

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในโลกที่ไร้พรมแดนเช่นปัจจุบัน อินเทอร์เน็ตถือเป็นเทคโนโลยีที่เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของเราอย่างมาก แต่อินเทอร์เน็ตเองก็มีทั้งคุณและโทษ ถ้านำไปใช้ให้ถูกทางก็จะสร้างประโยชน์ให้นานัปการ แต่ถ้าใช้ไม่ถูกทาง อินเทอร์เน็ตก็อาจจะเป็นพิษได้ การใช้เวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ตมากเกินไป จนถึงขั้นเกินขอบเขต ไม่สามารถควบคุมได้ เราเรียกพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่มากเกินไปว่า “การติดอินเทอร์เน็ต” (Internet Addiction) ซึ่งเป็นกลุ่มอาการทางจิตอย่างหนึ่ง หากเปรียบเทียบกับโรคติดยาเสพติด หรือการติดอย่างอื่น ๆ แล้วอินเทอร์เน็ตจะมีข้อแตกต่างกับสื่ออื่น ๆ ก็คือความสามารถโต้ตอบ (Interact) กับผู้ที่เข้ามาใช้คนอื่น ๆ ได้ทันที (Real Time) ซึ่งทำให้โลกของอินเทอร์เน็ตมีความเสมือนเป็นโลกอีกโลกหนึ่ง ที่ผู้ใช้สามารถมีตัวตนในโลกนั้นได้ โดยปราศจากกฎเกณฑ์ และไร้ขอบเขตในการเดินทางและสร้างตัวตนในโลกอินเทอร์เน็ตตามที่ตัวเองต้องการได้ ซึ่งหากผู้ใช้ติดติดกับสังคมในโลกของอินเทอร์เน็ตจนแยกไม่ออกว่าอะไรเป็นโลกของความจริงและโลกเสมือนจะนำมาซึ่งสาเหตุของการติดอินเทอร์เน็ตได้ ตัวอย่างการบริการอินเทอร์เน็ตที่มีลักษณะการสร้างเป็นสังคมเสมือน (Virtual Community) ได้แก่ ห้องแชตรูม เว็บบอร์ด หรือแม้กระทั่ง เกมออนไลน์ ที่เด็กๆ นิยมเข้าไปเล่นกัน การติดอินเทอร์เน็ตก็คล้าย ๆ กับการติดสิ่งเสพติดอื่น ๆ ที่สร้างปัญหาให้กับระบบร่างกาย ทั้งการกิน การขี้ถ่าย และกระทบต่อการเรียนของคน ๆ นั้น (Young, 1996)

สำนักงานสถิติแห่งชาติ โครงการสำรวจเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ครัวเรือน) พ.ศ.2549 สำรวจประชากรไทยอายุ 6 ปีขึ้นไป จำนวนทั้งสิ้น 59.51 ล้านคน พบว่า ในจำนวนนี้มีผู้ใช้คอมพิวเตอร์ 15.39 ล้านคน หรือคิดเป็น 25.9% และมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 8.47 ล้านคน คิดเป็น 14.2% ประชากรกลุ่มอายุ 6-14 ปี มีอัตราการใช้คอมพิวเตอร์สูงสุด 57% รองลงมาคือกลุ่มอายุ 15-24 ปี อัตราส่วน 50.4% และกลุ่มอายุ 25-34 ปี อัตราส่วน 22.4% ส่วนอัตราการใช้อินเทอร์เน็ตพบว่า กลุ่มอายุ 15-24 ปี เป็นกลุ่มที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตสูงสุด สัดส่วน 36.5% รองลงมาคือกลุ่มอายุ 6-14 ปี และกลุ่มอายุ 25-34 ปี มีอัตราการใช้อินเทอร์เน็ตใกล้เคียงกันคือ สัดส่วน 15.5% และ 15.2% ตามลำดับ จากประชากรกลุ่มอายุ 6-14 ปี จำนวน 8.97 ล้านคน พบว่ามีเด็กที่ใช้คอมพิวเตอร์สูงถึง 5.11 ล้านคน และใช้อินเทอร์เน็ต 1.39 ล้านคน สำหรับกลุ่มอายุ 15-24 ปี จำนวน 10.55 ล้านคน มีจำนวนผู้ใช้คอมพิวเตอร์ 5.32 ล้านคน และใช้อินเทอร์เน็ต

