี้ (อริยา คูหา, 2545: 38-39)

1. การใฝ่ความเป็นเลิศเทียม เป็นบุคคลที่ต้องการเหนือกว่า เด่นกว่า แรงจูงใจประเภทนี้ เป็นแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ที่ยังไม่ดีนัก

2. การใฝ่ความเป็นเลิศแท้ คือ การเข้าสู่การใฝ่ความเป็นเลิศที่ไม่จาเป็นที่ต้องการแข่งขัน หรือต้องการไปแข่งขันด้วยใครๆนอกจากตัวเองลักษณะความเป็นเลิศแท้นั้นมี 3 ลักษณะ

ลักษณะที่ 1 การกระทำที่ให้เกิดเลิศ ดีที่สุด เต็มที่แห่งงานนั้นๆ เรื่องนั้นๆ มุ่งศึกษาและตั้งใจ ที่จะทำงาน นั้นให้ได้ดีเลิศเช่นไรถึงจะดีที่สุด

ลักษณะที่ 2 ความเป็นเลิศเพราะดีที่สุดและเต็มที่แห่งความสามารถของตัวเองกล่าวคือ ทาดี ที่สุดเท่าที่ตัวเองทำได้ และให้ดีกว่าครั้งก่อนๆที่เคยทามาเป็นการแข่งขันกับตนเอง

ลักษณะที่ 3 สิ่งนั้นมีความเลิศโดยเป็นสิ่งที่ดีสุด เกื้อกูลอนุเคราะห์เป็นประโยชน์ที่สุดแก่ ชีวิตและสังคม นั่นคือ เราพิจารณาคุณภาพของมันแล้วว่าดีที่สุดเลิศที่สุดแก่สิ่งแวดล้อม

ที่มาของแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์จะมีที่มาจากองค์ประกอบ 2 ลักษณะ ดังนี้

1. แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation)

2. แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic motivation)

3. แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ประเภทนี้

เป็นแรงจูงใจภายในที่บุคคลต้องทำงานเป็นความต้องการที่มาจากความปรารถนาของตนเอง เป็นความรู้สึกส่วนตัวที่จะทำให้งานนั้นๆ สำเร็จ สมบูรณ์ลงด้วยตนเอง สิ้นจ้าง สัญลักษณ์ต่างๆ คนที่มีแรงจูงใจภายในจะมีความมุ่งมั่นทำงานของตนโดยไม่รีรอ และไม่ต้องการสิ่งมาเชิญชวน ชักจูง แต่จะกระตือรือร้นมีกำลังใจ ความมุ่งมั่นละมีมีโน้ตศน์ในการทำงานของตน

1. แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic motivation) แรงจูงใจประเภทนี้ เป็น

แรงจูงใจที่เกิดจากการที่มีสิ่งเร้าภายนอก เช่น ดาว เงินเดือน รางวัล โบนัส การให้ความใกล้ชิด สนับสนุน สิ่งล่อใจต่างๆที่จะช่วยส่งเสริมให้การเรียนรู้หรือกิจกรรมงานนั้นๆมีความหมายมากขึ้น สรุปได้ว่า การจูงใจเป็นกระบวนการที่บุคคลถูกกระตุ้นจากสิ่งเร้าโดยจงใจให้กระทำ หรือดิ้นรน เพื่อให้บรรลุจุดประสงค์บางอย่างซึ่งจะเห็นได้พฤติกรรมที่เกิดจากการจูงใจเป็นพฤติกรรมที่มีใช้ เป็นเพียงการตอบสนองสิ่งเร้าปกติธรรมดา ยกตัวอย่างลักษณะของการตอบสนองสิ่งเร้าปกติคือ การขานรับเมื่อได้ยินเสียงเรียก แต่การตอบสนองสิ่งเร้าจัดว่าเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการจูงใจ เช่น พนักงานตั้งใจทำงานเพื่อหวังความดีความชอบเป็นกรณีพิเศษ

3.2 งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับการติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในโทรศัพท์สมาร์ทโฟน

กันยา พาณิชยศิริ และเบญจพร ต้นตสูติ (2559). ได้ศึกษาค้นคว้าเรื่อง การติดสื่อสังคม

ออนไลน์และภาวะสมาธิสั้นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร Social Media Addiction and Attention Deficit and Hyperactivity Symptoms in High School Students in Bangkok วัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาความชุกและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติดสื่อสังคมออนไลน์ และความสัมพันธ์ระหว่างการติดสื่อสังคมออนไลน์กับภาวะสมาธิสั้น ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร วิธีการศึกษา เป็นการศึกษาเชิงพรรณนาแบบภาคตัดขวาง เก็บข้อมูลจากผู้ปกครองและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร ตั้งแต่เดือนมกราคมถึงมีนาคม 2559 ขนาดตัวอย่าง จำนวน 601 ราย ได้รับแบบสอบถามตอบกลับจำนวน 428 ชุด ใช้แบบสอบถามข้อมูลส่วนตัวและ รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์ แบบทดสอบการติดสื่อสังคมออนไลน์ (Social media addiction test)และแบบคัดกรองโรคสมาธิสั้น SNAP-IV rating scale ฉบับภาษาไทย สำหรับผู้ปกครอง ผลการศึกษา พบความชุกของการติดสื่อสังคมออนไลน์ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขต กรุงเทพมหานคร ร้อยละ 17.6 จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าภาวะสมาธิสั้นมีความสัมพันธ์กับการติด สื่อสังคมออนไลน์ และเมื่อใช้การวิเคราะห์การถดถอยพบว่า การไม่มีภาวะสมาธิสั้นช่วยลดโอกาสการติดสื่อสังคมออนไลน์ได้ แต่ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ พบว่าปัจจัยอื่นๆ ที่ช่วยลดโอกาสการติดสื่อสังคมออนไลน์อื่นๆ ได้แก่ ระยะเวลาการใช้น้อยกว่า

4 ชั่วโมงต่อวัน การไม่ใช้ Instagram การไม่ใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อแบ่งปันข้อความ/รูปภาพ และการไม่ใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อลิ้มความทุกข์ สรุป การศึกษานี้พบความชุกของการติดสื่อสังคมออนไลน์ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร ร้อยละ 17.6 รวมทั้งพบว่า ภาวะสมาธิสั้นมีความสัมพันธ์กับการติดสื่อสังคมออนไลน์โดยการไม่มีภาวะสมาธิสั้นช่วยลดโอกาสการติดสื่อสังคมออนไลน์ได้ แต่ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติอย่างไรก็ตาม การศึกษานี้พบปัจจัยหลายประการที่ช่วยลดโอกาสการติดสื่อสังคมออนไลน์ได้ ซึ่งสามารถใช้เป็นข้อมูลเพื่อสร้างแนวทางการควบคุมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยเฉพาะในวัยรุ่น ซึ่งถือเป็นกลุ่มเสี่ยงต่อการติดสื่อสังคมออนไลน์ ต่อไป

ชนตติ สยนานนท์ (2555). ได้ศึกษาค้นคว้าเรื่อง พฤติกรรมและปัญหาการใช้

อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา โดยการวิจัยในครั้งนี้มีความมุ่งหมายในการศึกษาเพื่อ 1) ศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับ ปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา โดยรวมและเป็นรายด้าน 3 ด้าน คือ ด้านการศึกษา ด้านการติดต่อสื่อสาร และด้านความบันเทิง 2) เปรียบเทียบการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา โดยรวมและเป็นรายด้าน จำแนกตามตัวแปร เพศ ระดับชั้นปี คณะวิชา และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) ศึกษาระดับปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาและ 4) เปรียบเทียบระดับปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา จำแนกตามตัวแปร เพศ ระดับชั้นปี คณะวิชา และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วย นักศึกษา ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 400 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ได้แก่ แบบสอบถามระดับปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษ จำนวน 30 ข้อ แบบสอบถามทั้งสองชุดเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามแบบไลเคิร์ท แบบสอบถามทั้งสองฉบับมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.90 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าความถี่ร้อยละ ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบที และการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียวและการทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่โดยวิธีของเซฟเฟ่ โดยผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1) การศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับ ปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา พบว่า นักศึกษามีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ทั้งโดยรวมและรายด้านทุกด้านอยู่ในระดับมาก 2) การเปรียบเทียบการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา โดยรวมและเป็นรายด้าน จำแนกตามตัวแปร เพศ ระดับชั้นปี คณะวิชา และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สรุปได้ดังนี้ 2.1) นักศึกษาชายและนักศึกษาหญิง มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตโดยรวมและรายด้านทุกด้านไม่แตกต่างกัน 2.2) นักศึกษาที่กำลังศึกษาในชั้นปีต่างกัน มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตโดยรวมไม่แตกต่างกัน เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า นักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้น

ปีต่างกันมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ในด้านการสื่อสารแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05 ส่วนอื่นๆพบว่าไม่แตกต่างกัน 2.3) นักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในคณะวิชาต่างกัน มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตโดยรวมแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05 เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า นักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในคณะวิชาต่างกันพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ด้านการติดต่อสื่อสารแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05 ส่วนอื่นๆพบว่าไม่แตกต่างกัน 2.4) นักศึกษาที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกัน เมื่อพิจารณารายด้านพบว่านักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกัน มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตโดยรวมแตกต่างกัน ในด้านการศึกษา และด้านความบันเทิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05 ส่วนด้านการสื่อสารพบว่าไม่แตกต่างกัน 3) การศึกษาระดับปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา พบว่า นักศึกษามีปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง 4) เปรียบเทียบระดับปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา จำแนกตามตัวแปร เพศ ระดับชั้นปี คณะวิชา และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สรุปได้ดังนี้ 4.1) นักศึกษาชายและนักศึกษาหญิง มีปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ต โดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05 4.2) นักศึกษาที่กำลังศึกษาในชั้นปีต่างกัน มีปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตโดยรวมไม่แตกต่างกัน 4.3) นักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในคณะวิชาต่างกัน มีปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตโดยรวมไม่แตกต่างกัน 4.4) นักศึกษาที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันมีปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตโดยรวมไม่แตกต่างกัน

ชานนท์ ศิริธร (2558). ได้ศึกษาค้นคว้าเรื่อง การศึกษาการบริโภคสมาร์ตโฟนของกลุ่มวัยรุ่นด้วยทฤษฎีวิพากษ์”โดยรวมแล้ว วัยรุ่นทุกกลุ่มพึงพอใจกับการขยายขีดความสามารถจากการบริโภคสมาร์ตโฟนทั้งในมิติเรื่องเวลา พื้นที่ และประสบการณ์ ทั้งนี้เพราะความสามารถเหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นความสามารถพื้นฐานของสมาร์ตโฟนในยุคปัจจุบัน ทั้งยังมีความสอดคล้องกันกับวิถีชีวิตของวัยรุ่นที่ต้องการการติดต่อสื่อสารข้ามข้อจำกัดด้านเวลา และข้ามข้อจำกัดด้านพื้นที่ ตลอดจนต้องการเปิดรับประสบการณ์ใหม่ๆ เนื่องจากยังอยู่ในช่วงวัยแห่งการเรียนรู้ด้วย (กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข, 2558) ผลการขยายขีดความสามารถจากการบริโภคสมาร์ตโฟนในมิติเรื่องเวลานั้น กลุ่มวัยรุ่นแต่ละกลุ่มนาสมาร์ตโฟนไปใช้งานเพื่อวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน เช่น กลุ่ม Net Generation กับกลุ่ม Twixter นาไปใช้ช่วยในการเรียน ส่วนกลุ่ม Early Nester นาไปใช้ช่วยในการทำงาน เป็นต้น ซึ่งเป็นไปตามช่วงวัยของวัยรุ่น ทั้งยังพบว่าทางเลือกใช้แอปพลิเคชันต่างๆ ที่แตกต่างกันระหว่างกลุ่มวัยรุ่นนั้น เป็นความแตกต่างในระดับ (Difference in Degree) ไม่ใช่ความแตกต่างในประเภท (Difference in Kind) กล่าวคือ ขณะที่วัยรุ่นทั้งสามกลุ่มเลือกใช้แอปพลิเคชันเดียวกัน กลับพบว่า กลุ่ม Net Generation กับกลุ่ม Twixter นิยมใช้งานฟังก์ชันที่ซับซ้อน เนื่องจากสามารถทำงานเพื่อตอบสนองความต้องการได้อย่างหลากหลาย ในขณะที่กลุ่ม Early Nester นิยมใช้ฟังก์ชันที่ไม่

ซับซ้อน เพราะเน้นความสะดวกสบายในการใช้งานจนผลการขยายขีดความสามารถจากการบริโภคสมาร์ตโฟนในมิติเรื่องพื้นที่และมิติเรื่องประสบการณ์นั้น จะเห็นได้ว่า การเลือกใช้แอปพลิเคชันต่างๆ ที่แตกต่างกันระหว่างกลุ่มวัยรุ่นนั้น เป็นความแตกต่างในระดับ (Difference in Degree) ไม่ใช่ความแตกต่างในประเภท (Difference in Kind) เช่นเดียวกัน โดยกลุ่มวัยรุ่นแต่ละกลุ่มนาสมาร์ตโฟนไปใช้งานเพื่อวัตถุประสงค์ที่ต่างกันบ้าง กล่าวคือ กลุ่ม Net Generation กับกลุ่ม Twixter มักใช้สมาร์ตโฟนเป็นเครื่องมือในการสร้างและรักษาความสัมพันธ์ ขณะที่กลุ่ม Early Nester มักใช้สมาร์ตโฟนเป็นเครื่องมือในการรักษาความสัมพันธ์เพียงอย่างเดียว ทั้งนี้เป็นไปตามลำดับขั้นของพัฒนาการมนุษย์ ซึ่งวัยรุ่นตอนต้นและตอนกลางจะเน้นการสร้างความสัมพันธ์ใหม่ๆ มากกว่าวัยรุ่นตอนปลาย ที่จะเน้นการรักษาความสัมพันธ์เดิมที่มีอยู่แล้ว (กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข, 2558)

ฐานิดา ไชยพันธ์ (2560). พฤติกรรมการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่3 ในเขต กรุงเทพมหานคร การวิจัยฉบับนี้เป็นการวิจัยเชิงพรรณนา ณ ช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่3 ในเขต กรุงเทพมหานคร เก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่างจากนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่3 จำนวน 435 คน ในเขตกรุงเทพมหานคร ที่ศึกษาในปีการศึกษา2559 สถานศึกษาสังกัดคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ(Stratified Random Sampling) และการสุ่มแบบง่าย(Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วย แบบสอบถามสำหรับเด็กและแบบสอบถามสำหรับผู้ดูแลหลัก แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ส่วนที่1 ปัจจัยส่วนบุคคล ส่วนที่2 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นอินเทอร์เน็ต ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่3 โดยมีพฤติกรรมการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต ซึ่งมีจำนวนระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตต่อสัปดาห์ เท่ากับ 12 ชั่วโมง และระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตต่อวันเท่ากับ 2 ชั่วโมง ซึ่งเมื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็ก กับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ดูแลหลัก พบว่าระยะเวลาที่เด็กใช้อินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์กับระยะเวลาที่ผู้ดูแลใช้อินเทอร์เน็ต(ทั้งต่อสัปดาห์และต่อวัน)การกำหนดเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตให้กับเด็ก และระยะเวลาที่ผู้ดูแลหลักกำหนดให้เด็กใช้อินเทอร์เน็ต โดยปัจจัยที่เป็นตัวทำนายพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กคือ การกำหนดการใช้อินเทอร์เน็ตให้กับเด็ก ระยะเวลาที่ผู้ดูแลหลักกำหนดการใช้อินเทอร์เน็ต. และอายุของเด็กที่สามารถทำนายจำนวนระยะเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตได้

ธัญมาศ ทองมูลเล็ก และปรีชา วิจิตรธรรมรส(2560) ศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการยอมรับและการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ในสังคมไทย การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะการยอมรับและการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ในสังคมไทยและเพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการยอมรับและการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ในสังคมไทย ด้วยระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ โดยทำการศึกษาจากข้อมูลทฤษฎีที่เก็บด้วยแบบสอบถามจากโครงการสำรวจการมีเทคโนโลยี

สารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือนพ.ศ. 2558 ที่ดำเนินการเก็บข้อมูลโดยสำนักงานสถิติแห่งชาติ ที่ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบ Stratified Two -Stage Sampling แล้วคัดเลือกเฉพาะบุคคลที่มีอายุ ตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป ที่อาศัยอยู่ในประเทศไทยและมีการให้ข้อมูลว่า มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อกิจกรรมการใช้งาน Social Network (Facebook, Twitter, Hi5, Google Plus) ได้ขนาดตัวอย่างทั้งสิ้น 38,018 คน และใช้การวิเคราะห์ด้วยสถิติพรรณนา (Descriptive statistics) และการวิเคราะห์การถดถอยโลจิสติกแบบสองกลุ่ม (Binary logistics regression) ผลการศึกษาพบว่า ลักษณะการยอมรับและการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ในสังคมไทยมีการยอมรับและการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 92.1 โดยปัจจัยต่างๆ ที่มีผลต่อการยอมรับและการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ในสังคมไทยอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 ได้แก่ ปัจจัยด้านประชากร ประกอบด้วย อายุ สถานภาพ สมรรถระดับการศึกษา ภาค ปัจจัยด้านความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ประกอบด้วย การเคยใช้คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ การเคยใช้ Tablet การเคยใช้บริการประเภท data internet ผ่านโทรศัพท์มือถือ และปัจจัยด้านพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประกอบด้วย ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตต่อวัน ช่วงเวลา ที่เข้าใช้อินเทอร์เน็ตการใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้าน/ที่พักอาศัย การใช้อินเทอร์เน็ตตามสถานที่ต่าง ๆ ผ่านโทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์พกพา เช่น Notebook Tablet การใช้คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ เข้าถึงอินเทอร์เน็ต และการใช้โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone เข้าถึงอินเทอร์เน็ต ซึ่งล้วนเป็นปัจจัยที่ทำให้เราได้เรียนรู้และเข้าใจพฤติกรรมของบุคคลในระดับต่าง ๆ ในการที่จะพัฒนาและนำพาสังคมเข้าสู่ยุคดิจิทัลที่มีการสื่อสารไร้พรมแดน และเพื่อรองรับนโยบาย Thailand 4.0 โดยเริ่มจากการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่กำลังได้รับความนิยมจากทุกเพศวัยของสังคมในปัจจุบันด้วย

นายแพทย์ พระรับรักษา(2554). งานวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการติดสื่ออินเทอร์เน็ต ประเภทเฟซบุ๊กของนักศึกษา ระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาลักษณะส่วนบุคคลและปัจจัยที่มีผลต่อการติดสื่ออินเทอร์เน็ตประเภทเฟซบุ๊ก 2) ศึกษาระดับพฤติกรรมการติดสื่ออินเทอร์เน็ตประเภทเฟซบุ๊ก 3) ศึกษาผลกระทบจากการติดสื่ออินเทอร์เน็ตประเภทเฟซบุ๊ก กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 176 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน แล้วเทียบสัดส่วนกับจำนวนนักศึกษา โดยใช้สูตรคำนวณ ของ Taro Yamane และเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม และสัมภาษณ์แบบเจาะลึก ผลจากการวิจัยปรากฏดังนี้ นักศึกษาที่ใช้เฟซบุ๊กส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุเฉลี่ย 20 ปี กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี ของมหาวิทยาลัยในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ส่วนใหญ่พักอาศัยอยู่หอพัก มีความถี่ในการใช้เฟซบุ๊กเฉลี่ย 5 ครั้งต่อวัน และใช้โดยเฉลี่ย 3 วันต่อสัปดาห์ มีชั่วโมงในการใช้เฉลี่ย 4 ชั่วโมงต่อวัน ซึ่งลักษณะการใช้เฟซบุ๊กส่วนใหญ่ เพื่อติดตามความเคลื่อนไหวของผู้อื่น อุปกรณ์ที่ใช้งาน ใช้คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กและโทรศัพท์มือถือ สาเหตุที่ทำให้ใช้ เพราะเพื่อนชวน และอยากลองเล่นดู ค่าใช้จ่ายในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่

นักศึกษาเป็นผู้ออกค่าใช้จ่ายอินเทอร์เน็ตเอง ปัจจัยที่มีผลต่อการติดเฟซบุ๊กมากที่สุด คือ ปัจจัยด้านเทคโนโลยีการสื่อสาร โดยการเชื่อมต่อผ่านสัญญาณ Wifi รองลงมา คือ ปัจจัยทางสังคม ที่ต้องการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น โดยบอกเล่าเรื่องราวคำคม ข้อคิดดีๆ เตือนภัย อันดับสาม คือ ปัจจัยด้านเทคโนโลยีการสื่อสาร มีความหลากหลายในการใช้งาน ที่ทำให้สนทนากับกลุ่มเพื่อนได้สะดวกมากขึ้น ผลกระทบจากการติดเฟซบุ๊กต่อตนเองมากที่สุด ในทางบวก คือ ทำให้รับรู้ข่าวสารมากขึ้น และในทางลบ คือ กังวลเมื่อไม่ได้เล่น ผลกระทบจากการติดเฟซบุ๊กต่อครอบครัวมากที่สุด ในทางบวก คือ ช่วยประหยัดค่าใช้จ่ายในการติดต่อทางอื่น และในทางลบ คือ เก็บตัวอยู่คนเดียวในห้อง ผลกระทบจากการติดเฟซบุ๊กต่อสังคมมากที่สุด ในทางบวก คือ ช่วยกระจายข่าวสารได้รวดเร็ว และในทางลบ คือ ทำให้เกิดอาชญากรรม และการถูกล่อลวง

พิพัฒน์พงศ์ เข้มปัญญา(2555).พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตเทศบาลเมืองนครพนม การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตเทศบาลเมืองนครพนม 2) ศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตเทศบาลเมืองนครพนม กลุ่มตัวอย่าง 346 คน โดยการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามประมาณค่า 5 ระดับ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ไคสแควร์ ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน ผลการวิจัยพบว่า 1) พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตเทศบาลเมืองนครพนมโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($X = 3.76, S.D. = 0.89$) เมื่อแยกเป็นรายพบว่า พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตด้านความบันเทิงอยู่ในระดับมาก ส่วนด้านการศึกษาอยู่ในระดับปานกลาง 2) ปัจจัยด้านครอบครัวคือรายได้ของผู้ปกครองและปัจจัยด้านสังคมคือสื่อ และเพื่อนมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($r = 0.13, 0.14$ และ 0.17) ตามลำดับ ผู้บริหารหรืออาจารย์ควรหาวิธีการให้นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาให้มากขึ้น

พิชยา วัฒนะนุกุล, วาสนา ผิวขม และเปรม จันทร์สว่าง (2560). พฤติกรรมและปัจจัยการใช้สมาร์ตโฟนในกลุ่มวัยรุ่นสมาร์ตโฟนมีความสำคัญมากในชีวิตประจำวันในยุคปัจจุบันโดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่น จากสถิติพบว่าวัยรุ่นเป็นกลุ่มที่ใช้สมาร์ตโฟนมากที่สุดของเอเชียและมีแนวโน้มที่จะใช้งานเพิ่มมากขึ้นในยุคการเชื่อมต่อไร้สาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อสมาร์ตโฟนมีฟังก์ชันการทำงาน และฟังก์ชันประยุกต์ต่างๆ ที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการทำกิจกรรมต่างๆ ซึ่งเดิมเดิมกับการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นซึ่งถือเป็นวัยแห่งการเรียนรู้ และพกพาสมาร์ตโฟนติดตัวอยู่ตลอดเวลาในงานนี้ผู้เขียนศึกษาพฤติกรรมและปัจจัยการใช้สมาร์ตโฟนของวัยรุ่นเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมและปัจจัยการใช้สมาร์ตโฟนของวัยรุ่น ผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนในกลุ่มวัยรุ่นแบ่งออกได้ 7

ด้าน ได้แก่ 1. ด้านการติดต่อสื่อสาร (Communication), 2. ด้านความบันเทิง (Entertainment), 3. ด้านการสืบค้นข้อมูล (Data Search), 4. ด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social network), 5. ด้านกรณีฉุกเฉิน (Emergency), 6. ด้านการศึกษา (Education) และ 7. ด้านการอำนวยความสะดวก (Facility) และจากผลการทดสอบสมมติฐานทางสถิติ พบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่น ได้แก่ เพศ ช่วงอายุ และระดับการศึกษา ซึ่งถือเป็นปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ (Demographic Factors) จากผลการศึกษาสมาธนามาใช้เป็นข้อมูลประกอบในการพัฒนารูปแบบในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้สอดคล้องกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน ของผู้เรียน

พชญา สุวรรณแสน, วิวรรณ กาญจนวชิ และกนกภรณ์ อ่วมพราหมณ์ (2557). ได้ทำการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมและปัจจัยที่มีผลต่อการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่สมาร์ทโฟนของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่สมาร์ทโฟน วิเคราะห์ปัจจัยการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่สมาร์ทโฟน และศึกษาความคิดเห็นต่อการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่สมาร์ทโฟน ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ซึ่งการวิเคราะห์ปัจจัยจะแยกพิจารณาใน 2 เรื่อง คือ ปัจจัยในเรื่องของสาเหตุการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่สมาร์ทโฟนและปัจจัยในเรื่องการใช้บริการของผู้ให้บริการโทรศัพท์เคลื่อนที่สมาร์ทโฟนผลการวิเคราะห์พบว่าพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่สมาร์ทโฟนของนักศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างมีวัตถุประสงค์ในการเลือกซื้อโทรศัพท์เคลื่อนที่สมาร์ทโฟนเพื่อการติดต่อสื่อสาร และนิยมใช้งานในการติดต่อสื่อสารมากที่สุด รวมถึงมีปริมาณการใช้งานต่อวันส่วนใหญ่ใช้เวลาไม่น้อยกว่า 1 ชั่วโมง ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่สมาร์ทโฟนในเรื่องสาเหตุการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่สมาร์ทโฟนมี 5 ปัจจัย คือ ด้านการใช้งาน ด้านสังคม ด้านรูปลักษณ์ ด้านบริการ และด้านการติดต่อสื่อสาร ซึ่งสามารถอธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 68.501 ของความแปรปรวนทั้งหมด และปัจจัยในเรื่องการใช้บริการของผู้ให้บริการโทรศัพท์เคลื่อนที่สมาร์ทโฟนมี 2 ปัจจัย คือด้านแรงจูงใจและคุณภาพเครือข่ายและด้านการบริการเบื้องต้น ซึ่งสามารถอธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 69.327 ของความแปรปรวนทั้งหมด ส่วนความคิดเห็นต่อผู้ให้บริการโทรศัพท์เคลื่อนที่สมาร์ทโฟนทั้ง 3 บริษัท คือ AIS DTAC และ Truemove ในการให้บริการด้านต่างๆ 4 ด้าน คือ คุณภาพเครือข่าย ราคาค่าบริการ โปรโมชัน และภาพลักษณ์ พบว่านักศึกษามีความคิดเห็นต่อบริษัทผู้ให้บริการโทรศัพท์เคลื่อนที่สมาร์ทโฟน แตกต่างกันทั้ง 4 ด้าน

ภาณุวัฒน์ กองราช (2554). ได้ทำการศึกษาเรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย:กรณีศึกษา Facebook” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงลักษณะพฤติกรรมวัยรุ่นรูปแบบการใช้บริการ และศึกษาเปรียบเทียบความสัมพันธ์ของลักษณะประชากรศาสตร์กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่น งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยมุ่งทำการสำรวจเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นในประเทศไทยที่ใช้บริการ

www.Feacebook.com โดยการเก็บแบบสอบถาม จะแบ่งออก 2 ลักษณะคือ การใช้แบบสอบถามกระดาษ(Paper-based survey) และการเก็บแบบสอบถามผ่านอินเทอร์เน็ต(Online survey)ในการสุ่มตัวอย่างจะสุ่มตัวอย่างเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นที่มีอายุ 13-24ปี โดยใช้แบบสอบถามที่ตอบกลับมาทั้งสิ้น 400 แบบสอบถาม ผู้วิจัยได้นำแนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสังคมออนไลน์แนวคิดพฤติกรรมความหลงใหลจนติดปกติ แนวคิดพฤติกรรมการติดการใช้งาน แนวคิดพฤติกรรมวัยรุ่นแนวคิดการรับรู้ถึงความเสี่ยง แนวคิดการรับรู้ถึงความเพลิดเพลิน แนวคิดอิทธิพลทางสังคม แนวคิดการแสดงออกถึงตัวตนและแนวความคิดการรับรู้ถึงความกังวล ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย มีอายุระหว่าง 19-21ปี มีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีหรือสูงกว่า มีอัตราการใช้บริการ 1-5 ครั้ง ต่อสัปดาห์ ในการใช้แต่ละครั้งใช้เวลา 1-3 ชั่วโมงต่อครั้ง และมีประสบการณ์ใช้บริการน้อยกว่า 1 ปี โดยส่วนใหญ่เคยใช้บริการหรือกิจกรรมต่างๆใน Facebook ซึ่งประกอบด้วย การโต้ตอบบนกระดานสนทนา การเข้าร่วมกลุ่มต่างๆ การเล่นเกม การตอบคำถาม การแบ่งปันรูปภาพ การแบ่งปันวิดีโอ การค้นหาเพื่อนเก่า การส่งข้อความ การร่วมแสดงความคิดเห็น การชอบหรือกดไลค์ และจากการพิสูจน์สมมุติฐานพบว่า พฤติกรรมความหลงใหลจนติดปกติ(System Addiction) และการติดการใช้งาน(System Stickiness)เป็นผลมาจากรการรับรู้ความเพลิดเพลิน(Perceived Enjoyment) และอิทธิพลทางสังคม(Social Influence)ซึ่งสามารถอธิบายได้ว่า การที่กลุ่มวัยรุ่นมีความเพลิดเพลินในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์จนทำให้เกิดความรู้สึกชื่นชอบ และสนุกสนาน รวมถึงเป็นการทำกระแส จึงทำให้อัตราในการใช้เพิ่มมากขึ้นจนเกิดการติดการใช้งาน และอาจทำให้เกิดความรู้สึกกังวลหรือหมกมุ่นว่าจะต้องเข้าไปใช้งานอีกจนกลายเป็นการหลงใหลจนติดปกติ อย่างไรก็ตาม การรับรู้ถึงความเสี่ยงจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์(Perceived Risk)ไม่มีความสัมพันธ์หรือทำให้พฤติกรรมความหลงใหลและการติดการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ในกลุ่มวัยรุ่นลดลงแต่อย่างใด เนื่องจากกลุ่มวัยรุ่นดังกล่าวจะระมัดระวังมากในการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ และจะไม่ใช้งานถ้ารู้สึกว่าตนได้รับความเสี่ยง ดังนั้นจึงมีโอกาสน้อยมากที่ผู้ใช้งานที่รับรู้ถึงความเสี่ยงจะมีพฤติกรรมการติดการใช้งานและความหลงใหลจนติดปกติ

