

ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว รูปแบบการดำเนินชีวิต
รูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์
และการติตเกมของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร

THE RELATIONSHIPS BETWEEN FAMILY COMMUNICATION PATTERNS,
LIFESTYLE, FAMILY ATTACHMENT STYLES, AND SOCIAL NETWORKING
BEHAVIOR AND GAME ADDICTION BEHAVIOR AMONGST THAI TEENAGERS
IN BANGKOK METROPOLITAN



ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว รูปแบบการดำเนินชีวิต รูปแบบความ
ผูกพันภายในครอบครัว กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และการติดเกมของวัยรุ่น
ในเขตกรุงเทพมหานคร

THE RELATIONSHIPS BETWEEN FAMILY COMMUNICATION PATTERNS, LIFESTYLE,
FAMILY ATTACHMENT STYLES, AND SOCIAL NETWORKING BEHAVIOR AND GAME
ADDICTION BEHAVIOR AMONGST THAI TEENAGERS IN BANGKOK METROPOLITAN

จุฬาลักษณ์ ประจะเนย์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต

มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ปีการศึกษา 2556



© 2557

จุฬาลักษณ์ ประจักษ์

สงวนลิขสิทธิ์

จุฬาลักษณ์ ประจักษ์. ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, สิงหาคม 2557, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว รูปแบบการดำเนินชีวิต รูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และการติดเกมของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร (253 หน้า)

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชรภรณ์ เกษะประกร

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างภูมิหลังของครอบครัว และรูปแบบความผูกพันกับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว (2) เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว และรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวกับรูปแบบการดำเนินชีวิต (3) เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ และ (4) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์และพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน ซึ่งใช้การสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน ได้แก่ การสุ่มตัวอย่างแบบขั้นภูมิ การสุ่มตัวอย่างแบบง่าย และการสุ่มตัวอย่างตามความสะดวก การวิเคราะห์ข้อมูลค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานได้จัดทำเป็นตารางและทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติโคสแคร์ การวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนาม การวิเคราะห์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบสเปียร์แมน ซึ่งกำหนดค่านัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ในการวิเคราะห์ข้อมูล รวมทั้งผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์เชิงลึกกับวัยรุ่น จำนวน 16 คน ผลการวิจัยสรุปได้ว่า

1. ภูมิหลังของครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร ได้แก่รายได้ของครอบครัว เป็นปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

2. วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิด และเห็นพ้องต้องกันจะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักกิจกรรม และคนสนใจข่าวสารบ้านเมือง แตกต่างจากแบบปล่อยปละ และปกป้อง รวมทั้งกลุ่มตัวอย่างดังกล่าวจะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรุ่นใหม่แตกต่างจากแบบปล่อยปละ ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างที่มีครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิด จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่ใส่ใจตัวเองแตกต่างจากแบบปล่อยปละ ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างที่มีครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกันจะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่ใส่ใจ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
อนุมัติให้วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต

เรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว รูปแบบการดำเนินชีวิต รูปแบบความ
ผูกพันภายในครอบครัว กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดยาของวัยรุ่นใน
เขตกรุงเทพมหานคร

ผู้วิจัย จุฬาลักษณ์ ประจักษ์

ได้พิจารณาเห็นชอบโดย

อาจารย์ที่ปรึกษา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชราภรณ์ เกษะประกร)

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ (พิเศษ) ดร.ธนวุฒิ นัยโกวิท)

ผู้แทนบัณฑิตวิทยาลัย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มัลลิกา ผลอนันต์)

ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

(รองศาสตราจารย์ ดร.พีระ จิรโสภณ)

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิวพร หวังพัฒน์วงศ์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่ 3 เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2557

Prachaney, C. M.Com.Arts, August 2014, Graduate School, Bangkok University.
The Relationships Between Family Communication Patterns, Lifestyle, Family Attachment Styles, and Social Networking Behavior and Game Addiction Behavior Amongst Thai Teenagers in Bangkok Metropolitan (253 pp.)
Thesis Advisor: Asst. Prof. Pacharaporn Kesaparakorn, Ph.D.

ABSTRACT

This research aims to examine the relationship between family characteristics of Thai teenagers in Bangkok Metropolitan and their self-perceived family communication patterns (RFCP), to predict the influence of Thai teenagers' self-perceived family communication patterns and their self-reported attachment styles on their lifestyles, to predict the influence of Thai teenagers' self-perceived family communication patterns on their social networking behavior and game addiction behavior, and to explore the relationship between social networking behavior and their game addiction behavior amongst Thai teenagers in Bangkok Metropolitan. The questionnaires were distributed to four hundred Thai teenager participants, who were selected by using multi-stage sampling, including stratified random sampling, random sampling method, and convenience sampling. The means and standard deviation of the data were tabulated and analyzed by using Chi-Square, Multivariate Analysis of Variance, and Spearman Correlation with the statistical significance of 0.05. And, sixteen Thai teenagers participated in the in-depth interview. The results are as follows:

1. Family income of the participants was significantly correlated with their self-perceived family communication patterns.
2. Thai teenagers in Bangkok Metropolitan interacted in different family communication patterns will adopt different lifestyle at the statistical significance, wherein pluralistic participants and consensual participants will adopt activity lover lifestyle and politic lover lifestyle, significantly different from laissez-faire and protective participants and pluralistic and consensual participants will adopt new generation lifestyle significantly different from laissez-faire participants. Pluralistic

ตัวเองแตกต่างจากแบบปล่อยปละ และปกป้องรวมทั้งกลุ่มตัวอย่างที่มีครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกัน
จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่มีแบบแผนแตกต่างจากแบบปล่อยปละ และกลุ่มตัวอย่าง
ดังกล่าวจะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักความบันเทิงแตกต่างจากแบบปล่อยปละ และปกป้อง

3. วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมี
รูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีความผูกพันแบบ
มั่นคงและกังวลจะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักกิจกรรม คนสนใจข่าวสารบ้านเมือง และคน
เพื่อสังคม แตกต่างจากความผูกพันแบบทะนงตนและหวาดกลัวส่วนกลุ่มตัวอย่างที่มีความผูกพันแบบ
กังวลจะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรุ่นใหม่แตกต่างจากแบบมั่นคง ทะนงตน และหวาดกลัวและ
กลุ่มตัวอย่างดังกล่าวจะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักความบันเทิงแตกต่างจากแบบทะนงตน
ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างที่มีความผูกพันแบบมั่นคงจะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่ใส่ใจตัวเอง
แตกต่างจากแบบหวาดกลัวส่วนแบบกังวลจะแตกต่างจากแบบทะนงตนและหวาดกลัว

4. รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร จะมีความสัมพันธ์
กับรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

5. วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมี
พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

6. วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีพฤติกรรมการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ จะมี
ความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

นอกจากนี้ จากผลการสัมภาษณ์เชิงลึกทำให้ทราบว่าเพิ่มเติมว่ามีภูมิหลังของครอบครัว
ได้แก่ อาชีพของบิดา และอาชีพของมารดา มีความสัมพันธ์กับการสื่อสารภายในครอบครัว และการ
สื่อสารภายในครอบครัวยังมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ใน 2 ประเด็น
ได้แก่ ระยะเวลาและความถี่ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

อนุมัติ:

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

participants will adopt health lover lifestyle, significantly different from laissez-faire participants. Consensual participants will adopt health lover lifestyle, significantly different from laissez-faire and protective participants. And, consensual participants will adopt custom lifestyle, significantly different laissez-faire participants, and consensual participants will adopt the entertainment lover life, significantly different from laissez-faire and protective teenagers.

3. Thai teenagers with different attachment style will adopt different lifestyle at the statistical significance. Secured participants and preoccupied participants will adopt activity lover, politic lover, and altruistic lover lifestyles, significantly different from dismissing and fearful participants. Preoccupied teenagers will adopt new generation lifestyle, significantly different from secured, dismissing, and fearful participants, and these preoccupied participants will adopt health lover lifestyle, significantly different from dismissing and fearful participants.

4. Thai teenagers' self-perceived family communication patterns are significantly correlated with their attachment styles.

5. Thai teenagers in Bangkok Metropolitan engaging in different family communication patterns will exhibit significantly different game addition behavior.

6. Thai teenagers' social networking behavior is positively correlated with their game addition behavior.

In addition, the results of in-depth interview also revealed that occupation of father and occupation of mother are influential factor shaping their family communication patterns, and their significant ones or family communication patterns are influential factor shaping their social networking behavior in respect to the time spent and frequency in their social networking.

Approved:



Thesis Advisor

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาภาควิทยานิพนธ์ ในหลักสูตรปริญญาโท
ศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ซึ่งผู้เขียนใคร่ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์
ดร.พัชรภรณ์ เกษะประกกร และผู้ช่วยศาสตราจารย์พิเศษ ดร.ธนวุฒิ นัยโกวิท อาจารย์ที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มัลลิกา ผลอนันต์ ผู้แทนบัณฑิตวิทยาลัย และ
รองศาสตราจารย์ ดร.พีระ จิโรสภณ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ ตลอดจนรองศาสตราจารย์วัฒนา
สุนทรชัย ซึ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิในการให้คำปรึกษาเกี่ยวกับสถิติในการวิจัย ที่กรุณาตรวจสอบแก้ไข
ข้อบกพร่องหลายประการ ให้คำแนะนำ ชี้แนะแนวทาง และให้ความรู้แก่ผู้เขียนซึ่งมีส่วนสำคัญที่ทำให้
ให้การวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิประสาทวิชาความรู้ตลอดระยะเวลาที่ศึกษา
หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต

ขอขอบคุณน้อง ๆ วิทยุรุ่นกลุ่มตัวอย่างทุกคนที่ยินดี และเสียสละเวลาตอบแบบสอบถามและ
แบบสัมภาษณ์ด้วยความตั้งใจและให้ความร่วมมืออย่างดีแก่ผู้วิจัย ตลอดจนคณาจารย์โรงเรียนที่เป็น
กลุ่มตัวอย่างที่คอยอำนวยความสะดวกในการเก็บข้อมูล และมอบความไว้วางใจให้ผู้เขียนเข้าไปเก็บ
ข้อมูลกับวิทยุรุ่นกลุ่มตัวอย่างในชั้นเรียนได้

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ เจ้าหน้าที่และขอบคุณเพื่อน ๆ นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต พี่เปิ้ล ผึ้ง
พัท น้องพี น้องไปร์ พี่มาสเตอร์เปิ้ล และบวบ ที่คอยให้กำลังใจและให้คำแนะนำปรึกษาด้านต่าง ๆ
รวมทั้งให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในเรื่องต่าง ๆ ตั้งแต่เริ่มเข้าเรียนปีแรกจนจบ
การศึกษา

สุดท้ายนี้ผู้เขียนขอกราบขอบพระคุณพ่อ แม่ผู้ให้ชีวิต ที่ได้ส่งเสริม ให้กำลังใจ และคอย
สนับสนุนด้านการเรียนเสมอมา ขอขอบคุณพี่แปป น้องเบลล์ ที่ได้ให้กำลังใจแก่ผู้เขียน จนสามารถทำให้
การวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

จุฬาลักษณ์ ประจະเนย์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ฉ
กิตติกรรมประกาศ	ช
สารบัญตาราง	ฎ
สารบัญภาพ	ฅ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	9
1.3 ขอบเขตของการวิจัย	10
1.4 คำถามวิจัย	11
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	12
1.6 คำนิยามศัพท์เฉพาะ	13
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	16
2.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	16
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับภูมิหลังของครอบครัว	33
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น	35
2.4 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับรูปแบบการดำเนินชีวิต	39
2.5 แนวคิดเกี่ยวกับครอบครัวและรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว	45
2.6 แนวคิดและทฤษฎีความผูกพัน	55
2.7 แนวคิดเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์	62
2.8 แนวคิดการเสพติดสื่อ	68
2.9 ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ	73
2.10 ทฤษฎีความสมบูรณ์ด้านคุณสมบัติของสื่อ	76
2.11 การสังเคราะห์องค์ความรู้และวิจัยในอดีตเพื่อนำไปสู่สมมติฐาน	82
2.12 กรอบแนวคิดในการวิจัย	86
2.13 สมมติฐาน	87

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย	88
3.1 ประเภทของการวิจัย	88
3.2 ประชากร	89
3.3 กลุ่มตัวอย่าง	88
3.4 การสุ่มกลุ่มตัวอย่าง	90
3.5 การพิทักษ์สิทธิของกลุ่มตัวอย่าง	93
3.6 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา	93
3.7 การทดสอบเครื่องมือ	107
3.8 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	108
3.9 ประเภทของตัวแปร	109
3.10 สถิติและการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย	112
บทที่ 4 บทวิเคราะห์ข้อมูล	114
4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา	114
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามสมมติฐานของงานวิจัย	136
4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึก	166
4.4 สรุปผลการเชื่อมโยงผลการวิจัยเชิงสำรวจกับการสัมภาษณ์เชิงลึก	182
บทที่ 5 สรุปผลอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	188
5.1 สรุปผลการศึกษาตามสมมติฐาน	188
5.2 อภิปรายผลการวิจัยโดยใช้สถิติพรรณนา	198
5.3 บทสรุปการวิจัย	223
5.4 ข้อเสนอแนะเพื่อการนำไปใช้	224
5.5 ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย	227
5.6 ข้อจำกัดของการวิจัย	228
บรรณานุกรม	230
ภาคผนวก	241
ประวัติเจ้าของผลงาน	253
ข้อตกลงว่าด้วยการอนุญาตให้ใช้สิทธิ์ในวิทยานิพนธ์	

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1: ลักษณะรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบเอไอโอ (The AIOs framework)	41
ตารางที่ 2: หลักการหลักการวินิจฉัยอาการพยาธิสภาพจากการพ่นและพยาธิสภาพจากการใช้อินเตอร์เน็ต	71
ตารางที่ 3: เปรียบเทียบคุณสมบัติของสื่อที่ถูกเลือก (Relative Trait Salience of Selected Media)	79
ตารางที่ 4: จำนวนนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในแต่ละโรงเรียนแบ่งตามเขตพื้นที่	92
ตารางที่ 5: เกณฑ์การแปรผลรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว 4 รูปแบบ ซึ่งดัดแปลงจากการแปรผลของเอสวารา	100
ตารางที่ 6: เกณฑ์การแปรผลรูปแบบความผูกพัน 4 รูปแบบ ซึ่งดัดแปลงจากการแปรผลของรัชนิย์ แก้วคำศรี	103
ตารางที่ 7: จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามภูมิภาคหลังของครอบครัว	115
ตารางที่ 8: ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลรายข้อคำถาม ด้านกิจกรรม	118
ตารางที่ 9: ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลรายข้อคำถาม ด้านความสนใจ	119
ตารางที่ 10: ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลรายข้อคำถาม ด้านความคิดเห็น	120
ตารางที่ 11: รูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักกิจกรรม (องค์ประกอบที่ 1)	121
ตารางที่ 12: รูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนสนใจข่าวสารบ้านเมือง (องค์ประกอบที่ 2)	122
ตารางที่ 13: รูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรุ่นใหม่ (องค์ประกอบที่ 3)	122
ตารางที่ 14: รูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่ใส่ใจตัวเอง (องค์ประกอบที่ 4)	123
ตารางที่ 15: รูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่ให้ความสำคัญกับอนาคต (องค์ประกอบที่ 5)	123
ตารางที่ 16: รูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนเพื่อสังคม (องค์ประกอบที่ 6)	124
ตารางที่ 17: รูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่มีแบบแผน (องค์ประกอบที่ 7)	124
ตารางที่ 18: รูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักความบันเทิง (องค์ประกอบที่ 8)	124
ตารางที่ 19: ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลรายข้อคำถามการสื่อสารภายในครอบครัวแบบสนับสนุนการสนทนา	125

สารบัญตาราง (ต่อ)

	หน้า
ตารางที่ 20: ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลรายข้อคำถามการสื่อสาร ภายในครอบครัวแบบคล้อยตามกัน	127
ตารางที่ 21: จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามรูปแบบการสื่อสารภายใน ครอบครัว	128
ตารางที่ 22: ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลรายข้อคำถามความผูกพัน ภายในครอบครัวแบบการมองตนเองด้านลบ	129
ตารางที่ 23: ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลรายข้อคำถามความผูกพัน ภายในครอบครัวแบบการมองผู้อื่นด้านลบ	130
ตารางที่ 24: จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามรูปแบบความผูกพันภายใน ครอบครัว	131
ตารางที่ 25: จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความถี่ในการใช้บริการ เครือข่ายสังคมออนไลน์	132
ตารางที่ 26: จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระยะเวลาในการเข้าใน บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์	132
ตารางที่ 27: จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามจำนวนครั้งที่เล่นต่อสัปดาห์	133
ตารางที่ 28: จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามจำนวนชั่วโมงที่เล่นต่อครั้ง	133
ตารางที่ 29: จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามหลักการวินิจฉัยพฤติกรรม การติดเกมออนไลน์	134
ตารางที่ 30: ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผล รายข้อคำถามระดับ พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์	134
ตารางที่ 31: ความสัมพันธ์ระหว่างสถานภาพการสมรสของผู้ปกครองกับรูปแบบ การสื่อสารภายในครอบครัว	136
ตารางที่ 32: ความสัมพันธ์ระหว่างระดับการศึกษาของบิดากับรูปแบบการสื่อสารภายใน ครอบครัว	137
ตารางที่ 33: ความสัมพันธ์ระหว่างระดับการศึกษาของมารดา กับรูปแบบการสื่อสารภายใน ครอบครัว	138
ตารางที่ 34: ความสัมพันธ์ระหว่างอาชีพของบิดากับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว	139

สารบัญตาราง (ต่อ)

	หน้า
ตารางที่ 35: ความสัมพันธ์ระหว่างอาชีพของมารดากับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว	140
ตารางที่ 36: ความสัมพันธ์ระหว่างรายได้ของผู้ปกครองกับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว	141
ตารางที่ 37: ความสัมพันธ์ระหว่างจำนวนสมาชิกในครอบครัวกับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว	142
ตารางที่ 38: ความสัมพันธ์ระหว่างจำนวนพี่น้องร่วมบิดามารดา กับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว	143
ตารางที่ 39: ภาพรวมผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนาม ระหว่างรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว กับรูปแบบการดำเนินชีวิต	144
ตารางที่ 40: ภาพย่อยผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนาม ระหว่างรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว กับรูปแบบการดำเนินชีวิต	145
ตารางที่ 41: ผลการเปรียบเทียบรายคู่ของรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว จำแนกตามรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักกิจกรรม คนสนใจข่าวสารบ้านเมือง คนรุ่นใหม่คนที่ใส่ใจตัวเอง คนที่ให้ความสำคัญกับอนาคต คนเพื่อสังคม คนที่มีแบบแผน และคนรักความบันเทิง	146
ตารางที่ 42: ภาพรวมผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนาม ระหว่างรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว กับรูปแบบการดำเนินชีวิต	149
ตารางที่ 43: ภาพย่อยผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนาม ระหว่างรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว กับรูปแบบการดำเนินชีวิต	150
ตารางที่ 44: ผลการเปรียบเทียบรายคู่ของรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว จำแนกตามรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักกิจกรรม กิจกรรม คนสนใจข่าวสารบ้านเมือง คนรุ่นใหม่คนที่ใส่ใจตัวเอง คนที่ให้ความสำคัญกับอนาคต คนเพื่อสังคม คนที่มีแบบแผน และคนรักความบันเทิง	151
ตารางที่ 45: ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวกับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว	155

สารบัญตาราง (ต่อ)

	หน้า
ตารางที่ 46: ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และจำนวนของรูปแบบการสื่อสารภายใน ครอบครัว จำแนกตามความถี่ และระยะเวลาในการเข้าใช้บริการเครือข่าย สังคมออนไลน์	156
ตารางที่ 47: ภาพรวมผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนาม ระหว่างรูปแบบ การสื่อสารภายในครอบครัว กับการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์	157
ตารางที่ 48: ภาพย่อยผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนาม ระหว่างรูปแบบ การสื่อสารภายในครอบครัว กับความถี่ และระยะเวลาในการเข้าใช้บริการ เครือข่ายสังคมออนไลน์	157
ตารางที่ 49: ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และจำนวนของรูปแบบการสื่อสารภายใน ครอบครัว จำแนกตามพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์	158
ตารางที่ 50: ภาพรวมผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนาม ระหว่างรูปแบบ การสื่อสารภายในครอบครัว กับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์	159
ตารางที่ 51: ภาพย่อยผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนาม ระหว่างรูปแบบ การสื่อสารภายในครอบครัว กับความถี่ ระยะเวลาในการเล่นเกมน พฤติกรรมการติดเกมและระดับการติดเกมออนไลน์	160
ตารางที่ 52: ผลการเปรียบเทียบรายคู่ของรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว จำแนก ตามความถี่ และระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์	161
ตารางที่ 53: ค่าความสัมพันธ์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ กับพฤติกรรมการติดเกม ออนไลน์ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร	162
ตารางที่ 54: สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน	163

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1: การจำแนกรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแสดงตามแบบความโน้มเอียง ร่วมของนิวคอมป์	50
ภาพที่ 2: รูปแบบความผูกพันของผู้ใหญ่ตามแนวคิดของบาร์โธโลมิว และโฮโรวิทซ์	57
ภาพที่ 3: การแบ่งรูปแบบความผูกพันของผู้ใหญ่ตามแนวคิดของเบิร์นแนน, คลาร์ก, และแซฟเวอร์	59
ภาพที่ 4: การแบ่งรูปแบบความผูกพันของผู้ใหญ่	60
ภาพที่ 5: แบบจำลองทฤษฎีการใช้สื่อและความพึงพอใจ	74
ภาพที่ 6: กรอบแนวคิดตามทฤษฎี	86
ภาพที่ 7: สรุปผลการเชื่อมโยงผลการวิจัยเชิงสำรวจกับการสัมภาษณ์เชิงลึก	187

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ครอบครัวเป็นสถาบันพื้นฐานที่เป็นหลักสำคัญของสังคม ทำหน้าที่หล่อหลอมและขัดเกลาความเป็นมนุษย์ให้แก่สมาชิกของครอบครัวด้วยการอบรมเลี้ยงดู ให้ความรัก ความเอื้ออาทร ความช่วยเหลือเกื้อกูลกัน พร้อมทั้งปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม วิถีประเพณีปฏิบัติตน และถ่ายทอดบรรทัดฐานทางสังคมให้แก่สมาชิกในครอบครัว เพื่อให้เป็นบุคคลที่มีคุณภาพ

ครอบครัวในปัจจุบันเผชิญกับภาวะการเปลี่ยนแปลงอันเป็นผลมาจากปัจจัยภายในครอบครัวและปัจจัยแวดล้อมในชุมชน สังคม และสิ่งแวดล้อม ที่เปลี่ยนแปลงไปตามกระแสโลกาภิวัตน์ และความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ทำให้ความสัมพันธ์และรูปแบบการดำเนินชีวิตของครอบครัวไทยในปัจจุบันมีความแตกต่างไปจากครอบครัวไทยในอดีต ส่งผลต่อรูปแบบของครอบครัว และโครงสร้างขนาดครอบครัว คือ จากครอบครัวขยายกลายเป็นครอบครัวเดี่ยวมากขึ้นนอกจากนี้ยังส่งผลต่อสภาวะการดำเนินชีวิตครอบครัว ไม่ว่าจะเป็นการทำหน้าที่ของครอบครัว และความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกครอบครัว ทำให้การสนับสนุนและการดูแลทางด้านจิตใจลดน้อยลง เด็กในครอบครัวถูกทอดทิ้ง และมีความเครียดมากขึ้น เนื่องจากพ่อแม่ต้องทำงานหาเลี้ยงครอบครัว และมีเวลาให้กับครอบครัวน้อยลง (สำนักงานกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์, 2550)

เนื่องจากโครงสร้างและการทำหน้าที่ของครอบครัวเกิดการเปลี่ยนแปลง ทำให้ครอบครัวไม่สามารถทำบทบาทหน้าที่ได้อย่างสมบูรณ์ หรือสมาชิกในครอบครัวไม่ปฏิบัติหน้าที่ที่พึงมีต่อกันซึ่งสถานการณ์ที่เห็นได้ชัดจนได้แก่ พ่อแม่ผู้ปกครองไม่ทำหน้าที่ในการอบรมสั่งสอนบุตรหลาน แต่ผลักให้เป็นหน้าที่ของญาติที่เป็นผู้สูงอายุ สถานรับเลี้ยงเด็ก พี่เลี้ยง หรือสถานศึกษา เพราะต้องประกอบอาชีพ จึงไม่มีเวลาในการเลี้ยงดูบุตรและไม่มีเวลาให้กับสมาชิกในครอบครัว ปัญหาดังกล่าวส่งผลกระทบเป็นอย่างมากต่อบุคคลและครอบครัว นอกจากนี้จากรายงานสถานการณ์ครอบครัวของวรวุฒิ โรมรัตนพันธ์ (2554 อ้างใน สำนักงานกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์, 2554) พบว่า ปัจจุบันสมาชิกในครอบครัวมีเวลาให้กันน้อยลงมาก ส่วนใหญ่ใช้เวลาในกิจกรรมของตนเอง คือ การทำงานหารายได้หรือการเล่าเรียน โดยพ่อแม่ส่วนใหญ่ทำงานวันละ 7 - 10 ชั่วโมง และพ่อแม่ร้อยละ 43 มีความรู้สึกห่างเหินกับลูก ขณะเดียวกันลูก ๆ ก็ใช้เวลากับการเรียนสอดคล้องกับผลการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (2554) ที่พบว่า กิจกรรมหลักของคนไทยใน 1 วัน หมดไปกับการดูแลตัวเองสูงถึง 12.1 ชั่วโมง ใช้ในการทำงานและการเรียน 6.3 ชั่วโมง และทำกิจกรรมเชิงสังคม

วัฒนธรรมหรือเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจอื่น เช่น การพบปะสังสรรค์ ทำงานอดิเรก รวมทั้งการใช้เวลา กับสื่อต่าง ๆ เป็นต้น วันละ 3.6 ชั่วโมง เทียบกับเวลาที่ใช้ในการดูแลและบริการสมาชิกในครัวเรือนมี เพียง 2 ชั่วโมงเท่านั้น

โรเจอร์ส (Rogers, 1984) ยังกล่าวว่าปัญหาส่วนใหญ่ในครอบครัวอาจเกี่ยวโยงมาจาก คุณภาพของการสื่อสารภายในครอบครัว โดยประสบการณ์ที่เกิดขึ้นภายในครอบครัวอาจจะมี ผลกระทบอย่างรุนแรงต่อบุคลิกภาพของสมาชิกได้มากกว่าประสบการณ์จากแหล่งอื่น ๆ ภายนอก ครอบครัว การสื่อสารภายในครอบครัวจึงมีความสำคัญอย่างมากต่อทุก ๆ ครอบครัว การสื่อสารที่ เหมาะสมจึงอาจช่วยแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้เช่นกัน ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ แชนฟี, แม็คลอยด์ และอาร์คิน (Chaffee, McLeod & Atkin, 1971) ที่พบว่า รูปแบบการสื่อสาร ภายในครอบครัวมีความสัมพันธ์กับการใช้สื่อของเด็กวัยรุ่น กล่าวคือ เด็กที่มีมาจากครอบครัวแบบ ปกป้อง (Protective) จะใช้เวลาในการดูโทรทัศน์มากกว่าวัยรุ่นจากครอบครัวที่มีการสื่อสารแบบอื่น เนื่องจากเป็นพฤติกรรมทดแทนการหลบหนีจากระเบียบ อีกทั้งการศึกษาด้านการใช้สื่อเพื่อเปิดรับ ข่าวสารของวัยรุ่น (Chaffee, McLeod & Wackman, 1973) พบว่า วัยรุ่นที่มีมาจากครอบครัวแบบ เปิดเสรีทางความคิด (Pluralistic) จะเปิดรับข่าวสารที่มีเนื้อหาสาระมากกว่าสื่อที่มีเนื้อหาตื้นเขิน ซึ่งแตกต่างจากเด็กที่มีมาจากครอบครัวในรูปแบบอื่น ๆ อย่างสิ้นเชิง เนื่องจากเด็กสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างเสรี

การทำหน้าที่ตามบทบาทหน้าที่ของครอบครัวที่ถูกต้องจึงเป็นสิ่งสำคัญ สายใยในครอบครัว สามารถก่อเกิดและสานสัมพันธ์ระหว่างกันได้อยู่ตลอดเวลา ไม่เลือนหายจากกันได้โดยง่าย ดังนั้น ความผูกพันจึงเป็นรากฐานกระบวนการในการสร้างสัมพันธ์ภาพในครอบครัว ดังเช่นข้อสันนิษฐาน ตามทฤษฎีความผูกพันของโบลบี (Bowlby, 1988 อ้างใน Lopez, 1995) ที่ว่า คุณค่าของความรักจะเป็นพื้นฐานของพัฒนาการในช่วงแรกกับภาพความผูกพันเหล่านี้ และส่งผลต่อมาถึงรูปแบบการทำงานภายในเกี่ยวกับตนเองและบุคคลอื่น รวมถึงงานวิจัยของเลวี, บลัท และแซฟเวอร์ (Levy, Blatt & Shaver, 1998) ที่พบว่า คุณภาพของสัมพันธ์ภาพเริ่มแรกระหว่างบิดามารดากับบุตรได้สร้าง รูปแบบการทำงานทางจิตจากภายในหรือสันทาน ซึ่งดำเนินมาอย่างต่อเนื่องจากอดีตจนถึงปัจจุบัน มี อิทธิพลต่อสัมพันธ์ภาพเริ่มแรกระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่ และมีผลต่อสัมพันธ์ภาพในภาวะปัจจุบัน บุคคล ที่ระลึกได้ว่าบิดามารดาของตนปฏิเสธตนเมื่อขณะยังเป็นเด็ก จะบอกว่าตนมีความใกล้ชิดน้อยกว่ากับ บิดามารดาของตน แสดงให้เห็นว่าความผูกพันระหว่างบิดามารดากับบุตรยังคงมีผลตลอดชีวิตของ บุตรตั้งแต่เด็กจนเติบโต และมีความสำคัญในการสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างบุตรกับบิดามารดา นอกจากนี้งานวิจัยของเรดเบตเตอร์ (Ledbette, 2009) ยังพบว่า รูปแบบการสื่อสารในครอบครัวมีความสัมพันธ์กับสัมพันธ์ภาพที่ใกล้ชิด โดยเฉพาะอย่างยิ่งเยาวชนที่มีการสื่อสารในครอบครัวแบบ สนับสนุนการสนทนาสูงจะมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรักษาความสัมพันธ์ในรูปแบบเผชิญหน้า

และจะมีความสัมพันธ์ในทางบวกกับสัมพันธภาพที่ใกล้ชิด ทำให้เข้าใจรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวที่มีอิทธิพลต่อความสัมพันธ์ภายนอกครอบครัว ซึ่งการรับรู้และพฤติกรรมการสื่อสารของพ่อแม่ นั้นมีความสัมพันธ์กับสุขภาวะที่สมบูรณ์ทางสังคมของเด็กด้วยเช่นกัน

จากข้อความข้างต้นอาจกล่าวได้ว่า ลักษณะของรูปแบบความผูกพันจึงมีความเกี่ยวข้องกับการสื่อสารในครอบครัว การอบรมเลี้ยงดูแบบใส่ใจจะช่วยให้บุตรมีความสัมพันธ์อันดีกับบิดามารดาหรือผู้ปกครองตลอดชีวิต อีกทั้งบุตรจะเลียนแบบทุกอย่างอย่างจากบิดามารดา ทั้งเรื่องนิสัยใจคอ ความรู้สึกนึกคิด และความประพฤติทั้งหลาย บุตรจะมองบิดามารดาที่อยู่ใกล้ชิดเสมือนเป็นครูคนแรก หรือครูต้นแบบ ความรู้สึกนึกคิดของบิดามารดาจึงมีอิทธิพลสูงต่อความคิดของบุตร (นิคม วรรณราชู, 2544) ดังนั้น บิดามารดาหรือผู้ปกครองจึงควรสนับสนุนพฤติกรรมที่ดีของบุตร จะทำให้บุตรรู้สึกว่าเขาได้รับความไว้วางใจจากบิดามารดา และเป็นการสร้างสัมพันธภาพอันดีระหว่างกัน ยิ่งไปกว่านั้น การปลูกฝังพฤติกรรมที่เหมาะสมหรือปลูกฝังการมีจริยธรรม เมื่อเขาเติบโตขึ้นจะเป็นผู้ใหญ่ที่ดี และเป็นพลเมืองที่ดี ซึ่งจะเอื้อต่อการพัฒนาประเทศ (กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข, 2548 และเกศศิริ บุญญะอดิชาติ, 2541)

เนื่องจากครอบครัวในปัจจุบันเผชิญกับภาวะการเปลี่ยนแปลงจากปัจจัยภายในครอบครัว และปัจจัยแวดล้อมทางสังคม เศรษฐกิจที่เปลี่ยนแปลงตามกระแสโลกาภิวัตน์ และความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ทำให้รูปแบบการดำเนินชีวิตของครอบครัวรวมถึงรูปแบบการดำเนินชีวิตของสมาชิกภายในครอบครัวเปลี่ยนแปลงไป สอดคล้องกับผลการสำรวจของโครงการติดตามสถานการณ์เด็กและเยาวชน รายจังหวัด (Child Watch) (ผกามาศ ใจฉลาด, 2549) ที่พบว่า เด็กไทยอยู่บนความแตกต่างทางศาสนาและครอบครัว กลุ่มวัยรุ่นร้อยละ 60 โตในห้างสรรพสินค้า ดูภาพยนตร์ กินฟาสต์ฟู้ด ร้อยละ 45 ไม่ทำบุญตักบาตร ร้อยละ 65 ไม่เคยฟังพระเทศน์เลยในรอบ 1 เดือน ในเขตกรุงเทพมหานครพ่อแม่มีเวลาให้ลูกเพียงวันละ 1 - 3 ชั่วโมง เด็กร้อยละ 40 ไม่เคยไปเที่ยวกับพ่อแม่ในรอบ 1 เดือน ขณะเดียวกันเด็กไทยตกอยู่ในวัฒนธรรมกินดื่ม ซอปป วัยรุ่นชาย หญิงร้อยละ 52 นิยมซื้อโทรศัพท์มือถือมากที่สุด รองลงมาคือ เสื้อผ้า รองเท้า กระเป๋า รองเท้า นาฬิกา น้ำหอม ตามลำดับ ซึ่งชี้ให้เห็นว่าปัจจุบันเด็กและวัยรุ่นใช้เวลาอยู่กับผู้ปกครองน้อยมาก และวัยรุ่นมีวิถีชีวิตในห้างสรรพสินค้า รวมทั้งไม่มีโอกาสร่วมกิจกรรมทางศาสนา

ในขณะที่อัยชนัน สันติไชยกุล (2547) ได้แบ่งกลุ่มรูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครสามารถออกได้เป็น 10 รูปแบบ คือ (1) ตามแฟชั่นและกระแสนิยม (2) มุ่งมั่นจริงจัง (3) คนดีของสังคม (4) อนุรักษ์นิยม (5) รักสบายไม่สนใจโลก (6) สุชีวิตร (7) บันทึบนิยม (8) ยึดมั่นในศีลธรรม (9) มีความคิดรอบคอบและชอบเล่นเกม และ (10) บ้านแสนสุขนอกจากนี้งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการดำเนินชีวิตยังค้นพบว่า ค่านิยมทางวัตถุของกลุ่มผู้บริโภคที่เป็นเยาวชนกับการสื่อสารในครอบครัวมีความสัมพันธ์กันในทางบวก (Bindah & Othman, 2012) รูปแบบการ

สื่อสารในครอบครัวและรูปแบบการดำเนินชีวิตมีความสัมพันธ์กับการซื้อรองเท้ากีฬาและเสื้อผ้า
 ลำลองของวัยรุ่น (Hsu & Chang, 2008) และรูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นชายส่วนใหญ่มาจาก
 ครอบครัวเลี้ยงเดี่ยว ความสัมพันธ์ในครอบครัวมีความสัมพันธ์ไม่แน่นอน (ประภาศรี ยินดี, 2552)
 แต่ยังไม่ปรากฏว่ามีการศึกษาประเด็นของรูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นกับรูปแบบการสื่อสาร
 ภายในครอบครัวและรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว

การสื่อสารในยุคปัจจุบัน โลกอินเทอร์เน็ต (Internet) มีบทบาทสำคัญเป็นอย่างยิ่งต่อวัยรุ่น
 และได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินชีวิต ตลอดจนการสื่อสารระหว่างบุคคล สังเกตได้จากการใช้
 งานของอินเทอร์เน็ตทั้งการติดตามข่าวสาร การสืบค้นข้อมูล การซื้อสินค้าออนไลน์ การดาวน์โหลด
 เพลง การดูภาพยนตร์ ละคร หรือรายการบันเทิงต่าง ๆ ผ่านทางออนไลน์ และการเล่นเกมออนไลน์
 เป็นต้น จนเกิดกระแสที่เรียกว่า “เครือข่ายสังคมออนไลน์” (Online Social Network) ซึ่งเป็นการ
 ร่วมกันสร้างเครือข่ายชุมชนเสมือนบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์และมีการทำกิจกรรมร่วมกันบน
 เครือข่ายอินเทอร์เน็ต (อดิเทพ บุตรราช, 2553 อ้างใน นภัสกร กรวยสวัสดิ์, 2553) ซึ่งได้แพร่หลายเข้า
 กลุ่มพื้นที่ที่เป็นส่วนตัวของหลายคนภายในเวลารวดเร็ว โดยเฉพาะอย่างยิ่งเฟซบุ๊ก (Facebook)
 ทวิตเตอร์ (Twitter) และอินสตาแกรม (Instagram)

ด้วยแนวความคิดที่ว่า ชีวิต คือ การแบ่งปัน (Share) จึงเกิดวัฒนธรรมใหม่ในกลุ่มวัยรุ่น
 พร้อมกับกระแสเครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่หลายคนเต็มใจเปิดเผยเรื่องราวส่วนตัว ให้ผู้อื่นได้รับรู้
 ผ่านโลกออนไลน์ รวมถึงการเพิ่มเพื่อน (Add Friend) หรือติดตาม (Follow) เพื่อนใหม่ที่เกิดขึ้นโดย
 ไม่จำเป็นต้องพบเจอและรู้จักตัวตนโดยตรง (สถาบันเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อ
 อุตสาหกรรม, ม.ป.ป.) ดังนั้นวัยรุ่นจึงใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ เพื่อติดต่อสื่อสาร
 กับคนอื่น ๆ ที่สามารถเลือกสื่อสารทุกที่ทุกเวลา และบางครั้งอาจกลายเป็นเรื่องน่ารำคาญใจของคน
 รอบข้างด้วยเช่นกัน อีกทั้งลักษณะการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นทำให้เส้นแบ่งความ
 แตกต่างระหว่าง “การอยู่ที่บ้าน” กับ “ไม่อยู่ที่บ้าน” รางเลือนไป เห็นได้จากการสำรวจพฤติกรรม
 กลุ่มวัยรุ่นในภูมิภาคเอเชียประจำปี 2553 ของบริษัทวิจัยซินโนเวต (“การวิจัยครั้งล่าสุดของซินโน
 เวต”, 2553) ที่พบว่า วัยรุ่นไทยยังใช้โทรศัพท์มือถือในรูปแบบออนไลน์ ทำให้เครือข่ายสังคมออนไลน์
 เป็นอีกหนึ่งช่องทางที่เพิ่มบทบาทสำคัญในชีวิตของวัยรุ่นไทย จากการสำรวจวัยรุ่นไทยมีเพื่อนในโซ
 เซเชียลเน็ตเวิร์กโดยเฉลี่ยอยู่ที่ 211 คน ซึ่งสูงกว่าวัยรุ่นเอเชียที่ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 140 คน นั่นหมายถึง
 วัยรุ่นไทยจะใช้โทรศัพท์มือถือเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารหลักกับครอบครัวและเครือข่ายเพื่อน
 สนับสนุนโซเชียลเน็ตเวิร์กในการติดต่อกับผู้คนในวงกว้าง ด้านกิจกรรมหลักในการออนไลน์ที่วัยรุ่นไทยมี
 ส่วนร่วมใน 7 วันที่ผ่านมาคือ การฟังเพลง (ร้อยละ 56) ค้นหาข้อมูล (ร้อยละ 51) และเล่นเกม
 ออนไลน์ (ร้อยละ 49)

จุฑามณี คายะนันท์ (2554) ได้ศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เพชบุ๊กน้อยกว่า 11 ครั้งต่อสัปดาห์ มีระยะเวลาในการใช้บริการน้อยกว่า 61 นาทีต่อครั้งในช่วงเวลา 19.01 - 22.00 น. บ่อยที่สุด โดยจะใช้บริการที่บ้าน ซึ่งใช้บริการคอมเมนต์หรือแสดงความคิดเห็น (Comment) หัวข้อของเพื่อน ๆ เป็นส่วนใหญ่ รองลงมา คือ ไลค์ (Like) เพื่อแสดงความชอบหัวข้อ หรือคอมเมนต์ของเพื่อน ๆ และอัปเดตสถานะ (Status) ของตนเองสำหรับผลกระทบจากการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์เพชบุ๊กในด้านต่าง ๆ พบว่า กลุ่มตัวอย่างเลือกใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เพชบุ๊ก เนื่องด้วยช่วยเอื้ออำนวยให้กลุ่มผู้ใช้งานสะดวกสบายมากขึ้น อีกทั้งได้มีการพัฒนาและ เปลี่ยนแปลงในเรื่องของการให้ข้อมูลข่าวสารไปอย่างมาก มีการนำการสื่อสารผ่านสื่อออนไลน์ (Online Media) มาใช้เป็นช่องทางในชีวิตประจำวันมากยิ่งขึ้นไม่ว่าจะใช้บริการผ่านทางคอมพิวเตอร์ หรือผ่านทางโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน (Smart Phone) จนเรียกได้ว่าเป็นยุคแห่งเทคโนโลยีข่าวสาร ทำให้กลุ่มตัวอย่างเลือกใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพชบุ๊กเป็นช่องทางในการสื่อสารผ่านออนไลน์ซึ่ง สามารถตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้ให้บริการอย่างแท้จริง

อีกทั้งงานวิจัยของเรดเบตเตอร์ (Ledbette, 2010) ยังพบว่า ครอบครัวที่มีรูปแบบการ สื่อสารในครอบครัวแบบเน้นการสนับสนุนการสนทนาในระดับสูง ซึ่งบิดามารดาสนับสนุนให้บุตร แสดงความคิดเห็นได้อย่างเปิดเผยในทุกเรื่อง แม้แต่เรื่องส่วนตัว และรูปแบบการสื่อสารในครอบครัว แบบคล้อยตามกัน ซึ่งเป็นครอบครัวที่มีแบบแผนให้บุตรยึดถือในการประพฤติปฏิบัติ และผู้ปกครอง ยังเป็นผู้ตัดสินใจในเรื่องสำคัญของครอบครัว แต่จะชี้แจงเหตุผลของการตัดสินใจในเรื่องนั้น ๆ ให้แก่ บุตร จะเป็นครอบครัวที่สร้างหรือปลูกฝังทัศนคติที่ดีต่อการสื่อสารออนไลน์ของเยาวชน

อย่างไรก็ตามเป็นที่ทราบกันดีว่า ความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตใน ปัจจุบัน เข้ามามีบทบาทมากขึ้นและมีแนวโน้มสร้างปัญหาให้กับสังคมไทยมากขึ้นเรื่อย ๆ เปรียบเสมือนดาบสองคมที่มีทั้งผลดีและผลเสียต่อผู้ให้บริการ เพราะนอกจากจะช่วยเอื้ออำนวยให้ กลุ่มผู้ใช้งานสะดวกสบายมากขึ้นทำให้สามารถสื่อสารกันได้ทุกที่ทุกเวลา สามารถรับทราบข้อมูล ข่าวสารอัปเดตได้รวดเร็วขึ้น โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายสูง และทำให้มีเพื่อนมากขึ้นจากการใช้เครือข่าย สังคมออนไลน์ (จุฑามณี คายะนันท์, 2554) นอกจากนี้ยังเป็นพื้นที่ที่เปิดกว้างสำหรับการรับรู้ข้อมูล ข่าวสาร ข้อเท็จจริงทางสังคม และเป็นพื้นที่ที่สามารถแสดงออกทางความคิดได้อย่างเสรี (ทวีศักดิ์ เกิดโสภา และ รติยา คำธัญญะ, ม.ป.ป.) แต่ด้วยเหตุผลที่ไม่สามารถควบคุมเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น บนระบบอินเทอร์เน็ตได้นั้นจึงทำให้เกิดความเสี่ยงต่อผู้ให้บริการ เนื่องจากการที่ผู้ให้บริการมีการใช้ บริการมากเกินไปมีการแสดงออกซึ่งตัวตนรวมถึงข้อมูลในเรื่องส่วนตัว จึงอาจถูกละเมิดความเป็นส่วนตัว หรือมีการคุกคามผ่านสื่อออนไลน์ (Cyber Bullying) คือ การคุกคามหรือรังแกกันผ่าน เทคโนโลยีสารสนเทศ แม้ว่าจะไม่ใช่การทำร้ายร่างกายหรือมีใครได้รับบาดเจ็บ แต่เป็นการทำร้ายทาง อารมณ์ความรู้สึกซึ่งสามารถสร้างบาดแผลที่รุนแรงมากในทางจิตวิทยาอันจะส่งผลให้เกิดอาการ

หวาดระแวง ซึมเศร้า ไปจนถึงการฆ่าตัวตายในที่สุด (เมธาสิทธิ์ โลกุลตรพล, 2555) ดังที่เห็นเป็นข่าวผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น เมื่อชายวัย 14 ปี ใช้มีดสปาดำทำร้ายแม่จนเสียชีวิตในบ้านพักย่านประเวศ สาเหตุเพียงเพราะโมโหที่ถูกแม่ดุด่าเรื่องเล่นเฟซบุ๊กและไม่ช่วยงานบ้าน (“แค้นโดนด่าติดเฟซบุ๊ก”, 2555)

ประการหนึ่งที่มีความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตได้สร้างปัญหาให้กับสังคมไทยมากขึ้น คือ ปัญหาติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนที่มีอัตราเพิ่มสูงขึ้นและกำลังบั่นทอนคุณภาพชีวิตในทุกขณะ ส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา (จิรวรรณ มาทวิ, 2548; อารยา สิงห์สวัสดิ์, 2552 และ Gentile, Lynch, Linder & Walsh, 2004) เห็นได้จากปัจจุบันที่มีเด็กไทยติดเกมจำนวน 2.5 ล้านคน จากจำนวนทั้งหมด 18 ล้านคนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องจากปี 2550 ซึ่งอยู่ที่ร้อยละ 13.3 เพิ่มขึ้นมาเป็นร้อยละ 14.4 ในปี 2555 (สถานีวิทย์และสุขภาพแห่งชาติ, 2556)

ปัญหาเยาวชนติดเกมคอมพิวเตอร์ ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ จากการทบทวนวรรณกรรม พบว่า การทำหน้าที่ของครอบครัวมีผลต่อพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ เพราะพ่อแม่ที่ไม่สนใจพฤติกรรมลูก ไม่พูดคุยกัน ไม่มีเวลากำกับให้ทำตามกติกา ปล่อยให้ลูกมีอิสระเสรีมากเกินไปจะทำให้เยาวชนติดเกมได้ (วินัดดา ปิยะศิลป์, 2552) นอกจากนี้ การติดเกมและปัจจัยด้านบุคลิกภาพเป็นความสัมพันธ์ที่พบร่วมกัน กล่าวคือ เยาวชนที่ติดเกมมักมีปัญหาด้านอารมณ์ และพฤติกรรมอย่างอื่นร่วมด้วย เช่น ซึมเศร้า ต้อ ต่อด่าน และก้าวร้าว เป็นต้น (รุจา ภูไพบูลย์, 2549 และสิรินยา สุวรรณราช, พิมพ์ใจ เพียกแก้ว, รักศักดิ์ ศักดิ์ศิริรักษ์, วนิดา จงอรุณงามแสง, วรัชฌา คุณาติศร และอัจฉรัตน์ กัลยา, 2546) ในขณะเดียวกัน การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงทำให้วัยรุ่นมีอารมณ์ ความคิด และพฤติกรรมก้าวร้าวอย่างชัดเจนทั้งในระยะสั้น และระยะยาวได้เช่นกัน (วินพพล มาหาอาชา, 2554; อารยา สิงห์สวัสดิ์, 2552 และ Anderson & Bushman, 2001) เห็นได้จากการสำรวจสถานการณ์การใช้ความรุนแรงในกลุ่มเด็กและเยาวชนที่มีอายุ 12 - 24 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมต่อสู้ ร้อยละ 55.0 และมีความเสี่ยงต่อการใช้ความรุนแรงสูงถึง 3.43 เท่า มากกว่าเด็กที่ไม่ติดเกม (ศิริไชย หงส์สงวนศรี และพนม เกตุมาน, 2552) นอกจากนี้งานวิจัยของ ฐิติพงศ์ อนุถาวร (2551) ยังศึกษาพบว่า รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวมีความสัมพันธ์กับการติดเกม โดยนักเรียนที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตยและแบบใช้อำนาจควบคุมมีการติดเกมอยู่ในระดับต่ำ ส่วนนักเรียนที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบตามใจมีการติดเกมอยู่ในระดับปานกลาง และนักเรียนที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลยมีการติดเกมอยู่ในระดับสูง

ข้อมูลข้างต้นสรุปได้ว่า ปัจจัยจากการเลี้ยงดูของครอบครัวมีอิทธิพลอย่างมากต่อการป้องกันการติดเกม การลดโอกาสเข้าถึงเกมของเด็ก และฝึกให้เด็กมีวินัย รู้จักควบคุมตนเองและควบคุมระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนั้น ครอบครัวควรให้ความสำคัญในการอบรมเลี้ยงดูที่ถูกต้อง

เหมาะสม ให้ความสำคัญของการสร้างสัมพันธภาพภายในครอบครัว การให้เวลาที่มีคุณภาพกับเด็กในแต่ละวันด้วยการใช้เวลาร่วมกันทำกิจกรรมต่าง ๆ ในครอบครัว ส่งเสริมให้เด็กทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์ เพื่อป้องกันการมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะการติดเกมของเด็กซึ่งยังพบเป็นปัญหาในสังคมไทย (ฐิติพงษ์ อนุถาวร, 2551 และอารยา สิงห์สวัสดิ์, 2552)

แนวทางหนึ่งในการสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็กและเยาวชน จึงเป็นหน้าที่ของทุกภาคส่วน โดยเฉพาะอย่างยิ่งสถาบันครอบครัว ซึ่งถือเป็นหน่วยแรกของสังคมที่มีความใกล้ชิดกับเด็กมากที่สุด อีกทั้งเป็นแหล่งบ่มเพาะค่านิยมและอบรมขัดเกลาสมาชิกในครอบครัวให้มีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ โดยมีผู้ใหญ่เป็นต้นแบบในการถ่ายทอดลักษณะนิสัย หล่อหลอมความรู้สึกรู้จักคิด พฤติกรรม และค่านิยมต่าง ๆ มีกระบวนการสังคมประกิต หรือกระบวนการถ่ายทอดทางสังคม (Socialization process) ช่วยกล่อมเกลาให้เด็กได้เรียนรู้และปรับตัวให้เข้ากับสภาพสังคมตามความเป็นจริง อนึ่ง เด็กจะเติบโตมีคุณภาพชีวิตและบุคลิกภาพเช่นไร จะเป็นคนดีมุ่งทำประโยชน์แก่สังคมหรือจะเป็นคนด้อยสมรรถภาพสร้างปัญหาแก่ตนและสังคม ส่วนหนึ่งย่อมขึ้นอยู่กับสภาพครอบครัวและวิธีการอบรมเลี้ยงดูจากบุคคลในครอบครัวเป็นสำคัญ ด้วยเหตุนี้การอบรมเลี้ยงดูจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อพัฒนาการด้านต่าง ๆ และเป็นสิ่งแวดล้อมที่มีอิทธิพลครอบคลุมชีวิตมากกว่าสิ่งอื่นใด และผู้ที่มีอิทธิพลสำคัญที่สุดต่อการอบรมเลี้ยงดูบุตร คือ บิดามารดา หรือผู้ปกครองนั่นเอง (นภเนตร ธรรมบวร, 2541; ศุภยวิทย์และพัฒนารอบครัวไทย มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2553 และอัจฉรา ประเสริฐสิน, 2552)

จากที่กล่าวมาข้างต้น การสื่อสารภายในครอบครัวจึงมีอิทธิพลต่อการกำหนดพฤติกรรมของสมาชิกในครอบครัว และคุณภาพของการสื่อสารมีความสัมพันธ์กับปัญหาส่วนใหญ่ในครอบครัว การสื่อสารภายในครอบครัวอาจก่อให้เกิดปัญหา แต่ในทางกลับกันการสื่อสารที่มีคุณภาพอาจเป็นทางหนึ่งในการแก้ปัญหาให้ครอบครัวได้ นอกจากนี้การทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องผู้วิจัยยังพบว่า ไม่ปรากฏว่าเคยมีการศึกษารูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว ตามแนวคิดการประเมินรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวปรับปรุงใหม่ ที่แบ่งการสื่อสารภายในครอบครัวออกเป็น 4 รูปแบบ ภายใต้มิติการสื่อสารภายในครอบครัวแบบสนับสนุนการสนทนา (Conversation Orientation) และแบบคล้อยตามกัน (Conformity Orientation) (Ritchie & Fitzpatrick, 1990 อ้างใน Graham, 2009) กับประเด็นเรื่องรูปแบบการดำเนินชีวิต แต่พบงานวิจัยที่ใกล้เคียงกันซึ่งศึกษาเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างสภาพแวดล้อมการสื่อสารในครอบครัวแบบเน้นศาสนาและค่านิยมทางวัตถุของเยาวชน แต่เป็นการศึกษามิติการสื่อสารในครอบครัวเพียง 3 รูปแบบ คือ แบบเน้นสัมพันธภาพ แบบเน้นแสดงความคิดเห็น และแบบเน้นศาสนา (Bindah & Othman, 2012) และยังไม่ปรากฏว่ามีการศึกษาประเด็นของรูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นกับรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวอีกด้วย

รวมทั้งไม่ปรากฏว่ามีการศึกษาความสัมพันธ์เรื่องรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว ตามแนวคิดการประเมินรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวปรับปรุงใหม่ กับประเด็นเรื่องความผูกพัน 4 รูปแบบ ซึ่งเกิดจากการการมองตนเอง (Model - of - self) และการมองผู้อื่น (Model - of - other or Partner) (Bartholomew & Horowitz, 1991) แต่พบงานวิจัยที่ใกล้เคียงกัน ทว่างานวิจัยเหล่านั้นเป็นการศึกษาลักษณะของครอบครัว (Diehl, Elnick & Bourbeau, 1998) การศึกษาสภาพแวดล้อมในครอบครัวของวัยรุ่นใหญ่ (Kennedy, 1999) และการศึกษาพฤติกรรมการรักษาความสัมพันธ์ในรูปแบบเผชิญหน้าและรูปแบบออนไลน์ (Ledbette, 2009)

อีกทั้งไม่ปรากฏว่ามีการศึกษาความสัมพันธ์เรื่องรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว ตามแนวคิดการประเมินรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวปรับปรุงใหม่กับประเด็นเรื่องการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แต่พบงานวิจัยที่ใกล้เคียงกัน ที่ศึกษาความสัมพันธ์กับของรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวกับการใช้สื่อทางโทรทัศน์ เพื่อเปิดรับข่าวสารของวัยรุ่น (Chaffee, et al., 1973) การศึกษารูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของบุคคลว่ามีผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อและเนื้อหาที่เปิดรับของเด็ก (Chaffee, et al., 1971) และการศึกษาเรื่องรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวและความสามารถในการสื่อสารเป็นตัวพยากรณ์ทัศนคติของการสื่อสารออนไลน์ของเรดเบตเตอร์ (Ledbette, 2010) แต่ทว่าเป็นงานวิจัยที่ใช้แนวคิดตามทฤษฎีรูปแบบการสื่อสารในครอบครัวของเคอร์เนอร์ และฟิตซ์แพทริก (Koerner & Fitzpatrick, 2002 อ้างใน Ledbette, 2010)

ในประเด็นของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์พบว่า มีงานวิจัยที่ใกล้เคียงกัน คือ การวิจัยเรื่อง พฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ของกลุ่มผู้เล่นเกมในระดับนักเรียน นักศึกษา (ตะวันเศรษฐ์ เชนันท์, 2549) และความสัมพันธ์ระหว่างการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวกับการติดเกม (ฐิติพงษ์ อนุถาวร, 2551)

เนื่องจากยังไม่ปรากฏว่ามีการศึกษาประเด็นของรูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นกับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว รูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว รวมทั้งเรื่องรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวตามแนวคิดการประเมินรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวปรับปรุงใหม่กับประเด็นการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ พบเพียงงานวิจัยที่ใกล้เคียงกัน เนื่องจากการสื่อสารภายในครอบครัวยังมีอิทธิพลต่อการกำหนดพฤติกรรมของสมาชิกในครอบครัว และคุณภาพของการสื่อสารมีความสัมพันธ์กับปัญหาส่วนใหญ่ในครอบครัว สามารถเป็นตัวพยากรณ์ทัศนคติของการสื่อสารออนไลน์ (Ledbette, 2010) และมีอิทธิพลต่อการติดเกมออนไลน์ (ตะวันเศรษฐ์ เชนันท์, 2549 และฐิติพงษ์ อนุถาวร, 2551) ดังนั้น จึงเป็นที่มาและความสำคัญของการศึกษารูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว รูปแบบการดำเนินชีวิต รูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวตามการรับรู้ของวัยรุ่นกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ทั้งนี้ผู้วิจัยต้องการศึกษาว่าภูมิหลังของครอบครัวมีความสัมพันธ์กับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครหรือไม่ รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวและรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกันหรือไม่ รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวมีความสัมพันธ์กับรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครหรือไม่ รวมทั้งรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกันหรือไม่ และพฤติกรรมการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์และพฤติกรรมการเล่นเกมของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครมีความสัมพันธ์กันหรือไม่ อย่างไร ซึ่งตามทฤษฎีการใช้สื่อและความพึงพอใจ ได้อธิบายถึงการใช้สื่อสารมวลชนโดยปัจเจกบุคคล แสดงให้เห็นว่าการเลือกบริโภคสื่อสารมวลชนนั้น ขึ้นอยู่กับความต้องการหรือแรงจูงใจของผู้รับสาร บุคคลแต่ละคนย่อมมีวัตถุประสงค์ มีความตั้งใจ มีความต้องการในการใช้ประโยชน์จากสื่อสารมวลชนเพื่อสนองความพึงพอใจของตนเองด้วยเหตุผลต่าง ๆ กัน (พีระ จิโรโสภณ, 2548) และทฤษฎีความสมบูรณ์ด้านคุณสมบัติของสื่อ ที่อธิบายถึงบริบทของความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลว่า ความสามารถในการถ่ายทอดข้อมูลของสื่ออาจมีผลกระทบต่อประสิทธิภาพของการเปิดเผยตนเอง ดังนั้นจึงมีอิทธิพลต่อความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันและความเชื่อใจต่อกัน (Henderson & Gilding, 2004 อ้างใน Sheer, 2011) ทั้งนี้ จึงอาจมีความเป็นไปได้ว่ารูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร จะมีความสัมพันธ์กับการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์และเกมออนไลน์ของวัยรุ่น

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1.2.1 เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างภูมิหลังของครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครกับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว
- 1.2.2 เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างของรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีต่อรูปแบบการดำเนินชีวิต
- 1.2.3 เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างของรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร ที่มีต่อรูปแบบการดำเนินชีวิต
- 1.2.4 เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร กับรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว
- 1.2.5 เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างของรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร ที่มีต่อพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์
- 1.2.6 เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างของรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร ที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

1.2.7 เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการศึกษาภูมิหลังของครอบครัว รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว รูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่น และรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวตามการรับรู้ของวัยรุ่น เป็นการสรุปจากความคิดเห็นและการประเมินจากเด็กวัยรุ่นเพียงฝ่ายเดียว ซึ่งเป็นการรับรู้โดยเด็กวัยรุ่นผู้เป็นกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยเท่านั้น โดยมีขอบเขตของการศึกษาดังนี้

1.3.1 ด้านพื้นที่กรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยเลือกศึกษาพื้นที่กรุงเทพมหานครเนื่องจากเป็นเมืองหลวงของประเทศไทย ซึ่งเป็นศูนย์กลางทางเศรษฐกิจการศึกษา ศูนย์รวมเทคโนโลยี และมีความหลากหลายทางสังคมมากกว่าเขตอื่น ๆ จึงมีจำนวนประชากรและความหนาแน่นของประชากรสูงที่สุด โดยในปี พ.ศ. 2554 มีความหนาแน่นของประชากร 3,617.45 คนต่อ 1 ตารางกิโลเมตร (สำนักบริหารการทะเบียน กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย, 2554) ส่งผลให้กรุงเทพมหานครเป็นสังคมเมืองที่มีความสลับซับซ้อนมากกว่าสังคมชนบท และยังมีจำนวนนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่ศึกษาอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครสูงที่สุด จำนวน 132,079 คน จากจำนวนนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายทั้งประเทศ จำนวนทั้งสิ้น 1,190,219 คน (กลุ่มพัฒนาระบบสารสนเทศ ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ, 2553) จึงจำเป็นต้องประเมินรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวให้ได้รูปแบบที่หลากหลาย

1.3.2 ด้านรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว ผู้วิจัยใช้การแบ่งรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวตามแนวคิดการประเมินรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวปรับปรุงใหม่ (Revised Family Communication Patterns Instrument: RFCP) ตามการรับรู้ของบุตรในครอบครัวไทยซึ่งเป็นแนวคิดทางนิเทศศาสตร์ที่แบ่งการสื่อสารภายในครอบครัวสูงถึง 4 รูปแบบ ซึ่งมีลักษณะที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน ได้แก่ (1) แบบปล่อยปละ (Laissez - Faire) (2) แบบปกป้อง (Protective) (3) แบบเปิดเสรีทางความคิด (Pluralistic) และ (4) แบบเห็นพ้องต้องกัน (Consensual) ภายใต้มิติการสื่อสารภายในครอบครัวแบบสนทนากัน (Conversation Orientation) และแบบคล้อยตามกัน (Conformity Orientation) (Ritchie & Fitzpatrick, 1990 อ้างใน Graham, 2009)

1.3.3 ด้านรูปแบบการดำเนินชีวิต ผู้วิจัยใช้การประเมินตามแนวคิดเกี่ยวกับการวัดรูปแบบการดำเนินชีวิตของแต่ละบุคคลโดยวิธี AIOs ซึ่งสามารถวัดได้จากตัวแปรกิจกรรม (Activities) ที่บุคคลนั้นทำ ตัวแปรความสนใจ (Interest) ในสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว และตัวแปรความคิดเห็น (Opinion) ตามแนวคิดของพลัมเมอร์ (Plummer, 1974) เนื่องจากเป็นวิธีการวัดที่นิยมใช้กันมากที่สุด

1.3.4 ด้านรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว ผู้วิจัยใช้การแบ่งรูปแบบความผูกพันตามแนวคิดของบาร์โธโลมิว และโฮโรวิทซ์ (Bartholomew & Horowitz, 1991) ได้แก่ (1) แบบมั่นคง (Secured) (2) แบบกังวล (Preoccupied) (3) แบบทะนงตน (Dismissing) และ (4) แบบหวาดกลัว (Fearful) ภายใต้มิติพื้นฐาน 2 มิติ คือ ความวิตกกังวลในสัมพันธภาพที่ใกล้ชิด (Anxiety) และ การหลีกเลี่ยงสัมพันธภาพที่ใกล้ชิด (Avoidance)

1.3.5 ด้านพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยใช้การวัดความถี่ ความบ่อยในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และระยะเวลาในการเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์

1.3.6 ด้านพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ ผู้วิจัยใช้การประเมินพฤติกรรมการเล่นออนไลน์ ได้แก่ จำนวนครั้งที่เล่นต่อสัปดาห์ และจำนวนชั่วโมงที่เล่นต่อครั้ง นอกจากนี้ยังใช้การวัดพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ และระดับการติดเกมออนไลน์ จากแบบประเมินการเสพติดอินเทอร์เน็ตของไชยรัตน์ บุตรพรหม (2545) ที่พัฒนาจากหลักการวินิจฉัยพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต ของยัง (Young, 1999 อ้างใน ไชยรัตน์ บุตรพรหม, 2545)

1.3.7 ด้านกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยเลือกศึกษากับเด็กนักเรียน เพศชายและหญิง อายุระหว่าง 15 - 18 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่โรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน และสังกัดกรุงเทพมหานคร เนื่องจากกลุ่มวัยรุ่นเป็นช่วงวัยที่มีความสนใจในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นความสนใจทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์และบุคคล ความสนใจส่วนบุคคลที่วัยรุ่นให้ความสนใจต่อการแต่งกาย สุขภาพ สนใจเอาใจใส่เรื่องรูปร่างมากขึ้น สนใจในเรื่องของเพศตรงข้าม พยายามปรับปรุงตัวให้เข้ากับเพื่อนต่างเพศ ในขณะเดียวกันก็แสวงหาความเป็นอิสระ พยายามเป็นตัวของตัวเอง เริ่มต่อต้านอำนาจของผู้ใหญ่ และมีความสนใจในเกมกีฬา หรือการพักผ่อนหย่อนใจซึ่งการทำความเข้าใจในความสนใจของวัยรุ่นนี้จะมีบทบาทสำคัญต่อพัฒนาการทางพฤติกรรมและบุคลิกภาพของวัยรุ่นด้วย (Hurlock, 1974 อ้างใน จุฑามาส กิริติกสิกร, 2542) นอกจากนี้ประชากรที่ทำการวิจัยจะต้องเป็นนักเรียน

1.4 คำถามวิจัย

1.4.1 ภูมิหลังของครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวหรือไม่ อย่างไร

1.4.2 รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร

1.4.3 รูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตต่างกันหรือไม่ อย่างไร

1.4.4 รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร มีความสัมพันธ์กับรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวหรือไม่ อย่างไร

1.4.5 รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร

1.4.6 รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์แตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร

1.4.7 พฤติกรรมการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกมของวัยรุ่นหรือไม่อย่างไร

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 ประโยชน์ด้านการสร้างองค์ความรู้วิชาการแก่นักนิเทศศาสตร์และสื่อสารมวลชน

การวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาวิจัยด้านการสื่อสารระหว่างบุคคลช่วยให้เกิดความเข้าใจต่อลักษณะของความผูกพันภายในครอบครัวกับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของครอบครัวในเขตกรุงเทพมหานคร และการศึกษาครั้งนี้จะทำให้เกิดความรู้ ความเข้าใจความสัมพันธ์ของรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวกับรูปแบบการดำเนินชีวิต การใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ และการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร เพราะแต่ละครอบครัวย่อมมีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกันไป เนื่องจากมีวัฒนธรรม ประเพณี ค่านิยม การอบรมเลี้ยงดู ความผูกพัน และสัมพันธ์ภายในครอบครัวที่แตกต่างกัน อันจะเป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยด้านการสื่อสารภายในครอบครัว รวมทั้งด้านการสื่อสารระหว่างบุคคลในประเภทอื่น ๆ ของประเทศไทยต่อไป

1.5.2 ประโยชน์ต่อนักวิชาชีพด้านนิเทศศาสตร์และการสื่อสารเชิงกลยุทธ์

ผลของการวิจัยยังเป็นประโยชน์ต่อบุคคลที่เกี่ยวข้องในวิชาชีพด้านนิเทศศาสตร์และการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ ผลการวิจัยนี้จะสร้างความตระหนักถึงความสำคัญและมีความเข้าใจความสัมพันธ์ของรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวกับการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในยุคปัจจุบัน เพื่อใช้เป็นแนวทางในการวางแผนนโยบายการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ที่มุ่งส่งเสริมบทบาทของพ่อแม่ และครอบครัวให้มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์กระบวนการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ให้สามารถใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ เพื่อให้เด็กและเยาวชนมีความรู้ความเข้าใจในแง่ของคุณและโทษของอินเทอร์เน็ต สามารถใช้งานได้อย่างปลอดภัยเกิดประโยชน์ อีกทั้งยังเป็นแนวทางในการดำเนินกิจกรรมการศึกษาและการเฝ้าระวังสื่อ เสริมสร้างข้อกำหนดจริยธรรม หรือแนวทางการนำเสนอข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับนโยบายสาธารณะของสื่ออย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อยกระดับการทำหน้าที่ของสื่อให้มีความรับผิดชอบต่อสังคมมากขึ้น

นอกจากนี้ยังเป็นแนวทางให้นักวิชาชีพด้านนิเทศศาสตร์และการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ได้สร้างและพัฒนาองค์ความรู้ในด้านสุขภาพของเยาวชนและครอบครัว โดยการนำผลการวิจัยที่ได้ไปสร้างความเคลื่อนไหวด้านวิชาการและสังคมผ่านเครือข่ายและกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การจัดเวทีนโยบายสาธารณะเสนอความรู้ที่ได้จากการศึกษาเพื่อมุ่งให้เกิดการเปลี่ยนแปลง และนำไปสู่ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย กฎหมาย มาตรการ หรือแนวทางการปฏิบัติที่นำไปสู่การแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

1.5.3 ประโยชน์ด้านครอบครัว

ผลการวิจัยจะเป็นประโยชน์ต่อบุคคลในครอบครัวเพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นในปัจจุบัน รวมถึงรูปแบบของการสื่อสารภายในครอบครัวตระหนักถึงความสำคัญของการสื่อสารภายในครอบครัวการสร้างความผูกพันในครอบครัวเพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางในการสร้างความเข้าใจอันดี และเป็นแนวทางในการแก้ปัญหาภายในครอบครัว คือ มีเวลาพูดคุยให้คำปรึกษาต้องเข้าใจ และรับฟังเรื่องราวด้วยการเป็นผู้ฟังที่ดี เพื่อจะได้เข้าใจความรู้สึกและความต้องการทางจิตใจของวัยรุ่น อีกทั้งยังเป็นประโยชน์ต่อการนำไปประยุกต์ใช้เพื่อปรับปรุงหรือเสริมสร้างการสื่อสารที่เหมาะสมให้เกิดขึ้นกับแต่ละครอบครัวอีกด้วย

1.5.6 ประโยชน์ด้านโรงเรียนและสถาบันการศึกษา

ผลของการวิจัยยังจะเป็นประโยชน์ต่อสถาบันการศึกษาในการเล็งเห็นถึงปัญหาการทำความเข้าใจต่อปัญหาของเด็กวัยรุ่น เป็นแนวทางให้สถาบันศึกษามีส่วนช่วยเสนอแนะหรือชี้แนะให้ผู้ปกครองและเด็กวัยรุ่นได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการสื่อสารภายในครอบครัวช่วยพสานความเข้าใจระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยรุ่นโดยผ่านการจัดสัมมนาการจัดประชุมหรือกิจกรรมต่าง ๆ ของสถาบันการศึกษาที่สามารถนำผู้ปกครองและเด็กวัยรุ่นมาทำกิจกรรมร่วมกัน อีกทั้งยังเป็นแนวทางให้สถาบันการศึกษาได้สนับสนุนกิจกรรม/ ชมรมสร้างสรรค์โดยส่งเสริมกิจกรรมนักเรียนตามความสนใจที่หลากหลายโดยเฉพาะกิจกรรมนอกหลักสูตรเพื่อป้องกันไม่ให้เยาวชนมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม

1.6 คำนิยามศัพท์เฉพาะ

1.6.1 ภูมิหลังของครอบครัว หมายถึง ลักษณะข้อมูลของบิดามารดาหรือผู้ปกครอง รวมถึงจำนวนสมาชิกในครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร ได้แก่ สถานภาพการสมรสของผู้ปกครอง ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง รายได้ของผู้ปกครอง อาชีพของผู้ปกครอง จำนวนสมาชิกในครอบครัว และจำนวนพี่น้อง

1.6.2 รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว (Family Communication Patterns) หมายถึง การประเมินลักษณะการปฏิสัมพันธ์หรือแนวทางการสื่อสารระหว่างบิดามารดาหรือผู้ปกครองกับบุตรภายในครอบครัว ตามการรับรู้ของบุตร เป็นพฤติกรรมการสื่อสารที่เกิดขึ้นอย่างสม่ำเสมอ จน

กลายเป็นแบบแผนของการสื่อสารที่แตกต่างกันไปในแต่ละครอบครัว ซึ่งรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวประกอบด้วยแนวทางการสื่อสารภายในครอบครัว 2 มิติ ได้แก่ การสื่อสารภายในครอบครัวแบบสนับสนุนการสนทนา และการสื่อสารภายในครอบครัวแบบคล้อยตามกัน ซึ่งทั้ง 2 มิติ จะมีความสัมพันธ์ระหว่างกัน 4 ลักษณะ ทำให้เกิดเป็นรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว 4 รูปแบบ (Ritchie & Fitzpatrick, 1990 อ้างใน Graham, 2009) ดังนี้

1) รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปล่อยปละ (Laissez – Faire Family Communication Patterns) คือ รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวที่ไม่มีแบบแผนให้บุตรยึดถือ บุตรจึงมีอิสระเสรีและยังถูกสอนไม่ได้โต้เถียงหรือขัดแย้งกับผู้ใหญ่ รวมทั้งไม่ได้รับการสนับสนุนให้แสดงความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ เนื่องจากบิดามารดาหรือผู้ปกครองให้ความสำคัญกับการหาเลี้ยงครอบครัว

2) รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปกป้อง (Protective Family Communication Patterns) คือ รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวที่มีแบบแผนให้บุตรยึดถือ ประพฤติปฏิบัติ บุตรจะถูกสอนให้เคารพเชื่อฟังและทำตามคำสั่งของผู้ปกครอง แต่ผู้ปกครองยังเป็นผู้มีอำนาจควบคุมกฎระเบียบต่าง ๆ ภายในครอบครัวและเป็นผู้ตัดสินใจในเรื่องต่าง ๆ ของครอบครัว

3) รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิด (Pluralistic Family Communication Patterns) คือ รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวที่สนับสนุนให้บุตรแสดงความคิดเห็นได้อย่างเสรีในทุกเรื่องแม้แต่เรื่องส่วนตัวบุตรจึงมีความคิดเห็นเป็นของตนเอง ถ้าแสดงออก มีส่วนร่วมในการตัดสินใจเรื่องที่สำคัญของครอบครัว รวมทั้งเป็นครอบครัวที่ไม่ยึดติดอยู่กับประเพณี ค่านิยม แต่ยึดถือคุณค่าของการแลกเปลี่ยนทางความคิด และให้ความสำคัญกับการสนทนากับบุตร

4) รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกัน (Consensual Family Communication Patterns) คือ รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวที่สนับสนุนให้บุตรแสดงความคิดเห็น ถ้าแสดงออก และรู้จักรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นด้วย แต่ยังคงมีแบบแผนให้บุตรยึดถือ ประพฤติปฏิบัติ และยึดมั่นต่อประเพณี ค่านิยมที่ปลูกฝังกันมา อีกทั้งผู้ปกครองเป็นผู้ตัดสินใจในเรื่องที่สำคัญของครอบครัว แต่จะชี้แจงกับบุตรถึงเหตุผลของการตัดสินใจในเรื่องนั้น ๆ

1.6.3 รูปแบบการดำเนินชีวิต หมายถึง คุณลักษณะทางด้านจิตใจที่แสดงออกมาในรูปแบบการใช้ชีวิต และสามารถวัดได้จากการทำกิจกรรมในชีวิตประจำวัน ความสนใจในสิ่งต่าง ๆ และความคิดเห็นที่มีต่อเรื่องต่าง ๆ

1.6.4 รูปแบบความผูกพัน (Attachment Styles) หมายถึง ลักษณะความสัมพันธ์ที่แสดงถึงพันธะทางอารมณ์ระหว่างบุคคลสองคนที่พัฒนาขึ้นมาในวัยเด็ก ระหว่างเด็กกับผู้เลี้ยงดู ซึ่งเป็นการรับรู้ของบุคคลในเรื่องความรู้สึกมั่นคงปลอดภัยที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องจนกลายเป็นความรู้สึกที่คงทนถาวร ซึ่งรูปแบบความผูกพัน ประกอบด้วยมิติที่สำคัญ 2 มิติ คือ ความวิตกกังวลในสัมพันธภาพที่

ใกล้ชิด และการหลีกเลี่ยงสัมพันธภาพที่ใกล้ชิด สามารถอธิบายถึงลักษณะของการรับรู้รูปแบบความผูกพันของบุตรออกได้เป็น 4 รูปแบบ (Bartholomew & Horowitz, 1991) ดังนี้

1) รูปแบบความผูกพันแบบมั่นคง (Secured Attachment Style) หมายถึง รูปแบบความผูกพันที่ให้ความสำคัญกับเรื่องมิตรภาพ มีความมั่นใจในตนเองเปิดเผยกล้าแสดงออกมีสัมพันธภาพที่มั่นคง อ่อนน้อม จริ่งใจ มีความกระตือรือร้น เมื่อมีปัญหาจะมีความยืดหยุ่นในการจัดการกับปัญหาและใช้กลวิธีการเผชิญปัญหาที่หลากหลายอย่างมีประสิทธิภาพ

2) รูปแบบความผูกพันแบบกังวล (Preoccupied Attachment Style) หมายถึง รูปแบบความผูกพันที่มีความวิตกกังวลในสัมพันธภาพ จึงให้ความสำคัญกับสัมพันธภาพที่ใกล้ชิดสนิทสนมเป็นอย่างมากต้องการความรักความเอาใจใส่ อ่อนไหวง่าย นอกจากนี้ยังมองว่าตนเองไม่มีคุณค่าไม่สามารถเผชิญกับปัญหาได้ด้วยตนเองต้องอาศัยความช่วยเหลือจากผู้อื่น

3) รูปแบบความผูกพันแบบทะนงตน (Dismissing Attachment Style) หมายถึง รูปแบบความผูกพันที่หลีกเลี่ยงการมีสัมพันธภาพกับผู้อื่น ไม่ชอบการใกล้ชิดสนิทสนม แต่มีความมั่นใจในตนเองสูง รู้สึกว่าตนเองมีคุณค่า เมื่อมีปัญหาจะเผชิญหน้ากับปัญหาโดยตรงและหลีกเลี่ยงความช่วยเหลือจากผู้อื่น

4) รูปแบบความผูกพันแบบหวาดกลัว (Fearful Attachment Style) หมายถึง รูปแบบความผูกพันที่บุคคลมีความมั่นใจในตนเองต่ำไม่กล้าเปิดเผยตนเอง รู้สึกว่าตนเองไม่มีคุณค่ากลัวการถูกปฏิเสธจากผู้อื่นแม้ต้องการใกล้ชิดสนิทสนมกับผู้อื่นก็ตาม อีกทั้งไม่สามารถตัดสินใจได้ด้วยตนเองต้องพึ่งผู้อื่นอยู่เสมอเมื่อประสบปัญหาจะหนีปัญหาและไม่ต้องการความช่วยเหลือจากผู้อื่น

1.6.5 พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง ลักษณะการเล่น การใช้งาน และการมีส่วนร่วมกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่กลุ่มวัยรุ่นนำเสนอ ซึ่งมีตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา คือ ความถี่ในการใช้บริการและระยะเวลาในการเข้าใช้บริการ

1.6.6 พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ หมายถึง ลักษณะของการหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมมากเกินไป จนไม่สามารถควบคุมตนเองให้เล่นในระยะเวลาที่กำหนด ทำให้ใช้เวลาเล่นนานติดต่อกันหลายชั่วโมง เมื่อถูกบังคับให้หยุดเล่นจะมีพฤติกรรมในเชิงต่อต้าน แสดงอาการหงุดหงิด ไม่พอใจอย่างรุนแรง หรือก้าวร้าว จิตใจมักครุ่นคิดถึงแต่เกมออนไลน์ มีโลกส่วนตัวและจะใช้เวลาส่วนใหญ่หมดไปกับการเล่นเกมออนไลน์จนกระทั่งตัดขาดความสัมพันธ์จากผู้คนรอบข้างและสังคม มีตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา คือ จำนวนครั้งที่เล่นต่อสัปดาห์ จำนวนชั่วโมงที่เล่นต่อวัน ความรู้สึกและการกระทำขณะเล่นเกมออนไลน์ หรือหลังจากเล่นเกมออนไลน์แล้ว และระดับการติดเกมออนไลน์

1.6.7 วัยรุ่นหมายถึง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ทั้งเพศชายและเพศหญิง มีอายุระหว่าง 15 - 18 ปี

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาในครั้งนี้ได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แล้วสามารถสรุปแนวความคิดและทฤษฎี เพื่อใช้เป็นกรอบแนวทางในการศึกษา ดังต่อไปนี้

2.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับภูมิหลังของครอบครัว

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการดำเนินชีวิต (Lifestyle)

2.5 แนวคิดเกี่ยวกับครอบครัวและรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว (Family Communication Patterns)

2.6 แนวคิดและทฤษฎีความผูกพัน (Attachment Styles)

2.7 แนวคิดเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network Site: SNS)

2.8 แนวคิดเกี่ยวกับการเสพติดสื่อ (Media Addiction)

2.9 ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ (Uses and Gratifications Theory)

2.10 ทฤษฎีความสมบูรณ์ด้านคุณสมบัติของสื่อ (Media Richness Theory)

2.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1.1 งานวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบการสื่อสารในครอบครัว

เจริญทวีทรัพย์ (Charoenthaweesub, 2011) ศึกษา รูปแบบการสื่อสารในครอบครัวไทย: การสื่อสารระหว่างผู้ปกครองกับบุตรวัยรุ่น และความเป็นอยู่ในครอบครัวไทย โดยทำการศึกษาจาก 5 จังหวัด ซึ่งเป็นตัวแทนในแต่ละภาค ได้แก่ กรุงเทพมหานคร เชียงใหม่ ขอนแก่น ตาก และภูเก็ต พบว่า ในภาพรวมวัยรุ่นทั้งประเทศไทยมีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกัน สูงที่สุด รองลงมาคือ เปิดเสรีทางความคิดปล่อยปละปกป้อง และแบบผสม โดยครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกัน พบมากเป็นอันดับหนึ่งในทุกจังหวัดยกเว้นกรุงเทพมหานคร โดยที่จังหวัดเชียงใหม่และขอนแก่นจะพบครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกันสูงที่สุด ในกรุงเทพมหานคร พบว่า วัยรุ่นจะมีครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิดสูงที่สุด รองลงมาคือ แบบเห็นพ้องต้องกัน

บินดาห์ และออตแมน (Bindah & Othman, 2012) ศึกษาเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มผู้บริโภคเยาวชนที่มีสภาพแวดล้อมการสื่อสารในครอบครัวแบบเน้นศาสนา และค่านิยมทางวัตถุของเยาวชนซึ่งกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นชาวมาเลเซีย จีนและอินเดีย ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย มีสถานะภาพโสด และมีอายุระหว่าง 19 - 29 ปี พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์

เพียร์สันระหว่างค่านิยมทางวัตถุของกลุ่มผู้บริโภคที่เป็นเยาวชนกับการสื่อสารในครอบครัวแบบเน้นสัมพันธภาพ การสื่อสารในครอบครัวแบบเน้นแสดงความคิดเห็น และการสื่อสารในครอบครัวแบบเน้นศาสนามีความสัมพันธ์กันในทางบวก

เรดเบตเตอร์ (Ledbette, 2010) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวและความสามารถในการสื่อสารเป็นตัวพยากรณ์ทัศนคติของการสื่อสารออนไลน์ ที่ใช้แนวคิดตามทฤษฎีรูปแบบการสื่อสารในครอบครัวของเคอร์เนอร์และฟิตซ์แพทริก (Koerner & Fitzpatrick, 2002 อ้างใน Ledbette, 2010) และทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของแบนดูรา (Bandura, 1977 อ้างใน Ledbette, 2010) โดยใช้รูปแบบการสื่อสารในครอบครัวเป็นตัวพยากรณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อมเพื่อใช้ทดสอบการวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้างพบว่า การสื่อสารในครอบครัวแบบสนับสนุนการสนทนาในระดับสูง และการสื่อสารในครอบครัวแบบคล้ายตามกันในระดับปานกลาง จะสร้างทัศนคติที่ดีต่อการสื่อสารออนไลน์ของเยาวชน และมีงานวิจัยอีกชิ้นหนึ่งที่พบว่า รูปแบบการสื่อสารในครอบครัวมีความสัมพันธ์กับสัมพันธภาพใกล้ชิด โดยเฉพาะอย่างยิ่งเยาวชนที่มีการสื่อสารในครอบครัวแบบสนับสนุนการสนทนาในระดับสูง จะมีพฤติกรรมการรักษาความสัมพันธ์รูปแบบเผชิญหน้า และมีความสัมพันธ์ในทางบวกกับสัมพันธภาพที่ใกล้ชิด (Ledbette, 2009)

วนิดา วงษาพรหม (2551) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวกับระดับความเครียดของวัยรุ่น: กรณีศึกษาโรงเรียนเบ็ญจะมะมหาราช จังหวัดอุบลราชธานี พบว่ารูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวมีความสัมพันธ์กับระดับความเครียดของนักเรียน รูปแบบการสื่อสารแบบปล่อยปละจะเกิดขึ้นเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่นที่มีความเครียดเล็กน้อย ส่วนรูปแบบการสื่อสารแบบปกป้อง และเปิดเสรีทางความคิด พบในกลุ่มวัยรุ่นที่มีความเครียดเล็กน้อยสูงที่สุด และพบการสื่อสารในครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกันในกลุ่มวัยรุ่นที่มีสุขภาพจิตดีมาก และเครียดมาก ซึ่งผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวมีบทบาท และมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อระดับความเครียดของวัยรุ่น

วรางคณา เดชสวนะ (2550) ศึกษาเรื่องรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวที่มีผลต่อความรู้และทัศนคติในเรื่องการดูแลสุขภาพตนเอง: ศึกษาเฉพาะนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ พบว่า นักศึกษาที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์แตกต่างกัน มีความรู้ในเรื่องการดูแลสุขภาพตนเองไม่แตกต่างกัน แต่นักศึกษากลับมีทัศนคติในเรื่องการดูแลสุขภาพตนเองแตกต่างกัน อีกทั้ง นักศึกษาที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีความรู้ในเรื่องการดูแลสุขภาพตนเองแตกต่างกัน แต่มีทัศนคติในเรื่องการดูแลสุขภาพตนเองไม่แตกต่างกัน นอกจากนี้ยังพบว่า ความรู้ในเรื่องการดูแลสุขภาพตนเองไม่มีความสัมพันธ์กับทัศนคติในเรื่องการดูแลสุขภาพตนเองด้วยเช่นกัน

อณินท์ วาริรัตน์กุล (2549) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว ทศนคติ และพฤติกรรมติดยาเสพติดของวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมติดยาเสพติด และวัยรุ่นที่ไม่มีพฤติกรรมติดยาเสพติดในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า วัยรุ่นที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปล่อยปละ และแบบปกป้อง จะมีทัศนคติต่อยาเสพติดแตกต่างจากครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิดและแบบเห็นพ้องต้องกัน อีกทั้ง รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดยาเสพติด โดยที่วัยรุ่นที่มีครอบครัวแบบปล่อยปละ และปกป้อง จะมีพฤติกรรมติดยาเสพติดบางชนิด ได้แก่ บุหรี่ ยาบ้า ยาม้ายาขยัน กัญชา และสารระเหย แตกต่างครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิด และเห็นพ้องต้องกัน

แชฟฟี และคณะ (Chaffee, et al., 1973) ทำการศึกษารูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว 4 รูปแบบ ได้แก่ แบบปล่อยปละ ปกป้อง เปิดเสรีทางความคิดและเห็นพ้องต้องกัน ที่มีต่อพฤติกรรมมีส่วนร่วมทางการเมืองของวัยรุ่น พบว่า วัยรุ่นที่มีครอบครัวแบบปล่อยปละจะมีส่วนร่วมทางการเมืองในระดับต่ำ วัยรุ่นที่มาจากครอบครัวแบบปกป้องจะมีส่วนร่วมทางการเมืองในระดับปานกลาง แต่วัยรุ่นที่มาจากครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิดจะมีส่วนร่วมทางการเมืองในระดับสูง วัยรุ่นที่มาจากครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกัน พบว่า มีความขัดแย้งในเป้าหมายต่าง ๆ ของตนเอง เด็กหลีกเลี่ยงความขัดแย้งทางการเมือง และมีส่วนร่วมทางการเมืองน้อยต่อมาได้ศึกษาความรู้เกี่ยวกับข่าวสารบ้านเมือง และพฤติกรรมมีส่วนร่วมทางการเมืองของวัยรุ่น พบว่า วัยรุ่นที่มาจากครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิด จะมีความรู้เกี่ยวกับข่าวสารบ้านเมืองและมีคะแนนสอบในโรงเรียนมากกว่า มีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมของโรงเรียน และมีความสนใจด้านการเมือง ส่วนเด็กที่มาจากครอบครัวแบบปกป้องจะใช้เวลากับการทำการบ้านต่ำและมีคะแนนสอบที่ต่ำ ไม่ค่อยเข้าร่วมกิจกรรมทางการเมือง และมีความรู้เกี่ยวกับข่าวสารการเมืองในระดับปานกลาง ส่วนเด็กที่มาจากครอบครัวแบบปล่อยปละจะใช้เวลากับการทำการบ้าน มีคะแนนสอบปานกลาง มีส่วนร่วมกับกิจกรรมทางการเมืองน้อย รวมทั้งมีความรู้เกี่ยวกับข่าวสารการเมืองในระดับปานกลาง การศึกษาด้านการใช้สื่อและเนื้อหาที่เปิดรับ (Chaffee, et al., 1971) พบว่า เด็กที่มีมาจากครอบครัวแบบปกป้องจะเปิดรับสื่อโทรทัศน์มากที่สุด และรับชมรายการที่มีเนื้อหาด้านความรุนแรง ส่วนเด็กจากครอบครัวแบบปล่อยปละจะเปิดรับสื่อโทรทัศน์รองลงมาในระดับปานกลาง และเด็กที่มาจากครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิดจะเปิดรับสื่อโทรทัศน์น้อย และรับชมรายการที่มีเนื้อหาด้านความรุนแรงน้อยเช่นกัน นอกจากนี้การศึกษาด้านการใช้สื่อเพื่อเปิดรับข่าวสารของวัยรุ่น (Chaffee, et al., 1973) พบว่า วัยรุ่นที่มาจากครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิด (Pluralistic) จะเปิดรับข่าวสารที่มีเนื้อหาสาระมากกว่าสื่อที่มีเนื้อหาตื้นเขิน ซึ่งแตกต่างจากเด็กที่มาจากครอบครัวในรูปแบบอื่น ๆ เนื่องจากเด็กจะสามารถที่จะแสดงความคิดเห็นได้อย่างเสรี

วัชรภรณ์ รังสิกุลพิพัฒน์ (2546) ศึกษาเรื่องรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวที่มีผลต่อความรู้และทัศนคติในเรื่องเพศ: ศึกษาเฉพาะกรณีนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า บิดาของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบกิจการส่วนตัว/ อาชีพอิสระ มีรายได้ 30,000 บาทขึ้นไป ส่วนมารดาอยู่ในระดับประถมศึกษา ประกอบกิจการส่วนตัว/ อาชีพอิสระ มีรายได้ 10,000 - 20,000 บาท และยังพบว่า เพศและระดับการศึกษาของบิดาหรือผู้ปกครองเพศชายไม่มีผลต่อรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว แต่รายได้และอาชีพของบิดาหรือผู้ปกครองเพศชาย ระดับการศึกษารายได้และอาชีพของมารดาหรือผู้ปกครองเพศหญิงมีความสัมพันธ์กับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว นอกจากนี้รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวยังมีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญกับความรู้เรื่องเพศศึกษาและทัศนคติในเรื่องเพศ อีกทั้งความรู้เรื่องเพศศึกษายังมีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญกับทัศนคติในเรื่องเพศ

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวตามการรับรู้ของบุตรข้างต้นสรุปได้ว่า รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวมีอิทธิพลต่อบุตรในเรื่องสัมพันธภาพใกล้ชิด ทัศนคติ พฤติกรรม และการเปิดรับสื่อ โดยมีรายละเอียดดังนี้ ประเด็นด้านสัมพันธภาพใกล้ชิด พบว่า รูปแบบการสื่อสารในครอบครัวมีความสัมพันธ์กับสัมพันธภาพใกล้ชิด (Ledbette, 2009) อีกทั้งประเด็นด้านการเปิดรับสื่อ พบว่า รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวที่แตกต่างกันจะส่งผลให้บุตรมีการเปิดรับสื่อแตกต่างกัน (Chaffee, et al., 1971 และ Chaffee, et al., 1973) และรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวยังเป็นตัวพยากรณ์ทัศนคติของการสื่อสารออนไลน์ของเยาวชน (Ledbette, 2010) สำหรับประเด็นด้านพฤติกรรม ยังพบว่า รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดยาเสพติดของวัยรุ่น โดยที่วัยรุ่นที่มีครอบครัวแบบปล่อยปละ และปกป้อง จะมีพฤติกรรมติดยาเสพติดบางชนิด ได้แก่ บุหรี่ ยาบ้า ยาม้า ยาขยัน กัญชา และสารระเหย แตกต่างครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิด และเห็นพ้องต้องกัน (อณินทร์ วาริรัตน์กุล, 2549) รูปแบบกระบวนการสื่อสารภายในครอบครัวทั้ง 4 รูปแบบ ได้แก่ ปล่อยปละ ปกป้อง เปิดเสรีทางความคิด และเห็นพ้องต้องกัน ที่พัฒนาจากลักษณะของครอบครัว 2 มิติรวมอยู่ด้วย ได้แก่ (1) แบบสัมพันธภาพ (Socio Orientation) หรือแบบคล้อยตามกัน (Conformity Orientation) และ (2) แบบแสดงความคิดเห็น (Concept - Orientation) หรือแบบสนับสนุนการสนทนา (Conversation Orientation) ย่อมมีผลต่อแนวคิดทัศนคติ รวมทั้งพฤติกรรมของวัยรุ่น

2.1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวกับรูปแบบการดำเนินชีวิต

ประภาศรี ยินดี (2552) ได้ทำการศึกษาเรื่อง รูปแบบในการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นชาย ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า รูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นชายส่วนใหญ่มาจากครอบครัวเลี้ยงเดี่ยว ความสัมพันธ์ในครอบครัวมีความสัมพันธ์ไม่แน่นอน ไม่มีความใกล้ชิด เนื่องจากพ่อแม่มีเวลาดูแลน้อยลง พ่อแม่มักกำหนดแนวทางในการดำเนินชีวิตให้วัยรุ่นปฏิบัติตาม

หากไม่เชื่อฟังจะตัดเงินค่าใช้จ่าย ดังนั้นพ่อแม่จึงมีอิทธิพลต่อวัยรุ่นมาก ขณะเดียวกันก็จะผูกพันอยู่กับเพื่อนวัยเดียวกัน เลือคบเพื่อนที่พูดคุยกันเข้าใจ มีความสนใจเรื่องเดียวกัน เพื่อนเข้ามามีบทบาทสำคัญในการใช้ชีวิต เชื่อฟังเพื่อนมากกว่าพ่อแม่ มักรวมตัวเป็นกลุ่มเพื่อทำกิจกรรมที่แสดงถึงการมีตัวตนของตนเองในสังคม นักเรียนต้องมีความขยันและมีความรับผิดชอบในด้านการศึกษาเล่าเรียน ด้านความสัมพันธ์ระหว่างเพศและการมีเพศสัมพันธ์ พบว่า หากผู้หญิงยินยอมมักป้องกันโดยการสวมถุงยางอนามัยหรือใช้ยาคุมกำเนิดแบบฉุกเฉิน ปัญหาของวัยรุ่นชายส่วนใหญ่คือ ความขัดแย้งระหว่างนักเรียนกับพ่อแม่ เนื่องจากหันไปให้ความสนใจเพื่อนมากกว่าคนในครอบครัว เมื่อถูกกล่าวตักเตือนบ่อยครั้งแสดงการต่อต้านด้วยการออกจากบ้านไปอยู่กับเพื่อน

ปาริชาติ อินนุพัฒน์ (2552) ได้ศึกษาเรื่อง รูปแบบการดำเนินชีวิตกับการเปิดรับสื่อวิทยุของผู้ฟังในกรุงเทพมหานคร พบว่า รูปแบบการดำเนินชีวิตของกลุ่มตัวอย่างสามารถจัดกลุ่มได้จำนวน 11 กลุ่มดังนี้ (1) กลุ่มคนรุ่นใหม่มั่นใจในตนเอง สนุกสนานเข้ากับคนง่าย ชอบอยู่ในกลุ่มเพื่อนฝูงตามแฟชั่นและสนใจเทคโนโลยี (2) กลุ่มคนรักครอบครัว เป็นแม่บ้านพ่อบ้าน จิตใจดี คอยจัดการดูแลความเป็นอยู่ของคนในครอบครัว (3) กลุ่มคนเพื่อสังคม ผู้นำชุมชนอาสาช่วยดูแลความสงบเรียบร้อยของผู้คนในสังคม (4) กลุ่มคนหัวนอก นักผจญภัยที่ใส่ใจสิ่งแวดล้อม เคารพกฎกติกาของสังคม (5) กลุ่มคนอนุรักษ์นิยม เคารพวัฒนธรรมประเพณี ไม่ชอบการเปลี่ยนแปลง (6) กลุ่มคนรักบ้าน อยู่กับที่ไม่ชอบเดินทาง สนใจข่าวสารรอบตัว (7) กลุ่มคนรับข่าวสาร เปิดรับสื่อทุกประเภท มีความคิดกว้างไกล มองโลกแบบระแวดระวัง (8) กลุ่มนักประดิษฐ์ ชอบใช้เวลาว่างกับการทำงานอดิเรกอย่างปลูกต้นไม้หรือเย็บปักถักร้อย (9) กลุ่มคนทำงานชอบทำงานเพิ่มรายได้ให้ความสำคัญกับการศึกษาและทำอะไรตามความพอใจ (10) กลุ่มคนก้าวหน้า มุ่งมั่นทุ่มเทให้กับการทำงานเพื่อให้ประสบความสำเร็จ และ (11) กลุ่มนักช้อปปิ้ง ชอบเดินเล่นช้อปปิ้งตามสถานที่ต่าง ๆ

ลัดดาวัลย์ รัตนเพิ่มพูนผล (2552) ได้ทำการศึกษาเรื่อง รูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นหญิงตอนปลาย พบว่า ด้านการศึกษา วัยรุ่นส่วนใหญ่มีความตั้งใจศึกษาให้สำเร็จตามหลักสูตรที่สถาบันกำหนดด้วยวิธีการนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการค้นคว้า ด้านสุขภาพ พบว่า วัยรุ่นมีปัญหาการมีเวลาพักผ่อนไม่เพียงพอ มีการออกกำลังกายการดูแลน้ำหนัก รูปร่างและความสวยงามตามสมัยนิยม ด้านกิจกรรมยามว่าง พบว่า วัยรุ่นมีกิจกรรมยามว่างที่หลากหลาย ทั้งด้านงานอดิเรก กิจกรรมเพื่อสังคม การใช้คอมพิวเตอร์ และการเที่ยวสถานบันเทิง เป็นต้น ด้านความสัมพันธ์ระหว่างเพศและเพศสัมพันธ์ พบว่า วัยรุ่นให้ความสำคัญกับเพื่อน ส่วนด้านเพศสัมพันธ์ พบว่า ไม่เป็นเรื่องเสียหาย มีวุฒิภาวะในการตัดสินใจ รู้จักวิธีป้องกันการตั้งครรภ์โดยใช้ถุงยางอนามัยและการรับประทานยาคุมกำเนิด

ณัฐกานต์ บุญนันท (2550) ศึกษาแบบการดำเนินชีวิตและพฤติกรรม的开รับสื่อทางอินเทอร์เน็ตของกลุ่มวัยรุ่นในเขตเมืองจังหวัดขอนแก่น พบว่า รูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นในเขต

เมืองจังหวัดขอนแก่น แบ่งได้ 4 กลุ่ม ดังนี้ (1) กลุ่มรักสบายและตามกระแสนิยม (2) กลุ่มมั่งมันจริงจัง (3) กลุ่มบันเทิงนิยม และ (4) กลุ่มอนุรักษ์นิยม ซึ่งวัยรุ่นที่มีรูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกัน มีความถี่ในการเปิดรับอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน โดยกลุ่มรักสบายและตามกระแสนิยมมีความถี่ในการเปิดรับอินเทอร์เน็ตมากกว่ากลุ่มอนุรักษ์นิยม แต่วัยรุ่นที่มีรูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกันมีระยะเวลาในการเปิดรับอินเทอร์เน็ตไม่แตกต่างกัน

ฮู และชาง (Hsu & Chang, 2008) ได้ทำการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการใช้สื่อผ่านรูปแบบการสื่อสารในครอบครัวและรูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่น พบว่า รูปแบบการสื่อสารในครอบครัวและรูปแบบการดำเนินชีวิตมีความสัมพันธ์กับการซื้อรองเท้ากีฬาและเสื้อผ้าลำลองของวัยรุ่น โดยกลุ่มตัวอย่างที่จัดอยู่ในกลุ่มรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบเน้นการใช้งานของสินค้า (Pragmatic) จะมีรูปแบบการสื่อสารในครอบครัวแบบเน้นแสดงความคิดเห็นในระดับต่ำ คือ แบบปล่อยปละ และแบบปกป้อง ซึ่งจะมีการซื้อรองเท้ากีฬาและเสื้อผ้าลำลองไม่บ่อยนัก และมีการใช้จ่ายเพื่อรับข้อมูลข่าวสารด้านการตลาดที่เกี่ยวข้องกับด้านนี้น้อย ส่วนกลุ่มที่มีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบรู้เท่าทันแฟชั่น (Fashion - cognisant) จะมีการใช้จ่ายเพื่อรับข้อมูลข่าวสารด้านการตลาดที่เกี่ยวข้องและตราสินค้ายังเป็นส่วนหนึ่งในการตัดสินใจซื้อด้วย วัยรุ่นที่มีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบรู้เท่าทันแฟชั่นจะคำนึงถึงเรื่องการเป็นผู้นำ มีการซื้อรองเท้ากีฬาและเสื้อผ้าลำลองบ่อยครั้ง ด้วยงบประมาณที่สูง รูปแบบการสื่อสารในครอบครัวของวัยรุ่นในกลุ่มนี้จะมีรูปแบบการสื่อสารในครอบครัวแบบเน้นแสดงความคิดเห็นในระดับสูง คือ แบบเปิดเสรีทางความคิด และแบบเห็นพ้องต้องกัน

อัญชัน สันติไชยกุล (2547) ทำการศึกษาเรื่อง รูปแบบการดำเนินชีวิตการรับรู้เกี่ยวกับตนเอง และการรับนวัตกรรมสินค้าแฟชั่นของวัยรุ่น เพื่อศึกษารูปแบบการดำเนินชีวิตการรับรู้เกี่ยวกับตนเอง และการรับนวัตกรรมสินค้าแฟชั่นของวัยรุ่นที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มรูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครสามารถแบ่งออกได้เป็น 10 รูปแบบ คือ (1) ตามแฟชั่นและกระแสนิยม (2) มั่งมันจริงจัง (3) คนดีของสังคม (4) อนุรักษ์นิยม (5) รักสบายไม่สนใจโลก (6) ผู้ชีวิต (7) บันเทิงนิยม (8) ยึดมั่นในศีลธรรม (9) มีความคิดรอบคอบและชอบเล่นเกม และ (10) บ้านแสนสุข

จุฑามาส กิริติกสิกร (2542) ได้ทำการศึกษาเรื่อง รูปแบบการดำเนินชีวิตของเด็กวัยรุ่นกับการใช้ประโยชน์จากสื่อมวลชน เพื่อทราบถึงรูปแบบการดำเนินชีวิตการเปิดรับและการใช้ประโยชน์จากสื่อมวลชนของเด็กวัยรุ่น ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการดำเนินชีวิตของเด็กวัยรุ่นสามารถแบ่งได้ 5 กลุ่มคือ (1) กลุ่มเก็บตัว (2) กลุ่มรักเรียน (3) กลุ่มทันสมัย (4) กลุ่มนักกีฬา และ (5) กลุ่มรักสนุก ซึ่งเด็กวัยรุ่นมีการเปิดรับสื่อในปริมาณที่สูงและใช้สื่อเพื่อตอบสนองความต้องการด้านความบันเทิงเป็นหลัก รองลงมาคือ ความต้องการข้อมูลข่าวสาร ทั้งนี้การเปิดรับสื่อระยะเวลาการเปิดรับและช่วงเวลา

ในการเปิดรับมีความสัมพันธ์ทางบวกกับรูปแบบการดำเนินชีวิตและเพศมีความสัมพันธ์กับการใช้ประโยชน์จากสื่อมวลชน

พรกมล รัชนาภรณ์ (2542) ทำการวิจัยเรื่องรูปแบบการดำเนินชีวิตพฤติกรรม的开รับสื่อ และพฤติกรรมการบริโภคสินค้าของวัยรุ่นในจังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งเป็นการศึกษาเฉพาะนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดเชียงใหม่ และนำไปเปรียบเทียบกับรูปแบบการดำเนินชีวิตพฤติกรรม的开รับสื่อ และพฤติกรรมการบริโภคสินค้าของเจนเอเรชั่นวายในกรุงเทพมหานครที่ได้มีการศึกษาไว้ ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นในจังหวัดเชียงใหม่สามารถแบ่งได้เป็น 11 กลุ่ม คือ (1) กลุ่มรักกีฬา (2) กลุ่มชอบสินค้าใหม่ ๆ (3) กลุ่มชอบเล่นคอมพิวเตอร์ (4) กลุ่มรักเรียน (5) กลุ่มนักเที่ยว (6) กลุ่มสนใจในศาสนา (7) กลุ่มรักบ้าน (8) กลุ่มรักเฮฮา (9) กลุ่มนักอ่าน (10) กลุ่มรักดนตรี และ (11) กลุ่มไม่จริงจังกับชีวิตโดยมีพฤติกรรม的开รับสื่อในระดับมากโดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อโทรทัศน์รองลงมา คือ วิทยุสำหรับพฤติกรรมการบริโภคสินค้าของวัยรุ่นในจังหวัดเชียงใหม่พบว่า นิยมบริโภคอาหารประเภทฟาสต์ฟู้ดเลือกซื้อเสื้อผ้าตามห้างสรรพสินค้าเช่นยีนส์และเสื้อผ้าแนวกีฬา โดยวัยรุ่นในจังหวัดเชียงใหม่มีลักษณะรูปแบบการดำเนินชีวิตที่เหมือนกับเจนเอเรชั่นวายในกรุงเทพมหานครคือ ให้ความสนใจเรื่องการเรียน เรื่องอนาคต การแต่งกาย ชอบเล่นกีฬา และเปิดรับสื่อในระดับมาก

สรุปได้ว่ารูปแบบการดำเนินชีวิต จะแสดงถึงแบบการใช้ชีวิตเฉพาะตัวของแต่ละบุคคลตามกิจกรรม ความสนใจ และความคิดเห็นที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ ซึ่งมีอิทธิพลและส่งผลต่อพฤติกรรมของบุคคลนั้น อาทิ ประเด็นด้านพฤติกรรม พบว่า รูปแบบการดำเนินชีวิตมีความสัมพันธ์กับการซื้อรองเท้ากีฬา และเสื้อผ้าลำลองของวัยรุ่น (Hsu & Chang, 2008) ส่วนประเด็นด้านการเปิดรับสื่อ พบว่า รูปแบบการดำเนินชีวิตที่แตกต่างกันจะมีความถี่ในการเปิดรับอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน (ณัฐกานต์ บุญนันท, 2550) และรูปแบบการดำเนินชีวิตมีความสัมพันธ์ทางบวกกับการเปิดรับสื่อระยะเวลาการเปิดรับ และช่วงเวลาในการเปิดรับสื่อ (จุฑามาส กิริติสิกร, 2542) นอกจากนี้ก็วิจัยหลาย ๆ ท่านในเมืองไทยได้จัดรูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นแตกต่างกันไป เช่น ณัฐกานต์ บุญนันท (2550) ได้แบ่งรูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นในเขตเมืองจังหวัดขอนแก่นเป็น 4 กลุ่ม คือ (1) กลุ่มรักสบาย และตามกระแสนิยม (2) กลุ่มมุ่งมั่นจริงจัง (3) กลุ่มบันเทิงนิยม และ (4) กลุ่มอนุรักษ์นิยม ส่วนอัญชัน สันติไชยกุล (2547) ได้จัดกลุ่มรูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครเป็น 10 รูปแบบ คือ (1) ตามแฟชั่นและกระแสนิยม (2) มุ่งมั่นจริงจัง (3) คนดีของสังคม (4) อนุรักษ์นิยม (5) รักสบาย ไม่สนใจโลก (6) สุชีวิตร (7) บันเทิงนิยม (8) ยึดมั่นในศีลธรรม (9) มีความคิดรอบคอบและชอบเล่นเกม และ (10) บ้านแสนสุข และจุฑามาส กิริติสิกร (2542) ได้แบ่งรูปแบบการดำเนินชีวิตของเด็กวัยรุ่นเป็น 5 กลุ่ม คือ (1) กลุ่มเก็บตัว (2) กลุ่มรักเรียน (3) กลุ่มทันสมัย (4) กลุ่มนักกีฬา และ (5) กลุ่มรักสนุก เป็นต้น

2.1.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความผูกพัน

วรัญญา วชิโรดม (2549) ได้ศึกษารูปแบบความผูกพันและการแก้ไขปัญหาคัดแย้งของนักศึกษาอาชีวศึกษาพบว่า นักศึกษาอาชีวศึกษาส่วนใหญ่มีรูปแบบความผูกพันแบบมั่นคง ใช้รูปแบบการแก้ไขความขัดแย้งแบบบูรณาการและแบบประนีประนอมในระดับค่อนข้างสูง นักศึกษาที่มีรูปแบบความผูกพันแบบมั่นคงและแบบกังวลใช้รูปแบบการแก้ไขความขัดแย้งแบบบูรณาการสูงกว่าแบบทะนงตนและแบบหวาดกลัว และใช้รูปแบบการแก้ไขความขัดแย้งแบบประนีประนอมสูงกว่าแบบทะนงตน นักศึกษาที่มีรูปแบบความผูกพันแบบกังวลใช้รูปแบบการแก้ไขความขัดแย้งแบบแข่งขันสูงกว่าแบบมั่นคงและแบบทะนงตน นักศึกษาที่มีรูปแบบความผูกพันแบบกังวลและแบบหวาดกลัวใช้รูปแบบการแก้ไขความขัดแย้งแบบยอมให้สูงกว่าแบบมั่นคงและแบบทะนงตนและใช้รูปแบบการแก้ไขความขัดแย้งแบบหลีกเลี่ยงนี้สูงกว่าแบบทะนงตน นอกจากนี้ยัง พบว่ารูปแบบการมองเห็นตนเองด้านลบมีความสัมพันธ์ทางบวกกับรูปแบบการแก้ไขความขัดแย้งแบบยอมให้ ในขณะที่รูปแบบการมองเห็นผู้อื่นด้านลบมีความสัมพันธ์ทางลบกับรูปแบบการแก้ไขความขัดแย้งแบบบูรณาการและแบบประนีประนอม

