

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการคิด
อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น กับตัวแปรอาการซึมเศร้า ตัวแปรอาการย้ำคิดย้ำทำ กลุ่มตัวแปรอารมณ์
พื้นฐาน และกลุ่มตัวแปรบุคลิกลักษณะ และเพื่อสร้างสมการการถดถอยพหุคูณ ทำนายพฤติกรรม
การคิดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น ด้วยตัวแปรอาการซึมเศร้า ตัวแปรอาการย้ำคิดย้ำทำ กลุ่มตัวแปร
อารมณ์พื้นฐาน และกลุ่มตัวแปรบุคลิกลักษณะ

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปร

1. จำนวนและร้อยละของวัยรุ่นที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง
2. ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสัมประสิทธิ์การกระจาย ค่าความเบ้ และค่าความ
โด่งของตัวแปร

ตอนที่ 2 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรในการทำนายพฤติกรรมการคิด
อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณในการทำนายกับพฤติกรรมการคิด

อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น

1. แบบใส่ตัวแปรพร้อมกัน
2. แบบใส่ตัวแปรเป็นขั้นตอน และสมการทำนายพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ตของ

วัยรุ่น

ความหมายและสัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์มีดังนี้

DE	หมายถึง	อาการซึมเศร้า
OC	หมายถึง	อาการย้ำคิดย้ำทำ
NS	หมายถึง	การแสวงหาสิ่งแปลกใหม่
HA	หมายถึง	การหลีกเลี่ยงภัยอันตราย
RD	หมายถึง	การอยากได้รางวัล
PE	หมายถึง	ความอดทนไม่ย่อท้อ
SDL	หมายถึง	การนำตนเอง
CO	หมายถึง	การให้ความร่วมมือ
ST	หมายถึง	ภาวะเหนือตนเอง

IA	หมายถึง	พฤติกรรมการตัดสินใจเ็นตของวัยรุ่น
M	หมายถึง	ค่าเฉลี่ยเลขคณิต
SD	หมายถึง	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
CV	หมายถึง	ค่าสัมประสิทธิ์การกระจาย
Chi-Square	หมายถึง	ค่าสถิติไค-สแควร์
SK	หมายถึง	ค่าความเบ้
KU	หมายถึง	ค่าความโด่ง
p	หมายถึง	ค่าความน่าจะเป็นทางสถิติของไค-สแควร์
GFI	หมายถึง	ดัชนีวัดระดับความสอดคล้อง
AGFI	หมายถึง	ดัชนีวัดระดับความสอดคล้องที่ปรับแก้แล้ว
CFI	หมายถึง	ดัชนีวัดระดับความสอดคล้องเปรียบเทียบ
RMSEA	หมายถึง	ดัชนีความคลาดเคลื่อนในการประมาณค่าพารามิเตอร์
b	หมายถึง	ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอย หรือค่าการเปลี่ยนแปลงของ Y เมื่อ X_1 เปลี่ยนแปลงไป 1 หน่วย โดยควบคุมตัวแปรทำนายอื่นๆ ที่อยู่ในสมการ
β	หมายถึง	ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยมาตรฐาน หรือค่าการเปลี่ยนแปลงของ Y เมื่อ X_1 เปลี่ยนแปลงไป 1 หน่วยคะแนนมาตรฐาน โดยควบคุมตัวแปรทำนายอื่นๆที่อยู่ในสมการแล้ว
R	หมายถึง	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ
R^2	หมายถึง	ค่าสัมประสิทธิ์การทำนาย
SE	หมายถึง	ค่าความคลาดเคลื่อนของการประมาณค่าตัวแปร
t	หมายถึง	ค่า t ที่ใช้ทดสอบนัยสำคัญของสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์
F	หมายถึง	ค่าสถิติทดสอบ F ที่ใช้ทดสอบนัยสำคัญของ R^2
$\hat{Y}$	หมายถึง	ค่าของตัวแปรเกณฑ์ที่ได้จากการทำนาย
$\hat{Z}$	หมายถึง	ค่าคะแนนมาตรฐานของตัวแปรเกณฑ์ที่ได้จากการทำนาย

