

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

#### สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษา ผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตต่อผู้ใช้ในประเทศไทย การวิเคราะห์ข้อมูลและการแปลผลความหมายของผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

$n$	แทน	จำนวนผู้ใช้บริการกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง (Mean)
$S.D.$	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน: (Standard Deviation)
$df$	แทน	ชั้นของความเป็นอิสระ (Degree of Freedom)
$SS$	แทน	ผลรวมของค่าความเบี่ยงเบนยกกำลังสอง (Sum of Square)
$MS$	แทน	ค่าเฉลี่ยของผลรวมค่าความเบี่ยงเบนยกกำลังสอง (Mean Square)
$t$	แทน	ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาใน t-distribution
$F$	แทน	ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาใน F-distribution
$r$	แทน	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Correlation Coefficient)
$p$	แทน	ค่านัยสำคัญทางสถิติ
*	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

#### การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตต่อผู้ใช้ในประเทศไทยนี้ ได้ทำการเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามออนไลน์ เพื่อค้นหาผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตจำนวน 400 คน และนำข้อมูลของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตมาทำการวิเคราะห์ ซึ่งผู้วิจัยจะเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามในรูปของตารางประกอบคำบรรยาย โดยแบ่งการนำเสนอเป็น 9 ตอน ดังนี้

#### 4.1 ข้อมูลลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต

4.2 ข้อมูลพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต

4.3 ข้อมูลเทคโนโลยีที่ดึงดูดผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตให้อินเทอร์เน็ต

4.4 ข้อมูลพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต

4.5 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตจำแนกตามพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต

4.6 พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตจำแนกตามพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต

4.7 เทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตที่ดึงดูดให้อินเทอร์เน็ตของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตจำแนกตามพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต

4.8 ผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตจำแนกตามพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต

4.9 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงอนุมาน เพื่อทดสอบสมมติฐาน

การวิจัยผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตต่อผู้ใช้ในประเทศไทยนี้ ผู้วิจัยได้ทำการแจกแบบสอบถามจำนวน 1,685 ชุด สามารถแจกแจงข้อมูลได้ดังตาราง

ตารางที่ 1 แสดงจำนวน และร้อยละ ข้อมูลผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตและไม่เสพติดอินเทอร์เน็ตจากผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด

ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เสพติดอินเทอร์เน็ต	541	32.11
ไม่เสพติดอินเทอร์เน็ต	1,144	67.89
รวม	1,685	100.00

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า ผู้ที่ตอบแบบสอบถาม จำนวน 1,685 คน เสพติดอินเทอร์เน็ตจำนวน 541 คน คิดเป็นร้อยละ 32.11

#### 4.1 ข้อมูลลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต

จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม ผู้วิจัยสามารถสรุปข้อมูลทางประชากรศาสตร์ของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ และสถานภาพสมรส ได้ดังนี้

##### 4.1.1 เพศ

ตารางที่ 2 แสดงจำนวน และค่าร้อยละ ข้อมูลเพศของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	229	42.33
หญิง	312	57.67
รวม	541	100.00

จากการแจกแจงข้อมูลเพศของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตพบว่า ผู้เสพติดส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง

##### 4.1.2 อายุ

ตารางที่ 3 แสดงจำนวน และค่าร้อยละ ข้อมูลอายุของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต

อายุ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 18 ปี	132	24.40
18-25 ปี	266	49.17
26-35 ปี	133	24.58
36-45 ปี	10	1.85
รวม	541	100.00

จากการแจกแจงข้อมูลอายุของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตพบว่า พบว่าผู้เสพติดส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 18 - 25 ปี

#### 4.1.3 ระดับการศึกษาสูงสุด

ตารางที่ 4 แสดงจำนวน และค่าร้อยละ ข้อมูลระดับการศึกษาสูงสุดของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต

ระดับการศึกษาสูงสุด	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่าปริญญาตรี	162	29.95
ปริญญาตรี	277	51.20
สูงกว่าปริญญาตรี	102	18.85
รวม	541	100.00

จากการแจกแจงข้อมูลระดับการศึกษาของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตพบว่า ผู้เสพติดส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาสูงสุดปริญญาตรี

#### 4.1.4 อาชีพ

ตารางที่ 5 แสดงจำนวน และค่าร้อยละ ข้อมูลอาชีพของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต

อาชีพ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
นักเรียน / นิสิต / นักศึกษา	317	58.60
พนักงานบริษัท	156	28.83
ข้าราชการ / รัฐวิสาหกิจ	26	4.81
เจ้าของกิจการ	19	3.51
อื่นๆ	23	4.35
รวม	541	100.00

จากการแจกแจงข้อมูลอาชีพของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตพบว่า ผู้เสพติดส่วนใหญ่เป็นนักเรียน / นิสิต / นักศึกษา

#### 4.1.5 รายได้ต่อเดือน

ตารางที่ 6 แสดงจำนวน และค่าร้อยละ ข้อมูลรายได้ต่อเดือนของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต

รายได้ต่อเดือน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
10,000 บาท หรือต่ำกว่า	329	60.81
10,001 - 20,000 บาท	124	22.92
20,001 - 30,000 บาท	39	7.21
30,001 - 40,000 บาท	27	4.99
40,001 บาทขึ้นไป	22	4.07
รวม	541	100.00

จากการแจกแจงข้อมูลรายได้ของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตพบว่า ผู้เสพติดส่วนใหญ่มีรายได้ต่อเดือน 10,000 บาทหรือต่ำกว่า

#### 4.1.6 สถานภาพสมรส

ตารางที่ 7 แสดงจำนวน และค่าร้อยละ ข้อมูลสถานภาพสมรสของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต

สถานภาพสมรส	จำนวน (คน)	ร้อยละ
โสด	528	97.60
สมรส	13	2.40
รวม	541	100.00

จากการแจกแจงข้อมูลสถานภาพสมรสของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตพบว่า ผู้เสพติดส่วนใหญ่มีสถานภาพโสด

จากการแจกแจงข้อมูลด้านประชากรศาสตร์ของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตสามารถสรุปได้ว่า ผู้เสพติดส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุระหว่าง 18 - 25 ปี มีระดับการศึกษาสูงสุดปริญญาตรี

มีอาชีพนักเรียน / นิสิต / นักศึกษา มีรายได้ต่อเดือน 10,000 บาทหรือต่ำกว่า และมีสถานภาพโสด

#### 4.2 ข้อมูลพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต

##### 4.2.1 ระยะเวลาที่เริ่มใช้อินเทอร์เน็ตจนถึงปัจจุบัน

ตารางที่ 8 แสดงจำนวน และค่าร้อยละ ข้อมูลระยะเวลาที่เริ่มใช้อินเทอร์เน็ตจนถึงปัจจุบันของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต (ประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต)

ระยะเวลาที่เริ่มใช้อินเทอร์เน็ตจนถึงปัจจุบัน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 6 เดือน	7	1.29
6 เดือน - 1 ปี	24	4.44
มากกว่า 1 - 2 ปี	59	10.91
2 ปี ขึ้นไป	451	83.36
รวม	541	100.00

จากการแจกแจงข้อมูลประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตของผู้เสพติดพบว่า ผู้เสพติดส่วนใหญ่มีระยะเวลาที่เริ่มใช้อินเทอร์เน็ตจนถึงปัจจุบัน 2 ปีขึ้นไป

#### 4.2.2 สถานที่ที่ใช้อินเทอร์เน็ตบ่อยที่สุด

ตารางที่ 9 แสดงจำนวน และค่าร้อยละ ข้อมูลสถานที่ที่ใช้อินเทอร์เน็ตบ่อยที่สุดของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต

สถานที่ที่ใช้อินเทอร์เน็ตบ่อยที่สุด	จำนวน (คน)	ร้อยละ
บ้าน	343	63.40
ที่ทำงาน	127	23.48
สถานศึกษา	52	9.61
สถานที่ให้บริการอินเทอร์เน็ต	14	2.59
อื่นๆ	5	0.92
รวม	541	100.00

จากการแจกแจงข้อมูลสถานที่ที่ใช้อินเทอร์เน็ตของผู้เสพติดพบว่า ผู้เสพติดส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านบ่อยที่สุด

#### 4.2.3 จำนวนชั่วโมงที่ใช้อินเทอร์เน็ตต่อวัน

ตารางที่ 10 แสดงจำนวน และค่าร้อยละ ข้อมูลจำนวนชั่วโมงที่ใช้อินเทอร์เน็ตต่อวันของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต

จำนวนชั่วโมงที่ใช้อินเทอร์เน็ตต่อวัน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
น้อยกว่า 2 ชั่วโมง	66	12.20
2 - 4 ชั่วโมง	265	48.98
4 - 6 ชั่วโมง	120	22.18
มากกว่า 6 ชั่วโมง	90	16.64
รวม	541	100.00

จากการแจกแจงข้อมูลจำนวนชั่วโมงที่ใช้อินเทอร์เน็ตต่อวันของผู้เสพติดพบว่า ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ต 2 - 4 ชั่วโมงต่อวัน

#### 4.2.4 จำนวนครั้งที่ใช้อินเทอร์เน็ตต่อสัปดาห์

ตารางที่ 11 แสดงจำนวน และค่าร้อยละ ข้อมูลจำนวนครั้งที่ใช้อินเทอร์เน็ตต่อสัปดาห์ของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต

จำนวนครั้งที่ใช้อินเทอร์เน็ตต่อสัปดาห์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
น้อยกว่า 3 ครั้ง	40	7.39
3 - 4 ครั้ง	125	23.11
5 - 6 ครั้ง	147	27.17
มากกว่า 6 ครั้ง	229	42.33
รวม	541	100.00

จากการแจกแจงข้อมูลจำนวนครั้งที่ใช้อินเทอร์เน็ตต่อสัปดาห์ของผู้เสพติดพบว่า ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 6 ครั้งต่อสัปดาห์

#### 4.2.5 บริการอินเทอร์เน็ตที่ใช้บ่อยที่สุด

ตารางที่ 12 แสดงจำนวน และค่าร้อยละ ข้อมูลบริการอินเทอร์เน็ตที่ใช้บ่อยที่สุดของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต

บริการอินเทอร์เน็ตที่ใช้บ่อยที่สุด	จำนวน (คน)	ร้อยละ
สนทนาผ่านห้องสนทนา, IM (Instant Message) หรือโปรแกรมอื่นๆ	187	34.57
ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-mail)	142	26.25
เกมออนไลน์ (Game Online)	66	12.20
กระดานข่าวหรือกลุ่มข่าวสารต่างๆ (News Group)	37	6.84
การค้นหาข้อมูล การถ่ายโอนแฟ้มข้อมูล / Download ข้อมูลต่างๆ	62	11.46
ท่องเว็บไซต์ต่างๆ (Surfing the Internet)	47	8.69
รวม	541	100.00



จากการแจกแจงข้อมูลบริการอินเทอร์เน็ตที่ใช้บ่อยที่สุดของผู้เสพติดพบว่า ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ใช้บริการสนทนาผ่านห้องสนทนา, IM หรือโปรแกรมอื่นๆ บ่อยที่สุด

จากการแจกแจงข้อมูลพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้เสพติดข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ผู้เสพติดส่วนใหญ่มีระยะเวลาที่เริ่มใช้อินเทอร์เน็ตจนถึงปัจจุบัน 2 ปีขึ้นไป ใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านบ่อยที่สุด โดยใช้อินเทอร์เน็ต 2 - 4 ชั่วโมงต่อวัน ด้วยความถี่มากกว่า 6 ครั้งต่อสัปดาห์ และใช้บริการสนทนาผ่านห้องสนทนา, IM หรือโปรแกรมอื่นๆ บ่อยที่สุด

### 4.3 ข้อมูลเทคโนโลยีที่ดึงดูดผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตให้ใช้อินเทอร์เน็ต

#### 4.3.1 ลักษณะเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตที่ดึงดูดให้ใช้อินเทอร์เน็ต

ตารางที่ 13 แสดงจำนวน และค่าร้อยละ ข้อมูลลักษณะเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตที่ดึงดูดให้ใช้อินเทอร์เน็ตของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต

ลักษณะเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตที่ดึงดูดให้ใช้อินเทอร์เน็ต	จำนวน (คน)	ร้อยละ
อินเทอร์เน็ตมีความยืดหยุ่นเรื่องเวลา (ทำให้สามารถติดต่อสื่อสารกับผู้ใช้ที่เข้าไปออนไลน์ในเวลาเดียวกันและต่างเวลากันได้)	99	18.30
อินเทอร์เน็ตมีความยืดหยุ่นเรื่องสถานที่ (ท่านสามารถติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นได้ทั่วโลก โดยไม่ต้องคำนึงถึงสถานที่ที่อยู่จริง)	68	12.57
ท่านสามารถใช้สื่อโดยไม่ต้องระบุชื่อ (ด้วยธรรมชาติของสื่อที่ไม่สามารถรู้ว่าผู้ใช้สื่อคือใคร)	10	1.85
ท่านสามารถใช้สื่อโดยไม่เห็นซึ่งกันและกัน (ทำให้กล้าเข้าไปใช้บริการ หรือทำกิจกรรมที่แตกต่างจากที่เคยทำหรือไม่กล้าทำในชีวิตจริง)	23	4.25
ท่านสามารถเปลี่ยนแปลงอัตลักษณ์ของตนเองได้ (เลือกตัวตนที่จะเป็นได้ โดยอาจจะแสดงบางส่วนของตัวเอง สิ่งที่ยากจะเป็น หรือส่งที่ไม่ใช่ตนเอง)	8	1.48

ตารางที่ 13 แสดงจำนวน และค่าร้อยละ ข้อมูลลักษณะเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตที่ดึงดูดให้ใช้อินเทอร์เน็ตของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต (ต่อ)

ลักษณะเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตที่ดึงดูดให้ใช้อินเทอร์เน็ต	จำนวน (คน)	ร้อยละ
อินเทอร์เน็ตสามารถเปลี่ยนแปลงการรับรู้ของท่าน (ทำให้เกิดสภาวะที่เหมือนกับความฝัน เกิดการจินตนาการ)	11	2.03
ลักษณะการโต้ตอบสองทาง (กระตุ้นให้ท่านรู้สึกมีส่วนร่วม และเสมือนจริง มีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นหรือชุมชนในอินเทอร์เน็ตได้)	27	4.99
อินเทอร์เน็ตมีความสามารถในการเข้าถึงข้อมูล (ท่านสามารถเข้าถึงข้อมูลโดยไม่จำกัด ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเพศหรือเรื่องที่ท่านสนใจ)	157	29.02
อินเทอร์เน็ตให้สถานการณ์ที่เท่าเทียมกันแก่ผู้ใช้ (ทุกคนมีโอกาสเท่าเทียมกันในการแสดงตนเอง)	11	2.03
อินเทอร์เน็ตสามารถเข้าถึงความต้องการทางจิตใจ (ช่วยชดเชยและสนองความต้องการที่หลากหลายให้กับท่าน)	15	2.77
อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่มีลักษณะ Multi-media (สามารถใช้งานหลายอย่างได้ในสื่อเดียว)	102	18.85
อินเทอร์เน็ตมีช่องทางการสื่อสารด้วยอวัจนภาษาที่มีประสิทธิภาพ	10	1.85
รวม	541	100.00

จากการแจกแจงข้อมูลลักษณะเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตของผู้เสพติดพบว่า ลักษณะเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตที่ดึงดูดให้ผู้เสพติดใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือ อินเทอร์เน็ตมีความสามารถในการเข้าถึงข้อมูล (สามารถเข้าถึงข้อมูลโดยไม่จำกัด ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเพศหรือเรื่องที่คุณเสพติดอินเทอร์เน็ตสนใจ)

#### 4.4 ข้อมูลพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต

ผู้วิจัยใช้คำตอบของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ตอบแบบสอบถามทั้ง 541 คน นำมาวิเคราะห์เพื่อใช้วัดพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต และแบ่งผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตได้เป็น 5 ประเภท คือ เสพติดทางเพศ (Cybersexual Addiction), เสพติดความสัมพันธ์ (Cyber-Relational Addiction), เสพติดเกม (Net Gaming), เสพติดข้อมูลข่าวสาร (Information Overload), เสพติดคอมพิวเตอร์ (Computer Addiction) ซึ่งแสดงได้ดังตาราง

##### 4.4.1 ประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต

ตารางที่ 14 แสดงจำนวน และค่าร้อยละ ของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตจำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต

ประเภทของพฤติกรรมการเสพติด	จำนวน	ร้อยละ
1. ทางเพศ	22	4.07
2. ความสัมพันธ์	208	38.45
3. เกม	51	9.43
4. ข้อมูลข่าวสาร	225	41.59
5. คอมพิวเตอร์	35	6.47
รวม	541	100.00

จากการแจกแจงข้อมูลพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตของผู้เสพติดพบว่า ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่เสพติดข้อมูลข่าวสาร รองลงมาคือเสพติดความสัมพันธ์

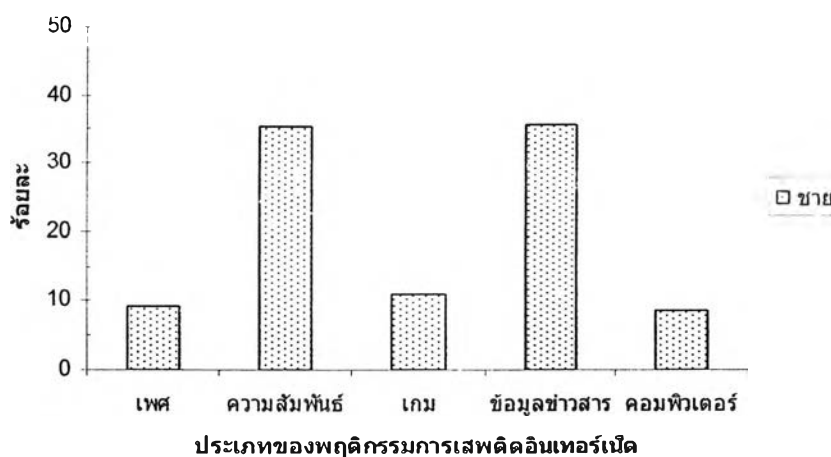
#### 4.5 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตจำแนกตามพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต

##### 4.5.1 เพศ

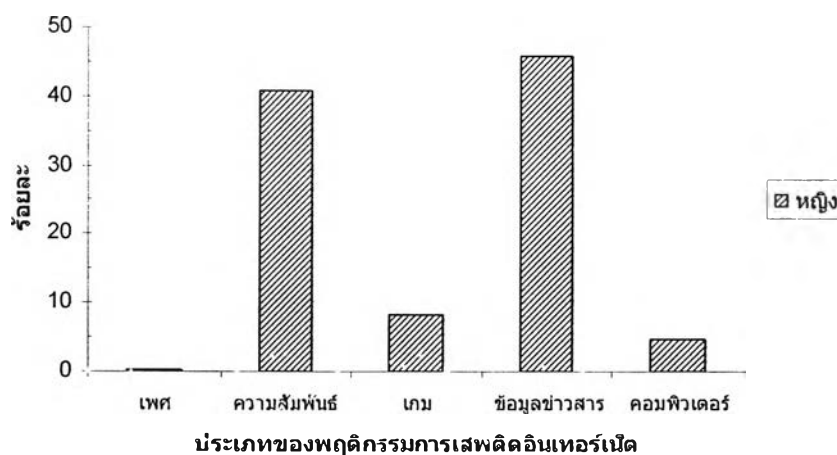
ตารางที่ 15 แสดงจำนวน และค่าร้อยละ เพศของผู้เสพติด จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต

ประเภท เพศ	เสพติดทางเพศ		เสพติด ความสัมพันธ์		เสพติดเกม		เสพติดข้อมูล ข่าวสาร		เสพติดคอมพิวเตอร์	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	21	9.17	81	35.37	25	10.92	82	35.81	20	8.73
หญิง	1	0.32	127	40.71	26	8.33	143	45.83	15	4.81

แผนภูมิที่ 1 แสดงจำนวน ผู้เสพติดเพศชาย จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต



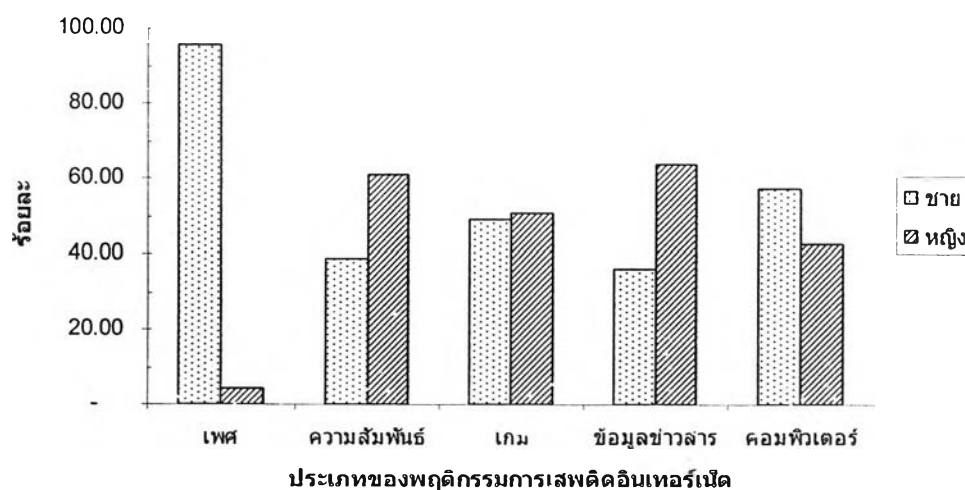
แผนภูมิที่ 2 แสดงจำนวน ผู้เสพติดเพศหญิง จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติด อินเทอร์เน็ต



ตารางที่ 16 แสดงจำนวน และค่าร้อยละ เพศของผู้เสพติด จำแนกตามประเภทของพฤติกรรม การเสพติดอินเทอร์เน็ต (เปรียบเทียบร้อยละภายในกลุ่มเพศของผู้เสพติด)

ประเภท เพศ	เสพติดทางเพศ		เสพติด ความสัมพันธ์		เสพติดเกม		เสพติดข้อมูล ข่าวสาร		เสพติดคอมพิวเตอร์	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	21	95.45	81	38.94	25	49.02	82	36.44	20	57.14
หญิง	1	4.55	127	61.06	26	50.98	143	63.56	15	42.86
รวม	22	100.00	208	100.00	51	100.00	225	100.00	35	100.00

แผนภูมิที่ 3 แสดงเพศของผู้เสพติด จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมกาเสพติดอินเทอร์เน็ต (เปรียบเทียบร้อยละภายในกลุ่มเพศของผู้เสพติด)



จากการแจกแจงข้อมูลเพศของผู้เสพติดจำแนกตามพฤติกรรมกาเสพติดพบว่า

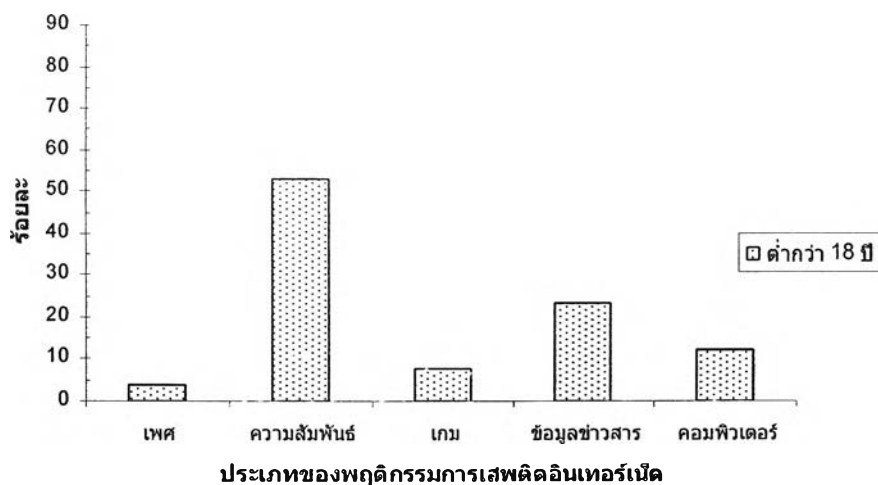
1. ผู้เสพติดทางเพศส่วนใหญ่เป็นเพศชาย
2. ผู้เสพติดความสัมพันธ์ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง
3. ผู้เสพติดเกมส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง
4. ผู้เสพติดข้อมูลข่าวสารส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง
5. ผู้เสพติดคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย

#### 4.5.2 อายุ

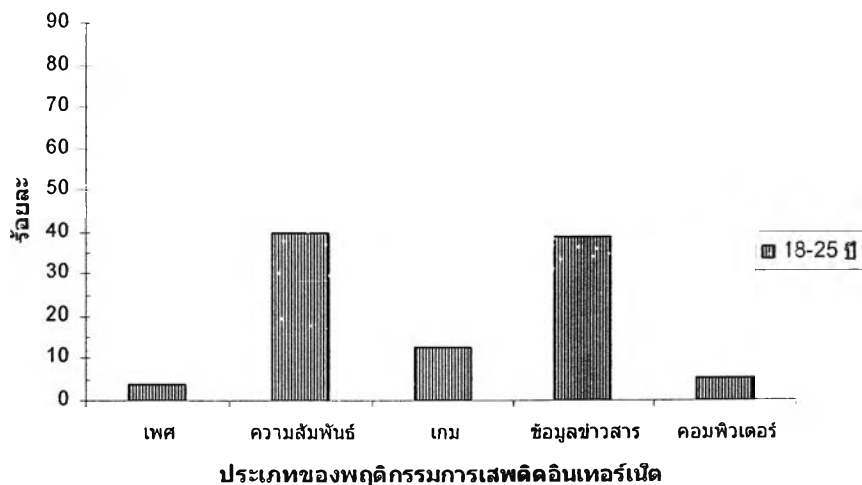
ตารางที่ 17 แสดงจำนวน และค่าร้อยละ อายุของผู้เสพติด จำแนกตามประเภทของการเสพติดอินเทอร์เน็ต

ประเภท อายุ	เสพติดทางเพศ		เสพติด ความสัมพันธ์		เสพติดเกม		เสพติดข้อมูล ข่าวสาร		เสพติดคอมพิวเตอร์	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 18 ปี	5	3.79	70	53.03	10	7.58	31	23.48	16	12.12
18-25 ปี	10	3.76	106	39.85	33	12.41	103	38.72	14	5.26
26-35 ปี	6	4.51	31	23.31	8	6.02	83	62.41	5	3.76
36-45 ปี	1	10.00	1	10.00	-	-	8	80.00	-	-

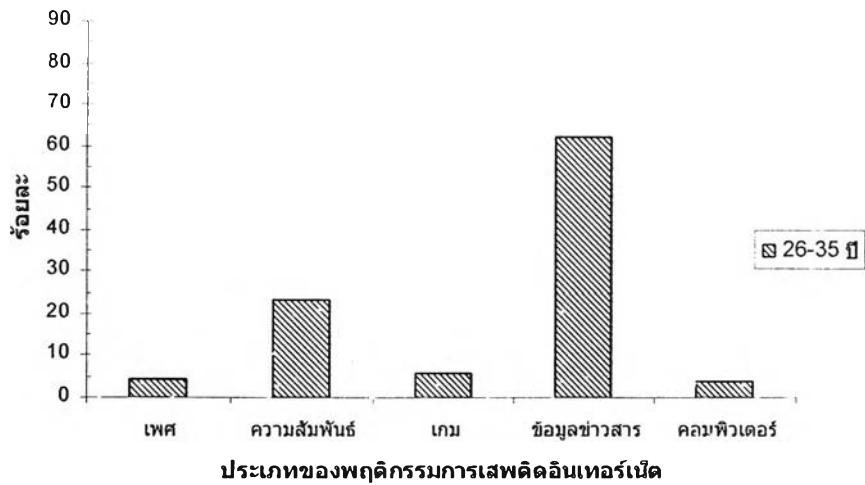
แผนภูมิที่ 4 แสดงจำนวน ผู้เสพติดอายุต่ำกว่า 18 ปี จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมกา  
เสพติดอินเทอร์เน็ต



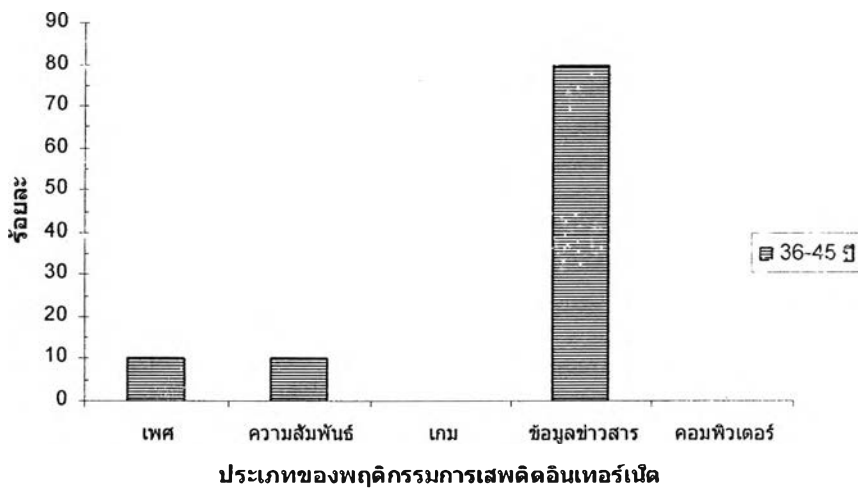
แผนภูมิที่ 5 แสดงจำนวน ผู้เสพติดอายุต่ำกว่า 18-25 ปี จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมกา  
เสพติดอินเทอร์เน็ต



แผนภูมิที่ 6 แสดงจำนวน ผู้เสพติดอายุต่ำกว่า 26-35 ปี จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมกาเสพติดอินเทอร์เน็ต



แผนภูมิที่ 7 แสดงจำนวน ผู้เสพติดอายุต่ำกว่า 36-45 ปี จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมกาเสพติดอินเทอร์เน็ต

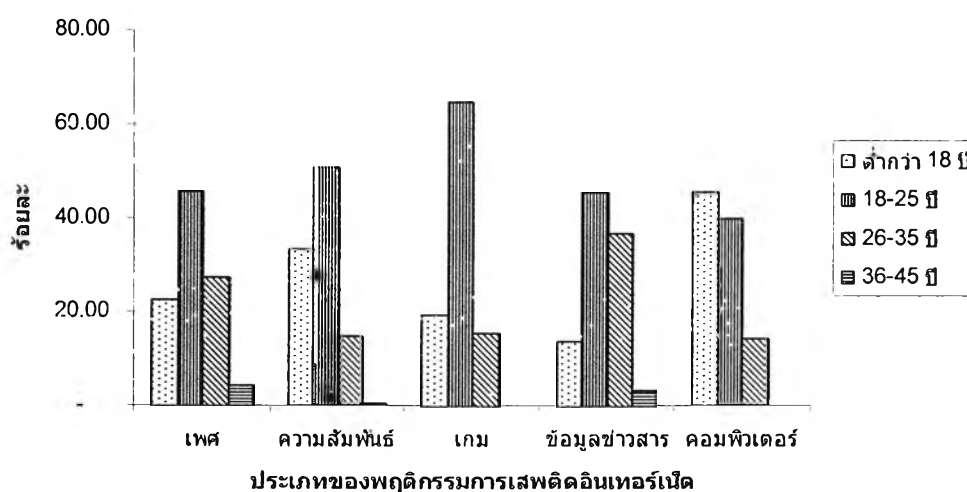




ตารางที่ 18 แสดงจำนวน และค่าร้อยละ อายุของผู้เสพติด จำแนกตามประเภทของการเสพติด อินเทอร์เน็ต (เปรียบเทียบร้อยละภายในกลุ่มอายุของผู้เสพติด)

ประเภท อายุ	เสพติดทางเพศ		เสพติด ความสัมพันธ์		เสพติดเกม		เสพติดข้อมูล ข่าวสาร		เสพติด คอมพิวเตอร์	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 18 ปี	5	22.73	70	33.65	10	19.61	31	13.78	16	45.71
18-25 ปี	10	45.45	106	50.96	33	64.71	103	45.78	14	40.00
26-35 ปี	6	27.27	31	14.90	8	15.69	83	36.89	5	14.29
36-45 ปี	1	4.55	1	0.48	-	-	8	3.56	-	-
รวม	22	100.00	208	100.00	51	100.00	225	100.00	35	100.00

แผนภูมิที่ 8 แสดงอายุของผู้เสพติด จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต (เปรียบเทียบร้อยละภายในกลุ่มอายุของผู้เสพติด)



จากการแจกแจงข้อมูลอายุของผู้เสพติดจำแนกตามพฤติกรรมการเสพติดพบว่า

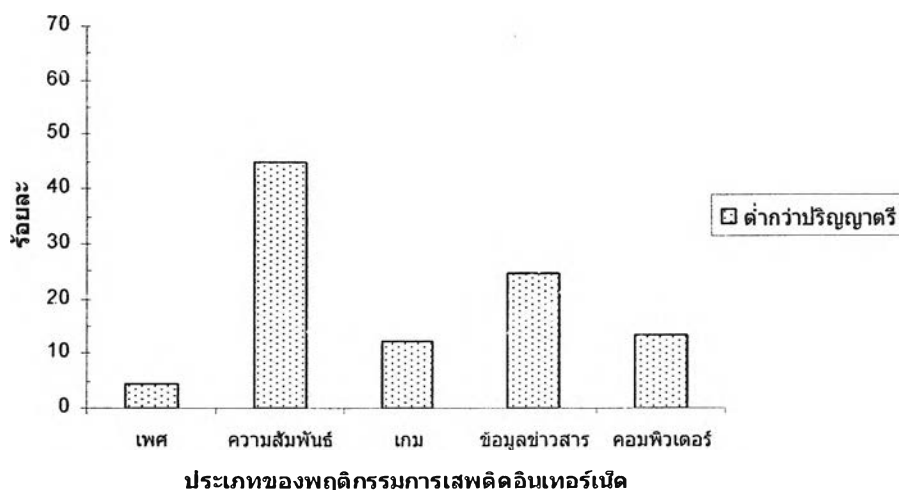
1. ผู้เสพติดทางเพศส่วนใหญ่อายุ 18-25 ปี
2. ผู้เสพติดความสัมพันธ์ส่วนใหญ่อายุ 18-25 ปี
3. ผู้เสพติดเกมส่วนใหญ่มีอายุ 18-25 ปี
4. ผู้เสพติดข้อมูลข่าวสารส่วนใหญ่มีอายุ 18-25 ปี
5. ผู้เสพติดคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่อายุต่ำกว่า 18 ปี

#### 4.5.3 ระดับการศึกษา

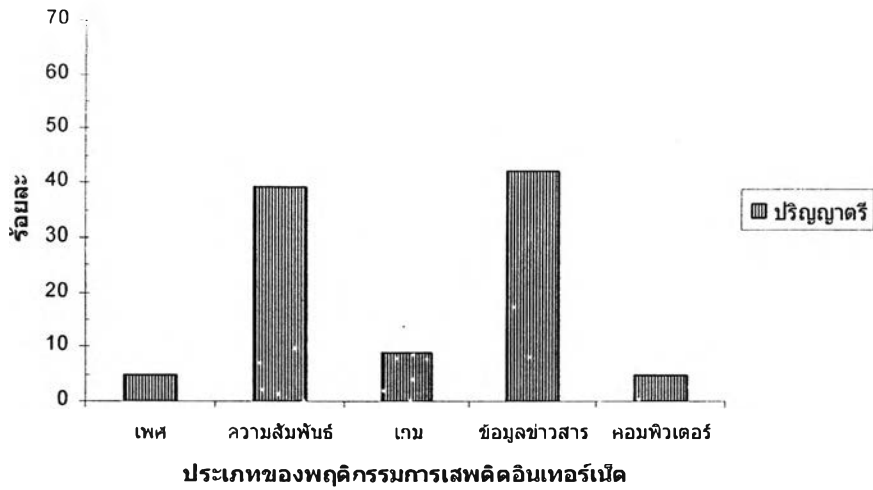
ตารางที่ 19 แสดงจำนวน และค่าร้อยละ ระดับการศึกษาของผู้เสพติด จำแนกตามประเภทของการเสพติดอินเทอร์เน็ต