รัชนิย์ แก้วคำศรี (2545) ศึกษาความสัมพันธ์ของรูปแบบความผูกพันการเห็นคุณค่าในตนและกลวิธีการเผชิญปัญหาของนักศึกษาพบว่า นักศึกษาโดยทั่วไปมีรูปแบบความผูกพันแบบมั่นคงมีการเห็นคุณค่าในตนเองระดับปานกลางและใช้การเผชิญปัญหาที่มีประสิทธิภาพ โดยใช้การเผชิญปัญหาแบบมุ่งจัดการปัญหาในระดับสูงและการเผชิญปัญหาแบบแสวงหาการสนับสนุนทางสังคมค่อนข้างสูงและใช้การเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยงนี้ต่ำ นักศึกษาหญิงจะเห็นคุณค่าในตนเองสูงกว่าและใช้การเผชิญปัญหาแบบแสวงหาการสนับสนุนทางสังคมสูงกว่านักศึกษาชาย นักศึกษาที่มีรูปแบบความผูกพันแบบมั่นคงและแบบกังวลใช้การเผชิญปัญหาแบบแสวงหาการสนับสนุนทางสังคมมากกว่านักศึกษาที่มีรูปแบบความผูกพันแบบทะนงตน นักศึกษาที่มีรูปแบบความผูกพันแบบมั่นคงใช้การเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยงนี้ต่ำกว่านักศึกษาที่มีรูปแบบความผูกพันแบบกังวลและแบบหวาดกลัว นักศึกษาที่มีรูปแบบความผูกพันแบบทะนงตนใช้การเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยงนี้ต่ำกว่านักศึกษาที่มีรูปแบบความผูกพันแบบกังวล นักศึกษาที่มีรูปแบบความผูกพันแบบมั่นคงมีการเห็นคุณค่าในตนเองสูงกว่านักศึกษาที่มีรูปแบบความผูกพันแบบกังวลและแบบหวาดกลัว และนักศึกษาที่มีรูปแบบความผูกพันแบบหวาดกลัวมีการเห็นคุณค่าในตนต่ำ และต่ำที่สุดเมื่อเปรียบเทียบกับนักศึกษาที่มีรูปแบบความผูกพันแบบมั่นคงแบบทะนงตนและแบบหวาดกลัว

ไวโวนา (Vivona, 2000) ศึกษาารูปแบบความผูกพันกับบิตามารดาของวัยรุ่นตอนปลายกับคุณภาพของสัมพันธภาพความผูกพันและการปรับตัวโดยแบ่งการศึกษาเป็น 2 ส่วนส่วนแรก ทำการศึกษารูปแบบความผูกพันกับบิตามารดาและคุณภาพของสัมพันธภาพความผูกพัน ซึ่งวัดจากอาการซึมเศร้าและความวิตกกังวล ใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่าง

ที่มีรูปแบบความผูกพันแบบไม่มั่นคง จะมีการรายงานถึงอาการซึมเศร้าและความวิตกกังวลสูงกว่าผู้ที่มีรูปแบบความผูกพันแบบมั่นคง ส่วนที่ 2 ทำการศึกษารูปแบบความผูกพันกับบิดามารดาและการปรับตัวในกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้หญิงซึ่งมีรูปแบบความผูกพันแบบไม่มั่นคงจะมีการปรับตัวในมหาวิทยาลัยได้น้อยและมีพัฒนาการในการใกล้ชิดสนิทสนมในระดับต่ำ

ไลเบิล และทอมป์สัน (Laible & Thompson, 2000) ศึกษาความผูกพันของมารดา กับการพัฒนาจริยธรรมของบุตร สรุปว่า การพัฒนาจริยธรรมของบุตรจะได้ผลดีนั้น เริ่มต้นจากการพัฒนาจิตสำนึกในเด็กตั้งแต่อายุยังน้อย กล่าวคือ การที่มารดาสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับบุตรให้ความอบอุ่น ความใกล้ชิด แสดงความรักและยอมรับบุตรจะมีความรู้สึกที่ดี และมีความผูกพันกับมารดา ทั้งนี้ ความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างมารดากับบุตรถ้ามีมากจะส่งผลโดยตรงต่อจริยธรรมทางอารมณ์ของบุตร ตั้งแต่อายุ 45 เดือนขึ้นไปส่วนจริยธรรมทางด้านการกระทำ และการรู้คิดของเด็กนั้น ได้รับผลโดยอ้อมจากสัมพันธ์ภาพอันดีกับมารดาบุตรจะมีความสุขร่าเริงยอมทำตามคำสั่งและคำตักเตือนของมารดา ซึ่งสนับสนุนการศึกษาของ บุญญาภา แจ่มสี (2544) ศึกษาเปรียบเทียบรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูที่มีผลต่อความผูกพัน การเห็นคุณค่าในตนเอง และการยอมรับตนเองของนักศึกษาที่มีพฤติกรรมเสี่ยงและไม่เสี่ยงของสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตพระนครใต้ พบว่า นักศึกษาที่มีพฤติกรรมเสี่ยงจะได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบปฏิเสธทอดทิ้งและแบบปกป้องมากเกินไป ส่วนนักศึกษาที่ไม่มีพฤติกรรมเสี่ยงจะได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบใส่ใจ ซึ่งจะช่วยรักษาสัมพันธ์ภาพอันดีระหว่างผู้ปกครองกับบุตร

เคนเนดี้ (Kennedy, 1999) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบความรักความผูกพันของวัยผู้ใหญ่กับรูปแบบลักษณะทางความคิดเอกลักษณ์แห่งตนความผูกพันกับผู้เลี้ยงดูคนแรกและสภาพแวดล้อมในครอบครัวพบว่า บุคคลที่มีรูปแบบความผูกพันแบบมั่นคงแทบจะไม่มีลักษณะซึมเศร้า แต่จะมีเอกลักษณ์แห่งความสำเร็จ ประเมินผู้เลี้ยงดูคนแรกว่าให้อิสระและการสนับสนุนสูง ประเมินครอบครัวว่ามีความหมาย มีความแน่นแฟ้น มีการกระทำเพื่อสร้างสรรค์ และมีความฉลาดทางวัฒนธรรมสูงกว่าในกลุ่มบุคคลที่มีรูปแบบความผูกพันแบบทะนงตน แบบหวาดกลัว หรือแบบกังวล

แฟลเลอร์, คิเซลิกา และเกอร์สไตน์ (Pfaller, Kiselica & Gerstein, 1998) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบความผูกพันและพลวัติในครอบครัว จากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีพบว่า นักศึกษาที่มีรูปแบบความผูกพันแบบมั่นคงจะมีระดับการปรับตัวของครอบครัวความแน่นแฟ้น และความพึงพอใจในครอบครัวสูงกว่านักศึกษาที่มีรูปแบบความผูกพันแบบหลีกเลี่ยง และแบบกังวลในสัมพันธภาพ

คูเปอร์, แชฟเวอร์ และคอลลินส์ (Cooper, Shaver & Collins, 1998) ศึกษาความแตกต่างของความไม่มั่นคงทางอารมณ์อัตโนมัติและพฤติกรรมเสี่ยงในแต่ละรูปแบบความผูกพัน โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นวัยรุ่นหญิงและผิวดำอายุระหว่าง 13 - 19 ปี พบว่า วัยรุ่นที่มีรูปแบบความผูกพันแบบมั่นคงเป็นกลุ่มที่มีการปรับตัวดีที่สุดและมักไม่มีพฤติกรรมเสี่ยง วัยรุ่นที่มีรูปแบบความผูกพันแบบวิตก

กังวลในสัมพันธภาพเป็นกลุ่มที่มีการปรับตัวไม่เหมาะสมที่สุด มีอัตมโนทัศน์ในทางลบ และมีระดับของความไม่มั่นคงทางอารมณ์สูงและมีพฤติกรรมเสี่ยงสูง วัยรุ่นที่มีรูปแบบความผูกพันแบบหลีกเลี่ยงนี้มีความไม่มั่นคงทางอารมณ์สูงและมีอัตมโนทัศน์ทางลบ แต่มีพฤติกรรมเสี่ยงในระดับที่ใกล้เคียงกับวัยรุ่นที่มีรูปแบบความผูกพันแบบมั่นคง

เดียล, เอลนิค และปัวร์เบา (Diehl, Elnick & Bourbeau, 1998) ศึกษาารูปแบบความผูกพันของวัยรุ่นใหญ่กับลักษณะของครอบครัวและบุคลิกภาพ พบว่า รูปแบบความผูกพันมีความสัมพันธ์กับบรรยากาศในครอบครัวและบุคลิกภาพ บุคคลที่มีรูปแบบความผูกพันแบบมั่นคงกล่าวถึงครอบครัวเดิมและครอบครัวปัจจุบันในทางบวกและมีคะแนนบุคลิกภาพสูง บ่งชี้ถึงความมั่นใจในตนเอง มีสุขภาพจิตที่ดีทำหน้าที่ในสังคมอย่างมีประสิทธิภาพมากกว่า เมื่อเทียบกับกลุ่มบุคคลที่มีรูปแบบความผูกพันแบบไม่มั่นคง (ได้แก่ แบบทะนงตน แบบกังวล และแบบหวาดกลัว)

เลวี, บลัท และแชฟเวอร์ (Levy, Blatt & Shaver 1998) ศึกษาการรับรู้ประสบการณ์ความผูกพันครั้งแรกของบุคคลที่มีต่อบิดามารดาในอดีต และประสบการณ์ความผูกพันเริ่มแรกกับคุณภาพของสัมพันธภาพที่มีต่อบิดามารดาในภาวะปัจจุบัน พบว่า คุณภาพของสัมพันธภาพเริ่มแรกระหว่างบิดามารดากับบุตรได้สร้างรูปแบบการทำงานทางจิตจากภายในหรือสันดาน ซึ่งดำเนินมาอย่างต่อเนื่องจากอดีตจนถึงปัจจุบัน มีอิทธิพลต่อสัมพันธภาพเริ่มแรกระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่ และมีผลต่อสัมพันธภาพในภาวะปัจจุบัน บุคคลที่ระลึกได้ว่าบิดามารดาของตนปฏิเสธตนเมื่อขณะยังเป็นเด็ก จะบอกว่าตนมีความใกล้ชิดน้อยมากกับบิดามารดาของตน แสดงให้เห็นว่าความผูกพันระหว่างบิดามารดากับบุตรยังคงมีผลตลอดชีวิตของบุตรตั้งแต่เด็กจนเติบโตใหญ่ และมีบทบาทสำคัญในการสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุตรกับบิดามารดา

ฟีเนย์ และนอลเลอร์ (Feeney & Noller, 1996) ศึกษาารูปแบบความผูกพันที่เป็นตัวพยากรณ์สัมพันธภาพของความรักในวัยรุ่นใหญ่ (Adult Romantic Relationships) รวมถึงการศึกษาความสัมพันธ์ของรูปแบบความผูกพันกับการเห็นคุณค่าในตนเองของนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาชั้นปีที่ 1 พบว่า นักศึกษาที่มีรูปแบบความผูกพันแบบมั่นคงมีความสัมพันธ์กับการเห็นคุณค่าในตนเอง ทั้งด้านครอบครัวส่วนตัวและด้านสังคมสูงกว่านักศึกษาที่มีรูปแบบความผูกพันแบบหลีกเลี่ยง และแบบวิตกกังวลในสัมพันธภาพ

จากผลการวิจัยที่กล่าวมานั้นพบว่า ความผูกพันภายในครอบครัวของบุคคลจะเกิดขึ้นตั้งแต่เป็นทารก ต่อเนื่องไปจนสิ้นสุดเมื่อเสียชีวิตเป็นความผูกพันระหว่างบิดามารดาหรือผู้เลี้ยงดูกับบุตร ตั้งแต่เด็กจนเติบโตใหญ่ และเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุตรกับบิดามารดา (Levy, et al., 1998) อีกทั้งความผูกพันยังมีความสัมพันธ์กับบรรยากาศในครอบครัว ซึ่งจะทำให้บุคคลมีความแน่นแฟ้น มีความพึงพอใจในครอบครัวเดิม การเห็นคุณค่าในตนเองด้านครอบครัวและประเมินครอบครัวว่ามีความหมาย (Diehl, et al., 1998; Feeney & Noller, 1996; Kennedy, 1999 และ

Pfaller, et al., 1998) ดังนั้น การอบรมเลี้ยงดูแบบใส่ใจจะช่วยให้บุตรมีความสัมพันธ์อันดีกับบิดามารดาหรือผู้ปกครอง ซึ่งความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างมารดากับบุตรจะส่งผลโดยตรงต่อจริยธรรมทางอารมณ์ มีการกระทำเพื่อสร้างสรรค์และมีความฉลาดทางวัฒนธรรมของบุตรด้วย (Kennedy, 1999 และ Laible & Thompson, 2000) บุตรที่ขาดความผูกพันจะสับสนในเรื่องความสัมพันธ์และจะสร้างความผูกพันกับใครไม่ได้ ทำให้เกิดพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในวัยเรียนและมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงหรือพฤติกรรมที่เป็นปัญหา (Cooper, et al., 1998)

2.1.4 งานวิจัยเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์

จุฑามณี คายะนันท์ (2554) ได้ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เฟซบุ๊กดอทคอม (www.facebook.com) ผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เฟซบุ๊กดอทคอม พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เฟซบุ๊กน้อยกว่า 11 ครั้งต่อสัปดาห์ มีระยะเวลาในการใช้บริการต่อครั้งน้อยกว่า 61 นาที ใช้บริการในช่วงเวลาตั้งแต่ 19.01 - 22.00 น. บ่อยที่สุด โดยใช้บริการที่บ้านเป็นส่วนใหญ่ มีรูปแบบการใช้บริการคอมเมนต์หรือแสดงความคิดเห็น (Comment) หัวข้อของเพื่อน ๆ มากที่สุด รองลงมาคือ ไลค์ (Like) เพื่อแสดงความชอบหัวข้อหรือคอมเมนต์ของเพื่อน ๆ และใช้อัปเดตสถานะ (Status) ของตนเอง สำหรับผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เฟซบุ๊กในด้านต่าง ๆ พบว่า มีผลกระทบ 3 ด้าน คือ ด้านสังคม ด้านเศรษฐกิจ และด้านจิตใจ โดย 5 อันดับแรกที่มีผลกระทบต่อกลุ่มตัวอย่างมากที่สุด มีดังนี้ (1) ทำให้การสนทนา/ ติดต่อสื่อสารสะดวกและง่ายขึ้น (2) ทำให้รับทราบข่าวสารอัปเดตได้รวดเร็วขึ้น (3) ทำให้ขยายกลุ่มเพื่อน/ มีเพื่อนมากขึ้น (4) ทำให้กล้าคุย/ แสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระบนกระดาน (Wall) ได้มากขึ้น (5) ทำให้ช่วยลดค่าใช้จ่าย/ ค่าโทรศัพท์

บริษัทแอนเดอร์สัน แอนาไลติกส์ (Anderson Analytics, 2009 อ้างใน Lee, 2009) ได้ทำการสำรวจการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ของคนอเมริกันแยกตามกลุ่มอายุต่าง ๆ ได้แก่กลุ่ม Generation Z คือ กลุ่มที่มีอายุ 13 - 14 ปี กลุ่ม Generation Y คือ กลุ่มที่มีอายุ 15 - 29 ปี กลุ่ม Generation X คือ กลุ่มที่มีอายุ 30 - 44 ปี และกลุ่ม Baby Boomer คือ กลุ่มที่มีอายุ 45 - 65 ปี โดยสำรวจการใช้เว็บไซต์มายสเปซ (MySpace) เฟซบุ๊ก (Facebook) ทวิตเตอร์ (Twitter) และลิงค์อิน (LinkedIn) ผลการวิจัยพบว่า Generation Z และกลุ่ม Generation Y นิยมใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มายสเปซมากกว่าเฟซบุ๊ก และกลุ่ม Baby Boomer จะมีการใช้เฟซบุ๊กและทวิตเตอร์มากกว่ากลุ่มอื่น ๆ โดยเหตุผลในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของแต่ละกลุ่มอายุ คือ ต้องการติดต่อกับเพื่อนเพื่อความสนุก และติดต่อกับคนในครอบครัว หรือใช้เพราะได้รับเชิญจากบุคคลที่ตนเองรู้จัก กลุ่มที่มีอายุน้อยให้ความสนใจในการติดต่อกับเพื่อน ในขณะที่กลุ่มที่อายุมากขึ้นจะให้ความสนใจกับการติดต่อกับบุคคลในครอบครัว และกลุ่มตัวอย่างใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความสัมพันธ์ทางธุรกิจเช่นการขายการหางานการสร้างเครือข่ายทางธุรกิจค่อนข้างน้อย

นิติพงษ์ ศรีระพันธ์ (2552) ศึกษา ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร ศึกษากรณีมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่เป็นผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีระดับของพฤติกรรมการใช้ตามปกติ มีเพียงส่วนน้อยราวร้อยละ 11.43 ที่มีพฤติกรรมในระดับติดอินเทอร์เน็ต โดยใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านหรือหอพักเป็นส่วนมาก ในกลุ่มที่มีพฤติกรรมปกติจะใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตในวันธรรมดาเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 14 นาที วันหยุด 3 ชั่วโมง 1 นาที โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อความบันเทิง เช่น ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป และเพื่อเล่นเกมออนไลน์ โดยใช้ในช่วงเวลา 16.01 - 22.00 น. เป็นส่วนใหญ่ ส่วนปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตตามแต่ละวัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ตพบว่า เพศ ศาสนา ความสัมพันธ์กับครอบครัว ความสัมพันธ์กับเพื่อน การใช้เวลาว่าง/กิจกรรมในวันธรรมดา (จันทร์ - ศุกร์) ลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต การรับรู้กฎระเบียบของสังคมในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต มีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต

แอนนिरา นิราช (2552) ศึกษาเรื่อง เครือข่ายสังคมออนไลน์กับการแนะแนวการดำเนินชีวิตของผู้ใช้งานในเว็บไซต์ hi5.com ผลการวิจัยพบว่า การใช้งานของผู้ใช้มีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของผู้ใช้งานตามลักษณะของกลุ่มผู้ใช้งาน 5 กลุ่ม คือ กลุ่มสร้างอัตลักษณ์ทางเพศ กลุ่มแสวงหาประสบการณ์ทางเพศ กลุ่มชอบแสดงออก กลุ่มเชื่อในสิ่งลึกลับและศาสนา และกลุ่มเอกลักษณ์เฉพาะตัว อิทธิพลมี 4 ประการ ได้แก่ อิทธิพลต่อพฤติกรรมการเปิดเผยตัวตน อิทธิพลต่อความสนใจในเรื่องต่าง ๆ อิทธิพลต่อการพฤติกรรมการใช้เวลา และอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม บทบาทของเว็บไซต์ hi5.com ในการแนะแนวการดำเนินชีวิตของผู้ใช้งานแบ่งเป็น 4 ประเภท คือ บทบาทในการสร้างตัวตนและความเป็นตัวของตัวเอง บทบาทในการสร้างสัมพันธ์ในสังคม บทบาทในการให้ความบันเทิง และบทบาทในการให้ข้อมูล การแนะแนวผู้ใช้งานมี 5 ลักษณะ คือ ลักษณะการให้ข้อมูลใหม่ ลักษณะการยืนยันข้อมูล ลักษณะการแนะแนวทางแก้ไขปัญหา ลักษณะการช่วยตัดสินใจ และลักษณะการตักเตือน กระบวนการแนะแนวการดำเนินชีวิตและการปรับใช้ข้อเสนอแนะของผู้ใช้งานมี 5 กระบวนการคือ การเลือกผู้ใช้งานที่น่าสนใจ การสร้างความสนิทสนมคุ้นเคย การปรับตนเองให้ทันเหตุการณ์ การเลือกเปิดรับ และการนำไปปรับใช้แนะแนวทางการดำเนินชีวิต

นุชรินทร์ ขวัญคำ (2550) ศึกษาเรื่องรูปแบบการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของกลุ่มวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า กลุ่มวัยรุ่นใช้สื่ออินเทอร์เน็ต 1 - 7 ครั้งต่อสัปดาห์ มีระยะเวลาใช้สื่ออินเทอร์เน็ต 1 - 3 ชั่วโมงต่อครั้ง โดยช่วงเวลาที่สะดวกคือ ช่วงเวลา 18.00 น. - 24.00 น. เนื่องจากเป็นเวลาเลิกเรียน โดยใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านมากที่สุดเพราะเป็นสถานที่ที่สะดวกและสามารถใช้สื่ออินเทอร์เน็ตได้อย่างอิสระและไม่จำกัดเวลาการใช้งาน

ไชยรัตน์ บุตรพรหม (2545) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น พบว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับต่ำคือ ผู้ที่ถูกวินิจฉัยว่าเป็นผู้ที่มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตมีจำนวนทั้งสิ้น 79 คนคิดเป็นร้อยละ 26.3 ในส่วนของระดับการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นพบว่า ระดับการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งปัญหาพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นยังคงเป็นปัญหาที่ยังไม่รุนแรงมากนัก ในการทดสอบค่าไคสแควร์พบว่า เพศ รายได้ต่อเดือน รายได้รวมของครอบครัว และบุคลิกภาพด้านพฤติกรรม ไม่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ กับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต แต่ระดับการศึกษา สถานภาพสมรสของบิดามารดา ความสัมพันธ์ในครอบครัว และบุคลิกภาพด้านอารมณ์มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ กับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต ส่วนการวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์เพียร์สันพบว่า ความสัมพันธ์ในครอบครัว ระดับการศึกษา และสถานภาพสมรสของบิดามารดา เป็นปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้ ผู้ที่มีความสัมพันธ์ในครอบครัวไม่ดีและครอบครัวที่บิดามารดาไม่ได้อยู่ด้วยกัน จะมีส่วนสำคัญทำให้วัยรุ่นส่วนใหญ่เกิดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ในทางตรงข้ามปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตน้อยที่สุดคือ รายได้ต่อเดือน และตัวแปรที่สามารถทำนายพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตได้ชัดเจนมากที่สุด ได้แก่ บุคลิกภาพด้านอารมณ์ ระดับการศึกษา และเพศ

จากการศึกษางานวิจัยข้างต้น ทำให้ทราบว่า การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของผู้ใช้งาน ได้แก่ พฤติกรรมการเปิดเผยตัวตน ความสนใจในเรื่องต่าง ๆ พฤติกรรมการใช้เวลา และการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม (แอนนิรา นิราช, 2552) ส่วนลักษณะเด่นของเครือข่ายสังคมออนไลน์คือ ทำให้การติดต่อสื่อสารสะดวกและง่ายขึ้น (จุฑามณี คายะนันท์, 2554 และ Anderson Analytics, 2009 อ้างใน Lee, 2009) เมื่อพิจารณาด้านการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์จะพบว่า กลุ่มวัยรุ่นมีการตอบสนองความต้องการกับกิจกรรมต่าง ๆ บนสื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิงได้แก่ การใช้บริการคอมเม้นท์หรือแสดงความคิดเห็น ดูหนัง ฟังเพลง หรือดาวน์โหลดข้อมูล เพื่อสนทนาติดต่อกับบุคคลอื่น และเล่นเกมออนไลน์ (จุฑามณี คายะนันท์, 2554; นิติพงษ์ ศรีระพันธ์, 2552 และ Anderson Analytics, 2009 อ้างใน Lee, 2009) งานวิจัยยังชี้ให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะประชากร ความสัมพันธ์ในครอบครัว การใช้เวลาว่าง/ กิจกรรมในวันธรรมดา กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัจจัยด้านครอบครัว ที่ความสัมพันธ์ในครอบครัวจะมีส่วนสำคัญที่ทำให้วัยรุ่นส่วนใหญ่เกิดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (ไชยรัตน์ บุตรพรหม, 2545 และนิติพงษ์ ศรีระพันธ์, 2552)

2.1.5 งานวิจัยที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

นาริรัตน์ โพธิ์สุวรรณ (2553) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยเชิงเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมของวัยรุ่นเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านภูมิหลัง จิตลักษณะ และสภาพแวดล้อม กับ พฤติกรรมการเล่นเกมของวัยรุ่นพบว่า ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อม ได้แก่ การอบรมเลี้ยงดู การสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อน และสภาพแวดล้อมทางสังคม มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมโดยรวมในระดับปานกลาง แสดงให้เห็นว่า วัยรุ่นที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูที่ไม่เหมาะสมมีแนวโน้มที่จะมี พฤติกรรมการเล่นเกมมากกว่าวัยรุ่นที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูที่เหมาะสม

ฐิติพงษ์ อนุถาวร (2551) ทำการวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวกับการติดยาเสพติด เพื่อศึกษาระดับการติดยาเสพติดและความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวกับการติดยาเสพติดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร มีการติดยาเสพติดโดยรวมอยู่ในระดับต่ำ ซึ่งจากการวิเคราะห์พบว่า รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวมีความสัมพันธ์กับการติดยาเสพติดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยนักเรียนที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย และแบบใช้อำนาจควบคุม มีการติดยาเสพติดอยู่ในระดับต่ำ ส่วนนักเรียนที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบตามใจ มีการติดยาเสพติดอยู่ในระดับปานกลาง และนักเรียนที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย มีการติดยาเสพติดอยู่ในระดับสูง

พิมลพัชร อาสานะพันธุ์ (2551) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์เทลส์รันเนอร์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีอายุระหว่าง 17 - 18 ปี ส่วนใหญ่มีรายได้ 2,000 บาทต่อเดือน และเคยมีการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศด้านคอมพิวเตอร์ในการเล่นคอมพิวเตอร์มากที่สุด ในเรื่องการเล่นเกมออนไลน์เทลส์รันเนอร์พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เริ่มเล่นเกมออนไลน์เทลส์รันเนอร์มาแล้วไม่เกิน 3 เดือน โดยจะเล่นเกม 1 - 2 วันต่อสัปดาห์ เล่นเกมในวันสุดสัปดาห์เล่นวันละไม่เกิน 2 ชั่วโมง ช่วงเวลาที่นิยมเล่นคือ 20.01 - 24.00 น. และเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์เทลส์รันเนอร์น้อยกว่า 50 บาทต่อสัปดาห์ ส่วนใหญ่คิดว่าประโยชน์ที่ได้รับจากเล่นเกมออนไลน์เทลส์รันเนอร์คือ ความสนุกเพลิดเพลินจากการเล่นเกม รูปแบบการเล่นเกมออนไลน์เทลส์รันเนอร์ส่วนใหญ่จะเล่นเพียงคนเดียว และเล่นที่บ้านมากที่สุด ในเรื่องผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์เทลส์รันเนอร์พบว่า จะมีผลกระทบด้านสุขภาพมากที่สุด คือ ปวดตา มีเวลาพักผ่อนน้อย ลืมหรือทานอาหารไม่เป็นเวลา รองลงมาคือ ผลกระทบทางด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน กลุ่มตัวอย่างคิดว่าการเล่นเกมทำให้มีเพื่อนเพิ่มมากขึ้นและเกมกลายเป็นเรื่องสนทนาหลักของนักเรียนในปัจจุบัน

วงหทัย ต้นชีวะวงศ์ (2551) ทำการวิจัยเสริมหลักสูตรเรื่อง การสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างวัยรุ่นกับเกมคอมพิวเตอร์ในฐานะที่เป็นสื่อใหม่และผลิตภัณฑ์ดิจิทัล พบว่า เกมคอมพิวเตอร์

เป็นสื่อใหม่เพื่อความบันเทิงที่กำลังเข้ามามีบทบาทกับวัยรุ่นไม่น้อยไปกว่าสื่อเดิม เช่น หนังสือ นิตยสาร วิทยุ ภาพยนตร์ และโทรทัศน์ ซึ่งสถานที่ที่วัยรุ่นเล่นเกมมากที่สุดคือ ที่บ้าน เพราะการใช้คอมพิวเตอร์อยู่ในสายตาของพ่อแม่ รวมทั้งผู้ปกครองยังเป็นผู้สนับสนุนให้ลูกเรียนรู้เทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้ผลการวิจัยบ่งชี้ว่า วัยรุ่นใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการเล่นเกมมากกว่ากิจกรรมอื่น ๆ

สุดา จันมุกดา (2550) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่องปัจจัยที่สัมพันธ์และผลกระทบที่เกิดจากการติดเกมของนักเรียนในจังหวัดสมุทรสงคราม ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนร้อยละ 82.8 มีการเล่นเกม ร้อยละ 51.9 เล่นเกมครั้งแรกเมื่ออายุ 6 - 10 ปี ร้อยละ 66.3 เล่นเกมครั้งแรกเมื่อเรียนชั้นประถมศึกษา ส่วนใหญ่นิยมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และเล่นที่บ้าน ใช้เวลาในการเล่นเกมนาน 1 - 2 ชั่วโมง เด็กนักเรียนที่เล่นเกมและติดเกมมีร้อยละ 7.4 ปัจจัยที่สัมพันธ์กับการติดเกมของนักเรียน ได้แก่ เพศ (ชาย) มีความสัมพันธ์เชิงบวก ส่วนอายุ ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง และการสนับสนุนการเล่นเกมของพ่อแม่หรือผู้ปกครอง มีความสัมพันธ์เชิงลบต่อการติดเกมของนักเรียน อย่างมีนัยสำคัญ ผลกระทบจากการเล่นเกมของนักเรียน พบว่า ในกลุ่มนักเรียนที่ไม่ติดเกมได้รับผลกระทบในเรื่องการสูญเสียเวลา ผลเสียต่อสายตา และการเรียน กลุ่มนักเรียนที่ติดเกมส่วนใหญ่ได้รับผลกระทบปานกลางถึงมากในเรื่องการเรียน การสูญเสียความสัมพันธ์กับบุคคลในครอบครัวและเพื่อน การสูญเสียค่าใช้จ่าย การสูญเสียเวลา และผลเสียต่อสุขภาพร่างกาย (การพักผ่อน สายตา และปวดหลัง)

ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์ (2549) ได้ทำการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ของกลุ่มผู้เล่นเกมในระดับนักเรียน นักศึกษา พบว่า จำนวนวันที่ใช้ในการเล่นเกมนานใหญ่ คือ 5 - 6 วันต่อสัปดาห์ ระยะเวลาที่ใช้เล่นเกมในช่วงวันหยุดจะมีปริมาณมากกว่าในช่วงวันธรรมดา ระยะเวลาที่ออนไลน์อยู่ในเกมนานที่สุดต่อครั้งจะอยู่ในช่วง 8 - 10 ชั่วโมง หรือมากกว่านั้น ลักษณะในการเล่นเกมนานส่วนใหญ่จะเล่นไปพร้อม ๆ กับเพื่อนที่รู้จักกันผ่านเฉพาะทางโลกเสมือนในเกม หรือรู้จักผ่านเกมแล้วนัดออกมาเล่นด้วยกัน รวมทั้งยังมีกลุ่มที่รู้จักกันตามร้านอินเทอร์เน็ต และเพื่อนที่เรียนด้วยกันอีกด้วย ปัจจัยที่ส่งผลทำให้เกิดภาวะการเสพติดการเล่นเกมออนไลน์ พบว่า มีปัจจัยทางด้านสังคมและครอบครัวที่ทำให้เกิดพฤติกรรมการเล่นเกม โดยส่วนใหญ่ผู้เสพติดจะมีปัญหาในเรื่องความสัมพันธ์ในครอบครัว สังคม และครอบครัว ข้าง จึงหันไปพึ่งพาการเล่น เกม ในส่วนของผลกระทบที่เกิดจากการเสพติดเกมออนไลน์ พบว่า กลุ่มผู้เสพติดเกมทุกคนมักจะมีปัญหาเกี่ยวกับการเรียน ผลการเรียนตกต่ำ เพราะไม่มีเวลาให้กับการเรียน และพบว่าให้ความสำคัญกับเพื่อนที่รู้จักกันผ่านทางการเล่นเกมนานกว่าเพื่อนที่รู้จักในชีวิตจริง ทำให้ห่างเหินกับเพื่อนที่เรียนด้วยกัน รวมทั้งมีปฏิสัมพันธ์กับคนในครอบครัวน้อยลง ในส่วนของค่าใช้จ่าย จะหมดเงินไปกับการเล่นเกมเป็นจำนวนมาก กระทั่งค่าใช้จ่ายในส่วนอื่น ๆ ของตัวผู้เล่นเกม และมีปัญหาจาก

การนั่งเล่นเกมเป็นเวลานานโดยไม่ได้เปลี่ยนอิริยาบถ ทำให้มีอาการเมื่อยล้าตามข้อและส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย

สุภาพร ลือกิตติศัพท์ (2549) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มักจะเล่นเกมออนไลน์ที่บ้านของตนเอง โดยในแต่ละสัปดาห์จะเล่นเกมออนไลน์จำนวน 1 - 4 วัน แต่แต่ละครั้งใช้เวลาในการเล่นเกมน้อยกว่า 2 - 4 ชั่วโมง ช่วงเวลาที่นิยมเล่น คือ 20.01 - 24.00 น. โดยวันธรรมดาจะเล่นในช่วงเวลา 16.01 - 20.00 น. และในวันหยุดจะนิยมเล่นในช่วงเวลา 12.01 - 16.00 น. ด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้น้อยกว่า 100 บาท ด้านปัจจัยที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย คือ การพักผ่อนหย่อนใจ ต้องการความบันเทิง ช่วยคลายเหงา และต้องการได้เพื่อนใหม่ นอกจากนี้ยังมีปัจจัยอื่น ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องคือ ความสามารถของระบบอินเทอร์เน็ตที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น เนื้อหาของเกมออนไลน์ที่มีความสนุกสนาน และการพัฒนารูปแบบของเกมออนไลน์ให้มีความสมจริงมากขึ้น คือ การให้ความรู้สึกของโลกเสมือนจริงกับผู้เล่น

จิรดา มหาเจริญ (2547) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความคิดเห็นเรื่องผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ทางด้านการเงินสูงสุด ในเรื่องค่าบัตรเล่นเกมมีราคาแพง และในด้านสุขภาพคือ เสียสายตา ปวดหลัง พักผ่อนน้อย นอกจากนี้ส่วนใหญ่เห็นด้วยด้านความสัมพันธ์กับครอบครัวว่า การเล่นเกมออนไลน์มาก ๆ ทำให้เกิดปัญหาหรือทะเลาะกับสมาชิกในครอบครัว รวมทั้งด้านการศึกษาส่วนใหญ่เห็นด้วยว่า ผู้ที่เล่นเกมออนไลน์มักมีผลการเรียนต่ำลง และส่วนใหญ่เห็นด้วยว่าการเล่นเกมออนไลน์ทำให้มีเพื่อนมากขึ้นและกลายเป็นเรื่องสนทนาหลักของนักเรียนในปัจจุบัน

วลัยลักษณ์ ใจสูงเนิน (2547) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการเล่นการสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริงและผลกระทบของเกมออนไลน์เร้าความรู้สึกที่มีต่อวัยรุ่น พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เร้าความรู้สึกของวัยรุ่นจะมีความแตกต่างจากการเล่นเกมอื่น ๆ โดยจะแสดงออกมา 2 ลักษณะ คือ (1) วัยรุ่นเล่นเกมออนไลน์เร้าความรู้สึกในมิติด้านความบันเทิง เช่น การเล่นเกมกับผู้เล่นที่เป็นคนมีชีวิตจิตใจ ไม่ใช่ AI (Artificial Intelligence) ได้พร้อมกันนับหมื่นคนซึ่งกำลังออนไลน์เข้ามาในโลกเสมือนจริงของเกมการสนทนาออนไลน์ (Chat) พร้อมการแสดงอารมณ์ความรู้สึก (Emotion Icon) ที่สนุกเร้าใจกว่าการสนทนาออนไลน์ตามห้องสนทนาในอินเทอร์เน็ต การเจรจาต่อรองและซื้อขายสินค้าในตลาดเสมือนจริงและสนุกกับการรวมกลุ่มทางสังคมออนไลน์ โดยไม่ส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตในมิติอื่น ๆ (2) วัยรุ่นเสพติดเกมเร้าความรู้สึกจนไม่สามารถควบคุมเวลาได้ ละเลยการใช้ชีวิตในมิติอื่น ๆ เนื่องจากการมีชีวิตรอบโลกเสมือนจริงสนุกสนาน มีอิสระ และ

สามารถมีตัวตนได้ดังต้องการ การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริงของวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์แรกนาร็อคจะมีผลมาจากสภาวะทางสังคมและสภาวะทางจิตใจของวัยรุ่นประกอบกับลักษณะที่โดดเด่นของโลกเสมือนจริงในเกม โดยวัยรุ่นจะสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริงออกมา 2 ลักษณะ คือ จินตนาการในทางสร้างสรรค์ และจินตนาการในทางทำลาย ผลกระทบของเกมออนไลน์แรกนาร็อคจะมีทั้งด้านบวกและด้านลบแตกต่างจากเกมอื่น ๆ คือ วัยรุ่นเสียเงินเพื่อซื้อเงิน และของมีค่าในเกม การถูกลอกหลวงจากการสนทนาออนไลน์ วัยรุ่นหนุ่มสาวใช้พื้นที่ในเกมเพื่อสานสัมพันธ์และการติดอยู่ในโลกเสมือนจริง เพราะโลกเสมือนจริงในเกมสามารถมีเพื่อนได้ง่าย มีตัวตนได้ดังต้องการ และมีอิสระ

การวิจัยส่วนใหญ่ที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เป็นการวิจัยเรื่อง พฤติกรรมและผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นด้านสุขภาพ ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว ที่มีปฏิสัมพันธ์กับคนในครอบครัวน้อยลง ด้านการศึกษา ที่พบว่า เด็กที่ติดเกมออนไลน์จะมีผลการเรียนตกต่ำเพราะไม่มีเวลาให้กับการเรียน และด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน คือ ให้ความสำคัญกับเพื่อนที่รู้จักกันผ่านทางการเล่นเกมมากกว่าเพื่อนที่รู้จักในชีวิตจริง (จิรดา มหาเจริญ, 2547; ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์, 2549 และพิมลพัชร อาสาณะพันธุ์, 2551) นอกจากนี้ยังพบว่า มีปัจจัยที่ส่งผลทำให้เกิดภาวะการเสพติดการเล่นเกมออนไลน์ คือ ปัจจัยทางด้านสังคม และครอบครัว ที่เกี่ยวข้องทำให้เกิดพฤติกรรมการเล่นติด โดยส่วนใหญ่ผู้เสพติดจะมีปัญหาในเรื่องความสัมพันธ์ในครอบครัว สังคม และครอบครัว จึงหันไปพึ่งพาการเล่นเกม ในขณะเดียวกันผู้ปกครองเองยังเป็นผู้สนับสนุนให้ลูกเรียนได้รู้เทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์ แต่ผลการวิจัยกลับบ่งชี้ว่า วัยรุ่นใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการเล่นเกมมากกว่ากิจกรรมอื่น ๆ (ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์, 2549 และวงหทัย ต้นชีวะวงศ์, 2551) ส่วนรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวยังมีความสัมพันธ์กับการติดเกมของเด็ก โดยเด็กที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย และแบบใช้อำนาจควบคุมมีการติดเกมอยู่ในระดับต่ำ ในขณะที่เด็กที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลยมีการติดเกมอยู่ในระดับสูง (ฐิติพงษ์ อนุถาวร, 2551)

จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องข้างต้น ทำให้ทราบว่ารูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวมีอิทธิพลต่อบุตรในเรื่องสัมพันธภาพใกล้ชิด การเปิดรับสื่อ การสื่อสารออนไลน์ และพฤติกรรม (อณินทร์ วาริรัตน์กุล, 2549; Chaffee, et al., 1971; Chaffee, et al., 1973 และ Ledbette, 2009, 2010) โดยภูมิหลังของครอบครัว ได้แก่ สถานภาพสมรส ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ของบิดามารดา จำนวนสมาชิกในครอบครัว และจำนวนพี่น้องร่วมบิดามารดา มีผลต่อรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวไทยทั้งในด้านความสัมพันธ์ และความแตกต่าง (วัชรภรณ์ รังสิกุลพิพัฒน์, 2546; สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์, 2543 และอารี พันธมณี, 2548) นอกจากนี้ยังพบว่า มีปัจจัยที่ส่งผลทำให้เกิดภาวะการเสพติดการเล่นเกมออนไลน์ คือ ปัจจัยทางด้านสังคมและครอบครัว ที่ทำให้เกิดพฤติกรรมการเล่นติด โดยผลการวิจัยที่ผ่านมาบ่งชี้ว่า วัยรุ่นใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการเล่นเกมมากกว่า

กิจกรรมอื่น ๆ (ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์, 2549 และวงหทัย ต้นชีวะวงศ์, 2551) ในขณะที่รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวยังมีความสัมพันธ์กับการติดเกมของเด็ก (ฐิติพงษ์ อนุถาวร, 2551)

อย่างไรก็ตาม จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยพบว่า ไม่ปรากฏว่าเคยมีการศึกษารูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว ตามแนวคิดการประเมินรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวปรับปรุงใหม่ (Revised Family Communication Patterns Instrument: RFCP) ซึ่งพัฒนาโดยริทชี และฟิตซ์แพทริก (Ritchie & Fitzpatrick, 1990 อ้างใน Graham, 2009) กับประเด็นเรื่องรูปแบบการดำเนินชีวิตและรูปแบบความผูกพันของบาร์โธโลมิว และโฮโรวิทซ์ แต่พบเพียงงานวิจัยที่ใกล้เคียงกัน ทว่างานวิจัยเหล่านั้นเป็นการศึกษาค่านิยมทางวัตถุของกลุ่มผู้บริโภคที่เป็นเยาวชนกับการสื่อสารในครอบครัว (Bindah & Othman, 2012) รูปแบบการสื่อสารในครอบครัวและรูปแบบการดำเนินชีวิตกับการซื้อรองเท้ากีฬาและเสื้อผ้าลำลองของวัยรุ่น (Hsu & Chang, 2008) การศึกษาลักษณะของครอบครัว (Diehl, et al., 1998) การศึกษาสภาพแวดล้อมในครอบครัวของวัยรุ่นผู้ใหญ่ (Kennedy, 1999) และการศึกษาพฤติกรรมการรักษาความสัมพันธ์ในรูปแบบเผชิญหน้าและรูปแบบออนไลน์ (Ledbette, 2009) เป็นต้น และยังไม่พบการศึกษาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ โดยมีตัวแปรรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวเป็นตัวแปรเชิงสาเหตุมาก่อน ในขณะที่ผลการศึกษาวิจัยที่ผ่านมาพบว่า สภาพแวดล้อมทางสังคมโดยเฉพาะอย่างยิ่งครอบครัว มีส่วนสำคัญที่ทำให้วัยรุ่นส่วนใหญ่เกิดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (ไชยรัตน์ บุตรพรหม, 2545) ดังนั้นจึงเป็นปัญหาของการศึกษาวิจัย และนำไปสู่ข้อสมมติฐานในการศึกษารูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว รูปแบบการดำเนินชีวิต และรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และพฤติกรรมติดเกมของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับภูมิหลังของครอบครัว

ภูมิหลังของครอบครัวของบุคคลที่แตกต่างกันย่อมมีผลต่อความรู้สึกรู้สึกนึกคิดค่านิยมตลอดจนการแสดงออกทางด้านพฤติกรรมต่าง ๆ รวมทั้งพฤติกรรมสื่อสารของแต่ละบุคคล

สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์ (2543, หน้า 37-39) ได้ให้ข้อคิดเห็นว่า ครอบครัวเป็นสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อการพัฒนาการของเด็กทั้งทางตรงและทางอ้อม ไม่ว่าจะเป็นด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา สิ่งแวดล้อมที่สำคัญ ๆ ของครอบครัว ได้แก่

- 1) ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว ได้แก่ อาชีพ และรายได้ของครอบครัว ซึ่งส่งผลต่อขนาดของบ้าน จำนวนบุตร อาหาร การพักผ่อน การอบรมเลี้ยงดูบุตร เศรษฐกิจของครอบครัวจะเป็นตัวพยากรณ์ที่ดีเกี่ยวกับด้านบุคลิกภาพและสังคม โดยเด็กที่มาจากครอบครัวที่มีฐานะเศรษฐกิจสูงเด็กจะมีบุคลิกภาพดี มีความมั่นใจ เข้าใจเกี่ยวกับระเบียบวินัย ตรงข้ามกับเด็กที่มา

จากครอบครัวที่มีฐานะเศรษฐกิจต่ำ เด็กจะมีพัฒนาการด้อยไปทุกด้าน นอกจากนี้ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวยังส่งผลถึงเจตคติของบิดามารดาที่จะเสริมสร้างพัฒนาการด้านสติปัญญาแก่เด็กอีกด้วย

2) คุณภาพชีวิตของครอบครัว หมายถึง ความเป็นไปภายในครอบครัวของแต่ละครอบครัว ซึ่งเป็นสิ่งแวดล้อมที่มีความสำคัญต่อจิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา และบุคลิกภาพของเด็ก เนื่องจากครอบครัวทำหน้าที่วางรากฐานต่าง ๆ ไว้ให้เด็กทั้งสิ้น เช่น ทักษะคิด ค่านิยม วัฒนธรรม แบบแผนการดำเนินชีวิต ศาสนา ความเชื่อ โอกาสของชีวิต ลักษณะการดำเนินชีวิตของครอบครัว ความสัมพันธ์ระหว่างบิดามารดา บทบาทความรับผิดชอบของบิดามารดาต่อครอบครัว เป็นต้น

3) จำนวนลูกและจำนวนสมาชิกในครอบครัว ครอบครัวที่มีจำนวนลูกและสมาชิกในครอบครัวที่แตกต่างกันจะมีแนวทางหรือวิธีการเลี้ยงลูกที่แตกต่างกัน ครอบครัวที่มีลูกหลายคนมักจะประสบปัญหาภาระในการเลี้ยงดูและจัดกิจกรรมมากกว่าครอบครัวที่มีลูกน้อยกว่า ในกรณีที่ครอบครัวมีสมาชิกหลายคนในบ้านเดียวกันเด็กมักจะมีอารมณ์อึดอัด มีความกระตือรือร้น

อารี พันธมณี (2548, หน้า 65) พบว่า ปัจจัยทางครอบครัวมีความสำคัญต่อการเจริญเติบโต และพัฒนาการของเด็ก ดังนี้

1) ขนาดของครอบครัวมีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ครอบครัวขนาดใหญ่มีสมาชิกมากอาจทำให้ดูแลใส่ใจลูกไม่ทั่วถึง พ่อแม่ไม่มีเวลาใกล้ชิดกับลูก ไม่มีเวลาอบรมสั่งสอนลูกแบบใช้เหตุผล จึงมักปกครองอย่างเข้มงวด บังคับ ซึ่งเป็นการสกัดกั้นความคิดของลูก ตรงข้ามกับครอบครัวขนาดเล็กหรือมีลูกน้อย พ่อแม่จะรู้สึกรักและเห็นคุณค่าใส่ใจดูแลอย่างดี ให้เวลาอย่างเพียงพอ และอบรมสั่งสอนโดยใช้เหตุผล ให้อิสระพอควร แต่ให้ความรัก ความใส่ใจ ความใกล้ชิด จึงทำให้ลูกรู้สึกอบอุ่นปลอดภัย กล้าแสดงออก และมีพฤติกรรมที่ดี

2) ฐานะทางเศรษฐกิจ เด็กที่มาจากสภาพครอบครัวทางเศรษฐกิจสูงมักมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กที่มาจากครอบครัวที่มีฐานะทางเศรษฐกิจต่ำ เนื่องจากครอบครัวที่มีฐานะทางเศรษฐกิจสูง มีรายได้พอเพียงในการใช้จ่าย จะสนับสนุนการทำกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งยังทำให้เด็กรู้สึกมั่นคง ปลอดภัย ไม่เครียด ซึ่งต่างจากเด็กที่มาจากครอบครัวที่มาจากครอบครัวที่มีฐานะทางเศรษฐกิจต่ำจะมีความรู้สึกไม่แน่นอน ไม่มั่นใจ กังวล และรู้สึกไม่สบายใจ

3) การศึกษาของพ่อแม่ พ่อแม่ที่ได้รับการศึกษาดีจะมีความรู้ความเข้าใจและให้ความสำคัญในการดูแลใส่ใจเด็ก ตระหนักถึงบทบาทหน้าที่การเป็นพ่อแม่ที่ดี จึงให้เวลาใกล้ชิดกับลูก ใช้เวลาอย่างมีคุณภาพทำกิจกรรมร่วมกัน ตลอดจนการสังเกตพฤติกรรมลูกอย่างสม่ำเสมอ

จากแนวคิดภูมิหลังของครอบครัวที่พยายามชี้ให้เห็นประเด็นความแตกต่างในด้านคุณสมบัติทางครอบครัวระหว่างบุคคลซึ่งมีผลต่อการแสดงพฤติกรรมที่ต่างกันไป โดยมีแนวคิดที่ว่า คนที่มีคุณสมบัติทางครอบครัวที่ต่างออกมาก็จะมีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวต่างกันไปด้วย เนื่องจากลักษณะการอบรมเลี้ยงดู การดำรงชีวิตในสภาพแวดล้อมทางสังคมที่ต่างกันไป จะมี

ผลกระทบต่อระดับสติปัญญา กระบวนการทางจิตใจ ในแง่การรับรู้ การเรียนรู้ ทำให้บุคคลสร้างกรอบความคิดเห็น รวมทั้งค่านิยมภายในตัวเองขึ้นมา และลักษณะภูมิหลังของครอบครัวมีผลต่อการแสดงออกด้านพฤติกรรม รวมทั้งพฤติกรรมการสื่อสารของแต่ละบุคคล นั้นหมายความว่า ครอบครัวเป็นสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อการพัฒนาการของเด็กทั้งทางตรงและทางอ้อม เนื่องจากสถานภาพการสมรสของผู้ปกครองเป็นตัวบ่งบอกความสัมพันธ์ของพ่อแม่ ส่งผลต่อความเจริญด้านบุคลิกภาพ จิตใจ อารมณ์ สังคม ตลอดจนการปรับตัวของเด็ก (สิริมา ภิญโญนนตพงษ์, 2543) ส่วนระดับการศึกษาของผู้ปกครองสามารถบ่งชี้ว่า ผู้ปกครองที่ได้รับการศึกษาดีจะมีความรู้ ความเข้าใจ และให้ความสำคัญในการดูแลใส่ใจเด็ก จะตระหนักถึงบทบาทหน้าที่การเป็นพ่อแม่ที่ดี ทำกิจกรรมร่วมกัน ด้วยการสนทนากับลูก รับฟังลูก ตลอดจนการสังเกตพฤติกรรมลูกอย่างสม่ำเสมอ ตัวแปรอาชีพ และรายได้ของครอบครัว หากครอบครัวมีฐานะทางเศรษฐกิจสูง มีรายได้พอเพียงในการใช้จ่ายจะสนับสนุนการทำกิจกรรมต่าง ๆ ของเด็ก (อารี พันธมณี, 2548) ส่วนครอบครัวที่มีจำนวนลูก และสมาชิกในครอบครัวที่แตกต่างกัน จะมีแนวทางหรือวิธีการเลี้ยงลูกที่แตกต่างกัน ครอบครัวที่มีลูกหลายคนมักจะประสบปัญหาในการเลี้ยงดูมากกว่าครอบครัวที่มีลูกน้อยกว่า ครอบครัวขนาดเล็กหรือมีลูกน้อย พ่อแม่จะรู้สึกรัก เห็นคุณค่า ใส่ใจ ให้เวลาอย่างเพียงพอ และอบรมสั่งสอนโดยใช้เหตุผล ทำให้ลูกรู้สึกอบอุ่น และมีพฤติกรรมที่ดี (สิริมา ภิญโญนนตพงษ์, 2543 และอารี พันธมณี, 2548) ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมุ่งศึกษาตัวแปรภูมิหลังของครอบครัว ได้แก่ (1) สถานภาพการสมรสของผู้ปกครอง (2) ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง (3) รายได้ของผู้ปกครอง (4) อาชีพของผู้ปกครอง (5) จำนวนสมาชิกในครอบครัว และ (6) จำนวนพี่น้องร่วมบิดามารดา กับตัวแปรรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวตามแนวคิดการประเมินรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวปรับปรุงใหม่ ที่พัฒนาโดยริทชีและฟิทซ์แพทริก (Ritchie & Fitzpatrick, 1990 อ้างใน Graham, 2009) ที่แบ่งการสื่อสารภายในครอบครัวออกเป็น 4 รูปแบบ ได้แก่ (1) แบบปล่อยปละ (2) แบบปกป้อง (3) แบบเปิดเสรีทางความคิด และ (4) แบบเห็นพ้องต้องกัน ภายใต้มิติการสื่อสารภายในครอบครัวแบบสนับสนุนการสนทนา และแบบคล้อยตามกัน

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น

เฮอร์ล็อก (Hurlock, 1973 อ้างใน ไชยรัตน์ บุตรพรหม, 2545) กล่าวว่า วัยรุ่น (Adolescence) คือ วัยที่อยู่ในระยะกำลังเปลี่ยนแปลงจากเด็กไปสู่ผู้ใหญ่ อยู่ระหว่างวัยที่กำลังจะเริ่มเป็นหนุ่มสาวจนถึงวัยที่จะเป็นผู้ใหญ่ หากจะพิจารณาตามช่วงอายุจะพบว่า มีการให้คำนิยามที่แตกต่างกัน ทั้งนี้เพราะเด็กแต่ละคนจะเติบโตเข้าสู่วัยรุ่นไม่พร้อมกัน เป็นเพียงโดยประมาณเท่านั้น นอกจากนี้ วัยรุ่นเป็นวัยหัวเลี้ยวหัวต่อ เป็นวัยแห่งการปรับตัว เป็นวัยแห่งปัญหา และเป็นวัยที่มีความเครียดทางอารมณ์ วัยรุ่นเป็นวัยพายุบูแคม (Storm and Stress) อารมณ์วู่วาม เจ้าคิดเจ้าแค้น

ตัดสินใจเร็วและรุนแรงอาจเกิดการทะเลาะวิวาทกันด้วยสาเหตุเพียงเล็กน้อยด้วยอารมณ์เพียงวูบเดียวได้ การแสดงออกโดยทั่วไปของวัยรุ่นนี้มักจะมีอะไรที่ผิดแปลก เช่น ชอบแต่งตัวแปลก ๆ ตัดทรงผมใหม่ พูดภาษาแสลง แต่การแสดงแปลก ๆ ของวัยรุ่นนี้แท้จริงก็เป็นธรรมชาติของวัยรุ่นเอง

สุชา จันทร์อม (2529, หน้า 2) ให้ความหมายว่า “วัยรุ่น คือ วัยที่สิ้นสุดความเป็นเด็ก เป็นวัยที่เป็นสะพานจากเด็กไปสู่ผู้ใหญ่ ไม่มีเส้นที่ชัดเจนแน่นอนว่าเริ่มเมื่อใดและสิ้นสุดเมื่อใด แต่เป็นการกำหนดที่ความเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายและรูปร่างเป็นสำคัญ ซึ่งสามารถแบ่งช่วงอายุของวัยรุ่นเป็น 3 ระยะ ดังนี้คือ (1) วัยรุ่นตอนต้น (Early Adolescence) อายุ 13 - 15 ปี ช่วงนี้ร่างกายจะมีการเจริญเติบโตทางเพศอย่างสมบูรณ์ ทั้งเพศชายและเพศหญิง (2) วัยรุ่นตอนกลาง (Middle Adolescence) อายุ 16 - 18 ปี ในระยะนี้การพัฒนาทางด้านร่างกาย จิตใจ และความรู้สึกนึกคิด เป็นช่วงแห่งการค้นหาเอกลักษณ์แห่งตน เพื่อรู้จักตนและค้นหาความต้องการที่แท้จริงของตนเอง และ (3) วัยรุ่นตอนปลาย (Late Adolescence) อายุ 19 - 21 ปี ในระยะนี้การพัฒนาของวัยรุ่นเริ่มสู่ภาวะอย่างสมบูรณ์แบบ จึงมักมีพัฒนาการด้านจิตใจมากกว่าร่างกาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งทางด้านเกี่ยวกับความรู้สึกนึกคิดและปรัชญาชีวิต”

สุพัตรา สุภาพ (2541, หน้า 58) กล่าวว่า “วัยรุ่นเป็นวัยที่เด็กจะพ้นจากสภาพของความเป็นผู้เยาว์ และเริ่มเข้าสู่ภาวะของความเป็นหนุ่มสาว มีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายและจิตใจ เพื่อที่จะก้าวไปสู่การเป็นผู้ใหญ่เต็มตัว มีความแปรปรวนของอารมณ์และจิตใจ ซึ่งเป็นสาเหตุให้มีพฤติกรรมแปลก ๆ มีความต้องการที่จะให้เป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อน และต้องการความเป็นอิสระจากผู้ปกครอง เป็นต้น”

สรุปความหมายของวัยรุ่น คือ วัยที่เป็นหัวเลี้ยวหัวต่อระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่ มีการเติบโตทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา มีความแปรปรวนของอารมณ์ และจิตใจซึ่งเป็นสาเหตุให้มีพฤติกรรมแปลก ๆ และต้องการเป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อน

2.3.1 ความสนใจของวัยรุ่น

ความสนใจ คือ กิจกรรมใด ๆ ก็ตามที่มีแรงขับหรือแรงจูงใจให้บุคคลได้แสดงออกความสนใจ มีความสำคัญมาก ในการที่เราจะรู้จักและเข้าใจบุคคลและเป็นแนวทางนำไปสู่กิจกรรมในอนาคตของเขา (ปราณี งามสุด, 2542) ซึ่งความสนใจของวัยรุ่นจะมีบทบาทสำคัญต่อพัฒนาการทางพฤติกรรมและบุคลิกภาพของวัยรุ่น

เฮอร์ล็อก (Hurlock, 1974 อ้างใน จุฑามาส กิริติกสิกร, 2542) ได้แบ่งความสนใจของวัยรุ่นได้ดังนี้ คือ

1) ความสนใจทางสังคม (Social Interests) หมายถึง การให้ความสนใจในเรื่องของเหตุการณ์และบุคคลในสังคมเช่นงานเลี้ยงต่าง ๆ และการพบปะสนทนากัน

2) ความสนใจส่วนบุคคล (Personal Interests) วัยรุ่นจะมีความสนใจการแต่งกาย เอาใจในเรื่องเสื้อผ้า ทรงผม พยายามดูแฟชั่นเพื่อให้ทันสมัย และเป็นที่ยอมรับ มีความสนใจเรื่อง สุขภาพ เอาใจใส่ในเรื่องรูปร่าง สัดส่วน รมณ์ระวังในเรื่องการกิน ความสะอาด และการป้องกัน โรคภัยไข้เจ็บต่าง ๆ นอกจากนี้ยังให้ความสนใจเรื่องเพศ จะสนใจเพศตรงข้าม พยายามปรับปรุงตัวให้ เข้ากับเพื่อนต่างเพศ รวมทั้งเป็นวัยที่ให้ความสนใจที่จะแสวงหาความเป็นอิสระในการมีความสัมพันธ์ กับเพื่อนทั้งเพศเดียวกันและเพื่อนต่างเพศ พยายามที่จะเป็นตัวของตัวเอง เริ่มต้นด้านการใช้อำนาจ ของผู้ใหญ่ มีความสนใจในอาชีพ เริ่มวางแผนเกี่ยวกับอาชีพในอนาคต ให้ความสนใจในการเรียน โดย วัยรุ่นคิดว่าโรงเรียนเป็นสถานที่ที่จะได้ปรับปรุงสภาพในชีวิตด้วยการเข้าร่วมกิจกรรมหรือการ ตั้งใจเรียน และมีความสนใจในศาสนา การเข้าวัด ฟังธรรม ปฏิบัติธรรม หรือทำบุญในโอกาสต่าง ๆ

3) ความสนใจในการพักผ่อนหย่อนใจ (Recreational Interests) วัยรุ่นจะให้ความสนใจในเกมและกีฬาเพื่อการออกกำลังกายหรือเพื่อความสนุกสนาน รวมทั้งมีความสนใจในการอ่าน หนังสือที่ตนเองชอบ สนใจการดูภาพยนตร์ ฟังวิทยุ ดูโทรทัศน์ เพื่อสร้างความบันเทิงใจ

2.3.2 ความต้องการของวัยรุ่น

วัยรุ่น เป็นวัยที่อยู่ในระยะกำลังเปลี่ยนแปลงจากเด็กไปสู่ผู้ใหญ่ เป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลง ทางอารมณ์และความคิด เป็นช่วงวัยที่มีความคิดปรารถนาอยากได้อะไรเป็น ดังนั้นวัยรุ่นจึงมีความ ต้องการในเรื่องทั่วไปเช่นเดียวกับบุคคลวัยอื่น ดังที่นักจิตวิทยาได้รวบรวมความต้องการของวัยรุ่นที่ เเด่นชัดไว้ ดังนี้ (ดร.ณิ ศรศัมภูวงศ์, 2536, หน้า 193)

1) ความต้องการสัมฤทธิ์ผล (Achievement) หมายถึง ต้องการทำอะไรให้สำเร็จ และทำให้ดีกว่าคนอื่น

2) ความต้องการยกย่องผู้อื่น (Deference) หมายถึง ความต้องการยอมรับ คำแนะนำหรือความคิดเห็นจากผู้อื่น รวมทั้งยอมรับความเป็นผู้นำของคนอื่น

3) ความต้องการความเป็นระเบียบ (Order) หมายถึง ความต้องการวางแผนการ ทำงานก่อนลงมือปฏิบัติอย่างเป็นระบบ ความเป็นระเบียบเรียบร้อยตามระบบงาน

4) ความต้องการแสดงออก (Exhibition) หมายถึง ความต้องการเป็นจุดสนใจของ ผู้อื่น รวมทั้งชอบพูดถึงเรื่องที่ให้ผู้สนใจ และชอบตั้งคำถามที่ผู้อื่นตอบไม่ได้

5) ความต้องการพึ่งตนเอง (Autonomy) หมายถึง ต้องการความเป็นอิสระ ทำอะไร ตามความพอใจ โดยไม่คำนึงถึงว่าผู้อื่นจะคิดอย่างไร

6) ความต้องการไมตรีสัมพันธ์ (Affiliation) หมายถึง ต้องการช่วยเหลือ และ ซื่อสัตย์ต่อเพื่อน ๆ และชอบสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อน

7) ความต้องการเข้าใจตนเองและผู้อื่น (Interception) หมายถึง ความต้องการ วิเคราะห์แรงจูงใจและความรู้สึกของตนเอง ชอบสังเกตผู้อื่น มักเอาใจเขามาใส่ใจเรา

- 8) ความต้องการของความช่วยเหลือ (Succedanea) หมายถึง ความต้องการให้ผู้อื่นช่วยเหลือ หรือให้ผู้อื่นเข้าใจและเห็นใจ เมื่อประสบปัญหา
- 9) ความต้องการมีอำนาจเหนือผู้อื่น (Dominance) หมายถึง ความต้องการที่จะมีอิทธิพลชักจูงให้ทำตามสิ่งที่ตนปรารถนา แนะนำและบงการผู้อื่น
- 10) ความต้องการยอมรับผิด (Abasement) หมายถึง ความต้องการยอมรับผิดเมื่อทำสิ่งผิดพลาดไป ยอมรับการตำหนิ สำนึกได้เมื่อทำผิด
- 11) ความต้องการช่วยเหลือผู้อื่น (Nurturance) หมายถึง ความต้องการช่วยเหลือเพื่อนเวลาเดือดร้อน มักยกโทษให้แก่เพื่อน มีน้ำใจต่อผู้อื่น
- 12) ความต้องการเปลี่ยนแปลง (Change) หมายถึง ต้องการทำสิ่งใหม่ ๆ ชอบค้นคว้าสิ่งใหม่ ๆ
- 13) ความต้องการอดทน (Endurance) หมายถึง ความต้องการทำงานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จด้วยความอดทน
- 14) ความต้องการคบเพื่อนต่างเพศ (Heterosexuality) หมายถึง ความต้องการทำกิจกรรมทางสังคมร่วมกับเพื่อนต่างเพศที่ถูกใจ ชอบอยู่ใกล้ชิดกับเพื่อนต่างเพศ
- 15) ความต้องการที่จะก้าวร้าวหรือรุกรานผู้อื่น (Aggression) หมายถึง ความต้องการขัดแย้งความคิดเห็นของผู้อื่น ชอบบอกผู้อื่นว่าตนคิดอย่างไรเกี่ยวกับตัวเขา ชอบวิจารณ์ผู้อื่นอย่างเปิดเผย

วัยรุ่นเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้าน ร่างกายและจิตใจ รวมทั้งความต้องการ เช่น ความต้องการสัมฤทธิ์ผล ความต้องการไมตรีสัมพันธ์ อีกทั้งเป็นวัยที่มีความอยากรู้อยากเห็นอยากทดลองสิ่งใหม่ ๆ ที่ตนสนใจ ทั้งในเรื่องหลักการและแนวคิดต่าง ๆ นอกจากนี้วัยรุ่นยังมีความพยายามที่จะปรับปรุงตนเอง แก้ไขข้อบกพร่องของตน และมีความมุ่งมั่นในงานที่รับผิดชอบ วัยรุ่นจึงมักใช้เวลาว่างในการตอบสนองความต้องการเหล่านั้น ทางเลือกของวัยรุ่นในการใช้เวลาว่างอาจเป็นไปได้ในทางที่เกิดประโยชน์หรือเกิดโทษต่อตัววัยรุ่นเองหรือต่อสังคม ซึ่งกิจกรรมบันเทิงที่วัยรุ่นเลือกปฏิบัติเกิดขึ้นจากเหตุผลเพียงข้อเดียวคือ เพื่อให้ร่างกายผ่อนคลายความตึงเครียด และความกดดันที่เกิดขึ้นในโรงเรียนหรือจากงานที่ได้รับมอบหมายจากที่บ้าน ดังนั้นความต้องการและความสนใจของวัยรุ่นดังที่ได้กล่าวข้างต้นอาจส่งผลให้เกิดพฤติกรรมในการใช้สื่อเพื่อสนองตอบความต้องการของตนในรูปแบบต่าง ๆ อย่างไรก็ตามความสนใจของวัยรุ่นแต่ละคนขึ้นอยู่กับเพศ สติปัญญา สภาพแวดล้อม โอกาสในการเรียนรู้ กลุ่มเพื่อน ครอบครัว รวมถึงปัจจัยอื่น ๆ ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นปัจจัยพื้นฐานที่มีความสำคัญยิ่งในการศึกษา

วัยรุ่นเพศชายและเพศหญิง อายุระหว่าง 15 - 18 ปี เป็นช่วงวัยที่มีการพัฒนาทางด้านร่างกาย จิตใจ และความรู้สึกนึกคิด แต่ด้านอารมณ์ของวัยรุ่นเป็นอารมณ์ที่เปลี่ยนแปลงง่าย อ่อนไหว

ง่าย เจ้าอารมณ์ มีอารมณ์รุนแรง การควบคุมอารมณ์ยังไม่สู้ดี บางครั้งเก็บกด บางคราวมั่นใจสูง บางครั้งพลุ่งพล่าน ลักษณะอารมณ์เหล่านี้เรียกกันว่า พายุบุแคม (สุชา จันทน์เอม, 2529) ซึ่งความแปรปรวนของอารมณ์เป็นสาเหตุให้มีพฤติกรรมแปลก ๆ มีความต้องการที่จะให้เป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อน และต้องการความเป็นอิสระจากผู้ปกครอง (สุพัตรา สุภาพ, 2541, หน้า 58) รวมถึงกลุ่มตัวแปรของกิจกรรมต่าง ๆ ที่มีส่วนร่วม เรื่องต่าง ๆ ที่ให้ความสนใจ และความคิดเห็นหรือความรู้สึกที่วัยรุ่นมีต่อสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว เพราะความสนใจของวัยรุ่นมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาการทางพฤติกรรมและบุคลิกภาพของวัยรุ่นมาก ความสนใจมีความสำคัญในการที่จะรู้จักและเข้าใจบุคคลเป็นแนวทางนำไปสู่กิจกรรมในอนาคตของเขา (ปราณี รามสูต, 2542) ซึ่งมีผลต่อการจัดกลุ่มของรูปแบบการดำเนินชีวิต และรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของวัยรุ่นด้วยเช่นกัน เนื่องจากรูปแบบการดำเนินชีวิตเป็นลักษณะของบุคคลที่แสดงให้เห็นถึงการใช้เวลาทำกิจกรรม การให้ความสนใจกับสิ่งที่อยู่รอบตัว และความคิดเห็นของบุคคล ซึ่งสอดคล้องกับพฤติกรรมของวัยรุ่นที่แสดงออกเพื่อสนองความต้องการและความสนใจของตนเอง

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการดำเนินชีวิต (Lifestyle)

รูปแบบการดำเนินชีวิตเป็นแนวคิดที่เสนอโดยเลเซอร์ (Lazer, 1963 อ้างใน Plummer, 1974) หมายถึง ลักษณะการใช้ชีวิตซึ่งเกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นในสังคมตลอดช่วงชีวิต นอกจากนี้ยังมีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของคำว่า รูปแบบการดำเนินชีวิต ไว้ดังนี้

กาญจนา แก้วเทพ (2541) กล่าวว่า “วิถีชีวิต เป็นตัวแปรที่ได้จัดแบ่งประเภทของบุคคลโดยใช้เกณฑ์เรื่อง รสนิยม (Taste) และความชื่นชอบในการเลือกใช้ชีวิตของบุคคล แนวคิดเรื่อง “วิถีชีวิต” เริ่มต้นด้วยการพิจารณากิจกรรมในชีวิตประจำวันของบุคคล ซึ่งอาจแบ่งได้เป็น 2 กิจกรรมหลัก คือ กิจกรรมการทำงาน และกิจกรรมการพักผ่อน”

แอสเซล (Assael, 1995 อ้างใน จุฑามาส กิริติกสิกร, 2542) ได้นิยามรูปแบบการดำเนินชีวิตว่า “เป็นลักษณะของความเป็นอยู่ที่แสดงถึง การใช้เวลา (Activities) ของแต่ละคนว่าเป็นอย่างไรการให้ความสนใจ (Interests) กับสภาพแวดล้อมรอบตัวความคิดเห็น (Opinions) ที่มีต่อตนเองและสิ่งรอบข้างซึ่งตัวแปรเหล่านี้คือ ลักษณะทางจิตวิทยา (Psychological Characteristics) ”

เรย์เมอร์ (Reimer, 1995 อ้างใน จุฑามาส กิริติกสิกร, 2542) กล่าวว่า “รูปแบบการดำเนินชีวิต คือ รูปแบบเฉพาะของกิจกรรมในแต่ละวัน ที่แสดงถึงความเป็นตัวของคนนั้น ๆ โดยที่รูปแบบการดำเนินชีวิตของแต่ละบุคคลจะเป็นเอกลักษณ์ที่ไม่มีใครเหมือน คนแต่ละคนจะเลือกทำในสิ่งที่แตกต่างจากคนอื่น ๆ ซึ่งอาจมีใครคนอื่นทำในสิ่งเหล่านี้เหมือนกันก็เป็นได้ จึงมีคนจำนวนหนึ่งที่มีรูปแบบการดำเนินชีวิตที่เหมือน ๆ กัน”

โดยสรุปรูปแบบการดำเนินชีวิต หมายถึง คุณลักษณะทางด้านจิตใจที่แสดงออกมาในรูปแบบ การทำกิจกรรมในชีวิตประจำวัน ความสนใจ และความคิดเห็นที่มีต่อเรื่องต่าง ๆ จะแสดงถึงความเป็น ตัวของคนนั้น ๆ เป็นเอกลักษณ์ของแต่ละบุคคลซึ่งอาจแตกต่างกันไป

2.4.1 ลักษณะของรูปแบบการดำเนินชีวิต (Characteristics of lifestyle)

เบิร์กแมน, ลินด์ควิสท์ และเซอร์จี (Berkman, Lindquist & Sirgy, 1997 อ้างใน อัญชัน สันติไชยกุล, 2547) ได้อธิบายลักษณะของรูปแบบการดำเนินชีวิตไว้ดังนี้

รูปแบบการดำเนินชีวิตได้รับอิทธิพลมาจากกลุ่ม โดยกลุ่มทางสังคมที่บุคคลมีปฏิสัมพันธ์ด้วย เช่น กลุ่มเพื่อน ครอบครัว บุคคลสำคัญในชีวิต นับเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญต่อรูปแบบการดำเนิน ชีวิตของบุคคลเป็นอย่างมาก รูปแบบการดำเนินชีวิตยังมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของบุคคลซึ่งบุคคลจะ แสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับรูปแบบการดำเนินชีวิตของตนเอง รวมทั้งยังบอกความสนใจ ของบุคคล (Center of Interest) และรูปแบบการดำเนินชีวิตยังแปรผันตามการเปลี่ยนแปลงทาง สังคมเช่น สังคมในปัจจุบันที่ผู้หญิงออกมาทำงานนอกบ้านหาเลี้ยงครอบครัวได้เหมือนผู้ชาย ดังนั้น รูปแบบการดำเนินชีวิตของผู้หญิงในปัจจุบันย่อมแตกต่างไปจากรูปแบบการดำเนินชีวิตของผู้หญิงเมื่อ 20 ปีที่แล้ว ผู้หญิงในยุคปัจจุบันใช้ชีวิตแบบผู้ชายมากขึ้นทำกิจกรรมที่ผู้ชายทำมากขึ้น

2.4.2 การวัดรูปแบบการดำเนินชีวิต

ในการศึกษาเกี่ยวกับลักษณะรูปแบบการดำเนินชีวิตมีมาตรวัดที่เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายใน การวัดลักษณะรูปแบบการดำเนินชีวิตอยู่หลายแบบคือ แบบเอไอโอ (AIOs: Activities, Interest and Opinion) แบบวีเอแอลเอส (VALS, VALS2) และแบบแอลโอวี (LOV) ซึ่งมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

1) การวัดรูปแบบการดำเนินชีวิตโดยวิธีแบบเอไอโอ (AIOs)

การวัดรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบเอไอโอ (AIOs) เป็นวิธีการวัดที่นิยมใช้กันมาก ที่สุดโดยสามารถวัดได้จากตัวแปรกิจกรรม ความสนใจ และความคิดเห็น แอสเซล (Assael, 1986 อ้างใน อรุมา ศรีสุทธิพันธ์, 2545) ได้ให้คำจำกัดความของตัวแปรดังกล่าวดังนี้

กิจกรรม หมายถึง การแสดงออกอย่างเด่นชัดแม้ว่าการแสดงออกเหล่านี้จะสามารถ สังเกตเห็นได้แต่ก็เป็นเรื่องยากที่จะวัดถึงเหตุผลของการกระทำโดยตรง

ความสนใจ เป็นความสนใจในบางวัตถุประสงค์หรือบางเรื่องซึ่งหมายถึง ระดับของ ความตื่นตัวที่เกิดขึ้นพร้อมกับความเอาใจใส่เป็นพิเศษหรือความเอาใจใส่แบบต่อเนื่อง

ความคิดเห็นเป็น “คำตอบ” ของแต่ละบุคคลในการตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่เกิดขึ้นซึ่ง เปรียบเสมือนเป็น “คำถาม” ในลักษณะการตีความความคาดหวังและการประเมินผล

พลัมเมอร์ (Plummer, 1974) ได้ทำการศึกษาและออกแบบข้อคำถามที่ใช้ใน การศึกษารูปแบบการดำเนินชีวิตเรียกว่ากรอบแนวคิดของเอไอโอ (AIOs Framework) ดัง

รายละเอียดในตารางที่ 1 โดยมุ่งเน้นศึกษาเกี่ยวกับกิจกรรมความสนใจและความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ ของบุคคล รวมถึงลักษณะทางประชากร (Demographics) ดังนี้

ตารางที่ 1: ลักษณะรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบเอไอโอ (The AIOs framework)

กิจกรรม	ความสนใจ	ความคิดเห็น	ลักษณะทางประชากร
การทำงาน (Work)	ครอบครัว (Family)	เกี่ยวกับตัวเอง (Themselves)	อายุ (Age)
งานอดิเรก (Hobbies)	บ้าน (Home)	ประเด็นทางสังคม (Social Issues)	การศึกษา (Education)
งานสังคม (Social Event)	งาน (Job)	การเมือง (Politics)	รายได้ (Income)
วันหยุดพักผ่อน (Vacation)	ชุมชน (Community)	ธุรกิจ (Business)	อาชีพ (Occupation)
สมาชิกสโมสร (Club Membership)	สันทนาการ (Recreation)	เศรษฐกิจ (Economics)	ขนาดครอบครัว (Family Size)
ชุมชน (Community)	แฟชั่น (Fashion)	การศึกษา (Education)	ที่พักอาศัย (Dwelling)
การซื้อของ (Shopping)	อาหาร (Food)	สินค้า (Product)	ภูมิศาสตร์ (Geography)
กีฬา (Sport)	สื่อต่าง ๆ (Media)	อนาคต (Future)	ขนาดเมือง (City Size)
	ความสำเร็จ (Achievement)	วัฒนธรรม (Culture)	ช่วงของวงจรชีวิต (Stage in Life Cycle)

ที่มา: Plummer, J. T. (1974). The concept and application of lifestyles segmentation. *Journal of Marketing*, 38, 33-37.

2) การวัดรูปแบบการดำเนินชีวิตโดยใช้วิธีการวีเอแอลเอส (VALS: Values and Lifestyles)

เป็นวิธีการวัดลักษณะรูปแบบการดำเนินชีวิตที่คิดค้นโดยสถาบันวิจัยสแตนฟอร์ด (Stanford Research Institute: SRI) เมื่อปี ค.ศ. 1978 มีพื้นฐานมาจากทฤษฎีแรงจูงใจและพัฒนาการทางจิตวิทยาของมนุษย์ตามหลักทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ (Maslow's

Hierarchy of Needs) สามารถแบ่งประเภทของคนออกได้เป็น 4 กลุ่มใหญ่ และ 9 กลุ่มย่อย ดังนี้ (ปาริชาติ อินนุพัฒน์, 2552)

(1) กลุ่มมุ่งเน้นความต้องการเพื่อการยังชีพ (The Need - driven Group) เป็นกลุ่มบุคคลที่มีความต้องการขั้นพื้นฐานเพื่อการยังชีพแบ่งเป็น 2 กลุ่มย่อย คือ ผู้ขอเพียงมีชีวิตรอด (Survivors) และผู้ประคองชีวิต (Sustainers)

(2) กลุ่มยึดถือผู้อื่นเป็นแบบอย่าง (The Outer - oriented Group) เป็นกลุ่มที่ยึดถือความคิดของผู้อื่นแบ่งเป็นกลุ่มย่อย 3 กลุ่ม คือ ผู้เป็นสมาชิกในสังกัด (Belongers) ผู้เลียนแบบผู้อื่น (Emulator) และผู้ประสบความสำเร็จ (Achievers)

(3) กลุ่มยึดถือตนเองเป็นหลัก (The Inner - directed Group) เป็นพวกยึดถือความคิดของตนเอง มีความเป็นตัวของตัวเองแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มย่อย คือ กลุ่มฉันคือฉัน (I-am-me Group) กลุ่มชอบมีประสบการณ์ใหม่ ๆ (Experiential) และกลุ่มสนใจปัญหาสังคม (Societally conscious)

(4) กลุ่มผู้ประสบความสำเร็จในชีวิต (The Integrated Group) เป็นผู้ใหญ่ที่บรรลุผลสำเร็จในชีวิต

ต่อมาในปี 1989 ทางสถาบันวิจัยสแตนฟอร์ดได้พัฒนาวิเอแอลเอสทู (VALS 2) ขึ้นมาซึ่งปรับปรุงจากวิเอแอลเอสเดม เนื่องจากวิเอแอลเอสเดมนั้นเป็นการวัดที่กว้างเกินไป ให้ความสำคัญกับข้อมูลด้านประชากรมากเกินไป และยากต่อการใช้งาน ดังนั้นวิเอแอลเอสทูจึงถูกพัฒนาขึ้น โดยให้ความสำคัญกับข้อมูลด้านจิตวิทยา เช่น ทศนคติ และค่านิยม เป็นต้น ซึ่งสามารถอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างทศนคติ และพฤติกรรมของบุคคลได้ชัดเจนขึ้นกว่าเดิม (อัญชัน สันติไชยกุล, 2547)

แบบคำถามที่ใช้ในวิเอแอลเอสทูจะมุ่งเน้นการวัดทศนคติ และค่านิยม โดยใช้แนวคิดของผู้บริโภคที่มีต่อการมองโลก แบ่งออกเป็นกลุ่มยึดถือตัวเอง (Self - orientation) 3 กลุ่ม คือ (1) ประเภทยึดถือหลักการ (Principle - oriented) ได้แก่ บุคคลที่ยึดถือความเชื่อและหลักการเป็นแนวทางกำหนดการตัดสินใจของตนมากกว่าที่จะใช้ความรู้สึก (2) ประเภทยึดถือสถานภาพ (Status - oriented) ได้แก่ บุคคลที่ยึดถือการกระทำ ความเห็นชอบ และความคิดเห็นของผู้อื่นที่มีต่อตนเป็นสำคัญหรือจะกระทำเพื่อให้ผู้อื่นชอบพอ และ (3) ประเภทยึดถือการกระทำ (Action - oriented) บุคคลที่ปรารถนาอยากกระทำกิจกรรมทางสังคมและสิ่งแวดล้อม ต้องการมีประสบการณ์ใหม่ ๆ ที่หลากหลาย รวมทั้งต้องการเสี่ยงภัย

กลุ่มผู้บริโภคที่อยู่ในกลุ่มคนตามลักษณะต่าง ๆ ที่บุคคลให้ความสำคัญ จะถูกจำแนกเป็นกลุ่มที่มีทรัพยากรมาก (Abundant resource) และกลุ่มทรัพยากรน้อย (Minimal resource) ซึ่งวิเอแอลเอสทู จำแนกบุคคลออกเป็น 8 กลุ่ม (ปาริชาติ อินนุพัฒน์, 2552) ดังนี้

(1) กลุ่มผู้สมหวังในชีวิต (Actualizers) (2) กลุ่มผู้ประสบผลสำเร็จ (Fulfilleds) (3) กลุ่มอนุรักษนิยม (Believers) (4) กลุ่มผู้สำเร็จในงานอาชีพ (Achievers) (5) กลุ่มมีความทะเยอทะยาน (Strivers) (6) กลุ่มชอบมีประสบการณ์ใหม่ ๆ (Experiencers) (7) กลุ่มนักปฏิบัติ (Makers) และ (8) กลุ่มผู้ดิ้นรน (Strugglers)

อย่างไรก็ตามคำถามทั้งหมดของวีเอแอลเอส และวีเอแอลเอสทู ยังคงเป็นลิขสิทธิ์ของสถาบันวิจัยแสดงพอร์ตซึ่งบุคคลทั่วไปไม่สามารถใช้ได้ นอกจากนี้ตัวคำถามยังขาดความเป็นกลาง คือ มีการใช้ภาษาที่มีลักษณะลำเอียง ทำให้ผู้ตอบคิดว่าควรจะตอบตามแบบที่สังคมยอมรับ ซึ่งจะทำให้ข้อมูลที่ได้อาจเพี้ยนไปจากความเป็นจริง (อัญชัน สันติไชยกุล, 2547)

3) การวัดรูปแบบการดำเนินชีวิตโดยใช้วิธีวัดแบบแอลโอวี (LOV: List of Values) เป็นมาตรวัดที่พัฒนาขึ้นโดยศูนย์วิจัยเชิงสำรวจของมหาวิทยาลัยมิชิแกน โดยอาศัยพื้นฐานทางทฤษฎีว่าด้วยค่านิยมของมาสโลว์ (Maslow, 1954 อ้างใน เลิศหญิง หิรัญโร, 2545)

เป็นการศึกษาเกี่ยวกับค่านิยมของบุคคลคือ ค่านิยมในจุดหมายของชีวิต (Terminal Values) เป็นค่านิยมการมีชีวิตที่สะดวกสบาย และค่านิยมด้านพฤติกรรม (Instrument Values) เป็นค่านิยมการเป็นคนขยัน และซื่อสัตย์ (เลิศหญิง หิรัญโร, 2545)

มาตรวัดแบบแอลโอวีใช้เพื่อหาค่านิยมที่โดดเด่นของบุคคล โดยให้ผู้ตอบให้คะแนนเรียงลำดับจากค่านิยมที่มีความสำคัญมากที่สุด (9 คะแนน) ไปจนถึงค่านิยมที่มีความสำคัญน้อยที่สุดในชีวิตประจำวัน (1 คะแนน) โดยสรุปได้เป็น 9 ค่านิยม ภายได้ 3 มุมมอง ดังนี้ (Moven & Minor, 2001 อ้างใน อัญชัน สันติไชยกุล, 2547)

(1) การให้ความสำคัญกับสิ่งภายนอก (External Orientation) เป็นประเภทของกลุ่มคนที่ต้องการความเป็นเอกลักษณ์ของตนเองประกอบไปด้วยค่านิยมต่างๆ ดังนี้ ค่านิยมการสนองความพอใจของตนเอง (Self - fulfillment) เป็นค่านิยมที่ต้องการเติมเต็มด้านฐานะการศึกษาและความรู้สึกรับต้องการตอบสนองความปรารถนาของตนเองให้ได้มากที่สุด มักเป็นกลุ่มคนที่มีอายุน้อยทำงานอยู่ในเมือง ค่านิยมที่ต้องการความตื่นเต้น (Excitement) เป็นค่านิยมที่ชอบความตื่นเต้นและท้าทาย เช่นการกระโดดบันจี้จัมพ์ ค่านิยมที่ต้องการความสำเร็จ (Sense of Accomplishment) คนในกลุ่มนี้มักเป็นผู้ช่วยวัยกลางคนที่ประสบความสำเร็จ มีตำแหน่งหน้าที่การงานในระดับสูง มีรายได้ดี และค่านิยมในการเคารพตัวเอง (Self - respect) เป็นค่านิยมที่คนอเมริกันให้ความสำคัญมากที่สุด

(2) การให้ความสำคัญกับสิ่งภายใน (Internal Orientation) เป็นกลุ่มคนที่ชอบควบคุมชีวิตของตนเองให้เป็นไปตามธรรมเนียม ประกอบไปด้วยค่านิยมดังนี้ ค่านิยมความรู้สึกเป็นเจ้าของ (Sense of Belonging) ส่วนใหญ่มักเป็นค่านิยมของผู้หญิง คือ มีลักษณะการพึ่งพาอาศัยกัน ให้ความสำคัญกับบ้านและครอบครัว คนกลุ่มนี้มีการศึกษาไม่สูง แต่มีรายได้ในระดับปาน

กลาง มีความสุขกับหน้าที่และความรับผิดชอบต่อครอบครัว เช่น แม่บ้าน และเสมียน เป็นต้น ค่านิยมที่เป็นที่เคารพ (Being well - respected) เป็นกลุ่มที่มีอายุมากกว่า 50 ปี มีรายได้ และการศึกษาค่าประกอบอาชีพที่ไม่ค่อยมีเกียรติ แต่รักงานที่ทำ เช่น ขาวนา ช่างฝีมือ พนักงานต้อนรับ ผู้หญิงม่าย และกลุ่มคนที่เกษียณอายุแล้ว เป็นต้น และค่านิยมความมั่นคง (Security) เป็นค่านิยมที่นิยมที่พบได้ค่อนข้างน้อย เป็นกลุ่มคนที่ขาดความมั่นคงทางการเงินและจิตใจ

(3) การให้ความสำคัญระหว่างบุคคล (Interpersonal Orientation) เป็นประเภทกลุ่มคนที่เน้นไปที่การมีสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นในสังคม ประกอบไปด้วยค่านิยม 2 ประการ คือ ค่านิยมความสนุกสนาน (Fun and Enjoyment) เป็นกลุ่มคนที่มีอายุน้อย ไม่มีงานทำหรือทำงานที่ไม่ค่อยมั่นคง แต่มองโลกในแง่ดี และปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมได้ง่าย และค่านิยมการมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น (Warm Relationships with others) เป็นกลุ่มคนที่มีความเป็นกันเองกับผู้อื่นอยู่เสมอ ผู้ที่เลือกค่านิยมนี้มักเป็นพ่อม่าย แม่บ้าน คนที่เคร่งศาสนาชอบเข้าโบสถ์ เป็นต้น

เมื่อนำวีเอแอลเอส และแอลโอวีมาเปรียบเทียบกันจะพบว่า แอลโอวีเป็นวิธีการวัดที่ให้ข้อมูลได้น่าเชื่อถือมากกว่าแบบวีเอแอลเอส ซึ่งเป็นประโยชน์และเป็นที่ยอมรับมากกว่าแบบวีเอแอลเอส แต่การใช้แอลโอวีควรศึกษาตัวแปรด้านคุณลักษณะทางประชากรประกอบในงานวิจัยจึงจะได้ข้อมูลที่เชื่อถือ (อัญชัน สันติไชยกุล, 2547)

วิธีการวัดรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบเอไอโอ สามารถอธิบายคุณลักษณะของประชากรแต่ละกลุ่มได้ใกล้เคียงกับสภาพที่เป็นจริงอย่างมาก (Mill & Morrison, 1992 อ้างใน เกษรา เกิดมงคล, 2546) รวมทั้งเป็นมาตรวัดที่มีความยืดหยุ่นสูง สามารถปรับเปลี่ยนหัวข้อต่าง ๆ ที่จะใช้ในการวิจัยให้เข้ากับลักษณะของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นวัยรุ่นได้ ในขณะที่วิธีการวัดรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบวีเอแอลเอส และวีเอแอลเอสทู ยังมีข้อจำกัดบางประการเนื่องจากคำถามทั้งหมดเป็นลิขสิทธิ์ของสถาบันวิจัยแอสตันพอร์ต ซึ่งบุคคลทั่วไปไม่สามารถใช้ได้ (Mowen & Minor, 2001 อ้างใน เกษรา เกิดมงคล, 2546) และในระบบวีเอแอลเอสทู ที่สามารถแบ่งประชากรออกเป็น 8 กลุ่ม ได้อย่างชัดเจน แต่ในแต่ละกลุ่มมีลักษณะบางประการที่มีความคล้ายคลึงกันจนไม่สามารถแยกออกจากกันได้ เช่น กลุ่มที่ประสบความสำเร็จ และกลุ่มผู้รู้สึกพอ ทั้งสองกลุ่มมีสติปัญญา ความสามารถใกล้เคียงกัน สนใจสถานการณ์โลก สนใจในปัญหาสังคม และเปิดรับสื่อเกี่ยวกับรายการโทรทัศน์เชิงความรู้และศิลปะเช่นเดียวกัน (สุมาลี เหลืองดำรงกิจ, 2543) อีกทั้งข้อเสนอของมิลและมอร์ริสัน (Mill & Morrison, 1992 อ้างใน เกษรา เกิดมงคล, 2546) ที่ว่า ข้อมูลที่ได้รับจากกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับกิจกรรม ความสนใจ และความคิดเห็น สามารถอธิบายคุณลักษณะของประชากรแต่ละกลุ่มได้ใกล้เคียงกับสภาพจริงอย่างมาก นอกจากนี้งานวิจัยทั้งในและต่างประเทศส่วนใหญ่ใช้วิธีการวัดรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบเอไอโอ เป็นเครื่องมือในการศึกษา

ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกใช้วิธีการวัดรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบเอไอโอ เป็นเครื่องมือในการศึกษา ซึ่งการจัดแบ่งกลุ่มวัยรุ่นจะวัดได้จากข้อคำถามที่เกี่ยวกับกิจกรรม ความสนใจ และความคิดเห็น โดยอาศัยกรอบแนวคิดเอไอโอของพลัมเมอร์ (Plummer, 1974) เป็นแนวทางในการออกแบบข้อคำถามสำหรับกลุ่มวัยรุ่นเพื่อศึกษารูปแบบการดำเนินชีวิต โดยใช้สถิติการวิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor Analysis) สอดคล้องกับงานวิจัยของจุฑามาส กิรติกสิกร (2542) ที่ได้ทำการศึกษาพบว่า รูปแบบการดำเนินชีวิตของเด็กวัยรุ่นสามารถแบ่งได้ 5 กลุ่ม คือ กลุ่มเก็บตัว กลุ่มรักเรียน กลุ่มทันสมัย กลุ่มนักกีฬา และกลุ่มรักสนุก รวมทั้งงานวิจัยของอัญชัน สันติไชยกุล (2547) ที่ศึกษาพบว่า กลุ่มรูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครสามารถแบ่งออกได้เป็น 10 รูปแบบ คือ (1) ตามแฟชั่นและกระแสนิยม (2) มุ่งมั่นจริงจัง (3) คนดีของสังคม (4) อนุรักษ์นิยม (5) รักสบายไม่สนใจโลก (6) ผู้ชีวิต (7) บั่นเทินนิยม (8) ยึดมั่นในศีลธรรม (9) มีความคิดรอบคอบและชอบเล่นเกม และ (10) บ้านแสนสุข ผู้วิจัยจึงได้เลือกใช้จากสถิติการวิเคราะห์องค์ประกอบซึ่งเป็นสถิติที่ใช้ในการค้นหาตัวแปรแฝงจากตัวแปรจำนวนมากที่มีความสัมพันธ์กันในแต่ละกลุ่มกิจกรรม กลุ่มความสนใจ และกลุ่มความคิดเห็น เพื่อจัดเป็นกลุ่มรูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่น ตั้งชื่อแต่ละกลุ่มให้สอดคล้องกับความคล้ายคลึงกันระหว่างตัวแปรที่อยู่ในองค์ประกอบนั้น ๆ

2.5 แนวคิดเกี่ยวกับครอบครัวและรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว (Family Communication Patterns)

ครอบครัวเป็นสถาบันแรกที่มีหน้าที่หล่อหลอมบุคคลให้มีชีวิตความเป็นอยู่ตามวัฒนธรรม และในขณะเดียวกันก็ทำหน้าที่สร้างอุปนิสัย ความรู้สึกนึกคิด บุคลิกภาพของแต่ละบุคคลให้เกิดขึ้น ถ้าครอบครัวอบอุ่น สมาชิกในครอบครัวสามารถพัฒนาตนเองในด้านร่างกายและจิตใจไปในทิศทางที่ถูกต้องดีงาม ก่อให้เกิดความสุขภายในครอบครัว ดังนั้น ครอบครัวจึงเป็นสถาบันพื้นฐานที่ควรให้ความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง การที่พ่อแม่ให้การดูแลเอาใจใส่ทั้งด้านสุขภาพกายและสุขภาพจิตของลูกนั้นมีอิทธิพลอย่างมากต่อการสร้างพฤติกรรมของบุคคล

2.5.1 ความหมายของครอบครัว

“ครอบครัว เป็นสถาบันทางสังคมเบื้องต้นของมนุษย์เป็นแหล่งปลูกฝังและสืบสานการเป็นสมาชิกที่ดีให้แก่สังคม” (เกษม ตันติผลาชีวะ, 2544, หน้า 10) และ “ครอบครัว ประกอบด้วยสมาชิกมากกว่าสองคนขึ้นไปซึ่งมาอาศัยอยู่ร่วมกัน มีความเกี่ยวพันกันโดยกำเนิด การแต่งงาน หรือรับไว้ในสกุลเดียวกัน เช่น สามีภรรยา บุตรหลาน สมาชิกแต่ละคนมีความสัมพันธ์และมีอิทธิพลซึ่งกันและกัน” (Assael, 1998)

“ครอบครัว หมายถึง การอยู่ร่วมกันของกลุ่มบุคคลที่เป็นสมาชิก ซึ่งมีความสัมพันธ์กันผูกพันกัน เช่น ความสัมพันธ์ทางสายเลือด หรือการรับเป็นบุตรบุญธรรม สมาชิกที่มีความสัมพันธ์กันจะมี

บทบาทและหน้าที่แตกต่างกัน เช่น เป็นบิดา เป็นมารดา เป็นสามี เป็นภรรยาหรือเป็นบุตร เป็นต้น” (วารสาร ธรรมศาสตร์, 2545, หน้า 59)

โรเจอร์ส (Rogers, 1984) ได้ให้ความหมายครอบครัวว่า “เป็นหน่วยที่บุคคลจะปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน เป็นเจ้าของความรู้สึกและมีเอกลักษณ์ร่วมกัน รวมทั้งเป็นแหล่งพัฒนาเฉพาะตัวของบุคคล ซึ่งเกิดจากการแลกเปลี่ยนสารกันในระยะเวลานานพอสมควร สมาชิกในครอบครัวจะมีความรู้สึกผูกพันต่อกัน พึ่งพาอาศัยกัน และเป็นเจ้าของภูมิหลังของครอบครัวร่วมกัน”

นอกจากนี้ อัจฉรา นวจินดา และกาญจนา ลุศนันท์ (2546, หน้า 231) ได้นิยามความหมายของครอบครัวไว้ว่า “ครอบครัวเป็นสถานที่สำคัญที่จะตอบสนองต่อกิจกรรมที่บุคคลต้องการทั้งด้านร่างกายและจิตใจ คือสถานที่ที่เรียกว่า บ้าน และหน่วยของสังคมที่กลุ่มบุคคลมาอยู่ร่วมกันเพื่อมีกิจกรรมในการดำเนินชีวิตที่สัมพันธ์กันภายในบ้าน เรียกว่า ครอบครัว”

กล่าวโดยสรุปครอบครัว หมายถึง สถาบันทางสังคมที่บุคคลมีปฏิสัมพันธ์กันมีสมาชิกที่ประกอบกันเป็นครอบครัวตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป อาศัยอยู่ร่วมกันในระยะเวลายาวนานพอสมควรซึ่งมีความสัมพันธ์หรือผูกพันกันอยู่ในรูปของสายสัมพันธ์ทางสายเลือดหรือโดยกฎหมาย โดยสมาชิกแต่ละคนมีความสัมพันธ์และมีอิทธิพลซึ่งกันและกัน

2.5.2 รูปแบบความสัมพันธ์ในครอบครัว

ความสัมพันธ์ในครอบครัว หมายถึง ความผูกพัน ความรัก ความเข้าใจ การให้อภัยซึ่งกันและกัน ตลอดจนการปฏิบัติต่อกันอย่างอบอุ่น ระหว่างสามีภรรยา ลูก และญาติพี่น้อง ถ้าครอบครัวใดมีความสัมพันธ์อันดีและมีความสามัคคีเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เปรียบเสมือนเกราะคุ้มครองสมาชิกในครอบครัวให้เกิดความมั่นคงและอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข โดยมีองค์ประกอบสำคัญในการสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว มีดังนี้ การมีความรักและความเข้าใจซึ่งกันและกัน การแสดงความจริงใจต่อกัน ความอดทนและการให้อภัย และการมีประชาธิปไตยในครอบครัว (อัจฉรา นวจินดา และกาญจนา ลุศนันท์, 2546, หน้า 242) ซึ่งรูปแบบความสัมพันธ์ในครอบครัวตามวิธีการอบรมเลี้ยงดูบุตรของบิดามารดา สามารถแบ่งได้ ดังต่อไปนี้ (อมรรัตน์ เจริญชัย, 2547)

1) ความสัมพันธ์แบบเผด็จการ ความสัมพันธ์รูปแบบนี้ บิดามารดามักเลี้ยงดูและอบรมสั่งสอนบุตรให้อยู่ในระเบียบหรือกฎเกณฑ์ที่ตนสร้างขึ้น หรือคาดหวังให้เป็นไปตามที่พ่อแม่ต้องการ บุตรไม่สามารถแสดงความคิดเห็นหรือตัดสินใจตามความต้องการของตนได้ บิดามารดาไม่ค่อยแสดงความรักใคร่เอาใจใส่ต่อบุตรอย่างเปิดเผย บุตรมักจะไม่มีความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดกับบิดามารดา มีความรู้สึกขาดความรักความอบอุ่น มั่นคงปลอดภัย และต้องปฏิบัติตามคำสั่งของบิดามารดาเป็นประจำทำให้บุตรขาดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และความเชื่อมั่นในตนเอง

2) ความสัมพันธ์แบบประชาธิปไตย ความสัมพันธ์รูปแบบนี้บิดามารดาจะอบรมสั่งสอนบุตรให้มีเหตุผล เมื่อกระทำผิดก็จะชี้แจงว่าผิดเพราะเหตุผลใดและมีการลงโทษเพราะอะไร

นอกจากนี้บิดามารดา บุตรจะมีการพบปะพูดคุยกันอยู่เสมอ สมาชิกทุกคนในครอบครัวมีการตัดสินใจร่วมกัน บุตรมีโอกาสแสดงความคิดเห็นและใช้ความสามารถอย่างเต็มที่ ตลอดจนสามารถตัดสินใจด้วยตนเอง โดยมีบิดามารดาให้การสนับสนุน ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัวลักษณะนี้ บุตรจะมีความรับผิดชอบสูง มีเหตุมีผล เคารพยกย่องและยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รู้จักประนีประนอม มีความมั่นใจในตนเอง กล้าคิดกล้าทำในสิ่งที่ตนเป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม ซึ่งเป็นวิถีการดำเนินชีวิตในระบอบประชาธิปไตย

3) ความสัมพันธ์แบบปล่อยตามสบาย ความสัมพันธ์แบบนี้บิดามารดาจะเลี้ยงดูบุตรแบบปล่อยตามสบาย ไม่มีระเบียบกฎเกณฑ์ที่เข้มงวด บิดามารดาไม่ค่อยสนใจความเป็นไปของกันและกันรวมถึงตัวบุตรด้วย เพราะบิดามารดาต้องไปประกอบอาชีพนอกบ้าน จึงไม่มีเวลาอบรมดูแลบุตร และบางครอบครัวที่มีฐานะร่ำรวยมักให้เงินบุตรใช้จ่ายอย่างฟุ่มเฟือยเพื่อเป็นการทดแทนความรักและเวลาที่ไม่ได้อยู่ร่วมกัน ลักษณะความสัมพันธ์ในครอบครัวแบบนี้จะทำให้บุตรมีนิสัยเอาแต่ใจตนเอง ควบคุมความประพฤติตนเองไม่ได้ ขาดความรับผิดชอบ ขาดระเบียบวินัยและความเสียสละ มองโลกในแง่ร้าย ไม่ไว้วางใจผู้อื่น ไม่มีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น เกรและก้าวร้าว

2.5.3 การสื่อสารในครอบครัว

แม็คลอร์ด และแชฟฟี (McLeod & Chaffee, 1967 อ้างใน Eswara, 1974) กล่าวถึงการสื่อสารภายในครอบครัวว่า “เป็นการสื่อสารเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างพ่อ แม่ ลูก ซึ่งทุก ๆ ครอบครัวจะพัฒนาบรรทัดฐานในเรื่องทิศทาง เนื้อหาและความหลากหลายในการสื่อสารกับวัตถุหรือแนวคิดต่าง ๆ โดยรวมถึงบรรทัดฐานว่าใครควรสื่อสารกับใคร เกี่ยวกับประเด็นใด ด้วยความตั้งใจเช่นใด การสื่อสารจะมีรูปแบบที่มั่นคงทั้งในเรื่องปริมาณในแต่ละช่วงเวลา รวมทั้งเรื่องความหลากหลายของประเด็น”

เอสวารา (Eswara, 1974) สรุปความหมายของการสื่อสารภายในครอบครัวว่าเป็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่ และลูก โดยเป็นการเรียนรู้ถึงบรรทัดฐานของครอบครัวเกี่ยวกับทิศทาง เนื้อหาและความหมายของการสื่อสาร เกี่ยวกับประเด็นปัญหาต่าง ๆ ซึ่งเป็นกระบวนการที่ดำเนินมาเป็นระยะเวลายาวนาน และมีประเด็นที่หลากหลาย ความสัมพันธ์ของโครงสร้างเหล่านี้ซึ่งเรียนรู้จากครอบครัว จะเป็นแนวทางสำหรับการสื่อสารภายนอกครอบครัวในอนาคต

นอกจากนี้เพียร์สัน และสปิตซ์เบิร์ก (Pearson & Spitzberg, 1987 อ้างใน อณิทร วาริรัตน์กุล, 2549) กล่าวถึงการสื่อสารในครอบครัวว่า สมาชิกในครอบครัวจะมีการโต้ตอบกันในรูปแบบการปฏิสัมพันธ์แบบเดิม ๆ ซ้ำแล้วซ้ำเล่า ซึ่งรูปแบบของการปฏิสัมพันธ์นี้อาจเป็นไปในแนวทางที่ดีหรือไม่ดีก็ได้ โดยแต่ละครอบครัวจะสร้างข้อตกลงระหว่างกันว่าเรื่องใดควรหรือไม่ควรสื่อสารกัน และเนื้อหานั้น ๆ จะถูกแปลความหมายอย่างไร ครอบครัวยังกำหนดว่าใครเป็นผู้พูด และ

ใครเป็นผู้ฟัง ข้อความใดสามารถสื่อสารกันได้ และสื่อสารกันอย่างไร นอกจากนี้รูปแบบของการสื่อสารเหล่านี้ยังสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา

จากที่กล่าวมาข้างต้นพอสรุปได้ว่า การสื่อสารภายในครอบครัว คือ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในครอบครัว ซึ่งในแต่ละครอบครัวมีบรรทัดฐานของการสื่อสารในเรื่องทิศทางเนื้อหา ความหมาย และความหลากหลายในการสื่อสารอย่างไรจะเป็นข้อตกลงระหว่างสมาชิกในครอบครัว และสามารถเปลี่ยนแปลงได้เมื่อเวลาผ่านไป

จุดเริ่มต้นและพัฒนาการของความสัมพันธ์มาจากการสื่อสารระหว่างกัน ครอบครัวที่มีความสุข คือ ครอบครัวที่มีสัมพันธภาพที่ดีระหว่างกัน ดังนั้นแต่ละครอบครัวควรมีการสื่อสารที่ดีหรือเหมาะสม เพื่อทำให้เกิดความเข้าใจอันดีระหว่างกันให้มากที่สุด ในทางตรงกันข้ามหากสมาชิกในครอบครัวมีการสื่อสารที่ไม่ดี ก็ยังทำให้เกิดความกดดันหรือความเครียดที่นำไปสู่ความขัดแย้งได้ ดังจะเห็นได้จากงานวิจัยของเพลินพิศ จันทรศักดิ์ (2541) ที่สรุปได้ว่า พฤติกรรมการสื่อสารในครอบครัวมีความสัมพันธ์กับสุขภาพจิตของเด็กวัยรุ่น โดยที่พฤติกรรมการสื่อสารในครอบครัว ได้แก่ คุณภาพการสื่อสารของบิดา คุณภาพการสื่อสารของมารดา และรูปแบบการสื่อสารในครอบครัว มีความสัมพันธ์กับสุขภาพจิตของเด็กวัยรุ่น ได้แก่ ลักษณะความรู้สึกลดผิดปกติทางร่างกาย การย่ำคิดย่ำทำ ความรู้สึกไม่ชอบติดต่อกับผู้อื่น ซึมเศร้าวิตกกังวล ก้าวร้าวทำลาย กลัวโดยไม่มีเหตุผล หวาดระแวง และอาการทางจิต

จะเห็นได้ว่ารูปแบบพฤติกรรมที่แสดงออกในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นทางบวกหรือทางลบ ล้วนมีพื้นฐานมาจากความสัมพันธ์ของบุคคลในครอบครัวทั้งสิ้น ความรู้ความสามารถในการสรรค์สร้างกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อครอบครัว การเสียสละ การให้อภัย การเอื้ออาทรต่อกัน และความรู้สึกอื่น ๆ จึงขึ้นอยู่กับสัมพันธภาพของคนในครอบครัวเป็นหลัก หากสมาชิกในครอบครัวมีสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน มีการถ่ายทอดความรู้ความสามารถในการดำรงชีวิตอย่างเหมาะสม ชีวิตครอบครัวก็จะมีความสุข และเมื่อครอบครัวมีความสุข ปัญหาหรือเรื่องร้ายต่าง ๆ ก็อาจป้องกันหรือลดความรุนแรงลงได้จากความสามารถของสมาชิกในครอบครัวที่ช่วยเหลือกัน มีการสื่อสารที่ดีและมีสัมพันธภาพที่เหมาะสม สุขภาพในครอบครัวย่อมกลับคืนมา (สุรพล พยอมแย้ม, 2548) สอดคล้องกับแนวคิดของนงลักษณ์ เทพสวัสดิ์ (2542) ที่ว่า การที่เด็กจะผ่านวัยรุ่นและย่างเข้าสู่ผู้ใหญ่ได้ดี ขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่กับลูกวัยรุ่น เมื่อเด็กตกอยู่ในความทุกข์ และมีปัญหาสิ่งที่พ่อแม่จะให้แก่อุปการะและเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด คือ การเปิดโอกาสให้เด็กได้พูดคุยสื่อสารกับพ่อแม่ของเขาได้ในทุกเรื่อง

2.5.4 ทฤษฎีรูปแบบการสื่อสารในครอบครัว (Family Communication Patterns)

กรอบแนวคิดตามทฤษฎีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแต่เดิมนั้นถูกพัฒนาขึ้นโดย แม็คคลาวด์ และแชฟฟี (McLeod & Chaffee, 1972) ที่ดัดแปลงจากแบบความโน้มเอียงร่วมของ

นิวคอมบ์ (Newcomb's A-B-X Co-orientation Model) (Newcomb, 1953) เพื่อนำมาปรับใช้กับการสื่อสารระหว่างบุคคลภายในครอบครัว มุ่งศึกษาอิทธิพลของสื่อสารมวลชนที่มีต่อกระบวนการขัดเกลาทางสังคมของครอบครัว ทั้งนี้ ได้จำแนกแนวทางการสื่อสารภายในครอบครัวออกเป็น 2 มิติ (McLeod & Chaffee, 1972 อ้างใน เพลินพิศ จันทรงค์ดี, 2541) ได้แก่ (1) การสื่อสารภายในครอบครัวแบบเน้นสัมพันธภาพ (Socio Orientation) เป็นรูปแบบที่เน้นความสัมพันธ์ระหว่างบิดามารดาหรือผู้ปกครองกับบุตรตามลำดับชั้น เป็นครอบครัวที่ยึดมั่นแบบแผนหรือประเพณี ซึ่งทุกคนจะต้องคล้อยตามกัน และจะพยายามหลีกเลี่ยงความขัดแย้ง จะสอนให้เด็กเคารพผู้ใหญ่ ลักษณะของเด็กที่พบในครอบครัวรูปแบบนี้ คือ เด็กจะมีลักษณะยอมจำนนต่อการยอมรับ ไม่ตอบโต้หรือโต้เถียงผู้ใหญ่ และถูกสอนให้หลีกเลี่ยงความขัดแย้ง (2) การสื่อสารภายในครอบครัวแบบเน้นแสดงความคิดเห็น (Concept - Orientation) เป็นรูปแบบที่เน้นการแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ หรือเน้นการสนทนาระหว่างบิดามารดาหรือผู้ปกครองกับบุตร เด็กจะได้รับการสนับสนุนให้รู้จักโต้แย้งผู้อื่นในขณะเดียวกันก็รู้จักยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นด้วย แม้ความคิดเห็นไม่ตรงกันก็ตาม เด็กมักจะร่วมถกเถียงปัญหากับบิดามารดา และรู้จักประเมินปัญหาอย่างรอบคอบ

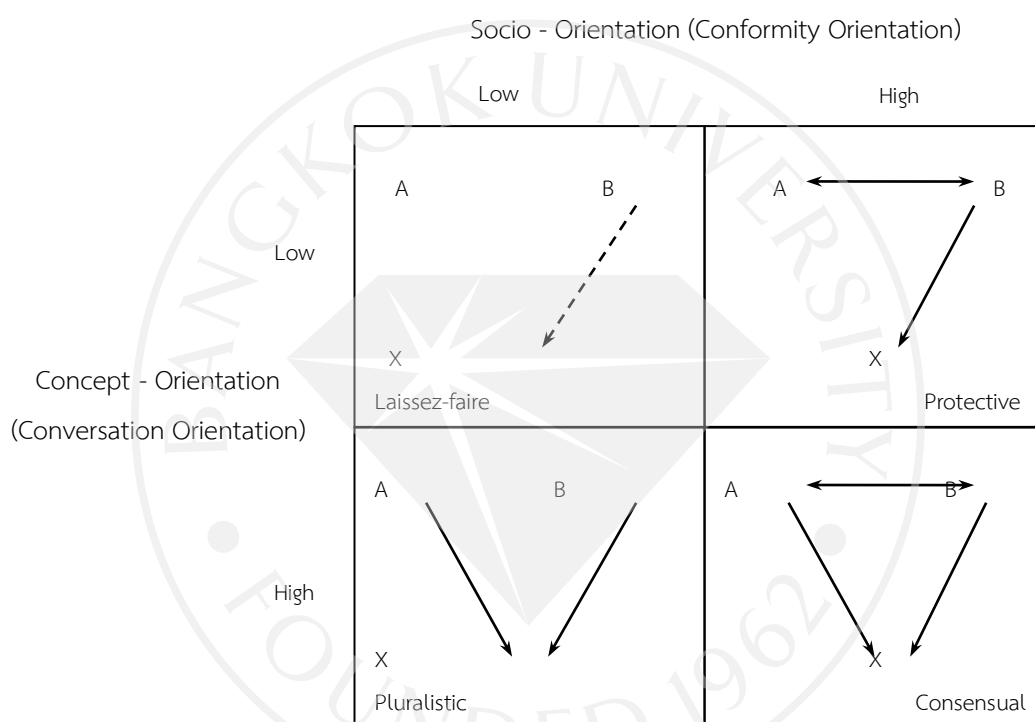
เอสวารา (Eswara, 1974) ยังอธิบายเพิ่มเติมโดยมองการสื่อสารทั้ง 2 มิติ ในแง่ของความสัมพันธ์ภายในครอบครัวว่า การให้ความสำคัญที่แตกต่างกันกับความสัมพันธ์ทั้งในรูปแบบเน้นสัมพันธภาพ และความสัมพันธ์แบบเน้นแสดงความคิดเห็น จะส่งผลให้มีความแตกต่างกันในพฤติกรรมสื่อสารภายนอกครอบครัวเมื่อเผชิญกับสถานการณ์ที่มีโครงสร้างเหมือนกัน คือ การให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์แบบเน้นสัมพันธภาพ มีเป้าหมายเพื่อสอนให้เด็กรักษาความสมานฉันท์ในความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และให้ความเคารพกับผู้มีอำนาจ โดยสรุปแล้วผู้ที่ให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์แบบเน้นสัมพันธภาพ จะมี 2 ลักษณะ ดังนี้ (1) เป็นผู้ยอมตามผู้อื่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้มีอำนาจ และ (2) จะถูกสั่งสอนให้รู้หาหนทางที่ดีที่สุดที่จะระงับปัญหา คือ การหลีกเลี่ยงจากปัญหานั้น ๆ

ในทางตรงข้าม การให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์แบบเน้นแสดงความคิดเห็นซึ่งเป็นสิ่งที่ขาดหายไปในการสัมพันธ์แบบเน้นสัมพันธภาพ นั่นคือ การมีเป้าหมายที่จะสอนให้เด็ก ได้รับความรู้ความเข้าใจ และการแสดงออกของบุคคล เน้นให้ยึดถือในการได้มาซึ่งความรู้ที่ชัดเจน และความถูกต้องของเนื้อหา โดยข้อมูลนั้น ๆ ต้องพิจารณาแล้วว่า เป็นความรู้ ความเข้าใจที่ชัดเจน และเข้าใจได้ ผู้ที่ได้รับการสั่งสอนให้เน้นความสัมพันธ์แบบนี้ จะมีการให้ความสำคัญกับความสมานฉันท์ และการคล้อยตามเพียงเล็กน้อย

การประเมินรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแม้คัลลาร์ด และแซฟฟ์ได้ดัดแปลงแบบความโน้มเอียงร่วมของนิวคอมบ์ (Newcomb, 1953) เพื่อนำมาใช้วัดรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวประกอบด้วยแนวทางการสื่อสารภายในครอบครัว 2 มิติ ได้แก่ การสื่อสารภายในครอบครัว

แบบเน้นสัมพันธภาพ และการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเน้นแสดงความคิดเห็น ซึ่งทั้ง 2 มิติ จะมี ความสัมพันธ์ระหว่างกัน 4 ลักษณะ ทำให้เกิดเป็นรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว 4 รูปแบบ ได้แก่ (1) ปล่อยปละ (Laissez - faire) (2) ปกป้อง (Protective) (3) เปิดเสรีทางความคิด (Pluralistic) และ (4) เห็นพ้องต้องกัน (Consensual) (McLeod & O'Keefe, 1972)

ภาพที่ 1: การจำแนกรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว แสดงตามแบบความโน้มเอียงร่วมของ นิวคอมป์



ที่มา: McLeod, J. M., & O'Keefe, G. J. (1972). The socialization perspective and communication behavior. In F. G. Kline & P. J. Tichenor (Eds.), *Current perspectives in mass communication research* (pp. 121-168). Beverly Hills, CA: Sage.