3.85 ล้านคน กลุ่มประชากรวัยทำงาน 25-34 ปี จำนวน 10.79 ล้านคน มีสัดส่วนที่ใช้คอมพิวเตอร์เพียง 2.42 ล้านคน และใช้อินเทอร์เน็ต 1.64 ล้านคน สถานศึกษาเป็นแหล่งที่มีผู้ใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตสูงสุดคือ 48.3% และ 39.9% รองลงมาคือการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตจากที่บ้าน 28.6% และ 25.9% ขณะที่การใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตจากที่ทำงาน 20.5% และ 24.4% ตามลำดับ สำหรับการใช้อินเทอร์เน็ตจากร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต คิดเป็นสัดส่วน 8.6% (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2550)

ขณะนี้คนไทยมีการติดอินเทอร์เน็ต (Internet Addiction) สูงขึ้น และคาดการณ์ว่ามีแนวโน้มที่จะพัฒนาไปสู่ปัญหาทางสังคมอย่างกว้างขวาง (ดวงใจ กสวนดิกุล, 2543) ประเทศไทยมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่เป็นกลุ่มเยาวชน และแม้ว่าอินเทอร์เน็ตจะมีประโยชน์ในด้านต่าง ๆ มากมาย แต่ก็มียันตรายไม่น้อยสำหรับเด็ก โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลายเป็นแหล่งการเกิดปัญหาการล่อลวงเด็กและก่อให้เกิดความเสียหายกับตัวเด็ก ไม่ว่าจะเป็นการล่อลวงไปข่มขืน ทำอนจารหรือแม้แต่การลักพาตัวไป โดยเฉพาะการพูดคุยในห้องแชตรูมผ่านอินเทอร์เน็ต ที่นำไปสู่การนัดพบกันของกลุ่มคนทั้งสองฝ่าย ซึ่งไม่เคยเห็นหน้ากันมาก่อน รวมทั้งเนื้อหาที่นำเสนอในหน้าเว็บไซต์ที่เชื่อมโยงกันทั่วโลกมีจำนวนไม่น้อยที่นำเสนอเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมกับเด็ก เช่น เนื้อหาทางเพศ เนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรง หรือการเสนอขายสินค้าที่ไม่เหมาะสมหรือส่งเสริมการใช้ความรุนแรง (ศูนย์วิจัยกสิกรไทย, 2552)

อินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีที่มีประโยชน์ ดังนั้นการจะแก้ปัญหาการเสพติดโดยไม่ส่งเสริมให้ใช้เทคโนโลยีจึงไม่น่าจะเป็นทางออก แต่ควรที่จะเพิ่มความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับธรรมชาติการติดอินเทอร์เน็ต เพื่อหามาตรการแทรกแซงสำหรับป้องกัน หรือบรรเทาปัญหา ซึ่งที่ผ่านมาได้มีการวิจัยในต่างประเทศ เกี่ยวกับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตและผลกระทบต่าง ๆ โดยพบว่าการติดอินเทอร์เน็ตนั้น จะส่งผลกระทบต่อชีวิตผู้ติด และบุคคลรอบข้าง รวมทั้งพฤติกรรมการติดจะมีความสัมพันธ์กับลักษณะปัญหาทางจิตใจ และอารมณ์ของผู้ติดด้วย พฤติกรรมของผู้ติดอินเทอร์เน็ตมีลักษณะพื้นฐานคล้ายกับพฤติกรรมของผู้ที่ติดการพนัน คือไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมความอยากได้ กลุ่มผู้ติดอินเทอร์เน็ตจะได้รับผลกระทบทางจิตใจและสังคม จากการใช้อินเทอร์เน็ตทุกประการ ในปริมาณที่สูงกว่ากลุ่มที่ไม่ติดอินเทอร์เน็ต การติดอินเทอร์เน็ต จะทำให้ผู้ติดรู้สึกถูกละเลย ส่งผลให้เกิดอาการซึมเศร้าที่รุนแรงยิ่งขึ้น ก่อให้เกิดปัญหาในครอบครัว ส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการเรียนและการทำงาน สูญเสียค่าใช้จ่ายจำนวนมากและสูญเสียอาชีพ (Young, 1996)

การติดเทคโนโลยี เป็นการติดทางพฤติกรรม (Behavioral Addiction) บุคคลบางคน มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต โดยไม่ยอมหยุดหรือออกจากการใช้อินเทอร์เน็ต ถ้าไม่ได้ใช้ ก็จะครุ่นคิดติดอยู่เรื่องนี้ เมื่อได้เข้าสู่โลกอินเทอร์เน็ตก็จะควบคุมเวลาไม่ได้ ขอมละทิ้งกิจกรรมในชีวิตจริง ทำให้ความสัมพันธ์รอบข้างของบุคคลนั้นลดน้อยลง (Griffith, 1998)

วัยรุ่นเป็นวัยที่มีความเปราะบางต่อการใช้อินเทอร์เน็ตมากผิดปกติ เนื่องจากไม่ค่อยสามารถควบคุมตนเอง ต่อสิ่งที่กระตุ้นความสนใจ อย่างเช่นอินเทอร์เน็ตหรือเกมคอมพิวเตอร์ การหลีกเลี่ยงจากชีวิตจริงเข้าสู่โลกของอินเทอร์เน็ตอย่างต่อเนื่อง มักสัมพันธ์กับปัญหาความรุนแรงในชีวิตประจำวันของวัยรุ่น การศึกษาที่ผ่านมามุ่งไปที่ผลกระทบของการติดอินเทอร์เน็ต โดยใช้ตัวแปรทางจิต เช่นความเหงาและการนับถือตนเอง (Kraut, Lundmark, Kiesler, Mukopadhyay, & Scherlis, 1998) การศึกษาบางเรื่องเน้นไปที่ความสัมพันธ์กับอาการซึมเศร้า (Young, 1998; Lyoo, Ha, Yang, Kim, Chang, & Woo, 2000)

ปัญหาดังกล่าวและการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น ปรากฏว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตมีด้วยกันหลายปัจจัย ได้แก่ ปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจ (สำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ, 2544) ปัจจัยทางด้านสังคม (ไชยรัตน์ บุตรพรหม, 2545) นอกจากนี้การศึกษาก่อนหน้านี้ชี้ให้เห็นว่าการใช้อินเทอร์เน็ตมากผิดปกติมีความสัมพันธ์กับอาการซึมเศร้า ความผิดปกติอันเนื่องมาจากสารเสพติด อาการย้ำคิดย้ำทำ การนับถือตนเองต่ำ สมาธิบกพร่อง หลงผิด และหุ่นหันพลันแล่น (Shapira, Goldsmith, Keck, Khosla, & McElroy, 2000; Bell, Grech, Maiden, Halligan, & Ellis, 1997) และตัวแปรอาการซึมเศร้า ตัวแปรอาการย้ำคิดย้ำทำ ตัวแปรการหลบหลีกอันตรายสูง ตัวแปรการนำตนเองต่ำ ตัวแปรการให้ความร่วมมือต่ำและตัวแปรภาวะเหนือตนเองสูง มีความสัมพันธ์พหุคูณกับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และพบตัวแปรอาการซึมเศร้า ตัวแปรพฤติกรรมอันธพาล (Disruptive Behaviors) และตัวแปรอาการย้ำคิดย้ำทำ ร่วมกันทำนายตัวแปรพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น (Ha, Kim, CBae, Bae, Kim, Sim, Lyoo, & Cho, 2007)

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น ว่ามีความสัมพันธ์กับตัวแปรใดบ้าง และตัวแปรใดสามารถทำนายพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นได้ เพื่อนำผลการวิจัยที่ได้มาเป็นข้อมูล สำหรับเป็นแนวทางป้องกันปัญหาพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์พหุคูณระหว่างตัวแปรพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น กับตัวแปรอาการซึมเศร้า ตัวแปรอาการย้ำคิดย้ำทำ กลุ่มตัวแปรอารมณ์พื้นฐาน ได้แก่ การแสวงหาสิ่งแปลกใหม่ การหลีกเลี่ยงภัยอันตราย การอยากได้รางวัล ความอดทนไม่ย่อท้อ และกลุ่มตัวแปรบุคลิกลักษณะ ได้แก่ การนำตนเอง การให้ความร่วมมือ ภาวะเหนือตนเอง
2. เพื่อสร้างสมการการถดถอยพหุคูณทำนายพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น ด้วยตัวแปรอาการซึมเศร้า ตัวแปรอาการย้ำคิดย้ำทำ กลุ่มตัวแปรอารมณ์พื้นฐาน ได้แก่ การแสวงหาสิ่งแปลกใหม่ การหลีกเลี่ยงภัยอันตราย การอยากได้รางวัล ความอดทนไม่ย่อท้อ และกลุ่มตัวแปรบุคลิกลักษณะ ได้แก่ การนำตนเอง การให้ความร่วมมือ ภาวะเหนือตนเอง

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การตรวจสอบตัวแปรทำนายพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นนั้น ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรม พบว่าจากการศึกษาที่ผ่านมาชี้ให้เห็นว่าพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์กับตัวแปรทางจิต เช่น อาการซึมเศร้า อาการย้ำคิดย้ำทำ แต่เป็นการศึกษาภาคตัดขวาง โดยใช้แบบสอบถาม ซึ่งไม่สามารถตรวจสอบตัวแปรทำนายพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต และอีกส่วนหนึ่งนอกจากปัญหาทางจิตแล้ว ผู้วิจัยมีความสนใจและคิดว่าจะประโยชน์ คือ การศึกษาในส่วนของอารมณ์พื้นฐานทางชีวพันธุกรรม (Biogenetic Temperament) ของ Cloninger et al. (1994) ที่พัฒนาโมเดลจิตชีววิทยา (Psychobiological Model) ที่เรียกว่า อารมณ์พื้นฐานและบุคลิกลักษณะ (Temperament and Character Inventory: TCI) ซึ่งจากการศึกษาที่ผ่านมา จนถึงปัจจุบันมีการศึกษาน้อยมาก ประกอบกับ งานวิจัยของ Ha et al. (2007) ที่ทำการศึกษาเกี่ยวกับการทำนายพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น ประเทศเกาหลีใต้ โดยกำหนดตัวแปรทำนาย ดังนี้ ตัวแปรอาการซึมเศร้า (Depression) ตัวแปรการติดแอลกอฮอล์ (Alcohol Dependence) ตัวแปรอาการย้ำคิดย้ำทำ (Obsessive Compulsive Symptom) ตัวแปรอารมณ์พื้นฐาน (Temperament) ประกอบด้วย ตัวแปรการแสวงหาสิ่งแปลกใหม่ (Novelty Seeking) ตัวแปรการหลีกเลี่ยงภัยอันตราย (Harm Avoidance) ตัวแปรการอยากได้รางวัล (Reward Dependence) ตัวแปรความอดทนไม่ย่อท้อ (Persistence) และตัวแปรบุคลิกลักษณะ (Character) ประกอบด้วย ตัวแปรการนำตนเอง (Self Directedness) ตัวแปรการให้ความร่วมมือ (Cooperativeness) และตัวแปรภาวะเหนือตนเอง (Self Transcendence) พบว่าพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต มีความสัมพันธ์พหุคูณ กับตัวแปรอาการซึมเศร้า และตัวแปรอาการย้ำคิดย้ำทำ ตัวแปรการหลีกเลี่ยงภัยอันตรายสูง ตัวแปรการนำตนเองต่ำ ตัวแปรการให้ความร่วมมือต่ำ และตัวแปรภาวะเหนือตนเองสูง อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ

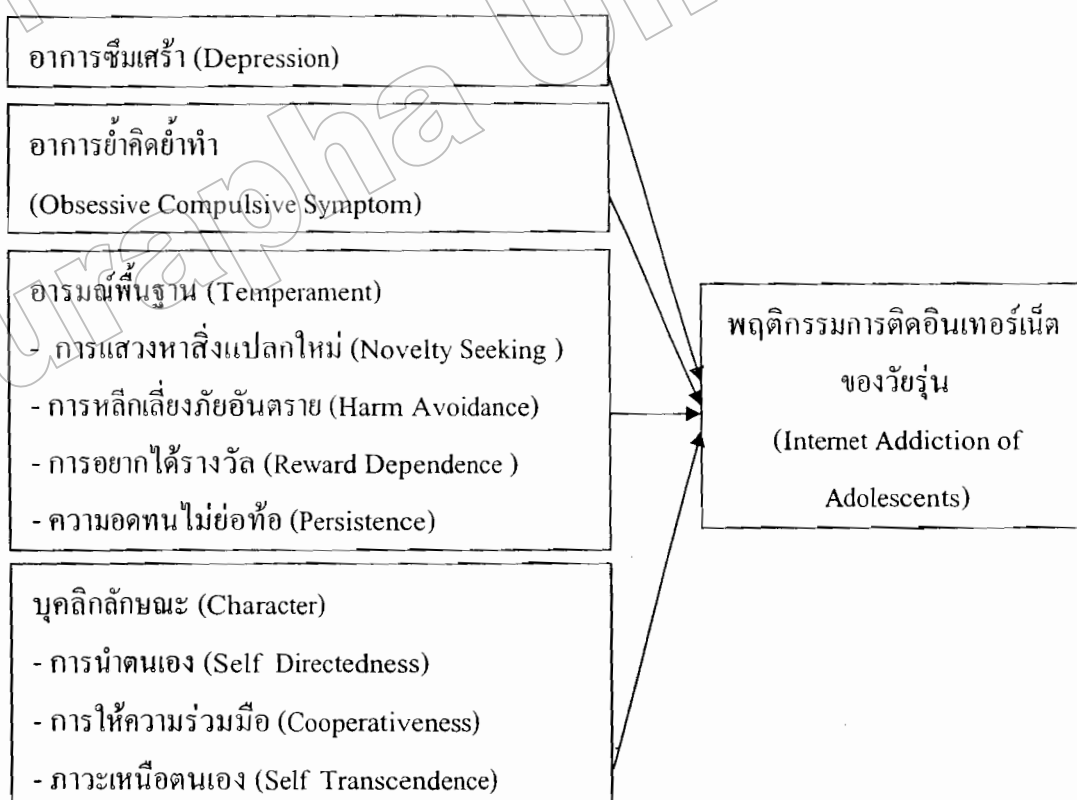
.05 และตัวแปรอาการซึมเศร้า ตัวแปรพฤติกรรมอันธพาล (Disruptive Behaviors) และตัวแปรอาการย้ำคิดย้ำทำ ร่วมกันทำนายตัวแปรพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น

ดังนั้นผู้วิจัยจึงคาดว่าตัวแปรดังกล่าวน่าจะทำนายพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นได้ เนื่องจากกลุ่มวัยรุ่นเกาหลีใต้และวัยรุ่นไทย อยู่ในทวีปเอเชีย ซึ่งมีลักษณะใกล้เคียงกัน ซึ่งจากการศึกษาในประเทศไทย ผู้วิจัยยังไม่พบการศึกษาที่นำตัวแปรดังกล่าวมาทำการตรวจสอบตัวแปรทำนายพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นไทย ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะตรวจสอบตัวแปรทำนายพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น โดยคัดเลือกตัวแปรจากการทบทวนวรรณกรรม มาตั้งสมมติฐานการวิจัย และกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย

ดังนั้นผู้วิจัยจึงตั้งสมมติฐานการวิจัย ดังนี้

1. พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น มีความสัมพันธ์พหุคูณกับตัวแปรอาการซึมเศร้า ตัวแปรอาการย้ำคิดย้ำทำ กลุ่มตัวแปรอารมณ์พื้นฐาน และกลุ่มตัวแปรบุคลิกลักษณะ
2. ตัวแปรอาการซึมเศร้า ตัวแปรอาการย้ำคิดย้ำทำ กลุ่มตัวแปรอารมณ์พื้นฐาน และกลุ่มตัวแปรบุคลิกลักษณะ สามารถทำนายพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น ได้

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการทำนายพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย

1. สร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในสังคมไทย
2. ทำให้ทราบตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น เพื่อนำมาใช้กำหนดแนวทางป้องกันปัญหาพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากร มีจำนวนไม่จำกัด (Infinite Population) คือ ไม่สามารถระบุจำนวนได้ครบถ้วนหรือไม่สามารถระบุตำแหน่งแหล่งที่ได้อย่างชัดเจน ดังนั้นผู้วิจัยจึงกำหนดขอบเขตของการศึกษาเฉพาะกลุ่มวัยรุ่น อายุ 15 – 25 ปี ที่มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต โดยทำการคัดเลือกผู้ที่มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ที่ร้านค้าให้บริการอินเทอร์เน็ต ในอำเภอศรีราชา จังหวัดชลบุรี ระหว่างวันที่ 1 – 31 กรกฎาคม พ.ศ. 2552 โดยคัดเลือกประชากรจาก การทำแบบวินิจัยพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ที่ผู้วิจัยได้ปรับปรุงเนื้อหาจากแบบวินิจัยพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของ Kimberly S.Yong ปี ค.ศ. 1999 ตามคู่มือการวินิจฉัยโรคทางจิตเวช ฉบับปรับปรุงครั้งที่ 4 (DSM-IV: The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder Fourth Edition)

2. กลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยใช้วิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เป็นวัยรุ่น อายุ 15 – 25 ปี ที่ร้านค้าให้บริการอินเทอร์เน็ต ในอำเภอศรีราชา จังหวัดชลบุรี ที่มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต จำนวน 100 คน ที่ยินดีเข้าร่วมโครงการวิจัยครั้งนี้ (Volunteer) โดยผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง ในระหว่างวันที่ 1 – 31 กรกฎาคม พ.ศ. 2552

3. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรที่ศึกษาประกอบด้วย

ตัวแปรทำนาย จำนวน 9 ตัวแปร ได้แก่

- 3.1 อาการซึมเศร้า (Depression)
- 3.2 อาการย้ำคิดย้ำทำ (Obsessive Compulsive Symptom)
- 3.3 อารมณ์พื้นฐาน (Temperament)
 - 3.3.1 การแสวงหาสิ่งแปลกใหม่ (Novelty Seeking)
 - 3.3.2 การหลีกเลี่ยงภัยอันตราย (Harm Avoidance)
 - 3.3.3 การอยากได้รางวัล (Reward Dependence)
 - 3.3.4 ความอดทนไม่ย่อท้อ (Persistence)

3.4 บุคลิกลักษณะ (Character)

3.4.1 การนำตนเอง (Self Directedness)

3.4.2 การให้ความร่วมมือ (Cooperativeness)

3.4.3 ภาวะเหนือตนเอง (Self Transcendence)

ตัวแปรเกณฑ์ 1 ตัว คือ พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต (Internet Addiction) หมายถึง การติดอยู่กับกิจกรรมในอินเทอร์เน็ตมากเกินไป เป็นพฤติกรรมที่ผู้ใช้ไม่สามารถควบคุมเวลาใช้อินเทอร์เน็ตของตนเองได้ มีการใช้อินเทอร์เน็ตนานกว่าที่ตั้งใจไว้ พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตนี้ จะส่งผลกระทบต่อร่างกาย จิตใจ และกิจกรรมจำเป็นอื่น ๆ ในชีวิตไม่ว่าจะเป็นการเรียน การงาน และชีวิตครอบครัว

2. วัยรุ่น (Adolescents) อายุ 15- 25 ปี

3. ร้านค้าให้บริการอินเทอร์เน็ต (Internet Cafe) หมายถึง ร้านที่ให้บริการอินเทอร์เน็ต โดยมีเครื่องคอมพิวเตอร์ ในอำเภอสรีราชา จังหวัดชลบุรี

4. อาการซึมเศร้า (Depression) หมายถึง ภาวะที่จิตใจหม่นหมอง หดหู่ เศร้า ร่วมกับความรู้สึกท้อแท้ หมดหวัง มองโลกในแง่ร้าย มีความรู้สึกผิด ไร้ค่า ดำเนินตนเอง

5. อาการย้ำคิดย้ำทำ (Obsessive Compulsive Symptom) หมายถึง อาการที่ต้องทำสิ่งใดซ้ำซากและเลิกไม่ได้ โดยไม่มีเหตุผลซึ่งก็รู้ว่าเป็นเรื่องไร้สาระ แต่ไม่สามารถขัดขืนได้

