

ผลกระทบของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตต่อ  
ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง

นางสาวสิริพรรณ แซ่ติ่ม  
นางสาวแสงนภา หิรัญมูทราภรณ์  
นางสาวสุพัฒธนา สุขรัตน์  
นางสาวอรชนก ชื่องสมบัติ

ได้รับทุนอุดหนุนวิจัยจากงบประมาณเงินรายได้ ประจำปี 2552  
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง

- ชื่อเรื่อง** : ผลกระทบของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง
- ผู้วิจัย** : สิริพรรณ แซ่ดีม  
แสงนภา หิรัญมูทราภรณ์  
สุพัฒนา สุรัตน์  
อรชนก ช่องสมบัติ  
คณะพาณิชยศาสตร์และการจัดการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง
- ที่ปรึกษา** : รศ.พ.ญ. จารุรินทร์ ปิตานุกพงศ์ คณะแพทยศาสตร์  
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่
- ปีที่เสร็จ** : 2553
- คำสำคัญ** : อินเทอร์เน็ต, การเสพติดอินเทอร์เน็ต, กิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต, ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา

### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่น่าจะมีผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 2 ปัจจัย ได้แก่ (1) พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต และ (2) ประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต หน่วยตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคือนักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตร 4 ปี มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง ที่ได้จากการสุ่มแบบแบ่งชั้นภูมิ โดยที่ชั้นภูมิคือสาขาวิชา จำนวน 7 สาขาวิชา ทั้งนี้ในการเลือกแต่ละชั้นภูมิได้กระทำแบบสุ่มอย่างง่าย หน่วยตัวอย่างที่คำนวณตามวิธีของ Taro Yamane มีจำนวน 350 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลคือ แบบสอบถามการเสพติดอินเทอร์เน็ตและประเภทกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตของนักศึกษา โดยศึกษาเป็นระยะเวลา 8 เดือน

ผลการการศึกษาพบว่า (1) พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตมีผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา (2) การใช้อินเทอร์เน็ตจำนวน 2 กิจกรรม คือ กิจกรรมการชมทีวี ภาพยนตร์ออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต และกิจกรรมการเขียนไดอารี่ (diary) ส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา และ (3) พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและการใช้อินเทอร์เน็ตในกิจกรรมการโทรศัพท์ผ่านอินเทอร์เน็ต (เช่น บริการ Y-Tel 1234, Skype) หรือกิจกรรมการเขียนไดอารี่ ส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

**Title** : Impact of Internet Addictive Behavior and Internet Activities on Learning Achievement of Students in Prince of Songkla University, Trang Campus

**Researcher** : Siripan Saetim  
Sangnapa Hiirumutraporn  
Supattana suktrat  
Ornchanok Chongsombut  
Faculty of Commerce and management, Prince of Songkla University, Trang Campus

**Advisor** : Asso.Prof.Jarurin Pitanupong, M.D. Faculty of Medicine  
Prince of Songkla University, Hat-Yai Campus

**Year** : 2553

**Keyword** : Internet, internet addictive, internet activity, Learning Achievement

### **Abstract**

The purpose of this research was to study two influenced factors for student learning achievement in Prince of Songkla University, Trang Campus. These factors include (1) Internet Addiction Behavior and (2) different types of Internet Activities. For sampling, we selected some sections of bachelor degree students who currently study at Prince of Songkla University, Trang Campus. Additionally, the samples were comprised of students at every level from the first year to the fourth year. Regarding the method used to divide the samples, this research used the stratified Taro Yamane method, sampling in order to randomly select 350 samples from each class, in total. The total classes in this research are 7 classes which represents 7 academic branches in this campus. For the tool we used internet addictive and internet activities types as research questionnaire. Period of research was 8 months.

The result from the study revealed; firstly. Internet addiction behavior impact on learning achievement was significant. Secondly, the two Internet activities significantly influenced to student learning achievement were TV online and online diary. Thirdly, Internet addictive behavior and Internet activities (i.e. Telephone via Internet and Online diary) were interrelately influenced to academic achievement at 0.05 confidence level.

## กิตติกรรมประกาศ

รายงานวิจัยเรื่อง ผลกระทบของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง คณะผู้วิจัยจัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลกระทบของภาวะการเสพติดอินเทอร์เน็ตและกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง เพื่อเสนอเป็นข้อมูลพื้นฐานในการวางแผนนโยบายการใช้งานอินเทอร์เน็ตสำหรับผู้บริหาร รวมทั้งส่งเสริมหรือกำหนดกฎระเบียบ แนวคิดและวิธีการในการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างมีประสิทธิภาพแก่นักศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง

คณะผู้วิจัยขอขอบพระคุณมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรังที่ให้การสนับสนุนงบประมาณเพื่อการวิจัย และขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร. ปิติ ทฤษฎีกุณ รองอธิการบดี มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง ที่ได้กรุณาให้โอกาสแก่คณะผู้วิจัย รองศาสตราจารย์ แพทย์หญิงจากรุรินทร์ ปีตานุพงศ์ ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ที่ปรึกษาโครงการวิจัยที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ ชี้แนะแนวทางการปรับปรุงข้อบกพร่องงานวิจัยมีความสมบูรณ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ภิญโญ ต้นพิทยคุปต์ ที่ปรึกษา รองอธิการบดีด้านการวิจัย วิทยาเขตตรัง ที่ได้กรุณาดูแล ให้กำลังใจและขอแนะนำในการทำวิจัย

ขอบคุณรองศาสตราจารย์แพทย์หญิงจากรุรินทร์ ปีตานุพงศ์ และคุณชัยวัฒน์ พุทธิสโร พยาบาลวิชาชีพชำนาญการโรงพยาบาลจิตเวชสงขลาราชนครินทร์ จังหวัดสงขลา ที่ได้กรุณาให้ความช่วยเหลือประเมินแบบสอบถาม ให้ข้อคิดเห็น และเสนอแนะรายละเอียดอื่นเพิ่มเติมในการทำแบบสอบถาม

ขอบคุณคณาจารย์ประจำมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรังทุกท่าน ที่ได้กรุณาให้ความช่วยเหลือในการเก็บข้อมูลจากนักศึกษา

ขอบคุณหน่วยงานทะเบียน มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง ที่เอื้อเฟื้อและให้ข้อมูลนักศึกษา

ขอบคุณนักศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง ที่ให้ข้อมูลสำหรับการวิจัย

คณะผู้วิจัย

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	(1)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	(2)
กิตติกรรมประกาศ	(3)
สารบัญตาราง	(6)
สารบัญภาพ	(8)
<b>บทที่ 1 บทนำ</b>	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	4
1.3 สมมติฐานการวิจัย	5
1.4 ขอบเขตของการวิจัย	5
1.5 คำจำกัดความที่ใช้	6
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	7
1.7 ระยะเวลาในการดำเนินงาน	7
<b>บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b>	
2.1 ทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้	8
2.2 การเสพติดอินเทอร์เน็ต	13
2.3 ประเภทกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต	20
2.4 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	23
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	26
2.6 สรุปงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎี	28
<b>บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย</b>	
3.1 การทดสอบสมมติฐาน	29
3.2 ประชากรและหน่วยตัวอย่าง	30
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล	32
3.4 ขั้นตอนการเก็บข้อมูล	34
3.5 ประเด็นความถูกต้องและความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่เก็บ	34
3.6 กรอบการวิเคราะห์ข้อมูล	35

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
<b>บทที่ 4 ผลของการวิจัย</b>	
4.1 การวิเคราะห์ความเชื่อถือได้	37
4.2 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณภาพของแบบสอบถาม	38
4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	41
4.4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา	42
4.5 การตรวจสอบการแจกแจงของข้อมูล	47
4.6 การวิเคราะห์ผลกระทบของภาวะการเสพติดอินเทอร์เน็ต ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา	48
4.7 การวิเคราะห์ผลกระทบของประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา	49
4.8 การวิเคราะห์ผลกระทบของภาวะการเสพติดอินเทอร์เน็ตและ ประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา	51
4.9 การวิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต	53
<b>บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ</b>	
5.1 สรุปผลการวิจัย	58
5.2 อภิปรายผล	59
5.3 ข้อเสนอแนะ	61
<b>บรรณานุกรม</b>	63
<b>ภาคผนวก ก</b>	
แบบประเมินคุณภาพสำหรับผู้เชี่ยวชาญ	67
<b>ภาคผนวก ข</b>	
แบบสอบถามการใช้อินเทอร์เน็ตและกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต	73

## สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
2.1	รูปแบบและลักษณะของการติดอินเทอร์เน็ต	17
3.1	ตารางแสดงสัดส่วนจำนวนประชากรและจำนวนหน่วยตัวอย่าง ในแต่ละกลุ่มตามสาขาวิชาและชั้นปี	32
4.1	ตารางแสดงการวิเคราะห์ความเชื่อถือได้ของข้อถามที่ใช้วัดสองตัวแปร	37
4.2	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อบทแบบสอบถามพฤติกรรมการเสพติด อินเทอร์เน็ตและประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต	39
4.3	ตารางแสดงจำนวนหน่วยตัวอย่างในแต่ละกลุ่มตามชั้นปี และสาขาวิชา	41
4.4	ตารางแจกแจงความถี่ของหน่วยทดลองทั้งหมดจำแนกตามเพศ	42
4.5	ตารางแจกแจงความถี่ของหน่วยทดลองทั้งหมดจำแนกตามชั้นปี	42
4.6	ตารางแจกแจงความถี่ของหน่วยทดลองทั้งหมดจำแนกตามสาขาวิชา	42
4.7	ตารางแจกแจงความถี่จำแนกเกรดเฉลี่ยประจำภาคการศึกษาล่าสุดของ หน่วยทดลอง	43
4.8	ตารางแจกแจงความถี่จำแนกระยะเวลาที่เริ่มใช้งานอินเทอร์เน็ตของ หน่วยทดลอง	43
4.9	ตารางแจกแจงความถี่จำแนกจำนวนชั่วโมงการใช้อินเทอร์เน็ตของ หน่วยทดลองต่อครั้ง	43
4.10	ตารางแจกแจงความถี่จำแนกจำนวนครั้งในการใช้อินเทอร์เน็ตของ หน่วยทดลองต่อวัน	43
4.11	ตารางแจกแจงความถี่จำแนกจำนวนวันในการใช้อินเทอร์เน็ตของหน่วย ทดลองต่อสัปดาห์	44
4.12	ตารางแจกแจงความถี่จำแนกช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นประจำของ หน่วยทดลอง	44
4.13	ตารางแจกแจงความถี่จำแนกสถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดของหน่วย ทดลอง	45
4.14	ตารางแสดงค่าสถิติทดสอบการแจกแจงปกติ (normality test) ของ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับหน่วยตัวอย่างทั้งหมด 350 คน โดยเทคนิค Kolmogorov-Smirnov	47
4.15	ตารางแสดงค่าสถิติทดสอบแมนนิทน์ย์ ของผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ต่อพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต	48

## สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
4.16	ตารางแสดงค่าสถิติทดสอบแมนวิทนี่ ของประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง	50
4.17	ตารางแสดงค่าสถิติทดสอบของครัสคาลและวัลลิส ของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง	52
4.18	ตารางแสดงค่าร้อยละของระดับความคิดเห็นที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตต่อการเรียน	54
4.19	ตารางแสดงค่าร้อยละของระดับความคิดเห็นที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตต่อสังคม	54
4.20	ตารางแสดงค่าร้อยละของระดับความคิดเห็นที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตต่อร่างกาย	55
4.21	ตารางแสดงค่าร้อยละของระดับความคิดเห็นที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตต่อจิตใจ	56



## สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
2.1	แผนผังแสดงกระบวนการของการเรียนรู้	9
3.1	ขั้นตอนการเก็บข้อมูลในงานวิจัย	34
3.2	ตัวแบบที่จะศึกษาในงานวิจัย	36

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ระยะเวลาสิบกว่าปีที่ได้มีการนำอินเทอร์เน็ตเข้ามาใช้ในประเทศไทย จากการสำรวจผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจากสำนักงานสถิติแห่งชาติ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2547 - 2551 พบว่ามีจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้อินเทอร์เน็ตกลายเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการเข้าถึงแหล่งความรู้จากทั่วโลก ช่วยสร้างสังคมแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้ (knowledge-based society) และหากต้องการเปรียบเทียบความเป็นสังคมสารสนเทศของชุมชนหรือประเทศ สามารถวัดได้จากจำนวนผู้ใช้และ/หรืออัตราการแพร่กระจายของอินเทอร์เน็ตในแต่ละประเทศ (ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, 2545)

ผลการสำรวจจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ต จากสำนักงานสถิติแห่งชาติ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2547 - 2551 พบว่า มีอัตราเพิ่มขึ้น กล่าวคือปี 2547 มีจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ต จำนวน 6.97 ล้านคน (ร้อยละ 21.4) แต่ในปี 2551 มีผู้ใช้เพิ่มขึ้นเป็น 10.96 ล้านคน (ร้อยละ 28.2) โดยสัดส่วนการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของเพศชายและเพศหญิงไม่แตกต่างกัน นอกจากนี้พบว่า ประชากรกลุ่มที่มีอัตราการใช้อินเทอร์เน็ตสูงสุด คือ กลุ่มอายุ 15-24 ปี และศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษา (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2551)

ด้วยจำนวนผู้ใช้งานที่เพิ่มขึ้นในแต่ละปี ผสมกับเทคโนโลยีการสื่อสารที่พัฒนาอย่างรวดเร็ว เป็นผลให้เกิดการหลอมรวมทางเทคโนโลยี (technological convergence) และการหลอมรวมทางด้านการบริการ (service convergence) เป็นผลให้การสื่อสารในยุคปัจจุบันมีรูปแบบที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม จนไม่สามารถแยกความแตกต่างของสื่อโทรคมนาคม อินเทอร์เน็ตและวิทยุโทรทัศน์ได้อย่างชัดเจน ตัวกลางสำคัญที่ก่อให้เกิดการหลอมรวม (convergence) คือ อินเทอร์เน็ต (ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, 2548) ที่ได้ช่วยให้การปฏิสัมพันธ์ การแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร ของมนุษย์มีปริมาณเพิ่มขึ้น และเป็นไปโดยง่าย และได้ก่อให้เกิดกลุ่มสังคมบนโลกอินเทอร์เน็ตขึ้น เรียกว่า สังคมออนไลน์หรือชุมชนออนไลน์ เช่น เว็บบอร์ด (web board) บล็อก (blog) การรับ-ส่งอีเมล (E-mail) เป็นต้น ผลการสำรวจพบว่าการใช้อินเทอร์เน็ตในสถานศึกษามีปริมาณเพิ่มขึ้นจากปี 2550 ปัจจัยเกิดจากการที่อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL- Asymmetric Digital Subscriber Line) มีราคา ลดต่ำลงอย่างมาก และมีอุปกรณ์ที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตจากจุดรับสัญญาณอินเทอร์เน็ต

ไร้สาย (hot spot) เช่น คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก หรือโทรศัพท์มือถือ ดังจะเห็นได้ชัดเจนว่าปัจจุบันประชาชนมีพฤติกรรมการบริโภคสื่อที่เปลี่ยนแปลงไป ประชาชนส่วนใหญ่ใช้เวลาในการค้นหาข้อมูลข่าวสาร หรือทำกิจกรรมต่างๆ ผ่านเว็บไซต์เพิ่มมากขึ้น (ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, 2551)

โดยภาพรวม การใช้อินเทอร์เน็ตในปัจจุบันมีรูปแบบหลากหลาย ทั้งแบบส่วนตัว (individual) และแบบกลุ่ม (group) ซึ่งสามารถแบ่งได้หลายด้าน เช่น ด้านการติดตามข้อมูลข่าวสาร (content) ด้านการติดต่อสื่อสาร (communication) ด้านการซื้อ-ขายสินค้า (commerce) ด้านสังคม (community) และด้านการค้นหาข้อมูล (search) (Online Publishers Association-OPA and Nielsen Online, 2008) ทั้งนี้ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (2551) ได้แบ่งกิจกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต (internet activities) ออกเป็นหลายประเภท ได้แก่ 1. จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ 2. การสนทนา (chat) ได้แก่ ICQ, MSN 3. การอ่านหรือแสดงความคิดเห็นบนเว็บบอร์ด 4. การแสดงความคิดเห็นทางการเมืองบนเว็บไซต์ 5. การติดตามข่าว เช่น เว็บไซต์ CNN หนังสือพิมพ์ หรือข่าวหุ้น 5. การพยากรณ์อากาศ 6. การค้นหาข้อมูล 7. การชมสินค้าโดยอาจซื้อหรือไม่ซื้อก็ได้ 8. การซื้อสินค้าหรือบริการ 9. การเล่นเกม 10. การดาวน์โหลดเกม 11. การดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ 12. การดาวน์โหลดเพลง 13. การดาวน์โหลดละคร ภาพยนตร์ หรือการ์ตูน 14. การชมทีวีหรือภาพยนตร์ออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต 15. การเรียนรู้ หาความรู้ผ่านทางอินเทอร์เน็ต (E-Learning) 16. การประชุมทางไกลผ่านอินเทอร์เน็ต 17. การโทรศัพท์ผ่านอินเทอร์เน็ต (เช่น บริการ Y-Tel 1234, Skype) 18. การสร้างเว็บไซต์ของตนเอง 19. การเขียนไดอารี่ บล็อก หรือ MySpace 20. การส่งรูปหรือภาพถ่ายขึ้นเว็บไซต์ และ 21. กิจกรรมอื่น ๆ โดยกิจกรรมที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยทำมากที่สุดในปี 2550-2551 คือค้นหาข้อมูล รับส่งอีเมล และติดตามข่าวสารตามลำดับ นอกจากนี้กิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตที่มีอัตราการใช้งานเพิ่มขึ้นจากปี 2550 ได้แก่ การเขียนบล็อก ไดอารี่ เว็บบอร์ด และการฟังเพลงออนไลน์

จากกิจกรรมที่หลากหลายบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และประชาชนสามารถเข้าใช้งานได้อย่างอิสระ ส่งผลให้ประชาชนบางกลุ่มมีพฤติกรรมการบริโภคสื่อทางอินเทอร์เน็ตที่มากเกินไป โดยเรียกพฤติกรรมนี้ว่า การเสพติดอินเทอร์เน็ต (internet addictive behavior) ตามหลักการวินิจฉัยโรคทางจิตเวชของสมาคมจิตแพทย์อเมริกัน ระบุว่า การเสพติดอินเทอร์เน็ตมีสาเหตุมาจากความผิดปกติทางด้านอารมณ์ (impulse control disorder) เช่น ซึมเศร้า (depression) เครียด (stress) ย้ำคิดย้ำทำ (obsession - compulsion) และวิตกกังวล (anxiety) เป็นต้น หรืออาจจะพบในกลุ่มคนที่มีลักษณะครึกครื้นตลอดเวลา (hyperactive) ก็สามารถเล่นอินเทอร์เน็ตหลายๆ ชั่วโมงติดต่อกันโดยไม่หยุด ส่วนพฤติกรรมที่สามารถบ่งได้ว่าเกิดการเสพติด

ติดอินเทอร์เน็ตได้แก่ (1) ความต้องการใช้เวลาเล่นอินเทอร์เน็ตมากขึ้น ระยะเวลาที่เคยเล่นอยู่เดิมจะไม่สามารถลดอาการอยากเล่นอินเทอร์เน็ตได้ (2) เมื่อไม่ได้เล่นจะเกิดอาการมือสั่น วิตกกังวล มีความย้ำคิดย้ำทำ เพื่อฝันหรือในเวลากลางคืนเมื่อนอนหลับ จะฝันถึงอินเทอร์เน็ต นิ้วมือมีการขยับเหมือนกำลังใช้งานแป้นพิมพ์ (3) เมื่อต้องการจะลดหรือเลิกเล่น จะไม่สามารถทำได้ (4) มีเวลาในการทำกิจกรรมอื่นๆ ในชีวิตประจำวันหรือการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นน้อยลง (5) เกิดผลเสียทางด้านการศึกษา เศรษฐกิจ และอื่นๆ ของครอบครัว โดยผลการวิจัยประชากรนักศึกษาที่ใช้อินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพฯ พบว่าร้อยละ 26.3 ของหน่วยตัวอย่างมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตขั้นเสพติด เป็นเพศชายร้อยละ 55.7 และเพศหญิงร้อยละ 44.3 ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตคือ ปัจจัยทางด้านบุคลิกภาพ และปัจจัยทางด้านครอบครัว ผู้ที่มีอารมณ์อ่อนไหว ซึ่งมีความสัมพันธ์ในครอบครัวที่ไม่ดี และกำลังศึกษาในระดับอุดมศึกษารวมทั้งบิดามารดาไม่ได้อยู่ร่วมกัน มีโอกาสเกิดพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต ในอัตราที่สูง นอกจากนี้ยังพบผลวิจัยว่านักศึกษาจะใช้อินเทอร์เน็ตเวลานานกว่าที่ตั้งใจไว้ และชอบอยู่ในโลกส่วนตัวเมื่อใช้อินเทอร์เน็ต รวมถึงการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาในชีวิตประจำวัน (ไชยรัตน์ บุตรพรหม, 2545)

แม้ว่าอินเทอร์เน็ตมีประโยชน์ในหลายๆ ด้าน แต่ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ยังคงใช้งานอินเทอร์เน็ต เพื่อความบันเทิงมากกว่าด้านการศึกษา ด้านการติดต่อสื่อสาร และด้านธุรกิจส่วนตัว ซึ่งมีเหตุผลอันเนื่องมาจากการขาดระเบียบการใช้งานอินเทอร์เน็ตของสถานศึกษา โดยสถาบันเอกชนมีการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดในด้านการศึกษา ด้านบันเทิงและด้านการติดต่อสื่อสาร ส่วนมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลและมหาวิทยาลัยราชภัฏมีการใช้งานมากที่สุดในด้านธุรกิจ และยังพบว่าอินเทอร์เน็ตมีผลกระทบในทางลบต่อเกรดเฉลี่ยของนักศึกษา (Raweevan Kaewwit, 2550) ดังผลการวิจัยเยาวชนในระดับมัธยมศึกษาชั้นปลาย (ม.4 - ม.6) หรือ ปวส. ในเขตกรุงเทพฯ ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อให้เกิดความเพลิดเพลินในเวลาเหงา และช่วยคลายเครียดสัปดาห์ละ 2-3 ครั้ง โดยเฉพาะวันอาทิตย์ ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจะใช้เวลาในช่วงกลางวันต่อเนื่องนาน 3 ชั่วโมง ซึ่งส่วนใหญ่จะเลือกเล่นเกมออนไลน์ รองลงมาคือติดตามข้อมูลข่าวสารต่างๆ (เจณิภา คงอิม, 2552) สาเหตุการเสพติดอินเทอร์เน็ตโดยส่วนใหญ่นั้น เกิดจากปัจจัยของตัวบุคคลเป็นหลัก การส่งเสริมให้ใช้อินเทอร์เน็ตไม่ได้หมายถึงการส่งเสริมให้บุคคลเสพติดอินเทอร์เน็ต เพียงแต่จะต้องมีการควบคุมดูแลจากครอบครัว สถานศึกษาและจากนโยบายของรัฐ บุคคลที่เสพติดอินเทอร์เน็ตมักใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อชดเชยความต้องการทางสังคมและจิตใจ และส่งผลสืบเนื่องให้เกิดพฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตที่ไม่ถูกต้อง เช่น การแสดงออกทางเพศ ความรุนแรง การหลอกลวง และการพนันเป็นต้น ซึ่งควบคุมได้ยาก ส่งผลให้เกิดความเสียหายแก่ตัวบุคคลและกระทบต่อสังคม เช่น ปัญหาด้านสุขภาพร่างกาย การเงิน การเรียน (ธนิกานต์-มาณะศิริานนท์, 2545) ดังนั้นในการ

แก้ไขปัญหาวงการการเสพติดอินเทอร์เน็ต จึงต้องได้รับความร่วมมือจากบุคคลและองค์กรหลาย ๆ ฝ่าย เช่น ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตต้องรู้จักควบคุมตนเอง พ่อแม่หรือผู้ปกครองควรเอาใจใส่ดูแลสมาชิกในครอบครัว เจ้าหน้าที่ของรัฐหรือร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต (internet cafe) ควรสร้างกฎระเบียบในการเข้าใช้บริการอินเทอร์เน็ต และภาครัฐรวมทั้งเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง ควรออกกฎหมาย หรือมาตรการในการดำเนินธุรกิจของร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต เพื่อให้ประชาชนได้ใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ถูกต้องจริงๆ (ไชยรัตน์-บุตรพรหม, 2545)

จากผลการวิจัยข้างต้น มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง ภายใต้วิสัยทัศน์ "มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง เป็นสถาบันอุดมศึกษาชั้นนำระดับประเทศ ด้านสังคมศาสตร์ประยุกต์ ธุรกิจ และการจัดการ โดยมีเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นฐาน" อีกทั้งจำนวนนักศึกษาที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในแต่ละปี อาจส่งผลถึงสภาพทางจิตวิทยาที่แตกต่างออกไป ดังผลสรุปสถิติจำนวนนักศึกษาที่มีผลการศึกษา ดัชนีสะสมต่ำกว่า 2.00 ในปี 2547 – 2550 พบว่ามีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้น คิดเป็นร้อยละ 8.66, 21.17, 16.26 และ 17.82 ตามลำดับ (งานทะเบียนมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง, 2547; 2548; 2549; 2550) ดังนั้นการวิจัยนี้จึงมีเป้าหมายเพื่อมุ่งศึกษาพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต และประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต ที่อาจกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษา รวมทั้งรวบรวมข้อมูล เพื่อเสนอเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับผู้บริหาร สำหรับการพิจารณาวางแผนนโยบายการใช้อินเทอร์เน็ตของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง รวมทั้งการส่งเสริมหรือกำหนดกฎระเบียบ แนวคิด และวิธีการในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีประสิทธิภาพแก่นักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง

1.2.2 เพื่อศึกษาผลกระทบของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง

1.2.3 เพื่อศึกษาผลกระทบของประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง

1.2.4 ศึกษาผลกระทบปฏิสัมพันธ์ของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง

### 1.3 สมมติฐานการวิจัย

1.3.1 พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต มีผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง

1.3.2 ประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต มีผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง

1.3.3 พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต มีผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง

### 1.4 ขอบเขตของการวิจัย

1.4.1 ประชากร ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรปกติ ชั้นมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง ปีการศึกษา 2552

1.4.2 หน่วยตัวอย่าง เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง ที่สุ่มมาจากประชากรโดยใช้วิธีแบ่งชั้นภูมิ (stratified sampling) ตามชั้นปี จำนวน 7 สาขา แล้วสุ่มเลือกในแต่ละชั้นภูมิด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (simple random sampling) ซึ่งคำนวณตามวิธีของ Taro Yamane จำนวน 350 คน

1.4.3 ตัวแปร ได้แก่

1.4.3.1 ตัวแปรต้น มี 2 ตัว ได้แก่

ก) พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต

ข) ประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต แบ่งเป็น 11 กิจกรรม ได้แก่

- จดหมายอิเล็กทรอนิกส์
- การสนทนา ได้แก่ ICQ, MSN
- อ่านหรือแสดงความคิดเห็นบนเว็บบอร์ด
- ติดตามข่าว เช่น เว็บไซต์ CNN หนังสือพิมพ์ ข่าวหุ้น

พยากรณ์อากาศ

- ค้นหาข้อมูล
- ชม-ซื้อ สินค้าหรือบริการผ่านอินเทอร์เน็ต
- เล่นเกมออนไลน์
- ดาวน์โหลดเกม/ซอฟต์แวร์/เพลง/ละคร/ภาพยนตร์/การ์ตูน
- ชมทีวี/ภาพยนตร์ออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต
- โทรศัพท์ผ่านอินเทอร์เน็ต (เช่น บริการ Y-Tel 1234, Skype)
- เขียนไดอารี่ บล็อก MySpace

1.4.3.2 ตัวแปรตามมี 1 ตัวได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง หลักสูตรปกติ ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2552

1.4.4 เครื่องมือที่ใช้ คือ แบบสอบถามการใช้อินเทอร์เน็ตและกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต

1.4.5 สถิติที่ใช้ ประกอบด้วยสถิติเชิงพรรณนาและสถิติเชิงอนุมาน ดังนี้

1.4.5.1 สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ

1.4.5.2 สถิติเชิงอนุมาน ได้แก่ สถิติทดสอบ Kolmogorov-Smirnov สถิติทดสอบ Mann-Whitney U Test สถิติทดสอบ Kruskal-Wallis Test

## 1.5 คำจำกัดความที่ใช้

1.5.1 พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต หมายถึง ภาวะการใช้อินเทอร์เน็ตในปริมาณที่มากเกินไปจนก่อให้เกิดผลกระทบต่อกิจกรรมจำเป็นอื่นๆ ในชีวิตประจำวัน เช่น การเรียน การทำงาน กิจกรรมทางสังคม หรือร่างกาย เป็นต้น ทั้งนี้ผู้ใช้รู้สึกมีความสุข สบายใจ เมื่อได้ใช้งานอินเทอร์เน็ต แต่กลับรู้สึกหงุดหงิดเมื่อต้องหยุดใช้อินเทอร์เน็ตเป็นระยะเวลาสั้นๆ

1.5.2 กิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต หมายถึง กิจกรรมต่างๆ ที่ทำบนอินเทอร์เน็ต ได้แก่

1.5.2.1 จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) หมายถึง การเขียน อ่าน หรือส่งข้อความ ข้อมูล รูปภาพ เสียง และสื่อมัลติมีเดีย ผ่านทางเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เปรียบเสมือนส่งจดหมายแต่จะถึง ผู้รับได้อย่างรวดเร็วกว่ามาก