ในเวลาต่อมาริตชี และฟิตซ์แพททริก (Ritchie & Fitzpatrick, 1990 อ้างใน Graham, 2009) ได้พัฒนาแนวคิดการประเมินรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวปรับปรุงใหม่ (Revised Family Communication Patterns Instrument: RFCP) โดยพัฒนาจากกรอบแนวคิดของแม็คคลาวด์ และแชฟฟี (McLeod & Chaffee, 1972) ซึ่งได้พิสูจน์แล้วว่าแต่ละครอบครัวย่อมมีบรรทัดฐานของการ

สื่อสารที่แตกต่างกันไป และเพื่อการวัดที่ชัดเจนยิ่งขึ้นจึงได้เปลี่ยนแนวทางการสื่อสารภายในครอบครัว 2 มิติของ แม็คคลาวด์ และแซฟฟี เป็น (1) การสื่อสารภายในครอบครัวแบบสนับสนุนการสนทนา (Conversation Orientation) และ (2) การสื่อสารภายในครอบครัวแบบคล้อยตามกัน (Conformity Orientation) ทั้งนี้เพื่อเป็นการกำหนดทิศทางความสัมพันธ์ของการรับรู้และความสัมพันธ์กับ พฤติกรรมการสื่อสารระหว่างบุคคล (Shearman & Dumlao, 2008) โดยมีแบบคล้อยตามกัน ครอบครัวจะให้ความสำคัญกับความสมานฉันท์และความสอดคล้องทางทัศนคติ และความเชื่อระหว่าง สมาชิกในครอบครัว ส่วนมิติสนับสนุนการสนทนาพ่อแม่จะสนับสนุนให้สมาชิกทุกคนในครอบครัวมีส่วนร่วมในการสนทนา ซึ่งแนวทางการสื่อสารภายในครอบครัวทั้ง 2 มิติ มีรายละเอียด ดังนี้

1) มิติการสื่อสารในครอบครัวแบบสนับสนุนการสนทนา หมายถึง ครอบครัวจะสนับสนุนให้สมาชิกแต่ละคนมีส่วนร่วมโดยธรรมชาติและเปิดโอกาสให้สนทนากันได้ในทุก ๆ เรื่อง (Koerner & Fitzpatrick, 2002 อ้างใน Park, Yun, Smith & Morrison, 2010) มีการแสดงความคิดเห็นได้อย่างเปิดเผย อุดมการณ์ที่อยู่เบื้องหลังของมิตินี้แท้จริงแล้ว คือ การมีชีวิตครอบครัวที่มีคุณค่า ประสบความสำเร็จในการสื่อสารอย่างสม่ำเสมอและมีการเปิดเผยตัวตนออกมาอยู่ในระดับสูง (Ries, 2005)

ครอบครัวที่มีลักษณะแบบสนับสนุนการสนทนาจะใช้เวลาส่วนใหญ่ในการพูดคุยกันอย่างเปิดเผยกับแต่ละคน ดังนั้นความสุขของชีวิตครอบครัวจะวัดได้จากผลรวมของเวลาที่ใช้ในการพูดคุยกันและจำนวนเรื่องราวที่ถูกนำมาพูดคุยระหว่างมีปฏิสัมพันธ์กัน ครอบครัวในลักษณะนี้จึงเป็น ครอบครัวที่สื่อสารกันอย่างเปิดเผย ซึ่งในครอบครัวที่มีลักษณะสนับสนุนการสนทนาสูง เด็กจะถูกสอนให้เผชิญหน้ากับความขัดแย้งและหาวิธีการแก้ไขปัญหา ซึ่งสามารถลดความขัดแย้งได้เพียงแค่ว่าตัดสินใจพูดมันออกมาเท่านั้น ในทางกลับกันครอบครัวที่มีลักษณะสนับสนุนการสนทนาในระดับต่ำ เด็กจะถูกสอนให้หลีกเลี่ยงความขัดแย้งหรืออดทนต่อความขัดแย้งที่เกิดขึ้น ซึ่งความขัดแย้งนี้จะถูกมองว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีและหากเป็นไปได้ก็ควรจะหลีกเลี่ยง (Ries, 2005)

2) มิติการสื่อสารในครอบครัวแบบคล้อยตามกัน หมายถึง ครอบครัวที่เน้น ความสำคัญของการเชื่อฟังผู้มีอำนาจและส่งเสริมสถานภาพปัจจุบันในระบบครอบครัว (Koerner & Fitzpatrick, 2002 อ้างใน Park, et al., 2010) ครอบครัวในมิตินี้จะมีกฎเกณฑ์ที่เข้มงวด ใช้กลยุทธ์ การสื่อสารที่เน้นสถานภาพ และสนับสนุนการอยู่ร่วมกันของครอบครัว มีลักษณะคล้ายกับโครงสร้าง ครอบครัวแบบดั้งเดิม คือ ให้ความสำคัญกับความสนใจของครอบครัวมากกว่าความสนใจของแต่ละ บุคคล และคาดหวังว่าลูกจะอยู่ในโอวาทของพ่อแม่ตั้งแต่วัยเด็กจนถึงวัยผู้ใหญ่

ครอบครัวที่มีลักษณะของแบบคล้อยตามกันสูง จะมองความขัดแย้งว่าเป็นสิ่งที่มา คุกคามและเป็นสิ่งรบกวนหรืออาจเป็นตัวกระตุ้น เด็กในครอบครัวลักษณะนี้จะถูกคาดหวังว่าจะ คล้อยตามพ่อแม่ระหว่างที่เกิดความขัดแย้ง หรือยอมทำตามในสิ่งที่พ่อแม่ต้องการ ส่วนครอบครัวที่มี

ลักษณะแบบคล้ายตามกันน้อยจะเน้นรูปแบบการสื่อสารที่ส่งเสริมความแตกต่างของสมาชิกในครอบครัว และสนับสนุนให้แสดงความคิดเห็นและความรู้สึกออกมา ซึ่งพ่อแม่หรือผู้ปกครองต่างพยายามปลูกฝังให้เด็กมีนิสัยรักการแข่งขันและมีความเป็นอิสระด้วยเช่นกัน (Ries, 2005)

จากแนวคิดรูปแบบการสื่อสารในครอบครัวทั้งสองมิติดังกล่าว ริชี และฟิตซ์แพทริก (Richie & Fitzpatrick, 1994 อ้างใน Graham, 2009) ได้นำมาใช้ในการจัดรูปแบบเพื่อสร้างกรอบแนวคิดของรูปแบบของครอบครัว ซึ่งจัดกลุ่มของรูปแบบการสื่อสารในครอบครัวออกได้เป็น 4 รูปแบบ ดังนี้

1) รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปล่อยปละ (Laissez - Faire Family Communication Pattern) เป็นรูปแบบของพฤติกรรมสื่อสารภายในครอบครัว ที่มีแนวทางการสื่อสารภายในครอบครัวแบบสนับสนุนการสนทนาและแบบสร้างการปรองดองตามกันระดับต่ำทั้งคู่ พบการสื่อสารระหว่างบิดามารดาหรือผู้ปกครองกับบุตรเพียงเล็กน้อยเท่านั้น ส่งผลให้บุตรได้รับคำแนะนำและการปลูกฝังทางความคิดต่ำ (Graham, 2009) บิดามารดาหรือผู้ปกครองเป็นผู้ตัดสินใจเรื่องที่สำคัญของครอบครัว ครอบครัวลักษณะนี้มองการสนทนาหรือการสื่อสารภายในครอบครัวว่าเป็นสิ่งที่ไม่จำเป็นสำหรับการหาเลี้ยงครอบครัว จึงไม่เน้นการทำกิจกรรมร่วมกัน (Koerner & Fitzpatrick, 2002) อีกทั้ง ครอบครัวแบบปล่อยปละเป็นรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวที่ไม่มีแบบแผนการปฏิบัติให้บุตรต้องยึดถือ บุตรจึงมีอิสระเสรี แต่ยังถูกห้ามไม่ให้โต้เถียงหรือขัดแย้งกับผู้ใหญ่ และไม่ได้รับการส่งเสริมให้แสดงความคิดเห็นต่าง ๆ ข้อเสียคือ อาจทำให้บุตรที่รู้สึกขาดความรัก มองโลกในแง่ร้าย ไม่ไว้วางใจผู้อื่น ไม่เชื่อมั่นในความยุติธรรม ขาดระเบียบวินัย ไม่มีความขยันขันแข็ง และไม่สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ (Eswara, 1974)

2) รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปกป้อง (Protective Family Communication Pattern) เป็นรูปแบบของพฤติกรรมสื่อสารภายในครอบครัว ที่มีแนวทางการสื่อสารภายในครอบครัวแบบสนับสนุนการสนทนาในระดับต่ำ และมีแนวทางการสื่อสารแบบสร้างการปรองดองระดับสูง พบการสื่อสารระหว่างบิดามารดาหรือผู้ปกครองกับบุตรเพียงเล็กน้อยเท่านั้น บิดามารดาหรือผู้ปกครองมีอำนาจเบ็ดเสร็จภายในครอบครัว ผู้ปกครองเป็นผู้ตัดสินใจเรื่องที่สำคัญของครอบครัวโดยไม่จำเป็นต้องชี้แจงเหตุผล และยังเป็นผู้ควบคุมกฎระเบียบต่าง ๆ ภายในครอบครัว (Graham, 2009) การสื่อสารระหว่างผู้ปกครองกับบุตร เป็นไปในลักษณะของการเคารพเชื่อฟัง และทำตามคำสั่งผู้ใหญ่อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ (Koerner & Fitzpatrick, 2002) อีกทั้ง ครอบครัวแบบปกป้องมักให้ความสำคัญและยึดมั่นต่อประเพณีที่ปลูกฝังกันมา สังเกตได้จากบุตรจะถูกสอนให้เชื่อฟังและคล้ายตามผู้ใหญ่ เพื่อรักษาสัมพันธ์ภาพกับทุกคนในครอบครัว บุตรถูกห้ามไม่ให้แสดงความคิดเห็นที่ขัดแย้งและห้ามโต้เถียงผู้ใหญ่ แม้ว่าจะมีความคิดเหล่านั้นจะไม่ตรงกับผู้ใหญ่ก็ตาม ข้อเสียคือ อาจทำให้บุตรที่เติบโตมาจากครอบครัวแบบนี้ มีความรู้สึกท้อแท้ ขาดความอบอุ่น การปฏิบัติตาม

คำสั่งเป็นประจําทำให้บุตรขาดความคิดริเริ่มสิ่งใหม่ ขาดความเชื่อมั่นในตนเอง ไม่เป็นตัวของตัวเอง และไม่กล้าแสดงความคิดเห็น (Eswara, 1974)

3) รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิด (Pluralistic Family Communication Pattern) เป็นรูปแบบของพฤติกรรมสื่อสารภายในครอบครัว ที่มีแนวทางการสื่อสารภายในครอบครัวแบบสนับสนุนการสนทนาระดับสูง และมีแนวทางการสื่อสารแบบสร้างการปรองดองระดับต่ำ พบการสื่อสารระหว่างบิดามารดาหรือผู้ปกครองกับบุตรในระดับสูง บิดามารดาหรือผู้ปกครองจะเปิดกว้างให้บุตรแสดงความคิดเห็นได้ทุกเรื่องแม้แต่เรื่องส่วนตัว (Graham, 2009) ครอบครัวแบบนี้จะยึดถือคุณค่าของการแลกเปลี่ยนทางความคิด เชื่อว่าการสนทนากับบุตรบ่อยครั้งจะช่วยให้บุตรได้รับความรู้และรู้จักเข้าสังคม ผู้ปกครองยังเปิดโอกาสให้บุตรมีส่วนร่วมในการตัดสินใจเรื่องที่สำคัญของครอบครัว (Koerner & Fitzpatrick, 2002) ครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิดมักให้ความสำคัญกับการส่งเสริมให้บุตรรู้จักพัฒนาความคิดเห็นของตนเอง และกล้าแสดงออก แม้ว่าความคิดเห็นเหล่านั้นจะแตกต่างกับผู้ใหญ่ก็ตาม บุตรจะได้รับการอบรมสั่งสอนให้รู้จักมีความคิดริเริ่มสิ่งใหม่ ๆ กล้าแสดงออก และกล้าอภิปรายหรือถกเถียงในประเด็นเรื่องราวต่าง ๆ กับบุคคลอื่น บุตรจึงกล้าตัดสินใจด้วยตนเอง ไม่ยึดติดอยู่กับสังคม ความเชื่อ ค่านิยม และประเพณีมากนัก ข้อดีคือ ทำให้บุตรที่เติบโตจากครอบครัวที่มีรูปแบบการสื่อสารแบบนี้ มีโอกาสคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และกล้าตัดสินใจตั้งแต่เรื่องเล็กไปจนถึงเรื่องใหญ่ อีกทั้งจะสร้างนิสัยให้เด็กกล้าแสดงความคิดเห็น เชื่อมั่นในตนเอง พึ่งพาตนเองได้ ข้อเสียคือ การแสดงออกอาจทำให้ไม่มีสัมมาคารวะต่อผู้ใหญ่ และขาดการประนีประนอม (Eswara, 1974)

4) รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกัน (Consensual Family Communication Pattern) เป็นรูปแบบของพฤติกรรมสื่อสารภายในครอบครัว ที่มีการสื่อสารแบบสนับสนุนการสนทนา และการสื่อสารแบบสร้างการปรองดองระดับสูงทั้งคู่ พบการสื่อสารระหว่างบิดามารดาหรือผู้ปกครองกับบุตรในระดับสูง ผู้ปกครองส่งเสริมให้บุตรแสดงความคิดเห็นได้ทุกเรื่องแม้แต่เรื่องส่วนตัวและสนับสนุนให้บุตรมีความคิดเห็นเป็นของตนเองสูง แม้กระนั้น ผู้ปกครองยังคงเป็นผู้ตัดสินใจในเรื่องที่สำคัญของครอบครัว แต่จะสนทนากับบุตรถึงเหตุผลของการตัดสินใจในเรื่องนั้น ๆ เพื่อรักษาความสัมพันธ์ภายในครอบครัว (Graham, 2009) อีกทั้ง ครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกันมักให้ความสำคัญของเรื่องสังคม ความเชื่อ ค่านิยม ประเพณี และยึดมั่นในแบบแผนการปฏิบัติที่ปลูกฝังกันมา แต่ในขณะเดียวกันผู้ปกครองก็สอนให้บุตรรู้จักพัฒนาความคิดเห็นของตนเอง และกล้าแสดงออก แม้ว่าความคิดเห็นเหล่านั้นจะแตกต่างกันก็ตาม ข้อดี คือ ทำให้บุตรที่เติบโตจากครอบครัวที่มีรูปแบบการสื่อสารแบบนี้ ได้รู้จักแสดงความคิดเห็นของตนเองอย่างเปิดเผย และรู้จักรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นด้วย อีกทั้ง ยังรู้จักพิจารณาไตร่ตรองด้วยวิจารณญาณเกี่ยวกับเรื่องราวต่าง ๆ

ทั้ง 2 ด้าน นอกจากนี้นักบูตตรูจักแสดงความคิดเห็นร่วมกับผู้อื่นอย่างเปิดเผย แต่ก็มีสัมมาคารวะต่อผู้ใหญ่ และรู้จักการประนีประนอม (Eswara, 1974)

รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวทั้ง 4 รูปแบบข้างต้น แม้ว่าแต่ละรูปแบบจะมีทั้งข้อดีและข้อเสีย แต่ในความเป็นจริงแล้วเราไม่สามารถสันนิษฐานได้ว่า การสื่อสารภายในครอบครัวรูปแบบใดดีที่สุดหรือดีกว่ารูปแบบอื่น ๆ เพราะทุกครอบครัวมีความแตกต่างกัน ดังนั้น ผลของการสื่อสารที่ปรากฏอาจจะเป็นคำตอบที่ดี ที่จะตอบได้ว่าการสื่อสารรูปแบบนั้น ๆ มีความเหมาะสมกับครอบครัวนั้น ๆ หรือไม่ อย่างไร (Bittner, 1985 อ้างใน อณินท์ วาริรัตนกุล, 2549) ดังนั้น การสื่อสารภายในครอบครัวแต่ละรูปแบบย่อมส่งผลต่อสมาชิกภายในครอบครัวที่แตกต่างกัน โดยบางรูปแบบอาจส่งผลให้สมาชิกรู้จักยึดมั่นในเหตุผล หรือรู้จักการประนีประนอมกับบุคคลอื่น ๆ ซึ่งยังไม่มีใครสามารถตอบได้ว่ารูปแบบใดเหมาะสมกว่ารูปแบบอื่น (อณินท์ วาริรัตนกุล, 2549)

ดังนั้นในการศึกษาการสื่อสารภายในครอบครัวของวัยรุ่นว่าครอบครัวนั้น ๆ มีลักษณะการสื่อสารแบบใด จะทำให้คาดการณ์ได้ว่า วัยรุ่นซึ่งรับอิทธิพลจากการสื่อสารในลักษณะต่าง ๆ จะมีค่านิยม พฤติกรรม และการให้ความสำคัญกับเหตุผลมากน้อยหรือไม่อย่างไร รวมทั้งยังสามารถคาดเดาได้ว่าเมื่อเผชิญกับสถานการณ์หนึ่ง ๆ วัยรุ่นจะพิจารณาหรือตอบโต้ในลักษณะใด ทั้งนี้เพราะนักวิชาการหลาย ๆ ท่านต่างมีความคิดเห็นไปในแนวทางเดียวกันว่า การสื่อสารภายในครอบครัวที่บุคคลจะได้รับจะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการสื่อสารกับกลุ่มอื่น ๆ ภายนอก และยิ่งอาจจะมีอิทธิพลต่อการพิจารณา หรือการตัดสินใจในเรื่องต่าง ๆ ที่บุคคลนั้นพบเจออีกด้วย

จากการแบ่งรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวนี้ ผู้วิจัยจะนำแนวคิดการประเมินรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวปรับปรุงใหม่ (Ritchie & Fitzpatrick, 1990 อ้างใน Graham, 2009) มาใช้เป็นแนวทางในการประเมินรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของวัยรุ่น เนื่องจากกรอบแนวคิดตามทฤษฎีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแต่เดิมนั้นถูกพัฒนาขึ้นโดยแม็คคลาวด์ และแชฟฟี (McLeod & Chaffee, 1972) ที่ได้จำแนกแนวทางการสื่อสารภายในครอบครัวออกเป็น 2 มิติ ได้แก่ (1) การสื่อสารภายในครอบครัวแบบเน้นสัมพันธภาพ และ (2) การสื่อสารภายในครอบครัวแบบเน้นแสดงความคิดเห็น ซึ่งทั้ง 2 มิติ เป็นอิสระต่อกัน แสดงให้เห็นว่า ถ้าครอบครัวหนึ่งมีแบบแผนอย่างหนึ่งแล้ว อาจจะมีอีกแบบแผนหนึ่งในลักษณะสัมพันธภาพหรือแสดงความคิดเห็นก็ได้ และอาจมีครอบครัวที่มีแนวโน้มที่จะมีลักษณะสัมพันธภาพและแสดงความคิดเห็นพร้อม ๆ กันก็ได้ หรืออาจขาดลักษณะสัมพันธภาพและแสดงความคิดเห็นทั้งคู่ก็ได้เช่นกัน ในขณะที่การประเมินรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวปรับปรุงใหม่ที่พัฒนาโดยริตชี และฟิตซ์แพทริก (Ritchie & Fitzpatrick, 1990 อ้างใน Graham, 2009) ได้พิสูจน์แล้วว่า แต่ละครอบครัวย่อมมีบรรทัดฐานของการสื่อสารที่แตกต่างกันไป และได้เปลี่ยนแนวทางการสื่อสารภายในครอบครัว 2 มิติ ของแม็คคลาวด์ และแชฟฟี เป็น (1) การสื่อสารภายในครอบครัวแบบสนับสนุนการสนทนา และ (2) การสื่อสารภายในครอบครัว

แบบคล้ายตามกัน ซึ่งทั้ง 2 มิติ จะมีความสัมพันธ์ระหว่างกันใน 4 ลักษณะ ทำให้เกิดเป็นรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว 4 รูปแบบ ได้แก่ (1) แบบปล่อยปละ (2) แบบปกป้อง (3) แบบเปิดเสรีทางความคิด และ (4) แบบเห็นพ้องต้องกัน

2.6 แนวคิดและทฤษฎีความผูกพัน (Attachment Styles)

ความผูกพัน หมายถึง ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างบุคคลสองคนความรู้สึกผูกพันดังกล่าวจะค่อย ๆ เกิดขึ้นทีละน้อยอย่างต่อเนื่องจนกลายเป็นความรู้สึกที่มีลักษณะพิเศษและคงทนตลอดไป (Bowlby, 1969) เป็นความสัมพันธ์ระหว่างมารดาและทารก ซึ่งจะเชื่อมโยงกันทีละเล็กทีละน้อยและแข็งแกร่งมากขึ้นในช่วงเดือนแรกจนเป็นสัมพันธภาพที่ถาวร (Grusec & Lytton, 1988) นอกจากนี้ยังเป็นพันธะทางอารมณ์ที่เกี่ยวกับการรับรู้ของบุคคลในเรื่องความรู้สึกมั่นคงปลอดภัยที่เกิดจากสัมพันธภาพ (Bee, 1997)

ความผูกพัน คือ พัฒนาการของสายใยทางอารมณ์ (Emotional Bond) ระหว่างเด็กและผู้เลี้ยงดูจึงมีความสำคัญต่อการพัฒนาของเด็ก โดยความผูกพันเป็นสายใยทางอารมณ์ระหว่างบุคคลสร้างมาตั้งแต่กำเนิดและคงอยู่แม้เวลาผ่านไป เกิดขึ้นจากความต้องการความมั่นคงของบุคคล เมื่อบุคคลอยู่ในวัยเด็กจะแสวงหาความใกล้ชิดทางกายและจิตใจจากผู้เลี้ยงดู ความผูกพันนับเป็นพื้นฐานสำคัญที่บุคคลจะมีความสัมพันธ์ที่มั่นคงและเชื่อมั่นในวัยเด็ก และเป็นพื้นฐานสำคัญต่อความสัมพันธ์ในวัยผู้ใหญ่ (Ainsworth, 1979 อ้างใน วรัญญา วชิโรดม, 2549)

ความผูกพันจึงเป็นพันธะทางอารมณ์ระหว่างบุคคลสองคนโดยเฉพาะทารกกับผู้เลี้ยงดูเป็นการรับรู้ของบุคคลในเรื่องความรู้สึกมั่นคงปลอดภัย ซึ่งพันธะทางอารมณ์จะเกิดขึ้นทีละน้อยอย่างต่อเนื่องจนกลายเป็นความรู้สึกที่มีลักษณะพิเศษและคงทนถาวรตลอดไป

2.6.1 การพัฒนาของทฤษฎีความผูกพัน

ทฤษฎีความผูกพันของโบลบี (Bowlby, 1988) เริ่มต้นมาจากสมมติฐานที่ว่ามนุษย์มีสัญชาตญาณภายในที่จะแสวงหาและสร้างความผูกพันหรือรักษาพันธะทางอารมณ์ให้คงอยู่กับบุคคลอื่น ๆ เห็นได้จากการที่เด็กต้องกระตุ้นให้ผู้เลี้ยงดูเกิดการตอบสนองเพื่อความอยู่รอดของตน โบลบีตั้งสมมติฐานว่าต้องมีกลไกบางอย่างที่ทำให้เกิดความสมดุลระหว่างความต้องการความปลอดภัยของทารกและความต้องการประสบการณ์ในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ และเรียกกลไกนี้ว่า ความผูกพัน

ทฤษฎีความผูกพันของโบลบี (Bowlby, 1988 อ้างใน Lopez, 1995) จึงมีข้อสันนิษฐานประการแรกว่า บุคคลที่มีความมั่นใจในความผูกพันว่าจะได้รับเมื่อเขาต้องการ เขาจะไม่หนีความกลัวและเขามักจะมีพฤติกรรมการสำรวจมากกว่าบุคคลที่ขาดความมั่นใจ ข้อสันนิษฐานประการที่สอง คือ ความคาดหวังต่าง ๆ ของบุคคลพัฒนามาจากการได้มาและการตอบสนองของภาพความผูกพันที่ดี

ของบุคคลนั้น และคุณค่าของความรักจะเป็นพื้นฐานของการพัฒนาการในช่วงแรกกับภาพความผูกพันเหล่านี้และส่งผลต่อมาถึงรูปแบบการทำงานภายในเกี่ยวกับตนเองและบุคคลอื่น

โบลบี (Bowlby, 1988) ได้ทำการศึกษาความผูกพันใกล้ชิดระหว่างบุตรกับผู้เลี้ยงดู และผลกระทบในระยะยาวของความผูกพันใกล้ชิดในระยะแรกที่มีผลต่อบุคลิกภาพของบุตร เขากล่าวว่าทารกทุกคนเกิดมาพร้อม ๆ กับพฤติกรรมที่ดึงดูดบุคคลต่าง ๆ รอบตัว โดยเฉพาะบุคคลในครอบครัวให้เข้ามาผูกพันใกล้ชิดกับตน เช่น การร้องไห้ การยิ้ม เป็นต้น ในขณะที่วัยนั้นมนุษย์ทุกคนก็มีสัญชาตญาณในการปกป้องคุ้มครองบุคคลที่ไม่สามารถช่วยตนเองได้ หรืออ่อนแอกว่าตน จึงทำให้เกิดการพัฒนาความรู้สึกผูกพันใกล้ชิดระหว่างบุตรกับมารดาหรือผู้เลี้ยงดู ซึ่งเป็นสิ่งที่ช่วยปกป้องคุ้มครองบุตรเมื่อต้องเผชิญกับปัญหาในสังคมที่มีความแตกต่างกันไป ซึ่งขึ้นอยู่กับผู้เลี้ยงดูคนแรกเป็นสำคัญ

ต่อมาได้มีการศึกษาวิจัยตามทฤษฎีความผูกพันของโบลบีทำให้มีข้อมูลเชิงประจักษ์มากยิ่งขึ้นเนื่องจากความผูกพันเป็นอารมณ์ความรู้สึกอยู่ภายในไม่สามารถมองเห็นได้จึงต้องสังเกตจาก “พฤติกรรมความผูกพัน” ที่เด็กมีต่อผู้เลี้ยงดู เพื่อคงไว้ซึ่งความใกล้ชิด เช่น การร้องไห้ การสบสายตา เป็นต้น (Bower, 1979) เอนส์เวิร์ท, เบิลฮาร์, วอเตอร์ และวอล (Ainsworth, Blehar, Waters & Wall, 1978) ได้พัฒนา “สถานการณ์แปลกใหม่” ขึ้นเพื่อประเมินความผูกพันระหว่างทารกและแม่โดยการสังเกต พบว่า ทารกให้ผู้เลี้ยงดูเป็น “พื้นฐานความมั่นคงปลอดภัย” (Securebase) ในการสำรวจ

จากงานวิจัยของเอนส์เวิร์ท และผู้ร่วมงาน (Ainsworth, et al., 1978) สามารถแบ่งประเภทความผูกพันของเด็กได้ 3 แบบ ดังนี้คือ แบบมั่นคง แบบวิตกกังวล/ หลีกหนี และแบบวิตกกังวล/ ไม่แน่ใจในความรู้สึก

ในปี ค.ศ. 1987 งานวิจัยของฮาซาน และแชฟเวอร์ (Hazan & Shaver, 1987) เพื่อประเมินรูปแบบความผูกพันของผู้ใหญ่เป็นครั้งแรก โดยมีพื้นฐานจากงานของเอนส์เวิร์ทที่ทำการศึกษาความผูกพันระหว่างแม่และทารก (Ainsworth, et al., 1978) แต่งานวิจัยของฮาซานและแชฟเวอร์ เน้นความผูกพันแบบรักใคร่เสน่หาของผู้ใหญ่ ซึ่งสังเกตเห็นว่าความผูกพันแบบรักใคร่เสน่หาของผู้ใหญ่มีลักษณะเช่นเดียวกับรูปแบบความผูกพันระหว่างแม่และทารก เช่น ผู้ใหญ่เมื่ออยู่ใกล้กับคนรักหรือเพื่อนสนิทจะรู้สึกมั่นคงปลอดภัย ถ้าที่จะสำรวจสิ่งแวดล้อมและมีความคิดสร้างสรรค์ในสิ่งต่าง ๆ มากยิ่งขึ้น เช่นเดียวกับเด็กที่เมื่ออยู่ใกล้มารดาจะรู้สึกปลอดภัยถ้าสำรวจสิ่งแวดล้อมรอบตัว และเมื่อบุคคลรู้สึกไม่สบายเศร้าหรือถูกคุกคามจะใช้คนรักหรือเพื่อนสนิทเป็นแหล่งที่ทำให้ตนเองรู้สึกสบายและปลอดภัยมากขึ้น เช่นเดียวกับเด็กที่ร้องเรียกมารดาให้เข้ามาหาเมื่อรู้สึกกลัวหรือหิว เป็นต้น ดังนั้นฮาซานและแชฟเวอร์ จึงสรุปว่า ความผูกพันแบบรักใคร่เสน่หาของผู้ใหญ่กับความผูกพันระหว่างมารดาและทารกมีลักษณะคล้ายคลึงกัน จึงนำการแบ่งประเภทความผูกพันระหว่างมารดา

และทารกที่เอนส์เวิร์ทและผู้ร่วมงานทำไว้มาใช้ในการแบ่งประเภทความผูกพันของผู้ใหญ่เป็น 3 แบบ คือ แบบมั่นคง แบบหลีกเลี่ยง และแบบวิตกกังวล/ไม่แน่ใจในความรู้สึก

จากงานวิจัยของบาร์โธโลมิว และโฮโรวิทซ์ (Bartholomew & Horowitz, 1991) ซึ่งทำการศึกษาวัยรุ่นและผู้ใหญ่ตอนต้นพบว่า ผู้ที่มีรูปแบบความผูกพันแบบหลีกเลี่ยงแบ่งได้เป็น 2 แบบ คือแบบหวาดกลัว และแบบทะนงตน สรุปแล้วจึงสามารถแบ่งรูปแบบความผูกพันของผู้ใหญ่ได้ 4 แบบ ซึ่งแสดงออกมาเป็นรูปแบบความผูกพันของผู้ใหญ่ (Model of Adult Attachment)

ภาพที่ 2: รูปแบบความผูกพันของผู้ใหญ่ตามแนวคิดของบาร์โธโลมิว และโฮโรวิทซ์

		รูปแบบการมองตนเอง	
		บวก	ลบ
รูปแบบการมองผู้อื่น	บวก	มั่นคง (+, +) รู้สึกสบายใจในการใกล้ชิด และความเป็นอิสระ	กังวล (-, +) กังวลในเรื่องสัมพันธ์ภาพ
	ลบ	ทะนงตน (+, -) ทะนงตนพึ่งพาตนเอง มองบุคคลอื่นในทางลบ	หวาดกลัว (-, -) กลัวการใกล้ชิด สนิทสนม

ที่มา: Bartholomew, K., & Horowitz, L. M. (1991). Attachment styles among young adults: A test of a four-category model. *Journal of Personality and Social Psychology*, 61(2), 226 - 244.

จากภาพความผูกพันประกอบด้วย 2 มิติ คือ รูปแบบการมองตนเอง (Model of Self) และรูปแบบการมองผู้อื่น (Model of others) ว่าเรามองตนเองและผู้อื่นอย่างไร มองในทางลบหรือทางบวก ซึ่งสามารถแบ่งเป็นรูปแบบของความผูกพันได้เป็น 4 รูปแบบ ดังนี้

1) รูปแบบความผูกพันแบบมั่นคง (Secured Attachment Style) เป็นลักษณะความผูกพันที่บุคคลมองตนเองและบุคคลอื่นในทางบวก เคารพและเห็นคุณค่าในตนเองและบุคคลอื่น รู้สึกว่าบุคคลอื่นพึ่งพาได้ไว้วางใจได้

2) รูปแบบความผูกพันแบบกังวล (Preoccupied Attachment Style) เป็นลักษณะความผูกพันที่บุคคลมองตนเองในทางลบ แต่มองบุคคลอื่นในทางบวก กังวลในเรื่องสัมพันธ์ภาพ กลัวบุคคลอื่นไม่ชอบตน มีลักษณะพึ่งพาสูง ค่อนข้างติดบุคคลอื่น

3) รูปแบบความผูกพันแบบหวาดกลัว (Fearful Attachment Style) เป็นลักษณะความผูกพันที่บุคคลมองตนเองและบุคคลอื่นในทางลบ รู้สึกไม่ไว้วางใจบุคคลอื่น กลัวการใกล้ชิดสนิทสนมกับบุคคลอื่น

4) รูปแบบความผูกพันแบบทะนงตน (Dismissing Attachment Style) เป็นลักษณะความผูกพันที่บุคคลมองตนเองในทางบวก แต่มองบุคคลอื่นในทางลบ บุคคลในประเภนี้เห็นคุณค่าของตน แต่ปฏิเสธบุคคลอื่น มองว่าบุคคลอื่นไม่น่าไว้วางใจจึงหลีกเลี่ยงการมีสัมพันธภาพกับบุคคลอื่น

จากการแบ่งรูปแบบความผูกพันบาร์โธโลมิว และโฮโรวิทซ์พบว่า บุคคลที่มีรูปแบบความผูกพันแบบมั่นคงและแบบทะนงตนมีการมองตนเองเป็นบวกเช่นเดียวกัน คือ รู้สึกว่าตนเองมีคุณค่า น่าเชื่อถือและสามารถเป็นที่รักของผู้อื่นได้ แต่สำหรับรูปแบบการมองผู้อื่นจะแตกต่างกัน บุคคลที่มีรูปแบบความผูกพันแบบมั่นคงมีการมองผู้อื่นเป็นบวก จึงมีความสบายใจในการใกล้ชิดสนิทสนมกับบุคคลอื่น แต่สำหรับบุคคลที่มีรูปแบบความผูกพันแบบทะนงตนมีการมองผู้อื่นเป็นลบ จึงไม่เห็นคุณค่า ไม่เชื่อมั่น และไม่ไว้วางใจบุคคลอื่น ดังนั้นบุคคลในกลุ่มนี้จึงมักปฏิเสธและไม่ใส่ใจในการมีสัมพันธภาพกับบุคคลอื่น

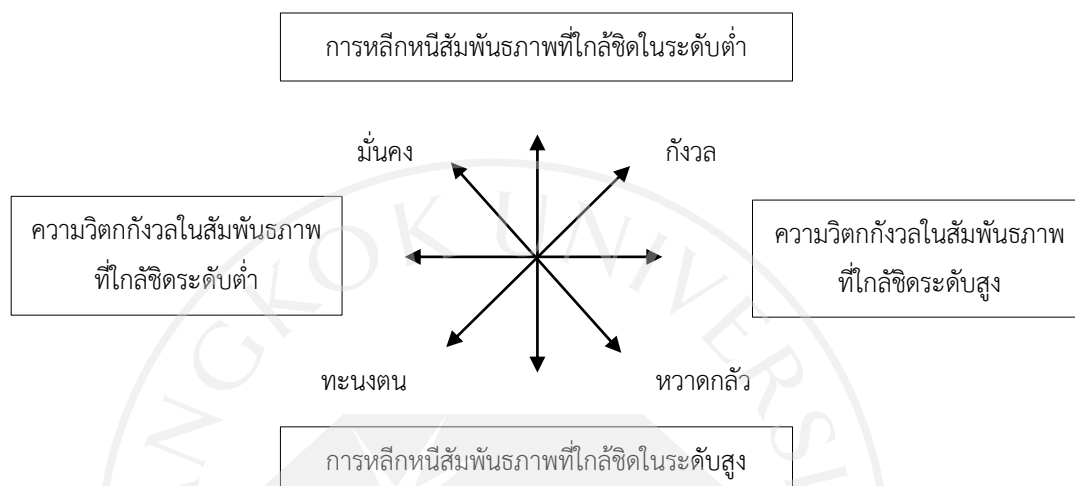
บุคคลที่มีรูปแบบความผูกพันแบบกังวลและแบบหวาดกลัวมีรูปแบบการมองตนเองเป็นลบ คือ รู้สึกว่าตนไม่มีคุณค่า ไม่มีความสามารถ และไม่เป็นที่รักของผู้อื่น แต่มีความแตกต่างกันในรูปแบบการมองผู้อื่น ทำให้ผู้ที่มีรูปแบบความผูกพันแบบกังวลซึ่งมีรูปแบบการมองผู้อื่นเป็นบวกมีความพึงพอใจสูงแสวงหาความใกล้ชิดสนิทสนมเมื่อเกิดความทุกข์ แต่บุคคลที่มีรูปแบบความผูกพันแบบหวาดกลัวซึ่งมีรูปแบบการมองผู้อื่นเป็นลบมักจะหลีกเลี่ยงจากสังคมเมื่อเกิดความทุกข์หรือเกิดปัญหาขึ้นเพราะไม่ไว้วางใจผู้อื่น

การพัฒนาเรื่องการแบ่งรูปแบบความผูกพันมีขึ้นอย่างต่อเนื่อง นักวิจัยพยายามออกแบบการวัดความผูกพันด้วยวิธีการรายงานตนเองโดยใช้พื้นฐานการแบ่งแบบ 2 มิติ คือ รูปแบบการมองตนเองและรูปแบบการมองผู้อื่นมาเป็นหลักในการวิเคราะห์และอ้างอิง แต่ยังมีนักวิจัยบางคนที่ยึดพื้นฐานความคิดของโบลบี และเอนส์เวิร์ทที่เขียนเฉพาะเจาะจงในเรื่องความผูกพันกับเรื่องผู้เลี้ยงดูคนแรก

ในปี ค.ศ. 1998 งานวิจัยของเบิร์นแนน, คลาร์ก และแซฟเวอร์ (Brennan, Clark & Shaver, 1998) พบ 2 องค์ประกอบหลัก คือ ความวิตกกังวลในสัมพันธภาพที่ใกล้ชิด (Anxiety) และการหลีกเลี่ยงสัมพันธภาพที่ใกล้ชิด (Avoidance) จึงสามารถแบ่งมิติความผูกพันออกได้เป็น 2 มิติ เช่นเดียวกับการแบ่งรูปแบบความผูกพันของบาร์โธโลมิว และโฮโรวิทซ์ โดยที่รูปแบบการมองตนเองตรงกับความวิตกกังวลในสัมพันธภาพที่ใกล้ชิด และรูปแบบการมองผู้อื่นตรงกับพฤติกรรมการหลีกเลี่ยงสัมพันธภาพที่ใกล้ชิด การแบ่งและเรียกชื่อมิติในลักษณะนี้ทำให้เกิดความเข้าใจได้ดีขึ้นเพราะคำที่ใช้มีความชัดเจนตรงกับแนวความคิดและตรงกับเนื้อหาของข้อคำถาม ซึ่งต่างจากคำเรียกแบบเดิมของ

บาร์โธโลมิวและโฮโรวิทซ์ที่อยู่ในเชิงความคิด ทำให้ผู้ศึกษาอาจเข้าใจไม่ชัดเจนนัก ซึ่งเบรินแนน คลาร์ก และแซฟเวอร์นำเสนอรูปแบบความผูกพัน 4 รูปแบบ ที่เกิดจากการตัดกันของ 2 มิติ ดังนี้

ภาพที่ 3: การแบ่งรูปแบบความผูกพันของผู้ใหญ่ตามแนวคิดของเบรินแนน, คลาร์ก, และแซฟเวอร์



ที่มา: Shaver, P. R., & Fraley, C. R. (2010). *Self-report measures of adult attachment*. Retrieved from <http://internal.psychology.illinois.edu/~rcfraley/measures/measures.html>.

เมื่อนำมาพิจารณาร่วมกับแนวคิดรูปแบบการมองตนเองและรูปแบบการมองผู้อื่นของ บาร์โธโลมิว และโฮโรวิทซ์เป็นดังนี้

ภาพที่ 4: การแบ่งรูปแบบความผูกพันของผู้ใหญ่

การหลีกเลี่ยงสัมพันธภาพใกล้ชิด (รูปแบบการมองผู้อื่น)



ความวิตกกังวลในสัมพันธภาพใกล้ชิด (รูปแบบการมองตนเอง)

ที่มา: วรรณญา วชิโรดม. (2549). รูปแบบความผูกพันและการแก้ไขปัญหาความขัดแย้งของนักศึกษา อาชีวศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จากแนวคิดรูปแบบความผูกพันทั้งสองมิติดังกล่าว สามารถนำมาใช้ในการจัดรูปแบบเพื่อสร้างกรอบแนวคิดของรูปแบบความผูกพันของครอบครัว ซึ่งจัดกลุ่มรูปแบบความผูกพันในครอบครัวได้เป็น 4 รูปแบบ ดังนี้ (Bartholomew & Horowitz, 1991)

1) รูปแบบความผูกพันแบบมั่นคง

บุคคลที่มีรูปแบบความผูกพันแบบมั่นคงเป็นผู้ที่มีรูปแบบการมองตนเองและรูปแบบการมองผู้อื่นทางบวก บุคคลในกลุ่มนี้ประเมินสัมพันธภาพทั้งในอดีตและปัจจุบันตามความเป็นจริง มีลักษณะที่ดูอบอุ่น เป็นที่รักใคร่ ให้ความสำคัญกับเรื่องมิตรภาพ มีสัมพันธภาพที่ใกล้ชิดกับผู้อื่นในเชิงพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน มั่นใจในตนเอง เปิดเผย กล้าแสดงความรู้สึกต่อหน้าผู้อื่น มีความยืดหยุ่นในการจัดการกับปัญหา มีความกระตือรือร้น มีแนวโน้มที่จะใช้กลวิธีการเผชิญปัญหาที่หลากหลายอย่างมีประสิทธิภาพ และมักแสวงหาการสนับสนุนจากผู้อื่นเพื่อช่วยในการแก้ปัญหาอีกด้วย

2) รูปแบบความผูกพันแบบกังวล

บุคคลที่มีรูปแบบความผูกพันแบบกังวลเป็นผู้ที่มีรูปแบบการมองตนเองทางลบ แต่มีรูปแบบการมองผู้อื่นทางบวก มีความกังวลในสัมพันธภาพสูงแต่ไม่หลีกเลี่ยงการมีสัมพันธภาพกับผู้อื่น ให้ความสำคัญกับสัมพันธภาพที่ใกล้ชิดสนิทสนมเป็นอย่างมาก ชอบพึ่งพาผู้อื่น ต้องการความรักความเอาใจใส่มากเป็นพิเศษจนบางครั้งทำให้เกิดปัญหารู้สึกไม่เพียงพอกับสิ่งที่ได้รับ การรู้สึกถึงคุณค่าใน

ตนเองขึ้นอยู่กับผู้อื่นสูง มีการแสดงออกทางอารมณ์สูง เมื่อประสบปัญหาจะมีปฏิกิริยาโต้ตอบทางอารมณ์อย่างรุนแรงและยากที่จะแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง โดยปราศจากการช่วยเหลือของผู้อื่น

3) รูปแบบความผูกพันแบบทะนงตน

บุคคลที่มีรูปแบบความผูกพันแบบทะนงตนเป็นผู้ที่มีรูปแบบการมองตนเองทางบวก แต่มีรูปแบบการมองผู้อื่นทางลบ มีความกังวลในสัมพันธภาพต่ำแต่หลีกเลี่ยงการมีสัมพันธภาพกับผู้อื่นสูง ไม่ชอบการใกล้ชิดสนิทสนมกับผู้อื่น สัมพันธภาพเป็นไปแบบผิวเผิน บุคลิกภาพดูไม่อบอุ่น ยึดหลักความเป็นจริงและใช้เหตุผลเป็นหลัก ไม่ใช้อารมณ์ความรู้สึกในการตัดสินใจ เมื่อประสบปัญหาหรือภาวะที่ทุกข์ใจจะเผชิญหน้ากับปัญหาโดยตรงและหลีกเลี่ยงความช่วยเหลือจากผู้อื่น มีความมั่นใจในตนเองสูงมาก ไม่สนใจว่าผู้อื่นจะมองตนเองอย่างไร

4) รูปแบบความผูกพันแบบหวาดกลัว

บุคคลที่มีรูปแบบความผูกพันแบบหวาดกลัวเป็นผู้ที่มีรูปแบบการมองตนเองและรูปแบบการมองผู้อื่นทางลบ มีความกังวลในสัมพันธภาพสูงและหลีกเลี่ยงการมีสัมพันธภาพกับผู้อื่นสูง ถึงแม้จะต้องการใกล้ชิดสนิทสนมกับผู้อื่นแต่ก็ไม่กล้าเพราะกลัวการปฏิเสธจากผู้อื่น มีความมั่นใจในตนเองต่ำ ไม่สามารถตัดสินใจได้ด้วยตนเอง ต้องพึ่งผู้อื่นอยู่เสมอ เมื่อประสบปัญหาหรือภาวะที่ทุกข์ใจจะไม่แก้ปัญหาแต่จะหนีปัญหา โดยที่ไม่ต้องการความช่วยเหลือจากผู้อื่น ไม่กล้าเปิดเผยตัวเอง มักลังเลสงสัยว่าผู้อื่นคิดอย่างไรกับตน และมักคิดไปเองว่าตนเองถูกปฏิเสธจากผู้อื่นอยู่เสมอ

สรุปได้ว่า ความผูกพันภายในครอบครัวของบุคคลจะเกิดขึ้นตั้งแต่เป็นทารก ต่อเนื่องไปจนถึงสิ้นสุดเมื่อเสียชีวิต เป็นความผูกพันระหว่างบิดามารดาหรือผู้เลี้ยงดูกับบุตร ตั้งแต่เด็กจนเติบโตใหญ่ และเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุตรกับบิดามารดา (กฤษมันต์ วัฒนารงค์, 2554 และ Levy, et al., 1998) ดังนั้น การอบรมเลี้ยงดูแบบใส่ใจจะช่วยให้บุตรมีความสัมพันธ์อันดีกับบิดามารดาหรือผู้ปกครองตลอดชีวิต อีกทั้ง บุตรจะเลียนแบบทุกอย่างทุกอย่างจากบิดามารดา ทั้งเรื่องนิสัยใจคอ ความรู้สึกนึกคิด และความประพฤติ บุตรจะมองบิดามารดาเสมือนเป็นครูต้นแบบ ดังนั้น ความรู้สึกนึกคิดของบิดามารดาจะมีอิทธิพลสูงต่อความคิดของบุตร (นิคม วรรณราชู, 2544) บุตรที่ขาดความผูกพันจะสับสนในเรื่องความสัมพันธ์ และจะสร้างความผูกพันกับใครไม่ได้ ทำให้เกิดพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในวัยเรียนและมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง ดังนั้น บิดามารดาหรือผู้ปกครองจึงควรสนับสนุนพฤติกรรมที่ดีของบุตรจะทำให้บุตรรู้สึกว่าเขาได้รับความไว้วางใจจากบิดามารดา และเป็นการสร้างสัมพันธภาพอันดีระหว่างกัน ยิ่งไปกว่านั้น การปลูกฝังพฤติกรรมที่เหมาะสมหรือปลูกฝังจริยธรรมเมื่อเขาเติบโตขึ้นจะเป็นผู้ใหญ่ที่ดีและเป็นพลเมืองที่ดี เอื้อต่อการพัฒนาประเทศ (กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข, 2548 และเกศศิริ บุญญะอดิชาติ, 2541)

เมื่อพิจารณาในภาพรวมจะพบว่า ทฤษฎีความผูกพันให้ความสำคัญกับอิทธิพลของครอบครัวที่มีต่อสมาชิก รวมทั้งยังสนับสนุนว่าการสื่อสารที่วัยรุ่นได้รับจากครอบครัว เป็นการสื่อสารในการ

ถ่ายทอดแนวคิด ค่านิยม และทัศนคติต่าง ๆ ซึ่งการสื่อสารภายในครอบครัวนี้เองที่ได้สร้างทัศนคติที่มีต่อตนเองและบุคคลอื่นในสังคม อันมีผลกระทบต่อ การเปิดรับประสบการณ์เข้ามาในชีวิตของแต่ละบุคคล ดังนั้นเด็กวัยรุ่นจะเปิดรับประสบการณ์ใด ๆ หรือมีส่วนร่วมในพฤติกรรมใด ๆ จึงอาจคาดได้ว่าเป็นอิทธิพลจากการสื่อสารภายในครอบครัว ซึ่งทฤษฎีความผูกพันยังเสนอแนะว่า การสื่อสารของผู้ให้การดูแลเด็กที่ใกล้ชิดที่สุดมาตั้งแต่เริ่มแรกของชีวิตจะมีอิทธิพลต่อเด็กมากที่สุด ดังนั้นผู้วิจัยใช้ทฤษฎีความผูกพัน เพื่ออธิบายถึงความผูกพันระหว่างบิดามารดาหรือผู้ปกครองกับบุตร ซึ่งเปรียบกับการสื่อสารระหว่างผู้ปกครองหรือผู้เลี้ยงดูภายในครอบครัว และรูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่น

2.7 แนวคิดเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network Site: SNS)

บอยด์ และเอลสัน (Boyd & Ellison, 2007) ได้ให้นิยามของเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ไว้ว่า “เป็นเว็บไซต์ที่มีความเป็นปัจเจกบุคคลสามารถสร้างข้อมูลส่วนตัวบนพื้นที่สาธารณะหรือกึ่งสาธารณะภายในระบบที่มีขอบเขต สามารถทำการเชื่อมต่อข้อมูลของกลุ่มผู้ใช้งานที่ยอมให้มีการแบ่งปันข้อมูลไปยังกลุ่มผู้ใช้งานอื่นที่ติดต่อสื่อสารกัน และยังสามารถเลือกเข้าชมหรือกีดขวางการเชื่อมต่อข้อมูลไปยังผู้ใช้งานอื่นภายในระบบได้”

อดิเทพ บุตรราช (2553 อ้างใน นภัสกร กรวยสวัสดิ์, 2553) ได้นิยามเครือข่ายสังคมออนไลน์ว่า “เป็นกลุ่มคนที่รวมกันเป็นสังคมและมีการทำกิจกรรมร่วมกันบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีการสร้างเครือข่ายชุมชนเสมือนบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การทำกิจกรรมต่าง ๆ รวมทั้งการใช้ประโยชน์ทางด้านการศึกษา ธุรกิจ และความบันเทิง”

เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์มีการพัฒนาลักษณะในหลากหลายรูปแบบ แต่รูปแบบหลักประกอบด้วยข้อมูลส่วนตัวที่เพื่อนผู้ใช้งานภายใต้ระบบเดียวกันสามารถมองเห็นได้ จะเป็นหน้าที่แยกออกมาอย่างชัดเจนทำให้ผู้ใช้งานสามารถกรอกข้อมูลรายละเอียดหรือสถานะของตนเองได้ (Sunden, 2003 อ้างใน Boyd & Ellison, 2007) นอกจากนี้กลุ่มผู้ใช้งานสามารถแสดงรูปภาพบนหน้าหลักได้ บางเว็บไซต์อาจจะให้กลุ่มผู้ใช้งานเพิ่มเนื้อหาที่เป็นมัลติมีเดีย (Multimedia) หรือปรับแต่งหน้าที่แสดงข้อมูลส่วนตัวได้หลังจากที่เข้าร่วมเป็นสมาชิกของเครือข่ายสังคมออนไลน์แล้ว กลุ่มผู้ใช้งานสามารถระบุหรือแสดงความสัมพันธ์กับกลุ่มผู้ใช้งานที่อยู่ในระบบเดียวกันได้ โดยการกำหนดชื่อจะแตกต่างกันไป เครือข่ายสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่กำหนดให้มีการยืนยันความสัมพันธ์ระหว่างทั้ง 2 ฝ่าย แต่บางเครือข่ายไม่ได้มีการกำหนดให้มีการยืนยัน แต่อาจจะมีการกำหนดยินยอมให้ติดตาม (Follow) อาทิ ทวิตเตอร์ (Twitter) และโฟร์สแควร์ (Foursquare) เป็นต้น

การแสดงความสัมพันธ์บนพื้นที่สาธารณะ นับเป็นองค์ประกอบสำคัญของเว็บไซต์ประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์ และหลาย ๆ เว็บไซต์ยังอนุญาตให้กลุ่มผู้ใช้งานสามารถส่ง หรือฝากข้อความ

ในหน้าข้อมูลส่วนตัวของเพื่อนที่ใช้งานในระบบเดียวกันได้ อีกทั้งบางเว็บยังสามารถให้ฝากเป็นข้อความส่วนตัวที่มีลักษณะคล้ายกับการส่งเว็บเมล (Web Mail) ได้ด้วยเช่นกัน

นอกจากข้อมูลส่วนตัวเพื่อน การแสดงความคิดเห็น และการส่งข้อความส่วนตัว บางเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้เปิดให้มีการแบ่งปัน (Share) รูปภาพ วิดีโอ หรือสร้างบล็อก (Blog) รวมถึงเทคโนโลยีการส่งข้อความแบบสั้น (Instant Message) บางเว็บไซต์ยังรองรับการเชื่อมต่อกับโทรศัพท์มือถือเพื่อให้สะดวกในการใช้งาน อาทิ เฟซบุ๊ก และมายสเปซ (MySpace)

โดยสรุปแล้ว เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นซอฟต์แวร์ที่ใช้งานบนอินเทอร์เน็ตเพื่อตอบสนองรูปแบบการดำเนินชีวิตของกลุ่มผู้ใช้งานยุคปัจจุบันที่ให้เวลากับการใช้งานอินเทอร์เน็ตมากขึ้น จนเกิดเป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Online Social Networking) เพื่อตอบสนองความต้องการที่ต่างกัน อาทิ การทำงาน การแสวงหาความรู้เพิ่มเติม การพักผ่อน การสร้างความสนุกสนาน รวมไปถึงการสร้างเพื่อนใหม่ ๆ ทำให้กระแสของการทำเครือข่ายสังคมออนไลน์เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วในปัจจุบันและได้รับความนิยมอย่างมาก จนกลายมาเป็นส่วนหนึ่งของวัยรุ่นในปัจจุบัน ด้วยจุดเด่นและข้อดีของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ถือได้ว่าเป็นช่องทางในการสื่อสารต่อกลุ่มผู้ใช้งานถึงกลุ่มผู้ใช้งานอื่น ๆ (Friend - to - Friend) การแลกเปลี่ยนประสบการณ์หรือความสนใจร่วมกัน และกิจกรรมอื่น ๆ รวมไปถึงเป็นแหล่งข้อมูลจำนวนมากที่ผู้ใช้สามารถช่วยกันสร้างเนื้อหาขึ้นได้ตามความสนใจของแต่ละบุคคลได้เป็นอย่างดี

2.7.1 พัฒนาการและความเป็นมาของเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์

เครือข่ายสังคมออนไลน์มีจุดเริ่มต้นจากเว็บคลาสเมต (Classmates) ในปี ค.ศ. 1995 และเว็บซิกส์ดีกรี (SixDegrees) ในปี ค.ศ. 1997 ซึ่งทั้ง 2 เว็บนี้จำกัดการใช้งานเฉพาะนักเรียนที่เรียนในโรงเรียนเดียวกัน เพื่อสร้างประวัติ ข้อมูล ติดต่อสื่อสาร ส่งข้อความ และแลกเปลี่ยนข้อมูลที่สนใจร่วมกันระหว่างเพื่อนที่มีในรายการ (Lists) เท่านั้น ต่อมาเว็บไซต์อีพินออน (Epinions) ได้เกิดขึ้นในปี ค.ศ. 1999 จากการพัฒนาของบิชอป (Bishop, 1999 อ้างใน Boyd & Ellison, 2007) โดยได้เพิ่มให้กลุ่มผู้ใช้งานสามารถควบคุมเนื้อหาและติดต่อถึงกันได้ไม่เพียงแต่เพื่อนในรายการของตนเองเท่านั้น นับได้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นของเครือข่ายสังคมออนไลน์ทั้งหลายที่ก่อกำเนิดต่อมา อาทิ เฟซบุ๊ก กูเกิล (Google) และมายสเปซ เป็นต้น

ปรากฏการณ์ของโลกเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ แสดงให้เห็นจากการที่มายสเปซสามารถดึงดูดความสนใจจากสื่อหลัก ๆ ในประเทศสหรัฐอเมริกาและสื่อต่างชาติ ทำให้จำนวนผู้ใช้เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วและเป็นที่นิยมไปทั่วโลก แพรนด์สเตอร์ (Friendster) ทำการรวบรวมกลุ่มผู้ใช้งานในแทบหมู่เกาะแปซิฟิก ออร์คูท (Orkut) เป็นเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ยอดนิยมในประเทศบราซิล ก่อนที่จะแพร่กระจายไปอย่างรวดเร็วในประเทศอินเดีย ในขณะที่มิกซี (Mixi) ได้รับ

การยอมรับในวงกว้างที่ประเทศญี่ปุ่น และไฮไฟส์ (Hi5) ได้รับการยอมรับในหลายประเทศ อาทิ ประเทศลาตินอเมริกา และประเทศแอฟริกาใต้ เป็นต้น (Boyd & Ellison, 2007)

แม้ว่าในปัจจุบันยังไม่มีข้อมูลที่เชื่อถือได้ในเรื่องของจำนวนผู้ใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ทั้งหมด แต่นักวิจัยการตลาดได้ระบุว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ กำลังเติบโตและได้รับความนิยมไปทั่วโลก การเติบโตนี้เป็นผลให้องค์กรต่าง ๆ ได้ลงทุนใช้งบประมาณและเวลาในการสร้างสรรค์ จัดซื้อ รวมถึงโฆษณาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่สามารถเปลี่ยนแปลงการสื่อสารทางด้านออนไลน์ได้

นักวิจัยได้ให้ความสำคัญกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยการรวบรวมจากวิธีการปฏิบัติ รูปแบบการศึกษาที่มีความหลากหลาย และในปัจจุบันได้มุ่งเน้นในเรื่องของการจัดการเพื่อสร้างความประทับใจ (Impression Management) การแสดงความเป็นตัวตนของบุคคลผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ประสิทธิภาพของความสัมพันธ์ (Friendship Performance) จากการศึกษาของบอยด์ และเฮียร์ (Boyd & Heer, 2006 อ้างใน Boyd & Ellison, 2007) พบว่า คำว่า “เพื่อน” บนเครือข่ายสังคมออนไลน์จะแตกต่างจาก “เพื่อน” ในความเข้าใจทั่วไป เนื่องจาก “เพื่อน” บนเครือข่ายสังคมออนไลน์จะมีบริบทในการทำให้ผู้ใช้เกิดจินตนาการเพื่อเป็นแนวทางในการเกิดพฤติกรรม ประเด็นโครงสร้างของเครือข่าย การเชื่อมต่อแบบออนไลน์ (Online) และออฟไลน์ (Offline) ของคนในสังคม และประเด็นความเป็นส่วนตัว (Privacy Issues) นอกจากนี้ยังมีการทำการศึกษาในประเด็นอื่น อาทิ การศึกษาในมุมมองของผู้ใช้งานในเรื่องของชาติพันธุ์ (Ethnicity) ศาสนา (Region) และเรื่องเพศ (Gender) เป็นต้น

2.7.2 การแบ่งประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Type of Social Networking)

สำหรับการแบ่งประเภทรูปแบบนั้น ในความเป็นจริงมีความยากที่จะแยกประเภทของเว็บไซต์ เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างชัดเจน เนื่องจากแต่ละเว็บก็ต่างคิดค้นและพัฒนาเพื่อเอาใจกลุ่มผู้ใช้งานอย่างไม่หยุดยั้ง อีกทั้งยังมีฟังก์ชัน (Function) มากมายแต่อาจมีจุดเด่นที่แตกต่างกันไป เพื่อเป็นจุดขายให้กับเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์นั้น ๆ ดังนี้ (อิติมา ทองทัບ, 2551)

1) แบบสาธารณะ (Publishing) บล็อกและเว็บประเภทเนื้อหา (Content) เช่น บล็อกเกอร์ (Blogger) เว็ดล์เพส (Wordpress) และบล็อกแกงค์ (Bloggang) เป็นต้น ซึ่งบล็อกแต่ละบล็อกมีการแยกย่อยเนื้อหาเป็นหมวดต่าง ๆ ตามความสนใจ อาทิ โอเคเนชั่น (Oknation) เป็นบล็อกที่ให้ทุกคนเป็นนักข่าวด้วยการเขียนบล็อกนำเสนอข่าวสารและข้อมูลต่าง ๆ บล็อกนอนท์ (Blognone) เป็นนำเสนอข่าวสารข้อมูลด้านไอที บล็อกเค็ง (Keng) สำหรับกลุ่มผู้ที่สนใจเรื่องการตลาด บล็อกโก ทู โน (Gotoknow) เป็นที่รวบรวมแหล่งความรู้แขนงต่าง ๆ เป็นต้น

2) แบบชุมชนออนไลน์ (Community) เครือข่ายชุมชนออนไลน์ที่ช่วยสร้างเครือข่ายเพื่อนเก่าและหาเพื่อนใหม่ สามารถส่งข้อความแลกเปลี่ยนความสนใจ อาทิ เฟซบุ๊ก ไฮไฟส์ และมายสเปซ เป็นต้น

3) ประเภทสื่อ (Media) มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอวิดีโอ ภาพยนตร์ เพลงต่าง ๆ โดยส่วนมากเพื่อความบันเทิง อาทิ ยูทูบ (Youtube) ยูสตรีม (Ustream) ยาฮู วิดีโอ (Yahoo Video) ดูโอคอร์ (Duocore) และไทยทูบ (Thaitube) เป็นต้น

4) เกม (Games) เกมออนไลน์ที่สามารถสร้างตัวแทนในโลกเสมือนจริง และใช้ชีวิตอยู่ในโลกออนไลน์ สามารถทำการติดต่อสื่อสารหรือกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกันกับผู้อื่น อาทิ ออดิชัน (Audition) ปังย่า (Pangya) เกมกัม (Gamegum) แร็คนาร์ค (Ragnarok) เป็นต้น

5) รูปภาพ (Photo Management) เป็นเว็บที่สามารถฝากรูปภาพออนไลน์ จัดการภาพถ่ายจากกล้องดิจิทัล อีกทั้งยังสามารถแบ่งปันรูปภาพ หรือเปิดขายรูปภาพได้ อาทิ โฟโตบัคเก็ต (Photobucket) ฟลิกส์ (Flickr) โฟโตชอป เอ็กเพรส (Photoshop Express) อินสตาแกรม (Instagram) ไอสต็อกโฟโต (Istockphoto) และชัตเตอร์สต็อก (Shutterstock) เป็นต้น

6) ประเภทธุรกิจขนาดเล็ก (Business/ Commerce) เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network Site) เพื่อธุรกิจซื้อ - ขาย ประมูลสินค้าออนไลน์ อาทิ อเมซอน (Amazon) อีเบย์ (eBay) ประมูล (Pramool) และตลาดดอมคอม (Tarad.com) เป็นต้น

7) แหล่งข้อมูลความรู้ (Data/ Knowledge) อาทิ วิกิพีเดีย หรือ สารานุกรมเสรี (Wikipedia) กูเกิล เอิร์ธ (Google Earth) ซิกส์ อาร์ (Zickr) และดิคส์ (Digg) เป็นต้น

2.7.3 ลักษณะการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

จากการวิเคราะห์เอกสารของนภัสกร กรวยสวัสดิ์ (2553) สามารถสรุปการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในปัจจุบันได้ว่า มีลักษณะการแลกเปลี่ยนข้อมูลหรือแลกเปลี่ยนความรู้ในรูปแบบต่าง ๆ เพิ่มขึ้นและข้อมูลที่มีการแลกเปลี่ยนกันส่วนมากจะเป็นข้อมูลส่วนบุคคลรูปภาพวิดีโอการส่งข้อความและการพูดคุยกัน นอกจากนี้เฟซบุ๊กยังเป็นทางเลือกหนึ่งที่ช่วยให้คนในสังคมมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน เนื่องจากในยุคปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามามีบทบาทกับการดำเนินชีวิตประจำวันของคนในสังคม เช่น การทำงาน การศึกษา การใช้บริการต่าง ๆ ล้วนต้องอาศัยเทคโนโลยีสารสนเทศ ดังนั้นการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในปัจจุบันจึงไม่ใช่เรื่องแปลกใหม่อีกต่อไป แต่กลายเป็นสิ่งจำเป็นที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการติดต่อสื่อสารการแลกเปลี่ยนข้อมูล การแลกเปลี่ยนความรู้ของคนในสังคมยุคปัจจุบัน

2.7.4 ปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

จากการวิเคราะห์เอกสารของนภัสกร กรวยสวัสดิ์ (2553) สามารถสรุปปัจจัยต่าง ๆ ที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของคนในปัจจุบัน ได้ดังนี้

1) ลักษณะทางสังคมและบรรทัดฐานของกลุ่มผู้ใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการสื่อสาร และการติดต่อกับเพื่อน เนื่องจากสามารถโพสต์ข้อความหรือแลกเปลี่ยนข้อมูลได้อย่างสะดวกรวดเร็ว สามารถพูดคุยกันได้

แบบทันทีทันใด (Real Time) อีกทั้งยังสร้างความรู้สึกรู้สึกการเป็นเจ้าของเมื่อใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และเป็นสมาชิกของชุมชนออนไลน์นั้น ๆ ซึ่งช่วยอธิบายการสร้างตัวตนทางสังคมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ส่งผลให้เกิดบรรทัดฐานทางสังคมที่คนนิยมแลกเปลี่ยนความรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

2) ลักษณะส่วนบุคคลแรงจูงใจ และความสามารถของบุคคล ลักษณะส่วนบุคคลมีความสำคัญอย่างมากต่อการเลือกใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ แต่ปัจจัยของลักษณะส่วนบุคคลไม่มีอิทธิพลต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เสมอไป เนื่องจากเหตุผลของการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์อาจเกิดจากการได้รับแรงจูงใจจากบุคคลอื่น ๆ หรือจากเพื่อนในการสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ นอกจากนั้นความสามารถของแต่ละบุคคลยังมีผลต่อพฤติกรรมในการแลกเปลี่ยนความรู้เนื่องจากในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ผู้ใช้จำเป็นต้องมีความรู้ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และสามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้

3) ทักษะเกี่ยวกับความไว้วางใจความปลอดภัยของระบบ และความเป็นส่วนตัว ส่งผลต่อความตั้งใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และการแลกเปลี่ยนความรู้ เมื่อผู้ใช้บริการมีทัศนคติทางบวกในด้านความไว้วางใจ ความปลอดภัยของระบบ และทัศนคติความเป็นส่วนตัวจะช่วยส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้และเปิดเผยข้อมูล แต่ถ้าหากผู้ใช้บริการมีทัศนคติทางลบการแลกเปลี่ยนความรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ก็จะไม่ประสบผลสำเร็จ

4) คุณค่าทางด้านความบันเทิง หมายถึง เมื่อผู้ใช้บริการมีความรู้สึกเพลิดเพลินในการใช้เทคโนโลยีสำหรับการแลกเปลี่ยนข้อมูลและความรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ จะทำให้ผู้ใช้บริการเกิดความพึงพอใจ มีความตั้งใจในการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างกันมากขึ้น และเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้มีการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างต่อเนื่อง

5) การได้รับประโยชน์จากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นปัจจัยที่ช่วยทำให้คนนิยมใช้บริการมากขึ้น เนื่องจากผู้ใช้บริการเครือข่ายสามารถติดต่อกับเพื่อนคนรู้จัก ตลอดจนได้รู้จักเพื่อนใหม่ ๆ ได้แลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้กับบุคคลอื่น อีกทั้งยังมีความเชื่อว่าระบบจะมีการพัฒนาและปรับปรุงการให้บริการที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งช่วยให้คนใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างต่อเนื่อง

2.7.5 ผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ส่งผลกระทบในด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ (นภัสกร กรวยสวัสดิ์, 2553)

1) ด้านทัศนคติ ผู้ที่ใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์สำหรับการแลกเปลี่ยนข้อมูลและความรู้จะมีทัศนคติในด้านต่าง ๆ ที่เปลี่ยนแปลงไปและมีมุมมองที่หลากหลายเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากการได้รับข้อมูลสารสนเทศที่ทันสมัยอยู่เสมอ ซึ่งตรงกันข้ามกับบุคคลที่ไม่ได้ใช้เครือข่าย

สังคมออนไลน์มักจะปฏิเสธข้อมูลใหม่ ๆ หรือปฏิเสธมุมมองที่มีความแตกต่างไปจากเดิม การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ถึงแม้จะไม่ได้ส่งผลโดยตรงกับผู้ใช้ในทันทีแต่จะเป็นเครื่องมือที่จะช่วยปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและทัศนคติในด้านต่าง ๆ ของผู้ใช้ในอนาคตได้

2) ด้านความเป็นส่วนตัว ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ปัจจุบันมีความสะดวก รวดเร็ว ผู้ใช้สามารถใช้บริการผ่านโทรศัพท์มือถือเพื่อส่งข้อความ รูปภาพ หรือแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างกันได้ ข้อมูลที่ส่งนั้นจะเป็นข้อมูลสาธารณะที่ทุกคนสามารถเข้าไปดูหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้ไม่มีระยะเวลาที่กำหนด ดังนั้นความเป็นส่วนตัวอาจจะถูกคุกคามได้ขึ้นอยู่กับมารยาทของผู้ใช้บริการ ซึ่งผู้ให้บริการอาจจะไม่ได้รับความเป็นส่วนตัวมากนักเพราะข้อมูลที่โพสต์เข้าไปในข้อมูลส่วนตัว จะมีลักษณะเป็นข้อมูลสาธารณะที่เพื่อนในกลุ่มทั้งหมดสามารถดูและแสดงความคิดเห็นได้ หรือบางครั้งสมาชิกคนอื่นที่ไม่ได้อยู่ในกลุ่มก็สามารถเข้ามาดูได้ ยกเว้นมีการตั้งค่าสิทธิการใช้งานระบบหรือใช้การพูดคุยกันแบบทันทีทันใดเป็นต้น

3) ด้านความปลอดภัยของข้อมูล ในความเป็นจริงการใช้งานผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทั้งหมดมีโอกาสที่จะถูกขโมยข้อมูลหรือทำลายข้อมูลได้ ถึงแม้ระบบที่ใช้งานจะอนุญาตให้ตั้งค่าความปลอดภัยของข้อมูลได้ ดังนั้นจึงขึ้นอยู่กับระบบที่ใช้บริการจะมีความสามารถในการสร้างความปลอดภัยให้กับข้อมูลมากน้อยเพียงใด และตัวผู้ใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์เองจะต้องตระหนักว่า ข้อมูลที่นำไปไว้ในข้อมูลส่วนตัวของตนหรือข้อความต่าง ๆ ที่โพสต์ในเครือข่ายสังคมออนไลน์จะต้องเป็นข้อมูลที่สามารถเปิดเผยได้หรือไม่ และที่สำคัญไม่ควรนำข้อมูลหรือสารสนเทศที่ไม่ถูกต้องไปเผยแพร่ในเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อสร้างความเสียหายให้กับบุคคลอื่นหรือสร้างความแตกแยกในสังคม

เครือข่ายสังคมออนไลน์เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของคนในทุกระดับ ทุกเพศ และทุกวัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มวัยรุ่นที่ส่วนใหญ่จะใช้ชีวิตอยู่กับสังคมออนไลน์เพิ่มมากขึ้น มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อบอกเล่าเรื่องราว ประสบการณ์ ผ่านรูปภาพและวิดีโอที่ผู้ใช้จัดทำขึ้นเองหรือพบเจอจากสื่อต่าง ๆ แล้วนำมาแบ่งปันให้กับเพื่อนและผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายของตนได้ทราบผ่านทางเว็บไซต์ของเครือข่ายสังคมออนไลน์ เห็นได้จากการสำรวจพฤติกรรมกลุ่มวัยรุ่นในภูมิภาคเอเชียพบว่า วัยรุ่นไทยใช้โทรศัพท์มือถือในรูปแบบออนไลน์ ทำให้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นอีกหนึ่งช่องทางที่เพิ่มบทบาทสำคัญในชีวิตของวัยรุ่นไทย และวัยรุ่นไทยมีเพื่อนฝูงมากมายในโซเชียลเน็ตเวิร์ก โดยเฉลี่ยอยู่ที่ 211 คน นั่นหมายถึงวัยรุ่นไทยจะใช้โทรศัพท์มือถือเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารหลักกับครอบครัว และเครือข่ายเพื่อนสนิทในขณะที่จะใช้โซเชียลเน็ตเวิร์กในการติดต่อกับผู้คนในวงกว้าง ด้านกิจกรรมหลักในการออนไลน์ที่วัยรุ่นไทยมีส่วนร่วมคือ การฟังเพลง ค้นหาข้อมูล และเล่นเกมออนไลน์ (“การวิจัยครั้งล่าสุดของซินโนเวต”, 2553) ส่วนพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เฟซบุ๊ก พบว่า มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เฟซบุ๊กน้อยกว่า 11 ครั้งต่อ

สัปดาห์ มีระยะเวลาในการใช้บริการน้อยกว่า 61 นาทีต่อครั้ง ในช่วงเวลาตั้งแต่ 19.01 - 22.00 น. โดยใช้บริการที่บ้านเป็นส่วนใหญ่ ส่วนใหญ่ใช้บริการคอมเมนต์หรือแสดงความคิดเห็นหัวข้อของเพื่อน รองลงมาคือ ใช้ปุ่มเพื่อแสดงความชอบหัวข้อหรือคอมเมนต์ของเพื่อน และใช้อัพเดทสถานะของตนเอง (จุฑามณี คายะนันท์, 2554)

ผู้วิจัยนำแนวคิดเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์มาใช้เป็นแนวทางในการประเมินพฤติกรรม การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร เพื่ออธิบายถึงพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ซึ่งเปรียบกับการสื่อสารระหว่างผู้ปกครองหรือผู้เลี้ยงดูภายในครอบครัวและ พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร สอดคล้องกับการศึกษาลักษณะการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่พบว่า เฟซบุ๊กเป็นทางเลือกหนึ่งที่ช่วยให้คนในสังคมมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน (นภัสกร กรวยสวัสดิ์, 2553) รวมถึงการศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นพบว่า สภาพแวดล้อมทางสังคมความสัมพันธ์กับครอบครัวมีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต (ไชยรัตน์ บุตรพรหม, 2545 และนิติพงษ์ ศรีระพันธ์, 2552)

2.8 แนวคิดการเสพติดสื่อ (Media Addiction)

ธนิกานต์ มาฆะศิริานนท์ (2547) ได้ให้คำนิยามของแนวคิดการเสพติดสื่อไว้ว่า คำว่า “เสพติด” เริ่มมาจากการเกี่ยวพันกับการเสพติดแอลกอฮอล์และยา แต่ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา แนวคิดการเสพติดนั้นได้ครอบคลุมถึงเรื่องอื่น ๆ ซึ่งเกี่ยวกับปัญหาการติดการพนัน ปัญหาเรื่องการกิน การจับจ่ายซื้อของ อารมณ์รุนแรง การเสพติดการดูโทรทัศน์ การเสพติดการเล่นคอมพิวเตอร์

ภาวะติดอินเทอร์เน็ต (Internet Addiction) เริ่มจากแนวความคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการติดเทคโนโลยี (Technological Addiction) (Griffiths, 1996 อ้างใน ไชยรัตน์ บุตรพรหม, 2545) และการติดคอมพิวเตอร์ (Computer Addiction) (Shotton, 1991 อ้างใน ไชยรัตน์ บุตรพรหม, 2545) ซึ่งแนวความคิดเกี่ยวกับการติดอินเทอร์เน็ตถูกนำเสนอเป็นครั้งแรกโดยการศึกษาของยัง (Young, 1996 อ้างใน ไชยรัตน์ บุตรพรหม, 2545) ที่พบว่า พฤติกรรมอื่น ๆ สามารถก่อให้เกิดการเสพติดได้เช่นกัน ซึ่งบุคคลที่เข้าไปเกี่ยวข้องและมีประสบการณ์กับสิ่งเหล่านี้มาก ๆ ก็จะถูกจัดว่า พฤติกรรมเหล่านี้เสพติดได้เช่นเดียวกับการเสพติดยาและแอลกอฮอล์ ในส่วนของความคิดนี้คงเป็นแนวความคิดที่ขัดแย้งกับการใช้สารเสพติดที่นำเข้าไปสู่ร่างกายเท่านั้นที่จะสามารถเรียกได้ว่าเป็น “เสพติด (Addictive)” ในขณะที่หลายฝ่ายเชื่อว่า การใช้คำว่า “การเสพติด (Addiction)” น่าจะนำมาประยุกต์ใช้เพียงกรณีที่เกี่ยวข้องกับการนำยาเสพติดเข้าไปในร่างกายเท่านั้น (Walker, 1989 อ้างใน ไชยรัตน์ บุตรพรหม, 2545) การนิยามคำว่า การเสพติด ได้มีการปรับใช้กับพฤติกรรมที่ไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการเสพยาเสพติด เช่น การติดการพนัน การติดวิดีโอเกม ความผิดปกติเกี่ยวกับการรับประทานอาหาร และการติดโทรทัศน์ ดังนั้นการเชื่อมโยงในการใช้คำว่า “การเสพติด” จึงไม่ได้ใช้

เรียกในแง่ของยาเสพติดแต่เพียงอย่างเดียว แต่นำไปใช้ในการอธิบายพฤติกรรมที่มีความคล้ายคลึงกัน (Alexander & Scheweighofer, 1988 อ้างใน ไชยรัตน์ บุตรพรหม, 2545)

อย่างไรก็ตาม ก่อนที่อินเทอร์เน็ตจะมีการใช้อย่างแพร่หลายเหมือนในปัจจุบัน โกลด์เบิร์ก (Goldberg, n.d. อ้างใน ไชยรัตน์ บุตรพรหม, 2545) ได้นิยามอาการของโรคเสพติดอินเทอร์เน็ตดังนี้ เมื่อเสพติดแล้วจะต้องการเสพมากขึ้นเรื่อย ๆ หากไม่ได้เล่นจะลงแดง วิตกกังวล มีความย่ำคิดย่ำทำ มีความคิดเพื่อฝันถึงอินเทอร์เน็ต การเล่นจะใช้เวลามากกว่าที่ตั้งใจไว้แต่ต้น มีความต้องการที่จะลดละเลิกแต่ก็ทำไม่สำเร็จ จะใช้เวลาเกี่ยวกับกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตมากเกินไป ทำให้มีผลกระทบต่อการเรียน ตนเอง และครอบครัว ซึ่งผู้เล่นจะยังคงเล่นอินเทอร์เน็ตต่อไปแม้ว่าจะรู้ว่าเกิดผลเสียอย่างไร

กริฟฟิธส์ (Griffiths, 1998 อ้างใน นิติพงษ์ ศรีระพันธ์, 2552) ได้ให้ข้อสังเกตและอธิบายว่า ผู้ที่ติดการใช้งานคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต จะมีอาการที่สังเกตได้อย่างน้อย 6 ประการ ดังต่อไปนี้ (1) การใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต จะกลายเป็นกิจวัตรที่สำคัญที่สุดในแต่ละวัน และถ้าหากไม่ได้ใช้ก็จะครุ่นคิดถึงการที่จะได้ใช้งานหรือขณะที่ใช้งานอยู่ตลอดเวลา (2) เมื่อได้มีการใช้งานคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตจะมีความรู้สึกที่ดี ได้ผ่อนคลาย (3) จะมีความต้องการใช้งานคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตมากขึ้น เพื่อให้เกิดความพึงพอใจแก่ตนเอง (4) รู้สึกหงุดหงิดเครียด กระสับกระส่าย เมื่อไม่ได้ใช้คอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ต (5) รู้สึกคับข้องใจเมื่อถูกขัดขวางไม่ให้ได้เข้าใช้งานจากบุคคลรอบข้าง (6) มีโอกาสที่จะกลับไปใช้งานคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตซ้ำเช่นเดิม ภายหลังจากที่มีการพยายามควบคุมการใช้งานหรือหยุดใช้ไปได้ระยะหนึ่ง

ศิริไชย หงษ์สงวนศรี และพนม เกตุมาน (2552) อธิบายไว้ว่า เด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์จะมีพฤติกรรมติดเกมคล้ายกับผู้ป่วยติดสารเสพติดและผู้ป่วยติดการพนัน คือ มีความรู้สึกเพลิดเพลินใจในเวลาที่ได้เล่นเกม มีความพึงพอใจเมื่อได้รับชัยชนะในการเล่นและต้องการชัยชนะเพิ่มขึ้นอีกจึงจะได้ความพอใจเท่าเดิม มักใช้เวลาในการเล่นเกมนานจนกว่าจะบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ เมื่อบรรลุเป้าหมายแล้วจะมีความต้องการเล่นในระดับที่สูงขึ้นเรื่อย ๆ จึงมีความต้องการใช้เวลาในการเล่นเกมนานขึ้น เมื่อถูกขัดขวางการเล่นจะหงุดหงิดกระวนกระวาย นอกจากนี้ยังมีความคิดหมกมุ่นและต้องการเล่นเกมตลอดเวลา จนเกิดผลกระทบต่อนตนเองหลายด้าน เช่น การเรียน สุขภาพ ความสัมพันธ์ในครอบครัว และสังคม เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะของเด็กติดเกมของชาญวิทย์ พรนภดล (ม.ป.ป.) คือ เด็กที่หมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมมากเกินไป จนไม่สามารถควบคุมตนเองให้เล่นในระยะเวลาที่กำหนด ทำให้ใช้เวลาเล่นนานติดต่อกันหลายชั่วโมง เมื่อถูกบังคับให้หยุดเล่นจะมีพฤติกรรมในเชิงต่อต้าน แสดงอาการหงุดหงิด ไม่พอใจอย่างรุนแรง หรือก้าวร้าว ซึ่งการเล่นจะมีผลกระทบต่อหน้าที่ความรับผิดชอบของเด็กโดยตรง เช่น เด็กไม่สนใจการเรียน ไม่ทำการบ้าน หนีเรียน ผลการเรียนตกลงจากเดิม ไม่ค่อยทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัว มักแยกตัวจากสังคม บางรายอาจมีปัญหาพฤติกรรมอื่น ๆ ร่วมด้วย เช่น โกหก ดื้อ ต่อต้าน เก็บตัว เป็นต้น

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าผู้ที่มีลักษณะติดเกม จะมีจิตใจครุ่นคิดนึกถึงแต่เกม หมกหมุ่นอยู่กับการเล่นเกมจนไม่สามารถควบคุมเวลาในการเล่นได้ เนื่องจากการเวลาในการเล่นมากขึ้นเรื่อย ๆ หากถูกขัดขวางให้หยุดเล่นจะหงุดหงิด กระวนกระวายใจ อันเป็นพฤติกรรมเชิงต่อต้าน เป็นคนที่มีโลกส่วนตัว จะใช้เวลาส่วนใหญ่หมดไปกับการเล่นเกมจนกระทั่งตัดขาดความสัมพันธ์จากผู้คนรอบข้าง และสังคมผู้เล่นจะยังคงเล่นเกมต่อไปแม้จะรู้ว่าเกิดผลกระทบต่อตนเอง และครอบครัวอย่างไร

2.8.1 สาเหตุการเสพติดสื่อ

ในการศึกษาเรื่องสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นการเสพติดสื่อที่พบว่ามีลักษณะทางจิตใจเป็นปัจจัยสำคัญ เนื่องจากสื่อช่วยให้ผ่อนคลายความกังวล ความกดดันและปัญหาต่าง ๆ เป็นหนทางให้สามารถหลบหนีจากความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในชีวิต ซึ่งโทรทัศน์นั้นกลายเป็นสื่อเสพติด เนื่องจากจะกระตุ้นประสาทสัมผัส อารมณ์ความรู้สึกส่งผลให้ผู้เสพติดรู้สึกสงบ คลายความเครียด ความวิตกกังวลจากปัญหาในชีวิต บุคคลจึงต้องการใช้เวลามาก ๆ ในการดูโทรทัศน์ ส่วนวิดีโอเกมและเกมคอมพิวเตอร์นั้นช่วยให้บุคคลผ่อนคลาย ทำให้หลบหนีจากชีวิตจริงได้เช่นเดียวกับสื่อโทรทัศน์ แต่จะแตกต่างตรงที่สามารถโต้ตอบแบบสองทางแก่บุคคล ซึ่งย่อมจะสร้างความพอใจแก่บุคคลได้มากขึ้นนอกจากนั้นความสัมพันธ์ในสังคมยังก่อให้เกิดพฤติกรรมการเล่นการเสพติดด้วย เมื่อบุคคลไม่ได้รับความพึงพอใจในชีวิต ไม่ว่าจะเป็นทางด้านจิตใจหรือสังคม เช่น การไม่ได้รับความสัมพันธ์ในครอบครัว ก็จะแสวงหาสิ่งที่ดีชดเชยความต้องการที่ขาดแคลนเหล่านี้จากสื่อเนื่องจากสื่อตอบสนองความเหล่านี้นี้ให้พวกเขาได้เมื่อยึดติดและใช้มันบ่อย ๆ ก็จะกลายเป็นพฤติกรรมการเล่นการเสพติดไปในที่สุด(ตะวันเศรษฐี เซ็นนันท์, 2549)

บราว และโรเบิร์ตสัน (Brow & Robertson, 1993 อ้างใน ตะวันเศรษฐี เซ็นนันท์, 2549) ศึกษาพบว่า เวลาที่ผู้เล่นใช้ในกิจกรรมเล่นเกมคอมพิวเตอร์นั้น จะทำให้พวกเขารู้สึกว่าได้รับการตอบสนองความต้องการทางสังคมที่ขาดหายไป ผู้ที่เสพติดนั้นได้รับความพึงพอใจจากการเล่นเกม การได้รับความสำเร็จชัยชนะในเกมนั้นให้ความเป็นตัวตน การได้รับการยอมรับแก่ผู้เล่น และผู้ที่มีความเหงาเปล่าเปลี่ยว การเล่นเกมก็ช่วยชดเชยความต้องการทางสังคมได้

จากการทบทวนวรรณกรรมและเอกสารที่เกี่ยวข้อง พบว่า ความสัมพันธ์ในครอบครัว เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เกิดพฤติกรรมการเล่นการเสพติด (Addictive Behavior) (ไชยรัตน์ บุตรพรหม 2545; นิติพงษ์ ศรีระพันธ์, 2552 และอดิษฐ์ วาวิรัตน์กุล, 2549) ซึ่งความสัมพันธ์ภายในครอบครัวเป็นสาเหตุสำคัญที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นการเสพติด คือ ความแตกแยกไม่เป็นปกติสุขในครอบครัว รวมถึงผู้ที่มีปัญหาครอบครัว ขาดความรัก ความอบอุ่นใจ เป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้เด็กเกิดความคับข้องใจ และมีพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนไปจากบรรทัดฐานของสังคม อีกทั้งสภาพสังคมและเศรษฐกิจที่เปลี่ยนแปลงไปทำให้ผู้ปกครองส่วนใหญ่ไม่มีเวลาในการอบรมสั่งสอนลูก ทำให้เด็กหาทางออกด้วยการเสพติดเพื่อหลีกเลี่ยงหรือหลบหนีปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง นอกจากนี้ ยังพบว่า ผู้ที่มี

แนวโน้มติดสารเสพติดมักจะเป็นเยาวชนที่มีปัญหาครอบครัว เช่น มาจากครอบครัวที่บิดามารดาหย่าร้างหรือแยกกันอยู่ หรือบิดามารดาเสียชีวิต ขาดความอบอุ่นด้านจิตใจ ว้าเหว่ ถูกดูต่ำ ไม่ได้รับความยุติธรรม เมื่อมีปัญหาแล้วจะไม่ปรึกษาใคร บิดามารดาไม่มีเวลาดูแล ไม่เป็นที่ยอมรับของครอบครัว ความสัมพันธ์ในครอบครัวไม่ดี (ไชยยศ เหมะรัชตะ, 2525) และมีความสัมพันธ์เชิงลบในครอบครัว (ภาวิณี อยู่ประเสริฐ, 2540 และหนึ่งฤทัย กอปรศรีสวัสดิ์, 2542)

2.8.2 การวัดการเสพติดอินเทอร์เน็ตและเกมคอมพิวเตอร์

โดยทั่วไปอินเทอร์เน็ตเป็นเพียงเครื่องมือทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่กำลังได้รับความนิยมอย่างมากในสังคมปัจจุบัน แต่การค้นพบและการวินิจฉัยอาการของการติดอินเทอร์เน็ตอาจทำได้ยาก สิ่งที่มีความจำเป็นมากที่สุดคือ ความรู้และความเข้าใจถึงลักษณะที่จะแยกแยะความแตกต่างระหว่างการใช้อินเทอร์เน็ตโดยทั่วไปกับพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ตซึ่งการวินิจฉัยอย่างถูกต้องเป็นสิ่งที่ยากกว่าพฤติกรรมใดที่จะจัดได้ว่าเป็นการติดอินเทอร์เน็ต

ตารางที่ 2: หลักการหลักการวินิจฉัยอาการพยาธิสภาพจากการพนันและพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ต

พยาธิสภาพจากการพนัน	พยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ต
ก. ผู้ที่เล่นการพนันมากผิดปกติ โดยมีอาการต่อไปนี้อย่างน้อย 5 อย่าง ได้แก่ 1. หมกมุ่นอยู่กับการพนัน 2. เพิ่มเงินในการเล่นเพื่อให้อารมณ์ดีขึ้น 3. ไม่สามารถหยุดเล่นได้ 4. มีอาการกระวนกระวายเมื่อถึงเวลาหยุดเล่น 5. เล่นการพนันเพื่อหลบเลี่ยงจากปัญหาทางจิตใจ 6. เมื่อสูญเสียเงินจะรีบกลับมาเล่นใหม่ 7. พุดบดกับครอบครัวเกี่ยวกับจำนวนเงินที่ใช้ในการเล่น 8. ทำผิดกฎหมาย 9. สูญเสียความสัมพันธ์กับคนใกล้ชิด 10. เกิดความหายนะ ข. ผู้ที่เล่นการพนันผิดปกติไม่ได้เป็นโรคเมเนีย	ก. ผู้ที่เล่นอินเทอร์เน็ตมากผิดปกติ โดยมีอาการต่อไปนี้อย่างน้อย 5 อย่าง ได้แก่ 1. หมกมุ่นอยู่กับการเล่นอินเทอร์เน็ต 2. ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลานานขึ้น เพื่อให้ได้รับความพึงพอใจ 3. ไม่สามารถลด หยุดใช้อินเทอร์เน็ตได้ 4. กระวนกระวาย ซึมเศร้า ฉุนเฉียว หรือโกรธง่ายเมื่อเลิกหรือหยุดใช้อินเทอร์เน็ต 5. ใช้เวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตนานกว่าที่ตั้งใจ 6. สูญเสียความสัมพันธ์กับครอบครัว และมีผลกระทบต่อการทำงาน การศึกษา 7. มักโกหกปิดบังเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตของตนเอง 8. ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหลบเลี่ยงจากปัญหาทางจิตใจหรือบรรเทาสภาวะทางอารมณ์ เช่น ความสิ้นหวัง ความรู้สึกผิด ความซึมเศร้า ความกังวลใจ

ที่มา: ไชยรัตน์ บุตรพรหม. (2545). *ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ดังนั้นการติดอินเทอร์เน็ตจึงได้ถูกจัดไว้ในการวินิจฉัยโรคทางจิตเวชของสมาคมจิตแพทย์อเมริกัน - ฉบับปรับปรุงครั้งที่ 4 (DSM-IV) (American Psychiatric Association, 1995 อ้างใน ไชยรัตน์ บุตรพรหม, 2545) จากการอ้างอิงถึงการวินิจฉัยลักษณะอาการผิดปกติทางจิตทั้งหมดใน DSM-IV พบว่า พยาธิสภาพจากการพนัน (Pathological Gambling) มีความคล้ายคลึงกับลักษณะพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ต (Pathological Addictive Internet Use) มากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับศิริไชย หงษ์สงวนศรี และพนม เกตุมาน (2552) ที่พบว่า เด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์จะมีพฤติกรรมติดเกมคล้ายกับผู้ติดยาเสพติดและผู้ติดการพนัน เนื่องจากความคล้ายคลึงกันของสาเหตุและอาการที่เกิดขึ้น ดังนั้นจึงนำพยาธิสภาพจากการพนันมาเป็นตัวแบบในการอธิบายถึงลักษณะพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ต และพยาธิสภาพจากการเล่นเกมออนไลน์ โดยที่ยัง (Young, 1999 อ้างใน ไชยรัตน์ บุตรพรหม, 2545) ได้พยายามสร้างหลักการเพื่อจะนำมาใช้ในการอธิบายถึงภาวะของผู้ที่ติดอินเทอร์เน็ตโดยยึดเอาหลักการของพยาธิสภาพจากการพนันมาใช้ โดยนำแบบทดสอบนี้ไปใช้กับผู้ที่มีอาการติดอินเทอร์เน็ต เมื่อผู้ใช้อินเทอร์เน็ตตอบว่า “ใช่” ใน 5 ข้อหรือมากกว่า 5 ข้อขึ้นไป ซึ่งเป็นหลักการเดียวกันกับการวินิจฉัยอาการพยาธิสภาพจากการพนัน ที่เห็นว่าการใช้หลักเกณฑ์ดังกล่าวเพียงพอที่จะแยกแยะความแตกต่างระหว่างการใช้ที่ปกติกับการใช้ที่ทำให้เกิดลักษณะพยาธิสภาพจากการติดอินเทอร์เน็ตหลักการนี้ทำไว้เพื่อเป็นเครื่องมือที่นำมาใช้ในการวินิจฉัยของการติด (ตารางที่ 2)

ปัจจุบันยังไม่มีการแบ่งเกณฑ์หรือสร้างเกณฑ์ที่ใช้ในการทดสอบเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นติดเกมออนไลน์ขึ้นมาโดยตรงหรือชัดเจน อย่างไรก็ตามสื่อเกมออนไลน์ในฐานะที่เป็นสื่อใหม่ชนิดหนึ่งซึ่งมีรากฐานและมีการพัฒนามาจากการใช้งานสื่ออินเทอร์เน็ต จึงมีรูปแบบเฉพาะและลักษณะร่วมที่มีความคล้ายคลึงกันไม่น้อย โดยเฉพาะอย่างยิ่งอาการการเล่นหรือการติดการเล่นเกมมาก ๆ จนไม่อาจควบคุมได้ ซึ่งก็ย่อมไม่ต่างอะไรจากอาการการเล่นติดเกม นอกจากนั้นเด็กที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ยังมีพฤติกรรมคล้ายกับผู้ติดยาเสพติดและผู้ติดการพนันด้วยเช่นกัน (ศิริไชย หงษ์สงวนศรี และพนม เกตุมาน, 2552) ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำแบบทดสอบเกี่ยวกับภาวะการติดอินเทอร์เน็ตตามหลักการพยาธิสภาพจากการใช้อินเทอร์เน็ตของยัง (Young, 1999 อ้างใน ไชยรัตน์ บุตรพรหม, 2545) มาดัดแปลงแก้ไขให้เหมาะสมกับงานวิจัย เพื่อนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการทดสอบเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น ซึ่งจะเกี่ยวกับความรู้สึกและการกระทำของวัยรุ่นขณะที่กำลังเล่นเกมออนไลน์หรือหลังจากการเล่นเกมออนไลน์เสร็จแล้ว

2.9 ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ (Uses and Gratifications Theory)

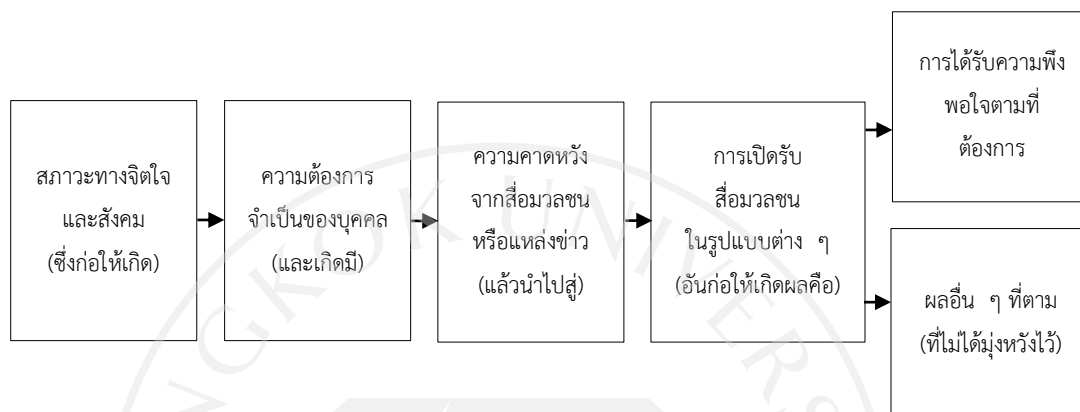
ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ เป็นการเน้นความสำคัญของกลุ่มผู้รับสารในฐานะกระทำการสื่อสาร กล่าวคือตัวผู้รับสารเป็นผู้เลือกใช้สื่อประเภทต่าง ๆ และเลือกรับเนื้อหาของข่าวสารเพื่อสนองตอบความต้องการของตนเอง

การศึกษาตามแนวคิดนี้เป็นการศึกษาที่เน้นผู้รับสารเป็นหลัก (Media Consumer) การศึกษาว่าผู้รับสารนั้นมีกระบวนการอย่างไรในการเลือกเปิดสื่อหนึ่ง ๆ กระบวนการดังกล่าวหมายถึง พฤติกรรมการสื่อสาร (Communication Behavior) ที่ครอบคลุมถึงภูมิหลังของผู้รับสาร โดยเฉพาะประสบการณ์โดยตรงของผู้รับสารที่มีต่อสื่อ ด้วยเหตุนี้จึงพบว่า การใช้และความพึงพอใจในการสื่อสารประกอบด้วยขั้นตอนหลัก 3 ขั้นตอน (1) ผู้รับสารในฐานะผู้ที่พบหาทุก (Active) และมีวัตถุประสงค์เสมอในการสื่อสาร (Goal Directed) (2) การใช้หรือการเปิดรับสื่อหนึ่ง ๆ ที่ได้รับเลือกสรรแล้ว เพื่อสนองต่อความต้องการของตนเองตามข้อ (1) มิใช่เป็นการเปิดรับสารที่เลื่อนลอยหรือเป็นผลชักจูงจากผู้ส่งสารอย่างเดียว (3) ความพอใจในสื่อ เกิดขึ้นเมื่อเกิดการเปิดรับสื่อหรือการใช้สื่อที่เลือกแล้วนั้นเป็นไปอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นในทางกลับกัน ผู้ส่งสารต่างหากจำเป็นต้องแข่งขันกันเพื่อการบริหารให้ผู้รับสารพึงพอใจ มิใช่เกิดจากตัวผู้ส่งสารเองนั้นพอใจอย่างการสื่อสารก่อนหน้านี้ (สุรพงษ์ โสธนะเสถียร, 2533)

ทฤษฎีนี้จึงเป็นการอธิบายเชิงเหตุผลต่อเนื่องถึงความต้องการ แรงจูงใจ ค่านิยม ความเชื่อ พฤติกรรม และความพึงพอใจที่ติดตามมาซึ่งมีความเชื่อมโยงกัน และเป็นการมองมนุษย์ในแง่จิตวิทยา สังคมซึ่งชี้ให้เห็นความต้องการต่าง ๆ ของผู้รับสารที่มีผลก่อให้เกิดพฤติกรรมทางการสื่อสารขึ้น โดยแสดงให้เห็นว่าความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ โดยมาสโลว์ (Maslow, 1943 อ้างใน ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์, 2549) ได้แก่ ความต้องการทางร่างกาย (Physiological Need) ความปลอดภัย (Safety Need) ความต้องการเป็นที่รัก (Social Need) ความยกย่องนับถือ (Esteem Need) และความสำเร็จในชีวิตนั้น (Self - actualization Need) ทำให้มนุษย์จึงแสวงหาข่าวสารต่าง ๆ จากสื่อมวลชนและเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากความคาดหวัง รวมไปถึงแรงจูงใจและสภาวะของผู้รับสารจะแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล มีขบวนการเรียนรู้ภายใต้สภาวะแวดล้อมที่ต่างกัน จึงทำให้บุคคลเหล่านั้นมีพฤติกรรมในการเปิดรับสารที่แตกต่างกันออกไป ทั้งนี้ก็เพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง โดย แคทซ์กูเรวิช และแฮชซ์ (Katz, Gurevitch & Hass, 1973 อ้างใน พิระ จิรโสภณ, 2548) ได้ให้คำอธิบายไว้ดังนี้ (1) สภาวะทางสังคมและจิตใจ ซึ่งก่อให้เกิด (2) ความต้องการจำเป็นของบุคคล และเกิดมี (3) ความคาดหวังจากสื่อมวลชนหรือแหล่งข่าวสารอื่น ๆ แล้วนำไปสู่ (4) การเปิดรับสื่อมวลชนในรูปแบบต่าง ๆ กัน อันก่อให้เกิดผลคือ (5) การได้รับความพึงพอใจตามที่ต้องการ และ (6) ผลอื่น ๆ ที่ตามมาซึ่งอาจจะไม่ใช่ผลที่ตั้งเจตนาไว้

องค์ประกอบต่าง ๆ เกี่ยวกับแนวคิดในเรื่องการใช้ประโยชน์และการได้รับความพึงพอใจจากสื่อมวลชนตามที่กล่าวมาอาจแสดงให้เห็นในรูปจำลองได้ดังนี้

ภาพที่ 5 : แบบจำลองทฤษฎีการใช้สื่อและความพึงพอใจ



ที่มา: พิระ จิระโสภณ. (2548). *ทฤษฎีการสื่อสารมวลชน*. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

จากแบบจำลองนี้ สามารถอธิบายถึงกระบวนการรับสารในการสื่อสารมวลชน และเพื่ออธิบายถึงการใช้สื่อสารมวลชนโดยปัจเจกบุคคล หรือกลุ่มบุคคล ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการเลือกบริโภคสื่อสารมวลชนนั้น ขึ้นอยู่กับความต้องการหรือแรงจูงใจของผู้รับสารเอง บุคคลแต่ละคนย่อมมีวัตถุประสงค์ มีความตั้งใจ ซึ่งมีความต้องการในการใช้ประโยชน์จากสื่อสารมวลชนเพื่อสนองความพึงพอใจของตนเองด้วยเหตุผลต่าง ๆ กัน เช่น ต้องการเป็นที่ยอมรับของบุคคลอื่น ต้องการความรู้ทันสมัย และคาดหวังจากสื่อมวลชนว่าการบริโภคข่าวสารจากสื่อมวลชนจะช่วยสนองตอบความต้องการได้ ขณะเดียวกันผลจากการบริโภคข่าวสารจากสื่อมวลชนทุก ๆ วัน ก็อาจมีผลอย่างอื่นตามมา เช่น เกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ หรือเปลี่ยนพฤติกรรมบางอย่างได้เช่นกัน เป็นต้น

จากแนวความคิดที่ได้แสดงให้เห็นถึงปัจเจกบุคคล เลือกบริโภคสื่อมวลชนตามความต้องการหรือแรงจูงใจของผู้รับสารเอง และย่อมมีวัตถุประสงค์ มีความต้องการใช้ประโยชน์จากสื่อมวลชนเพื่อสนองความพึงพอใจของตนเองด้วยเหตุผลต่าง ๆ กัน ดังจะเห็นได้จากงานวิจัยของ เวินเนอร์ (Wenner, 1985 อ้างใน ศุภนาฏ บัวบางพลู, 2546) ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับความพึงพอใจในการบริโภคข่าวสาร (News Gratifications) โดยเฉพาะ เวินเนอร์ได้รวบรวมผลงานวิจัยที่มีผู้ทำไว้มากมาย แล้วสร้างออกมาเป็นแผนที่แสดงความพึงพอใจในการบริโภคข่าวสาร (Media News Gratifications Map) โดยเวินเนอร์ได้แบ่งความพึงพอใจออกเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ (1) การใช้สื่อเพื่อประโยชน์ทางด้าน

ข้อมูลเพื่ออ้างอิง (Orientation Gratifications) และใช้เป็นแรงเสริมย้ำในความสัมพันธ์ระหว่างปัจเจกบุคคลกับสังคม (2) การใช้สื่อเพื่อเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลเกี่ยวกับสังคม (Social Gratifications) ซึ่งรับรู้จากข่าวสารกับเครือข่ายส่วนบุคคลของปัจเจกบุคคล (3) การใช้สื่อเพื่อดำรงเอกลักษณ์ของบุคคล (Para - Social Gratifications) เพื่อการอ้างอิงผ่านตัวบุคคลที่เกี่ยวข้องกับสื่อหรือปรากฏในเนื้อหาของสื่อ (4) การใช้สื่อเพื่อประโยชน์ในการลดหรือผ่อนคลายความตึงเครียดทางอารมณ์ (Para - Orientation Gratifications)