ตอนที่ 1 ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปร

1. จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 5 จำนวนและร้อยละของวัยรุ่นที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

	จำนวน (n=100)	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	73	73
หญิง	27	27
2. อายุ		
15 - 18 ปี	44	44
19 - 25 ปี	56	56
3. ระดับการศึกษา		
มัธยมศึกษาตอนต้น	23	23
มัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า	25	25
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) หรือเทียบเท่า	23	23
ปริญญาตรีหรือเทียบเท่า	29	29
4. ลักษณะการใช้อินเทอร์เน็ต		
4.1 ใช้อินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยสัปดาห์ละ		
3 ครั้ง	8	8
4 ครั้ง	16	16
5 ครั้ง	27	27
6 ครั้ง	17	17
7 ครั้ง	24	24
9 ครั้ง	3	3
10 ครั้ง	5	5

ตารางที่ 5 จำนวนและร้อยละของวัยรุ่นที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง (ต่อ)

	จำนวน (n=100)	ร้อยละ
4.2 มีการใช้อินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยครั้งละ		
2 ชั่วโมง	23	23
3 ชั่วโมง	35	35
4 ชั่วโมง	19	19
5 ชั่วโมง	10	10
6 ชั่วโมง	7	7
7 ชั่วโมง	3	3
8 ชั่วโมง	3	3
5. ใช้อินเทอร์เน็ตในกิจกรรมใดมากที่สุด		
5.1 ให้ความบันเทิงเช่น ดูรายการโทรทัศน์ ดูหนัง เล่นเกมส์ ฟังเพลง เป็นต้น	29	29
5.2. สื่อสารด้วยข้อความ (แชท)	24	24
5.3. ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ หรือ อีเมลล์	18	18
5.4. ซื้อสินค้าหรือบริการ	10	10
5.5. สืบค้นข้อมูล	19	19

จากตารางที่ 5 จำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 100 คน จำแนกเป็นเพศชายจำนวน 73 คน คิดเป็นร้อยละ 73 และเป็นเพศหญิงจำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 27

จำแนกเป็นกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุระหว่าง 15 – 18 ปี จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 44 และอายุระหว่าง 19 – 25 ปี จำนวน 56 คน คิดเป็นร้อยละ 56

จำแนกเป็นกลุ่มตัวอย่างที่กำลังศึกษามัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 23 คน มัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า จำนวน 25 คน ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) หรือเทียบเท่า จำนวน 23 คน ปริญญาตรีหรือเทียบเท่าจำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 23, 25, 23 และ 29 ตามลำดับ

จำแนกตามจำนวนครั้งที่ใช้อินเทอร์เน็ตต่อสัปดาห์ พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยเป็นเวลา 3 ครั้งต่อสัปดาห์ จำนวน 8 คน 4 ครั้งต่อสัปดาห์ จำนวน 16 คน 5 ครั้งต่อสัปดาห์ จำนวน 27 คน 6 ครั้งต่อสัปดาห์ จำนวน 17 คน 7 ครั้งต่อสัปดาห์ จำนวน 24 คน

9 ครั้งต่อสัปดาห์ จำนวน 3 คนและ 10 ครั้งต่อสัปดาห์ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 8, 16, 27, 17, 24, 3 และ 5 ตามลำดับ

จำแนกตามเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นจำนวนชั่วโมงต่อครั้ง พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีการใช้อินเทอร์เน็ต 2 ชั่วโมงต่อครั้ง จำนวน 23 คน 3 ชั่วโมงต่อครั้ง จำนวน 35 คน 4 ชั่วโมงต่อครั้ง จำนวน 19 คน 5 ชั่วโมงต่อครั้ง จำนวน 10 คน 6 ชั่วโมงต่อครั้ง จำนวน 7 คน 7 ชั่วโมงต่อครั้ง จำนวน 3 คน 8 ชั่วโมงต่อครั้ง จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 23, 35, 19, 10, 7, 3 และ 3 ตามลำดับ

จำแนกตามลักษณะกิจกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่ากลุ่มตัวอย่าง มีการใช้อินเทอร์เน็ต ในกิจกรรมให้ความบันเทิงเช่น ดูรายการโทรทัศน์ ดูหนัง เล่นเกมส์ ฟังเพลง เป็นต้น มากที่สุด จำนวน 29 คน รองลงมาตามลำดับดังนี้ กิจกรรมสื่อสารด้วยข้อความ (แชท) จำนวน 24 คน กิจกรรมสืบค้นข้อมูล จำนวน 19 คน กิจกรรมไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ หรือ อีเมลล์ จำนวน 18 คน และกิจกรรมซื้อสินค้าหรือบริการ จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 29, 24, 19, 18 และ 10 ตามลำดับ

2. ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสัมประสิทธิ์การกระจาย ค่าความเบ้ และค่าความโด่งของตัวแปร

ตารางที่ 6 ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสัมประสิทธิ์การกระจาย ค่าความเบ้ และค่าความโด่งของตัวแปร

ตัวแปร	MAX	MIN	M	SD	CV	SK	KU
ตัวแปรทำนาย							
1.อาการซึมเศร้า (DE)	2.40	1.10	1.59	0.40	0.25	0.66	-0.87
2. อาการย้ำคิดย้ำทำ (OC)	3.90	1.00	2.49	0.76	0.30	0.02	-0.99
อารมณ์พื้นฐาน							
3. การแสวงหาสิ่งแปลกใหม่ (NS)	4.25	2.17	3.29	0.53	0.16	0.41	0.37
4. การหลีกเลี่ยงภัยอันตราย (HA)	3.92	2.25	3.02	0.35	0.11	0.06	-0.25
5. การอยากได้รางวัล (RD)	4.38	2.25	3.36	0.56	0.17	0.30	-0.09
6. ความอดทนไม่ย่อท้อ (PE)	5.00	1.00	2.41	0.93	0.39	0.44	-0.57
บุคลิกลักษณะ							
7. การนำตนเอง (SDL)	4.08	2.23	3.05	0.29	0.10	0.70	3.22
8. การให้ความร่วมมือ (CO)	3.79	1.50	2.63	0.48	0.18	-0.01	-0.28
9. ภาวะเหนือตนเอง (ST)	4.33	2.22	3.32	0.55	0.17	0.47	0.67
ตัวแปรเกณฑ์							
10. พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น (IA)	5.00	2.85	3.96	0.43	0.11	-0.26	0.08

จากตารางที่ 6 ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสัมประสิทธิ์การกระจาย ค่าความเบ้ และค่าความโด่งของตัวแปรในแต่ละตัวแปร พิจารณาได้ดังต่อไปนี้

ตัวแปรที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ตัวแปรพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น มีค่า 3.96 รองลงมาตามลำดับได้แก่ ตัวแปรการอยากได้รางวัลมีค่าเท่ากับ 3.36 ตัวแปรภาวะเหนือตนเองมีค่าเท่ากับ 3.32 ตัวแปรการแสวงหาสิ่งแปลกใหม่มีค่าเท่ากับ 3.29 ตัวแปรการนำตนเอง มีค่าเท่ากับ 3.05 ตัวแปรการหลีกเลี่ยงภัยอันตราย มีค่าเท่ากับ 3.02 ตัวแปรการให้ความร่วมมือ มีค่าเท่ากับ 2.63

ตัวแปรอาการย่ำคิดย่ำทำ มีค่าเท่ากับ 2.49 ตัวแปรความอดทนไม่ย่อท้อ มีค่าเท่ากับ 2.41 และตัวแปรที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ ตัวแปรอาการซึมเศร้า มีค่าเท่ากับ 1.59