1.5.2.2 การสนทนา (chat) ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หมายถึง การติดต่อสื่อสารบนอินเทอร์เน็ต หรือบริการออนไลน์รูปแบบหนึ่ง ไม่เหมือนกันอีเมลที่เวลาส่งหรือรับจะต้องรอการตอบกลับเสียก่อน แต่รูปแบบการสนทนาจะมีการโต้ตอบกันไปมาระหว่างคนหลาย ๆ คน หากคนหนึ่งป้อนข้อความลงไปก็จะปรากฏให้คนอื่นๆ เห็นบนจอภาพในขณะนั้นได้เลยทันที เช่น ICQ, MSN (Microsoft Network)

1.5.2.3 การอ่านหรือแสดงความคิดเห็นบนเว็บไซต์

1.5.2.4 การติดตามข่าว หมายถึง การชมรายละเอียดของข่าวประเภทต่างๆ ในรูปแบบของข้อความ ข้อมูล รูปภาพ เสียง และสื่อมัลติมีเดีย ผ่านทางเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เช่น เว็บไซต์ CNN หนังสือพิมพ์ออนไลน์ ข่าวหุ้น พยากรณ์อากาศ

1.5.2.5 การค้นหาข้อมูล หมายถึง การค้นหาข้อมูลโดยใช้หรือไม่ใช้เครื่องมือค้นหาข้อมูล (search engine) เพื่อวัตถุประสงค์ต่างๆ

1.5.2.6 การชม สื่อ สินค้าหรือบริการผ่านอินเทอร์เน็ต

1.5.2.7 การเล่นเกมออนไลน์ เช่น เกมใน facebook, hi5

1.5.2.8 การดาวน์โหลดเกม/ซอฟต์แวร์/เพลง/ละคร/ภาพยนตร์/การ์ตูน หมายถึง การโอนหรือคัดลอกข้อมูลจากเครื่องคอมพิวเตอร์อื่นมายังคอมพิวเตอร์ของผู้ใช้ โดยมากมักใช้กับการคัดลอกข้อมูลจากเครื่องแม่ข่ายบนอินเทอร์เน็ตมายังเครื่องของผู้ใช้

1.5.2.9 การชมทีวีหรือภาพยนตร์ออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต

1.5.2.10 การโทรศัพท์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หมายถึง การใช้โปรแกรมสนทนาประเภท Voice over IP (VoIP) ที่สามารถใช้เสียงพูดคุยกันผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยใช้งานได้ทั้งการโทรเบอร์โทรศัพท์บ้านซึ่งต้องเสียค่าบริการ หรือสามารถสนทนาได้ฟรีระหว่างผู้ใช้งานโปรแกรมทั้งสองฝั่ง นอกจากนี้ยังสามารถฝากข้อความเสียงไว้ได้เมื่อไม่มีผู้รับสาย เช่น บริการ Y-Tel1234, Skype

1.5.2.11 การเขียนไดอารี่ (diary) หรือบล็อก (blog) คือ รูปแบบของแอปพลิเคชันที่ทำงานบนอินเทอร์เน็ต เพื่อบันทึกข้อมูลหรือเรื่องราวที่เจ้าของบล็อกต้องการเผยแพร่ให้ผู้สนใจได้เข้ามาอ่าน พร้อมทั้งอาจวิจารณ์งานเขียนที่แสดงออกถึงความคิดและตัวตนของเจ้าของบล็อกได้ด้วย เช่น hi5, facebook, myspace, bloggang เป็นต้น

1.5.3 นักศึกษา หมายถึง นักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง หลักสูตร 4 ปี

1.5.4 ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา หมายถึง ผลการเรียนรู้ของนักศึกษาในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2552

## 1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 เป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับผู้บริหารมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง สำหรับการวางแผนนโยบายการใช้งานอินเทอร์เน็ตของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง

1.6.2 เพื่อเป็นแนวทางในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีประสิทธิภาพแก่นักศึกษา

## 1.7 ระยะเวลาในการดำเนินงาน

ระยะเวลาในการทำวิจัยรวมทั้งหมด 8 เดือน

เริ่มตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม 2552 – 31 พฤษภาคม 2553



## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่องพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาระยะสำคัญจากทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการศึกษาค้นคว้า ซึ่งสามารถสรุปประเด็นสำคัญได้ดังต่อไปนี้

1. ทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้ (Theories of Learning)
2. การเสพติดอินเทอร์เน็ต (internet addiction)
3. ประเภทกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต (internet activities)
4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Learning Achievement)
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (Related Research)
6. สรุปงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎี (Summary)

#### 2.1 ทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้

##### 2.1.1 ความหมาย

ความหมายของคำว่า “การเรียนรู้” มีนักจิตวิทยาได้ให้ความหมายของการเรียนรู้ไว้หลายท่าน ในที่นี้จะสรุปพอเป็นแนวทางให้เข้าใจ ดังนี้

คิมเบิล (Kimble, 1964) กล่าวว่า "การเรียนรู้ เป็นการเปลี่ยนแปลงค่อนข้างถาวรในพฤติกรรม อันเป็นผลมาจากการฝึกที่ได้รับการเสริมแรง"

อี. แอล. ธอร์นไดค์ (E. L. Thorndike, 1967 อ้างถึงใน เต็มศักดิ์ คทวณิช, 2549) กล่าวว่า "การเรียนรู้ คือการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับปฏิกิริยาตอบสนอง"

ฮิลการ์ด และ เบาเวอร์ (Hilgard & Bower, 1981) กล่าวว่า "การเรียนรู้ เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม อันเป็นผลมาจากการประสบการณ์และการฝึก ทั้งนี้ไม่รวมถึงการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมที่เกิดจากการตอบสนองตามสัญชาตญาณ ฤทธิ์ของยา หรือสารเคมี หรือปฏิกิริยาสะท้อนตามธรรมชาติของมนุษย์"

สจวร์ต ไรด์ (Stewart Reid, 2544) กล่าวว่า "การเรียนรู้ หมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ซึ่งเป็นผลเนื่องมาจากประสบการณ์ที่คนเรามีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม"

อาจสรุปได้ว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการหนึ่งที่เกิดขึ้นเพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคล ที่อาจมีผลสืบเนื่องจากประสบการณ์ หรือการฝึกฝน โดยมีเป้าหมาย คือวัตถุประสงค์ตอบสนองความต้องการ หรือแก้ปัญหาที่ตาม

### 2.2.2 องค์ประกอบของการเรียนรู้

ดอลลาร์ด และมิลเลอร์ (Dollard and Miller, 1959 อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี, 2545) เสนอว่าการเรียนรู้ มีองค์ประกอบสำคัญ ๔ ประการ คือ

1. สิ่งเร้า (stimulus) เป็นตัวการที่ทำให้บุคคลมีปฏิกิริยาโต้ตอบออกมาและเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมว่าจะแสดงออกมาในลักษณะใด สิ่งเร้าอาจเป็นเหตุการณ์หรือวัตถุและอาจเกิดภายในหรือภายนอกร่างกายก็ได้ เช่น เสียงนาฬิกาปลุกให้เราตื่น กำหนดวันสอบให้เราเตรียมสอบ

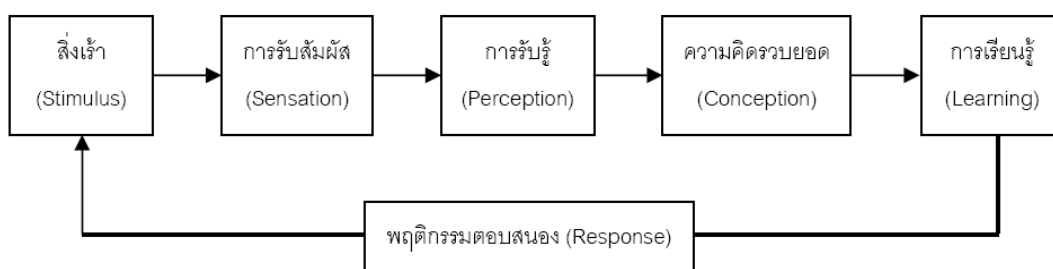
2. แรงขับ (drive) มี 2 ประเภทคือแรงขับปฐมภูมิ (primary drive) เช่น ความหิว ความกระหาย การต้องการพักผ่อน เป็นต้น และแรงขับทุติยภูมิ (secondary drive) เป็นเรื่องของความต้องการทางจิตและทางสังคม เช่น ความวิตกกังวล ความต้องการความรัก ความปลอดภัย เป็นต้น แรงขับทั้งสองประเภทเป็นผลให้เกิดปฏิกิริยาอันจะนำไปสู่การเรียนรู้

3. การตอบสนอง (response) เป็นพฤติกรรมต่างๆ ที่บุคคลแสดงออกมาเมื่อได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้าต่างๆ เช่น คน สัตว์ สิ่งของ หรือสถานการณ์ อาจกล่าวได้ว่าเป็นสิ่งแวดล้อมที่รอบตัวเรานั้นเอง

4. แรงเสริม (reinforcement) สิ่งที่มาเพิ่มกำลังให้เกิดการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง เช่น รางวัล การตำหนิ การลงโทษ การชมเชย เงิน ของขวัญ เป็นต้น

### 2.2.3 กระบวนการเรียนรู้ (Learning Process)

การเรียนรู้มีลักษณะเป็นกระบวนการซึ่งมี 5 ขั้นตอน ดังนี้ (เต็มศักดิ์ คทวณิช, 2549)



ภาพที่ 2.1 แผนผังแสดงกระบวนการของการเรียนรู้

ที่มา: เต็มศักดิ์ คทวณิช, 2549

จากผังข้างต้นจะเห็นว่า กระบวนการเรียนรู้จะเกิดขึ้นเมื่อมีสิ่งเร้า (stimulus) ได้แก่ความรู้หรือประสบการณ์ต่างๆ ที่ผู้สอนหรือผู้เรียนมีความประสงค์จะให้เกิดการเรียนรู้ แล้วไปกระตุ้น

ให้บุคคลเกิดการรับสัมผัส (sensation) ในรูปแบบต่างๆ เช่น ได้เห็น ได้ยิน ได้กลิ่น ได้รับรส รวมทั้งความรู้สึกต่างๆ ทางร่างกาย จากนั้นอวัยวะรับสัมผัสจะส่งข่าวสารที่ได้รับไปยังสมองที่สะสมข้อมูลหรือประสบการณ์เดิมเพื่อแปลความหมาย ทำให้เกิดการรับรู้ (perception) หลังจากนั้นจึงรวบรวมสิ่งที่ได้รับรู้นั้นมาสรุปเป็นความคิดรวบยอด (conception) ขึ้น แล้วจึงแสดงพฤติกรรมตอบสนอง (response) ออกมา ถ้าพฤติกรรมที่แสดงออกมานั้นมีการเปลี่ยนแปลงไปตามสิ่งเร้า แสดงว่าบุคคลนั้นได้เกิดการเรียนรู้ขึ้นแล้ว ส่วนการเรียนรู้จะเกิดขึ้นหรือไม่ จะเกิดขึ้นระดับใด และในลักษณะใด จำเป็นต้องอาศัยการประเมินจากพฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกมานั้นอีกครั้งหนึ่ง ตัวอย่างเช่น ถ้าต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้วิธีการไหว้แต่ละแบบที่ถูกต้องจะต้องผ่านกระบวนการเรียนรู้อย่างไร

1. ขั้นการเสนอสิ่งเร้า ให้ผู้เรียนดูตัวอย่างการไหว้แต่ละแบบ และที่ละขั้นตอนอย่างช้าๆ จากวิดีโอทัศน์ พร้อมคำอธิบาย

2. ขั้นการรับสัมผัส ผู้เรียนจะเกิดการรับสัมผัสทางตาและหู ทำให้ได้เห็นวิธีการไหว้ที่ถูกต้องและได้ยินเสียงการอธิบายการไหว้ที่ถูกต้อง

3. ขั้นการรับรู้ ผู้เรียนจะเกิดการแปลความหมายจากการรับสัมผัส ทำให้รับรู้ขั้นตอนของการไหว้แต่ละแบบว่าจะเริ่มต้นอย่างไร

4. ขั้นการเกิดความคิดรวบยอด เป็นขั้นที่ผู้เรียนจะสามารถสรุปวิธีการไหว้แบบต่างๆ ได้

5. ขั้นการแสดงพฤติกรรม โดยให้ผู้เรียนแสดงการไหว้แบบต่างๆ ให้ดู ถ้าการไหว้ถูกต้อง แสดงว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แล้ว แต่ถ้ายังไม่ถูกต้อง ผู้เรียนต้องย้อนกลับไปเริ่มต้นที่กระบวนการขั้นแรกใหม่ เป็นต้น

#### 2.2.4 ทฤษฎีการเรียนรู้ (Theories of Learning)

นักจิตวิทยาแต่ละคนต่างมีแนวความคิดที่แตกต่างกัน แต่เมื่อพิจารณาโดยรวม ๆ แล้ว สามารถแบ่งได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ ดังนี้ (รศ.ดร. พรรณี ช.เจนจิต, 2545)

1. กลุ่มพฤติกรรมนิยม (behaviorism) ซึ่งเน้นเกี่ยวกับพฤติกรรมที่สังเกตได้ มองเห็นว่าการแสดงพฤติกรรมของคนนั้นเนื่องมาจากอิทธิพลของสิ่งแวดล้อม หรือจากประสบการณ์ และการแสดงพฤติกรรมเกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนอง

2. กลุ่มพุทธินิยม (cognitivism) ซึ่งเน้นเกี่ยวกับการคิด และการรับรู้ของคน โดยที่เน้นว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นถ้าผู้เรียนมีความสนใจและความต้องการ

ในงานวิจัยขั้นนี้จะเน้นไปทางทฤษฎีการเรียนรู้ในกลุ่มพฤติกรรมนิยมโดยทฤษฎีพฤติกรรมนิยม สามารถแบ่งเป็น 2 แนวคิดใหญ่ๆ ดังนี้

##### 1. พฤติกรรมนิยมแบบคลาสสิก (classical learning theory)

เจ้าของทฤษฎี ได้แก่ Ivan Pavlov นักจิตวิทยาชาวรัสเซีย ผู้เป็นนักจิตวิทยาการทดลองทางพฤติกรรมคนสำคัญคนหนึ่งที่มีมุ่งศึกษาการเรียนรู้แบบวางเงื่อนไขแบบคลาสสิก และได้ทำ

การทดลองที่มีชื่อเสียงอันเป็นที่มาของการอธิบายพฤติกรรมการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิก และเป็นที่มาของการอธิบายกลไกการติดยาเสพติดว่าด้วยเรื่องของโรคสมองติดยาเสพติด นั่นคือ การศึกษาทดลองในสุนัข โดยมีหลักการอยู่ที่การเสนอเงื่อนไขทางพฤติกรรมให้กับสัตว์ที่ทดลอง ตัวอย่างการวางเงื่อนไข เช่น การทดลองเรื่องสุนัข อาหารและปฏิกิริยาน้ำลายไหล ซึ่งมีหลักในการทดลองว่า

สุนัข+ผงเนื้อ	—————>	น้ำลายไหล
สุนัข+ผงเนื้อ+เสียงกระดิ่ง	—————>	น้ำลายไหล
สุนัข+เสียงกระดิ่ง	—————>	น้ำลายไหล

โดยธรรมชาติเมื่อสุนัขได้กลิ่นอาหารที่เป็นที่ชื่นชอบของสุนัข เช่น เนื้อสัตว์ ฯลฯ สุนัขจะเกิดความรู้สึกกระหายใคร่อยากกิน นำไปสู่การเกิดปฏิกิริยาทางร่างกาย เช่น น้ำลายไหล แต่การให้อาหารนั้นมีการวางเงื่อนไขด้วยการให้สุนัขเห็นผงเนื้อไปพร้อมๆ กับการสั่นกระดิ่ง เสียงจากการสั่นกระดิ่งจะเป็นการวางเงื่อนไขในเบื้องต้น (เท่ากับว่าสุนัขเห็นผงเนื้อแล้วน้ำลายไหล ประกอบกับได้ยินเสียงกระดิ่ง) ทุกครั้งที่สุนัขได้ยินเสียงกระดิ่ง สุนัขจะเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ที่ผ่านมาว่ามันจะได้รับการให้อาหาร (ผงเนื้อ) สุนัขจะน้ำลายไหลในทันที การที่น้ำลายไหลเป็นปฏิกิริยาโต้ตอบโดยอัตโนมัติ เป็นไปด้วยวิธีการวางเงื่อนไข และในท้ายที่สุดจะพัฒนาไปสู่การวางเงื่อนไขทางพฤติกรรม

เปรียบเทียบกับการเสพติดอินเทอร์เน็ต

คน+การเสพติดอินเทอร์เน็ต	—————>	ความสุขความพึงพอใจ
คน+เสพติดอินเทอร์เน็ต+สิ่งเร้า	—————>	ความสุขความพึงพอใจ
คน+สิ่งเร้า	—————>	ความสุขความพึงพอใจ

เมื่อคนใช้อินเทอร์เน็ตและเกิดความสุขความพึงพอใจ ในขณะที่เดียวกันอาจมีกลุ่มเพื่อนที่เล่นอินเทอร์เน็ต พุดคุยถึงกิจกรรมต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ตอยู่เสมอ ๆ หรือเมื่อผู้เล่นอินเทอร์เน็ตแล้วอาจเกิดความรู้สึกสนุกสนาน ผ่อนคลาย หรือทำให้ลืมปัญหาไปชั่วระยะเวลาหนึ่ง จากสิ่งเร้าเหล่านี้ อาจส่งผลให้พฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตของคน ๆ นั้น เพิ่มขึ้น หากเกิดเหตุการณ์นี้ซ้ำ ๆ กันหลาย ๆ ครั้ง อาจส่งผลให้ใช้งานอินเทอร์เน็ตมากขึ้น จนถึงขั้นเสพติดอินเทอร์เน็ตได้

## 2. พฤติกรรมนิยมแบบลงมือกระทำ (operant-condition theory)

B.F. Skinner เป็นผู้บุกเบิกทฤษฎีทางจิตวิทยาว่าด้วยการลงมือกระทำ เขาเห็นด้วยกับ Ivan Pavlov ในเรื่องของการเรียนรู้เป็นตัวกำหนดพฤติกรรมและบุคลิกภาพของบุคคล แต่ไม่

เห็นด้วยในเรื่องที่ว่าสิ่งภายนอกเป็นตัวกำหนดพฤติกรรม โดยเขาเชื่อว่า สิ่งเร้าภายในบุคคลต่างหากที่เป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ เช่น ความหิว ความกระหาย ความสุข ความทุกข์ เป็นต้น สิ่งเหล่านี้นำไปสู่การสร้างพฤติกรรมและบุคลิกภาพในตัวบุคคล เขาได้ทำการทดลองที่สำคัญในหนูกับอาหาร โดยหลักการคือ

“หนูทดลองในกรงขังจะวิ่งไปวิ่งมาเมื่อเกิดความหิว และด้วยความบังเอิญไปกดคานทำให้อาหารตกลงมา หนูจึงได้กินอาหารนั้น หนูจึงเกิดการเรียนรู้ว่าทุกครั้งที่มีนกกดคาน มันจะได้รับอาหารที่ช่วยให้มันบรรเทาความหิวลงไปได้ เพราะฉะนั้นทุกครั้งที่หนูหิว หนูจะวิ่งเข้าไปกดคานเพื่อให้อาหารตกลงมา”

Skinner ได้ทดลองในอีกแนวโดยใช้นกพิราบ เขาสร้างเครื่องมือให้มีแป้นสีเหลือง ฟา แดง เขียว จัดตั้งเครื่องกลไว้หลังแป้นสีใดสีหนึ่ง สัมพันธ์กับการจ่ายอาหารให้กับนก เขาให้นกพิราบจิกแป้นสีต่างๆ นั้น นกจิกตรงแป้นที่ต่อเชื่อมกับเครื่องกล ก็มีอาหารไหลออกมาให้กิน จิกแป้นสีอื่นๆ ไม่ได้กินอาหาร ในที่สุดนกก็ถูกวางเงื่อนไขการตอบสนองไว้กับแป้นสีที่กำหนด เกิดการเรียนรู้ว่าจิกแป้นสีใดจะได้กินอาหาร ในการทดลองครั้งหลังการตอบสนอง (ในกรณีนี้คือจิกแป้นที่ถูกต้อง) ใช้เวลาน้อยกว่าคราวก่อน แสดงผลเช่นเดียวกับการกดคานของหนูดังการทดลองที่กล่าวมาข้างต้น (เพราะฉะนั้นการลงมือกระทำ จึงหมายความว่า สิ่งที่ได้รับการทดลองต้องลงมือกระทำ (หนูและนกพิราบ) ต่างจากสุนัขในกรงทดลองของ Pavlov ที่ไม่ต้องทำอะไรเลย)

Skinner แสดงความเห็นว่าการทดลองทั้งหมดนี้มี 2 ชนิด คือ

1. พฤติกรรมแบบถูกเร้าให้ทำ (respondent behavior) คือพฤติกรรมที่อยู่ภายใต้การควบคุมของสิ่งเร้าโดยตรง เช่น การตอบสนองของสุนัขในการทดลองของ Pavlov เด็กตกใจเมื่อได้ยินเสียงดัง เป็นต้น ซึ่งเป็นปฏิกิริยาสะท้อนอัตโนมัติของร่างกายที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้าภายนอก

2. พฤติกรรมแบบลงมือกระทำ (operant behavior) คือพฤติกรรมที่ปรากฏออกมาโดยการกระทำของเจ้าของพฤติกรรมเองมากกว่าเกิดขึ้นเพราะถูกกระตุ้นโดยสิ่งเร้า

Skinner สนใจพฤติกรรมแบบที่ 2 เป็นพิเศษ เขาเชื่อว่าพฤติกรรมของมนุษย์ส่วนมากเป็นไปในลักษณะแสดงอาการกระทำต่อสิ่งแวดล้อมเพื่อจุดหมายบางอย่าง หรือเป็นพฤติกรรมที่ทำให้มีผลเกิดขึ้นเสมอ ไม่ว่าจะกระทำด้วยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจ ไม่ว่าจะรู้สึกตัวหรือไม่รู้สึกตัว

นอกจากหลักทฤษฎีดังกล่าวข้างต้นแล้ว Skinner ยังให้ความสำคัญเป็นพิเศษต่อการเสริมแรงและตัวเสริมแรง (reinforcement-reinforces) ซึ่งเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการทดลองทางพฤติกรรมของเขา Skinner ให้คำนิยามของ “ตัวเสริมแรง” ว่าหมายถึง เหตุการณ์หรือสิ่งเร้าซึ่งเมื่อเกิดขึ้นกับการตอบสนองในช่วงเวลาที่พอเหมาะ ทำให้มีแนวโน้มพลังการตอบสนองมากขึ้น

การเสพติดอินเทอร์เน็ตกับแนวคิดพฤติกรรมนิยม

การเปรียบเทียบกับพฤติกรรมกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต โดยคนที่เล่นติดอินเทอร์เน็ตจะมีสภาวะทางจิตใจอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลาย ๆ อย่างผสมผสานกันก่อนการเริ่มใช้อินเทอร์เน็ต เช่น บางคนอาจรู้สึกเศร้า ทุกข์ใจ หรือต้องการหลีกเลี่ยงปัญหา ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นอารมณ์ก่อนที่จะใช้อินเทอร์เน็ต หากแต่ภายหลังได้ใช้งานอินเทอร์เน็ตไปแล้ว ได้ก่อให้เกิดความสุขและความพึงพอใจจากการใช้งานกิจกรรมต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ต ซึ่งส่งผลให้คนเกิดการเรียนรู้ว่าทุกครั้งที่ต้องการความสุขความพึงพอใจจะสามารถหาได้จากการเล่นอินเทอร์เน็ต และกลายมาเป็นพฤติกรรมประจำตัวบุคคลไปในท้ายที่สุด

นอกจากนี้ ยังหมายรวมถึง การเรียนรู้พฤติกรรมกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตจากสภาพแวดล้อมที่ตนสัมผัส เช่น หากกลุ่มเพื่อนมีการเล่นอินเทอร์เน็ต หรือพูดคุยถึงกิจกรรมต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ตอยู่เสมอ ๆ จนเห็นว่าการเล่นอินเทอร์เน็ตเป็นเรื่องปกติ หรือเห็นว่าการเล่นอินเทอร์เน็ตแล้วได้รับการเสริมแรงทางด้านบวก เช่น ได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน หรือการที่สามารถหลีกเลี่ยงปัญหภายในช่วงระยะเวลาหนึ่งได้ ทำให้การเล่นอินเทอร์เน็ตกลายมาเป็นพฤติกรรมประจำตัวบุคคลมากขึ้น

## 2.2 การเสพติดอินเทอร์เน็ต

### 2.2.1 การเสพติด

#### 2.2.1.1 ความหมายของการเสพติด

นิยามการเสพติดนั้นได้มีผู้ให้ความหมายอยู่หลายคน ดังนี้

การเสพติด (addiction) หมายถึง การติดเป็นนิสัย (ฝ่ายวิชาการ แพร์พิทยา และคณะแพทย์แห่งวิซซสาร, 2514 อ้างถึงใน ชัยรัตน์ บุตรพรหม, 2545)

การเสพติด หมายถึง การเสพติดที่ใช้อย่างน้อยแล้วติด มักจะใช้กับสิ่งที่ติดแล้วทำให้เกิดโทษ เช่น ยาเสพติด สิ่งเสพติด และของเสพติด (ราชบัณฑิตยสถาน, 2525 อ้างถึงใน ชัยรัตน์ บุตรพรหม, 2545)

การเสพติด หมายถึง ลักษณะของความผิดปกติทางจิตที่เกี่ยวข้องกับการตกเป็นทาสต่อการเสพติด ย้ำคิดย้ำทำ ไม่สามารถควบคุมตนเองได้ จะมีผลต่อร่างกาย สติปัญญา และบุคลิกภาพของปัจเจกบุคคล (Magill Frank N., 1996 อ้างถึงใน ชัยรัตน์ บุตรพรหม, 2545)

พฤติกรรมที่เรียกว่าเสพติดนั้น บุคคลจะมีความหมกมุ่น ถูกครอบงำทั้งเรื่องเวลา พลังงาน สูญเสียการควบคุมจากสิ่งใดสิ่งหนึ่ง การเสพติดนั้นเป็นพฤติกรรมที่ให้ความรู้สึกดีกับคนที่ถูกดึงดูดให้มีรูปแบบพฤติกรรมซ้ำ ๆ ทำให้คนขาดความรับผิดชอบในผลการกระทำจากพฤติกรรมของเขาและให้ความพึงพอใจกับชีวิตของบุคคลนั้น (ธนิกันต์ มาฆะศิริานนท์, 2545)

รูปแบบของการเสพติด ไม่ว่าจะเป็นการเสพติดประเภทใดจะมีลักษณะคล้ายกัน คือ มีความต้องการในปริมาณที่มากขึ้น ไม่สามารถลดหรือหยุดได้ มีอาการกระวนกระวายเมื่อไม่ได้เสพ และการเสพจะทำให้เกิดผลกระทบต่อนหน้าที่การงาน การเรียน ครอบครัวและสังคมเป็นต้น (ชัยรัตน์ บุตรพรหม, 2545)

### 2.2.1.2 ปัจจัยที่มีผลต่อการเสพติด

ปัจจัยที่มีผลต่อการเสพติด สามารถอธิบายโดยใช้หลักการต่างๆ ได้ดังนี้ (ชัยรัตน์ บุตรพรหม, 2545)

#### ก) จิตพลวัตและบุคลิกภาพ (psychodynamics and personality)

การเสพติดโดยทั่วไปเริ่มต้นได้จากวัยเด็กและมีความสัมพันธ์กับลักษณะทางบุคลิกภาพหรือความผิดปกติอื่นๆ รวมไปถึงการพัฒนาตั้งแต่วัยเด็กไปจนถึงวัยผู้ใหญ่ ตัวแบบการเสพติดอินเทอร์เนตที่ช่วยให้เข้าใจถึงพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เนตมากขึ้นในแต่ละคนจะพบว่าปัจจัยหลายตัวที่ชักจูงให้มีแนวโน้มต่อการเสพติด เช่น ยาเสพติด การพนัน เพศสัมพันธ์ การซื้อสินค้า หรือบริการบนเครือข่ายอินเทอร์เนต เป็นต้น ชนิดของสิ่งเสพติดต่างๆ เหล่านี้อาจเป็นปัจจัยชักจูงที่ทำให้เกิดการเสพติดได้ และหากเกิดความเครียดในช่วงเวลานั้นอาจทำให้เป็นปัจจัยหนึ่งที่น่าไปสู่การเสพติด

#### 2) สังคมและวัฒนธรรม (social cultural)

เพศ อายุ สถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม เชื้อชาติ ศาสนาและที่พักอาศัย เป็นปัจจัยหนึ่งที่ก่อให้เกิดการเสพติด

#### 3) พฤติกรรม (behavior)

การอธิบายถึงการเสพติดมีพื้นฐานมาจากการศึกษาของ B.F. Skinner คือ พฤติกรรมเกิดเนื่องจากการได้รับรางวัลหรือการลงโทษ สำหรับกลุ่มของพฤติกรรมการเสพติดพบว่าส่วนใหญ่เป็นกลุ่มคนที่มีลักษณะกลัวการเข้าสังคม (social Phobia) วิตกกังวล (anxiety) ภาวะซึมเศร้า (depression) เป็นต้น กล่าวคือ กลุ่มคนเหล่านี้มักหลีกเลี่ยงการปฏิสัมพันธ์ กลัวหรือวิตกกังวลในการสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น ปัจจัยต่างๆ เหล่านี้มีความสัมพันธ์กับการเสพ เช่น การติดยาเสพติด เหล้า เพศสัมพันธ์ การพนัน เป็นต้น เนื่องจากพฤติกรรมดังกล่าวอาจทำให้ได้รับความสุข ความตื่นเต้น ความพึงพอใจและตอบสนองต่อความต้องการทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ สิ่งเหล่านี้เปรียบเหมือนรางวัล ที่ทำให้พฤติกรรมการเสพติดมีความถี่หรือปริมาณที่เพิ่มขึ้น สำหรับอินเทอร์เนตอาจเป็นอุปสรรคสำหรับกลุ่มคนที่ต้องการหนีสังคม ทำให้ปริมาณการใช้อินเทอร์เนตมากขึ้น