ส่วนแคทซ์, บลูมเมอร์, แมคควอล และบราวน์ (Katz, Blumler, Mcquail & Brown, 1972 อ้างใน ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์, 2549) ได้จำแนกความพึงพอใจของผู้รับสารที่เกิดจากการเปิดรับสารออกเป็น 4 กลุ่มได้แก่ (1) เพื่อความเพลิดเพลิน (Diversion) ซึ่งจะออกมาในรูปแบบของการใช้สื่อเพื่อหนีปัญหา เพื่อหลีกเลี่ยงงานประจำเพื่อผ่อนคลายอารมณ์ ความตึงเครียด (2) ความสัมพันธ์ส่วนบุคคล (Personal Relation) การใช้สื่อเพื่อให้มีเรื่องราวไปไว้วางใจกับผู้อื่นหรือเพื่อให้มีโอกาสใช้เวลาอยู่ร่วมกับครอบครัว (3) เอกลักษณ์ส่วนบุคคล (Personal Identity) ได้แก่ การอ้างอิงบุคคล การค้นหาความจริง เพื่อมาเป็นแรงเสริมย้ำความเชื่อของตน เป็นต้น (4) การติดตามข่าวสารรับรู้เหตุการณ์ (Surveillance) เป็นการต้องการอยากรู้อยากเห็นว่าความเป็นไปในสังคมเป็นอย่างไร

ทฤษฎีนี้เป็นทฤษฎีที่ให้ความสำคัญกับผู้บริโภค หรือผู้รับสาร ให้อยู่ในฐานะเป็นผู้กระทำการเลือกใช้สื่อ ซึ่งนับได้ว่าเป็นมุมมองที่แตกต่างไปจากทฤษฎีเดิมที่มักไม่ให้ความสำคัญกับผู้รับสาร อย่างไรก็ตาม สภาวะของสังคมและจิตใจของผู้รับสารที่แตกต่างกัน ทำให้มีความต้องการที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งทำให้ผู้รับสารแต่ละคนคาดคะเนว่าสื่อแต่ละประเภทจะสนองความพอใจได้ต่างกันออกไปด้วย ดังนั้นลักษณะการใช้สื่อของบุคคลที่มีความต้องการไม่เหมือนกันจึงแตกต่างกัน ทำให้ความพอใจที่ได้รับจากสื่อก็แตกต่างกันด้วย โดยมีฐานคติที่สำคัญคือ ผู้รับสารมีความกระตือรือร้นไม่มากนักน้อยในความพยายามแสวงหาตัวเนื้อหาที่สร้างความพึงพอใจได้มากที่สุด ความมาน้อยของการรับรู้ในความพึงพอใจขึ้นอยู่กับความจำเป็นและความสนใจของแต่ละบุคคล ถ้าบุคคลแต่ละบุคคลรับรู้ถึงตัวเนื้อหาที่สามารถตอบสนองต่อความจำเป็นของตนมากเท่าไร โอกาสที่บุคคลจะตัดสินใจเลือกใช้สื่อนั้น ๆ ก็จะมีเพิ่มมากขึ้น

จากทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจที่แสดงให้เห็นว่าการเลือกบริโภคสื่อนั้น ขึ้นอยู่กับความต้องการหรือแรงจูงใจของผู้รับสารเอง บุคคลแต่ละคนย่อมมีวัตถุประสงค์ มีความตั้งใจ ซึ่งมีความต้องการในการใช้ประโยชน์จากสื่อสารมวลชนเพื่อสนองความพึงพอใจของตนเองด้วยเหตุผลต่าง ๆ สอดคล้องกับการศึกษาถึงพฤติกรรมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (จุฑามณี คายะนันท์, 2554; นิตพงษ์ ศรีระพันธ์, 2552 และวงหทัย ดันชีวะวงศ์, 2551) เมื่อพิจารณาตามหลักด้านจิตวิทยาพบว่า หนึ่งในพัฒนาการหลักของเด็กในวัยนี้ คือ การสร้างอัตลักษณ์ส่วนบุคคลภายในกรอบสังคม ครอบครัว เพื่อน สถานศึกษา มิตรภาพและสำนึกความเป็นเจ้าของ (Sense of

Belonging) มีความสำคัญมากต่อการพัฒนาตัวตนและอัตลักษณ์ทางสังคม ดังนั้นวัยรุ่นจึงมีการเลือกใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ เพื่อสนองความพึงพอใจของตนเอง เช่น ติดต่อสื่อสารกับคนอื่น ๆ ที่สามารถเลือกสื่อสารทุกที่ทุกเวลา

ผู้วิจัยจึงนำทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจมาใช้เพื่ออธิบายถึงพฤติกรรม ความต้องการ และแรงจูงใจในการใช้ประโยชน์จากการเปิดรับสื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์และเกมออนไลน์ ซึ่งเปรียบกับการสื่อสารระหว่างผู้ปกครองหรือผู้เลี้ยงดูภายในครอบครัว ที่มีต่อพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และพฤติกรรมเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร รวมทั้งความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และพฤติกรรมเกมออนไลน์ของวัยรุ่น สอดคล้องกับการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นพบว่า ลักษณะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (นิติพงษ์ ศรีระพันธ์, 2552)

2.10 ทฤษฎีความสมบูรณ์ด้านคุณสมบัติของสื่อ (Media Richness theory)

ทฤษฎีความสมบูรณ์ด้านคุณสมบัติของสื่อ ได้กล่าวว่า ผลการปฏิบัติงานจะได้รับการพัฒนาเมื่อความต้องการของงานนั้นตรงกับความสามารถของสื่อที่ใช้ในการถ่ายทอดข้อมูล (หรือการสื่อสาร) ซึ่งด้าฟท์, เลนเจิล และเทรวีน (Daft, Lengel & Trevino, 1987 อ้างใน Dennis & Valacich, 1999) ได้แสดงให้เห็นว่า สื่อที่มีความแตกต่างกันในด้านความสามารถหรือศักยภาพของสื่อจะช่วยให้ผู้ใช้สามารถสื่อสารกันได้ นั่นคือ "ความสมบูรณ์ด้านคุณสมบัติ" สื่อที่มีความสมบูรณ์ด้านคุณสมบัติย่อมมีความสมบูรณ์ของภาษาในการสื่อสาร (ความสามารถในการถ่ายทอดภาษาโดยธรรมชาติได้มากกว่าข้อมูลตัวเลข) มีความสมบูรณ์ของตัวชี้้นมากขึ้น (วิธีที่ข้อมูลสามารถสื่อสารออกไปได้ เช่น น้ำเสียง) มีความเป็นส่วนตัวมากขึ้น (ความสามารถในการทำให้ข้อความมีความเป็นส่วนตัว) และมีการตอบกลับที่รวดเร็วขึ้น ดังนั้นการสื่อสารที่มีประสิทธิผล จึงมีความจำเป็นต้องคำนึงถึงปริมาณและลักษณะของสารที่สอดคล้องกับช่องทางในการสื่อสาร

ทฤษฎีความสมบูรณ์ด้านคุณสมบัติของสื่อแสดงให้เห็นว่า ในสถานการณ์ของความไม่แน่นอน หรือมีความกำกวม สื่อบางอย่างสามารถถ่ายทอดข้อมูลได้ดีกว่า ซึ่งสถานการณ์ของความไม่แน่นอนจะเกิดขึ้นเมื่อกรอบการตีความหรือการแปลความหมายของข้อความเกิดขึ้น แต่ข้อมูลมีไม่เพียงพอที่จะใช้ในการประมวลผล เช่น ได้เป็นที่เข้าใจกันดีว่ามีการกำหนดการตอบสนองต่อปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นไว้ล่วงหน้าแล้ว ส่วนสถานการณ์ที่มีความกำกวมจะเกิดขึ้นเมื่อข้อมูลหรือขอบเขตที่แปลความหมายสามารถแปลความหมายได้หลายอย่าง และมีความเป็นไปได้ว่าจะขัดแย้งกัน ในสถานการณ์ของความกำกวมนี้จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการพูดคุยหรือมีข้อตกลงกันในกลุ่มสมาชิก เพื่อให้ความคิดเห็นของคนส่วนใหญ่มีการแปลความหมายไปในทิศทางเดียวกัน ดังนั้นสื่อที่มีความ

สมบูรณ์ด้านคุณสมบัติที่สูงกว่ามักจะเป็นที่ต้องการ แต่ในทางตรงกันข้ามในสถานการณ์ของความไม่แน่นอนต้องใช้คนในกลุ่มเพื่อเตรียมการสร้างข้อมูลที่จำเป็น จึงกล่าวได้ว่าสื่อที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดจึงจะเป็นที่ต้องการ ดัฟท์ และเลนเจล (Daft & Lengel, 1986 อ้างใน Dennis & Valacich, 1999) ได้อธิบายเพิ่มเติมว่า สื่อที่มีประสิทธิภาพในการส่งข้อมูลที่มีความสมบูรณ์ด้านคุณสมบัติจะเหมาะสมกับงานที่มีความกำกวม ขณะที่สื่อที่มีประสิทธิภาพในการส่งข้อมูลที่มีความสมบูรณ์น้อยกว่าจะเหมาะสมกับงานที่มีความไม่แน่นอน อย่างไรก็ตามการวิจัยนี้ได้เสนอแนะว่า ระดับของความสมบูรณ์ด้านคุณสมบัติของสื่อค่อนข้างสำคัญต่อการลดความไม่แน่นอน

มิติความสมบูรณ์ด้านคุณสมบัติของสื่อของดัฟท์และเลนเจลยังสอดคล้องกับทฤษฎีการปรากฏตัวทางสังคม ด้วยเหตุนี้ทฤษฎีความสมบูรณ์ด้านคุณสมบัติของสื่อจึงถูกสร้างขึ้นบนข้อสันนิษฐานที่ว่า ความสมบูรณ์ด้านคุณสมบัติที่เพิ่มขึ้นจะสัมพันธ์กับการปรากฏตัวของผู้สื่อสารในสภาพแวดล้อมทางสังคมที่เพิ่มขึ้น (Zmud, Lind & Young, 1990 อ้างใน Dennis & Valacich, 1999)

การสื่อสารจะประสบความสำเร็จได้นั้น ผู้รับสารจะต้องเข้าใจข้อความหรือสารที่ผู้ส่งตั้งใจจะส่ง ทั้งผู้ส่งและผู้รับต้องมีความเห็นพ้องต้องกัน ซึ่งผู้รับต้องเข้าใจความหมายของข้อความหรือสารที่ส่งมาเช่นกันหนึ่งในทฤษฎีที่เก่าแก่ที่สุดและแพร่หลายมากที่สุดของทฤษฎีการสื่อสารถูกเสนอครั้งแรกโดยแชนนอน และวีเวอร์ (Shannon & Weaver, 1949 อ้างใน Dennis & Valacich, 1999) ซึ่งได้รับการวิพากษ์วิจารณ์ว่า มีความสนใจในมุมแคบหรือค่อนข้างจำกัด (Berlo, 1960 อ้างใน Dennis & Valacich, 1999) ทฤษฎีของแชนนอนและวีเวอร์ กล่าวว่า การส่งข้อมูลข่าวสารจะเริ่มต้นจากส่วนที่เป็นแหล่งเนื้อหาสาระของสาร ส่งต่อไปยังเครื่องแปลง เพื่อแปลงเนื้อหาข่าวสารให้เป็นสัญญาณ (เข้ารหัส) แล้วส่งรหัสสัญญาณนั้นออกไปยังเครื่องรับ (Receiver) โดยผ่านช่องทางการสื่อสารที่เหมาะสม จากนั้นเครื่องรับก็จะแปลงสัญญาณที่รับมานั้น (ถอดรหัส) ให้เป็นเนื้อหาข่าวสารอีกครั้งหนึ่ง เพื่อส่งต่อไปให้ผู้รับสารตามเป้าหมาย

โดยทั่วไปแล้วแหล่งข้อมูลและปลายทาง หมายถึง บุคคล (ผู้ส่งสารและผู้รับตามลำดับ) เครื่องส่ง ช่องทางการสื่อสาร และเครื่องรับสัญญาณ เป็นส่วนหนึ่งของสื่อที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร เดนนิส และวาลาซิช (Dennis & Valacich, 1999) ได้ทำการศึกษาและวิเคราะห์เอกสาร พบว่าลักษณะของสื่อทั้ง 5 ลักษณะ ต่อไปนี้สามารถส่งผลกระทบต่อสื่อสารได้ คือ

1) ความฉับไวของการตอบสนองกลับ (Immediacy of Feedback) คือ ขอบเขตที่สื่อทำให้ผู้ใช้สามารถแสดงปฏิกิริยาการตอบสนองได้อย่างรวดเร็วในการสื่อสารที่ได้รับ ซึ่งจะเป็นความสามารถของสื่อที่ช่วยให้เกิดการสื่อสารแบบสองทิศทางได้อย่างรวดเร็ว

2) ความหลากหลายของสัญลักษณ์ (Symbol Variety) เป็นวิธีการที่ข้อมูลข่าวสารจะสามารถสื่อสารออกไปได้ การจัดกลุ่มความหลากหลายของตัวชี้้นำและความหลากหลายทางภาษาของตัวพและเลนเจล กล่าวว่ สิ่งสำคัญของการสื่อสารและการใช้ภาษา คือ สัญลักษณ์

ความหลากหลายของสัญลักษณ์มีลักษณะดังนี้ ข้อมูลบางอย่างอาจยต่อการสื่อความหมายในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งเพียงรูปแบบเดียว สัญลักษณ์ทางวงนภาษาและอวงนภาษาของผู้ส่งสารที่สามารถรวมข้อมูลข่าวสารที่เป็นมากกว่าคำพูดของตนเองเมื่อมีการส่งข้อความออกไปค่าใช้จ่ายในการเรียบเรียงข้อความหรือการประมวลผลข้อความที่ได้รับ โดยใช้สัญลักษณ์บางอย่างอาจมีการกำหนดค่าใช้จ่ายในความล่าช้า หรือต้นทุนการผลิตที่มีการเปลี่ยนแปลงวิธีที่ผู้ส่งสารสร้างข้อความหรือทำให้ความเข้าใจของผู้รับลดลง และการขาดสัญลักษณ์ทางวงนภาษาและอวงนภาษามีผลอย่างมีนัยสำคัญกับการรับรู้ทางสังคม โดยทั่วไปเมื่อไม่มีการใช้วงนภาษาและอวงนภาษาจะทำให้การปรากฏตัวของผู้สื่อสารในสภาพแวดล้อมทางสังคมหายไป

3) ความเท่าเทียม (Parallelism) หมายถึง ปริมาณของการสนทนาที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกันที่สามารถคงอยู่อย่างมีประสิทธิภาพในสื่อแบบดั้งเดิม เช่น โทรศัพท์ บทสนทนาเพียงบทเดียวสามารถใช้สื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพในการใช้เพียงหนึ่งครั้ง แต่ในทางตรงกันข้ามสื่ออิเล็กทรอนิกส์หลาย ๆ อย่างจะมีโครงสร้างเพื่อทำให้เกิดการสนทนาขึ้นพร้อมกันจำนวนมากได้ แต่อย่างไรก็ตามในขณะที่ปริมาณการสนทนาเพิ่มขึ้นจะกลายเป็นเรื่องยากในการตรวจสอบและการประสานงานในการสนทนา

4) ความสามารถในการปรับแต่งข้อความก่อนส่ง (Rehearsability) เป็นขอบเขตที่สื่อสามารถช่วยให้ผู้ส่งสามารถระบุหรือปรับแต่งข้อความก่อนที่จะส่ง สื่อบางอย่างช่วยให้ผู้ส่งสามารถแก้ไขข้อความอย่างรอบคอบในขณะที่จะถูกส่งออกไปเพื่อให้มั่นใจว่าข้อความมีความหมายตามที่ต้องการจริงและไม่มีข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้อง

5) ความสามารถในการประมวลผลข้อความอีกครั้ง (Reprocessability) คือ ขอบเขตที่ข้อความสามารถตรวจสอบใหม่หรือประมวลผลใหม่ได้อีกครั้งในบริบทของเหตุการณ์การสื่อสาร

ข้อสรุปเกี่ยวกับความสมบูรณ์ด้านคุณสมบัติของสื่อจะพิจารณาความสามารถของสื่อในหลายกรณีที่มีการจัดเรียงลำดับความสามารถ เนื่องจากสื่อเหล่านั้นสามารถปรับแต่งได้ เช่น บางครั้งการเขียนจดหมายสามารถใช้ตารางหรือกราฟิกได้ ซึ่งเหมือนกับการสื่อสารในลักษณะเผชิญหน้า (Face-to-Face) เพราะอาจเป็นไปได้หรือเป็นไปได้ที่จะนำตาราง กราฟิก ภาพ และวิดีโอภาพเคลื่อนไหวเต็มรูปแบบมาใช้ในการสนทนาแบบเผชิญหน้า เช่น สิ่งที่แนบมากับอีเมล

ตารางที่ 3: เปรียบเทียบคุณสมบัติของสื่อที่ถูกเลือก (Relative Trait Salience of Selected Media)

	Feedback	Symbol Variety	Parallelism	Rehearsability	Reprocessability
Face-to-face	High	Low-high	Low	Low	Low
Video conference	Medium-high	Low-high	Low	Low	Low
Telephone	Medium	Low	Low	Low	Low
Written mail	Low	Low-medium	High	High	High
Voice mail	Low	Low	Low	Low-medium	High
Electronic mail	Low-medium	Low-high	Medium	High	High
Electronic phone (chat)	Medium	Low-medium	Medium	Low-medium	Low-medium
Asynchronous groupware	Low	Low-high	High	High	High
Synchronous groupware	Low-medium	Low-high	High	Medium-high	High

ที่มา: Dennis, A. R., & Valacich, J. S. (1999). Rethinking media richness: Towards a theory of media synchronicity. In *The 32nd Hawaii International Conference on System Sciences* (p.1-10), CA: IEEE Computer Society Press.

ตารางนี้แสดงให้เห็นข้อสรุปสำคัญสามประการนอกเหนือจากทฤษฎีความสมบูรณ์ด้านคุณสมบัติของสื่อ ประการแรก คือ ไม่มีสื่อใดเลยที่มีประสิทธิภาพสูงที่สุดเมื่อเปรียบเทียบกับในมิติต่าง ๆ ดังนั้นจึงไม่มีสื่อใดที่สามารถจัดให้เป็นสื่อที่มีความสมบูรณ์ที่สุด หรือมีประสิทธิภาพสูงที่สุดได้ตามข้อตกลงของด้าฟท์ และเลนเจล (Daft & Lengel, 1986 อ้างใน Dennis & Valacich, 1999) ประการที่สอง สื่อไม่ได้มีขนาดใหญ่มาก จึงเป็นไปได้ว่าสื่อจะมีระดับความสามารถหรือประสิทธิภาพในการสื่อสารแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับว่าสื่อนั้นมีการออกแบบมาอย่างไรและมีรูปแบบการใช้งานอย่างไร เช่น ระบบของจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Mail) อาจมีความหลากหลายสัญลักษณ์ที่จำกัดเฉพาะข้อความเท่านั้นในขณะที่สื่ออื่นมีการรวมกราฟิกและวิดีโอเข้าไว้ด้วยประการที่สามการจัดอันดับของสื่อ ซึ่งในความเป็นจริงกลับไม่สามารถใช้ได้จริง ด้าฟท์ และเลนเจล (Daft & Lengel, 1986 อ้างใน Dennis & Valacich, 1999) อภิปรายว่า สื่อสามารถจัดลำดับความสมบูรณ์ได้โดยไม่ต้องพิจารณาจากบริบทของสื่อ สื่อที่มีความสมบูรณ์ด้านคุณสมบัติ นั้น แต่ละอย่างอาจมีความสำคัญมาก

หรือน้อยตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้น สื่อที่มีประสิทธิภาพสูงที่สุดคือ สื่อที่มีการเตรียมความสามารถตามสถานการณ์ได้ดีที่สุด ไม่ว่าจะเป็นด้านบุคคล งาน และบริบทภายในสังคมที่มีปฏิสัมพันธ์ ดังนั้นการจะสรุปว่า การสื่อสารแบบเผชิญหน้าเป็นสื่อที่มีความสมบูรณ์ด้านคุณสมบัติหรือมีประสิทธิภาพสูงที่สุดนั้นจึงไม่เหมาะสม

ในขณะที่ เชียร์ และเชน (Sheer & Chen, 2004 อ้างใน Sheer, 2011) ได้เชื่อมโยงความสมบูรณ์ด้านคุณสมบัติของสื่อเพื่อการสื่อสารแบบทันทีทันใด พบว่า สื่อที่มีความสมบูรณ์ด้านคุณสมบัติจะมีการครอบครองข้อมูลส่วนบุคคลที่มีประสิทธิภาพกว่าการปรับลดสื่อ ด้วยเหตุนี้เองจึงทำให้การสื่อสารระหว่างบุคคลและการพัฒนาความสัมพันธ์นั้นง่ายขึ้น การสื่อสารแบบเผชิญหน้าจึงมีศักยภาพมากที่สุดในสื่อสาร เพื่อการถ่ายทอดข้อมูลส่วนบุคคลที่จำเป็น เพื่อทำให้สร้างความสัมพันธ์ได้ง่ายขึ้น ค็อค (Kock, 2004 อ้างใน Sheer, 2011) ชี้ให้เห็นว่า มนุษย์จะแสดงลักษณะนิสัยที่เป็นธรรมชาติออกมาอย่างคุ้นเคยมากที่สุดในกระบวนการสื่อสารแบบเผชิญหน้า เมื่อต้องมีการปฏิสัมพันธ์กับคนในสังคม นั้นบ่งบอกว่าการสื่อสารแบบเผชิญหน้าเป็นช่องทางการสื่อสารที่มีประโยชน์มากที่สุดใน การสร้างความสัมพันธ์ สอดคล้องกับกรีนและคณะ (Green, et al., 2005 อ้างใน Sheer, 2011) ที่ ได้เสนอแนะว่า การมีปฏิสัมพันธ์ในการสื่อสารแบบเผชิญหน้ามีความได้เปรียบในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมมากกว่าสื่ออื่น ๆ ลักษณะที่สมบูรณ์ด้านคุณสมบัติของไอเอ็ม (IM) เช่น เว็บแคม จะมีความคล้ายคลึงกับการปฏิสัมพันธ์แบบเผชิญหน้าเมื่อเปรียบเทียบกับลักษณะที่ตัดออกไป เช่น การส่งข้อความซึ่งเป็นไปได้มากกว่าจะนำไปสู่การเพิ่มขึ้นของบริบททางสังคมต่อการพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล

จาค็อบสัน (Jacobson, 1999 อ้างใน Sheer, 2011) ได้กล่าวว่า บนโลกอินเทอร์เน็ตมีข้อจำกัดที่เห็นได้ชัดว่าเป็นพื้นที่สำหรับการนำเสนอตัวเอง ซึ่งข้อจำกัดของสื่อใหม่มีสาเหตุมาจากความสามารถในการถ่ายทอดข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพและเป็นปกติของสื่อที่มีน้อยกว่าความเหมาะสมที่สื่อควรจะได้ ถึงแม้จะมีคุณสมบัติมากมายแต่การถ่ายทอดข้อมูลที่มีปริมาณเท่ากันและมีประเภทข้อมูลที่เหมือนกันของสื่อใหม่ก็ยังถูกจำกัดอยู่เช่นเดียวกับการสื่อสารแบบเผชิญหน้า ตัวอย่างเช่น การติดต่อสื่อสารที่ในความเป็นจริงเชิงกายภาพนั้นผู้สื่อสารไม่ได้ปรากฏตัวอยู่บนพื้นที่หรือความรู้สึกถึงสิ่งที่เป็นไปไม่ได้ (Kock, 2004 อ้างใน Sheer, 2011) ในบริบทของความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ความสามารถในการถ่ายทอดข้อมูลของสื่ออาจมีผลกระทบต่อประสิทธิภาพของการเปิดเผยตนเอง ดังนั้นจึงมีอิทธิพลต่อความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน และความเชื่อใจต่อกัน (Henderson & Gilding, 2004 อ้างใน Sheer, 2011) เช่น ถ้าสื่อยอมให้ผู้ใช้เป็นกลุ่มวัยรุ่นสามารถเปิดเผยตัวตนหรือลักษณะทางกายภาพ รวมถึงสามารถแสดงให้เห็นอารมณ์ได้นั้น กลุ่มวัยรุ่นอาจจะถูกชักชวนหรือล่อลวงจากบุคคลอื่นที่ใช้อินเทอร์เน็ตติดต่อสื่อสารกันในขณะนั้นเพื่อให้ทำในสิ่งที่บุคคลนั้นต้องการ

ดังนั้นทฤษฎีความสมบูรณ์ด้านคุณสมบัติของสื่อ จึงเป็นทฤษฎีที่กล่าวว่า การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ มีความจำเป็นต้องคำนึงถึงปริมาณและลักษณะของสารที่สอดคล้องกับช่องทางในการสื่อสาร นั่นคือ ช่องทางบางอย่างเหมาะสมกับสารบางประเภท สารยิ่งกำกวมและซับซ้อนมาก ยิ่งต้องใช้สื่อที่เห็นหน้าค่าตากันมากเท่านั้น ซึ่งมิติของสื่อที่สามารถส่งผลกระทบต่อการสื่อสารได้นั้นมี 5 มิติที่สำคัญ คือ ความฉับไวของการตอบสนอง ความหลากหลายของสัญลักษณ์ ความเท่าเทียมความสามารถในการปรับแต่งข้อความก่อนส่ง และความสามารถในการประมวลผลข้อความอีกครั้ง จากการศึกษาวิเคราะห์มิติเหล่านี้ทำให้ทราบว่า การสื่อสารแบบเผชิญหน้าไม่ได้เป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพสูงสุดหรือมีความสมบูรณ์ด้านคุณสมบัติมากที่สุดเสมอไป เนื่องจากสื่อที่ดีที่สุดนั้นจะขึ้นอยู่กับมิติของสื่อทั้ง 5 มิติ ที่มีความสำคัญต่อการกำหนดสถานการณ์

เนื่องจากปัจจุบันสื่ออยู่ในรูปแบบของสื่อสังคม (Social Media) จึงสามารถสนับสนุนให้ ความมีประสิทธิภาพของข้อความหรือตัวสื่อสูงขึ้น เพราะมีการนำเอาเครื่องมือมัลติมีเดีย เข้ามาใช้มากขึ้น ทำให้ผู้ที่กำลังสื่อสารกันอยู่รู้สึกว่าจะไม่มีความห่างไกลกันระหว่างผู้สื่อสารทั้ง 2 ฝ่าย ความห่างไกลกันลดลงเพราะสื่อ การสื่อสารเลือกได้มากขึ้นว่าจะเกิดภายใต้เงื่อนไขของเวลาว่าเป็นเวลาใด จึงทำให้บุคคลที่ใช้คอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์สมาร์ทโฟนรู้สึกเหมือนปรากฏตัวอยู่ในเหตุการณ์จริง ได้รู้สึกเหมือนกำลังเผชิญหน้า ถึงแม้ในความเป็นจริงในเชิงกายภาพแล้วผู้สื่อสารไม่ได้อยู่ในพื้นที่เดียวกัน และเวลาเดียวกัน เห็นได้จากการสำรวจพฤติกรรมกลุ่มวัยรุ่นในภูมิภาคเอเชีย ที่พบว่าวัยรุ่นไทยใช้ โทรศัพท์มือถือในรูปแบบออนไลน์ ทำให้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นอีกหนึ่งช่องทางที่มีบทบาทสำคัญ ในชีวิตของวัยรุ่นไทย นั้นหมายถึงวัยรุ่นไทยจะใช้โทรศัพท์มือถือเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารหลักกับครอบครัวและเครือข่ายเพื่อนสนิท ในขณะที่จะใช้โซเชียลเน็ตเวิร์กในการติดต่อกับผู้คนในวงกว้าง (“การวิจัยครั้งล่าสุดของซินโนเวต”, 2553) สอดคล้องกับงานวิจัยที่พบว่า รูปแบบการใช้บริการ เพชบุ๊คดอทคอมส่วนใหญ่จะใช้บริการคอมเมนต์หรือแสดงความคิดเห็นหัวข้อของเพื่อน ๆ มากที่สุด รองลงมาคือ ใช้ปุ่มเพื่อแสดงความชอบหัวข้อหรือคอมเมนต์ของเพื่อน ๆ และใช้อัพเดทสถานะของตนเอง สำหรับผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพชบุ๊คในด้านต่าง ๆ ซึ่ชี้ให้เห็นว่า การเลือกใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพชบุ๊คดอทคอมเนื่องด้วยสิ่งเหล่านี้ช่วยเอื้ออำนวยให้กลุ่มผู้ใช้งาน สะดวกสบายมากขึ้น อีกทั้งได้มีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงในเรื่องของการให้ข้อมูลข่าวสารไปอย่างมากมีการนำการสื่อสารผ่านสื่อออนไลน์มาใช้เป็นช่องทางในชีวิตประจำวันมากยิ่งขึ้น สืบเนื่องมาจากการพัฒนาเทคโนโลยีต่าง ๆ ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นใช้บริการผ่านทางคอมพิวเตอร์หรือผ่านทาง โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนต่าง ๆ จนเรียกได้ว่าได้กลายเป็นยุคแห่งเทคโนโลยีข่าวสาร ทำให้กลุ่มตัวอย่างเลือกใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพชบุ๊คดอทคอมเป็นช่องทางในการสื่อสารผ่านออนไลน์ เนื่องจากเพชบุ๊คตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้ใช้บริการอย่างแท้จริง (จุฑามณี คายะนันท์, 2554)

2.11 การสังเคราะห์องค์ความรู้และวิจัยในอดีตเพื่อนำไปสู่สมมติฐาน

จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว ซึ่งใช้วัดการสื่อสารระหว่างบิดามารดาหรือผู้ปกครองกับบุตรชาวไทย พบว่า ตัวแปรภูมิหลังของครอบครัว ได้แก่ สถานภาพสมรส ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ของบิดามารดา จำนวนสมาชิกในครอบครัว และจำนวนพี่น้องร่วมบิดามารดา ซึ่งพิสูจน์แล้วว่าส่งผลต่อรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวไทย ทั้งในด้านความสัมพันธ์และความแตกต่าง (วัชรภรณ์ รังสิกุลพิพัฒน์, 2546; สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์, 2543 และอารี พันธมณี, 2548) ดังที่ โรเจอร์ส (Rogers, 1984) ได้อธิบายไว้ว่า ครอบครัวเป็นหน่วยที่บุคคลจะปฏิสัมพันธ์กัน มีเอกลักษณ์ร่วมกัน มีความรู้สึกผูกพันต่อกัน มีการพึ่งพาอาศัยกัน และมีการสื่อสารกันระหว่างกัน โดยที่สมาชิกทุกคนในครอบครัวจะเป็นเจ้าของภูมิหลังของครอบครัวร่วมกัน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำตัวแปรภูมิหลังของครอบครัวมากำหนดเป็นตัวแปรอิสระหรือปัจจัยเชิงสาเหตุ ที่มีผลต่อรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร ทั้งนี้เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างภูมิหลังของครอบครัวกับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวตามการรับรู้ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร นำมาสู่ที่มาของสมมติฐาน ภูมิหลังของครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร ได้แก่ สถานภาพการสมรสของผู้ปกครอง ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง อาชีพของผู้ปกครอง รายได้ของผู้ปกครอง จำนวนสมาชิกในครอบครัว และจำนวนพี่น้องร่วมบิดามารดาของวัยรุ่น จะมีความสัมพันธ์กับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว

จากแนวคิดตามทฤษฎีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของแม็คคลาวด์ และแชฟฟี (McLeod & Chaffee, 1972) ได้จำแนกรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวออกเป็น 4 รูปแบบ ได้แก่ แบบปล่อยปละ ปกป้อง เปิดเสรีทางความคิด และเห็นพ้องต้องกัน โดยมีลักษณะที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน ซึ่งทั้ง 4 รูปแบบเกิดจากการตัดกันของการสื่อสารภายในครอบครัว 2 มิติ ได้แก่ การสื่อสารภายในครอบครัวแบบเน้นสัมพันธภาพ และแบบเน้นแสดงความคิดเห็น ในเวลาต่อมาริทชี และฟิตซ์แพททริก (Ritchie & Fitzpatrick, 1990 อ้างใน Graham, 2009) ได้พัฒนาแนวคิดการประเมินรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวปรับปรุงใหม่ ซึ่งได้พิสูจน์แล้วว่าแต่ละครอบครัวจะมีบรรทัดฐานของการสื่อสารที่แตกต่างกันไป และเปลี่ยนแนวทางการสื่อสารภายในครอบครัว 2 มิติ เป็นการสื่อสารภายในครอบครัวแบบสนับสนุนการสนทนา และแบบคล้อยตามกัน ซึ่งแนวคิดดังกล่าวจะถูกนำมาใช้เป็นกรอบแนวคิดหลักของงานวิจัยในครั้งนี้เพื่อใช้ประเมินรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวตามการรับรู้ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร

แนวคิดเรื่องรูปแบบการดำเนินชีวิต ที่เป็นลักษณะทางจิตวิทยาจะแสดงถึงแบบการใช้ชีวิตเฉพาะตัวที่มีอิทธิพลและส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของบุคคล ซึ่งพลัมเมอร์ (Plummer, 1974) ได้ทำการศึกษาและออกแบบข้อคำถามที่ใช้ในการศึกษารูปแบบการดำเนินชีวิต เรียกว่า AIOs Framework โดยมุ่งเน้นศึกษาเกี่ยวกับกิจกรรมต่าง ๆ ความสนใจ และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ

ของบุคคลซึ่งนักวิจัยหลาย ๆ ท่านในเมืองไทยได้ใช้การวัดรูปแบบการดำเนินชีวิตดังกล่าว อาทิ ปาริชาติ อินนุพัฒน์ (2552) ญัฐกานต์ บุญนงค์ (2550) และจุฑามาส กิริติกสิกร (2542) เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยที่พบว่า ค่านิยมทางวัตถุของกลุ่มผู้บริโภคที่เป็นเยาวชนกับการสื่อสารในครอบครัวแบบเน้นสัมพันธภาพ การสื่อสารในครอบครัวแบบเน้นแสดงความคิดเห็น และการสื่อสารในครอบครัวแบบเน้นศาสนามีความสัมพันธ์กันในทางบวก (Bindah & Othman, 2012) และพบว่า รูปแบบการสื่อสารในครอบครัวและรูปแบบการดำเนินชีวิตมีความสัมพันธ์กับการซื้อรองเท้ากีฬาและเสื้อผ้าลำลองของวัยรุ่น (Hsu & Chang, 2008) นอกจากนี้ยังพบว่ารูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นชาย ส่วนใหญ่มาจากครอบครัวเลี้ยงเดี่ยว ความสัมพันธ์ในครอบครัว มีความสัมพันธ์ไม่แนบแน่น ไม่มีความใกล้ชิด (ประภาศรี ยินดี, 2552) แต่ยังไม่ปรากฏว่ามีการศึกษาประเด็นของรูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นกับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว ดังนั้นในการศึกษาวิจัยนี้ผู้วิจัยจึงนำตัวแปรรูปแบบการดำเนินชีวิตมาเป็นตัวแปรเพื่อศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวกับรูปแบบการดำเนินชีวิตว่าจะมีความแตกต่างกันอย่างไรโดยอาศัยกรอบแนวคิดของพลัมเมอร์มาเป็นแนวทางในการออกแบบข้อคำถามสำหรับกลุ่มวัยรุ่น ซึ่งสามารถอธิบายรูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นได้ชัดเจนและใกล้เคียงมากยิ่งขึ้น จึงนำมาสู่สมมติฐานที่ว่า รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกัน

รูปแบบความผูกพันตามแนวคิดของบาร์โธโลมิว และโฮโรวิทซ์ (Bartholomew & Horowitz, 1991) ซึ่งอธิบายถึงลักษณะของบุคคลที่มีรูปแบบความผูกพันแบบต่าง ๆ 4 รูปแบบ ได้แก่ แบบมั่นคง แบบกังวล แบบทะนงตน และแบบหวาดกลัว ทั้ง 4 รูปแบบเกิดจากการตัดกันของมิติพื้นฐาน 2 มิติคือ รูปแบบการมองตนเอง และรูปแบบการมองผู้อื่น ทั้งด้านบวกและด้านลบ ต่อมา เบิร์นแนน และคณะ (Brennan, et al., 1998) ได้ทำการวิเคราะห์องค์ประกอบ พบ 2 องค์ประกอบหลัก คือ ความวิตกกังวลในสัมพันธภาพที่ใกล้ชิด และการหลีกเลี่ยงสัมพันธภาพที่ใกล้ชิด ดังนั้นจึงสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 มิติเช่นเดียวกับการแบ่งรูปแบบความผูกพันของบาร์โธโลมิว และโฮโรวิทซ์ โดยที่รูปแบบการมองตนเอง ตรงกับความวิตกกังวลในสัมพันธภาพที่ใกล้ชิด และรูปแบบการมองผู้อื่น ตรงกับการหลีกเลี่ยงสัมพันธภาพที่ใกล้ชิด การแบ่งและเรียกชื่อมิติในลักษณะนี้ ทำให้เกิดความเข้าใจได้ดีขึ้นเพราะคำที่ใช้มีความชัดเจนตรงกับแนวความคิดและตรงกับเนื้อหาของข้อคำถาม ซึ่งต่างจากคำเรียกแบบเดิมของบาร์โธโลมิว และโฮโรวิทซ์ ที่อยู่ในลักษณะเชิงความคิด

เมื่อพิจารณาจากการทบทวนงานวิจัยและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องจะพบว่า ทฤษฎีความผูกพันให้ความสำคัญกับอิทธิพลของครอบครัวที่มีต่อสมาชิก รวมทั้งยังสนับสนุนว่าการสื่อสารที่เด็กวัยรุ่นได้รับจากครอบครัวเป็นการสื่อสารในการถ่ายทอดแนวคิด ค่านิยม และทัศนคติต่าง ๆ ซึ่งการสื่อสารภายในครอบครัวนี้เองที่ได้สร้างมุมมองที่มีต่อตนเอง และบุคคลอื่นในสังคมที่มีผลกระทบต่อการ

เปิดรับประสบการณ์เข้ามาในชีวิตของแต่ละบุคคล ดังนั้นเด็กวัยรุ่นจะเปิดรับประสบการณ์ใด ๆ หรือมีส่วนร่วมในพฤติกรรมใด ๆ จึงอาจคาดได้ว่าเป็นอิทธิพลจากการสื่อสารภายในครอบครัว (นิคมวรรณราชู, 2544 และ Levy, et al., 1998) ดังนั้นผู้วิจัยจึงใช้ทฤษฎีความผูกพันมาใช้เป็นกรอบแนวคิด โดยใช้รูปแบบความผูกพัน 4 แบบ ของบาร์โธโลมิวและโฮโรวิทซ์ (Bartholomew & Horowitz, 1991) ดังนี้ (1) รูปแบบความผูกพันแบบมั่นคง (2) รูปแบบความผูกพันแบบกังวล (3) รูปแบบความผูกพันแบบทะนงตน (4) รูปแบบความผูกพันแบบหวาดกลัว เพื่อศึกษาความผูกพันภายในครอบครัวตามการรับรู้ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร รวมทั้งเพื่อศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวกับรูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่น และเพื่อการศึกษาความสัมพันธ์เรื่องรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวตามแนวคิดการประเมินรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวปรับปรุงใหม่ กับรูปแบบความผูกพันของบาร์โธโลมิว และโฮโรวิทซ์ เนื่องจากยังไม่ปรากฏว่ามีงานวิจัยที่ศึกษาความสัมพันธ์ของตัวแปรทั้งสองดังกล่าว แต่พบงานวิจัยที่ใกล้เคียงกัน ทว่างานวิจัยเหล่านั้นเป็นการศึกษาลักษณะของครอบครัว (Diehl, et al., 1998) การศึกษาสภาพแวดล้อมในครอบครัวของวัยรุ่นผู้ใหญ่ (Kennedy, 1999) และการศึกษาพฤติกรรมการรักษาความสัมพันธ์ในรูปแบบเผชิญหน้าและรูปแบบออนไลน์ (Ledbette, 2009) จึงนำมาสู่สมมติฐานทั้งสอง คือ รูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกัน และรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร จะมีความสัมพันธ์กับรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว

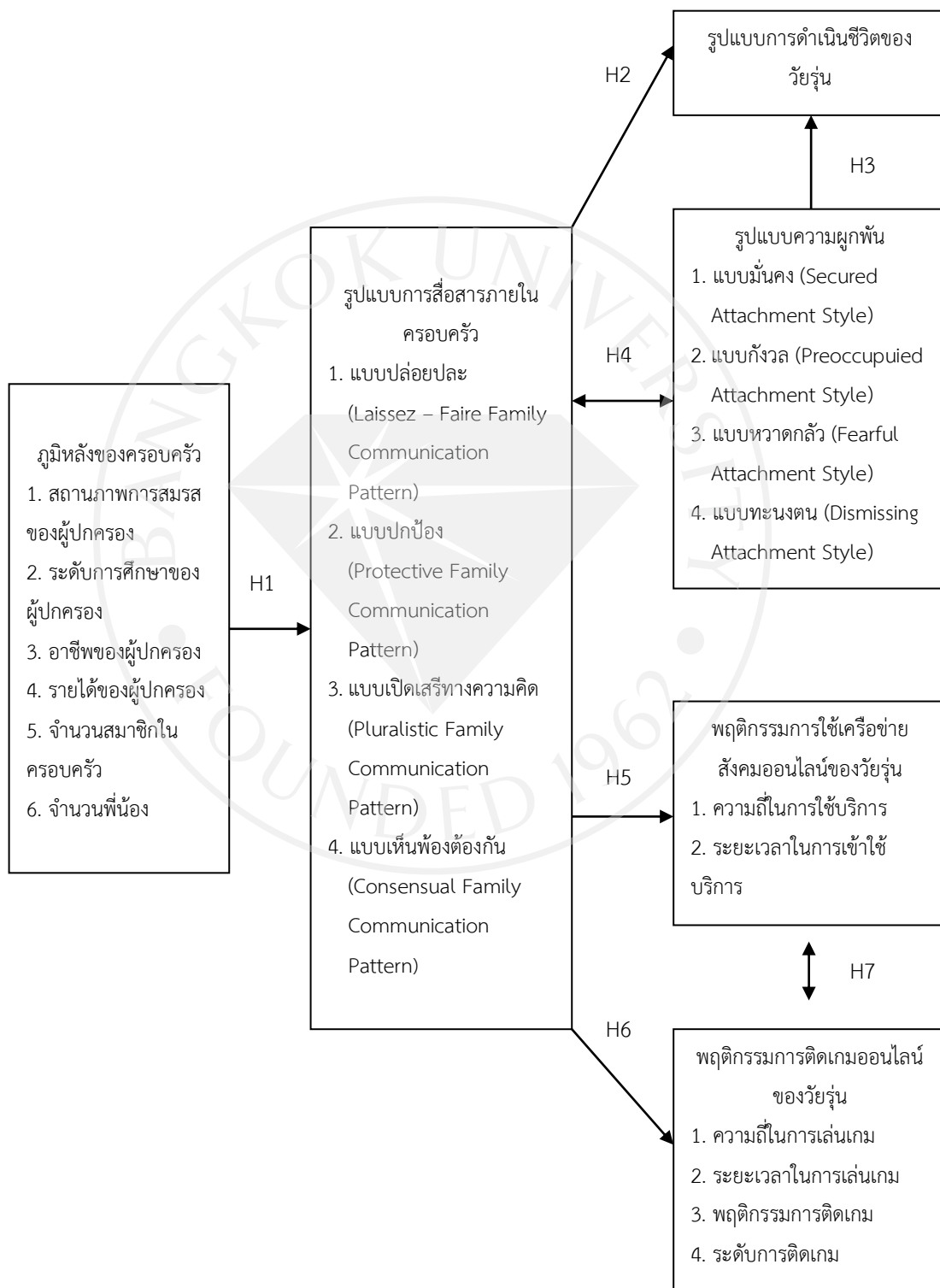
นอกจากนี้ ผู้วิจัยมุ่งศึกษาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์จากการทบทวนงานวิจัยและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องพบว่า การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มักถูกใช้เป็นทั้งตัวแปรอิสระและตัวแปรผลของการศึกษาวิจัย โดยในกรณีที่เป็นตัวแปรผลของการศึกษาวิจัยจะมีตัวแปรเชิงสาเหตุของการศึกษาที่ผ่านมา ได้แก่ ลักษณะทางประชากร ปัจจัยด้านครอบครัว และปัจจัยด้านบุคลิกภาพ (ณัฐกานต์ บุญนทร์, 2550; นิติพงษ์ ศรีระพันธ์, 2552; พิมลพัทธ์ อาสานะพันธ์, 2551 และวงหทัย ต้นชีวะวงศ์, 2551) ซึ่งยังไม่พบการศึกษาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ โดยมีตัวแปรรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวเป็นตัวแปรเชิงสาเหตุมาก่อน ในขณะที่ผลการศึกษาวิจัยของไชยรัตน์ บุตรพรหม (2545) พบว่า สภาพแวดล้อมทางสังคมโดยเฉพาะอย่างยิ่ง ครอบครัว มีส่วนสำคัญอย่างยิ่ง ด้วยสภาพสังคมในกระแสนิยมทำให้ครอบครัวไม่สามารถทำหน้าที่ได้อย่างเต็มที่ พ่อแม่ผู้ปกครองไม่มีเวลาในการดูแลให้ความรักความอบอุ่น ผู้ที่มีความสัมพันธ์ในครอบครัวไม่ดีและครอบครัวบิดามารดาที่ไม่ได้อยู่ด้วยกันจะมีส่วนสำคัญที่ทำให้วัยรุ่นส่วนใหญ่เกิดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตดังนั้น หากบิดามารดามีความสัมพันธ์อันดีต่อกัน ย่อมส่งผลต่อความสัมพันธ์อันดีระหว่างสมาชิกภายในครอบครัว แต่ในทางตรงกันข้าม ครอบครัวที่มีการทะเลาะเบาะแว้งจะทำให้วัยรุ่นมี

โอกาสที่จะเกิดพฤติกรรมที่ติดเกมออนไลน์ ยิ่งไปกว่านั้นหากผู้ปกครองปล่อยปละละเลยไม่ให้การอบรมสั่งสอนบุตรได้ดีเท่าที่ควร และขาดความสัมพันธ์อันดีต่อบุตรแล้ว อาจทำให้บุตรเหินห่าง และหลีกเลี่ยงครอบครัว จึงส่งผลให้มีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ตามมาดังนั้นเพื่อศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ รวมทั้งเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์และพฤติกรรมการติดเกมของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร จึงนำมาสู่ข้อสมมติฐาน คือ รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์แตกต่างกัน และพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครจะมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์



2.12 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ภาพที่ 6: กรอบแนวคิดในการวิจัย



2.13 สมมติฐาน

2.13.1 ภูมิหลังของครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร จะมีความสัมพันธ์กับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว

2.13.2 วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกัน

2.13.3 วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกัน

2.13.4 รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร จะมีความสัมพันธ์กับรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว

2.13.5 วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน

2.13.6 วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน

2.13.7 พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร จะมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างภูมิหลังของครอบครัว และรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว กับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของวัยรุ่น เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว และรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว กับรูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่น รวมทั้งเพื่อศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่น และศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์และพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร โดยมีรายละเอียดของวิธีการดำเนินการวิจัย ดังต่อไปนี้

- 3.1 ประเภของการวิจัย
- 3.2 ประชากร
- 3.3 กลุ่มตัวอย่าง
- 3.4 การสุ่มกลุ่มตัวอย่าง
- 3.5 การพิทักษ์สิทธิของกลุ่มตัวอย่าง
- 3.6 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา
- 3.7 การทดสอบเครื่องมือ
- 3.8 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.9 ประเภของการตัวแปร
- 3.10 สถิติและการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย

3.1 ประเภของการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ซึ่งมีรูปแบบการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วยข้อคำถาม 6 ส่วนได้แก่ (1) ภูมิหลังของครอบครัว (2) แบบประเมินรูปแบบการดำเนินชีวิต (3) แบบประเมินรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวตามการรับรู้ของวัยรุ่น (4) แบบประเมินรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวตามการรับรู้ของวัยรุ่น (5) แบบประเมินการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และ (6) แบบประเมินพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ และเพื่อความครบถ้วนสมบูรณ์ของการวิจัยผู้วิจัยจึงเสริมด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) โดยใช้แบบสัมภาษณ์ชนิด

กึ่งมีโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วยประเด็นคำถาม 6 ส่วน ได้แก่ (1) ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ให้สัมภาษณ์ (2) รูปแบบการดำเนินชีวิต (3) รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวตามการรับรู้ของวัยรุ่น (4) รูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวตามการรับรู้ของวัยรุ่น (5) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และ (6) พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ โดยมีขั้นตอนของการดำเนินงานวิจัย ดังต่อไปนี้

3.2 ประชากร

ประชากรที่ทำการวิจัยในครั้งนี้ คือ เด็กนักเรียนเพศชายและหญิง อายุระหว่าง 15 - 18 ปี เนื่องจากเป็นช่วงวัยที่มีการพัฒนาทางด้านร่างกาย จิตใจ และความรู้สึกนึกคิด มีลักษณะแบบค่อยเป็นค่อยไป แต่ด้านอารมณ์ของวัยรุ่นเป็นอารมณ์ที่เปลี่ยนแปลงง่าย เจ้าอารมณ์ มีอารมณ์รุนแรง การควบคุมอารมณ์ยังไม่ดี บางครั้งเก็บกด บางคราวมั่นใจสูง (สุชา จันทน์เอม, 2529) รวมทั้งเป็นช่วงวัยที่มีความสนใจในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นความสนใจทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์และบุคคล ความสนใจส่วนบุคคลที่วัยรุ่นให้ความเอาใจใส่ต่อการแต่งกาย สุขภาพ สนใจในเรื่องของเพศตรงข้าม ในขณะเดียวกันก็แสวงหาความเป็นอิสระ พยายามเป็นตัวของตัวเอง เริ่มต่อต้านอำนาจของผู้ใหญ่ และมีความสนใจในเกมกีฬา ซึ่งการทำความเข้าใจในความสนใจของวัยรุ่นนี้จะมีบทบาทสำคัญต่อพัฒนาการทางพฤติกรรม และบุคลิกภาพของวัยรุ่น (Hurlock, 1974 อ้างใน จุฑามาส กิริติกสิกร, 2542) นอกจากนี้ประชากรที่ทำการวิจัยจะต้องเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่โรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน และสังกัดกรุงเทพมหานคร เนื่องจากกรุงเทพมหานครเป็นศูนย์รวมการศึกษา ศูนย์รวมเทคโนโลยี และมีความหลากหลายทางสังคมมากกว่าเขตอื่น ๆ ซึ่งจากข้อมูลสถิติของกลุ่มพัฒนาระบบสารสนเทศ ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ (2553) พบว่า มีนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานครทั้งสิ้น 132,079 คน

3.3 กลุ่มตัวอย่าง

สำหรับการกำหนดกลุ่มตัวอย่างในการศึกษานี้ผู้วิจัยได้กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของยามานะ (Yamane, 1973) ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 และระดับความคลาดเคลื่อน (e) เท่ากับ .05 ตามสูตรต่อไปนี้

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

โดยที่	n	=	ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง
	N	=	ขนาดของประชากร
	e	=	ความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่างที่ .05

$$\begin{aligned} \text{เมื่อแทนค่าตามสูตร} \quad n &= \frac{132,079}{(1+132,079(0.05)^2)} \\ &= 398.79 \text{ คน} \end{aligned}$$

จากการแทนค่าในสูตรข้างต้น ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจึงได้กำหนดกลุ่มตัวอย่างเป็นจำนวน 400 ตัวอย่าง โดยในการเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ ผู้วิจัยจะเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุตั้งแต่ 15 - 18 ปี

3.4 การสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้กำหนดวิธีการสุ่มตัวอย่าง เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างที่คัดเลือกมาเป็นตัวแทนที่ดีของประชากรที่ใช้ในการศึกษา ผู้วิจัยได้เลือกใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Sampling) โดยสามารถลำดับวิธีการสุ่มตัวอย่างตามขั้นตอนได้ดังนี้

3.4.1 การวิจัยเชิงสำรวจ

ขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยทำการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ (Stratified Random Sampling) โดยผู้วิจัยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจากประชากรที่ศึกษาอยู่ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งจัดแบ่งกลุ่มตัวอย่างตามกลุ่มเขตพื้นที่ และสังกัดของโรงเรียน จากการแบ่งเขตพื้นที่ของกรุงเทพมหานครทั้งหมด 50 เขต ตามการตั้งถิ่นฐานของชุมชน โดยสำนักผังเมืองกรุงเทพมหานคร ได้ทำการจำแนกกลุ่มพื้นที่เขตไว้เป็น 3 บริเวณหลัก (ศูนย์ข้อมูลกรุงเทพมหานคร, ม.ป.ป.) คือ

เขตเมืองชั้นใน ประกอบไปด้วย เขตพระนคร เขตป้อมปราบศัตรูพ่าย เขตปทุมวัน เขตสัมพันธวงศ์ เขตราชเทวี เขตบางรัก เขตดุสิต เขตพญาไท เขตบางพลัด เขตบางกอกน้อย เขตบางกอกใหญ่ เขตสาทร เขตยานนาวา เขตบางคอแหลม เขตบางซื่อ เขตคลองสาน เขตธนบุรี เขตจตุจักร เขตห้วยขวาง เขตดินแดง เขตคลองเตย และเขตวัฒนา รวม 22 เขต

เขตชั้นกลางหรือเขตต่อเมือง ประกอบด้วย เขตดอนเมือง เขตหลักสี่ เขต บางเขน เขตสายไหม เขตลาดพร้าว เขตบางกะปิ เขตบึงกุ่ม เขตวังทองหลาง เขตคันนายาว เขตสะพานสูง เขตพระโขนง เขตบางนา เขตประเวศ เขตสวนหลวง เขตตลิ่งชัน เขตทวีวัฒนา เขตภาษีเจริญ เขตบางแค เขตหนองแขม เขตราชบุรีบูรณะ เขตทุ่งครุ และเขตจอมทอง รวม 22 เขต

เขตชั้นนอกหรือเขตชานเมือง ประกอบด้วย เขตมีนบุรี เขตคลองสามวา เขตหนองจอก เขตลาดกระบัง เขตบางบอน และเขตบางขุนเทียน รวม 6 เขต

ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างเพื่อเป็นตัวแทนเขตพื้นที่ที่จะทำการศึกษาจำนวน 9 เขตพื้นที่ จากทั้งหมด 50 เขตพื้นที่ ซึ่งได้สัดส่วนเขตพื้นที่ในแต่ละกลุ่มพื้นที่ ดังนี้

สัดส่วนจากเขตเมืองชั้นในคำนวณจาก $(22 \times 9) / 50 = 3.96$ ดังนั้นสุ่มกลุ่มนี้จำนวน 4 เขต

สัดส่วนจากเขตชั้นกลางหรือเขตต่อเมือง คำนวณจาก คำนวณจาก $(22 \times 9) / 50 = 3.96$ ดังนั้นสุ่มกลุ่มนี้จำนวน 4 เขต

สัดส่วนจากเขตชั้นนอกหรือเขตชานเมืองคำนวณจากคำนวณจาก $(6 \times 9) / 50 = 1.08$ ดังนั้นสุ่มกลุ่มนี้จำนวน 1 เขต

ขั้นตอนที่ 2 ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Sample Random Sampling) โดยวิธีจับฉลาก ตามสัดส่วนที่คำนวณได้ในแต่ละเขต ดังนี้

เขตเมืองชั้นใน ประกอบด้วยเขตตัวแทนจำนวน 4 เขต คือ เขตดุสิต เขตบางรัก เขตพญาไท และเขตจตุจักร

เขตชั้นกลาง ประกอบด้วยเขตตัวแทนจำนวน 4 เขต คือ เขตดอนเมือง เขตบางกะปิ เขตวังทองหลาง และเขตบางนา

เขตชั้นนอก ประกอบด้วยเขตตัวแทนจำนวน 1 เขต คือ เขตมีนบุรี
จากนั้นผู้วิจัยได้สุ่มโรงเรียนตามเขตพื้นที่ที่เป็นตัวแทนมาเขตละ 1 โรงเรียน ได้ดังนี้
เขตเมืองชั้นใน

เขตดุสิต ได้แก่ โรงเรียนโยธินบูรณะ

เขตบางรัก ได้แก่ โรงเรียนอัสสัมชัญ บางรัก

เขตพญาไท ได้แก่ โรงเรียนสามเสนวิทยาลัย

เขตจตุจักร ได้แก่ โรงเรียนมัธยมประชานิเวศน์

เขตชั้นกลางหรือเขตต่อเมือง

เขตดอนเมือง ได้แก่ โรงเรียนดอนเมืองทหารอากาศบำรุง

เขตบางกะปิ ได้แก่ โรงเรียนมัธยมบ้านบางกะปิ

เขตวังทองหลาง ได้แก่ โรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี)

เขตบางนา ได้แก่ โรงเรียนลาซาล

เขตชั้นนอกหรือเขตชานเมือง

เขตมีนบุรี ได้แก่ โรงเรียนเศรษฐบุทรบำรุง

ขั้นตอนที่ 3 แบ่งจำนวนของขนาดกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดไว้ 400 คน ออกเป็น 9 กลุ่ม ดังนั้นในแต่ละโรงเรียนจะมีกลุ่มตัวอย่างโรงเรียนละ 44 - 45 คน รวมจำนวนทั้งสิ้น 400 คน สามารถแจกแจงได้ ดังนี้

ตารางที่ 4: จำนวนนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในแต่ละโรงเรียนแบ่งตามเขตพื้นที่

เขตพื้นที่		โรงเรียน	จำนวน
เขตเมืองชั้นใน	เขตดุสิต	โรงเรียนโยธินบูรณะ	44
	เขตบางรัก	โรงเรียนอัสสัมชัญ บางรัก	44
	เขตพญาไท	โรงเรียนสามเสนวิทยาลัย	44
	เขตจตุจักร	โรงเรียนมัธยมประชานิเวศน์	45
เขตชั้นกลาง	เขตดอนเมือง	โรงเรียนดอนเมืองทหารอากาศบำรุง	45
	เขตบางกะปิ	โรงเรียนมัธยมบ้านบางกะปิ	45
	เขตวังทองหลาง	โรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี)	44
	เขตบางนา	โรงเรียนลาซาล	44
เขตชั้นนอก	เขตมีนบุรี	โรงเรียนเศรษฐบุทรบำรุง	45
รวม			400

ขั้นตอนที่ 4 ใช้การสุ่มตัวอย่างตามสะดวก เพื่อสุ่มตัวอย่างเลือกนักเรียนมาเป็นกลุ่มตัวอย่างจนครบตามจำนวนที่ได้กำหนดไว้ โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลในลักษณะที่ให้กลุ่มตัวอย่างตอบด้วยตนเองและกลุ่มตัวอย่างต้องมีความเต็มใจให้ข้อมูล

3.4.1 การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview)

ขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยเลือกกลุ่มตัวอย่างผู้ให้สัมภาษณ์โดยใช้การสุ่มตัวอย่างที่เป็นตัวแทน (Typical Cases) จะเลือกตัวอย่างที่มีคุณลักษณะตามที่เป็นบุคคลส่วนใหญ่มี ซึ่งผู้วิจัยจะทำการกำหนดเกณฑ์คุณลักษณะ โดยพิจารณาให้เป็นเกณฑ์ที่มีลักษณะกลาง ๆ และเป็นผู้ที่มีคุณสมบัติตรงตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย ได้แก่ (1) เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย เพศชายและเพศหญิง อายุ 15 - 18 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน กระทรวงศึกษาธิการในเขตกรุงเทพมหานคร และ (2) จะต้องเป็นผู้ที่ใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์หรือเล่นเกมออนไลน์ โดยมีจำนวนเวลาที่ใช้

บริการ 2 - 3 ชั่วโมงต่อวัน จึงจะได้รับคัดเลือกให้เป็นผู้เข้าร่วมการสัมภาษณ์ในครั้งนี้ ทั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างผู้ให้สัมภาษณ์ไว้ที่จำนวน 16 คน และจะต้องไม่ใช่บุคคลเดียวกันกับผู้ที่เคยตอบแบบสอบถามของการวิจัยเชิงสำรวจ

ขั้นตอนที่ 2 การดำเนินการสัมภาษณ์ จะต้องเป็นการสัมภาษณ์ชนิดตัวต่อตัวระหว่างผู้วิจัยกับผู้ให้สัมภาษณ์ และผู้วิจัยกำหนดเวลาในการสัมภาษณ์คนละไม่ต่ำกว่า 20 นาที

3.5 การพิทักษ์สิทธิของกลุ่มตัวอย่าง

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัยในงานวิจัยครั้งนี้ได้รับได้รับการพิจารณารับรองความเหมาะสมและสามารถใช้ในการศึกษาวิจัยจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัย ว่าไม่มีการล่วงละเมิดสิทธิ สวัสดิภาพ และไม่ก่อให้เกิดอันตรายแก่ผู้ถูกวิจัย ในการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยทำหนังสือขออนุญาตผู้อำนวยการโรงเรียนแต่ละโรงเรียนตามรายชื่อโรงเรียนที่ได้ทำการสุ่มตัวอย่าง ก่อนการรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยจะต้องขอความร่วมมือจากกลุ่มตัวอย่าง พร้อมกับชี้แจงให้กลุ่มตัวอย่างทราบถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย ประโยชน์ของการวิจัย การไม่ระบุชื่อของกลุ่มตัวอย่าง การรายงานผลในรูปแบบค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งจะไม่เปิดเผยข้อมูลเป็นรายบุคคลแต่อย่างใด ซึ่งการตอบรับหรือปฏิเสธการเข้าร่วมวิจัยในครั้งนี้จะต้องไม่มีผลเสียต่อกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูล ทั้งจากแบบสอบถาม และจากการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้วิจัยจะต้องเก็บเป็นความลับที่สุด โดยนำข้อมูลมาใช้ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยในครั้งนี้เท่านั้น นอกจากนี้ ผู้วิจัยจะต้องเปิดโอกาสให้กลุ่มตัวอย่างสามารถถอนตัวจากการเก็บรวบรวมข้อมูลได้ทุกเมื่อหากกลุ่มตัวอย่างรู้สึกอึดอัดใจ

3.6 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

3.6.1 การวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research)

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว รูปแบบการดำเนินชีวิต รูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่น ในเขตกรุงเทพมหานคร ประกอบด้วยคำถามเพื่อตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัย ใช้ระเบียบวิจัยเชิงสำรวจแบบวัดผลเพียงครั้งเดียวโดยใช้แบบสอบถาม ชนิดปลายปิด จำนวน 400 ชุด ซึ่งแบ่งออกเป็น 6 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ภูมิหลังของครอบครัว

ผู้วิจัยได้แบ่งข้อมูลออกเป็นกลุ่ม ๆ ในตัวแปรที่ประกอบเป็นภูมิหลังของครอบครัว ซึ่งตัวแปรดังกล่าวเกิดจากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว และแนวคิดการประเมินรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวปรับปรุงใหม่ ผู้วิจัยเลือก

ศึกษาเฉพาะตัวแปรที่มีความเหมาะสมกับงานวิจัยเป็นสำคัญ ประกอบด้วยข้อคำถามชนิดปลายปิด
จำนวน 8 ข้อ ดังนี้

1) จำนวนสมาชิกในครอบครัว

- (1) 2 คน
- (2) 3 คน
- (3) 4 คน
- (4) 5 คน
- (5) 6 คน
- (6) มากกว่า 6 คน

2) จำนวนพี่น้องร่วมบิดามารดา (รวมตัวท่านด้วย)

- (1) เป็นลูกคนเดียว
- (2) 2 คน
- (3) 3 คน
- (4) มากกว่า 3 คน

3) สถานภาพการสมรสของผู้ปกครอง

- (1) บิดาและมารดาอยู่ด้วยกัน
- (2) บิดามารดาแยกกันอยู่ (ไม่ได้หย่าร้าง)
- (3) บิดามารดาแยกกันอยู่ (หย่าร้างกัน)
- (4) บิดาถึงแก่กรรม
- (5) มารดาถึงแก่กรรม
- (6) บิดาและมารดาถึงแก่กรรมทั้งคู่
- (7) อื่น ๆ โปรดระบุ.....

4) ระดับการศึกษาของบิดา

- (1) ประถมศึกษา หรือต่ำกว่า
- (2) มัธยมศึกษา หรือปวช.
- (3) ปวส. หรืออนุปริญญา
- (4)ปริญญาตรี
- (5) สูงกว่าปริญญาตรี

5) ระดับการศึกษาของมารดา

- (1) ประถมศึกษา หรือต่ำกว่า
- (2) มัธยมศึกษา หรือปวช.

- (3) ปวส. หรืออนุปริญญา
- (4) ปริญญาตรี
- (5) สูงกว่าปริญญาตรี
- 6) อาชีพของบิดา
 - (1) ค้าขาย
 - (2) พนักงานบริษัทเอกชน
 - (3) ข้าราชการและรัฐวิสาหกิจ
 - (4) ประกอบธุรกิจส่วนตัว
 - (5) ไม่ประกอบอาชีพ
 - (6) อื่น ๆ โปรดระบุ.....
- 7) อาชีพของมารดา
 - (1) ค้าขาย
 - (2) พนักงานบริษัทเอกชน
 - (3) ข้าราชการและรัฐวิสาหกิจ
 - (4) ประกอบธุรกิจส่วนตัว
 - (5) ไม่ประกอบอาชีพ
 - (6) อื่น ๆ โปรดระบุ.....
- 8) รายได้ของผู้ปกครองต่อเดือน
 - (1) 10,000 บาท หรือน้อยกว่า
 - (2) 10,001 - 40,000 บาท
 - (3) 40,001 - 70,000 บาท
 - (4) 70,001 - 100,000 บาท
 - (5) มากกว่า 100,000 บาท

ตอนที่ 2 รูปแบบการดำเนินชีวิต

ผู้วิจัยสร้างแบบประเมินรูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องตามแนวคิดของพลัมเมอร์ (Plummer, 1974) และดัดแปลงเพิ่มเติมจากแบบประเมินรูปแบบการดำเนินชีวิตของจุฑามาส กิริติกสิกร (2542); ณัฐวุฒิ ศรีกัตัญญ (2540) และปาริชาติ อินนุพัฒน์ (2552) ซึ่งมีค่าความเที่ยงด้วยวิธีสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) เท่ากับ 0.78, 0.89 และ 0.87 ตามลำดับ ทั้งนี้ แบบประเมินประกอบด้วยข้อคำถามปลายปิด จำนวน 30 ข้อ ซึ่งประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 การใช้เวลาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในระยะเวลา 1 สัปดาห์ ซึ่งสามารถแบ่งคำถามเกี่ยวกับกิจกรรมได้เป็นกิจกรรมด้าน การทำงาน งานอดิเรก งานสังคม วันหยุดพักผ่อน บ้านเทิงสมาชิกสโมสร ชุมชน การซื้อของ และกีฬา มีการให้คะแนนการวัดตามมาตรวัดทัศนคติของลิเคิร์ต (Likert Scales) 5 ระดับ ดังนี้

	เป็นประจำ	ให้	5	คะแนน
	บ่อยครั้ง	ให้	4	คะแนน
	บางครั้ง	ให้	3	คะแนน
	แทบจะไม่	ให้	2	คะแนน
	ไม่เคยเลย	ให้	1	คะแนน
เป็นประจำ	หมายถึง	เป็นกิจกรรมที่ทำหรือเข้าร่วมทุกวัน		
บ่อยครั้ง	หมายถึง	เป็นกิจกรรมที่ทำหรือเข้าร่วมส่วนใหญ่ หรือ ประมาณ 5 - 6 ครั้งต่อสัปดาห์		
บางครั้ง	หมายถึง	เป็นกิจกรรมที่ทำหรือเข้าร่วมในบางครั้ง หรือ ประมาณ 3 - 4 ครั้งต่อสัปดาห์		
แทบจะไม่	หมายถึง	เป็นกิจกรรมที่ทำหรือเข้าร่วมนาน ๆ ครั้ง หรือ ประมาณ 1 - 2 ครั้งต่อสัปดาห์		
ไม่เคยเลย	หมายถึง	เป็นกิจกรรมที่ไม่เคยทำหรือเข้าร่วมเลย		

ส่วนที่ 2 ความสนใจในเรื่องต่าง ๆ ได้แก่ การให้ความสนใจหรือให้ความสำคัญในเรื่องเกี่ยวกับครอบครัว บ้าน งาน ชุมชน สันทนาการ แฟชั่น อาหาร สื่อต่าง ๆ และความสำเร็จ มีการให้คะแนนการวัดตามมาตรวัดทัศนคติของลิเคิร์ต 5 ระดับ ดังนี้

มากที่สุด	=	5	คะแนน
มาก	=	4	คะแนน
ปานกลาง	=	3	คะแนน
น้อย	=	2	คะแนน
น้อยที่สุด	=	1	คะแนน

ส่วนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ ได้แก่ ความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวเอง ประเด็นทางสังคม การเมือง ธุรกิจ เศรษฐกิจ การศึกษา สินค้า อนาคต และวัฒนธรรม มีการให้คะแนนการวัดตามมาตรวัดทัศนคติของลิเคิร์ต 5 ระดับ ดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	=	5 คะแนน
เห็นด้วย	=	4 คะแนน
เฉย ๆ	=	3 คะแนน
ไม่เห็นด้วย	=	2 คะแนน
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	=	1 คะแนน

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้การวิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor Analysis) ในการวัดเพื่อแบ่งกลุ่มรูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครผ่านตัวแปรกิจกรรม ความสนใจ และความคิดเห็น ตามกรอบแนวคิดเอไอโอ (AIOs Framework) ของพลัมเมอร์ (Plummer) เนื่องจากการวิเคราะห์องค์ประกอบเป็นการอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรในรูปของจำนวนที่น้อยที่สุดของตัวแปรแฝงที่สังเกตไม่ได้ ซึ่งสามารถอ้างอิงได้ทางอ้อมจากข้อมูลของตัวแปรที่สังเกตได้ โดยหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ ในกลุ่มตัวแปรกิจกรรม ความสนใจ และความคิดเห็น ในรูปของเมตริกสหสัมพันธ์ จากนั้นนำไปสกัดองค์ประกอบโดยวิธี Principle Component Analysis ซึ่งผลลัพธ์ที่ได้จากการวิเคราะห์องค์ประกอบจะช่วยให้การตัดสินใจเกี่ยวกับจำนวนองค์ประกอบ เพื่อเก็บไว้สำหรับใช้ในการวิเคราะห์ต่อไปโดยกำหนดค่าไอเกน (Eigen Value) ซึ่งเป็นค่าที่บ่งบอกถึงความสามารถขององค์ประกอบว่า จะอธิบายความแปรปรวนของกลุ่มตัวแปรได้มากน้อยเพียงไร กฎที่ดีที่สุดของการกำหนดจำนวนขององค์ประกอบคือ การกำหนดค่าไอเกน (Eigen Value) > 1 ในขั้นตอนนี้จะได้จำนวนองค์ประกอบของตัวแปรว่ามีกี่องค์ประกอบ

จากนั้นดำเนินการหมุนแกนฉากโดยใช้วิธี Orthogonal แบบ Varimax จะให้ผลเป็นองค์ประกอบที่ไม่สัมพันธ์กันและค่าน้ำหนักองค์ประกอบ (Factor Loading) กระจายไปภายในองค์ประกอบ ซึ่งขั้นตอนนี้จะได้ค่าน้ำหนักองค์ประกอบหลังการหมุนแกนซึ่งง่ายต่อการแปลผล การที่จะทราบว่าตัวแปรตัวใดบรรจุอยู่ในองค์ประกอบกลุ่มใดบ้างนั้นจะดูได้จากค่าน้ำหนักองค์ประกอบ การวิจัยครั้งนี้จะใช้เกณฑ์ค่าน้ำหนักองค์ประกอบของตัวแปรมีค่ามากคือ ตั้งแต่ 0.4 ขึ้นไป จัดให้อยู่ในกลุ่มองค์ประกอบกลุ่มนั้น ในขั้นตอนนี้จะได้จำนวนองค์ประกอบของตัวแปรว่ามีกี่องค์ประกอบ การตั้งชื่อองค์ประกอบกิจกรรมที่สกัดได้โดยหลักในการตั้งชื่อคือ สั้นและมีความหมายสอดคล้องกับโครงสร้างขององค์ประกอบนั้น ๆ โดยพิจารณาถึงความคล้ายคลึงกันระหว่างตัวแปรที่อยู่ในองค์ประกอบตามแนวคิดหรือทฤษฎีที่ได้ค้นคว้ามา

การวิเคราะห์องค์ประกอบเป็นกระบวนการทางสถิติสำหรับเปิดเผยตัวแปรที่มีอยู่โดยศึกษาผ่านความแปรปรวนระหว่างชุดของตัวแปรที่สังเกตได้ นิยมใช้กันมากในแบบวัดทางจิตวิทยา เช่น แบบวัดความสนใจ แบบวัดบุคลิกภาพ เป็นต้น (ฉัตรศิริ ปิยะพิมลสินธุ์, 2548) ดังนั้นการเลือกใช้การวิเคราะห์องค์ประกอบจึงมีความเหมาะสมในการแบ่งกลุ่มรูปแบบการดำเนินชีวิต ซึ่ง

เป็นลักษณะทางด้านจิตใจที่มองเห็นได้ยากผ่านตัวแปรที่สังเกตได้และวัดได้อย่างกิจกรรมความสนใจและความคิดเห็น

ตอนที่ 3 รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวตามการรับรู้ของวัยรุ่น

ผู้วิจัยสร้างแบบประเมินรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว เกิดจากการดัดแปลงข้อคำถามในแบบประเมินรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของริทชี และฟิตซ์แพทริก (Ritchie & Fitzpatrick, 1990 อ้างใน Graham, 2009) ซึ่งพัฒนาจากแชฟฟี และแมคคลาวด์ (Chafee & Mcloed, 1972) โดยมีค่าความเที่ยงด้วยวิธีสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาคจำแนกรายด้าน ได้แก่ (1) ด้านการสื่อสารภายในครอบครัวแบบสนับสนุนการสนทนา มีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.92 และ (2) ด้านการสื่อสารภายในครอบครัวแบบคล้อยตามกัน มีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.81 (Ritchie & Fitzpatrick, 1990 อ้างใน Kelly, et al., 2002) ทั้งนี้ แบบประเมินประกอบด้วยข้อคำถามปลายปิดจำนวน 30 ข้อ และแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 ข้อคำถามการสื่อสารภายในครอบครัวแบบสนับสนุนการสนทนา จำนวน 15 ข้อ ข้อที่ 1 - 7 และข้อที่ 15 - 22

กลุ่มที่ 2 ข้อคำถามการสื่อสารภายในครอบครัวแบบคล้อยตามกัน จำนวน 15 ข้อ ข้อที่ 8 - 14 และข้อที่ 23 - 30

การวัดรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว ผู้วิจัยใช้การวัดตามมาตรประเมินค่าของลิเคิร์ต 5 ระดับ ตามเกณฑ์การวัดรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของอนินทร์ วาริรัตนกุล (2549) เพื่อใช้วัดระดับการปฏิสัมพันธ์หรือการสื่อสารภายในครอบครัว โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนและการแปลความหมาย ดังนี้

เป็นประจำ	ให้	5	คะแนน
บ่อยครั้ง	ให้	4	คะแนน
บางครั้ง	ให้	3	คะแนน
แทบจะไม่	ให้	2	คะแนน
ไม่เคยเลย	ให้	1	คะแนน
เป็นประจำ	หมายถึง	เป็นพฤติกรรมหรือคำพูดที่เกิดขึ้นในครอบครัวโดยปกติหรือทุกวัน	
บ่อยครั้ง	หมายถึง	เป็นพฤติกรรมหรือคำพูดที่เกิดขึ้นในครอบครัวโดยส่วนใหญ่หรือ ประมาณ 5 - 6 ครั้งต่อสัปดาห์	
บางครั้ง	หมายถึง	เป็นพฤติกรรมหรือคำพูดที่เกิดขึ้นในครอบครัวในบางครั้งหรือ ประมาณ 3 - 4 ครั้งต่อสัปดาห์	

แทบจะไม่	หมายถึง	เป็นพฤติกรรมหรือคำพูดที่เกิดขึ้นในครอบครัวนาน ๆ ครั้ง หรือ ประมาณ 1 - 2 ครั้งต่อสัปดาห์
ไม่เคยเลย	หมายถึง	เป็นพฤติกรรมหรือคำพูดที่ไม่เคยเกิดขึ้นในครอบครัว

การแปลผลรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวรายชื่อและรายด้านผู้วิจัยใช้วิธีอิงเกณฑ์ (Criterion Reference) ของคะแนนรวม ซึ่งมีผลรวมระหว่าง 30 - 150 คะแนนและแบ่งช่วงการแปลผลออกเป็น 3 ระดับ จากนั้นคำนวณอันตรภาคชั้น โดยการนำคะแนนสูงสุด ลบด้วยคะแนนต่ำสุด และหารด้วยจำนวนชั้น (วัฒนา สุนทรชัย, ม.ป.ป.) ได้แก่ การแปลผลรวม $(150 - 30) / 3 = 40$ และการแปลผลรายชื่อ $(5 - 1) / 3 = 1.33$ โดยมีช่วงการแปลผล ดังนี้

	ผลรวม	รายชื่อ	ความหมาย
คะแนน	111 - 150	3.67 - 5.00	ถือว่ามึระดับการสื่อสารสูง
คะแนน	71 - 110	2.34 - 3.66	ถือว่ามึระดับการสื่อสารปานกลาง
คะแนน	30 - 70	1.00 - 2.33	ถือว่ามึระดับการสื่อสารต่ำ

การประเมินรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว ผู้วิจัยใช้วิธีอิงเกณฑ์ของคะแนนรวม โดยมีผลรวมระหว่าง 30 - 150 คะแนนซึ่งผู้วิจัยดัดแปลงจากเกณฑ์การแปลผลของเอสวาร่า (Eswara, 1974) รวมทั้งริตชี และฟิตซ์แพทริก (Ritchie & Fitzpatrick, 1990 อ้างใน Graham, 2009) เพื่อนำมาใช้วัดแนวทางการสื่อสารภายในครอบครัว 2 มิติ ได้แก่ (1) การสื่อสารภายในครอบครัวแบบสนับสนุนการสนทนา และ (2) การสื่อสารภายในครอบครัวแบบสร้างการปรองดอง โดยที่ผู้ตอบแบบสอบถามทุกคนจะมีคะแนนของการสื่อสารภายในครอบครัวทั้ง 2 มิติ และนำผลรวมของคะแนนแต่ละมิติมาแบ่งระดับคะแนนออกเป็น 4 กลุ่ม เพื่อกำหนดรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวออกเป็น 4 รูปแบบ ดังนี้

รูปแบบที่ 1 คำถามเกี่ยวกับการสื่อสารภายในครอบครัวแบบสนับสนุนการสนทนา มีคะแนนระดับต่ำ (ระหว่าง 15 - 45 คะแนน) และคำถามเกี่ยวกับการสื่อสารภายในครอบครัวแบบสร้างการปรองดองมีคะแนนระดับต่ำ (ระหว่าง 15 - 45 คะแนน) ด้วยเช่นกัน แสดงว่าเป็นครอบครัวแบบปล่อยปละ

รูปแบบที่ 2 คำถามเกี่ยวกับการสื่อสารภายในครอบครัวแบบสร้างการปรองดอง มีคะแนนระดับสูง (ระหว่าง 46 - 75 คะแนน) แต่คำถามเกี่ยวกับการสื่อสารภายในครอบครัวแบบสนับสนุนการสนทนา กลับมีคะแนนระดับต่ำ (ระหว่าง 15 - 45 คะแนน) แสดงว่าเป็นครอบครัวแบบปกป้อง

รูปแบบที่ 3 คำถามเกี่ยวกับการสื่อสารภายในครอบครัวแบบสนับสนุนการสนทนา มีคะแนนในระดับสูง (ระหว่าง 46 - 75 คะแนน) แต่คำถามเกี่ยวกับการสื่อสารภายในครอบครัวแบบสร้างการปรองดอง กลับมีคะแนนในระดับต่ำ (ระหว่าง 15 - 45 คะแนน) แสดงว่าเป็นครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิด

รูปแบบที่ 4 คำถามเกี่ยวกับการสื่อสารภายในครอบครัวแบบสนับสนุนการสนทนา มีคะแนนในระดับสูง ระหว่าง 46 - 75 คะแนน และคำถามเกี่ยวกับการสื่อสารภายในครอบครัวแบบสร้างการปรองดอง มีคะแนนในระดับสูง ระหว่าง 46 - 75 คะแนน ด้วยเช่นกัน แสดงว่าเป็นครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกัน

ตารางที่ 5: เกณฑ์การแปรผลรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว 4 รูปแบบ ซึ่งดัดแปลงจากการแปรผลของเอสวาร่า

รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว (Family Communication Patterns)		คำถามด้านการสื่อสารภายในครอบครัวแบบคล้ายตามกัน (Conformity Orientation)	
		ระดับต่ำ คะแนนระหว่าง 15 - 45 คะแนน	ระดับสูง คะแนนระหว่าง 46 - 75 คะแนน
คำถามด้านการสื่อสารภายในครอบครัวแบบสนับสนุนการสนทนา (Conversation Orientation)	ระดับต่ำ คะแนนระหว่าง 15 - 45 คะแนน	ปล่อยปละ (Laissez - faire)	แบบปกป้อง (Protective)
	ระดับสูง คะแนนระหว่าง 46 - 75 คะแนน	เปิดเสรีทางความคิด (Pluralistic)	เห็นพ้องต้องกัน (Consensual)

ที่มา: Eswara, H. S. (1974). *Family communication patterns and attitude change: An interpersonal approach to the study of social influence*. Mysore: University Printing Press.

ตอนที่ 4 รูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวตามการรับรู้ของวัยรุ่น
ผู้วิจัยสร้างแบบประเมินรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวของวัยรุ่นในเขต
กรุงเทพมหานคร จากการดัดแปลงข้อคำถามในแบบวัดรูปแบบความผูกพันของรัชนีย์ แก้วคำศรี
(2545) ที่พัฒนาขึ้นจากแบบวัดของฟราเลย์, วอลเลอร์ และเบิร์นแนน (Fraley, Waller & Brennan,
2000 อ้างใน รัชนีย์ แก้วคำศรี, 2545) ซึ่งได้ดำเนินการแปลจากต้นฉบับและปรับปรุงให้เหมาะสมกับ
กลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นคนไทย โดยมีค่าความเที่ยงด้วยวิธีสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาคจำแนกราย
ด้าน ได้แก่ (1) รูปแบบการมองตนเองด้านลบ เท่ากับ 0.86 และ (2) รูปแบบการมองผู้อื่นด้านลบ
เท่ากับ 0.83 (รัชนีย์ แก้วคำศรี, 2545) อีกทั้ง ผู้วิจัยได้ดัดแปลงข้อคำถามบางส่วนให้สอดคล้องกับ
ความผูกพันในครอบครัว ทั้งนี้ แบบประเมินประกอบด้วยข้อคำถามปลายปิด จำนวน 14 ข้อ และ
แบ่งออกเป็น 2 มิติ ตามแนวคิดของเบิร์นแนน และคณะ (Brennan, et al., 1998) ซึ่งพัฒนามาจาก
แนวคิดของบาร์โธโลมิว และโฮโรวิทซ์ (Bartholomew & Horowitz, 1991) ดังนี้

มิติที่ 1 ความวิตกกังวลในการมีสัมพันธภาพใกล้ชิด หรือรูปแบบการมอง
ตนเองด้านลบ จำนวน 7 ข้อ ข้อที่ 1 - 7

มิติที่ 2 การหลีกเลี่ยงสัมพันธภาพที่ใกล้ชิด หรือรูปแบบการมองผู้อื่นด้านลบ
จำนวน 7 ข้อ ข้อที่ 8 - 14

การวัดรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวผู้วิจัยใช้การวัดตามมาตรประเมินค่าของ
ลิเคิร์ต 5 ระดับ ว่าข้อความดังกล่าวตรงกับความรู้สึกของผู้ตอบมากน้อยเพียงใด ตามเกณฑ์การวัด
รูปแบบความผูกพันของรัชนีย์ แก้วคำศรี (2545) โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนและการแปลความหมาย
ดังนี้

มากที่สุด	ให้	5	คะแนน
มาก	ให้	4	คะแนน
ปานกลาง	ให้	3	คะแนน
น้อย	ให้	2	คะแนน
ไม่ตรงเลย	ให้	1	คะแนน

มากที่สุด	หมายถึง	ตรงกับความรู้สึกของผู้ตอบมากที่สุด
มาก	หมายถึง	ตรงกับความรู้สึกของผู้ตอบมาก
ปานกลาง	หมายถึง	ตรงกับความรู้สึกของผู้ตอบปานกลาง
น้อย	หมายถึง	ตรงกับความรู้สึกของผู้ตอบน้อย
ไม่ตรงเลย	หมายถึง	ไม่ตรงกับความรู้สึกของผู้ตอบเลย

การแปลผลรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวรายข้อและรายด้านผู้วิจัยใช้วิธีอิงเกณฑ์ (Criterion Reference) ของคะแนนรวม ซึ่งมีผลรวมระหว่าง 14 - 70 คะแนน และแบ่งช่วงการแปลผลออกเป็น 3 ระดับ จากนั้นคำนวณอันตรภาคชั้น โดยการนำคะแนนสูงสุด ลบด้วยคะแนนต่ำสุด และหารด้วยจำนวนชั้น (วัฒนา สุนทรชัย, ม.ป.ป.) ได้แก่ การแปลผลรวม $(70 - 14) / 3 = 18$ และการแปลผลรายข้อ $(5 - 1) / 3 = 1.33$ โดยมีช่วงการแปลผล ดังนี้

	ผลรวม	รายข้อ	ความหมาย
คะแนน	52 - 70	3.67 - 5.00	ถือว่ามึระดับความผูกพันสูง
คะแนน	33 - 51	2.34 - 3.66	ถือว่ามึระดับความผูกพันปานกลาง
คะแนน	14 - 32	1.00 - 2.33	ถือว่ามึระดับความผูกพันต่ำ

การประเมินรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวผู้วิจัยแปลผลคะแนนโดยใช้รูปแบบเดียวกับที่ใช้ในการวิจัยรูปแบบความผูกพันของรัชนิย์ แก้วคำศรี (2545) โดยใช้สเกลสูง - ต่ำ เพื่อแบ่งระดับคะแนนออกเป็น 4 กลุ่มตามรูปแบบความผูกพันทั้ง 4 รูปแบบโดยคะแนนรวมในแต่ละด้านจะอยู่ในช่วงคะแนนตั้งแต่ 5 - 35 คะแนน จากนั้นนำคะแนนที่ได้มาหาค่าเฉลี่ยโดยการหารด้วย 7 จะได้คะแนนเฉลี่ยอยู่ในช่วงคะแนน ตั้งแต่ 1.00 - 5.00 ซึ่งค่าต่ำที่สุด คือ 1.00 และค่าสูงที่สุด คือ 5.00 จากนั้นหาจุดกึ่งกลาง จะได้จุดกึ่งกลางของคะแนน คือ 3.00 ดังนั้นคะแนนที่อยู่ในระดับต่ำ คือ 1.00 - 2.99 และคะแนนที่อยู่ในระดับสูง คือ 3.00 - 5.00 ในการแปลผลจะพิจารณาคะแนนเฉลี่ยทั้ง 2 มิติ และนำผลรวมของคะแนนแต่ละมิติมาแบ่งระดับคะแนนออกเป็น 4 กลุ่ม เพื่อกำหนดรูปแบบความผูกพันออกเป็น 4 รูปแบบ ดังนี้

รูปแบบที่ 1 คำถามเกี่ยวกับความวิตกกังวลในสัมพันธภาพที่ใกล้ชิดมีค่าเฉลี่ยคะแนนระดับต่ำ (ตั้งแต่ 3.00 ลงไป) และคำถามเกี่ยวกับการหลีกเลี่ยงสัมพันธภาพที่ใกล้ชิดมีค่าเฉลี่ยคะแนนระดับต่ำ (ตั้งแต่ 3.00 ลงไป) ด้วยเช่นกัน แสดงว่าเป็นบุคคลที่มีรูปแบบความผูกพันแบบมั่นคง

รูปแบบที่ 2 คำถามเกี่ยวกับความวิตกกังวลในสัมพันธภาพที่ใกล้ชิดมีค่าเฉลี่ยคะแนนระดับสูง (ตั้งแต่ 3.00 ขึ้นไป) และคำถามเกี่ยวกับการหลีกเลี่ยงสัมพันธภาพที่ใกล้ชิดมีค่าเฉลี่ยคะแนนระดับต่ำ (ตั้งแต่ 3.00 ลงไป) ด้วยเช่นกัน แสดงว่าเป็นบุคคลที่มีรูปแบบความผูกพันแบบกังวล

รูปแบบที่ 3 คำถามเกี่ยวกับความวิตกกังวลในสัมพันธภาพที่ใกล้ชิดมีค่าเฉลี่ยคะแนนระดับสูง (ตั้งแต่ 3.00 ขึ้นไป) และคำถามเกี่ยวกับการหลีกเลี่ยงสัมพันธภาพที่ใกล้ชิดมีค่าเฉลี่ยคะแนนระดับสูง (ตั้งแต่ 3.00 ขึ้นไป) ด้วยเช่นกัน แสดงว่าเป็นบุคคลที่มีรูปแบบความผูกพันแบบหวาดกลัว

รูปแบบที่ 4 คำถามเกี่ยวกับความวิตกกังวลในสัมพันธภาพที่ใกล้ชิด มีค่าเฉลี่ยคะแนนระดับต่ำ (ตั้งแต่ 3.00 ลงไป) และคำถามเกี่ยวกับการหลีกเลี่ยงสัมพันธภาพที่ใกล้ชิดมีค่าเฉลี่ยคะแนนระดับสูง (ตั้งแต่ 3.00 ขึ้นไป) ด้วยเช่นกัน แสดงว่าเป็นบุคคลที่มีรูปแบบความผูกพันแบบทะนงตน

ตารางที่ 6: เกณฑ์การแปรผลรูปแบบความผูกพัน 4 รูปแบบซึ่งได้ดัดแปลงจากการแปรผลของรัชนิย์ แก้วคำศรี

รูปแบบความผูกพัน		ความวิตกกังวลในการมีสัมพันธภาพใกล้ชิด (Anxiety) หรือรูปแบบการมองตนเองด้านลบ	
		ระดับต่ำ คะแนนตั้งแต่ 3.00 ลงไป	ระดับสูง คะแนนตั้งแต่ 3.00 ขึ้นไป
การหลีกเลี่ยง สัมพันธภาพที่ใกล้ชิด (Avoidance) หรือรูปแบบการมอง ผู้อื่นด้านลบ	ระดับต่ำ คะแนนตั้งแต่ 3.00 ลงไป	มั่นคง (Secure)	กังวล (Preoccupied)
	ระดับสูง คะแนนตั้งแต่ 3.00 ขึ้นไป	ทะนงตน (Dismissing)	หวาดกลัว (Fearful)

ที่มา: รัชนิย์ แก้วคำศรี. (2545). *ความสัมพันธ์ของรูปแบบความผูกพันการเห็นคุณค่าในตนเองและกลวิธีเผชิญปัญหาของนักศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*

ตอนที่ 5 การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในช่วงระยะเวลา 1 ปีที่ผ่านมา ประกอบด้วย ความถี่ในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ และระยะเวลาในการเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นข้อคำถามชนิดปลายปิด จำนวน 2 ข้อ ดังนี้

- 1) ท่านใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์กี่ครั้งต่อวัน
 - (1) น้อยกว่า 2 ครั้งต่อวัน
 - (2) 2-5 ครั้งต่อวัน
 - (3) 6-9 ครั้งต่อวัน

- (4) มากกว่า 9 ครั้งต่อวัน
- 2) ท่านใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์นานแค่ไหนในแต่ละครั้ง
- (1) ต่ำกว่า 1 ชั่วโมง
 - (2) 1 - 2 ชั่วโมง
 - (3) 2 - 3 ชั่วโมง
 - (4) 3 - 4 ชั่วโมง
 - (5) 4 - 5 ชั่วโมง
 - (6) มากกว่า 5 ชั่วโมง

ตอนที่ 6 พฤติกรรมการเปิดรับและการเล่นเกมออนไลน์

การวัดค่าตัวแปรเกี่ยวกับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ ซึ่งประกอบไปด้วย องค์ประกอบ 3 ส่วน คือ พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ และระดับของพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ สามารถวัดได้จากเกณฑ์ดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประกอบด้วย จำนวนครั้งที่เล่นต่อสัปดาห์ และจำนวนชั่วโมงที่เล่นต่อครั้ง ซึ่งเป็นข้อคำถามชนิดปลายปิด จำนวน 3 ข้อ ดังนี้

- 1) ในหนึ่งสัปดาห์ ท่านเล่นเกมออนไลน์ประมาณกี่วัน
 - (1) 1 - 2 วัน
 - (2) 3 - 4 วัน
 - (3) 5 - 6 วัน
 - (4) ทุกวัน
- 2) จำนวนเวลา (ชั่วโมง) ที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ต่อครั้ง
 - (1) ต่ำกว่า 1 ชั่วโมง
 - (2) 1 - 2 ชั่วโมง
 - (3) 2 - 3 ชั่วโมง
 - (4) 3 - 4 ชั่วโมง
 - (5) 4 - 5 ชั่วโมง
 - (6) มากกว่า 5 ชั่วโมง

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมและการแสดงออกของผู้ตอบแบบสอบถามที่คาดว่าจะมีพฤติกรรมอยู่ในข่ายการเสพติดเกมออนไลน์ เป็นแบบสอบถามที่ให้ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกตอบ ซึ่งอ้างอิงและดัดแปลงมาจากแบบประเมินการเสพติดอินเทอร์เน็ตของไชยรัตน์ บุตรพรหม (2545) ที่พัฒนาจากหลักการวินิจฉัยพฤติกรรมการติด

อินเทอร์เน็ตของยัง (Young, 1999 อ้างใน ไชยรัตน์ บุตรพรหม, 2545) คือ หากผู้ตอบแบบสอบถามตอบว่า “ใช่” ในเท่ากับ 5 ข้อหรือมากกว่า 5 ข้อขึ้นไป ผู้นั้นจะถูกวินิจฉัยว่าเป็นผู้ที่มีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ ประกอบด้วยข้อคำถามจำนวน 8 ข้อ ดังนี้

- 1) ท่านรู้สึกหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมออนไลน์
- 2) ท่านมีความต้องการเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานานขึ้น
- 3) ท่านไม่สามารถลดหรือหยุดเล่นเกมออนไลน์ได้
- 4) ท่านมักมีอาการกระวนกระวายซึมเศร้าหงุดหงิด หรืออารมณ์ไม่ดีเมื่อ

เลิกหรือหยุดเล่นเกมออนไลน์

- 5) ท่านใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์นานกว่าที่ตั้งใจไว้
- 6) การเล่นเกมออนไลน์ของท่านทำให้ความสัมพันธ์กับเพื่อนหรือครอบครัว

ลดลง รวมทั้งมีผลกระทบต่อการเรียน

- 7) ท่านมักโกหกหรือปิดบังผู้อื่นเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์
- 8) ท่านรู้สึกพึงพอใจที่จะเล่นเกมออนไลน์เพื่อผ่อนคลายความเครียดจาก

ปัญหาต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน

ส่วนที่ 3 ระดับของพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ผู้วิจัยสร้างแบบประเมินระดับพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ จากการดัดแปลงข้อคำถามจากแบบประเมินพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของไชยรัตน์ บุตรพรหม (2545) ที่ปรับปรุงแก้ไขจากแบบสอบถามการติดอินเทอร์เน็ต (Internet Addiction Test) ของยัง (Young, 1998 อ้างใน ไชยรัตน์ บุตรพรหม, 2545) โดยมีค่าความเที่ยงด้วยวิธีสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาคเท่ากับ 0.97 ทั้งนี้ แบบประเมินประกอบด้วยข้อคำถามปลายปิด จำนวน 20 ข้อ

การวัดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ ผู้วิจัยใช้การวัดตามมาตรประเมินค่าของลิเคิร์ต 5 ระดับ ตามเกณฑ์การวัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของไชยรัตน์ บุตรพรหม (2545) เพื่อใช้วัดระดับการติดเกมออนไลน์ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนและการแปลความหมาย ดังนี้

เป็นประจำ	ให้	5	คะแนน
บ่อยครั้ง	ให้	4	คะแนน
บางครั้ง	ให้	3	คะแนน
แทบจะไม่	ให้	2	คะแนน
ไม่เคยเลย	ให้	1	คะแนน

เป็นประจำ	หมายถึง	เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นโดยปกติหรือทุกวัน
บ่อยครั้ง	หมายถึง	เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นโดยส่วนใหญ่ หรือประมาณ 5 - 6 ครั้งต่อสัปดาห์
บางครั้ง	หมายถึง	เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในบางครั้ง หรือประมาณ 3 - 4 ครั้งต่อสัปดาห์
แทบจะไม่	หมายถึง	เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นนาน ๆ ครั้ง หรือประมาณ 1 - 2 ครั้งต่อสัปดาห์
ไม่เคยเลย	หมายถึง	เป็นพฤติกรรมที่ไม่เคยเกิดขึ้นเลย

การแปลผลระดับพฤติกรรมเกมออนไลน์รายข้อและรายด้าน ผู้วิจัยใช้วิธีอิงเกณฑ์ของคะแนนรวม ซึ่งมีผลรวมระหว่าง 20 - 100 คะแนน และแบ่งช่วงการแปลผลออกเป็น 3 ระดับ จากนั้นคำนวณอัตราค่าขึ้น โดยการนำคะแนนสูงสุด ลบด้วยคะแนนต่ำสุด และหารด้วยจำนวนขั้น (วัฒนา สุนทรชัย, ม.ป.ป.) ได้แก่ การแปลผลรวม $(100 - 20) / 3 = 27$ และการแปลผลรายข้อ $(5 - 1) / 3 = 1.33$ โดยมีช่วงการแปลผล ดังนี้

	ผลรวม	รายข้อ	ความหมาย
คะแนน	76 - 100	3.68 - 5.00	ถือว่ามีพฤติกรรมเกมออนไลน์ในระดับสูง
คะแนน	48 - 75	2.34 - 3.67	ถือว่ามีพฤติกรรมเกมออนไลน์ในระดับปานกลาง
คะแนน	20 - 47	1.00 - 2.33	ถือว่ามีพฤติกรรมเกมออนไลน์ในระดับต่ำ

3.6.2 การสัมภาษณ์เชิงลึก

ในการดำเนินการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยใช้แบบสัมภาษณ์ชนิดกึ่งมีโครงสร้าง ซึ่งผู้วิจัยเตรียมหัวข้อหรือประเด็นการสัมภาษณ์ไว้ล่วงหน้า เป็นการจัดหมวดหมู่ข้อคำถามเพื่อให้ผู้วิจัยใช้เป็นแนวทางในการสัมภาษณ์ได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่หลงประเด็น โดยนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลกับผู้เข้าร่วมสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ จำนวน 16 คน ทั้งนี้ ในการสร้างแบบสัมภาษณ์ ผู้วิจัยคำนึงถึงความสะดวกคล่องกับแบบสอบถามในการวิจัยเชิงสำรวจ เป็นสำคัญ แต่จะได้ข้อมูลที่ลึกกว่า เพราะเป็นการเปิดกว้างให้ผู้เข้าร่วมสัมภาษณ์มีอิสระในการตอบคำถาม ซึ่งประกอบด้วยประเด็นคำถาม 6 ส่วน ดังนี้ (1) ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับวัยรุ่นประกอบด้วย (2) รูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นประกอบด้วย (3) ลักษณะการสื่อสารภายในครอบครัวตามการรับรู้ของวัยรุ่นประกอบด้วย (4) ลักษณะความผูกพัน

ภายในครอบครัวตามการรับรู้ของวัยรุ่น (5) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่น (6) พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น

3.7 การทดสอบเครื่องมือ

เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ โดยใช้แบบสอบถามหรือแบบประเมิน เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้มีการทดสอบความตรง และความเที่ยงของเครื่องมือ ก่อนการเก็บรวบรวมข้อมูลจริง ดังนี้

3.7.1 การทดสอบความตรง (Validity) ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามให้ผู้ทรงคุณวุฒิเป็นผู้ตรวจสอบความตรงเฉพาะหน้า (Face Validity) เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา และพิจารณาให้ตรงกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย จากนั้นผู้วิจัยนำเครื่องมือที่ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแล้วไปปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ แล้วจึงนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างในลำดับต่อไป

3.7.2 การทดสอบความเที่ยง (Reliability) ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์รวมทั้ง รองศาสตราจารย์วัฒนา สุนทรชัย ผู้เชี่ยวชาญทางสถิติ และพันตำรวจโท อภิชาติ อภิขานนท์ ผู้เชี่ยวชาญในกลุ่มงานสนับสนุนคหิเทคโนโลยีเป็นผู้พิจารณาตรวจสอบในด้านความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) และความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ (Wording) เพื่อขอคำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไข แล้วจึงค่อยนำแบบสอบถามที่ได้รับการตรวจสอบหาความเที่ยงตรงของเนื้อหาเรียบร้อยแล้วไปสอบถามในการเก็บข้อมูลจริงกับกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดไว้ ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่จะใช้ในการวิจัย จำนวน 50 ชุด ไปทดลองสอบ (Try-Out) กับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจริง โดยไม่นำข้อมูลที่ได้มารวมเป็นกลุ่มตัวอย่างในการเก็บข้อมูลจริง จากนั้นผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาหาค่าความเที่ยงภายในของเครื่องมือ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการทดสอบค่าความเที่ยงภายในความสอดคล้องของคำถาม (Internal Consistency Reliability) ทั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดค่าความเที่ยงของเครื่องมือโดยรวมและรายด้าน จะต้องไม่ต่ำกว่า 0.7 จึงจะนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลจริง (ประทุม ฤกษ์กลาง, 2552, หน้า 128) โดยมีค่าความเที่ยงภายในความสอดคล้องของคำถามแต่ละส่วน ดังนี้

1) แบบประเมินรูปแบบการดำเนินชีวิต ประกอบด้วยข้อคำถามจำนวน 30 ข้อ มีค่าความเที่ยงภายในความสอดคล้องของคำถามโดยรวมเท่ากับ 0.929 หากพิจารณาเป็นรายด้าน ได้แก่ (1) ด้านกิจกรรม จำนวน 10 ข้อ มีค่าความเที่ยงภายในความสอดคล้องของคำถามเท่ากับ 0.800 (2) ด้านความสนใจ จำนวน 10 ข้อ มีค่าความเที่ยงภายในความสอดคล้องของคำถามเท่ากับ 0.836 และ (3) ด้านความคิดเห็น จำนวน 10 ข้อ มีค่าความเที่ยงภายในความสอดคล้องของคำถามเท่ากับ 0.849

2) แบบประเมินรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว ประกอบด้วยข้อคำถามจำนวน 30 ข้อ มีค่าความเที่ยงภายในความสอดคล้องของคำถามโดยรวมเท่ากับ 0.858 หากพิจารณาเป็นรายด้าน ได้แก่ (1) ด้านการสื่อสารภายในครอบครัวแบบสนับสนุนการสนทนา จำนวน 15 ข้อ มีค่าความเที่ยงภายในความสอดคล้องของคำถามเท่ากับ 0.883 และ (2) ด้านการสื่อสารภายในครอบครัวแบบสร้างความสัมพันธ์ จำนวน 15 ข้อ มีค่าความเที่ยงภายในความสอดคล้องของคำถามเท่ากับ 0.820

3) แบบประเมินรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว ประกอบด้วยข้อคำถามจำนวน 14 ข้อ มีค่าความเที่ยงภายในความสอดคล้องของคำถามโดยรวมเท่ากับ 0.830 หากพิจารณาเป็นรายด้าน ได้แก่ (1) ความวิตกกังวลในการมีสัมพันธ์ภาพใกล้ชิด หรือรูปแบบการมองตนเองด้านลบ จำนวน 7 ข้อ มีค่าความเที่ยงภายในความสอดคล้องของคำถามเท่ากับ 0.826 และ (2) ด้านการหลีกเลี่ยงความสัมพันธ์ภาพที่ใกล้ชิด หรือรูปแบบการมองผู้อื่นด้านลบ จำนวน 7 ข้อ มีค่าความเที่ยงภายในความสอดคล้องของคำถามเท่ากับ 0.707

4) แบบประเมินพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ ประกอบด้วยข้อคำถามจำนวน 8 ข้อ มีค่าความเที่ยงภายในความสอดคล้องของคำถามโดยรวมเท่ากับ 0.794

5) แบบประเมินระดับของพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ ประกอบด้วยข้อคำถามจำนวน 20 ข้อ มีค่าความเที่ยงภายในความสอดคล้องของคำถามโดยรวมเท่ากับ 0.915

สำหรับการสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้วิจัยได้นำแบบสัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้างให้ผู้ทรงคุณวุฒิเป็นผู้ตรวจสอบความสามารถของเครื่องมือที่วัดได้ตรงและครอบคลุมตามเนื้อหาที่ผู้วิจัยต้องการวัด โดยพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามแต่ละข้อกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยเชิงสำรวจ แล้วจึงไปใช้ในการดำเนินการสัมภาษณ์จริงต่อไป

3.8 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ซึ่งผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยวิธีการแจกแบบสอบถามให้กลุ่มตัวอย่างได้กรอกคำตอบด้วยตนเอง ซึ่งแบบสอบถามดังกล่าวได้รับการพิจารณารับรองความเหมาะสม และสามารถใช้ในการศึกษาวิจัยจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัย ว่าไม่มีการล่วงละเมิดสิทธิ สวัสดิภาพ และไม่ก่อให้เกิดอันตรายแก่ผู้ถูกวิจัย โดยมีขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลดังต่อไปนี้

3.8.1 ผู้วิจัยทำหนังสือแนะนำตัว และขอความร่วมมือไปยังผู้อำนวยการโรงเรียนตามรายชื่อโรงเรียนที่ได้ทำการสุ่มตัวอย่างจากโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน กระทรวงศึกษาธิการในเขตพื้นที่

กรุงเทพมหานคร เพื่อขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล (ในขั้นตอนที่ 1 ของการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง)

3.8.2 ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสุ่มตัวอย่างตามสะดวก จากกลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นที่เป็นนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งมีความเต็มใจให้ข้อมูล จำนวนสถาบันละ 44 - 45 คน เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่ครบถ้วนสมบูรณ์ จำนวน 400 ชุด

3.8.3 จากนั้นนำข้อมูลที่ได้จากการวิจัยเชิงสำรวจมาลงรหัส (Coding) และประมวลผลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อคำนวณค่าทางสถิติ และทดสอบสมมติฐานตามที่กำหนดไว้ จากนั้นนำผลที่ได้จากการวิเคราะห์มาแปลความหมายและบันทึกข้อมูล

3.9 ประเภทของตัวแปร

การศึกษาในครั้งนี้มีการทดสอบสมมติฐานวิจัยซึ่งประกอบด้วยตัวแปรต้น (Independent Variables) และตัวแปรตาม (Dependent Variables) ไว้ดังนี้

3.9.1 สมมติฐานข้อที่ 1 ภูมิหลังของครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร จะมีความสัมพันธ์กับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว

ตัวแปรต้น คือ (1) สถานภาพการสมรสของผู้ปกครอง (2) ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง (3) อาชีพของผู้ปกครอง (4) รายได้ของผู้ปกครอง (5) จำนวนสมาชิกในครอบครัว และ (6) จำนวนพี่น้องร่วมบิดามารดา

ตัวแปรตาม คือ รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวตามแนวคิดการประเมินรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวปรับปรุงใหม่ของริทชี และฟิตซ์แพทริก (Ritchie & Fitzpatrick, 1990 อ้างใน Graham, 2009) จากมิติการสื่อสารภายในครอบครัว 2 มิติ คือ (1) การสื่อสารภายในครอบครัวแบบสนับสนุนการสนทนา และ (2) การสื่อสารภายในครอบครัวแบบสร้างการปรองดอง สามารถจำแนกรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวออกเป็น 4 รูปแบบ โดยมีลักษณะแตกต่างกันไปตามความสัมพันธ์ของ 2 มิติ ดังนี้ (1) รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปล่อยปละ (2) รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปกป้อง (3) รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิด และ (4) รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกัน

3.9.2 สมมติฐานข้อที่ 2 วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกัน

ตัวแปรต้น คือ รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวตามแนวคิดการประเมินรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวปรับปรุงใหม่ของริทชี และฟิตซ์แพทริก (Ritchie & Fitzpatrick, 1990 อ้างใน Graham, 2009) จากมิติการสื่อสารภายในครอบครัว 2 มิติ คือ (1) การสื่อสารภายในครอบครัวแบบสนับสนุนการสนทนา และ (2) การสื่อสารภายในครอบครัวแบบสร้างการปรองดอง

สามารถจำแนกรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวออกเป็น 4 รูปแบบ โดยมีลักษณะแตกต่างกันไปตามความสัมพันธ์ของ 2 มิติ ดังนี้ (1) รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปล่อยปละ (2) รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปกป้อง (3) รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิด และ (4) รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกัน

ตัวแปรตาม คือ รูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครวัดได้จาก (1) การใช้เวลาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในระยะเวลา 1 สัปดาห์ ได้แก่ กิจกรรมด้านการทำงาน งานอดิเรก งานสังคม วันหยุดพักผ่อน บ้าน 텀 สมาชิกสโมสร ชุมชน การซื้อของ และกีฬา (2) ความสนใจในเรื่องต่าง ๆ ได้แก่ การให้ความสนใจเกี่ยวกับครอบครัว บ้าน งาน ชุมชน สันทนาการ แฟชั่น อาหาร สื่อต่าง ๆ และความสำเร็จ และ (3) ความคิดเห็น ได้แก่ ความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวเอง ประเด็นทางสังคม การเมือง ธุรกิจ เศรษฐกิจ การศึกษา สินค้า อนาคต และวัฒนธรรมซึ่งเป็นไปตามหลักกรอบแนวคิด AIOs ของพลัมเมอร์ (Plummer, 1974)

3.9.3 สมมติฐานข้อที่ 3 วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกัน

ตัวแปรต้นคือ รูปแบบความผูกพันตามแนวคิดของบาร์โธโลมิวและโฮโรวิทซ์ (Bartholomew & Horowitz, 1991) ภายใต้มิติพื้นฐาน 2 มิติ คือ ความวิตกกังวลในสัมพันธภาพที่ใกล้ชิด และการหลีกเลี่ยงสัมพันธภาพที่ใกล้ชิด ทำให้แบ่งรูปแบบความผูกพันเป็น 4 รูปแบบ ได้แก่ (1) แบบมั่นคง (2) แบบกังวล (3) แบบทะนงตน และ (4) แบบหวาดกลัว

ตัวแปรตามคือ รูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร วัดได้จาก (1) การใช้เวลาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในระยะเวลา 1 สัปดาห์ ได้แก่ กิจกรรมด้านการทำงาน งานอดิเรก งานสังคม วันหยุดพักผ่อน บ้าน 텀 สมาชิกสโมสร ชุมชน การซื้อของ และกีฬา (2) ความสนใจในเรื่องต่าง ๆ ได้แก่ การให้ความสนใจเกี่ยวกับครอบครัว บ้าน งาน ชุมชน สันทนาการ แฟชั่น อาหาร สื่อต่าง ๆ และความสำเร็จ และ (3) ความคิดเห็น ได้แก่ ความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวเอง ประเด็นทางสังคม การเมือง ธุรกิจ เศรษฐกิจ การศึกษา สินค้า อนาคต และวัฒนธรรมซึ่งเป็นไปตามหลักกรอบแนวคิด AIOs ของพลัมเมอร์ (Plummer, 1974)

3.9.4 สมมติฐานข้อที่ 4 รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวในครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร จะมีความสัมพันธ์กับรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว

ตัวแปรต้น คือ รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวตามแนวคิดการประเมินรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวปรับปรุงใหม่ของริทชี และฟิทซ์แพทริก (Ritchie & Fitzpatrick, 1990 อ้างใน Graham, 2009) จากมิติการสื่อสารภายในครอบครัว 2 มิติ คือ (1) การสื่อสารภายในครอบครัวแบบสนับสนุนการสนทนา และ (2) การสื่อสารภายในครอบครัวแบบสร้างการปรองดอง สามารถจำแนกรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวออกเป็น 4 รูปแบบ โดยมีลักษณะแตกต่างกันไป

ตามความสัมพันธ์ของ 2 มิติ ดังนี้ (1) รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปล่อยปละ (2) รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปกป้อง (3) รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิด และ (4) รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกัน

ตัวแปรตาม คือ รูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวตามแนวคิดของบาร์โธโลมิวและโฮโรวิทซ์ (Bartholomew & Horowitz, 1991) ภายใต้มิติพื้นฐาน 2 มิติคือความวิตกกังวลในสัมพันธภาพที่ใกล้ชิด และการหลีกเลี่ยงสัมพันธภาพที่ใกล้ชิด ทำให้แบ่งรูปแบบความผูกพันเป็น 4 รูปแบบ ได้แก่ (1) แบบมั่นคง (2) แบบกังวล (3) แบบทะนงตน และ (4) แบบหวาดกลัว

3.9.5 สมมติฐานข้อที่ 5 วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน

ตัวแปรต้น คือ รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวตามแนวคิดการประเมินรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวปรับปรุงใหม่ของริทชี และฟิตซ์แพทริก (Ritchie & Fitzpatrick, 1990 อ้างใน Graham, 2009) จากมิติการสื่อสารภายในครอบครัว 2 มิติ คือ (1) การสื่อสารภายในครอบครัวแบบสนับสนุนการสนทนา และ (2) การสื่อสารภายในครอบครัวแบบสร้างการปรองดอง สามารถจำแนกรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวออกเป็น 4 รูปแบบ โดยมีลักษณะแตกต่างกันไปตามความสัมพันธ์ของ 2 มิติ ดังนี้ (1) รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปล่อยปละ (2) รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปกป้อง (3) รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิด และ (4) รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกัน

ตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ ความถี่ในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ และระยะเวลาในการเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อครั้ง

3.9.6 สมมติฐานข้อที่ 6 วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์แตกต่างกัน

ตัวแปรต้น คือ รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวตามแนวคิดการประเมินรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวปรับปรุงใหม่ของริทชี และฟิตซ์แพทริก (Ritchie & Fitzpatrick, 1990 อ้างใน Graham, 2009) จากมิติการสื่อสารภายในครอบครัว 2 มิติ คือ (1) การสื่อสารภายในครอบครัวแบบสนับสนุนการสนทนา และ (2) การสื่อสารภายในครอบครัวแบบสร้างการปรองดอง สามารถจำแนกรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวออกเป็น 4 รูปแบบ โดยมีลักษณะแตกต่างกันไปตามความสัมพันธ์ของ 2 มิติ ดังนี้ (1) รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปล่อยปละ (2) รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปกป้อง (3) รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิด และ (4) รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกัน

ตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ ได้แก่ จำนวนครั้งที่เล่นต่อสัปดาห์ จำนวนชั่วโมงที่เล่นต่อครั้ง พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ และระดับการติดเกมออนไลน์

3.9.7 สมมติฐานข้อที่ 7 พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร จะมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์

ตัวแปรต้น คือ พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ ความถี่ในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ และระยะเวลาในการเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อครั้ง

ตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ ได้แก่ จำนวนครั้งที่เล่นต่อสัปดาห์ จำนวนชั่วโมงที่เล่นต่อครั้งพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์และระดับการติดเกมออนไลน์

3.10 สถิติและการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้แบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

3.10.1 การวิเคราะห์ผลการวิจัยเชิงสำรวจ ใช้สถิติในการวิเคราะห์ ดังนี้

1) สมมติฐานข้อที่ 1 ภูมิหลังของครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร จะมีความสัมพันธ์กับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว

ใช้สถิติทดสอบไคสแควร์ (Chi - Square) เป็นการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่วัดในมาตรานามบัญญัติ (Nominal Scale) 2 ตัวแปร เพื่อทดสอบว่า ภูมิหลังของครอบครัวของกลุ่มตัวอย่างจะมีความสัมพันธ์กับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวหรือไม่ อย่างไร

2) สมมติฐานข้อที่ 2 วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกัน

ใช้สถิติการวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนาม (Multivariate Analysis of Variance: MANOVA) เป็นการเปรียบเทียบระหว่างตัวแปรตัวแปรเชิงกลุ่ม (Categories) ที่วัดในมาตรานามบัญญัติ (Nominal Scale) 4 กลุ่ม กับตัวแปรในมาตราอันดับ (Interval Scale) เพื่อทดสอบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกันจะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตต่างกันหรือไม่ อย่างไร

3) สมมติฐานข้อที่ 3 วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกัน

ใช้สถิติการวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนาม (MANOVA) เป็นการเปรียบเทียบระหว่างตัวแปรตัวแปรเชิงกลุ่มที่วัดในมาตรานามบัญญัติ 4 กลุ่ม กับตัวแปรในมาตราอันดับ เพื่อทดสอบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตต่างกันหรือไม่ อย่างไร

4) สมมติฐานข้อที่ 4 รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร จะมีความสัมพันธ์กับรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว

ใช้สถิติทดสอบไคสแคว์ เป็นการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่วัดในมาตรนามบัญญัติ 2 ตัวแปร เพื่อทดสอบว่ารูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของกลุ่มตัวอย่าง จะมีความสัมพันธ์กับรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวหรือไม่ อย่างไร

5) สมมติฐานข้อที่ 5 วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวที่แตกต่างกัน จะมีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน

ใช้สถิติการวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนาม (MANOVA) เป็นการเปรียบเทียบระหว่างตัวแปรตัวแปรเชิงกลุ่มที่วัดในมาตรนามบัญญัติ 4 กลุ่ม กับตัวแปรในมาตรนามบัญญัติและมาตรเรียงลำดับ 2 ตัวแปร ซึ่งเป็นตัวแปรที่ใกล้เคียงในมาตรอันตรภาค เพื่อทดสอบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่แตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร

6) สมมติฐานข้อที่ 6 วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์แตกต่างกัน

ใช้สถิติการวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนาม (MANOVA) เป็นการเปรียบเทียบระหว่างตัวแปรตัวแปรเชิงกลุ่มที่วัดในมาตรนามบัญญัติ 4 กลุ่ม กับตัวแปรในมาตรนามบัญญัติ มาตราเรียงลำดับ และมาตรอันตรภาครวม 4 ตัวแปร เพื่อทดสอบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ที่แตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร

7) สมมติฐานข้อที่ 7 พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร จะมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์

สมมติฐานนี้ใช้สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบสเปียร์แมน (Spearman Rank Correlation coefficient) เป็นการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่วัดในมาตรเรียงลำดับ 2 ตัวแปร เพื่อตรวจสอบว่าตัวแปรทั้งคู่มีความสัมพันธ์กันอย่างไร

สำหรับการกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติ ผู้วิจัยมีความประสงค์ที่จะรายงานผลตาม ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

3.10.2 การวิเคราะห์การสัมภาษณ์เชิงลึก

ผู้วิจัยนำข้อมูลของผู้ให้สัมภาษณ์จากแบบสัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้างที่ผู้วิจัยได้จัดบันทึกระหว่างการสัมภาษณ์ และจากเทปบันทึกเสียงซึ่งได้รับการถอดเทปชนิดคำต่อคำเรียบร้อยแล้ว มาวิเคราะห์ประเด็นเนื้อหาพร้อม (Thematic Analysis) จากนั้นทำการวิเคราะห์และนำเสนอผลการสัมภาษณ์แบบบรรยายในเชิงปริมาณในลำดับต่อไป เพื่อสนับสนุนตามสมมติฐานของงานวิจัยเชิงสำรวจ

บทที่ 4

บทวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ที่มีกลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กนักเรียนเพศชายและหญิง อายุระหว่าง 15 - 18 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน และสังกัดกรุงเทพมหานครจำนวน 400 คน และได้ทำการการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ที่ใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์หรือเล่นเกมออนไลน์ 2 - 3 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 16 คน ทั้งนี้ ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยแบ่งออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

- 4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา
- 4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามสมมติฐานของงานวิจัย
- 4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึก
- 4.4 สรุปผลการเชื่อมโยงผลการวิจัยเชิงสำรวจกับการสัมภาษณ์เชิงลึก

4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา

4.1.1 ภูมิหลังของครอบครัว

จากกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ วัยรุ่นเพศชายและหญิง อายุระหว่าง 15 - 18 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน และสังกัดกรุงเทพมหานครซึ่งจากการวิเคราะห์ข้อมูลภูมิหลังของครอบครัวโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา มีรายละเอียดข้อมูลทั่วไป ดังนี้ กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศชาย จำนวน 216 คน และเป็นเพศหญิง 184 คน ส่วนใหญ่มีอายุ 17 ปี จำนวน 108 คน กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 196 คน และมีรายละเอียดข้อมูลภูมิหลังของครอบครัว ดังนี้

ตารางที่ 7: จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามภูมิหลังของครอบครัว

ข้อมูลภูมิหลังของครอบครัว	จำนวน (คน)	ร้อยละ
สถานภาพสมรสของบิดามารดา		
บิดามารดาอาศัยอยู่ด้วยกัน	299	74.75
บิดามารดาแยกกันอยู่ แต่ไม่ได้หย่าร้าง	28	7.00
บิดามารดาแยกกันอยู่ และหย่าร้างกัน	49	12.25
บิดาถึงแก่กรรม	18	4.50
มารดาถึงแก่กรรม	5	1.25
บิดาและมารดาถึงแก่กรรมทั้งคู่	1	0.25
รวม	400	100.00
ระดับการศึกษาของบิดา		
ประถมศึกษา หรือต่ำกว่า	51	12.75
มัธยมศึกษา หรือป.ว.ช.	121	30.25
ป.ว.ส. หรืออนุปริญญา	47	11.75
ปริญญาตรี	131	32.75
สูงกว่าปริญญาตรี	50	12.50
รวม	400	100.00
ระดับการศึกษาของมารดา		
ประถมศึกษา หรือต่ำกว่า	83	20.80
มัธยมศึกษา หรือป.ว.ช.	102	25.50
ป.ว.ส. หรืออนุปริญญา	44	11.00
ปริญญาตรี	142	35.50
สูงกว่าปริญญาตรี	29	7.20
รวม	400	100.00
อาชีพของบิดา		
ค้าขาย	40	10.00
พนักงานบริษัทเอกชน	97	24.25
ข้าราชการ และรัฐวิสาหกิจ	85	21.25
ประกอบธุรกิจส่วนตัว	99	24.75
ไม่ประกอบอาชีพ	15	3.75
อาชีพอื่น ๆ ได้แก่ รับจ้างทั่วไป และเกษตรกร	64	16.00
รวม	400	100.00

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 7 (ต่อ): จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามภูมิหลังของครอบครัว

ข้อมูลภูมิหลังของครอบครัว	จำนวน (คน)	ร้อยละ
อาชีพของมารดา		
ค้าขาย	69	17.25
พนักงานบริษัทเอกชน	79	19.75
ข้าราชการ และรัฐวิสาหกิจ	58	14.50
ประกอบธุรกิจส่วนตัว	68	17.00
ไม่ประกอบอาชีพ	73	18.25
อาชีพอื่น ๆ ได้แก่ รับจ้างทั่วไป และเกษตรกร	53	13.25
รวม	400	100.00
รายได้ต่อเดือนของผู้ปกครอง		
10,000 บาท หรือน้อยกว่า	51	12.75
10,001 - 40,000 บาท	170	42.50
40,001 - 70,000 บาท	91	22.75
70,001 - 100,000 บาท	44	11.00
มากกว่า 100,000 บาท	44	11.00
รวม	400	100.00
จำนวนสมาชิกในครอบครัว		
2 คน	7	1.75
3 คน	73	18.25
4 คน	170	42.50
5 คน	79	19.75
6 คน	30	7.50
มากกว่า 6 คน	41	10.25
รวม	400	100.00
จำนวนพี่น้องร่วมบิดามารดา		
เป็นลูกคนเดียว	91	22.80
2 คน	207	51.70
3 คน	78	19.50
มากกว่า 3 คน	24	6.00
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 7 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่บิตามารดาอาศัยอยู่ด้วยกัน จำนวน 299 คน คิดเป็นร้อยละ 74.75 รองลงมา คือ บิตามารดาแยกกันอยู่ และหย่าร้างกัน จำนวน 49 คน คิดเป็นร้อยละ 12.25

ด้านระดับการศึกษาของบิดากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่บิดามีระดับการศึกษาสูงสุดอยู่ที่ระดับปริญญาตรีจำนวน 131 คน คิดเป็นร้อยละ 32.75 รองลงมาคือ มัธยมศึกษา หรือป.ว.ช. จำนวน 121 คน คิดเป็นร้อยละ 30.25

ด้านระดับการศึกษาของมารดามารดาของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาสูงสุดอยู่ที่ระดับปริญญาตรี จำนวน 142 คน คิดเป็นร้อยละ 35.50 รองลงมาคือ มัธยมศึกษา หรือป.ว.ช. จำนวน 102 คน คิดเป็นร้อยละ 25.50

ด้านอาชีพของบิดา บิดาของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ประกอบธุรกิจส่วนตัว จำนวน 99 คน คิดเป็นร้อยละ 24.75 รองลงมาคือ พนักงานบริษัทเอกชน จำนวน 97 คน คิดเป็นร้อยละ 24.25

ด้านอาชีพของมารดา มารดาของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ประกอบอาชีพพนักงานบริษัทเอกชน จำนวน 79 คน คิดเป็นร้อยละ 19.75 รองลงมาคือ ไม่ประกอบอาชีพ จำนวน 73 คน คิดเป็นร้อยละ 18.25

ด้านรายได้ของผู้ปกครองต่อเดือน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีรายได้ของผู้ปกครองเฉลี่ยต่อเดือน 10,001 - 40,000 บาท จำนวน 170 คน คิดเป็นร้อยละ 42.50 รองลงมาคือ 40,001 - 70,000 บาท จำนวน 91 คน คิดเป็นร้อยละ 22.75

ด้านจำนวนสมาชิกในครอบครัว กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีจำนวนสมาชิกในครอบครัว 4 คน จำนวน 170 คน คิดเป็นร้อยละ 42.50 รองลงมาคือ มีจำนวนสมาชิก 5 คน จำนวน 79 คน คิดเป็นร้อยละ 19.75

ด้านจำนวนพี่น้องร่วมบิดามารดา กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีจำนวนพี่น้องร่วมบิดามารดา 2 คน จำนวน 207 คน คิดเป็นร้อยละ 51.70 รองลงมาคือ เป็นลูกคนเดียว จำนวน 91 คน คิดเป็นร้อยละ 22.80

4.1.2 รูปแบบการดำเนินชีวิต

ผู้วิจัยทำการประเมินรูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร ตามแนวคิดการประเมินรูปแบบการดำเนินชีวิตของพลัมเมอร์ (Plummer, 1974) และดัดแปลงเพิ่มเติมจากแบบประเมินรูปแบบการดำเนินชีวิตของณัฐวุฒิ ศรีกัตัญญ (2540); จุฑามาส กิริติกสิกร (2542) และปาริชาติ อินนุพัฒน์ (2552) ภายใต้องค์ประกอบ 3 ด้าน คือ ด้านกิจกรรม ด้านความสนใจ และด้านความคิดเห็น จากนั้นใช้การวิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor Analysis) ในการวัดเพื่อแบ่งกลุ่มรูปแบบการดำเนินชีวิต ซึ่งจากการวิเคราะห์ข้อมูลรูปแบบการดำเนินชีวิตโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา มีรายละเอียด ดังนี้

ตารางที่ 8: ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลรายข้อคำถามด้านกิจกรรม

(N = 400)

กิจกรรม	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. เรียนพิเศษ/ อ่านหนังสือเรียน	3.33	0.90	กลาง
2. ทำงานประดิษฐ์ (DIY)/ ตกแต่งบ้าน/ จัดสวน/ ปลูกต้นไม้	2.53	0.84	กลาง
3. ช่วยเหลือสังคมโดยวิธีการต่าง ๆ	2.97	0.85	กลาง
4. ทำกิจกรรมร่วมกับสมาชิกในครอบครัว เช่น เล่นกีฬา ขอบปั้ง เล่นเกม ในวันหยุด	3.61	1.00	กลาง
5. ฟังเพลง/ ฟังวิทยุ/ ดูโทรทัศน์/ วีซีดี/ ดีวีดี	4.56	0.72	สูง
6. เล่นเกม/ อินเทอร์เน็ต/ สมาร์ทโฟน/ คอมพิวเตอร์/ แทปเลท	4.57	0.71	สูง
7. เข้าร่วมของชมรมหรือสโมสรต่าง ๆ เช่น รถยนต์ สุขภาพ วงการบันเทิง เป็นต้น	2.54	1.13	กลาง
8. ทำบุญ ตักบาตร ไปวัด ในวันสำคัญทางศาสนา	3.24	0.90	กลาง
9. ขอบปั้ง/ เดินเล่นตามห้างสรรพสินค้า	3.52	0.96	กลาง
10. เล่นกีฬา/ ออกกำลังกาย	3.44	0.99	กลาง
รวม	3.43	0.90	กลาง

จากตารางที่ 8 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำ (Activities) โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.43$, S.D. = 0.90) แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างมีการแสดงออกอย่างเด่นชัดในระดับปานกลาง ทั้งนี้ หากพิจารณาเป็นรายข้อโดยเรียงลำดับจากมากไปน้อย 3 อันดับ ได้แก่ ข้อที่ 6 เล่นเกม/ อินเทอร์เน็ต/ สมาร์ทโฟน/ คอมพิวเตอร์/ แทปเลท มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.71) รองลงมาคือ ข้อที่ 5 ฟังเพลง/ ฟังวิทยุ/ ดูโทรทัศน์/ วีซีดี/ ดีวีดี ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.72) และข้อที่ 4 ทำกิจกรรมร่วมกับสมาชิกในครอบครัว เช่น เล่นกีฬา ขอบปั้ง เล่นเกม ฯลฯ ในวันหยุด ($\bar{X} = 3.61$, S.D. = 1.00) แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างชอบเล่นเกม อินเทอร์เน็ต ฟังเพลง ดูโทรทัศน์ รวมถึงการทำกิจกรรมต่าง ๆ กับสมาชิกในครอบครัวในระดับปานกลาง ส่วนข้อคำถามที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ ข้อที่ 2 ทำงานประดิษฐ์ (DIY) / ตกแต่งบ้าน/ จัดสวน/ ปลูกต้นไม้ ($\bar{X} = 2.53$, S.D. = 0.84)

ตารางที่ 9: ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลรายข้อคำถามด้านความสนใจ

(N = 400)

ความสนใจ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. ทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกับครอบครัว	3.67	0.92	สูง
2. ดูแลทำความสะอาด และตกแต่งบ้านให้ดูดีอยู่เสมอ	3.44	0.91	กลาง
3. เรียนให้สูงที่สุดเท่าที่จะเรียนได้	4.09	0.88	สูง
4. การเคารพ/ ทำตามกฎกติกาของชุมชน หรือสังคม	3.93	0.82	สูง
5. การออกกำลังกายและเล่นกีฬาในฟิตเนส หรือกลางแจ้งเพื่อสุขภาพ และรูปร่างที่ดี	3.27	1.03	กลาง
6. การแต่งกายให้ทันสมัยตามแฟชั่น	3.28	0.98	กลาง
7. เทคโนโลยีที่ทันสมัยต้องก้าวให้ทันจะได้ไม่ตกยุค	3.49	0.93	กลาง
8. การรับประทานอาหารให้ครบ 3 มื้อจำเป็นต่อร่างกาย	3.84	0.96	สูง
9. การติดตามข่าวสารบ้านเมืองจากสื่อมวลชนต่าง ๆ	3.49	0.93	กลาง
10. ความเป็นอยู่แบบพอเพียงตามตามกระแสพระราชดำริ	3.52	0.90	กลาง
รวม	3.60	0.93	กลาง

จากตารางที่ 9 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับความสนใจในเรื่องต่าง ๆ โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.60$, S.D. = 0.93) แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างมีความสนใจเป็นพิเศษหรือมีความเอาใจใส่อย่างต่อเนื่องในบางเรื่องในระดับปานกลาง ทั้งนี้ หากพิจารณาเป็นรายข้อโดยเรียงลำดับจากมากไปน้อย 3 อันดับ ได้แก่ ข้อที่ 3 เรียนให้สูงที่สุดเท่าที่จะเรียนได้มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 4.09$, S.D. = 0.88) รองลงมาคือ ข้อที่ 4 การเคารพ/ทำตามกฎกติกาของชุมชน หรือสังคม ($\bar{X} = 3.93$, S.D. = 0.82) และข้อที่ 8 การรับประทานอาหารให้ครบ 3 มื้อจำเป็นต่อร่างกาย ($\bar{X} = 3.84$, S.D. = 0.96) แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างมีความเอาใจใส่เป็นพิเศษในเรื่องการเรียนให้สูง การเคารพกฎกติกาของสังคม และการรับประทานอาหารให้ตรงเวลาในระดับปานกลาง ส่วนข้อคำถามที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ ข้อที่ 5 การออกกำลังกายและเล่นกีฬาในฟิตเนส หรือกลางแจ้งเพื่อสุขภาพ และรูปร่างที่ดี ($\bar{X} = 3.27$, S.D. = 1.03)

ตารางที่ 10: ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลรายข้อคำถามด้านความคิดเห็น

(N = 400)

ความคิดเห็น	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. ท่านเป็นคนสนุกสนานและเป็นที่รักของเพื่อน ๆ	4.18	0.75	สูง
2. ปัญหาการค่าน้ำมันแพง ทำให้เศรษฐกิจโดยรวมชะลอตัวลง	4.00	0.77	สูง
3. สถาบันครอบครัว คือ สถาบันที่สำคัญที่สุด	4.33	0.81	สูง
4. นอกจากผลกำไรแล้ว ธุรกิจต้องคำนึงถึงส่วนรวม หรือสังคมด้วย	4.20	0.74	สูง
5. การแต่งกายวาบหวิว ล่อแหลมของวัยรุ่นหญิงทำให้เกิดปัญหาอาชญากรรมเพิ่มขึ้น	3.42	0.87	กลาง
6. เราควรมีความสุขกับชีวิต และดักดวงความสุขให้กับชีวิตทุกครั้งที่มีโอกาส	3.88	0.87	สูง
7. เทคโนโลยีรุ่นใหม่ล่าสุด มีฟังก์ชันการใช้งานที่ดีกว่าเดิม และคุ้มค่างบราคา	3.66	0.87	กลาง
8. อนาคตเป็นเรื่องของวันข้างหน้าทำวันนี้ให้ดีที่สุดก็พอแล้ว	4.24	0.78	สูง
9. รัฐบาลควรส่งเสริมการศึกษาของเด็กไทยมากกว่านี้	4.00	0.82	สูง
10. นักการเมืองทุกคนมองแต่เรื่องผลประโยชน์และอำนาจเพื่อตนเองและพวกพ้อง	4.14	0.81	สูง
รวม	4.00	0.81	สูง

จากตารางที่ 10 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับความคิดเห็นต่อประเด็นต่าง ๆ (Opinion) โดยภาพรวมอยู่ในระดับสูง ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.81) แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคาดหวังหรือการประเมินผลดีผลเสียของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในระดับสูง ทั้งนี้ หากพิจารณาเป็นรายข้อ โดยเรียงลำดับจากมากไปน้อย 3 อันดับ ได้แก่ ข้อที่ 3 สถาบันครอบครัวคือ สถาบันที่สำคัญที่สุด ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.81) รองลงมาคือ ข้อที่ 8 อนาคตเป็นเรื่องของวันข้างหน้าทำวันนี้ให้ดีที่สุดก็พอแล้ว ($\bar{X} = 4.24$, S.D. = 0.78) และข้อที่ 4 นอกจากผลกำไรแล้ว ธุรกิจต้องคำนึงถึงส่วนรวม หรือสังคมด้วย ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.74) แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างให้ความเห็นว่าสถาบันครอบครัวมีความสำคัญ ให้ความสำคัญกับการทำหน้าที่ของตนเองในทุกวันนี้ให้ดีที่สุด และคำนึงถึงคนในสังคมในระดับปานกลาง ส่วนข้อคำถามที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ ข้อที่ 5 การแต่งกายวาบหวิว ล่อแหลมของวัยรุ่นหญิงทำให้เกิดปัญหาอาชญากรรมเพิ่มขึ้น ($\bar{X} = 3.42$, S.D. = 0.87)

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลดังกล่าวมาวิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor Analysis) สก๊ตตองค์ประกอบ โดยวิธี Principle Component Analysis ซึ่งผลลัพธ์ที่ได้จากการวิเคราะห์องค์ประกอบจะช่วยในการตัดสินใจเกี่ยวกับจำนวนองค์ประกอบเพื่อเก็บไว้สำหรับการวิเคราะห์ต่อไปในอนาคตโดยกำหนดค่าไอเกน (Eigen Value) ซึ่งเป็นค่าที่บ่งบอกถึงความสามารถขององค์ประกอบว่าจะอธิบายความแปรปรวนของกลุ่มตัวแปรได้มากน้อยเพียงไรกฎที่ดีที่สุดของการกำหนดจำนวนของ

องค์ประกอบคือการกำหนดค่าไอเกน > 1 ในขั้นตอนนี้จะได้อำนาจขององค์ประกอบของตัวแปรว่ามีกี่องค์ประกอบ

จากนั้นดำเนินการหมุนแกนฉากโดยใช้วิธี Orthogonal แบบ Varimax จะให้ผลเป็นองค์ประกอบที่ไม่สัมพันธ์กันและค่าน้ำหนักองค์ประกอบ (Factor Loading) กระจายไปภายในองค์ประกอบซึ่งขั้นตอนนี้จะได้อำนาจน้ำหนักองค์ประกอบหลังการหมุนแกนซึ่งง่ายต่อการแปลผล การที่จะทราบว่าตัวแปรตัวใดบรรจุอยู่ในองค์ประกอบกลุ่มใดบ้างนั้นจะดูได้จากค่าน้ำหนักองค์ประกอบ ในการวิจัยครั้งนี้จะใช้เกณฑ์ค่าน้ำหนักองค์ประกอบของตัวแปรมีค่ามาก คือ ตั้งแต่ 0.40 ขึ้นไป จัดให้อยู่ในกลุ่มองค์ประกอบกลุ่มนั้น ในขั้นตอนนี้จะได้อำนาจขององค์ประกอบของตัวแปรว่ามีกี่องค์ประกอบ การตั้งชื่อองค์ประกอบที่สกัดได้โดยหลักในการตั้งชื่อ คือ สั้นและมีความหมายสอดคล้องกับโครงสร้างขององค์ประกอบนั้น ๆ โดยพิจารณาถึงความคล้ายคลึงกันระหว่างตัวแปรที่อยู่ในองค์ประกอบตามแนวคิดหรือทฤษฎีที่ได้ค้นคว้ามา

ผลการวิจัยพบว่า มีองค์ประกอบที่สามารถแสดงถึงรูปแบบการดำเนินชีวิตที่ได้จากข้อมูลการจัดสรรเวลาให้กับกิจกรรมต่าง ๆ การให้ความสนใจในเรื่องต่าง ๆ และการแสดงความคิดเห็นต่อเรื่องต่าง ๆ ของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า มีองค์ประกอบ 8 องค์ประกอบ ซึ่งสามารถอธิบายความแปรปรวนของข้อมูลรวมได้ร้อยละ 63.56 มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 11: รูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักกิจกรรม (องค์ประกอบที่ 1)

คำถาม	ตัวแปรกลุ่ม	ค่าน้ำหนักองค์ประกอบ
1. ทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกับครอบครัว	ความสนใจ	0.82
2. ทำกิจกรรมร่วมกับสมาชิกในครอบครัว เช่น เล่นกีฬา ขอบปิ้งเล่นเกม ในวันหยุด	กิจกรรม	0.78
3. ดูแลทำความสะอาด และตกแต่งบ้านให้ดูดีอยู่เสมอ	ความสนใจ	0.59
4. ท่านเป็นคนสนุกสนานและเป็นที่รักของเพื่อน ๆ	ความคิดเห็น	0.56
5. ขอบปิ้ง/เดินเล่นตามห้างสรรพสินค้า	กิจกรรม	0.43
6. ทำบุญ ตักบาตร ไปวัด ในวันสำคัญทางศาสนา	กิจกรรม	0.42

หมายเหตุ ค่า Eigenvalues = 6.99 เป็นองค์ประกอบที่แสดงความชัดเจนในการจัดองค์ประกอบของข้อคำถามมากที่สุด โดยใช้อธิบายความแปรปรวนของข้อมูลได้ร้อยละ 24.97

จากตารางที่ 11 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักกิจกรรมเป็นกลุ่มคนที่ชอบทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกับสมาชิกในครอบครัว ไม่ว่าจะเป็นการทำบุญตักบาตร เล่นกีฬา เดินเล่นตามห้างสรรพสินค้า รักการดูแลบ้านให้สะอาดอยู่เสมอ นอกจากนี้ยังเป็นคนที่มีความคิด

เป็นไปในทางบวกกับตนเองและสังคม มักคิดว่าตนเองเข้ากับคนอื่น ๆ ได้ดีและเป็นที่รักของคนรอบข้าง

ตารางที่ 12: รูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนสนใจข่าวสารบ้านเมือง (องค์ประกอบที่ 2)

คำถาม	ตัวแปรกลุ่ม	ค่าน้ำหนักองค์ประกอบ
1. รัฐบาลควรส่งเสริมการศึกษาของเด็กไทยมากกว่านี้	ความคิดเห็น	0.75
2. ปัญหาราคาน้ำมันแพง ทำให้เศรษฐกิจโดยรวมชะลอตัวลง	ความคิดเห็น	0.62
3. นักการเมืองทุกคนมองแต่เรื่องผลประโยชน์และอำนาจเพื่อตนเองและพวกพ้อง	ความคิดเห็น	0.62
4. อนาคตเป็นเรื่องของวันข้างหน้า ทำวันนี้ให้ดีที่สุดก็พอแล้ว	ความคิดเห็น	0.58
5. การติดตามข่าวสารบ้านเมืองจากสื่อมวลชนต่าง ๆ	ความสนใจ	0.42

หมายเหตุ ค่า Eigenvalues = 2.40 เป็นองค์ประกอบที่แสดงความชัดเจนในการจัดองค์ประกอบของข้อคำถามมากที่สุด โดยใช้อธิบายความแปรปรวนของข้อมูลได้ร้อยละ 8.57

จากตารางที่ 12 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนสนใจข่าวสารบ้านเมืองเป็นกลุ่มคนที่ชอบแสวงหาข้อมูลข่าวสารจากสื่อมวลชนต่าง ๆ เปิดรับข้อมูลทุกประเภท ทำให้เป็นสามารถวิเคราะห์เหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคมได้อย่างมีเหตุผล เป็นคนมองโลกตามความเป็นจริง และให้ความสำคัญกับข่าวสารที่ตนเองได้รับ อย่างไรก็ตามคนกลุ่มนี้ยังให้ความสำคัญต่อการทำหน้าที่ของตนเองให้ดีที่สุด

ตารางที่ 13: รูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรุ่นใหม่ (องค์ประกอบที่ 3)

คำถาม	ตัวแปรกลุ่ม	ค่าน้ำหนักองค์ประกอบ
1. เทคโนโลยีที่ทันสมัยต้องก้าวให้ทันจะได้ไม่ตกยุค	ความสนใจ	0.79
2. เทคโนโลยีรุ่นใหม่ล่าสุด มีฟังก์ชันการใช้งานที่ดีกว่าเดิม และคุ้มค่ากับราคา	ความคิดเห็น	0.77
3. การแต่งกายวาบหวิว ล่อแหลมของวัยรุ่นหญิงทำให้เกิดปัญหาอาชญากรรมเพิ่มขึ้น	ความคิดเห็น	0.74
4. การแต่งกายให้ทันสมัยตามแฟชั่น	ความสนใจ	0.72

หมายเหตุ ค่า Eigen values = 1.80 เป็นองค์ประกอบที่แสดงความชัดเจนในการจัดองค์ประกอบของข้อคำถามมากที่สุด โดยใช้อธิบายความแปรปรวนของข้อมูลได้ร้อยละ 6.44

จากตารางที่ 13 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรุ่นใหม่ เป็นกลุ่มคนที่คลั่งไคล้เทคโนโลยีใหม่ ๆ และติดตามแฟชั่นอยู่เสมอ มีความคิดในแบบระวางในเรื่องของสังคม ทั้งนี้ อาจเพื่อสร้างเกราะความมั่นใจในการดำเนินชีวิต

ตารางที่ 14: รูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่ใส่ใจตัวเอง (องค์ประกอบที่ 4)

คำถาม	ตัวแปรกลุ่ม	ค่าน้ำหนักองค์ประกอบ
1. เล่นกีฬา/ออกกำลังกาย	กิจกรรม	0.82
2. การออกกำลังกายและเล่นกีฬาในฟิตเนส หรือกลางแจ้งเพื่อสุขภาพและรูปร่างที่ดี	กิจกรรม	0.81
3. เราควรมีความสุขกับชีวิต และมีความสุขให้กับชีวิตทุกครั้งที่มีโอกาส	ความคิดเห็น	0.64

หมายเหตุ ค่า Eigenvalues = 1.57 เป็นองค์ประกอบที่แสดงความชัดเจนในการจัดองค์ประกอบของข้อคำถามมากที่สุด โดยใช้อธิบายความแปรปรวนของข้อมูลได้ร้อยละ 5.62

จากตารางที่ 14 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่ใส่ใจตัวเองเป็นกลุ่มคนที่ห่วงใยสุขภาพตนเอง ชอบกิจกรรมในลักษณะของการออกกำลังกาย เล่นกีฬา การได้เคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายไปกับการทำกิจกรรมต่าง ๆ และมีความสุขกับการดำเนินชีวิตในแต่ละวัน

ตารางที่ 15: รูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่ให้ความสำคัญกับอนาคต (องค์ประกอบที่ 5)

คำถาม	ตัวแปรกลุ่ม	ค่าน้ำหนักองค์ประกอบ
1. เรียนให้สูงที่สุดเท่าที่จะเรียนได้	กิจกรรม	0.80
2. สถาบันครอบครัว คือ สถาบันที่สำคัญที่สุด	ความคิดเห็น	0.74

หมายเหตุ ค่า Eigenvalues = 1.44 เป็นองค์ประกอบที่แสดงความชัดเจนในการจัดองค์ประกอบของข้อคำถามมากที่สุด โดยใช้อธิบายความแปรปรวนของข้อมูลได้ร้อยละ 5.14

จากตารางที่ 15 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่ให้ความสำคัญกับอนาคตเป็นกลุ่มคนที่ให้ความสำคัญกับอนาคตของตนเอง ใส่ใจเรื่องการเรียนและให้ความสำคัญกับครอบครัว

ตารางที่ 16: รูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนเพื่อสังคม (องค์ประกอบที่ 6)

คำถาม	ตัวแปรกลุ่ม	ค่าน้ำหนักองค์ประกอบ
1. การเคารพ/ ทำตามกฎกติกาของชุมชน หรือสังคม	ความสนใจ	0.80
2. นอกจากผลกำไรแล้ว ธุรกิจต้องคำนึงถึงส่วนรวม หรือสังคม	ความคิดเห็น	0.70

หมายเหตุ ค่า Eigenvalues = 1.33 เป็นองค์ประกอบที่แสดงความชัดเจนในการจัดองค์ประกอบของข้อคำถามมากที่สุด โดยใช้อธิบายความแปรปรวนของข้อมูลได้ร้อยละ 4.75

จากตารางที่ 16 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนเพื่อสังคมเป็นกลุ่มคนที่เคร่งครัดในกฎหมายและกติกาของสังคม นอกจากนี้ยังคำนึงถึงคนในสังคมอยู่เสมอ

ตารางที่ 17: รูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่มีแบบแผน (องค์ประกอบที่ 7)

คำถาม	ตัวแปรกลุ่ม	ค่าน้ำหนักองค์ประกอบ
1. การรับประทานอาหารให้ครบ 3 มื้อจำเป็นต่อร่างกาย	ความสนใจ	0.70
2. เรียนพิเศษ/ อ่านหนังสือเรียน	กิจกรรม	0.66

หมายเหตุ ค่า Eigenvalues = 1.17 เป็นองค์ประกอบที่แสดงความชัดเจนในการจัดองค์ประกอบของข้อคำถามมากที่สุด โดยใช้อธิบายความแปรปรวนของข้อมูลได้ร้อยละ 4.17

จากตารางที่ 17 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่มีแบบแผนเป็นกลุ่มคนที่ให้ความสนใจกับการรับประทานอาหารที่มีประโยชน์ต่อร่างกาย รวมทั้งต้องทานให้ครบทุกมื้อ และทานให้ตรงเวลา นอกจากนี้ยังให้เป็นคนที่ชอบศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมตลอดเวลา

ตารางที่ 18: รูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักความบันเทิง (องค์ประกอบที่ 8)

คำถาม	ตัวแปรกลุ่ม	ค่าน้ำหนักองค์ประกอบ
1. เล่นเกม/ อินเทอร์เน็ต/ สมาร์ทโฟน/ คอมพิวเตอร์/ แทปเลท	กิจกรรม	0.74
2. ทำงานประดิษฐ์ (DIY) / ตกแต่งบ้าน/ จัดสวน/ ปลูกต้นไม้	กิจกรรม	- 0.54
3. ฟังเพลง/ ฟังวิทยุ/ ดูโทรทัศน์/ วีซีดี/ ดีวีดี	กิจกรรม	0.50
4. ช่วยเหลือสังคมโดยวิธีการต่าง ๆ	กิจกรรม	- 0.43

หมายเหตุ ค่า Eigenvalues = 1.09 เป็นองค์ประกอบที่แสดงความชัดเจนในการจัดองค์ประกอบของข้อคำถามมากที่สุด โดยใช้อธิบายความแปรปรวนของข้อมูลได้ร้อยละ 3.90

จากตารางที่ 18 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักความบันเทิง เป็นกลุ่มคนที่ให้ความสนใจกับความบันเทิงในรูปของการเล่นเกม อินเทอร์เน็ต ฟังเพลง ดูโทรทัศน์ การทำงานประดิษฐ์ และตกแต่งบ้าน ในขณะที่เดียวกันก็ชอบช่วยเหลือสังคมด้วย

4.1.3 รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว

ผู้วิจัยทำการศึกษารูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร ตามแนวคิดการประเมินรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวปรับปรุงใหม่ของริทชี และฟิทซ์แพทริก (Ritchie & Fitzpatrick, 1990 อ้างใน Graham, 2009) ภายใต้รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว 2 มิติ ได้แก่ การสื่อสารภายในครอบครัวแบบสนับสนุนการสนทนา และแบบคล้อยตามกัน (จากนั้นใช้เกณฑ์การแปลผลของเอสวารา (Eswara, 1974) ทำให้สามารถจำแนกรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวออกเป็น 4 รูปแบบ ได้แก่ แบบปล่อยปละ ปกป้อง เปิดเสรีทางความคิด และเห็นพ้องต้องกัน ซึ่งจากการวิเคราะห์ข้อมูลรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา มีรายละเอียด ดังนี้

ตารางที่ 19: ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผล รายข้อคำถามการสื่อสารภายในครอบครัวแบบสนับสนุนการสนทนา

(N = 400)

การสื่อสารภายในครอบครัวแบบสนับสนุนการสนทนา	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. ท่านสามารถพูดคุยกับผู้ปกครองในเรื่องการเมือง ศาสนา	3.48	1.01	กลาง
2. ท่านสามารถมีส่วนร่วมตัดสินใจในเรื่องต่าง ๆ ของครอบครัวร่วมกับผู้ปกครองได้ เช่น เรื่องการเงิน หรือเรื่องความเป็นอยู่	3.54	0.94	กลาง
3. เมื่อมีการสนทนากันภายในครอบครัว ผู้ปกครองจะเปิดโอกาสหรือสอบถามความคิดเห็นของท่าน	3.69	1.05	สูง
4. ผู้ปกครองสนับสนุนให้ท่านมีความคิดเห็นเป็นของตนเอง ซึ่งไม่จำเป็นต้องคล้อยตามผู้อื่น	3.87	0.97	สูง
5. ผู้ปกครองสอนให้ท่านมองเรื่องราวต่าง ๆ สองด้าน ทั้งด้านดีและไม่ดี	4.12	0.87	สูง
6. ท่านมักจะเล่าเรื่องราวในสิ่งที่ท่านคิด ให้ผู้ปกครองรับรู้	3.59	1.06	กลาง
7. ท่านสามารถพูดคุยกับผู้ปกครองได้แทบทุกเรื่อง แม้แต่เรื่องการคุยกับเพื่อนในสังคมออนไลน์	3.44	1.17	กลาง
8. ท่านมักจะพูดคุยอย่างเป็นกันเอง หรือเปิดอกคุยกันกับผู้ปกครอง	3.73	1.07	สูง
9. ท่านกับผู้ปกครองมักจะพูดคุยกันเป็นระยะเวลานานในเรื่องทั่ว ๆ ไป	3.59	1.02	กลาง

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 19 (ต่อ): ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผล รายข้อคำถามการสื่อสารภายใน
ครอบครัวแบบสนับสนุนการสนทนา

(N = 400)

การสื่อสารภายในครอบครัวแบบสนับสนุนการสนทนา	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
10. ท่านมักจะพูดคุยกับผู้ปกครองอย่างสนุกสนาน แม้ว่าจะมีความคิดเห็นที่แตกต่างกัน	3.62	1.06	กลาง
11. ผู้ปกครองมักจะสนับสนุนให้ท่านแสดงความคิดเห็นส่วนตัว	3.71	1.07	สูง
12. ครอบครัวของท่านมักจะใส่ใจในอารมณ์และความรู้สึกของกันและกัน	3.69	1.05	สูง
13. ครอบครัวของท่านมักจะเล่าสู่กันฟังในเรื่องที่ได้กระทำในแต่ละวัน	3.72	1.05	สูง
14. ท่านมักจะพูดคุยกับผู้ปกครอง ในเรื่องการวางแผนชีวิตการเรียนการทำงาน หรืออนาคตของครอบครัว	3.90	0.89	สูง
15. ผู้ปกครองจะขอรับฟังความคิดเห็นของท่าน แม้ว่าท่านจะคิดแตกต่างหรือไม่เห็นด้วยกับผู้ปกครองก็ตาม	3.75	0.98	สูง
รวม	3.70	1.02	สูง

จากตารางที่ 19 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการสื่อสารภายในครอบครัวแบบสนับสนุนการสนทนา โดยภาพรวมอยู่ในระดับสูง ($\bar{X} = 3.70$, S.D. = 1.02) แสดงให้เห็นว่า บิดามารดาหรือผู้ปกครองให้การสนับสนุนหรือเปิดโอกาสให้กลุ่มตัวอย่างได้แสดงความคิดเห็นในระดับสูง ทั้งนี้ หากพิจารณาเป็นรายข้อโดยเรียงลำดับจากมากไปน้อย 3 อันดับ ได้แก่ ข้อที่ 5 ผู้ปกครองสอนให้มองเรื่องราวต่าง ๆ สองด้าน ทั้งด้านดีและไม่ดี มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 4.12$, S.D. = 0.87) รองลงมาคือ ข้อที่ 14 วัยรุ่นมักจะพูดคุยกับผู้ปกครอง ในเรื่องการวางแผนชีวิตการเรียนการทำงานหรืออนาคตของครอบครัว ($\bar{X} = 3.90$, S.D. = 0.89) และข้อที่ 4 ผู้ปกครองสนับสนุนให้มีความคิดเห็นเป็นของตนเอง ซึ่งไม่จำเป็นต้องคล้ายผู้อื่น ($\bar{X} = 3.87$, S.D. = 0.97) แสดงให้เห็นว่า ผู้ปกครองมีการสอนให้กลุ่มตัวอย่างรู้จักมองเรื่องราวต่าง ๆ ทั้งสองด้าน เปิดโอกาสให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือปรึกษาเรื่องการดำเนินชีวิตระหว่างกัน และสนับสนุนให้มีความคิดเห็นเป็นของตนเองในระดับสูง ส่วนข้อคำถามที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ ข้อที่ 7 วัยรุ่นสามารถพูดคุยกับผู้ปกครองได้แทบทุกเรื่อง แม้แต่เรื่องการคุยกับเพื่อนในสังคมออนไลน์ ($\bar{X} = 3.44$, S.D. = 1.17) แสดงให้เห็นถึงประเด็นหรือหัวข้อในการสนทนากันภายในครอบครัว ซึ่งมักจะสนทนากันในเรื่องทั่ว ๆ ไปมากกว่าที่จะสนทนากันในเรื่องส่วนบุคคล และคำนึงเฉพาะบุคคล เช่น เรื่องเพื่อนในสังคมออนไลน์ เพราะมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด

ตารางที่ 20: ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผล รายข้อคำถามการสื่อสารภายใน
ครอบครัวแบบคล้อยตามกัน

(N = 400)

การสื่อสารภายในครอบครัวแบบคล้อยตามกัน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. ท่านจะต้องปฏิบัติตามกฎระเบียบและแบบแผนภายในครอบครัว เช่น ต้องช่วยทำงานบ้าน	3.74	0.89	สูง
2. ผู้ปกครองบอกกับท่านว่า มีบางเรื่องที่ท่านจะเรียนรู้ได้เองเมื่อโตเป็นผู้ใหญ่	3.63	0.98	กลาง
3. ผู้ปกครองของท่านมักจะยึดถือความคิดเห็นของตนเองเป็นใหญ่	3.17	1.08	กลาง
4. ผู้ปกครองมักจะสอนว่า มีบางเรื่องที่ท่านไม่ควรพูดถึง หรือนำมาพูดคุยกันในครอบครัว เช่น เรื่องการเมือง	2.82	1.13	กลาง
5. ผู้ปกครองสอนว่า เด็กไม่ควรโต้เถียง หรือแสดงความไม่พอใจต่อหน้าผู้ใหญ่	3.92	1.00	สูง
6. ผู้ปกครองมักจะแสดงความไม่พอใจหรือรำคาญใจต่อความคิดเห็นของท่านที่ขัดแย้งกับผู้ปกครอง	2.88	1.13	กลาง
7. ผู้ปกครองมักจะไม่อยากรับรู้หรือรับฟังความคิดเห็นของท่านในเรื่องที่ผู้ปกครองไม่เห็นด้วย	2.75	1.21	กลาง
8. ผู้ปกครองจะคอยสั่งว่าสิ่งใดควรทำหรือไม่ควรทำ เสมือนเป็นผู้บังคับบัญชาภายในครอบครัว	3.62	1.00	กลาง
9. ผู้ปกครองมักจะใช้อำนาจสิทธิขาดในการตัดสินใจเรื่องต่าง ๆ ภายในครอบครัว เช่น เรื่องความเป็นอยู่ หรือเรื่องการเรียนรู้	3.37	1.06	กลาง
10. เมื่อมีเหตุการณ์ที่สำคัญเกิดขึ้นกับครอบครัว ผู้ปกครองมักจะให้ท่านเชื่อฟังและทำตาม	3.74	0.84	สูง
11. ผู้ปกครองสอนให้ท่านรู้จักการโต้เถียง เพื่อลดความขัดแย้งในครอบครัว	3.72	1.01	สูง
12. ผู้ปกครองมักจะสอนให้ท่านปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมประเพณี	3.88	0.90	สูง
13. ท่านไม่สามารถปรึกษาหารือกับผู้ปกครองในเรื่องส่วนตัว เช่น เรื่องเพื่อนในสังคมออนไลน์ หรือติดเกม	2.80	1.26	กลาง
14. ผู้ปกครองจะบอกหรือห้ามปรามท่าน ว่าสิ่งใดควรทำหรือไม่ควรทำโดยไม่ชี้แจงเหตุผลกับท่าน เช่น อย่ากลับบ้านดึก อย่าเล่นคอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน หรือเล่นเกมออนไลน์	3.52	1.22	กลาง
15. ผู้ปกครองเป็นผู้กำหนดเวลาหรือควบคุมกิจกรรมต่าง ๆ ภายในบ้าน เช่น กำหนดเวลากลับบ้าน การเล่นเกมออนไลน์ หรือใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต	3.26	1.18	กลาง
รวม	3.39	1.06	กลาง

จากตารางที่ 20 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการสื่อสารภายในครอบครัวแบบคล้อยตามกัน โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลางด้วยเช่นกัน ($\bar{X} = 3.39$, S.D. = 1.06) แสดงให้เห็นว่า ครอบครัวของกลุ่มตัวอย่างมีการยึดถือธรรมเนียมประเพณี กำหนดกฎระเบียบแบบแผนและสร้างความสัมพันธ์ภายในครอบครัวในระดับปานกลาง ทั้งนี้ หากพิจารณาเป็นรายข้อโดยเรียงลำดับจากมากไปน้อย 3 อันดับ ได้แก่ ข้อที่ 5 ผู้ปกครองสอนว่าเด็กไม่ควรโต้เถียงหรือแสดงความไม่พอใจต่อหน้าผู้ใหญ่ ($\bar{X} = 3.92$, S.D. = 1.00) รองลงมาคือ ข้อที่ 12 ผู้ปกครองมักจะสอนให้ปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมประเพณี ($\bar{X} = 3.88$, S.D. = 0.90) และในลำดับที่ 3 พบว่ามี 2 ข้อ ที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ได้แก่ ข้อที่ 1 ต้องปฏิบัติตามกฎระเบียบและแบบแผนภายในครอบครัวเช่นต้องช่วยทำงานบ้าน ($\bar{X} = 3.74$, S.D. = 0.89) และข้อที่ 10 เมื่อมีเหตุการณ์ที่สำคัญเกิดขึ้นกับครอบครัว ผู้ปกครองมักจะให้เชื่อฟังและทำตาม ($\bar{X} = 3.74$, S.D. = 0.84) แสดงให้เห็นว่า แม้ในภาพรวมครอบครัวจะมีการสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างกันในระดับปานกลาง แต่ผู้ปกครองก็ยังคงสอนให้กลุ่มตัวอย่างรู้จักการไม่โต้เถียงผู้ใหญ่ และปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมประเพณีในระดับสูง อีกทั้งผู้ปกครองยังมีกฎระเบียบในครอบครัวให้บุตรหลานปฏิบัติตามและคาดหวังว่าบุตรหลานจะเชื่อฟังและทำตาม ส่วนข้อคำถามที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ ข้อที่ 7 ผู้ปกครองมักจะไม่อยากรับรู้หรือรับฟังความคิดเห็นของท่านในเรื่องที่ผู้ปกครองไม่เห็นด้วย ($\bar{X} = 2.75$, S.D. = 1.21) แสดงให้เห็นว่า ภายใต้บรรยากาศของการเข้มงวดกวดขัน ผู้ปกครองก็เปิดโอกาสให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับบุตรหลานในเรื่องต่าง ๆ ภายในครอบครัวค่อนข้างสูง

ตารางที่ 21: จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว

รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ปล่อยปละ (Laissez – Faire Family)	20	5.00
ปกป้อง (Protective Family)	45	11.25
เปิดเสรีทางความคิด (Pluralistic Family)	87	21.75
เห็นพ้องต้องกัน (Consensual Family)	248	62.00
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 21 พบว่า กลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว โดยเรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้แก่ อันดับที่ 1 แบบเห็นพ้องต้องกัน จำนวน 248 คน คิดเป็นร้อยละ 62.0 รองลงมาคือ แบบเปิดเสรีทางความคิด จำนวน 87 คน คิดเป็นร้อยละ 21.8 อันดับที่ 3 แบบปกป้อง จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.3 และอันดับที่ 4 แบบปล่อยปละ จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 5.0

4.1.4 รูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว

ผู้วิจัยทำการศึกษารูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร ตามแนวคิดการประเมินรูปแบบความผูกพันตามแนวของเบิร์นแนน และคณะ (Brennan, et al., 1998) ซึ่งพัฒนามาจากแนวคิดของบาร์โธโลมิว และโฮโรวิทซ์ (Bartholomew & Horowitz, 1991) ภายใต้มิติ 2 ด้าน คือ ความวิตกกังวลในการมีสัมพันธภาพใกล้ชิด หรือรูปแบบการมองตนเองด้านลบ และการหลีกเลี่ยงสัมพันธภาพที่ใกล้ชิด หรือรูปแบบการมองผู้อื่นด้านลบจากนั้นใช้เกณฑ์การแปลผลของรัชนิย์ แก้วคำศรี (2545) ทำให้สามารถจำแนกรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวออกเป็น 4 รูปแบบ ได้แก่ รูปแบบความผูกพันแบบมั่นคง รูปแบบความผูกพันแบบกังวล รูปแบบความผูกพันแบบหวาดกลัว และรูปแบบความผูกพันแบบทะนงตน การวิเคราะห์ข้อมูลรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา มีรายละเอียด ดังนี้

ตารางที่ 22: ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผล รายข้อคำถามความผูกพันภายในครอบครัวแบบการมองตนเองด้านลบ

(N = 400)

ความผูกพันภายในครอบครัวแบบการมองตนเองด้านลบ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. ท่านเกรงว่าท่านจะสูญเสียความรักที่พ่อแม่มีต่อท่าน	2.05	0.93	ต่ำ
2. ท่านมักกังวลว่าพ่อแม่จะไม่ต้องดูแลใจคุณอีกต่อไป	2.94	1.16	กลาง
3. ท่านมักกังวลว่าพ่อแม่จะไม่รักท่าน	2.99	1.16	กลาง
4. ท่านกังวลมากเกี่ยวกับความผูกพันที่มีต่อพ่อแม่	3.07	1.09	กลาง
5. เมื่อท่านแสดงความรู้สึกของท่านที่มีต่อพ่อแม่ออกไปท่านกังวลว่าพวกเขาจะไม่เข้าใจความรู้สึกที่ท่านแสดงออก	3.23	1.10	กลาง
6. พ่อแม่ทำให้ท่านไม่มั่นใจในตนเอง	2.80	1.28	กลาง
7. ท่านรู้สึกโกรธเมื่อท่านไม่ได้รับความรักและกำลังใจจากพ่อแม่	2.19	1.18	ต่ำ
รวม	2.75	1.13	กลาง

จากตารางที่ 22 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความผูกพันภายในครอบครัวแบบความวิตกกังวลในการมีสัมพันธภาพใกล้ชิดหรือการมองตนเองด้านลบ โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.75$, S.D. = 1.13) แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างมีความวิตกกังวลในสัมพันธภาพ ต้องการความรักความเอาใจใส่ กลัวการปฏิเสธจากผู้อื่นไม่มีความมั่นใจในตนเองและไม่กล้าตัดสินใจได้ด้วยตนเองในระดับปานกลาง ทั้งนี้ หากพิจารณาเป็นรายข้อโดยเรียงลำดับจากมากไปน้อย 3 อันดับ ได้แก่ ข้อที่ 5 เมื่อวัยรุ่นแสดงความรู้สึกที่มีต่อพ่อแม่ออกไปวัยรุ่นกังวลว่าพ่อแม่จะไม่เข้าใจความรู้สึก

ที่วัยรุ่นแสดงออก ($\bar{X} = 3.23$, S.D. = 1.10) รองลงมาคือ ข้อที่ 4 วัยรุ่นกังวลมากเกี่ยวกับความผูกพันที่มีต่อพ่อแม่ ($\bar{X} = 3.07$, S.D. = 1.09) และข้อที่ 3 วัยรุ่นมักกังวลว่าพ่อแม่จะไม่รัก ($\bar{X} = 2.99$, S.D. = 1.16) แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างจะมีความกังวลต่อความรู้สึกที่ได้แสดงออก รวมทั้งความผูกพันที่มีต่อพ่อแม่ และกลัวว่าจะไม่ได้รับความรักจากพ่อแม่ด้วยเช่นกัน ส่วนข้อคำถามที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ ข้อที่ 1 วัยรุ่นเกรงว่าจะสูญเสียความรักที่พ่อแม่มีต่อท่าน ($\bar{X} = 2.05$, S.D. = 0.93) แสดงให้เห็นว่า ภายใต้บรรยากาศของความวิตกกังวล กลุ่มตัวอย่างมีความมั่นใจในความรักที่พ่อแม่มีต่อตนเอง

ตารางที่ 23: ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผล รายข้อคำถามความผูกพันภายในครอบครัวแบบการมองผู้อื่นด้านลบ

(N = 400)

ความผูกพันภายในครอบครัวแบบการมองผู้อื่นด้านลบ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. ท่านไม่แสดงความรู้สึกที่แท้จริงให้พ่อแม่รู้	2.30	1.08	ต่ำ
2. ท่านสบายใจที่ได้บอกความรู้สึกนึกคิดส่วนตัวกับพ่อแม่	2.03	0.99	ต่ำ
3. ท่านลำบากใจที่จะต้องปฏิบัติตามคำสั่งของพ่อแม่	2.20	1.25	ต่ำ
4. ท่านสบายใจเมื่อได้อยู่ใกล้ชิดกับพ่อแม่	2.39	1.10	กลาง
5. ท่านรู้สึกอึดอัดที่จะเปิดใจกับพ่อแม่	2.89	1.22	กลาง
6. ท่านขอความช่วยเหลือจากพ่อแม่ได้ในยามที่ท่านต้องการ	2.80	1.13	กลาง
7. ท่านสามารถพูดคุยกับพ่อแม่ได้ทุกเรื่อง	1.80	0.97	ต่ำ
รวม	2.34	1.11	กลาง

จากตารางที่ 23 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความผูกพันภายในครอบครัวแบบการหลีกเลี่ยงสัมพันธภาพที่ใกล้ชิดหรือการมองผู้อื่นด้านลบ โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลางด้วยเช่นกัน ($\bar{X} = 2.34$, S.D. = 1.11) แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างต้องการความช่วยเหลือจากผู้อื่นมีการควบคุมตนเองสูงไม่กล้าเปิดเผยตัวเองซื่อๆและมักลังเลสงสัยว่าผู้อื่นคิดอย่างไรกับตนในระดับปานกลาง ทั้งนี้ หากพิจารณาเป็นรายข้อโดยเรียงลำดับจากมากไปน้อย 3 อันดับ ได้แก่ ข้อที่ 5 ท่านรู้สึกอึดอัดที่จะเปิดใจกับพ่อแม่ ($\bar{X} = 2.89$, S.D. = 1.22) รองลงมาคือ ข้อที่ 6 วัยรุ่นสามารถขอความช่วยเหลือจากพ่อแม่ได้ในยามที่ท่านต้องการ ($\bar{X} = 2.80$, S.D. = 1.13) และข้อที่ 4 วัยรุ่นรู้สึกสบายใจเมื่อได้อยู่ใกล้ชิดกับพ่อแม่ ($\bar{X} = 2.39$, S.D. = 1.10) แสดงให้เห็นว่า แม้ในภาพรวมวัยรุ่นจะมีการสร้างความผูกพันที่หลีกเลี่ยงสัมพันธภาพที่ใกล้ชิด หรือมองผู้อื่นด้านลบในระดับปานกลาง แต่วัยรุ่นยังคงไม่กล้าเปิดเผยตนเองเพื่อที่จะพูดคุยกับผู้ปกครอง อย่างไรก็ตามวัยรุ่นยังคงสามารถขอความช่วยเหลือจาก

ผู้ปกครองได้ตลอด และสบายใจที่ได้ใกล้ชิดกับพ่อแม่ ส่วนข้อความที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ ข้อที่ 7 วัยรุ่นสามารถพูดคุยกับพ่อแม่ได้ทุกเรื่อง ($\bar{X} = 1.80$, S.D. = 0.97) แสดงให้เห็นว่า วัยรุ่นยังคงไม่กล้าเปิดเผยตัวเอง

ตารางที่ 24 : จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว

รูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว	จำนวน (คน)	ร้อยละ
มั่นคง (Secured attachment styles)	203	50.70
กังวล (Preoccupied attachment styles)	121	30.30
หวาดกลัว (Fearful attachment styles)	47	11.80
ทะนงตน (Dismissing attachment styles)	29	7.20
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 24 พบว่า กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 คน มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวโดยเรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้แก่ อันดับที่ 1 แบบมั่นคง จำนวน 203 คน คิดเป็นร้อยละ 50.70 รองลงมาคือ แบบกังวล จำนวน 121 คน คิดเป็นร้อยละ 30.30 อันดับที่ 3 แบบหวาดกลัว จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 11.80 และอันดับที่ 4 คือ แบบทะนงตน จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 7.20

4.1.5 การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

จากกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ วัยรุ่นเพศชายและหญิง อายุระหว่าง 15 - 18 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน และสังกัดกรุงเทพมหานครซึ่งจากการวิเคราะห์ข้อมูลการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนามีรายละเอียด ดังนี้

ตารางที่ 25: จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความถี่ในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์

ความถี่ในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
น้อยกว่า 2 ครั้งต่อวัน	60	15.00
2 - 5 ครั้งต่อวัน	150	37.50
6 - 9 ครั้งต่อวัน	60	15.00
มากกว่า 9 ครั้งต่อวัน	130	32.50
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 25 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความถี่ในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ 2 - 5 ครั้งต่อวัน จำนวน 150 คน คิดเป็นร้อยละ 37.50 รองลงมาคือ มากกว่า 9 ครั้งต่อวัน จำนวน 130 คน คิดเป็นร้อยละ 32.50 และในลำดับที่ 3 พบว่า มี 2 ข้อ ที่มีจำนวนเท่ากัน ได้แก่ ความถี่ในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์น้อยกว่า 2 ครั้งต่อวัน และ 6 - 9 ครั้งต่อวันจำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 15.00

ตารางที่ 26: จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระยะเวลาในการเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์

ระยะเวลาในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 1 ชั่วโมง	43	10.75
1 - 2 ชั่วโมง	79	19.75
2 - 3 ชั่วโมง	79	19.75
3 - 4 ชั่วโมง	56	14.00
4 - 5 ชั่วโมง	56	14.00
มากกว่า 5 ชั่วโมง	87	21.75
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 26 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระยะเวลาในการเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อครั้ง จำนวน 87 คน คิดเป็นร้อยละ 21.75 รองลงมาคือ 1 - 2 ชั่วโมงต่อครั้งและ 2 - 3 ชั่วโมงต่อครั้ง ในสัดส่วนที่เท่ากัน คือ จำนวน 79 คน คิดเป็นร้อยละ 19.75

4.1.6 พฤติกรรมการเปิดรับและการเล่นเกมออนไลน์

จากการประเมินพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ ประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 3 ส่วน คือ พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ และระดับของพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ ซึ่งจากการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการเปิดรับและการเล่นเกมออนไลน์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา มีรายละเอียด ดังนี้

ตารางที่ 27: จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามจำนวนครั้งที่เล่นต่อสัปดาห์

จำนวนครั้งที่เล่นต่อสัปดาห์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1 - 2 วัน	181	45.25
3 - 4 วัน	99	24.75
5 - 6 วัน	42	10.50
ทุกวัน	78	19.50
รวม	400	100.0

จากตารางที่ 27 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีจำนวนครั้งที่เล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์ คือ 1 - 2 วันต่อสัปดาห์ จำนวน 181 คน คิดเป็นร้อยละ 45.25 รองลงมา คือ 3 - 4 วันต่อสัปดาห์ จำนวน 99 คน คิดเป็นร้อยละ 24.75 และมีจำนวนครั้งที่เล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์ คือ ทุกวัน จำนวน 78 คน คิดเป็นร้อยละ 19.50

ตารางที่ 28: จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามจำนวนชั่วโมงที่เล่นต่อครั้ง

จำนวนชั่วโมงที่เล่นต่อครั้ง	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 1 ชั่วโมง	77	19.25
1 - 2 ชั่วโมง	102	25.50
2 - 3 ชั่วโมง	77	19.25
3 - 4 ชั่วโมง	73	18.25
4 - 5 ชั่วโมง	24	6.00
มากกว่า 5 ชั่วโมง	47	11.75
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 28 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีจำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมออนไลน์ในแต่ละครั้ง คือ 1 - 2 ชั่วโมงต่อครั้ง จำนวน 102 คน คิดเป็นร้อยละ 25.50 รองลงมา พบว่า มีจำนวนต่ำกว่า 1 ชั่วโมงต่อครั้ง และ 2 - 3 ชั่วโมงต่อครั้ง ในสัดส่วนที่เท่ากัน คือ จำนวน 77 คน คิดเป็นร้อยละ 19.25

ตารางที่ 29: จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามหลักการวินิจฉัยพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ไม่เล่นเกมออนไลน์	335	83.75
เล่นเกมออนไลน์	65	16.25
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 29 พบว่า กลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน ส่วนใหญ่ไม่มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ จำนวน 335 คน คิดเป็นร้อยละ 83.75 และมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ จำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 16.25

ตารางที่ 30: ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผล รายข้อคำถามระดับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

(N = 400)			
ระดับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. ท่านใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์นานกว่าที่ตั้งใจไว้	3.17	1.12	กลาง
2. ท่านไม่สนใจงานบ้าน หรือกิจกรรมอื่น ๆ โดยใช้เวลาส่วนใหญ่มากกับการเล่นเกมออนไลน์	2.49	1.00	กลาง
3. ท่านชอบความสนุกสนานความตื่นเต้นในการเล่นเกมนออนไลน์มากกว่ากิจกรรมอื่นในชีวิตประจำวัน	2.99	1.06	กลาง
4. ท่านมักสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นในเกมออนไลน์	2.77	1.20	กลาง
5. พ่อแม่หรือเพื่อนมักตำหนิเกี่ยวกับเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์	2.93	1.10	กลาง
6. ผลการเรียนของท่านได้รับผลกระทบเนื่องจากเล่นเกมออนไลน์มากเกินไป	2.31	1.11	ต่ำ
7. ท่านเล่นเกมออนไลน์ก่อนทำสิ่งอื่นที่ท่านต้องการทำในอินเทอร์เน็ต	2.40	1.11	กลาง
8. ท่านมักปกปิดเป็นความลับเมื่อมีคนถามท่านว่า ท่านเล่นเกมออนไลน์เพื่ออะไร	1.97	1.05	ต่ำ
9. ท่านมักชอบอยู่ในโลกส่วนตัวเวลาที่เล่นเกมออนไลน์	2.73	1.22	กลาง

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 30 (ต่อ): ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผล รายข้อคำถามระดับพฤติกรรม
การติดเกมออนไลน์

(N = 400)

ระดับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
10. ท่านมักพบว่าตัวเองกำลังรอกอยที่จะเล่นเกมออนไลน์ในครั้งต่อไป	2.48	1.14	กลาง
11. ท่านกลัวว่าชีวิตที่ไม่มีเกมออนไลน์จะทำให้ท่านเบื่อหน่ายว่างเปล่าไม่รุ่งเรือง	2.17	1.14	ต่ำ
12. ท่านมักตะโกนหรือแสดงความไม่พอใจหากมี ใครมารบกวนในขณะที่เล่นเกมออนไลน์	2.17	1.06	ต่ำ
13. ท่านรู้สึกว่าตัวเองพักผ่อนไม่เพียงพอเนื่องจาก เล่นเกมออนไลน์ในช่วงที่ตึกเกินไป	1.89	1.04	ต่ำ
14. ท่านรู้สึกหมกมุ่นอยู่กับเกมออนไลน์เวลาที่ ไม่ได้เล่นหรือมักเพ้อฝันถึงเวลาที่เล่นเกมออนไลน์	2.37	1.13	กลาง
15. ท่านมักพูดกับตัวเองว่า “ขอต่อเวลาอีกนิดนึง” เมื่อจะเลิกเล่นเกมออนไลน์	2.90	1.17	กลาง
16. ท่านมักจะพยายามใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์ให้น้อยลงแต่ก็พบว่าทำไม่ได้	2.48	1.10	กลาง
17. ท่านพยายามปิดบังผู้อื่นในเรื่องของเวลาในการเล่นเกมออนไลน์	2.01	1.09	ต่ำ
18. ท่านเลือกที่จะเล่นเกมออนไลน์มากกว่าที่จะออกไปข้างนอกกับผู้อื่น	2.29	1.16	ต่ำ
18. ท่านเลือกที่จะเล่นเกมออนไลน์มากกว่าที่จะออกไปข้างนอกกับผู้อื่น	2.29	1.16	ต่ำ
19. ท่านรู้สึกซึมเศร้าอารมณ์ไม่ดีเวลาที่ไม่ได้เล่นเกมออนไลน์	2.36	1.25	กลาง
20. ท่านมักเล่นเกมออนไลน์เพื่อหลีกเลี่ยงปัญหา และความเครียดในชีวิตประจำวัน	2.90	1.29	กลาง
รวม	2.49	1.13	กลาง

จากตารางที่ 30 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.49$, S.D. = 1.13) แสดงให้เห็นว่า พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างยังคงไม่รุนแรงมากนัก กลุ่มตัวอย่างมีความเข้าใจ และมีระเบียบวินัยเกี่ยวกับการใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ ทั้งนี้ หากพิจารณาเป็นรายข้อโดยเรียงลำดับจากมากไปน้อย 3 อันดับ ได้แก่ ข้อที่ 1 กลุ่มตัวอย่างใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์นานกว่าที่ตั้งใจไว้ ($\bar{X} = 3.17$, S.D. = 1.12) รองลงมาคือ ข้อที่ 3 ชอบความสนุกสนาน ความตื่นเต้นในการเล่นเกมนออนไลน์มากกว่ากิจกรรมอื่นในชีวิตประจำวัน ($\bar{X} = 2.99$, S.D. = 1.06) และข้อที่ 5 พ่อแม่หรือเพื่อนมักตำหนิเกี่ยวกับเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ ($\bar{X} = 2.93$, S.D. = 1.10) แสดงให้เห็นว่า ในภาพรวมกลุ่มตัวอย่างมักมีพฤติกรรมการใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์นานกว่าที่ตนเองได้ตั้งใจเอาไว้ ชอบความสนุกสนาน ความตื่นเต้นของเกม แต่ผู้ปกครองยังคงยังตำหนิ หรือดักเตือนเกี่ยวกับการใช้เวลาในการเล่นเกมนของกลุ่มตัวอย่างด้วย ส่วนข้อคำถามที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ ข้อที่ 13 กลุ่มตัวอย่างรู้สึกว่าตัวเองพักผ่อนไม่เพียงพอเนื่องจาก เล่นเกมออนไลน์ในช่วงที่ตึกเกินไป ($\bar{X} = 1.89$, S.D. = 1.04)

แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นว่ายังคงพักผ่อนอย่างเพียงพอแม้จะเล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลาพัก

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามสมมติฐานของงานวิจัย

ผู้วิจัยมุ่งตอบคำถามของงานวิจัย โดยใช้สถิติเชิงอ้างอิง (Inferential Statistics) คือ สถิติทดสอบไคกำลังสอง (Chi-Square) สถิติการวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนาม (MANOVA) และสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบสเปียร์แมน (Spearman rank correlation coefficient) ทั้งนี้ผู้วิจัยจะนำเสนอผลการทดสอบตามสมมติฐานของงานวิจัยรายข้อตามระดับนัยสำคัญที่ปรากฏ ดังนี้

4.2.1 สมมติฐานข้อที่ 1 ภูมิหลังของครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร จะมีความสัมพันธ์กับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว

1) สมมติฐานที่ 1.1 สถานภาพการสมรสของผู้ปกครองของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร จะมีความสัมพันธ์กับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว

ตารางที่ 31: ความสัมพันธ์ระหว่างสถานภาพการสมรสของผู้ปกครองกับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว

สถานภาพการสมรสของผู้ปกครอง	จำนวนและร้อยละของรูปแบบการสื่อสาร				รวม
	ปล่อยปละ	ปกป้อง	เปิดเสรี ทางความคิด	เห็นพ้อง ต้องกัน	
บิดาและมารดาอาศัยอยู่ด้วยกัน	14 (4.70)	32 (10.70)	62 (20.70)	191 (63.90)	299 (100.00)
บิดามารดาแยกกันอยู่ (ทั้งหย่าร้างและไม่หย่าร้าง)	5 (6.50)	12 (15.60)	18 (23.04)	42 (54.50)	77 (100.00)
บิดาและ/หรือมารดาถึงแก่กรรม	1 (4.15)	1 (4.15)	7 (29.15)	15 (62.45)	24 (100.00)
รวม	20 (5.00)	45 (11.20)	87 (21.80)	248 (62.00)	400 (100.00)

$$\chi^2 = 4.577 \quad \text{Sig} = 0.599 \quad \text{df} = 6$$

จากตารางที่ 31 หากพิจารณาตามข้อกำหนดของการใช้สถิติไคสแควร์ (Chi-Square) ที่ให้มีเซลล์ (Cell) ที่มีค่า $E_{ij} < 5$ ได้ไม่เกินร้อยละ 20 (ประทุม ฤกษ์กลาง, 2552) ผู้วิจัยได้ทำการรวมข้อมูลสถานภาพสมรสของบิดามารดาจาก 6 กลุ่ม ให้กลายเป็น 3 กลุ่ม เพื่อความชัดเจน

และยอมรับได้ ได้แก่ (1) บิดามารดาอาศัยอยู่ด้วยกัน (2) บิดามารดาแยกกันอยู่ รวมทั้งหย่าร้างและไม่ได้หย่าร้าง (เกิดจากการรวมกันของ บิดามารดาแยกกันอยู่แต่ไม่หย่าร้าง และบิดามารดาแยกกันอยู่และหย่าร้าง) และ (3) บิดาและ/ หรือมารดาถึงแก่กรรม (เกิดจากการรวมกันของบิดาถึงแก่กรรมมารดาถึงแก่กรรม และบิดามารดาถึงแก่กรรมทั้งคู่)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า สถานภาพสมรสของบิดามารดาของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ($\chi^2 = 4.577$, $p > 0.05$) โดยภาพรวมแล้วกลุ่มตัวอย่างที่บิดามารดามีสถานภาพการสมรสในทุกรูปแบบ จะมีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวชนิดต่าง ๆ ในอัตราส่วนที่ใกล้เคียงกันคือ เห็นพ้องต้องกัน เปิดเสรีทางความคิด ปกป้อง และปล่อยปละ คิดเป็นร้อยละ 62.00, 21.80, 11.20 และ 5.00 ตามลำดับ

2) สมมติฐานที่ 1.2 ระดับการศึกษาของบิดาของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร จะมีความสัมพันธ์กับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว

ตารางที่ 32: ความสัมพันธ์ระหว่างระดับการศึกษาของบิดากับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว

ระดับการศึกษาของบิดา	จำนวนและร้อยละของรูปแบบการสื่อสาร				รวม
	ปล่อยปละ	ปกป้อง	เปิดเสรีทางความคิด	เห็นพ้องต้องกัน	
ประถมศึกษา หรือต่ำกว่า	2 (3.90)	6 (11.80)	6 (11.80)	37 (72.50)	51 (100.00)
มัธยมศึกษา หรือปวช.	7 (5.80)	10 (8.30)	24 (19.80)	80 (66.10)	121 (100.00)
ปวส. หรืออนุปริญญา	1 (2.10)	4 (8.50)	14 (29.80)	28 (59.60)	47 (100.00)
ปริญญาตรี	6 (4.60)	17 (13.00)	30 (22.90)	78 (59.50)	131 (100.00)
สูงปริญญาตรี	4 (8.00)	8 (16.00)	13 (26.00)	25 (50.00)	50 (100.00)
รวม	20 (5.00)	45 (11.20)	87 (21.80)	248 (62.00)	400 (100.00)

$$\chi^2 = 11.636 \quad \text{Sig} = 0.475 \quad \text{df} = 12$$

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า ระดับการศึกษาของบิดาของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร ไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ($\chi^2 = 11.636$, $p > 0.05$) โดยภาพรวมแล้ว กลุ่มตัวอย่างที่บิดามีระดับการศึกษาในทุกๆระดับ จะมีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวชนิดต่าง ๆ ในอัตราส่วนที่ใกล้เคียงกันคือ เห็นพ้องต้องกัน เปิดเสรีทางความคิด ปกป้อง และปล่อยปละ คิดเป็นร้อยละ 62.00, 21.80, 11.20 และ 5.00 ตามลำดับ

3) สมมติฐานที่ 1.3 ระดับการศึกษาของมารดาของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร จะมีความสัมพันธ์กับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว

ตารางที่ 33: ความสัมพันธ์ระหว่างระดับการศึกษาของมารดากับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว

ระดับการศึกษาของมารดา	จำนวนและร้อยละของรูปแบบการสื่อสาร				รวม
	ปล่อยปละ	ปกป้อง	เปิดเสรี ทางความคิด	เห็นพ้อง ต้องกัน	
ประถมศึกษา หรือต่ำกว่า	2 (2.40)	9 (10.80)	13 (15.70)	59 (71.10)	83 (100.00)
มัธยมศึกษา หรือปวช.	5 (4.90)	11 (10.80)	21 (20.60)	65 (63.70)	102 (100.00)
ปวส. หรืออนุปริญญา	1 (2.30)	4 (9.10)	11 (25.00)	28 (63.60)	44 (100.00)
ปริญญาตรี	9 (6.30)	18 (12.70)	33 (23.30)	82 (57.70)	142 (100.00)
สูงกว่าปริญญาตรี	3 (10.30)	3 (10.30)	9 (31.00)	14 (48.40)	29 (100.00)
รวม	20 (5.00)	45 (11.20)	87 (21.80)	248 (62.00)	400 (100.00)

$$\chi^2 = 9.881 \quad \text{Sig} = 0.626 \quad \text{df} = 12$$

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า ระดับการศึกษาของมารดาของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร ไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ($\chi^2 = 9.881$, $p > 0.05$) โดยภาพรวมแล้ว กลุ่มตัวอย่างที่มารดามีระดับการศึกษาในทุกๆระดับ จะมีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวชนิดต่าง ๆ ในอัตราส่วนที่ใกล้เคียงกันคือ เห็นพ้องต้องกัน

เปิดเสรีทางความคิด ปกป้อง และปล่อยปลະ คิดเป็นร้อยละ 62.00, 21.80, 11.20 และ 5.00 ตามลำดับ

4) สมมติฐานที่ 1.4 อาชีพของบิดาของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร จะมี ความสัมพันธ์กับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว

ตารางที่ 34: ความสัมพันธ์ระหว่างอาชีพของบิดากับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว

อาชีพของบิดา	จำนวนและร้อยละของรูปแบบการสื่อสาร				รวม
	ปล่อยปลະ	ปกป้อง	เปิดเสรี ทางความคิด	เห็นพ้อง ต้องกัน	
ค้าขาย	2 (5.00)	4 (10.00)	8 (20.00)	26 (65.00)	40 (100.00)
พนักงานบริษัทเอกชน	4 (4.10)	10 (10.30)	17 (17.50)	66 (68.10)	97 (100.00)
ข้าราชการและรัฐวิสาหกิจ	8 (9.40)	10 (11.80)	17 (20.00)	50 (58.80)	85 (100.00)
ประกอบธุรกิจส่วนตัว	3 (3.10)	10 (10.10)	24 (24.20)	62 (62.60)	99 (100.00)
อื่น ๆ เช่น ไม่ประกอบอาชีพ รับจ้างเกษตรกรรม เป็นต้น	3 (3.80)	11 (13.90)	21 (26.60)	44 (55.70)	79 (100.00)
รวม	20 (5.00)	45 (11.20)	87 (21.80)	248 (62.00)	400 (100.00)

$$\chi^2 = 8.607 \quad \text{Sig} = 0.736 \quad \text{df} = 12$$

จากตารางที่ 34 หากพิจารณาตามข้อกำหนดของการใช้สถิติไคสแควร์ที่ให้มีเซลล์ที่มีค่า $E_{ij} < 5$ ได้ไม่เกินร้อยละ 20 (ประทุม ฤกษ์กลาง, 2552) ผู้วิจัยได้ทำการรวมข้อมูลอาชีพของบิดาจาก 6 กลุ่ม ให้กลายเป็น 5 กลุ่ม เพื่อความชัดเจนและยอมรับได้ ได้แก่ (1) ค้าขาย (2) พนักงานบริษัทเอกชน (3) ข้าราชการและรัฐวิสาหกิจ (4) ประกอบธุรกิจส่วนตัว และ (5) อื่น ๆ เช่น ไม่ประกอบอาชีพ รับจ้าง และเกษตรกรรม เป็นต้น (เกิดจากการรวมกันของ ไม่ประกอบอาชีพ และอื่น ๆ เช่น รับจ้าง และเกษตรกรรม เป็นต้น)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า อาชีพของบิดาของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครไม่มี ความสัมพันธ์กับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ($\chi^2 = 8.607$,

$p > 0.05$) โดยภาพรวมแล้ว กลุ่มตัวอย่างที่บิดาประกอบอาชีพในทุกสาขาอาชีพจะมีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวชนิดต่าง ๆ ในอัตราส่วนที่ใกล้เคียงกันคือ เห็นพ้องต้องกัน เปิดเสรีทางความคิด ปกป้อง และปล่อยปละ คิดเป็นร้อยละ 62.00, 21.80, 11.20 และ 5.00 ตามลำดับ

5) สมมติฐานที่ 1.5 อาชีพของมารดาของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร จะมีความสัมพันธ์กับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว

ตารางที่ 35: ความสัมพันธ์ระหว่างอาชีพของมารดากับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว

อาชีพของมารดา	จำนวนและร้อยละของรูปแบบการสื่อสาร				รวม
	ปล่อยปละ	ปกป้อง	เปิดเสรี ทางความคิด	เห็นพ้อง ต้องกัน	
ค้าขาย	3 (4.30)	10 (14.50)	14 (20.30)	42 (60.90)	69 (100.00)
พนักงานบริษัทเอกชน	4 (5.0)	7 (8.9)	19 (24.1)	49 (62.0)	79 (100.00)
ข้าราชการและรัฐวิสาหกิจ	5 (8.60)	7 (12.10)	10 (17.20)	36 (62.10)	58 (100.00)
ประกอบธุรกิจส่วนตัว	2 (2.90)	8 (11.80)	15 (22.10)	43 (63.20)	68 (100.00)
อื่น ๆ เช่น ไม่ประกอบอาชีพ	6 (4.80)	13 (10.30)	29 (23.00)	78 (61.90)	126 (100.00)
รับจ้างเกษตรกรรม เป็นต้น					
รวม	20 (5.00)	45 (11.20)	87 (21.80)	248 (62.00)	400 (100.00)

$$\chi^2 = 4.294 \quad \text{Sig} = 0.978 \quad \text{df} = 12$$

จากตารางที่ 35 หากพิจารณาตามข้อกำหนดของการใช้สถิติไคสแควร์ ที่ให้หมีเซลล์ ที่มีค่า $E_{ij} < 5$ ได้ไม่เกินร้อยละ 20 (ประทุม ฤกษ์กลาง, 2552) ผู้วิจัยได้ทำการรวมข้อมูลอาชีพของมารดาจาก 6 กลุ่ม ให้กลายเป็น 5 กลุ่ม เพื่อความชัดเจนและยอมรับได้ ได้แก่ (1) ค้าขาย (2) พนักงานบริษัทเอกชน (3) ข้าราชการและรัฐวิสาหกิจ (4) ประกอบธุรกิจส่วนตัว และ (5) อื่น ๆ เช่น ไม่ประกอบอาชีพ รับจ้าง และเกษตรกรรม เป็นต้น (เกิดจากการรวมกันของ ไม่ประกอบอาชีพ และ อื่น ๆ เช่น รับจ้างและเกษตรกรรม เป็นต้น)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า อาชีพของมารดาของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร ไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ($\chi^2 = 4.294$, $p > 0.05$) โดยภาพรวมแล้ว กลุ่มตัวอย่างที่บิดาประกอบอาชีพในทุกสาขาอาชีพจะมีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวชนิดต่าง ๆ ในอัตราส่วนที่ใกล้เคียงกันคือ เห็นพ้องต้องกัน เปิดเสรีทางความคิดปกป้อง และปล่อยปละ คิดเป็นร้อยละ 62.00, 21.80, 11.20 และ 5.00 ตามลำดับ

6) สมมติฐานที่ 1.6 รายได้ของผู้ปกครองของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร จะมีความสัมพันธ์กับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว

ตารางที่ 36: ความสัมพันธ์ระหว่างรายได้ของผู้ปกครองกับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว

รายได้ของผู้ปกครอง	จำนวนและร้อยละของรูปแบบการสื่อสาร				รวม
	ปล่อยปละ	ปกป้อง	เปิดเสรี ทางความคิด	เห็นพ้อง ต้องกัน	
10,000 บาท หรือน้อยกว่า	0 (0.00)	9 (17.60)	11 (21.60)	31 (60.80)	51 (100.00)
10,001 - 40,000 บาท	13 (7.60)	14 (8.20)	29 (17.10)	114 (67.10)	170 (100.00)
40,001 - 70,000 บาท	4 (4.40)	9 (9.90)	20 (22.00)	58 (63.70)	91 (100.00)
มากกว่า 70,000 บาท	3 (3.40)	13 (14.80)	27 (30.70)	45 (51.10)	88 (100.00)
รวม	20 (5.00)	45 (11.20)	87 (21.80)	248 (62.00)	400 (100.00)

$\chi^2 = 17.177^*$ Sig = 0.046 df = 9

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 36 หากพิจารณาตามข้อกำหนดของการใช้สถิติไคสแควร์ที่ให้มีเซลล์ ที่มีค่า $E_{ij} < 5$ ได้ไม่เกินร้อยละ 20 (ประทุม ฤกษ์กลาง, 2552) ผู้วิจัยจึงรวมข้อมูลรายได้ของผู้ปกครองจาก 5 กลุ่ม ให้เหลือเพียง 4กลุ่ม เพื่อความชัดเจนและยอมรับได้ ได้แก่ (1) 10,000 บาท หรือน้อยกว่า (2) 10,001 - 40,000 บาท (3) 40,001 - 70,000 บาท และ (4) มากกว่า 70,000 บาท (เกิดจากการรวมกันของ 70,001 - 100,000 บาท และ มากกว่า 100,000บาท)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า รายได้ของผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่างจะมีความสัมพันธ์กับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ($\chi^2 = 17.177$,

$p < 0.05$) โดยที่กลุ่มตัวอย่างที่ผู้ปกครองมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนในทุกระดับ ได้แก่ 10,000 บาท หรือน้อยกว่า 10,001 - 40,000 บาท 40,001 - 70,000 บาท และมากกว่า 70,000 บาท จะมีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกันสูงที่สุด คิดเป็นร้อยละ 60.80, 67.10, 63.70 และ 51.10 ตามลำดับ รองลงมาคือ แบบเปิดเสรีทางความคิด คิดเป็นร้อยละ 21.60, 17.10, 22.00 และ 30.70 ตามลำดับ

7) สมมติฐานที่ 1.7 จำนวนสมาชิกในครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร จะมีความสัมพันธ์กับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว

ตารางที่ 37: ความสัมพันธ์ระหว่างจำนวนสมาชิกในครอบครัวกับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว

จำนวนสมาชิกในครอบครัว	จำนวนและร้อยละของรูปแบบการสื่อสาร				รวม
	ปล่อยปละ	ปกป้อง	เปิดเสรีทางความคิด	เห็นพ้องต้องกัน	
3 คนหรือน้อยกว่า	12 (7.00)	17 (10.00)	28 (16.50)	113 (66.50)	170 (100.0)
4 คน	4 (5.05)	12 (15.15)	16 (20.30)	47 (59.50)	79 (100.0)
5 คน	3 (4.20)	6 (8.50)	17 (23.90)	45 (63.40)	71 (100.0)
ตั้งแต่ 6 คนขึ้นไป	1 (1.20)	10 (12.50)	26 (32.50)	43 (53.80)	80 (100.0)
รวม	20 (5.00)	45 (11.20)	87 (21.80)	248 (62.00)	400 (100.0)

$$\chi^2 = 13.904 \quad \text{Sig} = 0.126 \quad \text{df} = 9$$

จากตารางที่ 37 หากพิจารณาตามข้อกำหนดของการใช้สถิติไคสแคว์ ที่ให้มีเซลล์ที่มีค่า $E_{ij} < 5$ ได้ไม่เกินร้อยละ 20 (ประทุม ฤกษ์กลาง, 2552) ผู้วิจัยได้ทำการรวมข้อมูลจำนวนสมาชิกในครอบครัวของวัยรุ่นจาก 6 กลุ่ม ให้กลายเป็น 4 กลุ่ม เพื่อความชัดเจนและยอมรับได้ ได้แก่ (1) 3 คนหรือน้อยกว่า (เกิดจากการรวมกันของ 2 คน และ 3 คน) (2) 4 คน (3) 5 คน และ (4) ตั้งแต่ 6 คนขึ้นไป (เกิดจากการรวมกันของ 6 คน และมากกว่า 6 คน)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า จำนวนสมาชิกในครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร ไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ($\chi^2 = 13.904$, $p > 0.05$) โดยภาพรวมแล้ว กลุ่มตัวอย่างที่มีสมาชิกในครอบครัวในทุกจำนวน จะมีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวชนิดต่าง ๆ ในอัตราส่วนที่ใกล้เคียงกันคือ เห็นพ้องต้องกัน เปิดเสรีทางความคิด ปกป้อง และปล่อยปละ คิดเป็นร้อยละ 62.00, 21.80, 11.20 และ 5.00 ตามลำดับ

8) สมมติฐานที่ 1.8 จำนวนพี่น้องร่วมบิดามารดาของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร จะมีความสัมพันธ์กับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว

ตารางที่ 38: ความสัมพันธ์ระหว่างจำนวนพี่น้องร่วมบิดามารดากับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว

จำนวนพี่น้องร่วมบิดามารดา	จำนวนและร้อยละของรูปแบบการสื่อสาร				รวม
	ปล่อยปละ	ปกป้อง	เปิดเสรี ทางความคิด	เห็นพ้อง ต้องกัน	
เป็นลูกคนเดียว	1 (1.10)	8 (8.80)	29 (31.90)	53 (58.20)	91 (100.00)
2 คน	13 (6.30)	26 (12.60)	34 (16.40)	134 (64.70)	207 (100.00)
ตั้งแต่ 3 คนขึ้นไป	6 (5.90)	11 (10.80)	24 (23.50)	61 (59.80)	102 (100.00)
รวม	20 (5.00)	45 (11.20)	87 (21.80)	248 (62.00)	400 (100.00)

$$\chi^2 = 12.098 \quad \text{Sig} = 0.060 \quad \text{df} = 6$$

จากตารางที่ 38 หากพิจารณาตามข้อกำหนดของการใช้สถิติไคสแควร์ ที่ให้มีเซลล์ที่มีค่า $E_{ij} < 5$ ได้ไม่เกินร้อยละ 20 (ประทุม ฤกษ์กลาง, 2552) ผู้วิจัยได้ทำการรวมข้อมูลจำนวนพี่น้องร่วมบิดามารดาของวัยรุ่นจาก 4 กลุ่ม ให้กลายเป็น 3 กลุ่ม เพื่อความชัดเจนและยอมรับได้ ได้แก่ (1) เป็นลูกคนเดียว (2) 2 คน และ (3) ตั้งแต่ 3 คนขึ้นไป (เกิดจากการรวมกันของ 3 คน และมากกว่า 3 คน)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า จำนวนพี่น้องร่วมบิดามารดาของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร ไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ($\chi^2 = 12.098$, $p > 0.05$) โดยภาพรวมแล้ว กลุ่มตัวอย่างที่มีพี่น้องร่วมบิดามารดาในทุกจำนวน จะมีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวชนิดต่าง ๆ ในอัตราส่วนที่ใกล้เคียงกันคือ เห็นพ้องต้องกัน เปิดเสรีทางความคิด ปกป้อง และปล่อยปละ คิดเป็นร้อยละ 62.00, 21.80, 11.20 และ 5.00 ตามลำดับ

4.2.2 สมมติฐานข้อที่ 2 วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกัน

ตารางที่ 39: ภาพรวมผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนาม ระหว่างรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว กับรูปแบบการดำเนินชีวิต

แหล่งความแปรปรวน	Test name	Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
กลุ่มของรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว	Wilk's Lambda	0.805	3.656*	24.000	1128.82	0.000

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 39 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนาม (MANOVA) พบว่า ในภาพรวมวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ($F_{(3,400)} = 3.656$, $p < 0.05$, $\lambda = 0.805$) เนื่องจากผู้วิจัยได้ทดสอบสมมติฐานด้วยสถิติวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนาม (MANOVA) พบว่า ค่าสถิติทดสอบ Wilk's Lambda มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งแสดงว่าพบความแตกต่างระหว่างรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวทั้ง 4 รูปแบบ กับรูปแบบการดำเนินชีวิต จากนั้นผู้วิจัยจึงพิจารณาในภาพย่อยของผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนามในลำดับต่อไป

ตารางที่ 40: ภาพย่อผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนาม ระหว่างรูปแบบการสื่อสาร
ภายในครอบครัว กับรูปแบบการดำเนินชีวิต

แหล่งความแปรปรวน	Dependent Variable	SS	df	MS	F	Sig.
กลุ่มของ รูปแบบ การสื่อสาร ภายใน ครอบครัว	คนรักกิจกรรม	23.822	3	7.941	23.709*	0.000
	คนสนใจข่าวสารบ้านเมือง	9.358	3	3.119	10.397*	0.000
	คนรุ่นใหม่	10.314	3	3.438	6.792*	0.000
	คนที่ใส่ใจตัวเอง	18.778	3	6.259	10.602*	0.000
	คนที่ให้ความสำคัญกับอนาคต	7.156	3	2.385	4.043*	0.008
	คนเพื่อสังคม	5.240	3	1.747	3.778*	0.011
	คนที่มีแบบแผน	8.541	3	2.847	5.557*	0.001
	คนรักความบันเทิง	3.847	3	1.282	6.659*	0.000

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 40 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนในภาพย่อด้วยสถิติวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนามมีความสอดคล้องกับภาพรวม เนื่องจากตัวแปรตามหกตัวมีนัยสำคัญทางสถิติ กล่าวคือ วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกัน ได้แก่ แบบคนรักกิจกรรม ($F_{(3,400)} = 23.709, p < 0.05$) คนสนใจข่าวสารบ้านเมือง ($F_{(3,400)} = 10.397, p < 0.05$) คนรุ่นใหม่ ($F_{(3,400)} = 6.792, p < 0.05$) คนที่ใส่ใจตัวเอง ($F_{(3,400)} = 10.602, p < 0.05$) คนที่ให้ความสำคัญกับอนาคต ($F_{(3,400)} = 4.043, p < 0.05$) คนเพื่อสังคม ($F_{(3,400)} = 3.778, p < 0.05$) คนที่มีแบบแผน ($F_{(3,400)} = 5.557, p < 0.05$) และคนรักความบันเทิง ($F_{(3,400)} = 6.659, p < 0.05$) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 แสดงว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวทั้ง 4 รูปแบบ ได้แก่ ปปล่อยปละ ปกป้อง เปิดเสรีทางความคิด และเห็นพ้องต้องกัน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักกิจกรรม คนสนใจข่าวสารบ้านเมือง คนรุ่นใหม่ คนที่ใส่ใจตัวเอง คนที่ให้ความสำคัญกับอนาคต คนเพื่อสังคม คนที่มีแบบแผน และคนรักความบันเทิงแตกต่างกัน โดยมีอย่างน้อยหนึ่งคู่ที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ จากนั้นผู้วิจัยจึงเปรียบเทียบความแตกต่างค่าเฉลี่ยรายคู่ (Multiple Comparisons) ด้วยวิธีของเชฟเฟ (Scheffe)

ตารางที่ 41: ผลการเปรียบเทียบรายคู่ของรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว จำแนกตามรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักกิจกรรม คนสนใจข่าวสารบ้านเมือง คนรุ่นใหม่คนที่ใส่ใจตัวเอง คนที่ให้ความสำคัญกับอนาคต คนเพื่อสังคม คนที่มีแบบแผน และคนรักความบันเทิง

รูปแบบการดำเนินชีวิต	รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว		Mean Difference	Std. Error	Sig.
	(I)	(J)			
แบบคนรักกิจกรรม	ปล่อยปละ	ปกป้อง	- 0.136	0.156	0.858
		เปิดเสรีทางความคิด	- 0.650*	0.144	0.000
		เห็นพ้องต้องกัน	- 0.770*	0.135	0.000
	ปกป้อง	เปิดเสรีทางความคิด	- 0.513*	0.106	0.000
		เห็นพ้องต้องกัน	- 0.634*	0.094	0.000
	เปิดเสรีทางความคิด	เห็นพ้องต้องกัน	- 0.121	0.072	0.424
คนสนใจข่าวสารบ้านเมือง	ปล่อยปละ	ปกป้อง	- 0.159	0.147	0.761
		เปิดเสรีทางความคิด	- 0.465*	0.136	0.009
		เห็นพ้องต้องกัน	- 0.527*	0.127	0.001
	ปกป้อง	เปิดเสรีทางความคิด	- 0.307*	0.101	0.027
		เห็นพ้องต้องกัน	- 0.368*	0.089	0.001
	เปิดเสรีทางความคิด	เห็นพ้องต้องกัน	- 0.062	0.068	0.844
คนรุ่นใหม่	ปล่อยปละ	ปกป้อง	- 0.338	0.191	0.375
		เปิดเสรีทางความคิด	- 0.510*	0.176	0.041
		เห็นพ้องต้องกัน	- 0.642*	0.165	0.002
	ปกป้อง	เปิดเสรีทางความคิด	-0.172	0.131	0.628
		เห็นพ้องต้องกัน	-0.304	0.115	0.074
	เปิดเสรีทางความคิด	เห็นพ้องต้องกัน	- 0.132	0.887	0.529
คนที่ใส่ใจตัวเอง	ปล่อยปละ	ปกป้อง	- 0.224	0.207	0.758
		เปิดเสรีทางความคิด	- 0.570*	0.191	0.031
		เห็นพ้องต้องกัน	- 0.745*	0.179	0.001
	ปกป้อง	เปิดเสรีทางความคิด	- 0.346	0.141	0.113
		เห็นพ้องต้องกัน	- 0.521*	0.125	0.001
	เปิดเสรีทางความคิด	เห็นพ้องต้องกัน	- 0.175	0.096	0.345

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 41 (ต่อ): ผลการเปรียบเทียบรายคู่ของรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวจำแนกตาม

รูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักกิจกรรมคนสนใจข่าวสารบ้านเมือง คนรุ่นใหม่คนที่ใส่ใจตัวเอง คนที่ให้ความสำคัญกับอนาคต คนเพื่อสังคม คนที่มีแบบแผน และคนรักความบันเทิง

รูปแบบการดำเนินชีวิต	รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว		Mean Difference	Std. Error	Sig.
	(I)	(J)			
คนที่ให้ความสำคัญกับอนาคต	ปล่อยปละ	ปกป้อง	- 0.067	0.206	0.991
		เปิดเสรีทางความคิด	- 0.238	0.190	0.669
		เห็นพ้องต้องกัน	- 0.402	0.179	0.168
	ปกป้อง	เปิดเสรีทางความคิด	- 0.171	0.141	0.688
		เห็นพ้องต้องกัน	- 0.336	0.124	0.065
		เปิดเสรีทางความคิด	- 0.165	0.096	0.400
คนเพื่อสังคม	ปล่อยปละ	ปกป้อง	- 0.167	0.183	0.842
		เปิดเสรีทางความคิด	- 0.426	0.169	0.096
		เห็นพ้องต้องกัน	- 0.409	0.158	0.084
	ปกป้อง	เปิดเสรีทางความคิด	- 0.260	0.125	0.230
		เห็นพ้องต้องกัน	- 0.242	0.110	0.186
		เปิดเสรีทางความคิด	- 0.018	0.085	0.998
คนที่มีแบบแผน	ปล่อยปละ	ปกป้อง	- 0.369	0.192	0.299
		เปิดเสรีทางความคิด	- 0.448	0.178	0.097
		เห็นพ้องต้องกัน	- 0.602*	0.166	0.005
	ปกป้อง	เปิดเสรีทางความคิด	- 0.079	0.131	0.949
		เห็นพ้องต้องกัน	- 0.233	0.116	0.259
		เปิดเสรีทางความคิด	- 0.154	0.089	0.393
คนรักความบันเทิง	ปล่อยปละ	ปกป้อง	- 0.101	0.118	0.864
		เปิดเสรีทางความคิด	- 0.233	0.109	0.206
		เห็นพ้องต้องกัน	- 0.333*	0.102	0.014
	ปกป้อง	เปิดเสรีทางความคิด	- 0.132	0.081	0.445
		เห็นพ้องต้องกัน	- 0.232*	0.071	0.015
		เปิดเสรีทางความคิด	- 0.100	0.054	0.342

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 41 ผลการทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีของเชฟเฟ (Scheffe) มีรายละเอียดดังนี้ รูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักกิจกรรม พบว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปล่อยปละ จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักกิจกรรมแตกต่างจากครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิด ($MD = -0.65, p < 0.05$) และเห็นพ้องต้องกัน ($MD = -0.77, p < 0.05$) ตามลำดับ และวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปกป้อง จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักกิจกรรมแตกต่างจากครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิด ($MD = -0.51, p < 0.05$) และเห็นพ้องต้องกัน ($MD = -0.63, p < 0.05$) ตามลำดับ โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

สำหรับรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนสนใจข่าวสารบ้านเมือง พบว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปล่อยปละ จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนสนใจข่าวสารบ้านเมืองแตกต่างจากครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิด ($MD = -0.47, p < 0.05$) และเห็นพ้องต้องกัน ($MD = -0.53, p < 0.05$) ตามลำดับ และวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปกป้อง จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนสนใจข่าวสารบ้านเมืองแตกต่างจากครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิด ($MD = -0.31, p < 0.05$) และเห็นพ้องต้องกัน ($MD = -0.37, p < 0.05$) ตามลำดับ โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

สำหรับรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรุ่นใหม่ พบว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปล่อยปละ จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรุ่นใหม่แตกต่างจากครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิด ($MD = -0.51, p < 0.05$) และเห็นพ้องต้องกัน ($MD = -0.64, p < 0.05$) ตามลำดับ โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

สำหรับรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่ใส่ใจตัวเอง พบว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปล่อยปละ จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่ใส่ใจตัวเองแตกต่างจากครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิด ($MD = -0.57, p < 0.05$) และเห็นพ้องต้องกัน ($MD = -0.75, p < 0.05$) ตามลำดับ และวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปกป้อง จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่ใส่ใจตัวเองแตกต่างจากครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกัน ($MD = -0.52, p < 0.05$) โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

สำหรับรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่มีแบบแผน พบว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปล่อยปละ จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่มีแบบแผนแตกต่างจากครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกัน ($MD = -0.60, p < 0.05$) โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

สำหรับรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักความบันเทิง พบว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกันจะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักความบันเทิงแตกต่างจากครอบครัวแบบปล่อยปละ (MD = 0.33, $p < 0.05$) และแบบปกป้อง (MD = 0.23, $p < 0.05$) ตามลำดับโดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

สำหรับรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่ให้ความสำคัญกับอนาคต และแบบคนเพื่อสังคม พบว่า ไม่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวคู่ใดเลยที่แตกต่างกัน ทั้งนี้ เนื่องจากวิธีของเซฟเฟ (Scheffe) มีลักษณะอนุรักษ์นิยมกล่าวคือ หากค่าเฉลี่ยแตกต่างเพียงเล็กน้อยจะถือว่าค่าเฉลี่ยไม่แตกต่างกันดังนั้นจึงไม่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวคู่ใดเลยที่แตกต่างกัน

4.2.3 สมมติฐานข้อที่ 3 รูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวของวัยรุ่น ในเขตกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกัน

ตารางที่ 42: ภาพรวมผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนาม ระหว่างรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว กับรูปแบบการดำเนินชีวิต

แหล่งความแปรปรวน	Test name	Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
กลุ่มของรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว	Wilk's Lambda	0.791	3.952*	24.000	1128.820	0.000

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 42 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนาม (MANOVA) พบว่า ในภาพรวมวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ($F_{(3,400)} = 3.952$, $p < 0.05$, $\lambda = 0.791$) พบว่า ค่าสถิติทดสอบ Wilk's Lambda มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งแสดงว่าพบความแตกต่างกันระหว่างรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวทั้ง 4 รูปแบบ กับรูปแบบการดำเนินชีวิต จากนั้นผู้วิจัยจึงพิจารณาในภาพย่อยของผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนามในลำดับต่อไป

ตารางที่ 43: ภาพย่อผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนาม ระหว่างรูปแบบความผูกพัน
ภายในครอบครัว กับรูปแบบการดำเนินชีวิต

แหล่งความแปรปรวน	Dependent Variable	SS	df	MS	F	Sig.
กลุ่มของ รูปแบบ ความผูกพัน ภายใน ครอบครัว	คนรักกิจกรรม	15.565	3	5.188	14.583*	0.000
	คนสนใจข่าวสารบ้านเมือง	10.265	3	3.422	11.492*	0.000
	คนรุ่นใหม่	11.741	3	3.914	7.787*	0.000
	คนที่ใส่ใจตัวเอง	14.628	3	4.876	8.114*	0.000
	คนที่ให้ความสำคัญกับอนาคต	17.639	3	5.880	10.433*	0.000
	คนเพื่อสังคม	17.316	3	5.772	13.367*	0.000
	คนที่มีแบบแผน	6.807	3	2.269	4.391*	0.005
	คนรักความบันเทิง	3.394	3	1.131	5.840*	0.001

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 43 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนในภาพย่อด้วยสถิติวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนาม (MANOVA) มีความสอดคล้องกับภาพรวม เนื่องจากตัวแปรตามแปดตัวมีนัยสำคัญทางสถิติ กล่าวคือ วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักกิจกรรม ($F_{(3,400)} = 14.583, p < 0.05$) คนสนใจข่าวสารบ้านเมือง ($F_{(3,400)} = 11.492, p < 0.05$) คนรุ่นใหม่ ($F_{(3,400)} = 7.787, p < 0.05$) คนที่ใส่ใจตัวเอง ($F_{(3,400)} = 8.114, p < 0.05$) คนที่ให้ความสำคัญกับอนาคต ($F_{(3,400)} = 10.433, p < 0.05$) คนเพื่อสังคม ($F_{(3,400)} = 13.367, p < 0.05$) คนที่มีแบบแผน ($F_{(3,400)} = 4.391, p < 0.05$) และคนรักความบันเทิง ($F_{(3,400)} = 5.840, p < 0.05$) แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 แสดงว่ารูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวทั้ง 4 รูปแบบ ได้แก่ แบบมั่นคง แบบกังวล แบบทะนงตน และแบบหวาดกลัวจะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักกิจกรรม คนสนใจข่าวสารบ้านเมือง คนรุ่นใหม่ คนที่ใส่ใจตัวเอง คนที่ให้ความสำคัญกับอนาคต คนเพื่อสังคม คนที่มีแบบแผน และคนรักความบันเทิงแตกต่างกัน โดยมีอย่างน้อยหนึ่งคู่ที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จากนั้นผู้วิจัยจึงเปรียบเทียบความแตกต่างค่าเฉลี่ยรายคู่ ด้วยวิธีของเชฟเฟ (Scheffe)

ตารางที่ 44: ผลการเปรียบเทียบรายคู่ของรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว จำแนกตามรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักกิจกรรม คนสนใจข่าวสารบ้านเมืองคนรุ่นใหม่คนที่ใส่ใจตัวเองคนที่ให้ความสำคัญกับอนาคตคนเพื่อสังคม คนที่มีแบบแผนและคนรักความบันเทิง

รูปแบบการดำเนินชีวิต	รูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว		Mean	Std.	Sig.
	(I)	(J)	Difference	Error	
คนรักกิจกรรม	มั่นคง	กังวล	- 0.051	0.069	0.906
		ทะนงตน	0.585*	0.118	0.000
		หวาดกลัว	0.399*	0.097	0.001
	กังวล	ทะนงตน	0.637*	0.123	0.000
		หวาดกลัว	0.451*	0.103	0.000
	ทะนงตน	หวาดกลัว	- 0.186	0.141	0.628
คนสนใจข่าวสารบ้านเมือง	มั่นคง	กังวล	- 0.016	0.063	0.996
		ทะนงตน	0.351*	0.108	0.016
		หวาดกลัว	0.430*	0.088	0.000
	กังวล	ทะนงตน	0.366*	0.113	0.015
		หวาดกลัว	0.446*	0.094	0.000
	ทะนงตน	หวาดกลัว	0.080	0.129	0.944
คนรุ่นใหม่	มั่นคง	กังวล	- 0.293*	0.081	0.005
		ทะนงตน	0.198	0.141	0.576
		หวาดกลัว	0.171	0.114	0.528
	กังวล	ทะนงตน	0.491*	0.147	0.011
		หวาดกลัว	0.464*	0.122	0.003
	ทะนงตน	หวาดกลัว	- 0.027	0.167	0.999
แบบคนที่ใส่ใจตัวเอง	มั่นคง	กังวล	- 0.165	0.089	0.333
		ทะนงตน	0.425	0.154	0.056
		หวาดกลัว	0.367*	0.125	0.037
	กังวล	ทะนงตน	0.590*	0.160	0.004
		หวาดกลัว	0.532*	0.133	0.001
	ทะนงตน	หวาดกลัว	- 0.058	0.183	0.992

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 44 (ต่อ): ผลการเปรียบเทียบรายคู่ของรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว จำแนกตาม
รูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักกิจกรรม คนสนใจข่าวสารบ้านเมือง คนรุ่นใหม่
คนที่ใส่ใจตัวเอง คนที่ให้ความสำคัญกับอนาคต คนเพื่อสังคม คนที่มีแบบแผน
และคนรักความบันเทิง

รูปแบบการดำเนินชีวิต	รูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว		Mean Difference	Std. Error	Sig.
	(I)	(J)			
คนที่ให้ความสำคัญกับ อนาคต	มั่นคง	กังวล	- 0.015	0.086	0.999
		ทะนงตน	0.406	0.149	0.061
		หวาดกลัว	0.590*	0.121	0.000
	กังวล	ทะนงตน	0.422	0.155	0.062
		หวาดกลัว	0.605*	0.129	0.000
	ทะนงตน	หวาดกลัว	0.184	0.177	0.783
คนเพื่อสังคม	มั่นคง	กังวล	- 0.000	0.075	1.000
		ทะนงตน	0.458*	0.130	0.007
		หวาดกลัว	0.569*	0.106	0.000
	กังวล	ทะนงตน	0.458*	0.136	0.011
		หวาดกลัว	0.570*	0.113	0.000
	ทะนงตน	หวาดกลัว	0.111*	0.155	0.916
คนที่มีแบบแผน	มั่นคง	กังวล	- 0.038	0.083	0.975
		ทะนงตน	0.360	0.143	0.098
		หวาดกลัว	0.284	0.116	0.115
	กังวล	ทะนงตน	0.398	0.149	0.069
		หวาดกลัว	0.322	0.124	0.080
	ทะนงตน	หวาดกลัว	- 0.075	0.170	0.978
คนรักความบันเทิง	มั่นคง	กังวล	- 0.096	0.051	0.308
		ทะนงตน	0.169	0.087	0.294
		หวาดกลัว	0.176	0.071	0.108
	กังวล	ทะนงตน	0.264*	0.091	0.039
		หวาดกลัว	0.272*	0.076	0.005
	ทะนงตน	หวาดกลัว	0.007	0.104	1.000

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สำหรับรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรุ่นใหม่ พบว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแบบมั่นคง จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรุ่นใหม่แตกต่างจากความผูกพันแบบกังวล ($MD = -0.29, p < 0.05$) และวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแบบกังวล จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรุ่นใหม่แตกต่างจากความผูกพันแบบทะนงตน ($MD = 0.49, p < 0.05$) และแบบหวาดกลัว ($MD = 0.46, p < 0.05$) ตามลำดับ โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

สำหรับรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่ใส่ใจตัวเองพบว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแบบมั่นคง จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่ใส่ใจตัวเองแตกต่างจากความผูกพันแบบหวาดกลัว ($MD = 0.37, p < 0.05$) และวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแบบกังวล จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่ใส่ใจตัวเองแตกต่างจากความผูกพันแบบทะนงตน ($MD = 0.59, p < 0.05$) และแบบหวาดกลัว ($MD = 0.53, p < 0.05$) ตามลำดับ โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

สำหรับรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่ให้ความสำคัญกับอนาคตพบว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแบบมั่นคง จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่ให้ความสำคัญกับอนาคตแตกต่างจากความผูกพันแบบหวาดกลัว ($MD = 0.59, p < 0.05$) และวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแบบกังวล จะมีรูปแบบการ

ดำเนินชีวิตแบบคนที่ให้ความสำคัญกับอนาคตแตกต่างจากความผูกพันแบบหวาดกลัว ($MD = 0.61$, $p < 0.05$) โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

สำหรับรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนเพื่อสังคม พบว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแบบมั่นคง จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนเพื่อสังคมแตกต่างจากความผูกพันแบบทะนงตน ($MD = 0.46$, $p < 0.05$) และแบบหวาดกลัว ($MD = 0.57$, $p < 0.05$) ตามลำดับ ส่วนวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแบบกังวล จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนเพื่อสังคมแตกต่างจากความผูกพันแบบทะนงตน ($MD = 0.46$, $p < 0.05$) และแบบหวาดกลัว ($MD = 0.57$, $p < 0.05$) ตามลำดับ และวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแบบทะนงตน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนเพื่อสังคมแตกต่างจากความผูกพันแบบหวาดกลัว ($MD = 0.11$, $p < 0.05$) โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

สำหรับรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักความบันเทิง พบว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแบบกังวล จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักความบันเทิงแตกต่างจากความผูกพันแบบทะนงตน ($MD = 0.26$, $p < 0.05$) และแบบหวาดกลัว ($MD = 0.27$, $p < 0.05$) ตามลำดับ โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

สำหรับรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่มีแบบแผน พบว่า ไม่มีความผูกพันภายในครอบครัวคู่ใดเลยที่แตกต่างกัน ทั้งนี้ เนื่องจากวิธีของเชฟเฟ (Scheffe) มีลักษณะอนุรักษ์นิยมกล่าวคือ หากค่าเฉลี่ยแตกต่างกันเพียงเล็กน้อยจะถือว่าค่าเฉลี่ยไม่แตกต่างกัน ดังนั้นจึงไม่มีความผูกพันภายในครอบครัวคู่ใดเลยที่แตกต่างกัน

4.2.4 สมมติฐานข้อที่ 4 รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของวัยรุ่นในเขต กรุงเทพมหานคร จะมีความสัมพันธ์กับรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว

ตารางที่ 45: ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวกับรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว

รูปแบบการสื่อสาร	จำนวนและร้อยละของรูปแบบความผูกพัน				รวม
	มั่นคง	กังวล	ทะนงตน	หวาดกลัว	
ปล่อยปละ	10 (50.00)	0 (0.00)	7 (35.00)	3 (15.00)	20 (100.00)
ปกป้อง	6 (13.30)	5 (11.10)	13 (28.90)	21 (46.70)	45 (100.00)
เปิดเสรีทางความคิด	62 (71.30)	20 (23.00)	0 (0.00)	5 (5.70)	87 (100.00)
เห็นพ้องต้องกัน	125 (50.40)	96 (38.70)	9 (3.06)	18 (7.30)	248 (100.00)
รวม	203 (50.70)	121 (30.25)	29 (7.25)	47 (11.80)	400 (100.00)

$\chi^2 = 153.416^*$ Sig = 0.000 df = 9

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 45 ผลการวิเคราะห์ด้วยสถิติทดสอบไคสแควร์ พบว่า รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของวัยรุ่น ในเขตกรุงเทพมหานคร จะมีความสัมพันธ์กับรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ($\chi^2 = 153.416$, $p < 0.05$) โดยวัยรุ่นที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปล่อยปละ แบบเปิดเสรีทางความคิด และแบบเห็นพ้องต้องกัน จะมีรูปแบบความผูกพันแบบมั่นคงสูงที่สุด คิดเป็นร้อยละ 50.00, 71.30 และ 50.40 ตามลำดับ รองลงมา คือ รูปแบบความผูกพันแบบกังวล คิดเป็นร้อยละ 23.00 และ 38.70 ตามลำดับ ในขณะที่ รองลงมาครอบครัวแบบปล่อยปละจะมีรูปแบบความผูกพันแบบทะนงตนคิดเป็นร้อยละ 35.00 ในทางตรงข้ามวัยรุ่นซึ่งมีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบแบบปกป้องจะมีรูปแบบความผูกพันแบบหวาดกลัวสูงที่สุด คิดเป็นร้อยละ 46.70 รองลงมา คือ ความผูกพันแบบทะนงตน คิดเป็นร้อยละ 28.90

4.2.5 สมมติฐานข้อที่ 5 วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน

ตารางที่ 46: ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และจำนวนของรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว จำแนกตามความถี่ และระยะเวลาในการเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์

การใช้บริการเครือข่าย สังคมออนไลน์	รูปแบบการสื่อสาร ภายในครอบครัว	$\bar{X}$	SD	จำนวน
ความถี่ในการเข้าใช้บริการ เครือข่ายสังคมออนไลน์	ปล่อยปละ	2.95	1.23	20
	ปกป้อง	2.73	1.12	45
	เปิดเสรีทางความคิด	2.68	0.99	87
	เห็นพ้องต้องกัน	2.60	1.10	248
รวม		2.65	1.09	400
ระยะเวลาในการเข้าใช้บริการ เครือข่ายสังคมออนไลน์	ปล่อยปละ	4.35	1.79	20
	ปกป้อง	3.80	1.71	45
	เปิดเสรีทางความคิด	3.67	1.72	87
	เห็นพ้องต้องกัน	3.58	1.67	248
รวม		3.66	1.69	400

จากตารางที่ 46 พบว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปล่อยปละ จะมีความถี่ในการเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ($\bar{X} = 2.95$, $SD = 1.23$) และระยะเวลาในการเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ($\bar{X} = 4.35$, $SD = 1.79$) สูงที่สุด แต่ในขณะที่วัยรุ่นที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกัน จะมีความถี่ในการเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ($\bar{X} = 2.60$, $SD = 1.10$) และระยะเวลาในการเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ($\bar{X} = 3.58$, $SD = 1.67$) ต่ำที่สุด แสดงให้เห็นว่า ในขั้นต้นพบความแตกต่างของรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวทั้ง 4 รูปแบบ ในตัวแปรตามได้แก่ ความถี่และระยะเวลาในการเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์จากนั้นผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนาม (MANOVA) ในลำดับต่อไป

ตารางที่ 47: ภาพรวมผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนาม ระหว่างรูปแบบการสื่อสาร
ภายในครอบครัวกับการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์

แหล่งความแปรปรวน	Test name	Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
กลุ่มของรูปแบบ การสื่อสาร ภายในครอบครัว	Wilk's Lambda	0.988	0.819	6.000	790.000	0.555

มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 47 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนาม พบว่า ในภาพรวมวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีความถี่ และระยะเวลาในการเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ($F_{(3,400)} = 0.819$, $p > 0.05$, $\lambda = 0.988$) จากนั้นผู้วิจัยจึงพิจารณาในภาพย่อยของผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนามในลำดับต่อไป

ตารางที่ 48: ภาพย่อยผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนาม ระหว่างรูปแบบการสื่อสาร
ภายในครอบครัว กับความถี่ และระยะเวลาในการเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์

แหล่งความแปรปรวน	Dependent Variable	SS	df	MS	F	Sig.
กลุ่มของรูปแบบ การสื่อสาร ภายในครอบครัว	ความถี่ในการเข้าใช้บริการ เครือข่ายสังคมออนไลน์	2.782	3	0.927	0.784	0.503
	ระยะเวลาในการเข้าใช้บริการ เครือข่ายสังคมออนไลน์	12.132	3	4.044	1.420	0.236

มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 48 พบว่า ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนในภาพย่อยด้วยสถิติวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนาม มีความสอดคล้องกับภาพรวม เนื่องจากตัวแปรตามทุกตัวไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ กล่าวคือ วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีความถี่ในการเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ($F_{(3,400)} = 0.784$, $p > 0.05$) อีกทั้ง นักศึกษาที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวที่ต่างกัน

จะมีระยะเวลาในการเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ($F_{(3,400)} = 1.420, p > 0.05$) อีกเช่นกัน แสดงว่ารูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวทั้ง 4 รูปแบบ ได้แก่ ปล่อยปละ ปกป้อง เปิดเสรีทางความคิด และเห็นพ้องต้องกัน มีความถี่ และระยะเวลาในการเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

4.2.6 สมมติฐานข้อที่ 6 วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์แตกต่างกัน

ตารางที่ 49: ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และจำนวนของรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว จำแนกตามพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์

พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์	รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว	$\bar{X}$	SD	จำนวน
ความถี่ในการเล่นเกม	ปล่อยปละ	2.60	1.23	20
	ปกป้อง	2.56	1.20	45
	เปิดเสรีทางความคิด	2.03	1.19	87
	เห็นพ้องต้องกัน	1.91	1.10	248
	รวม	2.04	1.16	400
ระยะเวลาในการเล่นเกม	ปล่อยปละ	3.85	1.69	20
	ปกป้อง	3.47	1.62	45
	เปิดเสรีทางความคิด	3.02	1.53	87
	เห็นพ้องต้องกัน	2.86	1.56	248
	รวม	3.02	1.59	400
พฤติกรรมการติดเกม	ปล่อยปละ	1.20	0.41	20
	ปกป้อง	1.20	0.41	45
	เปิดเสรีทางความคิด	1.08	0.27	87
	เห็นพ้องต้องกัน	1.18	0.39	248
	รวม	1.16	0.37	400
ระดับการติดเกม	ปล่อยปละ	2.62	0.74	20
	ปกป้อง	2.51	0.66	45
	เปิดเสรีทางความคิด	2.37	0.70	87
	เห็นพ้องต้องกัน	2.52	0.82	248
	รวม	2.49	0.78	400

จากตารางที่ 49 พบว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปล่อยปละ จะมีความถี่ในการเล่นเกม ($\bar{X} = 2.60$, $SD = 1.23$) ระยะเวลาในการเล่น ($\bar{X} = 3.85$, $SD = 1.69$) พฤติกรรมการติดเกม ($\bar{X} = 1.20$, $SD = 0.41$) และระดับการติดเกม ($\bar{X} = 2.62$, $SD = 0.74$) สูงที่สุด ซึ่งวัยรุ่นที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปกป้อง จะมีความถี่ในการเล่น ($\bar{X} = 1.20$, $SD = 0.41$) สูงที่สุดเช่นเดียวกับแบบปล่อยปละ ในขณะที่วัยรุ่นที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกัน จะมีความถี่ในการเล่น ($\bar{X} = 1.91$, $SD = 1.10$) และระยะเวลาในการเล่น ($\bar{X} = 2.86$, $SD = 1.56$) ต่ำที่สุด ส่วนวัยรุ่นที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิด (Pluralistic) จะมีความถี่ในการเล่น ($\bar{X} = 1.08$, $SD = 0.27$) และระดับการติดเกม ($\bar{X} = 2.37$, $SD = 0.70$) ต่ำที่สุด แสดงให้เห็นว่า ในขั้นต้นพบความแตกต่างของรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวทั้ง 4 รูปแบบ ในตัวแปรตามได้แก่ ความถี่ในการเล่น ระยะเวลาในการเล่น พฤติกรรมการติดเกมและระดับการติดเกมจากนั้นผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนาม (MANOVA) ในลำดับต่อไป

ตารางที่ 50: ภาพรวมผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนาม ระหว่างรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว กับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์

แหล่งความแปรปรวน	Test name	Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
กลุ่มของรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว	Wilk's Lambda	0.927	2.604*	12.000	1040.072	0.002

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 50 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนาม (MANOVA) พบว่า ในภาพรวมวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีความถี่ในการเล่นออนไลน์แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ($F_{(3,400)} = 2.604$, $p < 0.05$, $\lambda = 0.927$) พบว่า ค่าสถิติทดสอบ Wilk's Lambda มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งแสดงว่า พบความแตกต่างกันระหว่างรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวทั้ง 4 รูปแบบ กับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์จากนั้นผู้วิจัยจึงพิจารณาในภาพย่อยของผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนามในลำดับต่อไป

ตารางที่ 51: ภาพย่อยผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนาม ระหว่างรูปแบบการสื่อสาร ภายในครอบครัว กับความถี่ ระยะเวลาในการเล่น เกม พฤติกรรมการติตเกม และ ระดับการติตเกมออนไลน์

แหล่งความแปรปรวน	Dependent Variable	SS	df	MS	F	Sig.
กลุ่มของรูปแบบ	ความถี่ในการการเล่น	22.603	3	7.534	5.831*	0.001
การสื่อสารภายใน	ระยะเวลาในการเล่น	28.867	3	9.622	3.916*	0.009
ครอบครัว	พฤติกรรมการติตเกม	0.766	3	0.255	1.884	0.132
	ระดับการติตเกม	1.794	3	0.598	0.996	0.395

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 51 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนในภาพย่อยด้วยสถิติวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนาม (MANOVA) มีความสอดคล้องกับภาพรวม เนื่องจากตัวแปรตามสองตัวมีนัยสำคัญทางสถิติ กล่าวคือ วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีความถี่ในการเล่นออนไลน์ ($F_{(3,400)} = 5.831, p < 0.05$) แตกต่างกันในที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 อีกทั้ง วัยรุ่นที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวที่ต่างกัน จะมีระยะเวลาในการเล่นออนไลน์ ($F_{(3,400)} = 3.916, p < 0.05$) แตกต่างกันในที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 แสดงว่า รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวทั้ง 4 รูปแบบ ได้แก่ ปลอ่ยปละ ปกป้อง เปิดเสรีทางความคิด และเห็นพ้องต้องกัน จะมีความถี่และระยะเวลาในการเล่นออนไลน์แตกต่างกัน โดยมีอย่างน้อยหนึ่งคู่ที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จากนั้นผู้วิจัยจึงเปรียบเทียบความแตกต่างค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีของเชฟเฟ (Scheffe)

ตารางที่ 52: ผลการเปรียบเทียบรายคู่ของรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว จำแนกตามความถี่ และระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์

พฤติกรรม การติดเกม	รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว		Mean	Std.	Sig.
	(I)	(J)	Difference	Error	
ความถี่ในการเล่น เกมออนไลน์	ปล่อยปละ	ปกป้อง	0.040	0.305	0.999
		เปิดเสรีทางความคิด	0.570	0.282	0.260
		เห็นพ้องต้องกัน	0.690	0.264	0.078
	ปกป้อง	เปิดเสรีทางความคิด	0.520	0.209	0.103
		เห็นพ้องต้องกัน	0.650*	0.184	0.007
		เปิดเสรีทางความคิด	0.130	0.142	0.848
ระยะเวลาในการ เล่นเกมออนไลน์	ปล่อยปละ	ปกป้อง	0.380	0.421	0.843
		เปิดเสรีทางความคิด	0.830	0.389	0.212
		เห็นพ้องต้องกัน	0.990	0.364	0.063
	ปกป้อง	เปิดเสรีทางความคิด	0.440	0.288	0.499
		เห็นพ้องต้องกัน	0.600	0.254	0.132
		เปิดเสรีทางความคิด	0.160	0.195	0.880
	เปิดเสรีทางความคิด	เห็นพ้องต้องกัน			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 52 ผลการทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีของเชฟเฟ (Scheffe) พบว่า มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว 1 คู่ ที่มีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์แตกต่างกันโดยพบว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปกป้องจะมีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ แตกต่างจากครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกัน ($MD = 0.65, p < 0.05$) โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

สำหรับระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์พบว่า ไม่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวคู่ใดเลยที่แตกต่างกัน ทั้งนี้ เนื่องจากวิธีของเชฟเฟ (Scheffe) มีลักษณะอนุรักษ์นิยมกล่าวคือ หากค่าเฉลี่ยแตกต่างกันเล็กน้อยจะถือว่าค่าเฉลี่ยไม่แตกต่างกัน ดังนั้นจึงไม่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวคู่ใดเลยที่แตกต่างกัน

4.2.7 สมมติฐานข้อที่ 7 พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร จะมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์

ตารางที่ 53: ค่าความสัมพันธ์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์กับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์
ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร

ตัวแปร	ความถี่ในการเล่น เกมออนไลน์	ระยะเวลาในการเล่น เกมออนไลน์	พฤติกรรมการติดเกม ออนไลน์	ระดับการติดเกม ออนไลน์
ความถี่ในการใช้ บริการเครือข่าย สังคมออนไลน์	0.142* (0.004)	0.255* (0.000)	0.021 (0.671)	0.158* (0.001)
ระยะเวลาในการเข้า ใช้บริการเครือข่าย สังคมออนไลน์	0.284* (0.000)	0.384* (0.000)	0.101* (0.044)	0.185* (0.000)

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 53 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบสเปียร์แมน พบว่าวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ จะมีความสัมพันธ์กับความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ ($r = 0.142$) ระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ ($r = 0.255$) และระดับการติดเกมออนไลน์ ($r = 0.158$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยเป็นความสัมพันธ์ในทางบวกต่อกันแสดงให้เห็นว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์สูง ย่อมจะมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์สูงตามกัน

นอกจากนี้ยังพบว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีระยะเวลาในการเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ จะมีความสัมพันธ์กับความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ ($r = 0.284$) ระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ ($r = 0.384$) พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ ($r = 0.101$) และระดับการติดเกมออนไลน์ ($r = 0.185$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05 โดยเป็นความสัมพันธ์ในทางบวกต่อกันแสดงให้เห็นว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีระยะเวลาในการเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์สูง ย่อมจะมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์สูงตามกัน

ตารางที่ 54: สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน

ตัวแปรอิสระ	รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว				ตัวแปรอิสระ	รูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว			
	ปล่อย ปลະ	ปกป้อง	เปิดเสรีทาง ความคิด	เห็นพ้อง ต้องกัน		มั่นคง	กังวล	ทะนง ตน	หวาด กลัว
1. ภูมิหลังของครอบครัว					2. รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว				
1) สถานภาพสมรสของบิดามารดา	○	○	○	○	1) ปล่อยปลະ	●	●	●	●
2) ระดับการศึกษาของบิดา	○	○	○	○	2) ปกป้อง	●	●	●	●
3) ระดับการศึกษาของมารดา	○	○	○	○	3) เปิดเสรีทางความคิด	●	●	●	●
4) อาชีพของบิดา	○	○	○	○	4) เห็นพ้องต้องกัน	●	●	●	●
5) อาชีพของมารดา	○	○	○	○					
6) รายได้ของผู้ปกครอง	●	●	●	●					
7) จำนวนสมาชิกในครอบครัว	○	○	○	○					
8) จำนวนพี่น้องร่วมบิดามารดา	○	○	○	○					

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 54 (ต่อ): สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน

ตัวแปรอิสระ	รูปแบบการดำเนินชีวิต							
	คนรักกิจกรรม	คนสนใจ ข่าวสาร บ้านเมือง	คนรุ่นใหม่	คนใส่ใจ ตัวเอง	คนที่ให้ ความสำคัญกับ อนาคต	คนเพื่อ สังคม	คนที่มี แบบแผน	คนรักความ บันเทิง
3. รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวโดยรวม	*	*	*	*	*	*	*	*
1) ปลอ่ยปละ และปกป้อง	-	-	-	-	-	-	-	-
2) ปลอ่ยปละ และเปิดเสรีทางความคิด	*	*	*	*	-	-	-	-
3) ปลอ่ยปละ และเห็นพ้องต้องกัน	*	*	*	*	-	-	*	*
4) ปกป้อง และเปิดเสรีทางความคิด	*	*	-	-	-	-	-	-
5) ปกป้อง และเห็นพ้องต้องกัน	*	*	-	*	-	-	-	-
6) เปิดเสรีทางความคิด และเห็นพ้องต้องกัน	-	-	-	-	-	-	-	-
4. รูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวโดยรวม	*	*	*	*	*	*	*	*
1) มั่นคง และกังวล	-	-	*	-	-	-	-	-
2) มั่นคง และทะนงตน	*	*	-	-	-	*	-	-
3) มั่นคง และหวาดกลัว	*	*	-	*	*	*	-	-
4) กังวลและทะนงตน	*	*	*	*	-	*	-	*
5) กังวล และหวาดกลัว	*	*	*	*	*	*	-	*
6) ทะนงตน และหวาดกลัว	-	-	-	-	-	*	-	-

(ตารางมีต่อ

ตารางที่ 54 (ต่อ): สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน

ตัวแปรอิสระ	พฤติกรรมการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์		พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์			
	ความถี่ในการ เข้าใช้บริการ	ระยะเวลาในการ เข้าใช้บริการ	ความถี่ในการ การเล่นเกม	ระยะเวลาใน การเล่นเกม	พฤติกรรม การติดเกม	ระดับการ ติดเกม
5. รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวโดยรวม	-	-	*	*	-	-
1) ปลอ่ยปละ และปกป้อง			-	-	-	-
2) ปลอ่ยปละ และเปิดเสรีทางความคิด			-	-	-	-
3) ปลอ่ยปละ และเห็นพ้องต้องกัน			-	-	-	-
4) ปกป้อง และเปิดเสรีทางความคิด			-	-	-	-
5) ปกป้อง และเห็นพ้องต้องกัน			*	-	-	-
6) เปิดเสรีทางความคิด และเห็นพ้องต้องกัน			-	-	-	-
6. พฤติกรรมการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์						
1) ความถี่ในการเข้าใช้บริการ			+	+	○	+
2) ระยะเวลาในการเข้าใช้บริการ			+	+	+	+

● มีความสัมพันธ์กัน ($p < 0.05$)

* มีความแตกต่างกัน ($p < 0.05$)

+ มีความสัมพันธ์ในทางบวกต่อกัน ($p < 0.05$)

○ ไม่มีความสัมพันธ์กัน

- ไม่มีความแตกต่างกัน

4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึก

เพื่อให้ทราบถึงลักษณะการปฏิสัมพันธ์ภายในครอบครัวกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครในเชิงลึก ผู้วิจัยจึงสัมภาษณ์เชิงลึก กับวัยรุ่นที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และเล่นเกมออนไลน์จำนวน 16 คน ทั้งนี้ การวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูล ประกอบด้วย 3 ส่วนได้แก่ (1) ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ให้สัมภาษณ์ (2) รูปแบบการดำเนินชีวิต (3) รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว (4) รูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว (5) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และ (6) พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

4.3.1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ให้สัมภาษณ์

วัยรุ่นส่วนใหญ่มีอายุเฉลี่ยโดย ประมาณ 16 ปี (N = 11) รองลงมาคือ 17 ปี (N = 3) และ 18 ปี (N = 2) ตามลำดับ กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 (N = 11) รองลงมาคือ มัธยมศึกษาปีที่ 5 (N = 3) มัธยมศึกษาปีที่ 6 (N = 2) ตามลำดับ สำหรับภูมิหลังของครอบครัว พบว่า บิดามารดาของวัยรุ่นส่วนใหญ่สมรสและอาศัยอยู่ด้วยกัน (N = 14) รองลงมาคือ บิดามารดาหย่าร้าง กัน (N = 1) และบิดาเสียชีวิต (N = 1) บิดาของวัยรุ่นส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี (N = 6) รองลงมาคือ ระดับมัธยมศึกษา หรือปวช. (N = 4) ระดับปวส. หรืออนุปริญญา (N = 3) และระดับปริญญาโท (N = 3) ตามลำดับ ส่วนมารดาของวัยรุ่นส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี (N = 5) รองลงมามีการศึกษาระดับที่เท่ากัน ได้แก่ ประถมศึกษา (N = 3) มัธยมศึกษาหรือปวช. (N = 3) และ ปวส. หรืออนุปริญญา (N = 3) ตามลำดับ และระดับปริญญาโท (N = 2) อีกทั้ง บิดาของวัยรุ่นส่วนใหญ่ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัวและค้าขาย (N = 5) และพนักงานบริษัทเอกชน (N = 5) ในสัดส่วนที่เท่ากัน รองลงมาคือ รับจ้าง (N = 4) และข้าราชการ (N = 2) ตามลำดับ ส่วนมารดาประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัวและค้าขาย (N = 5) พนักงานบริษัทเอกชน (N = 5) และไม่ประกอบอาชีพหรือเป็นแม่บ้าน (N = 5) ในสัดส่วนที่เท่ากัน รองลงมาคือ ข้าราชการ (N = 1)

4.3.2 รูปแบบการดำเนินชีวิต

1) ด้านกิจกรรม

การสัมภาษณ์เกี่ยวกับประเด็นการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันของวัยรุ่น ผลการสัมภาษณ์ พบว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่เข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาในการเล่น เกม เล่นอินเทอร์เน็ต การใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ ไลน์ และอินสตาแกรม เป็นต้น (N = 7) รองลงมาคือ การใช้เวลาพักผ่อนดูละครโทรทัศน์ เคเบิลทีวี ดีวีดี และฟังเพลงที่บ้าน (N = 6)

ตามที่ อัจ (นามสมมติ) กล่าวว่า “...ส่วนใหญ่แล้วเวลาว่างของผมนั่งเล่นเกม เล่นอินเทอร์เน็ต เล่นเฟซบุ๊กดูว่ามีข่าวอะไรน่าสนใจ ดูว่าเพื่อน ๆ ไปไหน ทำอะไรกัน เล่นอินสตาแกรม

บ้างเพราะชอบดูรูปคนอื่นบางทีก็คุยไลน์กับเพื่อน ๆ ที่โรงเรียน ...ทีวีก็ดูบางแต่น้อยเพราะไม่ค่อยมีอะไรน่าสนใจ จะดูบ่อยก็ตอนช่วงมีบอล จะดูตลอด ดูเกือบทุกคู่เลย” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 11 พฤศจิกายน 2556)

2) ด้านความสนใจ

การสัมภาษณ์เกี่ยวกับประเด็นความสนใจในเรื่องต่าง ๆ ของวัยรุ่น ผลการสัมภาษณ์พบว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่มีความสนใจในเรื่องของเทคโนโลยีสมัยใหม่ รวมถึงแอปพลิเคชันใหม่ ๆ ที่มีการอัปเดตในสมาร์ตโฟน (N = 5) รองลงมาคือ เรื่องของการเรียน และการศึกษาต่อ (N = 4) นอกจากนี้ยังมีความสนใจเรื่องของการแต่งกายให้ทันสมัยตามแฟชั่น หรือมีการอัปเดตข่าวสารเรื่องของแฟชั่นอยู่เสมอ (N = 2) และสนใจเรื่องการออกกำลังกายและเล่นกีฬา (N = 2)

ตามที่ ชัย (นามสมมติ) กล่าวว่า “...คงเป็นเรื่องของเทคโนโลยีครับ รวมพวกโทรศัพท์ไอโฟน พวกแอปพลิเคชันต่าง ๆ ที่ออกมาให้โหลดกัน ผมก็จะไปโหลดมาเล่น โหลดมาใช้ตลอด อันไหนดีก็เก็บไว้ อันไหนไม่ชอบก็ลบทิ้ง ...ก็ต้องลองเล่นแอปใหม่ ๆ ไปเรื่อย ๆ อันไหนดีก็บอกต่อให้เพื่อนไปโหลดมาเล่นบ้าง โดยเฉพาะพวกแอปเกมจะได้เล่นด้วยกัน” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 12 พฤศจิกายน 2556)

ในขณะที่ เอก (นามสมมติ) กล่าวว่า “...ตอนนี้ผมสนใจเรื่องเรียน ตั้งใจเรียนให้มากขึ้น เพราะตั้งใจว่าจะเข้ามหาวิทยาลัยให้ได้ อย่างเพื่อนผมพ่อแม่เขามีเงินจ่ายค่าเรียนพิเศษให้ แต่ที่บ้านผมพ่อแม่ไม่สามารถสนับสนุนผมในการเรียนพิเศษได้ ผมก็เลยต้องตั้งใจเรียนแล้วก็ขยันให้มากกว่าคนอื่น” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 22 พฤศจิกายน 2556)

3) ด้านความคิดเห็น

การสัมภาษณ์เกี่ยวกับความคิดเห็นต่อประเด็นต่าง ๆ ของวัยรุ่น ผลการสัมภาษณ์พบว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่มีความเห็นว่าในขณะนี้ เรื่องการเมือง สังคม และเศรษฐกิจ เป็นเรื่องที่น่าเบื่อหน่าย เนื่องจากมีการนำเสนอข่าวในบางประเด็นมากเกินไป และบางเรื่องก็นำเสนอเพียงแง่มุมเดียว (N = 12)

ตามที่ ฟ้า (นามสมมติ) กล่าวว่า “...ตอนนี้การเมืองมันไร้สาระมาก มันทำให้รู้สึกว่ามันน่าเบื่อ ...การที่พยายามนำเสนอข่าวเดิม ๆ ประเด็นเดิม ๆ อยู่ตลอดเวลา ทำให้คนรู้สึกเบื่อหน่าย แต่บางทีบางข่าวก็พยายามบิดนะแต่เราก็ไปหาอ่านไปหาดูในพวกโซเชียลมีเดียก็ไม่รู้ว่าจะบิดข่าวไปทำไม ...บางทีโซเชียลมีเดียก็ให้ข่าวเกินจริง มีปรุงแต่งเยอะเหมือนกัน เราก็ต้องเลือก ๆ ฟังเอา คือมันต้องฟังมันต้องอ่านอย่างมีสติ” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 11 พฤศจิกายน 2556)

จากการสัมภาษณ์เกี่ยวกับรูปแบบการดำเนินชีวิตข้างต้น สรุปได้ว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่จะเข้าร่วมกิจกรรมในการเล่นเกม เล่นอินเทอร์เน็ต เข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ ไลน์ และอินสตาแกรม เป็นต้น (N = 7) และใช้เวลาในกิจกรรมการพักผ่อนดูละคร

โทรทัศน์ เคเบิลทีวี ดีวีดี และฟังเพลงที่บ้าน (N = 6) นอกจากนี้วัยรุ่นยังมีความสนใจในเรื่องของ เทคโนโลยีสมัยใหม่ รวมถึงแอปพลิเคชันใหม่ ๆ ที่มีการอัปเดตในสมาร์ตโฟน (N = 5) รวมถึงเรื่องของการเรียน การศึกษาต่อ (N = 4) และวัยรุ่นส่วนใหญ่มีความเห็นว่าในขณะนี้ เรื่องการเมือง สังคม และ เศรษฐกิจ เป็นเรื่องที่น่าเบื่อหน่าย เนื่องจากมีการนำเสนอข่าวในบางประเด็นมากเกินไป และบางเรื่องก็นำเสนอเพียงแง่มุมเดียว (N = 12)

4.3.3 รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว

1) ปริมาณและประเด็นการสื่อสารภายในครอบครัว

การสัมภาษณ์เกี่ยวกับปริมาณ และประเด็นการสื่อสารภายในครอบครัวของวัยรุ่น กับบิดามารดาหรือผู้ปกครอง ได้แก่ จำนวนชั่วโมงที่สนทนากันต่อครั้ง และประเด็นที่สนทนากัน ภายในครอบครัว ผลการสัมภาษณ์ พบว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่สนทนากับผู้ปกครองเป็นประจำ โดยที่พูดคุยกับมารดามากกว่าบิดา ซึ่งจะพูดคุยกันแทบทุกวัน และในแต่ละครั้งจะพูดคุยกันประมาณ 1 - 2 ชั่วโมง (N = 7) รองลงมาคือ สนทนากันบางครั้ง หรือสัปดาห์ละ 3 - 4 ครั้ง และในแต่ละครั้งจะพูดคุยกันประมาณ 1 ชั่วโมง (N = 6) และมีบางส่วนที่แทบจะไม่ได้พูดคุยกับผู้ปกครองเลย หรือพูดคุยกันประมาณเดือนละ 4 ครั้ง และในแต่ละครั้งจะพูดคุยกันประมาณ 10 - 20 นาที (N = 3)

(1) การสนทนาในเรื่องทั่ว ๆ ไป ผลการสัมภาษณ์พบว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่จะพูดคุยกับผู้ปกครองในเรื่องทั่ว ๆ ไป เช่น ละครโทรทัศน์ กิจกรรมที่ได้ทำในแต่ละวัน โรงเรียน และเรื่องเพื่อนสนิท เป็นต้น (N = 13)

ตามที่ ภา (นามสมมติ) กล่าวว่า “...ส่วนใหญ่จะคุยกับแม่แทบทุกวัน ...สนิทกับแม่เพราะแม่อยู่บ้านตลอดเจอแม่มากกว่าเจอพ่อ ...คุยกันประมาณหนึ่งถึงสองชั่วโมงบางทีก็นานกว่านั้น ...คุยกันในเรื่องทั่ว ๆ ไป เรื่องเพื่อน เรื่องเรียน แต่กับพ่อจะไม่ค่อยคุยมากเท่าไร” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 12 พฤศจิกายน 2556)

ขณะที่ อู๋ (นามสมมติ) กล่าวว่า “...พูดคุยกันประจำทุกวัน เพราะอยู่กับพ่อแม่ ...แต่จะคุยกับแม่มากกว่าพ่อ เพราะสนิทกับแม่มากกว่า ...ส่วนพ่อจะคุยกันแค่เรื่องเรียน แต่กับแม่จะคุยกันทุกเรื่อง ...คุยกับแม่ก็นานนะ บางทีก็ดูละครด้วยกันจนตึก แต่กับพ่อไม่ค่อยได้คุยอะไรมาก เพราะพ่อทำงานกลับตึก” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 20 พฤศจิกายน 2556)

(2) การสนทนาในเรื่องเฉพาะบุคคล ได้แก่ เรื่องการเมือง และเรื่องปัญหาต่าง ๆ ผลการสัมภาษณ์ พบว่า วัยรุ่นทุกคนจะไม่พูดคุยเรื่องการเมืองกับผู้ปกครองในเชิงลึก เป็นเพียงแค่การเล่าสู่กันฟังในลักษณะการเล่าข่าวการเมืองเท่านั้น ซึ่งจะไม่วิพากษ์วิจารณ์การเมืองภายในครอบครัว (N = 16) ส่วนเรื่องปัญหาต่าง ๆ ได้แก่ เรื่องแฟน เรื่องการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และเกมออนไลน์ พบว่า วัยรุ่นทุกคนจะหลีกเลี่ยงการพูดถึงเรื่องแฟน การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และ

เกมออนไลน์กับผู้ปกครอง (N = 16) เพราะมีทัศนคติว่าเรื่องแฟนเป็นเรื่องส่วนบุคคล และหากนำไปบอกเล่าเกรงว่าผู้ปกครองจะคิดว่าตนไม่ตั้งใจเรียน

ตามที่ ไหม (นามสมมติ) กล่าวว่า “...บางทีไหมก็พยายามหลีกเลี่ยงที่จะไม่พูดเรื่องการเมื่องกับพ่อแม่ เพราะพ่อกับแม่ก็กลัวจะขัดคอกัน ...ส่วนเรื่องแฟนหรือเรื่องที่เล่นเกมพูดไม่ได้เลย เพราะพ่อกับแม่จะหาว่าเราไม่ตั้งใจเรียน สนใจแต่เรื่องพวกนี้” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 22 พฤศจิกายน 2556)

สอดคล้องกับ มายด์ (นามสมมติ) กล่าวว่า “...พ่อจะไม่ชอบให้คุยกันเรื่องการเมื่องในบ้าน เพราะพ่อเป็นคนละเอียดกับลูก...แต่ก็ ถ้าแค่เล่าขำเฉย ๆ ก็พอคุยได้บ้าง ...แต่จะมีคุยกันบ้างกับพี่ชาย ในช่วงตอนเลิกดึก ก็ถามพี่ว่าจะเลิกใครดี” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 22 พฤศจิกายน 2556)

2) การตัดสินใจภายในครอบครัว

การสัมภาษณ์เกี่ยวกับการตัดสินใจในเรื่องต่าง ๆ ภายในครอบครัวของวัยรุ่น ได้แก่ (1) เรื่องส่วนตัว ได้แก่ เรื่องการเรียน และเรื่องเที่ยวหรือออกนอกบ้าน และ (2) เรื่องภายในครอบครัว เช่น ฐานะและความเป็นอยู่ของครอบครัว เป็นต้น

(1) การตัดสินใจในเรื่องส่วนตัว ผลการสัมภาษณ์ พบว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่สามารถตัดสินใจในเรื่องเรียนได้ด้วยตนเอง ซึ่งผู้ปกครองจะสนับสนุนให้วัยรุ่นเลือกเรียนอะไรก็ได้ที่อยากเรียน แต่ต้องตั้งอยู่บนพื้นฐานของความถนัด และไม่ยากเกินไป (N = 12) สำหรับเรื่องเที่ยวหรือออกนอกบ้าน พบว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่สามารถตัดสินใจได้ด้วยตนเองเช่นกัน แต่ต้องบอกหรือขออนุญาตจากผู้ปกครองก่อน (N = 10)

ตามที่ หญิง (นามสมมติ) กล่าวว่า “...พ่อแม่ก็ให้อิสระในการเลือกเรียนเต็มที่ จะเรียนคณะอะไรก็ได้ตามใจ ...ส่วนเรื่องเที่ยวหรือออกนอกบ้านก็ออกไปเที่ยวได้ แต่ต้องบอกพ่อกับแม่ก่อนว่าจะไปไหนกับใคร จะได้ไม่เป็นห่วง” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 20 พฤศจิกายน 2556)

ในขณะที่ ชาย (นามสมมติ) กล่าวว่า “...ผมเป็นคนตัดสินใจเรื่องเรียนเอง โรงเรียนที่เรียนอยู่ผมก็เป็นคนเลือก ส่วนจะเรียนต่อคณะอะไร ที่มหาวิทยาลัยไหนพ่อกับแม่ก็ตามใจแล้วแต่ผมชอบ เพราะพ่อกับแม่ตามใจ ให้อิสระกับผม ขอแค่บอกเท่านั้น ...ส่วนเรื่องเที่ยวผมจะไปไหนก็ได้ พ่อแม่ไม่ว่า แต่ก็จะมีถามว่าจะไปไหนกับใคร ไปทำอะไร...” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 20 พฤศจิกายน 2556)

(2) การตัดสินใจในเรื่องภายในครอบครัว ได้แก่ เรื่องฐานะของครอบครัว และความเป็นอยู่ ผลการสัมภาษณ์ พบว่า วัยรุ่นทุกคนมีส่วนร่วมในการตัดสินใจในเรื่องฐานะและความเป็นอยู่ของครอบครัวได้ในบางครั้ง (N = 12) ซึ่งเป็นไปในลักษณะการสอบถามความคิดเห็นจาก

ผู้ปกครอง เช่น สอบถามความคิดเห็นในเรื่องรายได้ของครอบครัว เป็นต้น ซึ่งท้ายสุดแล้วผู้ปกครองเป็นผู้มีอำนาจสูงสุดในการตัดสินใจ

ตามที่สนึก (นามสมมติ) กล่าวว่า “...ตอนพ่อเสีย แม่ก็เรียกมาคุยเรื่องรายได้ของครอบครัวว่า ต้องมีการลดค่าใช้จ่ายภายในบ้าน รวมถึงค่าขนมของเราด้วย ...เราก็ทำตาม เพราะออกความเห็นอะไรไม่ได้อยู่แล้วยังงั้นแม่ก็ตัดสินใจในสิ่งที่ดีที่สุดที่ติดกับครอบครัวเราในตอนนั้น เราเองก็ไม่อยากทำให้เป็นปัญหาในครอบครัวด้วย” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 22 พฤศจิกายน 2556)

ในขณะที่ เพย (นามสมมติ) ได้กล่าวเพิ่มเติมในประเด็นรายได้ของครอบครัวว่า “...พ่อเคยมาปรึกษาเรื่องรายได้ของครอบครัว ซึ่งพ่อแต่งงานใหม่ และต้องเลี้ยงดูลูกของแม่เลี้ยงด้วย เลยต้องลดค่าใช้จ่ายภายในบ้าน ลดค่าขนม ...บางทีพ่อก็บอกว่าส่งเรียนไม่ไหวถ้าจะเลือกเรียนต่อมหาลัยเอกชน ซึ่งเราก็อายุเรียนเอกชนอยู่แล้ว แต่เราก็ได้แต่ทำตาม เพราะออกความเห็นอะไรไม่ได้ ยังงั้นพ่อก็ตัดสินใจเรื่องครอบครัวอยู่แล้ว” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 11 พฤศจิกายน 2556)

3) ภาวะเปียบแบบแผนภายในครอบครัว

การสัมภาษณ์เกี่ยวกับภาวะเปียบภายในครอบครัวของวัยรุ่นได้แก่ (1) การยึดถือธรรมเนียมประเพณี (2) ภาวะเปียบที่จำเป็นจะต้องประพฤติปฏิบัติภายในครอบครัว และ (3) กิจกรรมภายในครอบครัว ผลการสัมภาษณ์ พบว่า ครอบครัวของวัยรุ่นมีการยึดถือธรรมเนียมแบบไทย (N = 12) และบางส่วนมีการยึดถือธรรมเนียมชาวไทยเชื้อสายจีน (N = 4) ซึ่งครอบครัวทั้ง 2 รูปแบบ มีความคล้ายคลึงกันในการอบรมให้บุตรหลานรู้จักการเคารพเชื่อฟังผู้อาวุโส และไม่ได้เลี้ยงผู้ใหญ่ (N = 16) นอกจากนี้ ครอบครัวของวัยรุ่นส่วนใหญ่มีภาวะเปียบแบบแผนที่จำเป็นจะต้องประพฤติปฏิบัติที่ตรงกัน เช่น ต้องช่วยทำงานบ้าน (N = 12) และบางครอบครัวไม่อนุญาตให้วัยรุ่นกลับบ้านดึก หรือเกินกว่าเวลาที่กำหนดไว้ (N = 5) แม้ว่าจะมีภาวะเปียบอยู่บ้าง แต่พ่อแม่จะให้อิสระแก่วัยรุ่นในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ภายในครอบครัว (N = 16) และมีการทำกิจกรรมร่วมกันระหว่างสมาชิกภายในครอบครัวเนื่องในโอกาสพิเศษต่าง ๆ หรือในวันสำคัญ

ตามที่ เฟิร์น (นามสมมติ) กล่าวว่า “...พ่อกับแม่จะสอนว่าห้ามเลี้ยงผู้ใหญ่ เวลาโดนดุให้นั่งฟังเฉย ๆ เงียบ ๆ ห้ามเถียง เพราะเราเป็นคนไทยต้องรู้จักเคารพและให้เกียรติผู้ใหญ่ ส่วนเรื่องภาวะเปียบที่บ้านต้องช่วยทำงานบ้านตลอด ...ส่วนเรื่องเวลากลับบ้านต้องบอกเวลาให้ชัดเจน อย่างถ้าวันไหนทำกิจกรรมหรือออกไปกับเพื่อน ๆ ต้องบอกเวลากลับบ้านและต้องกลับตรงเวลาห้ามกลับบ้านดึก ...แต่ดีที่พ่อแม่ไม่ว่าอะไรเราจะนอนดึกแค่ไหนก็ได้ จะเล่นเกม หรือเล่นเกม ก็ไม่มีปัญหาอะไร ...ส่วนกิจกรรมร่วมกันก็มีบ้าง อย่างเช่น ช่วงวันเกิด พ่อแม่ก็จะพาไปทำบุญ ไปทานข้าวนอกบ้าน” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 12 พฤศจิกายน 2556)

สอดคล้องกับ อาจ (นามสมมติ) ที่กล่าวถึงกฎระเบียบที่จำเป็นจะต้องปฏิบัติในครอบครัวชาวไทยเชื้อสายจีนว่า “...ที่บ้านจะห้ามไม่ให้เถียงผู้ใหญ่ จะสอนให้มีความเคารพ ส่วนแม่จะให้ช่วยทำงานบ้าน ถ้าไม่ทำกับ่น ๆ ... เป็นเรื่องปกติ ที่ต้องทำตามกันทุกคน ...อย่างถ้าวันไหนกลับดึกป้าก็จะโทรตาม จะคอยบอกตลอดว่าอย่ากลับบ้านดึกเกินสองทุ่ม ...อยู่ในห้องเล่นเกม เล่นอินเทอร์เน็ตเยอะจนนอนดึก ก็ไม่มีปัญหาอะไร ส่วนกิจกรรมก็มีบ้างบางวันที่ต้องรีบกลับบ้านมากินข้าวเย็นพร้อม ๆ กัน และถ้าช่วงตรุษจีนก็จะรวมตัวกันทั้งครอบครัวใหญ่เลย” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 11 พฤศจิกายน 2556)

4) การรักษาความสัมพันธ์ภายในครอบครัว

การสัมภาษณ์เกี่ยวกับการรักษาความปรองดองระหว่างวัยรุ่นกับบิดามารดาหรือผู้ปกครอง ได้แก่ ลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การคล้อยตาม การยึดถือความคิดเห็นของตน และปฏิกิริยาเมื่อเกิดความไม่ลงรอยกันผลการสัมภาษณ์ พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างวัยรุ่นกับมารดาส่วนใหญ่จะเป็นไปในลักษณะเหมือนเพื่อนสนิท (N = 5) และความสัมพันธ์ระหว่างวัยรุ่นกับบิดาจะเป็นไปในลักษณะเคารพยำเกรง (N = 12) ส่วนการคล้อยตาม การยึดถือความคิดเห็นของตน เมื่อมีเหตุการณ์หรือมีความคิดเห็นไม่ตรงกันกับผู้ปกครอง วัยรุ่นจะยึดถือความคิดเห็นของตนเอง (N = 13) แต่ยังคงมีบางคนที่คล้อยตามความคิดของผู้ปกครอง (N = 3) โดยที่วัยรุ่นส่วนใหญ่จะอดทนฟังผู้ปกครองแสดงความคิดเห็นนั้น ๆ จนจบ แม้ว่าความคิดเห็นนั้นวัยรุ่นจะไม่เห็นด้วยก็ตาม แต่เพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาความไม่ลงรอยกับผู้ปกครอง (N = 12) และเมื่อวัยรุ่นไม่พอใจในคำพูดหรือการอบรมสั่งสอนของผู้ปกครอง วัยรุ่นส่วนใหญ่จะแสดงปฏิกิริยาด้วยการนั่งเงียบ (N = 12) รองลงมาคือได้เถียงซึ่ง ๆ หน้ากับผู้ปกครอง (N = 4)

ตามที่ ฟ้าใส (นามสมมติ) กล่าวว่า “...ที่บ้านจะสนิทกับแม่มากกว่าเพราะแม่เหมือนเพื่อนแล้วก็เป็นผู้หญิงเหมือนกัน พูดคุยกันได้ทุกเรื่อง แต่พ่อจะไม่ค่อยคุยเรื่องส่วนตัว เพราะเกรงใจพ่อ ...เวลาที่คิดไม่ตรงกันกับแม่ ก็ไม่ค่อยเถียงหรอก ก็จะนั่ง ๆ เงียบ ๆ ทำเฉย ๆ ไว้ เพราะเคยเถียงแล้ว แต่แม่ก็ไม่เข้าใจอยู่ดี ...ก็เลยอดทนฟังให้มันจบ ๆ ไปจะดีกว่า ...แต่บางครั้งถ้าทนไม่ไหวจริง ๆ ก็จะมีวินกลับ และบางทีก็ทำอารมณ์เสียในใจหน่อย คือแม่จะชอบบ่นเรื่องซีเกียจ หรือเรื่องเล่นเฟซบุ๊ก เรื่องเล่นเกมเยอะ” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 20 พฤศจิกายน 2556)

สอดคล้องกับ ฟ้า (นามสมมติ) ที่กล่าวถึงความสัมพันธ์ การยึดถือความคิดเห็นของตน และปฏิกิริยาเมื่อไม่ลงรอยกันกับผู้ปกครองไว้อย่างน่าสนใจว่า “...ตอนนี้อยู่กับพ่อแม่และน้องสาวส่วนตัวแล้วจะสนิทกับน้องสาวมากกว่า ...ก็มีพูดคุยกับพ่อแม่บ้าง แต่จะไม่ค่อยยุ่งอะไรกันเท่าไร เพราะพ่อกับแม่งานยุ่ง แต่เวลาคุยก็ทะเลาะกันทุกที เลยไม่ค่อยอยากคุย ...เวลาคิดไม่ตรงกันกับพ่อแม่ จะเงียบนะ ไม่เถียง แต่จะแสดงออกทางสีหน้าเลยว่าพ่อแม่ไม่พอใจนะ ...เคยโดนแม่ดุใส่บ้าง เวลา

ไปเที่ยวกับเพื่อน ...ฟ้าก็นั่งนะ แต่ไม่ฟัง บางทีฟ้าก็เหวี่ยงใส่เลยนะ เพราะไม่อยากให้มายุ่งวุ่นวาย โตแล้ว” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 11 พฤศจิกายน 2556)

จากการสัมภาษณ์เกี่ยวกับการสื่อสารภายในครอบครัวข้างต้น สรุปได้ว่าวัยรุ่นส่วนใหญ่สนทนากับมารดา มากกว่าบิดา ซึ่งจะพูดคุยกันแทบทุกวัน และประมาณ 1 - 2 ชั่วโมง ต่อครั้ง (N = 7) ส่วนใหญ่จะสนทนากันในเรื่องทั่ว ๆ ไป เช่น ละครโทรทัศน์ กิจกรรมที่ได้ทำในแต่ละวัน โรงเรียน และเรื่องเพื่อนสนิท เป็นต้น (N = 13) ส่วนเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความรักและค่านิยมเฉพาะบุคคล พบว่า วัยรุ่นทุกคนจะไม่พูดคุยเรื่องการเมืองในเชิงลึกกับครอบครัว เป็นเพียงแค่การเล่าข่าวการเมืองเท่านั้น (N = 16) และจะไม่บอกเล่าถึงเรื่องแฟน การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และเกมออนไลน์กับผู้ปกครอง (N = 16) เพราะมีทัศนคติว่าเรื่องแฟนเป็นเรื่องส่วนบุคคล และหากนำไปบอกเล่าเกรงว่าผู้ปกครองจะคิดว่าตนไม่ตั้งใจเรียน ส่วนลักษณะความสัมพันธ์ภายในครอบครัว พบว่า มารดาเปรียบเสมือนเพื่อนสนิท (N = 6) ส่วนบิดาวัยรุ่นจะให้ความเคารพยำเกรง (N = 12) ด้านการตัดสินใจ วัยรุ่นสามารถตัดสินใจในเรื่องเรียนได้ด้วยตนเอง (N = 12) และมีอิสระในการเที่ยวหรือออกนอกบ้าน คิดเป็น (N = 10) อีกทั้ง วัยรุ่นจะมีส่วนร่วมในการตัดสินใจในเรื่องฐานะและความเป็นอยู่ของครอบครัวได้ในบางครั้ง (N = 12) นอกจากนี้ ครอบครัวมีการยึดถือธรรมเนียมประเพณี ได้แก่ ธรรมเนียมแบบไทย (N = 12) และธรรมเนียมชาวไทยเชื้อสายจีน (N = 4) ซึ่งทุกครอบครัวจะเน้นย้ำในเรื่องของการเคารพเชื่อฟังผู้ใหญ่ ยิ่งไปกว่านั้น ครอบครัวมีกฎระเบียบที่จะต้องปฏิบัติ เช่น ต้องช่วยทำงานบ้าน และห้ามกลับบ้านดึก หรือเกินกว่าเวลาที่กำหนดไว้ เป็นต้น (N = 12) ซึ่งแม้ว่าจะมีกฎระเบียบอยู่บ้าง แต่ก็ยังพบว่าการอิสระแก่บุตรในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ภายในครอบครัว (N = 16) และในกรณีที่มีความคิดเห็นไม่ตรงกันกับผู้ปกครอง วัยรุ่นมักจะยึดถือความคิดเห็นของตนเองเป็นที่ตั้ง (N = 13) และจะอดทนฟังผู้ปกครอง เพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาหรือความขัดแย้ง (N = 12) ยิ่งไปกว่านั้น ในกรณีที่ไม่พอใจในคำพูดของผู้ปกครอง วัยรุ่นจะนิ่งเงียบ (N = 12) รองลงมาคือ การโต้เถียงซึ่ง ๆ หน้าหรือแสดงความก้าวร้าวกับผู้ปกครอง (N = 3)

4.3.4 รูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว

1) สัมพันธภาพใกล้ชิดในครอบครัว

การสัมภาษณ์เกี่ยวกับสัมพันธภาพใกล้ชิดระหว่างวัยรุ่นกับบิดามารดาหรือผู้ปกครอง ผลการสัมภาษณ์ พบว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่มีสัมพันธภาพใกล้ชิดกับมารดา (N = 6) เนื่องจากใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับมารดา มากกว่า อีกทั้งมีความสนิทสนมและมารดาให้ความสนใจความคิด ความรู้สึกของตน รองลงมาคือ พี่สาวและน้องสาว (N = 4) เนื่องจากอยู่ในวัยใกล้เคียงกันและสามารถพูดคุยกันได้ทุกเรื่อง เช่นเดียวกับพี่ชาย (N = 3) และพ่อ (N = 3) โดยให้เหตุผลว่า ใกล้ชิดกับพ่อ เนื่องจากแม่ทำงานกลับบ้านดึกและการทำกิจกรรมส่วนใหญ่มักจะอยู่กับพ่อตลอด

ตามที่ ฟาไฮ (นามสมมติ) กล่าวว่า “...ที่บ้านจะสนิทกับแม่มากกว่าเพราะแม่เหมือนเพื่อนแล้วก็เป็นผู้หญิงเหมือนกัน พูดคุยกันได้ทุกเรื่อง แต่พ่อจะไม่ค่อยคุยเรื่องส่วนตัว เพราะเกรงใจพ่อ” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 20 พฤศจิกายน 2556)

สอดคล้องกับ เฟิร์น (นามสมมติ) ที่กล่าวถึงสัมพันธภาพใกล้ชิดในครอบครัวว่า “...ที่บ้านจะสนิทกับแม่มากที่สุด คงเพราะแม่เป็นผู้หญิงเหมือนกัน แม่ก็เลยเข้าใจเฟิร์นแทบทุกเรื่อง ...แล้วเราจะอยู่ด้วยกันตลอดดูทีวี ดูละครด้วยกัน ...บางทีมีปัญหอะไรก็จะคุยกับแม่ แม่จะแนะนำให้ทุกเรื่อง” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 12 พฤศจิกายน 2556)

2) รูปแบบการคิดที่มีต่อบิดามารดา

การสัมภาษณ์เกี่ยวกับรูปแบบการคิดของวัยรุ่นที่มีต่อบิดามารดาหรือผู้ปกครอง ผลการสัมภาษณ์ พบว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่มีสัมพันธภาพที่ใกล้ชิดกับบิดามารดาหรือผู้ปกครองในเชิงพึ่งพาอาศัย โดยจะพยายามทำทุกอย่างเพื่อให้ได้รับการสนับสนุนจากบิดามารดาหรือผู้ปกครอง (N = 10) และมีบางส่วนที่พยายามทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตัวเอง แม้ไม่ได้รับการสนับสนุนจากพ่อแม่ (N = 4) ซึ่งวัยรุ่นส่วนใหญ่จะยอมปฏิบัติตามคำสั่งของบิดามารดาหรือผู้ปกครอง (N = 14) เนื่องจากเชื่อว่าเป็นสิ่งที่ดีมีเหตุผล และเป็นทางเลือกที่ดีที่จะหลีกเลี่ยงปัญหาความขัดแย้งในครอบครัวและเมื่อวัยรุ่นประสบปัญหาหรือภาวะที่ทุกข์ใจ พบว่า มารดาจะเป็นบุคคลแรกที่เข้ามาให้ความช่วยเหลือ (N = 7) รองลงมา คือ บิดา (N = 4)

ตามที่ เฟิร์น (นามสมมติ) กล่าวว่า “...แม่จะคอยช่วยเหลือเฟิร์นตลอดเวลาที่มีปัญหาจะเป็นคนแรกที่ยื่นมือเข้ามาช่วย เพราะ แม่เข้าใจเฟิร์นมากกว่าพ่อ หรือเพราะเราเป็นผู้หญิงเหมือนกันก็เลยคุยกันง่าย แล้วก็เข้าใจกันได้ดีกว่าพ่อซึ่งเป็นผู้ชาย...ปกติแล้วเฟิร์นจะพยายามทำทุกอย่างให้พ่อกับแม่สนับสนุน หรือให้ความช่วยเหลือพยายามคุย พยายามอธิบายเหตุผลที่เราต้องการความช่วยเหลือในจุดนั้น ๆ ...การที่พ่อแม่บอกคำสั่งหรือมีกฎอะไรก็แล้วแต่ เฟิร์นมองว่าพ่อกับแม่คงมีเหตุผลอะไรสักอย่างที่ต้องการให้เฟิร์นทำตาม ซึ่งเฟิร์นก็ต้องทำตามอยู่แล้ว เพราะเฟิร์นก็ไม่อยากมีปัญหา ต้องทำตามดีที่สุดแล้ว” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 12 พฤศจิกายน 2556)

สอดคล้องกับ มายด์ (นามสมมติ) ที่กล่าวว่า “...แม่จะเป็นคนแรกที่มาช่วยมายด์เวลามีปัญหา เพราะพ่อทำงานก็จะไม่ค่อยได้คุยกัน แม่อยู่บ้านตลอด แม่ก็จะรู้ว่ามายด์มีปัญหาอะไร แม่ก็เลยเป็นคนช่วยเหลือมายด์เป็นคนแรก ...มายด์จะพยายามทำทุกอย่างเลยนะ ทำให้พ่อกับแม่เห็น เหมือนการพิสูจน์ตัวเองเพื่อให้พ่อกับแม่สนับสนุน หรือให้ความช่วยเหลือ ...ถ้าพ่อกับแม่ออกกฎหรือว่ามีคำสั่งอะไรลงมา มายด์ก็ต้องทำ ไม่ต้องถามเหตุผลเลย ถ้าสั่งปุ๊บมายด์ต้องทำตาม ถ้าไม่ทำก็จะมีปัญหา แล้วมายด์ก็จะไม่สามารถต่อรองได้ จะอดออกไปเที่ยวข้างนอก เพราะฉะนั้นต้องทำตามทันที” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 22 พฤศจิกายน 2556)

3) รูปแบบการคิดต่อตนเอง

การสัมภาษณ์เกี่ยวกับรูปแบบการคิดของวัยรุ่นที่มีต่อตนเอง ผลการสัมภาษณ์พบว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่มีความมั่นใจในตนเองเปิดเผย สามารถแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ ได้ และกล้าแสดงความรู้สึกต่อหน้าบิดามารดาหรือผู้ปกครองเช่นร้องไห้เมื่อทุกข์ใจแสดงความรักด้วยการกอดหรือบอกด้วยคำพูด แสดงออกทางสีหน้าเมื่อไม่พอใจ (N = 12) เนื่องจากวัยรุ่นคิดว่าการได้แสดงความรู้สึกหรือความคิดเห็นของตนออกไปนั้นจะทำให้ตนเองรู้สึกสบายใจ โล่งใจ มีความสุข ทำให้ตนเองมีความภูมิใจและมีความเป็นผู้ใหญ่มากยิ่งขึ้น แต่ยังคงมีบางส่วนที่รู้สึกไม่กล้าแสดงความรู้สึกต่อหน้าบิดามารดาหรือผู้ปกครอง (N = 4) เนื่องจากกลัวหรืออาจจะทำให้เกิดปัญหาความขัดแย้งได้นอกจากนี้ยังพบว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่สามารถพูดคุยอย่างเปิดเผยกับบิดามารดาหรือผู้ปกครองในทุกเรื่อง (N = 11) และมีบางส่วนที่เลือกที่จะพูดคุยอย่างเปิดเผยในบางเรื่องเท่านั้น เนื่องจากไม่ต้องการสร้างความลำบากใจให้กับบิดามารดาหรือผู้ปกครอง (N = 5)

ตามที่ เอฟ (นามสมมติ) กล่าวว่า “...เวลาที่มีปัญหา เอฟจะแก้ปัญหาด้วยตัวเองก่อนนะ ไม่ต้องรอความช่วยเหลือจากใครหรือไปขอความช่วยเหลือจากใคร เพราะทุกปัญหามันมีทางแก้ไขเสมอ ไม่ยากเกินความสามารถเราหรอก ...เวลามีปัญหาที่บ้าน พ่อแม่และผม ก็จะหาเหตุผลมาคุยกัน คือเราจะคุยกันด้วยเหตุผลมากกว่าที่จะคอยตามใจ หรือสั่งห้ามไม่ให้อารมณ์มาช่วยตัดสินใจ เพราะมันยิ่งจะลุกเป็นไฟ ...ผมสามารถแสดงความคิดเห็น หรือความรู้สึกต่อหน้าพ่อกับแม่ได้ แล้วก็บอกพ่อแม่ได้ทุกเรื่องเลย แบบเปิดใจคุยกันไปเลยก็มีบ่อย ๆ ...การที่เราได้แสดงความรู้สึก หรือความคิดเห็น หรือการที่เราได้พูดอะไรที่ตรงกับความรู้สึกเราออกไป มันเป็นเรื่องที่ดีนะ พ่อแม่ก็จะเข้าใจเราว่าเราคิดอะไร รู้สึกอย่างไร แล้วมันก็จะทำให้เรารู้สึกโล่งใจ สบายใจขึ้นด้วย ...อย่างวันแม่เอฟบอกรักแม่นะ เข้าไปกอดแม่เลย ไม่ใช่แค่วันแม่หรอก เอฟกอดแม่เกือบทุกวันก็เหมือนบอกรักกัน เอฟว่าแม่เข้าใจ” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 11 พฤศจิกายน 2556)

เช่นเดียวกับ หึง (นามสมมติ) กล่าวว่า “...เวลามีปัญหาอะไร หึงจะพยายามแก้ไขปัญหด้วยตัวเองก่อน เพราะคิดว่าเราควรพยายามให้สุดความสามารถก่อน แก้ไขได้ไม่ได้เป็นอีกเรื่อง แต่อย่างน้อยเราก็ทำเต็มที่แล้ว ...ที่บ้านหึงก็พูดคุยกับพ่อแม่ได้ทุกเรื่องเลย เคยคุยกันแบบเปิดใจกับพ่อแม่ แล้วหึงรู้สึกสบายใจ เหมือนยกภูเขาออกจากอก ...เวลาที่หึงได้แสดงความรู้สึกหรือความคิดเห็นของหึงให้พ่อแม่รู้ หึงก็รู้สึกสบายใจ และก็ภูมิใจที่ได้แสดงความคิดเห็น มันเหมือนเราได้มีส่วนร่วม แล้วก็โตขึ้นมาอีกนิดหน่อย” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 20 พฤศจิกายน 2556)

จากการสัมภาษณ์เกี่ยวกับรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวข้างต้น สรุปได้ว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่สัมพันธ์ภาพใกล้ชิดกับมารดา (N = 5) เนื่องจากใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับมารดา อีกทั้งมีความสนิทสนม เข้าใจความคิด และความรู้สึกของตน ในกรณีที่วัยรุ่นประสบปัญหาหรือภาวะที่ทุกข์ใจ มารดาจะเป็นบุคคลแรกที่เข้ามาให้ความช่วยเหลือ นอกจากนี้ยังพบว่า วัยรุ่นมีสัมพันธ์ภาพที่ใกล้ชิด

กับบิดามารดาหรือผู้ปกครองในเชิงพึ่งพาอาศัย โดยการพยายามทำทุกอย่างเพื่อให้ได้รับการสนับสนุนจากบิดามารดาหรือผู้ปกครอง (N = 10) ซึ่งวัยรุ่นส่วนใหญ่จะยอมปฏิบัติตามคำสั่งของบิดามารดาหรือผู้ปกครอง (N = 14) เนื่องจากเชื่อว่าเป็นสิ่งที่ดีมีเหตุผล และเป็นทางเลือกที่ดีที่จะหลีกเลี่ยงปัญหาความขัดแย้งในครอบครัว (N = 7) และวัยรุ่นส่วนใหญ่มีความมั่นใจในตนเองเปิดเผย สามารถแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ ได้ และกล้าแสดงความรู้สึกต่อหน้าบิดามารดาหรือผู้ปกครองเช่นร้องไห้เมื่อทุกข์ใจแสดงความรักด้วยการกอดหรือบอกด้วยคำพูด แสดงออกทางสีหน้าเมื่อไม่พอใจ (N = 12) เนื่องจากวัยรุ่นคิดว่าการได้แสดงความรู้สึกหรือความคิดเห็นของตนออกไปนั้นจะทำให้ตนเองรู้สึกสบายใจ โล่งใจ มีความสุข ทำให้ตนเองมีความภูมิใจและมีความเป็นผู้ใหญ่มากยิ่งขึ้น และยังสามารถพูดคุยอย่างเปิดเผยกับบิดามารดาหรือผู้ปกครองได้ในทุกเรื่อง (N = 11)

4.3.5 การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

วัยรุ่นทุกคนใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทเฟซบุ๊ก อินสตาแกรม และไลน์ (N = 16) โดยวัยรุ่นส่วนใหญ่จะมีความถี่ในการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ทุกครั้งที่มีเวลาว่าง (N = 11) และจะใช้เพียงครั้งเดียวเมื่อกลับถึงบ้านในตอนเย็น (N = 5) มีระยะเวลาในการใช้บริการแต่ละครั้งประมาณ 3 ชั่วโมง (N = 10) รองลงมาคือ 1 ชั่วโมง (N = 3) และประมาณ 5 ชั่วโมง (N = 3) เมื่อรวมในแต่ละวันแล้ว พบว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่มีระยะเวลาในการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ 4 - 5 ชั่วโมงต่อวัน (N = 10) รองลงมาคือ 2 - 3 ชั่วโมงต่อวัน (N = 6) ซึ่งมีเหตุผลในการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อเป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสารกับกลุ่มเพื่อน (N = 16)

ตามที่ แบงค์ (นามสมมติ) กล่าวว่า “...แบงค์จะเล่นเฟซบุ๊ก ไลน์ ทวิตเตอร์ อินสตาแกรม ส่วนใหญ่เอาไว้คุยกับเพื่อน คุยเรื่องโรงเรียน คุยเรื่องการบ้าน คุยว่าจะไปเที่ยวที่ไหนกัน คุยกันแลกเปลี่ยนเรื่องอะไร เพราะสะดวก ไม่ต้องเปลืองค่าโทรศัพท์ ...เวลาเล่นก็จะเล่นตลอด ว่าง ๆ ก็เอาโทรศัพท์ขึ้นมาเล่น เรียน ๆ อยู่บางทีก็เอามาเล่นเหมือนกัน สรุปว่าแบงค์จะเล่นทุกครั้งที่มีเวลาว่าง ๆ ก็จะนั่งเล่นสัก 3 ชั่วโมง ถ้าเป็นวันธรรมดาที่เล่นวันละประมาณ 4 - 5 ชั่วโมง หรือมากกว่านั้น แต่ถ้าเป็นวันหยุดก็เล่นยาวเลยทั้งวัน ตั้งแต่ตื่นนอน จนหลับ แต่ก็มีหยุดทานข้าวบ้าง” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 12 พฤศจิกายน 2556)

สอดคล้องกับ มายด์ (นามสมมติ) ที่กล่าวถึงการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ว่า “...มายด์จะเล่นแค่เฟซบุ๊กกับไลน์แค่นั้น ที่เล่นก็เพราะอยากจะได้เล่น มันไม่น่าเบื่อ รู้สึกว่ามีอะไรมากมายให้เราได้เล่น แล้วก็เอาไว้คุยกับเพื่อน ๆ ด้วย ...เวลาเล่นแต่ละครั้งก็น่าจะประมาณ 3 ชั่วโมง แต่ก็ไม่นั่งนอนเพราะฟ้าเล่นบ่อยมาก วัน ๆ หนึ่งก็นับครั้งไม่ถ้วน เปื่อ ๆ ก็เล่นตลอด วันหนึ่งก็คงจะประมาณ 4 - 5 ชั่วโมง” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 22 พฤศจิกายน 2556)

4.3.6 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

วัยรุ่นส่วนใหญ่ใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 4 ชั่วโมงต่อวัน (N = 10) รองลงมา คือ 3 ชั่วโมงต่อวัน (N = 6) โดยมีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ทุกวันเมื่อกลับถึงบ้านตอนเย็น (N = 12) และจะเล่นทุกครั้งเมื่อมีเวลาว่าง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกมในสมาร์ตโฟน (N = 4) เนื่องจากวัยรุ่นทุกคนให้เหตุผลในการเล่นเกมนว่า ชอบความสนุกสนาน ความตื่นเต้นในเกม และผ่อนคลายจากความเครียด (N = 16) นอกจากนี้ด้านพฤติกรรมการติดเกม ได้แก่ ความรู้สึก และการกระทำขณะที่เล่นเกมนออนไลน์ หรือหลังจากเล่นเกมนออนไลน์ พบว่า วัยรุ่นทุกคนจะใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์นานกว่าที่ตั้งใจไว้ จนไม่สนใจงานบ้าน หรือกิจกรรมอื่น ๆ ชอบต่อเวลาเมื่อจะเลิกเล่นเกม อีกทั้งชอบอยู่ในโลกส่วนตัวเวลาที่เล่นเกมนออนไลน์หากมีใครมารบกวนในขณะที่เล่นเกมนมักจะแสดงความไม่พอใจและเล่นเกมนออนไลน์เพื่อหลีกเลี่ยงปัญหา และความเครียดในชีวิตประจำวัน (N = 16)

ตามที่ ชาย (นามสมมติ) กล่าวว่า “...ผมเล่นเกมนออนไลน์มา 5 ปีแล้ว ที่เล่นเพราะเพื่อนชวนชอบเล่นเกมแนวโมบา (Moba) เพราะเกมมันสนุก ตื่นเต้นด้วย เวลาเล่นก็จะเล่นกับเพื่อนหลาย ๆ คน เล่นที่ก็ประมาณ 4 - 5 ชั่วโมง ก็แล้วแต่เกมด้วย นัดกันเล่นทุกวัน ทานข้าวเสร็จตอนเย็นก็เริ่มเล่นกันเลย ...เวลาเล่นเกมที่ก็เหมือนอยู่ในโลกส่วนตัว ไม่ค่อยได้ยินเวลาแม่เรียก เหมือนจดจ่ออยู่กับเกมมากกว่า ...ผมเป็นบอยเลยเวลาเล่นเกม ถ้าตั้งใจว่าวันนี้จะเล่นแค่ 2 ชั่วโมง จะกลายเป็น 4 ชั่วโมง 5 ชั่วโมง มันจะต่อเวลาออกไปเรื่อย ๆ ไม่รู้เหมือนกันว่าทำไม แต่ก็ต่อเวลาเล่นจนกว่าจะชนะจะได้เอาไปคุยไม้กับเพื่อน ๆ” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 20 พฤศจิกายน 2556)

สอดคล้องกับ เฟิร์น (นามสมมติ) ที่กล่าวถึงการเล่นออนไลน์ว่า “...เฟิร์นเล่นเกมอดิชั่น (Odion) เพราะเพื่อนชวนเล่น เล่นมาตั้งนานแล้ว จำไม่ได้ว่าก็ปีเฟิร์นชอบเกมนี้เพราะชอบเสียงเพลงเหมือนได้ฟังเพลง แล้วเกมสนุก แล้วก็คลายเครียดได้ด้วย...ส่วนใหญ่เฟิร์นจะเล่นตอนกลับถึงบ้านช่วงเย็น เล่นประมาณ 4 ชั่วโมง แต่ถ้าเป็นวันหยุดก็จะเล่นนานกว่านั้น เพราะว่ามีเวลาว่างเยอะกว่าวันธรรมดา ...เวลาเล่นเกมจะเพลินจนแบบว่าผ่านไป 3 ชั่วโมงแล้วเหอ แล้วก็บอกตัวเองว่าขออีกชั่วโมงนะ เป็นแบบนี้ประจำเลย ...ถ้าเวลาที่เล่นอยู่ นื่องมากวนหรือมาแกล้ง เฟิร์นก็จะไม่พอใจ โวยวายใส่น้องเลย แล้วก็กลับมาเล่นเกมต่อ” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 12 พฤศจิกายน 2556)

4.3.7 ความสัมพันธ์ระหว่างภูมิหลังของครอบครัวกับการสื่อสารภายในครอบครัว

วัยรุ่นส่วนใหญ่มีความเห็นว่าภูมิหลังของครอบครัวมีผลต่อการสื่อสารภายในครอบครัว ได้แก่ อาชีพของบิดาและมารดามีผลต่อการสื่อสารภายในครอบครัวมากที่สุด (N = 12) เนื่องจากให้เหตุผลว่า อาชีพของบิดาและมารดามีผลต่อเวลาและปริมาณของการพูดคุยกันภายในครอบครัว ซึ่งหากบิดาหรือมารดาทำงานนอกบ้านและกลับบ้านค่ำมีด ย่อมทำให้ตนไม่มีเวลาพูดคุยกับบิดาหรือมารดา และวัยรุ่นบางส่วนมีความเห็นว่ารายได้ของครอบครัวมีผลต่อการสื่อสารภายในครอบครัวมากที่สุด

(N = 4) เนื่องจากให้เหตุผลว่า หากครอบครัวมีฐานะต่ำ บิดามารดาย่อมให้ความสำคัญกับการทำงาน และหาเลี้ยงชีพมากกว่าที่จะพูดคุยหรืออบรมสั่งสอน

ตามที่ สุนิก (นามสมมติ) ได้กล่าวถึงอาชีพของมารดาที่มีผลต่อการสื่อสารภายในครอบครัวว่า “...แม่สุนิกทำงานคนเดียวเพราะพ่อเสียแล้ว แม่ต้องตื่นไปเอาของแต่เช้า ส่วนตอนเย็นก็กลับดึก เพราะกว่าจะเก็บร้านเสร็จเลยไม่มีเวลาคุยกันสักเท่าไร” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 22 พฤศจิกายน 2556)

เช่นเดียวกับ ภา (นามสมมติ) ได้กล่าวถึงอาชีพของบิดามารดาที่มีผลต่อการสื่อสารภายในครอบครัวว่า “...พ่อของภากลับบ้านเร็ว ส่วนแม่เป็นแม่บ้าน ภาเลยใกล้ชิดกับพ่อแม่ และได้คุยกันทุกวัน แต่ถ้าเป็นครอบครัวเพื่อนของภาพ่อเค้าทำงานดึก เลยไม่มีเวลาคุยกันสักเท่าไร” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 12 พฤศจิกายน 2556)

ส่วนวัยรุ่นที่ให้เหตุผลว่ารายได้ของครอบครัวมีผลต่อการสื่อสารภายในครอบครัวมากที่สุด ตามที่ เพย (นามสมมติ) กล่าวว่า “...ครอบครัวของเพยไม่ค่อยมีรายได้ พ่อจะทำงานคนเดียว จนไม่ค่อยมีเวลาคุยกับลูก ...อย่างที่บ้านเพย พ่อรับจ้างบางทีก็กลับดึก ไม่ค่อยมีเวลาคุยกัน จะคุยกันทีก็ตอนขอเงินค่าใช้จ่าย” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 11 พฤศจิกายน 2556)

สรุปได้ว่า มีปัจจัยลักษณะทางประชากรและภูมิหลังของครอบครัว 3 ตัวที่มีผลต่อการสื่อสารภายในครอบครัวมากที่สุด ได้แก่ (1) อาชีพของบิดา (2) อาชีพของมารดา และ (3) รายได้ของครอบครัว ด้วยเหตุผลที่ว่า มีผลต่อช่วงเวลาและปริมาณของการพูดคุยหรือการอบรมสั่งสอนระหว่างบิดามารดาหรือผู้ปกครองกับบุตรและมีผลต่อลักษณะความผูกพันใกล้ชิดระหว่างบิดามารดาหรือผู้ปกครองกับบุตร

4.3.8 ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการดำเนินชีวิตกับการสื่อสารภายในครอบครัว

วัยรุ่นส่วนใหญ่มีความเห็นว่าการสื่อสารภายในครอบครัวมีผลต่อรูปแบบการดำเนินชีวิต ได้แก่ (1) การสื่อสารภายในครอบครัวมีผลต่อรูปแบบของการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันมากที่สุด (N = 10) เนื่องจากให้เหตุผลว่า หากบิดามารดาหรือผู้ปกครองเปิดกว้าง หรือคอยสนับสนุนความคิดเห็นของตน หรือเปิดโอกาสให้ตนได้ตัดสินใจในเรื่องต่าง ๆ ด้วยตนเอง ย่อมทำให้ตนมีความเชื่อมั่นในตัวเอง กล้าที่จะทำสิ่งใหม่ ๆ หรือสามารถเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ได้โดยไม่ต้องกังวล (2) การสื่อสารภายในครอบครัวมีผลต่อความคิดเห็นต่อประเด็นต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันมากที่สุด (N = 4) เนื่องจากให้เหตุผลว่า หากบิดามารดาหรือผู้ปกครองเปิดกว้าง หรือคอยสนับสนุนความคิดเห็นของตน หรือเปิดโอกาสให้ตนได้ตัดสินใจในเรื่องต่าง ๆ ด้วยตนเอง ย่อมทำให้ตนมีทัศนคติที่ดีต่อตนเองและสิ่งรอบตัว และ (3) การสื่อสารภายในครอบครัวมีผลต่อความสนใจในชีวิตประจำวันมากที่สุด (N = 2) เนื่องจากให้เหตุผลว่า หากบิดามารดาหรือผู้ปกครองคอยจ้ำจี้จ้ำไชหรือจู้จี้ขี้บ่น

มากจนเกินไป หรือไม่ให้อิสระกับตน หรือคอยจำกัดให้อยู่แต่ในกรอบมากจนเกินไป อาจทำให้ตนรู้สึกอึดอัด ย่อมส่งผลให้ตนมีความสนใจในสิ่งอื่น ๆ เพื่อลดความอึดอัดที่เกิดขึ้น

ตามที่ชาย (นามสมมติ) ได้กล่าวถึงการสื่อสารภายในครอบครัวมีผลต่อรูปแบบของการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน ว่า “...ที่บ้านพ่อแม่ผมเปิดกว้างมาก คือ พ่อแม่จะเปิดโอกาสให้ผมได้คิด ได้ตัดสินใจอะไรด้วยตัวเองเสมอ ไม่ได้บังคับว่าจะต้องทำอะไร ไม่ต้องทำอะไร ให้อิสระกับผมทุกอย่าง ซึ่งทำให้ผมกล้าคิด กล้าตัดสินใจ เรียกว่ามีความเชื่อมั่นในตัวเอง แล้วก็กล้าทำอะไรใหม่ ๆ ด้วย แล้วเวลาที่อยากทำอะไร อยากจะออกไปเที่ยวที่ไหน ก็สามารถทำหรือออกไปได้เลย ไม่ต้องมัวไปขออนุญาตจากพ่อแม่” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 20 พฤศจิกายน 2556)

ในขณะที่ เอฟ (นามสมมติ) กล่าวถึงการสื่อสารภายในครอบครัวมีผลต่อความคิดเห็นต่อประเด็นต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันว่า “...พ่อแม่ของเอฟให้เอฟแสดงความคิดเห็นได้เต็มที่นะ คือ พ่อแม่คอยรับฟังเรา สนับสนุนความคิดเรา และสอนให้เราแก้ปัญหาหรือมีเรื่องอะไรส่วนใหญ่เราจะคุยกันด้วยเหตุผลด้วยผลเสมอ ผมว่าการที่พ่อแม่สอนให้เราเป็นคนมีเหตุผล มันช่วยพัฒนาเรื่องของความคิดพื้นฐานที่มีต่อตัวเราเองและคนรอบข้างนะ ถ้าเรามีทัศนคติที่ดีต่อตนเองและคนรอบข้างแล้ว ตัวเราก็จะรู้สึกมีความมั่นใจ สามารถแสดงความคิดเห็นออกมาได้อย่างเปิดเผย...” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 11 พฤศจิกายน 2556)

ส่วนวัยรุ่นที่ให้เหตุผลว่าการสื่อสารภายในครอบครัวมีผลต่อความสนใจในชีวิตประจำวันตามที่ มายด์ (นามสมมติ) กล่าวว่า “...มายด์ว่า ถ้าพ่อแม่จู้จี้ขี้บ่น คอยแต่สั่งห้ามโน่นห้ามนี่ ไม่ให้อิสระกับเรา อาจทำให้อึดอัด บางทีเวลาที่แม่บ่นมายด์ก็หันไปสนใจอย่างอื่นแทน แล้วก็ทำหุทวนลมไป ...การที่พ่อแม่คอยแต่สั่งห้าม หรือไม่ให้อิสระกับเรา มันทำให้มายด์ไม่ค่อยสนใจที่จะทำอะไรร่วมกับครอบครัวเลย...” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 22 พฤศจิกายน 2556)

สรุปได้ว่า การสื่อสารภายในครอบครัวมีผลต่อรูปแบบการดำเนินชีวิตทั้งสามประเด็น ได้แก่ (1) กิจกรรม (2) ความคิดเห็น และ (3) ความสนใจ ด้วยเหตุผลว่า หากบิดามารดาหรือผู้ปกครองเปิดกว้าง หรือคอยสนับสนุนความคิดเห็นของวัยรุ่น เปิดโอกาสให้วัยรุ่นได้ตัดสินใจในเรื่องต่าง ๆ ด้วยตนเอง ย่อมทำให้วัยรุ่นมีทัศนคติที่ดีต่อตนเองและสิ่งรอบตัว มีความเชื่อมั่นในตัวเอง กล้าที่จะทำสิ่งใหม่ ๆ โดยไม่ต้องกังวล แต่หากบิดามารดาหรือผู้ปกครองคอยจู้จี้จ้ำจาย ไม่ให้อิสระ หรือคอยจำกัดให้อยู่แต่ในกรอบมากจนเกินไป อาจทำให้วัยรุ่นรู้สึกอึดอัด และหันไปให้ความสนใจในสิ่งอื่น ๆ แทน หรือสนใจที่จะทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัวน้อยลง

4.3.9 ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการดำเนินชีวิตกับความผูกพันภายในครอบครัว

วัยรุ่นส่วนใหญ่มีความเห็นว่าความผูกพันภายในครอบครัวมีผลต่อรูปแบบการดำเนินชีวิต ได้แก่ (1) ความผูกพันภายในครอบครัวมีผลต่อรูปแบบของการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันมากที่สุด (N = 12) เนื่องจากให้เหตุผลว่า หากบิดามารดาหรือผู้ปกครองมีความใกล้ชิด สนับสนุน

และให้ความรักความเอาใจใส่แก่ตน ย่อมทำให้ตนให้ความสำคัญในเรื่องครอบครัว รู้สึกอบอุ่น รวมทั้งสามารถแสดงความรู้สึกต่อผู้ปกครองได้อย่างเปิดเผยและอยากทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกับคนในครอบครัวมากขึ้น และ (2) ความผูกพันภายในครอบครัวมีผลต่อรูปแบบของความคิดเห็นมากที่สุด (N = 4) เนื่องจากให้เหตุผลว่า หากบิดามารดาหรือผู้ปกครองมีความใส่ใจ ห่วงใย คอยช่วยเหลือหรือแนะนำในเรื่องต่าง ๆ ย่อมทำให้ตนมีความมั่นใจ มีทัศนคติไปในทางบวก และกล้าแสดงความคิดเห็น รวมทั้งสามารถขอความช่วยเหลือจากบิดามารดาหรือผู้ปกครองได้เมื่อต้องการ

ตามที่ ไหม (นามสมมติ) ได้กล่าวถึงความผูกพันภายในครอบครัวมีผลต่อความสนใจว่า “... ไหมมีความผูกพันใกล้ชิดกับพ่อแม่มาก และจะใช้เวลาร่วมกันอยู่บ่อย ๆ ทั้งกินข้าว ดูทีวี ไปเที่ยวด้วยกัน เพราะการที่ไหมใกล้ชิดกับพ่อแม่ไหมเลยรู้สึกว่าอยากจะทำอะไรร่วมกับพ่อแม่ กับสมาชิกในครอบครัวให้มากขึ้น และไหมเองก็พยายามดูแลเอาใจใส่พ่อแม่ให้มากขึ้นด้วย...” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 22 พฤศจิกายน 2556)

สอดคล้องกับ ภา (นามสมมติ) ที่กล่าวเพิ่มเติม ว่า “... ภาให้ความสำคัญกับเรื่องของครอบครัว พยายามดูแลเอาใจใส่พ่อกับแม่ ...ส่วนใหญ่ภาจะใช้เวลาอยู่กับแม่บ่อย ๆ ดูโทรทัศน์ ดูละครด้วยกัน ทำให้ภาใกล้ชิดกับแม่ สามารถปรึกษา พูดคุยกับแม่ได้ทุกเรื่อง” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 12 พฤศจิกายน 2556)

ส่วนวัยรุ่นที่ให้เหตุผลว่าความผูกพันภายในครอบครัวมีผลต่อความคิดเห็นต่อประเด็นต่าง ๆ มากที่สุด ตามที่ ชัย (นามสมมติ) กล่าวว่า “... ผมคิดว่า หากพ่อแม่คอยห่วงใยเราอยู่เสมอ คอยเคียงข้างเวลาที่เรามีปัญหา คอยแนะนำสิ่งต่าง ๆ ให้เรา จะทำให้เราเกิดความมั่นใจ มองโลกในแง่ดี และกล้าแสดงความคิดเห็นอย่างเปิดเผย ซึ่งจะทำให้พ่อแม่รับรู้และสามารถให้ความช่วยเหลือหรือช่วยแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้เมื่อเราต้องการ” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 12 พฤศจิกายน 2556)

สรุปได้ว่า รูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวที่มีผลต่อรูปแบบการดำเนินชีวิตมากที่สุด ได้แก่ (1) ด้านกิจกรรม และ (2) ด้านความคิดเห็น ด้วยเหตุผลที่ว่า มีผลต่อการให้ความสำคัญในเรื่องครอบครัว ซึ่งทำให้อยากทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกับคนในครอบครัวมากขึ้นและมีความมั่นใจ มีทัศนคติไปในทางบวก กล้าแสดงความคิดเห็นอย่างเปิดเผย

4.3.10 ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว กับความผูกพันภายในครอบครัว

วัยรุ่นส่วนใหญ่มีความเห็นว่าการสื่อสารภายในครอบครัวมีผลต่อความผูกพันภายในครอบครัว ได้แก่ (1) การสื่อสารภายในครอบครัวมีผลต่อสัมพันธ์ภาพใกล้ชิดในครอบครัวมากที่สุด (N = 13) เนื่องจากให้เหตุผลว่า เวลา ปริมาณของการพูดคุยกัน และบรรยากาศภายในครอบครัวมีผลต่อลักษณะของความใกล้ชิดสนิทสนม ซึ่งหากวัยรุ่นมีเวลาพูดคุยกับบิดาหรือมารดาสามารถพูดคุยกันได้ทุกเรื่อง ย่อมทำให้ตนมีความใกล้ชิดสนิทสนมกับบิดามารดา และ (2) การสื่อสารภายใน

ครอบครัวมีผลต่อรูปแบบการคิดต่อตนเองมากที่สุด (N = 3) เนื่องจากให้เหตุผลว่า หากตนสามารถพูดคุยกับพ่อแม่ได้ทุกเรื่อง และมีเวลาพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันมากขึ้น ย่อมทำให้ตนมีความมั่นใจในตนเอง เปิดเผย และสามารถแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ ต่อบิดามารดาหรือผู้ปกครองได้

ตามที่ ชัย (นามสมมติ) ได้กล่าวถึงการสื่อสารภายในครอบครัวมีผลต่อสัมพันธภาพใกล้ชิดในครอบครัวว่า “...พ่อทำงานนอกบ้าน ส่วนใหญ่ชัยเลยใช้เวลาอยู่กับแม่มากกว่า ชัยได้คุยกับแม่ทุกวัน สามารถพูดคุยปรึกษาแม่ได้ทุกเรื่อง และแม่ก็จะคอยจัดการดูแลเรื่องต่าง ๆ ของชัยด้วย ชัยเลยสนิทแล้วก็ใกล้ชิดกับแม่มากกว่า” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 12 พฤศจิกายน 2556)

เช่นเดียวกับ ภา (นามสมมติ) กล่าวว่า “...ภาว่า ครอบครัวที่สนิทกัน มีเวลาพูดคุยกันเยอะ แล้วก็ยังสามารถพูดคุยกันได้ทุกเรื่อง ก็จะมี ความใกล้ชิดกันมาก ...อย่างที่บ้านภา ภาจะสนิทกับแม่มากที่สุด เพราะเป็นผู้หญิงเหมือนกัน แล้วก็คุยกันเหมือนเป็นเพื่อนวัยเดียวกัน ภา กับแม่ก็เลยคุยกันได้ทุกเรื่องเลย...” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 12 พฤศจิกายน 2556)

ส่วนวัยรุ่นที่ให้เหตุผลว่า การสื่อสารภายในครอบครัวมีผลต่อรูปแบบการคิดต่อตนเองมากที่สุด ตามที่ แบงค์ (นามสมมติ) กล่าวว่า “...ถ้าเราสามารถพูดคุยกับพ่อแม่ได้ทุกเรื่อง มีเวลาพูดคุยกันได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น หรือร่วมแสดงความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ ได้ น่าจะทำให้เราเป็นคน ที่พูดคุยอย่างเปิดเผย กล้าคิด กล้าแสดงออกต่อพ่อแม่” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 12 พฤศจิกายน 2556)

สรุปได้ว่า การสื่อสารภายในครอบครัวที่มีความสัมพันธ์กับความผูกพันภายในครอบครัว โดยมีความสัมพันธ์ต่อกัน 2 ประเด็น ได้แก่ (1) สัมพันธภาพใกล้ชิดในครอบครัว และ (2) รูปแบบการคิดต่อตนเอง ด้วยเหตุผลที่ว่า มีผลต่อมีความใกล้ชิดสนิทสนมกับบิดามารดา และทำให้มีความมั่นใจในตนเอง และสามารถแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ ได้อย่างเปิดเผย

4.3.11 ความสัมพันธ์ระหว่างการสื่อสารภายในครอบครัวกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

วัยรุ่นส่วนใหญ่มีความเห็นว่าการสื่อสารภายในครอบครัวมีผลต่อพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้แก่ (1) การสื่อสารภายในครอบครัวมีผลต่อระยะเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุด (N = 12) เนื่องจากให้เหตุผลว่า หากบิดามารดาหรือผู้ปกครองให้อิสระกับตน หรือไม่จำกัดให้อยู่แต่ในห้องมากจนเกินไป ทำให้ตนรู้สึกเป็นอิสระ ย่อมส่งผลให้ตนสามารถใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้มากยิ่งขึ้น และ (2) การสื่อสารภายในครอบครัวมีผลต่อความถี่ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุด (N = 4) เนื่องจากให้เหตุผลว่า หากบิดามารดาหรือผู้ปกครองคอยจ้ำจี้จ้ำไชหรือจู้จี้ขี้บ่นมากจนเกินไป ย่อมทำให้ตนรู้สึกเบื่อหน่าย และทำให้เข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์บ่อยครั้งเพื่อหลีกหนีจากบิดามารดาหรือผู้ปกครอง

ตามที่ แบงค์ (นามสมมติ) กล่าวถึงการสื่อสารภายในครอบครัวที่มีผลต่อระยะเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ว่า “...ถ้าพ่อแม่คอยให้เรามีอิสระ หรือปล่อยให้เราทำอะไรก็ได้ตามใจชอบ

ทำให้เราสามารถใช้พวกเครือข่ายสังคมออนไลน์ อย่างเฟซบุ๊ก หรือไลน์ ได้นาน โดยไม่ต้องกังวลว่าพ่อแม่จะมาตามบ่น หรือบังคับให้เราหยุดเล่น เพราะพ่อกับแม่ไม่ค่อยมาสนใจว่าเราทำอะไร เล่นอะไร” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 12 พฤศจิกายน 2556)

ส่วนวัยรุ่นที่ให้เหตุผลว่าการสื่อสารภายในครอบครัวมีผลต่อความถี่ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุด ตามที่ ฟา (นามสมมติ) กล่าวว่า “...ฟาว่า ถ้าพ่อแม่จู้จี้ คอยแต่บ่นเรื่องไม่เป็นเรื่อง อาจทำให้รู้สึกเบื่อหน่าย ที่ต้องฟังเรื่องที่พ่อแม่บ่นแบบเดิม ๆ จนต้องหยิบโทรศัพท์ขึ้นมาเล่นเฟซบุ๊ก หรือคุยไลน์กับเพื่อน เพราะรำคาญพ่อแม่” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 11 พฤศจิกายน 2556)

สรุปได้ว่าการสื่อสารภายในครอบครัวมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยมีความสัมพันธ์ต่อกัน 2 ประเด็น ได้แก่ระยะเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และความถี่ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้วยเหตุผลว่า สามารถใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้มากยิ่งขึ้น และเพื่อหลีกเลี่ยงจากบิดามารดาหรือผู้ปกครอง

4.3.12 ความสัมพันธ์ระหว่างการสื่อสารภายในครอบครัวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

วัยรุ่นส่วนใหญ่มีความเห็นว่าการสื่อสารภายในครอบครัวมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ (1) การสื่อสารภายในครอบครัวมีผลต่อระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์มากที่สุด (N = 14) เนื่องจากให้เหตุผลว่า หากบิดามารดาหรือผู้ปกครองให้อิสระกับตน หรือปล่อยปละละเลย ไม่ใส่ใจดูแลเท่าที่ควร ย่อมส่งผลให้สามารถเล่นเกมออนไลน์ได้โดยไม่จำกัดเวลา และ (2) การสื่อสารภายในครอบครัวมีผลต่อความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์มากที่สุด (N = 2) เนื่องจากให้เหตุผลว่าหากบิดามารดาหรือผู้ปกครองคอยจู้จี้จั่วไซ หรือจู้จี้ขุ่นมากจนเกินไป ย่อมทำให้ตนรู้สึกเบื่อหน่าย หรือเกิดความเครียด และทำให้หันเข้าหาการเล่นเกมนออนไลน์เพื่อหลีกเลี่ยงจากบิดามารดาหรือผู้ปกครอง

ตามที่ อัจ (นามสมมติ) กล่าวถึงการสื่อสารภายในครอบครัวที่มีผลต่อระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ว่า “...ถ้าครอบครัวปล่อยฟรี หรือให้อิสระมากจนเกินไป ไม่มีใครคอยดูแล คอยห้าม จะเล่นเกมตอนไหนก็ได้ หรือจะเล่นนานแค่ไหนก็ได้ เพราะไม่มีผู้ปกครองมาคอยห้าม ...ถ้ามีผู้ปกครองคอยดูแล หรือคอยห้าม ผมว่าวัยรุ่นก็คงจะใช้เวลาในการเล่นเกมนน้อยลง” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 11 พฤศจิกายน 2556)

ส่วนวัยรุ่นที่ให้เหตุผลว่าการสื่อสารภายในครอบครัวมีผลต่อความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ ตามที่ อู๋ย (นามสมมติ) กล่าวว่า “...ถ้าพ่อแม่จู้จี้ คอยแต่สั่งห้ามโน่นห้ามนี่ อาจทำให้รู้สึกเครียด บางครั้งก็รู้สึกเบื่อหน่าย ...ก็มีบ้างบางทีที่แอบเล่นเกมทั้งวันทั้งคืน เพราะไม่อยากฟังพ่อแม่บ่น ถ้ามาบ่นใกล้ ๆ ก็ไม่สนใจ เล่นเกมอย่างเดียวเลย” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 20 พฤศจิกายน 2556)

สรุปได้ว่าการสื่อสารภายในครอบครัวมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ โดยมีความสัมพันธ์ต่อกัน 2 ประเด็น ได้แก่ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ และความถี่ในการเล่นเกมน

ออนไลน์ ด้วยเหตุผลที่ว่า สามารถเล่นเกมออนไลน์ได้โดยไม่จำกัดเวลา และเมื่อรู้สึกเบื่อหน่าย หรือเกิดความเครียด จะทำให้หันเข้าหาการเล่นเกมออนไลน์เพื่อหลีกเลี่ยงจากบิดามารดาหรือผู้ปกครอง

4.3.13 ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

วัยรุ่นทุกคนมีความเห็นว่าพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ คือ พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีผลต่อระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์มากที่สุด ($N = 16$) เนื่องจากให้เหตุผลว่าหากมีระยะเวลาในการเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ในระยะเวลาที่นาน ย่อมทำให้มีเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์นานด้วยเช่นกัน

ตามที่ มายด์ (นามสมมติ) กล่าวถึงพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีผลต่อระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ว่า “...มายด์ว่าถ้ามีเวลาใช้พวกเครือข่ายสังคมออนไลน์นาน ก็จะมีระยะเวลาเล่นเกมนออนไลน์นานเหมือนกันนะ เพราะอย่างบางเกมก็ต้องเล่นผ่านเฟซบุ๊ก ที่แต่ก่อนมีพวกเกมฟาร์ม วิลล์ หรือพวกไดมอน แดส แคนดี้ คริส เกมเฮเดย์อะไรแบบนี้ที่บางทีมันต้องชวนเพื่อนในเฟซบุ๊กมาเล่นด้วยกัน” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 22 พฤศจิกายน 2556)

สอดคล้องกับ ฟ้า (นามสมมติ) ที่กล่าวว่า “...ฟ้าว่าระยะเวลาของสองอย่างทั้งการใช้พวกเครือข่ายสังคมออนไลน์กับเกมนออนไลน์มันมีผลต่อกันและกันนะ เพราะบางทีเราใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เราอาจจะเปลี่ยนไปเล่นเกมนออนไลน์ในเวลาเดียวกันด้วยก็ได้ ฟ้าเองก็เล่นเกมนออนไลน์ในคอมพิวเตอร์ แล้วก็คุยไลน์กับเพื่อนไปพร้อม ๆ กัน บางทีก็คุยไลน์ถามสูตรเกมกับเพื่อนบ่อย ๆ ก็มีคือเหมือนกับว่ามันต้องใช้ทั้งสองอย่างไปพร้อม ๆ กัน” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 11 พฤศจิกายน 2556)

สรุปได้ว่าพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ โดยมีความสัมพันธ์ต่อกัน คือ ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ ด้วยเหตุผลที่ว่า มีการใช้ทั้งเครือข่ายสังคมออนไลน์และเกมนออนไลน์ในเวลาเดียวกัน

4.4 สรุปผลการเชื่อมโยงผลการวิจัยเชิงสำรวจกับการสัมภาษณ์เชิงลึก

จากผลการทดสอบสมมติฐานของการวิจัยเชิงสำรวจ และผลการวิเคราะห์การสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้วิจัยสามารถเชื่อมโยงถึงความสอดคล้องจากผลการศึกษาทั้ง 2 ส่วน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

4.4.1 จากผลการทดสอบสมมติฐานที่ 1 ในการวิจัยเชิงสำรวจ พบว่า ตัวแปรภูมิหลังของครอบครัว ได้แก่ รายได้ของผู้ปกครองของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครจะมีความสัมพันธ์กับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยที่กลุ่มตัวอย่างที่ผู้ปกครองมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนในทุกระดับ ได้แก่ 10,000 บาท หรือน้อยกว่า 10,001 - 40,000 บาท 40,001 - 70,000 บาท และมากกว่า 70,000 บาท จะมีครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกันสูงที่สุด รองลงมาคือแบบเปิดเสรีทางความคิด สอดคล้องกับผลการสัมภาษณ์เชิงลึกที่พบว่า มีตัวแปรภูมิหลังของ

ครอบครัว 3 ตัว ที่วัยรุ่นมีความคิดเห็นว่ามีความสัมพันธ์กับการสื่อสารภายในครอบครัวมากที่สุด ได้แก่ (1) อาชีพของบิดา (2) อาชีพของมารดา และ (3) รายได้ของครอบครัว เนื่องจากการสัมภาษณ์ทำให้พบสาเหตุในเชิงลึก ได้แก่ อาชีพของบิดาและมารดามีผลต่อการสื่อสารภายในครอบครัว เนื่องจากอาชีพมีผลต่อเวลาและปริมาณของการสนทนาระหว่างวัยรุ่นกับผู้ปกครอง ซึ่งหากบิดาหรือมารดาทำงานนอกบ้านและกลับบ้านดึก ย่อมทำให้วัยรุ่นพูดคุยกับผู้ปกครองได้เฉพาะในเวลาค่ำ หรือพูดคุยได้ในปริมาณ (จำนวนชั่วโมง) ที่ต่ำ และรายได้ของครอบครัวมีผลต่อการสื่อสารภายในครอบครัว หากครอบครัวมีฐานะต่ำ บิดามารดาจะให้ความสำคัญกับการทำงานหรือหาเลี้ยงชีพมากกว่าที่จะสนทนาหรืออบรมสั่งสอน

4.4.2 จากผลการทดสอบสมมติฐานที่ 2 ในการวิจัยเชิงสำรวจ พบว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปล่อยปละ จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักกิจกรรมแตกต่างจากครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิดและเห็นพ้องต้องกัน ตามลำดับ และครอบครัวแบบปกป้องจะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักกิจกรรมแตกต่างจากครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิดและเห็นพ้องต้องกัน โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปล่อยปละ จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนสนใจข่าวสารบ้านเมืองแตกต่างจากครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิดและเห็นพ้องต้องกัน ตามลำดับ และครอบครัวแบบปกป้องจะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนสนใจข่าวสารบ้านเมืองแตกต่างจากครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิด และเห็นพ้องต้องกัน ตามลำดับ โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปล่อยปละ จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรุ่นใหม่แตกต่างจากครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิด และเห็นพ้องต้องกัน ตามลำดับ โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปล่อยปละ จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่ใส่ใจตัวเองแตกต่างจากครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิดและเห็นพ้องต้องกัน ตามลำดับ และครอบครัวแบบปกป้องจะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่ใส่ใจตัวเองแตกต่างจากครอบครัวแบบพ้องต้องกัน โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปล่อยปละ จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่มีแบบแผนแตกต่างจากครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกัน โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกันจะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักความบันเทิงแตกต่างจากครอบครัวแบบปล่อยปละ และแบบปกป้อง ตามลำดับ โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

ผลการวิจัยเชิงสำรวจสอดคล้องกับผลการสัมภาษณ์เชิงลึกที่พบว่า มีตัวแปรการสื่อสารภายในครอบครัวมีความสัมพันธ์กับรูปแบบการดำเนินชีวิต โดยพบว่า มีความสัมพันธ์ต่อกัน 3 ประเด็น ได้แก่ (1) กิจกรรม (2) ความคิดเห็น และ (3) ความสนใจ

4.4.3 จากผลการทดสอบสมมติฐานที่ 3 ในการวิจัยเชิงสำรวจ พบว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแบบมั่นคง จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักกิจกรรมแตกต่างจากความผูกพันแบบทะนงตน และแบบหวาดกลัว ตามลำดับ และความผูกพันภายในครอบครัวแบบกังวลจะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักกิจกรรมแตกต่างจากความผูกพันแบบทะนงตน และแบบหวาดกลัว ตามลำดับ โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแบบมั่นคง จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนสนใจข่าวสารบ้านเมืองแตกต่างจากความผูกพันแบบทะนงตน และแบบหวาดกลัว ตามลำดับ และความผูกพันภายในครอบครัวแบบกังวล จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนสนใจข่าวสารบ้านเมืองแตกต่างจากความผูกพันแบบทะนงตน และแบบหวาดกลัว โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแบบมั่นคง จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรุ่นใหม่แตกต่างจากความผูกพันแบบกังวล และความผูกพันภายในครอบครัวแบบกังวล จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรุ่นใหม่แตกต่างจากความผูกพันแบบทะนงตน และแบบหวาดกลัว ตามลำดับ โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแบบมั่นคง จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่ใส่ใจตัวเองแตกต่างจากความผูกพันแบบหวาดกลัว และความผูกพันภายในครอบครัวแบบกังวล จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่ใส่ใจตัวเองแตกต่างจากความผูกพันแบบทะนงตน และแบบหวาดกลัว ตามลำดับ โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแบบมั่นคง จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่ให้ความสำคัญกับอนาคตแตกต่างจากความผูกพันแบบหวาดกลัว และความผูกพันภายในครอบครัวแบบกังวล จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่ให้ความสำคัญกับอนาคตแตกต่างจากความผูกพันแบบหวาดกลัว โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแบบมั่นคง จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนเพื่อสังคมแตกต่างจากความผูกพันแบบทะนงตน และแบบหวาดกลัว ตามลำดับ ส่วนความผูกพันภายในครอบครัวแบบกังวลจะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนเพื่อสังคมแตกต่างจากความผูกพันแบบทะนงตนและแบบหวาดกลัว ตามลำดับ และความผูกพันภายในครอบครัวแบบทะนงตน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนเพื่อสังคมแตกต่างจากความผูกพันแบบหวาดกลัว โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแบบกังวล จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักความบันเทิงแตกต่างจากความผูกพันแบบทะนงตน และแบบหวาดกลัว ตามลำดับ โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

ทั้งนี้ ผลการวิจัยเชิงสำรวจยังสอดคล้องกับผลการสัมภาษณ์เชิงลึก ที่พบว่าตัวแปรความผูกพันภายในครอบครัวมีความสัมพันธ์กับรูปแบบการดำเนินชีวิต โดยในรายละเอียดพบว่า มีความสัมพันธ์ต่อกัน 2 ประเด็น ได้แก่ (1) ด้านกิจกรรม และ (2) ด้านความคิดเห็น

4.4.4 จากผลการทดสอบสมมติฐานที่ 4 ในการวิจัยเชิงสำรวจ พบว่า รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครจะมีความสัมพันธ์กับรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05 โดยวัยรุ่นที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปล่อยปละ แบบเปิดเสรีทางความคิด และแบบเห็นพ้องต้องกัน จะมีรูปแบบความผูกพันแบบมั่นคงสูงที่สุด รองลงมา คือ รูปแบบความผูกพันแบบกังวล ในขณะที่ครอบครัวแบบปล่อยปละ จะมีรูปแบบความผูกพันแบบทะนงตน ในทางตรงข้ามวัยรุ่นซึ่งมีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปกป้องจะมีรูปแบบความผูกพันแบบหวาดกลัวสูงที่สุด รองลงมา คือ ความผูกพันแบบทะนงตนซึ่งสอดคล้องกับผลการสัมภาษณ์เชิงลึก ที่พบว่ามีตัวแปรการสื่อสารภายในครอบครัวที่มีความสัมพันธ์กับความผูกพันภายในครอบครัวโดยในรายละเอียดพบว่า มีความสัมพันธ์ต่อกัน 2 ประเด็น ได้แก่ (1) สัมพันธภาพใกล้ชิดในครอบครัว และ (2) รูปแบบการคิดต่อตนเอง

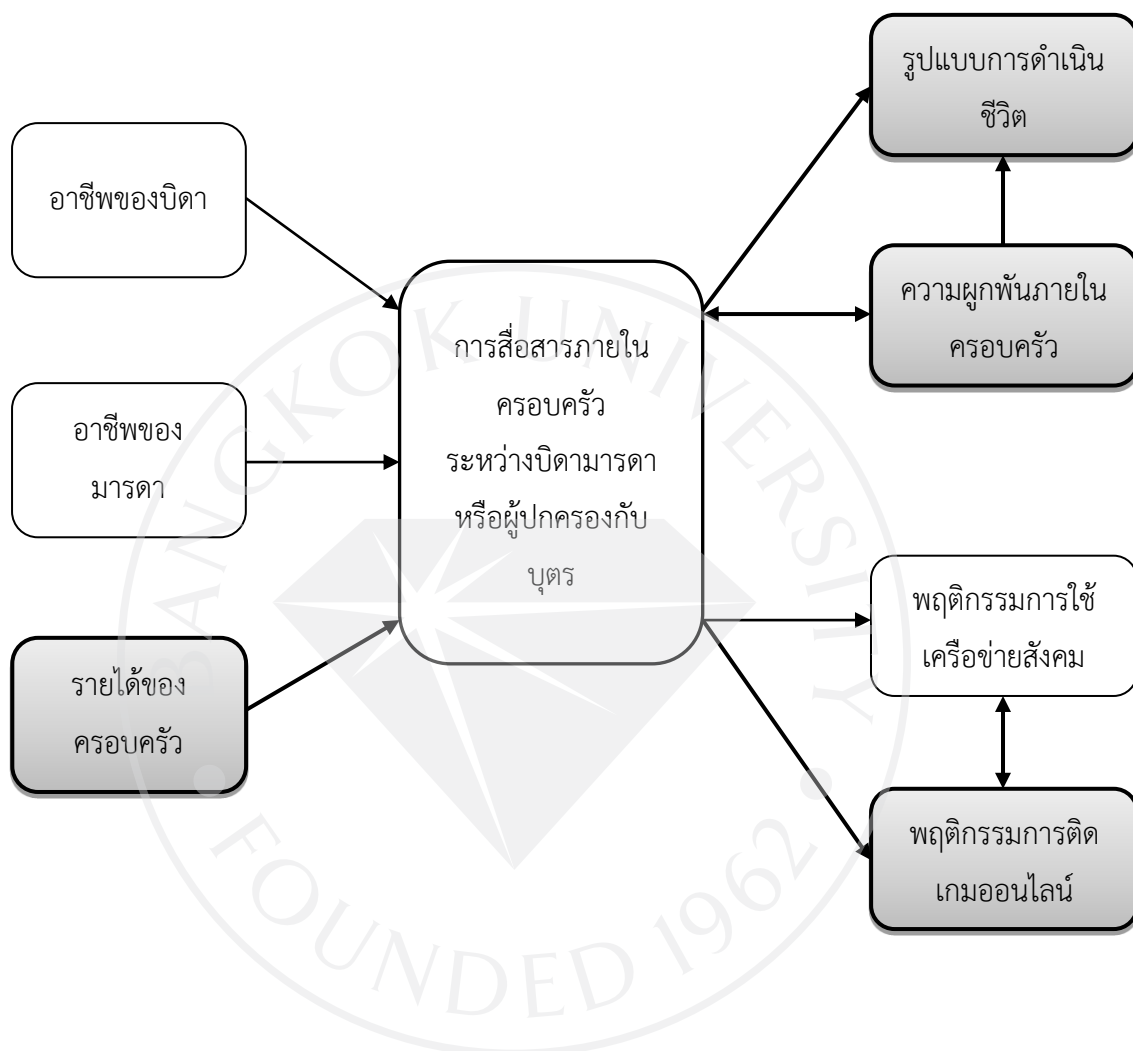
4.4.5 จากผลการทดสอบสมมติฐานที่ 5 ในการวิจัยเชิงสำรวจ พบว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกันจะมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ในทางตรงข้ามผลการสัมภาษณ์เชิงลึกกลับพบว่า มีตัวแปรการสื่อสารภายในครอบครัวที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยในรายละเอียดพบว่า มีความสัมพันธ์ต่อกัน 2 ประเด็น ได้แก่ (1) ระยะเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และ (2) ความถี่ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

4.4.6 จากผลการทดสอบสมมติฐานที่ 6 ในการวิจัยเชิงสำรวจ พบว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกันจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05 โดยวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มี

รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปกป้อง จะมีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์แตกต่างจากครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับผลการสัมภาษณ์เชิงลึกที่พบว่า มีตัวแปรการสื่อสารภายในครอบครัวที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ โดยในรายละเอียดพบว่า มีความสัมพันธ์ต่อกัน 2 ประเด็น ได้แก่ (1) ระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ และ (2) ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์

4.4.7 จากผลการทดสอบสมมติฐานที่ 7 ในการวิจัยเชิงสำรวจ พบว่า ตัวแปรพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครจะมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05 โดยวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ จะมีความสัมพันธ์กับความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ ระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ และระดับการติดเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05 โดยเป็นความสัมพันธ์ในทางบวกต่อกัน นอกจากนี้ระยะเวลาในการเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ จะมีความสัมพันธ์กับความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ ระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ และระดับการติดเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05 โดยเป็นความสัมพันธ์ในทางบวกต่อกัน ซึ่งสอดคล้องกับผลการสัมภาษณ์เชิงลึกที่พบว่า มีตัวแปรพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ โดยในรายละเอียดพบว่า พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์

ภาพที่ 7: สรุปผลการเชื่อมโยงผลการวิจัยเชิงสำรวจกับการสัมภาษณ์เชิงลึก



- ข้อค้นพบเฉพาะการสัมภาษณ์เชิงลึก
- ข้อค้นพบที่ตรงกันในการวิจัยเชิงสำรวจและการสัมภาษณ์เชิงลึก

บทที่ 5

สรุปผลอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงปริมาณซึ่งมีรูปแบบการวิจัยเชิงสำรวจ โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยเก็บรวบรวมข้อมูลกับวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน โดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน จากนั้นนำข้อมูลไปประมวลผลทางสถิติด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป สำหรับสถิติที่ใช้ ได้แก่ การแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่ออธิบายข้อมูลภูมิหลังของครอบครัว รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว รูปแบบการดำเนินชีวิต รูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และพฤติกรรมการติดเกม ส่วนการทดสอบสมมติฐานของงานวิจัย ใช้สถิติทดสอบไคกำลังสอง การวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนาม และการวิเคราะห์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบสเปียร์แมน เพื่อความครบถ้วนสมบูรณ์ของงานวิจัย ผู้วิจัยจึงเสริมด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบไม่เป็นทางการกับผู้ให้สัมภาษณ์ซึ่งเป็นวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่ใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์หรือเล่นเกมออนไลน์ โดยมีจำนวนเวลาที่ใช้บริการ 2 - 3 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 16 คน โดยใช้แบบสัมภาษณ์ชนิดกึ่งมีโครงสร้างเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาวิเคราะห์ประเด็นเนื้อหาพร้อม และเชื่อมโยงกับผลการวิจัยเชิงสำรวจ โดยมีการสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัยตามสมมติฐาน

5.1.1 ภูมิหลังของครอบครัว

จากการศึกษาภูมิหลังของครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร เพศชายและหญิง อายุระหว่าง 15 - 18 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน และสังกัดกรุงเทพมหานคร พบว่า บิดามารดาของวัยรุ่นส่วนใหญ่อาศัยอยู่ด้วยกัน รองลงมาคือ บิดามารดาแยกกันอยู่ และหย่าร้างกัน คิดเป็นร้อยละ 74.75 และ 12.25 ตามลำดับ โดยบิดามีระดับการศึกษาสูงสุดอยู่ที่ระดับปริญญาตรี รองลงมาคือ มัธยมศึกษา หรือป.ว.ช. คิดเป็นร้อยละ 32.75 และ 30.25 ตามลำดับ เช่นเดียวกับมารดาที่มีระดับการศึกษาสูงสุดอยู่ที่ระดับปริญญาตรี รองลงมาคือ มัธยมศึกษา หรือป.ว.ช. คิดเป็นร้อยละ 35.50 และ 25.50 ตามลำดับ และส่วนใหญ่บิดาประกอบธุรกิจส่วนตัว รองลงมาคือ พนักงานบริษัทเอกชน คิดเป็นร้อยละ 24.75 และ 24.25 ตามลำดับ แต่ในทางตรงกันข้าม มารดากลับประกอบอาชีพพนักงานบริษัทเอกชนเป็นส่วนใหญ่ รองลงมาคือ ไม่ประกอบอาชีพ คิดเป็นร้อยละ 19.75 และ 18.25 ตามลำดับ มีรายได้ของผู้ปกครองเฉลี่ยต่อเดือนอยู่ที่ 10,001 -

40,000 บาท รองลงมาคือ 40,001 - 70,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 42.50 และ 22.75 ตามลำดับ นอกจากนี้ สมาชิกในครอบครัวส่วนใหญ่ มีจำนวนสมาชิก 4 คน รองลงมาคือ มีจำนวนสมาชิก 5 คน คิดเป็นร้อยละ 42.50 และ 19.75 ตามลำดับ อีกทั้งมีพี่น้องร่วมบิดามารดาจำนวน 2 คน รองลงมาคือ เป็นลูกคนเดียว คิดเป็นร้อยละ 51.70 และ 22.80 ตามลำดับ

5.1.2 รูปแบบการดำเนินชีวิต

จากการศึกษาเรื่องรูปแบบการดำเนินชีวิตผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับการวัดรูปแบบการดำเนินชีวิตของแต่ละบุคคล โดยวิธี AIOs ซึ่งสามารถวัดได้จากตัวแปรกิจกรรม (Activities) ที่บุคคลนั้นทำ ตัวแปรความสนใจ (Interest) ในสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว และตัวแปรความคิดเห็น (Opinion) ที่มีต่อประเด็นต่าง ๆ ซึ่งผลการศึกษา พบว่า

กลุ่มตัวอย่างมีระดับความถี่ในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ด้วยค่าเฉลี่ย 3.43 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความถี่สูงในการเข้าร่วมกิจกรรม 2 ประเด็นได้แก่ (1) เล่นเกม/ อินเทอร์เน็ต/ สมาร์ทโฟน/ คอมพิวเตอร์/ แทปเลต และ (2) ฟังเพลง/ ฟังวิทยุ/ ดูโทรทัศน์/ วิดีโอ/ ซีดี/ ดีวีดี ด้วยค่าเฉลี่ย 4.57 และ 4.56 ตามลำดับ

ด้านความสนใจ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับความสนใจในเรื่องต่าง ๆ โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ด้วยค่าเฉลี่ย 3.60 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความสนใจในระดับสูงถึง 4 ประเด็น ได้แก่ (1) การเรียนให้สูงที่สุดเท่าที่จะเรียนได้ (2) การเคารพ/ ทำตามกฎหมายกติกาของชุมชนหรือสังคม (3) การรับประทานอาหารให้ครบ 3 มื้อจำเป็นต่อร่างกาย และ (4) ทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกับครอบครัว ด้วยค่าเฉลี่ย 4.09, 3.93, 3.84 และ 3.67 ตามลำดับ

กลุ่มตัวอย่างมีระดับความคิดเห็นต่อประเด็นต่าง ๆ โดยภาพรวมอยู่ในระดับสูง ด้วยค่าเฉลี่ย 4.00 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นในระดับสูงถึง 8 ประเด็น ได้แก่ (1) สถาบันครอบครัวคือ สถาบันที่สำคัญที่สุด (2) อนาคตเป็นเรื่องของวันข้างหน้าทำวันนี้ให้ดีที่สุดก็พอแล้ว (3) นอกจากผลกำไรแล้ว ธุรกิจต้องคำนึงถึงส่วนรวม หรือสังคมด้วย (4) ท่านเป็นคนสนุกสนานและเป็นที่รักของเพื่อน ๆ (5) นักการเมืองทุกคนมองแต่เรื่องผลประโยชน์และอำนาจเพื่อตนเองและ พวกพ้อง (6) ปัญหาราคาน้ำมันแพง ทำให้เศรษฐกิจโดยรวมชะลอตัวลง (7) รัฐบาลควรส่งเสริมการศึกษาของเด็กไทยมากกว่านี้ และ (8) ควรมีความสุขกับชีวิต และตัดทวงความสุขให้กับชีวิตทุกครั้งที่มีโอกาส ด้วยค่าเฉลี่ย 4.33, 4.24, 4.20, 4.18, 4.14, 4.00, 4.00 และ 3.18 ตามลำดับ

จากนั้น ผู้วิจัยได้ใช้วิธีวิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor Analysis) ซึ่งสามารถจัดกลุ่มองค์ประกอบกลุ่มรูปแบบการดำเนินชีวิตของกลุ่มตัวอย่างได้ 8 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 รูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักกิจกรรม เป็นกลุ่มคนที่ชอบทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกับสมาชิกในครอบครัว ไม่ว่าจะเป็นการทำบุญตักบาตร เล่นกีฬา เดินเล่นตาม

ห่างสรรพสินค้า รักการดูแลบ้านให้สะอาดอยู่เสมอ นอกจากนี้ยังเป็นคนที่มีความคิดเป็นไปในทางบวกกับตนเองและสังคม มักคิดว่าตนเองเข้ากับคนอื่น ๆ ได้ดีและเป็นที่รักของคนรอบข้าง

กลุ่มที่ 2 รูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนสนใจข่าวสารบ้านเมือง เป็นกลุ่มคนที่ชอบแสวงหาข้อมูลข่าวสารจากสื่อมวลชนต่าง ๆ เปิดรับข้อมูลทุกประเภท ทำให้เป็นสามารถวิเคราะห์เหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคมได้อย่างมีเหตุผล เป็นคนมองโลกตามความเป็นจริง และให้ความสำคัญกับข่าวสารที่ตนเองได้รับ อย่างไรก็ตามคนกลุ่มนี้ยังให้ความสำคัญต่อการทำหน้าที่ของตนเองให้ดีที่สุด

กลุ่มที่ 3 รูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรุ่นใหม่ เป็นกลุ่มคนที่คลั่งไคล้เทคโนโลยีใหม่ ๆ และติดตามแฟชั่นอยู่เสมอ มีความคิดในแบบระว่างในเรื่องของสังคม ทั้งนี้อาจเพื่อสร้างกระแสความมั่นใจในการดำเนินชีวิต

กลุ่มที่ 4 รูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่ใส่ใจตัวเอง เป็นกลุ่มคนที่ห่วงใยสุขภาพตนเอง ชอบกิจกรรมในลักษณะของการออกกำลังกาย เล่นกีฬา การได้เคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายไปกับการทำกิจกรรมต่าง ๆ และมีความสุขกับการดำเนินชีวิตในแต่ละวัน

กลุ่มที่ 5 รูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่ให้ความสำคัญกับอนาคต เป็นกลุ่มคนที่ให้ความสำคัญกับอนาคตของตนเอง ใส่ใจเรื่องการเรียน และให้ความสำคัญกับครอบครัว

กลุ่มที่ 6 รูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนเพื่อสังคม เป็นกลุ่มคนที่เคร่งครัดในกฎหมายและกติกาสังคม นอกจากนี้ยังคำนึงถึงคนในสังคมอยู่เสมอ

กลุ่มที่ 7 รูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่มีแบบแผน เป็นกลุ่มคนที่ให้ความสำคัญกับการรับประทานอาหารที่มีประโยชน์ต่อร่างกาย รวมทั้งต้องทานให้ครบทุกมื้อ และทานให้ตรงเวลา นอกจากนี้ยังให้เป็นคนที่ชอบศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมตลอดเวลา

กลุ่มที่ 8 รูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักความบันเทิง เป็นกลุ่มคนที่ให้ความสำคัญกับความบันเทิงในรูปของการเล่นเกม อินเทอร์เน็ต ฟังเพลง ดูโทรทัศน์ การทำงานประดิษฐ์ และตกแต่งบ้าน ในขณะที่เดียวกันก็ชอบช่วยเหลือสังคมด้วย

5.1.3 รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว

จากการศึกษารูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวตามแนวคิดการประเมินรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวปรับปรุงใหม่ของริทชี และฟิทซ์แพทริก (Ritchie & Fitzpatrick, 1990 อ้างใน Graham, 2009) สามารถจำแนกรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครออกเป็น 2 มิติ และ 4 รูปแบบ ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล ดังนี้

1) ด้านการสื่อสารภายในครอบครัวแบบสนับสนุนการสนทนา

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า ในภาพรวมวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครมีการสื่อสารกับผู้ปกครองในระดับสูง ด้วยค่าเฉลี่ย 3.70 หากพิจารณาในรายข้อคำถาม พบว่า มีการสื่อสารในระดับสูงถึง 9 ประเด็น ได้แก่ (1) ผู้ปกครองสอนให้มองเรื่องราวต่าง ๆ สองด้านทั้งด้านดีและไม่ดี

(2) วัยรุ่นมักจะพูดคุยกับผู้ปกครอง ในเรื่องการวางแผนชีวิตการเรียน การทำงานหรืออนาคตของครอบครัว (3) ผู้ปกครองสนับสนุนให้มีความคิดเห็นเป็นของตนเอง ซึ่งไม่จำเป็นจะต้องคล้อยตามผู้อื่น (4) ผู้ปกครองจะขอรับฟังความคิดเห็นของวัยรุ่น แม้ว่าวัยรุ่นจะคิดแตกต่างหรือไม่เห็นด้วยกับผู้ปกครองก็ตาม (5) นักศึกษามักจะพูดคุยอย่างเป็นกันเองหรือเปิดอกคุยกันกับผู้ปกครอง (6) ครอบครัวของวัยรุ่นมักจะเล่าสู่กันฟังในเรื่องที่ได้กระทำในแต่ละวัน (7) ผู้ปกครองมักจะสนับสนุนให้วัยรุ่นแสดงความคิดเห็นส่วนตัวโดยมี 2 ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน คือ (8) เมื่อมีการสนทนากันภายในครอบครัว ผู้ปกครองจะเปิดโอกาสหรือสอบถามความคิดเห็นของวัยรุ่น และ (9) ครอบครัวของวัยรุ่นมักจะใส่ใจในอารมณ์และความรู้สึกของกันและกัน ด้วยค่าเฉลี่ย 4.12, 3.90, 3.87, 3.75, 3.73, 3.72, 3.71, 3.69 และ 3.69 ตามลำดับ

2) ด้านการสื่อสารภายในครอบครัวแบบสร้างการปรองดอง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า ในภาพรวมวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครมีการสื่อสารกับผู้ปกครองในระดับปานกลาง ด้วยค่าเฉลี่ย 3.39 หากพิจารณาในรายข้อคำถาม พบว่า มีการสื่อสารในระดับสูง 5 ประเด็น ได้แก่ (1) ผู้ปกครองสอนว่าเด็กไม่ควรโต้เถียง หรือแสดงความไม่พอใจต่อหน้าผู้ใหญ่ (2) ผู้ปกครองมักจะสอนให้ปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมประเพณี (3) วัยรุ่นจะต้องปฏิบัติตามกฎระเบียบและแบบแผนภายในครอบครัว เช่น ต้องช่วยทำงานบ้าน (4) เมื่อมีเหตุการณ์ที่สำคัญเกิดขึ้นกับครอบครัว ผู้ปกครองมักจะให้วัยรุ่นเชื่อฟังและทำตาม และ (5) ผู้ปกครองสอนให้รู้จักการไม่โต้เถียง เพื่อลดความขัดแย้งภายในครอบครัวด้วยค่าเฉลี่ย 3.92, 3.88, 3.74, 3.74 และ 3.72

จากการสื่อสารภายในครอบครัวทั้ง 2 มิติข้างต้น ผู้วิจัยใช้เกณฑ์การแปลผลของ เอสวารา (Eswara, 1974) เพื่อจำแนกรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวออกเป็น 4 รูปแบบ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกันสูงที่สุด รองลงมาคือแบบเปิดเสรีทางความคิดแบบปกป้องและแบบปล่อยปละ คิดเป็นร้อยละ 62.00, 21.75, 11.25 และ 5.00 ตามลำดับ

5.1.4 รูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว

จากการศึกษารูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวตามแนวคิดการประเมินรูปแบบความผูกพันตามแนวของเบิร์นแนน และคณะ (Brennan, et al., 1998) ซึ่งพัฒนามาจากแนวคิดของ บาร์โธโลมิว และโฮรวิทซ์ (Bartholomew & Horowitz, 1991) สามารถจำแนกรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครออกเป็น 2 มิติ และ 4 รูปแบบ ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล ดังนี้

1) ด้านความผูกพันแบบความวิตกกังวลในการมีสัมพันธภาพใกล้ชิด หรือรูปแบบการมองตนเองด้านลบ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า ในภาพรวมวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครมีความผูกพันกับผู้ปกครองในระดับปานกลาง ด้วยค่าเฉลี่ย 3.20 หากพิจารณาในรายข้อคำถาม พบว่า มีความผูกพันในระดับปานกลาง 5 ประเด็น ได้แก่ (1) เมื่อแสดงความรู้สึกที่มีต่อพ่อแม่ออกไปวัยรุ่นมักกังวลว่าพ่อแม่จะไม่เข้าใจความรู้สึกที่แสดงออก (2) วัยรุ่นกังวลมากเกี่ยวกับความผูกพันที่มีต่อพ่อแม่ (3) วัยรุ่นมักกังวลว่าพ่อแม่จะไม่รัก (4) วัยรุ่นมักกังวลว่าพ่อแม่จะไม่ต้องการเลี้ยงดูวัยรุ่นอีกต่อไป และ (5) ผู้เป็นพ่อแม่ทำให้วัยรุ่นไม่มั่นใจในตนเองด้วยค่าเฉลี่ย 3.23, 3.07, 2.99, 2.94 และ 2.80 ตามลำดับ

2) ด้านความผูกพันแบบการหลีกเลี่ยงสัมพันธภาพที่ใกล้ชิด หรือรูปแบบการมองผู้อื่นด้านลบ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า ในภาพรวมวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครมีความผูกพันกับผู้ปกครองในระดับปานกลาง ด้วยค่าเฉลี่ย 2.34 เมื่อพิจารณาในรายข้อ พบว่า มีความผูกพันในระดับปานกลาง 3 ประเด็น ได้แก่ (1) วัยรุ่นรู้สึกอึดอัดที่จะเปิดใจกับพ่อแม่ (2) วัยรุ่นขอความช่วยเหลือจากพ่อแม่ได้ในยามที่ต้องการ และ (3) วัยรุ่นสบายใจเมื่อได้อยู่ใกล้ชิดกับพ่อแม่ด้วยค่าเฉลี่ย 2.89, 2.80 และ 2.39 ตามลำดับ

จากความผูกพันภายในครอบครัวทั้ง 2 มิติข้างต้น ผู้วิจัยใช้เกณฑ์การแปลผลของรัชนิญ แก้วคำศรี (2545) เพื่อจำแนกรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวออกเป็น 4 รูปแบบ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแบบมั่นคงสูงที่สุด รองลงมาคือ แบบกังวล แบบหวาดกลัว และแบบทะนงตน คิดเป็นร้อยละ 50.70, 30.30, 11.80 และ 7.20 ตามลำดับ

5.1.5 พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

จากการศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระยะเวลาในการเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อครั้ง คิดเป็นร้อยละ 21.75 รองลงมา คือ 1 - 2 ชั่วโมงต่อครั้ง และ 2 - 3 ชั่วโมงต่อครั้ง ในสัดส่วนที่เท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 19.75

5.1.6 พฤติกรรมการเปิดรับและการเล่นเกมออนไลน์

จากการประเมินพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อสัปดาห์ คือ 1 - 2 วันต่อสัปดาห์ รองลงมา คือ 3 - 4 วันต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 45.25 และ 24.75 ตามลำดับ มีจำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมออนไลน์ในแต่ละครั้ง

คือ 1 - 2 ชั่วโมงต่อครั้ง คิดเป็นร้อยละ 25.50 รองลงมาพบว่า มีจำนวนต่ำกว่า 1 ชั่วโมงต่อครั้ง และ 2 - 3 ชั่วโมงต่อครั้ง ในสัดส่วนที่เท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 19.25

จากการศึกษาพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ตามแบบประเมินการเสพติดอินเทอร์เน็ตของไชยรัตน์ บุตรพรหม (2545) ที่พัฒนาจากหลักการวินิจฉัยพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของยัง (Young, 1999 อ้างใน ไชยรัตน์ บุตรพรหม, 2545) พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่มีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 83.75 และมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 16.25

ระดับของพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ พบว่า ในภาพรวมวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครมีระดับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 2.49 หากพิจารณาในรายข้อ โดยเรียงลำดับจากมากไปน้อย 3 อันดับ ได้แก่ (1) กลุ่มตัวอย่างใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์นานกว่าที่ตั้งใจไว้ (2) ชอบความสนุกสนานความตื่นเต้นในการเล่นเกมนออนไลน์มากกว่ากิจกรรมอื่นในชีวิตประจำวัน และ (3) พ่อแม่หรือเพื่อนมักตำหนิเกี่ยวกับเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ด้วยค่าเฉลี่ย 3.17, 2.99 และ 2.93 ตามลำดับ

5.1.7 สรุปผลการศึกษาตามสมมติฐาน

การวิจัยนี้ได้ตั้งสมมติฐานการวิจัยไว้ 7 ข้อ ซึ่งผลการทดสอบสมมติฐานปรากฏดังนี้

1) สมมติฐานข้อที่ 1 ภูมิหลังของครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร จะมีความสัมพันธ์กับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว

จากการศึกษาพบว่า ภูมิหลังของครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร ได้แก่ (1) สถานภาพสมรสของบิดามารดา (2) ระดับการศึกษาของบิดา (3) ระดับการศึกษาของมารดา (4) อาชีพของบิดา (5) อาชีพของมารดา (6) จำนวนสมาชิกในครอบครัว และ (7) จำนวนพี่น้องร่วมบิดามารดาของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครจะมีความสัมพันธ์กับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวส่วนรายได้ของผู้ปกครองของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครจะมีความสัมพันธ์กับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2) สมมติฐานข้อที่ 2 วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของแตกต่างกัน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกัน

จากการศึกษาพบว่าในภาพรวมวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกัน ได้แก่ (1) คนรักกิจกรรม (2) คนสนใจข่าวสารบ้านเมือง (3) คนรุ่นใหม่ (4) คนที่ใส่ใจตัวเอง (5) คนที่ให้ความสำคัญกับอนาคต (6) คนเพื่อสังคม (7) คนที่มีแบบแผน และ (8) คนรักความบันเทิง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05 หากพิจารณาความแตกต่างรายคู่ของรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว 4 รูปแบบ กับรูปแบบการดำเนินชีวิตทั้ง 8 รูปแบบ มีรายละเอียด ดังนี้

จากการศึกษาพบว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิด จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักกิจกรรมแตกต่างจากครอบครัวแบบปล่อยปละ และแบบปกป้อง ด้วยค่าเฉลี่ยของความแตกต่าง 0.65 และ 0.51 ตามลำดับ และครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกันจะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักกิจกรรมแตกต่างจากครอบครัวแบบปล่อยปละ และแบบปกป้อง ด้วยค่าเฉลี่ยของความแตกต่าง 0.77 และ 0.63 ตามลำดับ โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากการศึกษาพบว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิด จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนสนใจข่าวสารบ้านเมือง แตกต่างจากครอบครัวแบบปล่อยปละ และแบบปกป้อง ด้วยค่าเฉลี่ยของความแตกต่าง 0.47 และ 0.31 ตามลำดับ และครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกันจะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักกิจกรรม แตกต่างจากครอบครัวแบบปล่อยปละ และแบบปกป้อง ด้วยค่าเฉลี่ยของความแตกต่าง 0.53 และ 0.37 ตามลำดับ โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากการศึกษาพบว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิดและเห็นพ้องต้องกัน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรุ่นใหม่แตกต่างจากครอบครัวแบบปล่อยปละ ด้วยค่าเฉลี่ยของความแตกต่าง 0.51 และ 0.64 ตามลำดับ โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากการศึกษาพบว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิด จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่ใส่ใจตัวเองแตกต่างจากครอบครัวแบบปล่อยปละด้วยค่าเฉลี่ยของความแตกต่าง 0.57 และครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกันจะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่ใส่ใจตัวเองแตกต่างจากครอบครัวแบบปล่อยปละและแบบปกป้องด้วยค่าเฉลี่ยของความแตกต่าง 0.75 และ 0.52 ตามลำดับ โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากการศึกษาพบว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกันจะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่มีแบบแผนแตกต่างจากครอบครัวแบบปล่อยปละ ด้วยค่าเฉลี่ยของความแตกต่าง 0.60 โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากการศึกษาพบว่า วิทยาลัยในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายใน
ครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกันจะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักความบันเทิงแตกต่างจาก
ครอบครัวแบบปล่อยปละ และแบบปกป้อง ด้วยค่าเฉลี่ยของความแตกต่าง 0.33 และ 0.23
ตามลำดับ โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

สำหรับรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่ให้ความสำคัญกับอนาคต และแบบคนเพื่อสังคมจากการศึกษาพบว่า ไม่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวใดเลยที่แตกต่างกัน

3) สมมติฐานข้อที่ 3 วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวของแตกต่างกัน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกัน

จากการศึกษาพบว่า ในภาพรวมวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกัน ได้แก่ (1) คนรักกิจกรรม (2) คนสนใจข่าวสารบ้านเมือง (3) คนรุ่นใหม่ (4) คนที่ใส่ใจตัวเอง (5) คนที่ให้ความสำคัญกับอนาคต (6) คนเพื่อสังคม (7) คนที่มีแบบแผน และ (8) คนรักความบันเทิง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ หากพิจารณาความแตกต่างรายคู่ของรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว 4 รูปแบบ กับรูปแบบการดำเนินชีวิตทั้ง 8 รูปแบบ มีรายละเอียด ดังนี้

จากการศึกษาพบว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแบบมั่นคง จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักกิจกรรมแตกต่างจากความผูกพันแบบทะนงตน และแบบหวาดกลัวด้วยค่าเฉลี่ยของความแตกต่าง 0.59 และ 0.40 ตามลำดับ และความผูกพันภายในครอบครัวแบบกังวล จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักกิจกรรมแตกต่างจากความผูกพันแบบทะนงตน และแบบหวาดกลัว ด้วยค่าเฉลี่ยของความแตกต่าง 0.64 และ 0.45 ตามลำดับ โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากการศึกษาพบว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแบบมั่นคง จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนสนใจข่าวสารบ้านเมืองแตกต่างจากความผูกพันแบบทะนงตน และแบบหวาดกลัวด้วยค่าเฉลี่ยของความแตกต่าง 0.35 และ 0.43 ตามลำดับ และความผูกพันภายในครอบครัวแบบกังวล จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนสนใจข่าวสารบ้านเมืองแตกต่างจากความผูกพันแบบทะนงตน และแบบหวาดกลัว ด้วยค่าเฉลี่ยของความแตกต่าง 0.37 และ 0.45 ตามลำดับ โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากการศึกษาพบว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแบบกังวล จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรุ่นใหม่แตกต่างจากความผูกพันแบบมั่นคง แบบทะนงตน และแบบหวาดกลัว ด้วยค่าเฉลี่ยของความแตกต่าง 0.29, 0.49 และ 0.46 ตามลำดับ โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

รูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่ใส่ใจตัวเอง จากการการศึกษาพบว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแบบมั่นคง จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่ใส่ใจตัวเองแตกต่างจากความผูกพันแบบหวาดกลัว ด้วยค่าเฉลี่ยของความแตกต่าง 0.37 และ ความผูกพันภายในครอบครัวแบบกังวล จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่ใส่ใจตัวเองแตกต่างจากความผูกพันแบบทะนงตน และแบบหวาดกลัว ด้วยค่าเฉลี่ยของความแตกต่าง 0.59 และ 0.53 ตามลำดับ โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากการศึกษาพบว่าวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแบบมั่นคง และแบบกังวล จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนที่ให้ความสำคัญกับอนาคต แตกต่างจากความผูกพันแบบหวาดกลัว ด้วยค่าเฉลี่ยของความแตกต่าง 0.59 และ 0.61 ตามลำดับ โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากการศึกษาพบว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแบบมั่นคง จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนเพื่อสังคมแตกต่างจากความผูกพันแบบทะนงตน และแบบหวาดกลัว ด้วยค่าเฉลี่ยของความแตกต่าง 0.46 และ 0.57 ตามลำดับ เช่นเดียวกับความผูกพันภายในครอบครัวแบบกังวล จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนเพื่อสังคมแตกต่างจากความผูกพันแบบทะนงตนและแบบหวาดกลัว ด้วยค่าเฉลี่ยของความแตกต่าง 0.46 และ 0.57 ตามลำดับ และความผูกพันภายในครอบครัวแบบทะนงตน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนเพื่อสังคมแตกต่างจากความผูกพันแบบหวาดกลัว ด้วยค่าเฉลี่ยของความแตกต่าง 0.11 โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากการศึกษาพบว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแบบกังวล จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักความบันเทิงแตกต่างจากความผูกพันแบบทะนงตน และแบบหวาดกลัว ด้วยค่าเฉลี่ยของความแตกต่าง 0.26 และ 0.27 ตามลำดับ โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากการศึกษาพบว่า ไม่มีความผูกพันภายในครอบครัวคู่ใดเลยที่แตกต่างกัน ทั้งนี้เนื่องจากวิธีของเชฟเฟ (Scheffe) มีลักษณะอนุรักษ์นิยมกล่าวคือ หากค่าเฉลี่ยแตกต่างกันเพียงเล็กน้อยจะถือว่าค่าเฉลี่ยไม่แตกต่างกันดังนั้นจึงไม่มีความผูกพันภายในครอบครัวคู่ใดเลยที่แตกต่างกัน

4) สมมติฐานข้อที่ 4 รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร จะมีความสัมพันธ์กับรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว

จากการศึกษาพบว่า รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของวัยรุ่น ในเขตกรุงเทพมหานคร จะมีความสัมพันธ์กับรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยวัยรุ่นที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปล่อยปละ แบบเปิดเสรีทางความคิด และแบบเห็นพ้องต้องกัน จะมีรูปแบบความผูกพันแบบมั่นคงสูงที่สุด คิดเป็นร้อยละ 50.00, 71.30 และ 50.40 ตามลำดับ รองลงมา คือ รูปแบบความผูกพันแบบกังวล คิดเป็นร้อยละ 23.00 และ 38.70 ตามลำดับ ในขณะที่รองลงมาครอบครัวแบบปล่อยปละจะมีรูปแบบความผูกพันแบบทะนงตน คิดเป็นร้อยละ 35.00 ในทางตรงข้ามวัยรุ่นซึ่งมีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปกป้องจะมีรูปแบบความผูกพันแบบหวาดกลัวสูงที่สุด คิดเป็นร้อยละ 46.70 รองลงมา คือ ความผูกพันแบบทะนงตน คิดเป็นร้อยละ 28.90

5) สมมติฐานข้อที่ 5 วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน

จากการศึกษาพบว่า ในภาพรวมวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีความถี่ และระยะเวลาในการเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

6) สมมติฐานข้อที่ 6 วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์แตกต่างกัน

จากการศึกษาพบว่าในภาพรวมวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์แตกต่างกัน ได้แก่ (1) ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ และ (2) ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปล่อยปละจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมระยะเวลาในการเล่นเกมน พฤติกรรมการติดเกมและระดับการติดเกมสูงที่สุด ด้วยค่าเฉลี่ย 2.60, 3.85, 1.20 และ 2.62 ตามลำดับ วัยรุ่นที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปกป้องจะมีพฤติกรรมการติดเกมสูงที่สุด เช่นเดียวกับแบบปล่อยปละ (มีค่าเฉลี่ยที่เท่ากัน คือ 1.20) ในขณะที่วัยรุ่นที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกันจะมีความถี่ในการเล่นเกมนและระยะเวลาในการเล่นเกมนต่ำที่สุดด้วยค่าเฉลี่ย 1.91 และ 2.86 ตามลำดับ ส่วนวัยรุ่นที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิดจะมีพฤติกรรมการติดเกมและระดับการติดเกมต่ำที่สุด ด้วยค่าเฉลี่ย 1.08 และ 2.37 ตามลำดับ หากพิจารณาความแตกต่างรายคู่ของรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว 4 รูปแบบ กับพฤติกรรมการติดเกม ทั้ง 2 ด้าน มีรายละเอียด ดังนี้

ด้านความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ จากการศึกษพบว่า มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว 1 คู่ ที่มีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์แตกต่างกัน คือ ครอบครัวแบบปกป้อง จะมีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ แตกต่างจากรูปแบบเห็นพ้องต้องกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05 ด้วยค่าเฉลี่ยของความแตกต่าง 0.65

ด้านระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์จากการศึกษาพบว่า ไม่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวคู่ใดเลยที่แตกต่างกัน ทั้งนี้ เนื่องจากวิธีของเชฟเฟ (Scheffe) มีลักษณะอนุรักษ์นิยม กล่าวคือ หากค่าเฉลี่ยแตกต่างเพียงเล็กน้อยจะถือว่าค่าเฉลี่ยไม่แตกต่างกันดังนั้นจึงไม่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวคู่ใดเลยที่แตกต่างกัน

7) สมมติฐานข้อที่ 7 พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร จะมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์

จากการศึกษาพบว่าวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ จะมีความสัมพันธ์กับความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ ($r = 0.142$) ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ ($r = 0.255$) และระดับการติดเกมนออนไลน์ ($r = 0.158$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05 โดยเป็นความสัมพันธ์ในทางบวกต่อกัน แสดงให้เห็นว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์สูง ย่อมจะมีพฤติกรรมการติดเกมนออนไลน์สูงตามกัน

นอกจากนี้ยังพบว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีระยะเวลาในการเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ จะมีความสัมพันธ์กับความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ ($r = 0.284$) ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ ($r = 0.384$) พฤติกรรมการติดเกมนออนไลน์ ($r = 0.101$) และระดับการติดเกมนออนไลน์ ($r = 0.185$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05 โดยเป็นความสัมพันธ์ในทางบวกต่อกัน แสดงให้เห็นว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีระยะเวลาในการเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์สูง ย่อมจะมีพฤติกรรมการติดเกมนออนไลน์สูงตามกัน

5.2 อภิปรายผลการวิจัยโดยใช้สถิติพรรณนา

5.2.1 ภูมิหลังของครอบครัว

ผลการวิจัยพบว่า บิดามารดาของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อาศัยอยู่ด้วยกันโดยบิดาและมารดามีระดับการศึกษาสูงสุดอยู่ที่ระดับปริญญาตรี ส่วนใหญ่บิดาประกอบธุรกิจส่วนตัว ในทางตรงกันข้าม มารดากลับประกอบอาชีพพนักงานบริษัทเอกชน มีรายได้ของผู้ปกครองเฉลี่ยต่อเดือนอยู่ที่ 10,001 - 40,000 บาท นอกจากนี้ สมาชิกในครอบครัวส่วนใหญ่ มีจำนวน 4 คน ซึ่งมีพี่น้องร่วมบิดามารดาจำนวน 2 คน จะเห็นได้ว่า การศึกษาในครั้งนี้เป็นการศึกษากับกลุ่มตัวอย่างที่มีการศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย และยังศึกษาอยู่ในโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน และสังกัดกรุงเทพมหานครในเขตพื้นที่เดียวกัน คือ กรุงเทพมหานคร จึงส่งผลให้ความแตกต่างของภูมิหลังของครอบครัวไม่แตกต่างกันมากนัก เช่น บิดามารดาของอาศัยอยู่ด้วยกัน โดยบิดาและมารดามีระดับการศึกษาสูงสุดอยู่ที่ระดับปริญญาตรี มีรายได้ของผู้ปกครองเฉลี่ยต่อเดือนอยู่ที่ 10,001 - 40,000 บาท ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของวัชรภรณ์ รังสีกุลพิพัฒน์ (2546) ที่พบว่า บิดาของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบกิจการส่วนตัว/ อาชีพอิสระ มีรายได้ 30,000 บาทขึ้นไป ส่วนมารดาอยู่ในระดับประถมศึกษา ประกอบกิจการส่วนตัว/ อาชีพอิสระ มีรายได้ 10,000 - 20,000 บาท ซึ่งแสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาเป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายเหมือนกัน จะมีลักษณะภูมิหลังของครอบครัว ได้แก่ ระดับการศึกษาของบิดามารดา อาชีพของบิดามารดา และรายได้ของบิดามารดาไม่แตกต่างกันมากนัก

5.2.2 รูปแบบการดำเนินชีวิต

ผลการวิจัยพบว่า สามารถจัดกลุ่มรูปแบบการดำเนินชีวิตได้ 8 กลุ่ม ดังนี้ (1) กลุ่มคนรักกิจกรรมชอบทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกับคนในครอบครัว ชอบการเดินเล่นตามห้างสรรพสินค้ารักการดูแลบ้านให้สะอาดและมีความคิดเป็นไปในทางบวก (2) กลุ่มคนสนใจข่าวสารบ้านเมือง เปิดรับสื่อทุกประเภท เป็นคนมองโลกตามความเป็นจริง และให้ความสำคัญต่อการทำหน้าที่ของตนเองให้ดีที่สุด (3) กลุ่มคนรุ่นใหม่ สนใจเทคโนโลยี ตามแฟชั่น แต่มีความคิดในแบบระวาง (4) กลุ่มคนที่ใส่ใจตัวเอง รักการออกกำลังกาย ชอบกิจกรรมในลักษณะของการเล่นกีฬา และมีความสุขกับการดำเนินชีวิต (5) กลุ่มคนที่ให้ความสำคัญกับอนาคต รักครอบครัว ให้ความสำคัญกับครอบครัว และอนาคตของตนเอง (6) กลุ่มคนเพื่อสังคม เคารพกฎกติกาของสังคม (7) กลุ่มคนที่มีแบบแผน ให้ความสำคัญกับการรับประทานอาหารอย่างถูกต้องสุขลักษณะ และชอบศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมตลอดเวลา และ (8) กลุ่มคนรักความบันเทิง ชอบกิจกรรมที่หาความสุขให้ตนเองเป็นวัน ๆ เช่น การเล่นเกม อินเทอร์เน็ต ฟังเพลง

การศึกษารูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครในครั้งนี้ เมื่อเปรียบเทียบกับงานวิจัยที่ศึกษารูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีช่วงอายุใกล้เคียงกัน โดยใช้วิธีการวัดรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบเอไอโอ (AIOs) เช่นเดียวกัน ได้แก่ การศึกษาของอัญชัน สันติไชยกุล (2547) ที่พบว่า รูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครมี 10 รูปแบบ คือ (1) ตามแฟชั่นและกระแสนิยม (2) มุ่งมั่นจริงจัง (3) คนดีของสังคม (4) อนุรักษ์นิยม (5) รักสบายไม่สนใจโลก (6) สุชีวิตร (7) บันเทิงนิยม (8) ยึดมั่นในศีลธรรม (9) มีความคิดรอบคอบและชอบเล่นเกม และ (10) บ้านแสนสุข และการศึกษาของจุฑามาส กิริติกสิกร (2542) ที่แบ่งรูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นได้ 5 กลุ่ม คือ (1) กลุ่มเก็บตัว (2) กลุ่มรักเรียน (3) กลุ่มทันสมัย (4) กลุ่มนักกีฬา และ (5) กลุ่มรักสนุก จะเห็นว่าสามารถจัดกลุ่มรูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครได้ใกล้เคียงกัน 5 - 10 กลุ่ม ซึ่งแต่ละกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยข้างต้นคือ คนกลุ่มเดียวกัน แสดงให้เห็นว่ารูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครไม่มีความแตกต่างกันมากนัก โดยกลุ่มวัยรุ่นที่มีลักษณะตามแฟชั่นและกระแสนิยม หรือกลุ่มคนรุ่นใหม่ และกลุ่มวัยรุ่นที่มีลักษณะบันเทิงนิยมรักสนุก หรือกลุ่มคนรักกิจกรรม เป็นกลุ่มที่พบในการศึกษาทั้ง 3 ครั้ง เนื่องจากวัยรุ่นมีความสนใจส่วนบุคคล เช่น สนใจด้านการแต่งกาย เอาใจในเรื่องเสื้อผ้า ทรงผมที่เป็นแฟชั่นทันสมัย และสนใจในการพักผ่อนหย่อนใจด้วยการทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อความสนุกสนาน และสร้างความบันเทิงใจ (Hurlock, 1974 อ้างใน จุฑามาส กิริติกสิกร, 2542) นอกจากนี้ วัยรุ่นยังมีความต้องการในเรื่องทั่วไป เช่นเดียวกับบุคคลวัยอื่น ต้องการแสดงออก (Exhibition) เพื่อเป็นจุดสนใจของผู้อื่น และต้องการเปลี่ยนแปลง (Change) หรือต้องการทำสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ (ดรุณี ศรีคุ้มวงศ์, 2536) รวมทั้งความเป็นอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครมีลักษณะคล้าย ๆ กัน ทำให้มีกิจกรรมคล้ายกัน วัยรุ่นในระดับเดียวกัน

จึงมีความสนใจ และมีกิจกรรมที่เหมือนกัน เป็นเหตุผลให้กลุ่มวัยรุ่นในแต่ละการศึกษาวิจัยในพื้นที่กรุงเทพมหานครมีผลการศึกษามากในแนวทางเดียวกัน ซึ่งเรย์เมอร์ (Reimer, 1995 อ้างใน จุฑามาส กิริติกสิกร, 2542) ได้อธิบายว่า รูปแบบการดำเนินชีวิต เป็นรูปแบบเฉพาะของกิจกรรมในแต่ละวัน ที่แสดงถึงความเป็นตัวของคนนั้น ๆ โดยที่รูปแบบการดำเนินชีวิตของแต่ละบุคคลจะเป็นเอกลักษณ์ที่ไม่มีใครเหมือน คนแต่ละคนจะเลือกทำในสิ่งที่แตกต่างจากคนอื่น ๆ ซึ่งอาจมีใครคนอื่นทำในสิ่งเหล่านี้เหมือนกันก็เป็นได้ จึงมีคนจำนวนหนึ่งที่มีรูปแบบการดำเนินชีวิตที่เหมือน ๆ กัน โดยผลการวิจัยเชิงสำรวจนี้สอดคล้องกับการสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่เข้าร่วมกิจกรรมและสนใจในการเล่น เกม เล่นอินเทอร์เน็ต การใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ ไลน์ และอินสตาแกรม

ตามที่ อาจ (นามสมมติ) กล่าวว่า “...ส่วนใหญ่แล้วเวลาว่างของผมนั่งเล่นเกม เล่นอินเทอร์เน็ต เล่นเฟซบุ๊กดูว่ามีข่าวอะไรน่าสนใจ ดูว่าเพื่อน ๆ ไปไหน ทำอะไรกัน เล่นอินสตาแกรมบ้างเพราะชอบดูรูปคนอื่นบ้างที่ก็คุยไลน์กับเพื่อน ๆ ที่โรงเรียน ...ที่วิกิดูบางแต่น้อยเพราะไม่ค่อยมีอะไรน่าสนใจ จะดูบ่อยก็ตอนช่วงมีบอล จะดูตลอด ดูเกือบทุกคู่เลย” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 11 พฤศจิกายน 2556)

5.2.3 รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว

ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกันสูงที่สุด (ร้อยละ 62.00) รองลงมาคือ แบบเปิดเสรีทางความคิด (ร้อยละ 21.75) แบบปกป้อง (ร้อยละ 11.25) และแบบปล่อยปละ (ร้อยละ 5.00) ตามลำดับ สอดคล้องกับการศึกษาที่ผ่านมาซึ่งพบว่า ครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกันเป็นครอบครัวที่พบมากที่สุดในประเทศไทยในปัจจุบัน (Charoenthaweesub, 2011; วนิดา วงษาพรหม, 2551 และวรางคณา เดชสวนะ, 2550)

ตามแนวคิดการประเมินรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวปรับปรุงใหม่ของริทชี และฟิทซ์แพททริก (Ritchie & Fitzpatrick, 1990 อ้างใน Graham, 2009) โดยพัฒนาจากกรอบแนวคิดของ แม็คเคลวาร์ด และแชฟฟี (McLeod & Chaffee, 1972) ชี้ให้เห็นว่า ครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกันเป็นครอบครัวที่มีลักษณะของการสื่อสารแบบสนับสนุนการสนทนาในระดับสูง ซึ่งบิดามารดาหรือผู้ปกครองสนับสนุนให้บุตรแสดงความคิดเห็นได้ทุกเรื่อง สนับสนุนให้บุตรมีความคิดเห็นเป็นของตนเองสูง และยังมีลักษณะของการสื่อสารแบบสร้างการปรองดองในระดับสูงเช่นกัน สังเกตได้จากเป็นครอบครัวที่มีกฎระเบียบแบบแผนให้บุตรยึดถือประพฤติปฏิบัติ และผู้ปกครองยังเป็นผู้ตัดสินใจในเรื่องที่สำคัญของครอบครัว แต่จะชี้แจงกับบุตรถึงเหตุผลของการตัดสินใจในเรื่องนั้น ๆ เพื่อรักษาความสัมพันธ์ภายในครอบครัว (Graham, 2009) อีกทั้ง จะให้ความสำคัญของเรื่องสังคม ความเชื่อ ค่านิยม ประเพณี และยึดมั่นในแบบแผนการปฏิบัติที่ปลูกฝังกันมา แต่ในขณะที่เดียวกันผู้ปกครองก็สอนให้บุตรรู้จักพัฒนาความคิดเห็นของตนเองและกล้าแสดงออกแม้ว่าความคิดเห็นเหล่านั้นจะแตกต่างกันก็ตาม (Eswara, 1974) แสดงให้เห็นว่า ในครอบครัวของสังคมไทยปัจจุบันมีการอบรมสั่งสอนบุตร

ในลักษณะที่เป็นสังคมร่วมกับวัฒนธรรมตะวันตก ที่มีการเปิดกว้างทางความคิด เน้นการใช้เหตุผล แสดงความคิดเห็น แต่ในขณะเดียวกันก็ยังมีการสอนให้บุตรเห็นความสำคัญของสังคม ประเพณี แบบแผน วัฒนธรรม และค่านิยมอันดีงาม ที่เน้นเคารพผู้อาวุโส และรู้จักประนีประนอมกันตามวัฒนธรรมดั้งเดิมของสังคมไทย (วนิดา วงษาพรหม, 2551)

สอดคล้องกับการสัมภาษณ์เชิงลึก ตามที่ เฟิร์น (นามสมมติ) ได้กล่าวถึงกฎระเบียบแบบแผนภายในครอบครัว ของตนว่า “...พ่อกับแม่จะสอนว่าห้ามเถียงผู้ใหญ่ เวลาโดนดุให้นั่งฟังเฉย ๆ เงียบ ๆ ห้ามเถียง เพราะเราเป็นคนไทยต้องรู้จักเคารพและให้เกียรติผู้ใหญ่ ...ส่วนเรื่องกฎระเบียบที่บ้านต้องช่วยทำงานบ้านตลอด ...ส่วนเรื่องเวลากลับบ้านต้องบอกเวลาให้ชัดเจน อย่างถ้าวันไหนทำกิจกรรมหรือออกไปกับเพื่อน ๆ ต้องบอกเวลากลับบ้านและต้องกลับตรงเวลาห้ามกลับบ้านดึก ...แต่ดีที่พ่อแม่ไม่ว่าอะไรเราจะนอนดึกแค่ไหนก็ได้ จะเล่นคอมพิวเตอร์ หรือเล่นเกม ก็ไม่มีปัญหาอะไร ...ส่วนกิจกรรมร่วมกันก็มีบ้าง อย่างเช่น ช่วงวันเกิด พ่อแม่ก็จะพาไปทำบุญ ไปทานข้าวนอกบ้าน” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 12 พฤศจิกายน 2556)

ส่วนรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิดมีจำนวนมากเป็นอันดับสองในกลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร (ร้อยละ 21.75) ตามทฤษฎีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวชี้ให้เห็นว่า เป็นครอบครัวที่มีลักษณะของการสื่อสารแบบสนับสนุนการสนทนาในระดับสูง แต่มีลักษณะของการสื่อสารแบบสร้างการปรองดองในระดับต่ำ ผู้ปกครองจะเปิดกว้างให้บุตรแสดงความคิดเห็นได้ทุกเรื่องแม้แต่เรื่องส่วนตัว (Graham, 2009) ผู้ปกครองยังเปิดโอกาสให้บุตรมีส่วนร่วมในการตัดสินใจเรื่องที่สำคัญของครอบครัว (Koerner & Fitzpatrick, 2002) มักให้ความสำคัญกับการส่งเสริมให้บุตรรู้จักพัฒนาความคิดเห็นของตนเอง และกล้าแสดงออก แม้ว่าความคิดเห็นเหล่านั้นจะแตกต่างกับผู้ใหญ่ก็ตามโดยไม่ต้องยึดติดอยู่กับสังคม ความเชื่อ ค่านิยม และประเพณีมากนัก (Eswara, 1974) แสดงให้เห็นว่า สังคมไทยปัจจุบันบางครอบครัวมีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวที่มีความคล้ายคลึงกับสังคมตะวันตกที่ให้ความสำคัญแก่เด็กในการแสดงความรู้สึกได้อย่างเปิดเผย (วนิดา วงษาพรหม, 2551) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดรูปแบบความสัมพันธ์ในครอบครัวในรูปแบบความสัมพันธ์แบบประชาธิปไตย ที่บุตรมีโอกาสแสดงความคิดเห็นและใช้ความสามารถอย่างเต็มที่ ตลอดจนสามารถตัดสินใจด้วยตนเอง บุตรจะมีความรับผิดชอบสูงความมั่นใจในตนเอง กล้าคิดกล้าทำในสิ่งที่ตนเป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม (อมรรัตน์ เจริญชัย, 2547) อย่างไรก็ตามบุตรที่เติบโตจากครอบครัวแบบนี้ จะมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และกล้าตัดสินใจ กล้าแสดงความคิดเห็น เชื่อมมั่นในตนเอง ฟังพาดตนเองได้ แต่กลับมีข้อเสียคือ การแสดงออกอาจทำให้ไม่มีสัมมาคารวะต่อผู้ใหญ่ และขาดการประนีประนอม (Eswara, 1974)

สอดคล้องกับการสัมภาษณ์เชิงลึก ตามที่ ฟ้าใส (นามสมมติ) ในฐานะของวัยรุ่นที่แสดงความคิดเห็นได้อย่างเสรี กล้าโต้เถียง ว่า “...ที่บ้านจะสนิทกับแม่มากกว่าเพราะแม่เหมือนเพื่อนแล้วก็เป็น

ผู้หญิงเหมือนกัน พูดคุยกันได้ทุกเรื่อง แต่พอจะไม่ค่อยคุยเรื่องส่วนตัว เพราะเกรงใจพ่อ ...เวลาที่คิดไม่ตรงกันกับแม่ ก็ไม่ค่อยเถียงหรอก ก็จะมี ๑ เจ็บ ๑ ทำเฉย ๑ ไว้ เพราะเคยเถียงแล้ว แต่แม่ก็ไม่เข้าใจอยู่ดี ...ก็เลยอดทนฟังให้มันจบ ๑ ไปจะดีกว่า ...แต่บางครั้งถ้าทนไม่ไหวจริง ๑ ก็จะวิ่งกลับ และบางทีก็ทำอารมณ์เสียใส่ดินหน่อย คือแม่จะชอบบ่นเรื่องซีเกียจ หรือเรื่องเล่นเฟชบุ๊ก เรื่องเล่นเกมเยอะ” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 20 พฤศจิกายน 2556)

รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปกป้องมีจำนวนเพียงบางส่วนในกลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร (ร้อยละ 11.25) เป็นครอบครัวที่มีลักษณะของการสื่อสารแบบสนับสนุนการสนทนาในระดับต่ำ แต่มีลักษณะของการสื่อสารแบบสร้างการปรองดองในระดับสูงกล่าวคือ เป็นครอบครัวที่มีการสนทนากันระหว่างบิดามารดาหรือผู้ปกครองกับบุตรเพียงเล็กน้อย ผู้ปกครองเป็นผู้ตัดสินใจเรื่องที่สำคัญของครอบครัว และยังเป็นผู้ควบคุมกฎระเบียบต่าง ๆ ภายในครอบครัว (Graham, 2009) ให้ความสำคัญและยึดมั่นต่อประเพณีที่ปลูกฝังกันมา สังเกตได้จากบุตรจะถูกสอนให้เชื่อฟังและคล้อยตามผู้ใหญ่ เพื่อรักษาสัมพันธภาพกับทุกคนในครอบครัว และบุตรถูกห้ามไม่ให้แสดงความคิดเห็นที่ขัดแย้งและห้ามโต้เถียงผู้ใหญ่ แม้ว่าจะไม่เห็นด้วยกับผู้ใหญ่ก็ตาม ซึ่ง อาจทำให้บุตรมีความรู้สึกท้อแท้ ขาดความอบอุ่น การปฏิบัติตามคำสั่งเป็นประจำทำให้บุตรขาดความคิดริเริ่มสิ่งใหม่ ขาดความเชื่อมั่นในตนเอง ไม่เป็นตัวของตัวเอง และไม่กล้าแสดงความคิดเห็น (Eswara, 1974) แสดงให้เห็นว่า ภายในสังคมไทยยังมีครอบครัวที่อบรมสั่งสอนบุตรหลานอย่างเคร่งครัดในกรอบระเบียบของวัฒนธรรมไทย ซึ่งเด็กในกลุ่มนี้จะขาดความคิดริเริ่ม ไม่เชื่อมั่นในตนเอง ไม่กล้าแสดงความคิดเห็น (วนิดา วงษาพรหม, 2551) ซึ่งเด็กกลุ่มนี้อาจก่อให้เกิดปัญหาสังคมในอนาคต ดังผลการวิจัยของอนินทร์ วาริรัตนกุล (2549) ที่พบว่า วัยรุ่นที่มีครอบครัวแบบปล่อยปละ และปกป้อง จะมีทัศนคติในทางบวกต่อยาเสพติด มากกว่าครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิด และเห็นพ้องต้องกัน

สอดคล้องกับการสัมภาษณ์เชิงลึก ตามที่ สุนัก (นามสมมติ) ได้กล่าวถึงการเชื่อฟัง และการตัดสินใจภายในครอบครัวของผู้ปกครองว่า “...ตอนพ่อเสีย แม่ก็เรียกมาคุยเรื่องรายได้ของครอบครัว ว่าต้องมีการลดค่าใช้จ่ายภายในบ้าน รวมถึงค่าขนมของเราด้วย ...เราก็ทำตาม เพราะออกความเห็นอะไรไม่ได้อยู่แล้วยังไงแม่ก็ตัดสินใจในสิ่งที่ดีที่สุดที่ติดกับครอบครัวเราในตอนนี้ เราเองก็ไม่อยากทำให้เป็นปัญหาในครอบครัวด้วย” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 22 พฤศจิกายน 2556)

รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปล่อยปละมีจำนวนน้อยที่สุดในกลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร (ร้อยละ 5.00) เป็นครอบครัวที่มีลักษณะของการสื่อสารแบบสนับสนุนการสนทนา และแบบสร้างการปรองดองในระดับต่ำทั้งคู่ กล่าวคือ เป็นครอบครัวที่มีการสนทนากันระหว่างบิดามารดาหรือผู้ปกครองกับบุตรเพียงเล็กน้อยเท่านั้น บุตรจึงได้รับคำแนะนำและการปลูกฝังทางความคิดต่ำ (Graham, 2009) ผู้ปกครองเป็นผู้ตัดสินใจเรื่องที่สำคัญของครอบครัว โดยไม่จำเป็น

ว่าจะต้องรับฟังความคิดเห็นของทุกคน ครอบครัวลักษณะนี้มองการสนทนาหรือการสื่อสารภายในครอบครัวว่าเป็นสิ่งที่ไม่จำเป็นสำหรับการหาเสียงครอบครัว จึงไม่เน้นการทำกิจกรรมร่วมกัน (Koerner & Fitzpatrick, 2002) อีกทั้ง เป็นครอบครัวที่ไม่มีแบบแผนการปฏิบัติให้บุตรต้องยึดถือ บุตรจึงมีอิสระเสรี แต่ยังถูกห้ามไม่ให้โต้เถียงหรือขัดแย้งกับผู้ใหญ่ ทำให้บุตรรู้สึกขาดความรัก มองโลกในแง่ร้าย ไม่ไว้วางใจผู้อื่น ขาดระเบียบวินัย และไม่สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ (Eswara, 1974) แสดงให้เห็นว่า กระแสบริโภคนิยมในปัจจุบัน ทำให้สังคมไทยบางส่วนเกิดการบีบคั้นทางเศรษฐกิจและสังคม ดังนั้น ผู้ปกครองจึงพยายามทำงานหนักมากขึ้น ทำให้ละเลยการอบรมเลี้ยงดูบุตร ส่งผลให้บุตรไม่ได้รับคำแนะนำและการหล่อหลอมจากบิดามารดา ทำให้บุตรต้องเผชิญโลกเพียงลำพังท่ามกลางกระแสบริโภคนิยม (วนิดา วงษาพรหม, 2551) อาจส่งผลให้บุตรวัยรุ่นแสดงออกซึ่งพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมและนำไปสู่ปัญหาสังคม ดังที่อภิปรายถึงผลการวิจัยไปแล้วข้างต้นว่า วัยรุ่นที่มีครอบครัวแบบปล่อยปละจะมีทัศนคติในทางบวกต่อยาเสพติด (อนันต์ วาริรัตน์กุล, 2549)

สอดคล้องกับการสัมภาษณ์เชิงลึก ตามที่ ชาย (นามสมมติ)

ได้กล่าวถึงการที่ผู้ปกครองได้ให้อิสระในการดำเนินชีวิตว่า “...ผมเป็นคนตัดสินใจเรื่องเรียนเอง โรงเรียนที่เรียนอยู่ผมก็เป็นคนเลือก ส่วนจะเรียนต่อคณะอะไร ที่มหาวิทยาลัยไหนพ่อกับแม่ก็ตามใจแล้วแต่ผมชอบ เพราะพ่อกับแม่ตามใจ ให้อิสระกับผม ขอแค่บอกเท่านั้น ...ส่วนเรื่องเที่ยวผมจะไปไหนก็ได้พ่อแม่ไม่ว่า แต่ก็จะมีถามว่าจะไปไหนกับใคร ไปทำอะไร...” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 20 พฤศจิกายน 2556)

จากผลการวิจัยในครั้งนี้ สรุปได้ว่า รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกันที่มีจำนวนที่สูงที่สุดในกลุ่มตัวอย่างนั้น และในภาพรวมจะมีการสื่อสารภายในครอบครัวแบบสนับสนุนการสนทนาในระดับสูง (ค่าเฉลี่ย 3.70) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะวัยรุ่นอยู่ในวัยที่กำลังเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ผู้ปกครองจึงเปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็นและร่วมพูดคุยกันมากขึ้น แม้ว่าในภาพรวมจะมีการสื่อสารภายในครอบครัวแบบสร้างการปรองดองในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย 3.39) แต่ในรายละเอียดกลับมีการรักษาสัมพันธภาพภายในครอบครัว และมีการอบรมสั่งสอนในประเด็นที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมไทย ได้แก่ ให้อำนาจการไม่ได้เถียงหรือแสดงความไม่พอใจต่อหน้าผู้ใหญ่ สอนให้ปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมประเพณี ต้องปฏิบัติตามกฎระเบียบและแบบแผนภายในครอบครัว รู้จักเชื่อฟังและทำตามผู้ใหญ่ และรู้จักการไม่ได้เถียงเพื่อลดความขัดแย้งภายในครอบครัว ตามแนวคิดของครอบครัว ซึ่งครอบครัวเป็นสถาบันทางสังคมเบื้องต้นของมนุษย์เป็นแหล่งปลูกฝังและสืบสานการเป็นสมาชิกที่ดีให้แก่สังคม (เกษม ตันติผลาชีวะ, 2544, หน้า 10) และเป็นหน่วยที่บุคคลจะปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันเป็นเจ้าของความรู้สึกและมีเอกลักษณ์ร่วมกัน รวมทั้งเป็นแหล่งพัฒนาเฉพาะตัวของบุคคล (Rogers, 1984) รวมทั้งแนวคิดเรื่องการสื่อสารในครอบครัว โดยเป็นการสื่อสารเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างพ่อ แม่ ลูก ซึ่งทุก ๆ ครอบครัวจะพัฒนาบรรทัดฐานในเรื่องทิศทาง เนื้อหาและความหลากหลายใน

การสื่อสารกับแนวคิดต่าง ๆ โดยรวมถึงบรรทัดฐานว่าใครควรสื่อสารกับใคร เกี่ยวกับประเด็นใด ด้วยความตั้งใจเช่นใด (McLeod & Chaffee, 1967 อ้างใน Eswara, 1974) สอดคล้องกับทฤษฎีความผูกพันใกล้ชิด (Attachment Theory) ที่ชี้ให้เห็นว่า ความผูกพันภายในครอบครัวจะเกิดขึ้นตั้งแต่เป็นทารก ต่อเนื่องไปจนสิ้นสุดเมื่อเสียชีวิตเป็นความผูกพันระหว่างผู้เลี้ยงดูกับบุตร ตั้งแต่เด็กจนเติบโต และการสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างบุตรกับบิดามารดา (กฤษมันต์ วัฒนารงค์, 2554 และ Levy, et al., 1998)

ดังนั้น ครอบครัวจึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งต่อรูปแบบพฤติกรรมที่แสดงออกในชีวิตประจำวันของวัยรุ่น ความรู้ความสามารถในการสรรค์สร้างกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อครอบครัว การเสียสละ การให้อภัย การเอื้ออาทรต่อกัน และความรู้สึกอื่น ๆ ย่อมขึ้นอยู่กับสัมพันธ์ภาพของคนในครอบครัวเป็นหลัก (สุรพล พยอมแย้ม, 2548) บิดามารดาหรือผู้ปกครองจึงควรสนับสนุนพฤติกรรมที่ดีของบุตรจะทำให้บุตรรู้สึกว่าได้ได้รับความไว้วางใจ และเป็นการสร้างสัมพันธ์ภาพอันดีระหว่างกัน ยิ่งไปกว่านั้น การปลูกฝังพฤติกรรมที่เหมาะสมหรือปลูกฝังมีจริยธรรม เมื่อบุตรเติบโตขึ้นจะเป็นผู้ใหญ่ที่ดี และเป็นพลเมืองที่ดี เอื้อต่อการพัฒนาประเทศ (กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข, 2548 และ เกศศิริ บุญญะอดิชาติ, 2541)

5.2.4 รูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว

ผู้วิจัยใช้เกณฑ์การแปลผลของรัชนิย์ แก้วคำศรี (2545) เพื่อจำแนกรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวออกเป็น 4 รูปแบบ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแบบมั่นคงสูงที่สุด คิดเป็นร้อยละ 50.70 รองลงมาคือ แบบกังวล คิดเป็นร้อยละ 30.30 แบบหวาดกลัว คิดเป็นร้อยละ 11.80 และแบบทะนงตน คิดเป็นร้อยละ 7.20

รูปแบบความผูกพันแบบมั่นคง มีจำนวนมากที่สุดในกลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร (ร้อยละ 50.70) จากแนวคิดทฤษฎีความผูกพันของบาร์โธโลมิว และโฮโรวิทซ์ (Bartholomew & Horowitz, 1991) ที่ชี้ให้เห็นว่า บุคคลที่มีรูปแบบความผูกพันแบบมั่นคงเป็นผู้ที่มองตนเองและผู้อื่นด้านบวก มีลักษณะที่อบอุ่น มั่นใจในตนเอง เปิดเผย กล้าแสดงความรู้สึกต่อหน้าผู้อื่นให้ความสำคัญกับเรื่องมิตรภาพ มีสัมพันธ์ภาพที่ใกล้ชิดกับผู้อื่นในเชิงพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน มีความไว้วางใจในตนเองและผู้อื่น สามารถสร้างสัมพันธ์ภาพกับบุคคลอื่นได้อย่างลึกซึ้ง และมักแสวงหาการสนับสนุนจากผู้อื่นเพื่อช่วยในการแก้ปัญหาอีกด้วย สอดคล้องกับการศึกษาที่ผ่านมาของรัชนิย์ แก้วคำศรี (2545) และวรัญญา วชิโรดม (2549) ที่พบว่า รูปแบบความผูกพันแบบมั่นคงเป็นความผูกพันที่พบมากที่สุด ซึ่งอาจเป็นผลมาจากการเลี้ยงดูของครอบครัวแบบไทยที่พ่อแม่ให้ความรักความอบอุ่นกับลูก หรืออาจเป็นผลมาจากลักษณะสังคมแบบไทยที่ให้ความสำคัญกับบุคคลรอบตัวมากกว่าสังคมตะวันตกที่เน้นความเป็นส่วนตัว (รัชนิย์ แก้วคำศรี, 2545) รูปแบบความผูกพันแบบมั่นคง เป็นรูปแบบความผูกพันที่เหมาะสมในการดำรงชีวิตในสังคม โดยไม่เกิดปัญหาในเรื่อง

สัมพันธภาพเช่นรูปแบบอื่น จึงเป็นเรื่องปกติที่จะพบวัยรุ่นที่มีรูปแบบความผูกพันแบบมั่นคงได้มากกว่าวัยรุ่นที่มีรูปแบบความผูกพันแบบไม่มั่นคง เนื่องจากวัยรุ่นส่วนใหญ่ย่อมมีความต้องการภายในที่จะได้รับการยอมรับและการเห็นคุณค่าจากตนเองและผู้อื่น (ดร.ณิ ศรีศัมภูวงศ์, 2536) ดังนั้นวัยรุ่นส่วนใหญ่จึงแสดงการยอมรับหรือมองตนเองและผู้อื่นในแง่บวกเพื่อตอบสนองความต้องการภายในของตนอันก่อให้เกิดความสุขในการดำรงชีวิตในสังคม

สอดคล้องกับการสัมภาษณ์เชิงลึก ตามที่ เฟิร์น (นามสมมติ) ได้กล่าวถึงสัมพันธภาพใกล้ชิดในครอบครัวว่า “...แม่จะคอยช่วยเหลือเฟิร์นตลอดเวลาที่มีปัญหา จะเป็นคนแรกที่ยื่นมือเข้ามาช่วย เพราะ แม่เข้าใจเฟิร์นมากกว่าพ่อ หรือเพราะเราเป็นผู้หญิงเหมือนกันก็เลยคุยกันง่าย แล้วก็เข้าใจกันได้ดีกว่าพ่อซึ่งเป็นผู้ชาย ...ปกติแล้วเฟิร์นจะพยายามทำทุกอย่างให้พ่อกับแม่สนับสนุน หรือให้ความช่วยเหลือ พยายามคุย พยายามอธิบายเหตุผลที่เราต้องการความช่วยเหลือในจุดนั้น ๆ ...การที่พ่อแม่ออกคำสั่งหรือมีกฎอะไรก็แล้วแต่ เฟิร์นมองว่าพ่อกับแม่คงมีเหตุผลอะไรสักอย่างที่ต้องการให้เฟิร์นทำตาม ซึ่งเฟิร์นก็ต้องทำตามอยู่แล้ว เพราะเฟิร์นก็ไม่อยากมีปัญหา ต้องทำตามดีที่สุดแล้ว” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 12 พฤศจิกายน 2556)

รูปแบบความผูกพันแบบทะนงตน มีจำนวนน้อยที่สุดในกลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร (ร้อยละ 7.20) เป็นรูปแบบความผูกพันที่มีรูปแบบการมองตนเองทางบวก แต่มองบุคคลอื่นในทางลบ มีความกังวลในสัมพันธภาพต่ำ แต่หลีกเลี่ยงการมีสัมพันธภาพกับผู้อื่นสูง บุคคลในประเภทนี้เห็นคุณค่าของตนแต่ปฏิเสธบุคคลอื่น มองว่าบุคคลอื่นไม่น่าไว้วางใจ จึงหลีกเลี่ยงการมีสัมพันธภาพกับบุคคลอื่น ไม่ชอบการใกล้ชิดสนิทสนมกับผู้อื่น สัมพันธภาพเป็นไปแบบผิวเผิน ยึดหลักความเป็นจริงและใช้เหตุผลเป็นหลัก ไม่ใช้อารมณ์ความรู้สึกในการตัดสินใจ เมื่อประสบปัญหาหรือภาวะที่ทุกข์ใจ จะเผชิญหน้ากับปัญหาโดยตรงและหลีกเลี่ยงความช่วยเหลือจากผู้อื่น มีความมั่นใจในตนเองสูงมาก ไม่แคร์ว่าผู้อื่นจะมองตนเองอย่างไร (Bartholomew & Horowitz, 1991) สอดคล้องกับงานวิจัยของรัชนิย์ แก้วคำศรี (2545) ที่พบว่า นักศึกษาที่มีรูปแบบความผูกพันแบบทะนงตนใช้การเผชิญปัญหาแบบแสวงหาการสนับสนุนทางสังคมต่ำกว่านักศึกษาที่มีรูปแบบความผูกพันแบบมั่นคงและแบบกังวล และใช้การเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยงต่ำกว่านักศึกษาที่มีรูปแบบความผูกพันแบบกังวล ซึ่งแสดงให้เห็นว่า บุคคลที่มีรูปแบบความผูกพันแบบทะนงตนเมื่อประสบปัญหาจะเผชิญหน้ากับปัญหาโดยตรง หลีกเลี่ยงความช่วยเหลือจากผู้อื่นเป็นคนที่มีความมั่นใจในตนเองสูง ยึดหลักความเป็นจริงและใช้เหตุผลเป็นหลัก ไม่ใช้อารมณ์และความรู้สึกในการตัดสินใจ

ลักษณะดังกล่าวสอดคล้องกับการสัมภาษณ์เชิงลึก ตามที่ เอฟ (นามสมมติ) ได้กล่าวถึงรูปแบบการคิดต่อตนเองว่า “...เวลาที่มีปัญหา เอฟจะแก้ปัญหาด้วยตัวเองก่อนนะ ไม่ต้องรอความช่วยเหลือจากใครหรือไปขอความช่วยเหลือจากใคร เพราะทุกปัญหามันมีทางแก้ไขเสมอ ไม่ยากเกินความสามารถเราหรอก ...เวลามีปัญหาที่บ้าน พ่อแม่และผม ก็จะหาเหตุผลมาคุยกัน คือเราจะคุย

กันด้วยเหตุด้วยผลมากกว่าที่จะคอยตามใจ หรือสั่งห้ามไม่ให้อารมณ์มาช่วยตัดสินใจ เพราะมันยิ่งจะลูกเป็นไฟ...” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 11 พฤศจิกายน 2556)

จากผลการวิจัยในครั้งนี้ สรุปได้ว่า รูปแบบความผูกพันแบบมั่นคง มีจำนวนมากที่สุดในกลุ่มตัวอย่าง แม้ว่าในภาพรวมจะมีความผูกพันภายในครอบครัวแบบความวิตกกังวลในการมีสัมพันธภาพใกล้ชิด หรือการมองตนเองด้านลบ อยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย 3.20) ซึ่งแสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างยังมีความวิตกกังวลในสัมพันธภาพ ยังคงต้องการความรักความเอาใจใส่ กลัวการปฏิเสธจากผู้อื่น ไม่มีความมั่นใจในตนเอง และไม่กล้าตัดสินใจด้วยตนเองนอกจากนี้ ในภาพรวมจะมีความผูกพันภายในครอบครัวแบบการหลีกเลี่ยงสัมพันธภาพที่ใกล้ชิด หรือการมองผู้อื่นด้านลบอยู่ในระดับปานกลางด้วยเช่นกัน (ค่าเฉลี่ย 2.34) แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างไม่กล้าเปิดเผยตัวเอง มีการควบคุมตนเองสูง แต่สบายใจที่ได้ใกล้ชิดกับพ่อแม่ และยังต้องการความช่วยเหลือจากผู้ปกครอง ทั้งนี้อาจมีผลมาจากการอบรมเลี้ยงดู เนื่องจากรูปแบบความผูกพันพัฒนาขึ้นมาในช่วงวัยเด็กจากความสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับพ่อแม่หรือผู้เลี้ยงดู หากในวัยเด็กมีความสัมพันธ์ที่มั่นคงและเชื่อมั่นก็จะเป็นพื้นฐานความสัมพันธ์ในวัยต่อ ๆ ไป (กฤษมันต์ วัฒนานรงค์, 2554 และ Levy, et al., 1998) และเป็นโครงสร้างของความสัมพันธ์ระหว่างผู้ใหญ่กับผู้ใหญ่ในอนาคต (Bowlby, 1988) การอบรมเลี้ยงดูแบบใส่ใจจะช่วยให้บุตรมีความสัมพันธ์อันดีกับบิดามารดาหรือผู้ปกครองตลอดชีวิต อีกทั้งบุตรจะเลียนแบบทุกสิ่งทุกอย่างจากบิดามารดา ทั้งเรื่องนิสัย ความรู้สึกนึกคิด และความประพฤติ บุตรจะมองบิดามารดาที่อยู่ใกล้ชิดเสมือนเป็นครูคนแรกหรือครูต้นแบบ ความรู้สึกนึกคิดของบิดามารดาจึงมีอิทธิพลสูงต่อความคิดของบุตร (นิคม วรรณราชู, 2544)

ดังนั้น ผู้ปกครองจะต้องคำนึงถึงการสร้างความผูกพันใกล้ชิดกับบุตร เพราะความผูกพันใกล้ชิดจะช่วยเฝ้าระวังพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในบุตรวัยรุ่นได้ ดังจะเห็นได้จากหากบุตรวัยรุ่นมีรูปแบบความผูกพันแบบมั่นคงจะทำให้บุตรมีการปรับตัวดีและมักไม่มีพฤติกรรมเสี่ยง (Cooper, et al., 1998) โดยบิดามารดาหรือผู้ปกครองควรสนับสนุนพฤติกรรมที่ดีของบุตร หรือสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับบุตรให้ความอบอุ่น ความใกล้ชิด แสดงความรักและยอมรับซึ่งจะทำให้บุตรมีความรู้สึกที่ดี รู้สึกว่าเขาได้รับความไว้วางใจจากบิดามารดา และเป็นการสร้างสัมพันธภาพอันดีระหว่างกัน ทำให้บุตรยอมทำตามคำสั่ง และคำตักเตือนของบิดามารดา ซึ่งจะช่วยลดพฤติกรรมเสี่ยงของบุตรได้ ยิ่งไปกว่านั้น การปลูกฝังพฤติกรรมที่เหมาะสมหรือปลูกฝังมีจริยธรรม เมื่อเขาเติบโตขึ้นจะเป็นผู้ใหญ่ที่ดีและเป็นพลเมืองที่ดี (กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข, 2548; เกศศิริ บุญญะอดิชาติ, 2541; บุญญาภา แจ้งสี, 2544 และ Laible & Thompson, 2000)

5.2.5 การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

ผลการวิจัยพบว่า การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความถี่ในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ 2 - 5 ครั้งต่อวัน (ร้อยละ 37.50) รองลงมาคือ มากกว่า 9 ครั้งต่อวัน

(ร้อยละ 32.50) มีระยะเวลาในการเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อครั้ง (ร้อยละ 21.75) รองลงมา คือ 1 - 2 ชั่วโมงต่อครั้ง และ 2 - 3 ชั่วโมงต่อครั้ง ในสัดส่วนที่เท่ากัน (ร้อยละ 19.75) แสดงว่าใน 1 วัน กลุ่มตัวอย่างเข้าใช้บริการมากกว่า 2 ครั้งต่อวัน โดยมีระยะเวลาใช้บริการมากที่สุด คือ มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อครั้ง ซึ่งนับว่าเป็นการให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีอัตราค่อนข้างสูง และด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีทำให้ในปัจจุบันผู้ใช้งานสามารถเข้าใช้งานผ่านทางโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน จึงทำให้กลุ่มตัวอย่างหลายคนเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่า 9 ครั้งต่อวันและมีระยะเวลาในการเข้าใช้บริการอยู่ในช่วง 2 - 4 ชั่วโมงต่อครั้งหรือมากกว่า

ผลที่ได้จากการวิจัยค่อนข้างสอดคล้องกับงานวิจัยของนุชรรัตน์ ขวัญคำ (2550) ที่ศึกษาพบว่า กลุ่มวัยรุ่นใช้สื่ออินเทอร์เน็ต 1 - 7 ครั้งต่อสัปดาห์ และมีระยะเวลาใช้สื่ออินเทอร์เน็ต 1 - 3 ชั่วโมงต่อครั้ง ในขณะที่งานวิจัยของจุฑามณี คายนันท์ (2554) พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อบุคคลต่อทคอมน้อยกว่า 11 ครั้งต่อสัปดาห์ มีระยะเวลาในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อบุคคลต่อทคอม น้อยกว่า 61 นาทีต่อครั้ง

เมื่อพิจารณาตามทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ ที่ชี้ให้เห็นว่า บุคคลแต่ละคนย่อมมีวัตถุประสงค์ มีความตั้งใจ ซึ่งมีความต้องการในการใช้ประโยชน์จากสื่อสารมวลชนเพื่อสนองความพึงพอใจของตนเองด้วยเหตุผลต่าง ๆ กัน เช่น ต้องการเป็นที่ยอมรับของบุคคลอื่น ต้องการความรู้ทันสมัย (พีระ จิโรโสภณ, 2548) สอดคล้องกับแนวคิดเครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่ชี้ให้เห็นว่า เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นซอฟต์แวร์ที่ใช้งานบนอินเทอร์เน็ตเพื่อตอบสนองไลฟ์สไตล์ของกลุ่มผู้ใช้งานยุคปัจจุบันที่ให้เวลากับการใช้งานอินเทอร์เน็ตมากขึ้นจนเกิดเป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อตอบสนองความต้องการที่ต่างกัน รวมทั้งผลจากการวิเคราะห์เอกสารของนภัสกร กรวยสวัสดิ์ (2553) ที่กล่าวถึงปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของคนในปัจจุบันว่าเกี่ยวข้องกับคุณค่าทางด้านความบันเทิง เมื่อผู้ให้บริการมีความรู้สึกเพลิดเพลินและสนุกในการใช้เทคโนโลยีสำหรับการแลกเปลี่ยนข้อมูล ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์จะทำให้ผู้ให้บริการเกิดความพึงพอใจ มีความตั้งใจในการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างกันมากขึ้น และเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ รวมถึงการได้รับประโยชน์จากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่ช่วยทำให้คนนิยมใช้บริการมากขึ้น เนื่องจากผู้ให้บริการเครือข่ายสามารถติดต่อกับเพื่อน คนรู้จัก ตลอดจนได้รู้จักเพื่อนใหม่ ๆ ได้แลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้กับบุคคลอื่น ซึ่งช่วยให้คนใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างต่อเนื่อง

ดังนั้นพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์จึงเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง เพราะช่วยให้อ่านง่าย ให้กลุ่มผู้ใช้งานสะดวกสบายมากขึ้น อีกทั้งได้มีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงในเรื่องของการให้ข้อมูลข่าวสารมีการนำการสื่อสารผ่านสื่อออนไลน์ (Online Media) มาใช้เป็นช่องทางในชีวิตประจำวันมากยิ่งขึ้นมีการพัฒนาเทคโนโลยีต่าง ๆ ตลอดเวลาไม่ว่าจะใช้บริการผ่านทางคอมพิวเตอร์ หรือผ่านทาง

โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน สามารถตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้ใช้บริการอย่างแท้จริง จนเรียกได้ว่าเป็นยุคแห่งเทคโนโลยีข่าวสารจึงทำให้กลุ่มตัวอย่างใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์เพิ่มมากขึ้น โดยผลการวิจัยเชิงสำรวจนี้สอดคล้องกับการสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่จะมีความถี่ในการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ทุกครั้งที่มีความว่าง มีระยะเวลาในการใช้บริการแต่ละครั้งประมาณ 3 ชั่วโมง

ตามที่ แบงค์ (นามสมมติ) กล่าวว่า “...แบงค์จะเล่นเฟซบุ๊ก ไลน์ ทวิตเตอร์ อินสตาแกรม ส่วนใหญ่เอาไว้คุยกับเพื่อน คุยเรื่องโรงเรียน คุยเรื่องการบ้าน คุยว่าจะไปเที่ยวที่ไหนกัน คุยกันแบบจะทุกเรื่องเลย เพราะว่าสะดวก ไม่ต้องเปลืองค่าโทรศัพท์ ...เวลาเล่นก็จะเล่นตลอด ว่าง ๆ ก็เอาโทรศัพท์ขึ้นมาเล่น เรียน ๆ อยู่บางทีก็เอามาเล่นเหมือนกัน สรุปว่าแบงค์จะเล่นทุกครั้งที่ว่าง ...ถ้าว่าง ๆ ก็จะนั่งเล่นสัก 3 ชั่วโมง ประมาณนี้ ถ้าเป็นวันธรรมดาวันหนึ่งก็เล่นประมาณ 4 - 5 ชั่วโมง หรือมากกว่านั้น แต่ถ้าเป็นวันหยุดก็เล่นยาวเลยทั้งวัน ตั้งแต่ตื่นนอน จนหลับ แต่ก็มีหยุดทานข้าวบ้าง” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 12 พฤศจิกายน 2556)

5.2.6 พฤติกรรมการเปิดรับและการเล่นเกมออนไลน์

จากผลการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ 1 - 2 วันต่อสัปดาห์ (ร้อยละ 45.25) รองลงมาคือ 3 - 4 วันต่อสัปดาห์ (ร้อยละ 24.75) มีจำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมออนไลน์ในแต่ละครั้ง 1 - 2 ชั่วโมงต่อครั้งมากที่สุด (ร้อยละ 25.50) รองลงมาคือ จำนวนต่ำกว่า 1 ชั่วโมงต่อครั้ง และ 2 - 3 ชั่วโมงต่อครั้ง ในสัดส่วนที่เท่ากัน (ร้อยละ 19.25) สอดคล้องกับงานวิจัยของ พิมลพัชร อาสานะพันธุ์ (2551) ที่พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะเล่นเกมออนไลน์เทลส์รันเนอร์ 1 - 2 วันต่อสัปดาห์ โดยเล่นวันละไม่เกิน 2 ชั่วโมง และสอดคล้องกับงานวิจัยของสุภาพร ลือกิตติศัพท์ (2549) ที่ศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มักจะเล่นเกมออนไลน์ที่บ้านของตนเอง โดยในแต่ละสัปดาห์จะเล่นเกมออนไลน์จำนวน 1 - 4 วัน เวลาในการเล่นแต่ละครั้งต่ำกว่า 2 - 4 ชั่วโมง

ส่วนพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่มีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ (ร้อยละ 83.75) แต่มีบางส่วนที่มีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ (ร้อยละ 16.25) แม้ในภาพรวมวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครจะมีระดับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์อยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย 2.49) แสดงให้เห็นว่า พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างยังคงไม่รุนแรงมากนัก กลุ่มตัวอย่างมีความเข้าใจ และมีระเบียบวินัยเกี่ยวกับการใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ แต่ทั้งนี้ ในบางครั้งกลุ่มตัวอย่างยังคงมีพฤติกรรมการใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์นานกว่าที่ตั้งใจไว้ เนื่องจากชื่นชอบความสนุกสนาน ความตื่นเต้นในการเล่นเกมนออนไลน์มากกว่ากิจกรรมอื่นในชีวิตประจำวัน ในขณะที่เดียวกันก็มักจะถูกตำหนิ หรือตักเตือนเกี่ยวกับการใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์จากพ่อแม่ หรือผู้ปกครอง จึงทำให้กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่มีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ สอดคล้องกับ

งานวิจัยของฐิติพงษ์ อนุถาวร (2551) ที่พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการติดเกมโดยรวมอยู่ในระดับต่ำ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตยและแบบใช้อำนาจควบคุมมีการติดเกมอยู่ในระดับต่ำ

อย่างไรก็ตามกลุ่มตัวอย่างบางส่วนยังมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ (ร้อยละ 16.25) เนื่องจากชื่นชอบความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์ มักใช้เวลาเล่นเกมนออนไลน์ นานกว่าที่ตั้งใจไว้ และหากขาดการดูแล เอาใจใส่ และควบคุมเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ สอดคล้องกับงานวิจัยของนารินทร์ โพธิ์สุวรรณ (2553) ที่พบว่า วัยรุ่นที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูที่ไม่เหมาะสมมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมการติดเกมมากกว่าวัยรุ่นที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูที่เหมาะสม นอกจากนี้ตามแนวคิดการเสพติดสื่อ (Media Addiction) ที่ชี้ให้เห็นว่า วัยรุ่นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์จะมีความรู้สึกเพลิดเพลินใจในเวลาที่ได้เล่นเกม มักใช้เวลาในการเล่นเกมนานจนกว่าจะบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ เมื่อบรรลุเป้าหมายแล้วจะมีความต้องการเล่นในระดับที่สูงขึ้นเรื่อย ๆ จึงมีความต้องการใช้เวลาในการเล่นเกมนมากขึ้น (ศิริไชย หงษ์สงวนศรี และพนม เกตุมาน, 2552) สอดคล้องกับลักษณะของเด็กติดเกมของชาญวิทย์ พรนภดล (ม.ป.ป.) คือ เด็กที่หมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมมากเกินไป จนไม่สามารถควบคุมตนเองให้เล่นในระยะเวลาที่กำหนด ทำให้ใช้เวลาเล่นนานติดต่อกันหลายชั่วโมง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวลัยลักษณ์ ใจสูงเนิน (2547) ที่พบว่าวัยรุ่นเล่นเกมออนไลน์เรื้อรังหรือคนในมิติด้านความบันเทิง เช่น การเล่นเกมกับผู้เล่นที่เป็นคนมีชีวิตจิตใจได้พร้อมกันนับหมื่นคนซึ่งกำลังออนไลน์เข้ามาในโลกเสมือนจริงของเกมการสนทนาออนไลน์ พร้อมการแสดงอารมณ์ความรู้สึกที่สนุกเร้าใจ และสนุกกับการรวมกลุ่มทางสังคมออนไลน์ นอกจากนี้วัยรุ่นเสพติดเกมเรื้อรังก็อาจไม่สามารถควบคุมเวลาได้ ละเลยการใช้ชีวิตในมิติอื่น ๆ เนื่องจากการมีชีวิตรอยู่ในโลกเสมือนจริงสนุกสนาน มีอิสระและสามารถมีตัวตนได้ดังต้องการ

สอดคล้องกับการสัมภาษณ์เชิงลึก ตามที่ ชาย (นามสมมติ)

ได้กล่าวถึงพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ของตนว่า “...ผมเล่นเกมออนไลน์มา 5 ปีแล้ว ที่เล่นเพราะเพื่อนชวน ชอบเล่นเกมแนวโมบา (Moba) เพราะเกมมันสนุก ตื่นเต้นด้วย เวลาเล่นก็จะเล่นกับเพื่อนหลาย ๆ คน เล่นทีก็ประมาณ 4 - 5 ชั่วโมง ก็แล้วแต่เกมด้วย นัดกันเล่นทุกวัน ทานข้าวเสร็จตอนเย็นก็เริ่มเล่นกันเลย ...เวลาเล่นเกมทีก็เหมือนอยู่ในโลกส่วนตัว ไม่ค่อยได้ยินเวลาแม่เรียกเหมือนจดจ่ออยู่กับเกมมากกว่า ...ผมเป็นบอยเลยเวลาเล่นเกม ถ้าตั้งใจว่าวันนี้จะเล่นแค่ 2 ชั่วโมง จะกลายเป็น 4 ชั่วโมง 5 ชั่วโมง จะต่อเวลาออกไปเรื่อย ๆ ไม่รู้เหมือนกันว่าทำไม แต่ก็ต่อเวลาเล่นจนกว่าจะชนะจะได้เอาไปคุยโม้กับเพื่อน ๆ ” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 20 พฤศจิกายน 2556)

ผลการศึกษาจากการวิจัยเชิงสำรวจทำให้ทราบว่า ปัญหาพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่นยังคงเป็นปัญหาที่ยังไม่รุนแรงมากนัก ทั้งนี้เนื่องจากสภาพของสังคมไทยยังไม่ได้มีลักษณะของปัจเจกชนนิยม (Individualism) เหมือนกับสังคมตะวันตกมากนัก อีกทั้งพฤติกรรมการติดเกม

ออนไลน์ของวัยรุ่นเป็นเพียงแค่ช่วงระยะเวลาหนึ่งเท่านั้น และเป็นธรรมชาติของวัยรุ่นที่ต้องการสิ่งที่ยืดหยุ่นและต้องการแสดงออกเต็มที่ (ไชยรัตน์ บุตรพรหม, 2545) นอกจากนี้เกมออนไลน์ยังเป็นสื่อสมัยใหม่ที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างมากในแง่ความบันเทิง ดังนั้นเกมออนไลน์จึงอาจกลายเป็นค่านิยมในกลุ่มของวัยรุ่น ทำให้วัยรุ่นส่วนใหญ่นิยมใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อติดต่อสื่อสาร สร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น หรือใช้เพื่อความบันเทิง แต่เมื่อมีวุฒิภาวะมากขึ้น พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์อาจจะหายไปในที่สุด

5.2.7 อภิปรายผลการศึกษาตามสมมติฐาน

1) สมมติฐานข้อที่ 1 ภูมิหลังของครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร จะมีความสัมพันธ์กับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว

จากการศึกษาพบว่า ภูมิหลังของครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร ได้แก่

(1) สถานภาพสมรสของบิดามารดา (2) ระดับการศึกษาของบิดา (3) ระดับการศึกษาของมารดา (4) อาชีพของบิดา (5) อาชีพของมารดา (6) จำนวนสมาชิกในครอบครัว และ (7) จำนวนพี่น้องร่วมบิดามารดาของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว มีเพียงรายได้ของผู้ปกครองที่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ในขณะที่ผลการสัมภาษณ์เชิงลึกกลับพบว่า อาชีพของบิดา มารดา และรายได้ของครอบครัวมีความสัมพันธ์กับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว เนื่องจากอาชีพของบิดาและมารดามีผลต่อเวลาและปริมาณของการสนทนาระหว่างวัยรุ่นกับผู้ปกครอง ซึ่งหากบิดาหรือมารดาทำงานนอกบ้าน และกลับบ้านดึก ย่อมทำให้วัยรุ่นพูดคุยกับผู้ปกครองได้เฉพาะในเวลาค่ำ หรือพูดคุยได้ในปริมาณ (จำนวนชั่วโมง) ที่ต่ำ และรายได้ของครอบครัวมีผลต่อการสื่อสารภายในครอบครัว หากครอบครัวมีฐานะต่ำ บิดามารดาจะไม่ให้ความสำคัญกับการทำงานหรือหาเลี้ยงชีพมากกว่าที่จะสนทนาหรืออบรมสั่งสอน

โดยผลการสัมภาษณ์เชิงลึกตามที่ สุนัก (นามสมมติ) ได้กล่าวถึงอาชีพของมารดาที่มีผลต่อการสื่อสารภายในครอบครัวว่า “...แม่สุนักทำงานคนเดียวเพราะพ่อเสียแล้ว แม่ต้องตื่นไปเอาของแต่เช้า ส่วนตอนเย็นก็กลับดึกเพราะกว่าจะเก็บร้านเสร็จเลยไม่มีเวลาคุยกันสักเท่าไร”

(การสื่อสารส่วนบุคคล, 22 พฤศจิกายน 2556)

เช่นเดียวกับ ภา (นามสมมติ) ได้กล่าวถึงอาชีพของบิดามารดาที่มีผลต่อการสื่อสารภายในครอบครัวว่า “...พ่อของภากลับบ้านเร็ว ส่วนแม่เป็นแม่บ้าน ภา ก็เลยใกล้ชิดกับพ่อแม่ และได้คุยกันทุกวัน แต่ถ้าเป็นครอบครัวเพื่อนของภา พ่อค้าทำงานดึก เลยไม่มีเวลาคุยกันสักเท่าไร”

(การสื่อสารส่วนบุคคล, 12 พฤศจิกายน 2556)

ส่วนวัยรุ่นที่ให้เหตุผลว่ารายได้ของครอบครัวมีผลต่อการสื่อสารภายในครอบครัวมากที่สุด ตามที่ เพย (นามสมมติ) กล่าวว่า “...ครอบครัวของเพยไม่ค่อยมีรายได้ พ่อจะทำงานคน

เดียว จนไม่ค่อยมีเวลาคุยกับลูก ...อย่างที่บ้านเพี้ย พ่อรับจ้างบางทีก็กลับดึก ไม่ค่อยมีเวลาคุยกัน จะคุยกันทีก็ตอนขอเงินค่าใช้จ่าย” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 11 พฤศจิกายน 2556)

ความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปตามแนวคิดภูมิหลังของครอบครัวกล่าวคือ ภูมิหลังของครอบครัวของบุคคลที่แตกต่างกันย่อมมีผลต่อความรู้สึกนึกคิดค่านิยมตลอดจนการแสดงออกทางด้านพฤติกรรมต่าง ๆ รวมทั้งพฤติกรรมสื่อสารของแต่ละบุคคลซึ่งครอบครัวเป็นสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อพัฒนาการของเด็กทั้งทางตรงและทางอ้อมไม่ว่าจะเป็นด้านร่างกายอารมณ์จิตใจสังคมและสติปัญญา (สิริมา ภิญญอนันตพงษ์, 2543, หน้า 37-39) สอดคล้องกับการศึกษารูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวในประเทศไทย พบว่ารายได้ และอาชีพของบิดามารดาหรือผู้ปกครอง มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว (วัชรภรณ์ รังสิกุลพัฒน์, 2546)

ดังนั้น ภูมิหลังของครอบครัว ได้แก่ รายได้ และอาชีพของบิดามารดาของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร จะมีความสัมพันธ์กับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว ซึ่งแสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของครอบครัวที่มีต่อบุตร เนื่องจากปัจจัยด้านฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว ได้แก่ อาชีพและรายได้ของครอบครัว จะส่งผลกระทบต่อขนาดของบ้าน จำนวนบุตร การอบรมเลี้ยงดูบุตร ซึ่งเศรษฐกิจของครอบครัวจะเป็นตัวพยากรณ์เกี่ยวกับด้านบุคลิกภาพและสังคม โดยเด็กที่มาจากครอบครัวที่มีฐานะเศรษฐกิจสูง เด็กจะมีบุคลิกภาพที่มีความมั่นใจ เข้าใจเกี่ยวกับระเบียบวินัย มีความคิดสร้างสรรค์ ตรงข้ามกับเด็กที่มาจากครอบครัวที่มีฐานะเศรษฐกิจต่ำ เด็กจะมีพัฒนาการด้อยไปทุกด้านเนื่องจากครอบครัวที่มีฐานะทางเศรษฐกิจสูง มีรายได้พอเพียงในการใช้จ่ายจะสนับสนุนการทำกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งยังทำให้เด็กรู้สึกมั่นคงปลอดภัย ไม่เครียด ซึ่งต่างจากเด็กที่มาจากครอบครัวที่มีฐานะทางเศรษฐกิจต่ำจะมีความรู้สึกไม่แน่นอน ไม่มั่นใจ กังวล และรู้สึกไม่สบายใจ

นอกจากนี้ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวยังส่งผลถึงเจตคติของบิดามารดาที่จะเสริมสร้างพัฒนาการด้านสติปัญญาแก่เด็กอีกด้วย (สิริมา ภิญญอนันตพงษ์, 2543, หน้า 37-39 และ อารี พันธมณี, 2548) จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่บิดามารดาหรือผู้ปกครองต้องให้การอบรมสั่งสอนทั้งโดยตรงหรือคอยเฝ้าดูอยู่ห่าง ๆ สอดคล้องกับทฤษฎีความผูกพันใกล้ชิดที่ให้ความสำคัญของความผูกพันใกล้ชิดของผู้เลี้ยงดูกับการพัฒนาบุคลิกภาพของเด็ก ซึ่งมองว่ามนุษย์ทุกคนจะมีสัญชาตญาณในการปกป้องคุ้มครองบุคคลที่ไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้หรืออ่อนแอกว่าตนอยู่เสมอ โดยเฉพาะบุตรของตน จึงทำให้เกิดการพัฒนาความรู้สึกผูกพันใกล้ชิดระหว่างบุตรกับผู้เลี้ยงดู ซึ่งเป็นสิ่งที่ช่วยปกป้องคุ้มครองบุตรเมื่อต้องเผชิญกับปัญหาในสังคมที่มีความแตกต่างกันไป ซึ่งขึ้นอยู่กับผู้เลี้ยงดูคนแรกเป็นสำคัญ (Bowlby, 1988) อีกทั้งความผูกพันภายในครอบครัวของบุคคลจะเกิดขึ้นตั้งแต่เป็นทารกต่อเนื่องไปจนสิ้นสุดเมื่อเสียชีวิต เป็นความผูกพันระหว่างบิดามารดาหรือผู้เลี้ยงดูกับบุตรตั้งแต่เด็กจนเติบโตใหญ่ เป็นสิ่งสำคัญในการสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างบุตรกับบิดามารดา (ภุชมนันต์ วัฒนานรงค์, 2554 และ Levy, et al., 1998) และการที่บุตรได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบใส่ใจ ยังช่วยรักษา

สัมพันธ์ภาพอันดีระหว่างผู้ปกครองกับบุตร (บุญญาภา แจ่มสี, 2544) สรุปได้ว่า ภูมิหลังของครอบครัว ด้านอาชีพ และรายได้ของผู้ปกครองจะมีความสัมพันธ์กับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวในระดับที่ค่อนข้างสูง อาจเป็นเพราะฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวมีอิทธิพลต่อการอบรมเลี้ยงดูบุตร ซึ่งจะส่งผลต่อพัฒนาการในด้านต่าง ๆ เช่น ค่านิยม ความรู้สึกนึกคิด การแสดงออกทางด้านพฤติกรรม รวมทั้งพฤติกรรมการสื่อสาร

2) สมมติฐานข้อที่ 2 วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกัน

จากการศึกษาพบว่าวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ได้แก่ (1) คนรักกิจกรรม (2) คนสนใจข่าวสารบ้านเมือง (3) คนรุ่นใหม่ (4) คนที่ใส่ใจตัวเอง (5) คนให้ความสำคัญกับอนาคต (6) คนเพื่อสังคม (7) คนที่มีแบบแผนและ (8) แคนรักความบันเทิง โดยวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิด และเห็นพ้องต้องกันจะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักกิจกรรม คนสนใจข่าวสารบ้านเมือง คนรุ่นใหม่ และคนที่ใส่ใจตัวเองมากกว่าการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปล่อยปละ และวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิด และเห็นพ้องต้องกันจะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักกิจกรรม และคนสนใจข่าวสารบ้านเมือง มากกว่าการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปกป้อง เนื่องจากครอบครัวแบบเปิดเสรีทางความคิดและครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกัน บิดามารดาหรือผู้ปกครองจะเปิดกว้างให้บุตรแสดงความคิดเห็นได้ทุกเรื่องแม้แต่เรื่องส่วนตัวและสนับสนุนให้บุตรมีความคิดเห็นเป็นของตนเองสูง (Graham, 2009) บุตรจะได้รับการอบรมสั่งสอนให้รู้จักมีความคิดริเริ่มสิ่งใหม่ ๆ กล้าแสดงออก และกล้าอภิปรายหรือถกเถียงในประเด็นเรื่องราวต่าง ๆ กับบุคคลอื่น (Eswara, 1974)

จากการที่บุตรได้รับการส่งเสริม สนับสนุนให้สามารถแสดงออกด้านความคิดได้อย่างเสรี บุตรจึงกล้าตัดสินใจด้วยตนเอง กล้าแสดงความคิดเห็น เชื่อมั่นในตนเอง สามารถทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้โดยอิสระ ชอบแสวงหาข้อมูลข่าวสารจากสื่อมวลชนต่าง ๆ เปิดรับข้อมูลทุกประเภท ทำให้เป็นสามารถวิเคราะห์เหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคมได้อย่างมีเหตุผล รวมทั้งติดตามเทคโนโลยีใหม่ ๆ และแฟชั่นอยู่เสมอ รวมทั้งยังห่วงใยในสุขภาพของตนเองด้วย ในขณะที่ครอบครัวแบบปล่อยปละบุตรจะได้รับคำแนะนำและการปลูกฝังทางความคิดต่ำ (Graham, 2009) อีกทั้งบุตรจะไม่ได้รับการส่งเสริมให้กล้าเปิดเผยตัวตน หรือกล้าแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ ซึ่งอาจทำให้บุตรที่รู้สึกขาดความรัก มองโลกในแง่ร้าย ไม่ไว้วางใจผู้อื่น ไม่มีโอกาสได้เรียนรู้ ขาดระเบียบวินัย ไม่มีความขยันขันแข็ง และไม่สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ (Eswara, 1974) ส่วนครอบครัวแบบปกป้องนั้นการสื่อสารระหว่างผู้ปกครองกับบุตร เป็นไปในลักษณะของการเคารพเชื่อฟัง และทำตามคำสั่งผู้ใหญ่

อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ (Koerner & Fitzpatrick, 2002) อาจทำให้บุตรชาติความคิดริเริ่มสิ่งใหม่ ขาดความเชื่อมั่นในตนเอง ไม่เป็นตัวของตัวเอง และไม่กล้าแสดงความคิดเห็น (Eswara, 1974) ดังนั้นเด็กที่เติบโตจากครอบครัวแบบปล่อยปละและปกป้องอาจมีลักษณะที่ขาดความมั่นใจ ไม่สนใจข่าวสารรอบตัว ไม่กล้าแสดงความคิดเห็น หรือแม้กระทั่งไม่ชอบหรือไม่มั่นใจที่จะทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกับคนอื่น ๆ

แสดงให้เห็นว่า รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวมีความสัมพันธ์กับรูปแบบการดำเนินชีวิต ตามแนวคิดรูปแบบการดำเนินชีวิตที่พิจารณาองค์ประกอบทางด้านลักษณะทางจิตวิทยา ได้แก่ กิจกรรม ความสนใจ และความคิดเห็น ซึ่งเป็นรูปแบบเฉพาะของบุคคล ดังที่ เบิร์กแมน ลินด์ควิสท์ และเซอร์จี (Berkman, Lindquist & Sirgy, 1997 อ้างใน อัญชัน สันติไชยกุล, 2547) อธิบายว่า รูปแบบการดำเนินชีวิตได้รับอิทธิพลมาจากกลุ่ม โดยกลุ่มทางสังคมที่บุคคลมีปฏิสัมพันธ์ด้วยนับเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญต่อรูปแบบการดำเนินชีวิตของบุคคลเป็นอย่างมาก เช่น ครอบครัว บุคคลสำคัญในชีวิต รูปแบบการดำเนินชีวิตยังมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของบุคคล ซึ่งบุคคลจะแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับรูปแบบการดำเนินชีวิตของตนเอง รวมทั้งยังบอกความสนใจของบุคคล เช่น คนที่ให้ความสนใจเรื่องครอบครัว มักจะใส่ใจเรื่องหน้าที่การงาน งานอดิเรก และเรื่องเกี่ยวกับศาสนา เป็นต้น

นอกจากนี้ แนวคิดเกี่ยวกับครอบครัวและรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวที่กล่าวว่า การให้ความสำคัญที่แตกต่างกันกับความสัมพันธ์ทั้งในรูปแบบเน้นสัมพันธภาพ และความสัมพันธ์แบบเน้นแสดงความคิดเห็น จะส่งผลให้มีความแตกต่างกันในพฤติกรรมการสื่อสารภายนอกครอบครัวเมื่อเผชิญกับสถานการณ์ที่มีโครงสร้างเหมือนกัน (Eswara, 1974) และการสื่อสารในครอบครัวยังส่งผลต่อพฤติกรรมการแสดงออกของเด็ก เช่น พฤติกรรมติดยาเสพติด และการมีส่วนร่วมทางการเมือง เป็นต้น (อณินท์ วาริรัตน์กุล, 2549 และ Chaffee, et al., 1973) รวมถึงการมีทัศนคติต่อสิ่งต่าง ๆ เช่น การดูแลสุขภาพตนเอง ยาเสพติด และเพศ เป็นต้น (วรางคณา เดชสวนะ, 2550; วัชรภรณ์ รังสิกุลพิพัฒน์, 2546 และอณินท์ วาริรัตน์กุล, 2549) แสดงให้เห็นว่า รูปแบบการสื่อสารในครอบครัวมีผลต่อพฤติกรรมการใช้เวลาของแต่ละคนว่าเป็นอย่างไร การให้ความสนใจกับสภาพแวดล้อมรอบตัว และความคิดเห็นที่มีต่อตนเองและสิ่งรอบข้างที่แสดงถึงความเป็นตัวของคนนั้น ๆ หรือรูปแบบการดำเนินชีวิตของแต่ละบุคคล ตามที่บินดาห์และออตแมน (Bindah & Othman, 2012) ศึกษาพบว่า ค่านิยมทางวัตถุของกลุ่มผู้บริโภคที่เป็นเยาวชนกับการสื่อสารในครอบครัวแบบเน้นสัมพันธภาพ การสื่อสารในครอบครัวแบบเน้นแสดงความคิดเห็น และการสื่อสารในครอบครัวแบบเน้นศาสนามีความสัมพันธ์กันในทางบวก และการศึกษาของฮู และชาง (Hsu & Chang, 2008) ที่พบว่า รูปแบบการสื่อสารในครอบครัวและรูปแบบการดำเนินชีวิตมีความสัมพันธ์กับ

การซื้อรองเท้ากีฬาและเสื้อผ้าลำลองของวัยรุ่น จึงอาจกล่าวได้ว่าครอบครัวที่มีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับบุตรแตกต่างกัน ย่อมจะมีผลทำให้บุตรมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกัน

3) สมมติฐานข้อที่ 3 วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกัน

จากการศึกษาพบว่าในภาพรวมวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติได้แก่

(1) คนรักกิจกรรม (2) คนสนใจข่าวสารบ้านเมือง (3) คนรุ่นใหม่ (4) คนที่ใส่ใจตัวเอง (5) คนให้ความสำคัญกับอนาคต (6) คนเพื่อสังคม (7) คนที่มีแบบแผน และ (8) คนรักความบันเทิง โดยวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแบบกังวล จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักกิจกรรม คนสนใจข่าวสารบ้านเมือง คนรุ่นใหม่ คนที่ใส่ใจตัวเองคนเพื่อสังคม และคนรักความบันเทิงมากกว่าความผูกพันแบบทะนงตน และหวาดกลัว ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากวัยรุ่นที่มีความผูกพันภายในครอบครัวแบบกังวลจะมีลักษณะที่ทำให้ความสำคัญกับสัมพันธภาพที่ใกล้ชิดสนิทสนมเป็นอย่างมาก ทำให้มีลักษณะชอบพึ่งพาผู้อื่น ต้องการความรักความเอาใจใส่ มีการแสดงออกทางอารมณ์สูง (Bartholomew & Horowitz, 1991) จึงทำให้เด็กต้องการใกล้ชิดกับคนรอบข้าง สนใจเรื่องต่าง ๆ รอบตัว ตามกระแสสังคมและกลุ่มเพื่อน เพื่อที่จะได้ใกล้ชิดสนิทสนมกับคนอื่น ๆ เด็กจึงสนใจทำกิจกรรมกับคนอื่น ๆ อยู่เสมอ ในขณะที่เด็กที่มีความผูกพันภายในครอบครัวแบบทะนงตนจะไม่ชอบการใกล้ชิดสนิทสนมกับผู้อื่น และมีความมั่นใจในตนเองสูงมาก (Bartholomew & Horowitz, 1991) จึงอาจไม่ค่อยสนใจที่จะทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกับผู้อื่นมากนัก ส่วนความผูกพันภายในครอบครัวแบบหวาดกลัวเด็กมีความต้องการใกล้ชิดสนิทสนมกับผู้อื่นแต่ก็ไม่กล้าเพราะกลัวการปฏิเสธจากผู้อื่นมีความมั่นใจในตนเองต่ำไม่สามารถตัดสินใจได้ด้วยตนเองต้องพึ่งผู้อื่นอยู่เสมอไม่กล้าเปิดเผยตัวเองมากเกินไปขี้อายและมักลังเลสงสัยว่าผู้อื่นคิดอย่างไรกับตน (Bartholomew & Horowitz, 1991) เด็กอาจมีลักษณะปิดกั้นตนเองจากสังคมและสิ่งรอบตัว เด็กจึงอาจหลีกเลี่ยงที่จะทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น หรือการเปิดรับข่าวสาร

นอกจากนี้วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแบบมั่นคง จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนรักกิจกรรม คนสนใจข่าวสารบ้านเมือง คนที่ใส่ใจตัวเอง คนให้ความสำคัญกับอนาคตและคนเพื่อสังคมมากกว่าความผูกพันแบบหวาดกลัว ทั้งนี้อาจเนื่องมาเด็กที่มีความผูกพันภายในครอบครัวแบบมั่นคงเป็นผู้ที่มีรูปแบบการมองตนเองและผู้อื่นทางบวก จึงมีลักษณะที่ดูอบอุ่น เป็นที่รักใคร่ มั่นใจในตนเอง เปิดเผย กล้าแสดงความรู้สึกต่อหน้าผู้อื่น ให้ความสำคัญกับเรื่องมิตรภาพ (Bartholomew & Horowitz, 1991) จึงทำให้เด็กเป็นคนที่รักกิจกรรม ใส่ใจตนเอง ให้ความสำคัญกับอนาคต สนใจข่าวสารรอบตัว และคำนึงถึงสิ่งต่าง ๆ ในสังคม มากกว่าเด็กที่มีความผูกพันแบบหวาดกลัว ที่กลัวการปฏิเสธจากผู้อื่นไม่กล้าเปิดเผยตัวเอง และขี้อาย

สอดคล้องกับงานวิจัยของเคนเนดี (Kennedy, 1999) ที่พบว่า บุคคลที่มีรูปแบบความผูกพันแบบมั่นคง แทบจะไม่มีลักษณะซึมเศร้าแต่จะมีเอกลักษณ์แห่งความสำเร็จ และประเมินผู้เลี้ยงดูคนแรกว่าให้อิสระและการสนับสนุนสูง ประเมินครอบครัวว่ามีความหมาย มีความแน่นแฟ้น มีการกระทำเพื่อสร้างสรรค์และมีความฉลาดทางวัฒนธรรมสูงกว่าในกลุ่มบุคคลที่มีรูปแบบความผูกพันแบบทะนงตนแบบหวาดกลัวหรือแบบกังวล

แสดงให้เห็นว่า รูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวมีความสัมพันธ์กับรูปแบบการดำเนินชีวิตตามแนวคิดทฤษฎีความผูกพัน ที่ให้ความสำคัญของความผูกพันใกล้ชิดของผู้เลี้ยงดูกับการพัฒนาบุคลิกภาพของเด็ก ซึ่งมองว่ามนุษย์ทุกคนจะมีสัญชาตญาณในการปกป้องคุ้มครองบุคคลที่ไม่สามารถช่วยตนเองได้หรืออ่อนแอกว่าตนอยู่เสมอ โดยเฉพาะบุตรของตน จึงทำให้เกิดการพัฒนาความรู้สึผูกพันใกล้ชิดระหว่างบุตรกับผู้เลี้ยงดู ซึ่งเป็นสิ่งที่ช่วยปกป้องคุ้มครองบุตรเมื่อต้องเผชิญกับปัญหาในสังคมที่มีความแตกต่างกันไป ซึ่งขึ้นอยู่กับผู้เลี้ยงดูคนแรกเป็นสำคัญ (Bowlby, 1988) นอกจากนี้ ความผูกพันยังเป็นสายใยทางอารมณ์ระหว่างบุคคลสร้างมาตั้งแต่กำเนิดและคงอยู่แม้เวลาผ่านไปเกิดขึ้นจากความต้องการความมั่นคงปลอดภัยของบุคคลเมื่อบุคคลอยู่ในวัยเด็กจะแสวงหาความใกล้ชิดทางกายและจิตใจจากผู้เลี้ยงดู ความผูกพันเป็นพื้นฐานสำคัญที่บุคคลจะมีความสัมพันธ์ที่มั่นคงและเชื่อมั่นในวัยเด็กและความผูกพันเป็นพื้นฐานสำคัญต่อความสัมพันธ์ในวัยผู้ใหญ่ (Ainsworth, 1979 อ้างใน วรัญญา วชิโรตตม, 2549)

ดังนั้น การอบรมเลี้ยงดูแบบใส่ใจจะช่วยให้บุตรมีความสัมพันธ์อันดีกับบิดามารดาตลอดชีวิต อีกทั้งบุตรจะเลียนแบบทุกสิ่งทุกอย่างจากบิดามารดา ทั้งนิสัยใจคอ ความรู้สึกนึกคิด และความประพฤติ บุตรจะมองบิดามารดาที่อยู่ใกล้ชิดเสมือนเป็นครูต้นแบบ ความรู้สึกนึกคิดของบิดามารดาจึงมีอิทธิพลสูงต่อความคิดของบุตร (นิคม วรรณราชู, 2544) สอดคล้องกับงานวิจัยของประภาศรี ยินดี (2552) ที่พบว่า วัยรุ่นที่มีพ่อแม่เป็นต้นแบบในการดำเนินชีวิต เมื่อพ่อแม่ขยันทำมาหากินเพื่อเลี้ยงดูครอบครัว วัยรุ่นมักจะขยันทำงานพิเศษเพื่อหารายได้มาช่วยเหลือครอบครัว และงานวิจัยของไลเบิล และทอมป์สัน (Laible & Thompson, 2000) ที่พบว่า จริยธรรมทางการกระทำและการรู้คิดของเด็กนั้น ได้รับผลจากสัมพันธ์ภาพอันดีกับมารดา บุตรจะมีความสุข ร่าเริง ทำตามคำสั่งและคำตักเตือนของมารดา

โดยผลการวิจัยเชิงสำรวจมีความสอดคล้องกับการสัมภาษณ์เชิงลึกตามที่ ไหม (นามสมมติ) ได้กล่าวถึงความสนใจมีผลต่อความผูกพันภายในครอบครัวว่า “... หากเราให้ความสำคัญ หรือให้ความสนใจในเรื่องของครอบครัว อย่างการเอาใจใส่ดูแลพ่อกับแม่ หรือใช้เวลาร่วมกันบ่อย ๆ ก็ทำให้เรามีความผูกพันใกล้ชิดมากขึ้นกับพ่อแม่” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 22 พฤศจิกายน 2556)

สอดคล้องกับ ภา (นามสมมติ) ที่กล่าวเพิ่มเติมในเรื่องของความสนใจว่า “... ภาให้ความสำคัญกับเรื่องของครอบครัว พยายามดูแลเอาใจใส่พ่อกับแม่ ...ส่วนใหญ่ภาก็จะใช้เวลาอยู่กับแม่

บ่อย ๆ ดูโทรทัศน์ ดูละครด้วยกัน ทำให้ใกล้ชิดกับแม่ สามารถปรึกษา พูดคุยกับแม่ได้ทุกเรื่อง”
(การสื่อสารส่วนบุคคล, 12 พฤศจิกายน 2556)

ดังนั้น จึงอาจคาดได้ว่ารูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นอาจมาจากการที่บิดามารดา ส่งเสริมลักษณะการดำเนินชีวิตของบุตร มีการให้ความรักความอบอุ่นแก่เด็กอย่างเพียงพอ หรืออาจ เพิกเฉยต่อพฤติกรรมและความสนใจที่เป็นปัญหาของบุตร โดยเฉพาะบิดาหรือมารดาที่เลี้ยงบุตรโดย ลำพัง เพื่อต้องการชดเชยการขาดความรักของบุตรที่หายไป จึงตามใจบุตรมากเกินไปจนกลายเป็นคนที่ เอาแต่ใจตนเอง ยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง บิดามารดาที่ใช้ความคิดของตนเองเป็นหลัก กำหนดแนวทางใน การดำเนินชีวิตให้บุตรปฏิบัติตาม ไม่พยายามทำความเข้าใจว่าบุตรต้องการอะไร ส่งผลให้บุตรต้องการ ความเป็นอิสระ ไม่ต้องการให้บิดามารดายุ่งเกี่ยวกับชีวิตของตนเอง ไม่มีความมั่นคงทางอารมณ์ อาจ แสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม หรือทำในสิ่งที่ไม่ถูกต้อง (ประภาศรี ยินดี, 2552 และ Cooper, et al., 1998)

4) สมมติฐานข้อที่ 4 รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของวัยรุ่น ในเขต กรุงเทพมหานคร จะมีความสัมพันธ์กับรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว

จากการศึกษาพบว่า รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวภายในครอบครัวของวัยรุ่น ในเขตกรุงเทพมหานคร จะมีความสัมพันธ์กับรูปแบบความผูกพัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยวัยรุ่น ที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปล่อยปละ แบบเปิดเสรีทางความคิด และแบบเห็นพ้อง ต้องกัน จะมีรูปแบบความผูกพันแบบมั่นคงสูงที่สุด รองลงมา คือ รูปแบบความผูกพันแบบกังวล ในขณะที่ครอบครัวแบบปล่อยปละจะมีรูปแบบความผูกพันแบบทะนงตน ในทางตรงข้ามวัยรุ่นซึ่งมี รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปกป้องจะมีรูปแบบความผูกพันแบบหวาดกลัวสูงที่สุด รองลงมา คือ ความผูกพันแบบทะนงตน ซึ่งความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปตามแนวคิดความผูกพัน กล่าวคือ คุณภาพของสัมพันธ์ภาพเริ่มแรกระหว่างบิดามารดากับบุตร ได้สร้างรูปแบบการทำงานทาง จิตจากภายในหรือสันดาน ซึ่งดำเนินมาอย่างต่อเนื่องจากอดีตจนถึงปัจจุบัน มีอิทธิพลต่อสัมพันธ์ภาพ เริ่มแรกระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่ และมีผลต่อสัมพันธ์ภาพในภาวะปัจจุบัน บุคคลที่ระลึกได้ว่าบิดามารดา ของตนปฏิเสธตนเมื่อขณะยังเป็นเด็ก จะบอกว่าตนมีความใกล้ชิดน้อยกว่ากับบิดามารดาของตน แสดงให้เห็นว่าความผูกพันระหว่างบิดามารดากับบุตรยังคงมีผลตลอดชีวิตของบุตรตั้งแต่เด็กจนเติบโต ใหญ่ และมีบทบาทสำคัญในการสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างบุตรกับบิดามารดา (Levy, et al., 1998) สอดคล้องกับการศึกษาความผูกพันของมารดา กับการพัฒนาจริยธรรมของบุตร พบว่า การพัฒนา จริยธรรมของบุตรจะได้ผลดีนั้น เริ่มต้นจากการพัฒนาจิตสำนึกในเด็กตั้งแต่อายุยังน้อย กล่าวคือ การ ที่มารดาสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับบุตร ให้ความอบอุ่น ความเป็นกันเอง แสดงความรัก และยอมรับ บุตร จะมีความรู้สึกที่ดีและมีความผูกพันกับมารดา (Laible & Thompson, 2000) และรูปแบบความ ผูกพันมีความสัมพันธ์กับบรรยากาศในครอบครัว (Diehl, et al., 1998)

สรุปได้ว่า รูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวในแต่ละครอบครัว ย่อมส่งผลต่อรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวที่แตกต่างกัน ซึ่งคุณค่าของความรักจะเป็นพื้นฐานของพัฒนาการกับภาพความผูกพัน ส่งผลต่อมาถึงรูปแบบการทำงานภายในเกี่ยวกับตนเองและบุคคลอื่น (Bowlby, 1988 อ้างใน Lopez, 1995) และเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างบุตรกับบิดามารดา (Levy, et al., 1998) ถ้าครอบครัวใดมีความผูกพัน มีความสัมพันธ์อันดี มีความเข้าใจซึ่งกันและกัน มีการให้อภัย ตลอดจนการปฏิบัติต่อกันอย่างอบอุ่นก็เปรียบเสมือนเกราะคุ้มครองสมาชิกในครอบครัวให้เกิดความมั่นคงและอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข (อัจฉรา นวจินดา และกาญจนา ลุศนันท์, 2546, หน้า 242) สอดคล้องกับการสัมภาษณ์เชิงลึกตามที่ ภา (นามสมมติ) ได้กล่าวถึงสัมพันธ์ภาพใกล้ชิดในครอบครัวมีผลต่อการสื่อสารภายในครอบครัวว่า “...ภาว่า ครอบครัวที่สนิทกัน มีความใกล้ชิดกันมาก ๆ ก็จะมีเวลาพูดคุยกันเยอะ แล้วก็น่าจะสามารถพูดคุยกันได้ทุกเรื่อง ...อย่างที่บ้านภา ภาจะสนิทกับแม่มากที่สุด เพราะเป็นผู้หญิงเหมือนกัน แล้วก็คุยกันเหมือนเป็นเพื่อนวัยเดียวกัน ภากับแม่ก็เลยคุยกันได้ทุกเรื่องเลย” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 12 พฤศจิกายน 2556)

5) สมมติฐานข้อที่ 5 วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน

จากการศึกษาพบว่า ในภาพรวมวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีความถี่ และระยะเวลาในการเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ กล่าวคือ ไม่ว่าวัยรุ่นกลุ่มตัวอย่างจะมีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวรูปแบบใด กลุ่มตัวอย่างจะมีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทั้งด้านความถี่ และระยะเวลาในการเข้าใช้บริการไม่แตกต่างกัน ในขณะที่ผลการสัมภาษณ์เชิงลึกกลับพบว่า การสื่อสารภายในครอบครัวมีผลต่อระยะเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

ตามที่ แบงค์ (นามสมมติ) กล่าวถึงการสื่อสารภายในครอบครัวที่มีผลต่อระยะเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ว่า “...ถ้าพ่อแม่คอยให้เรามีอิสระ หรือปล่อยให้เราทำอะไรก็ได้ตามใจชอบ ทำให้เราสามารถใช้พวกเครือข่ายสังคมออนไลน์ อย่างเฟซบุ๊ก หรือไลน์ ได้นาน โดยไม่ต้องกังวลว่าพ่อแม่จะมาตามบ่น หรือบังคับให้เราหยุดเล่น เพราะพ่อกับแม่ไม่ค่อยมาสนใจว่าเราทำอะไร เล่นอะไร” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 12 พฤศจิกายน 2556)

เมื่อเปรียบเทียบกับการศึกษาของไชยรัตน์ บุตรพรหม (2545) ที่ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นพบว่า ความสัมพันธ์ในครอบครัวเป็นปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต และงานวิจัยของเรดเบตเตอร์ (Ledbette, 2010) ที่ศึกษาพบว่า การสื่อสารในครอบครัวแบบสนับสนุนการสนทนาในระดับสูงและการสื่อสารในครอบครัวแบบคล้อยตามกันในระดับปานกลางจะสร้างทัศนคติที่ดีต่อการสื่อสารออนไลน์ของเยาวชน สาเหตุที่ผลการศึกษาเชิงสำรวจมีความแตกต่างกับผลการสัมภาษณ์เชิงลึกและงานวิจัยทั้ง 2 ข้างต้นนั้น ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า

ลักษณะทางสังคมและบรรทัดฐานของกลุ่มผู้ใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการสื่อสาร และการติดต่อกับเพื่อน สามารถโพสต์ข้อความหรือแลกเปลี่ยนข้อมูลได้อย่างสะดวกรวดเร็ว พูดคุยกันได้แบบทันทีทันใด (Real Time) อีกทั้งยังสร้างความรู้สึกรู้สึกการเป็นเจ้าของเมื่อใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และเป็นสมาชิกของชุมชนออนไลน์นั้น ๆ ซึ่งช่วยอธิบายการสร้างตัวตนทางสังคมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ส่งผลให้เกิดบรรทัดฐานทางสังคมที่คนนิยมแลกเปลี่ยนความรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (นักสกรวยสวัสดิ์, 2553)

เมื่อพิจารณาตามทฤษฎีความสมบูรณ์ด้านคุณสมบัติของสื่อ ที่ชี้ให้เห็นว่า สื่อที่มีความแตกต่างกันในด้านความสามารถหรือศักยภาพของสื่อจะช่วยให้ผู้ใช้สามารถสื่อสารกันได้ นั่นคือ "ความสมบูรณ์" สื่อที่มีความสมบูรณ์ด้านคุณสมบัติย่อมมีความสมบูรณ์ด้านคุณสมบัติของภาษาในการสื่อสาร ตัวชี้วัด มีความเป็นส่วนตัวมากขึ้น และมีการตอบกลับที่รวดเร็วขึ้น (Daft, Lengel & Trevino, 1987 อ้างใน Dennis & Valacich, 1999) แสดงให้เห็นว่า ในปัจจุบันเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้มีบทบาทในชีวิตประจำวันของคนในทุกระดับ และทุกวัย วัยรุ่นจึงมีการใช้โทรศัพท์มือถือในรูปแบบออนไลน์ เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารกับครอบครัวและเพื่อนสนิท และใช้โซเชียลเน็ตเวิร์กในการติดต่อกับผู้คนในวงกว้าง ("การวิจัยครั้งล่าสุดของซินโนเวต", 2553) เป็นไปตามทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ ที่เน้นความสำคัญของกลุ่มผู้รับสารในฐานะกระทำการสื่อสาร คือ ตัวผู้รับสารจะเป็นผู้เลือกใช้สื่อประเภทต่าง ๆ และเลือกรับเนื้อหาของข่าวสารเพื่อสนองตอบความต้องการของตนเอง ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากความคาดหวัง รวมไปถึงแรงจูงใจ และสภาวะของผู้รับสารจะแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล มีขบวนการเรียนรู้ภายใต้สภาวะแวดล้อมที่ต่างกัน จึงทำให้บุคคลเหล่านั้นมีพฤติกรรมในการเปิดรับสารที่แตกต่างกันออกไป เพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง (Katz, Gurevitch & Hass, 1973 อ้างใน พิระ จิโรโสณ, 2548)

ดังนั้นไม่ว่าวัยรุ่นจะมีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบใดก็สามารถเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ตลอดทุกเวลาและทุกสถานที่ เนื่องจากเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของวัยรุ่นมากขึ้น และวัยรุ่นยังใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อสนองตอบความต้องการของตนเองในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเพื่อความเพลิดเพลิน เพื่อติดต่อสื่อสาร หรือเพื่อผ่อนคลายความเครียด เป็นต้น

6) สมมติฐานข้อที่ 6 วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์แตกต่างกัน

จากการศึกษาพบว่าในภาพรวมวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ได้แก่ (1) ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ และ (2) ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ หากพิจารณาความแตกต่างรายคู่ของรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว 4 รูปแบบ กับพฤติกรรมการติดเกม ทั้ง 2 ด้าน มีรายละเอียด ดังนี้

ด้านความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ พบว่า มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว 1 คู่ ที่มีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์แตกต่างกัน คือ ครอบครัวแบบปกป้อง จะมีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ แตกต่างจากครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เนื่องจากครอบครัวแบบปกป้อง มีลักษณะของการสื่อสารแบบสร้างการปรองดองในระดับสูง เป็นครอบครัวที่อบรมสั่งสอนบุตรหลานอย่างเคร่งครัดในกรอบระเบียบของวัฒนธรรมไทย (วนิดา วงษาพรหม, 2551) วัยรุ่นจึงมีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์สูงกว่าครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกัน ซึ่งมีลักษณะของการสื่อสารแบบสนับสนุนการสนทนา และแบบสร้างการปรองดองในระดับสูงทั้งคู่ เป็นครอบครัวที่สนับสนุนให้บุตรได้แสดงออกซึ่งความคิดเห็น แต่ผู้ปกครองยังคงเป็นผู้ตัดสินใจในเรื่องที่สำคัญของครอบครัว แต่จะสนทนากับบุตรถึงเหตุผลของการตัดสินใจในเรื่องนั้น ๆ เพื่อรักษาความสัมพันธ์ภายในครอบครัว (Graham, 2009) วัยรุ่นจึงถอยห่างครอบครัวเพื่อที่จะได้ไม่ต้องอยู่ในกรอบที่ผู้ปกครองตั้งไว้ และมีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์สูงกว่าครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกัน

สอดคล้องกับผลการสัมภาษณ์เชิงลึกตามที่ อยู่ย (นามสมมติ) ได้ให้เหตุผลว่าการสื่อสารภายในครอบครัวมีผลต่อความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ว่า “...ถ้าพ่อแม่จู้จี้ คอยแต่สั่งห้ามโน่นห้ามนี้ อาจทำให้รู้สึกเครียด บางครั้งก็รู้สึกเบื่อหน่าย ...ก็มีบ้างบางทีที่แอบเล่นเกมทั้งวันทั้งคืน เพราะไม่อยากฟังพ่อแม่บ่น ถ้ามาบ่นใกล้ ๆ ก็ไม่สนใจ เล่นเกมอย่างเดียวเลย” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 20 พฤศจิกายน 2556)

สำหรับระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์พบว่า ไม่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวคู่ใดเลยที่แตกต่างกัน ทั้งนี้ เนื่องจากวิธีของเชฟเฟ (Scheffe) มีลักษณะอนุรักษ์นิยม กล่าวคือ หากค่าเฉลี่ยแตกต่างเพียงเล็กน้อยจะถือว่าค่าเฉลี่ยไม่แตกต่างกันดังนั้นจึงไม่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวคู่ใดเลยที่แตกต่างกัน

จากผลการศึกษาในครั้งนี้ ที่พบความแตกต่างระหว่างรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว กับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงให้เห็นว่า รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ ด้านความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของนาริรัตน์ โพธิ์สุวรรณ (2553) ที่พบว่า ปัจจัยด้านการอบรมเลี้ยงดูมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกมโดยรวมในระดับปานกลาง และการศึกษาของ ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์ (2549) ที่พบว่า มีปัจจัยทางด้านครอบครัวทำให้เกิดพฤติกรรมการเสพติด โดยส่วนใหญ่ผู้เสพติดจะมีปัญหาในเรื่องความสัมพันธ์ในครอบครัวจึงหันไปพึ่งพาการเล่นเกมน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยในครั้งนี้ พบว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีครอบครัวแบบปกป้อง จะมี

ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ แตกต่างจากครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกันแสดงให้เห็นว่า หากผู้ปกครองเข้มงวด หรือเคร่งครัด ด้วยการสร้างกรอบ สร้างระเบียบให้บุตรปฏิบัติตามมากจนเกินไป อาจเป็นสาเหตุหนึ่งให้บุตรมีพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ได้ เนื่องจากวัยรุ่นเป็นวัยที่เด็กจะพ้นจากสภาพของความเป็นผู้เยาว์และเริ่มเข้าสู่ภาวะของความเป็นหนุ่มสาว มีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย และจิตใจ และต้องการความเป็นอิสระจากผู้ปกครอง (สุพัตรา สุภาพ, 2541, หน้า 58) มีความต้องการความเป็นอิสระที่อยากทำอะไรตามความพอใจ (ดร.ณิ ศรศัมภูวงศ์, 2536, หน้า 193) ดังนั้นเมื่อบุตรที่มีลักษณะปัญหาความสัมพันธ์กับผู้ปกครองได้ค้นพบว่า เกมสามารถทดแทนในสิ่งตนเองต้องการได้จึงเกิดพฤติกรรมการเล่นติดอยู่กับสิ่งที่ตนเองมีความสุข และได้รับการตอบสนองก่อให้เกิดเป็นบุคคลที่มีพฤติกรรมในการเล่นเกมนอนไลน์ไปในที่สุด

จากผลการวิจัยเห็นได้ว่า ครอบครัวเป็นสถาบันแรกของทุกชีวิต เป็นแหล่งหล่อหลอมที่สำคัญในการประทับประคองชีวิต ตั้งแต่แรกเริ่มให้เติบโตตามครรลองของสังคม เป็นแหล่งปลูกฝัง และสืบสานการเป็นสมาชิกที่ดีให้แก่สังคม (เกษม ดันติผลาชีวะ, 2544, หน้า 10) รูปแบบพฤติกรรมที่แสดงออกในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นทางบวกหรือทางลบ ล้วนมีพื้นฐานมาจากความสัมพันธ์ของบุคคลในครอบครัวทั้งสิ้น หากสมาชิกในครอบครัวมีสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน มีการถ่ายทอดความรู้ความสามารถในการดำรงชีวิตอย่างเหมาะสม ชีวิตครอบครัวก็จะมีมีความสุข และเมื่อครอบครัวมีความสุข ปัญหาหรือเรื่องร้ายต่าง ๆ ก็อาจป้องกันหรือลดความรุนแรงลงได้จากความสามารถของสมาชิกในครอบครัวที่ช่วยเหลือกัน มีการสื่อสารที่ดีและมีสัมพันธภาพที่เหมาะสม ความสุขในครอบครัวย่อมกลับคืนมา (สุรพล พยอมแย้ม, 2548) หากผู้ปกครองอบรมเลี้ยงดูแบบให้ความรักความเข้าใจเอาใจใส่หากิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกันภายในครอบครัวผู้ปกครองที่สามารถให้คำปรึกษาหรือคำแนะนำที่ดีในเรื่องต่าง ๆ ชี้ให้เห็นถึงผลดีและผลเสียของการเล่นเกมก็จะทำให้วัยรุ่นมีพฤติกรรมการเล่นเกมที่น้อยลง (นาริรัตน์ โพธิ์สุวรรณ, 2553) ดังนั้นการที่เด็กจะผ่านวัยรุ่นและอย่างเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ได้อย่างดีขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่กับลูกวัยรุ่น เมื่อเด็กตกอยู่ในความทุกข์ และมีปัญหาสิ่งที่พ่อแม่จะให้แก่อุปการะได้และเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด คือ การเปิดโอกาสให้เด็กได้พูดคุยสื่อสารกับพ่อแม่ของเขาได้ในทุกเรื่อง (นงลักษณ์ เทพสวัสดิ์, 2542)

7) สมมติฐานข้อที่ 7 พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครจะมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

จากการศึกษาพบว่าพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครจะมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ จะมีความสัมพันธ์ในทางบวกกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อ ระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ และระดับการเล่นเกมออนไลน์ กล่าวคือ เมื่อวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีความถี่

ในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์มากขึ้น ก็จะมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ อันได้แก่ จำนวนครั้งที่เล่นต่อสัปดาห์ ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์และระดับการติดเกมออนไลน์มากขึ้น ตามไปด้วยสอดคล้องกับการศึกษาของนิติพงษ์ ศรีระพันธ์ (2552) ที่พบว่า ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมี วัตถุประสงค์ในการใช้เพื่อความบันเทิง เช่น เพื่อสนทนาติดต่อสัมพันธ์ทั่วไป และเพื่อเล่นเกมออนไลน์ แสดงให้เห็นว่า เมื่อกลุ่มตัวอย่างเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต อาจมีการเล่นเกมออนไลน์ร่วมด้วย

สอดคล้องกับการสัมภาษณ์เชิงลึกตามที่ มายด์ (นามสมมติ) กล่าวถึง ลักษณะการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ร่วมกับการเล่นเกมออนไลน์ว่า “...มายด์ว่าถ้ามีเวลาใช้พวกเครือข่ายสังคม ออนไลน์นาน ก็จะมีระยะเวลาเล่นเกมออนไลน์นานเหมือนกันนะ เพราะอย่างบางเกมก็ต้องเล่นผ่าน เฟซบุ๊ก ที่แต่ก่อนมีพวกเกมฟาร์ม วิลล์ หรือพวกไดมอน แดส แคนดี้ คริส เกมเฮเคย์อะไรแบบนี้ ที่ บางทีมันต้องชวนเพื่อนในเฟซบุ๊กมาเล่นด้วยกัน” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 22 พฤศจิกายน 2556)

นอกจากนี้ยังพบว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีระยะเวลาในการเข้าใช้บริการ เครือข่ายสังคมออนไลน์ จะมีความสัมพันธ์ในทางบวกกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ ความถี่ ในการเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์ ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ และระดับการติดเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ กล่าวคือ เมื่อวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่ มีระยะเวลาในการเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์มากขึ้น ก็จะมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ อันได้แก่ จำนวนครั้งที่เล่นต่อสัปดาห์ ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ พฤติกรรมการติดเกม ออนไลน์ และระดับการติดเกมออนไลน์มากขึ้นตามไปด้วยเช่นกัน ซึ่งสอดคล้องกับนิติพงษ์ ศรีระพันธ์ (2552) ที่ศึกษาพบว่า ปัจจัยด้านการใช้เวลาว่าง/ กิจกรรมในวันธรรมดา (จันทร์ - ศุกร์) ใน วัตถุประสงค์ของการใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับระดับของพฤติกรรมติด อินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่าง

สอดคล้องกับการสัมภาษณ์เชิงลึกตามที่ ฟ้า (นามสมมติ) ที่กล่าวถึงการใช้เครือข่าย สังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ว่า “...ฟ้าว่าระยะเวลาของสองอย่าง ทั้งการใช้พวกเครือข่ายสังคมออนไลน์กับเกมออนไลน์มันมีผลต่อกันและกันนะ เพราะบางที่เราใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์เราอาจจะเปลี่ยนไปเล่นเกมออนไลน์ในเวลาเดียวกันด้วยก็ได้ ฟ้าเองก็เล่นเกม ออนไลน์ในคอมพิวเตอร์ แล้วก็คุยไลน์กับเพื่อนไปพร้อม ๆ กัน บางทีก็คุยไลน์ถามสูตรเกมกับเพื่อน บ่อย ๆ ก็มี” (การสื่อสารส่วนบุคคล, 11 พฤศจิกายน 2556)

หากพิจารณาตามแนวคิดของเครือข่ายสังคมออนไลน์จะเห็นว่า เครือข่ายสังคม ออนไลน์มีความสามารถในการเชื่อมโยงกลุ่มบุคคลต่าง ๆ เข้าด้วยกัน จากการเกิดเว็บไซต์ต่าง ๆ เพื่อ เป็นตัวแทนเสมือนกลุ่มทางสังคมขึ้นมา สามารถเชื่อมโยงติดต่อสื่อสารถึงกันและกัน ผ่านเครือข่าย อินเทอร์เน็ต โดยไม่มีข้อจำกัดเรื่องเวลาและสถานที่ ทำให้สื่อสารกันได้ทั้งที่บ้าน ที่โรงเรียน แม้กระทั่ง

ผ่านโทรศัพท์มือถือ (อติเทพ บุตราช, 2553 อ้างใน นกัศกร กรวยสวัสดิ์, 2553 และ Boyd & Ellison, 2007) และในประเด็นของประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์จะพบว่า เกมออนไลน์ที่สามารถสร้างตัวตนในโลกเสมือนจริง และใช้ชีวิตอยู่ในโลกออนไลน์ สามารถทำการติดต่อสื่อสารหรือกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกันกับผู้อื่นยังเป็นส่วนหนึ่งของเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้วยเช่นกัน ดังนั้นด้วยเหตุผลดังกล่าวจึงทำให้กลุ่มตัวอย่างเลือกกิจกรรมการเล่นเกมออนไลน์เมื่อเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์

เมื่อพิจารณาตามแนวคิดทฤษฎีความสมบูรณ์ด้านคุณสมบัติของสื่อ ซึ่งชี้ให้เห็นว่าการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ มีความจำเป็นต้องคำนึงถึงปริมาณและลักษณะของสารที่สอดคล้องกับช่องทางในการสื่อสาร สื่อที่มีความสมบูรณ์ด้านคุณสมบัติย่อมมีความสมบูรณ์ด้านคุณสมบัติของภาษาในการสื่อสาร มีความสมบูรณ์ด้านคุณสมบัติของตัวชี้นำ (วิธีที่ข้อมูลสามารถสื่อสารออกไปได้) มีความเป็นส่วนตัวมากขึ้น และมีการตอบกลับที่รวดเร็วขึ้น (Daft, Lengel & Trevino, 1987 อ้างใน Dennis & Valacich, 1999) ซึ่งเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเว็บไซต์ที่มีความเป็นปัจเจกบุคคลสามารถสร้างข้อมูลส่วนตัวบนพื้นที่สาธารณะ สามารถทำการเชื่อมต่อข้อมูลของกลุ่มผู้ใช้งานที่ยอมให้มีการแบ่งปันข้อมูลไปยังกลุ่มผู้ใช้งานอื่นที่ติดต่อสื่อสารกัน และยังสามารถเลือกเข้าชมหรือกีดขวางการเชื่อมต่อข้อมูลไปยังผู้ใช้งานอื่นภายในระบบได้ (Boyd & Ellison, 2007) รวมทั้งมีการสร้างเครือข่ายชุมชนเสมือนบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การทำกิจกรรมต่าง ๆ (อติเทพ บุตราช, 2553 อ้างใน นกัศกร กรวยสวัสดิ์, 2553) จึงสามารถสนับสนุนให้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีประสิทธิภาพของข้อความหรือตัวสื่อสูงขึ้น เนื่องจากการนำเอาเครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องมือมัลติมีเดีย รวมถึงโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนเข้ามาใช้มากขึ้น ทำให้ผู้ที่กำลังสื่อสารกันอยู่รู้สึกว่าจะไม่มีความห่างไกลกันระหว่างผู้สื่อสารทั้ง 2 ฝ่าย

ดังนั้นเครือข่ายสังคมออนไลน์จึงเป็นช่องทางการสื่อสารหนึ่งที่มีบทบาทในชีวิตประจำวันของคนในทุกระดับ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มวัยรุ่นที่ส่วนใหญ่จะใช้ชีวิตอยู่กับสังคมออนไลน์เพิ่มมากขึ้น ตามทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ ที่เน้นความสำคัญของกลุ่มผู้รับสาร คือ ตัวผู้รับสารจะเป็นผู้เลือกใช้สื่อประเภทต่าง ๆ และเลือกรับเนื้อหาข่าวสารเพื่อสนองตอบความต้องการของตนเอง ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากความคาดหวัง รวมไปถึงแรงจูงใจ และสภาวะของผู้รับสารจะแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล มีขบวนการเรียนรู้ภายใต้สภาวะแวดล้อมที่ต่างกัน จึงทำให้บุคคลเหล่านั้นมีพฤติกรรมในการเปิดรับสารที่แตกต่างกันออกไป เพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง (Katz, Gurevitch & Hass, 1973 อ้างใน พิระ จิรโสภณ, 2548) จะพบว่าโดยทั่วไปกิจกรรมหลักในการออนไลน์ของวัยรุ่นมีวัตถุประสงค์เพื่อการฟังเพลง ค้นหาข้อมูล และเล่นเกมออนไลน์ (“การวิจัยครั้งล่าสุดของซินโนเวต”, 2553) แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างมีการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการเล่นเกมออนไลน์ด้วย ดังนั้น การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในปัจจุบัน จะมี

ความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่น เนื่องจากเกมออนไลน์เป็นกิจกรรมหลักที่วัยรุ่นมีส่วนร่วมในขณะที่ใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์

5.3 บทสรุปการวิจัย

ผลการวิจัยครั้งนี้สรุปได้ว่า ภูมิหลังของครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครมีความสัมพันธ์กับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งสอดคล้องกับผลการสัมภาษณ์เชิงลึก ที่พบว่า มีตัวแปรภูมิหลังของครอบครัว 3 ตัว ที่วัยรุ่นมีความคิดเห็นว่ามี ความสัมพันธ์กับการสื่อสารภายในครอบครัวมากที่สุด ได้แก่ อาชีพของบิดา อาชีพของมารดา และ รายได้ของครอบครัวโดยความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปตามแนวคิดภูมิหลังของครอบครัวและสอดคล้องกับทฤษฎีความผูกพันใกล้ชิด

วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว และรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวที่แตกต่างกัน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ สอดคล้องกับผลการสัมภาษณ์เชิงลึก ที่พบว่า มีตัวแปรการสื่อสารภายในครอบครัวที่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการดำเนินชีวิต ได้แก่ กิจกรรม ความคิดเห็น และความสนใจ ในขณะที่ตัวแปรความผูกพันภายในครอบครัวมีความสัมพันธ์กับรูปแบบการการดำเนินชีวิต โดยมีความสัมพันธ์ต่อกัน 2 ประเด็น ได้แก่ ด้านกิจกรรม และด้านความคิดเห็น ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดรูปแบบการดำเนินชีวิตแนวคิดเกี่ยวกับครอบครัวและรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว และสอดคล้องกับทฤษฎีความผูกพันใกล้ชิด นอกจากนี้ยังพบว่า รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวภายในครอบครัวของวัยรุ่น ในเขตกรุงเทพมหานคร จะมีความสัมพันธ์กับรูปแบบความผูกพัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ สอดคล้องกับผลการสัมภาษณ์เชิงลึก ที่พบว่า มีตัวแปรการสื่อสารภายในครอบครัวที่วัยรุ่นมีความคิดเห็นว่ามี ความสัมพันธ์กับความผูกพันภายในครอบครัว 2 ประเด็น ได้แก่ สัมพันธภาพใกล้ชิดในครอบครัวและรูปแบบการติดต่อตนเอง ทั้งนี้เป็นไปตามแนวคิดความผูกพัน

วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ในทางตรงข้ามผลการสัมภาษณ์เชิงลึกกลับพบว่า การสื่อสารภายในครอบครัวมีผลต่อระยะเวลาและความถี่ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ขณะเดียวกันวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งสอดคล้องกับผลการสัมภาษณ์เชิงลึก ที่พบว่า มีตัวแปรการสื่อสารภายในครอบครัวที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ใน 2 ประเด็น ได้แก่ ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ และความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดเกี่ยวกับครอบครัวและรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว

นอกจากนี้ยังพบว่าพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร จะมีความสัมพันธ์ในทางบวกกับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยความถี่ในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ จะมีความสัมพันธ์กับความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์และระดับการติดเกมออนไลน์ ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ในทางบวกต่อกัน นอกจากนี้ระยะเวลาในการเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์จะมีความสัมพันธ์กับความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์และระดับการติดเกมออนไลน์ ในทางบวกต่อกัน แสดงให้เห็นว่าวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีพฤติกรรมการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์สูง ย่อมจะมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์สูงตามกัน สอดคล้องกับผลการสัมภาษณ์เชิงลึก ที่พบว่า มีตัวแปรพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ โดยสอดคล้องกับแนวคิดของเครือข่ายสังคมออนไลน์ แนวคิดทฤษฎีความสมบูรณ์ด้านคุณสมบัติของสื่อ และทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ

5.4 ข้อเสนอแนะเพื่อการนำไปใช้

5.4.1 ข้อเสนอแนะเพื่อการสื่อสารภายในครอบครัว

จากการศึกษาพบว่า วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว และรูปแบบความผูกพันภายในครอบครัวแตกต่างกัน จะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกันซึ่งข้อมูลดังกล่าวจะเป็นประโยชน์อย่างมากสำหรับผู้ปกครองและครอบครัว ในฐานะที่ครอบครัวเป็นสถาบันแรกที่เป็นผู้ให้กำเนิดบุตร และเป็นแหล่งหล่อเลี้ยงที่สำคัญในการที่จะประคับประคองชีวิตตั้งแต่แรกเริ่มให้เป็นไปตามครรลองของสังคมเพื่อให้เด็กเติบโตขึ้นมาเป็นผู้ที่มีคุณธรรมจริยธรรมเติบโตขึ้นมาเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม ครอบครัวจึงควรให้ความสำคัญกับการปฏิสัมพันธ์หรือพฤติกรรมสื่อสารภายในครอบครัว ตระหนักว่าการสื่อสารภายในครอบครัว และการสร้างความผูกพันในครอบครัวมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อสมาชิกภายในครอบครัว ซึ่งช่วยพัฒนาความคิด ค่านิยม และมีการประพฤติปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมและวัฒนธรรมอันดีงามภายใต้กฎระเบียบที่สังคมวางไว้

ผลการวิจัยในครั้งนี้ชี้ให้เห็นว่า รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวมีส่วนเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครโดยวัยรุ่นที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปกป้อง จะมีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์มากกว่าครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกัน และการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีส่วนเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร ดังนั้น แต่ละครอบครัวอาจใช้การสื่อสารภายในครอบครัวที่เหมาะสมกับครอบครัวของตนในการป้องกัน หรือเฝ้าระวังการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ของบุตรวัยรุ่น ทั้งนี้ การสื่อสารอาจเป็นสิ่งที่สมาชิกแต่ละคนปฏิบัติต่อกันด้วยความเคย

จีน จนมองข้ามไปว่าบางคำพูดหรือพฤติกรรมที่สื่อสารออกไปซ้ำ ๆ อาจทำให้วัยรุ่นเหนื่อยห่างจากครอบครัว และนำไปสู่พฤติกรรมการติดเกมได้ ดังนั้น หากสมาชิกให้ความสำคัญกับคำพูด และพฤติกรรมที่สื่อสารออกไปและพิจารณารูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกันที่ส่งเสริมให้บุตรกล้าแสดงความคิดเห็นรวมทั้งให้ความสำคัญกับการสนทนากับบุตร ซึ่งช่วยให้บุตรได้รับความรู้และรู้จักเข้าสังคม โดยผลการวิจัยยืนยันได้ว่า วัยรุ่นที่มาจากครอบครัวดังกล่าว จะมีความถี่ในการเล่นเกมระยะเวลาในการเล่นเกม พฤติกรรมการติดเกมและระดับการติดเกมอยู่ในระดับต่ำ

ดังนั้นการสื่อสารภายในครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกัน จะช่วยสร้างความเข้าใจความไว้วางใจระหว่างกันและความใกล้ชิดระหว่างสมาชิกในครอบครัวจะเกิดขึ้น ซึ่งจะสร้างครอบครัวที่อบอุ่นและวัยรุ่นในครอบครัวจะมีพฤติกรรมห่างไกลจากเกมออนไลน์มากขึ้น นอกจากนี้การแนะนำการคบเพื่อนการสร้างระเบียบวินัยในบ้านการกำหนดกติกาอย่างเป็นรูปธรรมรวมทั้งการจัดกิจกรรมให้กับเด็กอย่างต่อเนื่องจะช่วยให้ได้รู้เท่าทันอันตรายของการติดเกม และเพิ่มทักษะการดำรงชีวิต โดยเฉพาะทักษะการปฏิเสธการชักชวนจากเพื่อนดังนั้นปัญหาการติดเกมของบุตรจะไม่เกิดขึ้นหากผู้ปกครองใส่ใจและให้เวลากับบุตรมากขึ้น รวมทั้งสนับสนุนให้บุตรแสดงออกทางความคิดตามสมควร แต่ต้องไม่ก้าวร้าวต่อผู้ใหญ่

5.4.2 ข้อเสนอแนะต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

จากผลการศึกษา พบว่า รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์รวมทั้งการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่นมีความสัมพันธ์กันซึ่งสามารถนำข้อมูลที่ได้นี้ไปเป็นแนวทางให้กับหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับภาวะการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่นได้แก่ สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) รวมทั้งองค์กรอิสระ เช่น ศูนย์ปฏิบัติการสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์แห่งชาติ สภาเด็กและเยาวชน และเครือข่ายครอบครัวเฝ้าระวังและสร้างสรรค์สื่อ เป็นต้น ได้ใช้เป็นข้อมูลในการผลักดันในเชิงนโยบายการกำหนดยุทธศาสตร์ และแผนการดำเนินงานป้องกันและแก้ไขปัญหาพฤติกรรมติดเกมของวัยรุ่นให้ตรงจุด

ผลการวิจัยยืนยันได้ว่า การสื่อสารภายในครอบครัวสามารถช่วยป้องกันหรือเฝ้าระวังพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่นได้ไม่มากนักน้อย ดังนั้น หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรวางแผนและดำเนินการเผยแพร่ให้ความรู้แก่บิดามารดาหรือผู้ปกครองได้ตระหนักถึงความสำคัญของการสื่อสารภายในครอบครัว โดยแต่ละครอบครัวต้องให้ความสำคัญของภูมิหลังของครอบครัว คือ รายได้ของผู้ปกครอง เนื่องจากผลการวิจัยเชิงสำรวจและการสัมภาษณ์เชิงลึกมีข้อค้นพบที่ตรงกันว่า ภูมิหลังของครอบครัวดังกล่าวมีผลต่อการสื่อสารภายในครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งมี

ผลกระทบต่อสัมพันธภาพ ระยะเวลาและปริมาณการสื่อสารระหว่างผู้ปกครองกับบุตร เพราะหากครอบครัวมีฐานะทางเศรษฐกิจต่ำ บิดามารดาย่อมให้ความสำคัญกับการทำงานหรือหาเลี้ยงชีพมากกว่าที่จะสนทนาหรืออบรมสั่งสอน ทำให้บุตรเกิดความห่างเหินหรือขาดความอบอุ่น บุตรอาจหันไปให้ความสำคัญกับสิ่งอื่น ๆ รอบตัวมากขึ้น ได้แก่ เครือข่ายสังคมออนไลน์ เกมออนไลน์ และกลุ่มเพื่อน

นอกจากนี้ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรให้ความรู้แก่บิดามารดาหรือผู้ปกครองได้ตระหนักถึงความสำคัญของการสื่อสารภายในครอบครัว ที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และเกมออนไลน์ รวมทั้งควรให้ความรู้แก่บิดามารดาในเรื่องพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของวัยรุ่น รวบรวมความรู้และเผยแพร่ให้เห็นผลดี-ผลเสียของเครือข่ายสังคมออนไลน์ และเกมออนไลน์ เนื่องจากผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่นมีความสัมพันธ์กันจึงควรสนับสนุนพื้นที่และสร้างทางเลือกในกิจกรรมอื่น ๆ แก่เด็กและครอบครัว เพื่อป้องกันและเฝ้าระวังพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย ซึ่งองค์กรต่าง ๆ ควรร่วมมือในลักษณะภาคีเพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์อย่างจริงจัง โดยเริ่มจากให้ความรู้แก่สถาบันครอบครัวในเครือข่ายหรือในชุมชน เพราะครอบครัวที่เข้มแข็ง และสมาชิกทุกคนมีสัมพันธภาพอันดีต่อกัน จะสามารถเฝ้าระวังพฤติกรรมการติดเกมของบุตรวัยรุ่นตั้งแต่ต้นเหตุได้ดี รวมทั้งช่วยปกป้องบุตรจากพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมต่าง ๆ ได้ เพราะสถาบันครอบครัวถือเป็นสถาบันที่ผลผูกพันกับบุคคลตั้งแต่เด็ก

5.4.3 ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษา

ผลการวิจัยช่วยให้เข้าใจถึงอิทธิพลของรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว ที่มีต่อพฤติกรรม การติดเกมออนไลน์ ตามที่ผลการวิจัยเชิงสำรวจ พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบปกป้อง จะมีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์สูงกว่าครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกัน แสดงให้เห็นว่า ครอบครัวแบบปกป้องที่มีลักษณะของการสื่อสารแบบสร้างการปรองดองในระดับสูง เป็นครอบครัวที่อบรมสั่งสอนบุตรหลานอย่างเคร่งครัดในกรอบระเบียบของวัฒนธรรมไทย กลุ่มตัวอย่างจึงถอยห่างจากครอบครัวเพื่อที่จะได้ไม่ต้องอยู่ในกรอบที่ผู้ปกครองตั้งไว้ และหันไปให้ความสนใจกับสิ่งรอบตัว หรือกิจกรรมที่สามารถทดแทน หรือผ่อนคลายความกดดันจากครอบครัว เช่น เกมออนไลน์ เป็นต้น ทำให้กลุ่มตัวอย่างที่มีครอบครัวแบบปกป้องมีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์สูงกว่าครอบครัวแบบเห็นพ้องต้องกัน ซึ่งผลการวิจัยจะเป็นประโยชน์ในการสร้างความตระหนักถึงความสำคัญ และมีความเข้าใจอิทธิพลของรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวที่มีต่อการ เล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในยุคปัจจุบัน เป็นแนวทางในการสนับสนุน ส่งเสริมบทบาทของพ่อแม่และครอบครัวให้มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์กระบวนการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนให้สามารถใช้งานสื่อสังคมออนไลน์หรือเกมออนไลน์ได้อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์นอกจากนี้ผลการวิจัยยังเป็นแนวทาง

ให้นักวิชาชีพด้านนิเทศศาสตร์และการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ได้สร้างและพัฒนาองค์ความรู้ในด้านพฤติกรรมของเยาวชนและการสื่อสารในครอบครัว โดยการนำผลการวิจัยที่ได้ไปสร้างความเคลื่อนไหวด้านวิชาการและสังคมผ่านเครือข่ายและกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การจัดเวทีนโยบายสาธารณะเสนอความรู้ที่ได้จากการศึกษาเพื่อมุ่งให้เกิดการเปลี่ยนแปลง และนำไปสู่ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายหรือแนวทางการปฏิบัติที่นำไปสู่การแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อพัฒนาแนวคิดเกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่ดีแก่กลุ่มวัยรุ่น

5.4.4 ข้อเสนอแนะต่อโรงเรียนและสถาบันการศึกษา

นอกจากนี้สถาบันการศึกษายังสามารถช่วยอบรมขัดเกลาเด็กวัยรุ่นให้มีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวที่เหมาะสมเนื่องจากผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่ารูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวมีอิทธิพลต่อรูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่น รวมถึงพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ด้วยเช่นกัน ดังนั้นสถาบันการศึกษาสามารถอบรมขัดเกลาวัยรุ่นได้ผ่านการเรียนการสอนโดยตรงเพื่ออบรมชี้แนะให้เด็กวัยรุ่นเห็นความสำคัญของการสื่อสารภายในครอบครัวและเด็กวัยรุ่นเองก็สามารถเป็นส่วนสำคัญในการสร้างรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวที่เหมาะสมให้กับครอบครัวของตนได้ซึ่งจะส่งผลทำให้วัยรุ่นมีรูปแบบการดำเนินชีวิตที่เหมาะสม รวมทั้งการให้ความรู้เรื่องโทษภัยการติดเกมออนไลน์และการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้วย เนื่องจากผลการวิจัย พบว่า ความถี่ในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ จะมีความสัมพันธ์ในทางบวกกับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ กล่าวคือ เมื่อวัยรุ่นมีความถี่ในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์มากขึ้น ก็จะมีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ และระดับการติดเกมออนไลน์มากขึ้นตามไปด้วยซึ่งการให้ความรู้เรื่องโทษดังกล่าวจะเป็นอีกแนวทางหนึ่งในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมออนไลน์ของเด็กวัยรุ่นได้

5.5 ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

5.5.1 การวิจัยครั้งต่อไปควรจะศึกษารูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร ตามการรับรู้ของบิดามารดาหรือผู้ปกครองร่วมด้วย ซึ่งจะช่วยให้ได้ความรู้และความเข้าใจที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวรอบด้านมากยิ่งขึ้น เนื่องจากสมาชิกแต่ละคนย่อมมีการรับรู้ถึงพฤติกรรมการสื่อสารภายในครอบครัวที่แตกต่างกัน

5.5.2 การวิจัยครั้งต่อไปควรจะศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครที่มีพฤติกรรมติดเกม กับวัยรุ่นที่ไม่มีพฤติกรรมติดเกม เพื่อศึกษาว่ามีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร และครอบครัวรูปแบบใดที่วัยรุ่นจะมีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และมีพฤติกรรมติดเกมน้อยที่สุด ซึ่งจะช่วยให้เข้าใจถึงความสำคัญของการสื่อสารภายในครอบครัว ที่มีต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และพฤติกรรมติดเกมของวัยรุ่นมากยิ่งขึ้น

5.5.3 การวิจัยครั้งต่อไปควรจะศึกษาปัจจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมของวัยรุ่นร่วมด้วย เพราะมีหลายปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมไม่เพียงแต่รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวเท่านั้น เพื่อใช้เป็นแนวทางในการศึกษาเชิงนโยบายการป้องกันปัญหาพฤติกรรมการเล่นเกมของวัยรุ่นต่อไป เช่น รูปแบบการดำเนินชีวิต ความผูกพันในครอบครัว อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน บุคลิกภาพด้านอารมณ์ ระดับความเครียดของวัยรุ่น และการเห็นคุณค่าในตัวเอง เป็นต้น ซึ่งจะช่วยให้เข้าใจอิทธิพลต่าง ๆ ที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นเกมของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครมากยิ่งขึ้น และควรศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรและภูมิหลังของครอบครัว กับพฤติกรรมการเล่นเกมร่วมด้วย ซึ่งจะช่วยให้เข้าใจปัจจัยที่มีต่อพฤติกรรมเกมรอบด้านมากยิ่งขึ้น

5.5.4 การวิจัยครั้งต่อไปควรจะดำเนินการสัมภาษณ์เชิงลึกกับสมาชิกภายในครอบครัวท่านอื่น ๆ ร่วมด้วย โดยเฉพาะบิดามารดาหรือผู้ปกครอง เพื่อศึกษาถึงรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว ตามการรับรู้ของผู้ปกครอง และศึกษาถึงความคิดเห็นของผู้ปกครองที่มีต่อการใช้อุปกรณ์สื่อสารสังคมออนไลน์และพฤติกรรมเล่นเกมของบุตรให้ลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น เพราะสมาชิกแต่ละคนอาจมีการรับรู้ถึงการสื่อสารภายในครอบครัวและพฤติกรรมเกมที่แตกต่างกันไป แม้ว่าจะมีประสบการณ์ร่วมในเหตุการณ์เดียวกันก็ตาม

5.5.5 การวิจัยครั้งต่อไปควรรวบรวมเครื่องมือวัดในเรื่องพฤติกรรมใช้อุปกรณ์สื่อสารสังคมออนไลน์ที่เป็นแบบอัตนัยจำนวนหลายข้อ เพื่อให้การวัดพฤติกรรมใช้อุปกรณ์สื่อสารสังคมออนไลน์สามารถตรวจสอบความเที่ยงภายในของข้อคำถามได้ ซึ่งจะทำให้การวัดเรื่องพฤติกรรมใช้อุปกรณ์สื่อสารสังคมออนไลน์มีความน่าเชื่อถือยิ่งขึ้น

5.5.6 การวิจัยครั้งต่อไปควรพิจารณาใช้เครื่องมือในการวัดพฤติกรรมเล่นเกมที่สามารถวัดได้ทั้งพฤติกรรมการเล่นเกมและระดับพฤติกรรมเล่นเกมในเครื่องมือวัดเพียงตัวเดียว หรือปรับแบบวัดการวัดพฤติกรรมเล่นเกมและแบบวัดระดับพฤติกรรมเล่นเกมให้ใช้เพียงตัวใดตัวหนึ่งเพียงตัวเดียว

5.6 ข้อจำกัดของการวิจัย

5.6.1 งานวิจัยชิ้นนี้เป็นการจำกัดกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาเฉพาะผู้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และผู้เล่นเกมออนไลน์ในระดับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 ในเขตกรุงเทพมหานครเท่านั้น ทำให้งานวิจัยชิ้นนี้ไม่สามารถอ้างอิงเป็นตัวแทนพฤติกรรมของกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนในพื้นที่อื่น ๆ ได้ทั้งหมดผลการศึกษาและข้อสรุปต่าง ๆ จึงเป็นเพียงแนวทางให้ทราบและทำความเข้าใจในบริเวณพื้นที่การศึกษาเท่านั้น

5.6.2 การศึกษาเรื่องพฤติกรรมใช้อุปกรณ์สื่อสารสังคมออนไลน์ในครั้งนี้ มีการตั้งข้อคำถามเพียง 2 ข้อเพื่อวัดความถี่ในการใช้บริการ จำนวน 1 ข้อ และระยะเวลาในการเข้าใช้บริการ จำนวน

1 ข้อจากการมีข้อความจำนวนน้อยข้อนี้ อาจทำให้เกิดข้อจำกัดในเรื่องของความน่าเชื่อถือของเครื่องมือวัดในเรื่องพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้

5.6.3 การศึกษาเรื่องพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ในครั้งนี้ มีการใช้เครื่องมือวัดในแบบสอบถามทั้งเรื่องพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และระดับของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งเครื่องมือวัดทั้งสองแบบนี้มีความใกล้เคียงกัน อาจส่งผลทำให้เกิดความซ้ำซ้อนในการวัดเรื่องพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ได้



บรรณานุกรม

- กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. (2548). *แนวคิดทฤษฎีและปัจจัยเกี่ยวกับการอบรมเลี้ยงดูลูก*. สืบค้นจาก <http://www.dmh.go.th/news/view.asp?id=969>.
- กฤษมันต์ วัฒนานรงค์. (2554, 23 มกราคม). ทฤษฎีการแนบติด (Attachment Theory) เข้าสู่บัณฑิตศึกษา. *ไทยรัฐ*. สืบค้นจาก <http://www.thairath.co.th/content/edu/157530>.
- กลุ่มพัฒนาระบบสารสนเทศ ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ. (2553). *จำนวนนักเรียน นักศึกษา จำแนกรายชั้น รายจังหวัด ประจำปีการศึกษา 2553*. สืบค้นจาก http://www.moe.go.th/data_stat/.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2541). *สื่อมวลชน: ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- การวิจัยครั้งล่าสุดของซินโนเวตได้พบว่าวัยรุ่นทั่วเอเชียไม่สามารถปลีกตัวออกจากโทรศัพท์มือถือ. (2553, 3 กันยายน). *Thailand press releases*. สืบค้นจาก <http://www.thailand4.com/gen/2010-09-03/>.
- เกศศิริ บุญญะอดิชาติ. (2541). *รูปแบบการสื่อสารในครอบครัวและการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เกษม ต้นติผลลาชีวะ. (2544). *ครอบครัวสุขภาพจิตที่ดี* (พิมพ์ครั้งที่ 2). นนทบุรี: สนุกอ่าน.
- เกษรา เกิดมงคล. (2546). *รูปแบบการดำเนินชีวิต การแสวงหาข้อมูลเพื่อการตัดสินใจ และพฤติกรรมทางท่องเที่ยวของคนวัยทำงาน*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- แคนโดนด้าติดเฟชบุ๊ก โจ้ววัย 14 ปีเป็นทรพีฆ่าแม่. (2555, 31 ตุลาคม). *เดลินิวส์*. สืบค้นจาก <http://www.dailynews.co.th/crime/163939>.
- จิรดา มหาเจริญ. (2547). *การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- จิรวรรณ มาทวิ. (2548). *การศึกษาสาเหตุผลสืบเนื่องและแนวทางในการลดพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- จุฑามณี คายะนันท์. (2554). *พฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เฟซบุ๊ก ดอทคอม (www.facebook.com)*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

- จุฑามาส กิริติกสิกร. (2542). รูปแบบการดำเนินชีวิตของเด็กวัยรุ่นกับการใช้ประโยชน์จากสื่อมวลชน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ฉัตรศิริ ปิยะพิมลสินธุ์. (2548). การวิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor Analysis). สืบค้นจาก <http://www.watpon.com>.
- ชาญวิทย์ พรนภดล. (ม.ป.ป.). “เด็กติดเกม” คืออะไร?. สืบค้นจาก <http://www.healthygamer.net/faq>.
- ไชยยศ เหมะรัชตะ. (2525). ปัญหาสุขภาพจิตที่มีผลต่อความปลอดภัยในชีวิตร่างกายและทรัพย์สินของชาวกรุงเทพมหานคร (รายงานการวิจัย). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไชยรัตน์ บุตรพรหม. (2545). ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จิตติพงษ์ อนุถาวร. (2551). ความสัมพันธ์ระหว่างการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวกับการติดเกม. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ณัฐกานต์ บุญนง. (2550). รูปแบบการดำเนินชีวิตและพฤติกรรมการเปิดรับสื่อทางอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในเขตอำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ณัฐวุฒิ ศรีกัญญา. (2540). รูปแบบการดำเนินชีวิตพฤติกรรมการเปิดรับสื่อและพฤติกรรมการบริโภคสินค้าของเจนเนอเรชั่นวายในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ดร.ณิ ศรัศม์ภูวศักดิ์. (2536). จิตวิทยาวัยรุ่น. กรุงเทพฯ: วิทยาลัยครูพระนคร.
- ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์. (2549). พฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ของกลุ่มผู้เล่นเกมในระดับนักเรียน นักศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทวีศักดิ์ เกิดโสภา และรติยา คำธัญญะ. (ม.ป.ป.). การแสดงออกใน Social Media: โอกาสหรือปัญหาของสังคมไทย?. สืบค้นจาก http://www.academia.edu/4044530/Social_media_Free_speech_Hate_speech.
- ธนิกานต์ มาฆะศิริานนท์. (2547). พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการเสพติดอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธิติมา ทองทับ. (2551). Social networking กระแสใหม่กับความเป็นไปในสังคมออนไลน์. สืบค้นจาก <http://www.dplusmag.com/insight-digital-technology/socialnetworking.html>.

- นงลักษณ์ เทพสวัสดิ์. (2542). *การลดความเครียดและการเสริมสร้างสุขภาพจิต*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- นภเนตร ธรรมบวร. (2541). *บทบาทของครอบครัวกับการศึกษา* (รายงานผลการวิจัย). กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- นภัสกร กรวยสวัสดิ์. (2553). ปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์. *สารสนเทศศาสตร์*, 28(3), 81-88.
- นาริรัตน์ โพธิสุวรรณ. (2553). *ปัจจัยเชิงเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมการติเกมของวัยรุ่น*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- นิคม วรณราชู. (2544). *ครอบครัว: พ่อแม่คือผู้นำ*. กรุงเทพฯ: ส.เอเชียเพรส.
- นิติพงษ์ ศรีระพันธ์. (2552). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นุชรรัตน์ ขวัญคำ. (2550). *รูปแบบการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของกลุ่มวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- บุญญาภา แจ่มสี. (2544). *การศึกษาเปรียบเทียบรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูที่มีต่อความผูกพันใกล้ชิด การเห็นคุณค่าในตนเองและการยอมรับตนเองของนักศึกษาที่มีพฤติกรรมเสี่ยงและไม่เสี่ยงของสถาบันเทคโนโลยีราชมงคลวิทยาเขตพระนครใต้*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ประทุม ฤกษ์กลาง. (2552). *ระเบียบวิธีวิจัยการสื่อสาร* (พิมพ์ครั้งที่ 8). ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ประภาศรี อินดี. (2552). *รูปแบบในการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นชายระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ปราณี รามสุต. (2542). *จิตวิทยาทั่วไป*. กรุงเทพฯ: สถาบันราชภัฏธนบุรี.
- ปาริชาติ อินนุพัฒน์. (2552). *รูปแบบการดำเนินชีวิตกับการเปิดรับสื่อวิทยุของผู้ฟังในกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ผกามาศ ใจฉลาด. (2549). เมื่อเด็กไทยสวม “คอนเวิร์ส” ท่อง ก-ฮ ไม่ได้และพร้อมใจกันหันหลังให้วัด. *ศูนย์เฝ้าระวังทางวัฒนธรรม*, 1(4), 17-19.
- พรกมล รัชนาภรณ์. (2542). *รูปแบบการดำเนินชีวิตพฤติกรรมการเปิดรับสื่อและพฤติกรรมการบริโภคสินค้าของวัยรุ่นในจังหวัดเชียงใหม่*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- พิมลพัชร อาสานะพันธุ์. (2551). การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- พีระ จิโรสภณ. (2548). ทฤษฎีการสื่อสารมวลชน. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมศาสตร์.
- เพลินพิศ จันทศักดิ์. (2541). ความสัมพันธ์ของพฤติกรรมการสื่อสารในครอบครัวกับสุขภาพจิต ของวัยรุ่น: ศึกษาเฉพาะกรณีโรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ภาวิณี อยู่ประเสริฐ. (2540). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการใช้สารเสพติดของนักเรียนวัยรุ่นใน กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยมหิดล.
- เมธาสิทธิ์ โลภุตรพล. (2555). ผลเสียของสื่อออนไลน์: ปัญหาของเทคโนโลยี หรือ ปัญหาของ สังคม?. สืบค้นจาก <http://cujrnewmedia.wordpress.com/2012/01/14/>.
- รัชนิยา แก้วคำศรี. (2545). ความสัมพันธ์ของรูปแบบความผูกพันการเห็นคุณค่าในตนเองและกลวิธี เติบโตของนักศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รุจา ภูไพบูลย์. (2549). การสร้างเสริมสุขภาพวัยรุ่นแบบมีส่วนร่วม (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ภาควิชาพยาบาลศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ลัดดาวัลย์ รัตนเพิ่มพูนผล. (2552). รูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นหญิงตอนปลาย. วิทยานิพนธ์ ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เลศหญิง หิรัญโร. (2545). รูปแบบการดำเนินชีวิตพฤติกรรมและการเปิดรับสื่อและพฤติกรรมการบริโภค สินค้าและบริการของผู้สูงอายุในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วงหทัย ต้นชีวะวงศ์. (2551). การสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างวัยรุ่นกับเกมคอมพิวเตอร์ในฐานะที่เป็นสื่อใหม่และผลิตภัณฑ์ดิจิทัล (รายงานผลการวิจัย). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย ธรรมศาสตร์.
- วนิดา วงษาพรหม. (2551). ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวกับระดับ ความเครียดของวัยรุ่น: กรณีศึกษาโรงเรียนเบญจมะมหาราช จังหวัดอุบลราชธานี. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี.
- วนิพพล มหาอาษา. (2554). เกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวในเด็กและเยาวชน: ข้อค้นพบ จากงานวิจัย. ใน สุริยพร พันพิง และมาลี สันภูวรรณ (บก.). ประชากรและสังคม (หน้า 301-314). นครปฐม: สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล.
- วรัญญา วชิโรตม. (2549). รูปแบบความผูกพันและการแก้ไขปัญหาความขัดแย้งของนักศึกษา อาชีวศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- วรางคณา เดชสวนะ. (2550). รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวที่มีผลต่อความรู้และทัศนคติในเรื่องการดูแลสุขภาพตนเอง: ศึกษาเฉพาะนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วรารณ ตรีภูมิต. (2545). จิตวิทยาการปรับตัว (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
- วลัยลักษณ์ ใจสูงเนิน. (2547). พฤติกรรมการเล่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบของเกมออนไลน์เร็กนาร์วอร์ดที่มีต่อวัยรุ่น. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วัชรภรณ์ รังสีกุลพิพัฒน์. (2546). รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวที่มีผลต่อความรู้และทัศนคติในเรื่องเพศ: ศึกษาเฉพาะกรณีนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วัฒนา สุนทรชัย. (ม.ป.ป.). เหตุผลที่อยู่เบื้องหลังการพัฒนาเกณฑ์การตัดสินใจชนิด 5 ระดับ. สืบค้นจาก <http://tulip.bu.ac.th/~wathna.s/5level.pdf>.
- วินัดดา ปิยะศิลป์. (2552). การป้องกันและช่วยเหลือเด็กติดเกม. สืบค้นจาก http://www.hiso.or.th/hiso/ghealth/ghealth4_6.php.
- ศิริชัย หงส์สงวนศรี และพนม เกตุมาน. (2552). *Game addiction: The crisis and solution*. สืบค้นจาก <http://www.ramament.com/medicalstudent/childandteen/gamingaddictchild/#header>.
- ศุภนาฏ บัวบางพลู. (2546). พฤติกรรมการสื่อสาร ความคาดหวัง การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจในเทคโนโลยีสารสนเทศระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของพนักงานในกลุ่มบริษัทเครือข่ายภูมิภาค. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศูนย์ข้อมูลกรุงเทพมหานคร. (ม.ป.ป.). กรุงเทพมหานครในปัจจุบัน. สืบค้นจาก <http://203.155.220.230/info/NowBMA/frame.asp>.
- ศูนย์วิจัยและพัฒนาครอบครัวไทย มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. (2553). การศึกษาและพัฒนา รูปแบบการเสริมสร้างหลักประกันความมั่นคงของครอบครัว (รายงานผลการวิจัย). กรุงเทพฯ: สำนักงานกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว.
- ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ. (2553). จำนวนนักเรียน นักศึกษา จำแนกรายชั้น รายจังหวัด ประจำปีการศึกษา 2553. สืบค้นจาก http://www.moe.go.th/data_stat/.
- สถานีวิทยุและสุขภาพแห่งชาติ. (2556). สุข.ระดมสมองแก๊งค์เด็กไทยติดเกม 2.5 ล้านคน. สืบค้นจาก <http://www.healthstation.in.th/action/viewarticle/547/>.

- สถาบันเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่ออุตสาหกรรม. (ม.ป.ป.). *Social network เข้ายัดพื้นที่ในโลกการสื่อสารปัจจุบัน*. สืบค้นจาก http://icti.or.th/article_detail.aspx?id=4.
- สำนักงานกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์. (2550). *โครงการบริหารจัดการข้อมูลสารสนเทศด้านสตรีและครอบครัว*. สืบค้นจาก <http://www.thaifamily.in.th/?today=2&dfMonth=2&dfYear=2009>.
- สำนักงานกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์. (2554). *รายงานสถานการณ์ครอบครัว*. สืบค้นจาก <http://www.women-family.go.th/wofa/modules/website/upload/article/38c9b51761f1cbb0b31d95ce2d938707.pdf>.
- สำนักบริหารการทะเบียน กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย. (2554). *รายงานสถิติจำนวนประชากรและบ้านในกรุงเทพมหานครจำแนกตามรายแขวงและเขต ณ เดือน ธันวาคม 2554*. สืบค้นจาก http://203.155.220.230/info/esp/population_Dec54.htm.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2554). *การสำรวจการใช้เวลาของประชากร พ.ศ. 2552*. สืบค้นจาก <http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/themes/files/useTime52FN.pdf>.
- สิรินยา สุวรรณราช, พิมพ์ใจ เพี้ยแก้ว, รักศักดิ์ ศักดิ์ศิริรักษ์, วนิดา จงอรุณงามแสง, วรัชฌา คุณาติศร และอัจฉรัตน์ กัลยา. (2546). *พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และผลกระทบที่คิดว่าได้รับของผู้เล่นในกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่นปี 2546* (รายงานผลการวิจัย). ขอนแก่น: กองเวชศาสตร์ชุมชนคณะแพทยศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์. (2543). *ปัจจัยสิ่งแวดล้อมทางบ้านและโรงเรียนตามวิถีไทยที่ส่งผลต่อความพร้อมด้านการเรียนของเด็กปฐมวัยในชนบท* (รายงานผลการวิจัย). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุชา จันทรเอม. (2529). *จิตวิทยาวัยรุ่น*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สุดา จันมุกดา. (2550). *ปัจจัยที่สัมพันธ์และผลกระทบที่เกิดจากการติดเกมของนักเรียนในจังหวัดสมุทรสงคราม. วารสารสุขภาพจิตแห่งประเทศไทย, 15(3)*. สืบค้นจากฐานข้อมูลวิจัยทางสุขภาพจิตและจิตเวช กรมสุขภาพจิต.
- สุพัตรา สุภาพ. (2541). *สังคมวิทยา* (พิมพ์ครั้งที่ 20). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สุภาพร ลือกิตติศัพท์. (2549). *ปัจจัยที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

- สุมาลี เหลืองดำรงกิจ. (2543). รูปแบบการดำเนินชีวิต ของผู้บริโภคสตรีในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรพงษ์ โสธนะเสถียร. (2533). การสื่อสารกับสังคม. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรพล พยอมแย้ม. (2548). จิตวิทยาสัมพันธ์ภาพ. กาญจนบุรี: สหภาพพัฒนาการพิมพ์.
- หนึ่งฤทัย กอปรศรีสวัสดิ์. (2542). การศึกษาสาเหตุของการติดสารเสพติดและความคาดหวังในการ เข้ารับการบำบัดของเยาวชนที่เข้ารับการบำบัดในคลินิกยาเสพติดกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อณินท์ วาริรัตน์กุล. (2549). การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว ทำคนคิดและพฤติกรรมต่อยาเสพติดของวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมติดยาเสพติดและวัยรุ่นที่ไม่มี พฤติกรรมติดยาเสพติดในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- อมรรัตน์ เจริญชัย. (2547). หนังสือเรียนสาระการเรียนรู้พื้นฐานงานบ้าน ม.4-6 ช่วงชั้นที่ 4 กลุ่ม สาระการงานอาชีพและเทคโนโลยี. กรุงเทพฯ: วัฒนาพานิช.
- อรอุมา ศรีสุทธิพันธ์. (2545). ความคิดเห็นและพฤติกรรมในการเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ตกับรูปแบบการ ดำเนินชีวิตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- อัจฉรา นวจินดา และกาญจนา ลุศนันท์. (2546). ปัจจัยทางครอบครัวที่มีผลต่อสุขภาพ. ใน สุขชาติ โสมประยูร และสุพัฒน์ อีระเวชเจริญชัย (บก.). สุขภาพและชีวิต (หน้า 231-233). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- อัสรา ประเสริฐสิน. (2552). อิทธิพลของรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูที่มีต่อพฤติกรรมในการรับสื่อ อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนไทย (รายงานผลการวิจัย). กรุงเทพฯ: สำนักงาน คณะกรรมการการวิจัยแห่งชาติ.
- อัญชัน สันติไชยกุล. (2547). รูปแบบการดำเนินชีวิตการรับรู้เกี่ยวกับตนเองและการรับนวัตกรรม สินค้าแฟชั่นของวัยรุ่น. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อารยา สิงห์สวัสดิ์. (2552). เด็กติดเกมภัยร้ายโลกไซเบอร์. สืบค้นจาก <http://www.thaihealth.or.th/node/4118>.
- อารี พันธมณี. (2548). การวัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัย ธรรมจริยา.
- แอนนิตา นิราช. (2552). เครือข่ายสังคมออนไลน์กับการแนะนำการดำเนินชีวิตของผู้ใช้งานใน เว็บไซต์ hi5.com. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- Ainsworth, M. D. S., Blehar, M. C., Waters, E., & Wall, S. (1978). *Patterns of attachment: A psychological study of the strange situation*. Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12(5), 353-359.
- Assael, H. (1998). *Consumer behavior and marketing action* (6th ed.). New York: South Western College.
- Bartholomew, K., & Horowitz, L. M. (1991). Attachment styles among young adults: A test of a four-category model. *Journal of Personality and Social Psychology*, 61, 226-244.
- Bee, H. (1997). *The developing child* (8th ed). San Francisco: Harper Collins College.
- Bindah, E. V., & Othman, M. N. (2012). An empirical study of the relationship between young adult consumers characterized by religiously-oriented family communication environment and materialism. *Cross-cultural Communication*, 8(1), 7-18.
- Bower, T. G. R. (1979). *Human development*. San Francisco: W. H. Freeman.
- Bowlby, J. (1969). *Attachment and loss: Vol .1 Attachment*. New York: Basic Books.
- Bowlby, J. (1988). *A secure base: Clinical applications of attachment theory*. London: Routledge.
- Boyd, D. M., & Ellison, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 11.
- Brennan, K. A., Clark, C. L., & Shaver, P. R. (1998). Self-report measurement of adult romantic attachment: An integrative overview. In J. A. Simpson & W. S. Rholes (Eds.), *Attachment theory and close relationships* (pp. 46-76). New York: Guilford Press.
- Chaffee, S. H., & McLeod, J. M. (1972). Adolescent television used in the family context. In G. A. Comstock & E. A. Rubinstein (Eds.), *Television and social behavior* (pp. 149-172). Washington, DC: US Government.

- Chaffee, S. H., McLeod, J. M., & Atkin, C. K. (1971). Parental influence on adolescent media use. *American Behavioral Scientist*, 14, 323-340.
- Chaffee, S., McLeod, J., & Wackman, D. (1973). Family communication patterns and adolescent political participation. In J. Dennis (Ed.), *Socialization to Politics* (pp. 349-364). New York: Wiley.
- Charoenthaweesub, M. (2011). Thai family communication patterns: Parent-adolescent communication and the well-being of Thai families. *Special Issue of the International Journal of the Computer, the Internet and Management*, 19(1), 84.1-84.6.
- Cooper, M. L., Shaver, P. R., & Collins, N. L. (1998). Attachment styles, emotion regulation, and adjustment in adolescence. *Journal of Personality and Social Psychology*, 74, 1380-1397.
- Dennis, A. R., & Valacich, J. S. (1999). Rethinking media richness: Towards a theory of media synchronicity. In the 32nd Hawaii International Conference on System Sciences (p.1-10), CA: IEEE Computer Society Press.
- Diehl, M., Elnick, A. B., & Bourbeau, L. S. (1998). Adult attachment styles: Their relations to family context and personality. *Journal of Personality and Social Psychology*, 74, 1656-1669.
- Eswara, H. S. (1974). *Family communication patterns and attitude change: An interpersonal approach to the study of social influence*. Mysore: University Printing Press.
- Feeney, J., & Noller, P. (1996). *Adult Attachment*. California: Sage.
- Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors and school performance. *Journal of Adolescence*, 27, 5-22.
- Graham, E. E. (2009). Revised family communication patterns instrument (RFCP). In A. M. Rubin, R. B. Rubin, E. E. Graham, E. M. Perse, & D. R. Seibold (Eds.), *Communication research measures II: A source book*, 315-323.
- Grusec, J. E., & Lytton, H. (1988). *Social development*. New York: Springer-Verlag.
- Hazan, C., & Shaver, P. (1987). Romantic love conceptualized as an attachment process. *Journal of Personality and Social Psychology*, 52, 511-524.

- Hsu, J. L., & Chang, K. M. (2008). Purchase of clothing and its linkage to family communication and lifestyles among young adults. *Journal of Fashion Marketing & Management*, 12(2), 147-163..
- Kelly, L., Keaton, J., Finch, C., Duarte, I., Hoffman, P., & Micels, M. (2002). Family communication patterns and the development of reticence. *Communication Education*, 51(2), 202-209.
- Kennedy, J. H. (1999). Romantic attachment style and ego identity, attributional style, and family of origin in first-year college students. *College Student Journal*, 33, 171-181.
- Koerner, A. F., & Fitzpatrick, M. A. (2002). Toward a theory of family communication. *Communication Theory*, 12(1), 70-91.
- Laible, D. J., & Thomson, R. A. (2000). Mother-child discourse, attachment security, shared positive effect, and early conscience development. *Child Development*, 71(5), 142-144.
- Ledbetter, A. M. (2009). Family communication patterns and relational maintenance behavior: Direct and mediated associations with friendship closeness. *Human Communication Research*, 35, 130-147.
- Ledbetter, A. M. (2010). Family communication patterns and communication competence as predictors of online communication attitude: Evaluating a dual pathway model. *Journal of Family Communication*, 10, 99-115.
- Lee, J. (2009, July 30). *New study shows how different generations use facebook*. Retrieved from <http://www.insidefacebook.com/2009/07/30/new-study-shows-how-different-generations-use-facebook/>.
- Levy, K. N., Blatt, S. J., & Shaver, P. R. (1998). Attachment styles and parental representations. *Journal of Personality and Social Psychology*, 74, 407-419.
- Lopez, F. G. (1995). Attachment theory as an integrative framework for family counseling. *Family Journal*, 3, 11-18.
- McLeod, J. M., & Chaffee, S. H. (1972). The construction of social reality. In J. Tedeschi (Ed.), *The Social Influence Processes*, 50-59.

- McLeod, J. M., & O'Keefe, G. J. (1972). The socialization perspective and communication research. In F. G. Kline & P. Tichenor (Eds.), *Current perspectives in mass communications research* (pp. 121-168). Beverly Hills: Sage.
- Newcomb, T. M. (1953). An approach to the study of communicative acts. *Psychological Review*, 60(6), 393-404.
- Park, H. S., Yun, D., Smith, S. W., & Morrison, K. (2010). Family communication patterns and willingness to engage in family discussion about organ donation in the United States. *Global Journal of Health Science*, 2(2), 61-71
- Pfaller, J., Kiselica, M., & Gerstein, L. (1998). Attachment style and family dynamics in young adults. *Journal of Counseling Psychology*, 45, 353-357.
- Plummer, J. T. (1974). The concept and application of lifestyles segmentation. *Journal of Marketing*, 38, 33-37.
- Ries, S. K. (2005). *Family communication patterns and conflict management styles in dating relationships*. Unpublished master's thesis, California State University, Fullerton, CA.
- Rogers, W. (1984). *Communication in action*. New York: CBS College.
- Shaver, P. R., & Fraley, C. R. (2010). Self-report measures of adult attachment. Retrieved from <http://internal.psychology.illinois.edu/~rcfraley/measures/measures.html>.
- Shearman, S. M., & Dumlao, R. (2008). A cross-cultural comparison of family communication patterns and conflict between young adults and parents. *Journal of Family Communication*, 8, 186-211.
- Sheer, V. C. (2011). Teenagers' use of MSN features, discussion topics, and online friendship development: The impact of media richness and communication control. *Communication Quarterly*, 59(1), 82-103.
- Vivona, J. M. (2000). Parental attachment styles of late adolescents ties of attachment relationships and consequences for adjustment. *Journal of Counseling Psychology*, 47, 316-329.
- Yamane, T. (1973). *Statistics: An introductory analysis*. New York: Harper & Row.





มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
BANGKOK UNIVERSITY

This is to certify that:

Research Title: Lifestyle, Family Communication Patterns and Attachment Style, and Their Social Networking Behavior and Game Addiction Behavior Among Thai Teenagers in Bangkok Metropolitan

Researcher: Miss Chulalak Prachaney

Affiliation: Graduate School

Reference no. 75603003

has been reviewed and approved by the Ethics Committee for Human Research, Bangkok University, in accordance with the Declaration of Helsinki.

Date of approval: 16 September 2013

Assoc. Prof. Yothin Sawangdee, Ph.D.
Chairman, Ethics Committee for Human Research
Bangkok University

Ethics Committee for Human Research
Office: Institute of Research Promotion and Innovation Development
Dr.Charoen Kanthawongs Building , 12th Floor
Bangkok University, City Campus
Tel: 662-350-3500 ext. 1771, 1774

แบบสอบถาม

เรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว รูปแบบการดำเนินชีวิต รูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และการติดยาของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร”

คำชี้แจงเบื้องต้น แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยเพื่อเสนอเป็นวิทยานิพนธ์ของการศึกษาระดับปริญญาโท คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ผู้วิจัยต้องการทราบข้อมูลเพื่อเป็นประโยชน์ในการศึกษา และทำวิจัยด้านนิเทศศาสตร์ ข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบสอบถามจะถูกเก็บไว้เป็นความลับ โดยจะเผยแพร่ในภาพรวมของผลการศึกษา จึงใคร่ขอความกรุณาท่านในการตอบแบบสอบถามตามความรู้ความเข้าใจ และความคิดเห็นตามสภาพความเป็นจริงมากที่สุด เพื่อจะได้นำผลไปใช้เป็นประโยชน์ในการศึกษาต่อไป และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

โปรดทำเครื่องหมาย✓ ลงในช่องว่างหน้าข้อความ และช่องที่ตรงกับคำตอบของท่าน

ตอนที่ 1 ภูมิหลังของครอบครัว

1. เพศ

☐ ชาย

☐ หญิง

2. อายุ

☐ 15 ปี

☐ 16 ปี

☐ 17 ปี

☐ 18 ปี

3. ระดับการศึกษา

☐ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่4

☐ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่5

☐ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่6

4. จำนวนสมาชิกในครอบครัวทั้งหมด

☐ 2 คน

☐ 3 คน

☐ 4 คน

☐ 5 คน

☐ 6 คน

☐ มากกว่า 6 คน

5. จำนวนพี่น้องร่วมบิดามารดา (รวมตัวท่านด้วย)

☐ เป็นลูกคนเดียว

☐ 2 คน

☐ 3 คน

☐ มากกว่า 3 คน

6. สถานภาพการสมรสของผู้ปกครอง

- | | |
|--|---|
| ☐ บิดาและมารดาอยู่ด้วยกัน | ☐ บิดามารดาแยกกันอยู่ (ไม่ได้หย่าร้าง) |
| ☐ บิดามารดาแยกกันอยู่ (หย่าร้างกัน) | ☐ บิดาถึงแก่กรรม |
| ☐ มารดาถึงแก่กรรม | ☐ บิดาและมารดาถึงแก่กรรมทั้งคู่ |
| ☐ อื่นๆ โปรดระบุ..... | |

7. ระดับการศึกษาของบิดา

- | | |
|---|--|
| ☐ ประถมศึกษา หรือต่ำกว่า | ☐ มัธยมศึกษา หรือปวช. |
| ☐ ปวส. หรืออนุปริญญา | ☐ ปริญญาตรี |
| ☐ สูงกว่าปริญญาตรี | |

8. ระดับการศึกษาของมารดา

- | | |
|---|--|
| ☐ ประถมศึกษา หรือต่ำกว่า | ☐ มัธยมศึกษา หรือปวช. |
| ☐ ปวส. หรืออนุปริญญา | ☐ ปริญญาตรี |
| ☐ สูงกว่าปริญญาตรี | |

9. อาชีพของบิดา

- | | |
|--|--|
| ☐ ค้าขาย | ☐ พนักงานบริษัทเอกชน |
| ☐ ข้าราชการและรัฐวิสาหกิจ | ☐ ประกอบธุรกิจส่วนตัว |
| ☐ ไม่ประกอบอาชีพ | ☐ อื่นๆ โปรดระบุ..... |

10. อาชีพของมารดา

- | | |
|--|--|
| ☐ ค้าขาย | ☐ พนักงานบริษัทเอกชน |
| ☐ ข้าราชการและรัฐวิสาหกิจ | ☐ ประกอบธุรกิจส่วนตัว |
| ☐ ไม่ประกอบอาชีพ | ☐ อื่นๆ โปรดระบุ..... |

11. รายได้ของผู้ปกครองต่อเดือน

- | | |
|--|---|
| ☐ 10,000 บาท หรือน้อยกว่า | ☐ 10,001 - 40,000 บาท |
| ☐ 40,001 - 70,000 บาท | ☐ 70,001 - 100,000 บาท |
| ☐ มากกว่า 100,000 บาท | |

ตอนที่ 2 รูปแบบการดำเนินชีวิต

ส่วนที่ 1 ด้านการทำกิจกรรมต่างๆ

กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในครอบครัวของท่านมากที่สุด โดยคำตอบที่ให้เลือกมีความหมายดังนี้

เป็นประจำ	หมายถึง	เป็นกิจกรรมที่ทำหรือเข้าร่วมทุกวัน
บ่อยครั้ง	หมายถึง	เป็นกิจกรรมที่ทำหรือเข้าร่วมส่วนใหญ่ หรือ ประมาณ 5 - 6 ครั้งต่อสัปดาห์
บางครั้ง	หมายถึง	เป็นกิจกรรมที่ทำหรือเข้าร่วมในบางครั้ง หรือ ประมาณ 3 - 4 ครั้งต่อสัปดาห์
แทบจะไม่	หมายถึง	เป็นกิจกรรมที่ทำหรือเข้าร่วมนานๆ ครั้ง หรือ ประมาณ 1 - 2 ครั้งต่อสัปดาห์
ไม่เคยเลย	หมายถึง	เป็นกิจกรรมที่ไม่เคยทำหรือเข้าร่วมเลย

12. ท่านทำหรือเข้าร่วมกิจกรรมเหล่านี้มากน้อยเพียงใด

ท่านทำหรือเข้าร่วมกิจกรรมต่อไปนี้ มากน้อยเพียงใด	ความถี่ในการทำกิจกรรมต่อสัปดาห์				
	เป็นประจำ (5)	บ่อย ครั้ง (4)	บาง ครั้ง (3)	แทบ จะไม่ (2)	ไม่ เคยเลย (1)
1. เรียนพิเศษ/อ่านหนังสือเรียน					
2. ทำงานประดิษฐ์ (DIY) / ตกแต่งบ้าน/ จัดสวน/ปลูกต้นไม้					
3. ช่วยเหลือสังคมโดยวิธีการต่างๆ					
4. ทำกิจกรรมร่วมกับสมาชิกในครอบครัว เช่น เล่นกีฬา ขอบปิ้ง เล่นเกม กับสมาชิกในวันหยุด					
5. ฟังเพลง/ ฟังวิทยุ/ ดูโทรทัศน์/ วีซีดี/ ดีวีดี					
6. เล่นเกม/ อินเทอร์เน็ต/ สมาร์ทโฟน/ คอมพิวเตอร์/ แทปเลท					
7. เข้าร่วมของชมรมหรือสโมสรต่างๆ เช่น รถยนต์ สุขภาพ วงการบันเทิง					
8. ทำบุญ ตักบาตร ไปวัด ในวันสำคัญทางศาสนา					
9. ขอบปิ้ง/ เดินเล่นตามห้างสรรพสินค้า					
10. เล่นกีฬา/ ออกกำลังกาย					

ส่วนที่ 2 ด้านความสนใจ

13. ท่านให้ความสนใจกับเรื่องต่างๆ ต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด

ความสนใจ	ระดับความสนใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
1. ทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับครอบครัว					
2. ดูแลทำความสะอาด และตกแต่งบ้านให้ดูดีอยู่เสมอ					
3. เรียนให้สูงที่สุดเท่าที่จะเรียนได้					
4. การเคารพ/ทำตามกฎกติกาของชุมชน หรือสังคม					
5. การออกกำลังกายและเล่นกีฬาเพื่อสุขภาพและรูปร่างที่ดี					
6. การแต่งกายให้ทันสมัยตามแฟชั่น					
7. เทคโนโลยีที่ทันสมัยต้องก้าวให้ทันจะได้ไม่ตกยุค					
8. การรับประทานอาหารให้ครบ 3 มื้อจำเป็นต่อร่างกาย					
9. การติดตามข่าวสารบ้านเมืองจากสื่อมวลชนต่างๆ					
10. ความเป็นอยู่แบบพอเพียงตามตามกระแสพระราชดำริ					

ส่วนที่ 3 ด้านความคิดเห็นโดยทั่วไป

14. ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด

ความคิดเห็น	ระดับความคิดเห็น				
	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วย	เฉยๆ	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
1. เป็นคนสนุกสนานและเป็นที่รักของเพื่อนๆ					
2. ปัญหาราคาน้ำมันแพง ทำให้เศรษฐกิจโดยรวมชะลอตัวลง					
3. สถาบันครอบครัวคือ สถาบันที่สำคัญที่สุด					
4. นอกจากผลกำไรแล้ว ธุรกิจต้องคำนึงถึงส่วนรวม หรือสังคมด้วย					
5. การแต่งกายวาบหวีว ล่อแหลมของวัยรุ่นหญิงทำให้เกิดปัญหาอาชญากรรมเพิ่มขึ้น					
6. เราควรมีความสุขกับชีวิต และดักดวงความสุขให้กับชีวิตทุกครั้งที่มีโอกาส					
7. เทคโนโลยีรุ่นใหม่ล่าสุด มีฟังก์ชันการใช้งานที่ดีกว่า และคุ้มค่ากับราคา					
8. อนาคตเป็นเรื่องของวันข้างหน้าทำวันนี้ให้ดีที่สุดก็พอแล้ว					

ความคิดเห็น	ระดับความคิดเห็น				
	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	เฉยๆ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วยอย่าง ยิ่ง
	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
9. รัฐบาลควรส่งเสริมการศึกษาของเด็กไทยมากกว่านี้					
10. นักการเมืองทุกคนมองแต่เรื่องผลประโยชน์และอำนาจเพื่อตนเองและพวกพ้อง					

ตอนที่ 3 รูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวตามการรับรู้ของวัยรุ่น

กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในครอบครัวของท่านมากที่สุด โดยคำตอบที่ให้เลือกมีความหมายดังนี้

- เป็นประจำ หมายถึง เป็นพฤติกรรมหรือคำพูดที่เกิดขึ้นในครอบครัวทุกวัน
- บ่อยครั้ง หมายถึง เป็นพฤติกรรมหรือคำพูดที่เกิดขึ้นในครอบครัวโดยส่วนใหญ่ หรือ ประมาณ 5 - 6 ครั้งต่อสัปดาห์
- บางครั้ง หมายถึง เป็นพฤติกรรมหรือคำพูดที่เกิดขึ้นในครอบครัวในบางครั้ง หรือ ประมาณ 3 - 4 ครั้งต่อสัปดาห์
- แทบจะไม่ หมายถึง เป็นพฤติกรรมหรือคำพูดที่เกิดขึ้นในครอบครัวนานๆ ครั้ง หรือ ประมาณ 1 - 2 ครั้งต่อสัปดาห์
- ไม่เคยเลย หมายถึง เป็นพฤติกรรมหรือคำพูดที่ไม่เคยเกิดขึ้นในครอบครัว

15. โดยปกติมีพฤติกรรมหรือคำพูดที่เกิดขึ้นในครอบครัวของท่านในลักษณะต่อไปนี้บ่อยครั้งเพียงใด

คำถาม	ความถี่ของเหตุการณ์ต่อสัปดาห์				
	เป็น ประจำ	บ่อย ครั้ง	บาง ครั้ง	แทบ จะไม่	ไม่ เคยเลย
	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
1. ท่านสามารถพูดคุยกับผู้ปกครองในเรื่องการเมือง ศาสนา					
2. ท่านสามารถมีส่วนร่วมตัดสินใจในเรื่องต่างๆ ของครอบครัวร่วมกับผู้ปกครองได้ เช่น เรื่องการเงิน หรือเรื่องความเป็นอยู่					
3. เมื่อมีการสนทนากันภายในครอบครัว ผู้ปกครองจะเปิดโอกาสหรือสอบถามความคิดเห็นของท่าน					
4. ผู้ปกครองสนับสนุนให้ท่านมีความคิดเห็นเป็นของตนเอง ซึ่งไม่จำเป็นต้องคล้อยตามผู้อื่น					
5. ผู้ปกครองสอนให้ท่านมองเรื่องราวต่างๆ สองด้าน ทั้งด้านดีและไม่ดี					

คำถาม	ความถี่ของเหตุการณ์ต่อสัปดาห์				
	เป็นประจำ (5)	บ่อย ครั้ง (4)	บาง ครั้ง (3)	แทบ จะไม่ (2)	ไม่ เคยเลย (1)
6. ท่านมักจะเล่าเรื่องราวในสิ่งที่ท่านคิด ให้ผู้ปกครองรับรู้					
7. ท่านสามารถพูดคุยกับผู้ปกครองได้แทบทุกเรื่อง แม้แต่เรื่องการคุยกับเพื่อนในสังคมออนไลน์					
8. ท่านจะต้องปฏิบัติตามกฎระเบียบและแบบแผนภายในครอบครัวเช่น ต้องช่วยทำงานบ้าน					
9. ผู้ปกครองบอกกับท่านว่า มีบางเรื่องที่ท่านจะเรียนรู้ได้เองเมื่อโตเป็นผู้ใหญ่					
10. ผู้ปกครองของท่านมักจะยึดถือความคิดเห็นของตนเองเป็นใหญ่					
11. ผู้ปกครองมักจะสอนว่า มีบางเรื่องที่ท่านไม่ควรพูดถึง หรือนำมาพูดคุยกันในครอบครัว เช่น เรื่องการเมือง					
12. ผู้ปกครองสอนว่า เด็กไม่ควรโต้เถียง หรือแสดงความไม่พอใจต่อหน้าผู้ใหญ่					
13. ผู้ปกครองมักจะแสดงความไม่พอใจหรือรำคาญใจต่อความคิดเห็นของท่านที่ขัดแย้งกับผู้ปกครอง					
14. ผู้ปกครองมักจะไม่อยากรับรู้หรือรับฟังความคิดเห็นของท่านในเรื่องที่ผู้ปกครองไม่เห็นด้วย					
15. ท่านมักจะพูดคุยอย่างเป็นกันเอง หรือเปิดอกคุยกันกับผู้ปกครอง					
16. ท่านกับผู้ปกครองมักจะพูดคุยกันเป็นระยะเวลานานในเรื่องต่างๆ ไป					
17. ผู้ปกครองมักจะสนับสนุนให้ท่านแสดงความคิดเห็นส่วนตัว					
18. ท่านมักจะพูดคุยกับผู้ปกครองอย่างสนุกสนาน แม้ว่าจะมีความเห็นที่แตกต่างกัน					
19. ครอบครัวของท่านมักจะใส่ใจในอารมณ์และความรู้สึกของกันและกัน					
20. ครอบครัวของท่านมักจะเล่าสู่กันฟังในเรื่องที่ได้กระทำในแต่ละวัน					
21. ท่านมักจะพูดคุยกับผู้ปกครอง ในเรื่องการวางแผนชีวิตการเรียนการทำงานหรืออนาคตของครอบครัว					
22. ผู้ปกครองจะชอบรับฟังความคิดเห็นของท่าน แม้ว่าท่านจะคิดแตกต่างหรือไม่เห็นด้วยกับผู้ปกครองก็ตาม					
23. ผู้ปกครองจะคอยสั่งว่าสิ่งใดควรทำหรือไม่ควรทำ เสมือนเป็นผู้บังคับบัญชาภายในครอบครัว					
24. ผู้ปกครองมักจะมีอำนาจสิทธิขาดในการตัดสินใจเรื่องต่างๆภายในครอบครัว เช่น เรื่องความเป็นอยู่ หรือเรื่องการเรียนรู้					

คำถาม	ความถี่ของเหตุการณ์ต่อสัปดาห์				
	เป็นประจำ (5)	บ่อย ครั้ง (4)	บาง ครั้ง (3)	แทบ จะไม่ (2)	ไม่ เคยเลย (1)
25. เมื่อมีเหตุการณ์ที่สำคัญเกิดขึ้นกับครอบครัว ผู้ปกครองมักจะให้ท่านเชื่อฟังและทำตาม					
26. ผู้ปกครองสอนให้ท่านรู้จักไม่ได้เถียง เพื่อลดความขัดแย้งในครอบครัว					
27. ผู้ปกครองมักจะสอนให้ท่านปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมประเพณี					
28. ท่านไม่สามารถปรึกษาหารือกับผู้ปกครองในเรื่องส่วนตัว เช่น เรื่องเพื่อนในสังคมออนไลน์ หรือติดเกม					
29. ผู้ปกครองจะบอกหรือห้ามปรามท่าน ว่าสิ่งใดควรทำหรือไม่ควรทำโดยไม่ชี้แจงเหตุผลกับท่าน เช่น อย่ากลับบ้านดึก อย่าเล่นเกมออนไลน์ อย่าเล่นคอมพิวเตอร์ หรือโทรศัพท์สมาทโฟน					
30. ผู้ปกครองเป็นผู้กำหนดเวลาหรือควบคุมกิจกรรมต่างๆ ภายในบ้าน เช่น กำหนดเวลากลับบ้าน การเล่นเกมออนไลน์ หรือใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต					

ตอนที่ 4 รูปแบบความผูกพันใกล้ชิดตามการรับรู้ของวัยรุ่น

16. กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความรู้สึกของท่าน โดยแต่ละช่องมีความหมายดังนี้

มากที่สุด	หมายถึง	ตรงกับความรู้สึกของผู้ตอบมากที่สุด
มาก	หมายถึง	ตรงกับความรู้สึกของผู้ตอบมาก
ปานกลาง	หมายถึง	ตรงกับความรู้สึกของผู้ตอบปานกลาง
น้อย	หมายถึง	ตรงกับความรู้สึกของผู้ตอบน้อย
ไม่ตรงเลย	หมายถึง	ไม่ตรงกับความรู้สึกของผู้ตอบเลย

ข้อความ	ระดับความรู้สึก				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	ไม่ตรง เลย (1)
1. ท่านเกรงว่าท่านจะสูญเสียความรักที่พ่อแม่มีต่อท่าน					
2. ท่านมักกังวลว่าพ่อแม่จะไม่ต้องการเลี้ยงดูท่านอีกต่อไป					
3. ท่านมักกังวลว่าพ่อแม่จะไม่รักท่าน					
4. ท่านกังวลมากเกี่ยวกับความผูกพันที่มีต่อพ่อแม่					
5. เมื่อท่านแสดงความรู้สึกของท่านที่มีต่อพ่อแม่ออกไปท่านกังวลว่าพวกท่านจะไม่เข้าใจความรู้สึกที่ท่านแสดงออก					

ข้อความ	ระดับความรู้สึก				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	ไม่ตรงเลย (1)
6. พ่อแม่ทำให้ท่านไม่มั่นใจในตนเอง					
7. ท่านรู้สึกโกรธเมื่อท่านไม่ได้รับความรักและกำลังใจจากพ่อแม่					
8. ท่านไม่แสดงความรู้สึกที่แท้จริงให้พ่อแม่รู้					
9. ท่านสบายใจที่ได้บอกความรู้สึกนึกคิดส่วนตัวกับพ่อแม่					
10. ท่านลำบากใจที่จะต้องปฏิบัติตามคำสั่งของพ่อแม่					
11. ท่านสบายใจเมื่อได้อยู่ใกล้ชิดกับพ่อแม่					
12. ท่านรู้สึกอึดอัดที่จะเปิดใจกับพ่อแม่					
13. ท่านขอความช่วยเหลือจากพ่อแม่ได้ในยามที่ท่านต้องการ					
14. ท่านสามารถพูดคุยกับพ่อแม่ได้ทุกเรื่อง					

ตอนที่ 5 การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในช่วงระยะเวลา 1 ปีที่ผ่านมา

17. ท่านใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์กี่ครั้งต่อวัน

☐ น้อยกว่า 2 ครั้งต่อวัน

☐ 2-5 ครั้งต่อวัน

☐ 6-9 ครั้งต่อวัน

☐ มากกว่า 9 ครั้งต่อวัน

18. ท่านใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์นานแค่ไหนในแต่ละครั้ง

☐ ต่ำกว่า 1 ชั่วโมง

☐ 1 - 2 ชั่วโมง

☐ 2 - 3 ชั่วโมง

☐ 3 - 4 ชั่วโมง

☐ 4 - 5 ชั่วโมง

☐ มากกว่า 5 ชั่วโมง

ตอนที่ 6 พฤติกรรมการการเปิดรับและเล่นเกมออนไลน์

ส่วนที่ 1 พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์

19. ท่านเล่นเกมออนไลน์หรือไม่

☐ เล่นอยู่เป็นประจำ

☐ เล่นบ้างเป็นครั้งคราว

☐ เล่นอยู่แต่เพิ่งเริ่ม

☐ เคยเล่นแต่เลิกไปแล้ว

☐ ไม่เคยเล่น

20. ในหนึ่งสัปดาห์ท่านเล่นเกมออนไลน์ประมาณกี่วัน

☐ 1 - 2 วัน

☐ 3 - 4 วัน

☐ 5 - 6 วัน

☐ ทุกวัน

21. จำนวนเวลา (ชั่วโมง) ที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ต่อวัน

☐ ต่ำกว่า 1 ชั่วโมง

☐ 1 - 2 ชั่วโมง

☐ 2 - 3 ชั่วโมง

☐ 3 - 4 ชั่วโมง

☐ 4 - 5 ชั่วโมง

☐ มากกว่า 5 ชั่วโมง

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างในแต่ละข้อที่ตรงกับความเป็นจริงตามความรู้สึกและการกระทำของท่านมากที่สุด

ลักษณะพฤติกรรม	ใช่	ไม่ใช่
1. ท่านรู้สึกหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมออนไลน์		
2. ท่านมีความต้องการเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานานขึ้น		
3. ท่านไม่สามารถลดหยุดเล่นเกมออนไลน์ได้		
4. ท่านมักมีอาการกระวนกระวายซึมเศร้าหงุดหงิด เมื่อเลิกหรือหยุดเล่นเกมออนไลน์		
5. ท่านใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์นานกว่าที่ตั้งใจไว้		
6. การเล่นเกมออนไลน์ของท่านทำให้ความสัมพันธ์กับเพื่อนหรือครอบครัวลดลง รวมทั้งมีผลกระทบต่อการเรียน		
7. ท่านมักโกหกหรือปิดบังผู้อื่นเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์		
8. ท่านรู้สึกพึงพอใจที่จะเล่นเกมออนไลน์เพื่อผ่อนคลายความเครียดจากปัญหาต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน		

ส่วนที่ 3 ระดับของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริงที่เกิดขึ้นกับตัวท่านมากที่สุด โดยคำตอบที่ให้เลือกมีความหมายดังนี้

เป็นประจำ	หมายถึง	เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นโดยปกติหรือทุกวัน
บ่อยครั้ง	หมายถึง	เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นโดยส่วนใหญ่ หรือประมาณ 5 - 6 ครั้งต่อสัปดาห์
บางครั้ง	หมายถึง	เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในบางครั้ง หรือประมาณ 3 - 4 ครั้งต่อสัปดาห์
แทบจะไม่	หมายถึง	เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นนาน ๆ ครั้ง หรือประมาณ 1 - 2 ครั้งต่อสัปดาห์
ไม่เคยเลย	หมายถึง	เป็นพฤติกรรมที่ไม่เคยเกิดขึ้นเลย

คำถาม	ความถี่ของเหตุการณ์ต่อสัปดาห์				
	เป็นประจำ (5)	บ่อย ครั้ง (4)	บาง ครั้ง (3)	แทบ จะไม่ (2)	ไม่เคย เลย (1)
1. ท่านใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์นานกว่าที่ตั้งใจไว้					
2. ท่านไม่สนใจงานบ้านหรือกิจกรรมอื่นๆ โดยใช้เวลาส่วนใหญ่กับการเล่นเกมออนไลน์					
3. ท่านชอบความสนุกสนานความตื่นเต้นในการเล่นเกมนออนไลน์มากกว่ากิจกรรมอื่นในชีวิตประจำวัน					
4. ท่านมักสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นในเกมออนไลน์					
5. พ่อแม่หรือเพื่อนมักตำหนิเกี่ยวกับเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์					
6. ผลการเรียนรู้ของท่านได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์มากเกินไป					
7. ท่านเล่นเกมออนไลน์ก่อนทำสิ่งอื่นที่ท่านต้องการทำ ในอินเทอร์เน็ต					
8. ท่านมักปกปิดเป็นความลับเมื่อมีคนถามท่านว่า ท่านเล่นเกมออนไลน์เพื่ออะไร					
9. ท่านมักชอบอยู่ในโลกส่วนตัวเวลาที่เล่นเกมออนไลน์					
10. ท่านมักพบว่าตัวเองกำลังรอคอยที่จะเล่นเกมออนไลน์ในครั้งต่อไป					
11. ท่านกลัวว่าชีวิตที่ไม่มีเกมออนไลน์จะทำให้เบื่อหน่าย ว่างเปล่า ไม่รู้เรื่อง					
12. ท่านมักตะโกนหรือแสดงความไม่พอใจหากมี ใครมารบกวนในขณะที่เล่นเกมออนไลน์					
13. ท่านรู้สึกตัวอ่อนเพลียไม่เพียงพอเนื่องจาก เล่นเกมนออนไลน์ในช่วงที่ดึกเกินไป					
14. ท่านรู้สึกหมกมุ่นอยู่กับอินเทอร์เน็ตเวลาที่ไม่ได้ใช้หรือมักเพ้อฝันถึงเวลาที่เล่นเกมออนไลน์					
15. ท่านมักพูดกับตัวเองว่า “ขอต่อเวลาอีกนิดนึง” เมื่อจะเลิกเล่นเกม					
16. ท่านมักจะพยายามใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์ให้น้อยลงแต่ก็พบว่าทำไม่ได้					
17. ท่านพยายามปิดบังผู้อื่นในเรื่องของเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์					
18. ท่านเลือกที่จะเล่นเกมออนไลน์มากกว่าที่จะออกไปข้างนอกกับผู้อื่น					
19. ท่านรู้สึกซึมเศร้าอารมณ์ไม่ดีเวลาที่ไม่ได้เล่นเกมออนไลน์					
20. ท่านมักเล่นเกมออนไลน์เพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาและความเครียดในชีวิตประจำวัน					

*** ขอขอบพระคุณทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม ***

ประวัติเจ้าของผลงาน

ชื่อ - สกุล	นางสาวจุฬาลักษณ์ ประจะเนย์
อีเมล	chulalak.prachaney@gmail.com
ประวัติการศึกษา	สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีวิศวกรรมศาสตรบัณฑิต ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยรังสิต
ประสบการณ์ทำงาน	Graphic/Web designer บริษัท Ccreateplus



มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ข้อตกลงว่าด้วยการอนุญาตให้ใช้สิทธิในวิทยานิพนธ์/สารนิพนธ์

วันที่ 3 เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2557

ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว) จุฬาลักษณ์ ประจักษ์ อยู่บ้านเลขที่ 29
ซอย - ถนน - ตำบล/แขวง กัมปง
อำเภอ/เขต พญาไท จังหวัด นนทบุรี รหัสไปรษณีย์ 44110
เป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัยกรุงเทพ รหัสประจำตัว 7540300691
ระดับปริญญา ☐ ตรี ☒ โท ☐ เอก
หลักสูตร นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา - คณะ นิเทศศาสตร์
ซึ่งต่อไปนี้จะเรียกว่า “ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิ” ฝ่ายหนึ่ง และ

มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ตั้งอยู่เลขที่ 119 ถนนพระราม 4 แขวงพระโขนง เขตคลองเตย
กรุงเทพมหานคร 10110 ซึ่งต่อไปนี้จะเรียกว่า “ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิ” อีกฝ่ายหนึ่ง

ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิ และ ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิ ตกลงทำสัญญากันโดยมีข้อความดังต่อไปนี้

ข้อ 1. ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิขอรับรองว่าเป็นผู้สร้างสรรค์และเป็นผู้มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในงานสารนิพนธ์/
วิทยานิพนธ์หัวข้อ ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการสื่อสารทางสังคมกับ
รูปแบบการดำเนินชีวิต รูปแบบความผูกพันทางสังคมกับ
เครือข่ายสังคมออนไลน์และการเล่นเกมของวัยรุ่น ในเขตกรุงเทพมหานคร
ซึ่งถือเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ของมหาวิทยาลัยกรุงเทพ
(ต่อไปนี้จะเรียกว่า “สารนิพนธ์/วิทยานิพนธ์”)

ข้อ 2. ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิตกลงยินยอมให้ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิโดยปราศจากค่าตอบแทนและไม่มี
กำหนดระยะเวลาในการนำสารนิพนธ์/วิทยานิพนธ์ ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงการทำซ้ำ ดัดแปลง เผยแพร่
ต่อสาธารณชน ให้เข้าต้นฉบับหรือสำเนา งาน ให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น อนุญาตให้ผู้อื่นใช้
สิทธิโดยจะกำหนดเงื่อนไขอย่างหนึ่งอย่างใดด้วยหรือไม่ก็ได้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือเพียงบางส่วน หรือการ
กระทำอื่นใดในลักษณะทำนองเดียวกัน

ข้อ 3. หากกรณีมีข้อขัดแย้งในปัญหาสิทธิในสารนิพนธ์/วิทยานิพนธ์ระหว่างผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิกับ
บุคคลภายนอกก็ดี หรือระหว่างผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิกับบุคคลภายนอกก็ดี หรือมีเหตุขัดข้องอื่นๆ
เกี่ยวกับลิขสิทธิ์ อันเป็นเหตุให้ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิไม่สามารถนำงานนั้นออกทำซ้ำ เผยแพร่ หรือโฆษณา
ได้ ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิยินยอมรับผิดชอบและชดเชยค่าเสียหายแก่ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิในความเสียหาย
ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นแก่ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิทั้งสิ้น

สัญญาทำขึ้นสองฉบับ มีข้อความเป็นอย่างเดียวกัน คู่สัญญาได้อ่านและเข้าใจข้อความในสัญญานี้โดย
ละเอียดแล้ว จึงได้ลงลายมือชื่อให้ไว้เป็นสำคัญต่อหน้าพยาน และเก็บรักษาไว้ฝ่ายละฉบับ

ลงชื่อ

(พงธารักษ์ ราษฎร์ ประจวบ)

ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิ

ลงชื่อ

(ดร.ชนันนา รอดสุทธิ)

ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิ

ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดและศูนย์การเรียนรู้

ลงชื่อ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิวพร หวังพัฒน์วงศ์)

พยาน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ลงชื่อ

(ดร.มัลลิกา ผลอนันต์)

พยาน

ผู้อำนวยการหลักสูตร/ ผู้รับผิดชอบหลักสูตร