ภัทริกา วงศ์อนันต์นนท์ (2557). ได้ทำการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน ผลการศึกษาทำให้ทราบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนไทยเข้ามามีบทบาทสำคัญต่อเด็กและเยาวชนไทยมากขึ้น ทำให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ตามมาไม่ว่าจะเป็นปัญหาพฤติกรรม ทั้งการเลียนแบบหรือปัญหาการติดการใช้งานอินเทอร์เน็ต ซึ่งการแก้ไขปัญหาที่ดีที่สุดคือการร่วมมือกันแก้ไขปัญหาอย่างจริงจัง โดยหากสามารถแก้ไขปัญหาได้ถูกต้องตรงจุดแล้ว นอกจากจะช่วยลดปัญหาที่เกิดขึ้นจากการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนลงได้แล้วยังช่วยในเรื่องของความสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับครอบครัวและชุมชน อีกทั้งยังสามารถนำประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตมาใช้ได้ทั้งเรื่องการพัฒนาทักษะการสื่อสารได้อีกด้วย สุดท้ายนี้อินเทอร์เน็ตเป็นเพียงช่องทางสื่อสาร

ช่องทางหนึ่งที่มีความหลากหลายแนวหลากหลายประเภท จึงมีทั้งสื่อที่ช่วยพัฒนาหรือสื่อที่เสริมสร้างความรุนแรงปะปน การใช้อินเทอร์เน็ตจึงไม่ได้ทำให้เด็กและเยาวชนเกิดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์เพียงอย่างเดียว แต่ยังสามารถใช้เพื่อฝึกทักษะทางสมองและทักษะ

รวีกานต์ นันทเวช (2550). ได้ศึกษาค้นคว้าเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติด

อินเทอร์เน็ต ในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานคร (FACTORS AFFECTING ADDICTION BEHAVIOR OF UPPER SECONDARY SCHOOL STUDENTS IN BANGKOK METROPOLIS) การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ(1)ศึกษาระดับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร(2)ศึกษาปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครที่มีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต จำนวน 416 คน โดยศึกษาปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจ ปัจจัยทางด้านสังคม ปัจจัยทางด้านบุคลิกภาพ และปัจจัยคุณลักษณะของสื่ออินเทอร์เน็ต กับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตโดยการวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ตาราง Crosstab และการหาค่าไคสแควร์ ผลการวิจัยพบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครมีระดับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต ในระดับปานกลาง และระดับสูงใกล้เคียงกัน และการวิเคราะห์ค่าไคสแควร์ พบว่าทุกปัจจัยมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ยกเว้นปัจจัยคุณลักษณะของสื่ออินเทอร์เน็ตด้านความมีอิสระในการเลือกข้อมูลข่าวสาร

วีรพงษ์ พวงเล็ก (2014). ปัจจัยเชิงเหตุของการเปิดรับเนื้อหาทางเพศบนสื่ออินเทอร์เน็ตที่มีต่อทัศนคติทางเพศของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร.งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาความแตกต่างด้านลักษณะทางประชากรกับการเปิดรับเนื้อหาทางเพศบนสื่ออินเทอร์เน็ต และทัศนคติทางเพศของวัยรุ่น ในเขตกรุงเทพมหานคร (2) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสัมพันธ์ภาพในครอบครัว และสัมพันธ์ภาพในกลุ่ม เพื่อนกับการเปิดรับเนื้อหาทางเพศบนสื่ออินเทอร์เน็ต (3) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปริมาณการเปิดรับเนื้อหาทางเพศบนสื่ออินเทอร์เน็ตในแต่ละประเภทกับทัศนคติทางเพศของวัยรุ่น และ(4) ศึกษาความสามารถของลักษณะทางประชากร สัมพันธ์ภาพ ในครอบครัว สัมพันธ์ภาพในกลุ่มเพื่อน และการเปิดรับเนื้อหาทางเพศบนสื่ออินเทอร์เน็ตในการร่วมกันทำนายทัศนคติทางเพศของวัยรุ่น โดยกลุ่มตัวอย่าง คือ วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน มีค่าความเชื่อมั่นแบบสอดคล้องภายในของ ครอนบาค(Cronbach) อยู่ระหว่าง0.7415 ถึง 0.858 ผลการวิจัยพบว่า วัยรุ่นที่มีเพศ รายได้ ระดับการศึกษา สาขาวิชา และผลการเรียน (GPA.) ที่แตกต่างกัน มีการเปิดรับเนื้อหาทางเพศบนสื่ออินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน และวัยรุ่นที่มีเพศ อายุ รายได้ ระดับการศึกษาสาขาวิชา ประเภทของสถาบัน และผลการเรียน (GPA.) ที่แตกต่างกัน มีทัศนคติทางเพศแตกต่างกัน อีกทั้งยังพบว่าสัมพันธ์ภาพในครอบครัวมีความสัมพันธ์ทางบวกกับการเปิดรับเนื้อหา

ทางเพศบนสื่ออินเทอร์เน็ต ส่วนสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนมีความสัมพันธ์ทางลบกับการเปิดรับเนื้อหาทางเพศบนสื่ออินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น และความสัมพันธ์ระหว่างปริมาณการเปิดรับเนื้อหาทางเพศบนสื่ออินเทอร์เน็ตในแต่ละประเภท มีความสัมพันธ์ในทางตรงกันข้ามกับทัศนคติทางเพศ โดยพบว่าปัจจัยที่สามารถทำนายทัศนคติทางเพศของวัยรุ่น ได้แก่ สัมพันธภาพในครอบครัว ผลการเรียนรู้ประเภทของสถาบันการศึกษา และสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน โดยสามารถนำมาสร้างเป็นการทำนายคือ $y^{\wedge} = 1.425 + 0.536$ (สัมพันธภาพในครอบครัว) + 0.160 (ผลการเรียน) - 0.137 (ประเภทของสถาบันการศึกษา) - 0.148 (สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน) ซึ่งสามารถร่วมกันทำนายสมการได้ร้อยละ 34.5 และมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์หาคู่เท่ากับ 0.588 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อรวรรณ วงศ์แก้วโพธิ์ทอง (2553). ค้นคว้าเรื่อง “การเสพติดอินเทอร์เน็ตของชุมชนชาวออนไลน์” การเสพติดอินเทอร์เน็ตเป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นกับเด็ก เยาวชน และผู้ใช้ทั่วไปที่มีสังคมอยู่ในโลกออนไลน์ที่ให้เวลากับการใช้อินเทอร์เน็ตในปริมาณมากเกินไปจนทำให้เกิดปัญหาขึ้นหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นปัญหาทางการเรียน ความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ด้านการเงิน ด้านอาชีพการงาน รวมทั้งด้านร่างกาย ดังนั้นหากสถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา ภาครัฐ และภาคเอกชน ช่วยกันสอดส่องดูแล เอาใจใส่ และควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตให้เป็นไปในทิศทางที่ถูกต้อง จะช่วยแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้อย่างเหมาะสมและยั่งยืน ได้ผลสรุปจากการศึกษาค้นคว้า คือ อินเทอร์เน็ตเปรียบเหมือนกับดาบสองคม หากใช้ไปในทางที่ถูกต้องเหมาะสมก็จะได้รับประโยชน์จากการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมากมาย แต่หากใช้ในทางที่ไม่ถูกไม่ควรอาจเกิดปัญหาและพิษภัยอย่างมหันต์โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับเด็ก เยาวชนและวัยรุ่นที่ยังมีวุฒิภาวะไม่มากพอ ไม่มีภูมิคุ้มกันที่จะควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตจนทำให้เป็นโรคเสพติดอินเทอร์เน็ต หากได้รับการดูแลเอาใจใส่จากผู้ปกครองและให้ความรู้ที่ถูกต้องในการใช้อินเทอร์เน็ตเด็กและเยาวชนรวมทั้งผู้คนในสังคมไทยก็จะมีความเข้มแข็งปราศจากโรคเสพติดอินเทอร์เน็ต

3.3 งานวิจัยในต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในโทรศัพท์สมาร์ทโฟน

D.J. Kuss, M.D. Griffiths¹, L. Karila and J. Billieux (2014) กับการศึกษาเรื่อง การติดอินเทอร์เน็ต: การทบทวนสำหรับการวิจัยทางระบาดวิทยาอย่างเป็นระบบ ทศวรรษสุดท้าย ในทศวรรษที่ผ่านมาการใช้งานอินเทอร์เน็ตเติบโตขึ้นอย่างมากในระดับโลก ความนิยมที่เพิ่มขึ้นและความถี่ของการใช้งานอินเทอร์เน็ตทำให้ มีจำนวนรายงานเพิ่มขึ้น โดยเน้นถึงผลกระทบเชิงลบที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตมากเกินไป ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมาการวิจัยในการติดอินเทอร์เน็ตได้แพร่กระจาย บทความนี้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการศึกษาทางระบาดวิทยาจำนวน 68 ครั้ง เป็นเรื่องของการติดอินเทอร์เน็ตมีข้อมูลเชิงปริมาณเชิงปริมาณ ที่เผยแพร่หลังจากปี 2000 รวมถึง การวิเคราะห์ที่เกี่ยวกับการติดอินเทอร์เน็ต มีผู้เข้าร่วมอย่างน้อย 1,000 คนและ จัดทำ

บทความฉบับเต็มเผยแพร่เป็นภาษาอังกฤษโดยใช้ฐานข้อมูล Web of Science การประเมินผลเครื่องมือและแนวคิด, ความชุกและปัจจัยที่เกี่ยวข้องในวัยรุ่นและผู้ใหญ่ ซึ่งได้รับการพิจารณาผลการวิจัยพบดังต่อไปนี้ ประการแรก ไม่มีมาตรฐานพิเศษของการจำแนกประเภทการเสพติดอินเทอร์เน็ต เนื่องจากมีการระบุเครื่องมือการประเมินที่แตกต่างกัน 21 รายการ พวกเขาแนะนำเกณฑ์มาใช้อย่างเป็นทางการ สำหรับความผิดปกติในการใช้สารเสพติดหรือการพนันทางพยาธิวิทยา, เกณฑ์ไม่มากหรือน้อยที่เกี่ยวข้องกับการวินิจฉัย การติดอินเทอร์เน็ต, เวลาที่ใช้ออนไลน์, หรือปัญหาที่เกิดขึ้น ประการที่สองรายงานอัตราความชุกที่แตกต่างกันเป็นผลมาจากเครื่องมือการประเมินที่แตกต่างกัน และการตัดทอน จาก 0.8% ในอิตาลีเป็น 26.7% ในฮ่องกง ประการที่สามการติดอินเทอร์เน็ตนั้นมีความสัมพันธ์กับจำนวนไซโมเดกซ์กราฟิก การใช้อินเทอร์เน็ตและปัจจัยทางจิตสังคมเช่นเดียวกับอาการ comorbid และความผิดปกติในวัยรุ่นและผู้ใหญ่ ผลการวิจัยพบว่าแกนจำนวนหนึ่งอาการ (เช่น การใช้งานโดยบังคับ, ผลลัพธ์เชิงลบและความรุนแรง) ปรากฏขึ้นที่เกี่ยวข้องกับการวินิจฉัยซึ่งจะรวมการติดอินเทอร์เน็ตและ

ความผิดปกติของการเสพติดอื่น ๆ และทำให้พวกมันแตกต่างกัน ซึ่งหมายถึงแนวคิดเกี่ยวกับโรคที่มีสาเหตุและส่วนประกอบที่คล้ายคลึงกัน แต่การแสดงออกที่แตกต่างกันของการเสพติด ข้อ จำกัด รวมถึงการยกเว้นการศึกษาที่มีขนาดตัวอย่างเล็กและการศึกษามุ่งเน้นไปที่ พฤติกรรมออนไลน์ที่เฉพาะเจาะจง สรุปแล้วมีความจำเป็นต้องใช้ความแม่นยำ nosological เพื่อให้ในที่สุดผู้ที่ต้องการความช่วยเหลือสามารถช่วยได้โดยการแปล หลักฐานทางวิทยาศาสตร์ที่จัดตั้งขึ้นในบริบทของการเสพติดอินเทอร์เน็ตในการปฏิบัติทางคลินิกที่เกิดขึ้นจริง

Xavier Carbonell, Andrés Chamarro, Ursula Oberst, Beatriz Rodrigo and Mariona Prades (2018). ได้ทำการศึกษาในเรื่อง ปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตและสมาร์ทโฟนในนักศึกษามหาวิทยาลัย. เป็นเวลานานกว่าทศวรรษแล้วที่มีความกังวลเกี่ยวกับการเสพติดการใช้อินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือ ครั้งแรกถูกแสดงออกและรวมไปในรายการของความผิดปกติทางจิต และได้กลายเป็นหัวข้ออดนิยมนของการอภิปรายทางวิทยาศาสตร์ ดังนั้นดูเหมือนว่าจะเป็นช่วงเวลาที่เหมาะสมเพื่อตรวจสอบความชุกของปัญหานี้เมื่อเวลาผ่านไป การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ความชุกของการรับรู้ปัญหาที่มีของอินเทอร์เน็ตและการใช้สมาร์ทโฟนในคนหนุ่มสาว ในช่วง 2006-2017 ด้วยเหตุนี้จึงมีสองชุดแบบสอบถาม แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตและแบบสอบถามในผลกระทบด้านลบของการใช้อินเทอร์เน็ตและสมาร์ทโฟน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยจำนวน 792 คน ผลการศึกษาที่ผ่านมาคะแนนถูกนำมาเปรียบเทียบกับใช้แบบสอบถามเหล่านี้ การรับรู้ถึงปัญหา จากการใช้อินเทอร์เน็ตและการใช้โทรศัพท์มือถือได้เพิ่มขึ้นในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา เครือข่ายทางสังคมได้รับการพิจารณาความรับผิดชอบสำหรับการเพิ่มขึ้นนี้ และเพศหญิงจะได้รับผลกระทบมากกว่าเพศชาย การศึกษาปัจจุบันแสดงให้เห็นถึงความเติบโตของ

การติดสมาร์ทโฟนและอินเทอร์เน็ตและโซเชียลมีเดียที่เพิ่มขึ้น ในปี 2017 มีรายงานผลกระทบด้านลบ ของทั้งอินเทอร์เน็ตและการใช้โทรศัพท์มือถือสูงขึ้นมากกว่าในปี 2006 แต่ในระยะยาวแสดงให้เห็นว่า การใช้งานที่มีปัญหาลดลงหลังจากที่เคยเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วในปี 2013 เราสรุปได้ว่าการวินิจฉัยการติดเทคโนโลยีได้รับอิทธิพลจากเวลาและการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม

Sookeu Byun, Ph.D., Celestino Ruffini, B.Sc., Juline E. Mills, Ph.D., Alecia C. Douglas, Ph.D., Mamadou Niang, M.Sc., Svetlana Stepchenkova, M.Sc., 2 Seul Ki Lee, B.Sc., 2 Jihad Loutfi, B.Sc., 2 Jung-Kook Lee, Ph.D., Mikhail Atallah, Ph.D., and Marina Blanton, Ph.D (2009) ได้ทำการศึกษาในเรื่อง การติดอินเทอร์เน็ต: การสังเคราะห์งานวิจัยเชิงปริมาณ ปี 1996 – 2006 ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่าการศึกษานี้รายงานผลการวิเคราะห์อภิธานของการศึกษาเชิงประจักษ์เกี่ยวกับการเสพติดอินเทอร์เน็ตที่เผยแพร่ในเชิงวารสารวิชาการสำหรับรอบระยะเวลา 2539

-2549 การวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่าการศึกษาก่อนหน้านี้มีการใช้เกณฑ์ในการกำหนดผู้ติดอินเทอร์เน็ต และใช้วิธีการสรรหาคูคล้าย ไม่สอดคล้องกันอย่างรุนแรง ที่อาจทำให้เกิดอคติต่อการสุ่มตัวอย่างและตรวจสอบ ข้อมูลหลักที่ใช้เป็นสำรวจมากกว่า เทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูลยืนยันเพื่อตรวจสอบระดับของความสัมพันธ์มากกว่า ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุระหว่างตัวแปร มีการแนะนำนักวิจัยใช้วิธีการ ที่สามารถสร้างความแข็งแกร่งให้กับงานวิจัยที่กำลังเติบโตนี้ได้

Lu Yu and Daniel Tan Lei Shek (2013) ได้ทำการศึกษาเรื่องการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในฮ่องกง: ระยะเวลาศึกษา 3 ปี วัตถุประสงค์: การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความชุกและความสัมพันธ์ทางจิตสังคมของการเสพติดอินเทอร์เน็ตในวัยรุ่นฮ่องกงโดยใช้การออกแบบตามยาวรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนในโรงเรียนมัธยม 28 แห่งในฮ่องกง ระยะเวลารวบรวมข้อมูล 3 ปี แบ่งเป็น 3 ช่วง (ช่วงที่ 1: 3,325 นักเรียนอายุ 12.59 0.74 y; ช่วงที่ 2: 3,638 นักเรียนอายุ 13.64 0.75 y; ช่วงที่ 3: นักเรียน 4,106 คนอายุ 14.65 0.80 y) มาตรการผลลัพธ์หลัก: การทดสอบการเสพติดอินเทอร์เน็ต 10 ข้อของ Young มาตรการส่วนการพัฒนาเยาวชนเชิงบวกของเงินและครอบครัวชาวจีน ใช้เครื่องมือประเมินผล ผลลัพธ์: ช่วงที่ 3 พบว่า 22.5% ของผู้เข้าร่วมทดสอบพบว่ามีเกณฑ์การติดอินเทอร์เน็ตซึ่งต่ำกว่าที่สังเกตที่ ช่วงที่ 1 (26.4%) และ ช่วงที่ 2 (26.7%) การใช้มาตรการต่าง ๆ ในช่วงที่ 1 เพื่อทำนายการติดอินเทอร์เน็ต ในช่วงที่ 3 พบว่า นักเรียนชายแสดงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นปัญหามากกว่านักเรียนหญิง การทำงานของครอบครัวที่ดี ทำนายความน่าจะเป็นที่ต่ำกว่าของการติดอินเทอร์เน็ต ตัวชี้วัดการพัฒนาเยาวชนเชิงบวก คาดการณ์พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงลบเมื่อเวลาผ่านไป สรุป: ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าครอบครัวมีความเข้มแข็ง

Ahmet AKIN and Murat İSKENDER (2011). ได้ศึกษาค้นคว้าเรื่อง การติดอินเทอร์เน็ต และภาวะซึมเศร้า ความวิตกกังวลและความเครียด การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการติดอินเทอร์เน็ตและความซึมเศร้า ความวิตกกังวลและความเครียด กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษามหาวิทยาลัย 300 คนที่ลงทะเบียนเรียนในมหาวิทยาลัยของรัฐขนาดกลางในตุรกี โดยในการศึกษานี้ได้ใช้การวัดความรู้ความเข้าใจออนไลน์และแบบวัดความเครียดความวิตกกังวลซึมเศร้า ในการวิเคราะห์ความสัมพันธ์พบว่า การติดอินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์ทางบวกกับภาวะซึมเศร้า ความวิตกกังวลและความเครียด จากผลการวิเคราะห์เส้นทางพบว่าภาวะซึมเศร้า ความวิตกกังวลและความเครียดเกิดจากการติดอินเทอร์เน็ต การวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่าการติดอินเทอร์เน็ตมีผลกระทบโดยตรงต่อภาวะซึมเศร้า ความวิตกกังวลและความเครียด

Aviv Weinstein, Laura Curtiss Feder, Kenneth Paul Rosenberg and Pinhas Dannon. (2014) ได้ศึกษาค้นคว้าเรื่อง ความผิดปกติของการติดอินเทอร์เน็ต: ผลรวมข้อถกเถียงและโต้แย้ง, โดยปัญหาในการใช้อินเทอร์เน็ตที่มี(PIU) หรือมีความผิดปกติของการเสพติดอินเทอร์เน็ต (IAD) คือ การพรั่นเพ้อหรือโดดเด่นมากเกินไปจนควบคุมไม่ได้, หรือพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้อินเทอร์เน็ตที่มีการนำไปสู่ความทุกข์ เนื่องจากการใช้อินเทอร์เน็ต ในช่วง 15 ปีที่ผ่านมา IAD ได้ดึงดูดความสนใจของนักวิจัยในสาขาการแพทย์เพิ่มขึ้น Young (1998) และ Griffiths (1998, 2000) เป็นคนแรกที่กำหนด IAD และได้นำไปวิจัยอย่างกว้างขวาง การติดอินเทอร์เน็ตดึงดูดความสนใจเพิ่มขึ้น โดยเฉพาะในสื่อยอดนิยม ในหมู่นักวิจัย ความสนใจการใช้คอมพิวเตอร์ มีการเติบโตของการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตนี้เป็นไปอย่างคู่ขนานกัน (Shaw & Black, 2008) ปรากฏว่ามี IAD ย่อย อย่างน้อยสามชนิด: คือ การพรั่นเพ้อมากเกินไป, การลุ่มหลงทางเพศ (ไซเบอร์เซ็กส์) และการเข้าถึงสังคมหรือเครือข่ายสังคมรวมถึงอีเมลและการส่งข้อความ ผู้ติดอินเทอร์เน็ตอาจใช้อินเทอร์เน็ตเป็นระยะเวลาโดยแยกตัวเองจากคนอื่น รูปแบบของการติดต่อทางสังคมและมุ่งเน้นไปที่อินเทอร์เน็ตเกือบทั้งหมดมากกว่าเหตุการณ์ในชีวิตที่กว้างขึ้น วัยรุ่นที่มีปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตพบว่าเผชิญปัญหาที่ผิดปกติกับปัญหาในโรงเรียนและที่บ้านและแสดง การความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลแย่ง (Milani, Osualdella, & Di Blasio, 2009) IAD สามารถอธิบายได้ด้วยความต้องการที่จะ “ หลบหนีจากตัวเอง ” ซึ่งอาจเป็นสาเหตุให้เกิดการเล่นเกมทางอินเทอร์เน็ตมากเกินไป (Kwon, Chung, & Lee, 2011) มีคำอธิบายหลายข้อเสนอสำหรับ IAD (Dell’Osso, Altamura, Allen, Marazziti, & Hollander, 2006) นักวิจัยบางคนถือว่า IAD เป็นส่วนหนึ่งของความผิดปกติของการควบคุมแรงกระตุ้นหรือครอบงำ - บังคับโมเดลที่ผิดปกติ โมเดลเหล่านี้ได้รับการสนับสนุนโดยการถ่ายภาพสมองและการศึกษาการรักษาด้วยยา (SSRI) IAD ยังได้รับการแนะนำให้ป็นรวมอยู่ในสเปกตรัมพฤติกรรมติดยาเสพติดเพราะมันแสดงคุณสมบัติของการใช้งานมากเกินไปแม้จะมีผลกระทบที่ไม่พึงประสงค์ ปรากฏการณ์การถอนและความอดทนที่บ่งบอกความผิดปกติของการใช้สารหลายอย่าง อย่างไรก็ตาม

มีมีข้อมูลน้อยมากที่อ้างสิทธิ์เหล่านี้ ลักษณะที่ปรากฏบ่อยของ IAD ในบริบทของเงื่อนไขของโรคที่เป็น การวินิจฉัยร่วมมากมายทำให้เกิดคำถามที่ซับซ้อน

Ju-Yu Yen, Yi-Chun Yeh, Peng-Wei Wang, Tai-Ling Liu, Yun-Yu Chen and Chih-Hung Ko (2018). ได้ศึกษาค้นคว้าเรื่อง การควบคุมอารมณ์ในคนหนุ่มสาวที่มีความผิดปกติจากการเล่นเกมผ่านทางอินเทอร์เน็ต ผู้ที่ได้รับการวินิจฉัยว่ามีปัญหาเกี่ยวกับการควบคุมอารมณ์ในการเล่นเกมนานาชาติ (IGD) ได้รับรายงานในเรื่อง ภาวะซึมเศร้า ความวิตกกังวล และความเกลียดชัง ซึ่งอาการทางอารมณ์เหล่านี้ จะช่วยให้การศึกษาประเมินการควบคุมอารมณ์ ในกลุ่มที่มีความผิดปกติจากการเล่นเกมผ่านทางอินเทอร์เน็ต (IGD) ครั้งนี้ ตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างการควบคุมอารมณ์ ความซึมเศร้า ความวิตกกังวลและความเป็นเกลียดชัง เราคัดเลือกคนจากกลุ่มที่มีความผิดปกติจากการเล่นเกมผ่านทางอินเทอร์เน็ต IGD จำนวน 87 คนและ กลุ่มควบคุมจำนวน 87 คนที่ไม่มีประวัติที่มีความผิดปกติจากการเล่นเกมผ่านทางอินเทอร์เน็ต IGD ผู้เข้าร่วมทั้งหมดได้รับการสัมภาษณ์เพื่อวินิจฉัยตามเกณฑ์ IGD ของการวินิจฉัยและคู่มือสถิติความผิดปกติทางจิต และกรอกแบบสอบถามการควบคุมอารมณ์ ความซึมเศร้า ความวิตกกังวลและการเป็นปรปักษ์ พบว่ากลุ่มที่มีความผิดปกติจากการเล่นเกมผ่านทางอินเทอร์เน็ต IGD นั้นมีโอกาสน้อยที่จะฝึกการประเมินทางปัญญาและมีแนวโน้มที่จะไม่สามารถระงับอารมณ์ของพวกเขา เส้นการถดถอยเผยให้เห็นการประเมินความรู้ความเข้าใจที่สูงขึ้น และการปราบปราม การแสดงออกเกี่ยวข้องกับภาวะซึมเศร้า ความวิตกกังวลและการเป็นปรปักษ์ ลดลง IGD คือ กลยุทธ์การควบคุมอารมณ์ที่อธิบายลักษณะของผู้ที่มี IGD ที่อาจเป็นสาเหตุของภาวะซึมเศร้าและความเป็นปรปักษ์ของคนเหล่านี้. เมื่อรักษาผู้ป่วยที่มี IGD นอกเหนือจากการให้การแทรกแซงที่เหมาะสมเพื่อบรรเทาภาวะซึมเศร้าและความเป็นปรปักษ์ ผู้ปฏิบัติงานควรประเมินกลยุทธ์การควบคุมอารมณ์อย่างมีประสิทธิภาพและให้การบำบัดควบคุมอารมณ์เพื่อป้องกันวัฏจักรของอารมณ์ด้านลบกลับคืนมาอีกครั้ง

Mi Jung Rho, Hyeseon Lee, Taek-Ho Lee, Hyun Cho, DongJin Jung, Dai-Jin Kim and In Young Choi (2018) ได้ศึกษาค้นคว้าเรื่อง ปัจจัยเสี่ยงสำหรับความผิดปกติของการเล่นเกมอินเทอร์เน็ต: ปัจจัยทางจิตวิทยาและลักษณะการเล่นอินเทอร์เน็ต ทำความเข้าใจเกี่ยวกับปัจจัยเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับความผิดปกติของการเล่นเกมทางอินเทอร์เน็ต (IGD) เป็นสิ่งสำคัญในการทำนายและวินิจฉัยสภาพ การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อระบุ ที่ทำนายปัจจัยเสี่ยง ของความผิดปกติของการเล่นเกมอินเทอร์เน็ต (IGD) ตามปัจจัยทางจิตวิทยาและลักษณะของเกมบนอินเทอร์เน็ต วิธีการ: ทำการสำรวจออนไลน์ ระหว่างวันที่ 26 พฤศจิกายนถึง 26 ธันวาคม 2557 มีคนเกาหลีผู้ตอบแบบสอบถาม 3,568 จากผู้ใช้เกมทางอินเทอร์เน็ต ทั้งหมด 5,003 คน โดยเราระบุ นักเล่นเกม 481 เกี่ยวข้องกับความผิดปกติของการเล่นเกมทางอินเทอร์เน็ต (IGD) และผู้เล่นเกมทางอินเทอร์เน็ต 3,087 อ้างอิงจากคู่มือการวินิจฉัยและสถิติสำหรับความผิดปกติทางจิต (DSM-5) เกณฑ์

การวิเคราะห์การถดถอย ถูกนำมาใช้เพื่อระบุปัจจัยเสี่ยงที่สำคัญสำหรับความผิดปกติของการเล่นเกม อินเทอร์เน็ต (IGD); ผล: ปัจจัยเสี่ยงแปดประการต่อไปนี้พบว่ามีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญกับความผิดปกติของการเล่นเกมทางอินเทอร์เน็ต (IGD): หน้าที่และความหุนหันพลันแล่น ที่ผิดปกติ (อัตราต่อรอง: 1.138), ความเชื่อมั่นในการควบคุมตนเอง (1.034), ความวิตกกังวล (1.086), การแสวงหาเป้าหมายที่ยากได้ (1.105), เงินที่ใช้ไปกับการเล่นเกม (1.005), เวลาเล่นเกมวันธรรมดา (1.081), ออฟไลน์การเข้าร่วมประชุมชุมชน (2.060) และการเป็นสมาชิกชุมชนเกม (1.393; $p < 0.05$ สำหรับทุกคนปัจจัยเสี่ยง 8 ประการ); สรุป: ปัจจัยเสี่ยงเหล่านี้ช่วยในการทำนายและวินิจฉัยโรคความผิดปกติของการเล่นเกมทางอินเทอร์เน็ต(IGD)ปัจจัยเสี่ยงเหล่านี้สามารถใช้เพื่อแจ้งการบริการทางคลินิกสำหรับการวินิจฉัยโรค IGDและการรักษาในอนาคต

