



## ความแตกต่างระหว่างเพศในการทดสอบโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของมิติทางบุคลิกภาพ การติตไซเบอร์ และความก้าวร้าวทางไซเบอร์

### Gender Differences on Test of Causal Relationship Models Regarding Personality Dimensions, Cyber Addiction and Cyber Aggression

วิไลวรรณ ศรีสงคราม

Wilaiwan Srisongkhram

#### Article History

Receive: October 30, 2022

Revised: April 4, 2022

Accepted: April 5, 2022

#### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อทดสอบโมเดลเชิงสาเหตุของมิติทางบุคลิกภาพ การติตไซเบอร์ และความก้าวร้าวทางไซเบอร์ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาปริญญาตรีจำนวน 870 คนของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จากจำนวน 6 คณะ ใช้วิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน โดยขั้นแรกใช้การสุ่มแบบแบ่งกลุ่มจากคณะ จากนั้นสุ่มวิชาเอกจากคณะ และสุ่มเพศจากแต่ละวิชาเอก เครื่องมือประกอบด้วย มาตรฐาน BIS-11 CMNI-46 และ CFNI-45 มีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.51-1.00, 0.61-0.79 และ 0.65-1.00 ตามลำดับ การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้การวิเคราะห์กลุ่มพหุ และวิเคราะห์โมเดลโดยแยกกลุ่มผลการวิจัยพบว่า 1) กลุ่มเพศชาย มีบทบาททางเพศ (MF) ที่มีอิทธิพลทางตรงต่อการติตไซเบอร์และความก้าวร้าวทางไซเบอร์ มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.742 และ 0.826 และค่าสัมประสิทธิ์การทำนายเป็น ร้อยละ 66.2 และ ร้อยละ 73.3 ส่วนกลุ่มเพศหญิง มีความหุนหันพลันแล่น (Im) และบทบาททางเพศ (MF) ที่มีอิทธิพลทางตรงต่อการติตไซเบอร์และความก้าวร้าวทางไซเบอร์ โดยมีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลการติตไซเบอร์เท่ากับ 0.660 และ 0.355 ตามลำดับ มีค่าสัมประสิทธิ์การทำนายเท่ากับ ร้อยละ 69.8 และมีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลความก้าวร้าวทางไซเบอร์เท่ากับ 0.679 และ -0.182 ตามลำดับ และ มีค่าสัมประสิทธิ์การทำนายเท่ากับ ร้อยละ 91.6 2) โมเดลเชิงสาเหตุของมิติทางบุคลิกภาพ การติตไซเบอร์ที่มีต่อความก้าวร้าวทางไซเบอร์ของกลุ่มเพศต่างกันมีความไม่แปรเปลี่ยนด้านรูปแบบของโมเดล และค่าพารามิเตอร์ของเมตริกซ์ ผลการศึกษาที่ได้นี้ได้นำไปสู่การพัฒนาบุคลิกภาพที่เหมาะสมเพื่อป้องกันการติตไซเบอร์และความก้าวร้าวทางไซเบอร์ของนักศึกษาต่อไป

**คำสำคัญ :** มิติทางบุคลิกภาพ ; ความหุนหันพลันแล่น ; บทบาททางเพศ ; การติตไซเบอร์ ; ความก้าวร้าวทางไซเบอร์



## ABSTRACT

The objectives of this research were included two aspects as following: firstly, this research examined the causal model influencing personality dimensions, cyber addictions, and cyber aggression. Using a multi-stage random sampling, the samplings were recruited by 870 bachelor degree students from six faculties of Rajamangala University of Technology Thanyaburi. Secondly, this research intended to clarify the sampling process, first, a random sampling from the faculties was administered, followed by a random from majors of each faculty, and a random of genders from each major. The instruments were applied the BIS-11, CMNI-46 and CFNI-45 with the reliability of 0.51-1.00, 0.61-0.79 and 0.65-1.00, respectively. Data analysis were included the use of multiple group analysis and the model analysis of an individual group. The results were as follows: 1) gender role as performed by the male group effected to cyber addiction and cyber aggression, with the coefficient of influence at 0.742 and 0.826, and the coefficient of prediction at 66.2% and 73.3% respectively. impulsivity (Im) and gender role (Mf) as performed by female group effected to cyber addiction and cyber aggression, with the coefficient of influence at 0.660 and 0.355, respectively, and the coefficient of prediction at 69.8%; the coefficient of influence in cyber aggression at 0.679 and -0.182, respectively, and the coefficient of prediction 91.6%. 2) The causal model of personality dimensions, cyber addiction and cyber aggression in the different gender groups had the invariance of the model form and the parameter values of matrixes. The results of this study help improve the appropriate personalities as for preventing students from cyber addiction and cyber aggression.

**Keywords :** Personality Dimensions ; Impulsivity ; Gender Roles ; Cyber Addictions ; Cyber Aggression

## บทนำ

ปัญหาการติดโซเชียลเป็นปัญหาที่มีสาเหตุจากการที่เยาวชนใช้เวลาเป็นจำนวนมากในแต่ละวันกับการเล่นเกม การใช้อินเทอร์เน็ต ตลอดจนการใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยมีแนวโน้มที่จะเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในแต่ละปี จากรายงานในปี 2563 ของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ พบว่า เด็กไทยมีการเสพติดออนไลน์โดยติดหน้าจอถึง 35 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ จากปกติที่ไม่ควรเกิน 16 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (News 7 colors, 2020) ซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมทางลบในหลายประการ และปัญหาหนึ่ง ก็คือ การกระทำพฤติกรรมก้าวร้าวโดยผ่านโลกโซเชียล โดยความก้าวร้าวนี้จะอยู่ในรูปแบบที่กระทำต่อคนอื่น ๆ ในลักษณะการกลั่นแกล้งหรือรังแกกันในโลกโซเชียลมากขึ้น โดยมีสถิติการถูกกลั่นแกล้งทางออนไลน์มากที่สุด ซึ่งเป็นการตากันด้วยข้อความหยาบคายและตัดต่อภาพถึงร้อยละ 49 และยังมีการใช้โซเชียลมีเดียถึงร้อยละ 98 ซึ่งสูงกว่าค่าเฉลี่ยทั่วโลกถึง ร้อยละ 12 (Thairath Newspaper (2018) ด้วยเหตุที่ความก้าวร้าวทางกายในแบบเผชิญหน้ามีความสัมพันธ์กับปัญหาสุขภาพจิตน้อยกว่าการรังแกกันทางโลกโซเชียลที่พบว่ามีความสัมพันธ์อย่างมากที่สุดกับปัญหาทางสุขภาพจิตในเยาวชนทั้งเพศชายและเพศหญิง (Baier et al., 2019) รวมทั้งยังสามารถปิดบังตัวตนที่แท้จริงจากผู้กระทำได้โดยง่าย เพราะตรวจสอบได้ยาก สามารถกระทำได้จากแหล่งห่างไกลและกระทำได้ทุกที่ทุกเวลา จากสิ่งนี้ทำให้พฤติกรรมความก้าวร้าวทางโซเชียลมีการแพร่หลายได้ง่ายในปัจจุบัน รวมทั้งพฤติกรรมความก้าวร้าวเป็นรูปแบบของพฤติกรรมที่สามารถพัฒนาเป็นนิสัยและมีการกระทำซ้ำๆ อยู่บ่อยครั้ง (Hawi and Samaha, 2019) จึงเป็นปัญหาอย่างยิ่งถ้าเยาวชนในสังคมมีลักษณะพฤติกรรมดังกล่าว

กล่าวได้ว่า การติดโซเชียลและความก้าวร้าวทางโซเชียลจะส่งผ่านจากบุคลิกภาพของผู้กระทำพฤติกรรมเป็นหลัก บุคลิกภาพจึงมีอิทธิพลเป็นอย่างมากในการแสดงออกถึงพฤติกรรมของตัวบุคคล (Ivanova, 2020) จากการศึกษาที่ผ่านมาพบว่า บุคลิกภาพมีส่วนสัมพันธ์ต่อการติดโซเชียล และความก้าวร้าวทางโซเชียล (Kokkinos and Antoniadou 2019) ซึ่งได้พบว่า ลักษณะบุคลิกภาพในแบบหุนหันพลันแล่น การติดโซเชียล และความก้าวร้าวทางโซเชียล มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน และยังพบความเป็นสื่อกลางของการติดโซเชียลในความสัมพันธ์ระหว่างความหุนหันพลันแล่นและความก้าวร้าวทางโซเชียล (Martino et al., 2018) ในขณะที่บางงานวิจัยไม่พบว่าระดับของความหุนหันพลันแล่นที่สูงจะสามารถทำนายประเภทของความก้าวร้าวได้ (Azevedo et al., 2020)

ข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรม พบว่า งานวิจัยจากปี 2486 – 2556 ได้ยืนยันความสัมพันธ์ระหว่างการเสพติดและความก้าวร้าว โดยในการศึกษากับออนไลน์ ซึ่งได้พบว่าการเสพติดไซเบอร์ เช่น อินเทอร์เน็ตและการติดเกม ได้นำไปสู่ความก้าวร้าว (Ahmadi et al., 2017) ในขณะที่ Choi et al (2017) ได้พบว่าการติดสมาร์ทโฟนจะมีความสัมพันธ์กับความก้าวร้าวทางวาจาในไซเบอร์ และมีส่วนสำคัญในการพัฒนาเป็นยุวอาชญากรทางเทคโนโลยีไซเบอร์