6. อารมณ์พื้นฐาน (Temperament) หมายถึง แบบแผนปฏิกิริยาของบุคคล ได้แก่ ลักษณะโดยทั่วไป เช่น อารมณ์ และการตอบสนอง แบบแผนนี้มีมาแต่เกิด สะท้อนพื้นฐานทางอารมณ์ทั่วไปของบุคคลนั้น ลักษณะเหล่านี้ค่อนข้างมั่นคงตลอดชีวิต เป็นไปตามการตอบสนองต่อสิ่งเร้าใหม่ ๆ เช่นการได้รางวัล และการถูกลงโทษ มีผลก่อให้เกิด หรือยับยั้ง หรือคงไว้ซึ่งพฤติกรรมนั้น ลักษณะเหล่านี้ ได้แก่

6.1 การแสวงหาสิ่งแปลกใหม่ (Novelty Seeking) หมายถึง คนที่มีลักษณะชอบค้นคว้าผจญภัย อยากรู้ อยากเห็น หุนหันพลันแล่น ตัดสินใจเร็ว ชอบใช้ง่าย รักสนุก ร่าเริง ไม่มีระเบียบ

6.2 การหลีกเลี่ยงภัยอันตราย (Harm Avoidance) หมายถึง คนที่มีลักษณะขี้กังวล หวั่นกลัวอันตราย เครียดง่าย ไม่มั่นใจเมื่อมีการเปลี่ยนแปลง ขี้อาย อ่อนเพลีย เหนื่อยง่าย

6.3 การอยากได้รางวัล (Reward Dependence) หมายถึง คนที่มีลักษณะอารมณ์อ่อนไหว ชอบสงสาร ชอบผูกพันใกล้ชิดพึ่งพาผู้อื่นทางใจ รือรอในการตัดสินใจ ด้วยตนเอง ชอบทำให้ผู้อื่นพอใจ

6.4 การอดทนไม่ย่อท้อ (Persistence) หมายถึง คนที่มีลักษณะขยัน สู้งานหนัก ไม่ย่อท้อ เป้าหมายสูง ทะเยอทะยาน

7. บุคลิกลักษณะ (Character) หมายถึง การรู้จักตน เป้าหมายในชีวิต ค่านิยม ซึ่งล้วนแล้วแต่มีอิทธิพลในการเลือกตัดสินใจในการดำเนินชีวิต ตลอดจนการสร้างสัมพันธ์ภาพกับบุคคลและสังคม ความแตกต่างในบุคลิกของบุคคลขึ้นกับการเรียนรู้จากสังคม วัฒนธรรม และจะพัฒนาก้าวหน้าไปตามประสบการณ์ชีวิต ลักษณะเหล่านี้ ได้แก่

7.1 การนำตนเอง (Self Directedness) หมายถึง คนที่มีลักษณะรับผิดชอบ เชื้อมั่นในตนเอง ทำอะไรตามเป้าหมายที่ตั้งใจไว้ มีลู่วางในการแก้ปัญหา ทำอะไร มั่นใจ รู้จักทั้งข้อดีและข้อบกพร่องของตน ยอมรับตนเอง มีวินัยในตนเอง

7.2 การให้ความร่วมมือ (Cooperativeness) หมายถึง คนที่มีลักษณะเป็นมิตร ยอมรับผู้อื่น เห็นใจ เข้าใจความรู้สึกผู้อื่น ชอบช่วยเหลือ ให้กำลังใจ ชอบทำงานเป็นทีม มีเมตตา ใจบุญให้อภัย สัมพันธภาพสร้างสรรค์ ซื่อสัตย์ จริงใจ ยุติธรรม มีมโนธรรม

7.3 ภาวะเหนือตนเอง (Self Transcendence) หมายถึง คนที่มีลักษณะอยู่เหนือความเป็นตัวตนของบุคคล ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิต จากการค้นหาความหมาย และเป้าหมายของชีวิตจากแหล่งประโยชน์ที่อยู่ภายในตนเอง และทำให้เกิดความรู้สึกมีความสุข มีการตระหนัก และยอมรับถึงความเป็นจริงและความเป็นไปของชีวิตภายใต้สถานการณ์ที่ไม่สามารถเปลี่ยนแปลง