Jean-Jacques Rémond and Lucia Romo (2018). ได้ศึกษาค้นคว้าเรื่อง การวิเคราะห์ การเล่นเกมบนหน้าจอ. การศึกษานี้เป็นการศึกษาความซับซ้อนระหว่างส่วนต่อประสานของผู้เล่นที่เสนอโดยหน้าจอ (โดยเฉพาะในแอปพลิเคชันสมาร์ตโฟน หรือวิดีโอเกม) และการพนัน งานวิจัยล่าสุดบ่งชี้การเชื่อมต่อระหว่าง “การหมกมุ่น” และการฝึกเล่นเกมบนหน้าจอที่มากเกินไป เราต้องการที่จะเข้าใจผลกระทบเชิงสาเหตุระหว่างการเล่นออนไลน์และตัวแปร “การหมกมุ่น” และทำความเข้าใจความสัมพันธ์และภาวะผูกพัน ของสิ่งเหล่านั้น บทความนี้จะตรวจสอบสังเกตว่า เป็นไปได้หรือไม่และอย่างไรเพื่อสังเกตความเอนเอียง มิติย่อยในการเล่นการพนันบนหน้าจอที่แตกต่างกัน วัตถุประสงค์ของการศึกษานี้เพื่อวิเคราะห์: (1) ค่าใช้จ่ายและผลประโยชน์ที่เกี่ยวข้องกับการฝึกการพนันบนหน้าจอ (2)การเชื่อมโยงระหว่างการเล่นการพนันและการฝึกบนหน้าจอ (วิดีโอเกม, อินเทอร์เน็ต, หน้าจอมือถือ); (3)สังเกตความเอนเอียงกับผู้เล่นพนันบนจอ และ (4) ตรวจสอบถึง โรคประจำตัวและปัจจัยทางปัญญาที่เกี่ยวข้องกับการฝึกการพนันบนหน้าจอ ผู้ใหญ่จำนวน 432 คน (แบ่งเป็น ผู้ชาย 212 คนผู้หญิง 220 คน) ได้รับคัดเลือกจาก Ile-de-France (ฝรั่งเศส) ตอบกลับ ของแบบสอบถาม การศึกษาของเราแสดงให้เห็นว่าตัวแปร “การหมกมุ่น” ทำให้มันเป็นไปได้ที่จะเข้าใจการมีส่วนร่วมทางปัญญา ของบุคคลที่มีต่อหน้าจอ การฝึกฝนการพนันบนหน้าจอและการใช้งานหน้าจอ โดยทั่วไปมากเกินไป

Daria J. Kuss, Lydia Harkin, Eiman Kanjo and Joel Billieux (2018).ได้ทำการศึกษา เรื่อง การใช้สมาร์ตโฟนที่มีปัญหา: การสำรวจประสบการณ์ร่วมสมัยโดยใช้การออกแบบคอนเวอร์เจนซ์ สมาร์ตโฟนที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตได้แพร่หลายมากขึ้นในโลกตะวันตก วิจัยแนะนำจำนวนของปัญหาที่อาจเกิดขึ้นมากเกินไป จากการใช้โทรศัพท์มือถือ รวมถึงการพึ่งพาการใช้งานที่เป็นอันตราย และต้องห้าม เป็นเวลากว่าทศวรรษที่โทรศัพท์มือถือที่มีปัญหา นี้ได้รับการตรวจวัดโดย แบบสอบถาม การใช้โทรศัพท์ (PMPU-Q) เนื่องจากการพัฒนาอย่างรวดเร็วในเทคโนโลยีมือถือการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการใช้งานและการใช้งานที่เป็นปัญหาและการเสพติดการใช้โทรศัพท์ จุดประสงค์ของ

การศึกษาครั้งนี้คือตรวจสอบและตรวจสอบความถูกต้องของ PMPU-Q เวอร์ชันที่ปรับปรุงใหม่ และเวอร์ชันแบบผสม (PMPU-Q-R) วิธีการออกแบบคอนเวอร์เจนซ์ ถูกนำมาใช้ รวมถึงการสำรวจไซโครเมตริกซ์ (N = 512) กลุ่มสนทนาเชิงคุณภาพ (N = 21) เพื่อตั้งประสบการณ์และการรับรู้ของปัญหาการใช้สมาร์ทโฟน. แนะนำผลลัพธ์โครงสร้าง PMPU-Q-R ที่สามารถอัปเดตเพื่อรวมสมาร์ทโฟนและปัจจัยต่อต้านการใช้สมาร์ทโฟน ต่อด้านสังคม ทฤษฎีปัญหาการใช้โทรศัพท์มือถือต้องคำนึงถึงความแพร่หลายและความขาดไม่ได้ของสมาร์ทโฟนในปัจจุบันและอายุ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกี่ยวกับการใช้งานขณะขับรถและในการโต้ตอบทางสังคม

Dmitri Rozgonjuk, Kristina Saal and Karin That (2018) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ปัญหาเชิงลึกจากการใช้ สมาร์ทโฟน และการใช้สื่อโซเชียลมีเดียจากการบรรยายซ้ำ มีการศึกษาหลายชิ้นแสดงให้เห็นว่า ปัญหาการใช้สมาร์ทโฟน(PSU) เกี่ยวข้องกับผลลัพธ์อันตราย เช่น ความอยู่ดีกินดี ทางจิตวิทยา ที่แย่งผลลัพธ์ นอกจากนี้การศึกษาจำนวนมากแสดงให้เห็นว่าปัญหาการใช้สมาร์ทโฟน (PSU) มีความเกี่ยวข้องอย่างยิ่งกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ อย่างไรก็ตามเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างปัญหาการใช้สมาร์ทโฟน (PSU) ตลอดจนความถี่ของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ในการบรรยายและวิธีการเรียนรู้แบบต่างๆไม่เคยมีการศึกษามาก่อน ในการศึกษาของเราเราตั้งสมมติฐานว่าปัญหาการใช้สมาร์ทโฟน (PSU) และความถี่ของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการบรรยายมีความสัมพันธ์เชิงลบกับความลึกในแนวทางการเรียนรู้ (การเรียนรู้เพื่อความเข้าใจ) และมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับพื้นผิวแนวทางการเรียนรู้ (นิยามเป็นการเรียนรู้แบบผิวเผิน) ผู้เข้าร่วมการศึกษาคือ นักศึกษาจากมหาวิทยาลัยเอสโตเนีย 415 คน อายุระหว่าง 19-46 ปี (เพศหญิง 78.8% อายุ M = 23.37, SD = 4.19) ตัวอย่างเชิงคุณภาพประกอบด้วยผู้เข้าร่วมการศึกษาก่อน 405 คน อายุระหว่าง 19-46 ปี (เพศหญิง 79.0% อายุ M = 23.33, SD = 4.21) นอกจากนี้สำหรับพื้นฐานทางสังคมของประชากรแล้ว ผู้เข้าร่วมศึกษาค้นคว้าจะถูกถามเกี่ยวกับความถี่ของการเล่นโซเชียลมีเดีย พวกเขาใช้ในการบรรยายและกรอกมาตรวัดการติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษามหาวิทยาลัยเอสโตเนีย แบบสอบถามและกระบวนการศึกษาที่ปรับปรุงใหม่ของเอสโตเนีย เป็นการวิเคราะห์ความสัมพันธ์แบบสองตัวแปรแสดงให้เห็นว่าปัญหาการใช้สมาร์ทโฟน (PSU) และความถี่ของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการบรรยาย กับ การเข้าใกล้อย่างลึกซึ้งการเรียนรู้มีความสัมพันธ์เชิงลบ และกับแนวทางการเรียนรู้มีความสัมพันธ์เชิงบวก การวิเคราะห์การใกล้เคียงแสดงให้เห็นว่าสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้ในการบรรยาย เป็นสื่อกลางความสัมพันธ์ระหว่าง ปัญหาการใช้สมาร์ทโฟน(PSU) และแนวทางเพื่อการเรียนรู้ อย่างสมบูรณ์ ผลลัพธ์เหล่านี้บ่งชี้ว่าความถี่ของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ใน การบรรยายอาจอธิบายได้ถึงความสัมพันธ์ระหว่างผลการเรียนที่แย่งกับปัญหาการใช้สมาร์ทโฟน

Hyera Ryu, Ji-Yoon Lee, Aruem Choi, Sunyoung Park, Dai-Jin Kim and Jung-Seok Choi (2018) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างความหุนหันพลันแล่นกับความผิดปกติ

จากการเล่นเกมทางอินเทอร์เน็ตในวัยรุ่น การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างแรงกระตุ้นระหว่างบุคคล ความสัมพันธ์, ความซึมเศร้า, และอาการการเล่นการพนันทางอินเทอร์เน็ต (IGD) วิธีการ: กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดเป็น ผู้ใหญ่จำนวน 118 คน ที่เข้าร่วมในการศึกษาครั้งนี้: ผู้ป่วย IGD 67 คนที่พบ DSM-5 ห้าคนขึ้นไป เกณฑ์การวินิจฉัยสำหรับ IGD และ 56 การควบคุมที่ดีต่อสุขภาพ เราจัดแบบสอบถามเพื่อการประเมิน อาการ IGD (การทดสอบการเสพติดอินเทอร์เน็ตของ Young; Y-IAT), impulsivity (Barratt Impulsiveness Scale; BIS-11), ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (ระดับการเปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์; RCS) และภาวะซึมเศร้า (Beck Depression BDI) เราใช้มาโคร PROCESS ใน SPSS เพื่อทำการวิเคราะห์การไกล่เกลี่ย ผลลัพธ์: IGD อาการมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับภาวะซึมเศร้าและความหุนหันพลันแล่นและความสัมพันธ์เชิงลบกับคุณภาพของความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การวิเคราะห์การไกล่เกลี่ยเปิดเผยผลกระทบการไกล่เกลี่ยเต็มรูปแบบของความสัมพันธ์ ความสัมพันธ์และภาวะซึมเศร้าในความสัมพันธ์ในระหว่างแรงกระตุ้นและอาการ IGD ใน IGD กลุ่ม. โดยเฉพาะอย่างยิ่งแม้หลังจากปรับเพศเป็นโควารีย์แล้วก็มีความเกี่ยวข้องกับแรงกระตุ้นสูงด้วยความยากลำบากมากขึ้นกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล; ซึ่งส่งผลต่อภาวะซึมเศร้าและเพิ่มความเสี่ยงของ IGD สรุป: ผลลัพธ์เหล่านี้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการแทรกแซงในช่วงต้นในผู้ป่วย IGD โดยเฉพาะในคนหนุ่มสาวที่มีแรงกระตุ้นสูง เมื่อเข้าไปแทรกแซง IGD ของผู้ใหญ่เราควรพิจารณาไม่เพียง แต่ปัจจัยส่วนบุคคล (เช่นภาวะซึมเศร้า) แต่ยังรวมถึงปัจจัยทางสังคมและสิ่งแวดล้อม(เช่นความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล)

Songli Mei, Jingxin Chai, Shi-Bin Wang, Chee H. Ng, Gabor S. Ungvari and Yu-Tao Xiang. (2018) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพึ่งพาโทรศัพท์มือถือ การสนับสนุนทางสังคมและแรงกระตุ้นในนักศึกษามหาวิทยาลัยจีน การศึกษาครั้งนี้เป็นการตรวจสอบความถี่ของการพึ่งพาโทรศัพท์มือถือในนักศึกษาในมหาวิทยาลัยจีน และสำรวจความสัมพันธ์กับการสนับสนุนทางสังคมและแรงกระตุ้น จากนักเรียนที่ได้รับคัดเลือกจากมหาวิทยาลัยขนาดใหญ่ในประเทศจีน 909 แห่ง ที่มีการใช้โทรศัพท์มือถืออย่างต่อเนื่อง, การพึ่งพาทางโทรศัพท์มือถือ การกระตุ้นและการสนับสนุนทางสังคม วัดด้วยเครื่องมือที่ได้มาตรฐาน ความถี่ในการใช้โทรศัพท์มือถือที่เป็นไปได้และการพึ่งพาโทรศัพท์มือถืออยู่ที่ร้อยละ 78.3% และ 7.4%ตามลำดับ การวิเคราะห์การถดถอยโลจิสติก พบว่าเมื่อเทียบกับการไม่มี โทรศัพท์มือถือ การพึ่งพาอาศัยโทรศัพท์มือถือเป็นไปได้ที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญกับเพศชาย ($p = 0.04, OR = 0.7, 95\% CI: 0.4-0.98$) การใช้โทรศัพท์มือถือมากเกินไป ($p < 0.001, OR = 1.2, 95\% CI: 1.09-1.2$) และ แรงกระตุ้น ($p < 0.001, OR = 1.05, 95\% CI: 1.03-1.06$) ในขณะที่การพึ่งพาโทรศัพท์มือถือมีความเกี่ยวข้องด้วยระยะเวลาของการใช้โทรศัพท์รายสัปดาห์ ($p = 0.01, OR = 2.5, 95\% CI: 1.2-5.0$), การใช้โทรศัพท์มือถือมากเกินไป ($p < 0.001, OR = 1.3, 95\% CI: 1.2-1.4$) และแรงกระตุ้น ($p < 0.001, OR = 1.08, 95\% CI: 1.05-1.1$) ความถี่ของ

การพึ่งพาโทรศัพท์มือถือและการพึ่งพาโทรศัพท์มือถืออยู่ในระดับสูง ในเรื่องนี้ ตัวอย่างของนักศึกษา มหาวิทยาลัยจีน พบความสัมพันธ์เชิงบวกที่สำคัญกับด้านการกระตุ้น แต่ไม่ใช่ด้วยการสนับสนุนทางสังคม

Benjamin Stodt, Matthias Brand, Cornelia Sindermann, Elisa Wegmann, Mei Li, Min Zhou, Peng Sha and Christian Montag (2018) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การตรวจสอบความผิดปกติ ผลกระทบของบุคลิกภาพ ความรู้ทางอินเทอร์เน็ตและความคาดหวัง ในการใช้อินเทอร์เน็ต: การศึกษาเปรียบเทียบระหว่างจีนและเยอรมนี, เป็นการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับความผิดปกติในการใช้งานอินเทอร์เน็ต (IUD) ที่เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วและมีความสำคัญระดับโลก การศึกษาที่ผ่านมาเสนอความหลากหลายทางวัฒนธรรมเกี่ยวกับความชุกของ IUD เช่น ระหว่างประเทศในเอเชียและยุโรป นอกจากนี้ยังพบว่าปัจจัยทางบุคลิกภาพความรู้ความเข้าใจที่เกี่ยวข้องกับอินเทอร์เน็ตและความสามารถเฉพาะนั้นดูเหมือนจะมีอิทธิพลต่อแนวโน้มของ IUD แต่เป็นการวิจัยที่ขาดการศึกษาเปรียบเทียบเชิงวัฒนธรรมเกี่ยวกับกลไกเหล่านี้ การศึกษาครั้งนี้มุ่งเน้นไปที่ความแตกต่างระหว่างเยอรมนีและจีน เกี่ยวกับลักษณะดังกล่าวข้างต้น โดยมีผู้เข้าร่วมภาษาเยอรมัน ($n = 411; M = 20.70$ ปี, $SD = 3.34$ ปี) และผู้เข้าร่วมภาษาจีน ($n = 410; M = 20.72$ ปี, $SD = 2.65$ ปี) การตอบแบบทดสอบการเสพติดอินเทอร์เน็ตระยะสั้น Big Five Inventory สเกลความคาดหวังในการใช้งานอินเทอร์เน็ต รวมถึงแบบสอบถามความรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต ผลการวิจัยพบการเกิดขึ้นของ IUD มีอาการที่สูงขึ้นในประเทศจีน นอกจากนี้ผู้เข้าร่วมชาวจีนมีคะแนนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญเกี่ยวกับโรคทางจิต ในขณะที่ผู้เข้าร่วมตอบแบบสอบถามชาวเยอรมันมีคะแนนสูงขึ้นในด้านการแสดงตัวและเปิดกว้าง เมื่อเทียบกัน สำหรับผู้เข้าร่วมชาวเยอรมันและชาวจีนมีความคาดหวังสูงกว่า เพื่อหลีกเลี่ยงความรู้สึที่ไม่ดีทางออนไลน์ และจะเสริมในเชิงบวกเกี่ยวกับความรู้ทางอินเทอร์เน็ต ผู้เข้าร่วมเยอรมันระบุว่าทักษะที่เกี่ยวข้องกับการสะท้อนและการวิเคราะห์ที่สำคัญของเนื้อหาออนไลน์สูงขึ้น ในขณะที่จีนแสดงให้เห็นความเชี่ยวชาญที่สูงขึ้นในการผลิตและการโต้ตอบออนไลน์ นอกจากนี้การวิเคราะห์ความซับซ้อนง่าย ๆ ระบุว่าบางโดเมนความรู้ในประเทศเยอรมนีและประเทศจีน อินเทอร์เน็ตมีความเกี่ยวข้องกับอาการ IUD ในขณะที่ผู้เข้าร่วมชาวจีนที่มีทักษะการสะท้อนสูงแสดงอาการ IUD สูงสุดในเยอรมนี เปิดเผยว่าไม่มีผลทักษะการไตร่ตรอง นอกจากนี้ทักษะการควบคุมตนเองที่สูงขึ้นมีความสัมพันธ์ด้วยอาการ IUD ที่ต่ำกว่าในเยอรมัน แต่ไม่ใช่ในจีน ผลลัพธ์ที่ได้ให้แนวทาง ด้านความแตกต่างทางวัฒนธรรมที่อาจเกิดขึ้น เกี่ยวกับ IUD โดยเฉพาะอย่างยิ่งบทบาทการคาดการณ์และการป้องกันของโดเมนด้านความรู้อินเทอร์เน็ต

Katajun Lindenberg, Katharina Halasy, Carolin Sz'asz-Janocha and Lutz Wartberg. (2017) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การจำแนกประเภทของความผิดปกติในการใช้อินเทอร์เน็ตในการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย. ความผิดปกติในการใช้อินเทอร์เน็ต (IUD) ส่งผลกระทบต่อ

วัยรุ่นจำนวนมากทั่วโลกและ(อินเทอร์เน็ต)Gaming Disorderซึ่งเป็นประเภทย่อยเฉพาะของ IUD เพิ่งรวมอยู่ใน DSM-5 และ ICD-11การศึกษาทางระบาดวิทยาได้ระบุอัตราความชุกสูงถึง 5.7% ในหมู่วัยรุ่นในประเทศเยอรมนีอย่างไรก็ตามมีความรู้ค่อนข้างน้อยเกี่ยวกับการพัฒนาความเสี่ยงในช่วงวัยรุ่นและการเชื่อมโยงทางการศึกษา. จุดมุ่งหมายของการศึกษาคือ: (a) ระบุโปรไฟล์แฝงที่เกี่ยวข้องทางคลินิกในโรงเรียนมัธยมขนาดใหญ่ กลุ่มตัวอย่าง (b) ประมาณการอัตราความชุกของ IUD สำหรับกลุ่มอายุที่แตกต่างกันและ (c) ตรวจสอบการเชื่อมโยงกับเพศและการศึกษา N = 5387 วัยรุ่นจาก 41 โรงเรียนในประเทศเยอรมนี อายุระหว่าง 11–21 ปีถูกประเมินโดยใช้ Compulsive Internet Use Scale (CIUS) การวิเคราะห์รายละเอียดแฝงแสดงให้เห็นว่า ห้ากลุ่มโปรไฟล์ที่มีความแตกต่างในรูปแบบการตอบกลับ CIUS อายุและประเภทโรงเรียนที่พบใน 6.1% และการใช้อินเทอร์เน็ตที่มีความเสี่ยงสูงใน 13.9% ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด พบยอดสองยอดในความชุก อัตราบ่งชี้ความเสี่ยงสูงสุดของ IUD อยู่ในกลุ่มอายุ 15-16 ปี และ 19-21ปี ความชุกไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญระหว่างเด็กชายและเด็กหญิง โรงเรียนมัธยมมีค่าต่ำสุด (4.9%) และโรงเรียนอาชีวศึกษามีอัตราความชุกสูงสุด (7.8%) ความแตกต่างระหว่างโรงเรียนไม่สามารถอธิบายประเภทตามระดับการศึกษาได้

เหยา-จิน คิม,เฮย์ มิน จัง,ยอง โจ ลี,ดอง ฮาน ลี และแด จิน คิม.Yeon-Jin Kim, Hye Min Jang, Youngjo Lee, Donghwan Lee and Dai-Jin Kim. (2019) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ผลกระทบของอินเทอร์เน็ต และการเสพติดสมาร์ทโฟน ความซึมเศร้า และความโน้มเอียงบนความวิตกกังวล, ความสัมพันธ์ของการติดอินเทอร์เน็ต (IA) และการเสพติดของสมาร์ทโฟน (SA) ด้วยปัญหาสุขภาพจิตได้รับการศึกษาอย่างกว้างขวาง เราตรวจสอบผลกระทบของ IA และ SA ต่อภาวะซึมเศร้าและความวิตกกังวลในขณะที่ปรับสำหรับตัวแปรทางสังคม ในการศึกษาครั้งนี้มีผู้เข้าร่วม 4,854 คน การสำรวจทางเว็บแบบตัดขวางรวมถึงรายการทางสังคมและประชากรมาตราส่วนของคนเกาหลี ที่ใช้อินเทอร์เน็ต และการเสพติดสมาร์ทโฟนระดับส่งผลกระทบจากการติดและระดับย่อยของรายการตรวจสอบอาการ 90 รายการ-ผู้เข้าร่วมถูกแบ่งออกเป็น IA, SA และกลุ่มการใช้งานปกติ (NU) การสุ่มตัวอย่างเราใช้วิธีการจับคู่คะแนนเพื่อลดอคติ ความโน้มเอียงตามการจับคู่กลุ่ม IA แสดงความเสี่ยงที่เพิ่มขึ้นของภาวะซึมเศร้า (ความเสี่ยงสัมพัทธ์ 1.207; $p < 0.001$) และความวิตกกังวล(ความเสี่ยงสัมพัทธ์ 1.264; $p < 0.001$) เทียบกับ NUs กลุ่ม SA ยังมีความเสี่ยงเพิ่มขึ้นด้านภาวะซึมเศร้า (ความเสี่ยงสัมพัทธ์ 1.337; $p < 0.001$) และความวิตกกังวล (ความเสี่ยงสัมพัทธ์ 1.402; $p < 0.001$) เทียบกับNCs การค้นพบเหล่านี้แสดงให้เห็นว่าทั้ง IA และ SA มีนัยสำคัญต่อภาวะซึมเศร้าและความวิตกกังวล นอกจากนี้การค้นพบของเราแสดงให้เห็นว่า SA มีความสัมพันธ์ที่แข็งแกร่งกับภาวะซึมเศร้าและความวิตกกังวลแข็งแกร่งกว่า IA และเน้นย้ำถึงความจำเป็นในการป้องกันและจัดการนโยบายการใช้สมาร์ทโฟนให้มากขึ้น

Joanna Chwaszcz, Bernadeta Lelonek-Kuleta, Michał Wiechetek, Iwona Niewiadomska and Agnieszka Palacz-Chrisidis. (2018) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ลักษณะบุคลิกภาพ กลยุทธ์ในการจัดการกับความเครียดและระดับการติดอินเทอร์เน็ต การศึกษา นักเรียนระดับมัธยมศึกษาในโปแลนด์ ในบรรดาปัจจัยที่มีส่วนร่วมในการเสพติด ยังมีสิ่งที่อธิบายถึงลักษณะเฉพาะบุคคลและวิธีการจัดการกับความท้าทายในชีวิตที่หลากหลาย แม้จะมีการศึกษามากมายในพื้นที่นี้ แต่ยังไม่มีข้อมูลที่ชัดเจนเกี่ยวกับลักษณะและความจำเพาะของความสัมพันธ์นี้ในกลุ่มอายุที่แตกต่างกัน การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพ มิติและกลยุทธ์ในการจัดการกับความเครียดและระดับการติดอินเทอร์เน็ต การศึกษาคือได้รับทุนจากกระทรวงสาธารณสุข 93 / HM / 2015 การศึกษาดำเนินการในกลุ่มตัวอย่างจาก 383 คน อายุ 15 ถึง 19 ปี ($M = 16.6$, $SD = 0.77$) ที่เข้าเรียนในโรงเรียนมัธยม ผลการวิจัยมีดังต่อไปนี้เครื่องมือที่ใช้: การวัดบุคลิกภาพสิบรายการ, การรับมืออย่างย่อและการทดสอบการเสพติดอินเทอร์เน็ต ทั้งที่เฉพาะเจาะจง ลักษณะบุคลิกภาพและรูปแบบการเผชิญความเครียดที่เกี่ยวข้องกับการเสพติดอินเทอร์เน็ต สื่อที่วิเคราะห์ลักษณะบุคลิกภาพที่เกี่ยวข้องอย่างมากกับการใช้อินเทอร์เน็ตที่มีความเสี่ยง นั้นเป็นเรื่องของความมีสติและความมั่นคงทางอารมณ์ มีการแสดงความสัมพันธ์ระหว่างการติดอินเทอร์เน็ตและการใช้งานอินเทอร์เน็ต กลวิธีการเผชิญปัญหา เช่น การโทษตนเอง ผลที่ได้รับแสดงให้เห็นถึงบทบาทสำคัญของปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับบุคลิกภาพในพัฒนาการ การติดอินเทอร์เน็ต ทศนคติต่อปัญหาดูเหมือนจะเป็นประเด็นสำคัญ การค้นพบนี้ ที่นำเสนอเพื่อวิเคราะห์พื้นที่สำหรับการปรับปรุง (เช่นผ่านการแทรกแซงด้านจิตวิเคราะห์) เพื่อปกป้องคนหนุ่มสาวจากความเสี่ยงของการพัฒนาติดอินเทอร์เน็ต

3.4 การสังเคราะห์งานวิจัย

ตารางที่ 1 แสดงการสังเคราะห์งานวิจัย

การศึกษาคุณลักษณะของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในจังหวัดมหาสารคาม ที่มีพฤติกรรมติดสื่อ และไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน	รูปแบบการเก็บข้อมูล	ชนิดข้อมูล	งานวิจัยที่ใช้
คุณลักษณะพื้นฐานส่วนบุคคล เพศ อายุ การศึกษา ปัจจัยทางเศรษฐกิจ ปัจจัยทางสังคม	แบบสอบถามเติมข้อมูลในข้อคำถามที่กำหนดให้ จำนวน 10 ข้อ	ข้อความ	ไชยรัตน์ บุตรพรหม(2545) รวีกรานต์ นันทเวช(2550) พิพัฒน์พงศ์ เข้มปัญญา (2559) พิชยา วัฒนชนกุล,วาสนา ผิวชม และเปรม จันทรสว่าง.(2560) ฐานิดา ไชยนันท์.(2560)
พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต ความหมกมุ่นอยู่กับการใช้อินเทอร์เน็ต สภาวะความต้องการ ในการใช้อินเทอร์เน็ต สภาวะทางอารมณ์ เมื่อต้องการหรือขาด การใช้อินเทอร์เน็ต สภาวะทางสังคม เมื่อต้องการหรือขาด การใช้อินเทอร์เน็ต สภาวะทางสติปัญญา เมื่อต้องการหรือขาด การใช้อินเทอร์เน็ต	ค่าความถี่การใช้งาน 5 ระดับ/ข้อคำถาม จำนวน 8 ข้อ จาก (DSM-IV:The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder-Fourth Education)	เชิงปริมาณ	Dr.KimberlyS.Yong(1999) รวีกรานต์ นันทเวช(2550)
คุณลักษณะด้านบุคลิกภาพ ด้านพฤติกรรม(Behavior) ด้านอารมณ์ (Emotion)	ค่าความถี่การใช้งาน 3 ระดับ/ข้อคำถามจำนวน 48 ข้อ จากMPI (Maudsley PersonalityInventory)	เชิงปริมาณ	H.J.Eysenck ไชยรัตน์ บุตรพรหม(2545) รวีกรานต์ นันทเวช(2550)

ตารางที่ 2 แสดงการสังเคราะห์งานวิจัย (ต่อ)

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน	รูปแบบการเก็บข้อมูล	ชนิดข้อมูล	งานวิจัยที่ใช้
1. คุณลักษณะด้านการติดสื่ออินเทอร์เน็ตในโทรศัพท์สมาร์ทโฟน <ul style="list-style-type: none"> - อัตราการใช้งาน (Usage rate) - ความพึงพอใจตนเอง (Self – Gratifications) - การแสดงออกถึงตัวตน (Self-Expression) - อิทธิพลทางสังคม (Social Influence) - ความหลากหลายในการใช้งาน (Variety of Use) - ความวิตกกังวล (Anxiety) - รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบตามใจ (Permissive Parenting Style) 	ค่าความถี่การใช้งาน 5 ระดับ/ข้อความ จำนวน 30 ข้อ	เชิงปริมาณ	Alfawareh & Jusoh (2014) Alson & Misagal (2016) American Psychiatric Association(1994) Chen et al.,(2003) Ceyhan et al.,(2007) Young(1998) ธีธวัช วิภัติภูมิประเทศ(2559) พิชญ์ เพชรคา และพรทิพย์ เย็นจะบก (2557) พัชนา สุวรรณแสน และคณะ (2557) พิชยา วัฒนชนกุล,วาสนา ผิวชม และเปรม จันทร์สว่าง. (2560) รวิกานต์ นันทเวช.2550 วรวิทย์ ชูชาติ.2557 พิพัฒน์พงศ์ เข็มปัญญา (2559)



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดต่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ตโฟน ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาวิจัยเป็นลำดับ ดังนี้

1. พื้นที่วิจัย
2. ประชากรในการวิจัยและตัวอย่าง
3. เครื่องมือในการวิจัย
วิธีการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1 พื้นที่วิจัย

โรงเรียนที่เปิดทำการเรียนการสอนในระดับมัธยมศึกษา ในเขตจังหวัดมหาสารคาม ทุกสังกัดในปีการศึกษา 2563

2. ประชากรในการวิจัย และตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับมัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม จากโรงเรียนทั้งสิ้น 66 โรงเรียน โดยมาจากสังกัดเขตพื้นที่มัธยมศึกษา(สพม.เขต26) จำนวน 36 โรงเรียน มาจากสังกัดกระทรวงการอุดมศึกษาวิทยาศาสตร์วิจัยและนวัตกรรม(อ.ว.) จำนวน 2 โรงเรียน มาจากองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น(อบจ.) จำนวน 20 โรงเรียน มาจากองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น (เทศบาล) จำนวน 6 โรงเรียน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (สช.) จำนวนนักเรียนรวมทุกสังกัดข้างต้น จำนวนรวมทั้งสิ้น 114,416 คน สำนักงานสถิติจังหวัดมหาสารคาม

(http://mahasarakham.nso.go.th/index.php?option=com_content&view=article&id=280:mkmreport2556&catid=120&Itemid=715)

ตัวอย่าง ตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษานี้ เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จาก 9 โรงเรียน โดยมาจากสังกัดเขตพื้นที่มัธยมศึกษา (สพม.เขต26) 2 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนสารคามพิทยาคม และโรงเรียนผดุงนา, สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษาวิทยาศาสตร์วิจัยและนวัตกรรม(อ.ว.) 2 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนสาธิตมหาวิทาลัยมหาสารคาม(ฝ่ายมัธยม) และโรงเรียนสาธิตมหาวิทาลัยราชภัฏมหาสารคาม สังกัดองค์การปกครอง

ส่วนท้องถิ่น (อบจ.) 2 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนท่าขอนยางพิทยาคม และโรงเรียนนาข่าพิทยาคม และองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น (เทศบาล) 2 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนเทศบาลบูรพาพิทยาคาร และโรงเรียนเทศบาลสามัคคีวิทยา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (สช.) 1 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนมัธยมชาญวิทยา ได้มาโดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Random Sampling) มีขั้นตอนในการหาตัวอย่าง ดังนี้

1. สํารวจนักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับมัธยมศึกษา ระดับมัธยมต้น ม.1-3 และระดับมัธยมปลาย ม.4-6 ปีการศึกษา 2563 ในเขตจังหวัดมหาสารคาม ทุกสังกัดกระทรวง โดยพบว่ามึนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาจำนวนทั้งสิ้น 114,416 คน สำนักงานสถิติจังหวัดมหาสารคาม

(http://mahasarakham.nso.go.th/index.php?option=com_content&view=article&id=280:mkmreport2556&catid=120&Itemid=715)

2. จำนวนตัวอย่างได้จากการสุ่ม ตัวอย่าง อย่งง่าย ในการกำหนดขนาดของกลุ่มใช้สูตรของยามาเน่ (Yamane, 1993) ที่ระดับความคลาดเคลื่อน 0.05 โดยคำนวณได้จากสูตร

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

เมื่อ n แทนขนาดตัวอย่าง

เมื่อ N แทนจำนวนประชากร

เมื่อ e แทนระดับความคลาดเคลื่อนในการสุ่มตัวอย่าง

$$n = \frac{114,416}{1 + 114,416(0.05)^2}$$

$$= 398 \text{ คน}$$

จากสูตรสามารถใช้ตารางสำเร็จรูป (Yamane, 1973 อ้างใน จักรกฤษณ สํารายูใจ, 2544) เพื่อให้ได้ตัวอย่างจากจำนวนประชากรทั้งหมด 114,416 คน ตามระดับความเชื่อมั่นที่ .05 ซึ่งจะได้ตัวอย่างขั้นต่ำสำหรับการศึกษาค้นคว้า จำนวน 398 คน

พหุบัน ปณุ ทิโต ชิว

ตารางที่ 3 ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง ทาโร่ ยามาเน่ ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% และความคลาดเคลื่อน
ต่างๆ

ขนาด ประชากร	ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ระดับความคลาดเคลื่อน (e)					
	± 1%	± 2%	± 3%	± 4%	± 5%	± 10%
500	*		*	*	222	83
1,000	*	*	*	385	286	91
1,500	*	*	638	441	316	94
2,000	*	*	714	476	333	95
2,500	*	*	769	500	345	96
3,000	*	1,250 1,364	811	517	353	97

ตารางที่ 4 ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง ทาโร่ ยามาเน่ ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% และความคลาดเคลื่อน
ต่างๆ (ต่อ)

ขนาด ประชากร	ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ระดับความคลาดเคลื่อน (e)					
	± 1%	± 2%	± 3%	± 4%	± 5%	± 10%
3,500	*	1,458	843	530	359	97
4,000	*	1,538	870	541	364	98
4,500	*	1,607	891	549	367	98
5,000	*	1,667	909	556	370	98
6,000	*	1,765	938	566	375	98
7,000	*	1,842	959	574	378	99
8,000	*	1,905	976	580	381	99
9,000	*	1,957	989	584	383	99
10,000	5,000	2,000	1,000	588	385	99
15,000	6,000	2,143	1,034	600	390	99
20,000	6,667	2,222	1,053	606	392	100
25,000	7,143	2,273	1,064	610	394	100
50,000	8,333	2,381	1,087	617	397	100
100,000	9,091	2,439	1,099	621	398	100
∞	10,000	2,500	1,111	625	400	100

* หมายถึง ขนาดตัวอย่างไม่เหมาะสมที่จะ assume ใหญ่เป็นการกระจายแบบปกติ จึงไม่สามารถใช้สูตรคำนวณขนาดของกลุ่มตัวอย่าง
ได้

ที่มา : Yamane, 1973 อางโน จักรกฤษณ สำราญใจ, 2544

3. รวบรวมรายชื่อโรงเรียนในเขตจังหวัดมหาสารคาม ทุกสังกัด ได้จำนวนโรงเรียนทั้งสิ้น 65 โรงเรียน โดยมาจากสังกัดเขตพื้นที่มัธยมศึกษา (สพม.เขต26) จำนวน 36 โรงเรียน มาจากสังกัดกระทรวงการอุดมศึกษาวิทยาศาสตร์วิจัยและนวัตกรรม(อ.ว.) จำนวน 2 โรงเรียน มาจากองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น(อบจ.) จำนวน 20 โรงเรียน มาจากองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น (อบค.) จำนวน 7 โรงเรียน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (สช.) จำนวน 1 โรงเรียน จำนวนนักเรียนรวมทุกสังกัดข้างต้น จำนวนรวมทั้งสิ้น 114,416 คน เฉพาะนักเรียนระดับมัธยมศึกษาเท่านั้น

4. ทำการสำรวจข้อมูลนักเรียนโดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย ได้ ตัวอย่างนักเรียน จำนวน 398 คน จาก 9 โรงเรียน โดยมาจากสังกัดเขตพื้นที่มัธยมศึกษา(สพม.เขต26) จำนวน 2 โรงเรียน มาจาก สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษาวิทยาศาสตร์วิจัยและนวัตกรรม(อ.ว.) จำนวน 2 โรงเรียน มาจาก องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น(อบจ.) จำนวน 2 โรงเรียน มาจากองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น (เทศบาล) จำนวน 2 โรงเรียน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (สช.) จำนวน 1 โรงเรียน คิดเป็นตัวอย่างโดยเฉลี่ยโรงเรียนละ 44 คน

สำรวจข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามเพื่อรวบรวมข้อมูลปัจจัยและพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต โดยแบบสอบถามมี 5 ตอน รวมทั้งสิ้น 116 ข้อ ได้แก่

ตอนที่1 แบบสอบถามคุณลักษณะพื้นฐานส่วนบุคคล	จำนวน 10 ข้อ
ตอนที่2 แบบวัดพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของผู้ตอบแบบสอบถาม	จำนวน 8 ข้อ
ตอนที่3 แบบวัดบุคลิกภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม	จำนวน 48 ข้อ
ตอนที่4 แบบวัดระดับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน	จำนวน 20 ข้อ
ตอนที่5 แบบสอบถามคุณลักษณะผู้ติดต่อในโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน	จำนวน 30 ข้อ

3. เครื่องมือในการวิจัย และวิธีการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เครื่องมือในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วยแบบสอบถาม จำนวน 1 ชุด แบ่งออกเป็น 5 ตอนรวมทั้งสิ้น 112 ข้อ โดยมีขั้นตอนการสร้างเครื่องมือวิจัย ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลต่างๆจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดขอบเขตการวิจัย กรอบแนวคิดให้ครอบคลุมตามวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้
2. สร้างข้อคำถามจากหลักการ ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ
3. นำข้อมูลที่ได้มาสร้างแบบสอบถาม โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตอนที่ 1

เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากการสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์โฟน ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา ซึ่งส่วนนี้เป็นส่วนแบบสอบถามคุณลักษณะพื้นฐานส่วนบุคคล เพศ,อายุ,การศึกษา,ปัจจัยทางเศรษฐกิจ,ปัจจัยทางสังคม

การหาค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหาในส่วนนี้ ผู้วิจัยนำแบบสอบถามให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณา จากนั้นนำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่าน มารวมกันคำนวณหาค่า IOC (Index-Of Consistency) เพื่อหาความสอดคล้องของเนื้อหาระหว่างผู้เชี่ยวชาญ(ฉัตรชัย เรืองมณี,2538) โดยการแปลความ คือ ถ้าค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหา มีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป แสดงว่าแบบสอบถามมีความสอดคล้องด้านเนื้อหา

ตอนที่ 2

เป็นแบบทดสอบเพื่อวัดพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต โดยส่วนนี้ผู้วิจัยได้ปรับปรุงเนื้อหา มาจากแบบทดสอบเพื่อวัดพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของสมาคมจิตแพทย์อเมริกัน(DSM-IV:The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder-Fourth Edition) ที่สร้างขึ้นโดย Dr.Kimberly S. Yong(1999) จำนวน 8 ข้อ โดยหลักในการวินิจฉัยพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต กล่าวคือ ถ้าผู้ตอบแบบสอบถามตอบว่า “ใช่” ในจำนวนที่เท่ากับ 5 ข้อ หรือมากกว่า 5 ข้อขึ้นไป จากทั้งหมด 8 ข้อ ผู้นั้นก็จะถูกวินิจฉัยว่าเป็นผู้มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

1. รู้สึกหมกมุ่นกับอินเทอร์เน็ต แม้ในเวลาที่ไม่ได้ติดกับอินเทอร์เน็ต
2. มีความต้องการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลานานขึ้น
3. ไม่สามารถควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตได้
4. รู้สึกหงุดหงิดเมื่อต้องใช้อินเทอร์เน็ตน้อยลงหรือหยุดใช้
5. ใช้เวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตนานกว่าที่ได้ตั้งใจไว้
6. การใช้อินเทอร์เน็ตทำให้ส่งผลกระทบต่องาน การเรียน และความสัมพันธ์ของครอบครัว
7. ปิดบังคนในครอบครัวหรือเพื่อนเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตของตนเอง
8. ใช้อินเทอร์เน็ตในการหลีกเลี่ยงปัญหาหรือคิดว่าการใช้อินเทอร์เน็ตทำให้ตนเองดีขึ้น

การหาค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหาในส่วนนี้ ผู้วิจัยนำแบบสอบถามให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณา จากนั้นนำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่าน มารวมกันคำนวณหาค่า IOC (Index-Of Consistency) เพื่อหาความสอดคล้องของเนื้อหา ระหว่างผู้เชี่ยวชาญ(ฉัตรชัย เรืองมณี,2538) โดยการแปลความ คือ ถ้าค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหา มีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป แสดงว่าแบบสอบถามมีความสอดคล้องด้านเนื้อหา

ตอนที่ 3

เป็นแบบทดสอบคุณลักษณะด้านบุคลิกภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยส่วนนี้ผู้วิจัยได้ใช้แบบทดสอบบุคลิกภาพ MPI (Maudsley Personality Inventory) ซึ่ง H.J.Eysenck เป็นผู้คิดขึ้น (ไชยรัตน์ บุตรพรหม, 2545) ใช้สำหรับประเมินบุคลิกภาพที่แสดงออกในคุณลักษณะ 2 อย่าง คือ Extraversion-Introversion (E) และ Neuroticism – Stability (N) ซึ่งเป็นแบบทดสอบบุคลิกภาพ MPI ที่มีทั้งหมด 48 ข้อ ซึ่งในแต่ละข้อจะมีคำตอบ 3 คำตอบ ให้ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกตอบ คือ ใช่ ไม่แน่ใจ ไม่ใช่ โดยผู้วิจัยกำหนดการให้คะแนนดังต่อไปนี้

ใช่ ให้คะแนนเท่ากับ 2 คะแนน

คิดว่าใช่ ให้คะแนนเท่ากับ 1 คะแนน

ไม่ใช่ ให้คะแนนเท่ากับ 0 คะแนน

โดยแบ่งบุคลิกภาพออกเป็น 2 ด้าน ดังนี้คือ

1. ด้านพฤติกรรม (Behavior) ได้ผลรวมคะแนนจากแบบทดสอบข้อ 24 โดยแบ่งบุคลิกภาพด้านพฤติกรรมออกได้ดังนี้

แบบแสดงออก (Extraversion) หมายถึงผู้มีคะแนนต่ำกว่า 18.62 คะแนน

แบบเก็บตัว (Introversion) หมายถึงผู้มีคะแนนมากกว่า 33.10 คะแนน

แบบปานกลาง (Ambivert) หมายถึงผู้มีคะแนนตั้งแต่ 18.62 - 33.10 คะแนน

2. ด้านอารมณ์ (Emotion) ได้ผลรวมคะแนนจากแบบทดสอบข้อ 24 โดยแบ่งบุคลิกภาพด้านอารมณ์ออกได้ดังนี้

แบบมั่นคง (Stability) หมายถึงผู้มีคะแนนต่ำกว่า 13.32 คะแนน

แบบอ่อนไหว (Neuroticism) หมายถึงผู้มีคะแนนมากกว่า 33.32 คะแนน

แบบปานกลาง (Ambivert) หมายถึงผู้มีคะแนนตั้งแต่ 13.32 - 33.10 คะแนน

การหาค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหาในส่วนนี้ ผู้วิจัยนำแบบสอบถามให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณา จากนั้นนำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่าน มารวมกันคำนวณหาค่า IOC (Index-Of Consistency) เพื่อหาความสอดคล้องของเนื้อหาระหว่างผู้เชี่ยวชาญ (ฉัตรชัย เรืองมณี, 2538) โดยการแปลความ คือ ถ้าค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหา มีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป แสดงว่าแบบสอบถามมีความสอดคล้องด้านเนื้อหา

ตอนที่ 4

เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต โดยในส่วนี้ผู้วิจัยได้ปรับปรุงเนื้อหาจากแบบสอบถามที่เกี่ยวข้องกับระดับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของ ไชยรัตน์ บุตรพรหม(2545)ที่พัฒนามาจากแบบสอบถาม Internet Addiction Test ของ Dr.Kimberly S.Young จำนวน 20 ข้อ โดยมาตราส่วนที่ใช้วัดเป็นแบบ Likert Scale ให้เลือกตอบโดยแบ่งออกเป็น 5 ระดับดังนี้ เป็นประจำ, บ่อยครั้ง, บางครั้งบางครั้ง, ไม่บ่อย, ไม่เคยเลย โดยผู้วิจัยได้แบ่งการให้คะแนนในแต่ละคำตอบดังนี้

เป็นประจำให้ค่าคะแนนเท่ากับ	5 คะแนน
บ่อยครั้งให้ค่าคะแนนเท่ากับ	4 คะแนน
บางครั้งบางครั้งให้ค่าคะแนนเท่ากับ	3 คะแนน
ไม่บ่อยให้ค่าคะแนนเท่ากับ	2 คะแนน
ไม่เคยเลยให้ค่าคะแนนเท่ากับ	1 คะแนน

เกณฑ์การประเมินค่าของระดับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต จะพิจารณาจากความถี่ของพฤติกรรมที่มีค่าตั้งแต่ 1 – 5 โดยแบ่งออกเป็น 3 ระดับ ในแต่ละระดับจะมีคะแนนห่างกันเป็นช่วงชั้นดังต่อไปนี้ (ไชยรัตน์ บุตรพรหม, 2545)

$$\text{พิสัย/จำนวนชั้น} = (\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}) / \text{จำนวนชั้น} = (5 - 1) / 3 = 1.33$$

สามารถกำหนดเกณฑ์ในการประเมินค่า ของระดับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตได้ ดังต่อไปนี้

คะแนน 1.00 – 2.33 แสดงว่าพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับต่ำ

คะแนน 2.34 – 3.67 แสดงว่าพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับปานกลาง

คะแนน 3.68 – 5.00 แสดงว่าพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับสูง

การหาค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหาในส่วนนี้ ผู้วิจัยนำแบบสอบถาม ให้ผู้เชี่ยวชาญ

พิจารณา จากนั้นนำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่าน มารวมกันคำนวณหาค่า IOC (Index-Of Consistency) เพื่อหาความสอดคล้องของเนื้อหาระหว่างผู้เชี่ยวชาญ (ฉัตรชัย เรืองมณี, 2538) โดยการแปลความ คือ ถ้าค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหามีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไปแสดงว่าแบบสอบถามมีความสอดคล้องด้านเนื้อหา

ตอนที่ 5

เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับคุณลักษณะด้านการติดสื่ออินเทอร์เน็ตในโทรศัพท์สมาร์ทโฟน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 30 ข้อ โดยมาตราที่ใช้เป็นการใช้แบบ Likert Scale ให้เลือกตอบโดยแบ่งออกเป็น 5 ระดับ ตามระดับความเห็นด้วยดังนี้ มากที่สุด,มาก,ปานกลาง,น้อย,น้อยที่สุด,โดยผู้วิจัยแบ่งการให้คะแนนในแต่ละข้อดังนี้

เห็นด้วยมากที่สุด ให้คะแนนเท่ากับ	5 คะแนน
เห็นด้วยมาก ให้คะแนนเท่ากับ	4 คะแนน
เห็นด้วยปานกลาง ให้คะแนนเท่ากับ	3 คะแนน
เห็นด้วยน้อย ให้คะแนนเท่ากับ	2 คะแนน
เห็นด้วยน้อยที่สุด ให้คะแนนเท่ากับ	1 คะแนน

การหาค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหาในส่วนนี้ ผู้วิจัยนำแบบสอบถาม ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน พิจารณา คือ รศ.ดร.ชวลิต ชูกำแหง, อาจารย์ ดร.วุฒิศักดิ์ บุญแน่น, อาจารย์ ดร.ฉันทชัย จันทร์เสนา,อาจารย์ ดร.พนธิศรา สามารถ, อาจารย์ ดร.ชัยพร พงษ์พิสันติรัตน์, ตรวจสอบความสอดคล้อง และเมื่อตรวจสอบแล้ว ผู้วิจัยได้นำไปปรับปรุง การสร้างและหาคุณภาพแบบมีขั้นตอน จากนั้นนำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่าน มารวมกันคำนวณหาค่า IOC (Index-Of Consistency) เพื่อหาความสอดคล้องของเนื้อหาระหว่างผู้เชี่ยวชาญ (ฉัตรชัย เรื่องมณี,2538) โดยการแปลความ คือ ถ้าค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหามีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไปแสดงว่าแบบสอบถามมีความสอดคล้องด้านเนื้อหา แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยที่ทำให้ติดโทรศัพท์สมาร์ทโฟนที่ (ผู้วิจัยสร้างขึ้น) จำนวน 30 ข้อ โดยมาตราที่ใช้เป็นการใช้แบบ Likert Scale ให้เลือกตอบตามความเป็นจริงที่สุด โดยแบ่งออกเป็น 5 ระดับ ตามระดับความเห็นด้วยดังนี้ มากที่สุด,มาก,ปานกลาง,น้อย,น้อยที่สุด, ทั้งนี้แบ่งเป็นด้านปัจจัยที่ทำให้ติดโทรศัพท์สมาร์ทโฟน ดังนี้ อัตราการใช้งาน (Usage rate),ความพึงพอใจตนเอง (Self – Gratifications),การแสดงออกถึงตัวตน (Self-Expression), อิทธิพลทางสังคม (Social Influence),ความหลากหลายในการใช้งาน (Variety of Use),วิตกกังวล (Anxiety),รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบตามใจ(Permissive Parenting Style)

จากการนำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่าน มารวมกันคำนวณ พบว่า ค่าคะแนนเกือบทุกข้ออยู่ระหว่าง 0.60 – 1.00 คะแนน มีเพียง 1 ข้อที่มีคะแนนไม่ถึง 0.5 (ได้ 0.40) ข้อคำถามด้านรูปแบบการอบรมเลี้ยงดู (Permissive Parenting Style)) และทางผู้วิจัยให้ความเห็นในการปรับรูปแบบคำถามใหม่เพื่อให้ผู้ตอบเข้าใจจุดประสงค์ และความหมายในข้อคำถาม ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามข้อเสนอแนะและปรับแก้

ตารางที่ 5 แสดงผลการหาค่า IOC (Index-Of Consistency)

ข้อคำถามในแบบสอบถาม	รายด้าน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ	ค่าเฉลี่ย
แบบสอบถาม ข้อที่ 1	อัตราการใช้งาน (Usage rate)	5	1.00
แบบสอบถาม ข้อที่ 5	อัตราการใช้งาน (Usage rate)	5	1.00
แบบสอบถาม ข้อที่ 6	อัตราการใช้งาน (Usage rate)	5	1.00
แบบสอบถาม ข้อที่ 9	อัตราการใช้งาน (Usage rate)	5	1.00
แบบสอบถาม ข้อที่ 10	อัตราการใช้งาน (Usage rate)	5	.80
แบบสอบถาม ข้อที่ 13	อัตราการใช้งาน (Usage rate)	5	.60
แบบสอบถาม ข้อที่ 14	อัตราการใช้งาน (Usage rate)	5	1.00
แบบสอบถาม ข้อที่ 12	ความพึงพอใจตนเอง (Self – Gratifications)	5	.60
แบบสอบถาม ข้อที่ 19	ความพึงพอใจตนเอง (Self – Gratifications)	5	.80
แบบสอบถาม ข้อที่ 20	ความพึงพอใจตนเอง (Self – Gratifications)	5	.60
แบบสอบถาม ข้อที่ 21	ความพึงพอใจตนเอง (Self – Gratifications)	5	.60
แบบสอบถาม ข้อที่ 22	ความพึงพอใจตนเอง (Self – Gratifications)	5	1.00
แบบสอบถาม ข้อที่ 23	ความพึงพอใจตนเอง (Self – Gratifications)	5	1.00
แบบสอบถาม ข้อที่ 24	ความพึงพอใจตนเอง (Self – Gratifications)	5	1.00
แบบสอบถาม ข้อที่ 30	ความพึงพอใจตนเอง (Self – Gratifications)	5	1.00
แบบสอบถาม ข้อที่ 16	การแสดงออกถึงตัวตน (Self-Expression)	5	.80
แบบสอบถาม ข้อที่ 25	การแสดงออกถึงตัวตน (Self-Expression)	5	.60
แบบสอบถาม ข้อที่ 29	การแสดงออกถึงตัวตน (Self-Expression)	5	.60
แบบสอบถาม ข้อที่ 18	อิทธิพลทางสังคม(Social Influence)	5	.80
แบบสอบถาม ข้อที่ 28	อิทธิพลทางสังคม(Social Influence)	5	.60
แบบสอบถาม ข้อที่ 2	ความหลากหลายในการใช้งาน (Variety of Use)	5	1.00
แบบสอบถาม ข้อที่ 3	ความหลากหลายในการใช้งาน (Variety of Use)	5	1.00
แบบสอบถาม ข้อที่ 4	ความหลากหลายในการใช้งาน (Variety of Use)	5	1.00
แบบสอบถาม ข้อที่ 7	ความหลากหลายในการใช้งาน (Variety of Use)	5	1.00
แบบสอบถาม ข้อที่ 8	ความหลากหลายในการใช้งาน (Variety of Use)	5	.80
แบบสอบถาม ข้อที่ 15	ความหลากหลายในการใช้งาน (Variety of Use)	5	1.00
แบบสอบถาม ข้อที่ 26	ความหลากหลายในการใช้งาน (Variety of Use)	5	1.00
แบบสอบถาม ข้อที่ 11	ความวิตกกังวล (Anxiety)	5	1.00
แบบสอบถาม ข้อที่ 27	ความวิตกกังวล (Anxiety)	5	1.00
แบบสอบถาม ข้อที่ 17	รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู (Permissive Parenting Style)	5	.40

Valid N (listwise)	5	
--------------------	---	--

นำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม(ฝ่ายมัธยม) จำนวน 30 คน ซึ่งหลังจากเก็บรวบรวมข้อมูลของแบบสอบถามแล้วผู้วิจัยนำแบบสอบถามดังกล่าวไปคำนวณหาค่า อำนาจจำแนก (Discrimination) ของ (Pemberton A. Johnson)(รังสรรค์ มณีเล็ก,2546) และ หาความเชื่อมั่นด้วยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Reliability Coefficient Alpha) ของ (Cronbach's Alpha) (สุเชษฐ์ มีไมตรีจิตต์,2540) โดยคำนวณจากสูตรดังนี้

สูตรการหาค่าอำนาจจำแนก

$$\frac{\text{จำนวนตอบถูกในกลุ่มสูง} - \text{จำนวนตอบถูกในกลุ่มต่ำ}}{\text{จำนวนคนในกลุ่มสูงหรือต่ำ}}$$

ค่าอำนาจจำแนก	ความหมาย
1.00	จำแนกดีเลิศ
0.80 - 0.99	จำแนกดีมาก
0.60 - 0.79	จำแนกดี
0.40 - 0.59	จำแนกปานกลาง
0.20 - 0.39	จำแนกได้บ้าง
0.00 - 0.19	จำแนกไม่ค่อยได้

หลังจากเก็บรวบรวมข้อมูลของแบบสอบถาม จากนักเรียนระดับมัธยมศึกษาโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม(ฝ่ายมัธยม) จำนวน 30 คน แล้วผู้วิจัยนำแบบสอบถามดังกล่าวไปคำนวณหาค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) ของ (Pemberton A. Johnson)(รังสรรค์ มณีเล็ก ,2546) พบว่า ข้อมูลของแบบสอบถาม รายข้อ อยู่ในเกณฑ์ระหว่าง 0.20 – 0.39 จำแนกได้บ้าง จำนวน 4 ข้อ ระหว่าง 0.40 – 0.59 จำแนกปานกลาง จำนวน 3 ข้อ ระหว่าง 0.60 - 0.79 จำแนกดี จำนวน 6 ข้อ ระหว่าง 0.80 - 0.99 จำแนกดีมาก จำนวน 13 ข้อ และ 1.00 จำแนกดีเลิศ จำนวน 4 ข้อ ผู้วิจัยดำเนินการคัดเลือกข้อคำถามที่มีความเหมาะสมเพื่อใช้เป็นข้อมูลในแบบสอบถามต่อไป

ตารางที่ 6 แสดงผลการหาค่าจำแนก (Discrimination) ลักษณะที่มีอิทธิพลต่อการติดสื่ออินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน

ข้อความคำถามในแบบเรียงข้อ	กลุ่มสูง	กลุ่มต่ำ	ค่าจำแนก	ความหมาย
แบบสอบถาม ข้อที่ 1	54	40	.93	จำแนกดีมาก
แบบสอบถาม ข้อที่ 2	68	61	.47	จำแนกปานกลาง
แบบสอบถาม ข้อที่ 2	50	38	.80	จำแนกดีมาก
แบบสอบถาม ข้อที่ 4	65	56	.60	จำแนกดี
แบบสอบถาม ข้อที่ 5	50	45	.33	จำแนกได้บ้าง
แบบสอบถาม ข้อที่ 6	50	38	.80	จำแนกดีมาก

ตารางที่ 7 แสดงผลการหาค่าจำแนก (Discrimination) คุณลักษณะที่มีอิทธิพลต่อการติดสื่ออินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน(ต่อ)

ข้อความคำถามในแบบเรียงข้อ	กลุ่มสูง	กลุ่มต่ำ	ค่าจำแนก	ความหมาย
แบบสอบถาม ข้อที่ 7	54	40	.93	จำแนกดีมาก
แบบสอบถาม ข้อที่ 8	57	52	.33	จำแนกได้บ้าง
แบบสอบถาม ข้อที่ 9	55	43	.80	จำแนกดีมาก
แบบสอบถาม ข้อที่ 10	65	56	.60	จำแนกดี
แบบสอบถาม ข้อที่ 11	64	49	1.00	จำแนกดีเลิศ
แบบสอบถาม ข้อที่ 12	54	40	.93	จำแนกดีมาก
แบบสอบถาม ข้อที่ 13	57	45	.80	จำแนกดีมาก
แบบสอบถาม ข้อที่ 14	54	40	.93	จำแนกดีมาก
แบบสอบถาม ข้อที่ 15	54	40	.93	จำแนกดีมาก
แบบสอบถาม ข้อที่ 16	59	54	.33	จำแนกได้บ้าง
แบบสอบถาม ข้อที่ 17	50	46	.27	จำแนกได้บ้าง
แบบสอบถาม ข้อที่ 18	57	45	.80	จำแนกดีมาก
แบบสอบถาม ข้อที่ 19	54	40	.93	จำแนกดีมาก
แบบสอบถาม ข้อที่ 20	48	42	.40	จำแนกปานกลาง
แบบสอบถาม ข้อที่ 21	50	35	1.00	จำแนกดีเลิศ
แบบสอบถาม ข้อที่ 22	58	47	.73	จำแนกดี
แบบสอบถาม ข้อที่ 23	64	49	1.00	จำแนกดีเลิศ
แบบสอบถาม ข้อที่ 24	62	51	.73	จำแนกดี
แบบสอบถาม ข้อที่ 25	67	45	.80	จำแนกดีมาก
แบบสอบถาม ข้อที่ 26	56	48	.53	จำแนกปานกลาง

แบบสอบถาม ข้อที่ 27	62	51	.73	จำแนกดี
แบบสอบถาม ข้อที่ 28	49	37	.80	จำแนกดีมาก
แบบสอบถาม ข้อที่ 29	64	49	1.00	จำแนกดีเลิศ
แบบสอบถาม ข้อที่ 30	65	56	.60	จำแนกดี

สูตรหาความเชื่อมั่นด้วยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา

$$\text{Alpha} = \frac{K}{K-1} \left\{ 1 - \frac{\sum Si^2}{St^2} \right\}$$

Alpha = ค่าสัมประสิทธิ์ของความเชื่อถือได้

Si² = ความแปรปรวนของคะแนน

K = จำนวนข้อทั้งหมด

St² = ความแปรปรวนของคะแนนรวม

นำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม(ฝ่ายมัธยม) จำนวน 30 คน ซึ่งหลังจากเก็บรวบรวมข้อมูลของแบบสอบถามแล้วผู้วิจัยนำแบบสอบถามดังกล่าวไปคำนวณหาค่า อำนาจจำแนก

การแปลความหมายค่าความเชื่อมั่นที่คำนวณได้ มีค่าอยู่ระหว่าง 0 ถึง 1 ข้อคำถามที่ดีควรมีความเชื่อมั่นเข้าใกล้ 1 โดยข้อคำถามที่มีค่าความเชื่อมั่นต่ำกว่า 0.8 ควรมีการปรับปรุงแก้ไข ซึ่งผลจากการหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามพบว่า มีค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับมีค่าเท่ากับ .831

ตารางที่ 8 แสดงผลการหาค่าความเชื่อมั่น(Cronbach's Alpha)คุณลักษณะที่มีอิทธิพลต่อการติดต่ออินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน

Reliability Statistics	
ค่า Cronbach's Alpha	จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม
.831	30

4. วิธีการดำเนินงานวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลแบบสอบถาม มีขั้นตอนในการดำเนินงานดังต่อไปนี้

1. นำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พร้อมโครงร่างวิทยานิพนธ์

และแบบ/สอบถามไปนำเสนอต่อผู้อำนวยการโรงเรียนที่ใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างเพื่อขอความร่วมมือในการเก็บข้อมูลจากนักเรียน โดยมีโรงเรียนที่ใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 9 โรงเรียน โดยคัดเลือกจากโรงเรียนที่มีการเปิดทำการเรียนการสอนในระดับมัธยมศึกษา และอยู่คนละสังกัด อาทิ สังกัดเขตพื้นที่มัธยมศึกษา(สพม.เขต26) จำนวน 2 โรงเรียน มาจากสังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา

วิทยาศาสตร์วิจัยและนวัตกรรม(สกอ.) จำนวน 2 โรงเรียน มาจากองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น(อบจ.) จำนวน 2 โรงเรียน มาจากองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น (เทศบาล) จำนวน 2 โรงเรียน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (สช.)จำนวน 1 รวมทั้งสิ้น 9 สถานศึกษา ทั้งนี้ตามสูตรสามารถใช้ตารางสำเร็จรูป (Yamane, 1973 อางโน จักรกฤษณ สำราญใจ, 2544) เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างจากจำนวนประชากรทั้งหมด 114,416 คน ตามระดับความเชื่อมั่นที่ .05 ซึ่งจะได้กลุ่มตัวอย่างขั้นต่ำสำหรับการศึกษาค้นคว้า จำนวน 398 คน คิดเป็นกลุ่มตัวอย่างโรงเรียนละ 44 คน