เมื่อพิจารณาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ปรากฏว่า ตัวแปรที่มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานสูงสุด คือ ตัวแปรความอดทนไม่ย่อท้อ มีค่าเท่ากับ 0.93 รองลงไปตามลำดับ ได้แก่ตัวแปรอาการย่ำคิดย่ำทำ มีค่าเท่ากับ 0.76 ตัวแปรการอยากได้รางวัล มีค่าเท่ากับ 0.56 ตัวแปรภาวะเหนือตนเองมีค่าเท่ากับ 0.55 ตัวแปรการแสวงหาสิ่งแปลกใหม่ มีค่าเท่ากับ 0.53 ตัวแปรการให้ความร่วมมือ มีค่าเท่ากับ 0.48 ตัวแปรพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น มีค่าเท่ากับ 0.43 ตัวแปรอาการซึมเศร้า มีค่าเท่ากับ 0.40 ตัวแปรการหลีกเลี่ยงภัยอันตรายมีค่าเท่ากับ 0.35 และตัวแปรที่มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานต่ำที่สุดคือ ตัวแปรการนำตนเอง มีค่าเท่ากับ 0.29

เมื่อพิจารณาสัมประสิทธิ์การกระจายของตัวแปร ปรากฏว่า ตัวแปรที่มีค่าสัมประสิทธิ์การกระจายสูงสุด คือ ตัวแปรความอดทนไม่ย่อท้อ มีค่าเท่ากับ 0.39 รองลงไปตามลำดับ ได้แก่ตัวแปรอาการย่ำคิดย่ำทำ มีค่าเท่ากับ 0.30 ตัวแปรอาการซึมเศร้า มีค่าเท่ากับ 0.25 ตัวแปรการให้ความร่วมมือ และมีค่าเท่ากับ 0.18 ตัวแปรการอยากได้รางวัล และตัวแปรภาวะเหนือตนเอง มีค่าเท่ากับ 0.17 ตัวแปรการแสวงหาสิ่งแปลกใหม่ มีค่าเท่ากับ 0.16 ตัวแปรการหลีกเลี่ยงภัยอันตราย และ ตัวแปรพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น มีค่าเท่ากับ 0.11 และตัวแปรที่มีค่าสัมประสิทธิ์การกระจายต่ำสุด คือ ตัวแปรการนำตนเอง มีค่าเท่ากับ 0.10

สำหรับการกระจายของตัวแปร เมื่อพิจารณาจากความเบ้ของตัวแปร พบว่า ส่วนใหญ่มีการแจกแจงในลักษณะเพี้ยน (ค่าความเบ้มีค่าเป็นบวก) ตัวแปรที่มีความเบ้สูงสุด คือ ตัวแปรการนำตนเอง มีค่าเท่ากับ 0.70 และตัวแปรที่มีความเบ้ต่ำสุด คือ ตัวแปรการให้ความร่วมมือ มีค่าเท่ากับ -0.01 และเมื่อพิจารณาจากค่าความโด่งของตัวแปร พบว่า ส่วนใหญ่มีค่าความโด่งน้อยกว่าโค้งปกติ (ความโด่งมีค่าเป็นลบ) ตัวแปรที่มีความโด่งสูงสุด คือ ตัวแปรการนำตนเอง มีค่าเท่ากับ 3.22 และตัวแปรที่มีความโด่งต่ำสุด คือ ตัวแปรพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น มีค่าเท่ากับ 0.08 ถ้ามีค่าความเบ้มากกว่า 2.00 และมีค่าความโด่งมากกว่า 7.00 แสดงว่าลักษณะการแจกแจงของข้อมูลไม่เป็นแบบปกติ (West et al., 1995) สรุปได้ว่าการวิจัยในครั้งนี้มีลักษณะการแจกแจงข้อมูลแบบปกติ

ตอนที่ 2 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรในการทำนายพฤติกรรมการ

ติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น

วิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร ทั้ง 10 ตัว ค่าแสดงในตารางที่ 7

ตารางที่ 7 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรในการทำนายพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น

ตัวแปร	IA	DE	OC	NS	HA	RD	PE	SDL	CO	ST
IA	1.00									
DE	.653**	1.00								
OC	.383**	.409**	1.00							
NS	.240*	.078	.178	1.00						
HA	-.181	-.450**	-.368**	-.094	1.00					
RD	.336**	.241	.383**	.805**	-.260**	1.00				
PE	.195	.358**	.251*	-.124	-.355**	.054	1.00			
SDL	-.147	-.289*	-.070	.006	.232*	-.047	-.023	1.00		
CO	-.222*	.196	-.024	-.333**	-.039	-.173	.301**	.110	1.00	
ST	.288**	.163	.275*	.945**	-.174	.875**	-.032	.007	-.271**	1.00