#### 4) ชีวภาพทางการแพทย์ (biomedical)

การเสพติดอาจมีผลมาจากพันธุกรรมและอาจจะเป็นมาตั้งแต่แรกเกิด คือ ความไม่สมดุลทางเคมีในสมองและระบบประสาท โครโมโซมและระดับฮอร์โมนในร่างกายอาจจะเกิดหรือ

ขาดซึ่งส่งผลต่อระบบประสาท สมองและการทำงานภายในร่างกาย ปัจจุบันนี้อาจมีผลต่อพฤติกรรมกาเสพติด แต่ยังไม่มีการสรุปอย่างแน่ชัดว่า การทำงานของระบบประสาทหรือสมองมีผลต่อการเสพติดอินเทอร์เน็ต

โดยทั่วไปแล้ว addiction มีความหมายที่ถูกต้องเกี่ยวกับการติดสารเสพติดหรือยาเสพติดเท่านั้น แต่การติดในรูปแบบอื่น เช่น การติดโทรทัศน์ การติดเกมคอมพิวเตอร์ การติดกาพนัน ฯลฯ อาจอธิบายได้จากลักษณะอาการบางอย่างที่มีความคล้ายคลึงกัน คือ เมื่อติดแล้วจะเกิดความต้องการทั้งทางร่างกายและจิตใจ โดยไม่สามารถที่จะหยุดหรือควบคุมตนเองได้ และจะเพิ่มความถี่และปริมาณขึ้นเรื่อยๆ จนกระทั่งส่งผลกระทบต่อร่างกายและจิตใจและทำให้มีความรู้สึกที่ไม่สามารถขาดสิ่งเหล่านี้ได้ มีอาการย้ำคิดย้ำทำ จนกระทั่งติดเป็นนิสัย (ชัยรัตน์ บุตรพรหม, 2545)

## 2.2.2 การเสพติดอินเทอร์เน็ต

### 2.2.2.1 ความหมายของการเสพติดอินเทอร์เน็ต

การเสพติดอินเทอร์เน็ต เป็นปรากฏการณ์ทางสังคมที่กำลังเกิดขึ้นจริงในสังคมตะวันตก ดังจะเห็นได้ว่าจำนวนของผู้ที่มีอาการติดอินเทอร์เน็ตเพิ่มสูงขึ้นทุกปี เนื่องจากอินเทอร์เน็ตและคอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทอย่างมากในชีวิตประจำวันของมนุษย์ กิจกรรมของมนุษย์ในแต่ละวันต้องมีการนำเอาเทคโนโลยีเข้ามาใช้เพื่ออำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ มากขึ้น อินเทอร์เน็ตจึงเป็นอีกทางเลือกหนึ่งในการติดต่อสื่อสาร แหล่งค้นหาข้อมูลข่าวสาร เพื่อความบันเทิง ดังนั้นในทุกๆ องค์กรหรือสถาบันต่างๆ จึงจำเป็นต้องมีอินเทอร์เน็ตเข้ามาใช้กันมากขึ้น และใช้กันอย่างแพร่หลาย ส่วนใหญ่ในสังคมไทยพบว่าเยาวชนหรือกลุ่มวัยรุ่นที่ถือได้ว่าเป็นทรัพยากรที่สำคัญของประเทศกำลังหมกมุ่นอยู่กับการเล่นอินเทอร์เน็ตมากกว่าจะนำอินเทอร์เน็ตมาใช้ให้เกิดประโยชน์ (ชัยรัตน์ บุตรพรหม, 2545)

วิธีการวินิจฉัยผู้ที่มีอาการเสพติด ซึ่งเป็นหลักเกณฑ์ที่นิยมใช้ทั่วไป โดยผู้เสพติดจะมีพฤติกรรมหรืออาการอย่างน้อย 3 ข้อจากรายการต่อไปนี้ (DSM-4, 1994 อ้างถึงใน ธนิกานต์ มาชะศิริานนท์, 2545)

1. เมื่อบุคคลไม่ได้ใช้หรือเสปกก็จะคิดคำนึงถึงการใช้ หรือพยายามหาเวลา หาวิธีทางที่จะเสปก
2. บุคคลจะใช้เวลากับมันมากกว่าที่ตั้งใจเอาไว้
3. บุคคลต้องการเพิ่มเวลาใช้ เพื่อเข้าถึงหรือสนองความต้องการทางด้านอารมณ์และจิตใจ หรือผลตามที่ต้องการ และไม่สามารถดำรงเวลาใช้เท่าเดิมได้อีกต่อไป
4. มีอาการกระวนกระวาย กระสับกระส่าย ถูกรบกวนทางจิตใจ เมื่อไม่ได้ใช้
5. มีความต้องการที่จะหยุด หรือควบคุมการใช้ครั้งแล้วครั้งเล่า แต่ก็ไม่สามารถทำได้สำเร็จ
6. มีความรู้สึกเคลิบเคลิ้ม มีความสุข ถูกครอบงำจากการใช้ว่าเป็นสิ่งที่จะต้องกระทำ
7. กิจกรรมทางสังคมอื่นๆ ในชีวิตจะถูกละทิ้ง หรือลดลงเพราะมันเข้ากันไม่ได้กับการใช้



8. บุคคลดำรงการใช้อย่างต่อเนื่อง แม้จะได้รับผลกระทบ หรือทำให้เกิดปัญหาจากสังคม หน้าที่การทำงาน ปัญหาทางจิตและร่างกาย

9. การใช้นั้นจะช่วยผ่อนคลาย ระบายอารมณ์ ความกระวนกระวายได้

Young (2000) ได้วิเคราะห์ว่า บุคคลใดที่มีอาการดังต่อไปนี้ อย่างน้อย 4 ประการ เป็นเวลาไม่น้อยกว่า 1 ปี แสดงว่าเป็นอาการติดอินเทอร์เน็ต

1. รู้สึกหมกมุ่นกับอินเทอร์เน็ต แม้ในเวลาที่ไม่ได้ต่อเข้าระบบอินเทอร์เน็ต
2. มีความต้องการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลานานขึ้นเรื่อยๆ
3. ไม่สามารถควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตได้
4. รู้สึกหงุดหงิดเมื่อใช้อินเทอร์เน็ตน้อยลง หรือหยุดใช้
5. คิดว่าเมื่อใช้อินเทอร์เน็ตแล้ว ทำให้ตนเองรู้สึกดีขึ้น
6. ใช้เป็นอินเทอร์เน็ตในการหลีกเลี่ยงปัญหา
7. หลอกคนในครอบครัว หรือเพื่อน เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตของตนเอง
8. มีอาการผิดปกติเมื่อเลิกใช้อินเทอร์เน็ต เช่น หดหู่ กระวนกระวาย

ในระยะแรกเมื่อเอ่ยถึงยาเสพติดนั้น นักวิชาการมักจะเน้นไปที่การเสพติดยา แอลกอฮอล์ และสารเสพติด ต่อมาได้มีการกล่าวถึงการเสพติดที่ครอบคลุมถึงพฤติกรรมการใช้ที่ผิดปกติ ซึ่งเป็นการเสพติดกิจกรรมต่างๆ (activity addiction) โดยพฤติกรรมนั้นมิได้เป็นการเสพสารเข้าไปในร่างกาย เช่น การดื่ม การเสพ เป็นประเภทการเสพติดที่ไม่ได้ใช้ยา หรือสารเคมี เช่น การติดการพนัน การเสพติดเกมคอมพิวเตอร์ การออกกำลังกายที่มากเกินไป ความผิดปกติในการกิน หรือการเสพติดเพศสัมพันธ์ (ธนิกานต์ มาชะศิริานนท์, 2545)

ใน DSM-4 ได้ระบุหลักเกณฑ์การวินิจฉัยผู้ที่ติดการพนันว่าบุคคลจะต้องมีลักษณะตามที่กล่าวดังต่อไปนี้ 5 ข้อ หรือมากกว่าในหลักเกณฑ์ดังต่อไปนี้

1. ถูกครอบงำ มีความหมกมุ่นอยู่กับการพนัน
2. เพิ่มเงินลงทุนในการเล่นการพนัน เพื่อให้บรรลุผลตามที่ต้องการ
3. ไม่สามารถหยุดหรือลดปริมาณการเล่นการพนัน ได้บ่อยครั้ง
4. กระสับกระส่าย ถูกกระตุ้นทางอารมณ์ เช่น โกรธ โมโหง่าย ถ้าไม่ได้เล่นการพนัน
5. การพนันนั้นเป็นหนทางหลบหนีจากปัญหา และภาวะอารมณ์ที่ไม่ปกติ
6. การเล่นพนันนั้นเป็นการชดเชยความสูญเสียของบุคคล
7. โกหก ปิดบังครอบครัวเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นพนัน
8. มีความเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมที่ผิดกฎหมาย เพื่อสนับสนุนการเล่นการพนัน
9. ได้รับผลกระทบจากการเล่นการพนัน ทั้งการสูญเสียความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น อาชีพ

การงานการเรียน

10. มีการขอยืมเงินจากบุคคลอื่น เพื่อแก้ปัญหาภาวะทางการเงิน ซึ่งเป็นผลมาจากการพนัน

ต่อมานักจิตวิทยาได้นำหลักเกณฑ์ของการเสพติดการพนัน มาเป็นต้นแบบของการศึกษา ลักษณะพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต (ชนิกานต์ มาชะศิริรานนท์, 2545)

รูปแบบและลักษณะของการติดอินเทอร์เน็ตออกได้หลายรูปแบบตาม ตารางที่ 2.1

ตารางที่ 2.1 รูปแบบและลักษณะของการติดอินเทอร์เน็ต

รูปแบบ	อาการ
1. Cyber Sexual addiction	การติดเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมทางเพศ เช่น การดูเว็บลามก อนาจาร
2. Cyber-Relationship addiction	การคบเพื่อนจากห้องแชตรูม, เว็บบอร์ด นำมาทดแทนเพื่อนหรือครอบครัวในชีวิตจริง
3. Net Compulsion	การติดการพนัน, การประมูล สินค้า, การซื้อ-ขายทางอินเทอร์เน็ต
4. Information Overload	การติดการรับข้อมูลข่าวสาร จนไม่สามารถยับยั้งได้
5. Computer Addiction	การใช้คอมพิวเตอร์ ในลักษณะที่ไม่สามารถยับยั้งใจได้

#### 2.2.2.2 ปัจจัยที่มีผลต่อการเสพติดอินเทอร์เน็ต

ผู้ที่เสพติดอินเทอร์เน็ตจะใช้เวลาในอินเทอร์เน็ตสูงกว่าผู้ที่ไม่เสพติด ผู้ที่เสพติดจะมีการใช้บริการและประโยชน์จากอินเทอร์เน็ต เพื่อตอบสนองความต้องการทางด้านอารมณ์ สังคม และจิตใจสูงกว่า แต่จะใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการแสวงหาข้อมูลข่าวสารน้อยกว่าผู้ที่ไม่เสพติด และผู้ที่เสพติดจะประเมินว่าตนเองมีความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ต รู้สึกถูกดึงดูใจจากสื่ออินเทอร์เน็ต ได้รับผลกระทบจากการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตสูงกว่าผู้ที่ไม่เสพติดเช่นเดียวกัน และผู้ที่เสพติดจะตระหนักรู้ถึงภาวะการเสพติดแต่ไม่สามารถลดหรือหยุดใช้ได้ (ชนิกานต์ มาชะศิริรานนท์, 2545)

ชนิกานต์ มาชะศิริรานนท์ (2545) ศึกษาปัจจัยการเสพติดอินเทอร์เน็ต พบว่า ปัจจัยทางจิตวิทยานั้นเป็นสาเหตุที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมเสพติดเมื่อเปรียบเทียบระหว่างผู้ที่เสพติดและไม่เสพติด พบว่าผู้ที่เสพติดนั้นจะประสบกับปัญหาทางจิตใจ ปัญหาความสัมพันธ์ทางสังคม และมีแนวโน้มที่จะเสพติดสิ่งอื่นๆ มาก่อนมากกว่าผู้ที่ไม่เสพติด เมื่อพิจารณาในเรื่องปัจจัยทางประชากรศาสตร์ที่มีความสัมพันธ์กับการเสพติดก็พบว่า ลักษณะทางอายุ ระดับการศึกษา และ

อาชีพนั้นจะมีความสัมพันธ์กับการเสพติดอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้ปัจจัยลักษณะทางประชากรศาสตร์นั้นจะส่งผลให้ผู้เสพติดและไม่เสพติดมีความแตกต่างกันในเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ต และการประเมินตนเองกับสื่ออินเทอร์เน็ตด้วย

จารุรินทร์ ปิตานพวงศ์ (2551) พบว่า ปัจจัยที่สัมพันธ์กับลักษณะเสี่ยงต่อการติดเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติคือ จำนวนวันที่เล่นเกมต่อสัปดาห์ และจำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมต่อวัน โดยนักศึกษาแพทย์ที่เล่นเกมตั้งแต่ 6-7 วันต่อสัปดาห์มีโอกาสเสี่ยงต่อการติดเกมเป็น 3.2 เท่าของนักศึกษาแพทย์ที่เล่นเกมน้อยกว่าหรือเท่ากับ 1 วันต่อสัปดาห์ และนักศึกษาแพทย์ที่เล่นเกม 4-5 วันต่อสัปดาห์ มีโอกาสเสี่ยงต่อการติดเกมเป็น 3.5 เท่าของนักศึกษาแพทย์ที่เล่นเกมน้อยกว่าหรือเท่ากับ 1 วันต่อสัปดาห์ และนักศึกษาแพทย์ที่เล่นเกมน้อยกว่า 2-3 วันต่อสัปดาห์ มีโอกาสเสี่ยงต่อการติดเกมเป็น 1.3 เท่าของนักศึกษาแพทย์ที่เล่นเกมน้อยกว่าหรือเท่ากับ 1 วันต่อสัปดาห์ ส่วนนักศึกษาแพทย์ที่เล่นเกมมากกว่า 2 ชั่วโมงต่อวัน มีโอกาสเสี่ยงต่อการติดเกมเป็น 1.7 เท่าของนักศึกษาที่เล่นเกมไม่เกิน 2 ชั่วโมงต่อวัน ดังนั้นสรุปได้ว่า จำนวนชั่วโมงที่ใช้ในการเล่นต่อวันและจำนวนวันที่ใช้ในการเล่นเกมต่อสัปดาห์มีความสัมพันธ์กับโอกาสเสี่ยงต่อการติดเกมในนักศึกษาแพทย์

สาเหตุของการเสพติดแบ่งออกได้เป็นสามกลุ่มใหญ่ๆ คือ ปัจจัยที่เกิดจากสิ่งเร้า ปัจจัยส่วนบุคคลที่ส่งผลต่อการตอบสนองต่อสิ่งเร้า และปัจจัยทางสังคมวิทยา (ชนิกานต์ มาชะศิริรานนท์, 2545)

#### 1. ปัจจัยที่เกิดจากสิ่งเร้า

สิ่งเร้าที่ก่อให้เกิดอาการเสพติดได้มากกว่าสิ่งเร้าอื่นๆ โดยสามารถก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย เช่น การหลั่งสารที่ทำให้คนเรารู้สึกพอใจ รู้สึกสงบ เช่น การหลั่งสารโดปามีนและเซโรโตนินเมื่อได้ใช้สารเสพติด จะทำให้เกิดการยึดติดกับความรู้สึกและการใช้ ทำให้เกิดพฤติกรรมนั้นอย่างสม่ำเสมอเพื่อหลีกเลี่ยงความรู้สึกเจ็บปวด หลบหนีจากความเบื่อหน่าย ความไม่สบายใจ

#### 2. ปัจจัยส่วนบุคคลที่ส่งผลต่อการตอบสนองต่อสิ่งเร้า

2.1 ปัจจัยทางร่างกาย ลักษณะทางร่างกายส่วนบุคคล เช่น โครโมโซมนั้นจะมีความสัมพันธ์กับการเสพติด เช่น พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตจะถูกถ่ายทอดจากพ่อแม่สู่ลูก ประมาณ 1 ใน 3 ของผู้ติดแอลกอฮอล์นั้นจะมีผู้ปกครองอย่างน้อย 1 คนมีปัญหาการเสพติดแอลกอฮอล์ เช่นเดียวกับการเสพติดอื่นๆ และฝาแฝดจะมีสัดส่วนการแสดงพฤติกรรมเสพติดทั้งคู่มาก

## 2.2 ปัจจัยทางจิตวิทยา

### 2.2.1 ลักษณะทางจิต

การเสพติดเกิดจากการใช้ยา หรือกิจกรรม เพื่อระบาย บรรเทา บำบัดลักษณะอาการทางจิต และภาวะความเจ็บป่วยทางอารมณ์ บุคคลนั้นจะใช้ยา หรือกิจกรรมที่แตกต่างกันไป เพื่อบรรเทาอารมณ์และปัญหาต่างๆ นักจิตวิทยานั้นเชื่อว่าความบกพร่องทางจิตใจนั้น ก่อให้เกิดพฤติกรรมเสพติดได้ง่ายขึ้น การติดสิ่งเสพติดนั้น มีความเกี่ยวข้องกับความบกพร่องทางอารมณ์ ความอ่อนไหวทางอารมณ์ บุคคลที่มีแนวโน้มเสพติดได้ง่าย จะเป็นบุคคลที่ขาดความมั่นใจในตนเอง ไม่พอใจในตนเอง และขาดความนับถือในตนเอง ซึ่งบุคคลที่มีลักษณะผิดปกติทางอารมณ์ มีความวิตกกังวลและความเศร้าซึมสูง นั้นจะมีความเสี่ยงที่จะเสพติดแอลกอฮอล์ และปัญหาการเสพติดอื่น

### 2.2.2 บุคลิก

พฤติกรรมต่อต้านสังคมของบุคคลนั้นส่งผลให้บุคคลมีแนวโน้มที่จะยึดติดกับแอลกอฮอล์ และบุคคลที่มีบุคลิกกระวังและป้องกันตนเอง จะมีแนวโน้มการใช้ยาเสพติดน้อยกว่าบุคคลที่มีบุคลิกยึดติด ฟุ้งฟิง พฤติกรรมการแสวงหาความตื่นเต้น เร้าใจ เป็นสาเหตุหลักในการติดการพนัน

### 2.2.3 ลักษณะความสัมพันธ์ทางสังคม

บรรยากาศในครอบครัวนั้นสามารถส่งผลต่อการเสพติดของบุคคลได้ โดยผู้ปกครองของผู้ติดสารเสพติดนั้นอาจจะมีปัญหาในการควบคุมตนเอง และมักแสดงอารมณ์รุนแรง และผู้ติดการพนันส่วนใหญ่จะมีปัญหาความสัมพันธ์ในครอบครัวมาก่อน รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูบุตรนั้นมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเสพติด โดยการเลี้ยงดูแบบเผด็จการ จะส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการเสพติดได้สูง และการอบรมเลี้ยงดูด้วยความรัก ความเข้าใจ ทำให้ความเสี่ยงนี้ลดลง

## 2.3 ปัจจัยทางสังคมวิทยา

พฤติกรรมการเสพติดนั้นเป็นกระบวนการทางสังคม ซึ่งบุคคลจะได้รับทัศนคติ ค่านิยม ความเชื่อมาจากกลุ่มสังคม หรือวัฒนธรรมในสังคม อิทธิพลจากครอบครัว และกลุ่มเพื่อน ทำให้บุคคลมีพฤติกรรมการเสพติด เช่นการใช้ยาเสพติด การติดการพนัน และปฏิเสธกิจกรรม หน้าที่ประจำวัน และในการศึกษาทางสังคมวิทยานี้ ความสัมพันธ์ของครอบครัว กลุ่มเพื่อน และสื่อมวลชน มีอิทธิพลต่อการเสพติดของบุคคล

### 2.2.2.3 ผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ต

การเสพติดเป็นอาการที่ถูกครอบงำ และหมกมุ่น เป็นพฤติกรรมย่ำคิดย่ำทำโดยภาวะที่หมกมุ่นและถูกครอบงำนี้เป็นการที่บุคคลถูกครอบงำทางความคิด และการกระทำจากพฤติกรรมการเสพติด ทำให้บุคคลสูญเสียเวลาในชีวิต เกิดความระทมทุกข์ และมีผลกระทบต่อชีวิตประจำวันของบุคคล วิทยา (ธนิกานต์ มาชะศิริานนท์, 2545)

การใช้สิ่งเสพติดนั้นก่อให้เกิดผลกระทบในหลายๆ ด้าน ทั้งด้านสุขภาพร่างกาย จิตใจ และอารมณ์ ความสัมพันธ์ในสังคม การเรียน อาชีพการงาน การเงิน และส่งผลต่อบุคคลรอบข้าง การเสพติดนั้นทำให้บุคคลเกิดความรู้สึกแปลกแยก ขาดสิ่งยึดเหนี่ยวในชีวิต เกิดความกดดันที่มากขึ้น ซึ่งการเสพติดนั้นจะส่งผลกระทบต่อปัญหาทางด้านอารมณ์และจิตใจของผู้เสพติดรุนแรงยิ่งขึ้น วิทยา (ธนิกานต์ มาฆะศิริานนท์, 2545)

ธนิกานต์ มาฆะศิริานนท์ (2545) กล่าวถึง ผลกระทบจากการเสพติดสื่อ การเสพติดสื่อนี้จะส่งผลกระทบต่อบุคคลในหลายๆ ด้าน ทั้งด้านสุขภาพร่างกาย และทางด้านสังคม เช่น ในปี 1997 ผลกระทบจากการดูโทรทัศน์ เมื่อเด็กญี่ปุ่นกว่า 700 คน ต้องเข้าโรงพยาบาล เนื่องจากเป็นโรคลมชักเหตุเพราะการจ้องมองแสงไฟกระพริบในวิดีโอเกมโปเกมอน นอกจากนี้ Robert D. McIlwraith พบว่า ผู้เสพติดโทรทัศน์นั้นมีแนวโน้มที่จะเป็นโรคอ้วน และสายตาเสีย มากกว่าผู้ที่ดูโทรทัศน์ปกติหรือผู้ที่ไม่ดู นอกจากนี้ผู้ที่เสพติดการดูโทรทัศน์ จะมีปัญหาครอบครัวและไม่ค่อยมีเพื่อน การเสพติดนั้นจะส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นของผู้เสพติด และจะส่งผลกระทบทางด้านสังคมเนื่องจากผู้ที่เสพติดการดูโทรทัศน์ จะมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคมน้อยลง

อาการเสพติดคอมพิวเตอร์ ทำให้เกิดยังอาจทำให้เกิดปัญหาในครอบครัวมีความขัดแย้งกับบุคคลในครอบครัว ส่งผลให้บุคคลไม่ยอมรับประทานอาหาร หรือพักผ่อน เนื่องจากต้องการใช้เวลามากๆ ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อร่างกายของบุคคลนั้น (ธนิกานต์ มาฆะศิริานนท์, 2545)

## 2.3 ประเภทกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต

กิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต หมายถึงกิจกรรมต่างๆ ที่ทำบนอินเทอร์เน็ต (ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, 2551) ซึ่งมีผู้จำแนกกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตไว้หลายแนวทางดังนี้

กิจกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ต (internet activities) ออกเป็นหลายประเภท ได้แก่ (1) จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (2) การสนทนาผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (3) การอ่านหรือแสดงความคิดเห็นบนเว็บไซต์ (4) การแสดงความคิดเห็นทางการเมืองบนเว็บไซต์ (5) การติดตามข่าว เช่น เว็บไซต์ CNN หนังสือพิมพ์ หรือข่าวหุ้น (6) การพยากรณ์อากาศ (7) การค้นหาข้อมูล (8) การชมสินค้าโดยอาจซื้อหรือไม่ซื้อก็ได้ (9) การซื้อสินค้าหรือบริการ (10) การเล่นเกม (11) การดาวน์โหลดเกม (12) การดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ (13) การดาวน์โหลดเพลง (14) การดาวน์โหลดละคร ภาพยนตร์ หรือการ์ตูน (15) การชมทีวีหรือภาพยนตร์ออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต (16) การเรียนรู้ หาคำความรู้ผ่านทางอินเทอร์เน็ต (E-Learning) (17) การประชุมทางไกลผ่านอินเทอร์เน็ต (18) การโทรศัพท์ผ่านอินเทอร์เน็ต (เช่น บริการ Y-Tel 1234, Skype) (19) การสร้างเว็บไซต์ของตนเอง (20) การเขียนไดอารี่ บล็อก หรือ myspace

(21) การส่งรูปหรือภาพถ่ายขึ้นเว็บไซต์ และ (22) กิจกรรมอื่น ๆ (ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, 2551)

ประเภทกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตออกเป็น 9 ประเภทได้แก่ (1) การติดตามข่าวสารบ้านเมืองและความรู้ (2) การติดตามข่าวการท่องเที่ยว บันเทิง กีฬา นันทนาการ (3) การค้นหาเพื่อการศึกษาหรือการทำงาน (4) การเล่นเกมส์ (5) การดูวิดีโอคลิป ดูหนัง ฟังเพลง (6) การรับ-ส่ง อีเมลล์ (7) การดาวน์โหลดเพลง หนังสือ เกมส์ (8) การตั้งกระทู้ อ่านกระทู้ (9) การสั่งซื้อสินค้า ขายสินค้า (ปัญญาสมาคมพันธ์เพื่อการวิจัยความเป็นสาธารณะแห่งประเทศไทย, 2551)

PewResearchCenter Publications (2008) ได้แบ่งกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตออกเป็นหลายกิจกรรมได้แก่ กิจกรรมอ่านหรือส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (send or read email) กิจกรรมค้นหาข้อมูล (use a search engine to find information) กิจกรรมค้นหาแผนที่หรือเส้นทาง (search for a map or driving directions) กิจกรรมค้นหางานอดิเรกหรือเรื่องที่น่าสนใจ (look for info on a hobby or interest) กิจกรรมค้นหาข้อมูลสินค้าหรือบริการก่อนการเลือกซื้อ (research a product or service before buying) กิจกรรมตรวจสอบภูมิอากาศ (check the weather) กิจกรรมค้นหาข้อมูลยาหรือเกี่ยวกับสุขภาพ (look for health/medical info) กิจกรรมค้นหาข้อมูลการท่องเที่ยว (get travel info) กิจกรรมอ่านข่าว (get news) กิจกรรมซื้อสินค้า (buy a product) กิจกรรมเยี่ยมชมเมืองหรือองค์กรรัฐบาล (visit a local, state, or federal government website) กิจกรรมการซื้อหรือจองตั๋วการท่องเที่ยว (buy or make a reservation for travel) กิจกรรมเข้าเว็บเพื่อความสนุกสนาน (surf the Web for fun) กิจกรรมการค้นหายาหรือหาข้อมูลอาการเจ็บป่วยและโรคต่างๆ (go to a website that provides info or support for a specific medical condition or personal situation) กิจกรรมค้นหาข้อมูลการอบรม (research for school or training) กิจกรรมดูคลิปหรือวิดีโอ (watch a video clip or listen to an audio clip) กิจกรรม การค้นหาข้อมูลเชิงทักษะชีวิตหรือการปฏิบัติตน (look for "how-to," "do-it-yourself," or repair information) กิจกรรมการค้นหาข้อมูลหรือเกี่ยวกับนโยบายหรือการประชาสัมพันธ์ (look online for news or information about politics or the upcoming campaigns) กิจกรรมค้นหาข้อมูลเบอร์โทรศัพท์หรือที่อยู่ (look up phone number or address) กิจกรรมทางธนาคารออนไลน์ (do any banking online) กิจกรรมดูวิดีโอผ่านทาง YouTube หรือ GoogleVideo (watch a video on a video-sharing site like YouTube or GoogleVideo) กิจกรรมท่องเที่ยวออนไลน์ (take a virtual tour of a location online) กิจกรรมทางด้านการวิจัยในงานที่ทำ (do any type of research for your job) กิจกรรมหางาน (look online for info about a job) กิจกรรมดูข้อมูลทางด้านกีฬา (get sports scores and info online) กิจกรรมเกี่ยวกับสถานศึกษาต่างๆ (get info online about a college, university, or

other school you or a family member might attend) กิจกรรมดาวน์โหลดเกม วิดีโอ หรือรูปภาพ (download other files such as games, videos, or pictures) กิจกรรมค้นหาข้อมูลทางการเงิน (get financial info online, such as stock quotes or mortgage interest rates) กิจกรรมส่งข้อความ (send instant messages) กิจกรรมค้นหาที่พักอาศัย (look for info about a place to live) กิจกรรมดาวน์โหลดโปรแกรมคอมพิวเตอร์จากอินเทอร์เน็ต (download computer programs from the internet) กิจกรรมจ่ายเงินออนไลน์ (pay bills online) กิจกรรมดาวน์โหลดเพลง (download music files to your computer) กิจกรรมอัปโหลดรูปภาพไปยังเว็บไซต์ (upload photos to a website so you can share them with others online) กิจกรรมค้นหาข้อมูลจากวิกิพีเดีย (look for information on Wikipedia) กิจกรรมเล่นเกมออนไลน์ (play online games) กิจกรรมฟังเพลงออนไลน์ (listen to music online at a website) กิจกรรมอ่านบล็อก (read someone else's online journal, web log, or blog) กิจกรรมให้คะแนนสินค้าหรือบุคคลอื่น (rate a product, service, or person using an online rating system) กิจกรรมดูโฆษณา (use online classified ads or sites like Craig's list) กิจกรรมฟังข่าว (listen to a live or recorded radio broadcast online, such as a newscast, sporting event, or radio show) กิจกรรมการเขียนบล็อก (categorize or tag online content like a photo, news story, or blog post) กิจกรรมค้นหาข้อมูลของบุคคล (search for info about someone you know or might meet) กิจกรรมจ่ายเงินค่ากิจกรรมออนไลน์ (pay to access or download digital content online) กิจกรรมแบ่งปันข้อมูลให้เพื่อน (share files from own computer with others) กิจกรรมดาวน์โหลดวิดีโอ (download video files to your computer) กิจกรรมเข้าร่วมการประมูล (participate in an online auction) กิจกรรมการวิจัยบรรพบุรุษของตนเอง (research your family's history or genealogy online) กิจกรรมดาวน์โหลดโปรแกรมรักษาจอภาพ (download screensavers from the internet) กิจกรรมสนทนาออนไลน์ (chat in a chat room or in an online discussion) กิจกรรมดาวน์โหลดเกมคอมพิวเตอร์ (download computer games from the internet) กิจกรรมสร้างข้อมูลความรู้เพื่อการเผยแพร่ (create content for the internet) กิจกรรมการบันทึกโปรแกรมรายการวิทยุ (download a podcast so you can listen to it or view it at a later time) กิจกรรมบริจาคสิ่งของออนไลน์ (make a donation to a charity online) กิจกรรมการดูภาพออนไลน์โดยใช้ webcam (view live images online of a remote location or person, using a webcam) กิจกรรมสังคมออนไลน์ (use an online social networking sites like myspace, facebook, or friendster) กิจกรรมขายสินค้า (Sell something online) กิจกรรมเปิดเว็บไซต์ของผู้ใหญ่ (visit an adult website) กิจกรรมการเรียนออนไลน์ (take a class online just for personal enjoyment or enrichment) กิจกรรมการร่วมอภิปรายรายกลุ่มเกี่ยวกับปัญหาร่างกาย (participate in an online discussion,

a listserv, or other online group that helps people with personal issues or health problems) กิจกรรมเชิญบุคคลเข้าร่วมประชุม (send or receive an invitation to a meeting or party using an online invitation service) กิจกรรมการเรียนของเด็ก (take a class online for credit toward a degree of some kind) กิจกรรมซื้อหุ้น (buy or sell stocks, bonds, or mutual funds) เป็นต้น

การบริการในอินเทอร์เน็ต ได้แก่ จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ เว็บไซต์ (web site) และบริการสืบค้น (search engine) ไออาร์ซี (IRC - Internet Relay Chat) ไอซีคิว (ICQ) พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-commerce) การเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (E-learning หรือ electronic learning) ธนาคารอิเล็กทรอนิกส์ (E-banking หรือ electronic banking) โทรศัพท์อินเทอร์เน็ต (internet Phone) เกมออนไลน์ (game online) ปรับปรุงซอฟต์แวร์ให้ทันสมัย (software updating) Wap, Palm หรือ PocketPC บริการกระดานข่าว (Usenet news) เอฟทีพี (FTP - File Transfer Protocol) เทลเน็ต (telnet) หรือ SSH (เสริ์ ใสเกือ, 2552)

การใช้งานอินเทอร์เน็ตแบ่งเป็น 5 ด้านคือ (1) ด้านเนื้อหา หมายถึง เว็บไซต์และกิจกรรมที่ออกแบบเพื่อให้บริการทางด้านข่าวสาร สารสนเทศและความบันเทิง เช่น CNN.com หรือ ESPN.com (2) ด้านการสื่อสารหมายถึงเว็บไซต์และกิจกรรมที่ออกแบบเพื่อการแลกเปลี่ยนข้อมูล สารสนเทศโดยตรงระหว่างบุคคลหรือกลุ่มบุคคล เช่น Yahoo! Mail หรือ AOL Instant Messenger หรือ MSN Groups. (3) ด้านการพาณิชย์หมายถึงเว็บไซต์และกิจกรรมที่ออกแบบเพื่อการซื้อสินค้าออนไลน์ เช่น Amazon eBay Shopping.com หรือ Dell.com (4) ด้านสังคม หมายถึงเว็บไซต์และกิจกรรมที่รวบรวมข้อมูลทั่วไป เข้ากับการสื่อสารระหว่างสมาชิกหรือกลุ่มสมาชิก เช่น facebook หรือ myspace (5) ด้านการค้นหาหมายถึงเว็บไซต์และกิจกรรมที่ช่วยค้นหาข้อมูลตามคำค้นของผู้ใช้ เช่น Google search MSN search หรือ Yahoo search (Online Publishers Association, 2552)

การประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ตในปัจจุบันทำได้หลากหลาย อาทิเช่น ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ หรือ อีเมล การสนทนา อ่านหรือแสดงความคิดเห็นในเว็บบอร์ด การติดตามข่าวสาร การสืบค้นข้อมูล / การค้นหาข้อมูล การชม หรือซื้อสินค้าออนไลน์ การดาวโหลด เกม เพลง ไฟล์ข้อมูล ฯลฯ การติดตามข้อมูล ภาพยนตร์ รายการบันเทิงต่าง ๆ ออนไลน์ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ การเรียนรู้ออนไลน์ (e-Learning) การประชุมทางไกลผ่านอินเทอร์เน็ต (video conference) โทรศัพท์ผ่านอินเทอร์เน็ต (VoIP) การอัปโหลดข้อมูล หรือ อื่นๆ (วิกิพีเดีย, 2553)

## 2.4 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

### 2.4.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน



นักจิตวิทยาและนักการศึกษาได้ให้ความหมายเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้หลายท่าน ดังนี้

Good (1973: 7 อ้างถึงในปีญา ชูช่วย, 2551: 11) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ หมายถึง การทำให้สำเร็จ (Accomplishment) หรือ ประสิทธิภาพทางด้านการกระทำในทักษะที่กำหนดให้หรือในด้านความรู้ ส่วนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง การเข้าถึงความรู้ (knowledge attained) การพัฒนาทักษะในการเรียน ซึ่งอาจพิจารณาคะแนนสอบที่กำหนดให้ คะแนนที่ได้จากครูมอบหมายให้ หรือทั้งสองอย่าง

Eysenck, Arnold and Mcili (1972: 6 อ้างถึงในปีญา ชูช่วย, 2551: 11) ได้ให้ความหมายว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ขนาดของความสำเร็จที่ได้จากการทำงานที่อาศัยความพยายามอย่างมาก ซึ่งเป็นผลมาจากการกระทำที่ต้องอาศัยความสามารถทั้งทางร่างกายและสติปัญญา ดังนั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จึงเป็นความสำเร็จที่ได้จากการเรียน โดยอาศัยความสามารถเฉพาะบุคคล ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน อาจได้มาจากกระบวนการที่ไม่ต้องอาศัยการทดสอบ เช่น การสังเกต หรือการตรวจการบ้าน หรือได้ในรูปของเกรดในการเรียน ซึ่งต้องอาศัยกระบวนการที่ซับซ้อนและระยะเวลาอันยาวนานพอสมควร หรือได้จากการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั่วไป

Mehren (1976:73 อ้างถึงในปีญา ชูช่วย, 2551: 11) ให้ความหมายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ ทักษะ และสมรรถภาพของสมองด้านต่าง ๆ ของผู้เรียนต่อการเรียนแต่ละวิชา ซึ่งสามารถวัดได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

ไพศาล หวังพานิช (2526: 89 อ้างถึงนिरัน ดะแซ, 2550: 44) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถของบุคคลอันเกิดจากการเรียนการสอน เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดจากการฝึกอบรม หรือหลังจากการสอน

สุธรรม จันทร์หอม (2519:99 อ้างถึงนिरัน ดะแซ, 2550: 44) ให้ความหมายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลการเรียนการสอน ได้แก่ ความรู้ ทักษะ และความสามารถด้านต่าง ๆ ที่นักเรียนได้รับจากการอบรมสั่งสอนของครู

พวงแก้ว โคจรานนท์ (2530 อ้างถึงนिरัน ดะแซ, 2550: 44) ให้ความหมายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจ และลักษณะทางด้านวิชาการ รวมทั้ง สมรรถภาพทางด้านสมองด้านต่าง ๆ เช่น ระดับสติปัญญา การคิด การแก้ปัญหาต่าง ๆ ของเด็ก ซึ่งแสดงให้เห็นด้วยคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หรือการรายงานทั้งเขียนและพูด การทำงานที่ได้รับมอบหมาย ตลอดจนการทำการบ้านในแต่ละวิชาเฉพาะชั้นเรียน

ชวาล แพรัตกุล (2517: 15 อ้างถึงนिरัน ดะแซ, 2550: 44) ให้ความหมายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสำเร็จในการเรียนรู้ ทักษะและสมรรถภาพด้านต่าง ๆ ของสมอง

นั่นคือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนควรประกอบด้วยสิ่งสำคัญอย่างน้อย 3 สิ่ง คือ ความรู้ ทักษะ และสมรรถภาพด้านต่าง ๆ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2540: 7-8 อ้างถึงนिरัน ดะแซ, 2550: 44) กล่าวถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่าแยกเป็น 2 ประเภท คือ ผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการ (cognitive achievement) ซึ่งหมายถึง ความสำเร็จหรือความสามารถในการเรียนที่ต้องอาศัยทักษะหรือ ความรอบรู้ในวิชาใดวิชาหนึ่งโดยเฉพาะ และเป็นความรู้ที่ได้รับหรือทักษะที่เจริญขึ้น โดยการ เรียนวิชาต่าง ๆ ในโรงเรียน ส่วนผลสัมฤทธิ์ที่ไม่ใช่วิชาการ (non-cognitive achievement) หมายถึง ความสำเร็จตามความมุ่งหมายทางการศึกษาด้านเจตคติ ค่านิยม ความสนใจและความซาบซึ้ง

มณฑารัตน์ ชูพินิจ (2540: 12 อ้างถึงในปัญหา ชูช่วย, 2551: 12) ได้ให้ความหมาย ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสำเร็จในการพยายามเข้าถึงความรู้ ซึ่งเกิดจากรการทำงานที่ต้องอาศัยความพยายามอย่างมากทั้งองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับสติปัญญา และ องค์ประกอบที่ไม่ใช่สติปัญญา แสดงออกในรูปของคะแนน หรือเกรดเฉลี่ยสะสม ซึ่งสามารถ สังเกตได้จากการวัดหรือการทดสอบทั่วไป

ประภัสสร วงษ์ศรี (2541: 42 อ้างถึงในปัญหา ชูช่วย, 2551: 12) ให้ความหมายของ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คุณลักษณะและความสามารถของบุคคล เกิดจากการเรียน การสอนเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดจากการอบรมหรือ จากการสอน การวัดผลสัมฤทธิ์เป็นการตรวจสอบระดับความสามารถของบุคคลว่าเรียนแล้วมี ความรู้เท่าใด

เกษตรชัย และหิม (2542:13 อ้างถึงในปัญหา ชูช่วย, 2551: 12) ให้ความหมายของ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ความเข้าใจ ความสามารถหรือความสำเร็จที่ผู้เรียน ได้รับหลังจากผู้เรียนรู้วิชาเหล่านั้น ๆ แล้วพิจารณาจากคะแนนสอบจากแบบสอบ หรือการทำงาน ตามครูกำหนด หรือทั้งสองอย่างรวมกัน หรือได้จากการสังเกตพฤติกรรมและความสำเร็จด้าน อื่น ๆ ประกอบด้วย

ปัญญา ชูช่วย (2551:12) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสำเร็จที่ได้จาก การเรียน ซึ่งเกิดจากการกระทำที่ต้องอาศัยความพยายามในการเรียน โดยอาศัยความสามารถ เฉพาะบุคคล การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นการตรวจสอบระดับความสามารถของผู้เรียน แสดงออกในรูปของคะแนนหรือเกรดเฉลี่ยสะสม

นिरัน ดะแซ (2550: 45) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสำเร็จหรือ ความสามารถเฉพาะตัวของบุคคลที่ได้รับจากการเรียนวิชาใดวิชาหนึ่ง ซึ่งต้องอาศัยทั้งความรู้ และทักษะต่าง ๆ

จากความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดังกล่าวข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ ความสามารถอันเกิดการเรียนการสอนในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง โดยผู้วิจัยให้คะแนนเฉลี่ยของนักศึกษา ซึ่งได้จากผลการเรียนในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2552

## 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 2.5.1 งานวิจัยในประเทศ

อดิศักดิ์ ไพบูลย์ และปิยะมาศ (2544) ได้ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนของรัฐกรณีศึกษาจังหวัดลพบุรี พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโดยตรงคือ เจตคติที่มีต่อการเรียน ความสนใจในวิชา แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ความรับผิดชอบของนักเรียน และทักษะพื้นฐานทางคอมพิวเตอร์

ปราณี เอี่ยมละออภักดี (2547) ได้ทำการศึกษา ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาคณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย โดยได้ใช้แบบสอบถามกับนักศึกษา ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่านักศึกษากว่าครึ่งมีประสบการณ์ใช้อินเทอร์เน็ต 2 – 3 ปี ใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านหรือสถานศึกษาเพื่อค้นหาข้อมูล ชมสินค้า ระยะเวลาการใช้โดยเฉลี่ย 1 ชั่วโมง น้อยกว่า 3 ชั่วโมง ในช่วงเวลา 20.01 – 24.00 น. (หัวค่ำถึงดึก) โดยส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตในวันเสาร์ และสภาพแวดล้อมในสถาบันการศึกษาไม่เป็นตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษา ความสะดวกในการใช้งานคอมพิวเตอร์เป็นของตนเองเป็นตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษา

อาชวินท์ อนันตกุล (2548) ได้วิจัยเรื่องการมีส่วนร่วมทางการเมืองของนักศึกษาในมหาวิทยาลัยเอกชนศึกษาเฉพาะกรณี นักศึกษาคณะบริหารธุรกิจมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีมหานคร โดยได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษา พบว่านักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านมากที่สุด รองลงมาคือสถานศึกษา ส่วนใหญ่นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ต 3-4 วันต่อสัปดาห์ รองลงมาคือ 1-2 วัน นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ต 1-2 ชั่วโมงต่อวันมากที่สุด รองลงมาคือ 3-4 ชั่วโมงต่อวัน และวัตถุประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือใช้เพื่อค้นหาข้อมูลและข่าวสาร รองลงมาคือเพื่อความบันเทิง

กิตติภณ เพ็ชรสว่าง (2549) ได้ศึกษาอิทธิพลของอินเทอร์เน็ตต่อวิถีการดำเนินชีวิตของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย กรณีศึกษานักศึกษาคณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีมหานคร โดยใช้แบบสอบถามกับนักศึกษาคณะบริหารธุรกิจ ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัย

เทคโนโลยีมหานคร ในปีการศึกษา 2548 พบว่านักศึกษาใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตในแต่ละวันโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 58 นาที ช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตในช่วงเวลา 17.00 น. – 21.00 น. คิดเป็นร้อยละ 23.5 รองลงมาคือช่วงเวลา 12.00 น. – 17.00 น. และ 21.00 น. – 0.00 น. ร้อยละ 15.8 และ 14.3 ตามลำดับ สถานที่ที่นักศึกษานิยมใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด คือ ที่บ้าน คิดเป็นร้อยละ 39.8 และหอพัก ร้อยละ 32.3 กิจกรรมที่เป็นที่นิยม คือ ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อค้นข้อมูลที่ต้องการจากเว็บไซต์ต่าง คิดเป็นร้อยละ 95.8 ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ที่ต้องการ ร้อยละ 59 และเพื่อคุยกับผู้อื่นทางห้องสนทนา ร้อยละ 54 ตามลำดับ

ศิริไชย หงษ์สงวนศรี และคณะ (2548) ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และปัญหาพฤติกรรมติดเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เข้าเกณฑ์มีปัญหาพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ มีผลการเรียนเป็นเกรดเฉลี่ยต่ำกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีปัญหาพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์

ปัญญาสมาพันธ์เพื่อการวิจัยความเป็นสาธารณะแห่งประเทศไทย (2551) ได้สำรวจความคิดเห็นของประชาชนที่มีต่อการใช้โทรศัพท์มือถือและอินเทอร์เน็ตเพื่อการสื่อสารและความบันเทิง พบว่าเด็กและเยาวชนอายุระหว่าง 12 - 22 ปี พบว่าร้อยละ 38 ของเด็กและเยาวชนใช้อินเทอร์เน็ตที่ร้านอินเทอร์เน็ตทั่วไป และอีกร้อยละ 37 ใช้อินเทอร์เน็ตจากคอมพิวเตอร์ที่บ้านตนเอง ในขณะที่ร้อยละ 42 ของผู้ปกครองใช้อินเทอร์เน็ตจากคอมพิวเตอร์ที่บ้านตนเอง และร้อยละ 41 ใช้อินเทอร์เน็ตที่ทำงาน และกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตที่ทำมากที่สุด 3 อันดับ คือ ค้นคว้าเพื่อการศึกษาหรือการทำงาน ร้อยละ 93.4 ตั้งกระทู้ / อ่านกระทู้ ร้อยละ 89.4 รับ-ส่ง อีเมลล์ ร้อยละ 87.1

ศุภกนิจ วิษณุพงษ์พร (2552) ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการเรียนของเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มีผลต่อการเรียนของนักเรียน หากนักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างมากหรือไม่เหมาะสม แม้แต่เพียงพฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่งจะส่งผลต่อการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษา คือ เล่นเกมมากทำให้เกรดลดลง การไปโรงเรียน และการเข้าห้องเรียนไม่สม่ำเสมอ

## 2.5.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

Robert W. Kubey, Michael J. Lavin และ John R. Barrows (2001) พบว่าการใช้อินเทอร์เน็ตส่งผลให้ผลการเรียนของนักศึกษาลดลง โดยสำรวจข้อมูลจากนักศึกษาจำนวน 572 คน จากมหาวิทยาลัยของรัฐ นอกจากนี้ยังส่งผลให้นักศึกษาเป็นคนเก็บตัว และส่งผลต่อสุขภาพและขาดเรียน แต่การใช้ห้องสนทนา การส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ และการใช้ Usenet Newsgrops ส่งผลในแง่บวกต่อผลการเรียนของนักศึกษา

Josh Pasek, Eian More และ Eszter Hargittai (2009) จากการสำรวจนักศึกษาจำนวน 1060 คน พบว่า การใช้ facebook มีแนวโน้มทำให้เกรดของนักศึกษาลดลง แต่การเล่น facebook ของนักศึกษาไม่ใช่ปัจจัยทั่วไปที่ส่งผลกระทบต่อผลการเรียนของนักศึกษา

Tamyra A. Pierce และ Roberto VACA (2008) ศึกษาเกี่ยวกับความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างวัยรุ่นที่ใช้กับไม่ใช้ myspace และเทคโนโลยีสื่อสารอื่น ๆ พบว่า นักเรียนระดับมัธยมศึกษาจำนวน 517 คนที่ใช้ myspace โทรศัพท์ไร้สาย และใช้ IM มีผลการเรียนต่ำกว่านักเรียนที่ไม่ใช้ myspace โทรศัพท์ไร้สาย และใช้ IM

## 2.6 สรุปงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎี

จากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต และกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตที่หลากหลายในปัจจุบัน ทำให้อินเทอร์เน็ตเป็นที่นิยม ผู้ใช้สามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตได้จากที่ต่างๆ ทุกเวลา จนกลายเป็นปัจจัยสำคัญในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะผู้ที่ต้องใช้งานคอมพิวเตอร์เป็นประจำ เช่น ผู้ที่ประกอบอาชีพในสายงานที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ นักเรียนและนักศึกษา เป็นต้น กิจกรรมที่ได้รับความนิยมมากที่สุด คือการค้นหาข้อมูล การอ่านกระทู้ และการใช้จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ ตามลำดับ โดยใช้งานอินเทอร์เน็ตครั้งละ 1-3 ชั่วโมง จากที่บ้าน หอพัก ร้านอาหารอินเทอร์เน็ต ในช่วงเวลา 20.00 น. - 24.00 น. จากการใช้งานดังกล่าวทำให้บุคคลบางกลุ่มอาจเกิดภาวะการเสพติดอินเทอร์เน็ต อันมีสาเหตุมาจากปัจจัยต่างๆ ได้แก่ ปัจจัยที่เกิดจากสิ่งเร้า ปัจจัยส่วนบุคคลที่ส่งผลต่อการตอบสนองสิ่งเร้า และปัจจัยทางสังคมวิทยา ซึ่งผู้ที่เสพติดจะตระหนักถึงภาวะการเสพติดแต่ไม่สามารถลดหรือหยุดใช้ได้ จึงอาจส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ ร่างกาย สังคม จิตใจ เช่น การเข้าเรียนสาย การขาดเรียน ปัญหาทางด้านคุณภาพของงาน หรือ การบ้าน ขาดการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนหรือครอบครัว เกิดอาการปวดไหล่ ปวดเอว ต้นคอ ปวดตา ปวดหัว หรือข้อมือ/มือชา อ่อนเพลีย รับประทานอาหารไม่ตรงเวลา หมกมุ่นกับโลกเสมือน รู้สึกว่าอินเทอร์เน็ตสามารถตอบสนองความต้องการบางอย่างซึ่งโลกแห่งความจริงไม่สามารถทำได้

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลกระทบของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตหรือ/และประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง โดยเริ่มต้นจากการศึกษาเอกสาร บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และนำมาพัฒนาแบบสอบถาม หลังจากนั้นหาคุณภาพของแบบสอบถามโดยการหาความเที่ยงตรง (validity) และความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม (reliability) เพื่อปรับปรุงแบบสอบถามก่อนนำไปใช้จริงกับหน่วยตัวอย่าง ต่อมาจึงเก็บข้อมูล วิเคราะห์และสรุปผลการวิจัย

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลกระทบของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต และกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง และจะเสนอเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับผู้บริหารสำหรับการพิจารณาวางแผนนโยบายการใช้งานอินเทอร์เน็ต รวมทั้งการส่งเสริมหรือกำหนดกฎระเบียบ แนวคิด และวิธีการ ในการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างมีประสิทธิภาพแก่นักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง โดยได้ดำเนินงานเพื่อทดสอบสมมติฐานทั้งสามข้อของการวิจัย ซึ่งขั้นตอนการศึกษาประกอบด้วย 6 ส่วนดังนี้

1. การทดสอบสมมติฐาน (hypothesis testing)
2. ประชากรและหน่วยตัวอย่าง (population and sample)
3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล
4. ขั้นตอนการเก็บข้อมูล (data gathering execution)
5. ประเด็นของความถูกต้องและความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่เก็บ
6. กรอบการวิเคราะห์ข้อมูล (data analysis framework)

#### 3.1 การทดสอบสมมติฐาน

งานวิจัยนี้ผู้วิจัยมีประเด็นศึกษาคือ ต้องการวิเคราะห์ว่า พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต มีผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาหรือไม่ และเนื่องจากยังไม่มียานวิจัยใดที่ศึกษาผลกระทบปฏิสัมพันธ์ระหว่างสองตัวแปรนี้ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ดังนั้นงานวิจัยนี้จึงต้องการศึกษาถึงผลกระทบปฏิสัมพันธ์ระหว่างสองตัวแปรเพื่อเติมเต็มในส่วนดังกล่าว โดยมีสมมติฐานจำนวนสามสมมติฐานดังต่อไปนี้

1. การวิเคราะห์ผลกระทบของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง

$H_0$ : พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตไม่มีผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา

$H_1$ : พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตมีผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา

2. การวิเคราะห์ผลกระทบของประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง

$H_0$ : กิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตไม่มีผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา

$H_1$ : กิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตมีผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา

3. การวิเคราะห์ผลกระทบปฏิสัมพันธ์ของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง

$H_0$ : พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต ไม่มีผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง

$H_1$ : พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต มีผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง

### 3.2 ประชากรและหน่วยตัวอย่าง

หลังจากที่ผู้วิจัยได้กำหนดปัญหาและสมมติฐานของงานวิจัยแล้ว ขั้นตอนที่สำคัญอีกขั้นหนึ่งคือ การเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อตอบวัตถุประสงค์ของงานวิจัย ผู้วิจัยออกแบบให้เก็บข้อมูลด้วยการใช้แบบสอบถาม และเก็บข้อมูลปฐมภูมิ (primary data) โดยตรงจากผู้ให้ข้อมูล

#### 3.2.1 ประชากร

ประชากรของงานวิจัยนี้คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรปกติ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง ปีการศึกษา 2552 จำนวน 7 สาขาวิชา ได้แก่ (1) การจัดการสารสนเทศและคอมพิวเตอร์ (2) การพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (3) การบัญชี (4) ระบบสารสนเทศทางการบัญชี (5) การจัดการการท่องเที่ยว (6) การประกันภัย และ (7) การตลาด ซึ่งจำนวนประชากรทั้งหมดมีจำนวน 2,369 คน

ทั้งนี้เนื่องจากประชากรมีขนาดใหญ่ทำให้ผู้วิจัยไม่สามารถเก็บข้อมูลจากทุกหน่วยของประชากรได้ จึงต้องเก็บข้อมูลแต่เพียงบางส่วน เรียกว่า หน่วยตัวอย่าง การเลือกตัวอย่างจำเป็นที่จะต้องเลือกมาให้ถูกต้องเพื่อจะได้เป็นตัวแทนที่ดีของประชากรทั้งหมดได้ การเลือกตัวอย่างมีบทบาทสำคัญต่อการวิจัยมาก ถ้าตัวอย่างที่ได้เป็นตัวแทนที่ดีของประชากร จะทำให้การอ้างอิงถึงประชากร น่าเชื่อถือมากขึ้น (กัลยา วานิชย์บัญชา, 2545)

#### 3.2.2 หน่วยตัวอย่าง

งานวิจัยนี้ผู้วิจัยต้องการให้หน่วยตัวอย่างสามารถอ้างอิงประชากรได้ โดยหน่วยตัวอย่างต้องมีความสามารถทัดเทียมกัน ได้ศึกษารายวิชาที่คล้ายคลึงกัน ดังนั้นจึงเลือกหน่วยตัวอย่างแบบแบ่งชั้นภูมิ (stratified sampling) เนื่องจากผู้วิจัยต้องการให้หน่วยตัวอย่าง เป็นตัวแทนอัน

เหมาะสม (representative) ของประชากรดังกล่าว โดยที่ชั้นภูมิคือ สาขาวิชา (major) ของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง จำนวน 7 สาขาวิชา ทั้งนี้ในการเลือกแต่ละชั้นภูมิได้กระทำแบบสุ่มอย่างง่าย (simple random sampling) ขนาดของหน่วยตัวอย่างมีจำนวน 350 คน โดยคำนวณจากสูตรการกำหนดขนาดตัวอย่าง ตามวิธีของ Taro Yamane (ชูศรี วงศ์รัตนะ, 2537) นอกจากนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขนาดตัวอย่างของชั้นภูมิเป็นสัดส่วนกับจำนวนหน่วยทั้งหมดในชั้นภูมิ (proportionate stratified random sampling) นั่นคือ ขนาดตัวอย่างที่เลือกจากชั้นภูมิที่มีขนาดใหญ่จะมีจำนวนมากกว่าชั้นภูมิที่มีขนาดเล็ก (กัลยา วาณิชย์บัญชา, 2545) ดังสูตรต่อไปนี้

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

โดยที่

n	=	จำนวนขนาดของหน่วยตัวอย่าง
N	=	จำนวนรวมทั้งหมดของประชากรที่ใช้ในการศึกษา
e	=	ความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ (ผู้วิจัยกำหนดระดับนัยสำคัญ = .05)

แทนค่าโดยใช้สูตรดังกล่าวคือ

$$n = \frac{2271}{1 + (2271 \times 0.05^2)}$$

$$n = 341$$

จำนวนหน่วยตัวอย่างที่คำนวณได้ เป็น 341 คน แต่ทั้งนี้ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากหน่วยตัวอย่างจำนวน 350 คน โดยสัดส่วนของหน่วยตัวอย่างของแต่ละสาขาวิชา แสดงในตารางที่ 3.1



ตารางที่ 3.1 ตารางแสดงสัดส่วนจำนวนประชากรและจำนวนหน่วยตัวอย่างในแต่ละกลุ่มตามสาขาวิชาและชั้นปี

สาขาวิชา ชั้นปี	จำนวนประชากร (คน)				จำนวนหน่วยตัวอย่าง (คน)			
	1	2	3	4	1	2	3	4
การจัดการสารสนเทศและคอมพิวเตอร์	185	135	105	66	29	21	16	10
สาขาวิชาการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์	71	30	15	24	11	5	2	4
สาขาวิชาการบัญชี	177	144	118	68	27	22	18	11
สาขาวิชาระบบสารสนเทศทางการบัญชี	126	87	41	44	19	13	6	7
สาขาวิชาการจัดการการท่องเที่ยว	133	130	104	45	20	20	16	7
สาขาวิชาการประกันภัย	42	30	10	9	7	4	2	1
สาขาวิชาการตลาด	134	78	75	48	21	12	12	7

### 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

เนื่องจากงานวิจัยนี้อาศัยการเก็บข้อมูลปฐมภูมิจากหน่วยตัวอย่าง ผู้วิจัยได้ใช้แบบสอบถาม โดยอาศัยแนวคิด ทฤษฎีและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลพฤติกรรมกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต ประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต และผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา (ดูตัวอย่างของแบบสอบถามได้ในภาคผนวก ข) และเก็บข้อมูลแบบออนไลน์ เนื่องจากการสะดวกในการเก็บข้อมูล และการนำข้อมูลมาวิเคราะห์ โดยแบ่งแบบสอบถามเป็น 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 เป็นข้อถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของนักศึกษา มีลักษณะเป็นคำถามปิดเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการอธิบายผลที่ได้จากการวิจัย ประกอบด้วย เพศ ชั้นปี สาขา เกรด ระยะเวลาที่เริ่มใช้งานอินเทอร์เน็ต จำนวนชั่วโมงที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตต่อครั้ง จำนวนครั้งที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตต่อวัน จำนวนวันที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตต่อสัปดาห์ ช่วงเวลาที่ใช้งานอินเทอร์เน็ต สถานที่ที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตเป็นประจำ รวม 9 ข้อ

ส่วนที่ 2 เป็นข้อถามเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต จำนวน 11 ข้อ ผู้วิจัยได้ปรับปรุงมาจาก งานวิจัยของไชยรัตน์ บุตรพรหม (2545) และ Dr. Kimberly Young (2009) โดยใช้แบบสอบถามที่มีมาตราการประเมินของลิเคิร์ต (Likert's rating scale) ผู้วิจัยกำหนดค่าคะแนนของช่วงน้ำหนัก 5 ระดับ ให้มีความหมายดังนี้

น้ำหนักเป็น 1 แสดงว่าหน่วยตัวอย่างไม่เห็นด้วยอย่างยิ่งกับประเด็นนั้น

น้ำหนักเป็น 2 แสดงว่าหน่วยตัวอย่างไม่เห็นด้วยกับประเด็นนั้น

- หน้าหนักเป็น 3 แสดงว่าหน่วยตัวอย่างรู้สึกเฉยๆ กับประเด็นนั้น  
 หน้าหนักเป็น 4 แสดงว่าหน่วยตัวอย่างเห็นด้วยกับประเด็นนั้น  
 หน้าหนักเป็น 5 แสดงว่าหน่วยตัวอย่างเห็นด้วยอย่างยิ่งกับประเด็นนั้น

ส่วนที่ 3 เป็นข้อถามเกี่ยวกับประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต จำนวน 11 กิจกรรม ได้แก่ (1) กิจกรรมเขียนส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (2) กิจกรรมสนทนาผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (3) กิจกรรมอ่านหรือแสดงความคิดเห็นบนเว็บไซต์ (4) กิจกรรมติดตามข่าว เช่น เว็บไซต์ CNN หนังสือพิมพ์ข่าวหุ้น พยากรณ์อากาศ (5) กิจกรรมค้นหาข้อมูล (6) กิจกรรมชม-ซื้อ สินค้าหรือบริการผ่านอินเทอร์เน็ต (7) กิจกรรมเล่นเกมออนไลน์ (8) กิจกรรมดาวน์โหลด เกม ซอฟต์แวร์ เพลง ละคร ภาพยนตร์ การ์ตูน (9) กิจกรรมชมทีวี ภาพยนตร์ออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต (10) กิจกรรมโทรศัพท์ผ่านอินเทอร์เน็ต (11) กิจกรรมเขียนไดอารี่ บล็อก

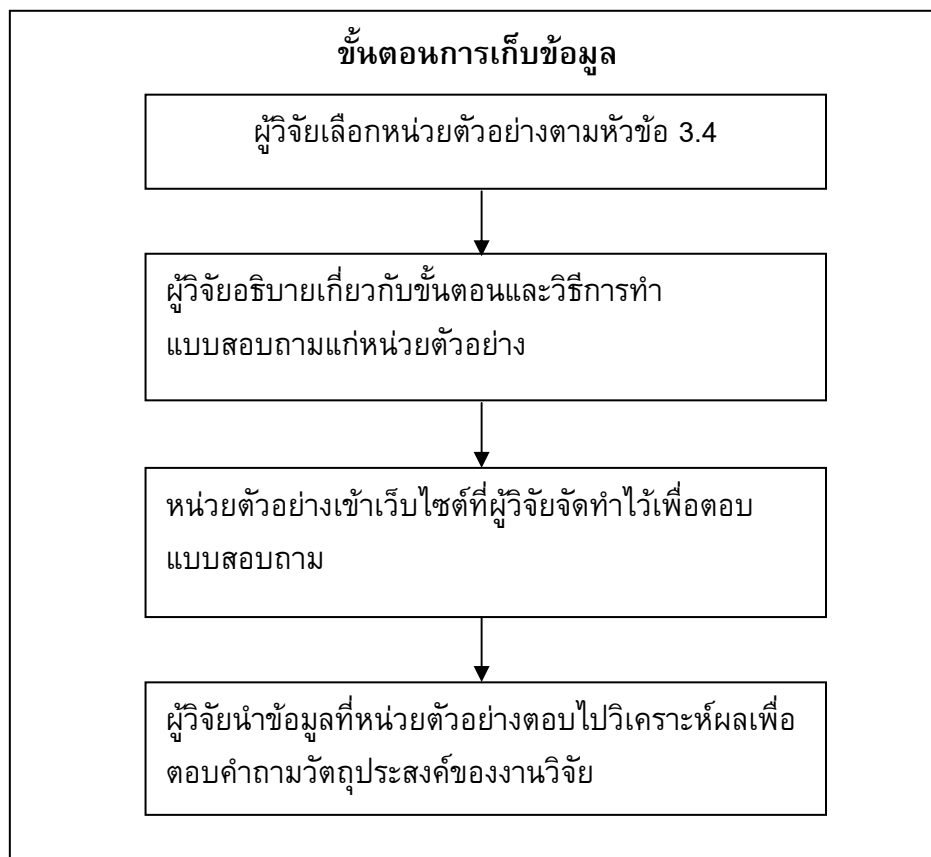
ข้อถามเกี่ยวกับประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยได้ปรับปรุงมาจาก รายงานผลการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2551 ของศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (2551) โดยมีลักษณะเป็นคำถามปลายปิด เพื่อถามเกี่ยวกับระยะเวลาที่นักศึกษาใช้งานในแต่ละกิจกรรม (ดูตัวอย่างของแบบสอบถามได้ในภาคผนวก ข)

ส่วนที่ 4 เป็นข้อถามเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต ประกอบด้วย 5 ด้าน คือ ด้านการเรียนจำนวน 4 ข้อ ด้านสังคมจำนวน 4 ข้อ ด้านร่างกายจำนวน 6 ข้อ และด้านจิตใจจำนวน 7 ข้อ

ข้อถามเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยได้ปรับปรุงมาจาก งานวิจัยของรศ.พญ.จารุรินทร์ ปีตานุพงศ์ (2552) โดยใช้แบบสอบถามที่มีมาตรการประเมินของลิเคิร์ต (Likert's rating scale) ผู้วิจัยกำหนดค่าคะแนนของช่วงน้ำหนัก 5 ระดับ ให้มีความหมายดังนี้

- หน้าหนักเป็น 1 แสดงว่าหน่วยตัวอย่างไม่เห็นด้วยอย่างยิ่งกับประเด็นนั้น  
 หน้าหนักเป็น 2 แสดงว่าหน่วยตัวอย่างไม่เห็นด้วยกับประเด็นนั้น  
 หน้าหนักเป็น 3 แสดงว่าหน่วยตัวอย่างรู้สึกเฉยๆ กับประเด็นนั้น  
 หน้าหนักเป็น 4 แสดงว่าหน่วยตัวอย่างเห็นด้วยกับประเด็นนั้น  
 หน้าหนักเป็น 5 แสดงว่าหน่วยตัวอย่างเห็นด้วยอย่างยิ่งกับประเด็นนั้น

### 3.4 ขั้นตอนการเก็บข้อมูล



รูปที่ 3.1 ขั้นตอนการเก็บข้อมูลในงานวิจัย

### 3.5 ประเด็นความถูกต้องและความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่เก็บ

การวิจัยเป็นการกระทำเพื่อหาข้อมูลซึ่งเป็นความจริง การที่จะได้ข้อมูลที่แสดงความจริงนั้น เครื่องมือในการเก็บข้อมูลที่มีความเชื่อถือได้ จึงเป็นสิ่งจำเป็น ถ้าเครื่องมือในการเก็บข้อมูลสำหรับงานวิจัยไม่มีความถูกต้องและเชื่อถือได้ย่อมทำให้งานวิจัยนั้นไม่มีคุณภาพ (กัลยา วานิชย์บัญชา, 2549) การตอบวัตถุประสงค์ของงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยพยายามอย่างที่สุดเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ดีสำหรับนำไปสู่ผลสรุปที่ถูกต้อง (valid) และเชื่อถือได้ (reliable) โดยที่ข้อมูลที่ถูกต้องคือ ข้อมูลที่มีค่าของตัวแปรตรงตามที่นักวิจัยต้องการเก็บเพื่อตอบคำถามวิจัย นั่นก็คือ จะต้องเป็นเครื่องมือที่สามารถวัดในสิ่งที่นักวิจัยต้องการจะวัด (กัลยา วานิชย์บัญชา, 2549) และข้อมูลที่เชื่อถือได้คือ ข้อมูลที่มีค่าตรงกันทุกครั้งที่วัด (กัลยา วานิชย์บัญชา, 2549) การตอบวัตถุประสงค์ของงานวิจัยให้ถูกต้องและน่าเชื่อถือจำเป็นต้องควบคุมตัวแปรที่เกี่ยวข้องอันได้แก่

1. การเลือกหน่วยตัวอย่าง ลักษณะสำคัญที่ใช้เป็นเกณฑ์ในการเลือกหน่วยทดลอง เพื่อให้คุณสมบัติของหน่วยทดลองมีความใกล้เคียงกันมากที่สุด คือ การเลือกนักศึกษาของคณะพาณิชยศาสตร์และการจัดการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง ในทุกสาขาวิชา โดยได้กำหนดขนาดหน่วยตัวอย่างของแต่ละสาขาวิชา เป็นสัดส่วนกับจำนวนทั้งหมดในหน่วยตัวอย่าง และการเลือกหน่วยตัวอย่างในลักษณะดังกล่าวพอคาดหมายได้ว่ามีลักษณะ (profile) สำคัญเหมือนกัน (nearly identical) มากที่สุดเนื่องจากหน่วยตัวอย่างที่เลือกมานั้นมีลักษณะความสามารถที่ทัดเทียมกัน กล่าวคือหน่วยตัวอย่างจะเรียนในรายวิชาที่มีลักษณะเหมือนกันหรือคล้ายคลึงกัน

2. การสร้างแบบสอบถามถือเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้งานวิจัยมี ดังนั้นแบบสอบถามที่ดีควรถูกต้องและน่าเชื่อถือ แต่ละคำถามควรนำไปสู่ข้อมูลที่สะท้อนถึงคำตอบได้อย่างถูกต้อง ทั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถาม โดยการศึกษาทฤษฎี หลักการ แนวคิด จากหนังสือ ตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากนั้นนำผลการศึกษามาเป็นข้อมูลในการสร้างแบบสอบถามในการวิจัย และวิธีการเก็บข้อมูลเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องและเป็นไปตามความจริง

3. แบบสอบถามในงานวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเบื้องต้น (pilot study) กับนักศึกษาในระดับปริญญาตรี คณะพาณิชยศาสตร์และการจัดการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง จำนวน 84 คน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจของผู้ตอบที่มีต่อคำถาม ตรวจสอบลำดับของคำถาม ความถูกต้องของคำถาม ความพร้อมและความเข้าใจในการเก็บข้อมูลของผู้วิจัย เมื่อพบข้อบกพร่องได้มีการนำมาแก้ไขก่อนที่จะมีการเก็บข้อมูลจริง

### 3.6 กรอบการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานสามข้อของงานวิจัย คือ (1) ศึกษาผลกระทบของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา (2) ศึกษาผลกระทบของประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา และ (3) ศึกษาผลกระทบปฏิสัมพันธ์ของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา

การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปสู่การตอบวัตถุประสงค์ของงานวิจัย มีดังนี้

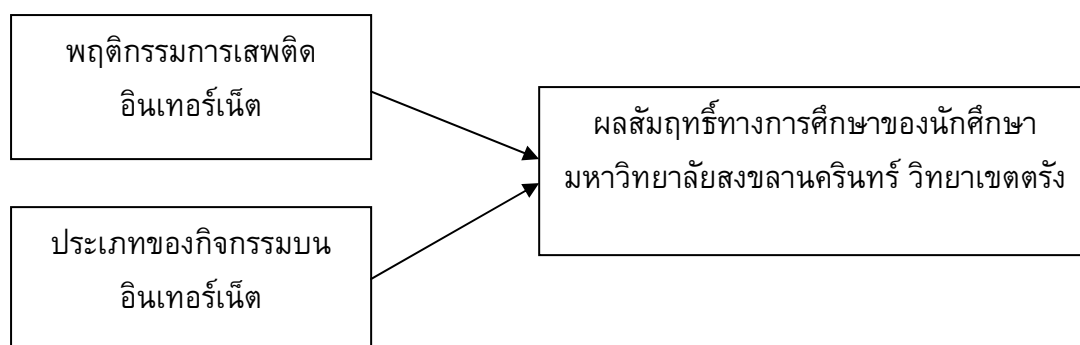
1. คำถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของหน่วยตัวอย่าง ผู้วิจัยจะใช้สถิติเชิงพรรณนาเพื่อสรุปลักษณะของหน่วยตัวอย่างจากคำถาม ได้แก่ เพศ ชั้นปี สาขาวิชา ระยะเวลาที่เริ่มใช้งานอินเทอร์เน็ต จำนวนชั่วโมงการใช้อินเทอร์เน็ตต่อครั้ง จำนวนครั้งในการใช้อินเทอร์เน็ตต่อวัน จำนวนวันในการใช้อินเทอร์เน็ตต่อสัปดาห์ ช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นประจำ สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด

## 2. การตอบวัตถุประสงค์ข้อหนึ่งและข้อสองมีกรอบของการวิเคราะห์ข้อมูล มีดังนี้

เมื่อได้ข้อมูลมาผู้วิจัยจะต้องตรวจสอบว่าตัวแปร ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา มีการแจกแจงแบบปกติหรือไม่ ด้วยการใช้สถิติทดสอบ Kolmogorov-Smirnov หรือ สถิติทดสอบ Chi-Square หรือสถิติทดสอบอื่นๆ ข้อมูล (กัลยา วานิชย์บัญชา, 2549) ถ้าพบการทดสอบพบว่าตัวแปรตามมีการแจกแจงแบบปกติ หรือใกล้เคียงแบบปกติ ผู้วิจัยจะใช้วิธีการทางสถิติอิงพารามิเตอร์ (parametric statistical technique) ในที่นี้คือ การใช้สถิติทดสอบที (t-test) เพื่อทดสอบสมมติฐานของผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของประชากรสองประชากร แต่ถ้าผลการทดสอบพบว่าประชากรไม่ได้มีการแจกแจงแบบปกติ หรือไม่ใกล้เคียงแบบปกติ ผู้วิจัยจะใช้การทดสอบที่ไม่ใช้พารามิเตอร์ (non parametric test) แทน (กัลยา วานิชย์บัญชา, 2545) ในที่นี้คือ การทดสอบแมนวิทนีย์ (Mann-Whitney U Test)

## 3. การตอบวัตถุประสงค์ข้อที่สาม มีกรอบในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ตรวจสอบการแจกแจงของประชากรของ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ว่ามีการแจกแจงแบบปกติหรือไม่ เพื่อเลือกทางเลือกในการทดสอบสมมติฐานได้ว่าจะใช้วิธีการทดสอบสมมติฐานแบบอิงพารามิเตอร์ หรือแบบไม่อิงพารามิเตอร์ ถ้าผลการทดสอบพบว่าประชากรมีการแจกแจงแบบปกติ ใช้การวิเคราะห์แบบ factorial design แต่หากผลการทดสอบพบว่าประชากรไม่มีการแจกแจงแบบปกติใช้การทดสอบ การวิเคราะห์ค่าสถิติทดสอบของครัสคาลและวัลลิส (Kruskal-Wallis Test) และตัวแบบที่จะศึกษาในงานวิจัยนี้แสดงได้ดังรูปที่ 3.2



รูปที่ 3.2 ตัวแบบที่จะศึกษาในงานวิจัย

## บทที่ 4

### ผลของการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษา “ผลกระทบของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง” เพื่อนำมาตอบวัตถุประสงค์ของงานวิจัย อันได้แก่การวิเคราะห์ (1) ศึกษาพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตของนักศึกษา (2) ศึกษาพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตของนักศึกษา ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา (3) ศึกษาผลกระทบของประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา และ (4) ศึกษาผลกระทบปฏิสัมพันธ์ของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา โดยบทนี้จะประกอบด้วย

1. ผลการวิเคราะห์ความเชื่อถือได้ (reliability analysis)
2. ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณภาพของแบบสอบถาม
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในลักษณะสถิติเชิงพรรณนา (descriptive statistics)
4. ผลการตรวจสอบการแจกแจงของข้อมูล
5. ผลการทดสอบสมมติฐานในลักษณะของสถิติเชิงอนุมาน (inferential statistics)

#### 4.1 ผลการวิเคราะห์ความเชื่อถือได้

การวิเคราะห์ความเชื่อถือได้หรือความเที่ยงตรง เป็นเทคนิคที่ใช้วัดความเชื่อถือได้ของเครื่องมือ โดยเมื่อนำเครื่องมือนั้นมาวัดสิ่งเดียวกันหลาย ๆ ครั้ง แล้วได้ค่าหรือคำตอบใกล้เคียงกัน หรือแตกต่างกันน้อยมาก (ร.ศ. ศิริชัย พงษ์วิชัย, 2552) ในงานวิจัยนี้แบ่งแบบสอบถามเป็นสี่ส่วน โดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์ความเชื่อถือได้ของส่วนที่ 2 การใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อวิเคราะห์พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตของนักศึกษา และส่วนที่ 4 ผลกระทบที่เกิดจากการเล่นอินเทอร์เน็ต ผลการวิเคราะห์ความเชื่อถือได้ของทั้งสองส่วน แสดงดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 ตารางแสดงการวิเคราะห์ความเชื่อถือได้ของข้อถามที่ใช้วัดสองตัวแปร

ตัวแปร	Cronbach's Alpha
พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต	.796
ประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต	.909

การวิเคราะห์ความเชื่อถือได้ของข้อถามที่ใช้วัดสองตัวแปร ในตารางที่ 4.1 ให้ค่าความเชื่อถือได้ในรูปแบบสัมประสิทธิ์ครอนบ์คัลฟา (Cronbach's Alpha) เท่ากับ 0.796 และ 0.909 ตามลำดับ ถือว่ามีความเชื่อถือได้สูง เนื่องจากสัมประสิทธิ์ ครอนบ์คัลฟา มีค่าเข้าใกล้ 1 แสดงว่าความเชื่อถือได้ของคำถามมีมาก (กัลยา วานิชย์บัญชา, 2549)

#### 4.2 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณภาพของแบบสอบถาม

การวิเคราะห์คุณภาพแบบสอบถามได้วิเคราะห์จาก ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 2 ท่าน ซึ่งเป็นอาจารย์ในภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ และพยาบาลวิชาชีพชำนาญการ โรงพยาบาลจิตเวชสงขลาราชนครินทร์

แบบสอบถามที่สร้างขึ้นแบ่งเป็น 4 ส่วน ข้อถามมีจำนวน 35 ข้อ ประกอบด้วย

ส่วนที่ 1 ข้อถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของนักศึกษา

ส่วนที่ 2 ข้อถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต

ส่วนที่ 3 ข้อถามเกี่ยวกับประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต

ส่วนที่ 4 ข้อถามเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต

ลักษณะของแบบสอบถาม เป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ โดยกำหนดความคิดเห็นแต่ละช่วงคะแนนและความหมายดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง ดีมาก

ระดับ 4 หมายถึง ดี

ระดับ 3 หมายถึง ปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง น้อย

ระดับ 1 หมายถึง ควรปรับปรุง

การวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 2 ท่าน ที่มีต่อแบบสอบถามที่สร้างขึ้น โดยใช้แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ในส่วนต่างๆ รวม 4 ส่วน ได้แก่ ข้อถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของนักศึกษา ข้อถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต ข้อถามเกี่ยวกับประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต และข้อถามเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต ได้ค่าเฉลี่ย และผลการวิเคราะห์แสดงดังตารางที่ 4.2

**ตารางที่ 4.2** ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบสอบถามพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต

รายการ	ระดับ ความคิดเห็น โดยเฉลี่ย ( $\bar{x}$ )	S.D.	ความหมาย
<b>ส่วนที่ 1 ข้อถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของนักศึกษา</b>			
1. ความชัดเจนของคำชี้แจง/คำสั่ง	4.5	0.7	ดีมาก
2. ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ในข้อถาม	5	0.0	ดีมาก
3. ความชัดเจนของข้อถามในแต่ละข้อ	3.5	0.7	ดี
4. ความครบถ้วนของข้อถามเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูล พื้นฐานของหน่วยตัวอย่าง	3.5	0.7	ดี
5. ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ในตัวเลือก	4.5	0.7	ดีมาก
6. ความชัดเจนของตัวเลือกในแต่ละข้อถาม	4	0.0	ดี
7. ความครบถ้วนของตัวเลือกเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูล พื้นฐานของหน่วยตัวอย่าง	3.5	0.7	ดี
<b>ส่วนที่ 2 ข้อถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต</b>			
1. ความชัดเจนของคำชี้แจง/คำสั่ง	4	0.0	ดี
2. ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ในข้อถาม	4.5	0.7	ดีมาก
3. ความชัดเจนของข้อถามในแต่ละข้อ	4	0.0	ดี
4. ความครบถ้วนของข้อถามเพื่อวัดการเสพติด อินเทอร์เน็ต	4	0.0	ดี
5. ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ในมาตรวัด	4	0.0	ดี
6. ความชัดเจนของมาตรวัด (scale) ของข้อถาม	4.5	0.7	ดีมาก
7. ความครบถ้วนของมาตรวัดเพื่อวัดการเสพติด อินเทอร์เน็ต	4	0.0	ดี
8. ความเหมาะสมของเกณฑ์ในการประเมินผล	4	0.0	ดี
9. การเรียงลำดับข้อถาม	5	0.0	ดีมาก
10. ข้อถามมีความเหมาะสมกับหน่วยตัวอย่าง	4	0.0	ดี



ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

รายการ	ระดับ ความคิดเห็น โดยเฉลี่ย ( $\bar{x}$ )	S.D.	ความหมาย
<b>ส่วนที่ 3 ข้อถามเกี่ยวกับประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต</b>			
1. ความชัดเจนของคำชี้แจง/คำสั่ง	4	0.0	ดี
2. ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ในข้อถาม	4.5	0.7	ดีมาก
3. ความชัดเจนของข้อถามในแต่ละข้อ	4.5	0.7	ดีมาก
4. ความครบถ้วนของข้อถามเพื่อวัดระดับการใช้งาน แต่ละกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต	4	0.0	ดี
5. ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ในมาตรวัด	4.5	0.7	ดีมาก
6. ความชัดเจนของมาตรวัดของข้อถาม	4	0.0	ดี
7. ความครบถ้วนของมาตรวัดเพื่อวัดระดับการใช้งาน แต่ละกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต	4	0.0	ดี
8. ความเหมาะสมของเกณฑ์ในการประเมินผล	4.5	0.7	ดีมาก
<b>ส่วนที่ 4 ข้อถามเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดจากการใช้งาน</b>			
1. ความชัดเจนของคำชี้แจง/คำสั่ง	4	0.0	ดี
2. ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ในข้อถาม	4.5	0.7	ดีมาก
3. ความชัดเจนของข้อถามในแต่ละข้อ	4	0.0	ดี
4. ความครบถ้วนของข้อถามเพื่อวัดการเสพติดอินเทอร์เน็ต	4	0.0	ดี
5. ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ในมาตรวัด	4	0.0	ดี
6. ความชัดเจนของมาตรวัดของข้อถาม	4.5	0.7	ดีมาก
7. ความครบถ้วนของมาตรวัดการเสพติดอินเทอร์เน็ต	4	0.0	ดี
8. ความเหมาะสมของเกณฑ์ในการประเมินผล	4	0.0	ดี
9. การเรียงลำดับข้อถาม	5	0.0	ดีมาก
10. ข้อถามมีความเหมาะสมกับหน่วยตัวอย่าง	4	0.0	ดี

แบบสอบถามความคิดเห็นเพื่อประเมินความเหมาะสมของแบบสอบถามที่สร้างขึ้นในการวิจัยครั้งนี้ มีผลการวิเคราะห์จากผู้เชี่ยวชาญ สรุปได้ว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่าเป็น

ภาพรวมของคำถามมีความเหมาะสมในระดับดี สามารถนำไปใช้กับหน่วยตัวอย่างได้ ถ้าปรับปรุงแก้ไขในส่วนของคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญจะทำให้แบบสอบถามมีคุณภาพดีขึ้น

### 4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากผู้วิจัยได้นำเสนอขั้นตอนการเก็บข้อมูล และการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล คือ แบบสอบถามเกี่ยวกับการศึกษาผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นอินเทอร์เน็ตและกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามขั้นตอน กล่าวคือ เก็บข้อมูลจากหน่วยทดลองที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรี หลักสูตรปกติ ใน 7 สาขาวิชา ได้แก่ (1) การจัดการสารสนเทศและคอมพิวเตอร์ (2) การพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (3) การบัญชี (4) ระบบสารสนเทศทางการบัญชี (5) การจัดการการท่องเที่ยว (6) การประกันภัย และ (7) การตลาด คณะพาณิชย์ศาสตร์ และการจัดการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง จำนวน 350 คน จำนวนของนักศึกษาที่เป็นหน่วยตัวอย่าง ได้จากการเปรียบเทียบสัดส่วนของจำนวนหน่วยตัวอย่างที่ต้องการกับจำนวนนักศึกษาทั้งหมดในแต่ละชั้นปีของแต่ละสาขาวิชา ดังตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3 ตารางแสดงจำนวนหน่วยตัวอย่างในแต่ละกลุ่มตามชั้นปี และสาขาวิชา

สาขาวิชา	ชั้นปีที่ 1 (คน)	ชั้นปีที่ 2 (คน)	ชั้นปีที่ 3 (คน)	ชั้นปีที่ 4 (คน)
การจัดการสารสนเทศและคอมพิวเตอร์	29	21	16	10
สาขาวิชาการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์	11	5	2	4
สาขาวิชาการบัญชี	27	22	18	11
สาขาวิชาระบบสารสนเทศทางการบัญชี	19	13	6	7
สาขาวิชาการจัดการการท่องเที่ยว	20	20	16	7
สาขาวิชาการประกันภัย	7	4	2	1
สาขาวิชาการตลาด	21	12	12	7

โดยหน่วยตัวอย่างจะตอบแบบสอบถาม (1) ข้อมูลพื้นฐาน (ส่วนที่ 1 ดังภาคผนวก ข) (2) พฤติกรรมการเล่นอินเทอร์เน็ต (ส่วนที่ 2 ดังภาคผนวก ข) (3) กิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต (ส่วนที่ 3 ดังภาคผนวก ข) รวมทั้ง (4) ผลกระทบต่อร่างกาย จิตใจ และสังคม (ส่วนที่ 4 ดังภาคผนวก ข) หลังจากนั้นผู้วิจัยจึงเก็บรวบรวมและนำข้อมูลมาวิเคราะห์เพื่อตอบวัตถุประสงค์ของงานวิจัยที่ต้องการ

ทั้งนี้ ในการวิเคราะห์ผลประกอบด้วย การวิเคราะห์ข้อมูลขั้นต้นหรือลักษณะสถิติเชิงพรรณนาและการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงอนุมาน

#### 4.4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา

หลังจากหน่วยตัวอย่างตอบคำถามในส่วนของที่ 1 เกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานของหน่วยทดลองแบบสอบถามส่วนที่หนึ่ง จำนวน 9 ข้อ แสดงในตารางที่ 4.3 ถึง ตารางที่ 4.12

ตารางที่ 4.4 ตารางแจกแจงความถี่ของหน่วยทดลองทั้งหมดจำแนกตามเพศ

เพศ	ความถี่ (คน)	ร้อยละ
ชาย	85	24.3
หญิง	265	75.7

ตารางที่ 4.5 ตารางแจกแจงความถี่ของหน่วยทดลองทั้งหมดจำแนกตามชั้นปี

ชั้นปี	ความถี่ (คน)	ร้อยละ
1	134	38.3
2	98	28.0
3	71	20.3
4	47	13.4

ตารางที่ 4.6 ตารางแจกแจงความถี่ของหน่วยทดลองทั้งหมดจำแนกตามสาขาวิชา

สาขาวิชา	ความถี่ (คน)	ร้อยละ
สาขาวิชาการจัดการสารสนเทศและคอมพิวเตอร์	76	21.7
สาขาวิชาการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์	22	6.3
สาขาวิชาการบัญชี	79	22.6
สาขาวิชาระบบสารสนเทศทางการบัญชี	43	12.3
สาขาวิชาการจัดการการท่องเที่ยว	63	18.0
สาขาวิชาการประกันภัย	14	4.0
สาขาวิชาการตลาด	53	15.1

ตารางที่ 4.7 ตารางแจกแจงความถี่จำแนกเกรดเฉลี่ยประจำภาคการศึกษาล่าสุดของหน่วยทดลอง

GPA ประจำภาคการศึกษาล่าสุด	ความถี่ (คน)	ร้อยละ
น้อยกว่า 2.00	32	9.1
2.01-2.50	135	38.6
2.51-3.00	92	26.3
3.01-3.50	70	20.0
3.51-4.00	20	5.7
ไม่ตอบ	1	0.3

ตารางที่ 4.8 ตารางแจกแจงความถี่จำแนกระยะเวลาที่เริ่มใช้งานอินเทอร์เน็ตของหน่วยทดลอง

เริ่มใช้งานอินเทอร์เน็ต (ปี)	ความถี่ (คน)	ร้อยละ
น้อยกว่า 3 ปี	7	2.0
ตั้งแต่ 3 ปี แต่ไม่เกิน 6 ปี	83	23.7
ตั้งแต่ 6 ปี แต่ไม่เกิน 9 ปี	171	48.9
มากกว่า 9 ปี	89	25.4

ตารางที่ 4.9 ตารางแจกแจงความถี่จำแนกจำนวนชั่วโมงการใช้อินเทอร์เน็ตของหน่วยทดลองต่อครั้ง

จำนวนชั่วโมงต่อครั้ง (ชั่วโมง)	ความถี่ (คน)	ร้อยละ
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	7	2.0
ตั้งแต่ 1 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 2 ชั่วโมง	84	24.0
ตั้งแต่ 2 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 4 ชั่วโมง	179	51.1
ตั้งแต่ 4 ชั่วโมงขึ้นไป	80	22.9

ตารางที่ 4.10 ตารางแจกแจงความถี่จำแนกจำนวนครั้งในการใช้อินเทอร์เน็ตของหน่วยทดลองต่อวัน

จำนวนครั้งต่อวัน (ครั้ง)	ความถี่ (คน)	ร้อยละ
0-1 ครั้ง	68	19.1
2-4 ครั้ง	237	67.7

ตารางที่ 4.10 (ต่อ)

จำนวนครั้งต่อวัน (ครั้ง)	ความถี่ (คน)	ร้อยละ
5-7 ครั้ง	19	5.4
มากกว่า 7 ครั้ง	25	7.1
ไม่ตอบ	1	0.3

ตารางที่ 4.11 ตารางแจกแจงความถี่จำแนกจำนวนวันในการใช้อินเทอร์เน็ตของหน่วยทดลองต่อสัปดาห์

จำนวนวันต่อสัปดาห์ (วัน)	ความถี่ (คน)	ร้อยละ
น้อยกว่า 1 วัน	1	0.3
1 วัน	4	1.1
2 วัน	18	5.1
3 วัน	72	20.6
4 วัน	72	20.6
5 วัน	46	13.1
6 วัน	17	4.9
ทุกวัน	120	34.3

ตารางที่ 4.12 ตารางแจกแจงความถี่จำแนกช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นประจำของหน่วยทดลอง

ช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นประจำ	ความถี่ (คน)	ร้อยละ
07.01-09.00 น.	2	0.6
09.01-12.00 น.	11	3.1
12.01-13.00 น.	14	4.0
13.01-16.00 น.	20	5.7
16.01-20.00 น.	92	26.3
20.01-24.00 น.	205	58.6
24.01-07.00 น.	6	1.7

ตารางที่ 4.13 ตารางแจกแจงความถี่จำแนกสถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดของหน่วยทดลอง

สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด	ความถี่ (คน)	ร้อยละ
หอพัก	215	61.4
ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์	61	17.4
ร้านบริการอินเทอร์เน็ต	7	2.0
บ้านตัวเอง	60	17.1
โถงอาคารสำนักงานหรืออาคารเรียนรวม	3	0.9
อื่น ๆ	4	1.1

จากตารางที่ 4.4 ถึง 4.13 แสดงข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถามที่ใช้ในการวิจัยสรุปได้ดังนี้

#### 1. เพศ

กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย โดยเพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 75.7 เพศชายคิดเป็นร้อยละ 24.3

#### 2. ชั้นปี

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 1 มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 38.3 รองลงมา คือ ชั้นปีที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 28.0 และชั้นปีที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 20.3 และชั้นปีที่น้อยที่สุด คือ ชั้นปีที่ 4 คิดเป็นร้อยละ 13.4

#### 3. สาขาวิชา

กลุ่มตัวอย่างศึกษาอยู่ในสาขาวิชาการบัญชีมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 22.6 รองลงมา คือ สาขาวิชาการจัดการสารสนเทศและคอมพิวเตอร์ คิดเป็นร้อยละ 21.7 สาขาวิชาการจัดการการท่องเที่ยว คิดเป็นร้อยละ 18.0 สาขาวิชาการตลาด คิดเป็นร้อยละ 15.1 สาขาวิชาระบบสารสนเทศทางการบัญชี คิดเป็นร้อยละ 12.3 สาขาวิชาการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ คิดเป็นร้อยละ 6.3 และสาขาวิชาการประกันภัย คิดเป็นร้อยละ 4.0

#### 4. เกรดเฉลี่ยประจำภาคการศึกษาล่าสุด

กลุ่มตัวอย่างที่มีจำนวนมากที่สุด มีเกรดเฉลี่ยอยู่ในช่วง 2.01-2.50 คิดเป็นร้อยละ 38.6 รองลงมามีเกรดเฉลี่ยอยู่ในช่วง 2.51-3.00 คิดเป็นร้อยละ 26.3 เกรดเฉลี่ยอยู่ในช่วง 3.01-3.50 คิดเป็นร้อยละ 20.0 เกรดเฉลี่ยน้อยกว่า 2.00 คิดเป็นร้อยละ 9.1 เกรดเฉลี่ยอยู่ในช่วง 3.51-4.00 คิดเป็นร้อยละ 5.7 และมีผู้ไม่ตอบ 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.3

## 5. ระยะเวลาที่เริ่มใช้งานอินเทอร์เน็ต

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด พบว่าส่วนใหญ่ใช้งานอินเทอร์เน็ตเป็นระยะเวลาตั้งแต่ 6 ปี แต่ไม่เกิน 9 ปี คิดเป็นร้อยละ 48.9 รองลงมา คือ ใช้งานอินเทอร์เน็ตเป็นระยะเวลามากกว่า 9 ปี คิดเป็นร้อยละ 25.4 ใช้งานอินเทอร์เน็ตตั้งแต่ 3 ปี แต่ไม่เกิน 6 ปี คิดเป็นร้อยละ 23.7 และน้อยกว่า 3 ปี คิดเป็นร้อยละ 2.0

## 6. จำนวนชั่วโมงการใช้อินเทอร์เน็ตต่อครั้ง

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้งานอินเทอร์เน็ตต่อครั้งตั้งแต่ 2 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 4 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 51.1 รองลงมา คือ ตั้งแต่ 1 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 2 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 24.0 ใช้งานตั้งแต่ 4 ชั่วโมงขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 22.9 และใช้งานน้อยกว่า 1 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 2.0

## 7. จำนวนครั้งในการใช้อินเทอร์เน็ตต่อวัน

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้งานอินเทอร์เน็ต 2-4 ครั้งต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 67.7 รองลงมาใช้งาน 0-1 ครั้งต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 19.1 ใช้งานมากกว่า 7 ครั้งต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 7.1 และจำนวนผู้ใช้งาน 5-7 ครั้งต่อวันมีจำนวนน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 5.4 และมีผู้ไม่ตอบ คิดเป็นร้อยละ 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.3

## 8. จำนวนวันในการใช้อินเทอร์เน็ตต่อสัปดาห์

ใน 1 สัปดาห์กลุ่มตัวอย่างที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตทุกวันมีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 34.3 รองลงมา คือ ใช้งาน 3 และ 4 วันต่อสัปดาห์ มีจำนวนเท่ากัน คือ ร้อยละ 20.6 ใช้งาน 5 วันต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 13.1 ใช้งาน 1 วันต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 1.1 ใช้งาน 2 วันต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 5.1 ใช้งาน 6 วันต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 4.9 และใช้งานน้อยกว่า 1 วันต่อสัปดาห์น้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 0.3

## 9. ช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นประจำ

ช่วงเวลาที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้งานอินเทอร์เน็ตเป็นประจำ คือ 20.01-24.00 น. คิดเป็นร้อยละ 58.6 รองลงมา คือ ช่วงเวลา 16.01-20.00 น. คิดเป็นร้อยละ 26.3 ช่วงเวลา 13.01-16.00 น. คิดเป็นร้อยละ 5.7 ช่วง 12.01-13.00 น. คิดเป็นร้อยละ 4.0 ช่วงเวลา 09.01-12.00 น. คิดเป็นร้อยละ 3.1 ช่วงเวลา 24.01-07.00 น. คิดเป็นร้อยละ 1.7 และช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตน้อยที่สุด คือ 07.01-09.00 น. คิดเป็นร้อยละ 0.6

## 10. สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตที่หอพัก คิดเป็นร้อยละ 61.4 รองลงมา คือ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ คิดเป็นร้อยละ 17.4 ร้านบริการอินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 2.0 บ้านตัวเอง คิดเป็นร้อยละ 17.1 อื่น ๆ คิดเป็นร้อยละ 1.1 และบริเวณโถงอาคารสำนักงานหรืออาคารเรียนรวม คิดเป็นร้อยละ 0.9

#### 4.5 การตรวจสอบการแจกแจงของข้อมูล

ผู้วิจัยตรวจสอบการแจกแจงของข้อมูล โดยถ้าข้อมูลมีการแจกแจงแบบปกติ ผู้วิจัยสามารถทดสอบสมมติฐานแบบอิงพารามิเตอร์ แต่ถ้าข้อมูลไม่มีการแจกแจงแบบปกติ ผู้วิจัยจะทดสอบสมมติฐานด้วยวิธีการแบบไม่อิงพารามิเตอร์ (กัลยา วาณิชย์บัญชา, 2550) ทั้งนี้ตัวแปรที่นำมาตรวจสอบการแจกแจงคือผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

$H_0$ : ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีการแจกแจงแบบปกติ

$H_1$ : ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่ได้มีการแจกแจงแบบปกติ

ในการตรวจสอบการแจกแจงของข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้สถิติทดสอบนั้น มีสถิติทดสอบที่ใช้คือ Kolmogorov-Smirnov สำหรับหน่วยตัวอย่างมากกว่า 50 หน่วย และ Shapiro-Wilk สำหรับหน่วยตัวอย่างน้อยกว่า 50 หน่วย (กัลยา วาณิชย์บัญชา, 2550) สำหรับงานวิจัยนี้หน่วยตัวอย่างมีจำนวนมากกว่า 50 หน่วย ดังนั้นงานวิจัยนี้จึงใช้เทคนิค Kolmogorov-Smirnov ในการตรวจสอบการแจกแจงข้อมูล โดยจะปฏิเสธ  $H_0$  ถ้าค่า Sig. (significance) ของการทดสอบน้อยกว่าระดับนัยสำคัญที่กำหนด โดยงานวิจัยนี้กำหนดระดับนัยสำคัญเท่ากับ 0.05 ผลการทดสอบเป็นดังตารางที่ 4.14

**ตารางที่ 4.14** ตารางแสดงค่าสถิติทดสอบการแจกแจงปกติ (normality test) ของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับหน่วยตัวอย่างทั้งหมด 350 คน โดยเทคนิค Kolmogorov-Smirnov

	Statistic	df	Sig.
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	0.073	350	.000

ตารางที่ 4.14 พบว่าค่า Sig. ของตัวแปรผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีค่าน้อยกว่าระดับนัยสำคัญที่กำหนดไว้ คือ 0.05 แสดงว่าตัวแปรผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่มีการแจกแจงแบบปกติ

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องใช้วิธีการทดสอบสมมติฐานแบบไม่อิงกับพารามิเตอร์ โดยในที่นี้เลือกใช้การทดสอบแมนวิทนีย์ เพื่อทดสอบสมมติฐานของการวิจัยที่เกี่ยวกับตัวแปรผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การทดสอบสมมติฐาน สำหรับการทดสอบสมมติฐานข้อที่สาม คือทดสอบผลกระทบปฏิสัมพันธ์ ของสองตัวแปร คือ พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ทและประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ทต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา เนื่องจากข้อมูลในงานวิจัยนี้ใช้การทดสอบสมมติฐานแบบอิงกับพารามิเตอร์ ผู้วิจัยใช้วิธีการทดสอบของครัสคาลและวัลลิส เนื่องจากเป็นสถิติวิเคราะห์ชนิดหนึ่งในการวิเคราะห์ผลปฏิสัมพันธ์ระหว่างสองตัวแปร



#### 4.6 ผลการวิเคราะห์ผลกระทบของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา

ผู้วิจัยต้องการวิเคราะห์ผลกระทบของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา เนื่องจากการตรวจสอบการแจกแจงของผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ข้างต้นนั้นไม่มีการแจกแจงแบบปกติ (จากตารางที่ 4.14) ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกการทดสอบสมมติฐานแบบการทดสอบแมนวิทนี

การวิเคราะห์ผลกระทบของคุณภาพของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา มีสมมติฐาน คือ

พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ดังนั้น

$$H_0: \mu_{ad} = \mu_{nad}$$

$$H_1: \mu_{ad} \neq \mu_{nad}$$

กำหนดให้

$\mu_{ad}$  คือ ค่ากลาง (median) ของผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของหน่วยตัวอย่างที่มีแนวโน้มเสพติดอินเทอร์เน็ต

$\mu_{nad}$  คือ ค่ากลางของผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของหน่วยตัวอย่างที่ไม่มีแนวโน้มเสพติดอินเทอร์เน็ต

ในการทดสอบสมมติฐานนี้ใช้การทดสอบแมนวิทนี สามารถแสดงดังตารางที่ 4.15

**ตารางที่ 4.15** ตารางแสดงค่าสถิติทดสอบแมนวิทนี ของผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาต่อพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต

	Mann-Whitney U	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)
ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา	12380.000	-2.053	.040

จากตารางที่ 4.15 แสดงให้เห็นว่าค่า Asymp. Sig. (2-tailed) ของการทดสอบข้างต้น ได้ค่า Sig. ของการทดสอบ = .040 ซึ่งมีค่าน้อยกว่าระดับนัยสำคัญที่กำหนดไว้คือ 0.05 ดังนั้นจึงปฏิเสธสมมติฐาน  $H_0$  นั่นคือ ค่ากลางของผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของหน่วยตัวอย่างที่มีแนวโน้มเสพติดอินเทอร์เน็ตและหน่วยตัวอย่างที่ไม่มีแนวโน้มเสพติดอินเทอร์เน็ต ต่างกัน ทำให้

สรุปได้ว่า พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05

#### 4.7 ผลการวิเคราะห์ผลกระทบของประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา

ผู้วิจัยต้องการวิเคราะห์ผลกระทบของประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา เนื่องจากการตรวจสอบการแจกแจงของผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ข้างต้นนั้นไม่มีการแจกแจงแบบปกติ (จากตารางที่ 4.14) ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกการทดสอบสมมติฐานแบบการทดสอบแมนวิทนีย์

การศึกษาผลกระทบของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต ที่นักศึกษาได้ใช้งาน ได้แก่ การเขียนอ่าน ส่ง จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ การสนทนาหรืออื่นๆ การอ่านหรือแสดงความคิดเห็นบนเว็บไซต์ การอ่านข่าว เช่น ข่าวหุ้น ข่าวพยากรณ์อากาศ ข่าวหนังสือพิมพ์ออนไลน์ การค้นหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต การชม-ซื้อ สินค้าหรือบริการผ่านอินเทอร์เน็ต การเล่นเกมออนไลน์ เช่น เกมใน facebook, hi5 การดาวน์โหลดเกม ซอฟต์แวร์ เพลง ละคร ภาพยนตร์ การ์ตูน การชมทีวี ภาพยนตร์ออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต การโทรศัพท์ผ่านอินเทอร์เน็ต (เช่น บริการ Y-Tel 1234, Skype) การเขียนไดอารี่ บล็อก (เช่น hi5, facebook, myspace, bloggong) ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง

การวิเคราะห์ประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง มีสมมติฐาน คือ

ประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต มีผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง ดังนั้น

$$H_0: \mu_{act\_H} = \mu_{act\_L}$$

$$H_1: \mu_{act\_H} \neq \mu_{act\_L}$$

กำหนดให้

$\mu_{act\_H}$  คือ ค่ากลางของผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของหน่วยตัวอย่างที่ใช้งานกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตสูง

$\mu_{act\_L}$  คือ ค่ากลางของผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของหน่วยตัวอย่างที่ใช้งานกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตต่ำ

ในการทดสอบสมมติฐานนี้ใช้การทดสอบแมนวิทนีย์ สามารถแสดงดังตารางที่ 4.16

**ตารางที่ 4.16** ตารางแสดงค่าสถิติทดสอบแมนวิทนีย์ ของประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง

ประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต	Mann-Whitney U	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)
การเขียน/อ่าน/ส่ง จดหมายอิเล็กทรอนิกส์	2759.000	-.899	.369
การสนทนาผ่านทาง ICQ MSN หรืออื่นๆ	8092.000	-1.729	.084
การอ่านหรือแสดงความคิดเห็นบนเว็บไซต์	3133.500	-.379	.705
การอ่านข่าว เช่น ข่าวหุ้น ข่าวพยากรณ์อากาศ ข่าวหนังสือพิมพ์ออนไลน์	2821.000	-.399	.690
การค้นหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต	9940.500	-.727	.467
การชม-ซื้อ สินค้าหรือบริการผ่านอินเทอร์เน็ต	2475.500	-1.226	.220
การเล่นเกมออนไลน์ เช่น เกมใน facebook, hi5	6523.000	-1.114	.265
การดาวน์โหลดเกม/ซอฟต์แวร์/เพลง/ละคร/ภาพยนตร์/การ์ตูน	6772.500	-1.618	.106
การชมทีวี/ภาพยนตร์ออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต	4953.500	-2.070	.038
การโทรศัพท์ผ่านอินเทอร์เน็ต (เช่น บริการ Y-Tel 1234, Skype)	616.000	-1.097	.272
การเขียนไดอารี่ บล็อก (เช่น hi5, facebook, myspace, bloggong)	6298.000	-2.634	.008

จากตารางที่ 4.16 การวิเคราะห์ประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง พบว่ากิจกรรมการชมทีวี ภาพยนตร์ออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต และกิจกรรมการเขียนไดอารี่ หรือบล็อก มีผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง โดยกิจกรรมการชมทีวี/ภาพยนตร์ออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ตมีค่า Asymp. Sig. (2-tailed) ของการทดสอบข้างต้น ได้ค่า Sig. ของการทดสอบ = .038 ซึ่งมีค่าน้อยกว่าระดับนัยสำคัญที่กำหนดไว้คือ 0.05 และกิจกรรมการเขียนไดอารี่ หรือบล็อก ซึ่งมีค่า Asymp. Sig. (2-tailed) ของการทดสอบข้างต้น ได้ค่า Sig. ของการทดสอบ = .008 ซึ่งมีค่าน้อยกว่าระดับนัยสำคัญที่กำหนดไว้คือ 0.05 เช่นกัน ส่วนกิจกรรมอื่นๆ ได้แก่ การเขียน อ่าน ส่ง จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ การสนทนา การอ่านหรือแสดงความคิดเห็นบนเว็บไซต์ การอ่านข่าว เช่น ข่าวหุ้น ข่าวพยากรณ์

อากาศ ข่าวหนังสือพิมพ์ออนไลน์ การค้นหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต การชม-ซื้อ สินค้าหรือบริการผ่านอินเทอร์เน็ต การเล่นเกมออนไลน์ การดาวน์โหลดเกม ซอฟต์แวร์ เพลง ละคร ภาพยนตร์ การ์ตูน การโทรศัพท์ผ่านอินเทอร์เน็ต ไม่มีผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง โดยค่าระดับนัยสำคัญที่คำนวณได้จากกิจกรรมเหล่านี้ จะมากกว่าระดับนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 ทุกค่า

ดังนั้น สรุปได้ว่ากิจกรรมการชมทีวี ภาพยนตร์ออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต และกิจกรรมการเขียนไดอารี่ หรือบล็อก มีผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05

#### 4.8 ผลการวิเคราะห์ผลกระทบของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา

การวิเคราะห์ผลกระทบปฏิสัมพันธ์ของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง มีสมมติฐาน คือ

พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต มีผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรังดังนี้

$$H_0: \mu_{ad\_act\_H} = \mu_{ad\_act\_L}$$

$$H_1: \mu_{nad\_act\_H} \neq \mu_{nad\_act\_L}$$

กำหนดให้

$\mu_{ad\_act\_H}$  คือ ค่ากลางของผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ของหน่วยตัวอย่างที่มีแนวโน้มเสพติดอินเทอร์เน็ตและใช้งานกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตสูง

$\mu_{ad\_act\_L}$  คือ ค่ากลางของผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ของหน่วยตัวอย่างที่มีแนวโน้มเสพติดอินเทอร์เน็ตและใช้งานกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตต่ำ

$\mu_{nad\_act\_H}$  คือ ค่ากลางของผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ของหน่วยตัวอย่างที่ไม่มีแนวโน้มเสพติดอินเทอร์เน็ตและใช้งานกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตสูง

$\mu_{nad\_act\_L}$  คือ ค่ากลางของผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ของหน่วยตัวอย่างที่ไม่มีแนวโน้มเสพติดอินเทอร์เน็ตและใช้งานกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตต่ำ

ในการทดสอบสมมติฐานนี้ใช้การทดสอบของครัสคาลและวัลลิส สามารถแสดงดังตารางที่ 4.17

**ตารางที่ 4.17** ตารางแสดงค่าสถิติทดสอบของครัสคาลและวัลลิส ของพฤติกรรมการเล่นเซพติดอินเทอร์เน็ตและประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง

กิจกรรม	หน่วยตัวอย่างที่มี แนวโน้มเซพติด อินเทอร์เน็ต		หน่วยตัวอย่างที่ไม่มี แนวโน้มเซพติด อินเทอร์เน็ต	
	Kruskal- Wallis Test: Chi-square	Sig	Kruskal- Wallis Test: Chi-square	Sig
การเขียน/อ่าน/ส่ง จดหมายอิเล็กทรอนิกส์	.962	.327	0.000	.994
การสนทนาผ่านทาง ICQ,MSNหรืออื่นๆ	3.309	.069	0.003	.953
การอ่านหรือแสดงความคิดเห็นบนเว็บไซต์	0.240	.624	0.024	.876
การอ่านข่าว เช่น ข่าวหุ้น ข่าวพยากรณ์อากาศ ข่าวหนังสือพิมพ์ออนไลน์	0.124	.725	0.442	.506
การค้นหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต	2.928	.087	1.493	.222
การชม-ซื้อ สินค้าหรือบริการผ่านอินเทอร์เน็ต	1.813	.178	0.645	.422
การเล่นเกมออนไลน์ เช่น เกมใน facebook, hi5	0.846	.358	0.105	.746
การดาวน์โหลดเกม/ซอฟต์แวร์/เพลง/ละคร/ ภาพยนตร์/การ์ตูน	0.079	.778	2.129	.145
การชมทีวี/ภาพยนตร์ออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต	1.095	.295	1.645	.200
การโทรศัพท์ผ่านอินเทอร์เน็ต (เช่น บริการ Y-Tel 1234, Skype)	0.058	.810	4.084	.043
การเขียนไดอารี่ หรือบล็อก	7.476	.006	.334	.563

ผลการเปรียบเทียบจากตารางที่ 4.17 กิจกรรมการโทรศัพท์ผ่านอินเทอร์เน็ต (เช่น บริการ Y-Tel 1234, Skype) ของหน่วยตัวอย่างที่มีแนวโน้มการเล่นเซพติดอินเทอร์เน็ต มีค่าระดับนัยสำคัญ (Sig.) เท่ากับ .810 และหน่วยตัวอย่างที่ไม่มีแนวโน้มการเล่นเซพติดอินเทอร์เน็ตมีค่าระดับนัยสำคัญ (Sig.) เท่ากับ .043 ซึ่งมีค่าน้อยกว่าระดับนัยสำคัญที่กำหนดไว้คือ 0.05 จึงสรุปได้ว่า พบร่องรอยของผลกระทบเชิงปฏิสัมพันธ์ของพฤติกรรมการเล่นเซพติดอินเทอร์เน็ต และกิจกรรมการโทรศัพท์ผ่านอินเทอร์เน็ต

นอกจากนี้กิจกรรมการเขียนไดอารี่ หรือบล็อกของหน่วยตัวอย่างที่มีแนวโน้มการเสพติดอินเทอร์เน็ต มีค่าระดับนัยสำคัญ (Sig.) เท่ากับ .006 ซึ่งมีค่าน้อยกว่าระดับนัยสำคัญที่กำหนดไว้คือ 0.05 และหน่วยตัวอย่างที่ไม่มีแนวโน้มการเสพติดอินเทอร์เน็ต มีค่าระดับนัยสำคัญ (Sig.) เท่ากับ .563 สามารถสรุปได้ว่าพบร่องรอยของผลกระทบเชิงปฏิสัมพันธ์ของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต และกิจกรรมการเขียนไดอารี่ หรือบล็อก

ในส่วนปฏิสัมพันธ์ระหว่างการเสพติดอินเทอร์เน็ตและกิจกรรมอื่น ๆ ได้แก่ การเขียน อ่าน ส่ง จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ การสนทนาผ่านทาง ICQ,MSN หรืออื่นๆ การอ่านหรือแสดงความคิดเห็นบนเว็บไซต์ การอ่านข่าว เช่น ข่าวหุ้น ข่าวพยากรณ์อากาศ ข่าวหนังสือพิมพ์ออนไลน์ การค้นหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต การชม-ซื้อ สินค้าหรือบริการผ่านอินเทอร์เน็ต การเล่นเกมออนไลน์ การดาวน์โหลดเกม ซอฟต์แวร์ เพลง ละคร ภาพยนตร์ การ์ตูน การชมทีวี ภาพยนตร์ออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต ของหน่วยตัวอย่างที่มีแนวโน้มการเสพติดอินเทอร์เน็ต และหน่วยตัวอย่างที่ไม่มีแนวโน้มการเสพติดอินเทอร์เน็ต ได้ผลลัพธ์เหมือนกัน คือมีค่าระดับนัยสำคัญ (Sig.) ที่คำนวณได้จากการทดสอบปฏิสัมพันธ์ของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและกิจกรรมเหล่านี้ มีค่ามากกว่า 0.05 นั่นคือ ไม่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติทั้งสองกลุ่ม จึงสามารถสรุปได้ว่า ไม่พบร่องรอยของผลกระทบเชิงปฏิสัมพันธ์ของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต และกิจกรรมดังกล่าว

ดังนั้นสรุปได้ว่าปฏิสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและกิจกรรมการโทรศัพท์ผ่านอินเทอร์เน็ต รวมทั้งปฏิสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต และกิจกรรมการเขียนไดอารี่ หรือบล็อก มีผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05

#### 4.9 ผลการวิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต

ในการศึกษาผลกระทบที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของกลุ่มที่มีแนวโน้มเสพติดอินเทอร์เน็ต จำนวน 221 คนจากหน่วยตัวอย่างจำนวน 350 คน ด้วยการให้หน่วยตัวอย่างเลือกตอบคำถามที่สอดคล้องกับความคิดเห็นของตนเองมากที่สุด ใน 4 ด้าน คือ ด้านการเรียน ด้านสังคม ด้านร่างกาย และด้านจิตใจ โดยแบ่งระดับความคิดเห็นต่อผลกระทบที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต เป็น 5 ระดับ คือ ความคิดเห็นระดับเห็นด้วยอย่างยิ่ง ความคิดเห็นระดับเห็นด้วย ความคิดเห็นระดับเฉยๆ ความคิดเห็นระดับไม่เห็นด้วย และความคิดเห็นระดับไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ซึ่งผู้วิจัยได้ให้คะแนนระดับ 5 คือ ความคิดเห็นระดับเห็นด้วยอย่างยิ่ง จนถึงระดับ 1 คือความคิดเห็นระดับไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

**ตารางที่ 4.18** ตารางแสดงค่าร้อยละของระดับความคิดเห็นที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตต่อการเรียน

ข้อถาม	ระดับความคิดเห็น (ร้อยละ)				
	5	4	3	2	1
1. นักศึกษามักเข้าเรียนสาย/ขาดเรียนบ่อยๆ เนื่องจากใช้งานอินเทอร์เน็ตจนเกิดการล่า และต้องการพักผ่อน	1.8	6.3	13.1	27.6	51.1
2. นักศึกษาใช้งานอินเทอร์เน็ตจนมีปัญหาส่งงานสายในบางรายวิชา ซึ่งไม่เคยเป็นมาก่อน	0.9	8.1	13.1	36.7	41.2
3. นักศึกษาใช้งานอินเทอร์เน็ตมาก จนทำให้คุณภาพของงานลดลง	2.3	9.0	15.4	39.8	33.5
4. นักศึกษารู้สึกไม่มีสมาธิในการเรียน เนื่องจากครุ่นคิดถึงการใช้งานอินเทอร์เน็ตอยู่เสมอๆ	1.4	5.9	19.0	29.4	44.3

จากการศึกษาระดับความคิดเห็นที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตต่อการเรียน สรุปได้ว่า นักศึกษารู้สึกว่าการใช้งานอินเทอร์เน็ตไม่ส่งผลกระทบต่อด้านการเรียน โดยระดับความคิดเห็นส่วนใหญ่ต่อการเข้าเรียนสาย/ขาดเรียนบ่อยๆ อยู่ที่ระดับไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง คิดเป็นร้อยละ 51.1 ระดับความคิดเห็นส่วนใหญ่ต่อปัญหาส่งงานสายอยู่ที่ระดับไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง คิดเป็นร้อยละ 41.2 ระดับความคิดเห็นส่วนใหญ่ต่อคุณภาพของงานที่ลดลงอยู่ที่ระดับไม่เห็นด้วย คิดเป็นร้อยละ 39.8 ระดับความคิดเห็นส่วนใหญ่ต่อสมาธิในการเรียน อยู่ที่ระดับไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง คิดเป็นร้อยละ 44.3

**ตารางที่ 4.19** ตารางแสดงค่าร้อยละของระดับความคิดเห็นที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตต่อสังคม

ข้อถาม	ระดับความคิดเห็น (ร้อยละ)				
	5	4	3	2	1
1. นักศึกษารู้สึกเบื่อบ่อยต่อการทำกิจกรรมกับเพื่อนๆ เช่น การดูหนัง การท่องเที่ยว เพราะสนใจการใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า	0.5	3.6	21.7	32.6	41.6
2. นักศึกษามีความต้องการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนทางอินเทอร์เน็ตมากกว่าเพื่อนในมหาวิทยาลัย หรือเพื่อนเก่า	0	4.5	21.7	34.8	38.9
3. นักศึกษามักผัดนัดกับเพื่อนบ่อยๆ เพราะการใช้งานอินเทอร์เน็ต	0	3.6	14.5	37.6	44.3

ตารางที่ 4.19 (ต่อ)

ข้อถาม	ระดับความคิดเห็น (ร้อยละ)				
	5	4	3	2	1
4. นักศึกษามักมีปัญหาจิตใจ/น้อยใจ/โกรธกับเพื่อนในชั้นเรียน/ในกลุ่มมากขึ้นเนื่องจากไม่มีเวลาในการทำงานกลุ่มเพราะการใช้งานอินเทอร์เน็ต	1.8	4.1	17.2	32.6	44.3

จากการศึกษาระดับความคิดเห็นที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตต่อสังคม สรุปได้ว่า นักศึกษารู้สึกว่าการใช้งานอินเทอร์เน็ตไม่ส่งผลกระทบต่อด้านสังคม โดยระดับความคิดเห็นส่วนใหญ่ต่อความรู้สึกเบื่อบ่อยในการทำกิจกรรมกับเพื่อน อยู่ที่ระดับไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง คิดเป็นร้อยละ 41.6 ระดับความคิดเห็นส่วนใหญ่ต่อการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนทางอินเทอร์เน็ตมากกว่าเพื่อนในมหาวิทยาลัย หรือเพื่อนเก่าอยู่ที่ระดับไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง คิดเป็นร้อยละ 38.9 ระดับความคิดเห็นส่วนใหญ่ต่อการติดนัดกับเพื่อนอยู่ที่ระดับไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง คิดเป็นร้อยละ 44.3 ระดับความคิดเห็นส่วนใหญ่ต่อปัญหาการจิตใจ น้อยใจ โกรธกับเพื่อนในชั้นเรียนหรือในกลุ่มอยู่ที่ระดับไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง คิดเป็นร้อยละ 44.3

ตารางที่ 4.20 ตารางแสดงค่าร้อยละของระดับความคิดเห็นที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตต่อร่างกาย

ข้อถาม	ระดับความคิดเห็น (ร้อยละ)				
	5	4	3	2	1
1. นักศึกษามักรับประทานอาหารไม่ตรงเวลาเพราะต้องการใช้งานอินเทอร์เน็ตให้เสร็จก่อน	1.8	19.0	18.6	34.8	25.8
2. นักศึกษาออกกำลังกายน้อยลง เนื่องจากต้องใช้งานอินเทอร์เน็ต	5.4	16.3	21.3	32.1	24.9
3. นักศึกษาปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวันด้วยความรวดเร็ว เพื่อให้สามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตได้นานขึ้น	0.9	11.8	29.9	31.2	26.2
4. นักศึกษารู้สึกปวดไหล่ ปวดเอว ต้นคอ ปวดตา ปวดหัว หรือข้อมือ/มือขา หลังจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต	14.5	43.4	22.2	12.7	6.8
5. นักศึกษารู้สึกว่าตัวเองนอนไม่เพียงพอ มีอาการอ่อนเพลีย เนื่องจากใช้งานอินเทอร์เน็ตนาน	6.3	26.2	28.5	24.4	14.5



ตารางที่ 4.20 (ต่อ)

ข้อถาม	ระดับความคิดเห็น (ร้อยละ)				
	5	4	3	2	1
6. นักศึกษานอนดึกบ่อยขึ้น(เกือบทุกวัน) และดึกมากขึ้น บางครั้งเข้านอนตอนใกล้สว่าง	7.2	18.6	27.1	27.1	19.9

จากการศึกษาระดับความคิดเห็นที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตต่อร่างกาย สรุปได้ว่า นักศึกษารู้สึกว่าการใช้งานอินเทอร์เน็ตส่งผลกระทบต่อร่างกาย ทำให้ปวดไหล่ ปวดเอว ต้นคอ ปวดตา ปวดหัว หรือข้อมือ/มือชา ที่ระดับเห็นด้วย คิดเป็นร้อยละ 43.4 และรู้สึกไม่เห็นด้วยต่อผลกระทบข้ออื่นๆ โดยสำหรับระดับความคิดเห็นส่วนใหญ่ต่อการรับประทานอาหารไม่ตรงเวลา อยู่ที่ระดับไม่เห็นด้วย คิดเป็นร้อยละ 34.8 ระดับความคิดเห็นส่วนใหญ่ต่อการออกกำลังกายที่น้อยลง อยู่ที่ระดับไม่เห็นด้วย คิดเป็นร้อยละ 31.2 ระดับความคิดเห็นส่วนใหญ่ต่อการนอนไม่เพียงพอ อยู่ที่ระดับเฉยๆ คิดเป็นร้อยละ 28.5 ระดับความคิดเห็นส่วนใหญ่ต่อการนอนดึกบ่อยขึ้นอยู่ที่ระดับไม่เห็นด้วย คิดเป็นร้อยละ 27.1

ตารางที่ 4.21 ตารางแสดงค่าร้อยละของระดับความคิดเห็นที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตต่อจิตใจ

ข้อถาม	ระดับความคิดเห็น (ร้อยละ)				
	5	4	3	2	1
1. นักศึกษารู้สึกมีความสุขเมื่อได้ใช้งานอินเทอร์เน็ต	3.6	37.1	48.9	8.6	1.4
2. นักศึกษารู้สึกว่าอินเทอร์เน็ตสามารถตอบสนองความต้องการบางอย่างซึ่งโลกแห่งความจริงไม่สามารถทำได้	5	44.8	38.5	7.7	4.1
3. นักศึกษารู้สึกชอบที่สามารถสร้างตัวตนบนโลกอินเทอร์เน็ตในแบบที่อยากเป็นได้หลายๆ แบบ	3.2	25.8	47.1	17.6	6.3
4. นักศึกษารู้สึกว่าอินเทอร์เน็ตช่วยเติมเต็มชีวิต	2.3	24.9	50.2	15.8	6.8
5. นักศึกษารู้สึกสบายใจที่สามารถบอกความลับกับเพื่อนทางอินเทอร์เน็ตได้	2.7	15.4	42.1	22.2	17.6
6. นักศึกษารู้สึกชีวิตมีค่า/ได้รับการยอมรับ มากกว่าโลกแห่งความจริง	1.8	10.4	38.9	28.5	20.4
7. นักศึกษารู้สึกว่าอินเทอร์เน็ต ช่วยแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตได้	2.7	13.1	36.7	27.1	20.4

จากการศึกษาระดับความคิดเห็นที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตต่อจิตใจ สรุปได้ว่า นักศึกษารู้สึกว่าการใช้งานอินเทอร์เน็ตส่งผลกระทบต่อด้านจิตใจ โดยอินเทอร์เน็ตสามารถตอบสนองความต้องการบางอย่างซึ่งโลกแห่งความจริงไม่สามารถทำได้ในระดับเห็นด้วย คิดเป็นร้อยละ 44.8 และรู้สึกเฉยๆ ต่อผลกระทบข้ออื่นๆ โดยระดับความคิดเห็นส่วนใหญ่ต่อความสุขเมื่อได้ใช้งานอินเทอร์เน็ตคิดเป็นร้อยละ 48.9 ระดับความคิดเห็นส่วนใหญ่ต่อการสร้างตัวตนบนโลกอินเทอร์เน็ตในแบบที่อยากเป็นได้หลายๆ แบบ คิดเป็นร้อยละ 47.1 ระดับความคิดเห็นส่วนใหญ่ต่ออินเทอร์เน็ตช่วยเติมเต็มชีวิต คิดเป็นร้อยละ 50.2 ระดับความคิดเห็นส่วนใหญ่ต่อความสบายใจที่สามารถบอกความลับกับเพื่อนทางอินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 42.1 ระดับความคิดเห็นส่วนใหญ่ต่อความรู้สึกชีวิตมีค่า/ได้รับการยอมรับ มากกว่าโลกแห่งความจริง คิดเป็นร้อยละ 38.9 ระดับความคิดเห็นส่วนใหญ่ต่อความรู้สึกว่าอินเทอร์เน็ต ช่วยแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตคิดเป็นร้อยละ 36.7

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

#### 5.1 สรุปผลการวิจัย

ในการวิจัยเรื่องผลกระทบของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง ขั้นตอนการดำเนินงานโดยเริ่มจากการศึกษาเอกสาร บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และนำมาพัฒนาแบบสอบถาม หลังจากนั้นหาคุณภาพของแบบสอบถาม โดยการหาความเที่ยงตรงและความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม เพื่อปรับปรุงแบบสอบถามก่อนนำไปใช้จริงกับหน่วยตัวอย่าง ต่อมาจึงเก็บข้อมูล วิเคราะห์และสรุปผลการวิจัย

ทั้งนี้เพื่อให้ได้คำตอบที่ตรงตามวัตถุประสงค์ จึงทำการสุ่มหน่วยตัวอย่างจากประชากรที่ใช้ในการศึกษาคือนักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรปกติ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง ปีการศึกษา 2552 แบบแบ่งชั้นภูมิ เนื่องจากผู้วิจัยต้องการให้หน่วยตัวอย่าง เป็นตัวแทนอันเหมาะสมของประชากรดังกล่าว โดยที่ชั้นภูมิคือ สาขาวิชาของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง จำนวน 7 สาขาวิชา ทั้งนี้ในการเลือกแต่ละชั้นภูมิได้กระทำแบบสุ่มอย่างง่าย ขนาดของหน่วยตัวอย่างมีจำนวน 350 คน โดยใช้แบบสอบถามในการเก็บข้อมูล ซึ่งแบบสอบถามได้กำหนดกรอบคำถามตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา แล้วนำข้อมูลที่ได้อามาหาค่าความถี่ ค่าร้อยละ สถิติทดสอบ Kolmogorov-Smirnov การทดสอบแมนวิทเนีย และสถิติทดสอบของครัสคาลและวัลลิส ซึ่งสามารถสรุปผลการศึกษาได้ดังนี้

5.1.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างพบว่า เป็นกลุ่มตัวอย่างเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย โดยเพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 75.7 เพศชายคิดเป็นร้อยละ 24.3 โดยศึกษาในชั้นปีที่ 1 2 3 และ 4 คิดเป็นร้อยละ 38.3, 28.0, 20.3 และ 13.4 ตามลำดับ กลุ่มตัวอย่างศึกษาอยู่ในสาขาวิชาการบัญชีมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 22.6 กลุ่มตัวอย่างที่มีจำนวนมากที่สุด มีเกรดเฉลี่ยอยู่ในช่วง 2.01-2.50 คิดเป็นร้อยละ 38.6 โดยระยะเวลาที่เริ่มใช้งานอินเทอร์เน็ตพบว่าส่วนใหญ่ใช้งานอินเทอร์เน็ตเป็นระยะเวลาตั้งแต่ 6 ปี แต่ไม่เกิน 9 ปี คิดเป็นร้อยละ 48.9 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้งานอินเทอร์เน็ตต่อครั้งตั้งแต่ 2 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 4 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 51.1 และใช้งานอินเทอร์เน็ต 2-4 ครั้งต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 67.7 ใน 1 สัปดาห์กลุ่มตัวอย่างที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตทุกวันมีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 34.3 ช่วงเวลาที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้งานอินเทอร์เน็ตเป็นประจำ คือ 20.01-24.00 น. คิดเป็นร้อยละ 58.6 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตที่หอพัก คิดเป็นร้อยละ 61.4

5.1.2 การวิเคราะห์ผลกระทบของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา โดยการทดสอบแมนวิทนีย์ พบว่า พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตมีผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05

5.1.3 การวิเคราะห์ผลกระทบของประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาโดยการทดสอบแมนวิทนีย์ ของประเภทกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตจำนวน 11 กิจกรรม พบว่า กิจกรรมการชมทีวี ภาพยนตร์ออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต และกิจกรรมการเขียนไดอารี่หรือบล็อก มีผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05

5.1.4 การวิเคราะห์ผลกระทบของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและประเภทของกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา โดยใช้การทดสอบของครัสคาลและวัลลิส พบว่าปฏิสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและกิจกรรมการโทรศัพท์ผ่านอินเทอร์เน็ต (เช่น บริการ Y-Tel 1234, Skype) รวมทั้งปฏิสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต และกิจกรรมการเขียนไดอารี่ หรือบล็อก มีผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05

5.1.5 การวิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต โดยใช้การทดสอบค่าร้อยละ พบว่านักศึกษารู้สึกว่าการใช้งานอินเทอร์เน็ตไม่ส่งผลกระทบต่อด้านการเรียนและด้านสังคม แต่ส่งผลกระทบต่อด้านร่างกายและด้านจิตใจ

## 5.2 อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการหาผลกระทบของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง พบว่ามีข้อมูลที่น่าสนใจดังนี้

นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้งานอินเทอร์เน็ตเป็นระยะเวลาตั้งแต่ 6 - 9 ปี ใช้อินเทอร์เน็ตต่อครั้งเป็นระยะเวลา 2 - 4 ชั่วโมง จำนวน 2-4 ครั้งต่อวัน และมีการใช้งานทุกวัน โดยช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นประจำ คือ 20.01-24.00 น. และใช้งานที่หอพักมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปรานี เอี่ยมละออภักดี (2547) เรื่องการศึกษา ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาคณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย โดยได้ใช้แบบสอบถามกับนักศึกษา พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่มีประสบการณ์ใช้อินเทอร์เน็ต 2 - 3 ปี ระยะเวลาการใช้โดยเฉลี่ย 1 ชั่วโมง น้อยกว่า 3 ชั่วโมง ในช่วงเวลา 20.01 - 24.00 น. โดยส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตในวันเสาร์ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของบุคคลอื่น ๆ ที่ทำการวิจัยเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต เป็นต้นว่า งานวิจัยของอาชวินท์ อนันตกุล (2548) ได้วิจัย

เรื่องการมีส่วนร่วมทางการเมืองของนักศึกษาในมหาวิทยาลัยเอกชนศึกษาเฉพาะกรณี นักศึกษาคณะบริหารธุรกิจมหาวิทาลัยเทคโนโลยีมหานคร โดยได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษา พบว่านักศึกษใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านมากที่สุด ส่วนใหญ่นักศึกษใช้อินเทอร์เน็ต 3-4 วันต่อสัปดาห์ จำนวน 1-2 ชั่วโมงต่อวัน ทั้งนี้งานวิจัยของ กิตติภณ เพ็ชรสว่าง (2549) เรื่องการศึกษาอิทธิพลของอินเทอร์เน็ตต่อวิถีการดำเนินชีวิตของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย กรณีศึกษานักศึกษาคณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีมหานคร ในปีการศึกษา 2548 พบว่าระยะเวลาเฉลี่ยที่นักศึกษใช้อินเทอร์เน็ตคือ 2 ชั่วโมง 58 นาที ในช่วงเวลา 17.00 น. – 21.00 สถานที่ที่นิยมใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด คือ ที่บ้าน และหอพัก

พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตมีผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา นักศึกษาที่มีแนวโน้มเสพติดอินเทอร์เน็ตมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาดำกว่านักนักศึกษาที่ไม่มีแนวโน้มเสพติดอินเทอร์เน็ต ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของศิริไชย หงษ์สงวนศรี และคณะ (2548) เรื่องการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และปัญหาพฤติกรรมติดเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เข้าเกณฑ์มีปัญหาพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ มีผลการเรียนเป็นเกรดเฉลี่ยต่ำกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีปัญหาพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์

กิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตมีผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษา นักศึกษาที่ใช้งานกิจกรรมการชมทีวี ภาพยนตร์ออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต และกิจกรรมการเขียนในไดอารี่หรือบล็อกมาก มีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาดำกว่านักนักศึกษาที่ไม่มีแนวโน้มเสพติดอินเทอร์เน็ต ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของปัญญาสมพันธ์เพื่อการวิจัยความเป็นสาธารณะแห่งประเทศไทย (2551) ที่ได้สำรวจความคิดเห็นของประชาชนที่มีต่อการใช้โทรศัพท์มือถือและอินเทอร์เน็ตเพื่อการสื่อสารและความบันเทิง โดยสอบถามเด็กและเยาวชนอายุระหว่าง 12 - 22 ปี พบว่าส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตที่ร้านอินเทอร์เน็ตทั่วไป และที่บ้านตนเอง โดยกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตที่ทำมากที่สุดคือค้นคว้าเพื่อการศึกษาหรือการทำงาน ตั้งกระทู้หรืออ่านกระทู้ และรับ-ส่ง อีเมลล์ และยังสอดคล้องกับผลการสำรวจจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ต จากสำนักงานสถิติแห่งชาติ (2551) ที่มีผู้เข้าร่วมตอบแบบสอบถาม 14,809 คน และมีคำถามพิเศษถึงการใช้อินเทอร์เน็ตพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความสำคัญกับการติดตามข่าว การเขียนบล็อกและการฟังเพลงผ่านอินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้น แต่การค้นหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตยังคงเป็นกิจกรรมที่ได้รับความนิยมมากที่สุด โดยผู้ตอบแบบสอบถามมีบล็อกเป็นของตนเองมากถึงร้อยละ 69.7 โดยวัตถุประสงค์ของการใช้บล็อกของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตคือการค้นหาข้อมูล การเขียนบันทึกและบทความ สำหรับกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตที่เคยทำร่วมกันระหว่างเครือข่ายเพื่อนที่สนใจในเรื่องเดียวกันมากที่สุด คือ การแลกเปลี่ยนข้อมูลและความรู้ รองลงมาคือแลกเปลี่ยนรูปภาพและคลิปวิดีโอ ขณะที่เว็บไซต์สังคมออนไลน์ยอดนิยม คือ hi5 และ wikipedia

เมื่อพิจารณาผลปฏิสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตร่วมกับประเภทกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต มีผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา กล่าวคือกิจกรรมบางกิจกรรมหากนักศึกษาใช้งานมาก แต่นักศึกษาคนนั้นไม่ได้มีแนวโน้มเสพติดอินเทอร์เน็ต จะไม่มีผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา เช่น กิจกรรมการโทรศัพท์ผ่านอินเทอร์เน็ต (เช่น บริการ Y-Tel 1234, Skype)

ในที่นี้มีกิจกรรมที่ส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ทั้งการพิจารณาโดยปัจจัยกิจกรรมอย่างเดียวหรือพิจารณาผลปฏิสัมพันธ์ร่วมกับพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตคือ กิจกรรมการเขียนไดอารี่ หรือบล็อก

### จากการวิจัยนี้สรุปได้ว่า

1. การใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตมีผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา
2. กิจกรรมที่เมื่อนักศึกษาใช้เวลามาก แล้วทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาต่ำ คือ กิจกรรมการชมทีวี ภาพยนตร์ออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต และกิจกรรมการเขียนไดอารี่หรือบล็อก เช่น hi5, facebook, myspace, bloggang
3. กิจกรรมที่ไม่สามารถพิจารณาผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา โดยอาศัยปัจจัยการใช้งานกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตเพียงปัจจัยเดียว แต่ต้องพิจารณาผลปฏิสัมพันธ์ร่วมกับพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต คือ กิจกรรมการโทรศัพท์ผ่านอินเทอร์เน็ต เช่น บริการ Y-Tel 1234, Skype
4. นักศึกษารู้สึกว่าการใช้งานอินเทอร์เน็ตไม่ส่งผลกระทบต่อผลการเรียนและด้านสังคม แต่ส่งผลกระทบต่อร่างกายและด้านจิตใจ แต่ในความเป็นจริงการใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต และการทำกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตที่มากเกินไป ส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา

### 5.3 ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยใคร่เสนอ ให้มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง ควรให้ความสำคัญในการส่งเสริมและพัฒนางานด้านต่อไปนี้

1. มหาวิทยาลัยควรมีการประชาสัมพันธ์ให้นักศึกษาทราบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตเป็นระยะเวลาที่นานเกินไป จะทำให้เกิดการเสพติดอินเทอร์เน็ต ซึ่งจะส่งผลเสียต่อการเรียน
2. มหาวิทยาลัยควรตระหนักถึงพฤติกรรมการใช้งานกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตบางกิจกรรมดังผลสรุปของงานวิจัยนี้ หากนักศึกษาใช้งาน (1) กิจกรรมชมทีวี ภาพยนตร์ออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต และ (2) กิจกรรมการเขียนไดอารี่ เช่น hi5, facebook, myspace, bloggang เป็นระยะเวลาต่อเนื่อง 2-4 ชั่วโมง จะส่งผลเสียต่อการเรียน

3. มหาวิทยาลัยอาจจะคัดกรองนักศึกษาที่มีแนวโน้มเสพติดอินเทอร์เน็ต และจัดกิจกรรมเพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตของนักศึกษากลุ่มดังกล่าว

4. ควรรณรงค์ให้นักศึกษาตระหนักถึงผลกระทบของการใช้เวลากับอินเทอร์เน็ต เนื่องจากผลการวิจัยพบว่า กลุ่มนักศึกษาที่มีแนวโน้มเสพติดอินเทอร์เน็ตไม่รู้สึกว่าการใช้งานอินเทอร์เน็ตจะส่งผลกระทบทางด้านการเรียน

## บรรณานุกรม

### ภาษาไทย

- กิตติภณ เพ็ชรสว่าง. 2549. อิทธิพลของอินเทอร์เน็ตต่อวิถีการดำเนินชีวิตของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย กรณีศึกษา: นักศึกษาคณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีมหานคร (ออนไลน์). สืบค้นจาก: <http://www.thaiedresearch.org> [19 เมษายน 2553]
- กัลยา วานิชย์บัญชา. 2545. หลักสถิติ. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เจณิภา คงอ้อม. 2552. พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชน (ออนไลน์). สืบค้นจาก: [http://www.rc.ac.th/research/ABSTRACT/ABSTRACT\\_Jenipa.pdf](http://www.rc.ac.th/research/ABSTRACT/ABSTRACT_Jenipa.pdf) [15 มิถุนายน 2552]
- ชัชพงศ์ ตั้งมณี และ อรุณี กำลัง. 2545. พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ออนไลน์). สืบค้นจาก: <http://cuir.car.chula.ac.th> [11 มิถุนายน 2552]
- ไชยรัตน์ บุตรพรหม. 2545. ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพ มหานคร (ออนไลน์). สืบค้นจาก: <http://cuir.car.chula.ac.th> [11 มิถุนายน 2552]
- เต็มศักดิ์ ทวณิช. 2547. จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- ธนิกานต์ มาชะศิริานนท์. 2545. พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการเสพอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย (ออนไลน์). สืบค้นจาก: <http://cuir.car.chula.ac.th> [11 มิถุนายน 2552]
- ปราณี เอี่ยมละออภักดี. 2547. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาคณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย (ออนไลน์). สืบค้นจาก: <http://library.utcc.ac.th/onlinethesis/> [23 เมษายน 2553]
- พรรณี ช.เจนจิต. 2545. จิตวิทยาการเรียนการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัดเสริมสิน พรีเมรส ซิสเท็ม.
- มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง. 2547. จุลสารงานทะเบียน. ตรัง : มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง. (อัดสำเนา)



- มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง. 2548. จุลสารงานทะเบียน. ตรัง : มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง. (อัดสำเนา)
- มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง. 2549. จุลสารงานทะเบียน. ตรัง : มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง. (อัดสำเนา)
- มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง. 2550. จุลสารงานทะเบียน. ตรัง : มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง. (อัดสำเนา)
- วิโรจน์ ชัยมูล, จักรกฤษณ์ นพคุณ, และ สุพรรณษา ยวงทอง. 2548. พจนานุกรมศัพท์คอมพิวเตอร์. กรุงเทพฯ : โปรวิชั่น.
- วอนชนก ไชยสุนทร. 2546. พฤติกรรมกรการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาปริญญาตรี (ออนไลน์). สืบค้นจาก: <http://www.thaiedresearch.org> [19 เมษายน 2553]
- สมาพันธ์ปัญญาสมาพันธ์เพื่อการวิจัยความเป็นสาธารณะแห่งประเทศไทย. 2551. รายงานผลการสำรวจ ครั้งที่ 4/2551 ความคิดเห็นของประชาชนที่มีต่อการใช้โทรศัพท์มือถือและอินเทอร์เน็ตเพื่อการสื่อสารและความบันเทิง (ออนไลน์). สืบค้นจาก [http://www.wport.org/thai/data\\_detail.asp?id=7](http://www.wport.org/thai/data_detail.asp?id=7) [19 เมษายน 2553]
- สารานุกรมเสรี. 2553. อินเทอร์เน็ต (ออนไลน์). สืบค้นจาก: <http://th.wikipedia.org/wiki>. [20 เมษายน 2553]
- สุรางค์ โค้วตระกูล. 2544. จิตวิทยาการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- เสรี ไสเก้อ. 2009. การบริการในอินเทอร์เน็ต (ออนไลน์). สืบค้นจาก: <http://portal.in.th/eleccom81/pages/top7/> [20 เมษายน 2553]
- สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ. ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ. รายงานผลการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2545 (Internet User Profile of Thailand 2002) (ออนไลน์). สืบค้นจาก: [http://www.nectec.or.th/pld/documents\\_pris/internet-user-2002.pdf](http://www.nectec.or.th/pld/documents_pris/internet-user-2002.pdf) [18 มิถุนายน 2552]
- สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ. ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ. รายงานผลการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2548 (Internet User Profile of Thailand 2005) (ออนไลน์). สืบค้นจาก: [http://www.nectec.or.th/pld/documents\\_pris/internet-user-2005.pdf](http://www.nectec.or.th/pld/documents_pris/internet-user-2005.pdf) [17 มิถุนายน 2552]

- สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ. ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ. รายงานผลการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2551 (Internet User Profile of Thailand 2008) (ออนไลน์). สืบค้นจาก: [http://pld.nectec.or.th/websrii/images/stories/documents/books/internetuser\\_2008.pdf](http://pld.nectec.or.th/websrii/images/stories/documents/books/internetuser_2008.pdf) [18 มิถุนายน 2552]
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. รายงานผลที่สำคัญ สํารวจการมีกรใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2551 (ออนไลน์). สืบค้นจาก: <http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/service/survey/lctHRep51.pdf> [18 มิถุนายน 2552]
- อดิศักดิ์ พงษ์พูลผลศักดิ์ ไพบูรณ์ เกียรติโกมล และปิยะมาศ เจริญพันธุ์. 2544 . ปัจจัยที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนของรัฐ กรณีศึกษาจังหวัดลพบุรี. วารสารวิจัยและพัฒนา มจร. ปีที่ 24 ฉบับที่ 3 กันยายน – ธันวาคม
- ศิริไชย หงส์สงวนศรี, โชษิตา ภาวะสุทธิไพสิฐ, สุวรรณา เรืองกาญจนเศรษฐ์. 2548. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และปัญหาพฤติกรรมติดเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา. นำเสนอในการประชุมวิชาการราชวิทยาลัยจิตแพทย์แห่งประเทศไทยประจำปี 2548 กรุงเทพมหานคร; วันที่ 10-12 ตุลาคม 2548.
- ปัญญา ชูช่วย. 2551. ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี. ปัตตานี : มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
- นรินทร์ ตะแซ. 2550. ความสัมพันธ์ระหว่างความคิดวิจารณ์เกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. ปัตตานี : มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
- อาชวินท์ อนันตกุล. 2548. การมีส่วนร่วมทางการเมืองของนักศึกษาในมหาวิทยาลัยเอกชนศึกษาเฉพาะกรณี นักศึกษาคณะบริหารธุรกิจมหาวิทยาลัยเทคโนโลยี มหานคร (ออนไลน์). สืบค้นจาก: [www.polsci.tu.ac.th/mpe/thesisMPE13/mpe13\\_14.doc](http://www.polsci.tu.ac.th/mpe/thesisMPE13/mpe13_14.doc) [19 เมษายน 2553]

## ภาษาอังกฤษ

- Chien Chou and Ming-Chun Hsiao. 2000. Internet addiction, Usage, Gratification, and Pleasure Experience: the Taiwan College Students' case (ออนไลน์). สืบค้นจาก: <http://www.sciencedirect.com> [14 มิถุนายน 2552]
- Online Publishers Association (OPA) and Nielsen Online. 2008. Internet Activity Index (IAI) (ออนไลน์). สืบค้นจาก: <http://www.online-publishers.org> [14 มิถุนายน 2552]
- PewResearchCenter Publications. 2008. Most Popular Internet Activities (ออนไลน์). สืบค้นจาก: <http://www.infoplease.com/ipa/A0921862.html> [20 เมษายน 2553]
- Rawewan Kaewwit. 2550. Factors Influencing the Internet Using Behavior of Undergraduate Students in Bangkok and Suburban Areas (ออนไลน์). สืบค้นจาก: [http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/epaper/jan\\_june2007/Raweewan.pdf](http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/epaper/jan_june2007/Raweewan.pdf). [3 มิถุนายน 2552]
- Young, K.S. 1999. Complications In Diagnosing Internet Addiction (ออนไลน์). สืบค้นจาก: <http://www.netaddiction.com/articles/symptoms.pdf> [14 กรกฎาคม 2552]
- Josh Pasek, Eian more, and Eszter Hargittai. 2009. Facebook and academic performance: Reconciling a media sensation with data (ออนไลน์). สืบค้นจาก: <http://www.uic.edu/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/2498/2181> [21 เมษายน 2553]
- Tamyra A. Pierce and Roberto Vaca Distracted. 2008. Academic Performance Differences between Teen Users and Non-Users of MySpace and other Communication Technology (ออนไลน์). สืบค้นจาก : [http://www.iiisci.org/journal/CV\\$/sci/pdfs/E214BL.pdf](http://www.iiisci.org/journal/CV$/sci/pdfs/E214BL.pdf) [21 เมษายน 2553]
- Pew Internet & American Life Project tracking surveys. Most Popular Internet Activities. (ออนไลน์). 2008. สืบค้นจาก: <http://www.infoplease.com/ipa/A0921862.html> [21 เมษายน 2553]

ภาคผนวก ก

แบบประเมินคุณภาพสำหรับผู้เชี่ยวชาญ

## แบบประเมินคุณภาพสำหรับผู้เชี่ยวชาญ

โครงการวิจัยเรื่อง ผลกระทบของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต  
ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง

### คำชี้แจง

แบบประเมินมีทั้งหมด 3 ตอน ประกอบด้วย

- ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลพื้นฐานของนักศึกษา
- ตอนที่ 2 แบบสอบถามข้อมูลการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษา
- ตอนที่ 3 แบบสอบถามข้อมูลกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตที่นักศึกษาใช้งาน
- ตอนที่ 4 แบบสอบถามผลกระทบจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต

ข้อความในแบบประเมินแต่ละข้อเป็นตัวชี้ความเที่ยงตรง (Validity) ของแบบสอบถาม  
ซึ่งมีเกณฑ์และความหมายของแต่ละคะแนน เป็นดังต่อไปนี้

- 1 หมายถึง น้อยที่สุด
- 2 หมายถึง น้อย
- 3 หมายถึง ปานกลาง
- 4 หมายถึง มาก
- 5 หมายถึง มากที่สุด

แบบประเมินนี้สำหรับผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมของแบบสอบถาม  
โครงการวิจัยเรื่อง “การใช้อินเทอร์เน็ตและกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง” หลังจากอ่านแบบสอบถามแล้ว โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ท่านเห็นว่าเหมาะสมที่สุด

คณะผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(นางสาวสิริพรรณ แซ่ดีม)

หัวหน้าโครงการวิจัย



## ตอนที่ 2 การใช้อินเทอร์เน็ต

เรื่องที่ประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. ความชัดเจนของคำชี้แจง/คำสั่ง					
2. ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ในข้อถาม					
3. ความชัดเจนของข้อถามในแต่ละข้อ					
4. ความครบถ้วนของข้อถามเพื่อวัดการเสพติดอินเทอร์เน็ต					
5. ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ในมาตรวัด					
6. ความชัดเจนของมาตรวัด (scale) ของข้อถาม					
7. ความครบถ้วนของมาตรวัดเพื่อวัดการเสพติดอินเทอร์เน็ต					
8. ความเหมาะสมของเกณฑ์ในการประเมินผล					
9. การเรียงลำดับข้อถาม					
10. ข้อถามมีความเหมาะสมกับหน่วยตัวอย่าง					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---

**ตอนที่ 3** กิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต

เรื่องที่ประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. ความชัดเจนของคำชี้แจง/คำสั่ง					
2. ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ในข้อถาม					
3. ความชัดเจนของข้อถามในแต่ละข้อ					
4. ความครบถ้วนของข้อถามเพื่อวัดระดับการใช้งานแต่ละกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต					
5. ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ในมาตรวัด					
6. ความชัดเจนของมาตรวัด (scale) ของข้อถาม					
7. ความครบถ้วนของมาตรวัดเพื่อวัดระดับการใช้งานแต่ละกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต					
8. ความเหมาะสมของเกณฑ์ในการประเมินผล					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



**ตอนที่ 2 ผลกระทบที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต**

เรื่องที่ประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
11. ความชัดเจนของคำชี้แจง/คำสั่ง					
12. ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ในคำถาม					
13. ความชัดเจนของคำถามในแต่ละข้อ					
14. ความครบถ้วนของคำถามเพื่อวัดการเสพติดอินเทอร์เน็ต					
15. ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ในมาตรวัด					
16. ความชัดเจนของมาตรวัด (scale) ของคำถาม					
17. ความครบถ้วนของมาตรวัดเพื่อวัดการเสพติดอินเทอร์เน็ต					
18. ความเหมาะสมของเกณฑ์ในการประเมินผล					
19. การเรียงลำดับคำถาม					
20. คำถามมีความเหมาะสมกับหน่วยตัวอย่าง					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

---



---



---



---



---

ผู้เชี่ยวชาญ.....  
 (.....)  
 วันที่.....

## ภาคผนวก ข

แบบสอบถามการใช้อินเทอร์เน็ตและกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต

## แบบสอบถาม

### เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตและกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต

#### คำชี้แจง

แบบสอบถามมีทั้งหมด 4 ส่วน ประกอบด้วย

- ส่วนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของนักศึกษา
- ส่วนที่ 2 ข้อมูลการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษา
- ส่วนที่ 3 ข้อมูลกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตที่นักศึกษาใช้งาน
- ส่วนที่ 4 ข้อมูลผลกระทบจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต

แบบสอบถามนี้เป็นแบบสอบถามเพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับผู้บริหารมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์วิทยาเขตตรัง สำหรับการวางแผนการใช้งานอินเทอร์เน็ตของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง และเป็นแนวทางในการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างมีประสิทธิภาพแก่นักศึกษา โดยข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม ผู้วิจัยจะถือเป็นความลับ จะนำผลออกมาใช้ในการวิจัยเท่านั้น

ขอขอบคุณนักศึกษาทุกท่านที่ให้ข้อมูลการตอบแบบสอบถาม

ข้อความในแบบสอบถามแต่ละข้อเป็นตัวชี้ปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ตและกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตของนักศึกษา ขอให้นักศึกษาพิจารณาเลือกตามเกณฑ์ดังต่อไปนี้

- 1 หมายถึง น้อยที่สุด
- 2 หมายถึง น้อย
- 3 หมายถึง ปานกลาง
- 4 หมายถึง มาก
- 5 หมายถึง มากที่สุด

ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ในการพัฒนางานต่อไป จึงขอความร่วมมือจากนักศึกษาทุกท่านกรอกแบบสอบถาม ตามความเป็นจริงให้ครบทุกข้อ เพื่อมาประเมินในภาพรวม โดยไม่เปิดเผยข้อมูลและไม่มีผลกระทบต่อผู้ตอบแบบสอบถามไม่ว่ากรณีใดๆ

## แบบสอบถาม

### โครงการวิจัย เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตและกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต ของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง

#### ส่วนที่ 1 : ข้อมูลพื้นฐาน

1. เพศ  
 ชาย  หญิง
2. นักศึกษาปริญญาตรี ชั้นปีที่.....สาขา.....
3. GPA ประจำภาคครั้งล่าสุด.....
4. นักศึกษาเริ่มใช้อินเทอร์เน็ตมานานเท่าใด (เลือกเพียงข้อเดียว)  
 น้อยกว่า 3 ปี  ตั้งแต่ 3 ปี แต่ไม่เกิน 6 ปี  
 ตั้งแต่ 6 ปี แต่ไม่เกิน 9 ปี  มากกว่า 9 ปี
5. นักศึกษาท่องอินเทอร์เน็ตเฉลี่ยกี่ชั่วโมงต่อครั้ง (เลือกเพียงข้อเดียว)  
 น้อยกว่า 1 ชั่วโมง  ตั้งแต่ 1 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 2 ชั่วโมง  
 ตั้งแต่ 2 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 4 ชั่วโมง  ตั้งแต่ 4 ชั่วโมงขึ้นไป
6. นักศึกษาท่องอินเทอร์เน็ตเฉลี่ยกี่ครั้งต่อวัน (เลือกเพียงข้อเดียว)  
 0-1 ครั้ง  2-4 ครั้ง  
 5-7 ครั้ง  มากกว่า 7 ครั้ง
7. นักศึกษาท่องอินเทอร์เน็ตเฉลี่ยกี่วันต่อสัปดาห์ (เลือกเพียงข้อเดียว)  
 น้อยกว่า 1 วัน  1 วัน  
 2 วัน  3 วัน  
 4 วัน  5 วัน  
 6 วัน  ทุกวัน
8. ช่วงเวลาที่นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตเป็นประจำ (เลือกเพียงข้อเดียว)  
 07.01-09.00 น.  09.01-12.00 น.  
 12.01-13.00 น.  13.01-16.00 น.  
 16.01-20.00 น.  20.01-24.00 น.  
 24.01-07.00 น.

9. นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตจากที่ไหนมากที่สุด (เลือกเพียงข้อเดียว)

- [ ] หอพัก [ ] ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์  
 [ ] ร้านบริการอินเทอร์เน็ต [ ] บ้านตัวเอง  
 [ ] โถงอาคารสำนักงาน หรืออาคารเรียนรวม [ ] อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

ส่วนที่ 2 : การใช้อินเทอร์เน็ต

โปรดตอบคำถามทุกข้อ ตามความเป็นจริง โดยใส่เครื่องหมาย ✓ ในตัวเลือกที่ต้องการ เพียง  
 ตัวเลือกเดียว

ความหมายของคะแนน

5	4	3	2	1
เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วย	เฉย ๆ	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

	ข้อถาม	5	4	3	2	1
1.	นักศึกษาไม่สามารถควบคุมระยะเวลาการใช้งานอินเทอร์เน็ตได้อย่างที่ตั้งใจ					
2.	นักศึกษาเข้าใช้งานอินเทอร์เน็ตทุกครั้ง เมื่อมีโอกาส					
3.	นักศึกษาเข้าใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างมีเป้าหมาย แต่ มักไม่ได้ทำตามเป้าหมายที่ตั้งเอาไว้ เช่น ต้องการ ค้นหาข้อมูลอย่างหนึ่ง แต่เมื่อเข้าใช้งานแล้ว กลับไป ค้นหาข้อมูลอีกอย่าง หรือทำกิจกรรมอื่นแทน					
4.	นักศึกษามีความต้องการใช้งานอินเทอร์เน็ตอยู่ ตลอดเวลา					
5.	นักศึกษายยายามใช้เวลาในกิจกรรมกับเพื่อน หรือ ครอบครัวลดลง เพื่อให้เวลากับการใช้งาน อินเทอร์เน็ตมากขึ้น					
6.	เมื่อมีช่วงเวลาว่าง นักศึกษาจะเลือกใช้งาน อินเทอร์เน็ต มากกว่าการอ่านหนังสือ ดูทีวี/ดู ภาพยนตร์ ฟังเพลง ออกกำลังกาย หรือเดินเที่ยว ห้างสรรพสินค้า					

	ข้อถาม	5	4	3	2	1
7.	นักศึกษาารู้สึกหงุดหงิด เมื่อไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ต เป็น ระยะเวลาต่างๆ					
8.	นักศึกษาารู้สึกหงุดหงิด เมื่อต้องลอก Log off					
9.	นักศึกษาารู้สึกหงุดหงิด เมื่อเครือข่ายคอมพิวเตอร์ล่ม ขณะที่กำลังท่องอินเทอร์เน็ต					
10.	นักศึกษาารู้สึกว่าอินเทอร์เน็ตช่วยทำให้เกิดความสุข ได้ ในขณะที่มีปัญหา หรือมีความทุกข์					
11.	นักศึกษามีความต้องการใช้อินเทอร์เน็ตนานขึ้น					

### ส่วนที่ 3 : กิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต

โปรดตอบคำถามทุกข้อ ตามความเป็นจริง โดยใส่เครื่องหมาย ✓ ในตัวเลือกที่ต้องการ เพียง  
ตัวเลือกเดียว

1. นักศึกษาเขียน/อ่าน/ส่ง จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) อย่างไร

กี่วันต่อสัปดาห์	กี่ครั้งต่อวัน	กี่ชั่วโมงต่อครั้ง
<input type="checkbox"/> น้อยกว่า 1 วัน	<input type="checkbox"/> 0-1 ครั้ง	<input type="checkbox"/> น้อยกว่า 1 ชั่วโมง
<input type="checkbox"/> 1 วัน	<input type="checkbox"/> 2-4 ครั้ง	<input type="checkbox"/> ตั้งแต่ 1 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 2 ชั่วโมง
<input type="checkbox"/> 2 วัน	<input type="checkbox"/> 5-7 ครั้ง	<input type="checkbox"/> ตั้งแต่ 2 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 4 ชั่วโมง
<input type="checkbox"/> 3 วัน	<input type="checkbox"/> มากกว่า 7 ครั้ง	<input type="checkbox"/> ตั้งแต่ 4 ชั่วโมงขึ้นไป
<input type="checkbox"/> 4 วัน		
<input type="checkbox"/> 5 วัน		
<input type="checkbox"/> 6 วัน		
<input type="checkbox"/> ทุกวัน		

## 2. นักศึกษาสนทนาผ่านทาง ICQ/MSN/อื่นๆ อย่างไร

<u>กี่วันต่อสัปดาห์</u>	<u>กี่ครั้งต่อวัน</u>	<u>กี่ชั่วโมงต่อครั้ง</u>
<input type="checkbox"/> น้อยกว่า 1 วัน	<input type="checkbox"/> 0-1 ครั้ง	<input type="checkbox"/> น้อยกว่า 1 ชั่วโมง
<input type="checkbox"/> 1 วัน	<input type="checkbox"/> 2-4 ครั้ง	<input type="checkbox"/> ตั้งแต่ 1 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 2 ชั่วโมง
<input type="checkbox"/> 2 วัน	<input type="checkbox"/> 5-7 ครั้ง	<input type="checkbox"/> ตั้งแต่ 2 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 4 ชั่วโมง
<input type="checkbox"/> 3 วัน	<input type="checkbox"/> มากกว่า 7 ครั้ง	<input type="checkbox"/> ตั้งแต่ 4 ชั่วโมงขึ้นไป
<input type="checkbox"/> 4 วัน		
<input type="checkbox"/> 5 วัน		
<input type="checkbox"/> 6 วัน		
<input type="checkbox"/> ทุกวัน		

## 3. นักศึกษาอ่านหรือแสดงความคิดเห็นบนเว็บบอร์ด อย่างไร

<u>กี่วันต่อสัปดาห์</u>	<u>กี่ครั้งต่อวัน</u>	<u>กี่ชั่วโมงต่อครั้ง</u>
<input type="checkbox"/> น้อยกว่า 1 วัน	<input type="checkbox"/> 0-1 ครั้ง	<input type="checkbox"/> น้อยกว่า 1 ชั่วโมง
<input type="checkbox"/> 1 วัน	<input type="checkbox"/> 2-4 ครั้ง	<input type="checkbox"/> ตั้งแต่ 1 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 2 ชั่วโมง
<input type="checkbox"/> 2 วัน	<input type="checkbox"/> 5-7 ครั้ง	<input type="checkbox"/> ตั้งแต่ 2 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 4 ชั่วโมง
<input type="checkbox"/> 3 วัน	<input type="checkbox"/> มากกว่า 7 ครั้ง	<input type="checkbox"/> ตั้งแต่ 4 ชั่วโมงขึ้นไป
<input type="checkbox"/> 4 วัน		
<input type="checkbox"/> 5 วัน		
<input type="checkbox"/> 6 วัน		
<input type="checkbox"/> ทุกวัน		

## 4. นักศึกษาอ่านข่าว เช่น ข่าวหุ้น ข่าวพยากรณ์อากาศ ข่าวหนังสือพิมพ์ออนไลน์ อย่างไร

<u>กี่วันต่อสัปดาห์</u>	<u>กี่ครั้งต่อวัน</u>	<u>กี่ชั่วโมงต่อครั้ง</u>
<input type="checkbox"/> น้อยกว่า 1 วัน	<input type="checkbox"/> 0-1 ครั้ง	<input type="checkbox"/> น้อยกว่า 1 ชั่วโมง
<input type="checkbox"/> 1 วัน	<input type="checkbox"/> 2-4 ครั้ง	<input type="checkbox"/> ตั้งแต่ 1 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 2 ชั่วโมง
<input type="checkbox"/> 2 วัน	<input type="checkbox"/> 5-7 ครั้ง	<input type="checkbox"/> ตั้งแต่ 2 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 4 ชั่วโมง
<input type="checkbox"/> 3 วัน	<input type="checkbox"/> มากกว่า 7 ครั้ง	<input type="checkbox"/> ตั้งแต่ 4 ชั่วโมงขึ้นไป
<input type="checkbox"/> 4 วัน		
<input type="checkbox"/> 5 วัน		
<input type="checkbox"/> 6 วัน		
<input type="checkbox"/> ทุกวัน		

## 5. นักศึกษาค้นหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต อย่างไร

<u>กี่วันต่อสัปดาห์</u>	<u>กี่ครั้งต่อวัน</u>	<u>กี่ชั่วโมงต่อครั้ง</u>
<input type="checkbox"/> น้อยกว่า 1 วัน	<input type="checkbox"/> 0-1 ครั้ง	<input type="checkbox"/> น้อยกว่า 1 ชั่วโมง
<input type="checkbox"/> 1 วัน	<input type="checkbox"/> 2-4 ครั้ง	<input type="checkbox"/> ตั้งแต่ 1 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 2 ชั่วโมง
<input type="checkbox"/> 2 วัน	<input type="checkbox"/> 5-7 ครั้ง	<input type="checkbox"/> ตั้งแต่ 2 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 4 ชั่วโมง
<input type="checkbox"/> 3 วัน	<input type="checkbox"/> มากกว่า 7 ครั้ง	<input type="checkbox"/> ตั้งแต่ 4 ชั่วโมงขึ้นไป
<input type="checkbox"/> 4 วัน		
<input type="checkbox"/> 5 วัน		
<input type="checkbox"/> 6 วัน		
<input type="checkbox"/> ทุกวัน		



## 6. นักศึกษาชม-ซื้อ สินค้าหรือบริการผ่านอินเทอร์เน็ต อย่างไร

<u>กี่วันต่อสัปดาห์</u>	<u>กี่ครั้งต่อวัน</u>	<u>กี่ชั่วโมงต่อครั้ง</u>
<input type="checkbox"/> น้อยกว่า 1 วัน	<input type="checkbox"/> 0-1 ครั้ง	<input type="checkbox"/> น้อยกว่า 1 ชั่วโมง
<input type="checkbox"/> 1 วัน	<input type="checkbox"/> 2-4 ครั้ง	<input type="checkbox"/> ตั้งแต่ 1 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 2 ชั่วโมง
<input type="checkbox"/> 2 วัน	<input type="checkbox"/> 5-7 ครั้ง	<input type="checkbox"/> ตั้งแต่ 2 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 4 ชั่วโมง
<input type="checkbox"/> 3 วัน	<input type="checkbox"/> มากกว่า 7 ครั้ง	<input type="checkbox"/> ตั้งแต่ 4 ชั่วโมงขึ้นไป
<input type="checkbox"/> 4 วัน		
<input type="checkbox"/> 5 วัน		
<input type="checkbox"/> 6 วัน		
<input type="checkbox"/> ทุกวัน		

## 7. นักศึกษาเล่นเกมออนไลน์ เช่น เกมใน facebook, Hi5 อย่างไร

<u>กี่วันต่อสัปดาห์</u>	<u>กี่ครั้งต่อวัน</u>	<u>กี่ชั่วโมงต่อครั้ง</u>
<input type="checkbox"/> น้อยกว่า 1 วัน	<input type="checkbox"/> 0-1 ครั้ง	<input type="checkbox"/> น้อยกว่า 1 ชั่วโมง
<input type="checkbox"/> 1 วัน	<input type="checkbox"/> 2-4 ครั้ง	<input type="checkbox"/> ตั้งแต่ 1 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 2 ชั่วโมง
<input type="checkbox"/> 2 วัน	<input type="checkbox"/> 5-7 ครั้ง	<input type="checkbox"/> ตั้งแต่ 2 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 4 ชั่วโมง
<input type="checkbox"/> 3 วัน	<input type="checkbox"/> มากกว่า 7 ครั้ง	<input type="checkbox"/> ตั้งแต่ 4 ชั่วโมงขึ้นไป
<input type="checkbox"/> 4 วัน		
<input type="checkbox"/> 5 วัน		
<input type="checkbox"/> 6 วัน		
<input type="checkbox"/> ทุกวัน		

## 8. นักศึกษาดาวนั้โหลดเกม/ซอฟต์แวร์/เพลง/ละคร/ภาพยนตร์/การ์ตูน อย่างไร

<u>กี่วันต่อสัปดาห์</u>	<u>กี่ครั้งต่อวัน</u>	<u>กี่ชั่วโมงต่อครั้ง</u>
<input type="checkbox"/> น้อยกว่า 1 วัน	<input type="checkbox"/> 0-1 ครั้ง	<input type="checkbox"/> น้อยกว่า 1 ชั่วโมง
<input type="checkbox"/> 1 วัน	<input type="checkbox"/> 2-4 ครั้ง	<input type="checkbox"/> ตั้งแต่ 1 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 2 ชั่วโมง
<input type="checkbox"/> 2 วัน	<input type="checkbox"/> 5-7 ครั้ง	<input type="checkbox"/> ตั้งแต่ 2 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 4 ชั่วโมง
<input type="checkbox"/> 3 วัน	<input type="checkbox"/> มากกว่า 7 ครั้ง	<input type="checkbox"/> ตั้งแต่ 4 ชั่วโมงขึ้นไป
<input type="checkbox"/> 4 วัน		
<input type="checkbox"/> 5 วัน		
<input type="checkbox"/> 6 วัน		
<input type="checkbox"/> ทุกวัน		

## 9. นักศึกษาชมทีวี/ภาพยนตร์ออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต อย่างไร

<u>กี่วันต่อสัปดาห์</u>	<u>กี่ครั้งต่อวัน</u>	<u>กี่ชั่วโมงต่อครั้ง</u>
<input type="checkbox"/> น้อยกว่า 1 วัน	<input type="checkbox"/> 0-1 ครั้ง	<input type="checkbox"/> น้อยกว่า 1 ชั่วโมง
<input type="checkbox"/> 1 วัน	<input type="checkbox"/> 2-4 ครั้ง	<input type="checkbox"/> ตั้งแต่ 1 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 2 ชั่วโมง
<input type="checkbox"/> 2 วัน	<input type="checkbox"/> 5-7 ครั้ง	<input type="checkbox"/> ตั้งแต่ 2 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 4 ชั่วโมง
<input type="checkbox"/> 3 วัน	<input type="checkbox"/> มากกว่า 7 ครั้ง	<input type="checkbox"/> ตั้งแต่ 4 ชั่วโมงขึ้นไป
<input type="checkbox"/> 4 วัน		
<input type="checkbox"/> 5 วัน		
<input type="checkbox"/> 6 วัน		
<input type="checkbox"/> ทุกวัน		

10. นักศึกษาโทรศัพท์ผ่านอินเทอร์เน็ต (เช่น บริการ Y-Tel 1234, Skype) อย่างไร

<u>กี่วันต่อสัปดาห์</u>	<u>กี่ครั้งต่อวัน</u>	<u>กี่ชั่วโมงต่อครั้ง</u>
<input type="checkbox"/> น้อยกว่า 1 วัน	<input type="checkbox"/> 0-1 ครั้ง	<input type="checkbox"/> น้อยกว่า 1 ชั่วโมง
<input type="checkbox"/> 1 วัน	<input type="checkbox"/> 2-4 ครั้ง	<input type="checkbox"/> ตั้งแต่ 1 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 2 ชั่วโมง
<input type="checkbox"/> 2 วัน	<input type="checkbox"/> 5-7 ครั้ง	<input type="checkbox"/> ตั้งแต่ 2 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 4 ชั่วโมง
<input type="checkbox"/> 3 วัน	<input type="checkbox"/> มากกว่า 7 ครั้ง	<input type="checkbox"/> ตั้งแต่ 4 ชั่วโมงขึ้นไป
<input type="checkbox"/> 4 วัน		
<input type="checkbox"/> 5 วัน		
<input type="checkbox"/> 6 วัน		
<input type="checkbox"/> ทุกวัน		

11. นักศึกษาเขียนไดอารี่ (Diary) บล็อก(Blog) My space (เช่น Hi5, FaceBook, My Space, BlogGang) อย่างไร

<u>กี่วันต่อสัปดาห์</u>	<u>กี่ครั้งต่อวัน</u>	<u>กี่ชั่วโมงต่อครั้ง</u>
<input type="checkbox"/> น้อยกว่า 1 วัน	<input type="checkbox"/> 0-1 ครั้ง	<input type="checkbox"/> น้อยกว่า 1 ชั่วโมง
<input type="checkbox"/> 1 วัน	<input type="checkbox"/> 2-4 ครั้ง	<input type="checkbox"/> ตั้งแต่ 1 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 2 ชั่วโมง
<input type="checkbox"/> 2 วัน	<input type="checkbox"/> 5-7 ครั้ง	<input type="checkbox"/> ตั้งแต่ 2 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 4 ชั่วโมง
<input type="checkbox"/> 3 วัน	<input type="checkbox"/> มากกว่า 7 ครั้ง	<input type="checkbox"/> ตั้งแต่ 4 ชั่วโมงขึ้นไป
<input type="checkbox"/> 4 วัน		
<input type="checkbox"/> 5 วัน		
<input type="checkbox"/> 6 วัน		
<input type="checkbox"/> ทุกวัน		

#### ส่วนที่ 4 : ผลกระทบที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต

โปรดตอบคำถามทุกข้อ ตามความเป็นจริง โดยใส่เครื่องหมาย ✓ ในตัวเลือกที่ต้องการ เพียง  
ตัวเลือกเดียว

ความหมายของคะแนน

5	4	3	2	1
เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วย	เฉย ๆ	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

#### 4.1 ด้านการเรียน

คำถาม		5	4	3	2	1
1.	นักศึกษาเข้าเรียนสาย/ขาดเรียนบ่อยๆ เนื่องจากใช้งานอินเทอร์เน็ตจนเกิดการล่า และต้องการพักผ่อน					
2.	นักศึกษาใช้งานอินเทอร์เน็ตจนมีปัญหาส่งงานสายในบางรายวิชา ซึ่งไม่เคยเป็นมาก่อน					
3.	นักศึกษาใช้งานอินเทอร์เน็ตมาก จนทำให้คุณภาพของงานลดลง					
4.	นักศึกษารู้สึกไม่มีสมาธิในการเรียน เนื่องจากครุ่นคิดถึงการใช้งานอินเทอร์เน็ตอยู่เสมอๆ					

#### 4.2 ด้านสังคม

คำถาม		5	4	3	2	1
1.	นักศึกษารู้สึกเบื่อหน่ายต่อการทำกิจกรรมกับเพื่อนๆ เช่น การดูหนังการท่องเที่ยว เพราะสนใจการใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า					
2.	นักศึกษามีความต้องการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนทางอินเทอร์เน็ตมากกว่าเพื่อนในมหาวิทยาลัย หรือเพื่อนเก่า					
3.	นักศึกษามักผัดนัดกับเพื่อนบ่อยๆ เพราะการใช้งานอินเทอร์เน็ต					
4.	นักศึกษามักมีปัญหาจิตใจ/น้อยใจ/โกรธกับเพื่อนในชั้นเรียน/ในกลุ่ม มากขึ้นเนื่องจากไม่มีเวลาในการทำงานกลุ่มเพราะการใช้งานอินเทอร์เน็ต					

#### 4.3 ด้านร่างกาย

ข้อถาม		5	4	3	2	1
1.	นักศึกษามักรับประทานอาหารไม่ตรงเวลาเพราะต้องการใช้งานอินเทอร์เน็ตให้เสร็จก่อน					
2.	นักศึกษาออกกำลังกายน้อยลง เนื่องจากต้องใช้งานอินเทอร์เน็ต					
3.	นักศึกษาปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวันด้วยความรวดเร็ว เพื่อให้สามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตได้นานขึ้น					
4.	นักศึกษารู้สึกปวดไหล่ ปวดเอว ต้นคอ ปวดตา ปวดหัว หรือ ข้อมือ/มือชา หลังจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต					
5.	นักศึกษารู้สึกว่าตัวเองนอนไม่เพียงพอ มีอาการอ่อนเพลีย เนื่องจากใช้งานอินเทอร์เน็ตนาน					
6.	นักศึกษานอนดึกบ่อยขึ้น(เกือบทุกวัน) และตื่นมากขึ้น บางครั้งเข้านอนตอนใกล้สว่าง					

#### 4.4 ด้านจิตใจ

ข้อถาม		5	4	3	2	1
1.	นักศึกษารู้สึกมีความสุขเมื่อได้ใช้งานอินเทอร์เน็ต					
2.	นักศึกษารู้สึกว่าอินเทอร์เน็ตสามารถตอบสนองความต้องการบางอย่างซึ่งโลกแห่งความจริงไม่สามารถทำได้					
3.	นักศึกษารู้สึกชอบที่สามารถสร้างตัวตนบนโลกอินเทอร์เน็ตในแบบที่อยากเป็นได้หลายๆ แบบ					
4.	นักศึกษารู้สึกว่าอินเทอร์เน็ตช่วยเติมเต็มชีวิต					
5.	นักศึกษารู้สึกสบายใจที่สามารถบอกความลับกับเพื่อนทางอินเทอร์เน็ตได้					
6.	นักศึกษารู้สึกชีวิตมีค่า/ได้รับการยอมรับ มากกว่าโลกแห่งความจริง					
7.	นักศึกษารู้สึกว่าอินเทอร์เน็ต ช่วยแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตได้					