2. ติดต่อขอความร่วมมือจากอาจารย์ในโรงเรียนกลุ่มตัวอย่างเพื่อแจกแบบสอบถาม

ให้กับนักเรียน โดยการเก็บข้อมูลมีด้วยกัน 2 วิธี คือ ผู้วิจัยทำการเก็บแบบสอบถามเอง และผู้วิจัยให้ทางโรงเรียนเป็นผู้เก็บรวบรวมให้

3. ทำการเก็บรวบรวมแบบสอบถามในแต่ละโรงเรียน ทั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกให้ทางโรงเรียน

เป็นผู้เก็บรวบรวมให้ ตามจำนวนกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามจากโรงเรียนที่เปิดทำการเรียนการสอนในระดับมัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม ปีการศึกษา 2563 โดยเน้นกลุ่มเด็กนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 จนถึงกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 อายุระหว่าง 15 – 18 ปี จาก 9 โรงเรียน โดยมาจากสังกัดเขตพื้นที่มัธยมศึกษา (สพม.เขต26) 2 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนสารคามพิทยาคม และโรงเรียนผดุงนารี, โรงเรียนสังกัดกระทรวงการอุดมศึกษาวิทยาศาสตร์วิจัยและนวัตกรรม(สกอ.) 2 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยลัยมหาสารคาม(ฝ่ายมัธยม) และโรงเรียนสาธิตมหาวิทยลัยราชภัฏมหาสารคาม องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นส่วน (อบจ.) 2 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนท่าขอนยางพิทยาคม และโรงเรียนนาข่าพิทยาคม และ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นส่วน(อปค.) 2 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนเทศบาลบูรพาพิทยาคาร และโรงเรียนเทศบาลสามัคคีวิทยา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (สช.) 1 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนมัธยมชาญวิทยา โรงเรียนละ 44 ชุด รวมทั้งสิ้น 398 ชุด

4. การลงเก็บข้อมูลงานวิจัย เริ่มจากขอหนังสือขออนุญาตเข้าเก็บข้อมูลจากหน่วยงาน

ต้นสังกัด จากนั้นเมื่อเดินทางถึงโรงเรียนกลุ่มเป้าหมายตามข้อ 3 ยื่นหนังสือขออนุญาตเข้าเก็บข้อมูลต่อโรงเรียนพื้นที่เป้าหมายในการเก็บข้อมูล ทั้งสิ้น 9 สถานศึกษา จากนั้นรอการติดต่อกลับจากทางโรงเรียน หลังจากโรงเรียนหรือสถานศึกษาติดต่อกลับ เข้าชี้แจงแนวทางการเก็บข้อมูลกับนักเรียน กับผู้รับผิดชอบหลักที่ทางโรงเรียนมอบหมาย หรือหากผู้รับผิดชอบหลักนัดหมายคาบเวลาว่างให้เข้าพบนักเรียนได้เองก็เป็นการดำเนินการชี้แจงกับนักเรียนด้วยตัวผู้ดำเนินการวิจัยเอง ทั้งนี้ให้ดำเนินการ ชี้แจงแนวทางการลงนามยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย ชี้แจงขอให้ผู้ปกครองลงนามยินยอมให้บุตรหลานเข้าร่วมงานวิจัย ทั้งนี้หากนักเรียนคนใดไม่ประสงค์จะเข้าร่วมโครงการวิจัยก็สามารถดำเนินการได้ หรือหากระหว่างการดำเนินการเก็บข้อมูลนักเรียนไม่สะดวกในการกรอกข้อมูลก็สามารถออกได้ โดยไม่มีข้อผูกพันใดๆทั้งสิ้น จากนั้นนัดวันเวลารับเอกสารยืนยันลงนามยินยอมเข้า

ร่วมโครงการวิจัย และเอกสารที่ผู้ปกครองลงนามยินยอมให้บุตรหลานเข้าร่วมงานวิจัย เมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการดังกล่าว จึงดำเนินการเก็บข้อมูลโครงการวิจัยโดยผู้ดำเนินการวิจัย หรือ ผู้รับผิดชอบหลักที่ทางโรงเรียนมอบหมาย คอยดูแลในการเก็บข้อมูลโดยใกล้ชิดจนแล้วเสร็จ

5. นำแบบสอบถามมาตรวจให้คะแนนและบันทึกคะแนนในกระดาษลงรหัส

(Coding Form)พร้อมกับบันทึกข้อมูลลงแฟ้มคอมพิวเตอร์ ประมวลผลข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป (SPSS PC) เพื่อที่จะได้นำข้อมูลมาใช้ในการวิเคราะห์และสรุปผลข้อมูลต่อไป

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์คุณลักษณะด้านพื้นฐานส่วนบุคคล เพศ,อายุ,การศึกษา

ปัจจัยทางเศรษฐกิจ,ปัจจัยทางสังคมค่าสถิติที่ใช้ วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนที่ติดสื่อ และไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดมหาสารคาม ได้แก่ ความถี่ (Frequency) และร้อยละ(Percentage)นำชุดข้อมูลไปรีโคด(Recode) นำชุดข้อมูลหาค่าในตารางครอสแท็บ(CrossTabs)

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ระดับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต จำแนกตามตัวแปรปัจจัยต่างๆ โดยใช้การหาค่าความถี่(Frequency) และร้อยละ(Percentage) ตาราง (Crossatab)

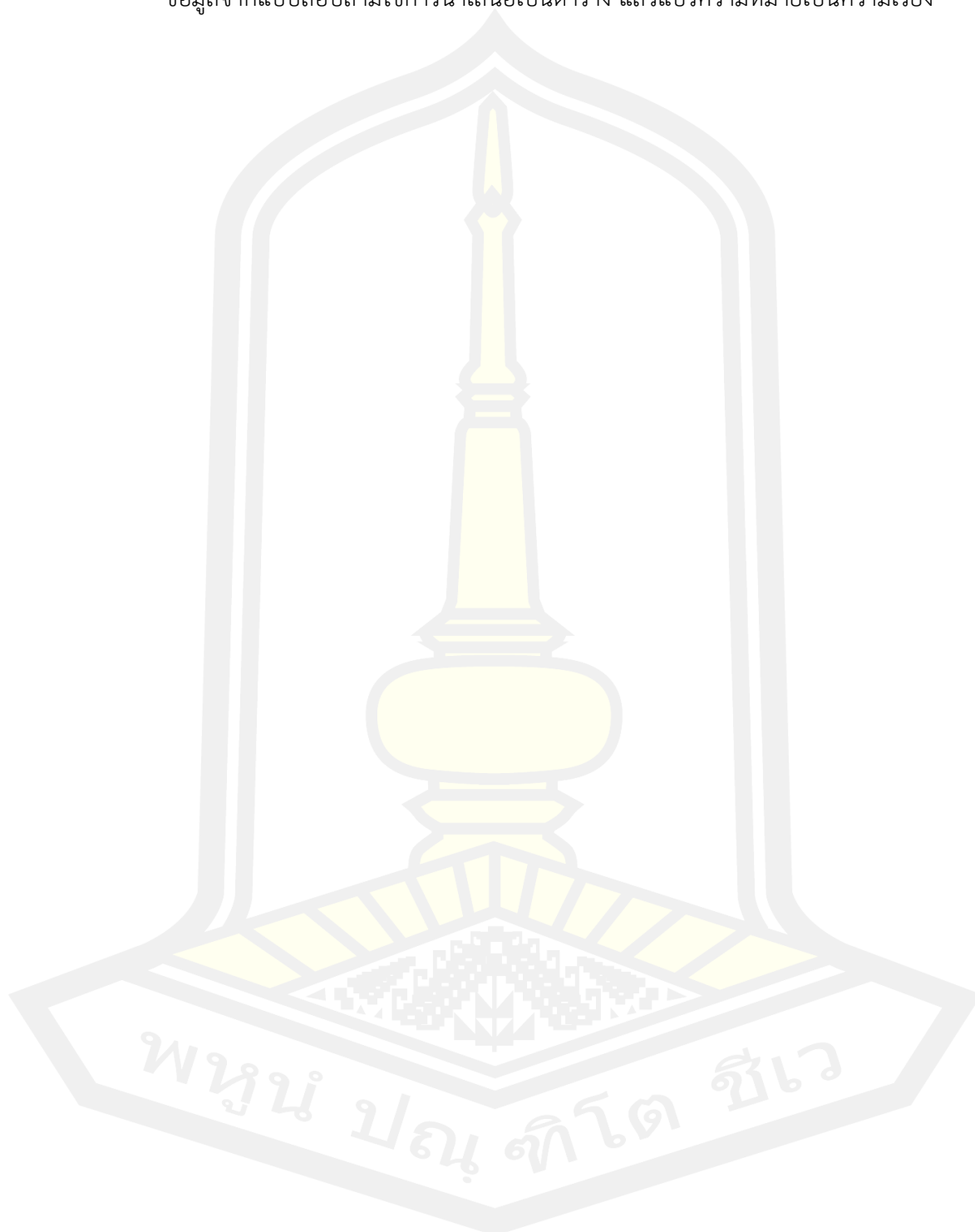
ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์คุณลักษณะด้านบุคลิกภาพ ด้านพฤติกรรม(Behavior)

ด้านอารมณ์ (Emotion) วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนที่ติดสื่อ และไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดมหาสารคาม โดยใช้การหาค่าความถี่ (Frequency) และร้อยละ(Percentage),นำชุดข้อมูลไป รีโคด(Recode) นำชุดข้อมูลหาค่าในตารางครอสแท็บ(Cross Tabs)

ตอนที่ 4 คุณลักษณะด้านการติดสื่ออินเทอร์เน็ตในโทรศัพท์สมาร์ทโฟน โดยแบ่งตามกลุ่มอัตราการใช้งาน (Usagerate),ความพึงพอใจตนเอง (Self-Gratifications),การแสดงออกถึงตัวตน (Self-Expression),อิทธิพลทางสังคม(Social Influence),ความหลากหลายในการใช้งาน (Variety of Use),วิตกกังวล (Anxiety),รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบตามใจ(Permissive Parenting Style)โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย หรือค่า Mean (X) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน(Standard Deviation :SD) วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนที่ติดสื่อ และไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดมหาสารคาม โดยใช้การหาค่าความถี่ (Frequency) และร้อยละ(Percentage),นำชุดข้อมูลไป รีโคด (Recode) นำชุดข้อมูลหาค่าในตารางครอสแท็บ(Cross Tabs)

6. การนำเสนอข้อมูล

ข้อมูลจากแบบสอบถามใช้การนำเสนอเป็นตาราง แล้วแปรความหมายเป็นความเรียง



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การศึกษาคุณลักษณะของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในจังหวัดมหาสารคาม ที่มีพฤติกรรมติดสื่อ และไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน จำนวน 398 คน

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการติดสื่ออินเทอร์เน็ต ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในจังหวัดมหาสารคาม
2. เพื่อศึกษาคุณลักษณะของนักเรียนที่ติดสื่อ และไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดมหาสารคาม
3. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบคุณลักษณะ ด้านพฤติกรรม และด้านอารมณ์ ของนักเรียนที่ติดสื่อ และไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในจังหวัดมหาสารคาม

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1.1 ผลการศึกษาพฤติกรรมการติดสื่ออินเทอร์เน็ต ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในจังหวัดมหาสารคาม พบว่า

ตารางที่ 9 แสดงนักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม (n=398)

นักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม	ความถี่	ค่าเฉลี่ย
นักเรียนกลุ่มไม่ถึงเกณฑ์ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน	248	62.3
นักเรียนกลุ่มที่ถึงเกณฑ์ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน	150	37.7
รวม	398	100

จากตารางที่ 6 พบว่านักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคามพบว่า มีนักเรียนกลุ่มไม่ถึงเกณฑ์ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ค่าความถี่ 248 คน คิดเป็นค่าเฉลี่ย ร้อยละ 62.3 และมีนักเรียนกลุ่มที่ถึงเกณฑ์ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ค่าความถี่ 150 คนคิดเป็นร้อยละ 37.3

1.2 เพื่อศึกษาคุณลักษณะของนักเรียนที่ติดสื่อ และไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ระดับมัธยมศึกษา ในจังหวัดมหาสารคาม

ตารางที่ 10 แสดงนักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม เปรียบเทียบ ตัวแปรเพศ (n=398)

นักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม	เพศ		รวม	ค่าร้อยละ
	ชาย	หญิง		
นักเรียนกลุ่มไม่ถึงเกณฑ์ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน	100	148	248	62.3
ค่าร้อยละ	25.1	37.1		
นักเรียนกลุ่มที่ถึงเกณฑ์ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน	67	83	150	37.6
ค่าร้อยละ	16.8	20.8		

จากตารางที่ 7 พบว่านักเรียนกลุ่มติดอินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน เปรียบเทียบตามตัวแปรเพศ เป็นชาย 67 คน คิดเป็นร้อยละ 16.8 หญิง 83 คนคิดเป็นร้อยละ 20.8 รวม 150 คน คิดเป็นร้อยละ 37.6

ตารางที่ 11 แสดงนักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม เปรียบเทียบ ตัวแปรอายุ (n=398)

นักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม	กลุ่มอายุ				รวม	ค่าร้อยละ
	10-12 ปี	13-15 ปี	16-18 ปี	19 ปีขึ้นไป		
นักเรียนกลุ่มไม่ถึงเกณฑ์ติดสื่ออินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน	7	91	143	7	248	62.3
ค่าร้อยละ	1.7	22.8	37.4	1.7		
นักเรียนกลุ่มที่ถึงเกณฑ์ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน	8	49	90	3	150	37.6
ค่าร้อยละ	2.0	12.3	22.6	0.7		

จากตารางที่ 8 พบว่านักเรียนกลุ่มติดอินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน เปรียบเทียบตามตัวแปรอายุ อยู่ในช่วงอายุ 10 – 12 ปี จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 2.0 อยู่ในช่วงอายุ 13 – 15 ปี จำนวน

49 คน คิดเป็นร้อยละ 12.3 อยู่ในช่วงอายุ 16 – 18 ปี จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 22.6 อายุ 19 ปีขึ้นไป จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.7 ยอดรวมเป็น 150 คน คิดเป็นร้อยละ 37.6

ตารางที่ 12 แสดงนักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม เปรียบเทียบ ตัวแปร ระดับการศึกษา (n=398)

นักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ใน สมาร์ทโฟน ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม	ระดับการศึกษา						รวม	ค่า ร้อยละ
	ม.1	ม.2	ม.3	ม.4	ม. 5	ม.6		
นักเรียนกลุ่มไม่ถึงเกณฑ์ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ใน สมาร์ทโฟน	33	8	69	48	19	71	248	62.3
ค่าร้อยละ	8.2	2.0	17.3	12.0	4.7	17.8		
นักเรียนกลุ่มที่ถึงเกณฑ์ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ใน สมาร์ทโฟน	14	7	42	33	20	33	150	37.6
ค่าร้อยละ	3.5	1.7	10.5	8.2	5.0	8.2		

จากตารางที่ 9 พบว่านักเรียนกลุ่มติดอินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน เปรียบเทียบตามตัวแปรระดับการศึกษา อยู่ในระดับ ม. 1 จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 3.5 , ม.2 จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 1.7 ม.3 จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 10.5 , ม.4 จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 8.2, ม.5 จำนวน 20 คน, คิดเป็นร้อยละ 5.0 ม.6 จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 8.29 รวมเป็นจำนวน 150 คน คิดเป็นร้อยละ 37.6

ตารางที่ 13 แสดงนักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม เปรียบเทียบ ตัวแปร ปัจจัยทางเศรษฐกิจ (n=398)

นักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่อ อินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ของนักเรียนในระดับ มัธยมศึกษา จังหวัด มหาสารคาม	รายรับจากผู้ปกครองต่อเดือน						รวม	ค่า ร้อยละ
	น้อยกว่า 2,000 บาท	2,001 – 3,000 บาท	3,001 - 4,000 บาท	4,001 - 5,000 บาท	5,001 - 6,000 บาท	6,000 ขึ้นไป		
นักเรียนกลุ่มไม่ถึงเกณฑ์ติด สื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ท โฟน	85	75	30	17	15	26	248	62.3

ค่าร้อยละ	21.3	18.8	7.5	4.2	3.7	6.5		
นักเรียนกลุ่มที่ถึงเกณฑ์ติด สื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ท โฟน	48	62	6	14	6	14	150	37.6
ค่าร้อยละ	12.0	15.5	1.5	3.5	1.5	3.5		

จากตารางที่ 10 พบว่า นักเรียนกลุ่มติดอินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ปัจจัยทางเศรษฐกิจ มีรายรับจากผู้ปกครองต่อเดือน น้อยกว่า 2,000 จำนวน 48 คนคิดเป็นร้อยละ12.0 มีรายรับต่อเดือน ระหว่าง 2,001 – 3,000 บาท จำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 15.5,รายรับต่อเดือน ระหว่าง 3,001 – 4,000 บาท จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 1.5 ,รายรับต่อเดือน ระหว่าง 4,001 – 5,000 บาท จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 3.5 รายรับต่อเดือน ระหว่าง 5,001 – 6,000 บาท จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 1.5 รายรับต่อเดือนมากกว่า6,000 บาท ขึ้นไป จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 3.5 รวมเป็น 150 คน คิดเป็นร้อยละ37.6

ตารางที่ 14 แสดงนักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม เปรียบเทียบตัวแปร ปัจจัยทางเศรษฐกิจ (n=398)

นักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่อ อินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ของนักเรียนในระดับ มัธยมศึกษา จังหวัด มหาสารคาม	รายได้ต่อเดือน/ครัวเรือน				รวม	ค่า ร้อยละ
	น้อยกว่า 10,000 บาท/เดือน	10,001 - 30,000 บาท/เดือน	30,001 – 60,000 บาท/เดือน	มากกว่า 60,000 บาท/ เดือน		
นักเรียนกลุ่มไม่ถึงเกณฑ์ติด สื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ท โฟน	99	83	44	32	248	62.3
ค่าร้อยละ	2.4	20.8	11.0	8.0		
นักเรียนกลุ่มที่ถึงเกณฑ์ติด สื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ท โฟน	54	55	26	15	150	37.8
ค่าร้อยละ	13.5	13.8	6.5	3.7		

จากตารางที่ 11 พบว่า นักเรียนกลุ่มติดอินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟนเปรียบเทียบตามตัวแปร ปัจจัยทางเศรษฐกิจ มีรายได้ครัวเรือนต่อเดือน น้อยกว่า 10,000 บาท จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 13.5มีรายรับต่อเดือน ระหว่าง 10,001 – 30,000 บาท จำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 13.8 รายรับต่อเดือน ระหว่าง 30,001 – 60,000 บาท จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 6.5 รายรับต่อเดือนมากกว่า 60,000 บาท จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 3.7 รวมเป็น 150 คน คิดเป็นร้อยละ 37.8

ตารางที่ 15 แสดงนักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม เปรียบเทียบตัวแปร ปัจจัยทางสังคม (n=398)

นักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม	สถานภาพการสมรสของผู้ปกครอง					รวม	ค่าร้อยละ
	อยู่ด้วยกัน	แยกกันอยู่	หย่าร้าง	ผู้ปกครอง ฝ่ายหนึ่งฝ่ายใด หรือทั้งสองเสียชีวิต	อื่นๆ		
นักเรียนกลุ่มไม่ถึงเกณฑ์ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน	168	22	48	14	1	248	62.3
ค่าร้อยละ	79.8	5.5	12.0	3.5	0.25		
นักเรียนกลุ่มที่ถึงเกณฑ์ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน	111	7	25	5	2	150	37.8
ค่าร้อยละ	27.8	1.7	6.2	1.2	0.5		

จากตารางที่ 12 พบว่านักเรียนที่ติดอินเทอร์เน็ต เปรียบเทียบตามตัวแปร ปัจจัยทางสังคม มีสถานภาพการสมรสของผู้ปกครอง มีสถานะ อยู่ด้วยกัน 111 คน คิดเป็นร้อยละ 27.8 แยกกันอยู่ 7 คน คิดเป็นร้อยละ 1.7 หย่าร้าง 25 คน คิดเป็นร้อยละ 6.2 ผู้ปกครอง ฝ่ายหนึ่งฝ่ายใด หรือทั้งสองเสียชีวิต 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.2 อื่นๆ 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.5 รวมทั้งหมดเป็น 150 คน คิดเป็นร้อยละ 37.8

ตารางที่ 16 แสดงนักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม เปรียบเทียบตัวแปร ปัจจัยทางด้านสังคม (n=398)

นักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม	ความสันทัดในครอบครัว			รวม	ค่าร้อยละ
	ดี	ปานกลาง	ไม่ดีเลย		
นักเรียนกลุ่มไม่ถึงเกณฑ์ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน	182	63	3	248	62.3
ค่าร้อยละ	45.7	15.8	0.7		
นักเรียนกลุ่มที่ถึงเกณฑ์ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน	111	36	3	150	37.8
ค่าร้อยละ	27.8	9.0	0.7		

จากตารางที่ 13 พบว่านักเรียนที่ติดอินเทอร์เน็ต เปรียบเทียบตามตัวแปร ปัจจัยทางสังคม มีความสันทัดในครอบครัว อยู่ในระดับดี 111 คน คิดเป็นร้อยละ 27.8 ในระดับปานกลาง 36 คน

คิดเป็นร้อยละ 9.0 ในระดับไม่ถี่เลย 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.7 รวมทั้งหมดเป็น 150 คน คิดเป็นร้อยละ 37.8

ตารางที่ 17 แสดงนักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม เปรียบเทียบตัวแปรด้าน อัตราการใช้งาน (n=398)

นักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม	อัตราการใช้งาน					รวม	ค่าร้อยละ
	น้อยที่สุด	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด		
นักเรียนกลุ่มไม่ถึงเกณฑ์ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน	4	70	136	33	5	248	62.3
ค่าร้อยละ	1.0	17.5	34.1	8.2	1.2		
นักเรียนกลุ่มที่ถึงเกณฑ์ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน	2	13	72	47	16	150	37.8
ค่าร้อยละ	0.5	3.2	18.0	11.8	4.0		

จากตารางที่ 14 พบว่านักเรียนที่ติดอินเทอร์เน็ต เปรียบเทียบตามตัวแปรด้าน อัตราการใช้งาน อยู่ในระดับน้อยที่สุด 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.5 ระดับน้อย 13 คน คิดเป็นร้อยละ 3.2 ระดับปานกลาง 72 คน คิดเป็นร้อยละ 18.0 ระดับมาก 47 คน คิดเป็นร้อยละ 11.8 และระดับมากที่สุด 16 คน คิดเป็นร้อยละ 4.0 รวมทั้งหมด 150 คน คิดเป็นร้อยละ 37.8

ตารางที่ 18 แสดงนักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม เปรียบเทียบตัวแปรด้าน ความพึงพอใจในการใช้งาน (n=398)

นักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม	ด้านความพึงพอใจในการใช้งาน					รวม	ค่าร้อยละ
	น้อยที่สุด	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด		
นักเรียนกลุ่มไม่ถึงเกณฑ์ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน	5	52	136	50	4	248	62.3
ค่าร้อยละ	1.2	13.0	34.1	12.5	1.0		
นักเรียนกลุ่มที่ถึงเกณฑ์ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน	3	11	64	57	15	150	37.8
ค่าร้อยละ	0.7	2.7	16.0	14.3	3.7		

จากตารางที่ 15 พบว่านักเรียนที่ติดอินเทอร์เน็ต เปรียบเทียบตามตัวแปรด้าน ความพึงพอใจในการใช้งาน อยู่ในระดับน้อยที่สุด 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.7 ระดับน้อย 11 คน คิดเป็นร้อยละ 2.7 ระดับปานกลาง 64 คน คิดเป็นร้อยละ 16.0 ระดับมาก 57 คน คิดเป็นร้อยละ 14.3 และระดับมากที่สุด 15 คน คิดเป็นร้อยละ 3.7 รวมทั้งหมด 150 คน คิดเป็นร้อยละ 37.8

ตารางที่ 19 แสดงนักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม เปรียบเทียบตัวแปรด้าน การแสดงออกถึงตัวตน (n=398)

นักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม	การแสดงออกถึงตัวตน					รวม	ค่า ร้อยละ
	น้อย ที่สุด	น้อย	ปาน กลาง	มาก	มาก ที่สุด		
นักเรียนกลุ่มไม่ถึงเกณฑ์ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน	6	45	117	68	12	248	62.3
ค่าร้อยละ	1.5	11.3	29.3	17.0	3.0		
นักเรียนกลุ่มที่ถึงเกณฑ์ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน	1	15	49	58	27	150	37.8
ค่าร้อยละ	0.2	3.7	12.3	14.5	6.7		

จากตารางที่ 16 พบว่านักเรียนที่ติดอินเทอร์เน็ต เปรียบเทียบตามตัวแปรด้าน การแสดงออกถึงตัวตน อยู่ในระดับน้อยที่สุด 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.2 ระดับน้อย 15 คน คิดเป็นร้อยละ 3.7 ระดับปานกลาง 49 คน คิดเป็นร้อยละ 12.3 ระดับมาก 58 คน คิดเป็นร้อยละ 14.5 และระดับมากที่สุด 27 คน คิดเป็นร้อยละ 6.7 รวมทั้งหมด 150 คน คิดเป็นร้อยละ 37.8



ตารางที่ 20 แสดงนักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม เปรียบเทียบตัวแปรด้าน อิทธิพลทางสังคม (n=398)

นักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม	อิทธิพลทางสังคม					รวม	ค่า ร้อยละ
	น้อย ที่สุด	น้อย	ปาน กลาง	มาก	มาก ที่สุด		
นักเรียนกลุ่มไม่ถึงเกณฑ์ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน	35	87	87	35	4	248	62.3
ค่าร้อยละ	8.7	21.8	21.8	8.7	1.0		
นักเรียนกลุ่มที่ถึงเกณฑ์ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน	7	32	50	46	15	150	37.8
ค่าร้อยละ	1.7	8.0	12.5	11.5	3.7		

จากตารางที่ 17 พบว่านักเรียนที่ติดอินเทอร์เน็ต เปรียบเทียบตามตัวแปรด้าน อิทธิพลทางสังคม อยู่ในระดับน้อยที่สุด 7 คน คิดเป็นร้อยละ 1.7 ระดับน้อย 32 คน คิดเป็นร้อยละ 8.0 ระดับปานกลาง 50 คน คิดเป็นร้อยละ 12.5 ระดับมาก 46 คน คิดเป็นร้อยละ 11.5 และระดับมากที่สุด 15 คน คิดเป็นร้อยละ 3.7 รวมทั้งหมด 150 คน คิดเป็นร้อยละ 37.8

ตารางที่ 21 แสดงนักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม เปรียบเทียบตัวแปรด้าน การใช้งานที่หลากหลาย (n=398)

นักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม	การใช้งานที่หลากหลาย					รวม	ค่า ร้อยละ
	น้อย ที่สุด	น้อย	ปาน กลาง	มาก	มาก ที่สุด		
นักเรียนกลุ่มไม่ถึงเกณฑ์ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน	2	22	123	92	9	248	62.3
ค่าร้อยละ	0.5	5.5	30.9	23.1	2.2		
นักเรียนกลุ่มที่ถึงเกณฑ์ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน	2	5	51	74	18	150	37.8
ค่าร้อยละ	0.5	1.2	12.8	18.5	4.5		

จากตารางที่ 18 พบว่านักเรียนที่ติดอินเทอร์เน็ต เปรียบเทียบตามตัวแปรด้าน การใช้งานที่หลากหลาย อยู่ในระดับน้อยที่สุด 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.5 ระดับน้อย 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.2

ระดับปานกลาง 51 คน คิดเป็นร้อยละ 12.8 ระดับมาก 74 คน คิดเป็นร้อยละ 18.5 และระดับมากที่สุด 18 คน คิดเป็นร้อยละ 4.5 รวมทั้งหมด 150 คน คิดเป็นร้อยละ 37.8

ตารางที่ 22 แสดงนักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม เปรียบเทียบตัวแปรด้าน ความวิตกกังวล ($n=398$)

นักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม	ความวิตกกังวล					รวม	ค่าร้อยละ
	น้อยที่สุด	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด		
นักเรียนกลุ่มไม่ถึงเกณฑ์ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน	20	64	99	57	8	248	62.3
ค่าร้อยละ	5.0	16.0	24.8	14.3	2.0		
นักเรียนกลุ่มที่ถึงเกณฑ์ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน	2	12	61	57	18	150	37.8
ค่าร้อยละ	0.5	3.0	15.3	14.3	2.0		

จากตารางที่ 19 พบว่านักเรียนที่ติดอินเทอร์เน็ต เปรียบเทียบตามตัวแปรด้าน ความวิตกกังวล อยู่ในระดับน้อยที่สุด 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.5 ระดับน้อย 12 คน คิดเป็นร้อยละ 3.0 ระดับปานกลาง 61 คน คิดเป็นร้อยละ 15.3 ระดับมาก 57 คน คิดเป็นร้อยละ 14.3 และระดับมากที่สุด 18 คน คิดเป็นร้อยละ 2.0 รวมทั้งหมด 150 คน คิดเป็นร้อยละ 37.8

ตารางที่ 23 แสดงนักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม เปรียบเทียบตัวแปรด้าน การอบรมเลี้ยงดู ($n=398$)

นักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม	การอบรมเลี้ยงดู					รวม	ค่าร้อยละ
	น้อยที่สุด	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด		
นักเรียนกลุ่มไม่ถึงเกณฑ์ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน	71	69	63	30	15	248	62.3
ค่าร้อยละ	17.8	17.3	15.8	7.5	3.7		
นักเรียนกลุ่มที่ถึงเกณฑ์ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน	22	19	51	29	29	150	37.8

ค่าร้อยละ	5.5	4.7	12.8	7.2	7.2		
-----------	-----	-----	------	-----	-----	--	--

จากตารางที่ 20 พบว่านักเรียนที่ติดอินเทอร์เน็ต เปรียบเทียบตามตัวแปรด้าน การอบรมเลี้ยงดู อยู่ในระดับน้อยที่สุด 22 คน คิดเป็นร้อยละ 5.5 ระดับน้อย 19 คน คิดเป็นร้อยละ 4.7 ระดับปานกลาง 51 คน คิดเป็นร้อยละ 12.8 ระดับมาก 29 คน คิดเป็นร้อยละ 7.2 และระดับมากที่สุด 29 คน คิดเป็นร้อยละ 7.2 รวมทั้งหมด 150 คน คิดเป็นร้อยละ 37.8