เนื่องจากการศึกษาที่ผ่านมาจะเน้นศึกษามิติทางบุคลิกภาพในแบบ The Big Five Personalities ที่เป็นการศึกษากับบุคลิกภาพ 5 ด้าน ได้แก่ (1) การเปิดรับต่อประสบการณ์ (Openness to Experience) หมายถึง บุคคลที่เปิดรับสิ่งใหม่ๆ และมีใจเปิดกว้าง (2) การมีสติสัมปชัญญะ (Conscientiousness) หมายถึง บุคคลที่มีความมุ่งมั่นเพื่อความสำเร็จในเป้าหมาย (3) การแสดงตัว (Extraversion) หมายถึง บุคคลที่ชอบพบปะผู้คนและมีสัมพันธ์ภาพอันดีกับบุคคลอื่น (4) การเห็นอกเห็นใจ (Agreeableness) หมายถึง บุคคลที่เห็นอกเห็นใจผู้อื่น และ (5) ความหวั่นไหว (Neuroticism) หมายถึง บุคคลที่มีความกังวลกับสิ่งต่างๆ รอบตัวได้ง่าย โดยได้พบว่า บุคลิกภาพแบบแสดงตัว (Extraversion) และบุคลิกภาพแบบหวั่นไหว (Neuroticism) จะพยากรณ์ทางบวกต่อการใช้ Facebook บุคคลที่มีลักษณะแสดงตัวสูงและบุคลิกภาพแบบหวั่นไหวจะชอบอัปเดตโปรไฟล์ ชอบแชร์รูปภาพและให้ข้อมูลย้อนกลับต่อการโพสต์ของคนอื่น ในขณะที่บุคลิกภาพแบบมีสติสัมปชัญญะ (Conscientiousness) จะมีความสัมพันธ์ทางลบกับการติด Facebook (Hwang, 2017) และการใช้อินเทอร์เน็ตที่มีปัญหา เช่น การติดเกม ได้ถูกพบในบุคลิกภาพแบบแสดงตัวด้วย ความกลัวว่าตนเองจะตกกระสอ กลัวตนเองจะไม่ทันข่าวร้อนมาแรง อยากรู้อยากแชร์ข้อมูลก่อนใคร มีผลต่อการเกาะกระแสโซเชียลมีเดียตลอดเวลา สามารถส่งผลต่อการติดไซเบอร์อันจะพบได้ในบุคลิกภาพแบบหวั่นไหว (Alt and Boniel-Nissim, 2018) นอกจากนี้ บุคคลที่มีบุคลิกภาพแบบหวั่นไหวสูง มีระดับการรู้ตัวต่ำ แสดงตัว และเปิดรับต่อประสบการณ์จะสัมพันธ์กับการติดอินเทอร์เน็ต การมีสติสัมปชัญญะและเปิดเผยต่อประสบการณ์ต่ำจะสัมพันธ์กับการติดเกม บุคลิกภาพแบบหวั่นไหวและแบบแสดงตัวจะมีความสัมพันธ์กับการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ อย่างไรก็ตาม การศึกษาที่ผ่านมาก็ยังไม่ครอบคลุมบุคลิกภาพในมิติอื่นๆ โดยเฉพาะบุคลิกภาพที่เป็นบทบาททางเพศ (Sex Role) ซึ่งเป็นตัวแปรหลักในตัวบุคคลทุกคนที่มีอิทธิพลต่อการคิดและแนวโน้มในการกระทำพฤติกรรม จะมีการนำมาศึกษาน้อยกว่าตัวแปรเพศ (Sex) แม้ว่าจะได้มีการยืนยันว่าลักษณะบทบาททางเพศจะพยากรณ์พฤติกรรมความก้าวร้าวและความรุนแรง ตลอดจนการก่ออาชญากรรมได้ดีกว่าการใช้ตัวแปรเพศแต่เพียงลำพังก็ตาม ในขณะเดียวกัน ตัวแปรบทบาททางเพศก็ยังช่วยเพิ่มข้อมูลที่มีคุณค่าให้กับตัวแปรอื่นๆ ที่นำมาใช้ในการศึกษา (Kneer et al., 2019) รวมทั้ง การศึกษาที่ผ่านมาวิจัยไม่มากนักที่ได้รวมศึกษามิติทางบุคลิกภาพ การติดไซเบอร์และความก้าวร้าวทางไซเบอร์เข้าด้วยกัน (Kim and Hu, 2018) และไม่ได้ยืนยันได้อย่างแน่นอนว่าความก้าวร้าวทางไซเบอร์ที่เกิดขึ้นเป็นผลทางตรงที่มาจากบุคลิกภาพของผู้กระทำเองเป็นหลัก หรือเป็นผลทางอ้อมผ่านมาจากพฤติกรรมติดไซเบอร์ อีกทั้งมีทิศทางของความสัมพันธ์เป็นอย่างไร และแต่ละเส้นทางของความสัมพันธ์เส้นทางไหนอธิบายความก้าวร้าวได้ดีกว่ากัน

จากคำถามดังกล่าวข้างต้นและการพบผลการวิจัยที่แตกต่างกันออกไป ผู้วิจัยจึงได้พัฒนาโมเดลขึ้นเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร ได้แก่ มิติทางบุคลิกภาพ ประกอบด้วย ความหุนหันพลันแล่น (Impulsivity) บทบาททางเพศ (Gender Role) การติดไซเบอร์ (Cyber Addiction) และความก้าวร้าวทางไซเบอร์ (Cyber Aggression) ในการตรวจสอบอิทธิพลทางตรงและทางอ้อมระหว่างตัวแปรดังกล่าวว่ามีอิทธิพลความสัมพันธ์ระหว่างกันมากน้อยเพียงใดและทิศทางเป็นอย่างไร

สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.) และสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ของทุนวิจัยแบบมุ่งเป้า ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2561

#### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาและตรวจสอบความตรงของโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุระหว่างเพศของมิติทางบุคลิกภาพ การติดไซเบอร์ ที่มีต่อความก้าวร้าวทางไซเบอร์
2. เพื่อทดสอบความไม่แปรเปลี่ยนของโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุระหว่างเพศของมิติทางบุคลิกภาพ การติดไซเบอร์ ที่มีต่อความก้าวร้าวทางไซเบอร์



## เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### นิยามของตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

มิติทางบุคลิกภาพ หมายถึง ด้านของบุคลิกภาพ ในการศึกษาครั้งนี้ มีมิติของบุคลิกภาพที่ศึกษา ได้แก่ (1) ความหุนหันพลันแล่น หมายถึง พฤติกรรมที่กระทำไปด้วยความรวดเร็ว ขาดการยั้งคิด และขาดการไตร่ตรองวางแผน และ (2) บทบาททางเพศ หมายถึง วิธีที่บุคคลแสดงอัตลักษณ์ทางเพศของตัวเองออกมาให้บุคคลอื่นได้เห็น วัดได้โดยลักษณะความเป็นชาย (Masculinity) และลักษณะความเป็นหญิง (Femininity) ที่หมายถึง เพศสภาพที่เปลี่ยนแปลงได้ตามเงื่อนไขทางสังคมและวัฒนธรรม ตลอดจนยุคสมัย เป็นสิ่งที่ได้รับการให้คุณค่า และถูกหล่อหลอมจากกระบวนการทางสังคมจนพัฒนาไปเป็นส่วนหนึ่งของตัวตนของตัวบุคคล ทั้งนี้ ลักษณะความเป็นชายและความเป็นหญิงจะมีความแตกต่างจากเพศ ตรงที่เพศเป็นลักษณะทางกายภาพที่เปลี่ยนแปลงได้ยาก

การติตไซเบอร์ หมายถึง เป็นพฤติกรรมที่ใช้เวลาจำนวนมากไปกับกิจกรรมทางออนไลน์อย่างซ้ำๆ โดยขาดความสนใจในกิจกรรมอื่นและไม่สามารถควบคุมตนเองได้ ทำให้มีแนวโน้มที่จะขยายเวลาเพิ่มขึ้นกับกิจกรรมทางออนไลน์ สำหรับการศึกษาในครั้งนี้ ได้ศึกษากับประเภทของการติตไซเบอร์ 3 ชนิด ได้แก่ (1) การติตเกม (2) การติตอินเทอร์เน็ต และ (3) การติต Facebook

ความก้าวร้าวทางไซเบอร์ หมายถึง พฤติกรรมที่สร้างความเดือดร้อน ขุ่นเคือง และไม่พอใจให้กับบุคคลอื่นโดยกระทำผ่านเครื่องมือทางอิเล็กทรอนิกส์ เช่น เครื่องข่ายสังคมออนไลน์ อินเทอร์เน็ต อีเมล บล็อก หรือการส่งข้อความหยาบคายผ่านทางโทรศัพท์มือถือ ฯลฯ ซึ่งรวมถึงการรังแก ก่อวินาศกรรมคุกคามทางออนไลน์ในลักษณะต่างๆ เช่น การกระจายข่าวปลอมโดยการปิดบังตัวตนผ่านหน้าเว็บเพจ ตลอดจนการเผยแพร่รูปภาพที่เป็นการทำลายชื่อเสียงของบุคคลอื่น เป็นต้น ในการศึกษาครั้งนี้ ได้วัดความก้าวร้าวทางไซเบอร์ใน 3 ด้าน ได้แก่ (1) ความก้าวร้าวทางวาจา (Cyberverbal) เป็นการโพสต์ข้อความ แสดงความคิดเห็น และใช้สัญลักษณ์ในการกระจายข้อมูลที่ไม่สุภาพทางออนไลน์ (2) การซ่อนเร้นเอกลักษณ์ (Identity) เป็นการปิดบังตัวตนที่แท้จริงเพื่อกระทำพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมทางออนไลน์ เช่น การแหยกหน้าเพจของผู้อื่น การส่งไฟล์ที่มีไวรัสทางอินเทอร์เน็ต การปิดบังตัวตนในการแสดงพฤติกรรมหยาบคาย และ (3) การบิดเบือนข้อมูลทางไซเบอร์ (Forgery) เป็นการเสนอข้อมูลที่เป็นเท็จทางออนไลน์ การแชร์วิดีโอและแชร์ภาพที่ไม่เป็นความจริง การแก้ไขภาพให้บิดเบือนไปจากความจริง และการปลอมแปลงภาษาที่ใช้ในการสื่อความทางออนไลน์ เป็นต้น

### ทฤษฎีและแนวคิดที่ใช้ในการศึกษา

สำหรับการศึกษาในครั้งนี้ได้ใช้กรอบทฤษฎี Gender schema theory และแนวคิดในเรื่องของความหุนหันพลันแล่น ซึ่งมีรายละเอียด กล่าวคือ ทฤษฎี Gender Schema theory เป็นทฤษฎีที่เสนอขึ้นจากทฤษฎีของ Bem ในปี 1981 โดยอธิบายว่า บุคคลจะยึดเอาบทบาทความเป็นชายและความเป็นหญิงโดยการที่บุคคลเรียนรู้จากการที่บุคคลเติบโตขึ้นมาในวัฒนธรรมนั้น โดยบุคคลจะมีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมโดยการประมวลผลข้อมูลผ่านกระบวนการรู้คิดที่ส่งผลกระทบต่อทัศนคติและความเชื่อไปสู่การกำหนดพฤติกรรมที่มีความเหมาะสมกับเพศของตัวเอง ทำให้บุคคลยอมรับเอาหรือคล้อยตามมาตรฐานบทบาททางเพศที่สอดคล้องกับสังคมและวัฒนธรรมที่บุคคลเติบโตขึ้นมา แต่หากบุคคลไม่รับเอามาตรฐานบทบาททางเพศที่กำหนดตามคนส่วนใหญ่ของสังคม จะก่อให้เกิดผลเป็นความกดดันให้บุคคลนั้นต้องเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของตัวเองหรือจำต้องเผชิญกับการถูกปฏิเสธจากบุคคลในสังคมที่ไม่เห็นด้วยกับพฤติกรรมของเขา จากเหตุผลดังกล่าวนี้จึงส่งผลให้บุคคลมีบทบาททางเพศในลักษณะความเป็นชายและความเป็นหญิงอย่างแตกต่างกันออกไป ลักษณะบทบาททางเพศจะมีความเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการติตไซเบอร์และความก้าวร้าวทางไซเบอร์ เพราะบทบาททางเพศที่แตกต่างกันจะมีผลต่อแรงจูงใจในการทำกิจกรรมทางออนไลน์ เช่น เพศหญิงจะมีความชอบในกิจกรรมทางสังคม จึงมีความตั้งใจดูใจกับกิจกรรมในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ในขณะที่เพศชายจะชอบหรือตั้งใจดูใจกับกิจกรรมที่เป็นความสำเร็จและการแข่งขัน (Kneer et al., 2019) ในส่วนของความก้าวร้าวจะสัมพันธ์กับบทบาททางเพศด้วย ทั้งนี้ลักษณะความเป็นชายสูงจะสัมพันธ์ทางบวกกับความก้าวร้าว ในขณะที่ลักษณะความเป็นหญิงจะมีความสัมพันธ์ทางลบกับความก้าวร้าว (Preston et al., 2018)