** $p < .01$, * $p < .05$

จากตารางที่ 7 เมื่อพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร ทั้ง 10 ตัวแปร พบว่า ตัวแปรพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น (IA) เป็นตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับตัวแปรอื่นมากที่สุด ส่วนตัวแปรการนำตนเอง (SDL) เป็นตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับตัวแปรอื่นน้อยที่สุด เมื่อพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรด้วยตนเอง พบว่า ตัวแปรที่มีค่าสูงสุดคือ ตัวแปรภาวะเหนือตนเอง (ST) กับตัวแปรการแสวงหาสิ่งแปลกใหม่ (NS) มีค่าเท่ากับ .945 ส่วนตัวแปรที่มีค่าต่ำสุดคือ ตัวแปรการนำตนเอง (SDL) กับตัวแปรภาวะเหนือตนเอง (ST) มีค่าเท่ากับ .007

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณในการทำนายกับพฤติกรรมการติด

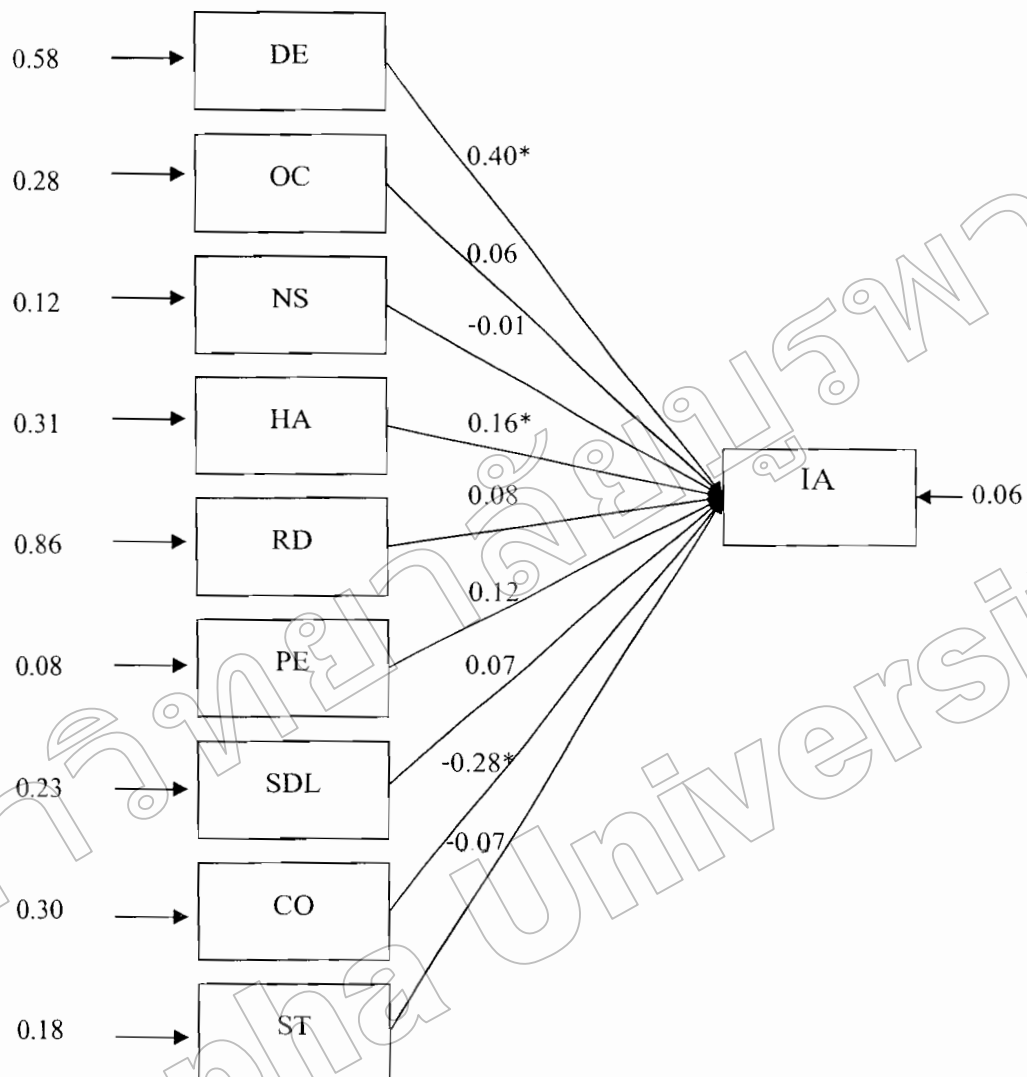
อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น

1. แบบใส่ตัวแปรพร้อมกัน (ENTER) แสดงดังตารางที่ 8

ตารางที่ 8 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณในการทำนายพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น
แบบใส่ตัวแปรพร้อมกัน

ตัวแปรต้น	b	SE b	β
Constant	0.38		
อาการซึมเศร้า (DE)	0.40	0.04	0.75*
อาการย้ำคิดย้ำทำ (OC)	0.06	0.06	0.08
การแสวงหาสิ่งแปลกใหม่ (NS)	-0.01	0.25	-0.01
การหลีกเลี่ยงภัยอันตราย (HA)	0.16	0.06	0.22*
การอยากได้รางวัล (RD)	0.08	0.06	0.19
ความอดทนไม่ย่อท้อ (PE)	0.12	0.11	0.09
การนำตนเอง (SDL)	0.07	0.06	0.08
การให้ความร่วมมือ (CO)	-0.28	0.06	-0.39*
ภาวะเหนือตนเอง (ST)	-0.07	0.24	-0.08
Chi-Square = 0.00, p-value=1.00, R Square= .613, R= .78			

* $p < .05$



ภาพที่ 2 โมเดลการถดถอยพหุคูณในการทำนายพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น
แบบใส่ตัวแปรพร้อมกัน

จากตารางที่ 8 และแผนภาพที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการถดถอยพหุคูณทำนายพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น ด้วยตัวแปรทั้ง 9 ตัวโดยใส่ตัวแปรพร้อมกัน ปรากฏว่าตัวแปรอาการซึมเศร้า (DE) ตัวแปรการให้ความร่วมมือ (CO) และตัวแปรการหลีกเลี่ยงภัยอันตราย (HA) มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สามารถทำนายพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น ได้ร้อยละ 61.3

โดยตัวแปรอาการซึมเศร้า (DE) สามารถทำนายได้มากที่สุดเท่ากับ 0.40 รองลงมาคือตัวแปรการให้ความร่วมมือ (CO) เท่ากับ -0.28 และตัวแปรการหลีกเลี่ยงภัยอันตราย (HA) เท่ากับ 0.16 ตามลำดับ และตัวแปรทำนายได้น้อยที่สุดคือตัวแปรการแสวงหาสิ่งแปลกใหม่ (NS) เท่ากับ -0.01

ตัวแปรทำนายที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มี 3 ตัว ได้แก่ ตัวแปรอาการซึมเศร้า (DE) การให้ความร่วมมือ (CO) ตัวแปรการหลีกเลี่ยงภัยอันตราย (HA) เขียนสมการถดถอยได้ดังนี้

สมการถดถอยในรูปคะแนนดิบ คือ

$$\begin{aligned} I\hat{A} &= 0.38 + 0.40(DE) * + 0.06(OC) - 0.01(NS) + 0.16(HA) * + 0.08(RD) + 0.12(PE) \\ &\quad + 0.07(SDL) - 0.28(CO) * - 0.07(ST) \end{aligned}$$