2 เพื่อศึกษาเปรียบเทียบคุณลักษณะ ด้านพฤติกรรม และด้านอารมณ์ ของนักเรียนที่ติดสื่อและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในจังหวัดมหาสารคาม

ตารางที่ 24 แสดงนักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม เปรียบเทียบตัวแปรด้านพฤติกรรม (n=398)

นักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม	ด้านพฤติกรรม			รวม	ค่าร้อยละ
	แบบแสดงออก (Extraversion)	แบบปานกลาง (Ambivert)	แบบเก็บตัว (Introversion)		
นักเรียนกลุ่มไม่ถึงเกณฑ์ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน	-	9	239	248	62.3
ค่าร้อยละ		2.2	60.0		
นักเรียนกลุ่มที่ถึงเกณฑ์ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน	-	21	129	150	37.8
ค่าร้อยละ		5.2	32.4		

จากตารางที่ 21 พบว่านักเรียนที่ติดอินเทอร์เน็ต เปรียบเทียบตามตัวแปรด้านพฤติกรรม มีพฤติกรรม แบบแสดงออก(Extraversion) 0 คน แบบปานกลาง(Ambivert) 21 คน คิดเป็นร้อยละ 5.2 แบบเก็บตัว (Introversion) 129 คน คิดเป็นร้อยละ 32.4 รวมทั้งหมด 150 คน คิดเป็นร้อยละ 37.8

พหุ ประถมศึกษา

ตารางที่ 25 แสดงนักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม เปรียบเทียบตัวแปรพฤติกรรมด้านอารมณ์ (n=398)

นักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม	ด้านอารมณ์			รวม	ค่าร้อยละ
	แบบมั่นคง (Stability)	แบบปานกลาง (Ambivert)	แบบอ่อนไหว (Neuroticism)		
นักเรียนกลุ่มไม่ถึงเกณฑ์ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน	-	6	242	248	62.3
ค่าร้อยละ		1.5	60.8		
นักเรียนกลุ่มที่ถึงเกณฑ์ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน	-	31	119	150	37.8
ค่าร้อยละ		7.7	29.8		

จากตารางที่ 22 พบว่านักเรียนที่ติดอินเทอร์เน็ต เปรียบเทียบตามตัวแปรด้านอารมณ์ มีพฤติกรรม แบบแบบมั่นคง(Stability) 0 คน แบบปานกลาง(Ambivert) 31 คน คิดเป็นร้อยละ 7.7 แบบอ่อนไหว(Neuroticism) 119 คน คิดเป็นร้อยละ 29.8 รวมทั้งหมด 150 คน คิดเป็นร้อยละ 37.8



บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การศึกษาคุณลักษณะของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในจังหวัดมหาสารคาม ที่มีพฤติกรรมติดสื่อ และไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน มีวัตถุประสงค์ เพื่อ ศึกษาพฤติกรรม การติดสื่ออินเทอร์เน็ต ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในจังหวัดมหาสารคาม, เพื่อศึกษาคุณลักษณะของนักเรียนที่ติดสื่อ และไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดมหาสารคาม, เพื่อศึกษาเปรียบเทียบคุณลักษณะ ด้านพฤติกรรม และด้านอารมณ์ ของนักเรียนที่ติดสื่อ และไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในจังหวัดมหาสารคามดังนี้

1. สรุปผลการวิจัย
2. อภิปรายผลการวิจัย
3. ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรม การติดสื่ออินเทอร์เน็ต ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในจังหวัดมหาสารคาม
ผลการศึกษาด้านนักเรียนที่ติดและไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม จากตัวอย่างทั้งหมด 398 คน พบว่า มีนักเรียนกลุ่มไม่ถึงเกณฑ์ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ค่าความถี่ 248 คน คิดเป็นร้อยละ 62.3 และมี **นักเรียนกลุ่มที่ถึงเกณฑ์ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ค่าความถี่ 150 คน คิดเป็นร้อยละ 37.3**
2. เพื่อศึกษาคุณลักษณะของนักเรียนที่ติดสื่อ และไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ระดับมัธยมศึกษา ในจังหวัดมหาสารคาม
ผลการศึกษาคุณลักษณะของนักเรียนที่ติดสื่อ และไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดมหาสารคาม พบว่าใน คุณลักษณะ “ด้านเพศ” พบว่านักเรียนที่ไม่ติดอินเทอร์เน็ต เปรียบเทียบตาม ตัวแปรเพศ เป็นชาย 100 คน คิดเป็นร้อยละ 25.1 และเป็นหญิง 148 คน คิดเป็นร้อยละ 37.1 รวมเป็น 248 คน คิดเป็นร้อยละ 62.3 และ **นักเรียนกลุ่มติดอินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน เปรียบเทียบตามตัวแปรเพศ เป็นชาย 67 คน คิดเป็นร้อยละ 16.8 หญิง 83 คน คิดเป็นร้อยละ 20.8 รวม 150 คน คิดเป็นร้อยละ 37.6** คุณลักษณะ “ด้านอายุ” พบว่านักเรียนที่ไม่ติดอินเทอร์เน็ต เปรียบเทียบตามตัวแปร คุณลักษณะอายุ พบกลุ่มอายุมากที่สุด คือ อยู่ในช่วงอายุ 16 – 18 ปี จำนวน 143 คน คิดเป็นร้อยละ 37.4 และ **นักเรียนกลุ่มติดอินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน เปรียบเทียบตามตัวแปรอายุ พบกลุ่มอายุมากที่สุด คือ อยู่ในช่วงอายุ 16 – 18 ปี จำนวน 90 คน**

คิดเป็นร้อยละ 22.6 คุณลักษณะ “**ด้านการศึกษา**” พบว่านักเรียนที่ไม่ติดอินเทอร์เน็ต เปรียบเทียบตามตัวแปรระดับการศึกษา กลุ่มมากที่สุด อยู่ในระดับม.6 และม.3 จำนวน 71 คน และจำนวน 69 คนตามลำดับ คิดเป็นร้อยละ 17.8 และ 17.3 ตามลำดับ และ**นักเรียนกลุ่มติดอินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน เปรียบเทียบตามตัวแปรระดับการศึกษา มากที่สุด อยู่ในระดับ ม.3 จำนวน 42 คน ,ม.4 จำนวน 33 คนและม.6จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 10.5 ร้อยละ 8.2 ตามลำดับ** คุณลักษณะ “**ด้านเศรษฐกิจ**” พบว่านักเรียนที่ไม่ติดอินเทอร์เน็ต เปรียบเทียบตามตัวแปร “**มีรายรับจากผู้ปกครองต่อเดือน**” ส่วนใหญ่ คือ น้อยกว่า 2,000 บาท จำนวน 85 คน คิดเป็นร้อยละ 21.3 และ **นักเรียนกลุ่มติดอินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน “มีรายรับจากผู้ปกครองต่อเดือน” ส่วนใหญ่ คือ มีรายรับต่อเดือน ระหว่าง 2,001 – 3,000 บาท จำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 15.5** เปรียบเทียบตามตัวแปร ปัจจัยทางเศรษฐกิจ “**มีรายได้ครัวเรือนต่อเดือน**” ส่วนใหญ่ มีรายได้ครัวเรือนต่อเดือน น้อยกว่า 10,000 บาท จำนวน 99 คน คิดเป็นร้อยละ 2.4 และ**นักเรียนกลุ่มติดอินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟนเปรียบเทียบตามตัวแปร ปัจจัยทางเศรษฐกิจ “มีรายได้ครัวเรือนต่อเดือน” ส่วนใหญ่ มีรายได้ครัวเรือนต่อเดือน ระหว่าง 10,001 – 30,000 บาท จำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 13.8** คุณลักษณะ “**ด้าน สังคม**” พบว่านักเรียนที่ไม่ติดอินเทอร์เน็ต เปรียบเทียบตามตัวแปร ปัจจัยทางสังคม มี “**สถานภาพการสมรสของผู้ปกครอง**” ส่วนใหญ่มีสถานะ อยู่ด้วยกัน จำนวน 168 คนคิดเป็นร้อยละ 79.8 และ**นักเรียนที่ติดอินเทอร์เน็ต เปรียบเทียบตามตัวแปร ปัจจัยทางสังคม “มีสถานภาพการสมรสของผู้ปกครอง” ส่วนใหญ่ มีสถานะอยู่ด้วยกัน 111 คน คิดเป็นร้อยละ 27.8** นักเรียนที่ไม่ติดอินเทอร์เน็ต เปรียบเทียบตามตัวแปร “**ปัจจัยทางสังคม**” ส่วนใหญ่ มีความสัมพันธ์ในครอบครัว อยู่ในระดับดี จำนวน 182 คน คิดเป็นร้อยละ 45.7 และ**นักเรียนที่ติดอินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่ มีความสัมพันธ์ในครอบครัว อยู่ในระดับดี จำนวน 111 คนคิดเป็นร้อยละ 27.8** คุณลักษณะด้าน “**อัตราการใช้งาน**” ส่วนใหญ่ พบว่านักเรียนที่ไม่ติดอินเทอร์เน็ต มีอัตราการใช้งาน อยู่ในระดับปานกลางเป็น จำนวน 136 คน คิดเป็นร้อยละ 34.1 และ**นักเรียนที่ติดอินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่ อยู่ในระดับปานกลาง กลุ่มมากที่สุด 72 คน คิดเป็นร้อยละ 18.0,** คุณลักษณะ “**ด้านความพึงพอใจในการใช้งาน**” พบว่านักเรียนที่ไม่ติดอินเทอร์เน็ต เปรียบเทียบตามตัวแปรด้านความพึงพอใจในการใช้งาน ส่วนใหญ่ อยู่ใน ระดับปานกลาง จำนวน 136 คนคิดเป็นร้อยละ 34.1 และ**นักเรียนที่ติดอินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่อยู่ใน ระดับปานกลาง จำนวน 64 คนคิดเป็นร้อยละ 16.0** คุณลักษณะ “**ด้านการแสดงออกถึงตัวตน**” พบว่านักเรียนที่ไม่ติดอินเทอร์เน็ต เปรียบเทียบตามตัวแปรด้านการแสดงออกถึงตัวตน ส่วนใหญ่ อยู่ในระดับปานกลาง 117 คน คิดเป็นร้อยละ 29.3 และ**นักเรียนที่ติดอินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่อยู่ในระดับระดับมาก จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 14.5** คุณลักษณะ “**ด้านอิทธิพลทางสังคม**” พบว่านักเรียนที่ไม่ติดอินเทอร์เน็ต เปรียบเทียบตามตัวแปรด้านอิทธิพลทางสังคม ส่วนใหญ่อยู่ในระดับ ระดับน้อย และระดับปานกลาง จำนวน ระดับละ 87 คน คิดเป็น

ร้อยละ 21.8 และนักเรียนที่ติดอินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่อยู่ในระดับระดับปานกลาง จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 12.5 คุณลักษณะ “ด้านการใช้งานที่หลากหลาย” พบว่านักเรียนที่ไม่ติดอินเทอร์เน็ต เปรียบเทียบตามตัวแปรด้าน การใช้งานที่หลากหลาย ส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 123 คน คิดเป็นร้อยละ 30.9 และนักเรียนที่ติดอินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่ อยู่ในระดับมาก จำนวน 74 คน คิดเป็นร้อยละ 18.5 คุณลักษณะ “ด้านความวิตกกังวล” พบว่านักเรียนที่ไม่ติดอินเทอร์เน็ต เปรียบเทียบตามตัวแปรด้านความวิตกกังวล ส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 99 คน คิดเป็น ร้อยละ 24.8 และนักเรียนที่ติดอินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่อยู่ในระดับ ระดับปานกลาง จำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 15.3 คุณลักษณะ “ด้านการอบรมเลี้ยงดู” พบว่านักเรียนที่ไม่ติดอินเทอร์เน็ต เปรียบเทียบตามตัวแปรด้าน การอบรมเลี้ยงดู ส่วนอยู่ในระดับ ระดับน้อยที่สุด จำนวน 71 คน คิด เป็นร้อยละ 17.8 และนักเรียนที่ติดอินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 51 คน คิด เป็นร้อยละ 12.8

3. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบคุณลักษณะ ด้านพฤติกรรม และด้านอารมณ์ ของนักเรียนที่ติดสื่อ และไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในจังหวัดมหาสารคาม

ผลพบว่านักเรียนที่ไม่ติดอินเทอร์เน็ต มีคุณลักษณะ “ด้านพฤติกรรม” ไม่พบพฤติกรรม แบบ แสดงออก(Extraversion) พบพฤติกรรม แบบปานกลาง(Ambivert) จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 2.2 และส่วนใหญ่ มีพฤติกรรมแบบ เก็บตัว(Introversion) จำนวน 239 คน คิดเป็นร้อยละ 60.0 รวมทั้งสิ้น 248 คน คิดเป็นร้อยละ 62.3 และ นักเรียนที่ติดอินเทอร์เน็ต เปรียบเทียบตามตัวแปรด้าน พฤติกรรม ไม่พบพฤติกรรม แบบแสดงออก(Extraversion) พบพฤติกรรมแบบปานกลาง (Ambivert) จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 5.2 และพบว่าส่วนใหญ่มีพฤติกรรมแบบเก็บตัว (Introversion) 129 คน คิดเป็นร้อยละ 32.4 รวมทั้งสิ้น 150 คน คิดเป็นร้อยละ 37.8

ผลพบว่านักเรียนที่ไม่ติดอินเทอร์เน็ต มีคุณลักษณะ “ด้านอารมณ์” ไม่พบคุณลักษณะทาง อารมณ์ แบบแบบมั่นคง(Stability) พบคุณลักษณะทางอารมณ์แบบปานกลาง(Ambivert) จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 1.5 และส่วนใหญ่มีคุณลักษณะทางอารมณ์แบบอ่อนไหว(Neuroticism) 242 คน คิดเป็นร้อยละ 60.8 รวมทั้งสิ้น 248 คน คิดเป็นร้อยละ 62.3 และนักเรียนที่ติดอินเทอร์เน็ต เปรียบเทียบตามตัวแปรด้านอารมณ์ ไม่พบคุณลักษณะทางอารมณ์ แบบมั่นคง(Stability) พบ คุณลักษณะทางอารมณ์แบบปานกลาง(Ambivert) 31 คน คิดเป็นร้อยละ 7.7 และส่วนใหญ่ พบว่ามีคุณลักษณะทางอารมณ์แบบอ่อนไหว(Neuroticism) 119 คน คิดเป็นร้อยละ 29.8 รวมทั้งสิ้น 150 คน คิดเป็นร้อยละ 37.8

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาคุณลักษณะของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในจังหวัดมหาสารคาม ที่มีพฤติกรรมติดสื่อ และไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ผู้วิจัยมีประเด็นที่จะนำมาอภิปรายผล ได้ดังนี้

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ในการศึกษาคุณลักษณะของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในจังหวัดมหาสารคาม ที่มีพฤติกรรมติดสื่อ และไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน และ คุณลักษณะที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในโทรศัพท์สมาร์ทโฟน ตัวอย่างเป็นนักเรียน จำนวน 398 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Random Sampling) เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม ประกอบด้วย ข้อมูลทั่วไป ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา สอดคล้องกับงานวิจัยของ ฐานิดา ไชยนันท์ (2560) ที่ศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในเขตกรุงเทพมหานคร ที่ศึกษา 2 ปัจจัย คือปัจจัยส่วนบุคคล และปัจจัยด้านพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต

ผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรมการติดสื่ออินเทอร์เน็ต ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในจังหวัดมหาสารคาม จากตัวอย่างทั้งหมด 398 คน พบว่า มีนักเรียนกลุ่มไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ,มีจำนวน 248 คน คิดเป็นค่าเฉลี่ย ร้อยละ 62.3 และมีนักเรียนกลุ่มที่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน มีจำนวน 150 คน คิดเป็นร้อยละ 37.3 สอดคล้องกับงานวิจัยของ วรวิกรานต์ นันทเวช (2550) ที่ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานคร ที่พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตในระดับปานกลาง(ร้อยละ 43.75) และระดับสูง(ร้อยละ 43.27)

ผลการศึกษาคุณลักษณะของนักเรียนที่ติดสื่อ และไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดมหาสารคาม พบว่าใน**คุณลักษณะด้านเพศ** ในนักเรียนกลุ่มติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน เป็นชาย 67 คน หญิง 83 คน รวม 150 คน คิดเป็นร้อยละ 37.6 ซึ่งพบว่าเป็นหญิงมากกว่าชาย ทั้งนี้ตั้งข้อสังเกตเชิงพฤติกรรมได้ว่า การใช้สื่ออินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน ข้อสำคัญคือสื่ออินเทอร์เน็ต ประเภทต่างๆ ในขณะที่เพศชายอาจจะเน้นไปที่เกมออนไลน์ แต่คุณลักษณะของเพศหญิงจะเน้นไปที่สื่อโซเชียลหลากหลายประเภท จึงอาจเป็นส่วนสำคัญให้คุณลักษณะของเพศหญิงพบมากกว่าเพศชาย ใน**คุณลักษณะด้านอายุ** พบว่าในนักเรียนกลุ่มติดอินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน ส่วนใหญ่ อยู่ในกลุ่มอายุ 16 – 18 ปี จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 22.6 ซึ่งจากคุณลักษณะด้านอายุในช่วงนี้จัดอยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนปลาย ซึ่งพัฒนาการอยู่ในกลุ่มค้นหาเอกลักษณ์ของตนเอง มีการเปลี่ยนแปลงจากวัยเด็ก เข้าสู่วัยรุ่นหนุ่มสาว มีพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา จึงเป็นปัจจัยสำคัญที่เป็นกลุ่มส่วนใหญ่ที่ติดอินเทอร์เน็ต ใน**คุณลักษณะด้านการศึกษา** พบว่า ส่วนใหญ่อยู่ในกลุ่มระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3,4,6 ซึ่งมาจากกลุ่มติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ม.3 จำนวน 42 คน ม.4

จำนวน 33 คน และ ม.6 จำนวน 33 คน ตามลำดับ คิดเป็นร้อยละ 10.5 และ ร้อยละ 8.2 ตามลำดับ ซึ่งในคุณลักษณะทางการศึกษาจะสัมพันธ์กับคุณลักษณะช่วงอายุ จึงเป็นกลุ่มม.ปลายมากกว่า ม.ต้น

ในคุณลักษณะ**ด้านเศรษฐกิจ** พบว่านักเรียนกลุ่มติดอินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน ได้รับรายรับจากผู้ปกครองต่อเดือน ส่วนใหญ่ ระหว่าง 2,001 – 3,000 บาท จำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 15.5 เนื่องด้วยสถานะทางเศรษฐกิจและสังคมของนักเรียนตัวอย่าง ซึ่งอยู่ในต่างจังหวัด ที่อาจมีค่าครองชีพที่ถูกกว่าในสังคมเมืองใหญ่ๆ ทำให้รายรับจากผู้ปกครอง จะอยู่ในช่วงนี้มากกว่าช่วงอื่น ด้านรายได้ครัวเรือนต่อเดือนของนักเรียนกลุ่มติดอินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน ส่วนใหญ่ คือ 10,001 -30,000 บาท/เดือน จำนวน 55 คน รองลงมาคือ น้อยกว่า 10,000 บาท/เดือน จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 13.8 และร้อยละ13.5 ตามลำดับ อันอาจสอดคล้องกับสถานะทางเศรษฐกิจและสังคมตลอดจนอาชีพของผู้ปกครอง ซึ่งส่วนใหญ่อยู่ในภาคการเกษตร ในคุณลักษณะ**ด้านสังคม**ของนักเรียนกลุ่มติดอินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน ส่วนใหญ่ พบว่า สถานภาพทางครอบครัวของนักเรียนยังอยู่ด้วยกัน จำนวน 111 คน คิดเป็นร้อยละ 27.8 สถานภาพทางครอบครัวอาจไม่ใช่ปัจจัยหลักในการติดอินเทอร์เน็ตแล้ว ซึ่งปัจจัยการติดอินเทอร์เน็ตน่าจะมีปัจจัยแวดล้อมทางสังคมอื่นๆมาเป็นประเด็นหลักๆ ในระดับความสัมพันธ์ในครอบครัว พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ มีระดับความสัมพันธ์ในครอบครัวอยู่ในระดับดี จำนวน 111 คน คิดเป็นร้อยละ 27.8 เช่นเดียวกันกับปัจจัยด้านสถานภาพทางครอบครัว ซึ่งการติดอินเทอร์เน็ต น่าจะมีปัจจัยแวดล้อมทางสังคมอื่นๆเพราะจากการค้นพบนักเรียนที่มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตในจังหวัดมหาสารคาม ส่วนใหญ่ระดับความสัมพันธ์ของครอบครัวยังอยู่ในระดับที่ดี คุณลักษณะ**ด้านอัตราการใช้งาน** พบว่า ส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง ในนักเรียนกลุ่มติดอินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน จำนวน 72 คน คิดเป็นร้อยละ 18.0 สะท้อนให้เห็นว่าคุณลักษณะด้านอัตราการใช้งานอยู่ในระดับปกติ ไม่มากหรือน้อยไป คุณลักษณะ**ด้านความพึงพอใจในการใช้งาน** พบว่านักเรียนกลุ่มติดอินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน ส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 16.0 สะท้อนให้เห็นว่าคุณลักษณะด้านความพึงพอใจในการใช้งานอยู่ในระดับปกติไม่มากหรือน้อยไป คุณลักษณะ **ด้านการแสดงออกถึงตัวตน** พบว่านักเรียนกลุ่มติดอินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน ส่วนใหญ่อยู่ใน**ระดับมาก** จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 14.5 สะท้อนให้เห็นว่าผู้มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟนส่วนใหญ่ ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อ ผ่อนคลายความรู้สึก และต้องการพื้นที่ส่วนตัว สำหรับผ่อนคลายความรู้สึกนั้นๆ คุณลักษณะ**ด้านอิทธิพลทางสังคม** พบว่านักเรียนกลุ่มติดอินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน ส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 12.5 สะท้อนให้เห็นว่าคุณลักษณะด้านอิทธิพลทางสังคม อยู่ในระดับปกติไม่มากหรือน้อยไป คุณลักษณะ**ด้านการใช้งานที่หลากหลาย** พบว่านักเรียนกลุ่มติดอินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน ส่วนมากอยู่ใน**ระดับมาก** จำนวน 74 คน คิดเป็นร้อยละ 18.5 สะท้อนให้เห็นว่าคุณลักษณะด้านการใช้งานที่ผู้ใช้งานรู้สึกถึงความสะดวกสบายในการใช้งาน จนส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน

โฟนในระดับมาก อาทิ เพื่อความบันเทิง จากการดูหนัง, ฟังเพลง, ถ่ายภาพ, ซอปปิ้งออนไลน์, เล่น เฟสบุ๊ก, โลก, อินสตาแกรม, ยูทูป, แซทรูม เป็นต้น คุณลักษณะ**ด้านความวิตกกังวล** พบว่านักเรียน กลุ่มติดอินเทอร์เน็ตในสมาร์ตโฟน ส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 15.3 สะท้อนให้เห็นว่าคุณลักษณะ**ด้านความวิตกกังวล** อยู่ในระดับปกติไม่มากหรือน้อยไป คุณลักษณะ**ด้านการอบรมเลี้ยงดู** พบว่านักเรียนกลุ่มติดอินเทอร์เน็ตในสมาร์ตโฟน ส่วนใหญ่อยู่ใน ระดับปานกลาง จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 12.8 สะท้อนให้เห็นว่าคุณลักษณะ**ด้านการการอบรมเลี้ยงดู** อยู่ในระดับปกติไม่มากหรือน้อยไป สอดคล้องกับงานวิจัยของ พิชยา วัฒนะนุกุลวาสนา ผิว ขม และ เปรม จันทรสว่าง, ที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมและปัจจัยการใช้สมาร์ตโฟน ในกลุ่มวัยรุ่น ผล การศึกษาพบว่า พฤติกรรมการใช้ สมาร์ตโฟนในกลุ่มวัยรุ่นแบ่งออกได้ 7 ด้าน ได้แก่ 1. ด้านการ ติดต่อสื่อสาร (Communication), 2. ด้านความบันเทิง (Entertainment), 3. ด้านการสืบค้นข้อมูล (Data Search), 4. ด้านเครือข่ายสังคม ออนไลน์ (Social network), 5. ด้านกรณีฉุกเฉิน (Emergency), 6. ด้านการศึกษา (Education) และ 7. ด้านการอำนวยความสะดวก (Facility) และ จากผลการทดสอบสมมติฐานทางสถิติ พบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อ พฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟน ของวัยรุ่น ได้แก่ เพศ ช่วงอายุ และระดับการศึกษา ซึ่งถือเป็นปัจจัยด้าน ประชากรศาสตร์ (Demographic Factors)

ผลการศึกษาเปรียบเทียบคุณลักษณะ ด้านพฤติกรรม และด้านอารมณ์ พบว่านักเรียนที่ติด อินเทอร์เน็ต เปรียบเทียบตามตัวแปร **คุณลักษณะด้านพฤติกรรม** ไม่พบพฤติกรรม แบบแสดงออก (Extraversion) พบพฤติกรรมแบบปานกลาง (Ambivert) จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 5.2 และ พบว่าส่วนใหญ่มีพฤติกรรมแบบเก็บตัว(Introversion) 129 คน คิดเป็นร้อยละ 32.4 สะท้อนให้เห็น ว่าผู้มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตในสมาร์ตโฟน มีบุคลิกแบบเก็บตัว คนที่มีบุคลิกเช่นนี้มักจมอยู่กับ ความคิดและความรู้สึกของตัวเอง รวมถึงรู้สึกสบายใจเมื่อได้อยู่ตามลำพัง หากอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ โน้มน้าวให้เป็น Extrovert หรือบุคลิกที่ชอบพบปะผู้คน กล้าแสดงออก และเป็นผู้นำ อาจทำให้คน แบบ Introvert รู้สึกเครียดจนส่งผลต่อสุขภาพร่างกายและจิตใจ **คุณลักษณะทางอารมณ์** ไม่พบ คุณลักษณะทางอารมณ์ แบบมั่นคง(Stability) พบคุณลักษณะทางอารมณ์แบบปานกลาง(Ambivert) 31 คน คิดเป็นร้อยละ 7.7 และส่วนใหญ่ พบว่ามีคุณลักษณะทางอารมณ์แบบอ่อนไหว(Neuroticism) 119 คน คิดเป็นร้อยละ 29.8 สะท้อนให้เห็นว่าผู้มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตในสมาร์ตโฟน อาจมี ความโน้มเอียงที่จะประสบอารมณ์เชิงลบ เช่น ความโกรธ ความวิตกกังวล หรือความซึมเศร้า ซึ่ง บางครั้งเรียกว่าความไม่เสถียรทางอารมณ์ (emotional instability) หรืออาจจะเรียกกลับกันว่า ความเสถียรทางอารมณ์ สอดคล้องกับ ผกาพรรณ นันทะเสน และอัจฉรา ประเสริฐสิน(2563) ที่ได้ ศึกษาเรื่องพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตกับภาวะซึมเศร้า : เหตุปัจจัยและแนวทางการป้องกันแก้ไข จากการศึกษาพบว่า ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต ประกอบด้วย ปัจจัยด้าน

ชีวภาพ (Biological factor) ได้แก่การถ่ายทอดทางพันธุกรรม ชีวเคมีของร่างกายและสมอง สรีรวิทยา และอื่น ๆ ปัจจัยด้านจิตใจ (Psychological factor)

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 จากการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้เป็นการศึกษาคุณลักษณะของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในจังหวัดมหาสารคาม ที่มีพฤติกรรมติดสื่อ และไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน ซึ่งเป็นการศึกษาเชิงเปรียบเทียบคุณลักษณะด้านต่างๆ ทำให้เห็นความสัมพันธ์ด้านพฤติกรรม กับคุณลักษณะด้านต่างๆ อันจะทำให้สามารถทำนายคุณลักษณะของผู้ติดสื่ออินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟน เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการป้องกัน ดูแล และแก้ไขพฤติกรรมการติดสื่อออนไลน์ในสมาร์ทโฟน

1.2 ผลจากการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ จากผลการศึกษาสามารถนำมาใช้เป็นข้อมูลประกอบในการพัฒนารูปแบบในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้สอดคล้องกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนของผู้เรียน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ในการศึกษาค้นคว้าในครั้งต่อไป อาจศึกษาค้นคว้าเฉพาะกลุ่ม อาทิ กลุ่มติดเกมออนไลน์ ในสมาร์ทโฟน หรือกลุ่มติดสื่อออนไลน์ประเภทอื่นๆให้จำเพาะเจาะจงมากยิ่งขึ้น

2.2 ในการศึกษาค้นคว้าในครั้งต่อไป ควรศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (เชิงลึก) เพื่อค้นหาแนวทางการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตบนสมาร์ทโฟนให้เกิดประโยชน์สูงสุด เพราะในยุคปัจจุบันนี้ การใช้สื่ออินเทอร์เน็ต บนสมาร์ทโฟน กลายเป็นความจำเป็นพื้นฐาน ในการดำรงชีวิตแล้ว

บรรณานุกรม



- กาญจนา แก้วเทพ. 2541. การวิเคราะห์สื่อ : แนวคิดและเทคนิค. กรุงเทพมหานคร : บริษัทอันพินิต์เพรสจำกัด.
- กันยา พาณิชยศิริ และเบญจพร ต้นตสุติ. 2559. “การติดสื่อสังคมออนไลน์และภาวะสมาธิสั้นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร” กรุงเทพมหานคร.วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย 2559; 61(3): 191-204
- นิศาทพร บุญเฉลียว. 2551. “พฤติกรรมสารสนเทศผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย”. เชียงใหม่: ปัญหาพิเศษปริญญาโท, มหาวิทยาลัยแม่โจ้.
- ชเนตตี สยนานนท์. 2555. “พฤติกรรมและปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา”. กรุงเทพฯ: ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิตสาขาวิชาอุดมศึกษา, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ชานนท์ ศิริธร. 2558. “การศึกษาการบริโภคสมาร์โฟนของกลุ่มวัยรุ่นด้วยทฤษฎีวิพากษ์” กรุงเทพฯ.วารสารการสื่อสารและการจัดการ นิต้า ปีที่ 1 ฉบับที่ 3 (กันยายน – ธันวาคม 2558) น.144-171
- ฐานิดา ไชยพันธ์. 2560 .“พฤติกรรมการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่3.ในเขตกรุงเทพมหานคร”. กรุงเทพฯ.วิทยานิพนธ์หลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, คณะแพทยศาสตร์,จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ฉัญมาศ ทองมูลเล็ก และปรีชา วิจิตรธรรมรส. 2560. “ศึกษางานวิจัยเรื่อง การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการยอมรับและการทำงานของเครือข่ายสังคมออนไลน์ในสังคมไทย”. กรุงเทพฯ.วารสารวิชาการนวัตกรรม สื่อสารสังคม,ปีที่ 5 ฉบับที่ 2 (10) ก.ค. - ธ.ค. 60/ น.114-124
- นภัสกร กรวยสวัสดิ์. (2553). ปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์.วารสารสารสนเทศศาสตร์. 28(3): 81-88.สืบค้นเมื่อ 8 กุมภาพันธ์ 2559, จาก www.tcithaijo.org/index.php/jiskku/article/view/6226
- นายยาพร พระรับรักษา. 2554. “ปัจจัยที่มีผลต่อการติดสื่ออินเทอร์เน็ตประเภทเฟซบุ๊กของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่”.เชียงใหม่:สาขาวิชานิติศาสตร์ คณะวารสารสนเทศและการสื่อสาร,มหาวิทยาลัยแม่โจ้
- บุบผา เมฆศรีทองคำ และ อรรยา สิงห์สงบ. 2552. “สภาพการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนไทยตามช่วงพัฒนาการแห่งวัย”. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.).
- ประพิมพ์พรรณ สุวรรณภู และ อัจศรา ประเสริฐสิน. 2552. “ผลกระทบของอินเทอร์เน็ตต่อสุขภาพกาย และ สุขภาพจิต ของเด็กและเยาวชนไทย : กรณีศึกษากรุงเทพมหานคร”. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.)
- พัชชา สุวรรณแสน,วิวรรณ กาญจนวจี และกนกภรณ์ อ่วมพราหมณ์. 2557. “พฤติกรรมและปัจจัยที่มีผลต่อการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่สมาร์โฟนของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา”.สงขลา,วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี ปีที่ 25 ฉบับที่ 3 กันยายน - ธันวาคม 2557: น.35-47

- พิพัฒน์พงศ์ เข้มปัญญา(2559). “พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตเทศบาลเมืองนครพนม”นครพนม.วารสารมหาวิทยาลัยนครพนม ฉบับประชุมวิชาการครบรอบ 25 ปี,วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนีนครพนม,มหาวิทยาลัยนครพนม. 2018-02-22: หน้า 120-124
- พิชยา วัฒนชนุกุล,วาสนา ผิวชม และเปรม จันท์สว่าง.(2560).”พฤติกรรมและปัจจัยการใช้สมาร์ทโฟนในกลุ่มวัยรุ่น”.วิทยานิพนธ์,สาขาสารสนเทศ สถิติ คณะวิทยาศาสตร์,มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- ภาณุวัฒน์ กองราช.2554. “การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย:กรณีศึกษา Facebook”.กรุงเทพฯ.วิทยานิพนธ์หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต,สาขการบริหารเทคโนโลยี.วิทยาลัยนวัตกรรม,มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ภัทริกา วงศ์อนันต์นนท์.2557. “พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน” กรุงเทพฯ.วารสารพยาบาลทหารบก.ปีที่ 15 ฉบับที่ 2 (พ.ค.- ส.ค.):173 – 178
- รวีกานต์ นันทเวช.2550. “ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานคร”.กรุงเทพฯ:ปริญญานิพนธ์ หลักสูตรการสอนและเทคโนโลยีการศึกษา, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- รววิทย์ ชูชาติ.2557. “ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นจังหวัดปทุมธานี”.วารสารเศรษฐศาสตร์และบริหารธุรกิจปริทัศน์,12(1):116-127
- วาสนา ศีलगาม.2561. “อันตรายของการเสพติดสมาร์ทโฟน Dangers of Smartphone Addiction”.วารสาร มฉก.วิชาการ,ปีที่ 22 ฉบับที่ 43-44 กรกฎาคม - ธันวาคม 2561:193-204
- วีรพงษ์ พวงเล็ก.2014.ปัจจัยเชิงเหตุของการเปิดรับเนื้อหาทางเพศบนสื่ออินเทอร์เน็ตที่มีต่อทัศนคติทางเพศของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร. Panyapiwat Journal Vol.5 Special Issue May 2014:105-121
- วรัท พุกษากุลนันท์. 2551. “โรคเสพติดอินเทอร์เน็ต (Webaholic)”. [online]. เข้าถึงจาก [http://www.thaiseoboard.com/go/?http://www.edtechno.com/\(16 พฤศจิกายน 2551\)](http://www.thaiseoboard.com/go/?http://www.edtechno.com/(16 พฤศจิกายน 2551)).
- วิทยา ดารงเกียรติศักดิ์. 2553. ทฤษฎีการใช้สื่อและความพึงพอใจในการใช้สื่อ. [online]. เข้าถึงจาก <http://www.infocomm.mju.ac.th/main/home/index.php?page=drshowcase>
- สิริกานต์ แก่นเพชร .2559.การติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่. ปรินญาศิลปศาสตร์มหาบัณฑิต.เชียงใหม่:มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ.2560.การสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2560.กรุงเทพฯ.สำนักงานสถิติแห่งชาติ.
- อรรวรรณ วงศ์แก้วโพธิ์ทอง.2553. “การเสพติดอินเทอร์เน็ตของชุมชนชาวออนไลน์”.กรุงเทพฯ.วารสารนักบริหาร,ปีที่:30 ฉบับที่ : 4 เลขหน้า : 63-69

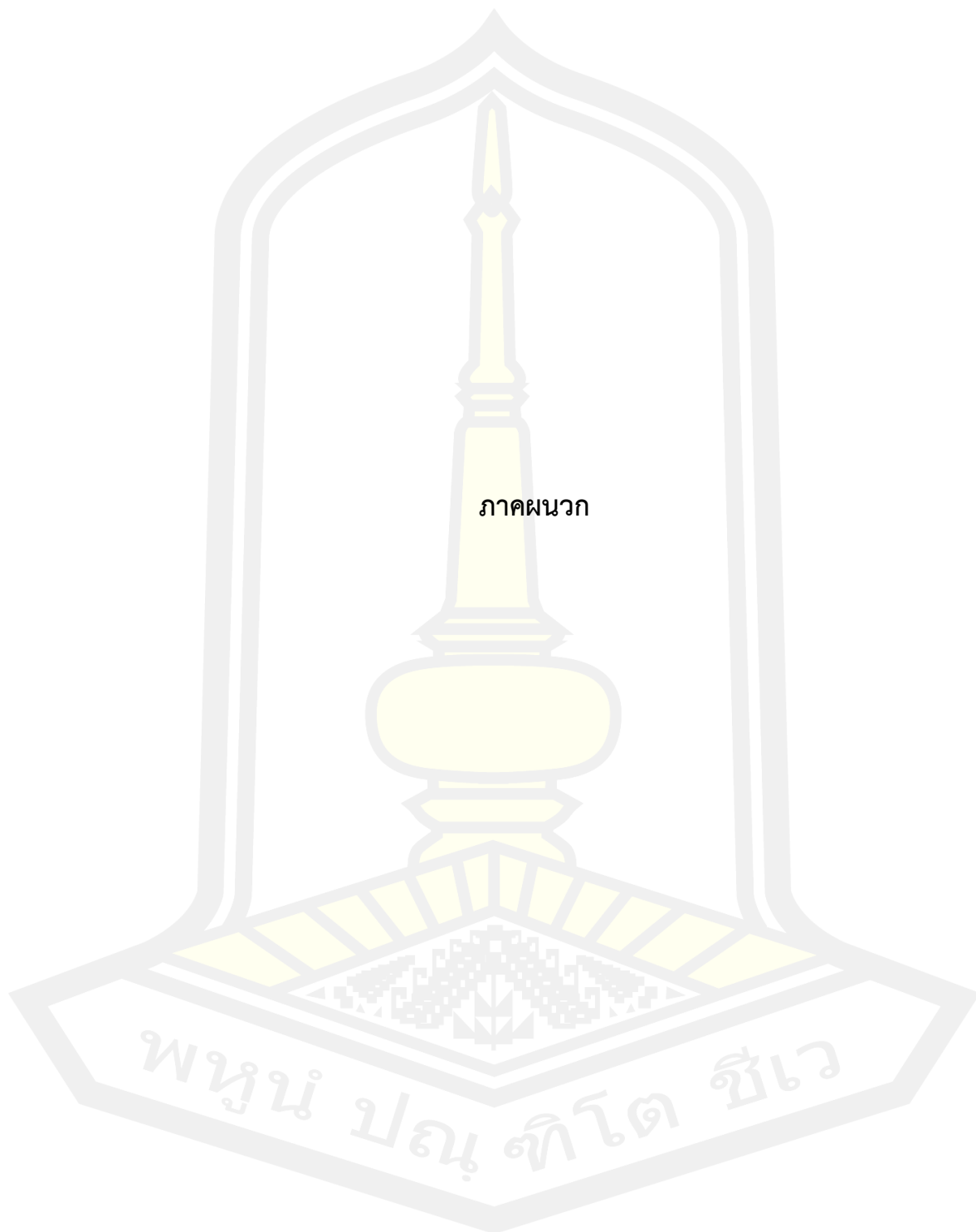
- อรุณรัตน์ ศรีชูศิลป์. (2554). **ศึกษาพฤติกรรมการยอมรับใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ศึกษาศาสตร์ในมหาวิทยาลัยของรัฐ**.สารนิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต.กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- Aviv Weinstein, Laura Curtiss Feder, Kenneth Paul Rosenberg,Pinhas Dannon. **Internet Addiction Disorder:Overview and Controversies**. Behavioral Addictionshttp: //dx.doi.org /10.1016/B978-0-12-407724-9.00005-7.2014 Elsevier Inc. 99 - 117
- Ahmet AKIN and Murat İSKENDER., **Internet Addiction and Depression, Anxiety and Stress**. International Online Journal of Educational Sciences, 2011, 3(1), 138-148
- Alfawareh H.M.,&Jusoh S.,**Smartphones usage among university students: Najran University case**. Journal of Academic Research 2014; 6(2): 321-326.
- Benjamin Stodt, Matthias Brand, Cornelia Sindermann, Elisa Wegmann, Mei Li, Min Zhou,Peng Sha and Christian Montag. **Investigating the Effect of Personality, Internet Literacy, and Use Expectancies in Internet-Use Disorder: A Comparative Study between China and Germany**Reprinted from: Int. J. Environ. Res. Public Health 2018, 15, 579,doi:10.3390/ijerph15040579 :125
- Bernd Lachmann , Rayna Sariyska , Christopher Kannen , Maria Stavrou 3 and Christian Montag **Commuting Life-Satisfaction and Internet Addiction**. International Journal of Environmental Research and Public Health. 2017,.,14, 1176,doi:10.3390/ijerph14101176:1- 13
- D. J. Kuss, M. D. Griffiths¹, L. Karila and J. Billieux(2014). **Internet Addiction: A Systematic Review of Epidemiological Research for the Last Decade**. Current Pharmaceutical Design, 2014,Vol.20, No. 00:1-25
- Dmitri Rozgonjuk, Kristiina Saal and Karin That. **Problematic Smartphone Use, Deep and Surface Approaches to Learning, and Social Media Usein Lectures Reprinted from: Int. J. Environ. Res. Public Health 2018, 15, 92, doi:10.3390/ijerph15010092 : 67**
- Daria J. Kuss, Lydia Harkin, Eiman Kanjo and Joel Billieux. **Problematic Smartphone Use: Investigating Contemporary Experiences Using a Convergent Design**Reprinted from: Int. J. Environ. Res. Public Health 2018, 15, 142, doi:10.3390/ijerph15010142 :78
- Jean-Jacques R´emond and Lucia Romo.**Analysis of Gambling in the Media Related to Screens:Immersion as a Predictor ofExcessive Use?**.Reprinted from: Int. J. Environ. Res. Public Health 2018, 15, 58, doi:10.3390/ijerph15010058 : 50

- Joanna Chwaszcz, Bernadeta Lelonek-Kuleta, Michał Wiechetek, Iwona Niewiadomska and Agnieszka Palacz-Chrisidis. **Personality Traits, Strategies for Coping with Stress and the Level of Internet Addiction A Study of Polish Secondary-School Students.** Reprinted from: *Int. J. Environ. Res. Public Health* 2018,15,987,doi:10.3390/ijerph15050987 :194
- Ju-Yu Yen, Yi-Chun Yeh, Peng-Wei Wang, Tai-Ling Liu, Yun-Yu Chen and Chih-Hung Ko **Emotional Regulation in Young Adults with Internet Gaming Disorder.** Reprinted from: *Int. J. Environ. Res. Public Health* 2018, 15, 30, doi:10.3390/ijerph15010030 :28
- Katajun Lindenberg, Katharina Halasy, Carolin Szász-Janocha and Lutz Wartberg. **A Phenotype Classification of Internet Use Disorder in a Large-Scale High-School Study** Reprinted from: *Int. J. Environ. Res. Public Health* 2018, 15, 733, doi:10.3390/ijerph15040733 :173
- Lu Yu , Daniel Tan Lei Shek. **Internet Addiction in Hong Kong Adolescents: A Three-Year Longitudinal Study.** *J Pediatr Adolesc Gynecol* 26 (2013) S10eS17: 10 – 17
- Hyera Ryu, Ji-Yoon Lee, Aruem Choi, Sunyoung Park, Dai-Jin Kim and Jung-Seok Choi **The Relationship between Impulsivity and Internet Gaming Disorder in Young Adults: Mediating Effects of Interpersonal Relationships and Depression** Reprinted from: *Int. J. Environ. Res. Public Health* 2018, 15, 458, doi:10.3390/ijerph15030458 :94
- Mi Jung Rho, Hyeseon Lee, Taek-Ho Lee, Hyun Cho, DongJin Jung, Dai-Jin Kim and In Young Choi. **Risk Factors for Internet Gaming Disorder: Psychological Factors and Internet Gaming Characteristics.** Reprinted from: *Int. J. Environ. Res. Public Health* 2018, 15, 40, doi:10.3390/ijerph15010040 : 39
- Songli Mei, Jingxin Chai, Shi-Bin Wang, Chee H. Ng, Gabor S. Ungvari and Yu-Tao Xiang **Mobile Phone Dependence, Social Support and Impulsivity in Chinese University Students** Reprinted from: *Int. J. Environ. Res. Public Health* 2018, 15, 504, doi:10.3390/ijerph15030504 :118
- Sookeun Byun, Ph.D., Celestino Ruffini, B.Sc., Juline E. Mills, Ph.D., Alecia C. Douglas, Ph.D., Mamadou Niang, M.Sc., Svetlana Stepchenkova, M.Sc.,2 Seul Ki Lee, B.Sc.,2 Jihad Loutfi, B.Sc.,2 Jung-Kook Lee, Ph.D., Mikhail Atallah, Ph.D., and Marina Blanton, Ph.D.: **Internet Addiction: Metasynthesis of 1996–2006 Quantitative Research;** *CYBERPSYCHOLOGY & BEHAVIOR* Volume 12, Number 2, 2009: 203 – 207

Xavier Carbonell, Andrés Chamarro, Ursula Oberst, Beatriz Rodrigo and Mariona Prades **Problematic Use of the Internet and Smartphones in University Students: 2006–2017** Reprinted from: *Int. J. Environ. Res. Public Health* 2018, 15, 475, doi:10.3390/ijerph15030475 :105

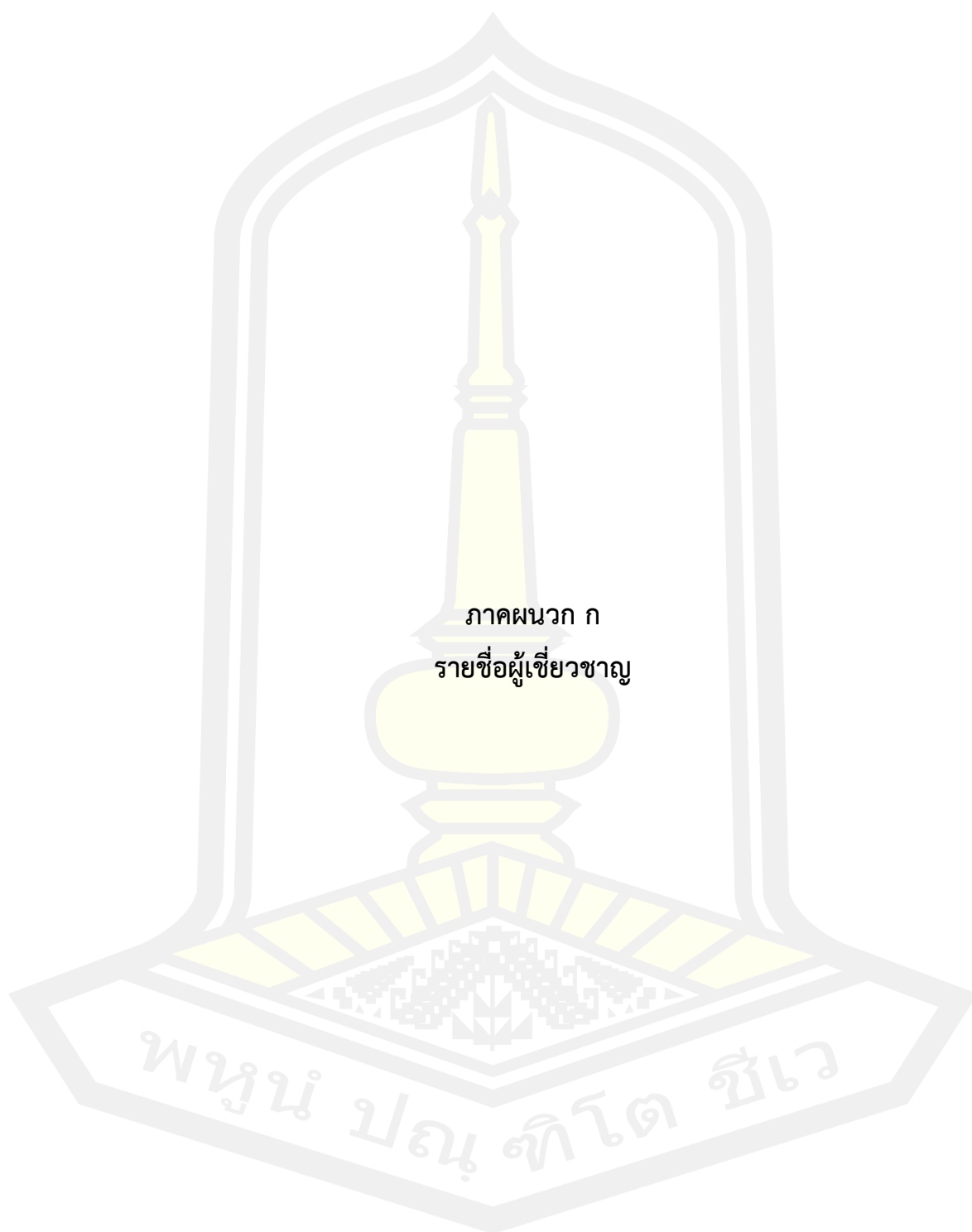
Yeon-Jin Kim, Hye Min Jang, Youngjo Lee, Donghwan Lee and Dai-Jin Kim. **Effects of Internet and Smartphone Addictions on Depression and Anxiety Based on Propensity Score Matching Analysis** Reprinted from: *Int. J. Environ. Res. Public Health* 2018, 15, 859, doi:10.3390/ijerph15050859 :184





ภาคผนวก

พหุมนุ ปณฺ ทิโต ชีเว




ภาคผนวก ก
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

พหุณ ปณุ ทิโต ชีเว

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

- 1) รศ.ดร.ชวลิต ชูกำแหง คุณวุฒิ (กศ.ด.) สาขาการวิจัยและพัฒนา
หลักสูตร จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
การศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.)
สาขาการวัดผลการศึกษา จากมหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย
มหาสารคาม(ฝ่ายมัธยม)
- 2) ดร.วุฒิศักดิ์ บุญแน่น คุณวุฒิ (ปร.ด.) สิ่งแวดล้อมศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
(ว.ท.ม.) สาขา ชีววิทยา คณะวิทยาศาสตร์
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ตำแหน่ง ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ โรงเรียนสาธิต
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม(ฝ่ายมัธยม)
ผู้เชี่ยวชาญด้าน
- 3) ดร.พนัธิตรา สามารธ คุณวุฒิ ปร.ด.จิตวิทยาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
กศ.ม.จิตวิทยาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ตำแหน่ง หัวหน้ากลุ่มกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม(ฝ่ายมัธยม)
ผู้เชี่ยวชาญด้าน จิตวิทยาการศึกษา
- 4) ดร.ฉันทชัย จันทร์เสนา คุณวุฒิ(ปร.ด.) นวัตกรรม หลักสูตรและการเรียนรู้
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
กศ.ม. วิทยาศาสตร์ศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ตำแหน่ง อาจารย์ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม(ฝ่ายมัธยม)
ผู้เชี่ยวชาญด้าน นวัตกรรม หลักสูตรและการเรียนรู้
- 5) ดร.ชัยพร พงษ์พิสันติรัตน์ คุณวุฒิ ปร.ด.จิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
กศ.ม.จิตวิทยาการแนะแนว ศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
ตำแหน่ง อาจารย์ภาควิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว
ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว



ภาคผนวก ข
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

พหุบัน ปณฺ ทิโต ชีเว

แบบสอบถาม

เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง การศึกษาคุณลักษณะของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในจังหวัดมหาสารคาม ที่มีพฤติกรรมติดสื่ออินเทอร์เน็ต และไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในสมาร์ทโฟน

The Study characteristics of secondary school students in Mahasarakham Province with media addiction and not addicted to internet media in smartphones

ผู้ศึกษาวิจัย

นายองอาจ ญาตินิยม นิสิตระดับปริญญา

การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชา จิตวิทยา

ภาควิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

รศ.ดร.รังสรรค์ โฉมยา

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการติดสื่ออินเทอร์เน็ต ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในจังหวัดมหาสารคาม
2. เพื่อศึกษาคุณลักษณะของนักเรียนที่ติดสื่อ และไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดมหาสารคาม
3. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบคุณลักษณะ ด้านพฤติกรรม และด้านอารมณ์ ของนักเรียนที่ติดสื่อ และไม่ติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในจังหวัดมหาสารคาม

คำชี้แจง: โปรดทำเครื่องหมาย (/) ลงใน กำหนดให้ตามความเป็นจริง เป็นแบบสอบถามที่

ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากการสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาคุณลักษณะของนักเรียนระดับ

มัธยมศึกษา ซึ่งส่วนนี้เป็นส่วนคุณลักษณะพื้นฐานส่วนบุคคล, เพศ, อายุ

การศึกษา, ปัจจัยทางเศรษฐกิจ, ปัจจัยทางสังคม โดยจะให้ผู้ตอบแบบสอบถามเติมข้อมูลในข้อความ

ที่กำหนดให้

ตอนที่ 1 : ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

เพศ

ชาย

หญิง

อายุ

ระห 10 – 12 ปี

ระห 13 – 15 ปี

ระห 16 – 18 ปี

ระห 19 – 21 ปี

ระดับการศึกษา (ในปัจจุบัน) กำลังศึกษาในระดับ

มัธยมศึกษาปีที่ 1

ธยมศึกษาปีที่ 2

ธยมศึกษาปีที่ 3

มัธยมศึกษาปีที่ 4

ธยมศึกษาปีที่ 5

ธยมศึกษาปีที่ 6

รายได้ที่ได้รับจากผู้ปกครอง(ต่อเดือน)

- น้อยกว่า 2,000 บาท 2,001- 3,000 บาท 3,001- 4,000 บาท
 4,001- 5,000 บาท 5,001- 6,000 บาท มากกว่า 6,001 บาท

รายได้โดยรวมของครอบครัว(ต่อเดือน)

- น้อยกว่า 10,000 บาท 10,001- 30,000 บาท
 30,001 - 60,000 บาท มากกว่า 60,001 บาทขึ้นไป

รายได้ส่วนตัว(ถ้ามี) (ต่อเดือน)

- น้อยกว่า 1,000 บาท 1,001- 5,000 บาท มากกว่า 5,001 บาท

สถานภาพสมรสบิดามารดา

- อยู่ด้วยกัน แยกกันอยู่ หย่าร้าง บิดาหรือมารดาเสียชีวิต
 ทั้งบิดามารดาเสียชีวิต อื่นๆ.....

สถานภาพทางครอบครัว

- อยู่อาศัยร่วมกันกับพ่อแม่ พักอาศัยอยู่กับญาติของพ่อหรือแม่
 อยู่กับบุคคลอื่นที่ไม่ใช่ญาติ อื่นๆระบุ.....

ความสัมพันธ์ในครอบครัว

- ดี ปานกลาง ไม่ดีเลย

ค่าใช้จ่ายรายเดือนของท่าน ส่วนใหญ่ ใช้จ่ายกับเรื่องใด

- อุปกรณ์การเรียน อุปกรณ์-บริโภค เติมเงิน, เกม, อินเทอร์เน็ต
 อื่นๆ ระบุ.....

ตอนที่ 2 แบบทดสอบเพื่อวัดพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต

เป็นแบบทดสอบเพื่อวัดพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต โดยส่วนนี้ผู้วิจัยได้ปรับปรุงเนื้อหาจากแบบทดสอบเพื่อวัดพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของสมาคมจิตแพทย์อเมริกัน(DSM-IV:The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder-Fourth Edition)ที่สร้างขึ้นโดย Dr.Kimberly S. Yong(1999) จำนวน 8 ข้อ ส่วนนี้เป็นคำถามเกี่ยวกับความรู้สึกการกระทำของผู้ตอบแบบทดสอบ ในขณะที่ใช้อินเทอร์เน็ต หรือหลังจากการใช้อินเทอร์เน็ตเสร็จสิ้นลงแล้ว ขอให้ผู้ตอบแบบสอบถามโดยใส่เครื่องหมายถูก(/)ลงในช่องว่างในแต่ละข้อที่ตรงกับความเป็นจริง โดยแต่ละช่องมีความหมายดังต่อไปนี้

“ใช่” หมายถึง ข้อความที่ปรากฏตรงกับความรู้สึกและการกระทำของท่าน

“ไม่ใช่” หมายถึง ข้อความที่ปรากฏไม่ตรงกับความรู้สึกและการกระทำของท่าน

นิยามศัพท์เฉพาะ

พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต คือ ลักษณะการใช้อินเทอร์เน็ตในลักษณะที่ขาดการใช้งานไม่ได้ โดยมีลักษณะแสดงให้เห็นในเรื่องความหมกมุ่น เวลาที่ใช้ยาวนานขึ้น มีอารมณ์หงุดหงิดเมื่อไม่ได้ใช้ ความสัมพันธ์หรือปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ ลดลง ปกปิดการใช้งาน และมักใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อผ่อนคลายความเครียด

ที่	ข้อความ	ใช่	ไม่ใช่
1.	ท่านรู้สึกหมกมุ่นอยู่กับการใช้อินเทอร์เน็ต		
2.	ท่านมีความต้องการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลานานขึ้น		
3.	ท่านไม่สามารถลดเวลาที่ต้องการใช้อินเทอร์เน็ตให้น้อยลงได้		
4.	ท่านมักหงุดหงิดหรืออารมณ์ไม่ดีเมื่อเลิกหรือหยุดใช้อินเทอร์เน็ต		
5.	ท่านใช้เวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ตนานกว่าที่ตั้งใจไว้		
6.	การใช้อินเทอร์เน็ตของท่านทำให้ความสัมพันธ์กับเพื่อนหรือครอบครัวลดลง รวมทั้งมีผลกระทบต่อผลการเรียน		
7.	ท่านมักโกหกหรือปิดบังผู้อื่นเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตของท่าน		
8.	ท่านรู้สึกพึงพอใจที่จะใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อผ่อนคลายความเครียดจากปัญหาต่างๆในชีวิตประจำวัน		

ตามหลักเกณฑ์ของการวินิจฉัยโรคทางจิตเวช ของสมาคมจิตเวชอเมริกัน กำหนดว่า ถ้ากลุ่มตัวอย่างตอบคำถามระบุว่าใช่ ตั้งแต่ 5 ข้อขึ้นไป ถือว่าเป็นกลุ่มที่มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และถ้ากลุ่มตัวอย่างตอบคำถามระบุว่าใช่ น้อยกว่า 5 ข้อ ให้ถือว่าเป็นกลุ่มที่ไม่มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต

ตอนที่ 3 แบบทดสอบบุคลิกภาพ(MPI-Maudsley Personality Inventory)

เป็นแบบทดสอบบุคลิกภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยส่วนนี้ผู้วิจัยได้ใช้แบบทดสอบบุคลิกภาพ MPI(Maudsley Personality Inventory) ซึ่ง H.J.Eysenck เป็นผู้คิดขึ้น (ไชยรัตน์ บุตรพรหม,2545) ใช้สำหรับประเมินบุคลิกภาพที่แสดงออกในคุณลักษณะ 2 อย่าง คือ Extraversion-Introversion (E) และ Neuroticism – Stability(N) ซึ่งเป็นแบบทดสอบบุคลิกภาพ MPI ส่วนนี้เป็นคำถามเกี่ยวกับความคิด ความรู้สึกการกระทำของผู้ตอบแบบทดสอบ ขอให้ผู้ตอบแบบสอบถาม ใส่เครื่องหมายถูก / ลงในช่องว่างในแต่ละข้อที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด โดยแต่ละช่องมีความหมายดังต่อไปนี้

“ใช่” หมายถึง ข้อความที่ระบุนั้นตรงกับลักษณะนิสัยของท่าน

“ไม่แน่ใจ” หมายถึง ข้อความที่ระบุว่าคุณไม่แน่ใจจะตอบอย่างไร

“ไม่ใช่” หมายถึง ข้อความที่ระบุว่าคุณไม่ตรงกับลักษณะนิสัยของคุณเลย

นียมศัพท์เฉพาะ

แบบทดสอบบุคลิกภาพ คือ แบบประเมินบุคลิกภาพที่แสดงออกในคุณลักษณะ 2 อย่าง คือ Extraversion-Introversion (E) และ Neuroticism – Stability(N) ซึ่งเป็นแบบทดสอบบุคลิกภาพ MPIส่วนนี้เป็นคำถามเกี่ยวกับความคิด ความรู้สึกการกระทำของผู้ตอบแบบทดสอบ

ที่	ข้อความ	ใช่	ไม่ แน่ใจ	ไม่ใช่
1.	ท่านรู้สึกเป็นสุขที่ได้ร่วมในการทำงานที่ต้องใช้ความรวดเร็ว			
2.	บางครั้งท่านรู้สึกเป็นสุข บางครั้งท่านรู้สึกเศร้าโดยไม่มีเหตุผล			
3.	ท่านมักจะใจลอยในขณะที่ท่านต้องการสมาธิ			
4.	ในการคบหาเพื่อนใหม่ๆท่านมักจะเป็นคนทำความรู้จักเขาก่อน			
5.	ท่านทำอะไรด้วยความรวดเร็วและเชื่อมั่นในการกระทำของตนเอง			
6.	ท่านคิดถึงเรื่องอื่นที่ไม่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่ท่านกำลังพูดอยู่บ่อยครั้ง			
7.	บางครั้งท่านก็มีความกระตือรือร้นอย่างมาก บางครั้งท่านก็เฉื่อยชา			
8.	ท่านคิดว่าตนเองเป็นคนกระฉับกระเฉง กระปรี้กระเปร่า			
9.	ท่านจะรู้สึกไม่มีความสุขถ้าไม่ได้พบปะติดต่อหรือเข้าสังคมกับผู้อื่น			
10.	ท่านมักจะอารมณ์เสียเสมอ			
11.	ท่านมักมีอารมณ์เปลี่ยนแปลงอย่างไม่มีเหตุผลบ่อยๆ			
12.	ท่านเป็นคนชอบลงมือทำมากกว่าเพียงแค่คิดไว้ว่าจะทำ			
13.	ท่านมักคิดฝันในสิ่งที่เป็นไปไม่ได้เสมอ			
14.	เมื่อไปงานสังคม ท่านมักไม่ใคร่แสดงตัว			
15.	ท่านมักคิดถึงอดีต			
16.	ท่านรู้สึกลำบากที่จะปล่อยให้สนุกสนานแม้จะอยู่กลางงานรื่นเริง			
17.	ท่านเคยรู้สึกไม่สบายใจโดยไม่มีเหตุผล			
18.	ท่านเป็นคนที่มีความรู้สึกผิดชอบชั่วดีมากเกินไป			
19.	ท่านมักตัดสินใจช้าอยู่เป็นประจำ			
20.	ท่านเป็นคนชอบทำความรู้จักกับคนอื่นๆ			
21.	ท่านมักจะนอนไม่หลับบ่อยเมื่อมีความวิตกกังวล			
22.	ท่านเป็นคนพิถีพิถันในการเลือกคบเพื่อน			

23	ท่านรู้สึกไม่สบายใจเมื่อทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดไม่ถูกต้อง			
24	เวลาที่ท่านทำงานสิ่งใด ท่านมักจะคิดว่าเป็นเรื่องคอขาดบาดตายอยู่เสมอ			
25	ท่านเป็นคนใจน้อย			
26	ท่านชอบงานสังคม			
27	ท่านคิดว่าตัวท่านเองมีอารมณ์ดิ่งเครียด			
28	ท่านมักชอบเป็นผู้นำกลุ่ม			
29	ท่านเคยรู้สึกหงอยเหงาเปล่าเปลี่ยวบ่อยๆ			
30	ท่านรู้สึกเงินอายุเมื่ออยู่ต่อหน้าเพศตรงข้าม			
31	ท่านชอบฝึกกลางวัน			
32	ท่านมักแก้ตัวทันทีเมื่อถูกวิพากษ์วิจารณ์			
33	ท่านมักใช้เวลาคิดถึงความหลังที่น่าชื่นชม			
34	ท่านคิดว่าตัวท่านเองเป็นคนทำอะไรตามสบาย			
35	ท่านรู้สึกเหน็ดเหนื่อยและเบื่อหน่ายโดยไม่มีเหตุผลบ่อยๆ			
36	เมื่ออยู่ในกลุ่มที่มีการปะทะสังสรรค์ ท่านมักเป็นฝ่ายเจ็บเสมอ			
37	หลังจากเกิดเหตุการณ์ร้ายแรงขึ้นแล้ว ท่านมักคิดว่าท่านควรจะทำ อย่างไรอย่างหนึ่งในเวลานั้น แต่ท่านก็ไม่ได้ทำอย่างที่คิด			
38	ท่านสามารถสนุกสนานได้อย่างเต็มที่ในงานรื่นเริง			
39	ท่านมักคิดมากจนนอนไม่หลับ			
40	ท่านชอบทำงานที่ใช้ความตั้งใจได้อย่างเต็มที่			
41	ท่านเคยรู้สึกรำคาญตนเองที่เกิดมีความคิดไร้สาระขึ้นบ่อยๆ			
42	ท่านมักทำงานแบบไม่เอาจริงเอาจิ้งนิก			
43	ท่านเป็นคนใจน้อยไม่ว่าเรื่องอะไร			
44	คนอื่นๆมองว่าท่านเป็นคนกระฉับกระเฉงรื่นเริง			
45	ท่านมักมีอารมณ์ขุ่นมัวบ่อยๆ			
46	ท่านมีความเห็นว่าตัวท่านเองเป็นคนชอบพูด			
47	ท่านเคยรู้สึกกระวนกระวายจนนั่งไม่ติด			
48	ท่านเคยคิดไม่ซื่อกับคนอื่น			

โดยแบ่งบุคลิกภาพออกเป็น 2 ด้าน ดังนี้คือ

ด้านพฤติกรรม(Behavior) ได้ผลรวมคะแนนจากแบบทดสอบข้อ โดยแบ่ง

บุคลิกภาพด้านพฤติกรรมออกได้ดังนี้

แบบแสดงออก(Extraversion) หมายถึงผู้มีคะแนนต่ำกว่า 18.62 คะแนน ซึ่งจากการสำรวจพบว่ามีจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมแบบแสดงออก

แบบเก็บตัว(Introversion) หมายถึงผู้มีคะแนนมากกว่า 33.10 คะแนน ซึ่งจากการสำรวจ พบว่ามีจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรม

แบบเก็บตัว แบบปานกลาง(Ambivert) หมายถึงผู้มีคะแนนตั้งแต่ 18.62 - 33.10 คะแนน ซึ่งจากการสำรวจพบว่ามีจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมแบบปานกลาง

ด้านอารมณ์ (Emotion) ได้ผลรวมคะแนนจากแบบทดสอบข้อ โดยแบ่ง

บุคลิกภาพด้านอารมณ์ออกได้ดังนี้

แบบมั่นคง(Stability) หมายถึง ผู้มีคะแนนต่ำกว่า 13.32 คะแนน ซึ่งจากการสำรวจพบว่ามีจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมแบบมั่นคง

แบบอ่อนไหว(Neuroticism) หมายถึงผู้มีคะแนนมากกว่า 33.32 คะแนน ซึ่งจากการสำรวจพบว่ามีจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมแบบอ่อนไหว

แบบปานกลาง(Ambivert) หมายถึงผู้มีคะแนนตั้งแต่ 13.32 - 33.32 คะแนน ซึ่งจากการสำรวจพบว่ามีจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมแบบปานกลาง

การหาค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหาในส่วนนี้ ผู้วิจัยนำแบบสอบถาม ให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณา จากนั้นนำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่าน มารวมกันคำนวณหาค่า IOC (Index-Of Consistency) เพื่อหาความสอดคล้องของเนื้อหาระหว่างผู้เชี่ยวชาญ(ฉัตรชัย เรืองมณี, 2538) โดยการแปลความ คือ ถ้าค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหา มีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป แสดงว่าแบบสอบถามมีความสอดคล้องด้านเนื้อหา

ตอนที่ 4 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต โดยในส่วนนี้ผู้วิจัยได้ปรับปรุงเนื้อหาจากแบบสอบถามที่เกี่ยวข้องกับระดับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของ ไชยรัตน์ บุตรพรหม(2545)ที่พัฒนามาจากแบบสอบถาม Internet Addiction Test ของ Dr.Kimberly S.Young จำนวน 20 ข้อ โดยมาตราส่วนที่ใช้วัดเป็นแบบ Likert Scale ให้เลือกตอบโดยแบ่งออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้ เป็นประจำ, บ่อยครั้ง, บางครั้งบางครั้ง, ไม่บ่อย, ไม่เคยเลย

นิยามศัพท์เฉพาะ

ระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต หมายความว่า ระดับพฤติกรรมการเล่นอินเทอร์เน็ตในรูปแบบต่างๆ ทั้งที่เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเป็นประจำ, พฤติกรรมที่เกิดขึ้นบ่อยครั้ง, พฤติกรรมที่

เกิดขึ้นบางครั้งบางคราว,พฤติกรรมที่เกิดขึ้นไม่บ่อย,หรือไม่เคยเกิดพฤติกรรมขึ้นเลย โดยมี ลักษณะพฤติกรรม ระยะเวลา อารมณ์ ความรู้สึก สภาวะความสัมพันธ์ทางสังคม ที่แตกต่างกันออกไป

ที่	ข้อความคำถาม	เป็น ประจำ	บ่อย ครั้ง	เป็น ครั้ง คราว	ไม่ บ่อย	ไม่ เคย เลย
1	ท่านใช้เวลาเล่นอินเทอร์เน็ตนานกว่าที่ตั้งใจ					
2	ท่านไม่สนใจงานบ้านหรือกิจกรรมอื่นๆ มักใช้เวลาส่วนใหญ่กับการใช้อินเทอร์เน็ต					
3	ท่านชอบความสนุกสนานในอินเทอร์เน็ตมากกว่ากิจกรรมอื่นในชีวิตประจำวัน					
4	ท่านมักสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นในอินเทอร์เน็ต					
5	พ่อแม่,เพื่อน มักตำหนิต่านเกี่ยวกับเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต					
6	ผลการเรียนของท่านได้รับผลกระทบเนื่องจากใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไป					
7	ท่านเช็คอีเมลก่อนทำสิ่งอื่นที่ท่านต้องการทำในอินเทอร์เน็ต					
8	ท่านมักปกปิดความลับว่าท่านใช้อินเทอร์เน็ตทำอะไร					
9	ท่านมักชอบอยู่ในโลกส่วนตัวเมื่อท่านใช้อินเทอร์เน็ต					
10	ท่านมักพบว่าตัวเองรอคอยที่จะได้ใช้อินเทอร์เน็ตในครั้งต่อไป					
11	ท่านกลัวว่าชีวิตที่ไม่มีอินเทอร์เน็ตจะทำให้ท่านเบื่อหน่ายว่างเปล่า ไม่ราบรื่น					
12	ท่านมักแสดงความไม่พอใจเมื่อมีใครมารบกวนในขณะที่ใช้อินเทอร์เน็ต					
13	ท่านรู้สึกว่าคุณเองพักผ่อนไม่เพียงพอเนื่องจากใช้อินเทอร์เน็ตในช่วงดึกเกินไป					

14	ท่านรู้สึกหมกมุ่นอยู่กับอินเทอร์เน็ตเวลาที่ไม่ได้ใช้ หรือมักเพ้อถึงเวลาที่ได้อินเทอร์เน็ต					
15	ท่านมักพูดกับตนเองว่า “ขอต่อเวลาอีกนิดหนึ่ง” เมื่อจะเลิกใช้อินเทอร์เน็ต					
16	ท่านไม่สามารถลดเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตให้น้อยลงได้					
17	ท่านปิดบังคนอื่นในเรื่องของเวลาการใช้อินเทอร์เน็ต					
18	ท่านเลือกใช้เวลาอยู่กับอินเทอร์เน็ตมากกว่าจะออกไปข้างนอกกับผู้อื่น					
19	ท่านรู้สึกอารมณ์ไม่ดีเมื่อไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ต					
20	ท่านมักใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาและความเครียด					

โดยเกณฑ์ในการให้คะแนนสำหรับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตจากข้อคำถาม 20 ข้อ สามารถแบ่งเป็นเกณฑ์ในการให้คะแนนดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนน	การแปลความหมาย
1.00 – 2.33	ระดับต่ำ
2.34 – 3.67	ระดับปานกลาง
3.68 – 5.00	ระดับสูง

โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย หรือค่า Mean (X) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน(Standard Deviation: SD)จากกลุ่มตัวอย่างกลุ่มต่างๆ เพื่อเปรียบเทียบระดับการติดอินเทอร์เน็ต

ตอนที่ 5

เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับคุณลักษณะที่ทำให้ติดโทรศัพท์มือถือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 30 ข้อ โดยมาตราที่ใช้เป็นการใช้แบบ Likert Scale ให้เลือกตอบตามความเป็นจริงที่สุด โดยแบ่งออกเป็น 5 ระดับ ตามระดับความเห็นด้วยดังนี้ มากที่สุด,มาก,ปานกลาง,น้อย,น้อยที่สุด, ทั้งนี้แบ่งเป็นด้านปัจจัยที่ทำให้ติดโทรศัพท์มือถือ ดังนี้ อัตราการใช้งาน (Usage rate),ความพึงพอใจตนเอง (Self – Gratifications),การแสดงออกถึงตัวตน (Self-Expression),อิทธิพลทางสังคม(Social Influence),ความหลากหลายในการใช้งาน (Variety of Use),วิตกกังวล (Anxiety),รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบตามใจ(Permissive Parenting Style)

นิยามศัพท์เฉพาะ

ปัจจัยที่ทำให้เกิดการติดโทรศัพท์มือถือ หมายถึง ลักษณะทางพฤติกรรมที่มีส่วนสัมพันธ์กับโทรศัพท์มือถือโดยตรง และลักษณะทางพฤติกรรมนั้นๆ แสดงให้เห็นข้อเท็จจริงเรื่องการขาดโทรศัพท์มือถือไม่ได้

อัตราการใช้งาน (Usage rate) หมายถึง ปัจจัยด้านรูปแบบการใช้งานมือถือสมาร์ทโฟน เช่น การโทรเข้า-ออก, รับส่งข้อความ, ตรวจสอบอีเมล, การเล่นเกมออนไลน์, จนส่งผลต่อการใช้งานโทรศัพท์มือถือ

ความพึงพอใจตนเอง (Self – Gratifications) หมายถึง ปัจจัยด้านลักษณะหรือรูปแบบการใช้งานมือถือสมาร์ทโฟน ที่ทำให้เกิดความพึงพอใจ ในการใช้ โทรศัพท์มือถือ การแสดงออกถึงตัวตน (Self-Expression) หมายถึง ปัจจัยด้านคุณลักษณะการแสดงออกทางพฤติกรรม ที่มีความเกี่ยวข้องกับการใช้โทรศัพท์มือถือ จนส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือ

อิทธิพลทางสังคม (Social Influence) หมายถึง ปัจจัยทางสังคมและสิ่งแวดล้อมทางสังคม ที่เป็นมูลเหตุในการใช้โทรศัพท์มือถือ จนส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือ ความหลากหลายในการใช้งาน (Variety of Use) หมายถึง รูปแบบการใช้งานที่มีความหลากหลาย จนผู้ใช้รู้สึกถึงความสะดวกสบายในการใช้งาน จนส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือ

ความวิตกกังวล (Anxiety) หมายถึง ความคิด ความรู้สึกวิตกกังวล อันเกี่ยวเนื่องกับการใช้โทรศัพท์มือถือ จนส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือ รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบตามใจ (Permissive Parenting Style) หมายถึง รูปแบบกระบวนการ การอบรมเลี้ยงดูแบบตามใจ อันเกี่ยวเนื่องกับการใช้โทรศัพท์มือถือ ตั้งแต่เด็ก จนส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือ

ที่	ข้อความ	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1	โดยปรกติแล้วข้าพเจ้าใช้โทรศัพท์มือถือเพียงแค่การโทรเข้า-ออก, รับส่งข้อความ, ตรวจสอบอีเมลเท่านั้น (Usage rate)					
2	ข้าพเจ้าใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อความบันเทิง จากการดูหนัง, ฟังเพลง, ถ่ายภาพ, ถ่ายวิดีโอ, อ่านบทความต่างๆ (Variety of Use)					

3	ข้าพเจ้ามักใช้โทรศัพท์มือถือในด้านการสืบค้นข้อมูลทางการศึกษา,เรียนออนไลน์,เขียนรายงาน,ค้นคว้าความรู้ใหม่,บันทึกภาพ-เสียง,ทำการบ้าน,ใช้เครื่องคิดเลข(Variety of Use)					
4	ข้าพเจ้ามักใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อใช้ท่องอินเทอร์เน็ต,ซื้อบปี่ง้ออนไลน์,เล่นเฟสบุ๊ค,ไลน์,อินสตาแกรม,ยูทูป,แชทรวมอย่างเป็นประจำและต่อเนื่อง (Variety of Use)					
5	ข้าพเจ้าใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อใช้ในการเล่นเกมออนไลน์อย่างเป็นประจำ และต่อเนื่อง (Usage rate)					
6	ข้าพเจ้ามักใช้โทรศัพท์มือถือในกรณีฉุกเฉินเท่านั้น เช่น โทรหาตำรวจ,เรียกรถพยาบาล,ใช้ไฟฉาย (Usage rate)					
7	ข้าพเจ้าใช้โทรศัพท์มือถือในการดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ที่จำเป็น,ธุรกรรมทางการเงิน,ค้นหาเส้นทาง(Variety of Use)					
8	ข้าพเจ้าเลือกใช้โทรศัพท์มือถือ เพราะมีความสะดวกกว่าการใช้คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ,โน้ตบุ๊ก..(Variety of Use)					
9	ข้าพเจ้าใช้โทรศัพท์มือถือเป็นเวลานานโดยไม่เลือกสถานที่ทั้งที่บ้าน,โรงเรียน,สนามกีฬา,หรือตามที่สาธารณะต่างๆ (Usage rate)					
10	ข้าพเจ้ามักใช้โทรศัพท์มือถือในทุกเวลากระทั่งตอนทานข้าว,ตอนไปเที่ยวกับกลุ่มเพื่อน,หรือในห้องน้ำ(Usage rate)					
11	ข้าพเจ้าจะมีความวิตกกังวล เมื่อลืมโทรศัพท์มือถือไว้ที่פק,โทรศัพท์เสีย,โทรศัพท์ตกอยู่ในมือคนอื่น,หรือโทรศัพท์ห่างจากตัวเอง (Anxiety)					
12	ข้าพเจ้ามักใช้โทรศัพท์มือถือ ในการหารายได้พิเศษผ่านระบบออนไลน์จากการซื้อ-ขายของในระบบอินเทอร์เน็ต(Self - Gratifications)					
13	ข้าพเจ้ามีค่าใช้จ่ายประจำเดือนเพิ่มขึ้น จากการเติมเงินโทรศัพท์,เติมชั่วโมงอินเทอร์เน็ต,ค่าโทรศัพท์รายเดือน,เติมเกมออนไลน์,ซื้อสินค้าออนไลน์ (Usage rate)					
14	ข้าพเจ้ามักใช้โทรศัพท์มือถือ ยาวนานจนกระทั่งโทรศัพท์					

	แบตเตอรี่หมด และยังใช้ต่อแม้ต้องเสียบสายชาร์ต(Usage rate)					
15	ในการเลือกซื้อโทรศัพท์สมาร์ทโฟน ข้าพเจ้าจะยึดหลักฟังก์ชันการใช้งานอินเทอร์เน็ตต่างๆ มากกว่าการใช้งานปกติ(Variety of Use)					
16	ข้าพเจ้ามักใช้โทรศัพท์มือถือ สมาร์ทโฟนในช่วงเวลาที่เครียด ช่วงเวลาที่เหงา,เศร้า,หรือเหนื่อยล้า เพื่อผ่อนคลายความรู้สึก (Self-Expression)					
17	ข้าพเจ้าใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน อย่างเป็นอิสระมาตั้งแต่เด็ก โดยไม่มีการกำหนดขอบเขตการใช้ จากผู้ปกครอง (Permissive Parenting Style)					
18	ข้าพเจ้าใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนเพราะเพื่อนๆในโรงเรียน ญาติ พี่น้อง,ครอบครัวหรือคนอื่นๆก็มีโทรศัพท์สมาร์ทโฟนใช้กัน (Social Influence)					
19	ข้าพเจ้าเชื่อว่าการใช้ โทรศัพท์สมาร์ทโฟน จนเกิดความเคยชิน ไปจนถึงการติด เป็นเรื่องปกติธรรมดาที่ใครก็เป็นกัน(Self - Gratifications)					
20	ถ้าให้ข้าพเจ้าเลือกระหว่างการเล่นโทรศัพท์สมาร์ทโฟน กับ การเล่นเกม หรือกิจกรรมกลางแจ้งอื่นๆ ข้าพเจ้าจะเลือกเล่น โทรศัพท์สมาร์ทโฟนโดยไม่ลังเล (Self - Gratifications)					
21	ข้าพเจ้ายอมรับว่าการใช้ โทรศัพท์สมาร์ทโฟน ส่งผลกระทบ ต่อผลการเรียนและการทำงานของข้าพเจ้า เป็นอย่างมาก แต่ ข้าพเจ้าไม่สามารถหลีกเลี่ยงการใช้งานได้ (Self - Gratifications)					
22	สิ่งที่ข้าพเจ้าจะทำก่อนนอนทุกวัน คือใช้โทรศัพท์มือถือสมาร์ตโฟน ในการเล่นอินเทอร์เน็ต หรือเกมออนไลน์ (Self - Gratifications)					
23	และเมื่อตื่นขึ้นมาในตอนเช้าข้าพเจ้ามักจะค้นหาโทรศัพท์ สมาร์ทโฟน เป็นอันดับแรก (Self - Gratifications)					
24	ข้าพเจ้าเชื่อว่าโทรศัพท์สมาร์ทโฟน คือ ตัวแทนของความสุข ความสงบ และความเป็นส่วนตัว บรรเทาความเบื่อหน่าย ความต้องการ ความสนุกสนาน (SelfGratifications)					

25	ข้าพเจ้ามักแสดงออกถึงตัวตนของข้าพเจ้าผ่าน สื่อในโทรศัพท์ สมาร์ทโฟน อาทิ face book, Instagram, Line อย่างเป็น ประจำ(Self-Expression)					
26	ข้าพเจ้าคิดว่า สาเหตุในการชอบใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน ของ ข้าพเจ้า มาจากฟังก์ชันในโทรศัพท์สมาร์ทโฟน ที่มีหลากหลาย สะดวกสบาย ใช้งานง่าย (Variety of Use)					
27	ข้าพเจ้ามักกังวลในการเช็คข้อมูลข่าวสาร การแจ้งเตือนใน จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ การแจ้งเตือนต่างๆในสื่ออินเทอร์เน็ต บนโทรศัพท์สมาร์ทโฟน(Anxiety)					
28	ข้าพเจ้ายอมรับว่าการใช้ โทรศัพท์สมาร์ทโฟน เกิดจากการ ต้องการการยอมรับจากเพื่อนๆทั้งในและนอกโลกออนไลน์ (Social Influence)					
29	ข้าพเจ้ายอมรับว่าเริ่มการติดการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน เกิด จากความต้องการหนีปัญหาที่เกิดมาจากครอบครัว,ปัญหา ส่วนตัว,และการต้องการพื้นที่ส่วนตัวของตัวเอง(Self- Expression)					
30	ข้าพเจ้าใช้งานโทรศัพท์สมาร์ทโฟนเพราะ,เทคโนโลยีของ ตัวเครื่อง,ยี่ห้อของเครื่องสมาร์ทโฟน,เครือข่ายโทรศัพท์, โปรโมชั่น,แรงจูงใจในการใช้งาน, (Self – Gratifications)					

โดยเกณฑ์ในการให้คะแนนสำหรับแบบสอบถามเกี่ยวกับลักษณะผู้ติดและปัจจัยที่ทำให้ติด
โทรศัพท์สมาร์ทโฟน จากข้อคำถาม 30 ข้อ โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย หรือค่า Mean (X) และค่าความ
เบี่ยงเบนมาตรฐาน(Standard Deviation: SD) จากกลุ่มตัวอย่างกลุ่มต่างๆ เพื่อศึกษาลักษณะผู้ติด
และปัจจัยที่ทำให้ติดโทรศัพท์สมาร์ทโฟน โดยแบ่งตามกลุ่ม อัตราการใช้งาน (Usage rate),ความพึง
พอใจตนเอง (Self – Gratifications),การแสดงออกถึงตัวตน (Self-Expression),อิทธิพลทางสังคม
(Social Influence),ความหลากหลายในการใช้งาน (Variety of Use),วิตกกังวล (Anxiety),รูปแบบ
การอบรมเลี้ยงดูแบบตามใจ(Permissive Parenting Style) เพื่อศึกษาว่าเมื่อใช้มาตราการวัดผลแบบ
Likert Scale โดยให้เลือกตอบตามความเป็นจริงที่สุด โดยแบ่งออกเป็น 5 ระดับ ตามระดับความเห็น
ด้วยดังนี้ มากที่สุด,มาก,ปานกลาง,น้อย,น้อยที่สุด, กลุ่มตัวอย่างในกลุ่มใด จะมีผลการวัดเป็นแบบใด



ภาคผนวก ค

เอกสารรับรองโครงการวิจัย

จากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม



MAHASARAKHAM UNIVERSITY ETHICS COMMITTEE FOR
RESEARCH INVOLVING HUMAN SUBJECTS

Certificate of Approval

Approval number: 139-088/2021

Title : THE STUDY ON FACTORS AFFECTING IN ADDICTION THE INTERNET MEDIA ON
SMARTPHONE OF SECONDARY SCHOOL STUDENT MAHASARAKHAM PROVINCE.

Principal Investigator : Mr.Ongart Yatniyom

Responsible Department : Faculty of Education

Research site : Mahasarakham Province

Review Method : Expedited Review

Date of Manufacture : 22 April 2021

expire : 21 April 2022

This research application has been reviewed and approved by the Ethics Committee for Research Involving Human Subjects, Mahasarakham University, Thailand. Approval is dependent on local ethical approval having been received. Any subsequent changes to the consent form must be re-submitted to the Committee.

Ratree S.

(Asst. Prof. Ratree Sawangjit)

Chairman

Approval is granted subject to the following conditions: (see back of this Certificate)

ภาพประกอบที่ 1 เอกสารรับรองโครงการวิจัยฉบับภาษาอังกฤษ



คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

เอกสารรับรองโครงการวิจัย

เลขที่การรับรอง : 139-088/2564

ชื่อโครงการวิจัย (ภาษาไทย) การศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดสื่ออินเทอร์เน็ตในสมาร์ตโฟนของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม

ชื่อโครงการวิจัย (ภาษาอังกฤษ) THE STUDY ON FACTORS AFFECTING IN ADDICTION THE INTERNET MEDIA ON SMARTPHONE OF SECONDARY SCHOOL STUDENT MAHASARAKHAM PROVINCE.

ผู้วิจัย : นายองอาจ ญาตินิยม

หน่วยงานที่รับผิดชอบ : คณะศึกษาศาสตร์

สถานที่ทำการวิจัย : จังหวัดมหาสารคาม

ประเภทการพิจารณาแบบ : แบบเร่งรัด

วันที่รับรอง : 22 เมษายน 2564

วันหมดอายุ : 21 เมษายน 2565

ข้อเสนอการวิจัยนี้ ได้รับการพิจารณาและให้ความเห็นชอบจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยมหาสารคามแล้ว และอนุมัติในด้านจริยธรรมให้ดำเนินการศึกษาวิจัยเรื่องข้างต้นได้ บนพื้นฐานของโครงการงานวิจัยที่คณะกรรมการฯ ได้รับและพิจารณา เมื่อเสร็จสิ้นโครงการแล้วให้ผู้วิจัยส่งแบบฟอร์มการปิดโครงการและรายงานผลการดำเนินงานมายังคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หรือหากมีการเปลี่ยนแปลงใดๆ ในโครงการวิจัย ผู้วิจัยจักต้องยื่นขอรับการพิจารณาใหม่

ศาสตราจารย์ ดร. สว่างจิตร์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เกษียรหญิงรัตรี สว่างจิตร์)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

ทั้งนี้ การรับรองนี้มีเงื่อนไขดังที่ระบุไว้ด้านหลังทุกข้อ (ดูด้านหลังของเอกสารรับรองโครงการวิจัย)

ภาพประกอบที่ 2 เอกสารรับรองโครงการวิจัยฉบับภาษาไทย

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	นายองอาจ ญาตินิยม
วันเกิด	วันที่ 29 พฤษภาคม พ.ศ.2520
สถานที่เกิด	อำเภอพยัคฆภูมิพิสัย จังหวัดมหาสารคาม
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 9/37 บ้านริมชล ตำบลเกิ้ง อำเภอเมืองมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม รหัสไปรษณีย์ 44000
ตำแหน่งหน้าที่การงาน	อาจารย์ กลุ่มสาระสังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม(ฝ่ายมัธยม) และปฏิบัติงานในตำแหน่งผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายบริการ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม(ฝ่ายมัธยม)
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม(ฝ่ายมัธยม) ตำบลขามเรียง อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม รหัสไปรษณีย์ 44150
ประวัติการศึกษา	พ.ศ.2537 มัธยมศึกษาตอนปลาย: โรงเรียนโนนสะอาดพิทยาสรรค์ ตำบลโนนสะอาด จังหวัดอุดรธานี พ.ศ.2541 ปริญญาการศึกษาบัณฑิต (กศ.บ.) วิชาเอกสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พ.ศ.2565 การศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาวิชาจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ทุนวิจัย	-โครงการบูรณาการหนึ่งหลักสูตรหนึ่งชุมชน” ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2560 กองส่งเสริมการวิจัยและบริการวิชาการ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม - โครงการบูรณาการหนึ่งหลักสูตรหนึ่งชุมชน” ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2561 กองส่งเสริมการวิจัยและบริการวิชาการ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ผลงานวิจัย	The development of Organic Farming Network Learning Centers for youths in Kantharawichai district, Mahasakham province, Thailand International Journal of Agricultural Technology 2018 Vol. 14(7): 1077-1088 Bunnaen, W.*and Yartniyom, O.

การพัฒนาการสร้างเครือข่ายเกษตรอินทรีย์ สู่ตลาดโรงเรียน เพื่อความยั่งยืน
ของชุมชน The Development organic agriculture network to
Market in the School for Sustainable Community.

ดร.วุฒิศักดิ์ บุญแน่น¹, อองอาจ ญาตินิยม²

Dr. Wutthisak Bunnaen¹ (Ph.D.), Mr. Aongart Yatniyom²

วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ปีที่ 12 ฉบับที่ 4 ตุลาคม -
ธันวาคม 2561 หรือพิจารณาเผยแพร่ในฉบับอื่นตามความเหมาะสม

การพัฒนาการเรียนรู้เครือข่ายเกษตรอินทรีย์สำหรับเยาวชนในเขตพื้นที่
อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม อองอาจ ญาตินิยม, วุฒิศักดิ์ บุญแน่น,
ทิวากรณ์ เมฆเสนา, อุเทน พิษขุนทด, อาทิตย์ โคขซึ่ง, วงเดือน ปะจันทัง
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) ตำบลขามเรียง อำ
เภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม ประมวลบทความ : การประชุมวิชาการ
วิทยาการสิ่งแวดล้อมระดับชาติ 2561 The National Conference of
Environmental Studies (NCES) 2018 บรรณาธิการ
รองศาสตราจารย์ ดร.ประยูร วงศ์จันทร์หา คณะสิ่งแวดล้อมและทรัพยากร
ศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

พหุบัณฑิต ชีวะ