ในส่วนของแนวคิดของความหุนหันพลันแล่นของ Barratt ที่เสนอองค์ประกอบของความหุนหันพลันแล่นว่าประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ได้แก่ (1) ความหุนหันพลันแล่นทางกาย (Motor Impulsivity) หมายถึง การกระทำโดยไม่ได้คิด (2) ความหุนหันพลันแล่นทางการรู้คิด (Cognitive Impulsivity) หมายถึง การตัดสินใจอย่างรวดเร็ว และ (3) ความหุนหันพลันแล่นโดยไม่มีการวางแผน (Non-Planning Impulsivity) หมายถึง การขาดซึ่งการวางแผน การศึกษาที่ผ่านมาพบว่า ความหุนหันพลันแล่นมีความเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการติตไซเบอร์ โดยองค์ประกอบของความหุนหันพลันแล่นมีความเสี่ยงต่อการ

ติตไซเบอร์ในแง่ของความสัมพันธ์ (Wang et al., 2017) ความสามารถในการพยากรณ์ (Shokri et al., 2017) และอิทธิพลต่อการติตไซเบอร์ (Kim and Hu, 2018) รวมทั้งอิทธิพลที่มีต่อความก้าวร้าวทางไซเบอร์ (Álvarez-García et al., (2018) ดังนั้น จากทฤษฎีและแนวคิดหลักที่นำมาใช้ในการศึกษา จึงได้กำหนดเป็นโมเดลที่มีเส้นทางของความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรของแต่ละเส้นทางที่ใช้ในการศึกษา โดยมีการทบทวนวรรณกรรมความสัมพันธ์ของตัวแปรในแต่ละเส้นทาง ดังต่อไปนี้ (1) ความหุนหันพลันแล่นและการติตไซเบอร์ (2) ความหุนหันพลันแล่นและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ (3) บทบาททางเพศและการติตไซเบอร์ และ (4) บทบาททางเพศและความก้าวร้าวทางไซเบอร์

### **ความหุนหันพลันแล่น และการติตไซเบอร์**

ความหุนหันพลันแล่น จัดได้ว่าเป็นลักษณะมิตินาบุคลิกภาพที่นำมาใช้ศึกษาเกี่ยวกับประเภทของพฤติกรรมการเสพติดได้อย่างครอบคลุมและกว้างขวาง โดยลักษณะความหุนหันพลันแล่นมีความสามารถในการพยากรณ์พฤติกรรมการเสพติดได้เป็นอย่างดี อีกทั้งในปัจจุบัน ก็ยังมีแนวโน้มที่จะนำมาใช้ศึกษาเกี่ยวกับการเสพติดทางเทคโนโลยี ไม่ว่าจะเป็นสมาร์ตโฟน (Lee et al., 2018) การติตเกมออนไลน์ (Bargeron and Hormes, 2017; Fumero et al., 2020) การติตเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Rothen et al., 2018) และการติตอินเทอร์เน็ต (Kulu and Özsoy, 2020; Simsek et al., 2019; Wang et al., 2017) จากงานวิจัยของ Fumero et al (2020) พบว่าความหุนหันพลันแล่นมีความสัมพันธ์ทางตรงกับการใช้เวลาในการเล่นเกมนั้นระหว่างสัปดาห์ ซึ่ง Entwistle et al (2020) พบว่าผู้เล่นเกมที่เล่นเกมนานกว่า จะมีปัญหาในการเล่นวิดีโอเกม เช่น การติตเกมที่สูงกว่า โดยผู้เล่นที่มีปัญหาการเล่นวิดีโอเกมจะสัมพันธ์กับคะแนนความหุนหันพลันแล่นที่สูงกว่าด้วย จากการทบทวนวรรณกรรมนี้จึงนำไปสู่การกำหนดเส้นทางของความสัมพันธ์ระหว่างความหุนหันพลันแล่นและการติตไซเบอร์

### **ความหุนหันพลันแล่น และความก้าวร้าวทางไซเบอร์**

จากการทบทวนวรรณกรรม พบว่า ความหุนหันพลันแล่นมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าว (Kim and Hu, 2018) โดยความหุนหันพลันแล่นสามารถพยากรณ์ความก้าวร้าวทางไซเบอร์ได้ Álvarez-García et al (2018) และครอบคลุมไปถึงความหุนหันพลันแล่นสามารถพยากรณ์การรังแกกันทางไซเบอร์ (Shokeri et al., 2017) จากผลการศึกษาเหล่านี้ ได้นำไปสู่การกำหนดเส้นทางของโมเดลในการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างความหุนหันพลันแล่นและความก้าวร้าวทางไซเบอร์

### **บทบาททางเพศ และการติตไซเบอร์**

ในส่วนของบทบาททางเพศในลักษณะความเป็นชาย และลักษณะความเป็นหญิง การศึกษาที่ผ่านมาศึกษาโดยเน้นไปที่เพศชายและเพศหญิง แต่จากผลการศึกษาที่ผ่านมาพบว่ามีลักษณะบทบาททางเพศได้ให้ข้อมูลเพิ่มเติมที่มีคุณค่ามากกว่าตัวแปรทางชีววิทยาแต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น (Kneer et al., 2019) และพบว่าลักษณะทางด้านลบของความเป็นชาย (Negative Masculine Traits) เช่น ชอบความรุนแรง การกระทำที่เน้นชัยชนะเป็นหลัก และความต้องการมีอำนาจเหนือเพศหญิง เป็นต้น จะเป็นตัวพยากรณ์ทางบวกสำหรับการประสบผลสำเร็จที่เป็นแรงจูงใจในการเล่นเกมนั้น ในขณะที่ลักษณะทางด้านบวกของความเป็นหญิง (Positive Feminine Traits) เช่น ถ่อมตัว การดูแลเอาใจใส่บุคคลอื่น เป็นต้น จะพยากรณ์การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ส่วนลักษณะทางด้านบวกของความเป็นชายจะพยากรณ์อารมณ์ที่สอดคล้องกับการเล่นเกม ลักษณะทางด้านลบของความเป็นหญิงจะพยากรณ์การติตเกม การย่ำคิดและความหลงใหลที่ครอบงำจิตใจที่สะท้อนถึงการเล่นเกมที่มีปัญหา เช่น แนวโน้มที่จะติตเกม ในขณะที่การศึกษากับตัวแปรเพศได้มีการศึกษาถึงปัญหาในการใช้ไซเบอร์และการติตไซเบอร์ประเภทต่างๆ พบว่า เพศชายจะได้รับการจำแนกว่าเป็นประเภทของกลุ่มที่มีปัญหาในการใช้อินเทอร์เน็ต ส่วนในเพศหญิงจะเป็นกลุ่มที่มีปัญหาในการใช้สมาร์ตโฟน โดยเพศชายจะเป็นผู้ใช้ในประเภทที่มีปัญหาทั้งการใช้อินเทอร์เน็ตและสมาร์ตโฟนสูงกว่าเพศหญิง เพศชายจะมีการเล่นเกมที่สัมพันธ์กับการใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นปัญหา ส่วนเพศหญิงลักษณะความหุนหันพลันแล่นและความก้าวร้าวจะสัมพันธ์กับการใช้สมาร์ตโฟนที่เป็นปัญหาในการเล่นเกมนั้น (Lee et al., 2018) เพศชายจะใช้เกมทางอินเทอร์เน็ตเพื่อหลีกเลี่ยงความรู้สึกทางลบโดยจะสัมพันธ์กับความชอบแสวงหาความแปลกใหม่ที่สูงกว่าเมื่อเปรียบเทียบกับเพศหญิง (Paik et al., 2017) เพศชายและเพศหญิงจึงมีรูปแบบพฤติกรรมที่แตกต่างกันในการใช้อินเทอร์เน็ต เพศชายจะใช้อินเทอร์เน็ตสำหรับกิจกรรมการเล่นเกมนั้น ส่วนเพศหญิงใช้สำหรับกิจกรรมทางสังคม (O.B. Babalola, 2019) ดังนั้น เพศชายจึงมีแนวโน้มที่จะติตเกมทางอินเทอร์เน็ตมากกว่าเพศหญิง (Dağlı, 2020) จากลักษณะบทบาททางเพศที่มีผลต่อแรงจูงใจใน



กิจกรรมทางออนไลน์ และผลการศึกษาบทบาททางเพศที่น้อยกว่าตัวแปรเพศ ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาเส้นทางความเชื่อมโยงระหว่างบทบาททางเพศและการติตไซเบอร์ขึ้นในครั้งนี้