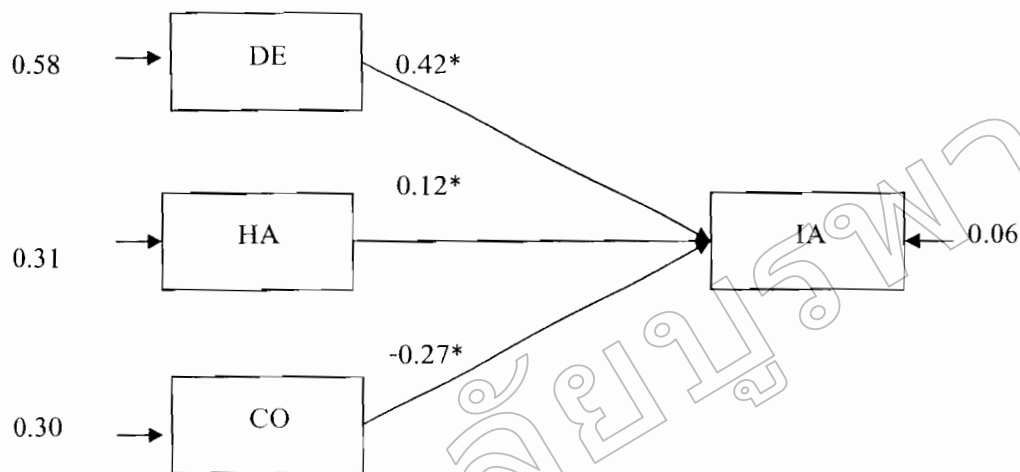
สมการถดถอยในรูปคะแนนมาตรฐาน คือ

$$\begin{aligned} \hat{Z}_{IA} &= 0.75 Z_{DE} * + 0.08 Z_{OC} - 0.01 Z_{NS} + 0.22 Z_{HA} * + 0.19 Z_{RD} + 0.09 Z_{PE} + \\ &\quad 0.08 Z_{SDL} - 0.39 Z_{CO} * - 0.08 Z_{ST} \end{aligned}$$

2. แบบใส่ตัวแปรเป็นขั้นตอน (STEPWISE) เป็นการใส่ตัวแปรทำนายที่มีค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยมากที่สุดเข้าไปทำนายทีละตัวแปร โดยนำตัวแปรทำนายที่ไม่มีนัยสำคัญ จะไม่ถูกคัดเลือกเข้าไปในสมการถดถอย ดังแสดงได้ดังตารางที่ 8

ตารางที่ 8 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณในการทำนายกับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของ
วัยรุ่นแบบใส่ตัวแปรเป็นขั้นตอน (N = 100)

ตัวแปรต้น	ขั้นตอนที่ 1			ขั้นตอนที่ 2			ขั้นตอนที่ 3		
	b	SE b	β	b	SE b	β	b	SE b	β
Constant	0.73	-	-	1.52	-	-	1.05	-	-
HA	-	-	-	-	-	-	0.12	0.06	0.17
CO	-	-	-	-0.27	0.05	-0.36	-0.27	0.05	-0.39
DE	0.34	0.04	0.77	0.38	0.04	0.77	0.42	0.04	0.83
R Square =	0.594			0.619			0.618		
R =	0.77			0.79			0.79		
Chi-Square =	124.81 (p = 0.00)			22.60 (p = 0.002)			12.70 (p = 0.048)		
df =	8			7			6		
CFI =	0.85			0.96			0.98		
SRMR =	0.14			0.04			0.04		
GFI =	0.95			0.98			0.98		
AGFI =	0.66			0.82			0.85		



ภาพที่ 3 โมเดลการถดถอยพหุคูณในการทำนายพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น
แบบใส่ตัวแปรเป็นขั้นตอน

จากตารางที่ 9 และแผนภาพที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการถดถอยพหุคูณทำนายพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น แบบใส่ตัวแปรเป็นขั้นตอน ตัวแปรที่นำเข้าสู่สมการมี 3 ตัวแปรได้แก่ ตัวแปรอาการซึมเศร้า (DE) ตัวแปรการให้ความร่วมมือ (CO) ตัวแปรการหลีกเลี่ยงภัยอันตราย (HA) ตามลำดับ

ผลการตรวจสอบในขั้นตอนแรก ใส่ตัวแปรอาการซึมเศร้า (DE) เป็นตัวที่หนึ่ง ซึ่งอธิบายความแปรปรวนในตัวแปรเกณฑ์ได้ร้อยละ 59.40 ค่าไค-สแควร์ มีค่า 124.81 ค่าดัชนีวัดระดับความสอดคล้องเท่ากับ 0.95 ค่าดัชนีวัดระดับความสอดคล้องที่ปรับแก้แล้วเท่ากับ 0.66 ดัชนีวัดระดับความสอดคล้องเปรียบเทียบเท่ากับ 0.85 และดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของส่วนเหลือมาตรฐานเท่ากับ 0.14

ผลการตรวจสอบในขั้นตอนที่สอง เพิ่มตัวแปรการให้ความร่วมมือ (CO) ซึ่งอธิบายความแปรปรวนในตัวแปรเกณฑ์ได้ร้อยละ 61.90 ค่าไค-สแควร์ มีค่าลดลงเท่ากับ 22.60 ค่าดัชนีวัดระดับความสอดคล้องเท่ากับ 0.98 ค่าดัชนีวัดระดับความสอดคล้องที่ปรับแก้แล้วเท่ากับ 0.82 ดัชนีวัดระดับความสอดคล้องเปรียบเทียบเท่ากับ 0.96 และดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของส่วนเหลือมาตรฐานเท่ากับ 0.04

ในขั้นตอนสุดท้าย เพิ่มตัวแปรเป็น 3 ตัว เพิ่มตัวแปรการหลีกเลี่ยงภัยอันตราย (HA) ซึ่งอธิบายความแปรปรวนในตัวแปรเกณฑ์ได้ร้อยละ 61.80 ค่าไค-สแควร์ มีค่าลดลงเท่ากับ 12.70

ค่าดัชนีวัดระดับความสอดคล้องเท่ากับ 0.98. ค่าดัชนีวัดระดับความสอดคล้องที่ปรับแก้แล้วเท่ากับ 0.85 ดัชนีวัดระดับความสอดคล้องเปรียบเทียบเท่ากับ 0.98 และดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของส่วนเหลือมาตรฐานเท่ากับ 0.04

ผู้วิจัยทดสอบนัยสำคัญของ R^2 โดยคำนวณค่าสถิติทดสอบ $F(9,90) = 17$, $p < .05$ และเปิดตารางค่าวิกฤตของ $F(9,90) = 2.04$, $p < .05$ ดังนั้น ค่า F จากการคำนวณมากกว่าค่าวิกฤตของ F แสดงว่า $R^2 > 0$ อย่างมีนัยสำคัญที่สถิติที่ระดับ .05 นั่นคือตัวแปรทั้ง 3 ตัวสามารถอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น (IA) ได้ร้อยละ 61.80 ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

เมื่อตรวจสอบตัวแปรที่ไม่ผ่านการคัดเข้าสู่สมการ คือ อาการย้ำคิดย้ำทำ (OC) การแสวงหาสิ่งแปลกใหม่ (NS) การอยากได้รางวัล (RD) ความอดทนไม่ย่อท้อ (PE) การนำตนเอง (SDL) และภาวะเหนือตนเอง (ST) พบว่า ค่า t ไม่สูงและไม่มีนัยสำคัญพอที่จะเข้าสมการได้อีก แสดงให้เห็นว่าเป็นการสิ้นสุดของการเพิ่มตัวแปร จึงเหลือตัวทำนายที่ดีที่สุดในการทำนายเพียง 3 ตัวแปรเท่านั้น คือ อาการซึมเศร้า (DE) การหลีกเลี่ยงภัยอันตราย (HA) และการให้ความร่วมมือ (CO) สร้างสมการถดถอยพหุคูณได้ดังนี้

สมการถดถอยในรูปคะแนนดิบ คือ

$$\hat{IA} = 1.05 + 0.42 (DE) - 0.27(CO) + 0.12 (HA)$$

สมการถดถอยในรูปคะแนนมาตรฐาน คือ

$$\hat{Z}_{IA} = 0.83 Z_{DE} - 0.39 Z_{CO} + 0.17 Z_{HA}$$