ประเภทการศึกษา	เสพติดทางเพศ		เสพติดความสัมพันธ์		เสพติดเกม		เสพติดข้อมูลข่าวสาร		เสพติดคอมพิวเตอร์	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่าปริญญาตรี	7	4.32	73	45.06	20	12.35	40	24.69	22	13.58
ปริญญาตรี	13	4.69	109	39.35	25	9.03	117	42.24	13	4.69
สูงกว่าปริญญาตรี	2	1.96	26	25.49	6	5.88	68	66.67	-	-

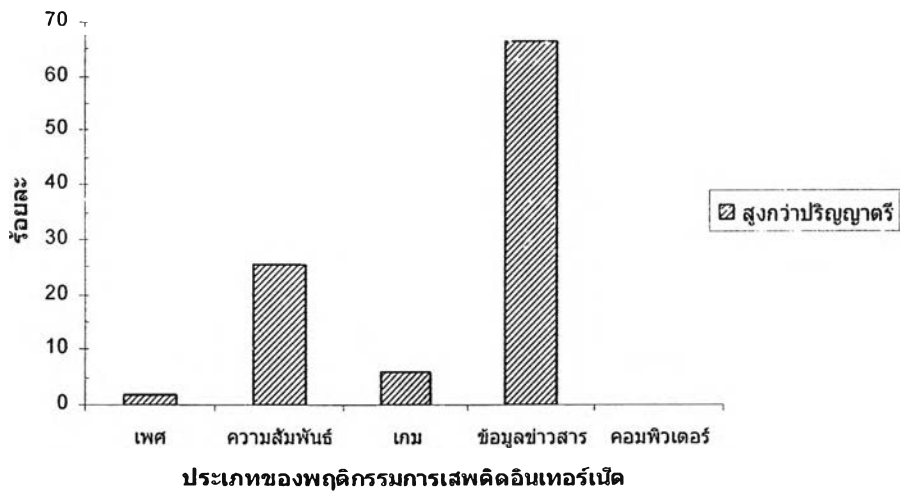
แผนภูมิที่ 9 แสดงจำนวน ผู้เสพติดที่มีระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมเสพติดอินเทอร์เน็ต



แผนภูมิที่ 10 แสดงจำนวน ผู้เสพติดที่มีระดับการศึกษาปริญญาตรี จำแนกตามประเภทของ พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต



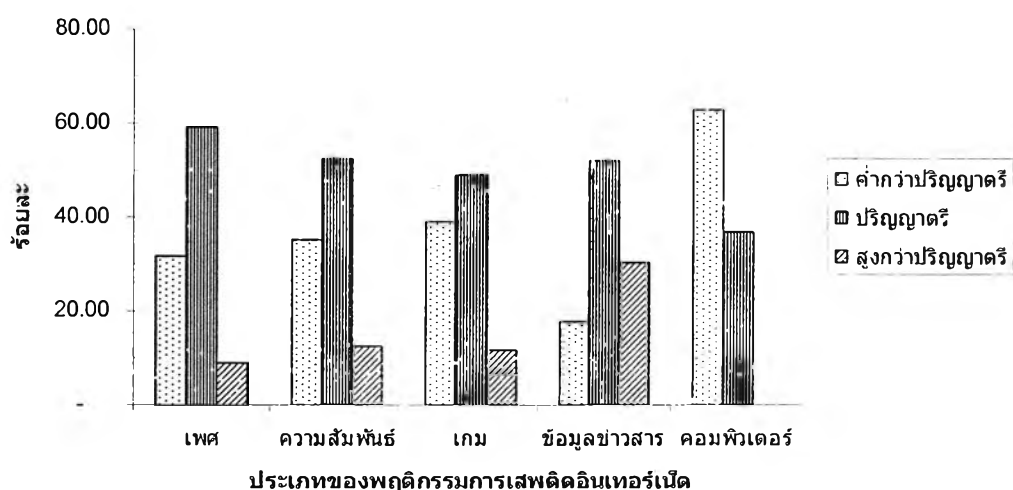
แผนภูมิที่ 11 แสดงจำนวน ผู้เสพติดที่มีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี จำแนกตามประเภท ของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต



ตารางที่ 20 แสดงจำนวน และค่าร้อยละ ระดับการศึกษาของผู้เสพติด จำแนกตามประเภทของการเสพติดอินเทอร์เน็ต (เปรียบเทียบร้อยละภายในกลุ่มระดับการศึกษาของผู้เสพติด)

ประเภทการศึกษา	เสพติดทางเพศ		เสพติดความสัมพันธ์		เสพติดเกม		เสพติดข้อมูลข่าวสาร		เสพติดคอมพิวเตอร์	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่าปริญญาตรี	7	31.82	73	35.10	20	39.22	40	17.78	22	62.86
ปริญญาตรี	13	59.09	109	52.40	25	49.02	117	52.00	13	37.14
สูงกว่าปริญญาตรี	2	9.09	26	12.50	6	11.76	68	30.22	-	-
รวม	22	100.00	208	100.00	51	100.00	225	100.00	35	100.00

แผนภูมิที่ 12 แสดงระดับการศึกษาของผู้เสพติด จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต (เปรียบเทียบร้อยละภายในกลุ่มระดับการศึกษาของผู้เสพติด)



จากการแจกแจงข้อมูลระดับการศึกษาของผู้เสพติดจำแนกตามพฤติกรรมการเสพติด

พบว่า

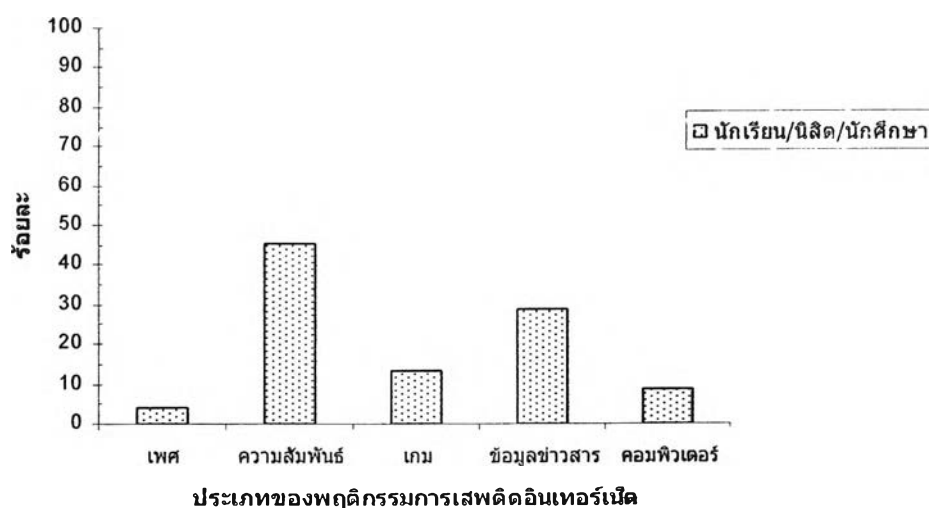
1. ผู้เสพติดทางเพศส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี
2. ผู้เสพติดความสัมพันธ์ส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี
3. ผู้เสพติดเกมส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี
4. ผู้เสพติดข้อมูลข่าวสารส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี
5. ผู้เสพติดคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับต่ำกว่าปริญญาตรี

## 4.5.4 อาชีพ

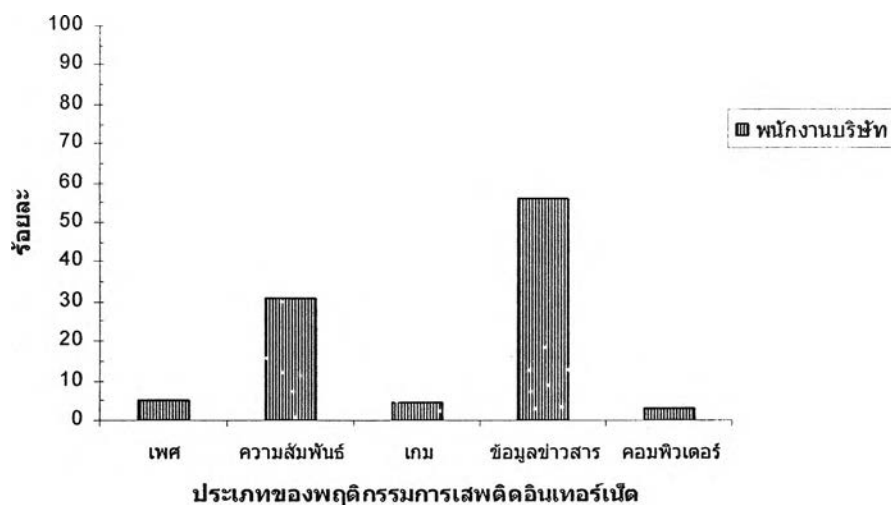
ตารางที่ 21 แสดงจำนวน และค่าร้อยละ อาชีพของผู้เสพติด จำแนกตามประเภทของการเสพติดอินเทอร์เน็ต

อาชีพ	เสพติดทางเพศ		เสพติดความสัมพันธ์		เสพติดเกม		เสพติดข้อมูลข่าวสาร		เสพติดคอมพิวเตอร์	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
นักเรียน/นิสิต/ นักศึกษา	13	4.10	143	45.11	42	13.25	92	29.02	27	8.52
พนักงานบริษัท	8	5.13	48	30.77	7	4.49	88	56.41	5	3.21
ข้าราชการ/ รัฐวิสาหกิจ	1	3.85	7	26.92	-	-	17	65.38	1	3.85
เจ้าของกิจการ	-	-	1	5.26	-	-	18	94.74	-	-
อื่นๆ	-	-	9	39.13	2	8.70	10	43.48	2	8.70

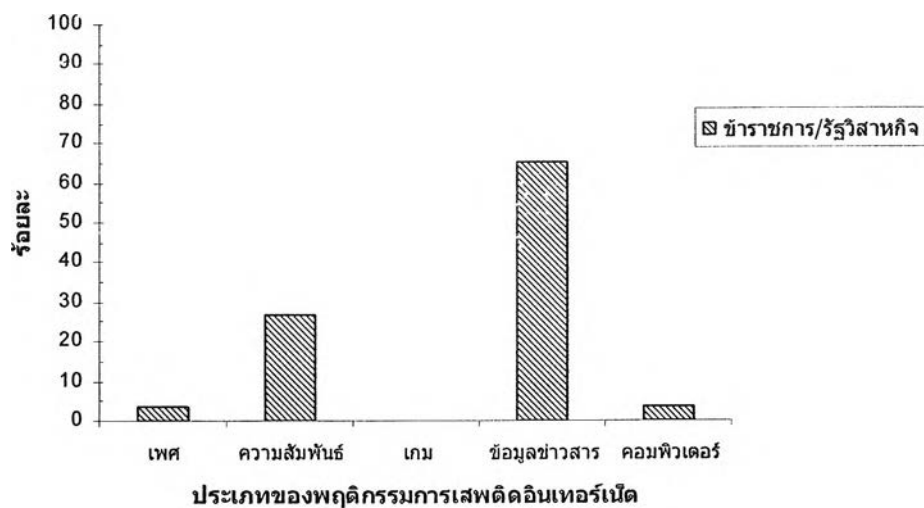
แผนภูมิที่ 13 แสดงจำนวน ผู้เสพติดที่มีอาชีพนักเรียน / นิสิต / นักศึกษา จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมเสพติดอินเทอร์เน็ต



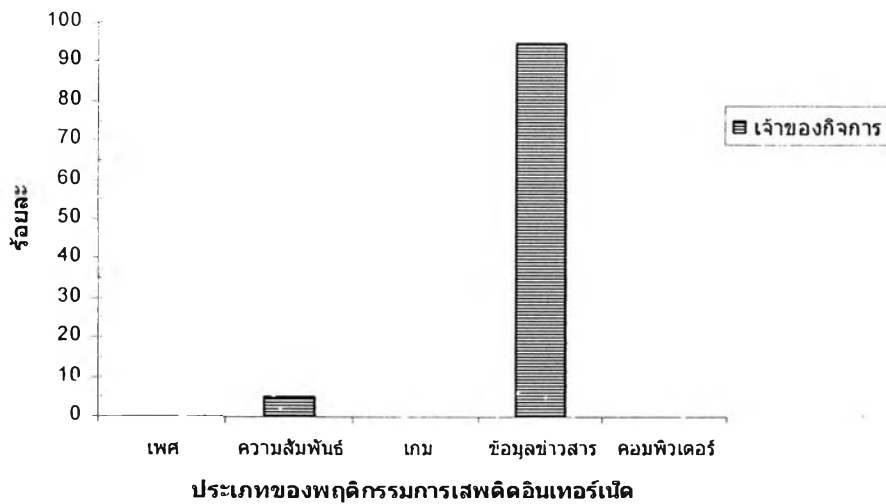
แผนภูมิที่ 14 แสดงจำนวน ผู้เสพติดที่มีอาชีพพนักงานบริษัท จำแนกตามประเภทของ พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต



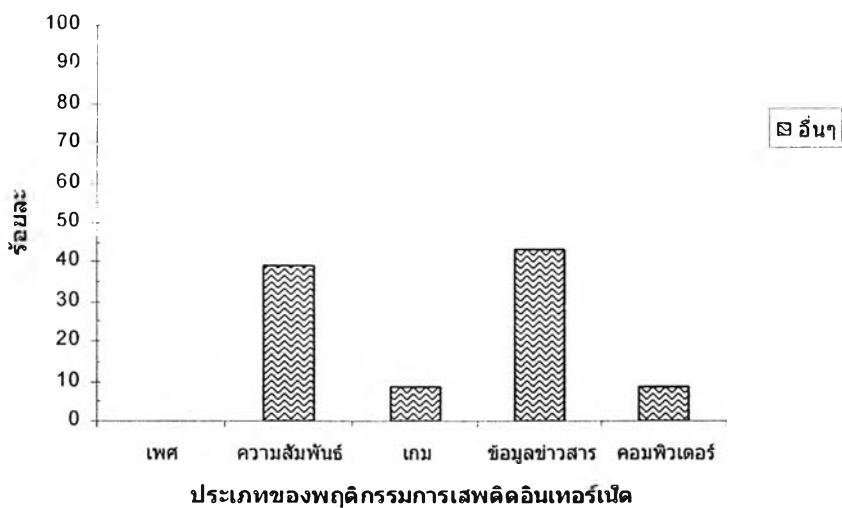
แผนภูมิที่ 15 แสดงจำนวน ผู้เสพติดที่มีอาชีพข้าราชการ / รัฐวิสาหกิจ จำแนกตามประเภทของ พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต



แผนภูมิที่ 16 แสดงจำนวน ผู้เสพติดที่มีอาชีพเจ้าของกิจการ จำแนกตามประเภทของ พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต



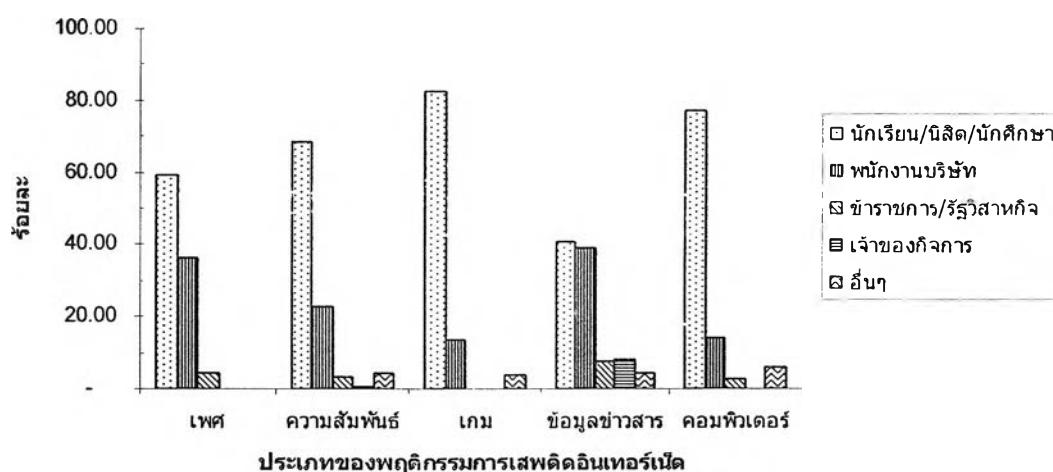
แผนภูมิที่ 17 แสดงจำนวน ผู้เสพติดที่มีอาชีพอื่นๆ จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต



ตารางที่ 22 แสดงจำนวน และค่าร้อยละ อาชีพของผู้เสพติด จำแนกตามประเภทของการเสพติดอินเทอร์เน็ต (เปรียบเทียบร้อยละภายในกลุ่มอาชีพของผู้เสพติด)

ประเภทอาชีพ	เสพติดทางเพศ		เสพติดความสัมพันธ์		เสพติดเกม		เสพติดข้อมูลข่าวสาร		เสพติดคอมพิวเตอร์	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
นักเรียน/นิสิต/นักศึกษา	13	59.09	143	68.75	42	82.35	92	40.89	27	77.14
พนักงานบริษัท	8	36.36	48	23.08	7	13.73	88	39.11	5	14.29
ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ	1	4.55	7	3.37	-	-	17	7.56	1	2.86
เจ้าของกิจการ	-	-	1	0.48	-	-	18	8.00	-	-
อื่นๆ	-	-	5	4.33	2	3.92	10	4.44	2	5.71
รวม	22	100.00	208	100.00	51	100.00	225	100.00	35	100.00

แผนภูมิที่ 18 แสดงอาชีพของผู้เสพติด จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต (เปรียบเทียบร้อยละภายในกลุ่มอาชีพของผู้เสพติด)



จากการแจกแจงข้อมูลอาชีพของผู้เสพติดจำแนกตามพฤติกรรมการเสพติดพบว่า

1. ผู้เสพติดทางเพศส่วนใหญ่มีอาชีพนักเรียน / นิสิต / นักศึกษา
2. ผู้เสพติดความสัมพันธ์ส่วนใหญ่มีอาชีพนักเรียน / นิสิต / นักศึกษา
3. ผู้เสพติดเกมส่วนใหญ่มีอาชีพนักเรียน / นิสิต / นักศึกษา
4. ผู้เสพติดข้อมูลข่าวสารส่วนใหญ่มีอาชีพนักเรียน / นิสิต / นักศึกษา
5. ผู้เสพติดคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่มีอาชีพนักเรียน / นิสิต / นักศึกษา

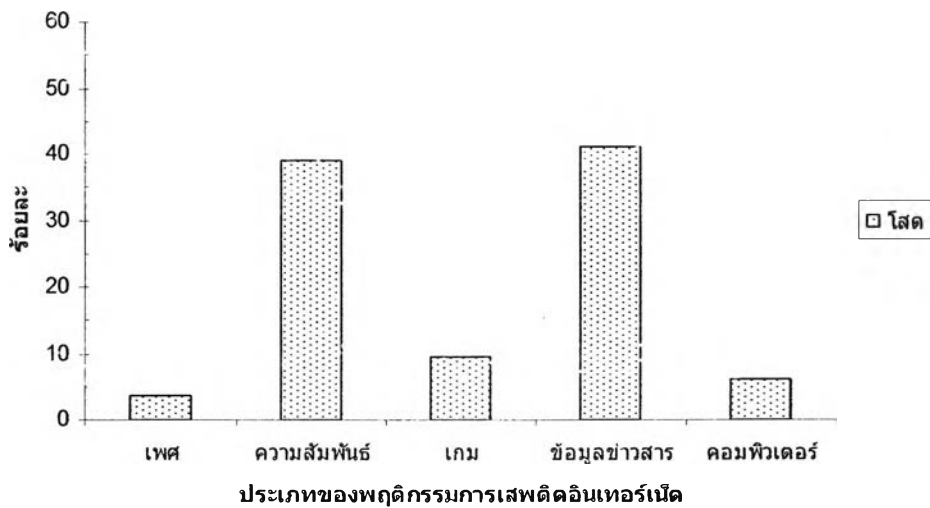


#### 4.5.5 สถานภาพสมรส

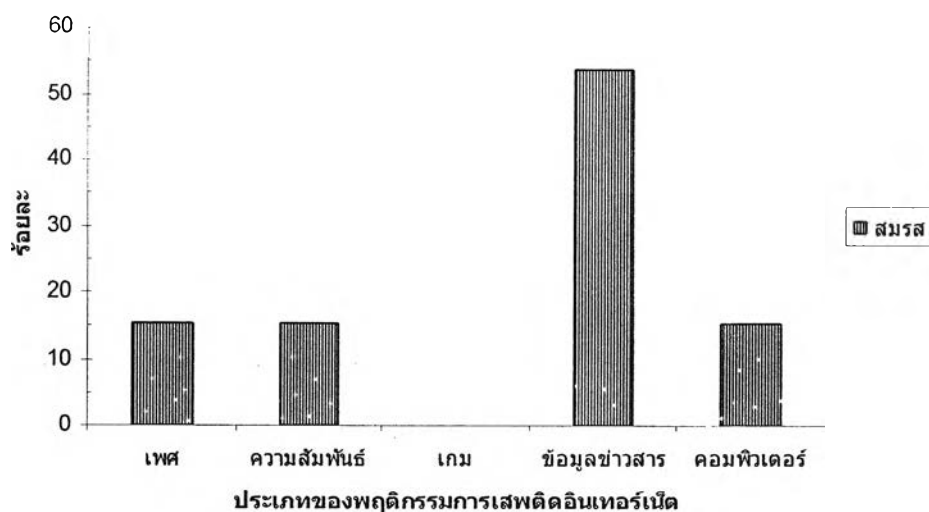
ตารางที่ 23 แสดงจำนวน และค่าร้อยละ ของผู้เสพติดสถานภาพโสด จำแนกตามประเภทของการเสพติดอินเทอร์เน็ต

ประเภท สถานภาพ	เสพติดทางเพศ		เสพติด ความสัมพันธ์		เสพติดเกม		เสพติดข้อมูล ข่าวสาร		เสพติด คอมพิวเตอร์	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
โสด	20	3.79	206	39.02	51	9.66	218	41.29	33	6.25
สมรส	2	15.38	2	15.38		-	7	53.85	2	15.38

แผนภูมิที่ 19 แสดงจำนวนผู้เสพติดที่มีสถานภาพโสด จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต



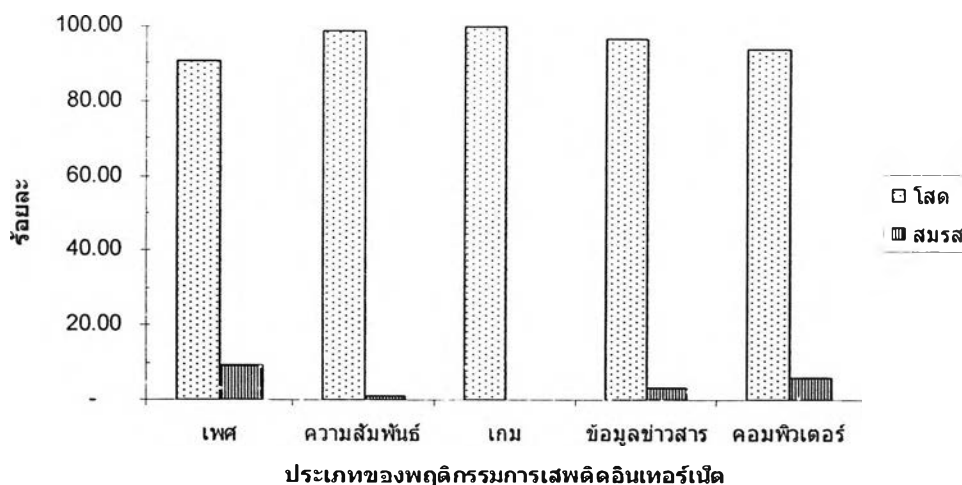
แผนภูมิที่ 20 แสดงจำนวนผู้เสพติดที่มีสถานภาพสมรส จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมกาเสพติดอินเทอร์เน็ต



ตารางที่ 24 แสดงจำนวน และค่าร้อยละ ของผู้เสพติดสถานภาพโสด จำแนกตามประเภทของการเสพติดอินเทอร์เน็ต (เปรียบเทียบร้อยละภายในกลุ่มสถานภาพสมรสของผู้เสพติด)

ประเภท สถานภาพ	เสพติดทางเพศ		เสพติด ความสัมพันธ์		เสพติดเกม		เสพติดข้อมูล ข่าวสาร		เสพติด คอมพิวเตอร์	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
โสด	20	90.91	206	99.04	51	100.00	218	96.89	33	94.29
สมรส	2	9.09	2	0.96	-	-	7	3.11	2	5.71
รวม	22	100.00	208	100.00	51	100.00	225	100.00	35	100.00

แผนภูมิที่ 21 แสดงสถานภาพสมรสของผู้เสพติด จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมกาเสพติด อินเทอร์เน็ต (เปรียบเทียบร้อยละภายในกลุ่มสถานภาพสมรสของผู้เสพติด)



จากการแจกแจงข้อมูลสถานภาพสมรสของผู้เสพติดจำแนกตามพฤติกรรมกาเสพติด พบว่า

1. ผู้เสพติดทางเพศส่วนใหญ่มีสถานภาพโสด
2. ผู้เสพติดความสัมพันธ์ส่วนใหญ่มีสถานภาพโสด
3. ผู้เสพติดเกมส่วนใหญ่มีสถานภาพโสด
4. ผู้เสพติดข้อมูลข่าวสารส่วนใหญ่มีสถานภาพโสด
5. ผู้เสพติดคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่มีสถานภาพโสด

จากการแจกแจงข้อมูลประชากรศาสตร์ของผู้เสพติดจำแนกตามพฤติกรรมกาเสพติดสามารถสรุปได้ว่า

1. ผู้เสพติดทางเพศส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อายุ 18-25 ปี มีการศึกษาสูงสุดระดับปริญญาตรี มีอาชีพอาชีพนักเรียน / นิสิต / นักศึกษา และมีสถานภาพโสด
2. ผู้เสพติดความสัมพันธ์ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุ 18-25 ปี มีการศึกษาสูงสุดระดับปริญญาตรี มีอาชีพนักเรียน / นิสิต / นักศึกษา และมีสถานภาพโสด
3. ผู้เสพติดเกมส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุ 18-25 ปี มีการศึกษาสูงสุดระดับปริญญาตรี มีอาชีพนักเรียน / นิสิต / นักศึกษา และมีสถานภาพโสด
4. ผู้เสพติดข้อมูลข่าวสารส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุ 18-25 ปี มีการศึกษาสูงสุดระดับปริญญาตรี มีอาชีพนักเรียน / นิสิต / นักศึกษา และมีสถานภาพโสด
5. ผู้เสพติดคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อายุต่ำกว่า 18 ปี มีการศึกษาสูงสุดระดับต่ำกว่าปริญญาตรี มีอาชีพนักเรียน / นิสิต / นักศึกษา และมีสถานภาพโสด

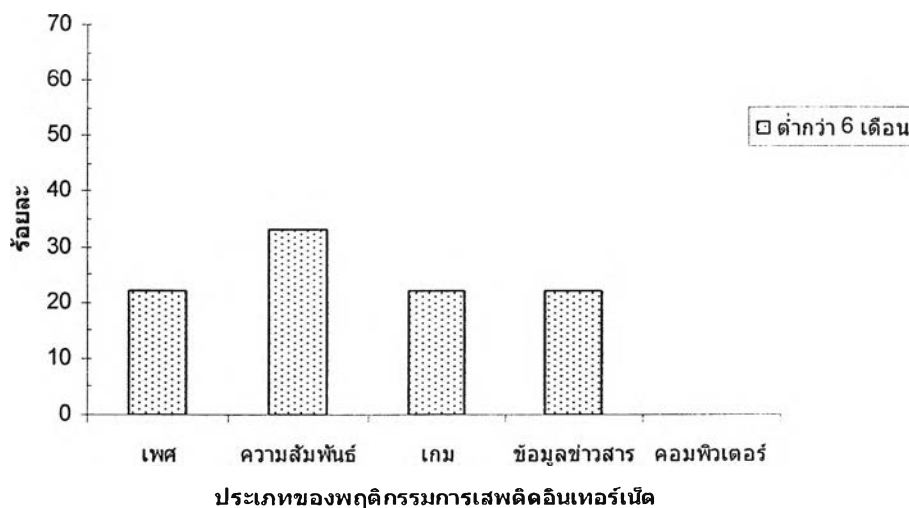
## 4.6 พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตจำแนกตามพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต

### 4.6.1 ประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต

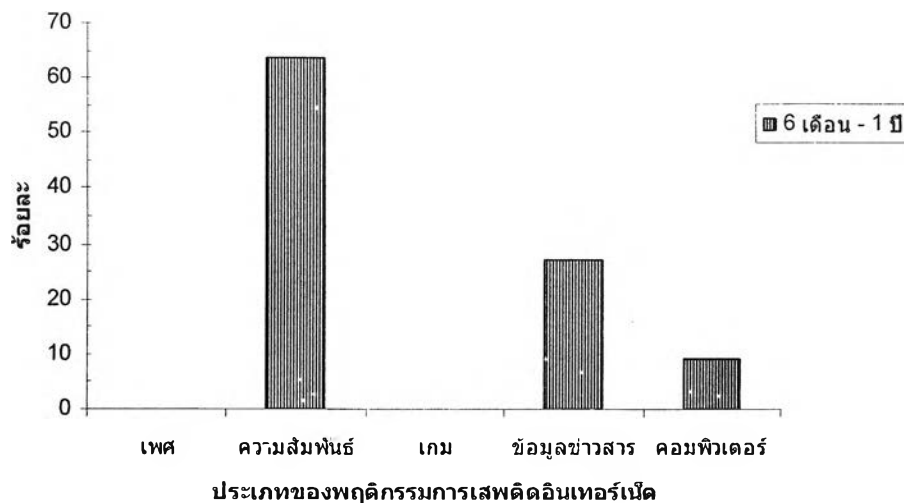
ตารางที่ 25 แสดงจำนวน และค่าร้อยละ ข้อมูลระยะเวลาประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตจนถึงปัจจุบัน จำแนกตามพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต

ประเภท ประสบการณ์ การใช้	เสพติดทางเพศ		เสพติด ความสัมพันธ์		เสพติดเกม		เสพติดข้อมูล ข่าวสาร		เสพติด คอมพิวเตอร์	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 6 เดือน	2	22.22	3	33.33	2	22.22	2	22.22	-	-
6 เดือน - 1 ปี	-	-	14	63.64	-	-	6	27.27	2	9.09
มากกว่า 1 ปี - 2 ปี	1	1.69	31	52.54	3	5.08	23	38.98	1	1.69
2 ปีขึ้นไป	19	4.21	160	35.48	46	10.20	194	43.02	32	7.10

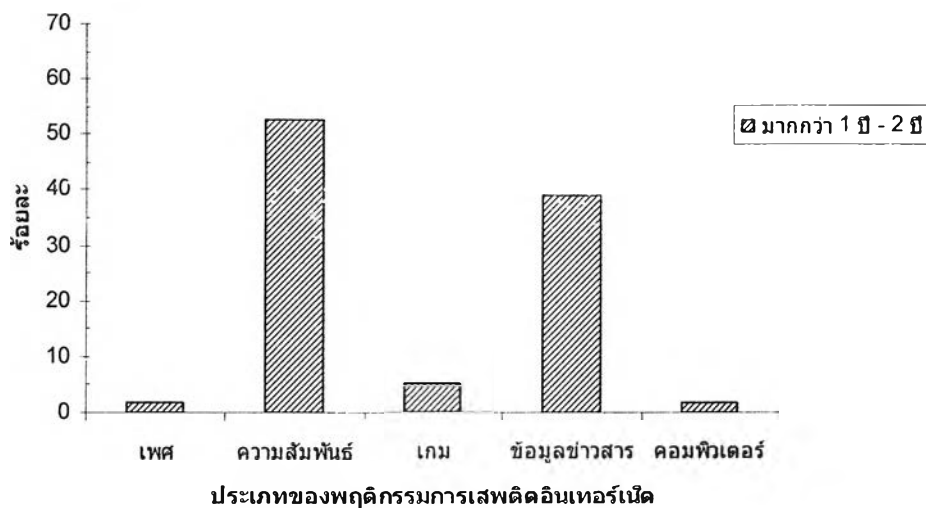
แผนภูมิที่ 22 แสดงจำนวนผู้เสพติดที่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตต่ำกว่า 6 เดือน จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต



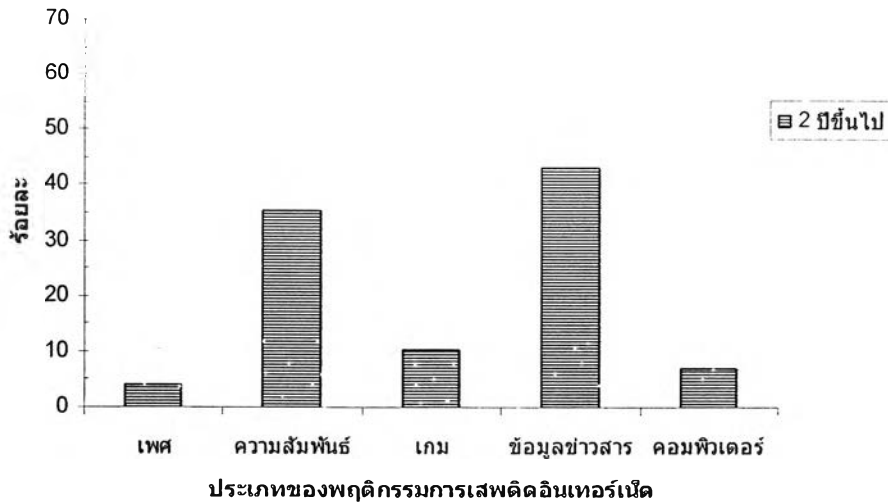
แผนภูมิที่ 23 แสดงจำนวนผู้เสพติดที่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตต่ำกว่า 6 เดือน - 1 ปี  
จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต



แผนภูมิที่ 24 แสดงจำนวนผู้เสพติดที่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 1 ปี - 2 ปี  
จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต



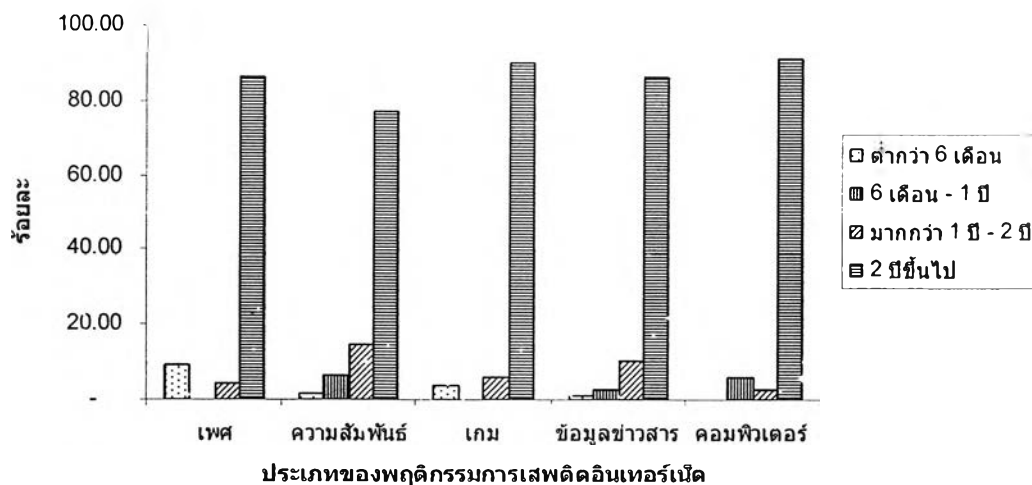
แผนภูมิที่ 25 แสดงจำนวนผู้เสพติดที่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต 2 ปีขึ้นไป จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมกาเสพติดอินเทอร์เน็ต



ตารางที่ 26 แสดงจำนวน และค่าร้อยละ ข้อมูลระยะเวลาประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตจนถึงปัจจุบัน จำแนกตามพฤติกรรมกาเสพติดอินเทอร์เน็ต (เปรียบเทียบร้อยละภายในกลุ่มประสบการณ์การใช้เน็ตของผู้เสพติด)

ประเภท ประสบการณ์การใช้	เสพติดทางเพศ		เสพติด ความสัมพันธ์		เสพติดเกม		เสพติดข้อมูล ข่าวสาร		เสพติด คอมพิวเตอร์	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
	ต่ำกว่า 6 เดือน	2	9.09	3	1.44	2	3.92	2	0.89	-
6 เดือน - 1 ปี	-	-	14	6.73	-	-	6	2.67	2	5.71
มากกว่า 1 ปี - 2 ปี	1	4.55	31	14.90	3	5.88	23	10.22	1	2.86
2 ปีขึ้นไป	19	86.36	160	76.92	46	90.20	194	86.22	32	91.43
รวม	22	100.00	208	100.00	51	100.00	225	100.00	35	100.00

แผนภูมิที่ 26 แสดงระยะเวลาประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตของผู้เสพติด จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต (เปรียบเทียบร้อยละภายในกลุ่มประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตของผู้เสพติด)



จากการแจกแจงข้อมูลประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตของผู้เสพติดจำแนกตามพฤติกรรมการเสพติดพบว่า

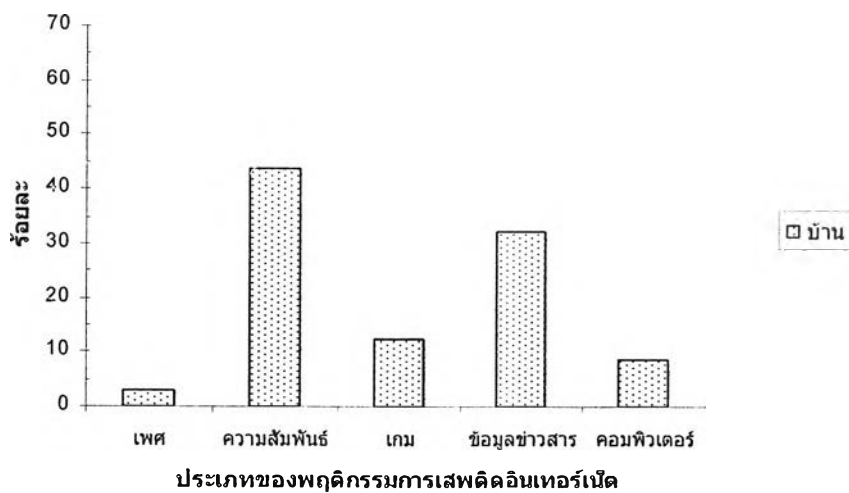
1. ผู้เสพติดทางเพศส่วนใหญ่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต 2 ปีขึ้นไป
2. ผู้เสพติดความสัมพันธ์ส่วนใหญ่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต 2 ปีขึ้นไป
3. ผู้เสพติดเกมส่วนใหญ่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต 2 ปีขึ้นไป
4. ผู้เสพติดข้อมูลข่าวสารส่วนใหญ่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต 2 ปีขึ้นไป
5. ผู้เสพติดคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต 2 ปีขึ้นไป

#### 4.6.2 สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ต

ตารางที่ 27 แสดงจำนวน และค่าร้อยละ ข้อมูลสถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตบ่อยที่สุด จำแนกตามพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต

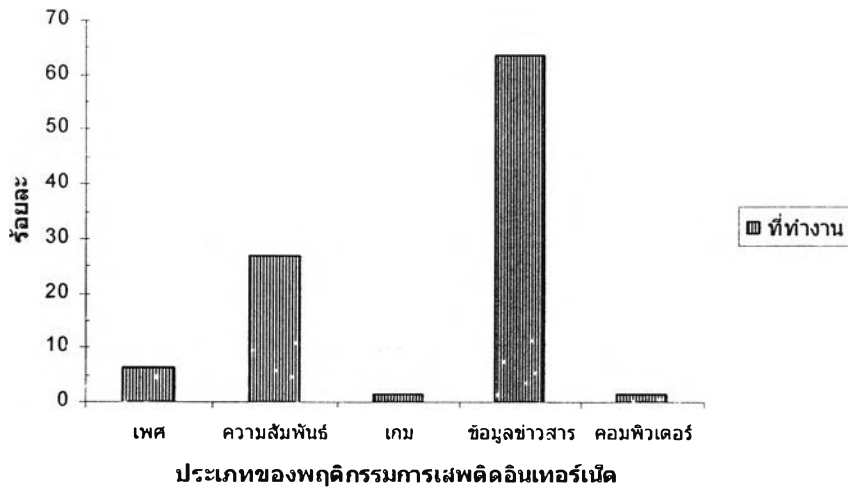
ประเภท สถานที่	เสพติดทางเพศ		เสพติด ความสัมพันธ์		เสพติดเกม		เสพติดข้อมูล ข่าวสาร		เสพติด คอมพิวเตอร์	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
บ้าน	10	2.92	150	43.73	42	12.24	111	32.36	30	8.75
ที่ทำงาน	8	6.30	34	26.77	2	1.57	81	63.78	2	1.57
สถานศึกษา	4	7.69	15	28.85	3	5.77	29	55.77	1	1.92
สถานที่ให้บริการ อินเทอร์เน็ต	-	-	7	50.00	4	28.57	1	7.14	2	14.29
อื่นๆ	-	-	2	40.00	-	-	3	60.00	-	-

แผนภูมิที่ 27 แสดงจำนวนผู้เสพติดที่ใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านบ่อยที่สุด จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต

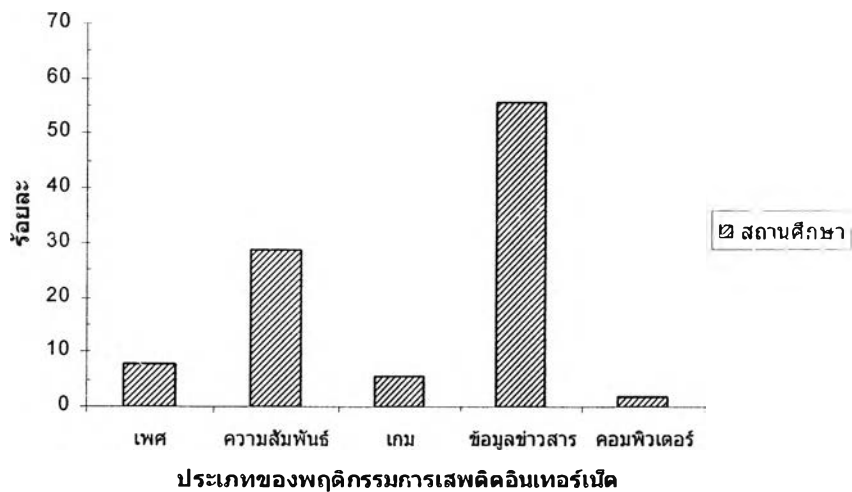




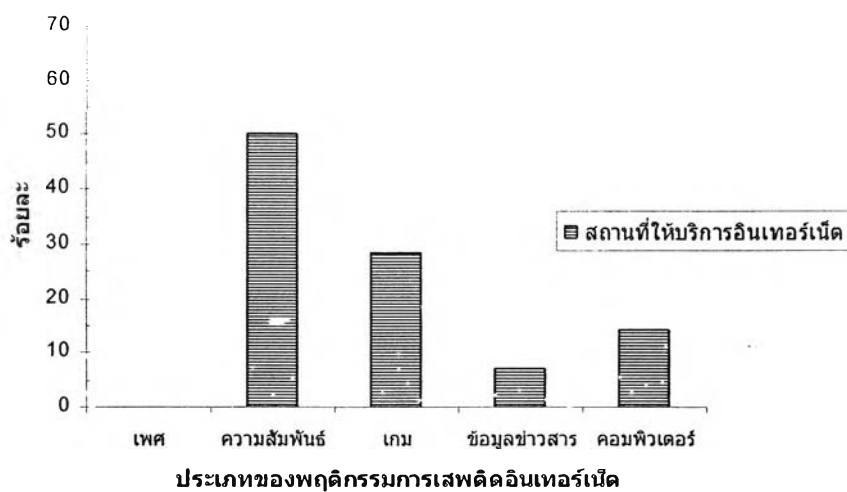
แผนภูมิที่ 28 แสดงจำนวนผู้เสพติดที่ใช้อินเทอร์เน็ตที่ทำงานบ่อยที่สุด จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต



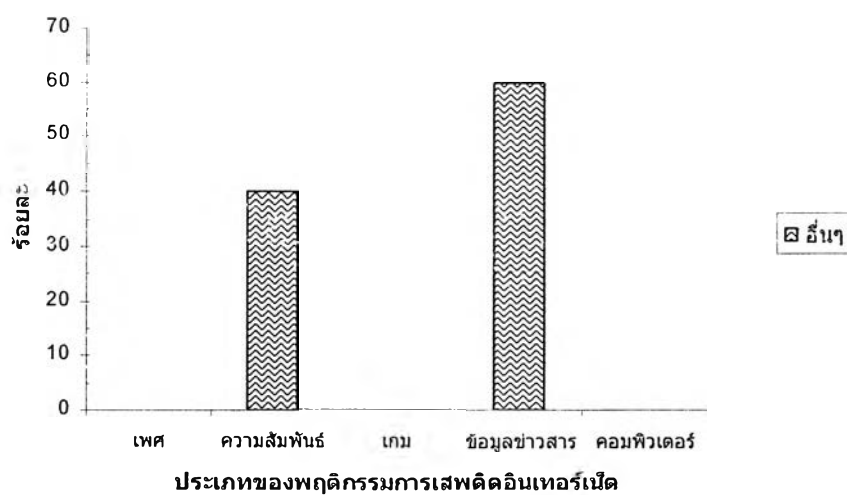
แผนภูมิที่ 29 แสดงจำนวนผู้เสพติดที่ใช้อินเทอร์เน็ตที่สถานศึกษาบ่อยที่สุด จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต



แผนภูมิที่ 30 แสดงจำนวนผู้เสพติดที่ใช้อินเทอร์เน็ตที่สถานที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตบ้อยที่สุด จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต



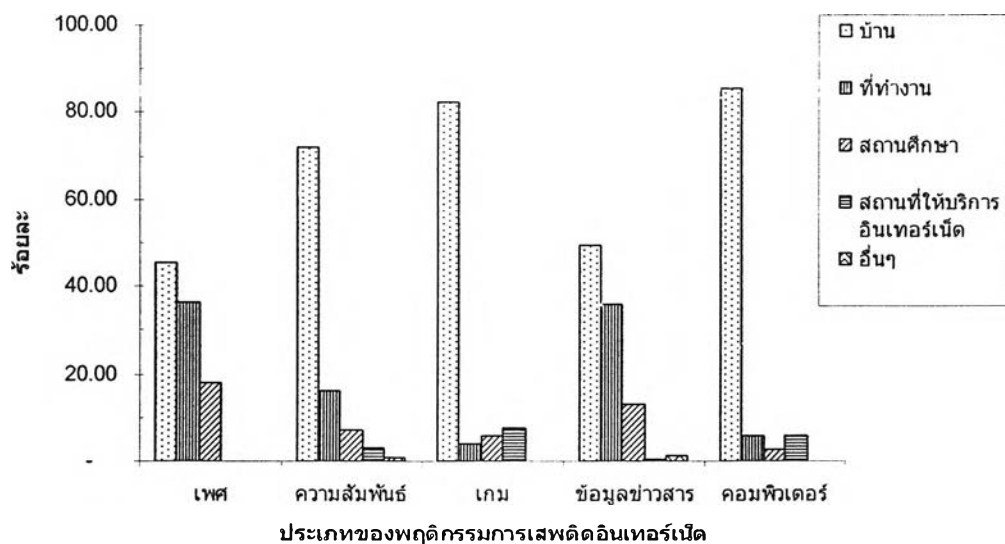
แผนภูมิที่ 31 แสดงจำนวนผู้เสพติดที่ใช้อินเทอร์เน็ตที่อื่นๆ ที่สุด จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต



ตารางที่ 28 แสดงจำนวน และค่าร้อยละ ข้อมูลสถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตบ่อยที่สุด จำแนกตามพฤติกรรมการเสฟติดอินเทอร์เน็ต (เปรียบเทียบร้อยละภายในกลุ่มสถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตของผู้เสฟติด)

ประเภท สถานที่	เสฟติดทางเพศ		เสฟติด ความสัมพันธ์		เสฟติดเกม		เสฟติดข้อมูล ข่าวสาร		เสฟติด คอมพิวเตอร์	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
บ้าน	10	45.45	150	72.12	42	82.35	111	49.33	30	85.71
ที่ทำงาน	8	36.36	34	16.35	2	3.92	81	36.00	2	5.71
สถานศึกษา	4	18.18	15	7.21	3	5.88	20	12.89	1	2.86
สถานที่ให้บริการ อินเทอร์เน็ต	-	-	7	3.37	4	7.84	1	0.44	2	5.71
อื่นๆ	-	-	2	0.96	-	-	3	1.33	-	-
รวม	22	100.00	208	100.00	51	100.00	225	100.00	35	100.00

แผนภูมิที่ 32 แสดงสถานที่ที่ผู้เสฟติดที่ใช้อินเทอร์เน็ตบ่อยที่สุด จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสฟติดอินเทอร์เน็ต (เปรียบเทียบร้อยละภายในกลุ่มสถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตของผู้เสฟติด)



จากการแจกแจงข้อมูลสถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตของผู้เสฟติดจำแนกตามพฤติกรรมการเสฟติดพบว่า

1. ผู้เสฟติดทางเพศส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตจากบ้านบ่อยที่สุด
2. ผู้เสฟติดความสัมพันธ์ส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตจากบ้านบ่อยที่สุด

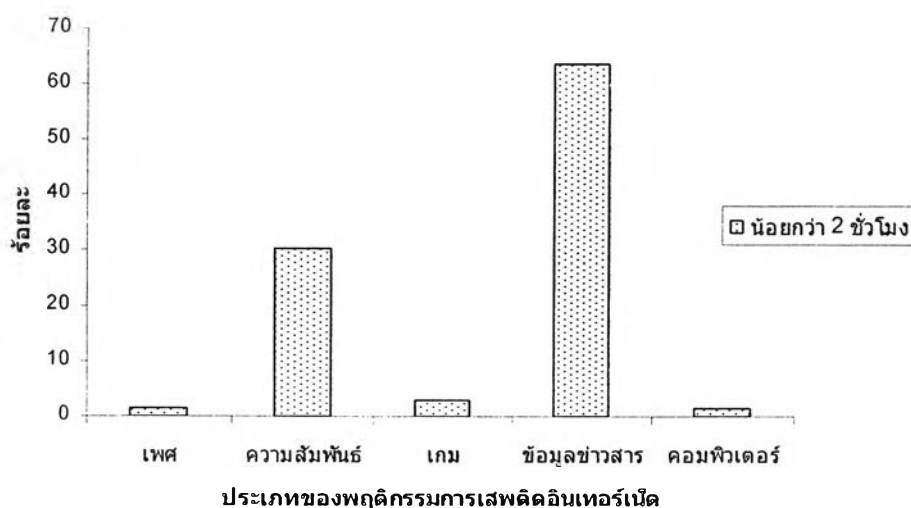
3. ผู้เสพติดเกมส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตจากบ้านบ่อยที่สุด
4. ผู้เสพติดข้อมูลข่าวสารส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตจากบ้านบ่อยที่สุด
5. ผู้เสพติดคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตจากบ้านบ่อยที่สุด

#### 4.6.3 ปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ต

ตารางที่ 29 แสดงจำนวน และค่าร้อยละ ข้อมูลจำนวนชั่วโมงที่ใช้อินเทอร์เน็ตต่อวัน จำแนกตามพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต

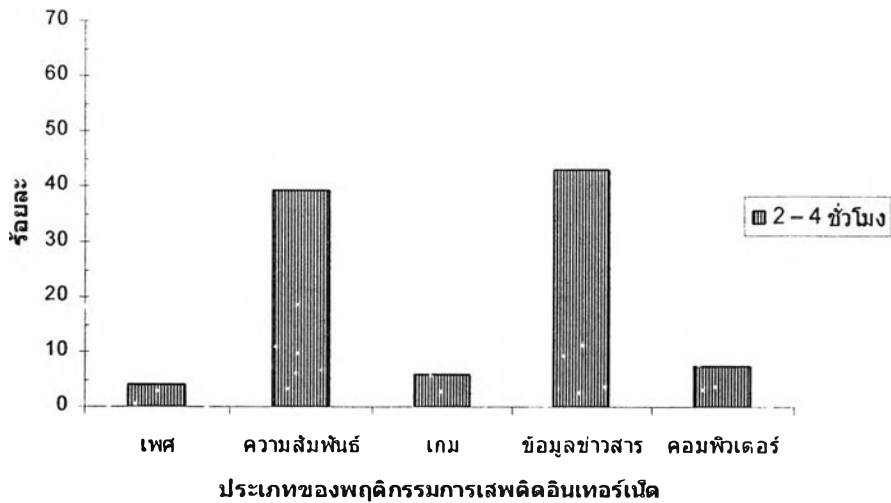
ประเภท เวลาที่ใช้/วัน	เสพติดทางเพศ		เสพติด ความสัมพันธ์		เสพติดเกม		เสพติดข้อมูล ข่าวสาร		เสพติด คอมพิวเตอร์	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 2 ชั่วโมง	1	1.52	20	30.30	2	3.03	42	63.64	1	1.52
2 - 4 ชั่วโมง	11	4.15	104	39.25	16	6.04	114	43.02	20	7.55
มากกว่า 4 - 6 ชั่วโมง	2	1.67	56	46.67	18	15.00	39	32.50	5	4.17
มากกว่า 6 ชั่วโมง	8	8.89	28	31.11	15	16.67	30	33.33	9	10.00

แผนภูมิที่ 33 แสดงจำนวนผู้เสพติดที่ใช้อินเทอร์เน็ตน้อยกว่า 2 ชั่วโมงต่อวัน จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต

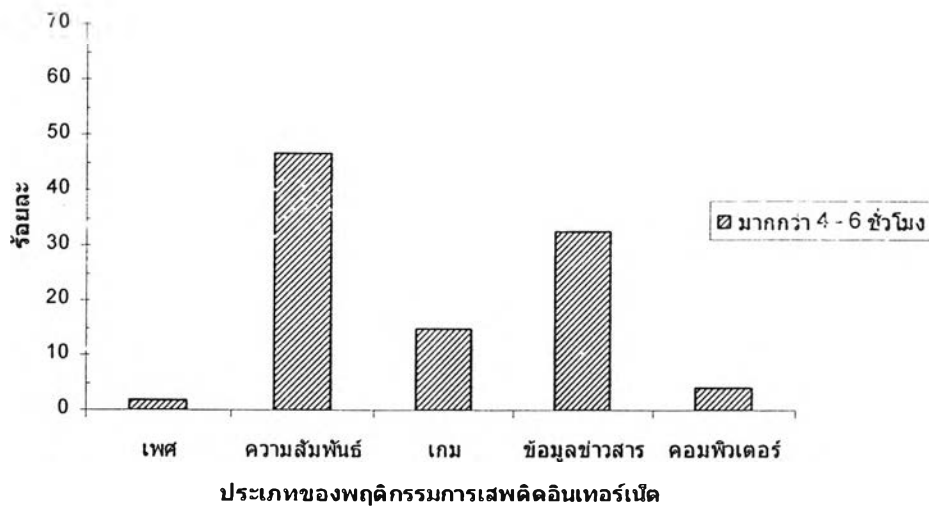




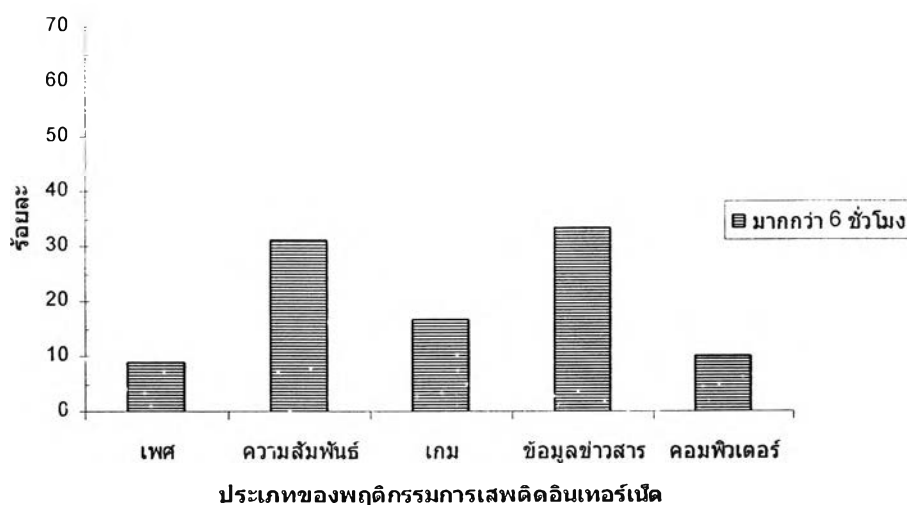
แผนภูมิที่ 34 แสดงจำนวนผู้เสพติดที่ใช้อินเทอร์เน็ต 2-4 ชั่วโมงต่อวัน จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต



แผนภูมิที่ 35 แสดงจำนวนผู้เสพติดที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 4-6 ชั่วโมงต่อวัน จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต



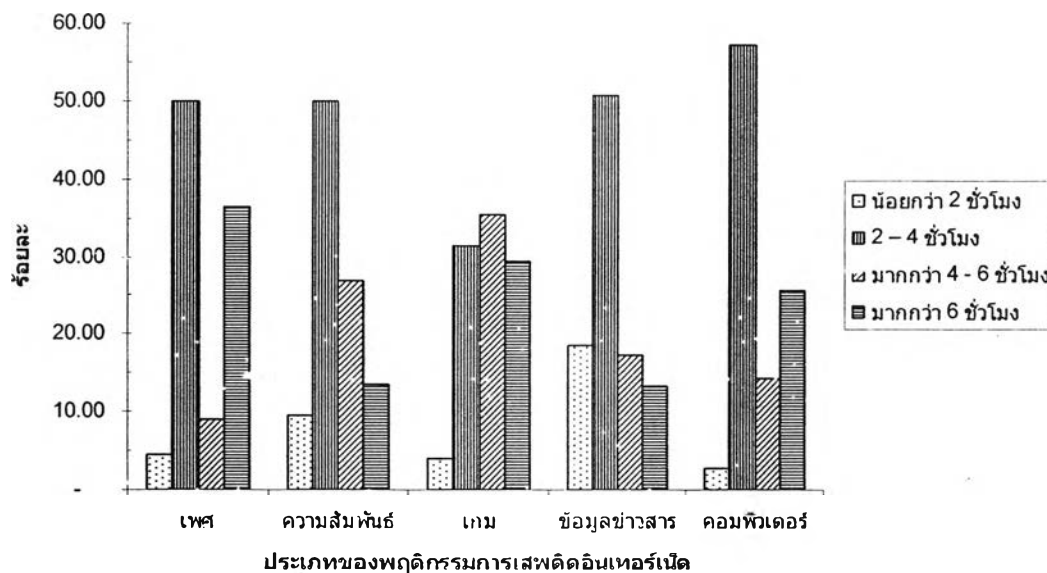
แผนภูมิที่ 36 แสดงจำนวนผู้เสพติดที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 6 ชั่วโมงต่อวัน จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต



ตารางที่ 30 แสดงจำนวน และค่าร้อยละ ข้อมูลจำนวนชั่วโมงที่ใช้อินเทอร์เน็ตต่อวัน จำแนกตามพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต (เปรียบเทียบร้อยละภายในกลุ่มชั่วโมงที่ใช้อินเทอร์เน็ตต่อวันของผู้เสพติด)

ประเภท เวลาที่ใช้วัน	เสพติดทางเพศ		เสพติด ความสัมพันธ์		เสพติดเกม		เสพติดข้อมูล ข่าวสาร		เสพติด คอมพิวเตอร์	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 2 ชั่วโมง	1	4.55	20	9.62	2	3.92	42	18.67	1	2.86
2 - 4 ชั่วโมง	11	50.00	104	50.00	16	31.37	114	50.67	20	57.14
มากกว่า 4 - 6 ชั่วโมง	2	9.09	56	26.92	18	35.29	39	17.33	5	14.29
มากกว่า 6 ชั่วโมง	8	36.36	28	13.46	15	29.41	30	13.33	9	25.71
รวม	22	100.00	208	100.00	51	100.00	225	100.00	35	100.00

แผนภูมิที่ 37 แสดงระยะเวลาที่ผู้เสพติดที่ใช้อินเทอร์เน็ตต่อวัน จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต (เปรียบเทียบร้อยละภายในกลุ่มชั่วโมงที่ใช้อินเทอร์เน็ตต่อวันของผู้เสพติด)



จากการแจกแจงข้อมูลจำนวนชั่วโมงที่ใช้อินเทอร์เน็ตต่อวันของผู้เสพติดจำแนกตามพฤติกรรมการเสพติดพบว่า

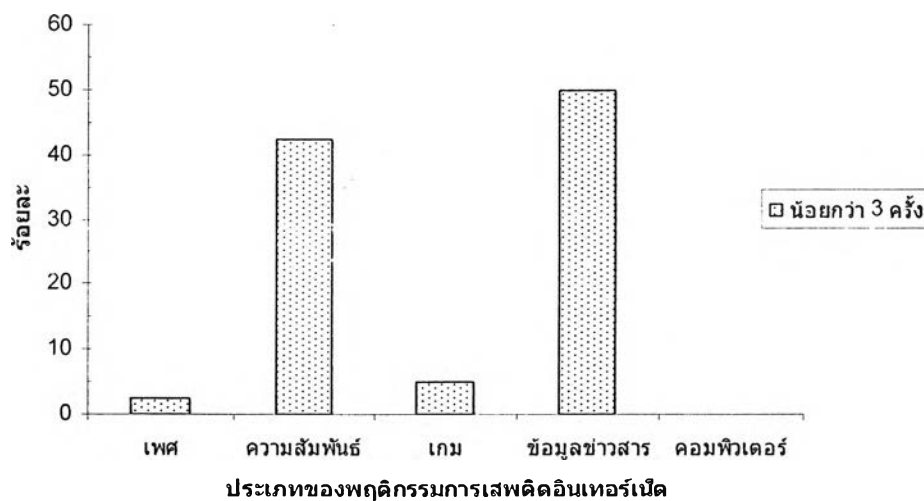
1. ผู้เสพติดทางเพศส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ต 2-4 ชั่วโมงต่อวัน
2. ผู้เสพติดความสัมพันธ์ส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ต 2-4 ชั่วโมงต่อวัน
3. ผู้เสพติดเกมส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 4-6 ชั่วโมงต่อวัน
4. ผู้เสพติดข้อมูลข่าวสารส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ต 2-4 ชั่วโมงต่อวัน
5. ผู้เสพติดคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ต 2-4 ชั่วโมงต่อวัน

#### 4.6.4 ความถี่ของการใช้อินเทอร์เน็ต

ตารางที่ 31 แสดงจำนวน และค่าร้อยละ ข้อมูลจำนวนครั้งที่ใช้อินเทอร์เน็ตต่อสัปดาห์ จำแนกตามพฤติกรรมการเสฟติดอินเทอร์เน็ต

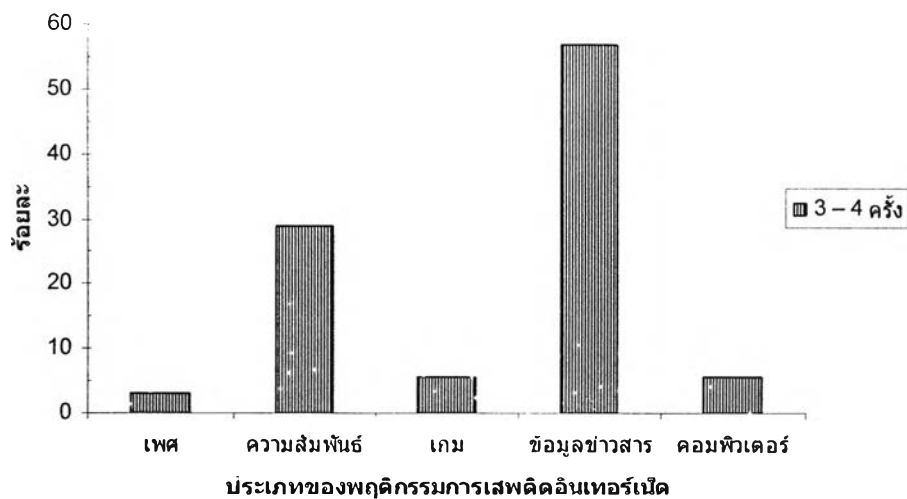
ประเภท ครั้ง/สัปดาห์	เสฟติดทางเพศ		เสฟติด ความสัมพันธ์		เสฟติดเกม		เสฟติดข้อมูล ข่าวสาร		เสฟติด คอมพิวเตอร์	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 3 ครั้ง	1	2.50	17	42.50	2	5.00	20	50.00	-	-
3 - 4 ครั้ง	4	3.20	36	28.80	7	5.60	71	56.80	7	5.60
4 - 6 ครั้ง	4	2.72	62	42.18	16	10.88	56	38.10	9	6.12
มากกว่า 6 ครั้ง	13	5.68	93	40.61	26	11.35	78	34.06	19	8.30

แผนภูมิที่ 38 แสดงจำนวนผู้เสฟติดที่ใช้อินเทอร์เน็ตน้อยกว่า 3 ครั้งต่อสัปดาห์ จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสฟติดอินเทอร์เน็ต

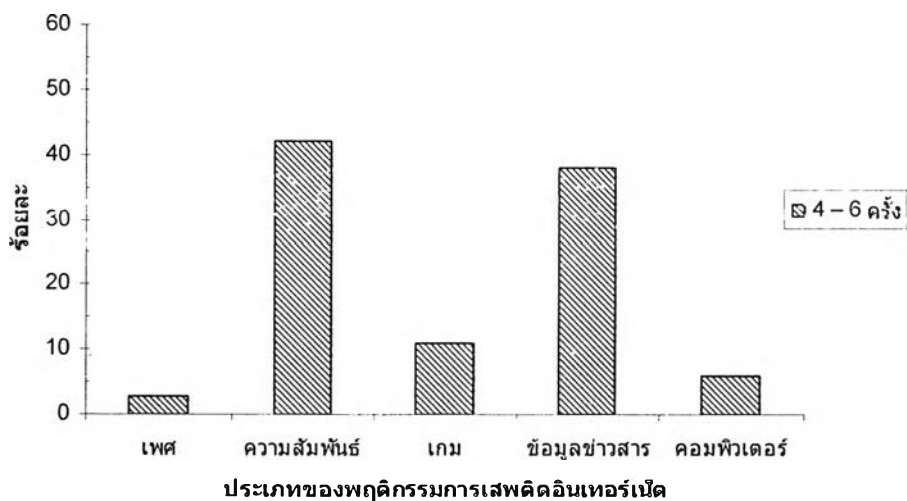




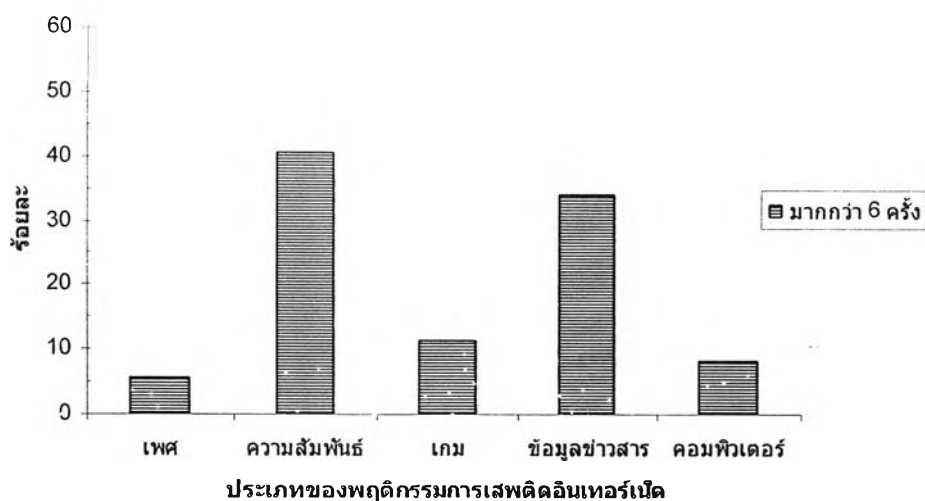
แผนภูมิที่ 39 แสดงจำนวนผู้เสพติดที่ใช้อินเทอร์เน็ตน้อยกว่า 3-4 ครั้งต่อสัปดาห์ จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต



แผนภูมิที่ 40 แสดงจำนวนผู้เสพติดที่ใช้อินเทอร์เน็ต 4-6 ครั้งต่อสัปดาห์ จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต



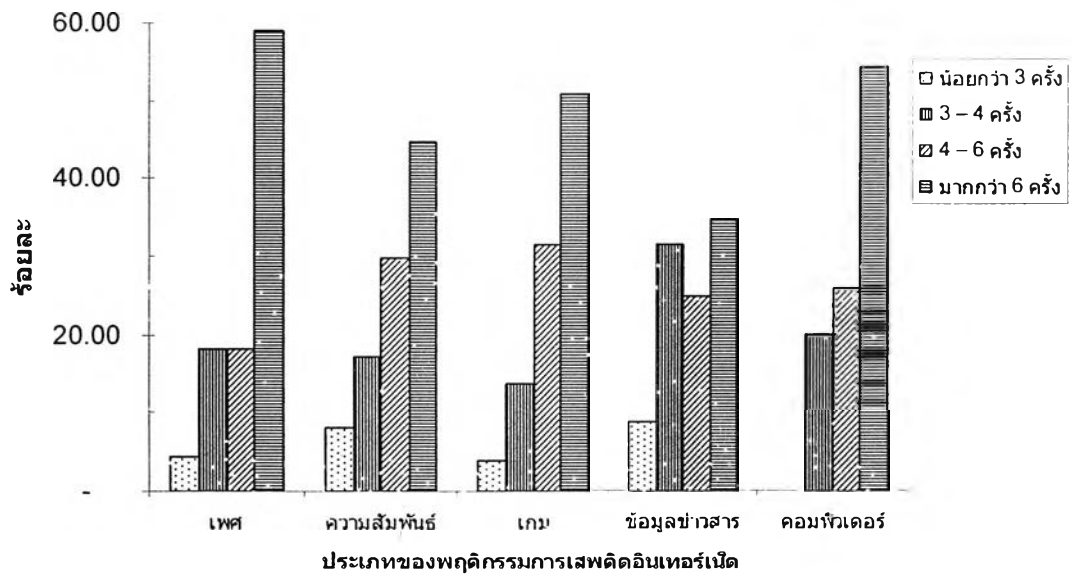
แผนภูมิที่ 41 แสดงจำนวนผู้เสพติดที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 6 ครั้งต่อสัปดาห์ จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต



ตารางที่ 32 แสดงจำนวน และค่าร้อยละ ข้อมูลจำนวนครั้งที่ใช้อินเทอร์เน็ตต่อสัปดาห์ จำแนกตามพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต (เปรียบเทียบร้อยละภายในกลุ่มจำนวนครั้งที่ใช้อินเทอร์เน็ตต่อสัปดาห์ของผู้เสพติด)

ประเภท ครั้ง/สัปดาห์	เสพติดทางเพศ		เสพติด ความสัมพันธ์		เสพติดเกม		เสพติดข้อมูล ข่าวสาร		เสพติด คอมพิวเตอร์	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 3 ครั้ง	1	4.55	17	8.17	2	3.92	20	8.89	-	-
3 - 4 ครั้ง	4	18.18	36	17.31	7	13.73	71	31.56	7	20.00
4 - 6 ครั้ง	4	18.18	62	29.81	16	31.37	56	24.89	9	25.71
มากกว่า 6 ครั้ง	13	59.09	93	44.71	26	50.98	78	34.67	19	54.29
รวม	22	100.00	208	100.00	51	100.00	225	100.00	35	100.00

แผนภูมิที่ 42 แสดงจำนวนครั้งที่ผู้เสพติดที่ใช้อินเทอร์เน็ตต่อสัปดาห์ จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต (เปรียบเทียบร้อยละภายในกลุ่มจำนวนครั้งที่ใช้อินเทอร์เน็ตต่อสัปดาห์ของผู้เสพติด)



จากการแจกแจงข้อมูลจำนวนครั้งที่ใช้อินเทอร์เน็ตต่อสัปดาห์ของผู้เสพติดจำแนกตามพฤติกรรมการเสพติดพบว่า

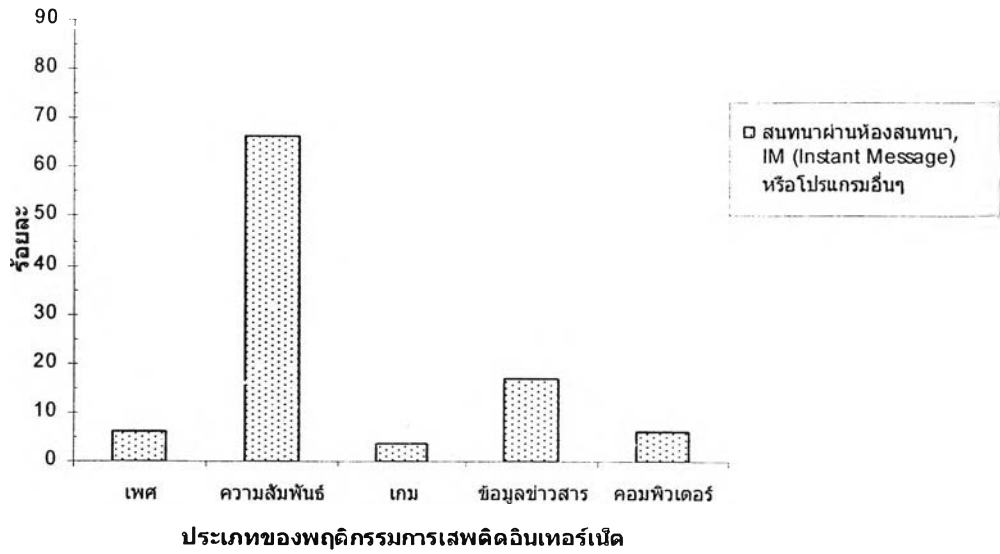
1. ผู้เสพติดทางเพศส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 6 ครั้งต่อสัปดาห์
2. ผู้เสพติดความสัมพันธ์ส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 6 ครั้งต่อสัปดาห์
3. ผู้เสพติดเกมส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 6 ครั้งต่อสัปดาห์
4. ผู้เสพติดข้อมูลข่าวสารส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 6 ครั้งต่อสัปดาห์
5. ผู้เสพติดคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 6 ครั้งต่อสัปดาห์

## 4.6.5 บริการอินเทอร์เน็ตที่ใช้

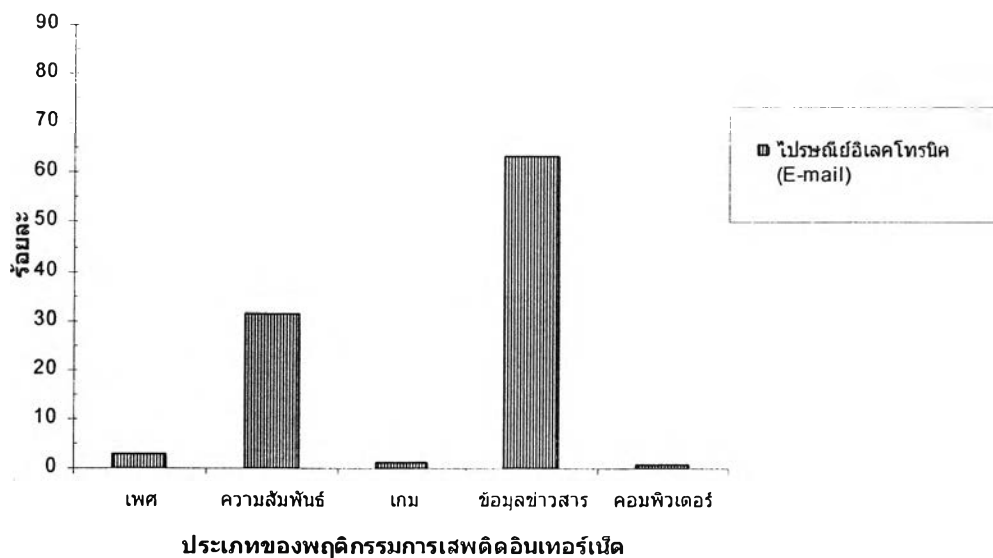
ตารางที่ 33 แสดงจำนวน และค่าร้อยละ ข้อมูลบริการอินเทอร์เน็ตที่ใช้บ่อยที่สุด จำแนกตามพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต

ประเภท บริการที่ใช้	เสพติดทางเพศ		เสพติด ความสัมพันธ์		เสพติดเกม		เสพติดข้อมูล ข่าวสาร		เสพติด คอมพิวเตอร์	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
สนทนาผ่านห้องสนทนา, IM (Instant Message) หรือโปรแกรมอื่นๆ	12	6.42	124	66.31	7	3.74	32	17.11	12	6.42
ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-mail)	4	2.82	45	31.69	2	1.41	90	63.38	1	0.70
เกมออนไลน์ (Game Online)	3	4.55	8	12.12	32	48.48	9	13.64	14	21.21
กระดานข่าว หรือกลุ่ม ข่าวสารต่างๆ (News Group)	1	2.70	15	40.54	3	8.11	17	45.95	1	2.70
การค้นหาข้อมูล การถ่าย โอนแฟ้มข้อมูล / Download ข้อมูลต่างๆ	1	1.61	7	11.29	-	-	51	82.26	3	4.84
ท่องเว็บไซต์ต่างๆ (Surfing the internet)	1	2.13	9	19.15	7	14.89	26	55.32	4	8.51

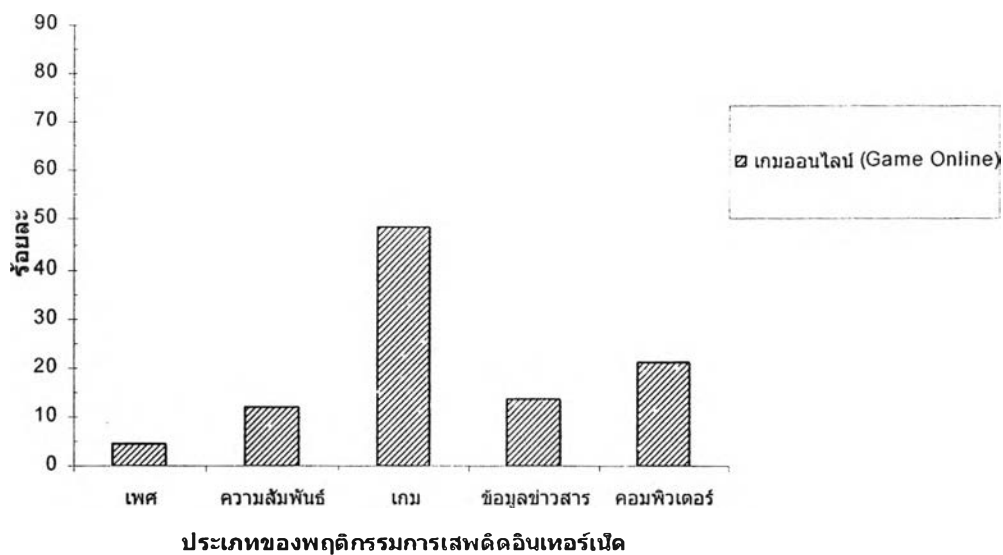
แผนภูมิที่ 43 แสดงจำนวนผู้เสพติดที่ใช้บริการสนทนาผ่านห้องสนทนา, IM หรือโปรแกรมอื่นๆ บ่อยที่สุด จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมกาเสพติดอินเทอร์เน็ต



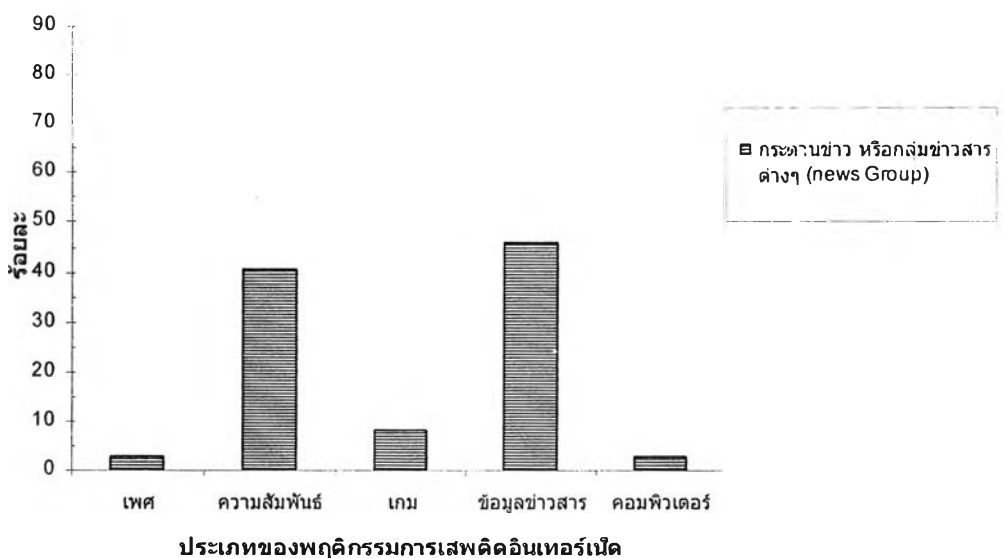
แผนภูมิที่ 44 แสดงจำนวนผู้เสพติดที่ใช้บริการไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ บ่อยที่สุด จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมกาเสพติดอินเทอร์เน็ต



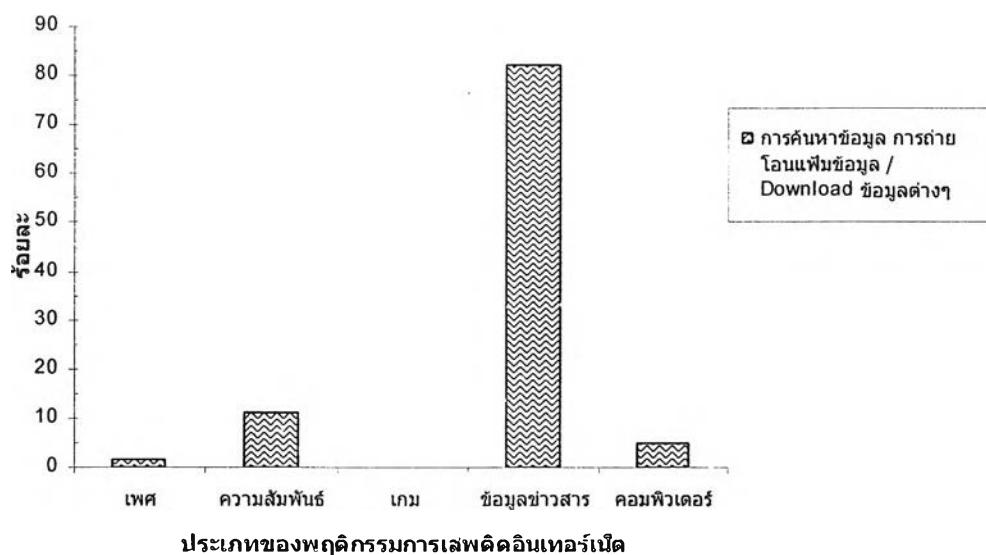
แผนภูมิที่ 45 แสดงจำนวนผู้เสพติดที่ใช้บริการเกมออนไลน์ บ่อยที่สุด จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเล่นอินเทอร์เน็ต



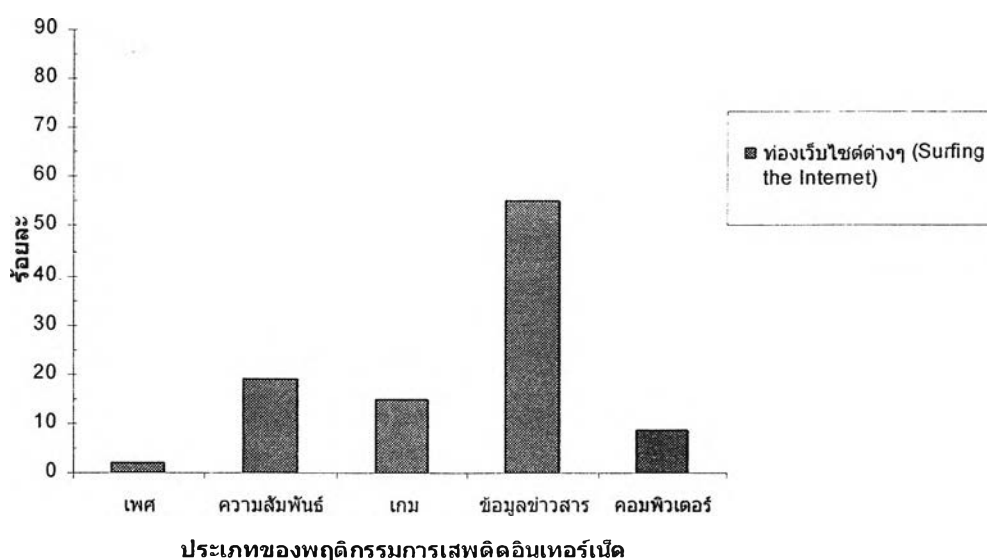
แผนภูมิที่ 46 แสดงจำนวนผู้เสพติดที่ใช้บริการกระดานข่าว หรือกลุ่มข่าวสารต่างๆ บ่อยที่สุด จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเล่นอินเทอร์เน็ต



แผนภูมิที่ 47 แสดงจำนวนผู้เสพติดที่ใช้บริการค้นหาข้อมูล ถ่ายโอนแฟ้มข้อมูล / Download ข้อมูลต่างๆ บ่อยที่สุด จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเล่นอินเทอร์เน็ต



แผนภูมิที่ 48 แสดงจำนวนผู้เสพติดที่ใช้บริการท่องเว็บไซต์ต่างๆ บ่อยที่สุด จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเล่นอินเทอร์เน็ต

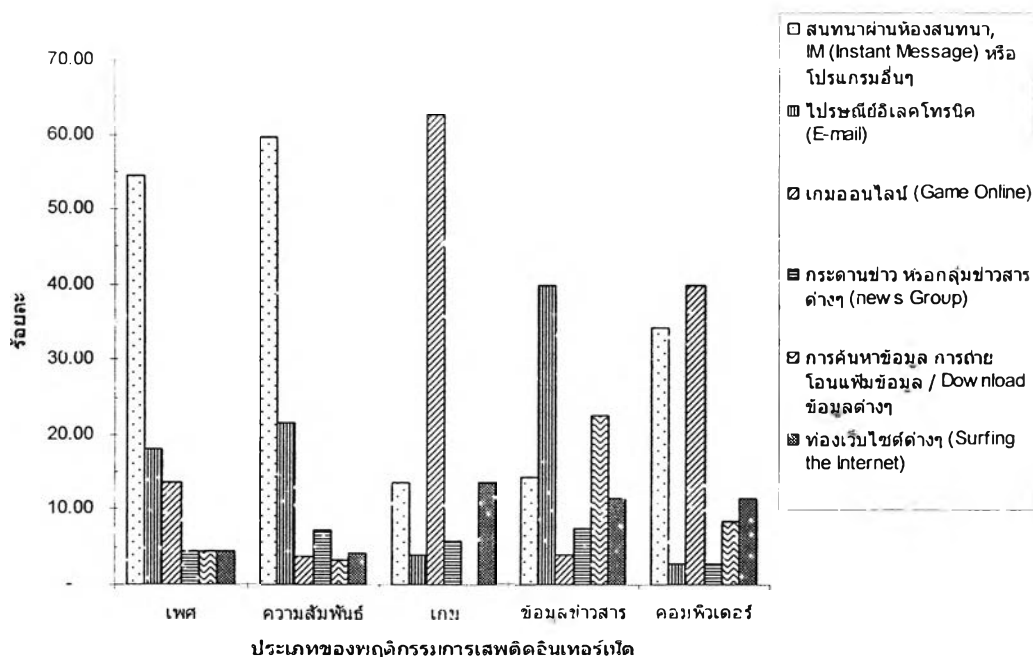


ตารางที่ 34 แสดงจำนวน และค่าร้อยละ ข้อมูลบริการอินเทอร์เน็ตที่ใช้บ่อยที่สุด จำแนกตามพฤติกรรมการเสฟติดอินเทอร์เน็ต (เปรียบเทียบร้อยละภายในกลุ่มบริการอินเทอร์เน็ตที่ใช้บ่อยที่สุดของผู้เสฟติด)

ประเภท บริการที่ใช้	เสฟติดทางเพต		เสฟติด ความสัมพันธ์		เสฟติดเกม		เสฟติดข้อมูล ข่าวสาร		เสฟติด คอมพิวเตอร์	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
สนทนาผ่านห้องสนทนา IM (Instant Message) หรือโปรแกรมอื่นๆ	12	54.55	124	59.62	7	13.73	32	14.22	12	34.29
ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-mail)	4	18.18	45	21.63	2	3.92	90	40.00	1	2.86
เกมออนไลน์ (Game Online)	3	13.64	8	3.85	32	62.75	9	4.00	14	40.00
กระดานข่าว หรือกลุ่ม ข่าวสารต่างๆ (iNews Group)	1	4.55	15	7.21	3	5.88	17	7.55	1	2.86
การค้นหาข้อมูล การ ถ่ายโอนแฟ้มข้อมูล / Download ข้อมูลต่างๆ	1	4.55	7	3.37	-	-	51	22.67	3	8.57
ท่องเว็บไซต์ต่างๆ (Surfing the Internet)	1	4.55	9	4.33	7	13.73	26	11.56	4	11.43
รวม	22	100.00	208	100.00	51	100.00	225	100.00	35	100.00



แผนภูมิที่ 49 แสดงข้อมูลบริการอินเทอร์เน็ตที่ใช้บ่อยที่สุด จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต (เปรียบเทียบร้อยละภายในกลุ่มบริการอินเทอร์เน็ตที่ใช้บ่อยที่สุดของผู้เสพติด)



จากการแจกแจงข้อมูลบริการอินเทอร์เน็ตที่ใช้บ่อยที่สุดของผู้เสพติดจำแนกตามพฤติกรรมการเสพติดพบว่า

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตทางเพศส่วนใหญ่ใช้บริการสนทนาผ่านห้องสนทนา IM (Instant Message) หรือโปรแกรมต่างๆ มากที่สุด
2. ผู้เสพติดความสัมพันธ์ส่วนใหญ่ใช้บริการสนทนาผ่านห้องสนทนา IM (Instant Message) หรือโปรแกรมต่างๆ มากที่สุด
3. ผู้เสพติดเกมส่วนใหญ่ใช้บริการเกมออนไลน์มากที่สุด
4. ผู้เสพติดเสพติดข้อมูลข่าวสารส่วนใหญ่ใช้บริการไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-mail)
5. ผู้เสพติดคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ใช้บริการเกมออนไลน์มากที่สุด

จากการแจกแจงข้อมูลพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้เสพติดจำแนกตามพฤติกรรมการเสพติดพบว่า

1. ผู้เสพติดทางเพศส่วนใหญ่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต 2 ปีขึ้นไป โดยใช้ อินเทอร์เน็ตจากบ้านบ่อยที่สุด ใช้อินเทอร์เน็ต 2-4 ชั่วโมงต่อวัน ด้วยความถี่

- มากกว่า 6 ครั้งต่อสัปดาห์ และใช้บริการสนทนาผ่านห้องสนทนา IM (Instant Message) หรือโปรแกรมต่างๆ มากที่สุด
2. ผู้เสพติดความสัมพันธ์ส่วนใหญ่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต 2 ปีขึ้นไป โดยใช้อินเทอร์เน็ตจากบ้านบ่อยที่สุด ใช้อินเทอร์เน็ต 2-4 ชั่วโมงต่อวัน ด้วยความถี่มากกว่า 6 ครั้งต่อสัปดาห์ และใช้บริการสนทนาผ่านห้องสนทนา IM (Instant Message) หรือโปรแกรมต่างๆ มากที่สุด
  3. ผู้เสพติดเกมส่วนใหญ่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต 2 ปีขึ้นไป โดยใช้อินเทอร์เน็ตจากบ้านบ่อยที่สุด ใช้อินเทอร์เน็ต 4-6 ชั่วโมงต่อวัน ด้วยความถี่มากกว่า 6 ครั้งต่อสัปดาห์ และใช้บริการเกมออนไลน์มากที่สุด
  4. ผู้เสพติดข้อมูลข่าวสารส่วนใหญ่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต 2 ปีขึ้นไป โดยใช้อินเทอร์เน็ตจากบ้านบ่อยที่สุด ใช้อินเทอร์เน็ต 2-4 ชั่วโมงต่อวัน ด้วยความถี่มากกว่า 6 ครั้งต่อสัปดาห์ และใช้บริการไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-mail)
  5. ผู้เสพติดคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต 2 ปีขึ้นไป โดยใช้อินเทอร์เน็ตจากบ้านบ่อยที่สุด ใช้อินเทอร์เน็ต 2-4 ชั่วโมงต่อวัน ด้วยความถี่มากกว่า 6 ครั้งต่อสัปดาห์ และใช้บริการเกมออนไลน์มากที่สุด

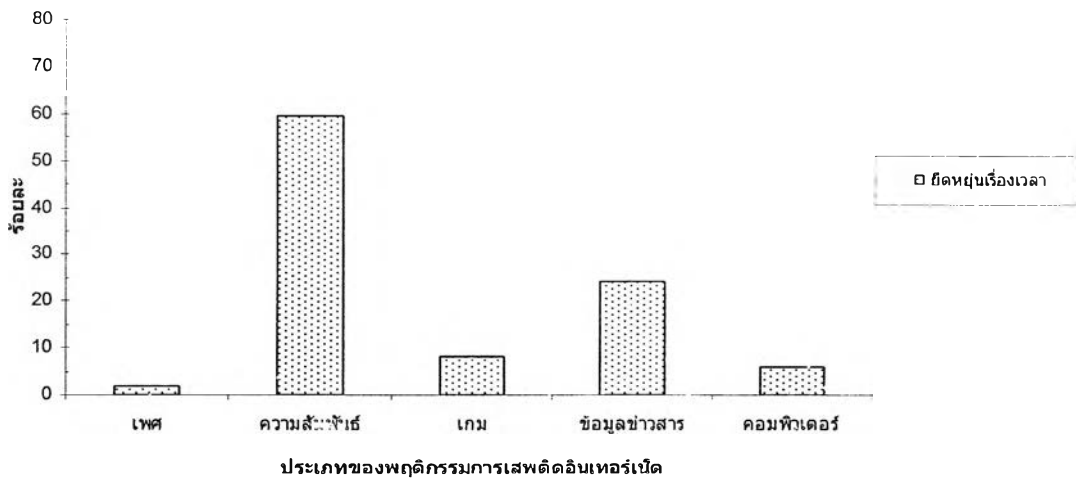
#### 4.7 เทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตที่ดึงดูดให้ใช้อินเทอร์เน็ตของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต จำแนกตามพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต

##### 4.7.1 ลักษณะเทคโนโลยีของสื่อที่ดึงดูดให้ใช้อินเทอร์เน็ต

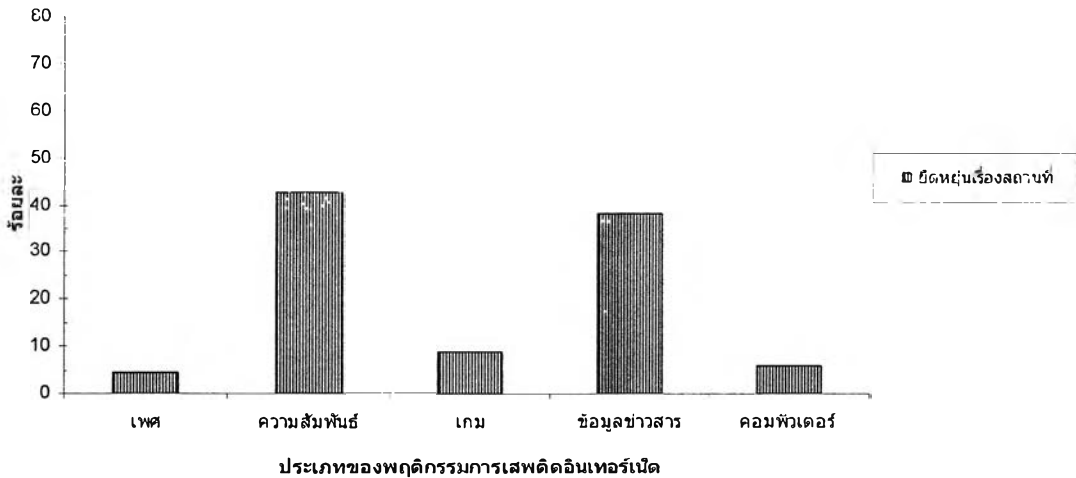
ตารางที่ 35 แสดงจำนวน และค่าร้อยละ ข้อมูลลักษณะเทคโนโลยีของสื่อที่ดึงดูดให้ใช้อินเทอร์เน็ต จำแนกตามพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต

เทคโนโลยี	ประเภท	เสพติดทางเพศ		เสพติดความสัมพันธ์		เสพติดเกม		เสพติดข้อมูลข่าวสาร		เสพติดคอมพิวเตอร์	
		จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
มีความยืดหยุ่นเรื่องเวลา		2	2.02	59	59.60	8	8.08	24	24.24	6	6.06
มีความยืดหยุ่นเรื่องสถานที่		3	4.41	29	42.65	6	8.82	26	38.24	4	5.88
สามารถใช้สื่อโดยไม่ต้องระบุชื่อ		-	-	6	60.00	2	20.00	2	20.00	-	-
สามารถใช้สื่อโดยไม่เห็นซึ่งกันและกัน		5	21.74	14	60.87	-	-	4	17.39	-	-
สามารถเปลี่ยนแปลงอัตลักษณ์ของตนเองได้		-	-	3	37.50	1	12.50	2	25.00	2	25.00
สามารถเปลี่ยนแปลงการรับรู้		3	27.27	4	36.36	2	18.18	-	-	2	18.18
ลักษณะการโต้ตอบสองทาง		2	7.41	3	11.11	10	37.04	8	29.63	4	14.81
มีความสามารถในการเข้าถึงข้อมูล		4	2.55	31	19.75	14	8.92	100	63.69	8	5.10
ให้สถานภาพที่เท่าเทียมกันแก่ผู้ใช้		-	-	8	72.73	1	9.09	2	18.18	-	-
สามารถเข้าถึงความต้องการทางจิตใจ		-	-	10	66.67	1	6.67	3	20.00	1	6.67
เป็นสื่อที่มีลักษณะ Multi-media		3	2.94	37	36.27	6	5.88	49	48.04	7	6.86
เป็นช่องทางสื่อสารด้วยอวัจนภาษาที่มีประสิทธิภาพ		-	-	4	40.00	-	-	5	50.00	1	10.00

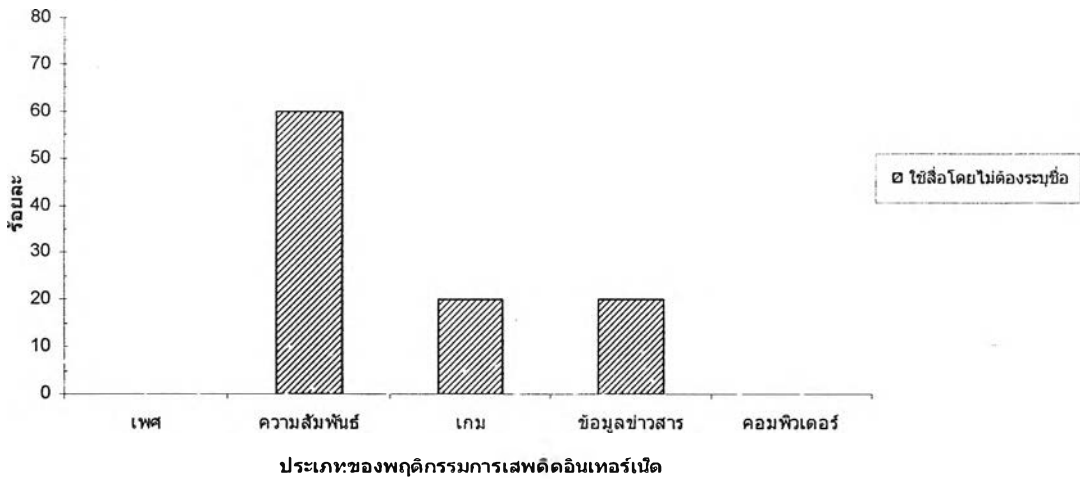
แผนภูมิที่ 50 แสดงจำนวนผู้เสพติดที่คิดว่าอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่มีความยืดหยุ่นเรื่องเวลาดังดู  
 ให้ใช้อินเทอร์เน็ต จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต



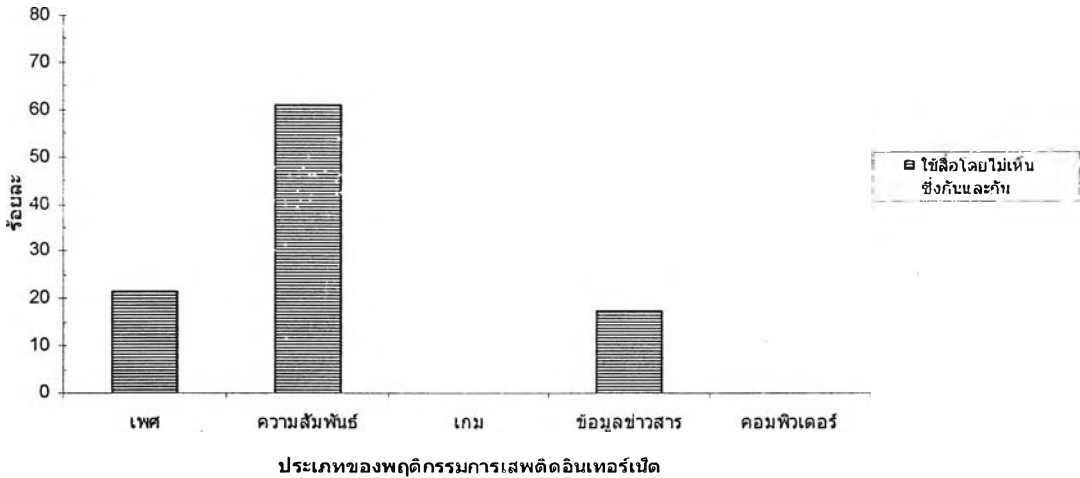
แผนภูมิที่ 51 แสดงจำนวนผู้เสพติดที่คิดว่าอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่มีความยืดหยุ่นเรื่องสถานที่  
 ดังดูให้ใช้อินเทอร์เน็ต จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต



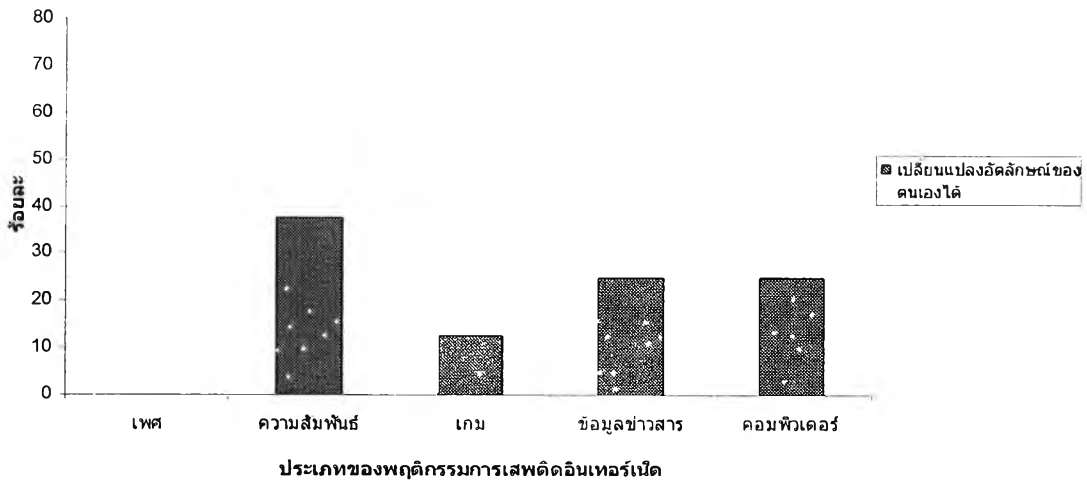
แผนภูมิที่ 52 แสดงจำนวนผู้เสพติดที่คิดว่าอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่สามารถใช้สื่อโดยไม่ต้องระบุชื่อตั้งดูให้ใช้อินเทอร์เน็ต จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต



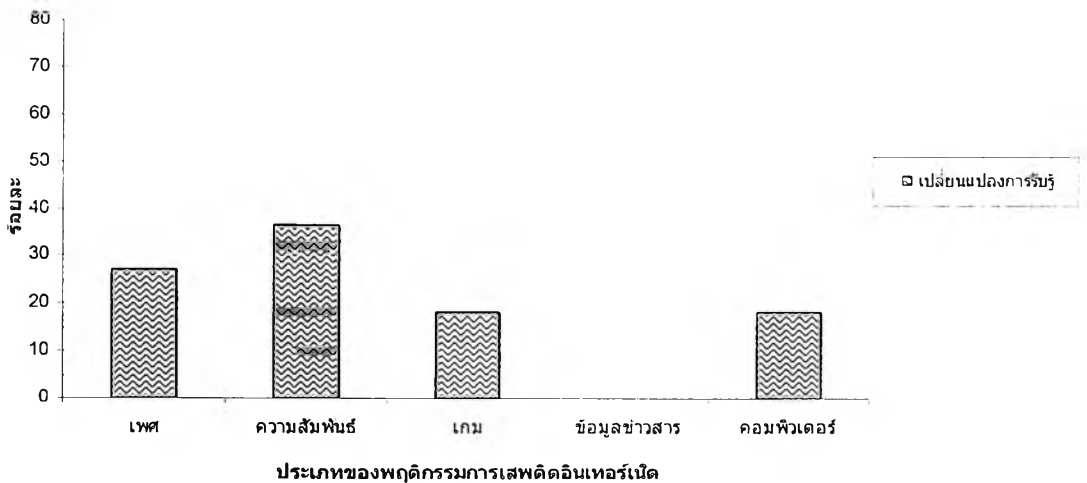
แผนภูมิที่ 53 แสดงจำนวนผู้เสพติดที่คิดว่าอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่สามารถใช้สื่อโดยไม่เห็นซึ่งกันและกันตั้งดูให้ใช้อินเทอร์เน็ต จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต



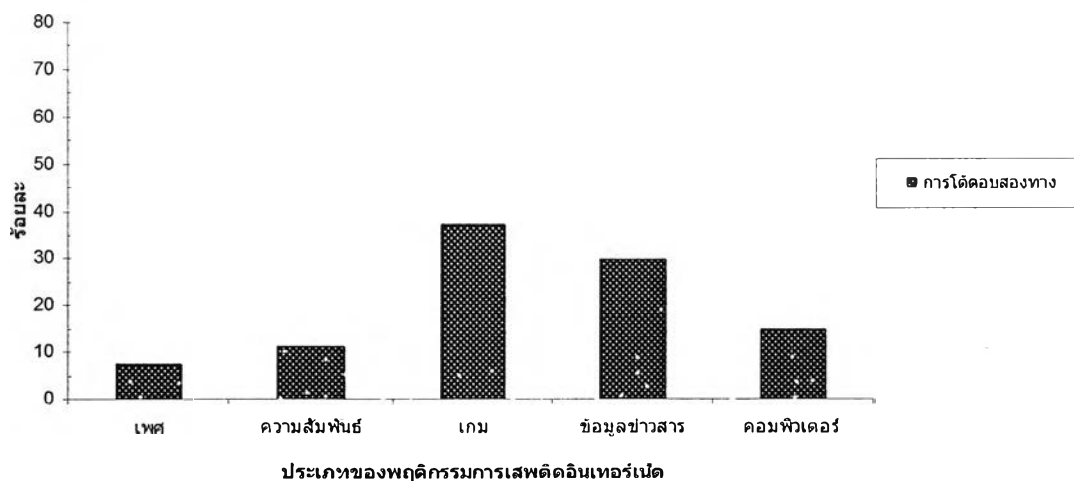
แผนภูมิที่ 54 แสดงจำนวนผู้เสพติดที่คิดว่าอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่สามารถเปลี่ยนแปลงอัตลักษณ์ของตนเองได้ดึงดูดให้ใช้อินเทอร์เน็ต จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต



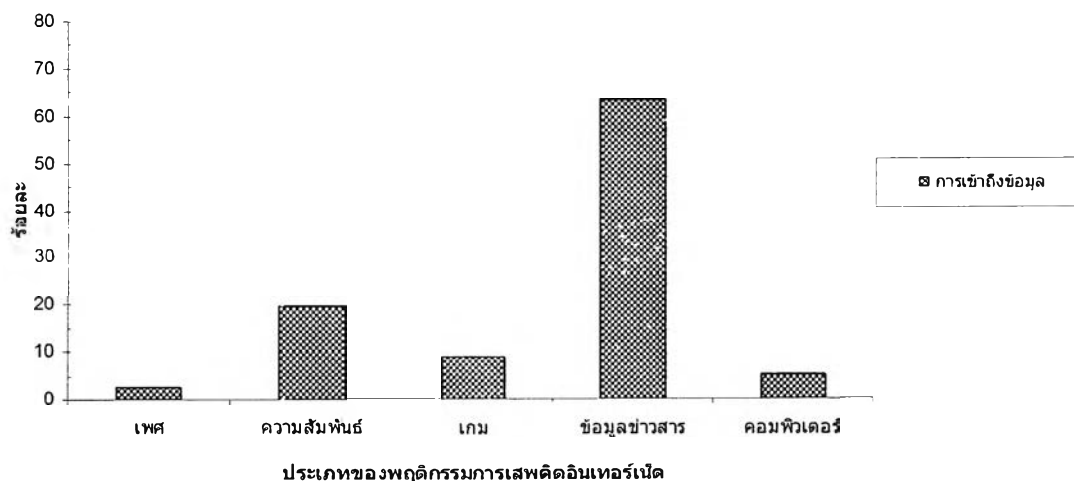
แผนภูมิที่ 55 แสดงจำนวนผู้เสพติดที่คิดว่าอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่สามารถเปลี่ยนแปลงการรับรู้ดึงดูดให้ใช้อินเทอร์เน็ต จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต



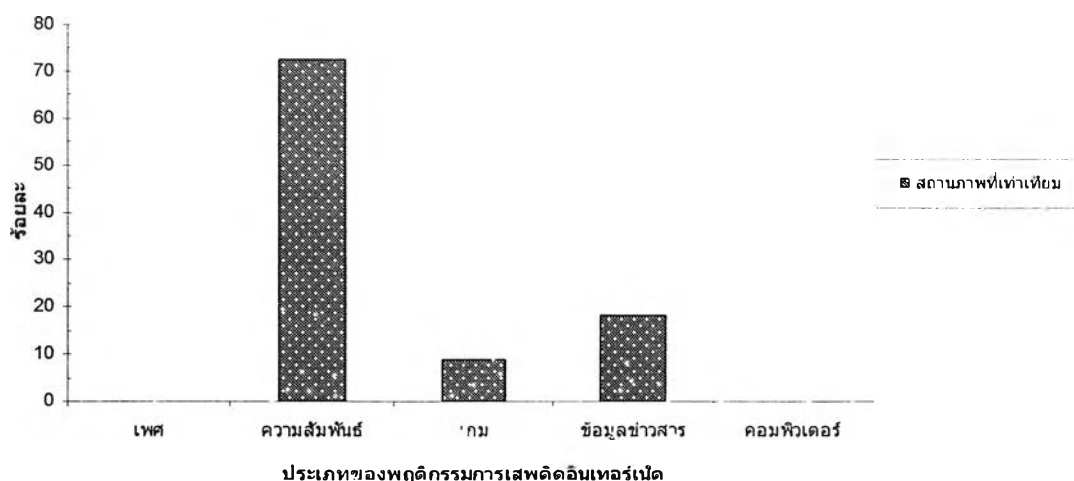
แผนภูมิที่ 56 แสดงจำนวนผู้เสพติดที่คิดว่าอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่มีลักษณะการโต้ตอบแบบสองทางดึงดูดให้ใช้อินเทอร์เน็ต จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต



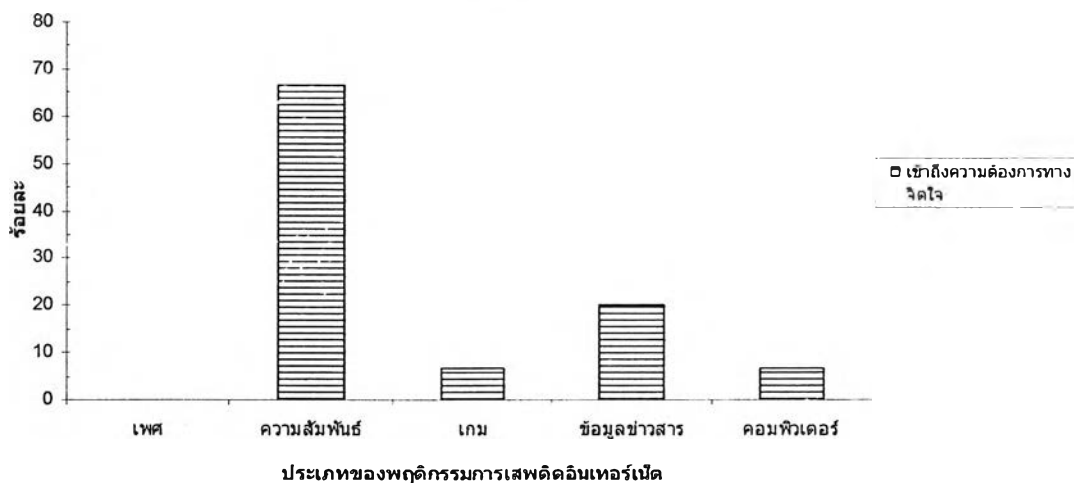
แผนภูมิที่ 57 แสดงจำนวนผู้เสพติดที่คิดว่าอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่มีความสามารถในการเข้าถึงข้อมูลดึงดูดให้ใช้อินเทอร์เน็ต จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต



แผนภูมิที่ 58 แสดงจำนวนผู้เสพติดที่คิดว่าอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่ให้สถานภาพที่เท่าเทียมกันแก่ผู้ใช้งานและผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต

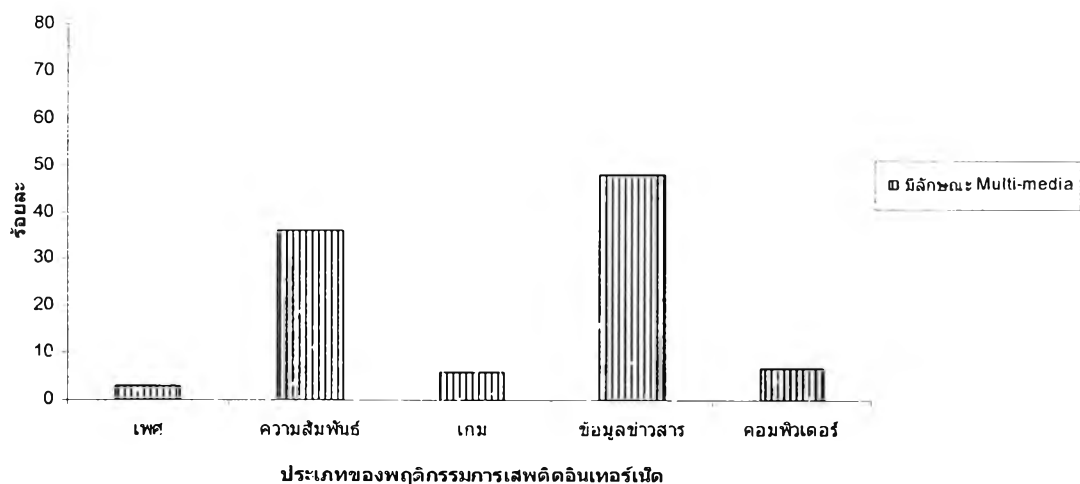


แผนภูมิที่ 59 แสดงจำนวนผู้เสพติดที่คิดว่าอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงความต้องการทางจิตใจของผู้ใช้งานและผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต

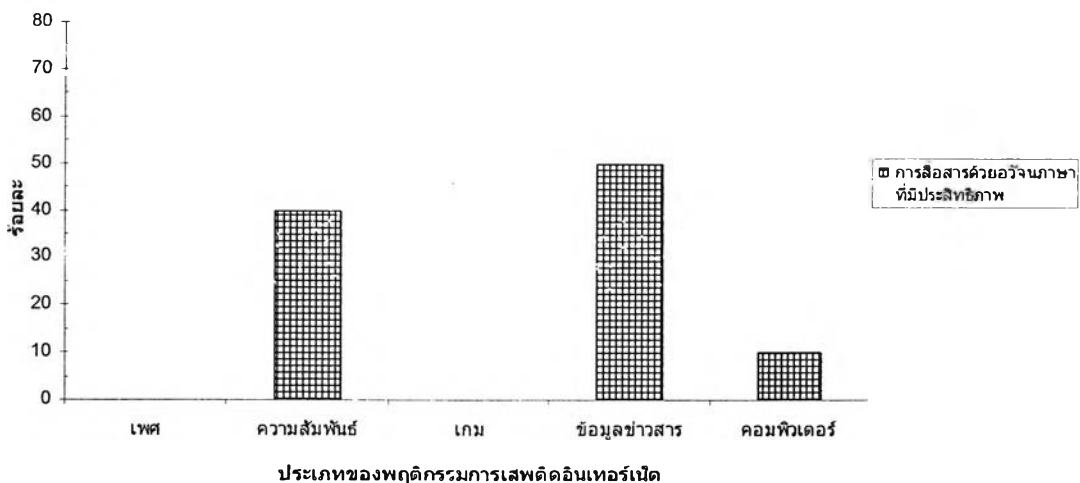




แผนภูมิที่ 60 แสดงจำนวนผู้เสพติดที่คิดว่าอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่มีลักษณะ Multi-media ดึงดูดให้ใช้อินเทอร์เน็ต จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต



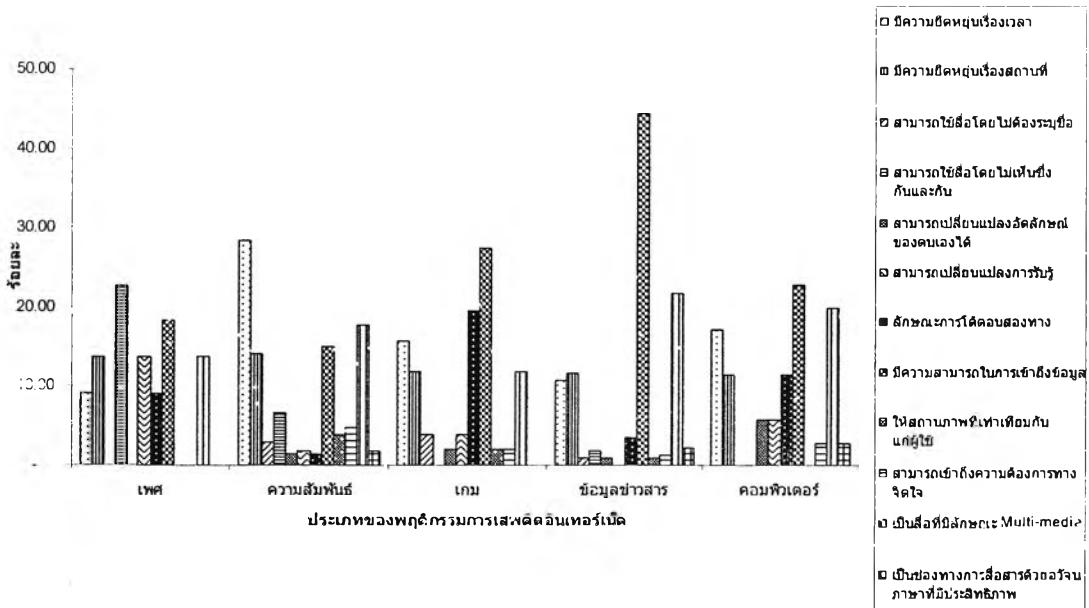
แผนภูมิที่ 61 แสดงจำนวนผู้เสพติดที่คิดว่าอินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางการสื่อสารด้วยอวัจนภาษา ดึงดูดให้ใช้อินเทอร์เน็ต จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต



ตารางที่ 36 แสดงจำนวน และค่าร้อยละ ข้อมูลลักษณะเทคโนโลยีของสื่อที่ดึงดูดให้ใช้อินเทอร์เน็ต จำแนกตามพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต (เปรียบเทียบร้อยละภายในกลุ่มลักษณะเทคโนโลยีที่ดึงดูดให้ใช้อินเทอร์เน็ต)

ประเภทเทคโนโลยี	เสพติดทางเพศ		เสพติดความสัมพันธ์		เสพติดเกม		เสพติดข้อมูลข่าวสาร		เสพติดคอมพิวเตอร์	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
มีความยืดหยุ่นเรื่องเวลา	2	9.09	59	28.37	8	15.69	24	10.67	6	17.14
มีความยืดหยุ่นเรื่องสถานที่	3	13.64	29	13.94	6	11.76	26	11.56	4	11.43
สามารถใช้สื่อโดยไม่ต้องระบุชื่อ	-	-	6	2.88	2	3.92	2	0.89	-	-
สามารถใช้สื่อโดยไม่เห็นซึ่งกันและกัน	5	22.73	14	6.73	-	-	4	1.78	-	-
สามารถเปลี่ยนแปลงอัตลักษณ์ของตนเองได้	-	-	3	1.44	1	1.96	2	0.89	2	5.71
สามารถเปลี่ยนแปลงการรับรู้	3	13.64	4	1.92	2	3.92	-	-	2	5.71
ลักษณะการโต้ตอบสองทาง	2	9.09	3	1.44	10	19.61	8	3.56	4	11.43
มีความสามารถในการเข้าถึงข้อมูล	4	18.18	31	14.90	14	27.45	100	44.44	8	22.85
ให้สถานภาพที่เท่าเทียมกันแก่ผู้ใช้	-	-	8	3.85	1	1.96	2	0.89	-	-
สามารถเข้าถึงความต้องการทางจิตใจ	-	-	10	4.81	1	1.96	3	1.33	1	2.86
เป็นสื่อที่มีลักษณะ Multi-media	3	13.64	37	17.79	6	11.76	49	21.78	7	20.00
เป็นช่องทางการสื่อสารด้วยอวัจนภาษาที่มีประสิทธิภาพ	-	-	4	1.92	-	-	5	2.22	1	2.86
รวม	22	100.00	208	100.00	51	100.00	225	100.00	35	100.00

แผนภูมิที่ 62 แสดงลักษณะเทคโนโลยีของสื่อที่ดึงดูดผู้เสพติดให้ใช้อินเทอร์เน็ต จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต (เปรียบเทียบร้อยละภายในกลุ่มลักษณะเทคโนโลยีที่ดึงดูดให้ใช้อินเทอร์เน็ต)



จากการแจกแจงข้อมูลลักษณะเทคโนโลยีที่ดึงดูดให้ใช้อินเทอร์เน็ตของผู้เสพติด จำแนกตามพฤติกรรมการเสพติดพบว่า

1. ผู้เสพติดทางเพศส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตมีความสามารถใช้อยู่โดยไม่เห็นซึ่งกันและกัน รองลงมาคือมีความสามารถในการเข้าถึงข้อมูล
2. ผู้เสพติดความสัมพันธ์ส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตมีความยืดหยุ่นเรื่องเวลา รองลงมาคือเป็นสื่อที่มีลักษณะ Multi-media
3. ผู้เสพติดเกมส่วนใหญ่ส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตมีความสามารถในการเข้าถึงข้อมูล รองลงมาคือมีลักษณะโต้ตอบสองทาง
4. ผู้เสพติดข้อมูลข่าวสารส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตมีความสามารถในการเข้าถึงข้อมูล รองลงมาคือเป็นสื่อที่มีลักษณะ Multi-media
5. ผู้เสพติดคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตมีความสามารถในการเข้าถึงข้อมูล รองลงมาคือเป็นสื่อที่มีลักษณะ Multi-media

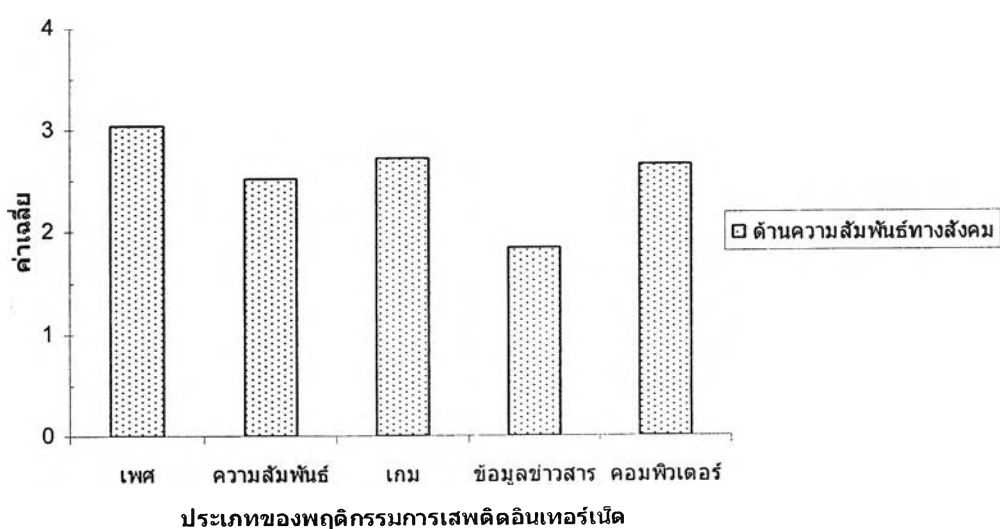
#### 4.8 ผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตจำแนกตามพฤติกรรมการเล่นอินเทอร์เน็ต

##### 4.8.1 ผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ต

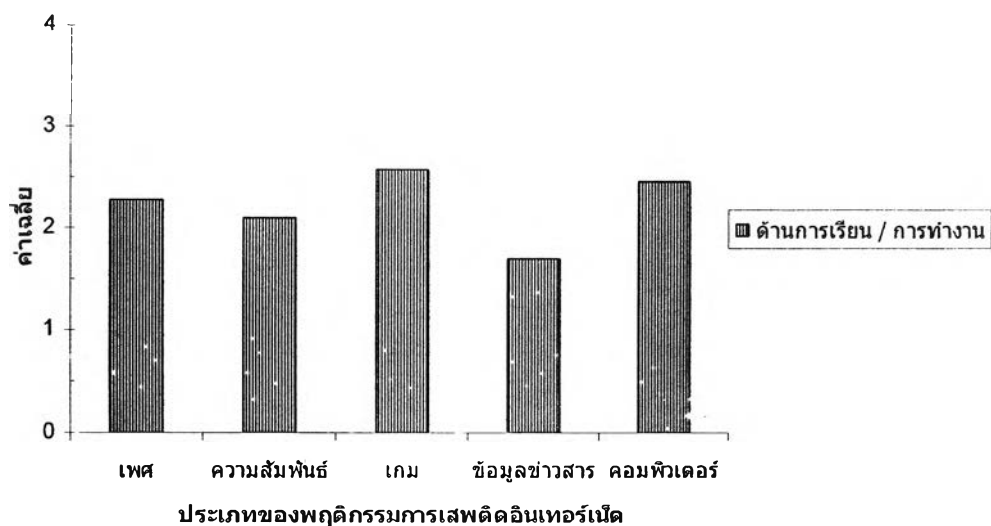
ตารางที่ 37 แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ข้อมูลผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ต จำแนกตามพฤติกรรมการเล่นของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต

ประเภท ผลกระทบ	เสพติดทางเพศ		เสพติด ความสัมพันธ์		เสพติดเกม		เสพติดข้อมูล ข่าวสาร		เสพติดคอมพิวเตอร์	
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
ด้านความสัมพันธ์ ทางสังคม	3.05	1.05	2.52	0.75	2.73	0.75	1.85	0.69	2.67	0.69
ด้านการเรียน / การทำงาน	2.29	0.73	2.10	0.88	2.58	0.89	1.71	0.68	2.45	0.91
ด้านสุขภาพ	2.69	1.04	2.54	0.93	2.75	0.94	2.09	0.85	2.72	0.91
ด้านการเงิน	1.63	0.47	1.47	0.52	1.66	0.42	1.33	0.46	1.61	0.66
ด้านจิตใจ	2.55	1.20	2.40	0.87	2.48	0.89	1.82	0.73	2.33	0.76

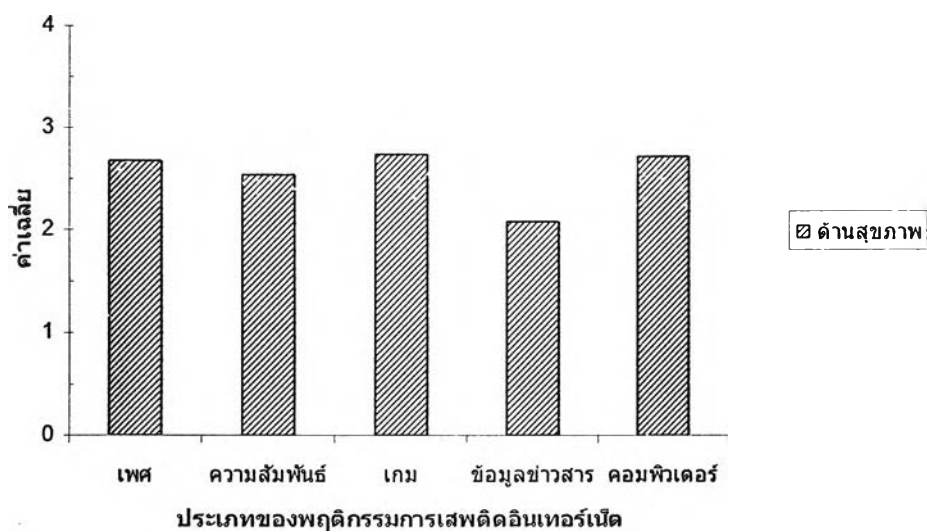
แผนภูมิที่ 63 แสดงค่าเฉลี่ยผลกระทบด้านความสัมพันธ์ทางสังคมของผู้เสพติด จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเล่นอินเทอร์เน็ต



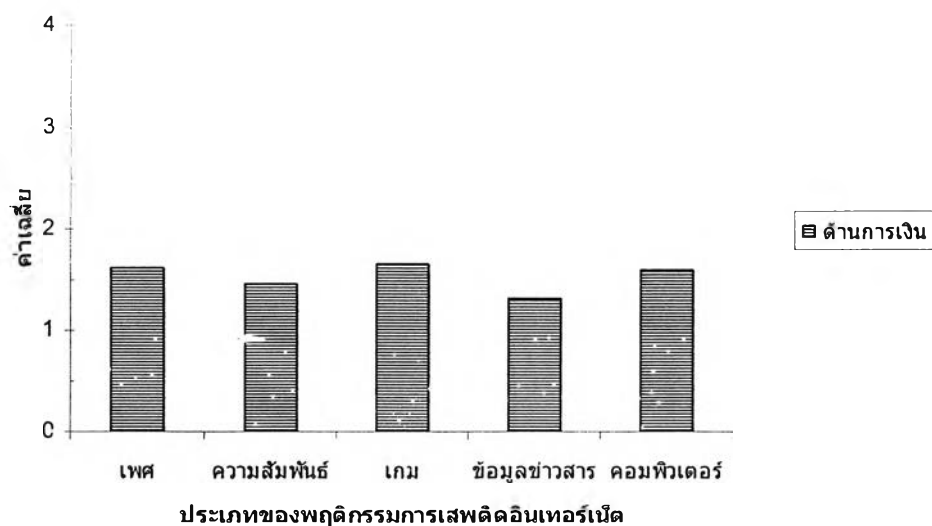
แผนภูมิที่ 64 แสดงค่าเฉลี่ยผลกระทบด้านการเรียน / การทำงาน ของผู้เสพติด จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต



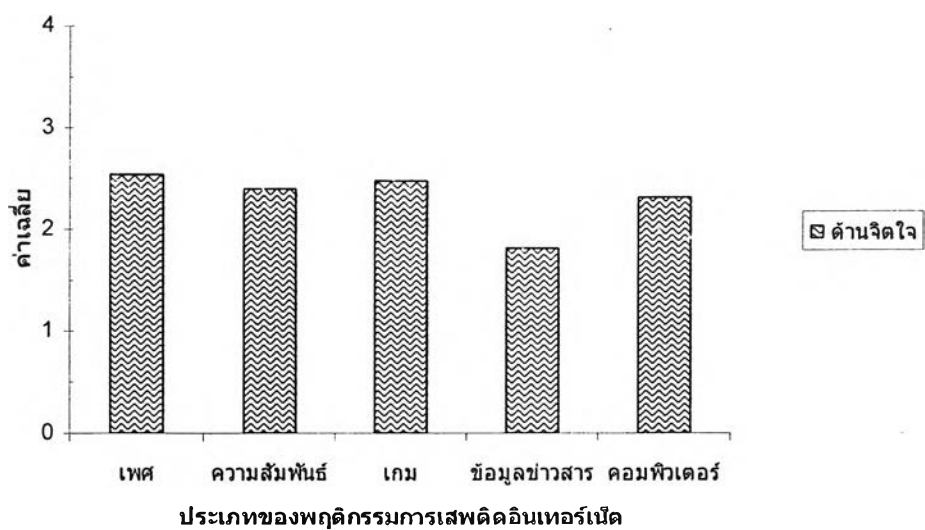
แผนภูมิที่ 65 แสดงค่าเฉลี่ยผลกระทบด้านสุขภาพของผู้เสพติด จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต



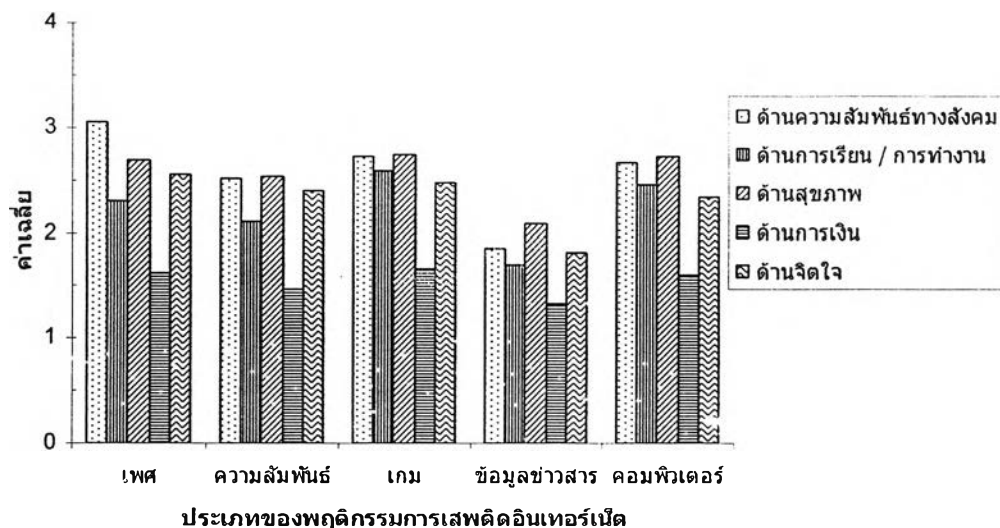
แผนภูมิที่ 66 แสดงค่าเฉลี่ยผลกระทบด้านการเงินของผู้เสพติด จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต



แผนภูมิที่ 67 แสดงค่าเฉลี่ยผลกระทบด้านจิตใจของผู้เสพติด จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต



แผนภูมิที่ 68 แสดงค่าเฉลี่ยผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตของผู้เสพติด จำแนกตามประเภทของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต



จากการแจกแจงข้อมูลผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตของผู้เสพติดจำแนกตามพฤติกรรมการเสพติดพบว่า

1. ผู้เสพติดทางเพศส่วนใหญ่ได้รับผลกระทบทางด้านความสัมพันธ์ทางสังคม รองลงมาคือผลกระทบด้านสุขภาพ
2. ผู้เสพติดความสัมพันธ์ส่วนใหญ่ได้รับผลกระทบทางด้านสุขภาพ รองลงมาคือผลกระทบด้านความสัมพันธ์ทางสังคม
3. ผู้เสพติดเกมส่วนใหญ่ได้รับผลกระทบทางด้านสุขภาพ รองลงมาคือผลกระทบด้านความสัมพันธ์ทางสังคม
4. ผู้เสพติดข้อมูลข่าวสารได้รับผลกระทบทางด้านสุขภาพ รองลงมาคือผลกระทบด้านความสัมพันธ์ทางสังคม
5. ผู้เสพติดคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ได้รับผลกระทบทางด้านสุขภาพ รองลงมาคือผลกระทบด้านความสัมพันธ์ทางสังคม

#### 4.9 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงอนุมาน เพื่อทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานข้อที่ 1 ผู้เสพติดยินเทอร์เน็ทที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นติดยินเทอร์เน็ทแตกต่างกัน

1.1 ผู้เสพติดยินเทอร์เน็ทที่มีเพศแตกต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นติดยินเทอร์เน็ทแตกต่างกัน

สำหรับสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์จะใช้การทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างสองกลุ่ม โดยกลุ่มตัวอย่างทั้งสองเป็นอิสระกัน (Independent Samples t-test) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ผลการทดสอบสมมติฐานแสดงดังตาราง

ตารางที่ 38 แสดงผลการเปรียบเทียบผู้เสพติดยินเทอร์เน็ทที่มีเพศแตกต่างกันมีพฤติกรรมที่แสดงถึงการเล่นติดยินเทอร์เน็ทแตกต่างกัน

พฤติกรรมการเล่นติดยินเทอร์เน็ท	เพศ	t-test for Equality of Means				
		$\bar{X}$	S.D.	t	df	p
ทางเพศ	ชาย	229	2.581	13.637*	539	0.000
	หญิง	312	1.665			
ความสัมพันธ์	ชาย	229	3.360	0.010	539	0.992
	หญิง	312	3.359			
เกม	ชาย	229	2.337	1.944	539	0.052
	หญิง	312	2.161			
ข้อมูลข่าวสาร	ชาย	229	3.297	-2.491*	539	0.013
	หญิง	312	3.439			
คอมพิวเตอร์	ชาย	229	2.563	-0.256	539	0.798
	หญิง	312	2.582			

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อพิจารณาการเปรียบเทียบลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านเพศ และพฤติกรรมการเล่นติดยินเทอร์เน็ท โดยใช้สถิติ Independent Samples t-test ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า



1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ทที่มีเพศแตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดทางเพศแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดยเพศชายมีพฤติกรรมการเสพติดทางเพศมากกว่าเพศหญิง
2. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ทที่มีเพศแตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05
3. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ทที่มีเพศแตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดเกมไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05
4. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ทที่มีเพศแตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสารแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดยเพศหญิงมีพฤติกรรมที่แสดงถึงการเสพติดข้อมูลข่าวสารมากกว่าเพศชาย
5. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ทที่มีเพศแตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

1.2 ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ทที่มีอายุแตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ทแตกต่างกัน

สำหรับสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์จะใช้การทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่มากกว่าสองกลุ่ม โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way Analysis of Variance) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ผลการทดสอบสมมติฐานแสดงดังตาราง

ตารางที่ 39 แสดงผลการเปรียบเทียบผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอายุแตกต่างกันมีพฤติกรรมกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน

พฤติกรรม การเสพติดอินเทอร์เน็ต	แหล่งความ แปรปรวน	<i>df</i>	<i>SS</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>	<i>P</i>
ทางเพศ	ระหว่างกลุ่ม	3	7.676	2.559	3.236*	0.022
	ภายในกลุ่ม	537	424.575	0.791		
	รวม	540	432.251			
ความสัมพันธ์	ระหว่างกลุ่ม	3	22.171	7.390	10.484*	0.000
	ภายในกลุ่ม	537	378.540	0.705		
	รวม	540	400.710			
เกม	ระหว่างกลุ่ม	3	27.973	9.324	9.041*	0.000
	ภายในกลุ่ม	537	553.822	1.031		
	รวม	540	581.795			
ข้อมูลข่าวสาร	ระหว่างกลุ่ม	3	7.543	2.514	6.185*	0.000
	ภายในกลุ่ม	537	218.301	0.407		
	รวม	540	225.843			
คอมพิวเตอร์	ระหว่างกลุ่ม	3	32.281	10.760	15.483*	0.000
	ภายในกลุ่ม	537	373.204	0.695		
	รวม	540	405.485			

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อพิจารณาการเปรียบเทียบลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านอายุ และพฤติกรรมกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต โดยใช้สถิติ One-Way Analysis of Variance ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอายุแตกต่างกันมีพฤติกรรมเสพติดทางเพศแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05
2. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอายุแตกต่างกันมีพฤติกรรมเสพติดความสัมพันธ์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05
3. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอายุแตกต่างกันมีพฤติกรรมเสพติดเกมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

4. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ทที่มีอายุแตกต่างกันมีพฤติกรรมเสพติดข้อมูลข่าวสาร แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

5. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ทที่มีอายุแตกต่างกันมีพฤติกรรมเสพติดคอมพิวเตอร์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

เพื่อให้ทราบว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ทที่มีอายุแตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดทางเพศ เสพติดความสัมพันธ์ เสพติดเกม เสพติดข้อมูลข่าวสาร และเสพติดคอมพิวเตอร์ แตกต่างกันเป็นรายคู่ใดบ้าง จึงได้ทำการทดสอบเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่โดยใช้ LSD (Least-Significant Difference) ปรากฏผลดังตาราง

ตารางที่ 40 แสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเสพติดทางเพศเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD โดยจำแนกตามอายุ

อายุ	ต่ำกว่า 18 ปี	18 - 25 ปี	26 - 35 ปี	36 - 45 ปี	
	$\bar{X}$	1.844	2.120	2.126	2.063
ต่ำกว่า18 ปี	1.844	-2.276*	-2.282*	-2.219	
		(.004)	(.010)	(.454)	
18 - 25 ปี	2.120		-.006	.057	
			(.948)	(.841)	
26 - 35 ปี	2.126			.064	
				(.828)	
36 - 45 ปี	2.063				

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อเปรียบเทียบลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านอายุและพฤติกรรมเสพติดทางเพศ โดยวิธี LSD (Least-Significant Different) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ทที่มีอายุต่างกันมีพฤติกรรมเสพติดทางเพศแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดย

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีเสพติดทางเพศน้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอายุ 18 - 25 ปี อายุ 26 - 35 ปี และ อายุ 36 - 45 ปี ( $\bar{X}$  = 1.844, 2.120, 2.126 และ 2.063 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .276, .282 และ .219 ตามลำดับ

ตารางที่ 41 แสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์เปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD โดยจำแนกตามอายุ

อายุ	ต่ำกว่า 18 ปี	18 - 25 ปี	26 - 35 ปี	36 - 45 ปี
	$\bar{X}$ 3.570	3.411	3.110	2.500
ต่ำกว่า 18 ปี	3.570	.159 (.076)	.459* (.000)	1.070* (.000)
18 - 25 ปี	3.411		.300* (.001)	.911* (.001)
26 - 35 ปี	3.110			.611* (.027)
36 - 45 ปี	2.500			

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อเปรียบเทียบลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านอายุและพฤติกรรมเสพติดความสัมพันธ์ โดยวิธี LSD (Least-Significant Different) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอายุต่างกันมีพฤติกรรมเสพติดความสัมพันธ์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดย

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีเสพติดความสัมพันธ์มากกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอายุ 26 - 35 ปี และอายุ 36 - 45 ปี ( $\bar{X}$  = 3.570, 3.110 และ 2.500 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .459 และ 1.070 ตามลำดับ

2. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอายุ 18 - 25 ปีเสพติดความสัมพันธ์มากกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอายุ 26 - 35 ปี และอายุ 36 - 45 ปี ( $\bar{X}$  = 3.411, 3.110 และ 2.500 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .300 และ .911 ตามลำดับ

3. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอายุ 26 - 35 ปีเสพติดความสัมพันธ์มากกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอายุ 36 - 45 ปี ( $\bar{X}$  = 3.110 และ 2.500 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .611

ตารางที่ 42 แสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมส์เปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD โดยจำแนกตามอายุ

อายุ	$\bar{X}$	ต่ำกว่า 18 ปี	18 - 25 ปี	26 - 35 ปี	36 - 45 ปี
ต่ำกว่า 18 ปี	2.545	2.545	2.252	1.945	1.600
18 - 25 ปี	2.252		2.252	1.945	1.600
26 - 35 ปี	1.945			1.945	1.600
36 - 45 ปี	1.600				1.600

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อเปรียบเทียบลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านอายุและพฤติกรรมการเล่นเกมส์ โดยวิธี LSD (Least-Significant Different) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอายุต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมส์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดย

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีเสพติดเกมส์มากกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอายุ 18 - 25 ปี, 26 - 35 ปี และอายุ 36 - 45 ปี ( $\bar{X}$  = 2.545, 2.252, 1.945 และ 1.600 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .293, .600 และ .945 ตามลำดับ

2. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอายุ 18 - 25 ปีเสพติดเกมส์มากกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอายุ 26 - 35 ปี และอายุ 36 - 45 ปี ( $\bar{X}$  = 2.252, 1.945 และ 1.600 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .307 และ .652 ตามลำดับ

ตารางที่ 43 แสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสารเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD โดยจำแนกตามอายุ

อายุ		ต่ำกว่า 18 ปี	18 - 25 ปี	26 - 35 ปี	36 - 45 ปี
	$\bar{X}$	3.253	3.342	3.554	3.700
ต่ำกว่า 18 ปี	3.253		-0.090 (.188)	-.301* (.000)	-.447* (.033)
18 - 25 ปี	3.342			-.211* (.002)	-.358 (.082)
26 - 35 ปี	3.554				-.146 (.184)
36 - 45 ปี	3.700				

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อเปรียบเทียบลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านอายุและพฤติกรรมเสพติดข้อมูลข่าวสาร โดยวิธี LSD (Least-Significant Different) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอายุต่างกันมีพฤติกรรมเสพติดข้อมูลข่าวสารแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดย

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีมีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสารน้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอายุ 26 - 35 ปี และอายุ 36 - 45 ปี ( $\bar{X}$  = 3.253, 3.554 และ 3.700 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .301 และ .447 ตามลำดับ

2. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอายุ 18 - 25 ปีมีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสารน้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอายุ 26 - 35 ปี ( $\bar{X}$  = 3.342 และ 3.554 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .211

ตารางที่ 44 แสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเสพติดคอมพิวเตอร์เปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD โดยจำแนกตามอายุ

อายุ	ต่ำกว่า 18 ปี	18 - 25 ปี	26 - 35 ปี	36 - 45 ปี	
	$\bar{X}$	2.943	2.555	2.290	1.988
ต่ำกว่า 18 ปี	2.943	.388*	.654*	.956*	
		(.000)	(.000)	(.001)	
18 - 25 ปี	2.555		.266*	.568*	
			(.003)	(.035)	
26 - 35 ปี	2.290			.302	
				(.270)	
36 - 45 ปี	1.988				

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อเปรียบเทียบลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านอายุและพฤติกรรมเสพติดคอมพิวเตอร์ โดยวิธี LSD (Least-Significant Different) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอายุต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดคอมพิวเตอร์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดย

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีมีพฤติกรรมการเสพติดคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอายุ 18 - 25 ปี อายุ 26 - 35 ปี และอายุ 36 - 45 ปี ( $\bar{X}$  = 2.943, 2.555, 2.290 และ 1.988 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .388, .654 และ .956 ตามลำดับ

2. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอายุ 18 - 25 ปีมีพฤติกรรมการเสพติดคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอายุ 26 - 35 ปี และอายุ 36 - 45 ปี ( $\bar{X}$  = 2.555, 2.290 และ 1.988 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .266 และ .568 ตามลำดับ

1.3 ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน

สำหรับสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์จะใช้การทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่มากกว่าสองกลุ่ม โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way Analysis of Variance) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ผลการทดสอบสมมติฐานแสดงดังตาราง

ตารางที่ 45 แสดงผลการเปรียบเทียบผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน

พฤติกรรม	แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F	p
ทางเพศ	ระหว่างกลุ่ม	2	4.963	2.481	3.124*	0.045
	ภายในกลุ่ม	538	427.288	0.794		
	รวม	540	432.251			
ความสัมพันธ์	ระหว่างกลุ่ม	2	3.468	1.734	2.349	0.096
	ภายในกลุ่ม	538	397.242	0.738		
	รวม	540	400.710			
เกม	ระหว่างกลุ่ม	2	19.363	9.682	9.261*	0.000
	ภายในกลุ่ม	538	562.432	1.045		
	รวม	540	581.795			
ข้อมูลข่าวสาร	ระหว่างกลุ่ม	2	7.656	3.833	9.452*	0.000
	ภายในกลุ่ม	538	218.177	0.406		
	รวม	540	225.843			
คอมพิวเตอร์	ระหว่างกลุ่ม	2	21.679	10.840	15.195*	0.000
	ภายในกลุ่ม	538	383.806	0.713		
	รวม	540	405.485			

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อพิจารณาการเปรียบเทียบลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านระดับการศึกษาและพฤติกรรมการเล่นอินเทอร์เน็ต โดยใช้สถิติ One-Way Analysis of Variance ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นอินเทอร์เน็ตทางเพศ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05



2. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์ ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05
3. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดเกม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05
4. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสาร แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05
5. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดคอมพิวเตอร์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

เพื่อให้ทราบว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดทางเพศ เสพติดเกม เสพติดข้อมูลข่าวสาร และเสพติดคอมพิวเตอร์แตกต่างกันเป็นรายคู่ใดบ้าง จึงได้ทำการทดสอบเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่โดยใช้ LSD (Least-Significant Difference) ปรากฏผลดังตาราง

ตารางที่ 46 แสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเสพติดทางเพศเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD โดยจำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	$\bar{X}$	ต่ำกว่า ปริญญาตรี	ปริญญาตรี	สูงกว่า ปริญญาตรี
ต่ำกว่าปริญญาตรี	1.962		-0.184*	.019
ปริญญาตรี	2.146		(.037)	(.869)
สูงกว่าปริญญาตรี	1.944			.203
				(.050)

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อเปรียบเทียบลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านระดับการศึกษา และพฤติกรรมการเสพติดทางเพศโดยวิธี LSD (Least-Significant Different) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีระดับการศึกษาต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดทางเพศแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดย

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรีมีพฤติกรรมการเสพติดทางเพศน้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีระดับการศึกษาปริญญาตรี ( $\bar{X}$  = 1.962 และ 2.146 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .184

ตารางที่ 47 แสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเสพติดเกมเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD โดยจำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	$\bar{X}$	ต่ำกว่า ปริญญา ตรี	ปริญญา ตรี	สูงกว่า ปริญญา ตรี
ต่ำกว่าปริญญาตรี	2.506		2.169	1.988
ปริญญาตรี	2.169			.181
สูงกว่าปริญญาตรี	1.988			(.127)

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อเปรียบเทียบลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านระดับการศึกษาและพฤติกรรมการเสพติดเกมโดยวิธี LSD (Least-Significant Different) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีระดับการศึกษาต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดเกมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดย

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรีมีพฤติกรรมการเสพติดเกมมากกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีระดับการศึกษาปริญญาตรี และสูงกว่าปริญญาตรี ( $\bar{X}$  = 2.506, 2.169 และ 1.988 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .337 และ .518 ตามลำดับ

ตารางที่ 48 แสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสารเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD โดยจำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	$\bar{X}$	ต่ำกว่า ปริญญาตรี	ปริญญาตรี	สูงกว่า ปริญญาตรี
ต่ำกว่าปริญญาตรี	3.228		-0.167*	-0.347*
ปริญญาตรี	3.395		(.008)	(.000)
สูงกว่าปริญญาตรี	3.575			-0.180*
				(.015)

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อเปรียบเทียบลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านระดับการศึกษา และพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสาร โดยวิธี LSD (Least-Significant Different) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีระดับการศึกษาต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสารแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดย

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรีมีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสารน้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีระดับการศึกษาปริญญาตรี และสูงกว่าปริญญาตรี ( $\bar{X}$  = 3.228, 3.395 และ 3.575 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .167 และ .347 ตามลำดับ

2. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีระดับการศึกษาปริญญาตรีมีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสารน้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี ( $\bar{X}$  = 3.395 และ 3.575 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .180 ตามลำดับ

ตารางที่ 49 แสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเสพติดคอมพิวเตอร์เปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD โดยจำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	$\bar{X}$	ต่ำกว่า ปริญญา ตรี	ปริญญา ตรี	สูงกว่า ปริญญา ตรี
ต่ำกว่าปริญญาตรี	2.880		.426*	.464*
ปริญญาตรี	2.454		(.000)	(.000)
สูงกว่าปริญญาตรี	2.416			.038 (.696)

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อเปรียบเทียบลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านระดับการศึกษา และพฤติกรรมการเสพติดคอมพิวเตอร์ โดยวิธี LSD (Least-Significant Different) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีระดับการศึกษาต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดคอมพิวเตอร์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดย

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรีมีพฤติกรรมการเสพติดคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีระดับการศึกษาปริญญาตรี และสูงกว่าปริญญาตรี ( $\bar{X}$  = 2.880, 2.454 และ 2.416 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .426 และ .416 ตามลำดับ

1.4 ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอาชีพแตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน

สำหรับสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์จะใช้การทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่มากกว่าสองกลุ่ม โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way Analysis of Variance) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ผลการทดสอบสมมติฐานแสดงดังตาราง

ตารางที่ 50 แสดงผลการเปรียบเทียบผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอาชีพแตกต่างกันมีพฤติกรรม  
การเสพติดอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน

พฤติกรรม	แหล่งความ แปรปรวน	<i>df</i>	<i>SS</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>	<i>P</i>
ทางเพศ	ระหว่างกลุ่ม	4	6.067	1.517	1.908	0.108
	ภายในกลุ่ม	536	426.184	0.795		
	รวม	540	432.251			
ความสัมพันธ์	ระหว่างกลุ่ม	4	28.135	7.034	10.119*	0.000
	ภายในกลุ่ม	536	372.575	0.695		
	รวม	540	400.710			
เกม	ระหว่างกลุ่ม	4	33.865	8.466	8.282*	0.000
	ภายในกลุ่ม	536	547.930	1.022		
	รวม	540	581.795			
ข้อมูลข่าวสาร	ระหว่างกลุ่ม	4	7.712	1.928	4.738*	0.001
	ภายในกลุ่ม	536	218.131	0.407		
	รวม	540	225.843			
คอมพิวเตอร์	ระหว่างกลุ่ม	4	30.831	7.708	11.027*	0.000
	ภายในกลุ่ม	536	374.653	0.699		
	รวม	540	405.485			

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อพิจารณาการเปรียบเทียบลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้าน  
อาชีพและพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต โดยใช้สถิติ One-Way Analysis of Variance ที่  
ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอาชีพแตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดทาง  
เพศ ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05
2. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอาชีพแตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติด  
ความสัมพันธ์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05
3. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอาชีพแตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดเกม  
แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

4. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอาชีพแตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสาร แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

5. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอาชีพแตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดคอมพิวเตอร์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

เพื่อให้ทราบว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอาชีพแตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์ เสพติดเกม เสพติดข้อมูลข่าวสาร และเสพติดคอมพิวเตอร์แตกต่างกันเป็นรายคู่ใดบ้าง จึงได้ทำการทดสอบเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่โดยใช้ LSD (Least-Significant Difference) ปรากฏผลดังตาราง

ตารางที่ 51 แสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์เปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD โดยจำแนกตามอาชีพ

อาชีพ	นักเรียน/ นิสิต/ นักศึกษา	พนักงาน บริษัท	ข้าราชการ/ รัฐวิสาหกิจ	เจ้าของ กิจการ	อื่นๆ	
	$\bar{X}$	3.519	3.145	3.303	2.540	3.348
นักเรียน/นิสิต/นักศึกษา	3.519	.374* (.000)	.216 (.204)	.980* (.000)	.172 (.341)	
พนักงานบริษัท	3.145		-.158 (.372)	.606* (.003)	-.203 (.277)	
ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ	3.303			.763* (.003)	-.045 (.851)	
เจ้าของกิจการ	2.540				-.808* (.002)	
อื่นๆ	3.348					

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อเปรียบเทียบลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านอาชีพและพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์ โดยวิธี LSD (Least-Significant Different) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอาชีพต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดย

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอาชีพนักเรียน/นิสิต/นักศึกษามีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์มากกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอาชีพพนักงานบริษัท และเจ้าของกิจการ ( $\bar{X}$  = 3.519, 3.145 และ 2.540 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .374 และ .980 ตามลำดับ

2. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอาชีพพนักงานบริษัทมีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์มากกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอาชีพเจ้าของกิจการ ( $\bar{X}$  = 3.145 และ 2.540 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .606

3. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอาชีพข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจมีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์มากกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอาชีพเจ้าของกิจการ ( $\bar{X}$  = 3.303 และ 2.540 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .763

4. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอาชีพเจ้าของกิจการมีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์น้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอาชีพอื่นๆ ( $\bar{X}$  = 2.540 และ 3.348 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .808

ตารางที่ 52 แสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเสพติดเกมเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD โดยจำแนกตามอาชีพ

อาชีพ	นักเรียน/ นิสิต/ นักศึกษา	พนักงาน บริษัท	ข้าราชการ/ รัฐวิสาหกิจ	เจ้าของ กิจการ	อื่นๆ
	$\bar{X}$ 2.444	1.935	1.866	1.934	2.065
นักเรียน/นิสิต/นักศึกษา	2.444	.509*	.579*	.510*	.379
		(.000)	(.005)	(.033)	(.083)
พนักงานบริษัท	1.935		.070	.009	-.130
			(.745)	(.977)	(.565)
ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ	1.866			-.069	-.200
				(.822)	(.490)
เจ้าของกิจการ	1.934				-.131
					(.676)
อื่นๆ	2.065				

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อเปรียบเทียบลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านอาชีพและพฤติกรรมการเล่นเกมส์ โดยวิธี LSD (Least-Significant Different) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

ผู้เล่นดิดอินเทอร์เน็ทที่มีอาชีพต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมส์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดย

1. ผู้เล่นดิดอินเทอร์เน็ทที่มีอาชีพนักเรียน/นิสิต/นักศึกษามีพฤติกรรมการเล่นเกมส์มากกว่าผู้เล่นดิดอินเทอร์เน็ทที่มีอาชีพพนักงานบริษัท ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ และเจ้าของกิจการ ( $\bar{X}$  = 2.444, 1.935, 1.866 และ 1.934 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .509, .579 และ .510 ตามลำดับ

ตารางที่ 53 แสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมส์ข้อมูลข่าวสารเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD โดยจำแนกตามอาชีพ

อาชีพ	นักเรียน/ นิสิต/ นักศึกษา	พนักงาน บริษัท	ข้าราชการ/ รัฐวิสาหกิจ	เจ้าของ กิจการ	อื่นๆ	
	$\bar{X}$	3.294	3.482	3.534	3.783	3.348
นักเรียน/นิสิต/นักศึกษา	3.294		-1.189*	-.240	-.489*	-.054
			(.003)	(.066)	(.001)	(.694)
พนักงานบริษัท	3.482			-.051	-.301	.134
				(.703)	(.053)	(.346)
ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ	3.534				-.249	.186
					(.196)	(.309)
เจ้าของกิจการ	3.783					.435*
						(.028)
อื่นๆ	3.348					

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อเปรียบเทียบลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านอาชีพและพฤติกรรมการเล่นเกมส์ข้อมูลข่าวสาร โดยวิธี LSD (Least-Significant Different) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า



ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอาชีพต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสารแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดย

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอาชีพนักเรียน/นิสิต/นักศึกษามีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสารน้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอาชีพพนักงานบริษัท และเจ้าของกิจการ ( $\bar{X}$  = 3.294, 3.482 และ 3.783 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .189, .489 และ .054 ตามลำดับ

2. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอาชีพเจ้าของกิจการมีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสารมากกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอาชีพอื่นๆ ( $\bar{X}$  = 3.783 และ 3.348 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .435

ตารางที่ 54 แสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเสพติดคอมพิวเตอร์เปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD โดยจำแนกตามอาชีพ

อาชีพ	นักเรียน/ นิสิต/ นักศึกษา	พนักงาน บริษัท	ข้าราชการ/ รัฐวิสาหกิจ	เจ้าของ กิจการ	อื่นๆ
	$\bar{X}$ 2.774	2.302	2.303	2.184	2.294
นักเรียน/นิสิต/นักศึกษา	2.774	.472*	.471*	.590*	.481*
		(.000)	(.006)	(.003)	(.008)
พนักงานบริษัท	2.302		-.001	.118	.009
			(.996)	(.562)	(.964)
ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ	2.303			.119	.009
				(.638)	(.969)
เจ้าของกิจการ	2.184				-.109
					(.674)
อื่นๆ	2.294				

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อเปรียบเทียบลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านอาชีพและพฤติกรรมการเสพติดคอมพิวเตอร์ โดยวิธี LSD (Least-Significant Different) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอาชีพต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดคอมพิวเตอร์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดย

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอาชีพนักเรียน/นิสิต/นักศึกษามีพฤติกรรมการเสพติดคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอาชีพพนักงานบริษัท ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ เจ้าของกิจการ และอาชีพอื่นๆ ( $\bar{X}$  =2.774, 2.302, 2.303, 2.184 และ 2.294 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .472, .471, .590 และ .481 ตามลำดับ

1.5 ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีสถานภาพสมรสแตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน

สำหรับสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์จะใช้การทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างสองกลุ่ม โดยกลุ่มตัวอย่างทั้งสองเป็นอิสระกัน (Independent Samples t-test) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ผลการทดสอบสมมติฐานแสดงดังตาราง

ตารางที่ 55 แสดงผลการเปรียบเทียบผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีสถานภาพสมรสแตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน

พฤติกรรม	สถานภาพสมรส	t-test for Equality of Means				
		$\bar{X}$	S.D.	t	df	p
การเสพติดอินเทอร์เน็ตทางเพศ	โสด	528	2.047	-0.848	539	0.412
	สมรส	13	2.279			
ความสัมพันธ์	โสด	528	3.366	0.983	539	0.345
	สมรส	13	3.067			
เกม	โสด	528	2.248	1.813	539	0.070
	สมรส	13	1.721			
ข้อมูลข่าวสาร	โสด	528	3.369	-2.348*	539	0.036
	สมรส	13	3.769			
คอมพิวเตอร์	โสด	528	2.582	1.394	539	0.188
	สมรส	13	2.240			

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อพิจารณาการเปรียบเทียบลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านสถานภาพสมรสและพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต โดยใช้สถิติ Independent Samples t-test ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีสถานภาพสมรสแตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดทางเพศไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05
2. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีสถานภาพสมรสแตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05
3. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีสถานภาพสมรสแตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดเกมไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05
4. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีสถานภาพสมรสแตกต่างกันมีพฤติกรรมเสพติดข้อมูลข่าวสารแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดยสถานภาพสมรสแล้วมีพฤติกรรมการเสพติดมากกว่าสถานภาพโสด
5. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีสถานภาพสมรสแตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อพิสูจน์สมมติฐานข้อที่ 1 ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตแตกต่างกันสามารถสรุปผลได้ดังนี้

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีเพศ, อายุ, ระดับการศึกษา แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดทางเพศแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 ในขณะที่อาชีพ และสถานภาพสมรสไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์
2. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอายุ, ระดับการศึกษา, อาชีพ แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 ในขณะที่เพศ และสถานภาพสมรสไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์
3. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอายุ, ระดับการศึกษา, อาชีพ แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดเกมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 ในขณะที่เพศ และสถานภาพสมรสไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดเกม
4. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีเพศ, อายุ, ระดับการศึกษา, อาชีพ และสถานภาพสมรส แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสารแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05
5. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอายุ, ระดับการศึกษา, อาชีพ แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดคอมพิวเตอร์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 ในขณะที่เพศ และสถานภาพสมรสไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดคอมพิวเตอร์

**สมมติฐานข้อที่ 2** ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน

2.1 ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน

สำหรับสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์จะใช้การทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่มากกว่าสองกลุ่ม โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way Analysis of Variance) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ผลการทดสอบสมมติฐานแสดงดังตาราง

ตารางที่ 56 แสดงผลการเปรียบเทียบผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตแตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน

พฤติกรรม	แหล่งความแปรปรวน	<i>df</i>	<i>SS</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>	<i>P</i>
การเสพติดอินเทอร์เน็ต	ระหว่างกลุ่ม	3	10.765	3.588	4.572*	0.004
	ภายในกลุ่ม	537	421.486	0.785		
	รวม	540	432.251			
ความสัมพันธ์	ระหว่างกลุ่ม	3	7.184	2.395	3.268*	0.021
	ภายในกลุ่ม	537	393.526	0.733		
	รวม	540	400.710			
เกม	ระหว่างกลุ่ม	3	3.796	1.265	1.176	0.318
	ภายในกลุ่ม	537	577.999	1.076		
	รวม	540	581.795			
ข้อมูลข่าวสาร	ระหว่างกลุ่ม	3	4.909	1.636	3.977*	0.008
	ภายในกลุ่ม	537	220.935	0.411		
	รวม	540	225.843			
คอมพิวเตอร์	ระหว่างกลุ่ม	3	2.962	0.987	1.317	0.268
	ภายในกลุ่ม	537	402.523	0.750		
	รวม	540	405.485			

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อพิจารณาการเปรียบเทียบประสพการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต โดยใช้สถิติ One-Way Analysis of Variance ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีประสพการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตแตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดทางเพศ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05
2. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีประสพการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตแตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05
3. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีประสพการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตแตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดเกม ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05
4. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีประสพการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตแตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสาร แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05
5. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีประสพการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตแตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดคอมพิวเตอร์ ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

เพื่อให้ทราบว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีประสพการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตแตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดทางเพศแตกต่างกันเป็นรายคู่ได้บ้าง จึงได้ทำการทดสอบเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่โดยใช้ LSD (Least-Significant Difference) ปรากฏผลดังนี้



ตารางที่ 57 แสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมกาเสพติดทางเพศเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD โดยจำแนกตามประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต

ประสบการณ์การใช้ อินเทอร์เน็ต	$\bar{X}$	ต่ำกว่า 6 เดือน	6 เดือน - 1 ปี	มากกว่า 1 - 2 ปี	2 ปีขึ้นไป
ต่ำกว่า 6 เดือน	1.286				
6 เดือน - 1 ปี	1.615				
มากกว่า 1 - 2 ปี	1.932				
2 ปีขึ้นไป	2.104				

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อเปรียบเทียบประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมกาเสพติดทางเพศโดยวิธี LSD (Least-Significant Different) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตแตกต่างกันมีพฤติกรรมกาเสพติดทางเพศแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดย

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตต่ำกว่า 6 เดือนมีพฤติกรรมกาเสพติดทางเพศน้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต 2 ปีขึ้นไป ( $\bar{X} = 1.286$  และ  $2.104$  ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .818
2. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต 6 เดือน - 1 ปีมีพฤติกรรมกาเสพติดทางเพศน้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต 2 ปีขึ้นไป ( $\bar{X} = 1.615$  และ  $2.104$  ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .489

ตารางที่ 58 แสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์เปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD โดยจำแนกตามประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต

ประสบการณ์การใช้ อินเทอร์เน็ต	$\bar{X}$	ต่ำกว่า 6 เดือน	6 เดือน - 1 ปี	มากกว่า 1 - 2 ปี	2 ปีขึ้นไป
ต่ำกว่า 6 เดือน	2.554		-0.868*	-1.008*	-0.788*
6 เดือน - 1 ปี	3.422		(.019)	(.003)	(.016)
มากกว่า 1 - 2 ปี	3.561			-.140	-.080
2 ปีขึ้นไป	3.342			(.501)	(.656)
					-.219
					(.065)

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อเปรียบเทียบประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์โดยวิธี LSD (Least-Significant Different) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตแตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดย

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตต่ำกว่า 6 เดือนมีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์น้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต 6 เดือน - 1 ปี ประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 1 - 2 ปี และ 2 ปีขึ้นไป ( $\bar{X}$  = 2.554, 3.422, 3.561 และ 3.342 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .868, 1.008 และ .788 ตามลำดับ

ตารางที่ 59 แสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมกาการเสพติดข้อมูลข่าวสารเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD โดยจำแนกตามประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต

ประสบการณ์การใช้ อินเทอร์เน็ต		ต่ำกว่า 6 เดือน	6 เดือน - 1 ปี	มากกว่า 1 - 2 ปี	2 ปีขึ้นไป
	$\bar{X}$	2.589	3.287	3.337	3.402
ต่ำกว่า 6 เดือน	2.589		-0.697*	-0.748*	-0.812*
			(.012)	(.004)	(.001)
6 เดือน - 1 ปี	3.287			-0.050	-0.115
				(.746)	(.391)
มากกว่า 1 - 2 ปี	3.337				-0.065
					(.465)
2 ปีขึ้นไป	3.402				

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อเปรียบเทียบประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมกาการเสพติดข้อมูลข่าวสารโดยวิธี LSD (Least-Significant Different) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตแตกต่างกันมีพฤติกรรมกาการเสพติดข้อมูลข่าวสารแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดย

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตต่ำกว่า 6 เดือนมีพฤติกรรมกาการเสพติดความสัมพันธ์น้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต 6 เดือน - 1 ปี ประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 1 - 2 ปี และ 2 ปีขึ้นไป ( $\bar{X}$  = 2.589, 3.287, 3.337 และ 3.402 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .697, .748 และ .812 ตามลำดับ

2.2 ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตจากสถานที่ที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมกาการเสพติดอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน



สำหรับสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์จะใช้การทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่มากกว่าสองกลุ่ม โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way Analysis of Variance) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ผลการทดสอบสมมติฐานแสดงดังตาราง

ตารางที่ 60 แสดงผลการเปรียบเทียบผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตจากสถานที่ที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน

พฤติกรรม	แหล่งความแปรปรวน	<i>df</i>	<i>SS</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>	<i>P</i>
ทางเพศ	ระหว่างกลุ่ม	4	7.210	1.802	2.273	0.060
	ภายในกลุ่ม	536	425.041	0.793		
	รวม	540	432.251			
ความสัมพันธ์	ระหว่างกลุ่ม	4	18.994	4.748	6.668*	0.000
	ภายในกลุ่ม	536	381.717	0.712		
	รวม	540	400.710			
เกม	ระหว่างกลุ่ม	4	33.849	8.462	8.278*	0.000
	ภายในกลุ่ม	536	547.946	1.022		
	รวม	540	581.795			
ข้อมูลข่าวสาร	ระหว่างกลุ่ม	4	5.844	1.461	3.560*	0.007
	ภายในกลุ่ม	536	219.999	0.410		
	รวม	540	225.843			
คอมพิวเตอร์	ระหว่างกลุ่ม	4	20.263	5.066	7.048*	0.000
	ภายในกลุ่ม	536	385.222	0.71๓		
	รวม	540	405.485			

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อพิจารณาการเปรียบเทียบสถานที่ที่ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตใช้อินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต โดยใช้สถิติ One-Way Analysis of Variance ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตจากสถานที่ที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดทางเพศ ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

2. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตจากสถานที่ที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05
3. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตจากสถานที่ที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดเกม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05
4. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตจากสถานที่ที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสาร แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05
5. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตจากสถานที่ที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดคอมพิวเตอร์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

เพื่อให้ทราบว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตจากสถานที่ที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์ เสพติดเกม เสพติดข้อมูลข่าวสาร และเสพติดคอมพิวเตอร์ แตกต่างกันเป็นรายคู่ใดบ้าง จึงได้ทำการทดสอบเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่โดยใช้ LSD (Least-Significant Difference) ปรากฏผลดังตาราง

ตารางที่ 61 แสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์เปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD โดยจำแนกตามประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต

สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ต	บ้าน	ที่ทำงาน	สถานศึกษา	สถานบริการอินเทอร์เน็ต	อื่นๆ
	$\bar{X}$ 3.497	3.099	3.106	3.411	3.025
บ้าน	3.497	.397*	.391*	-.086	.471
		(.000)	(.002)	(.709)	(.215)
ที่ทำงาน	3.099		-.006	-.311	.074
			(.964)	(.191)	(.847)
สถานศึกษา	3.106			-.305	.081
				(.231)	(.838)
สถานบริการอินเทอร์เน็ต	3.411				.386
					(.381)
อื่นๆ	3.025				

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อเปรียบเทียบสถานที่ที่ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตใช้อินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์ โดยวิธี LSD (Least-Significant Different) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตจากสถานที่ที่ต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดย

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตจากบ้านมีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์มากกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตจากที่ทำงาน และสถานศึกษา ( $\bar{X}$  = 3.497, 3.099 และ 3.106 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .397 และ .391 ตามลำดับ

ตารางที่ 62 แสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเสพติดเกมเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD โดยจำแนกตามประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต

สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ต	$\bar{X}$	บ้าน	ที่ทำงาน	สถานศึกษา	สถานบริการอินเทอร์เน็ต	อื่นๆ
บ้าน	2.368		.524*	.253	-.605*	.118
ที่ทำงาน	1.845			-.271	-1.129*	-.406
สถานศึกษา	2.115				-.858*	.135
สถานบริการอินเทอร์เน็ต	2.973					.723
อื่นๆ	2.250					

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อเปรียบเทียบสถานที่ที่ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตใช้อินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมการเสพติดเกม โดยวิธี LSD (Least-Significant Different) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตจากสถานที่ที่ต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดเกมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดย

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตจากบ้านมีพฤติกรรมการเสพติดเกมมากกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตจากที่ทำงาน และน้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตจากสถานบริการอินเทอร์เน็ต ( $\bar{X}$  = 2.368, 1.845 และ 2.973 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .524 และ .605 ตามลำดับ

2. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตจากที่ทำงานมีพฤติกรรมการเสพติดเกมน้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตจากสถานบริการอินเทอร์เน็ต ( $\bar{X}$  = 1.845 และ 2.973 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ 1.129

3. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตจากสถานศึกษามีพฤติกรรมการเสพติดเกมน้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตจากสถานบริการอินเทอร์เน็ต ( $\bar{X}$  = 2.115 และ 2.973 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .858

ตารางที่ 63 แสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสารเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD โดยจำแนกตามประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต

สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ต	บ้าน	ที่ทำงาน	สถานศึกษา	สถานบริการอินเทอร์เน็ต	อื่นๆ
	$\bar{X}$ 3.345	3.562	3.397	3.025	3.625
บ้าน	3.345	-.207*	-.057	.295	-.245
		(.002)	(.552)	(.092)	(.397)
ที่ทำงาน	3.562		.150	.502*	-.038
			(.155)	(.006)	(.898)
สถานศึกษา	3.397			.351	-.163
				(.069)	(.531)
สถานบริการอินเทอร์เน็ต	3.025				-.539
					(.107)
อื่นๆ	3.625				

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อเปรียบเทียบสถานที่ที่ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตใช้อินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสาร โดยวิธี LSD (Least-Significant Different) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตจากสถานที่ที่ต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสารแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดย

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตจากบ้านมีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสารน้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตจากที่ทำงาน ( $\bar{X} = 3.345$  และ  $3.562$  ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .207
2. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตจากที่ทำงานมีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสารมากกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตจากสถานบริการอินเทอร์เน็ต ( $\bar{X} = 3.562$  และ  $3.025$  ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .502

ตารางที่ 64 แสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเสพติดคอมพิวเตอร์เปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD โดยจำแนกตามประเภทการใช้งานอินเทอร์เน็ต

สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ต	บ้าน	ที่ทำงาน	สถานศึกษา	สถานบริการอินเทอร์เน็ต	อื่นๆ
	$\bar{X}$ 2.689	2.264	2.666	2.450	2.250
บ้าน	2.689	.463*	.052	.122	.294
		(.000)	(.682)	(.597)	(.442)
ที่ทำงาน	2.264		.411*	-.341	.169
			(.003)	(.154)	(.662)
สถานศึกษา	2.666			.070	.242
				(.783)	(.543)
สถานบริการอินเทอร์เน็ต	2.450				.171
					(.698)
อื่นๆ	2.250				