### **บทบาททางเพศ และความก้าวร้าวทางไซเบอร์**

สำหรับการศึกษาที่เชื่อมโยงระหว่างลักษณะบทบาททางเพศและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ มีผลการศึกษาจากการทบทวนวรรณกรรมดังนี้ Krahé (2018) ได้พบว่า ความโกรธเป็นปัจจัยเสี่ยงของพฤติกรรมความก้าวร้าว จะมีความสัมพันธ์กับความคิดรวบยอดทางเพศที่มีต่อตนเอง แต่ไม่สัมพันธ์กับเพศ ลักษณะทางด้านลบของความเป็นชายมีความสามารถพยากรณ์ความก้าวร้าวได้สูงกว่าและระดับความโกรธได้ต่ำกว่า และยังพบว่าลักษณะทางด้านบวกของความเป็นหญิงเป็นตัวป้องกันในการเชื่อมโยงระหว่างลักษณะทางด้านลบของความเป็นชายและความก้าวร้าว การแสดงออกซึ่งการระงับความโกรธจะแสดงการเชื่อมโยงทางลบกับลักษณะทางด้านลบของความเป็นชาย และมีความสัมพันธ์ทางบวกกับลักษณะทางด้านบวกของความเป็นชาย Preston et al (2018) ได้พบว่าบุคคลที่มีทั้งลักษณะความเป็นชายและมีความหุนหันพลันแล่นที่มีตนเองเป็นศูนย์กลางสูงจะมีแนวโน้มมากที่สุดที่จะแสดงความก้าวร้าวทางกาย ในขณะที่ลักษณะความเป็นหญิงจะมีความสัมพันธ์ทางลบกับความก้าวร้าว และลักษณะความเป็นหญิงไม่สามารถเป็นตัวป้องกันความก้าวร้าวได้ถ้าบุคคลมีลักษณะของความผิดปกติทางจิต Leemis et al (2019) ได้ศึกษาพบว่านักเรียนที่มีลักษณะยึดมั่นในความเป็นชายสูงจะมีคะแนนที่เพิ่มขึ้นของประเภททั้งหมดของความก้าวร้าว ซึ่งได้แก่ ความก้าวร้าวในแบบเผชิญหน้าและการรังแกกันทางไซเบอร์ และมีเจตนากระทำความรุนแรงทางเพศ และเมื่อพิจารณาตัวแปรเพศ พบว่า เพศชายมีความก้าวร้าวมากกว่าเพศหญิง (Alvarez-Garcia et al., 2017; Araya et al., 2020) และผูกพันกับกิจกรรมการรังแกกันอื่นมากกว่าเพศหญิง (Zsila et al., 2019) ในขณะที่เพศหญิงจะเป็นเหยื่อหรือเป็นผู้ถูกระทำเสียมากกว่า (Alvarez-Garcia et al., 2017) จึงสรุปได้ว่า บทบาททางเพศในลักษณะของความเป็นชายและหญิงจะมีอิทธิพลต่อความก้าวร้าว ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้กำหนดเส้นทางความสัมพันธ์ระหว่างบทบาททางเพศและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ในการทดสอบครั้งนี้

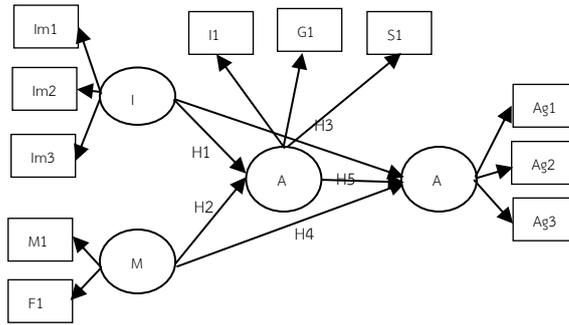
### **การติตไซเบอร์ และความก้าวร้าวทางไซเบอร์**

ความสัมพันธ์ของการติตไซเบอร์และความก้าวร้าวทางไซเบอร์ ได้มีการศึกษาเชื่อมโยงและได้มีผลการศึกษาที่แตกต่างกัน ดังนี้ มีการศึกษาที่พบความสัมพันธ์ของการติตไซเบอร์กับการรังแกกันในโรงเรียน (Sohn et al., 2018) นอกจากนี้ยังมีการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการติตไซเบอร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับวิดีโอเกมและการเข้าถึงสื่อที่มีเนื้อหาความก้าวร้าว เนื้อหาของสื่อที่รุนแรงกับพฤติกรรมความก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่นในโรงเรียน การใช้ Facebook กับพฤติกรรมความรุนแรงทางออนไลน์ ดังเช่นงานวิจัยของ Siraba (2019) ได้ผลพบว่า มีพฤติกรรมกรังแกกันทางไซเบอร์ในท่ามกลางกลุ่มผู้ใช้ Facebook แต่ผู้ใช้ส่วนใหญ่ไม่รับรู้ว่าเป็นเหยื่อของการถูกรังแกกันในโลกออนไลน์ ส่วนการศึกษาของ Choi et al (2017) ได้พบว่าสาเหตุด้านการติตสุมาร์ทโฟนของวัยรุ่น และการเข้าถึงเนื้อหาทางเพศในโลกไซเบอร์มีผลทางบวกอย่างมีนัยสำคัญในความถี่ของการใช้ความรุนแรงทางวาจาในโลกไซเบอร์ สำหรับการศึกษานี้ของ Ferguson and Wang (2019) ได้ผลตรงข้าม คือ ผลวิจัยพบว่าวิดีโอเกมที่มีความก้าวร้าวไม่เป็นปัจจัยเสี่ยงหรือสัมพันธ์กับความก้าวร้าวในอนาคตของเยาวชน จากการทบทวนวรรณกรรม ผู้วิจัยจึงกำหนดเส้นทางความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงระหว่างการติตไซเบอร์และความก้าวร้าวทางไซเบอร์

จากการทบทวนวรรณกรรมของความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่างๆ ที่ใช้ในการศึกษา จึงเป็นที่มาของการพัฒนาโมเดลในการทดสอบความสัมพันธ์ของตัวแปรดังกล่าวในระหว่างกลุ่มเพศชายและกลุ่มเพศหญิง

### กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการทบทวนวรรณกรรมและได้โมเดลสมมติฐานในการวิจัย ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ประกอบด้วยตัวแปรแฝงภายนอก (Im=ความหุนหันพลันแล่น, Im1=การตัดสินใจอย่างรวดเร็ว, Im2=การกระทำอย่างรวดเร็ว, Im3= การขาดการวางแผน และ Mf=บทบาททางเพศ, M1=ลักษณะความเป็นชาย, F1=ลักษณะความเป็นหญิง) ตัวแปรแฝงภายใน (Ad=การติตไซเบอร์, I1=การติตอินเทอร์เนต, G1=การติตเกม, S1=การติต Facebook) และตัวแปรผล (Ag=ความก้าวร้าวทางไซเบอร์, Ag1=ความก้าวร้าวทางวาจา, Ag2=การซ่อนเร้นเอกลักษณ์, Ag3=การบิดเบือนข้อมูลทางไซเบอร์)

จากกรอบโมเดลสมมติฐานในการวิจัย ได้กำหนดสมมติฐานในการศึกษาไว้ ดังนี้

- H1 = ความหุนหันพลันแล่นมีอิทธิพลทางตรงต่อการติตไซเบอร์
- H2 = บทบาททางเพศมีอิทธิพลทางตรงต่อการติตไซเบอร์
- H3 = ความหุนหันพลันแล่นมีอิทธิพลทางตรงต่อความก้าวร้าวทางไซเบอร์
- H4 = บทบาททางเพศมีอิทธิพลทางตรงต่อความก้าวร้าวทางไซเบอร์
- H5 = การติตไซเบอร์มีอิทธิพลทางตรงต่อความก้าวร้าวทางไซเบอร์

### วิธีดำเนินการวิจัย

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 11 คณะ ซึ่งมีทั้งสิ้น 24,265 คน เป็นชาย 11,410 คน และเป็นหญิง 12,855 คน (ข้อมูล ณ วันที่ 21 กันยายน 2559 สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี)

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จำนวน 6 คณะ ได้แก่ คณะเทคโนโลยีการเกษตร คณะบริหารธุรกิจ คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน และคณะศิลปกรรมศาสตร์ จำนวน 870 คน เป็นชาย 334 คนและเป็นหญิง 536 คน โดยการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างจะใช้ 20 คนต่อตัวแปรในการวิจัย 1 ตัวแปร และถ้ามีจำนวนตัวแปรแฝงน้อยกว่าหรือเท่ากับ 7 ตัวแปรแฝง มี Under Identification ของตัวแปรแฝง รวมทั้งมีค่า Communalities น้อยกว่า 0.45 จะต้องใช้ขนาดตัวอย่างที่น้อยที่สุด 300 คน แต่เนื่องจากในการวิจัยครั้งนี้ได้เก็บตัวอย่างจาก 6 คณะ และแยกสุ่มเป็นวิชาเอก รวมทั้งจำแนกเป็นชายและหญิง จึงจำเป็นต้องใช้กลุ่มตัวอย่างที่มากขึ้น ประกอบกับใช้วิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi – Stage Random Sampling) โดยขั้นแรกใช้การสุ่มแบบแบ่งกลุ่มจากคณะ จากนั้นสุ่มวิชาเอกจากคณะ และสุ่มเพศจากแต่ละวิชาเอก ดังนั้นจึงได้กลุ่มตัวอย่าง 870 คน ในการศึกษาครั้งนี้



### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ประกอบด้วยเครื่องมือจำนวน 4 ชุด ซึ่งมีรายละเอียดค่าคุณภาพของเครื่องมือ ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 รายละเอียดมาตรฐานวัดและค่าคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปร	แบบวัด	จำนวนข้อ	มาตรวัด	ค่า factor loading
ความหุนหันพลันแล่น (Patton et al., 1995)	BIS-11	15	Attention	0.733-0.795
			Motor	0.717-0.864
			Non-planning	0.722-0.806
ค่า AVE/Communality = 0.65-1.00, Composite reliability = 0.80-1.00, Cronbachs' alpha = 0.51-1.00				
<b>บทบาททางเพศ</b>				
ลักษณะความเป็นหญิง (Parent & Moradi, 2010)	CFNI-45	24	Sweet and nice	0.745-0.753
			Nice in relationship	0.719-0.742
			Thinners	0.779-0.857
			Romantic relationship	0.728-0.835
			Domestic	0.710-0.833
			Care for children	0.718-0.790
			Invest in appearance	0.807
			Modesty	0.728-0.781
ค่า AVE/Communality = 0.61-0.79, Composite reliability = 0.84-0.89, Cronbachs' alpha = 0.61-0.79				
ลักษณะความเป็นชาย (Parent & Moradi, 2009)	CMNI-46	21	Emotional control	0.912
			Winning	0.749-0.814
			Playboy	0.701-0.843
			Violence	0.743
			Risk-taking	0.723-0.843
			Power over woman	0.715-0.781
			Primacy of work	0.738-0.794
			Heterosexual self-presentation	0.720-0.806
ค่า AVE/Communality = 0.65-1.00, Composite reliability = 0.85-1.00, Cronbachs' alpha = 0.65-1.00				
<b>การติชเชเบอร์</b>				
การติช Facebook (Andraessen et al., 2012)	BFAS	6	Facebook addiction	0.676*-0.769
ค่า AVE/Communality = 0.55, Composite reliability = 0.88, Cronbachs' alpha = 0.83				
*หมายเหตุ ค่า Factor loading มี 1 ข้อที่มีค่าต่ำกว่า 0.707 แต่เนื่องจากมีค่า AVE <sub>i</sub> สูงกว่า 0.5 จึงเลือกเอาไว้ใช้				
การติชอินเทอร์เน็ต (Young, 1998)		9	Internet addiction	0.707-0.776
ค่า AVE/Communality = 0.57, Composite reliability = 0.92, Cronbachs' alpha = 0.91				
การติชเกม	GAS	20	Saliency	0.852-0.900
			Tolerance	0.862-0.931
			Mood modification	0.847-0.908
			relapse	0.838-0.909
			Withdrawal	0.849-0.931
			Conflict	0.881-0.911
ความหุนหันพลันแล่น			Problems	0.830-0.852
ค่า AVE/Communality = 0.78-0.81, Composite reliability = 0.89-0.93, Cronbachs' alpha = 0.75-0.88				
ความก้าวร้าวทางไซเบอร์ (Cetin et al., 2011)		22	Cyber verbal	0.833-0.938
			Identity	0.824-0.919
			Forgery	0.554*-0.915
ค่า AVE/Communality = 0.68-0.77, Composite reliability = 0.94-0.96, Cronbachs' alpha = 0.92-0.95				
*หมายเหตุ ค่า Factor loading มี 1 ข้อที่มีค่าต่ำกว่า 0.707 แต่เนื่องจากมีค่า AVE <sub>i</sub> สูงกว่า 0.5 จึงเลือกเอาไว้ใช้				



### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 6 คณะในระหว่างวันที่ 27 ธันวาคม 2561-31 มีนาคม 2562 และมีจำนวนแบบวัดที่ใช้เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 870 ชุด โดยใช้วิธีการเก็บเกินจำนวนชุดที่เก็บจริงเพื่อใช้ในกรณีที่ได้แบบวัดไม่ครบหรือขาดหาย จึงมีจำนวนทั้งสิ้น 1,020 ชุด

### การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน
2. การตรวจสอบสถานะที่ตัวแปรต้นมีความสัมพันธ์กันเองสูงมาก (Multicollinearity) โดยการทดสอบค่า Correlation ค่า Durbin-Watson ค่า Tolerance และค่า VIF โดยผลจากการตรวจสอบไม่พบว่าตัวแปรจะมีความสัมพันธ์กันเองสูงแต่อย่างใด (ในกลุ่มเพศชายและกลุ่มเพศหญิง มีค่า Correlation อยู่ระหว่าง 0.218-0.480, 0.137-0.355; ค่า Durbin - Watson เป็น 1.653, 1.591; ค่า Tolerance อยู่ระหว่าง 0.717-0.887, 0.817-0.917; ค่า VIF อยู่ระหว่าง 1.127-1.394, 1.091-1.224 ตามลำดับ)
3. การวิเคราะห์โมเดลสมมติฐานของการวิจัยและตรวจสอบความตรงของโมเดล โดยการตรวจสอบความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ และเมื่อพบว่าข้อมูลจากการวิเคราะห์ที่ได้ไม่สอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ จะทำการปรับโมเดลภายหลังจากการวิเคราะห์แล้วตามดัชนีการปรับแก้
4. การทดสอบความไม่แปรเปลี่ยนของโมเดล โดยทดสอบตัวแปรในโมเดลว่ามีรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรเป็นแบบเดียวกันทั้งในกลุ่มเพศชายและกลุ่มเพศหญิง จากนั้นจึงทำการทดสอบความไม่แปรเปลี่ยนของเมตริกซ์พารามิเตอร์

### ผลการวิจัยและอภิปรายผลการวิจัย

1. การพัฒนาและตรวจสอบความตรงของโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุระหว่างเพศของมิติทางบุคลิกภาพ การติดโซเชียลมีเดียที่มีต่อความก้าวร้าวทางไซเบอร์ ผลปรากฏว่า ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องของโมเดลสมมติฐานกลุ่มรวมดังนี้ ค่าไคสแควร์ ( $X^2$ ) = 256.030, df = 76, p-value = 0.000,  $X^2/df$  = 3.369, RMSEA = 0.052, RMR = 2.347, GFI = 0.949, AGFI = 0.912, CFI = 0.968, NFI = 0.955 จากนั้นจึงแยกวิเคราะห์เป็นโมเดลของแต่ละกลุ่ม ทำการปรับโมเดลในแต่ละกลุ่ม และมีค่าความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ผลการศึกษาพบว่า

1.1 โมเดลในกลุ่มเพศชาย ตัวแปรที่มีอิทธิพลทางตรงต่อการติดโซเชียลมีเดียและความก้าวร้าวทางไซเบอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ .05 ตามลำดับ ได้แก่ บทบาททางเพศ (Mf) โดยมีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.742 และ 0.826 ตามลำดับ โดยมีค่าสัมประสิทธิ์การทำนาย ( $R^2$ ) ของตัวแปรแฝงภายในการติดโซเชียลมีเดียเท่ากับร้อยละ 66.2 และมีค่าสัมประสิทธิ์การทำนาย ( $R^2$ ) ของตัวแปรแฝงความก้าวร้าวทางไซเบอร์เท่ากับร้อยละ 73.3 ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 อิทธิพลทางตรง อิทธิพลทางอ้อม อิทธิพลรวม และค่าสัมประสิทธิ์การทำนาย ( $R^2$ ) ของตัวแปรในโมเดลเชิงสาเหตุของมิติทางบุคลิกภาพ การติดโซเชียลมีเดียและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ของเพศชาย

ประเภทของตัวแปร	ตัวแปรแฝงภายใน			ตัวแปรผล		
	การติดโซเชียล (Ad)			ความก้าวร้าวทางไซเบอร์ (Ag)		
ตัวแปรแฝงภายนอก	ทางตรง	ทางอ้อม	รวม	ทางตรง	ทางอ้อม	รวม
ความหุนหันพลันแล่น (Im)	0.117	-	0.117	-0.166	0.016	-0.150
บทบาททางเพศ (Mf)	0.742**	-	0.742	0.826*	0.103	0.929
ตัวแปรแฝงภายใน						
การติดโซเชียล (Ad)	-	-	-	0.139	-	0.139
ค่าสัมประสิทธิ์การทำนาย ( $R^2$ )	0.662			0.733		

\*\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



จากผลการวิเคราะห์โมเดลในกลุ่มเพศชาย จะเห็นได้ว่า ผลการศึกษาสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 2 และข้อที่ 4 ที่ว่า บทบาททางเพศมีอิทธิพลทางตรงต่อการติตไซเบอร์ และมีอิทธิพลทางตรงต่อความก้าวร้าวทางไซเบอร์ แต่ไม่พบว่าคุณภาพสัมพันธ์แล้วจะมีอิทธิพลทางตรงต่อการติตไซเบอร์ และมีอิทธิพลทางตรงต่อความก้าวร้าวทางไซเบอร์ ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 1 และสมมติฐานข้อที่ 3 และไม่พบว่าการติตไซเบอร์จะมีอิทธิพลทางตรงต่อความก้าวร้าวทางไซเบอร์ จึงไม่สอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 5

1.2 โมเดลในกลุ่มเพศหญิง ตัวแปรที่มีอิทธิพลทางตรงต่อการติตไซเบอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ตามลำดับ ได้แก่ บทบาททางเพศ (Mf) โดยมีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.660 และความหุนหันพลันแล่น (Im) โดยมีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.355 ตามลำดับ ส่วนตัวแปรที่มีอิทธิพลทางตรงต่อความก้าวร้าวทางไซเบอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ตามลำดับ ได้แก่ บทบาททางเพศ โดยมีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.679 และความหุนหันพลันแล่น (Im) โดยมีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ -0.182 ตามลำดับ มีค่าสัมประสิทธิ์การทำนาย ( $R^2$ ) ของตัวแปรแฝงภายในการติตไซเบอร์ เท่ากับร้อยละ 69.8 และมีค่าสัมประสิทธิ์การทำนาย ( $R^2$ ) ของตัวแปรแฝงความก้าวร้าวทางไซเบอร์เท่ากับร้อยละ 91.6 ผลการศึกษา ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 อิทธิพลทางตรง อิทธิพลทางอ้อม อิทธิพลโดยรวม และค่าสัมประสิทธิ์การทำนาย ( $R^2$ ) ของตัวแปรในโมเดลเชิงสาเหตุของมิติทางบุคลิกภาพ การติตไซเบอร์และความก้าวร้าวทางไซเบอร์ของเพศหญิง

ประเภทของตัวแปร	ตัวแปรแฝงภายใน			ตัวแปรผล		
	การติตไซเบอร์ (Ad)			ความก้าวร้าวทางไซเบอร์ (Ag)		
ตัวแปรแฝงภายนอก	ทางตรง	ทางอ้อม	รวม	ทางตรง	ทางอ้อม	รวม
ความหุนหันพลันแล่น (Im)	0.355**	-	0.355	-0.182*	0.142	-0.041
บทบาททางเพศ (Mf)	0.660**	-	0.660	0.679*	0.264	0.943
ตัวแปรแฝงภายใน						
การติตไซเบอร์ (Ad)	-	-	-	0.400	-	0.400
ค่าสัมประสิทธิ์การทำนาย ( $R^2$ )	0.698			0.916		

\*\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากผลการวิเคราะห์โมเดลในกลุ่มเพศหญิง จะเห็นได้ว่า ผลการศึกษาสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 1 – ข้อที่ 4 ที่ว่า บทบาททางเพศมีอิทธิพลทางตรงต่อการติตไซเบอร์ และมีอิทธิพลทางตรงต่อความก้าวร้าวทางไซเบอร์ ความหุนหันพลันแล่นมีอิทธิพลทางตรงต่อการติตไซเบอร์ และมีอิทธิพลทางตรงต่อความก้าวร้าวทางไซเบอร์ และไม่พบว่าการติตไซเบอร์จะมีอิทธิพลทางตรงต่อความก้าวร้าวทางไซเบอร์ ตามสมมติฐานข้อที่ 5

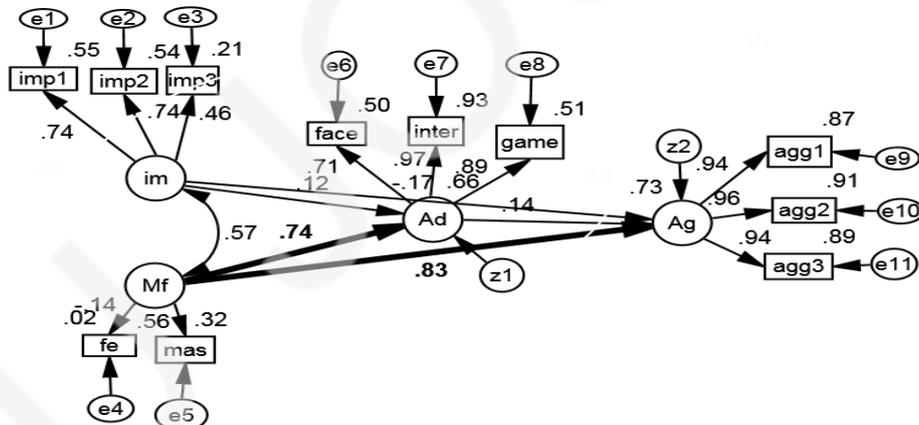
จากทั้งสองโมเดล จะเห็นได้ว่ามีความแตกต่างกันของปัจจัยมิติทางบุคลิกภาพที่ส่งผลต่อการติตไซเบอร์และความก้าวร้าวทางไซเบอร์ โดยผลการศึกษาได้พบเฉพาะอิทธิพลทางตรงเท่านั้น โดยโมเดลทั้งสองกลุ่ม พบว่า บทบาททางเพศมีอิทธิพลทางตรงต่อการติตไซเบอร์ และต่อความก้าวร้าวทางไซเบอร์ ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ Kneer et al (2019) ที่พบว่า บทบาททางเพศมีผลต่อแรงจูงใจในการหลงใหลดื่มด่ำและการย้าคิดที่ครอบงำจิตใจ อันเป็นองค์ประกอบของการนำไปสู่การติตเกม รองลงมา คือ มิติทางบุคลิกภาพแบบหุนหันพลันแล่น ที่พบอิทธิพลทางตรงเฉพาะโมเดลในกลุ่มเพศหญิงเท่านั้น ที่มีอิทธิพลทางตรงในทางบวกต่อการติตไซเบอร์ และมีอิทธิพลทางตรงเป็นลบต่อความก้าวร้าวทางไซเบอร์ ผลการศึกษาที่ได้จากโมเดลในกลุ่มเพศหญิงมีความสอดคล้องกับงานวิจัยที่ผ่านมาที่พบว่า ความหุนหันพลันแล่นมีอิทธิพลต่อการติตอินเทอร์เน็ตและการติตสมาร์ทโฟน (Kim and Hu, 2018) แต่ไม่สอดคล้องในแง่ที่ว่าความหุนหันพลันแล่นมีผลทางลบต่อความก้าวร้าวทางไซเบอร์ โดยอาจอธิบายได้ว่า ความก้าวร้าวทางไซเบอร์มีได้หลายลักษณะขึ้นอยู่กับแรงจูงใจของผู้กระทำ โดยความก้าวร้าวมีทั้งชนิดที่เป็นความก้าวร้าวที่เกิดจากความหุนหันพลันแล่น เป็นความก้าวร้าวที่ไม่ได้มีการเตรียมการไว้ก่อนล่วงหน้า ซึ่งมักเป็นปฏิกิริยาของความคับข้องใจและการเผชิญหน้ากับเหตุการณ์ที่เป็นการยั่ว ผู้ได้ตอบจึงมักใช้วิธีการโพสต์ข้อความโต้ตอบด้วยความก้าวร้าว ในขณะที่การศึกษากับไซเบอร์ก็ยังคงพบความก้าวร้าวที่ได้มีการไตร่ตรองวางแผนในการโต้ตอบไว้ก่อนล่วงหน้า ซึ่งลักษณะนี้มีผลกระทบด้วยสติสัมปชัญญะ เน้นไปที่ตัวเป้าหมายของการแสดงความก้าวร้าว จึงเป็นกระบวนการที่ใช้เหตุผลและการรู้คิดมากกว่าความก้าวร้าวแบบหุนหันพลันแล่นที่เป็นการตอบสนองต่ออารมณ์ความคับข้องใจ ตัวอย่างของการกระทำผิดในลักษณะนี้ก็เช่น การพัฒนาเว็บไซต์เพื่อโจมตีบุคคลอื่น การปลอมแปลงเพจเพื่อสร้างข้อมูลบิดเบือนทางออนไลน์ การสร้างตัวตนปลอมหรือปิดบังชื่อในการเสนอข้อมูลที่ไม่เป็นจริง ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นพฤติกรรมที่กระทำ

โดยมีการยั้งคิด ตั้งใจ และมีการวางแผน นอกจากนี้ อาจเป็นเพราะการศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาความก้าวร้าวทางไซเบอร์ที่ผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ผู้ที่มีลักษณะหุ่นหันเล่นอาจจะไม่ได้รับการกระตุ้นให้แสดงพฤติกรรมความก้าวร้าวออกมาทางออนไลน์ เพราะผู้ส่งและผู้รับสารไม่ได้มีการพูดคุยกันโดยตรงในแบบการเผชิญหน้ากัน จึงไม่สามารถเห็นการแสดงออกทางสีหน้าและแววตาได้ทางออนไลน์ จึงทำให้ผลที่ได้แตกต่างไปจากสมมติฐานของการศึกษาในครั้งนี้ และไม่สอดคล้องกับงานวิจัยที่ผ่านมาที่พบว่าความหุ่นหันเล่นจะพยากรณ์ความก้าวร้าวได้ (Álvarez-García et al., 2018; Kim and Hu, 2018)

นอกจากนี้ ผลการวิจัยที่ได้ไม่พบอิทธิพลทางอ้อมจากมิติทางบุคลิกภาพที่ส่งผ่านการติตไซเบอร์มายังความก้าวร้าวทางไซเบอร์ ผลการศึกษาที่ได้ไม่สอดคล้องกับงานวิจัยบางส่วนที่ผ่านมาที่พบความสัมพันธ์ระหว่างมิติทางบุคลิกภาพ การติตไซเบอร์ และความก้าวร้าวทางไซเบอร์ (Martino et al., 2018) ซึ่งงานวิจัยนี้ได้ใช้การพิจารณาในกรอบของความผิดปกติทางจิตในลักษณะของการมีบุคลิกภาพที่ผิดปกติ อีกทั้งในการศึกษาครั้งนี้ได้ใช้ตัวแปรการติตไซเบอร์กับ 3 ตัวแปร และหนึ่งในตัวแปรนั้นก็คือ การติต Facebook ซึ่งจะทำให้ผู้ใช้ต้องมีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน จึงมีส่วนต่อการเสริมสร้างทักษะทางสังคมที่อาจได้รับการสนับสนุนทางจิตใจร่วมด้วยจึงส่งผลในการลดอารมณ์ความก้าวร้าวทางไซเบอร์ได้ โดยมีงานวิจัยที่พบว่า ความไม่เป็นมิตรและการขาดทักษะทางสังคมมีความสัมพันธ์กับปัญหาและความผิดปกติของการเล่นเกมทางอินเทอร์เน็ต และทักษะทางสังคมยังสามารถพยากรณ์ทางอ้อมต่อปัญหาและความผิดปกติของการเล่นเกมทางอินเทอร์เน็ต (Fumero et al., 2020) รวมทั้งทักษะทางสังคมเป็นปัจจัยสำคัญในการต่อต้านการรังแกกันทางไซเบอร์ (Martinez et al., 2020; Silva et al., 2018) ดังนั้น ในอีกแง่มุมหนึ่งของการศึกษากับการติต Facebook จึงอาจมีผลทำให้เส้นทางความสัมพันธ์ระหว่างการติตไซเบอร์และความก้าวร้าวทางไซเบอร์ไม่พบอิทธิพลของความสัมพันธ์ ส่งผลให้ไม่พบอิทธิพลทางอ้อมจากมิติทางบุคลิกภาพที่ส่งผ่านตัวแปรการติตไซเบอร์มายังตัวแปรความก้าวร้าวทางไซเบอร์

การตรวจสอบความตรงของโมเดล โดยการตรวจสอบความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ พบว่าได้ค่าสถิติความกลมกลืน ดังนี้

โมเดลเพศชาย มีค่าไคสแควร์ ( $X^2$ ) = 21.069, df = 29, p-value = 0.857, RMSEA = 0.000 CFI = 1.000, AGFI = 0.975, RMR = 0.738 ดังภาพที่ 2

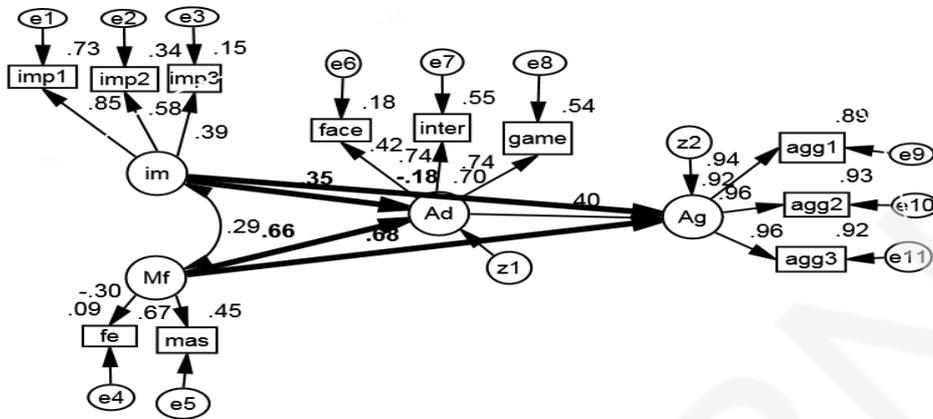


Chi-square = 21.069, Chi-square/df = .727, df = 29, p = .857, GFI = .989  
CFI = 1.000, RMR = .738, RMSEA = .000, NFI = .991

ภาพที่ 2 โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของมิติทางบุคลิกภาพ การติตไซเบอร์ และความก้าวร้าวทางไซเบอร์ของนักศึกษาเพศชาย (เส้นทึบ หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติ)



โมเดลเพศหญิง มีค่าไคสแควร์ ( $X^2$ ) = 45.458, df = 32, p-value = 0.058, RMSEA = 0.028, CFI = 0.996, AGFI = 0.969, RMR = 0.838 ผลการศึกษาปรากฏดังภาพที่ 3 จากทั้งสองโมเดล พบว่า มีเพียงค่า RMR เท่านั้นที่ไม่ผ่านเกณฑ์ภายหลังจากการปรับโมเดลแล้ว



Chi-square = 45.458, Chi-square/df = 1.421, df = 32, p = .058, GFI = .985  
CFI = .996, RMR = .838, RMSEA = .028, NFI = .987

ภาพที่ 3 โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของมิติทางบุคลิกภาพ การติตไซเบอร์ และความก้าวร้าวทางไซเบอร์ของนักศึกษาเพศหญิง (เส้นทึบ หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติ)

จากการตรวจสอบความตรงโดยการวิเคราะห์ความสอดคล้องของโมเดลที่สร้างขึ้นกับข้อมูลเชิงประจักษ์ พบว่า ภายหลังจากการปรับโมเดล ค่าดัชนีมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์

2. การทดสอบความไม่แปรเปลี่ยนของโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุระหว่างเพศของมิติทางบุคลิกภาพ การติตไซเบอร์ ที่มีต่อความก้าวร้าวทางไซเบอร์ โดยทำการทดสอบดังต่อไปนี้

2.1 ความไม่แปรเปลี่ยนของรูปแบบโมเดล (Model form)

2.2 ความไม่แปรเปลี่ยนของเมตริกซ์ LX (เมตริกซ์สัมประสิทธิ์การถดถอยของตัวแปรสังเกตได้ X ในองค์ประกอบของตัวแปรแฝงภายนอก)

2.3 ความไม่แปรเปลี่ยนของเมตริกซ์ LY (เมตริกซ์สัมประสิทธิ์การถดถอยของตัวแปรสังเกตได้ Y ในองค์ประกอบของตัวแปรแฝงภายใน)

2.4 ความไม่แปรเปลี่ยนของเมตริกซ์ GA (เมตริกซ์อิทธิพลเชิงสาเหตุของตัวแปรแฝงภายนอกที่มีต่อตัวแปรแฝงภายใน)

2.5 ความไม่แปรเปลี่ยนของเมตริกซ์ BE (เมตริกซ์อิทธิพลเชิงสาเหตุของตัวแปรแฝงภายในที่มีต่อตัวแปรแฝงภายใน) ผลการทดสอบความไม่แปรเปลี่ยนของโมเดล ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการทดสอบความไม่แปรเปลี่ยนของโมเดล

โมเดล	$\chi^2$	df	p-Value	GFI	$\Delta \chi^2$	$\Delta$ df	ค่าวิกฤติที่ได้จากการเปิดตารางไค-สแควร์		สรุป
							0.5	0.1	
1.รูปแบบเหมือนกัน (H form)	68.351	58	0.166	0.986	-	-	-	-	ไม่แตกต่าง
2. เมตริกซ์ LX (H $\Lambda$ X)	73.924	61	0.124	0.985	5.573	3	7.82	11.34	ไม่แตกต่าง
3. เมตริกซ์ LX, LY (H $\Lambda$ X $\Lambda$ Y)	74.231	63	0.157	0.985	0.307	2	5.99	9.21	ไม่แตกต่าง
4. เมตริกซ์ LX, LY, GA (H $\Lambda$ X $\Lambda$ Y $\Gamma$ )	82.253	67	0.099	0.984	8.022	4	9.49	13.28	ไม่แตกต่าง
5. เมตริกซ์ LX, LY, GA, BE (H $\Lambda$ X $\Lambda$ Y $\Gamma$ $\beta$ )	82.818	68	0.107	0.983	0.565	1	3.84	6.64	ไม่แตกต่าง

จากตารางผลการทดสอบความไม่แปรเปลี่ยนของโมเดล โดยทดสอบรูปแบบของโมเดลทั้งในกลุ่มเพศชายและกลุ่มเพศหญิง และทดสอบความไม่แปรเปลี่ยนของเมตริกซ์พารามิเตอร์ในโมเดล พบว่า โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุระหว่างเพศของมิติทางบุคลิกภาพ การติดยาเสพติด ที่มีต่อความก้าวร้าวทางไซเบอร์ มีความไม่แปรเปลี่ยนด้านรูปแบบของโมเดลโดยมีค่าไค-สแควร์เท่ากับ 68.351 ค่าองศาอิสระ (df) = 58 มีระดับนัยสำคัญทางสถิติ = 0.166 มีดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (GFI) = 0.986 โดยโมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ และเมื่อทำการทดสอบความไม่แปรเปลี่ยนของเมตริกซ์พารามิเตอร์ในโมเดลโดยการเพิ่มเงื่อนไขตามลำดับ ก็พบว่า โมเดลไม่มีความแปรเปลี่ยนของโมเดลในการทดสอบทั้งหมด

### สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยโดยการทดสอบโมเดลในระหว่างกลุ่มเพศชายและเพศหญิง พบว่า โมเดลสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ และมีความแตกต่างของเส้นทางอิทธิพลของโมเดลในระหว่างกลุ่มเพศ โดยในโมเดลกลุ่มเพศชาย พบว่า มีบทบาททางเพศที่มีอิทธิพลทางตรงต่อการติดยาเสพติดและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ ส่วนในโมเดลของกลุ่มเพศหญิง พบว่าทั้งความหุนหันพลันแล่นและบทบาททางเพศมีอิทธิพลทางตรงต่อการติดยาเสพติดและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ สำหรับการเปรียบเทียบความแตกต่างของโมเดลระหว่างกลุ่มเพศชายและเพศหญิง พบว่า ไม่มีการแปรเปลี่ยนของรูปแบบและค่าพารามิเตอร์ของเมตริกซ์ของโมเดล

### ประโยชน์ของการวิจัย

ผลจากการวิจัยทำให้สถานศึกษาเข้าใจมิติทางบุคลิกภาพที่ต่างกันระหว่างกลุ่มเพศชายและเพศหญิงที่ส่งผลต่อการติดยาเสพติดและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ จะช่วยให้การจัดกิจกรรมพัฒนาบุคลิกภาพที่พึงประสงค์เพื่อป้องกันปัญหาการติดยาเสพติดและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ให้กับเยาวชนในกลุ่มเพศหญิงและเพศชาย ควรมีกิจกรรมพัฒนาที่ต่างกันด้วยเช่นกัน



## ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

### ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. ในการศึกษาพฤติกรรมการติชไซเบอร์และความก้าวร้าวทางไซเบอร์ ครอบครัวควรให้ความสำคัญกับบุคลิกภาพด้านความหุนหันพลันแล่นและบทบาททางเพศ ในการนำไปใช้เพื่อส่งเสริมการอบรมเลี้ยงดูได้อย่างเหมาะสมกับเยาวชนที่มีเพศแตกต่างกัน
2. เมื่อดูตัวแปรบทบาททางเพศ มีอิทธิพลต่อการติชไซเบอร์และความก้าวร้าวทางไซเบอร์ค่อนข้างมาก มหาวิทยาลัยจึงควรตระหนักถึงความสำคัญโดยการส่งเสริมและพัฒนาบุคลิกภาพตามบทบาททางเพศให้กับเยาวชนอย่างเหมาะสมตามแต่ละกลุ่มเพศที่ต่างกัน
3. มิติบุคลิกภาพแบบหุนหันพลันแล่น พบว่ามีอิทธิพลทางตรงต่อการติชไซเบอร์ในกลุ่มเพศหญิง ดังนั้น ครอบครัวควรที่จะนำมาใช้เป็นข้อมูลในการพัฒนาบุคลิกภาพตั้งแต่การฝึกให้เด็กเพศหญิงมีการคิดไตร่ตรองก่อนลงมือกระทำ ไม่ตัดสินใจอย่างวู่วาม ซึ่งการพัฒนาคุณลักษณะดังกล่าวนี้ควรปลูกฝังตั้งแต่ในระดับครอบครัว ซึ่งจะช่วยลดลักษณะความหุนหันพลันแล่นลงและเป็นหนทางหนึ่งในการช่วยป้องกันปัญหาการติชไซเบอร์ในเยาวชน

### ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ในการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป ผู้วิจัยควรขยายการศึกษาไปสู่มิติทางบุคลิกภาพด้านอื่นๆ ที่อยู่นอกเหนือจากการศึกษาในครั้งนี้ ได้แก่ การควบคุมตนเอง (Self-Control) ความภาคภูมิใจในตนเอง (Self-Esteem) การแสวงหาความแปลกใหม่ (Novelty Seeking) และความวิตกกังวล (Anxiety) เพื่อให้เป็นข้อมูลว่ามีมิติบุคลิกภาพแบบใดที่จะมีผลเกี่ยวข้องกับการติชไซเบอร์และความก้าวร้าวทางไซเบอร์ในลักษณะใดบ้าง
2. สถาบันการศึกษาอาจทำการศึกษาพฤติกรรมการติชไซเบอร์และความก้าวร้าวทางไซเบอร์ในบุคคลที่มีเพศสภาพแตกต่างกัน ซึ่งอาจจะให้ผลที่แตกต่างกันออกไป และเพื่อให้ได้รายละเอียดที่ลึกซึ้งไปกว่าเพศสภาพแบบใดที่ส่งผลต่อการติชไซเบอร์และความก้าวร้าวทางไซเบอร์ในทิศทางใด
3. ในการศึกษาครั้งต่อไป ผู้วิจัยอาจออกแบบเป็นงานวิจัยเชิงทดลอง โดยการพัฒนาโปรแกรมที่ช่วยลดความหุนหันพลันแล่นลงในกลุ่มบุคคลที่มีลักษณะหุนหันพลันแล่น และเพื่อแสดงผลเปรียบเทียบการใช้โปรแกรมก่อนและหลังว่าส่งผลต่อคะแนนความหุนหันพลันแล่นที่เปลี่ยนแปลงไปหรือไม่ จากนั้นอาจติดตามผลว่ามีพฤติกรรมการติชไซเบอร์ลดลงในระยะยาวหรือไม่เพียงใด

### ข้อจำกัดการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ เก็บข้อมูลจากการใช้ Facebook เท่านั้น จึงอาจไม่ครอบคลุมเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทอื่น เช่น ทวิตเตอร์ ซึ่งอาจมีข้อจำกัดต่อผลที่ได้จากการศึกษาในครั้งนี้

## References

- Ahmadi, K., Javadinia, S.A., Saadat, S.H., Ramezani, M.A., and Sedghijalal, H. (2017). Triangular relationship among risky sexual behavior, addiction, and aggression: A systematic review. *Electronic Physician*, 9(8),5129-5137. doi: 10.19082/5129.
- Alt, D., and Boniel-Nissim, M. (2018). Using multidimensional scaling and PLS-SEM to assess the relationships between personality traits problematic internet use, and fear of missing out. *Behaviour & Information Technology*, 37(12),1264-1276. doi: 10.1080/0144929X.2018.1502353.
- Álvarez-García, D., Barreiro-Collazo, A., and Núñez, J.C. (2017). Cyberaggression among adolescents: Prevalence and gender differences. *Media Education Research Journal*, 50(25),89-97. doi: 10.3916 /c50-2017-08.
- Álvarez-García, D., Núñez, J.C., García, T., and Barreiro-Collazo, A. (2018). Individual, family, and community predictors of cyber – aggression among adolescents. *European Journal of Psychology Applied to Legal Context*, 10(2),79-88. doi: 10.5093/ejpalc2018a8.



- Andraessen, C.S., Torsheim, T., Brunborg, G.S., and Pallesen, S. (2012). Development of a facebook addiction scale. *Psychological Reports*, 110(2),501–517. Doi: 10.2466/02.09.18.PRO.110.2.501-517.
- Araya, T., Ebnamelek, E., and Getachew, R. (2020). Prevalence and associated factors of aggressive behavior among patients with schizophrenia at Ayder Comprehensive Specialized Hospital Ethiopia. *BioMed Research International*, 2020,1-8. doi: 10.1155/2020/7571939.
- Azevedo, J., Vieira - Coelho, M., Castelo - Branco, M., Coelho, R., and Figueiredo - Baraga, M. (2020). Impulsive and premeditated aggression in male offenders with antisocial personality disorder. *PLoS ONE*, 15(3),1 - 18. Doi: 10.1371/journal.pone.0229876.
- Baier, D., Hong, J. S., Kliem, S., and Bergmann, M. C. (2019). Consequences of bullying on adolescents' mental health in Germany: Comparing face-to-face bullying and cyberbullying. *Journal of Child and Family Studies*, 28(9),2347–2357. doi: 10.1007/s10826-018-1181-6
- Barger, A. H., and Hormes, J. M. (2017). Psychosocial correlates of internet gaming disorder: Psychopathology, life satisfaction, and impulsivity. *Computers in Human Behavior*, 68,388-394. doi: 10.1016/j.chb.2016.11.029
- Cetin, B., Yaman, E., and Peker, A. (2011). Cyber victim and bullying scale: A study of validity and reliability. *Computers & Education*, 57(4),2261 – 2271. doi: 10.1016/j.compedu.2011.06.014.
- Choi, J., Choi, O.J., and Kim, J.H. (2017). Effects of adolescent smartphone addiction on cybersexual delinquency. *Social Behavior and Personality*, 45(5),819-832. doi: 10.2224/sbp.5916.
- Dağlı, Z. (2020). An analysis of the role of intelligence games in policies aimed at fighting gaming addiction. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 7(2),129-137. doi: 10.5152/ADDICTA.2020.19084.
- Entwistle, G.J.M., Blaszczynski, A., and Gainsbury, S.M. (2020). Are video games intrinsically addictive? An international online survey. *Computers in Human Behavior*, 112,106464. doi: 10.1016/j.chb. 2020. 106464
- Ferguson, C.J., and Wang, J.C.K. (2019). Aggressive video games are not a risk factor for future aggression in youth: A Longitudinal study. *Journal of Youth and Adolescence*, 48(8),1439-1451. doi:10.1007/s10964-019-01069-0
- Fumero, A., Marrero, R.J., Bethencourt, J.M., and Peñate, W. (2020). Risk factors of internet gaming disorder symptoms in Spanish adolescents. *Computers in Human Behavior*, 111,106416. doi: 10.1016/j.chb.2020.10.6416
- Hawi, N. and Samaha, M. (2019). Identifying commonalities and differences in personality characteristics of internet and social media addiction profiles: Traits, self-esteem, and self-construal. *Behaviour & Information Technology*, 38(2),110-119. Doi: 10.1080/0144929X.2018.1515984.
- Hwang, H.S. (2017). The influence of personality traits on the Facebook addiction. *KSI Transactions on Internet & Information Systems*, 11(2),1032-1042. doi: 10.3837/tiis.2017.02.022.
- Ivanova, D. (2020). Internal personality characteristics of aggressive behavior of pupils in primary school age. *Management & Education*, 16(3),7-11.
- Kim, E. and Hu, H.J. (2018). The relationships among impulsivity, internalizing – externalizing behavior problems, mobile phone addiction and internet addiction on adolescents. *Journal of the Korea Academia – Industrial Cooperation Society*, 19(1):408-419. doi: 10.5762/KAIS.2018.19.1.408.
- Kneer, J., Franken, S., and Reich, S. (2019). Not only for the (Tom) boys: Gender variables as predictors for playing motivations, passion, and addiction for MMORPGs. *Simulation & Gaming*, 50(1),44-61. Doi: 10.1177/1046878118823033.



- Kokkinos, C.M., and Antoniadou, N. (2019). Cyber-bullying and cyber-victimization among undergraduate student teachers through the lens of the general aggression model. *Computer in Human Behavior*, 98,59-68. Doi: 10.1016/j.chb.2019.04.007
- Krahé, B. (2018). Gendered self-concept and the aggressive expression of driving anger: Positive femininity buffers negative masculinity. *Sex Roles*, 79(1-2),98-108. doi: 10.1007/s11199-017-0853-9.
- Kulu, M., and Özsoy, F. (2020). Internet addiction, attention deficit and impulsivity among young people in internet cafes. *Turkish Journal of Family Practice*, 24(1),12-22. doi: 10.15511/tahd.20.00112
- Lee, S.Y., Lee, D., Nam, C.R., Kim, D.Y., Park, S., Kwon, J.G., and Choi, J.S. (2018). Distinct patterns of internet and smartphone-related problems among adolescents by gender: Latent class analysis. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(2),454-465. Doi: 10.1556/2006.7.2018.28.
- Leemis, R.W., Espelage, D.L., Basile, K.C., Kollar, L.M.M., and Davis, J.P. (2019). Traditional and cyber bullying and sexual harassment: A longitudinal assessment of risk and protective factors. *Aggressive Behavior*, 45(2),181-192. doi: 10.1002/ab21808.
- Martinez, J., Rodriguez-Hidalgo, A.J., and Zych, I. (2020). Bullying and cyberbullying in adolescents from disadvantaged areas: Validation of questionnaires: Prevalence rates; and relationship to self-esteem, Empathy and social skills. *International Journal of Environment Research and Public Health*, 17(17),1-16. Doi: 10.3390/ijerph17176199.
- Martino, F., Spada, M.M., Menchetti, M., Lo Sterzo, E., Sanza, M., Tedesco, P., Berardi, D. (2018). Substance - related and addictive disorders as mediators between borderline personality disorder and aggressive behavior. *Clinical Psychologist*, 22(2),211 - 219. doi: 10.1111/cp.12115.
- News 7 colors. (2020). *dek Thai tit na chomū thū thalu sathiti lok phruttkam tit kem 'oṅlai sūṅ [Thai children stick to mobile screens surpassing world records, high online gaming addiction]* Retrieved from <http://news.ch7.com/detail/430928>.
- O.B., Babalola. (2019). Gender differences on the influence of peer relations and behavioural pattern of internet usage on internet addiction among youths in Osun State, Nigeria. *Gender & Behaviour*, 17(4),14433-14441.
- Paik, S.H., Choi, M.R., Kwak, S.M., Bang, S.H., Chun, J.W., Kim, J.Y., Kim, D.J. (2017). An association study of Taq1A ANKK1 and C957T and - 141C DRD2 polymorphisms in adults with internet gaming disorder: a pilot study. *Annals of General Psychiatry*, 16,1-8. doi: 10.1186/s12991-017-0168-9.
- Parent, M.C., & Moradi, B. (2009). Confirmatory factor analysis of the conformity to masculine norms inventory and development of the conformity to masculine norms inventory – 46. *Psychology of Men & Masculinity*, 10(3),175–189. doi: 10.1037/a0015481.
- Parent, M.C., and Moradi, B. (2010). Confirmatory factor analysis of the conformity to feminine norms inventory and development of an abbreviated version: The CFNI – 45. *Psychology of Women Quarterly*, 34(1),97–109. doi: 10.1111/j.1471-6402.2009.01545.x.
- Patton, J.H., Stanford, M.S., and Barratt, E.S. (1995). Factor structure of the Barratt impulsiveness scale. *Journal of Clinical Psychology*, 51(6),768–774. doi: 10.1002/1097-4679(199511)51:6<768::aid-jclp2270510607>3.0.CO;2-1.
- Preston, O.C., Anestis, J.C., Watts, A.L., and Lilienfeld, S.O. (2018). Psychopathic traits' differential relations with aggression forms: Considering the roles of gender and gender role adherence. *Journal of Social & Clinical Psychology*, 37(8),628-658. Doi: 10.1521/jscp.2018.37.8.628
- Rothen, S., Briefer, J.-F., Deleuze, J., Karila, L., Andreassen, C.S., Achab, S., ....., Billieux, J. (2018). Disentangling the role of users' preferences and impulsivity traits in problematic Facebook use. *PLoS ONE*, 13(9),1-13. doi: 10.1371/journal.pone.0201971.



- Shokri, O., Potenza, M., and Sanaeepour, M. (2017). A Preliminary study suggesting similar relationships between impulsivity and severity of problematic internet use in male and female Iranian college students. *International Journal of Mental Health & Addiction*, 15(2),277-287. doi: 10.1007/s11469-017-9738-y.
- Silva, J.L., Oliveira, W.A., Carlos, D.M., Lizzi, E.A.S., Rosário, R., and Silva, M.A.I. (2018). Intervention in social skills and bullying. *Rev Bras Enferm (Internet)*, 71(3),1085-1091. doi: 10.1590/0034-7167-2017-0151
- Simsek, N., Zincir, H., Özen, B., and Ceyhan, Ö. (2019). The association between internet addicting and impulsivity among academicians. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 6(2),269-281. doi: 10.15805/addicta.2019.6.2.0012
- Siraba, A. (2019). Cyberbullying and online harassment among Facebook users in Papua New Guinea. *Contemporary PNG Studies*, 30,42-50.
- Sohn, M., Oh, H., Lee, S.K., and Potenza, M.N. (2018). Suicidal ideation and related factors among Korean high school students: A focus on cyber addiction and school bullying. *The Journal of School Nursing*, 34(4),310-318. doi: 10.1177/1059840517734290.
- Thairath Newspaper. (2018). Phon samruāt phop dek Thai tit ‘inthœnet sūng kwā chaliā lōk [The survey found Thai children addicted to the internet higher than the world average] Retrieved February 2021 from <http://www.thaihealth.or.th/content/41463-The-survey-found-Thai-children-addicted-to-the-internet-higher-than-the-world-average>.
- Wang, L., Tao, T., Fan, C., Gao, W., and Wei, C. (2017). The association between internet addiction and both impulsivity and effortful control and its variation with age. *Addiction Research & Theory*, 25(1),83-90. doi: 10.1080/16066359.2016.1206082
- Young, K.S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychology & Behavior*, 1(3),237-244. doi: 10.1089/cpb.1998.1.237.
- Zsila, A., Urban, R., Griffiths, M.D., and Demetrovics, Z. (2019). Gender differences in the association between cyberbullying victimization and perpetration: The role of anger rumination and traditional bullying experiences. *International Journal of Mental Health & Addiction*, 17(5),1252-1267. doi: 10.1007/s11469-018-9893-9.