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อเปรียบเทียบสถานที่ที่ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตใช้อินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมการเสพติดคอมพิวเตอร์ โดยวิธี LSD (Least-Significant Different) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตจากสถานที่ที่ต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดคอมพิวเตอร์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดย

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตจากบ้านมีพฤติกรรมการเสพติดคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตจากที่ทำงาน ( $\bar{X} = 2.689$  และ 2.264 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .463

2. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตจากที่ทำงานมีพฤติกรรมการเสพติดคอมพิวเตอร์น้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตจากสถานศึกษา ( $\bar{X} = 2.689$  และ 2.666 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .411

2.3 ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตในปริมาณที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน

สำหรับสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์จะใช้การทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่มากกว่าสองกลุ่ม โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way Analysis of Variance) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ผลการทดสอบสมมติฐานแสดงดังตาราง

ตารางที่ 65 แสดงผลการเปรียบเทียบปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ตที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมกา  
รเสพติดอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน

พฤติกรรม	แหล่งความ แปรปรวน	<i>df</i>	<i>SS</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>	<i>p</i>
ทางเพศ	ระหว่างกลุ่ม	3	6.353	2.118	2.670*	0.047
	ภายในกลุ่ม	537	425.898	0.793		
	รวม	540	432.251			
ความสัมพันธ์	ระหว่างกลุ่ม	3	8.129	2.710	3.706*	0.012
	ภายในกลุ่ม	537	392.581	0.731		
	รวม	540	400.710			
เกม	ระหว่างกลุ่ม	3	22.162	7.387	7.088*	0.000
	ภายในกลุ่ม	537	559.633	1.042		
	รวม	540	581.795			
ข้อมูลข่าวสาร	ระหว่างกลุ่ม	3	9.038	3.013	7.462*	0.000
	ภายในกลุ่ม	537	216.806	0.404		
	รวม	540	225.843			
คอมพิวเตอร์	ระหว่างกลุ่ม	3	3.357	1.119	1.494	0.215
	ภายในกลุ่ม	537	402.128	0.749		
	รวม	540	405.485			

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อพิจารณาการเปรียบเทียบปริมาณจากใช้อินเทอร์เน็ตและ  
พฤติกรรมกาเสพติดอินเทอร์เน็ต โดยใช้สถิติ One-Way Analysis of Variance ที่ระดับความ  
เชื่อมั่น 95% พบว่า

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตในปริมาณที่แตกต่างกันมี  
พฤติกรรมกาเสพติดทางเพศ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05
2. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตในปริมาณที่แตกต่างกันมี  
พฤติกรรมกาเสพติดความสัมพันธ์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05
3. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตในปริมาณที่แตกต่างกันมี  
พฤติกรรมกาเสพติดเกม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

4. ผู้เสพติดอินเทอร์เนตที่ใช้อินเทอร์เนตในปริมาณที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมกาการเสพติดข้อมูลข่าวสาร แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

5. ผู้เสพติดอินเทอร์เนตที่ที่ใช้อินเทอร์เนตในปริมาณที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมกาการเสพติดคอมพิวเตอร์ ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

เพื่อให้ทราบว่ผู้เสพติดอินเทอร์เนตที่ที่ใช้อินเทอร์เนตในปริมาณที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมกาการเสพติดทางเพศ เสพติดความสัมพันธ์ เสพติดเกม และเสพติดข้อมูลข่าวสาร แตกต่างกันเป็นรายคู่ใดบ้าง จึงได้ทำการทดสอบเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่โดยใช้ LSD (Least-Significant Difference) ปรากฏผลดังตาราง

ตารางที่ 66 แสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมกาการเสพติดทางเพศเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD โดยจำแนกตามปริมาณอินเทอร์เนตที่ใช้

จำนวนชั่วโมงที่ใช้ อินเทอร์เนตต่อวัน		น้อยกว่า 2 ชั่วโมง	2 - 4 ชั่วโมง	4 - 6 ชั่วโมง	มากกว่า 6 ชั่วโมง
	$\bar{X}$	1.849	2.042	2.042	2.251
น้อยกว่า 2 ชั่วโมง	1.849		-.193 (.116)	-.193 (.158)	-.403* (.005)
2 - 4 ชั่วโมง	2.042			.000 (.999)	-.210 (.054)
4 - 6 ชั่วโมง	2.042				-.210 (.092)
มากกว่า 6 ชั่วโมง	2.251				

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อเปรียบเทียบปริมาณกาการใช้อินเทอร์เนตและพฤติกรรมกาการเสพติดทางเพศ โดยวิธี LSD (Least-Significant Different) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่

ผู้เสพติดอินเทอร์เนตที่ที่ใช้อินเทอร์เนตในปริมาณที่ต่างกันมีพฤติกรรมกาการเสพติดทางเพศแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดย

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เนตที่ที่ใช้อินเทอร์เนตน้อยกว่า 2 ชั่วโมงต่อวันมีพฤติกรรมกาการเสพติดทางเพศน้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เนตที่ที่ใช้อินเทอร์เนตมากกว่า 6 ชั่วโมงต่อวัน ( $\bar{X}$  = 1.849 และ 2.251 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .403



ตารางที่ 67 แสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมกาเสพติดความสัมพันธ์เปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD โดยจำแนกตามปริมาณอินเทอร์เน็ทที่ใช้

จำนวนชั่วโมงที่ใช้ อินเทอร์เน็ทต่อวัน	$\bar{X}$	น้อยกว่า 2 ชั่วโมง	2 - 4 ชั่วโมง	4 - 6 ชั่วโมง	มากกว่า 6 ชั่วโมง
น้อยกว่า 2 ชั่วโมง	3.136		-0.259 (.028)	-0.122 (.352)	-0.414* (.003)
2 - 4 ชั่วโมง	3.396			-0.137 (.145)	-0.154 (.140)
4 - 6 ชั่วโมง	3.258				-0.292* (.015)
มากกว่า 6 ชั่วโมง	3.550				

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อเปรียบเทียบปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ทและพฤติกรรมกาเสพติดความสัมพันธ์ โดยวิธี LSD (Least-Significant Different) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ทที่ใช้อินเทอร์เน็ทในปริมาณที่ต่างกันมีพฤติกรรมกาเสพติดความสัมพันธ์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดย

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ทที่ใช้อินเทอร์เน็ทน้อยกว่า 2 ชั่วโมงต่อวันมีพฤติกรรมกาเสพติดความสัมพันธ์น้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ทที่ใช้อินเทอร์เน็ทมากกว่า 6 ชั่วโมงต่อวัน ( $\bar{X} = 3.136$  และ  $3.550$  ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .414

2. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ทที่ใช้อินเทอร์เน็ท 4 - 6 ชั่วโมงต่อวันมีพฤติกรรมกาเสพติดความสัมพันธ์น้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ทที่ใช้อินเทอร์เน็ทมากกว่า 6 ชั่วโมงต่อวัน ( $\bar{X} = 3.258$  และ  $3.550$  ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .292

ตารางที่ 68 แสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกมเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD โดยจำแนกตามปริมาณอินเทอร์เน็ตที่ใช้

จำนวนชั่วโมงที่ใช้ อินเทอร์เน็ตต่อวัน	$\bar{X}$	น้อยกว่า 2 ชั่วโมง	2 - 4 ชั่วโมง	4 - 6 ชั่วโมง	มากกว่า 6 ชั่วโมง
น้อยกว่า 2 ชั่วโมง	1.883		-0.258 (.067)	-0.550* (.000)	-0.630* (.000)
2 - 4 ชั่วโมง	2.141			-0.292* (.010)	-0.372* (.003)
4 - 6 ชั่วโมง	2.432				-0.080 (.573)
มากกว่า 6 ชั่วโมง	2.513				

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อเปรียบเทียบปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกม โดยวิธี LSD (Least-Significant Different) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตในปริมาณที่ต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดย

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตน้อยกว่า 2 ชั่วโมงต่อวันมีพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกมน้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ต 4 - 6 ชั่วโมง และผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 6 ชั่วโมงต่อวัน ( $\bar{X}$  = 1.883, 2.432, และ 2.513 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .550 และ .630 ตามลำดับ

2. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ต 2 - 4 ชั่วโมงต่อวันมีพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกมน้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ต 4 - 6 ชั่วโมง และผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 6 ชั่วโมงต่อวัน ( $\bar{X}$  = 2.141, 2.432, และ 2.513 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .292 และ .372 ตามลำดับ

ตารางที่ 69 แสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสารเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD โดยจำแนกตามประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต

จำนวนชั่วโมงที่ใช้ อินเทอร์เน็ตต่อวัน		น้อยกว่า 2 ชั่วโมง	2 - 4 ชั่วโมง	4 - 6 ชั่วโมง	มากกว่า 6 ชั่วโมง
	$\bar{X}$	3.443	3.478	3.154	3.342
น้อยกว่า 2 ชั่วโมง	3.443		-.034 (.694)	.289* (.003)	.102 (.325)
2 - 4 ชั่วโมง	3.478			.323* (.000)	.136 (.080)
4 - 6 ชั่วโมง	3.154				-.188* (.035)
มากกว่า 6 ชั่วโมง	3.342				

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อเปรียบเทียบปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมการเสพติดเสพติดข้อมูลข่าวสาร โดยวิธี LSD (Least-Significant Different) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตในปริมาณที่ต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดเสพติดข้อมูลข่าวสารแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดย

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตน้อยกว่า 2 ชั่วโมงต่อวันมีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสารมากกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ต 4 - 6 ชั่วโมงต่อวัน ( $\bar{X}$  = 3.443 และ 3.154 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .289
2. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ต 2 - 4 ชั่วโมงต่อวันมีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสารมากกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ต 4 - 6 ชั่วโมงต่อวัน ( $\bar{X}$  = 3.478 และ 3.154 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .323
3. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ต 4 - 6 ชั่วโมงต่อวันมีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสารน้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 6 ชั่วโมงต่อวัน ( $\bar{X}$  = 3.154 และ 3.342 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .188

## 2.4 ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตในเวลาที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน

สำหรับสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์จะใช้การทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่มากกว่าสองกลุ่ม โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way Analysis of Variance) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ผลการทดสอบสมมติฐานแสดงดังตาราง

ตารางที่ 70 แสดงผลการเปรียบเทียบผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตในเวลาที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน

พฤติกรรม	แหล่งความแปรปรวน	<i>df</i>	<i>SS</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>	<i>P</i>
การเสพติดอินเทอร์เน็ต	ระหว่างกลุ่ม	3	3.043	1.014	1.269	0.284
	ภายในกลุ่ม	537	429.208	0.799		
	รวม	540	432.251			
ความสัมพันธ์	ระหว่างกลุ่ม	3	22.411	7.470	10.604*	0.000
	ภายในกลุ่ม	537	378.299	0.704		
	รวม	540	400.710			
เกม	ระหว่างกลุ่ม	3	4.588	1.529	1.423	0.235
	ภายในกลุ่ม	537	577.207	1.075		
	รวม	540	581.795			
ข้อมูลข่าวสาร	ระหว่างกลุ่ม	3	1.388	0.463	1.107	0.346
	ภายในกลุ่ม	537	224.456	0.418		
	รวม	540	225.843			
คอมพิวเตอร์	ระหว่างกลุ่ม	3	0.414	0.138	0.183	0.908
	ภายในกลุ่ม	537	405.071	0.754		
	รวม	540	405.485			

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อพิจารณาการเปรียบเทียบความถี่ของการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้เสพติดและพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต โดยใช้สถิติ One-Way Analysis of Variance ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตในเวลาที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดทางเพศ ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05
2. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตในเวลาที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05
3. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตในเวลาที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดเกม ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05
4. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตในเวลาที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสาร ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05
5. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตในเวลาที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดคอมพิวเตอร์ ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

เพื่อให้ทราบว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตแตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์แตกต่างกันเป็นรายคู่ใดบ้าง จึงได้ทำการทดสอบเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่โดยใช้ LSD (Least-Significant Difference) ปรากฏผลดังตาราง

ตารางที่ 71 แสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์เปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD โดยจำแนกตามประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต

ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต	$\bar{X}$	2 ครั้งต่อสัปดาห์ หรือต่ำกว่า	3 - 4 ครั้งต่อสัปดาห์	5 - 6 ครั้งต่อสัปดาห์	มากกว่า 6 ครั้งต่อสัปดาห์
	$\bar{X}$	3.294	3.071	3.282	3.578
2 ครั้งต่อสัปดาห์หรือต่ำกว่า	3.294		.223 (.145)	.012 (.935)	-.284* (.049)
3 - 4 ครั้งต่อสัปดาห์	3.071			-.211* (.040)	-.507* (.000)
5 - 6 ครั้งต่อสัปดาห์	3.282				-.297* (.001)
มากกว่า 6 ครั้งต่อสัปดาห์	3.578				

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อเปรียบเทียบความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์ โดยวิธี LSD (Least-Significant Different) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตในความถี่ที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดย

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตในความถี่ 2 ครั้งต่อสัปดาห์หรือต่ำกว่า มีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์น้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตในความถี่มากกว่า 6 ครั้งต่อสัปดาห์ ( $\bar{X}$  = 3.294 และ 3.578 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .284

2. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตในความถี่ 3 - 4 ครั้งต่อสัปดาห์มีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์น้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตในความถี่ 5 - 6 ครั้งต่อสัปดาห์ และผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตในความถี่มากกว่า 6 ครั้งต่อสัปดาห์ ( $\bar{X}$  = 3.071, 3.282 และ 3.578 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .211 และ .507 ตามลำดับ

3. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตในความถี่ 5 - 6 ครั้งต่อสัปดาห์มีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์น้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตในความถี่มากกว่า 6 ครั้งต่อสัปดาห์ ( $\bar{X}$  = 3.282 และ 3.578 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .297

2.5 ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการอินเทอร์เน็ตที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน

สำหรับสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์จะใช้การทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่มากกว่าสองกลุ่ม โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way Analysis of Variance) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ผลการทดสอบสมมติฐานแสดงดังตาราง

ตารางที่ 72 แสดงผลการเปรียบเทียบผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการอินเทอร์เน็ตที่แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน

พฤติกรรม	แหล่งความแปรปรวน	<i>df</i>	<i>SS</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>	<i>p</i>
ทางเพศ	ระหว่างกลุ่ม	5	4.400	0.880	1.100	0.359
	ภายในกลุ่ม	535	427.851	0.800		
	รวม	540	432.251			
ความสัมพันธ์	ระหว่างกลุ่ม	5	62.667	12.533	19.836*	0.000
	ภายในกลุ่ม	535	338.043	0.632		
	รวม	540	400.710			
เกม	ระหว่างกลุ่ม	5	201.373	40.275	56.640*	0.000
	ภายในกลุ่ม	535	380.422	0.711		
	รวม	540	581.795			
ข้อมูลข่าวสาร	ระหว่างกลุ่ม	5	37.841	7.568	21.537*	0.000
	ภายในกลุ่ม	535	188.003	0.351		
	รวม	540	225.843			
คอมพิวเตอร์	ระหว่างกลุ่ม	5	29.575	5.915	8.418*	0.000
	ภายในกลุ่ม	535	375.910	0.703		
	รวม	540	405.485			

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อพิจารณาการเปรียบเทียบบริการอินเทอร์เน็ตที่ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตใช้และพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต โดยใช้สถิติ One-Way Analysis of Variance ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการอินเทอร์เน็ตที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดทางเพศ ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05
2. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการอินเทอร์เน็ตที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05
3. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการอินเทอร์เน็ตที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดเกม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

4. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการอินเทอร์เน็ตที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสาร แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

5. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการอินเทอร์เน็ตที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดคอมพิวเตอร์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

เพื่อให้ทราบว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้อินเทอร์เน็ตที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์ เสพติดเกม เสพติดข้อมูลข่าวสาร และเสพติดคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน เป็นรายคู่ใดบ้าง จึงได้ทำการทดสอบเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่โดยใช้ LSD (Least-Significant Difference) ปรากฏผลดังตาราง

ตารางที่ 73 แสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์เปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD โดยจำแนกตามบริการอินเทอร์เน็ตที่ใช้

บริการอินเทอร์เน็ต	สนทนา	ไปรษณีย์		กระดาน ข่าว	ค้นหา ข้อมูล	ท่อง เว็บไซต์
		อิเล็กทรอนิกส์	เกม			
$\bar{X}$	3.761	3.232	3.197	3.510	2.740	3.072
สนทนา	3.761	.528*	.564*	.251	1.021*	.689*
		(.000)	(.000)	(.080)	(.000)	(.000)
ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์	3.232		.035	-.278	.493*	.161
			(.765)	(.059)	(.000)	(.230)
เกม	3.510			-.313	.457*	.125
				(.056)	(.001)	(.410)
กระดานข่าว	3.478				.770*	.438*
					(.000)	(.012)
ค้นหาข้อมูล	2.740					-.332*
						(.031)
ท่องเว็บไซต์	3.072					

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05



จากตาราง เมื่อเปรียบเทียบบริการอินเทอร์เน็ตที่ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตใช้และพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์ โดยวิธี LSD (Least-Significant Different) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการอินเทอร์เน็ตที่ต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดย

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการสนทนามีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์มากกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ เกม ค้นหาข้อมูล และท่องเว็บไซต์ ( $\bar{X}$  = 3.761, 3.232, 3.197, 2.740 และ 3.072 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .528, .564, 1.021 และ .689 ตามลำดับ

2. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์มีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์มากกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการค้นหาข้อมูล ( $\bar{X}$  = 3.232 และ 2.740 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .493

3. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการเกมมีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์มากกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการค้นหาข้อมูล ( $\bar{X}$  = 3.510 และ 2.740 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .457

4. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการกระดานข่าวมีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์มากกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการค้นหาข้อมูล และท่องเว็บไซต์ ( $\bar{X}$  = 3.478, 2.740 และ 3.072 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .770 และ .438 ตามลำดับ

5. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการค้นหาข้อมูลมีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์น้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการท่องเว็บไซต์ ( $\bar{X}$  = 2.740 และ 3.072 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .332

ตารางที่ 74 แสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกมเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD โดยจำแนกตามประสบการณ์บริการอินเทอร์เน็ตที่ใช้

บริการอินเทอร์เน็ต	สนทนา	ไปรษณีย์		กระดาน ข่าว	ค้นหา ข้อมูล	ท่อง เว็บไซต์	
		อิเล็กทรอนิกส์	เกม				
	$\bar{X}$	2.137	1.840	3.801	2.041	1.776	2.386
สนทนา	2.137		.297*	-1.664*	.097	.361*	-.249
			(.002)	(.000)	(.525)	(.004)	(.071)
ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์	1.840			-1.961*	-.201	.064	-.546*
				(.000)	(.198)	(.621)	(.000)
เกม	3.759				1.761*	2.025*	1.416*
					(.000)	(.000)	(.000)
กระดานข่าว	3.801					.264	-.345
						(.132)	(.063)
ค้นหาข้อมูล	2.041						-.609*
							(.000)
ท่องเว็บไซต์	2.386						

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อเปรียบเทียบบริการอินเทอร์เน็ตที่ผู้เล่นวิดีโอเกมเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD (Least-Significant Different) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

ผู้เล่นวิดีโอเกมที่ใช้บริการอินเทอร์เน็ตที่ต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดย

1. ผู้เล่นวิดีโอเกมที่ใช้บริการสนทนามีพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกมมากกว่าผู้เล่นวิดีโอเกมที่ใช้บริการไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ ค้นหาข้อมูล และเล่นเกม น้อยกว่าผู้เล่นวิดีโอเกมที่ใช้บริการเกม ( $\bar{X}$  = 2.137, 1.840, 1.776 และ 3.801 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .297, .361 และ 1.664 ตามลำดับ

2. ผู้เล่นวิดีโอเกมที่ใช้บริการไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์มีพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกมน้อยกว่าผู้เล่นวิดีโอเกมที่ใช้บริการเกม และท่องเว็บไซต์ ( $\bar{X}$  = 1.840, 3.801 และ 2.386 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ 1.961 และ .546 ตามลำดับ

3. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการเกมมีพฤติกรรมการเล่นเกมส์มากกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการกระดานข่าว ค้นหาข้อมูล และท่องเว็บไซต์ ( $\bar{X}$  = 3.759, 2.041, 1.776 และ 2.386 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ 1.761, 2.025 และ 1.416 ตามลำดับ

4. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการค้นหาข้อมูลมีพฤติกรรมการเล่นเกมส์น้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการท่องเว็บไซต์ ( $\bar{X}$  = 2.041 และ 2.386 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .609

ตารางที่ 75 แสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมส์ข้อมูลข่าวสารเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD โดยจำแนกตามประสบการณ์บริการอินเทอร์เน็ตที่ใช้

บริการอินเทอร์เน็ต	สนทนา	ไปรษณีย์					
		อิเล็กทรอนิกส์	เกม	กระดานข่าว	ค้นหาข้อมูล	ท่องเว็บไซต์	
	$\bar{X}$	3.118	3.590	3.080	3.584	3.796	3.489
สนทนา	3.118		-471*	.039	-465*	-678*	-371*
			(.000)	(.648)	(.000)	(.000)	(.000)
ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์	3.590			.510*	.006	-.207*	.100
				(.000)	(.956)	(.022)	(.316)
เกม	3.080				-504*	-717*	-410*
					(.000)	(.000)	(.000)
กระดานข่าว	3.584					-.213	.094
						(.084)	(.470)
ค้นหาข้อมูล	3.796						.307*
							(.008)
ท่องเว็บไซต์	3.489						

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อเปรียบเทียบบริการอินเทอร์เน็ตที่ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตใช้และพฤติกรรมการเล่นเกมส์ข้อมูลข่าวสาร โดยวิธี LSD (Least-Significant Different) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการอินเทอร์เน็ตที่ต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดเสพติดข้อมูลข่าวสารแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดย

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการสนทนามีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสารน้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ กระดานข่าว ค้นหาข้อมูล และท่องเว็บไซต์ ( $\bar{X}$  = 3.118, 3.590, 3.584, 3.796 และ 3.489 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .471, .465, .678 และ .371 ตามลำดับ

2. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์มีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสารมากกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการเกม และเสพติดข้อมูลข่าวสารน้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการค้นหาข้อมูล ( $\bar{X}$  = 3.590, 3.080 และ 3.796 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .510 และ .207

3. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการเกมมีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสารน้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการกระดานข่าว ค้นหาข้อมูล และท่องเว็บไซต์ ( $\bar{X}$  = 3.080, 3.584, 3.796 และ 3.410 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .504, .717 และ .410 ตามลำดับ

4. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการค้นหาข้อมูลมีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสารมากกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการท่องเว็บไซต์ ( $\bar{X}$  = 3.796 และ 3.489 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .307

ตารางที่ 76 แสดงการเปรียบเทียบลักษณะพฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์เปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD โดยจำแนกตามประสบการณ์บริการอินเทอร์เน็ตที่ใช้

บริการอินเทอร์เน็ต	สนทนา	ไปรษณีย์					
		อิเล็กทรอนิกส์	เกม	กระดาน ข่าว	ค้นหา ข้อมูล	ห้อง เว็บไซต์	
	$\bar{X}$	2.519	2.360	3.155	2.536	2.611	2.606
สนทนา	2.519		.159 (.089)	-.636* (.000)	-.017 (.911)	-.092 (.453)	-.088 (.523)
ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์	2.360			-.796* (.000)	-.176 (.256)	-.251* (.049)	-.247 (.081)
เกม	3.155				.620* (.000)	.544* (.000)	.549* (.001)
กระดานข่าว	2.536					-.076 (.665)	-.071 (.701)
ค้นหาข้อมูล	2.611						.005 (.976)
ห้องเว็บไซต์	2.606						

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อเปรียบเทียบบริการอินเทอร์เน็ตที่ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตใช้และพฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์ โดยวิธี LSD (Least-Significant Different) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการอินเทอร์เน็ตที่ต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดย

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการสนทนาเล่นคอมพิวเตอร์น้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการเกม ( $\bar{X}$  = 2.519 และ 3.155 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .636
2. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์เล่นคอมพิวเตอร์น้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการเกม และค้นหาข้อมูล ( $\bar{X}$  = 2.360, 3.155 และ 2.611 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .796 และ .251 ตามลำดับ

3. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการเกมเสพติดคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการกระดานข่าว ค้นหาข้อมูล และท่องเว็บไซต์ ( $\bar{X} = 3.155, 2.536, 2.611$  และ  $2.606$  ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ  $.620, .544$  และ  $.549$  ตามลำดับ

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานที่ 2 ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตแตกต่างกันสามารถสรุปได้ดังนี้

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต, ปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ต แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดทางเพศ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ  $.05$  ในขณะที่สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ต, ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต และบริการอินเทอร์เน็ตที่ใช้ ไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดทางเพศ

2. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต, สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ต, ปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ต, ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต และบริการอินเทอร์เน็ตที่ใช้ แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ  $.05$

3. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีสถานที่ใช้อินเทอร์เน็ต, ปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ต แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดเกม และบริการอินเทอร์เน็ตที่ใช้ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ  $.05$  ในขณะที่ประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต, ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต ไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดเกม

4. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต, สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ต, ปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ต และบริการอินเทอร์เน็ตที่ใช้ แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสาร แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ  $.05$  ในขณะที่ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต ไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์

5. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีสถานที่ใช้อินเทอร์เน็ต แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดคอมพิวเตอร์ และบริการอินเทอร์เน็ตที่ใช้ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ  $.05$  ในขณะที่ประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต, ปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ต, ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต ไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดคอมพิวเตอร์

**สมมติฐานข้อที่ 3** ผู้เสพติดที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตที่แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตที่แตกต่างกัน

สำหรับสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์จะใช้การทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่มากกว่าสองกลุ่ม โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way Analysis of Variance) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ผลการทดสอบสมมติฐานแสดงดังตาราง

ตารางที่ 77 แสดงผลการเปรียบเทียบผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตที่แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตที่แตกต่างกัน

พฤติกรรม	แหล่งความแปรปรวน	<i>df</i>	<i>SS</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>	<i>p</i>
การเสพติดอินเทอร์เน็ต	ระหว่างกลุ่ม	11	28.515	2.592	3.397*	0.000
	ภายในกลุ่ม	529	403.736	0.763		
	รวม	540	432.251			
ความสัมพันธ์	ระหว่างกลุ่ม	11	33.844	3.077	4.436*	0.000
	ภายในกลุ่ม	529	366.866	0.694		
	รวม	540	400.710			
เกม	ระหว่างกลุ่ม	11	35.418	3.220	3.117*	0.000
	ภายในกลุ่ม	529	546.377	1.033		
	รวม	540	581.795			
ข้อมูลข่าวสาร	ระหว่างกลุ่ม	11	23.124	2.102	5.486*	0.000
	ภายในกลุ่ม	529	202.719	0.383		
	รวม	540	225.843			
คอมพิวเตอร์	ระหว่างกลุ่ม	11	30.197	2.745	3.870*	0.000
	ภายในกลุ่ม	529	375.288	0.709		
	รวม	540	405.485			

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อพิจารณาการเปรียบเทียบลักษณะเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต โดยใช้สถิติ One-Way Analysis of Variance ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเสพติดทางเพศ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

2. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

3. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเสพติดเกม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

4. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสาร แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

5. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเสพติดคอมพิวเตอร์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

เพื่อให้ทราบว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตแตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดทางเพศ เสพติดความสัมพันธ์ เสพติดเกม เสพติดข้อมูลข่าวสาร และเสพติดคอมพิวเตอร์แตกต่างกันเป็นรายคู่ใดบ้าง จึงได้ทำการทดสอบเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่โดยใช้ LSD (Least-Significant Difference) ปรากฏผลดังตาราง



ตารางที่ 78 แสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเสพติดทางเพศเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD โดยจำแนกตามลักษณะเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ต

ลักษณะเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ต	$\bar{X}$	ยึดหยุ่นเวลา	ยึดหยุ่นสถานที่	ไม่ต้องระบุชื่อ	ไม่เห็นซึ่งกันและกัน	เปลี่ยนอัตลักษณ์ได้	เปลี่ยนแปลงการรับรู้	โต้ตอบสองทาง	เข้าถึงข้อมูล	ให้สถานภาพที่เท่าเทียม	เข้าถึงความต้องการทางจิตใจ	multimedia	สื่อสารแบบอวัจนภาษา
ยึดหยุ่นเวลา	1.995		-0.113 (.482)	-0.005 (.989)	-0.863* (.001)	.412 (.272)	-0.737 (.035)	.186 (.433)	-0.130 (.321)	.138 (.693)	-0.286 (.297)	.110 (.440)	.023 (.942)
ยึดหยุ่นสถานที่	2.108			.108 (.777)	-0.750* (.004)	.525 (.168)	-0.624 (.079)	.299 (.226)	-0.017 (.907)	.251 (.480)	-0.173 (.539)	.223 (.158)	.136 (.670)
ไม่ต้องระบุชื่อ	2.000				-0.858* (.044)	.417 (.413)	-0.732 (.136)	.191 (.648)	-0.125 (.734)	.143 (.771)	-0.281 (.523)	.116 (.757)	.025 (.952)
ไม่เห็นซึ่งกันและกัน	2.858					1.275* (.003)	.126 (.754)	1.050* (.001)	.733* (.003)	1.001* (.013)	.577 (.091)	.974* (.000)	.886* (.017)
เปลี่ยนอัตลักษณ์ได้	1.583						-1.149* (.019)	-0.225 (.590)	-0.542 (.142)	-0.274 (.576)	-0.698 (.114)	-0.301 (.419)	-0.398 (.402)
เปลี่ยนแปลงการรับรู้	2.732							.923* (.020)	.607 (.077)	.875 (.064)	.451 (.282)	.848* (.015)	.760 (.037)
โต้ตอบสองทาง	1.809								-0.316 (.167)	-0.043 (.903)	-0.472 (.155)	-0.076 (.748)	-0.163 (.653)
เข้าถึงข้อมูล	2.125									.268 (.434)	-0.156 (.558)	.241 (.061)	.153 (.616)
ให้สถานภาพที่เท่าเทียม	1.857										-0.424 (.312)	-0.027 (.937)	-0.115 (.795)
เข้าถึงความต้องการทางจิตใจ	2.281											.397 (.146)	.309 (.426)
Multimedia	1.884												-0.088 (.777)
สื่อสารแบบอวัจนภาษา	1.972												

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อเปรียบเทียบลักษณะเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมการเสพติดทางเพศ โดยวิธี LSD (Least-Significant Different) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดทางเพศแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดย

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตยึดหยุ่นเวลาเสพติดทางเพศน้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตไม่เห็นซึ่งกันและกัน ( $\bar{X} = 1.995$  และ  $2.858$  ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .863

2. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตยึดหยุ่นสถานที่เสพติดทางเพศน้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตไม่เห็นซึ่งกันและกัน ( $\bar{X} = 2.108$  และ  $2.858$  ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .750

3. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตไม่ต้องระบุชื่อเสพติดทางเพศน้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตไม่เห็นซึ่งกันและกัน ( $\bar{X} = 2.000$  และ  $2.858$  ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .858

4. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตไม่เห็นซึ่งกันและกันเสพติดทางเพศมากกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตเปลี่ยนแปลงอัตลักษณ์ได้ ได้ตอบสองทางเข้าถึงข้อมูล ให้สถานภาพที่เท่าเทียม multimedia และสื่อสารแบบอวัจนภาษา ( $\bar{X} = 1.995$  และ  $2.858$  ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .1.275, 1.050, .733, 1.001, .974 และ .886

ตารางที่ 79 แสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์เปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD โดยจำแนกตามเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ต

ลักษณะเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ต		ปิดหูเวลา	ปิดหูสถานที่	ไม่ต้องระบุชื่อ	ไม่เห็นซึ่งกันและกัน	เปลี่ยนอัตลักษณ์ได้	เปลี่ยนแปลงการรับรู้	โต้ตอบสองทาง	เข้าถึงข้อมูล	ให้สถานภาพที่เท่าเทียม	เข้าถึงความต้องการทางจิตใจ	multimedia	สื่อสารแบบอวัจนภาษา
	$\bar{X}$	3.534	3.270	4.021	3.950	2.896	3.786	3.338	3.145	3.446	3.938	3.269	3.167
ปิดหูเวลา	3.534		.265 (.085)	-487 (.174)	-416 (.082)	.638 (.075)	-.251 (.450)	.196 (.387)	.389* (.002)	.088 (.792)	-.403 (.124)	.265 (.053)	.368 (.217)
ปิดหูสถานที่	3.270			-751* (.039)	-680* (.006)	.374 (.304)	-.516 (.129)	-.069 (.771)	.124 (.377)	-.177 (.602)	-.668* (.014)	.001 (.997)	103 (.735)
ไม่ต้องระบุชื่อ	4.021				.071 (.862)	1.125* (.021)	.235 (.615)	.683 (.088)	.876* (.013)	.574 (.220)	.983 (.843)	.752* (.035)	.854 (.055)
ไม่เห็นซึ่งกันและกัน	3.950					1.054* (.010)	.164 (.670)	.612* (.041)	.805* (.001)	.504 (.191)	.013 (.969)	.681* (.004)	.783* (.028)
เปลี่ยน	2.896						-.890 (.058)	-.442 (.268)	-.249 (.479)	-.551 (.240)	-	-.373 (.295)	-.271 (.541)
อัตลักษณ์ได้											1.042* (.014)		
เปลี่ยนแปลงการรับรู้	3.786							.447 (.237)	.641 (.051)	.339 (.451)	-.152 (.704)	.517 (.120)	.619 (.145)
โต้ตอบสองทาง	3.338								.192 (.376)	-.108 (.775)	-.599 (.059)	.069 (.758)	.172 (.621)
เข้าถึงข้อมูล	3.145										-.301 (.357)	-.124 (.311)	-.022 (.941)
ให้สถานภาพที่เท่าเทียม	3.446										-.491 (.220)	.177 (.593)	.280 (.509)
เข้าถึงความต้องการทางจิตใจ	3.938											.669* (.011)	.771* (.038)
Multimedia	3.269												.102 (.730)
สื่อสารแบบอวัจนภาษา	3.167												

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อเปรียบเทียบลักษณะเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตและลักษณะพฤติกรรมเสพติดความสัมพันธ์ โดยวิธี LSD (Least-Significant Different) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตต่างก็มีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดย

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตยี่สิบห้านาทีมีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์มากกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตเข้าถึงข้อมูล ( $\bar{X} = 3.534$  และ 3.145 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .389

2. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตยี่สิบห้านาทีมีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์น้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตไม่ต้องระบุชื่อ ไม่เห็นซึ่งกันและกัน และเข้าถึงความต้องการทางจิตใจ ( $\bar{X} = 3.270, 4.021, 3.950$  และ 3.938 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .751, .680 และ .668 ตามลำดับ

3. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตไม่ต้องระบุชื่อ มีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์มากกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตเปลี่ยนอัตลักษณ์ได้ เข้าถึงข้อมูล และ multimedia ( $\bar{X} = 4.021, 2.896, 3.145$  และ 3.269 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ 1.125, .876 และ .752 ตามลำดับ

4. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตไม่เห็นซึ่งกันและกัน มีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์มากกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตเปลี่ยนอัตลักษณ์ได้ โต้ตอบสองทาง เข้าถึงข้อมูล multimedia และสื่อสารแบบอวัจนภาษา ( $\bar{X} = 3.950, 2.896, 3.338, 3.145, 3.269$  และ 3.167 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ 1.054, .612, .805, 681 และ .783 ตามลำดับ

5. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตเปลี่ยนอัตลักษณ์ได้ มีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์น้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตเข้าถึงความต้องการทางจิตใจ ( $\bar{X} = 2.896$  และ 3.938 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ 1.042

6. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตเข้าถึงข้อมูล มีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์น้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตเข้าถึงความต้องการทางจิตใจ ( $\bar{X} = 3.145$  และ 3.938 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .792

7. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตเข้าถึงความต้องการทางจิตใจ มีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์มากกว่าผู้เสพ

ติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตเป็น multimedia และสื่อสารแบบอวัจนภาษา ( $\bar{X}$  = 3.938, 3.167 และ 3.345 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .669 และ .771

ตารางที่ 80 แสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกมเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD โดยจำแนกตามเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ต

ลักษณะเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ต	$\bar{X}$	ยึดหยุ่นเวลา	ยึดหยุ่นสถานที่	ไม่ต้องระบุชื่อ	ไม่เห็นซึ่งกันและกัน	เปลี่ยนอัตลักษณ์ได้	เปลี่ยนแปลงการรับรู้	ได้ครอบสองทาง	เข้าถึงข้อมูล	ให้สถานภาพที่เท่าเทียม	เข้าถึงความต้องการทางจิตใจ	multimedia	สื่อสารแบบอวัจนภาษา
ยึดหยุ่นเวลา	2.272	2.272	2.015	3.500	1.900	2.396	2.321	2.824	2.122	2.357	2.708	2.152	2.194
			.258	-1.228*	.372	-.124	-.049	-.551	.150	-.085	-.436	.120	.078
			(.163)	(.004)	(.194)	(.773)	(.902)	(.043)	(.317)	(.832)	(.166)	(.463)	(.827)
ยึดหยุ่นสถานที่	2.015			-1.485*	.115	-.381	-.307	-.809*	-.107	-.342	-.694*	-.137	-.180
				(.001)	(.699)	(.382)	(.451)	(.004)	(.527)	(.400)	(.033)	(.450)	(.623)
ไม่ต้องระบุชื่อ	3.500				1.600*	1.104	1.179*	.676	1.378*	1.143*	.792	1.548*	1.306*
					(.001)	(.059)	(.036)	(.159)	(.001)	(.042)	(.118)	(.002)	(.015)
ไม่เห็นซึ่งกันและกัน	1.900					-.496	-.421	-.924*	-.222	-.457	-.806*	-.252	-.294
						(.310)	(.362)	(.010)	(.423)	(.323)	(.039)	(.376)	(.489)
เปลี่ยนอัตลักษณ์ได้	2.396						.074	-.428	.274	.039	-.313	.244	.201
							(.895)	(.373)	(.517)	(.945)	(.536)	(.569)	(.705)
เปลี่ยนแปลงการรับรู้	2.321							-.502	.200	-.036	-.387	.170	.127
								(.269)	(.611)	(.947)	(.421)	(.670)	(.803)
ได้ครอบสองทาง	2.824								.702*	.466	.115	.672*	.629
									(.008)	(.304)	(.762)	(.013)	(.131)
เข้าถึงข้อมูล	2.122									-.235	-.587	-.030	-.073
										(.549)	(.056)	(.838)	(.835)
ให้สถานภาพที่เท่าเทียม	2.357										-.351	.205	.163
											(.465)	(.606)	(.749)
เข้าถึงความต้องการทางจิตใจ	2.708											.556	.514
												(.076)	(.249)
Multimedia	2.152												-.043
													(.905)
สื่อสารแบบอวัจนภาษา	2.194												

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อเปรียบเทียบลักษณะเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมการเล่นเกมส์ โดยวิธี LSD (Least-Significant Different) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตต่างก็มีพฤติกรรมการเล่นเกมส์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดย

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตยืดยุ่นเวลามีพฤติกรรมการเล่นเกมส์น้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตไม่ต้องระบุชื่อ และโต้ตอบสองทาง ( $\bar{X}$  = 2.272, 3.500 และ 2.824 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ 1.228 และ .551 ตามลำดับ

2. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตยืดยุ่นสถานที่ที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมส์น้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตไม่ต้องระบุชื่อ โต้ตอบสองทาง และเข้าถึงความต้องการทางจิตใจ ( $\bar{X}$  = 2.015, 3.500, 2.824 และ 2.708 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .751, .680 และ .668 ตามลำดับ

3. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตไม่ต้องระบุชื่อ มีพฤติกรรมการเล่นเกมส์มากกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตไม่เห็นซึ่งกันและกัน เปลี่ยนแปลงการรับรู้เข้าถึงข้อมูล ให้สถานภาพที่เท่าเทียม multimedia และสื่อสารแบบอวัจนภาษา ( $\bar{X}$  = 3.500, 1.900, 2.321, 2.122, 2.357, 2.152 และ 2.194 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ 1.600, 1.179, 1.378, 1.143, 1.348 และ 1.306 ตามลำดับ

4. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตไม่เห็นซึ่งกันและกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมส์น้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตโต้ตอบสองทาง และเข้าถึงความต้องการทางจิตใจ ( $\bar{X}$  = 1.900, 2.824 และ 2.708 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ 924 และ .808 ตามลำดับ

5. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตโต้ตอบสองทาง มีพฤติกรรมการเล่นเกมส์มากกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตเข้าถึงข้อมูล และ multimedia ( $\bar{X}$  = 2.824, 2.122 และ 2.152 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .702 และ .672 ตามลำดับ

ตารางที่ 81 แสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสารเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD โดยจำแนกตามเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ต

ลักษณะเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ต		ปิดหุ่นเวลา	ปิดหุ่นสถานที่	ไม่ต้องระบุชื่อ	ไม่เห็นซึ่งกันและกัน	เปลี่ยนอัตลักษณ์ได้	เปลี่ยนแปลงการรับรู้	โต้ตอบสองทาง	เข้าถึงข้อมูล	ให้สถานภาพที่เท่าเทียม	เข้าถึงความต้องการทางจิตใจ	multimedia	สื่อสารแบบอวัจนภาษา
	$\bar{x}$	3.308	3.335	3.542	2.967	3.333	2.714	3.154	3.605	3.143	3.010	3.511	3.222
ปิดหุ่นเวลา	3.308		-0.27 (.808)	-2.33 (.370)	.342 (.050)	-0.25 (.923)	.594* (.015)	.154 (.352)	-2.96* (.001)	.165 (.495)	.298 (.119)	-2.03* (.042)	.086 (.691)
ปิดหุ่นสถานที่	3.335			-2.06 (.436)	.369* (.041)	.002 (.994)	.621* (.012)	.181 (.292)	-2.269* (.009)	.193 (.436)	.325 (.099)	-1.76 (.111)	.113 (.609)
ไม่ต้องระบุชื่อ	3.542				.575 (.053)	.208 (.556)	.827* (.016)	.387 (.184)	-0.63 (.806)	.399 (.242)	.531 (.084)	.031 (.906)	.319 (.323)
ไม่เห็นซึ่งกันและกัน	2.967					-3.67 (.216)	.252 (.368)	-1.88 (.387)	-6.38* (.000)	-1.76 (.530)	-0.44 (.854)	-5.44* (.002)	-2.56 (.323)
เปลี่ยนอัตลักษณ์ได้	3.333						.619 (.070)	.179 (.539)	-2.271 (.291)	.190 (.576)	.323 (.292)	-1.78 (.493)	.111 (.731)
เปลี่ยนแปลงการรับรู้	2.714							-4.40 (.110)	-8.90* (.000)	-4.29 (.191)	-2.96 (.310)	-7.97* (.001)	-5.08 (.101)
โต้ตอบสองทาง	3.154								-4.45 (.005)	.012 (.967)	.144 (.533)	-3.57* (.020)	-0.38 (.788)
เข้าถึงข้อมูล	3.605									.462 (.053)	.594* (.001)	.093 (.294)	.382 (.072)
ให้สถานภาพที่เท่าเทียม	3.143										.132 (.650)	-3.68 (.128)	-0.79 (.797)
เข้าถึงความต้องการทางจิตใจ	3.010											-5.01* (.009)	-2.12 (.433)
Multimedia	3.511												.289 (.181)
สื่อสารแบบอวัจนภาษา	3.222												

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อเปรียบเทียบลักษณะเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตและลักษณะพฤติกรรมเสพติดข้อมูลข่าวสาร โดยวิธี LSD (Least-Significant Different) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า





7. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตเข้าถึงข้อมูลมีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสารมากกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตเข้าถึงความต้องการทางจิตใจ ( $\bar{X}$  = 3.605 และ 3.010 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .594

8. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตเข้าถึงความต้องการทางจิตใจมีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสารน้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ต multimedia ( $\bar{X}$  = 3.010 และ 3.511 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .501

ตารางที่ 82 แสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเสพติดคอมพิวเตอร์เปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD โดยจำแนกตามลักษณะเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ต

ลักษณะเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ต	$\bar{X}$	ยึดหยุ่นเวลา	ยึดหยุ่นสถานที่	ไม่ต้องระบุชื่อ	ไม่เห็นซึ่งกันและกัน	เปลี่ยนอัตลักษณ์ได้	เปลี่ยนแปลงการรับรู้	โต้ตอบสองทาง	เข้าถึงข้อมูล	ให้สถานภาพที่เท่าเทียม	เข้าถึงความต้องการทางจิตใจ	multimedia	สื่อสารแบบอวัจนภาษา
ยึดหยุ่นเวลา	2.610	2.610	2.397	3.854	2.150	2.833	2.446	2.794	2.573	2.696	2.646	2.543	2.528
ยึดหยุ่นสถานที่	2.397		.213 (.173)	-1.244* (.001)	.460 (.058)	-.223 (.539)	.164 (.629)	-.184 (.425)	.037 (.770)	-.086 (.799)	-.036 (.893)	.067 (.628)	.082 (.785)
ไม่ต้องระบุชื่อ	3.854			-1.457* (.000)	.247 (.326)	-.436 (.238)	-.049 (.886)	-.397 (.098)	-.176 (.221)	-.299 (.386)	-.249 (.365)	-.146 (.344)	-.131 (.673)
ไม่เห็นซึ่งกันและกัน	2.150				1.704* (.000)	1.021* (.039)	1.408* (.003)	1.060* (.009)	1.281* (.000)	1.158* (.015)	1.208* (.005)	1.311* (.000)	1.326* (.003)
เปลี่ยนอัตลักษณ์ได้	2.833					-.683 (.099)	-.296 (.449)	-.644* (.034)	-.423 (.072)	-.546 (.163)	-.496 (.135)	-.393 (.104)	-.378 (.295)
เปลี่ยนแปลงการรับรู้	2.446						.387 (.417)	.039 (.923)	.261 (.467)	.137 (.774)	.188 (.661)	.291 (.423)	.306 (.498)
โต้ตอบสองทาง	2.794							-.348 (.366)	-.126 (.704)	-.250 (.585)	-.199 (.624)	-.096 (.775)	-.081 (.850)
เข้าถึงข้อมูล	2.573								.221 (.319)	.098 (.799)	.148 (.646)	.251 (.272)	.266 (.450)
ให้สถานภาพที่เท่าเทียม	2.696									-.124 (.710)	-.073 (.778)	.030 (.809)	.045 (.879)
เข้าถึงความต้องการทางจิตใจ	2.646										.051 (.901)	.154 (.649)	.169 (.696)
Multimedia	2.543											.103 (.697)	.118 (.754)
สื่อสารแบบอวัจนภาษา	2.528												.015 (.960)

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อเปรียบเทียบลักษณะเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมการเสพติดคอมพิวเตอร์ โดยวิธี LSD (Least-Significant Different) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตต่างกัันมีพฤติกรรมกาการเสพติดคอมพิวเตอร์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดย

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตยัดยุ่นเวลา มีพฤติกรรมกาการเสพติดคอมพิวเตอร์น้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตไม่ต้องระบุชื่อ ( $\bar{X}$  = 2.610 และ 3.854 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ 1.244

2. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตยัดยุ่นสถานที่ มีพฤติกรรมกาการเสพติดคอมพิวเตอร์น้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตไม่ต้องระบุชื่อ ( $\bar{X}$  = 2.397 และ 3.854 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ 1.457

3. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตไม่ต้องระบุชื่อ มีพฤติกรรมกาการเสพติดคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตไม่เห็นซึ่งกันและกัน เปลี่ยนอัตลักษณ์ได้ เปลี่ยนแปลงการรับรู้ โต้ตอบสองทาง เข้าถึงข้อมูล ให้สถานภาพที่เท่าเทียม เข้าถึงความต้องการทางจิตใจ multimedia และสื่อสารแบบอวัจนภาษา ( $\bar{X}$  = 3.854, 2.150, 2.833, 2.446, 2.794, 2.573, 2.696, 2.646, 2.543 และ 2.528 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ 1.704, 1.021, 1.408, 1.060, 1.281, 1.158, 1.208, 1.311 และ 1.326 ตามลำดับ

4. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตไม่เห็นซึ่งกันและกัน มีพฤติกรรมกาการเสพติดคอมพิวเตอร์น้อยกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตโต้ตอบสองทาง ( $\bar{X}$  = 2.150 และ 2.794 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .644

**สมมติฐานข้อที่ 4** พฤติกรรมกาการเสพติดอินเทอร์เน็ตของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ต

สำหรับสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์จะใช้การหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสองตัวที่เป็นอิสระกันโดยสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Pearson Product Moment Correlation Coefficient) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ผลกาการทดสอบสมมติฐานแสดงดังตาราง

ตารางที่ 83 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเสพติดทางเพศ กับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ต

ผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ต	พฤติกรรมการเสพติดทางเพศ		
	<i>r</i>	<i>p</i>	ระดับความสัมพันธ์
ด้านความสัมพันธ์ทางสังคม	.317*	.000	ปานกลาง
ด้านการเรียน / การทำงาน	.329*	.000	ปานกลาง
ด้านสุขภาพ	.181*	.000	ต่ำ
ด้านการเงิน	.257*	.000	ต่ำ
ด้านจิตใจ	.201*	.000	ต่ำ

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง เมื่อพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเสพติดทางเพศ กับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ต โดยใช้สถิติ Pearson Product Moment Correlation Coefficient ทดสอบสมมติฐาน ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

1. พฤติกรรมการเสพติดทางเพศ มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตด้านความสัมพันธ์ทางสังคมอยู่ในระดับปานกลาง
2. พฤติกรรมการเสพติดทางเพศ มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตด้านการเรียน / การทำงานอยู่ในระดับปานกลาง
3. พฤติกรรมการเสพติดทางเพศ มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตด้านสุขภาพอยู่ในระดับต่ำ
4. พฤติกรรมการเสพติดทางเพศ มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตด้านการเงินอยู่ในระดับต่ำ
5. พฤติกรรมการเสพติดทางเพศ มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตด้านจิตใจอยู่ในระดับต่ำ

ตารางที่ 84 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์ กับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ต

ผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ต	พฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์		
	<i>r</i>	<i>p</i>	ระดับความสัมพันธ์
ด้านความสัมพันธ์ทางสังคม	.470*	.000	ปานกลาง
ด้านการเรียน / การทำงาน	.354*	.000	ปานกลาง
ด้านสุขภาพ	.289*	.000	ต่ำ
ด้านการเงิน	.231*	.000	ต่ำ
ด้านจิตใจ	.417*	.000	ปานกลาง

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง เมื่อพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์ กับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ต โดยใช้สถิติ Pearson Product Moment Correlation Coefficient ทดสอบสมมติฐาน ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

1. พฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์ มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตด้านความสัมพันธ์ทางสังคมอยู่ในระดับปานกลาง
2. พฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์ มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตด้านการเรียน / การทำงานอยู่ในระดับปานกลาง
3. พฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์ มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตด้านสุขภาพอยู่ในระดับต่ำ
4. พฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์ มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตด้านการเงินอยู่ในระดับต่ำ
5. พฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์ มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตด้านจิตใจอยู่ในระดับปานกลาง

ตารางที่ 85 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมส์ กับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ต

ผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ต	พฤติกรรมการเล่นเกมส์		
	<i>r</i>	<i>p</i>	ระดับความสัมพันธ์
ด้านความสัมพันธ์ทางสังคม	.351*	.000	ปานกลาง
ด้านการเรียน / การทำงาน	.333*	.000	ปานกลาง
ด้านสุขภาพ	.250*	.000	ต่ำ
ด้านการเงิน	.313*	.000	ปานกลาง
ด้านจิตใจ	.219*	.000	ต่ำ

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง เมื่อพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมส์ กับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ต โดยใช้สถิติ Pearson Product Moment Correlation Coefficient ทดสอบสมมติฐาน ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

1. พฤติกรรมการเล่นเกมส์ มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตด้านความสัมพันธ์ทางสังคมอยู่ในระดับปานกลาง
2. พฤติกรรมการเล่นเกมส์ มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตด้านการเรียน / การทำงานอยู่ในระดับปานกลาง
3. พฤติกรรมการเล่นเกมส์ มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตด้านสุขภาพอยู่ในระดับต่ำ
4. พฤติกรรมการเล่นเกมส์ มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตด้านการเงินอยู่ในระดับปานกลาง
5. พฤติกรรมการเล่นเกมส์ มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตด้านจิตใจอยู่ในระดับต่ำ

ตารางที่ 86 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสาร กับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ต

ผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ต	พฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสาร		
	<i>r</i>	<i>p</i>	ระดับความสัมพันธ์
ด้านความสัมพันธ์ทางสังคม	-.216*	.000	ต่ำ
ด้านการเรียน / การทำงาน	-.176*	.000	ต่ำ
ด้านสุขภาพ	-.034	.435	ไม่สัมพันธ์
ด้านการเงิน	-.122*	.004	ต่ำ
ด้านจิตใจ	-.138*	.001	ต่ำ

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง เมื่อพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสาร กับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ต โดยใช้สถิติ Pearson Product Moment Correlation Coefficient ทดสอบสมมติฐาน ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

1. พฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสาร มีความสัมพันธ์ไปในทางตรงข้ามกับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตด้านความสัมพันธ์ทางสังคมอยู่ในระดับต่ำ
2. พฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสาร มีความสัมพันธ์ไปในทางตรงข้ามกับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตด้านการเรียน / การทำงานอยู่ในระดับต่ำ
3. พฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสาร ไม่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตด้านสุขภาพ
4. พฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสาร มีความสัมพันธ์ไปในทางตรงข้ามกับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตด้านการเงินอยู่ในระดับต่ำ
5. พฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสาร มีความสัมพันธ์ไปในทางตรงข้ามกับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตด้านจิตใจอยู่ในระดับต่ำ

ตารางที่ 87 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์ กับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ต

ผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ต	พฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์		
	<i>r</i>	<i>p</i>	ระดับความสัมพันธ์
ด้านความสัมพันธ์ทางสังคม	.218*	.000	ต่ำ
ด้านการเรียน / การทำงาน	.160*	.000	ต่ำ
ด้านสุขภาพ	.220*	.000	ต่ำ
ด้านการเงิน	.174*	.000	ต่ำ
ด้านจิตใจ	.113*	.008	ต่ำ

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง เมื่อพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์ กับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ต โดยใช้สถิติ Pearson Product Moment Correlation Coefficient ทดสอบสมมติฐาน ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

1. พฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์ มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตด้านความสัมพันธ์ทางสังคมอยู่ในระดับต่ำ
2. พฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์ มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตด้านการเรียน / การทำงานอยู่ในระดับต่ำ
3. พฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์ มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตด้านสุขภาพอยู่ในระดับต่ำ
4. พฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์ มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตด้านการเงินอยู่ในระดับต่ำ
5. พฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์ มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตด้านจิตใจอยู่ในระดับต่ำ

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานที่ 4 พฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์เน็ตของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตสามารถสรุปได้ดังนี้

1. พฤติกรรมการเล่นทางเพศ, พฤติกรรมการเล่นความสัมพันธ์, พฤติกรรมเล่นเกม มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตด้านความสัมพันธ์ทางสังคมอยู่ในระดับปานกลาง และพฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์ มี





สมมติฐานข้อที่ 5 ผู้เสพติดที่มีพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตแตกต่างกันได้รับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน

สำหรับสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์จะใช้การทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่มากกว่าสองกลุ่ม โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way Analysis of Variance) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ผลการทดสอบสมมติฐานแสดงดังตาราง

ตารางที่ 88 แสดงผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมกรรมการเสพติดแตกต่างกันได้รับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน

ผลกระทบจาก การเสพติดอินเทอร์เน็ต	แหล่งความ แปรปรวน	<i>df</i>	<i>SS</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>	<i>p</i>
ด้านความสัมพันธ์ ทางสังคม	ระหว่างกลุ่ม	4	81.093	20.273	37.745*	0.000
	ภายในกลุ่ม	536	287.838	0.537		
	รวม	540	368.980			
ด้านการเรียน / ทำงาน	ระหว่างกลุ่ม	4	47.711	11.928	18.809*	0.000
	ภายในกลุ่ม	536	339.911	0.634		
	รวม	540	387.622			
ด้านสุขภาพ	ระหว่างกลุ่ม	4	36.844	9.211	11.281*	0.000
	ภายในกลุ่ม	536	437.653	0.817		
	รวม	540	474.497			
ด้านการเงิน	ระหว่างกลุ่ม	4	7.250	1.813	7.350*	0.000
	ภายในกลุ่ม	536	132.186	0.247		
	รวม	540	139.437			
ด้านจิตใจ	ระหว่างกลุ่ม	4	47.597	11.899	17.554*	0.000
	ภายในกลุ่ม	536	363.327	0.678		
	รวม	540	410.923			

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อพิจารณาการเปรียบเทียบพฤติกรรมกรรมการเสพติดและผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ต โดยใช้สถิติ One-Way Analysis of Variance ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีพฤติกรรมการเสพติดแตกต่างกันได้รับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตทางด้านความสัมพันธ์ทางสังคม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05
2. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีพฤติกรรมการเสพติดแตกต่างกันได้รับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตทางการเรียน / ทำงาน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05
3. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีพฤติกรรมการเสพติดแตกต่างกันได้รับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตทางด้านสุขภาพ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05
4. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีพฤติกรรมการเสพติดแตกต่างกันได้รับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตทางการเงิน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05
5. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีพฤติกรรมการเสพติดแตกต่างกันได้รับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตทางด้านจิตใจ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

เพื่อให้ทราบว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีพฤติกรรมการเสพติดแตกต่างกันได้รับผลกระทบด้านความสัมพันธ์ทางสังคม ทางด้านการเรียน / ทำงาน ด้านสุขภาพ ด้านการเงิน และด้านจิตใจแตกต่างกันเป็นรายคู่ใดบ้าง จึงได้ทำการทดสอบเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่โดยใช้ LSD (Least-Significant Difference) ปรากฏผลดังตาราง

ตารางที่ 89 แสดงการเปรียบเทียบผลกระทบด้านความสัมพันธ์ทางสังคมเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD โดยจำแนกตามพฤติกรรมการเสพติด

พฤติกรรมการเสพติด	X̄	เสพติด	เสพติดความ	เสพติดข้อมูล	เสพติด	
		ทางเพศ	สัมพันธ์	เสพติดเกม	ข่าวสาร	คอมพิวเตอร์
		3.046	2.520	2.729	1.854	2.669
เสพติดทางเพศ	3.046		.526*	.316	1.191*	.377
			(.001)	(.091)	(.000)	(.135)
เสพติดความสัมพันธ์	2.520			-.210	.665*	-.149
				(.067)	(.000)	(.266)
เสพติดเกม	2.729				.875*	.061
					(.000)	(.705)
เสพติดข้อมูลข่าวสาร	1.854					-.814*
						(.000)
เสพติดคอมพิวเตอร์	2.669					

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเซพติดอินเทอร์เน็ตและผลกระทบจากการเล่นเซพติดอินเทอร์เน็ตทางด้านความสัมพันธ์ทางสังคม โดยวิธี LSD (Least-Significant Different) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

ผู้เล่นเซพติดอินเทอร์เน็ตที่มีพฤติกรรมการเล่นเซพติดอินเทอร์เน็ตแตกต่างกันได้รับผลกระทบจากการเล่นเซพติดอินเทอร์เน็ตทางด้านความสัมพันธ์ทางสังคมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดย

1. ผู้เล่นเซพติดอินเทอร์เน็ตที่มีพฤติกรรมการเล่นเซพติดทางเพศได้รับผลกระทบจากการเล่นเซพติดอินเทอร์เน็ตทางด้านความสัมพันธ์ทางสังคมมากกว่าผู้เล่นเซพติดที่มีพฤติกรรมการเล่นเซพติดความสัมพันธ์ และเล่นเซพติดข้อมูลข่าวสาร ( $\bar{X} = 3.046, 2.520$  และ  $1.854$  ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .526 และ 1.191 ตามลำดับ

2. ผู้เล่นเซพติดอินเทอร์เน็ตที่มีพฤติกรรมการเล่นเซพติดความสัมพันธ์ได้รับผลกระทบจากการเล่นเซพติดอินเทอร์เน็ตทางด้านความสัมพันธ์ทางสังคมมากกว่าผู้เล่นเซพติดที่มีพฤติกรรมการเล่นเซพติดข้อมูลข่าวสาร ( $\bar{X} = 2.520$  และ  $1.854$  ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .665

3. ผู้เล่นเซพติดอินเทอร์เน็ตที่มีพฤติกรรมการเล่นเซพติดเกมได้รับผลกระทบจากการเล่นเซพติดอินเทอร์เน็ตทางด้านความสัมพันธ์ทางสังคมมากกว่าผู้เล่นเซพติดที่มีพฤติกรรมการเล่นเซพติดข้อมูลข่าวสาร ( $\bar{X} = 2.729$  และ  $1.854$  ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .875

4. ผู้เล่นเซพติดอินเทอร์เน็ตที่มีพฤติกรรมการเล่นเซพติดข้อมูลข่าวสารได้รับผลกระทบจากการเล่นเซพติดอินเทอร์เน็ตทางด้านความสัมพันธ์ทางสังคมน้อยกว่าผู้เล่นเซพติดที่มีพฤติกรรมการเล่นเซพติดคอมพิวเตอร์ ( $\bar{X} = 1.854$  และ  $2.669$  ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .814

ตารางที่ 90 แสดงการเปรียบเทียบผลกระทบบนด้านการเรียน/การทำงานเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD โดยจำแนกตามพฤติกรรมการเสพติด

พฤติกรรมการเสพติด	เสพติด ทางเพศ	เสพติดความ สัมพันธ์	เสพติดเกม	เสพติดข้อมูล ข่าวสาร	เสพติด คอมพิวเตอร์	
	$\bar{X}$	2.291	2.095	2.584	1.706	2.451
เสพติดทางเพศ	2.291	.196 (.273)	-.293 (.149)	.585* (.001)	-.161 (.459)	
เสพติดความสัมพันธ์	2.095		-.489* (.000)	.389* (.000)	-.356* (.015)	
เสพติดเกม	2.584			.879* (.000)	.133 (.447)	
เสพติดข้อมูลข่าวสาร	1.706				-.746* (.000)	
เสพติดคอมพิวเตอร์	2.451					

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและผลกระทบบนด้านการเสพติดอินเทอร์เน็ตทางด้านการเรียน/การทำงาน โดยวิธี LSD (Least-Significant Different) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตแตกต่างกันได้รับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตทางด้านการเรียน/การทำงานแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดย

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีพฤติกรรมการเสพติดทางเพศได้รับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตทางด้านการเรียน/การทำงาน มากกว่าผู้เสพติดที่มีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสาร ( $\bar{X} = 2.291$  และ  $1.706$  ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .585

2. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์ได้รับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตทางด้านการเรียน/การทำงาน น้อยกว่าผู้เสพติดที่มีพฤติกรรมการเสพติดเกม และเสพติดคอมพิวเตอร์ แต่มากกว่าผู้เสพติดที่มีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสาร ( $\bar{X} = 2.095, 2.584, 2.451$  และ  $1.706$  ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .489, .356 และ .389 ตามลำดับ

3. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีพฤติกรรมการเสพติดเกมได้รับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตทางด้านการเรียน/การทำงาน มากกว่าผู้เสพติดที่มีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสาร ( $\bar{X} = 2.584$  และ  $1.706$  ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ  $.879$

4. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสารได้รับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตทางด้านการเรียน/การทำงาน น้อยกว่าผู้เสพติดที่มีพฤติกรรมการเสพติดคอมพิวเตอร์ ( $\bar{X} = 1.706$  และ  $2.451$  ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ  $.746$

ตารางที่ 91 แสดงการเปรียบเทียบผลกระทบด้านสุขภาพเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD โดยจำแนกตามพฤติกรรมการเสพติด

พฤติกรรมการเสพติด	$\bar{X}$	เสพติด	เสพติดความ	เสพติดข้อมูล	เสพติด	
		ทางเพศ	สัมพันธ์	เสพติดเกม	ข่าวสาร	คอมพิวเตอร์
		2.691	2.543	2.749	2.094	2.716
เสพติดทางเพศ	2.691		.148 (.466)	-.058 (.801)	.597* (.003)	-.025 (.920)
เสพติดความสัมพันธ์	2.543			-.206 (.146)	.449* (.000)	-.172 (.297)
เสพติดเกม	2.749				.655* (.000)	.033 (.867)
เสพติดข้อมูลข่าวสาร	2.094					-.622* (.000)
เสพติดคอมพิวเตอร์	2.716					

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตทางด้านสุขภาพ โดยวิธี LSD (Least-Significant Different) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตแตกต่างกันได้รับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตทางด้านสุขภาพแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดย

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีพฤติกรรมการเสพติดทางเพศได้รับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตทางด้านสุขภาพ มากกว่าผู้เสพติดที่มีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสาร ( $\bar{X} = 2.691$  และ  $2.094$  ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ  $.597$

2. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์ได้รับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตทางด้านสุขภาพ มากกว่าผู้เสพติดที่มีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสาร ( $\bar{X} = 2.543$  และ 2.094 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .449

3. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีพฤติกรรมการเสพติดเกมได้รับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตทางด้านสุขภาพ มากกว่าผู้เสพติดที่มีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสาร ( $\bar{X} = 2.749$  และ 2.094 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .655

4. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสารได้รับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตทางด้านสุขภาพ น้อยกว่าผู้เสพติดที่มีพฤติกรรมการเสพติดคอมพิวเตอร์ ( $\bar{X} = 2.094$  และ 2.716 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .622

ตารางที่ 92 แสดงการเปรียบเทียบผลกระทบด้านการเงินเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD โดยจำแนกตามพฤติกรรมการเสพติด

พฤติกรรมการเสพติด	เลขติด ทางเพศ $\bar{X}$	เสพติดความ สัมพันธ์		เสพติดข้อมูล ข่าวสาร		เสพติด คอมพิวเตอร์
		เลขติด ทางเพศ	เลขติดเกม	เลขติด ข่าวสาร	เลขติด คอมพิวเตอร์	
เสพติดทางเพศ	1.627	.154 (.167)	-.032 (.803)	.300* (.007)	-.020 (.882)	
เสพติดความสัมพันธ์	1.473		-.186* (.017)	.146* (.002)	-.134 (.140)	
เสพติดเกม	1.659			.331* (.000)	.052 (.636)	
เสพติดข้อมูลข่าวสาร	1.328				-.280* (.002)	
เสพติดคอมพิวเตอร์	1.607					

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตาราง เมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตทางการเงิน โดยวิธี LSD (Least-Significant Different) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตแตกต่างกันได้รับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตทางการเงินแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดย

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีพฤติกรรมการเสพติดทางเพศได้รับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตทางด้านการเงิน มากกว่าผู้เสพติดที่มีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสาร ( $\bar{X} = 1.627$  และ  $1.328$  ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ  $.300$
2. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์ได้รับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตทางด้านการเงิน น้อยกว่าผู้เสพติดที่มีพฤติกรรมการเสพติดเกม แต่มากกว่าผู้เสพติดที่มีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูล ( $\bar{X} = 1.627, 1.659$  และ  $1.328$  ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ  $.186$  และ  $.146$  ตามลำดับ
3. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีพฤติกรรมการเสพติดเกมได้รับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตทางด้านการเงิน มากกว่าผู้เสพติดที่มีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสาร ( $\bar{X} = 1.659$  และ  $1.328$  ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ  $.331$
4. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสารได้รับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตทางด้านการเงิน น้อยกว่าผู้เสพติดที่มีพฤติกรรมการเสพติดคอมพิวเตอร์ ( $\bar{X} = 1.328$  และ  $1.607$  ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ  $.280$

ตารางที่ 93 แสดงการเปรียบเทียบผลกระทบด้านจิตใจเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD โดยจำแนกตามพฤติกรรมการเสพติด

พฤติกรรมการเสพติด	$\bar{X}$	เสพติด	เสพติดความ	เสพติดข้อมูล	เสพติด	
		ทางเพศ	สัมพันธ์	เสพติดเกม	ข่าวสาร	คอมพิวเตอร์
		2.546	2.398	2.480	1.818	2.329
เสพติดทางเพศ	2.546		.148	.065	.728*	.217
			(.424)	(.757)	(.000)	(.333)
เสพติดความสัมพันธ์	2.398			-.083	.580*	.069
				(.521)	(.000)	(.645)
เสพติดเกม	2.480				.663*	.152
					(.000)	(.401)
เสพติดข้อมูลข่าวสาร	1.818					-.511*
						(.001)
เสพติดคอมพิวเตอร์	2.329					

\* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05



จากตาราง เมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกมและผลกระทบจากการเล่นวิดีโอเกมทางด้านจิตใจ โดยวิธี LSD (Least-Significant Different) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% พบว่า

ผู้เล่นวิดีโอเกมที่มีพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกมแตกต่างกันได้รับผลกระทบจากการเล่นวิดีโอเกมทางด้านจิตใจแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดย

1. ผู้เล่นวิดีโอเกมที่มีพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกมทางเพศได้รับผลกระทบจากการเล่นวิดีโอเกมทางด้านจิตใจ มากกว่าผู้เล่นวิดีโอเกมที่มีพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกมข่าวสาร ( $\bar{X} = 2.546$  และ 1.818 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .728

2. ผู้เล่นวิดีโอเกมที่มีพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกมความสัมพันธ์ได้รับผลกระทบจากการเล่นวิดีโอเกมทางด้านจิตใจ มากกว่าผู้เล่นวิดีโอเกมที่มีพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกมข่าวสาร ( $\bar{X} = 2.398$  และ 1.818 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .580

3. ผู้เล่นวิดีโอเกมที่มีพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกมได้รับผลกระทบจากการเล่นวิดีโอเกมทางด้านจิตใจ มากกว่าผู้เล่นวิดีโอเกมที่มีพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกมข่าวสาร ( $\bar{X} = 2.480$  และ 1.818 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .663

4. ผู้เล่นวิดีโอเกมที่มีพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกมข่าวสารได้รับผลกระทบจากการเล่นวิดีโอเกมทางด้านจิตใจ น้อยกว่าผู้เล่นวิดีโอเกมที่มีพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกมคอมพิวเตอร์ ( $\bar{X} = 1.818$  และ 2.329 ตามลำดับ) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ .511