



วิทยาลัยอินเตอร์เทคลำปาง
Lampang Inter-Tech College

รายงานวิจัย

เรื่อง

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนกับผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตจากการใช้
สมาร์ทโฟนของวัยรุ่นในเขตอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง

Smartphone Usage Behaviors and Its Impact of Using
Smartphone toward Lifestyle of Adolescents in Muang
District, Lampang.

โดย

ดาวเดือน อินเตชะ
พิมพ์พิศา จันทร์มณี
ชลริชา รอดหิรัญ

รายงานวิจัยนี้ ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัย วิทยาลัยอินเตอร์เทคลำปาง
ประจำปีงบประมาณ 2563



วิทยาลัยอินเทอร์เทคลำปาง
Lampang Inter-Tech College

รายงานวิจัย

เรื่อง

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนกับผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตจากการใช้
สมาร์ทโฟนของวัยรุ่นในเขตอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง

Smartphone Usage Behaviors and Its Impact of Using
Smartphone toward Lifestyle of Adolescents in Muang
District, Lampang.

โดย

ดาวเดือน อินเตชะ
พิมพ์พิศา จันทร์มณี
ชลริชา รอดหิรัญ

วิทยาลัยอินเทอร์เทคลำปาง
ประจำปีงบประมาณ 2563

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ศึกษาพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนกับผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตจากการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่นในเขตอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง ผลของงานวิจัยที่ได้ ไปใช้กำหนดแนวทางการปฏิบัติ เพื่อศึกษาพฤติกรรมเกี่ยวกับการใช้โทรศัพท์มือถือ ที่มีผลกระทบต่อวัยรุ่น เพื่อที่จะได้นำผลการศึกษามาปรับปรุงพฤติกรรมการใช้ให้เหมาะสม และป้องกันผลกระทบที่มีต่อสุขภาพที่เกิดจากการใช้โทรศัพท์มือถือ ทั้งนี้ขอขอบพระคุณ ผู้บริหาร ที่ให้ความอนุเคราะห์งบประมาณในการทำงานวิจัยและ ขอขอบพระคุณผู้ตอบแบบสอบถามทุกท่าน ที่ให้ความร่วมมือ และสนับสนุนข้อมูล จนกระทั่งสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ท้ายสุดนี้ หากมีข้อขาดตกบกพร่องหรือผิดพลาดประการใด ผู้วิจัยขออภัยมา ณ ที่นี้ และหวังว่างานวิจัยเล่มนี้ จะมีประโยชน์ต่อผู้ประกอบการธุรกิจ ตลอดจนผู้สนใจในงานวิจัยนี้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ต่อไป

ดาวเดือน อินต๊ะชะ

หัวข้อวิจัย	พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนกับผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตจากการใช้ สมาร์ทโฟนของวัยรุ่นในเขตอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง
ผู้ดำเนินการวิจัย	ดาวเดือน อินต๊ะชะ พิมพ์พิศา จันทร์มณี และ ชลธิชา รอดศิริณ
หน่วยงาน	สาขาวิชาบริหารธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยี วิทยาลัยอินเตอร์เทคลำปาง
ปีที่ทำสำเร็จ	2564

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนกับผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตจากการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่นในเขตอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ โดยการใช้แบบสอบถาม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา จำนวน 384 ราย สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และการวิเคราะห์ความถดถอยเชิงพหุ ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนโดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} =3.79) โดย มีการใช้สมาร์ทโฟนเพื่อฟังเพลง ดูคลิป เล่นเกมส์ ฯลฯ (\bar{X} =4.15) รองลงมา ใช้สมาร์ทโฟนเพื่อเล่น Social network เช่น facebook, twitter, instagram, line, ฯลฯ (\bar{X} =4.07) ใช้สมาร์ทโฟนในการค้นคว้าความรู้ต่างๆประกอบในการศึกษา (\bar{X} =3.89) ส่วนผลกระทบจากการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่นโดยรวม อยู่ในระดับน้อย (\bar{X} =2.17) โดยด้านสุขภาพ (\bar{X} =2.33) รองลงมา ด้านสังคมและความสัมพันธ์ (\bar{X} =2.18) และด้านจิตใจและอารมณ์ (\bar{X} =2.00) ส่วนการวิเคราะห์พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนมีอิทธิพลทางตรงต่อผลกระทบด้านสุขภาพ ผลกระทบด้านจิตใจและอารมณ์ และ ผลกระทบด้านสังคมและความสัมพันธ์ ดังนั้นพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนส่งผลกระทบต่อการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่นในเขตอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 อธิบายค่าความแปรผันของพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนส่งผลกระทบต่อการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่น ได้ร้อยละ 3.90 ($R^2=0.039$)

คำสำคัญ: พฤติกรรมการใช้, สมาร์ทโฟน, ผลกระทบต่อการดำเนินชีวิต

Research Title	Smartphone Usage Behaviors and Its Impact of Using Smartphone toward Lifestyle of Adolescents in Muang District, Lampang.
Researcher	Miss. Daoduean Lohitpura, Miss.Pimpisa Chanmanee, Miss Cholticha Rodhirun
Organization	Faculty of Business Administration and Technology
Academic Year	2021

ABSTRACT

This research is to study smartphone usage behaviors and its impact of using smartphones toward lifestyle of adolescents in Muang District, Lampang Province. Is an exploratory research and using a questionnaire. The sample group used in the study among 384 sampling. Using descriptive statistics, average, percentage and multiple regression analysis. The findings revealed an overall smartphone usage behavior was at a high level with a mean score (\bar{X} =3.79), the use of smartphones were to listening to music, watching video clips, playing games, etc. (\bar{X} =4.15), followed by using the smartphone for social network such as Facebook, Twitter, Instagram, Line, etc. (\bar{X} = 4.07), to search the education based information (\bar{X} =3.89). The overall effect towards smartphone usage of adolescents was at low level (\bar{X} = 2.17) on health (\bar{X} = 2.33), followed by social and relationship (\bar{X} = 2.18) and mental and Emotion (\bar{X} = 2.00). An analytical part of the smartphone usage behavior has a direct effect on health, psychology, emotion, social and relationship. Therefore, the smartphone usage behaviors have a positive impact smartphone usage among adolescents in Muang District, Lampang Province at statistically significant at 0.05 and revealed the variations value of the smartphone usage behaviors affect an impact of using smartphone toward lifestyle of adolescents with percentage of 3.90 ($R^2 = .039$).

Keywords: Behaviors, Smartphone, Impact towards Lifestyle

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญเรื่อง	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญรูปภาพ	ช
บทที่ 1 บทนำ	
ที่มาและความสำคัญ	1
วัตถุประสงค์ในการวิจัย	2
ขอบเขตการวิจัย	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
บทที่ 2 แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้อง	4
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	28
กรอบแนวคิดในการวิจัย	29
สมมติฐานงานวิจัย	29
บทที่ 3 ระเบียบวิธีการวิจัย	
ประชากรที่ใช้ในการศึกษา	30
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา	30
การสร้างเครื่องมือและการหาคุณภาพของเครื่องมือ	31
การรวบรวมข้อมูล	33
การวิเคราะห์ข้อมูล	33
บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล	
ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์เกี่ยวกับข้อมูลทั่วไป	35
ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน	40

สารบัญ (ต่อ)

	ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบจากการใช้สมาร์ทโฟน ของวัยรุ่น	41
	ส่วนที่ 4 การทดสอบสมมติฐาน	45
บทที่ 5	สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	
	สรุปผลการวิจัย	46
	อภิปรายผล	49
	ข้อเสนอแนะ	50
	บรรณานุกรม	51
	ภาคผนวก	
	ภาคผนวก ก แบบสอบถาม	54
	ภาคผนวก ข ประวัติผู้เขียน	59

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า	
2-1	แสดงการเปรียบเทียบสื่อประเภทต่าง ๆ ของ E. Rogers	18
4-1	จำนวน ร้อยละข้อมูลทั่วไป	35
4-2	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟน	40
4-3	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบจากการใช้สมาร์ตโฟนของวัยรุ่น โดยรวม	41
4-4	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบจากการใช้สมาร์ตโฟนของวัยรุ่น ด้านสุขภาพ	42
4-5	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบจากการใช้สมาร์ตโฟนของวัยรุ่น ผลกระทบด้านจิตใจและอารมณ์	43
4-6	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบจากการใช้สมาร์ตโฟนของวัยรุ่น ผลกระทบด้านสังคมและความสัมพันธ์	44
4-7	การวิเคราะห์พฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนที่ส่งผลกระทบต่อวัยรุ่นในเขตอำเภอมือง จังหวัดลำปาง	45

ซ

สารบัญภาพ

รูปภาพ ที่		หน้า
1	แบบจำลองแนวคิดเกี่ยวกับแนวทางการศึกษาเทคโนโลยีการสื่อสารกับสังคม	16
2	กรอบแนวคิดการวิจัย	29

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหาทางานวิจัย

สมาร์ทโฟน (Smartphone) เรียกได้ว่าเป็นอีกหนึ่งปัจจัยของมนุษย์และเป็นที่ยอมรับว่าเป็นอุปกรณ์สื่อสารที่มีความจำเป็นต่อการดำเนินชีวิต ด้วยความสามารถในการติดต่อสื่อสารและความสะดวกสบายในการพกพาเคลื่อนที่ไปได้ทุกที่ ทำให้ลดข้อจำกัดในเรื่องของเวลาและสถานที่ในการติดต่อสื่อสารได้อย่างแท้จริง ส่งผลให้มีความต้องการใช้บริการสมาร์ทโฟนเพิ่มสูงขึ้น จึงมีการขยายตัวของตลาดสมาร์ทโฟน ดังจะเห็นได้จากอัตราการใช้สมาร์ทโฟนในประเทศไทยตั้งแต่ปี 2553 จนถึงปี 2561 ที่มีการใช้งานเพิ่มขึ้นจาก 38.2 ล้านคน เป็น 56.7 ล้านคน (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2561)

สมาร์ทโฟนเป็นช่องทางที่จะสามารถเชื่อมคนให้เข้ากับสังคมช่องทางใหม่ ขณะที่ช่องทางเดิมที่เป็นแบบเผชิญหน้า (Fact to Face) ถูกลดทอนความสำคัญลง สังคมมีการพัฒนาและมีความก้าวหน้าบนพื้นฐานของหลักวิทยาศาสตร์ คนตัดสินใจต่าง ๆ โดยใช้ระบบของเหตุผลมากกว่าระบบคุณค่าซึ่งอยู่ภายใต้เรื่องของผลประโยชน์ไม่ใช่ความพึงพอใจหรือความเห็นอกเห็นใจอีกต่อไปซึ่งจะทำให้เกิดความแปลกแยกระหว่างมนุษย์ทำให้รูปแบบความสัมพันธ์ทางสังคมเป็นไปตามบทบาทหน้าที่ที่เป็นแบบผิวเผิน ทำให้มนุษย์ถอยห่างออกจากสังคมมากขึ้น เมื่อปัจเจกมีการถอยห่างจากสังคมก็จะเกิดความว้าเหว เทคโนโลยีสมาร์ทโฟนจึงเป็นช่องทางในการเชื่อมต่อปัจเจกกับสังคมได้ เพราะฉะนั้นจึงเป็นช่องทางที่จะบูรณาการตนเองให้เข้ากับสังคม โดยที่ซิมเมลล์ (Simmel, อ้างใน ชัยสิทธิ์ บุญนาค, 2558) กล่าวว่าเทคโนโลยีสามารถตอบสนองความต้องการของมนุษย์ได้แต่จะกลืนความสนใจและความรับผิดชอบต่อสังคมไปจนทั้งหมด

ทางด้านสำนักงานสถิติแห่งชาติ (2561) พบว่ากิจกรรมที่ใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ใช้ Social Network (Facebook, Twitter, GooglePlus, LINE, Instagram) ร้อยละ 94.1 รองลงมาคือ ใช้ดาวน์โหลดรูปภาพ หนังสื วีดีโอ เพลง เกม เล่นเกม ดูหนัง ฟังเพลง วิทยุร้อยละ 89.3 สำหรับความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่า ผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 5-7 วันใน 1 สัปดาห์ ร้อยละ 84.6 รองลงมา 1-4 วันใน 1 สัปดาห์ ร้อยละ 14.3 ส่วนอุปกรณ์ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตพบว่า ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตใช้โทรศัพท์มือถือแบบ สมาร์ทโฟน ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตค่อนข้างสูงคือ ร้อยละ 94.7 ใช้ PC ร้อยละ 38.8 ใช้ Notebook ร้อยละ 16.6 และ Tablet ร้อยละ 6.9

กลุ่มวัยรุ่นคือบุคคลที่มีอายุระหว่าง 13-21 ปี เป็นกลุ่มที่มีแนวโน้มในการใช้สมาร์ทโฟนมากขึ้น เนื่องจากวัยรุ่นมีสถิติในการใช้โทรศัพท์มือถือร้อยละ 96.9 อันเป็นผลมาจากวัยรุ่นเป็นวัยที่อยู่ในช่วงการเปลี่ยนแปลงจากเด็กไปสู่ผู้ใหญ่ เป็นวัยที่ต้องการการยอมรับจากสังคมและกลุ่มเพื่อน และ

วัยรุ่นส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับการสื่อสารเป็นอย่างมาก เช่น การส่งและรับข้อความแบบโต้ตอบทันที (Chat) ผ่านแอปพลิเคชันไลน์ (Line) เฟสบุ๊ก (Facebook) เป็นต้น ซึ่งเป็นฟังก์ชันส่วนหนึ่งในสมาร์ทโฟน ดังนั้นวัยรุ่นจึงต้องปรับตัวให้ทันสมัยเข้ากับสภาพแวดล้อมสังคม ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวส่งผลให้อัตราการใช้สมาร์ทโฟนเพิ่มขึ้นซึ่งหากวัยรุ่นใช้สมาร์ทโฟนในทางที่ถูกต้องจะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองอย่างมากแต่ถ้าใช้ในทางที่ผิดหรือใช้มากเกินไปจะก่อให้เกิดผลเสียต่อร่างกายและเป็นผู้ที่ไม่สนใจคนรอบข้าง ขาดมนุษยสัมพันธ์ในการเข้าสังคม ทำให้สิ้นเปลืองค่าใช้จ่าย และโทรศัพท์มือถือยังเป็นเครื่องมือสนับสนุนพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมหากเด็กและเยาวชนนำไปใช้ในทางที่ไม่ดี เช่น แอบถ่ายได้กระโปรง โหลดคลิปโป๊ เล่นพนัน และก่ออาชญากรรมอื่น ๆ เป็นต้น

จากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารที่ทำให้สมาร์ทโฟนเข้ามามีบทบาทมากขึ้นในชีวิตประจำวัน จึงทำให้เกิดการ “เสพติด” สมาร์ทโฟนได้ตลอดเวลา การเสพติด คือการใช้เวลาอยู่กับสังคมออนไลน์เกิดวันละ 5 ชั่วโมง และพบว่าบางรายเป็นมากจนส่งผลกระทบต่อชีวิตประจำวัน อย่างเช่น รับประทานอาหารและเข้านอนผิดเวลา หรือไปโรงสาย เป็นต้น

วัยรุ่นส่วนใหญ่หันเข้าหาสมาร์ทโฟนเพราะมีความรู้สึกไม่พอใจในชีวิตจริง เช่น เครียด เหงา หดหู่ และวิตกกังวล บางคนอยากหลีกเลี่ยงปัญหาหรือต้องการหลีกเลี่ยงจากความเครียดจากการเรียนหรือปัญหาในครอบครัว อินเทอร์เน็ตและสมาร์ทโฟนจึงเป็นหนึ่งในช่องทางที่ช่วยระบายได้ (Hugskater;2556 : ระบบออนไลน์)

จากปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจจะศึกษาเรื่อง พฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้สมาร์ทโฟนกับสังคมก้มหน้าของวัยรุ่นในเขตอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน ผลกระทบจากใช้สมาร์ทโฟน และลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้าของวัยรุ่นในเขตอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง เพื่อนำผลการศึกษาไปเป็นแนวทางในการทำให้สังคมตระหนักและเข้าใจถึงพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนในลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้าของวัยรุ่น เพื่อสามารถวางแผนและตอบสนองต่อปรากฏการณ์ดังกล่าวได้อย่างเหมาะสม

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

- 1.2.1 เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่น
- 1.2.2 เพื่อศึกษาผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นจากการใช้สมาร์ทโฟน

1.3 ขอบเขตการวิจัย

การศึกษาเรื่อง “พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนกับผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตจากการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่นในเขตอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง” ได้มีการกำหนดขอบเขตที่ใช้ในการศึกษา โดยมีรายละเอียดดังนี้

ด้านเนื้อหา

การศึกษาครั้งนี้ มุ่งทำการศึกษถึงพฤติกรรมการใช้สมาร์โฟนกับผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตจากการใช้สมาร์โฟนของวัยรุ่นในเขตอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง

ด้านประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้คือประชาชนทั้งชายหญิงที่อาศัยอยู่ในอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง อายุระหว่าง 13 – 21 ปี

ด้านกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้คือประชาชนทั้งชายหญิงที่อาศัยอยู่ในอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง อายุระหว่าง 13 – 21 ปี จำนวน 384 โดยใช้วิธีการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง ในกรณีที่ทราบจำนวนประชากรโดยใช้สูตรของ ทาโรยามาเน่ (Yamane, 1973 อ้างใน ธีรวุฒิ เอกะกุล, 2543)

ขอบเขตด้านพื้นที่การศึกษา

การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาเฉพาะประชากรในเขตอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อทราบถึงพฤติกรรมการใช้สมาร์โฟนของวัยรุ่นในเขตอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง
2. เพื่อนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาไปวิเคราะห์ผลกระทบในด้านต่างๆของการใช้สมาร์โฟนของวัยรุ่นในเขตอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง “พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนกับผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตจากการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่นในเขตอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง” นี้ ผู้ทำวิจัยได้ทำการศึกษาเอกสาร ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเด็นต่าง ๆ ซึ่งเป็นข้อมูล และทฤษฎีที่จำเป็นต่อการทำวิจัยในเรื่องนี้ โดยมีหัวข้อดังต่อไปนี้

- 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับสมาร์ทโฟน
- 2.2 แนวคิดและทฤษฎีด้านพฤติกรรมการสื่อสาร
- 2.3 แนวคิดผลกระทบของเทคโนโลยี
- 2.4 ทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด
- 2.5 สังคมกัมพูชา
- 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2.7 กรอบแนวคิดงานวิจัย
- 2.8 สมมติฐานงานวิจัย

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับสมาร์ทโฟน

สมาร์ทโฟน (Smartphone) คือผลผลิตของการพัฒนาเทคโนโลยีการติดต่อสื่อสาร โดยมีลักษณะเหมือนโทรศัพท์มือถือทั่วไปเพียงแต่จะมีขนาดใหญ่กว่าเล็กน้อยและมีหน้าจอที่สามารถแสดงผลได้มากกว่าโทรศัพท์มือถือทั่วไปอย่างเห็นได้ชัด นอกจากลักษณะภายนอกที่จะเป็นจุดสังเกตได้แล้ว สิ่งที่สำคัญที่ทำให้เรียกมือถือเหล่านี้ว่าสมาร์ทโฟนคือ มีความสามารถคล้ายคลึงกับคอมพิวเตอร์ที่ถูกเพิ่มเข้ามาทำให้โทรศัพท์ธรรมดากลายเป็นอุปกรณ์ที่ทำได้มากกว่าการโทรออกและรับสาย นอกจากนี้ยังมีระบบการทำงานขั้นพื้นฐานที่โทรศัพท์ทั่วไปทำได้แล้วยังสามารถใช้สมาร์ทโฟนเป็นเครื่องมือในการวางแผนการดำเนินชีวิต ทั้งการใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ต (Internet) เว็บไซต์ (WAP Site) และใช้เพื่อความบันเทิง เช่นดูหนัง หรือฟังเพลง รวมถึงสามารถใช้ในงานเอกสารได้ เช่น การพิมพ์แก้ไขหรือเปิดไฟล์งานต่าง ๆ ใช้อ่านหนังสือออนไลน์ (E-book) ใช้ในการตรวจสอบราคาหุ้น ใช้เล่นเกมหรือจะใช้แชท (Chat) นอกจากนี้สมาร์ทโฟนยังสามารถหาโปรแกรม (Application) ที่ถูกใจมาติดตั้งเพิ่มได้ และยังสามารถเลือกได้หลากหลายประเภท ซึ่งเป็นแบบเดียวกับติดตั้งโปรแกรมใหม่ให้กับคอมพิวเตอร์นั่นเอง (ปัญญ์ ปุตตะ, 2549)

โดยประเภทของโปรแกรม (Application) ในสมาร์ทโฟนสามารถจัดกลุ่มได้ดังนี้คือ โปรแกรมเกี่ยวกับเกม รูปและวิดีโอ การศึกษา การใช้ชีวิต สุขภาพและการออกกำลังกาย หนังสือการ

ห้องเที่ยวการดนตรี และกีฬา ความบันเทิง ข่าวสาร เครือข่ายสังคม ธุรกิจ เครื่องอำนวยความสะดวก การแพทย์และการอ้างอิง เช่น แผนที่ ดิกชันนารี หรือพจนานุกรม

แต่โปรแกรม (Application) ที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับสังคมกัมหนานั้นคือ โปรแกรม เครือข่ายสังคม ซึ่งจะมีโปรแกรมย่อย ๆ คือ วอทแอป (What App) โซเชียลแคม (Social Cam) สไกป์ (Skype) บีทอล์ค (Bee Talk) การส่งข้อความ (Massenger) แทงโก้ (Tanggo) วีแชท (We Chat) เฟสบุ๊ก (Face Book) แคมฟรอก (Camfrog) และอินสตาแกรม (Instagram) โดยที่โปรแกรมเหล่านี้มีบทบาทที่สำคัญหรือถือว่าเป็นตัวขับเคลื่อนความสัมพันธ์ของคนในสังคมให้เกิดความสะดวก รวดเร็ว (Apple Inc, 2015)

ปัจจุบันสมาร์ตโฟนมีบทบาทสำคัญในชีวิตของคนในสังคม โดยที่สมาร์ตโฟน (Smartphone) สามารถดึงข้อมูลข่าวสารในเรื่องของการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ทุกที่ทุกเวลาและยังมีความยืดหยุ่นได้อีกทั้งยังสามารถควบคุมความต้องการของตัวเองได้ไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบทางการหรือไม่เป็นทางการ (พัชรี ดอกพุด, 2556) รวมทั้งความสามารถที่มีความยืดหยุ่นและหลากหลายซึ่งเป็นช่องทางในการเพิ่มความสะดวกสบายในชีวิตประจำวันของมนุษย์มีดังนี้

การรับส่งอีเมลล์ (E-mail) สมาร์ตโฟนสามารถรับส่งอีเมลล์ได้ทุกที่ทุกเวลาอีเมลล์ (E-mail) คือ จดหมายอิเล็กทรอนิกส์เหมือนจดหมายธรรมดาแต่การรับส่งจะสะดวกรวดเร็วกว่ามาก

การอ่านข่าว เมื่อก่อนเราอาจคุ้นเคยกับการอ่านหนังสือพิมพ์ซึ่งในกรณีนี้เราอาจจะอ่านข่าวจากหนังสือพิมพ์ฉบับเดียวหรืออาจจะมากกว่า แต่ในการอ่านข่าวที่อยู่บนอินเทอร์เน็ต (Internet) โดยผ่านสมาร์ตโฟนเราอาจสามารถอ่านข่าวในหนังสือพิมพ์ได้หลายฉบับตามแต่ความต้องการ

การค้นหาแหล่งความรู้ หากเราต้องการค้นหาหาความรู้หรือต้องการศึกษาวิชาการใดแขนงหนึ่งโดยที่เรามีสมาร์ตโฟนเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตจะช่วยให้ได้มาก โดยที่เราไม่ต้องเดินทางไปห้องสมุดเราก็สามารถเข้าไปค้นหาได้ที่เว็บไซต์ (WAP Site) ที่คอยให้บริการ

การดาวน์โหลดโปรแกรมและเกมต่าง ๆ สำหรับผู้ที่ชอบเล่นเกมที่กำลังเป็นที่นิยมสมาร์ตโฟนสามารถติดตั้งเพื่อนำเกมเหล่านั้นมาเล่นและยังเป็นเกมที่มีลิขสิทธิ์ โดยที่เราไม่ต้องไปซื้อหรือถ้าต้องการโปรแกรมใด ไม่ว่าจะมีความใหญ่หรือเล็กก็สามารถเข้าไปดาวน์โหลดโปรแกรมและเกมนี้ได้จากเว็บไซต์ที่ให้บริการด้านนี้โดยเฉพาะ เช่น www.download.com เป็นต้น

ความบันเทิงต่าง ๆ ในอนาคตเราจะมีโอกาสได้ชมภาพยนตร์หรือชมรายการต่าง ๆ ผ่านหน้าจอสมาร์ตโฟนซึ่งในต่างประเทศเริ่มให้บริการแล้วอีกทั้งยังสามารถรับชมภาพยนตร์ได้ตามที่เราร้องต้องการจากเว็บไซต์ต่าง ๆ ที่ให้บริการหรือสามารถเข้าไปในเว็บไซต์เพื่อฟังเพลง ซึ่งจะเก็บรวบรวมข้อมูลไว้ให้เราสามารถฟัง หรือเราจะดาวน์โหลดเพลงนั้น ๆ มาเก็บไว้ซึ่งเพลงเหล่านี้จะมีทั้งเพลงธรรมดาที่มีเสียงร้องและเพลงบรรเลงที่เรียกว่า Midi

การสั่งซื้อสินค้า หากไม่ชอบการเสียเวลาไปหาซื้อสินค้าที่ต้องการสมาร์ทโฟนที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต สามารถเข้าถึงเว็บไซต์ที่ให้บริการรายการสินค้าให้เราเลือก และเว็บไซต์ที่แสดงสินค้านี้ก็จะเป็นเว็บไซต์ของบริษัทห้างร้านที่จำหน่ายสินค้า โดยทางร้านค้าจะเตรียมพร้อมให้มีการจำหน่ายสินค้าในอินเทอร์เน็ตแล้วเพียงสมาร์ทโฟนเลือกซื้อสินค้าเท่านั้น

การขายสินค้าและโฆษณาประชาสัมพันธ์ นอกจากแหล่งซื้อสินค้าแล้วถ้าหากมีสินค้าที่ต้องการจำหน่ายก็สามารถทำได้โดยสร้างเว็บไซต์มาแสดงรายละเอียดของสินค้าและการชำระเงินโดยผ่านสมาร์ทโฟนที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต ซึ่งเว็บไซต์นี้สามารถเข้าไปชมได้จากทั่วทุกพื้นที่

การสำรวจความคิดเห็น การสำรวจความคิดเห็นบนอินเทอร์เน็ตจะเป็นการสำรวจความคิดเห็นที่มีค่าใช้จ่ายน้อยสุด อีกทั้งยังได้ข้อมูลที่กว้างไม่อยู่ในจุดเดียวเนื่องจากผู้ที่มาลงคะแนนนั้นสามารถเข้าไปลงคะแนนได้ทุกที่ ดังนั้นข้อมูลที่ได้จากการสำรวจจึงเป็นข้อมูลที่น่าเชื่อถือที่สุดและง่ายกว่านั้นเราสามารถตรวจสอบได้จากสมาร์ทโฟน

การโทรศัพท์ในการติดต่อสื่อสารทางโทรศัพท์ หากเป็นการติดต่อภายในเขตจะไม่ค่อยมีปัญหาแต่ถ้าติดต่อนอกเขตหรือต่างประเทศแล้วจะเสียค่าใช้จ่ายมาก แต่ถ้าเรามาติดต่อทางโทรศัพท์ผ่านอินเทอร์เน็ตโดยใช้สมาร์ทโฟนไม่ว่าจะโทรศัพท์ไปยังที่ใดบนโลกใบนี้จะเสียค่าบริการในการโทรศัพท์ตามโปรโมชั่นนั้น ๆ จะเห็นได้ว่าเป็นการประหยัดค่าใช้จ่ายบางส่วน

การหารายได้จากอินเทอร์เน็ต โดยอาศัยสมาร์ทโฟนเป็นอีกหนึ่งช่องทางในการหารายได้ก็จะต้องมีโฮมเพจ (Home page) เมื่อเราได้โฮมเพจแล้วตรงเว็บไซต์ที่เป็นสมาชิกจะมีคำแนะนำต่าง ๆ ซึ่งจะมีอยู่หลายวิธีแต่วิธีที่พบมากที่สุดที่มีการนำแบนเนอร์ (Banner) หรือแถบโฆษณามาติดตั้งที่โฮมเพจและจะให้เงินต่อจำนวนครั้งที่ผู้ใช้มาคลิกจากแบนเนอร์ โดยที่สามารถตรวจสอบและเก็บข้อมูลจำนวนครั้งที่มีการคลิกบนโฮมเพจ

การมีพื้นที่เก็บข้อมูลอันใหม่ สมาร์ทโฟนที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตโดยที่เว็บไซต์บางเว็บไซต์ให้บริการเนื้อที่สำหรับการนำไฟล์หรือข้อมูลต่าง ๆ ขึ้นไปบรรจุเสมือนหนึ่งเนื้อที่ในฮาร์ดดิสก์ (Hard disk) แต่เป็นเนื้อที่ที่อยู่นอกเครื่องสมาร์ทโฟนหรือคอมพิวเตอร์ของเราส่วนเนื้อที่ที่ให้บริการจะมีให้ตั้งแต่ 100 MB ไปถึง 300 MB ทำให้เราสามารถนำไฟล์ที่สำคัญขึ้นไปเก็บไว้ในฮาร์ดดิสก์ (Hard disk) ที่อยู่บนอินเทอร์เน็ตได้และฮาร์ดดิสก์ (Hard disk) ที่อยู่บนอินเทอร์เน็ตนี้เราสามารถเข้าไปทำงานกับไฟล์ที่อยู่บนฮาร์ดดิสก์ (Hard disk) นี้ได้ทุกที่ไม่ว่าจะอยู่ประเทศใด จังหวัดใด โดยผ่านสมาร์ทโฟน จึงเห็นได้ว่าเป็นการทำงานได้สะดวกทุกที่อีกทั้งไฟล์ที่ใช้อย่างสามารถแบ่งปันให้ผู้อื่น ๆ ที่ต้องการมาทำงานร่วมกับเราก็ได้สำหรับเว็บไซต์ที่ให้พื้นที่บริการฟรีนั้นได้แก่ MySpace.com และ XDrive.com เป็นต้น

การหางานบนอินเทอร์เน็ต ถ้าหากผู้ใดว่างงานต้องการหางานหรือต้องการเปลี่ยนงานใหม่ในอินเทอร์เน็ตมีเว็บไซต์ที่ให้บริการข้อมูลเกี่ยวกับงานใหม่ให้เลือกโดยที่สมาร์ทโฟน เป็นเครื่องมือใน

การช่วยหางานซึ่งจะเป็นช่องทางหนึ่งในการหางานได้นั้นเองเว็บไซต์เหล่านี้ได้แก่ Jobdb.com หรือเว็บไซต์ที่รวมความหลากหลายได้แก่ Pantip.com เป็นต้น

การเป็นธนาคารบนอินเทอร์เน็ต (E-Banking) ดังที่ปรากฏในสื่อที่สามารถโอนเงินจงด่วนดูหนังหรือสั่งดอกไม้ผ่านสมาร์ทโฟน ซึ่งสิ่งเหล่านี้ก็ทำได้และนอกจากนี้แล้วธนาคารของประเทศไทยยังได้เปิดบริการธุรกรรมทางอินเทอร์เน็ต (E-Banking) โดยที่ไม่ต้องเดินทางไปธนาคารอันได้แก่ การขอยอดเงินและการโอนเงิน แต่จะต้องเสียค่าบริการในการใช้งานที่จริงแล้วในการให้บริการนี้มีมาตั้งแต่เริ่มแรกทีอินเทอร์เน็ตยังไม่ค่อยเป็นที่รู้จัก

ทางด้าน Rhcirgold H. และเดช นิละคุปต์ (2551) ได้กล่าวถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ว่าเป็นการเชื่อมโยงผู้คนเข้าด้วยกันโดยทางใดทางหนึ่งโดยอาศัยเทคโนโลยี คือ ผู้คนสามารถทำความรู้จักและมีปฏิสัมพันธ์โดยมีการสื่อสารโต้ตอบและเชื่อมโยงกันได้ รวมถึงจะมีการเปลี่ยนแปลงประโยชน์ที่มีการทำกิจกรรมร่วมกันหรือความสนใจเฉพาะด้านมีการแบ่งปันผลประโยชน์ตลอดจนมีการแสดงความคิดเห็นผ่านสังคมเสมือนจริงที่ไม่ถูกผูกพันโดยเวลาพรมแดนหรือเขตแดนผ่านเว็บไซต์หรือผ่านระบบอินเทอร์เน็ตออนไลน์

ตลอดจน อีสริยะ ไพรีพางฤทธิ (2551) อ้างใน ฉันทนา ปาปึกภา และณมน จีรังสุวรรณ (2551) จำแนกหมวดหมู่ของเครือข่ายสังคมออนไลน์ไว้ 5 กลุ่มใหญ่ ๆ คือ

1. Identity Network คือการแสดงตัวตนผ่านภาพลักษณ์ของตน เช่น Facebook
2. Interested Network คือ การรวมตัวกันโดยอาศัยความสนใจที่ตรงกัน เช่น Line
3. Collaboration Network คือ การเป็นกลุ่มเครือข่ายที่รวมกันทำงาน เช่น Wikipedia
4. Gaming/Virtual Reality หรือ โลกเสมือนจริงมีลักษณะของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีลักษณะเป็นการสวมบทบาทของผู้เล่นในชีวิตจริงกับตัวละครในเกม
5. Professional Network ใช้งานในอาชีพ

โดยแรงจูงใจในการใช้สมาร์ทโฟนในปัจจุบันนอกจากสาเหตุความต้องการภายนอกจากสิ่งแวดล้อม คนยังมองว่าสมาร์ทโฟนเป็นเครื่องประดับอย่างหนึ่งและยังมีสาเหตุมาจากความต้องการภายในของตัวบุคคลคือความต้องการที่จะเป็นส่วนหนึ่งของสังคมและเป็นที่ยอมรับของกลุ่มทางสังคม โดยเฉพาะปัจจุบันมนุษย์มีความต้องการทางด้านสังคมเพิ่มมากขึ้น (เรีนจิต ปัญญาเรือง, 2548)

จะเห็นได้ว่าความต้องการทางด้านสังคมคือความต้องการเป็นอิสระและเป็นตัวของตัวเองโดยมีความต้องการรวมกลุ่มกับเพื่อนที่มีแนวคิดที่สอดคล้องและคล้ายคลึงกันดังนั้นสมาร์ทโฟน จึงเป็นเครื่องมือที่สนองความต้องการให้แก่มนุษย์ และเมื่อบุคคลใดไม่มีเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารอย่างเช่นสมาร์ทโฟน ก็จะมีรู้สึกว่าตนเองหลุดออกจากกลุ่มเนื่องจากไม่สามารถรับรู้เรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นได้เมื่อขาดการติดต่อกับกลุ่มในความสัมพันธ์ทางสังคมนั้น ๆ (ณัฐกฤตา ศรีนุต, 2555)

การพยายามรวมกลุ่มของคนในสังคมปัจจุบันมีความพยายามที่จะรวมกลุ่มของคนที่มีความชอบในการทำกิจกรรมร่วมกันโดยมีการสร้างพื้นที่ใหม่ผ่านสังคมออนไลน์ที่ทำให้สมาชิกมีการรวมตัวกันอย่างเหนียวแน่นโดยมีลักษณะของการทำงานที่คล้ายคลึงกันโดยที่สมาชิกไม่รู้จักกันมาก่อนแต่เริ่มสนทนาและทำความรู้จักกันผ่านสังคมออนไลน์รวมถึงทำให้มีการพัฒนาความสัมพันธ์ในกิจกรรมต่าง ๆ โดยที่จะมีการสร้างอัตลักษณ์ของสมาชิกเพื่อเป็นสัญลักษณ์ของกลุ่มนั้นสังคมออนไลน์ในมิติของเครือข่ายสังคม จึงเป็นพื้นที่ใหม่ที่ช่วยให้มนุษย์มาพบเจอกันสำหรับผู้ที่มีความชื่นชอบที่คล้ายคลึงกันและจะมีการปฏิสัมพันธ์เกิดขึ้นระหว่างสมาชิก (ศิขรา ศิริศกร, 2556)

2.2 แนวคิดและทฤษฎีด้านพฤติกรรมศาสตร์

แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมศาสตร์

1. ความหมายของพฤติกรรมศาสตร์

พฤติกรรมศาสตร์ มาจากคำว่า พฤติกรรมและการสื่อสาร ซึ่งเป็นศาสตร์ที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันเป็นอย่างมาก ในแนวคิดทางพฤติกรรมศาสตร์ คำว่า พฤติกรรม หมายถึง การกระทำหรือปฏิกิริยาที่ปรากฏออกมาทางร่างกาย กล้ามเนื้อสมอง อารมณ์และความรู้สึกนึกคิดซึ่งเป็นเรื่องปกติที่มนุษย์และสัตว์ย่อมแสดงออกมาให้เห็นได้ชัดเจน และหมายถึงกิจกรรมใด ๆ ของร่างกายที่มีความสัมพันธ์โดยตรงกับกระบวนการทางจิตซึ่งถูกจูงใจด้วยสิ่งเร้าต่าง ๆ

แมคคอลแนล (McConnell) ระบุว่านิยามของคำว่า พฤติกรรม มาจากมุมมอง 3 ด้าน คือ

1) มุมมองทางชีววิทยา ซึ่งเป็นการศึกษาว่าระบบการทำงานของอวัยวะต่าง ๆ ภายในร่างกายมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมมนุษย์อย่างไรบ้าง

2) จิตวิทยาภายในบุคคล ซึ่งมีความเชื่อพื้นฐานว่าจิตใจภายในบุคคลเป็นตัวกำหนดพฤติกรรม

3) พฤติกรรมทางสังคมซึ่งไม่คำนึงถึงปัจจัยทางชีวภาพและจิตวิทยาภายใน แต่จะคำนึงถึงสภาพแวดล้อมทางสังคมเป็นสำคัญ นอกจากนี้เขายังได้กล่าวว่ามีมุมมองทั้ง 3 นี้ ไม่สามารถอธิบายพฤติกรรมมนุษย์แบบแยกส่วน หากต้องนำมาใช้อธิบายแบบองค์รวม (McConnell, 1983 อ้างใน ขวัญเรือน กิติวัฒนา และภัสวดี นิตินทรสุนทร, 2547)

ดังนั้นเมื่อเราต้องนิยามคำว่า พฤติกรรมศาสตร์ จึงจำเป็นต้องผนวกแนวคิดของการสื่อสารเข้ากับแนวคิดของพฤติกรรม ซึ่งได้นิยาม ดังนี้

พฤติกรรมศาสตร์ หมายถึง การกระทำหรือปฏิกิริยาแสดงออกเป็นผลงานมาจากการทำงานของร่างกายและจิตใจ บ่งบอกถึงการสื่อความหมายแฝงทางกระบวนการสื่อสารที่เป็นระบบ

จากคำนิยามดังกล่าว ชี้ให้เห็นความสำคัญของพฤติกรรมการสื่อสารในแง่ที่ว่า พฤติกรรมการสื่อสารเป็นกลไกหลักในการดำเนินชีวิตบุคคล จะเห็นได้ว่ามนุษย์ได้พยายามพัฒนา พฤติกรรมการสื่อสารมาตลอดตั้งแต่สมัยยุคดึกดำบรรพ์ที่ยังไม่มีภาษาพูดและภาษาเขียน มนุษย์ก็เริ่ม พฤติกรรมการสื่อสารด้วยสัญญาณ และสัญลักษณ์ จากนั้นได้พัฒนาขึ้นมาเป็นรูปแบบที่ยอมรับ ร่วมกันในกลุ่มสังคมที่ตนสังกัดอยู่ ต่อมาเมื่อมีการพัฒนาเทคโนโลยีด้านต่าง ๆ พฤติกรรมการสื่อสาร ของมนุษย์ก็ได้รับการพัฒนาตามไปด้วย เนื่องจากเทคโนโลยีเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนา กระบวนการสื่อสาร และเป็นตัวกำหนดวิถีทางหรือพฤติกรรมสื่อสารของมนุษย์นั่นเอง

2. ลักษณะของพฤติกรรมการสื่อสาร

พฤติกรรมการสื่อสารเป็นกระบวนการที่มีลักษณะสำคัญซึ่งสามารถอธิบายได้ ดังต่อไปนี้

1. พฤติกรรมการสื่อสารเป็นกระบวนการที่มีความเคลื่อนไหวและเปลี่ยนแปลง อย่างต่อเนื่องตลอดเวลา แม้แต่ในขณะที่เราไม่ได้การสื่อสารอย่างเป็นทางการ สมองของเราก็ยังคงมี กระบวนการการทำงานที่ส่งผลต่อกระบวนการคิดและอารมณ์ความรู้สึก นอกจากนี้การที่เราต้องทำ หน้าที่เป็นทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสาร สลับกันไปมาในกระบวนการสื่อสารยังแสดงให้เห็นว่าการสื่อสารมี กระบวนการที่เป็นวงจรต่อเนื่อง

2. พฤติกรรมการสื่อสารเป็นกระบวนการที่เกิดจากความคิดความรู้สึกและการ กระทำของบุคคล ในขณะที่เราทำการสื่อสารเราเข้าไปเกี่ยวข้องกับกระบวนการทำงานของสมองซึ่ง เป็นกระบวนการที่ก่อให้เกิดความคิด อารมณ์ความรู้สึกและการกระทำตลอดเวลา

3. พฤติกรรมการสื่อสารเป็นกระบวนการที่มีความสัมพันธ์กับกระบวนการทาง จิตวิทยา สังคม และวัฒนธรรม พฤติกรรมการสื่อสารเป็นสิ่งที่ไม่ได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติแต่เกิด จากสัญชาตญาณและการเรียนรู้ทางสังคม จึงต้องเกี่ยวข้องกับกระบวนการทางจิตวิทยากระบวนการ ทางสังคม และกระบวนการทางวัฒนธรรม เนื่องจากพฤติกรรมการสื่อสารของมนุษย์เป็นผลมาจาก การกระทำซึ่งเป็นการแสดงออกความรู้สึกนึกคิด ความต้องการของจิตใจ ที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้า ซึ่ง สามารถอธิบายได้ด้วยหลักการทางจิตวิทยา พฤติกรรมการสื่อสารของมนุษย์ส่วนใหญ่เป็นพฤติกรรม ทางสังคมที่ต้องเกี่ยวข้องกับผู้อื่นเสมอ และวัฒนธรรมเป็นสิ่งกำหนดวิถีชีวิตซึ่งรวมถึงพฤติกรรม การสื่อสารของมนุษย์ในสังคม

4. พฤติกรรมการสื่อสารเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้เป็นกระบวนการที่ย้อนกลับไม่ได้ และกระทำซ้ำไม่ได้กล่าวคือ มนุษย์ต้องมีพฤติกรรมการสื่อสารในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งอย่าง หลีกเลี่ยงไม่ได้เนื่องจากอย่างน้อยที่สุดมนุษย์ทุกคนต้องมีการสื่อสารกับตนเอง และเมื่อได้รับการ สื่อสารแล้วการสื่อสารนั้นไม่สามารถกลับคืนมาหาผู้ส่งสารในรูปแบบเดิมได้เนื่องจากการสื่อสารในแต่ละ ครั้งย่อมก่อให้เกิดผลอย่างใดอย่างหนึ่งเสมอ ผู้ส่งสารสามารถทำได้เพียงลดระดับความรุนแรงของ

ผลที่เกิดขึ้นเท่านั้น การสื่อสารเป็นกระบวนการที่กระทำซ้ำไม่ได้รับการกระทำซ้ำในที่นี้หมายถึง การกระทำที่ก่อให้เกิดผลดั้งเดิม

5. พฤติกรรมการสื่อสารมีลักษณะเป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารกับตนเอง กับบุคคลอื่นหรือกลุ่มบุคคลก่อให้เกิดระบบปฏิสัมพันธ์ ซึ่งเป็นเสมือนการเชื่อมโยงระหว่างผู้ร่วมกระทำการสื่อสารเสมอ เนื่องจากการส่งสารแต่เพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอที่จะก่อให้เกิดการสื่อสาร

ปัจจุบันเทคโนโลยีการสื่อสารได้พัฒนาไปอย่างกว้างไกล บุคคลในทุกมุมโลกที่เข้าถึงเครือข่ายสมาร์ตโฟนสามารถเชื่อมโยงและติดต่อสื่อสารถึงกันและกันได้โดยไม่มีข้อจำกัดเรื่องเวลาและสถานที่ เช่น ผู้ที่อยู่สหรัฐอเมริกาในเวลาเพียงคืนสามารถสื่อสารกับผู้ที่อยู่ทางประเทศไทยในเวลาเที่ยงวันได้เนื่องจากเครือข่ายของสมาร์ตโฟนได้สร้างสิ่งแวดล้อมเสมือนจริง (Virtual environment) ที่ทำให้ผู้สื่อสารรู้สึกเหมือนกำลังสื่อสารอยู่สถานที่และเวลาเดียวกัน

บทบาทของเครือข่ายสมาร์ตโฟนในระดับบุคคล สมาร์ตโฟนเป็นเสมือนผู้ช่วยของมนุษย์ในการเก็บบันทึก และสมาร์ตโฟนได้ถูกมองว่าเป็นคอมพิวเตอร์พกพาที่ทำงานในลักษณะของโทรศัพท์เคลื่อนที่ โดยที่สามารถเชื่อมต่อความสามารถหลักของโทรศัพท์มือถือ ยังทั้งสามารถสร้างความบันเทิงในรูปแบบต่าง ๆ มากมาย การติดต่อสื่อสารที่ง่ายขึ้น สมาร์ตโฟนยังสามารถเชื่อมโยงไปได้ทั่วโลกทำให้โลกกลายเป็นสังคมข่าวสารที่สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกันได้อย่างทันที ทำให้บุคคลมีความเท่าเทียมกันในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร และสามารถแสวงหาข่าวสารจากสมาร์ตโฟนได้ตลอดเวลา และสมาร์ตโฟนยังช่วยให้การสร้างสัมพันธภาพหรือการเชื่อมโยงกับผู้อื่นเป็นไปได้ง่ายขึ้น สมาร์ตโฟนในปัจจุบันได้พยายามสร้างสิ่งแวดล้อมของการสื่อสารระหว่างบุคคลให้มีความเสมือนจริงให้มากที่สุด

บทบาทของสมาร์ตโฟนในระดับกลุ่ม สมาร์ตโฟนมีความสามารถในการเชื่อมโยงกลุ่มบุคคลต่าง ๆ เข้าด้วยกัน เช่น เว็บไซต์ต่าง ๆ เพื่อเป็นตัวแทนเสมือนกลุ่มทางสังคมขึ้นมาหรือที่ในปัจจุบันเรียกว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อเป็นเวทีให้มีการแลกเปลี่ยนแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ หรือแม้แต่มีกิจกรรมร่วมกัน การจัดตั้งกลุ่มหรือชมรมขึ้นทางสมาร์ตโฟนนี้เป็นการจัดตั้งที่ไม่ต้องมีขั้นตอนยุ่งยากเหมือนการจัดตั้งในสังคมจริง อีกทั้งการรวบรวมสมาชิกทำได้ง่ายกว่าเนื่องจากสมาชิกที่อยู่ห่างไกลกันก็สามารถเชื่อมโยงถึงกันได้

กล่าวโดยสรุปแล้วความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีก่อให้เกิดการพัฒนาด้านการสื่อสารและมีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการสื่อสารของมนุษย์ ได้แก่ ช่วยให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันได้ทันที เอื้ออำนวยต่อการสื่อสารแบบสองทาง การสื่อสารดำเนินไปโดยอิสระมากขึ้น สามารถสื่อสารได้ทั้งในระยะใกล้และระยะไกลโดยไม่มีขีดจำกัด สามารถเชื่อมโยงข้อมูลไปยังผู้สื่อสารไม่จำกัดจำนวนที่อยู่ตามสถานที่ต่าง ๆ ทั่วโลก เนื้อหาข่าวสารมีหลากหลายประเภทและ

เจาะลึกมากขึ้น เปิดโอกาสให้สมาชิกในสังคมสื่อสารได้อย่างกว้างขวางและทั่วถึง มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลหรือใช้ข้อมูลมากขึ้น

2.3 แนวคิดผลกระทบของเทคโนโลยี

ความหมายของเทคโนโลยี

เทคโนโลยีโดยทั่วไปหมายถึง การนำความรู้ทางธรรมชาติวิทยาและต่อเนื่องมาถึงวิทยาศาสตร์ มาเป็นวิธีการปฏิบัติและประยุกต์ใช้เพื่อช่วยในการทำงานหรือแก้ปัญหาต่าง ๆ อันก่อให้เกิดวัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือ เครื่องจักร แม้กระทั่งองค์ความรู้นามธรรมเช่น ระบบหรือกระบวนการต่าง ๆ เพื่อให้การดำรงชีวิตของมนุษย์ง่ายและสะดวกยิ่งขึ้นเทคโนโลยีก่อให้เกิดผลกระทบต่อสังคมและในพื้นที่ที่มีเทคโนโลยีเข้าไปเกี่ยวข้องในหลายรูปแบบ

ปัจจุบันเทคโนโลยีได้เป็นที่สนใจของคนทุกมุมโลกทุกสาขา เทคโนโลยีจึงเป็นที่แพร่หลายและนำมาใช้ในการทำงานและชีวิตประจำวัน เพราะปัจจุบันนี้อุปกรณ์หลายชนิดก็ต้องพึ่งพาเทคโนโลยีสารสนเทศ ไม่ว่าจะเป็นคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ มือถือ อินเทอร์เน็ต PDA GPS ดาวเทียม

จากข้างต้นจะเห็นได้ว่า การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวอาจเป็นผลที่เกิดขึ้นในหลาย ๆ ลักษณะอาจแบ่งได้เป็นหลายประเภทดังนี้ (กิติมา สุรสนธิ, 2542:98-99)

1. แบ่งตามระยะเวลา เป็นการแบ่งผลของการสื่อสารโดยพิจารณาจากระยะเวลาที่ผลของการสื่อสารในครั้งนั้น ๆ ปรากฏอยู่ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

1) ผลระยะสั้น (Shot-term Effect) เป็นผลที่เกิดขึ้นจากการสื่อสารเพียงระยะสั้น ๆ เช่น การห้ามใช้สมาร์ทโฟนในโรงหนัง

2) ผลระยะยาว (Long-term Effect) เป็นผลระยะยาวที่เกิดขึ้นเนื่องจากการสื่อสาร เช่น โครงการณรงค์ให้คนลดการใช้สมาร์ทโฟน ถ้าคนลดการใช้สมาร์ทโฟนทำให้เกิดผลระยะยาวขึ้น

2. แบ่งตามลักษณะของผลที่เกิดขึ้น แบ่งเป็น 2 ประเภท เป็นการแบ่งประเภทของผลการสื่อสารโดยพิจารณาจากทิศทางของผลของการสื่อสารที่เกิดขึ้นว่าสิ่งที่เกิดขึ้นนั้นเป็นผลจากการสื่อสารนั้นโดยตรงหรือไม่จากผลของการสื่อสารในครั้งนั้นโดยตรง ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทคือ

1) ผลทางตรง (Direct Effect) เป็นผลที่เกิดขึ้นจากการสื่อสารในครั้งนั้นโดยตรงผู้สื่อสารต้องการส่งปฏิกิริยาตอบสนองนั้นโดยตรงไปตรงมา เช่น การตอบคำถาม ครูสอนให้นักเรียนอ่านหนังสือออก เจ้าหน้าที่โครงการฝึกหัดให้แม่บ้านจักรสานวัสดุเป็น เป็นต้น

2) ผลทางอ้อม (Indirect Effect) หรือผลแอบแฝง (Latent Effect) เป็นผลที่ไม่ได้เกิดขึ้นโดยตรงจากการสื่อสารครั้งนั้น แต่เป็นผลกระทบอื่นที่ผู้ส่งไม่ได้คาดไว้จากการสื่อสาร ผู้สื่อสารไม่กล้าแสดงปฏิกิริยาตอบสนองนั้นโดยตรง เช่น การยิ้มแทนการปฏิเสธ หรือเด็กวัยรุ่นเรียนรู้วิธีการเสพยาเสพติดจากภาพยนตร์ในโครงการต่อต้านยาเสพติด เป็นต้น

ผลกระทบในทางลบของเทคโนโลยี

1. ผลกระทบด้านสุขภาพ

อุปกรณ์ที่ทันสมัยหากใช้ไม่ถูกต้องเหมาะสม แทนที่จะเกิดประโยชน์ ก็อาจเกิดโทษได้ทำกิจกรรมอะไรก็ตามเกี่ยวกับเทคโนโลยีจอใหญ่ จอเล็ก ไม่ว่าจะเป็คอมพิวเตอร์ การนั่งนาน ๆ จ้องนาน ๆ ไม่พ้ันเป็นภาวะดวงตา นีว มือ แขน ไหล่ ก้น และขา จึงเป็นที่มาของโรคเงีบซึ่งเป็นภัยทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ ผลกระทบด้านร่างกาย คือ ปัญหาที่เกิดขึ้นกับดวงตา และโรคทางกล้ามเนื้อ กระดูก ซึ่งจะให้มีโรคประจำตัวไปจนกระทั่งแก่เฒ่า และทำให้เป็นทุกข์ตลอดชีวิต โรคเกี่ยวกับดวงตา การจ้องเป็นเวลานาน ถ้าระดับที่วางความสว่างไม่เหมาะสม อาจส่งผลกระทบต่อระบบของการกลอกตา ระบบกล้ามเนื้อและประสาท ซึ่งจะเกิดหลังจากใช้สายตานานผิดปกติ ทำให้เกิดอาการดวงตาล้า ดวงตาตึงเครียด ตาข้้า ตาแดง แสบ

จิตแพทย์ กลุ่มงานจิตเวช สาขาจิตเวชเด็กและวัยรุ่น รพ.พระนั่งเกล้า กระทรวงสาธารณสุข พบว่า ผลกระทบด้านจิตใจ การใช้คอมพิวเตอร์ Smart phone Tablet คือ ได้เปิดความรู้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความคิดเห็น เกิดกระบวนการพัฒนาได้อย่างรวดเร็วทันใจ สะดวกในการค้นคว้าข้อมูล ได้สังคมเพิ่มขึ้น ทำให้มีการพัฒนาของสมอง เกิดการแก้ไข้ปัญหา พัฒนากระบวนการเรียนรู้ ฝึกการแก้้ปัญหาได้รวดเร็วและด้านไม่ดี คือ ใช้ไม่ถูกต้อง ไม่เหมาะสม ควบคุมไม่ได้ เด็กหลายคนที่ยังไม่สามารถควบคุมอารมณ์ได้ เด็กจะใช้สิ่งเหล่านี้ในการเล่นเกม ค้นหาวะไรที่ไม่เหมาะสมกับวัย เช่น เรื่อง sex ที่สามารถรับรู้หรือเห็นข้อมูลได้ทันที และผู้ใช้บ่อยอาจจะเก่งคอมพิวเตอร์ เก่งเรื่องเทคโนโลยี แต่อาจจะมีปัญหาเรื่องอารมณ์ ความก้าวหน้า หุนหันพลันแล่น ขาดการยับยั้งช้ังใจ เพราะไม่เคยถูกฝึก มีปัญหาติดเกม การเรียนตกต่ำ

2. ผลกระทบทำให้เกิดอาชญากรรม

เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นหนทางในการก่ออาชญากรรมได้ โจรผู้ร้ายอาจใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการวางแผนปล้น วางแผนโจรกรรม มีการลักลอบใช้ข้อมูลข่าวสาร มีการโจรกรรมหรือแก้ไข้ตัวเลขบัญชีด้วยคอมพิวเตอร์ การลอบเข้าไปแก้ไข้ข้อมูลอาจทำให้เกิดปัญหาหลายอย่าง เช่น การแก้ไข้ระดับคะแนนของนักศึกษา การแก้ไข้ข้อมูลในโรงพยาบาลเพื่อให้เกิดการรักษาพยาบาลคนไข้ผิดซึ่งเป็นการทำร้ายหรือฆาตกรรมดังที่เห็นในภาพยนตร์

3. ผลกระทบทำให้ความสัมพันธ์ของมนุษย์เสื่อมถอย

การใช้คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์สื่อสาร ทำให้สามารถติดต่อสื่อสารกันได้โดยไม่ต้องเห็นตัว การใช้งานคอมพิวเตอร์หรือแม้แต่การเล่นเกมมีลักษณะการใช้งานเพียงคนเดียว ทำให้ความสัมพันธ์กับผู้อื่นลดลง ผลกระทบนี้ทำให้มีความเชื่อว่า มนุษย์สัมพันธ์ของบุคคลจะน้อยลง สังคมใหม่จะเป็นสังคมที่ไม่ต้องพึ่งพากันมาก อย่างไรก็ตามก็ได้มีงานวิจัยคัดค้านและแสดงความคิดเห็นที่ว่า เทคโนโลยีได้ช่วยให้มนุษย์มีการติดต่อสื่อสารถึงกันมากขึ้นและความสัมพันธ์ดีขึ้นและความสัมพันธ์ดีขึ้น

4. ผลกระทบทำให้เกิดความวิตกกังวล

ผลกระทบนี้เป็นผลกระทบทางด้านจิตใจของกลุ่มบุคคลบางกลุ่มที่มีความวิตกกังวลว่าคอมพิวเตอร์อาจทำให้เกิดการว่างงานน้อยลง มีการนำเอาหุ่นยนต์มาใช้ในงานมากขึ้น มีระบบการผลิตที่อัตโนมัติมากขึ้น ทำให้ผู้ใช้แรงงานอาจตกงาน หรือหน่วยงานอาจเลิกว่าจ้างได้ โดยความจริงแล้วความคิดเหล่านี้จะเกิดขึ้นกับบุคลากรบางกลุ่มเท่านั้น แต่ถ้าบุคคลนั้นมีการปรับตัวให้เข้ากับเทคโนโลยี หรือมีการพัฒนาให้มีความรู้ความสามารถสูงขึ้นแล้วปัญหานี้จะไม่เกิดขึ้น

5. ผลกระทบทำให้เกิดการแพร่วัฒนธรรมและกระจายข่าวสารที่ไม่เหมาะสม

คอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์ที่ทำงานตามคำสั่งอย่างเคร่งครัด การนำมาใช้ในทางใดจึงขึ้นอยู่กับผู้ใช้ จริยธรรมการใช้คอมพิวเตอร์เป็นเรื่องสำคัญ ดังเช่นการใช้งานอินเทอร์เน็ตมีผู้สร้างโฮมเพจหรือสร้างข้อมูลข่าวสารในเรื่องภาพที่ไม่เหมาะสม เช่น ภาพอนาจาร หรือภาพที่ทำให้ผู้อื่นเสียหาย การดำเนินการเช่นนี้ย่อมขึ้นอยู่กับจริยธรรมของผู้ดำเนินการ นอกจากนี้ยังมีการปลอมแปลงระบบจดหมาย เพื่อส่งจดหมายถึงผู้อื่นโดยมีเจตนากระจายข่าวที่เป็นเท็จ จริยธรรมการใช้งานเครือข่ายเป็นเรื่องสำคัญที่ต้องปลูกฝังอย่างมาก

6. ผลกระทบทำให้ข้อมูลหรือโปรแกรมถูกทำลายได้ง่าย

ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศมีการพัฒนามาก ข้อมูลก็มีความสำคัญมากขึ้นตามไปด้วยเทคโนโลยีทำให้ข้อมูลถูกทำลายได้ง่าย อาจจะถูกทำลายด้วยไวรัสคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ประเภทหนึ่งที่สามารถทำสำเนาตัวเองเข้าไปอยู่ในระบบคอมพิวเตอร์ได้ สามารถแพร่ไปยังระบบคอมพิวเตอร์อื่น ๆ ได้โดยผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ไวรัสคอมพิวเตอร์บางชนิดทำลายโปรแกรมหรือข้อมูลต่าง ๆ บางชนิดทำให้เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานช้าลง ผลกระทบต่อการทำงานของคอมพิวเตอร์นั้นขึ้นอยู่กับประเภทของไวรัสคอมพิวเตอร์และจุดประสงค์ของผู้เขียนโปรแกรมไวรัสนั้น ว่าต้องการให้โปรแกรมทำงานอย่างไร ทั้งนี้เราก็ควรจะปลูกฝังให้เยาวชนมีจิตสำนึกที่ดี ไม่ให้ทำลายข้อมูลผู้อื่น ซึ่งอาจจะทำให้เกิดความเสียหายได้

7. ผลกระทบจริยธรรมของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต

เนื่องจากในโลกของการติดต่อสื่อสารที่ไร้พรมแดนอาจทำให้ข้อมูลสารสนเทศที่ได้รับมีเนื้อหาทั้งเหมาะสมและไม่เหมาะสม บ่อยครั้งที่การส่งผ่านข้อมูลระหว่างกันเป็นข้อมูลที่

เกี่ยวข้องกับเรื่องของสิทธิและเสรีภาพส่วนบุคคล ซึ่งอาจทำให้บุคคลที่สามเกิดความเสียหายได้ หรือแม้กระทั่งเนื้อหาของสารสนเทศที่ปรากฏอยู่ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั้นเป็นเรื่องยากที่จะควบคุมให้มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม ซึ่งในปัจจุบันกลไกของรัฐกำลังพยายามเข้าปิดการกับปัญหาดังกล่าวแต่ก็มีข้อจำกัดในหลาย ๆ ประการที่ไม่สามารถเข้าไปจัดการได้ทั้งหมด ทางออกของการแก้ไขปัญหาดูเหมือนหนึ่งว่าจะต้องหันกลับมาให้ความสำคัญกับประเด็นทางจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการสร้างสรรค์มากกว่าเพื่อการทำลาย ดังนั้นการปลูกฝังจิตสำนึกในเรื่องทางจริยธรรมคงจะเป็นสิ่งที่จะช่วยแก้ไขปัญหานี้ในเรื่องดังกล่าวได้ในระยะยาว ปัญหาที่พบในปัจจุบัน คือ

- 1) การแพร่ระบาดของเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมมีจำนวนมากขึ้น อาทิ เว็บไซต์ลามกอนาจาร เว็บไซต์บริการทางเพศ เว็บไซต์เกี่ยวกับการพนัน เว็บไซต์ที่เกี่ยวกับยาเสพติด เว็บไซต์ที่ขายของผิดกฎหมายหรือละเมิดลิขสิทธิ์ ซึ่งกระบวนการตรวจสอบอย่างทั่วถึงเป็นไปได้ยาก
- 2) อาชญากรคอมพิวเตอร์ เช่น แฮกเกอร์ (hacker) บางคนพยายามหาวิธีการหรือช่องโหว่ของระบบ เพื่อแอบลักลอบเข้าสู่ระบบ เพื่อล้วงความลับหรือแอบดูข้อมูลข่าวสาร อาทิ ลักลอบใช้ข้อมูลบัตรเครดิต ลบรายชื่อผู้ใช้งานในระบบ และบางครั้งมีการทำลายข้อมูลข่าวสารหรือทำความเสียหายให้กับองค์กร
- 3) การใช้ภาษาไทยที่ไม่ถูกต้องในเฟสบุ๊ก (Facebook) การใช้เฟสบุ๊ก (Facebook) ของวัยรุ่นไทยในปัจจุบัน เท่าที่พบเห็นและน่าเป็นห่วง เยาวชนไทยรุ่นใหม่เริ่มหันมาใช้เฟสบุ๊ก (Facebook) คือ การใช้คำข้อความด้วยพิมพ์ภาษาไทยที่ไม่ถูกต้องหลักภาษา กล่าวคือ พิมพ์กันผิด ๆ เช่น จุงเบย เป็นต้น

ผลกระทบด้านบวกของเทคโนโลยี

1. ผลกระทบทางการสร้างเสริมคุณภาพชีวิต

มีการพัฒนาใช้ระบบสื่อสารโทรคมนาคม เพื่อติดต่อสื่อสารให้สะดวกขึ้น มีการประยุกต์มาใช้กับเครื่องอำนวยความสะดวกภายในบ้าน นำมาควบคุมอุปกรณ์ต่าง ๆ ภายในบ้าน ตัวอย่างเช่นแนวคิดบ้านอัจฉริยะ ที่มีการควบคุมการทำงานของบ้านภายในผ่านระบบปฏิบัติการที่จะสั่งงานอุปกรณ์ที่อยู่ในบ้านได้ เช่น

การใช้ GPS นำทาง เครื่องรับสัญญาณ GPS รับสัญญาณ GPS ในเครื่องตัวโปรแกรมที่ได้ติดตั้งไว้ในเครื่องรับสัญญาณจะแสดงตำแหน่งปัจจุบันบนแผนที่ที่ถูกติดตั้งไว้ในเครื่องแล้วเช่นกัน แผนที่สำหรับการนำทางจะเป็นแผนที่ชนิดพิเศษที่มีการกำหนดทิศทางการจราจร เช่น การจราจรแบบชิดซ้ายหรือชิดขวา ข้อมูลการเดินทางเดี่ยว สถานที่สำคัญ และข้อมูลทางภูมิศาสตร์ต่าง ๆ ฝังไว้ในข้อมูลแผนที่นั้นแล้ว ข้อมูลเหล่านี้ได้จากการสำรวจและตั้งค่าไว้โดยบริษัทหรือองค์กร ที่ผลิตแผนที่ฐานนั้นในแต่ละทางแยกก็จะมีกำหนดค่าเอาไว้ด้วยเช่นกันเพื่อให้ตัวโปรแกรมสามารถเลือกการเชื่อมต่อของเส้นทางจนถึงจุดหมายที่ได้กำหนดไว้

2. ผลกระทบด้านสังคม

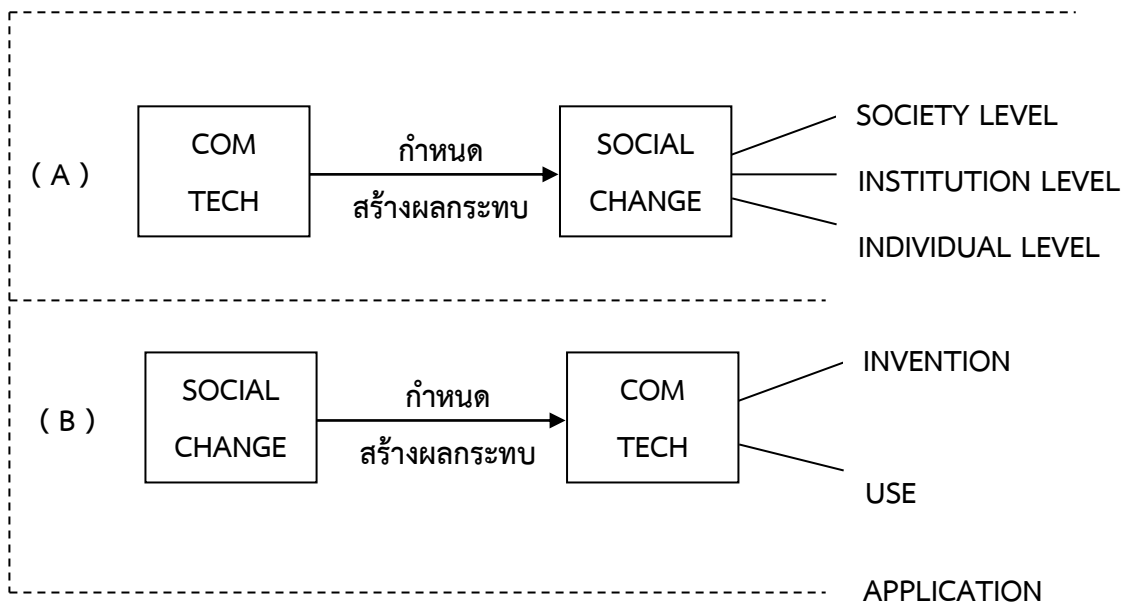
การเสริมสร้างความเสมอภาคในสังคมและการกระจายโอกาส เทคโนโลยีสารสนเทศช่วยให้การกระจายข่าวสารไปได้ทั่วทุกหนแห่ง แม้แต่ในถิ่นทุรกันดาร เช่น การศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม (Distance Learning) เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่เกิดขึ้นในสมัยศตวรรษที่ 20 เพื่อสนองความต้องการของสังคมปัจจุบันซึ่งเป็นสังคมข่าวสาร หรือสังคมของการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม เป็นการเปิดโอกาสทางการศึกษาไปสู่บุคคลกลุ่มต่าง ๆ อย่างทั่วถึง ทำให้เกิดการศึกษตลอดชีวิต ที่บุคคลสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาคุณภาพชีวิตได้อย่างต่อเนื่อง (วิจิตพงษ์ ปันราช, 2555:ระบบออนไลน์)

2.4 ทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด

ยุคนี้เราคงต้องยอมรับในความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีอย่างไร้ขีดจำกัด ซึ่งส่งผลอย่างมากและสำคัญต่อการพัฒนาการสื่อสารของคนทุกคนในสังคม ทฤษฎีการสื่อสารในยุคนี้จึงต้องสร้างขึ้นจากเงื่อนไขและปัจจัยที่มีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดทิศทาง

กลุ่มแนวคิดทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด จัดได้ว่าเป็นปีกหนึ่งของกลุ่มเศรษฐศาสตร์การเมืองที่สนใจวิเคราะห์พลังการผลิตในส่วนเสี้ยวที่เป็นความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและเมื่อนำมาประยุกต์ใช้ในแวดวงสื่อมวลชน ก็จะหมายถึงความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารทั้งหลาย (communication technology) (กาญจนา แก้วเทพ, 2541: 223 – 224)

แนวทางการศึกษาเทคโนโลยีการสื่อสารกับสังคมนั้น สามารถพิจารณาได้ใน 2 มุมมองแนวคิดในแบบแรก (a) นั้น จะตั้งคำถามว่า เมื่อเทคโนโลยีทางการสื่อสารได้เปลี่ยนแปลงไป จะสร้างผลกระทบอะไรให้เกิดขึ้นกับระดับสังคม สถาบัน และปัจเจกบุคคลบ้าง แนวคิดนี้เป็นพื้นฐานของกลุ่ม technology determinism โดยแท้ เพราะมีความเชื่อว่าเทคโนโลยีเป็นตัวสาเหตุหลัก (prime mover) ในการขับเคลื่อนความเปลี่ยนแปลงให้เกิดส่วนอื่น ๆ ดังแบบจำลองตามภาพที่ 1



ภาพที่ 1 แบบจำลองแนวคิดเกี่ยวกับแนวทางการศึกษาเทคโนโลยีการสื่อสารกับสังคม

แนวคิดในแบบจำลองแบบ (b) นั้น จะตั้งคำถามในทางกลับกันว่า ภายใต้เงื่อนไขของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมอะไรบ้างที่จะเป็นตัวกำเนิดแก่ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีแบบต่าง ๆ แนวคิดที่สองนี้จะมองว่าเงื่อนไขสังคมนั้นจะเป็นตัวสาเหตุหลัก ส่วนการพัฒนาเทคโนโลยีนั้นจะกลายมาเป็นผลลัพธ์ ทั้งนี้หากแยกขั้นตอนของการพัฒนาเทคโนโลยีออกเป็น 2 จังหวะ คือขั้นตอนของการประดิษฐ์ค้นคว้าทดลอง ซึ่งมักเป็นงานของนักวิทยาศาสตร์หรือกลุ่มผู้รู้ผู้เชี่ยวชาญกับขั้นตอนในการนำเอาผลงานทางวิทยาศาสตร์มาใช้ในสังคมวงกว้าง ทั้งสองขั้นตอนนี้ต่างก็ถูกกำหนดมาจากความจำเป็น ความต้องการและกฎระเบียบของสังคม

D. McQuail (1994) ได้ประมวลคุณลักษณะเด่น ๆ ของแนวคิดทฤษฎีของกลุ่มนี้ดังนี้

1. เทคโนโลยีการสื่อสารเป็นพื้นฐานของทุกสังคม
2. เทคโนโลยีแต่ละชนิดก็จะเหมาะสมกับรูปแบบโครงสร้างสังคมแต่ละอย่าง
3. ขั้นตอนของการผลิตและการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารจะเป็นตัวทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของสังคม
4. การปฏิบัติเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีการสื่อสารในแต่ละครั้งจะทำให้เกิดการปฏิบัติเปลี่ยนแปลงสังคมตามมาเสมอ

นักทฤษฎีคนสำคัญของกลุ่มทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดแห่งสำนัก Toronto มีอยู่ 2 ท่านคือ H. Innis และ McLuhan ซึ่งถึงแม้ว่าจะสนใจอิทธิพลของเทคโนโลยีเหมือนกัน แต่ทั้งสองท่านก็มีทัศนะพื้นฐานต่อเทคโนโลยีแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง กล่าวคือ Innis มองว่าพัฒนาการที่

ก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารนั้นเป็นไปเพื่อช่วยรักษาลักษณะโครงสร้างอำนาจที่ล้าหลัง เพราะเป็นอำนาจที่รวมศูนย์อยู่ในคนกลุ่มเล็ก ๆ กลุ่มเดียว ในขณะที่ McLuhan สนใจว่าความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารได้ช่วยขยายประสบการณ์อันจำกัดของปัจเจกบุคคลให้กว้างขวางออกไปมากขึ้นทุกที ทั้งในแง่มิติของกาลละ (รวดเร็วขึ้น) และเทศะ (ไร้พรมแดนและเอาชนะระยะทางมากขึ้น) (กาญจนา แก้วเทพ, 2541: 248 – 249) สำหรับความสนใจเรื่องสื่อกับประสบการณ์ของมนุษย์นั้น จุดเด่นของ McLuhan อยู่ที่ เขาไม่สนใจว่า “คนเรามีประสบการณ์กับอะไร” (what we experience) แต่กลับสนใจว่า “คนเรามีประสบการณ์อย่างไร” (how we experience) หากพูดในภาษาการสื่อสารก็คือ McLuhan ไม่ได้สนใจ “เนื้อหาของข่าวสาร” (content) หากแต่สนใจ “รูปแบบของสื่อ” (form/media) ดังที่อยู่ในข้อสรุปสั้น ๆ ของเขาที่ว่า “เพียงแค่ตัวสื่อก็เป็นสารแล้ว” (medium is the message) เนื่องจาก McLuhan คิดว่า เพียงแค่การเปลี่ยนตัวสื่อเท่านั้น ก็ จะสร้างผลกระทบให้เกิดการเปลี่ยนแปลงกับประสบการณ์ของมนุษย์แล้ว (กาญจนา แก้วเทพ, 2541: 230 - 238)

จากแนวคิดของ Everett Rogers ในฐานะที่เป็นนักนิเทศศาสตร์และเป็นนักคิดกลุ่มเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดอย่างแบบอ่อน ๆ (soft technology determinism) เขามีความคิดพื้นฐานว่า “ปัจจัยด้านเทคโนโลยีการสื่อสาร บวกผสมกับปัจจัยอื่น ๆ จะรวมตัวกันเป็นสาเหตุแห่งการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ในสังคม” กล่าวคือ Rogers เห็นว่าเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นปัจจัยหลักที่สำคัญอย่างยิ่งของการเปลี่ยนแปลงสังคม แต่ทว่าปัจจัยตัวนี้ต้องทำงานร่วมไปกับปัจจัยตัวอื่น ๆ เขาได้ค้นคว้าคุณลักษณะสำคัญของสื่อใหม่ ๆ (new media) เช่น คอมพิวเตอร์ โดยเปรียบเทียบกับคุณลักษณะของรูปแบบการสื่อสารอย่างเดิม ๆ ที่มีอยู่ คือการสื่อสารระหว่างบุคคลและการสื่อสารมวลชนไว้ ดังตาราง 1

ลักษณะช่องทางของสื่อ	การสื่อสารแบบระหว่างบุคคล	การสื่อสารแบบใหม่ (สื่อระหว่างบุคคล ที่มีเครื่องมือช่วย)	สื่อสารมวลชน
1. การไหลของข่าวสาร	จากผู้ส่งคนเดียวสู่ผู้รับ 2 – 3 คน	จากผู้ส่งหลายคนสู่ผู้รับหลายคน	จากผู้ส่งคนเดียวสู่ผู้รับจำนวนมาก
2. ความรู้ที่แหล่งผู้ส่งมีต่อผู้รับ	ผู้ส่งมีความรู้ต่อผู้รับสารในฐานะปัจเจกคนหนึ่ง	ผู้ส่งสารมีความรู้อย่างมากต่อผู้รับสาร เนื่องจากระบบ interactivity	ผู้ส่งสารที่ทำงานอยู่ในองค์กรสื่อแทบจะไม่มีความรู้เรื่องผู้รับสารเลย
3. การแบ่งประเภทผู้รับสาร	สูงมาก (เป็นรายบุคคล)	สูงมาก (เป็นรายบุคคล)	ต่ำมาก (เพราะข่าวสารเดียวกันจะถูกถ่ายทอดให้ทุกคน)

4. ระดับของการตอบโต้ (interactivity)	สูง	สูง	ต่ำ
5. ปฏิกริยาป้อนกลับ	มีมากและฉับพลัน	มีบ้างแต่ก็ยังมีข้อจำกัด อาจฉับพลันหรือต้องรอ	มีข้อจำกัดมาก และล่าช้ามาก
6. ศักยภาพที่จะเก็บข่าวสาร	ต่ำ	ส่วนใหญ่จะสูงมาก	บางสื่ออาจจะต่ำ เช่น วิทยู แต่บางสื่ออาจจะสูง เช่น หนังสือ
7. ประเภทของเนื้อหา	เน้นหนักไปทางเรื่องสังคม - อารมณ์	ไม่ค่อยเน้นเรื่องสังคม - อารมณ์แต่จะเน้นเรื่อง การงาน	ไม่ค่อยเน้นเรื่องสังคม - อารมณ์
8. ลักษณะอวัจนภาษา	มีการใช้อวัจนภาษาอย่างมาก	สื่อใหม่บางชนิดจะจัดให้มีการใช้อวัจนภาษาค่อนข้างมาก	สื่อมวลชนประเภทที่มองเห็นภาพจะมีการใช้อวัจนภาษามาก แต่ถ้าเป็นสื่อเสียงอย่างเดียวก็จะมี
9. การควบคุมการไหลของการสื่อสาร	ผู้สื่อสารทั้ง 2 ฝ่ายสามารถควบคุมการสื่อสารได้อย่างเท่าเทียมกัน	ผู้สื่อสารทั้ง 2 ฝ่ายสามารถควบคุมการสื่อสารได้อย่างเท่าเทียมกัน	ผู้รับสารจะไม่สามารถควบคุมการสื่อสารได้
10. ลักษณะความเป็นส่วนตัว	ต่ำ	ตามปกติต่ำ	สูง

ตารางที่ 1 แสดงการเปรียบเทียบสื่อประเภทต่าง ๆ ของ E. Rogers

Rogers ได้ค้นคว้าคุณลักษณะของสื่อสมัยใหม่ (new media) ที่กำลังเกิดขึ้นในปัจจุบัน และชี้ให้เห็นว่าคุณลักษณะสำคัญ ๆ ของสื่อแบบใหม่จะมีผลต่อเนื่องไปถึงการเปลี่ยนแปลงประสบการณ์ของมนุษย์ และการเปลี่ยนแปลงสังคมนั้นมีอยู่ 3 ประการ

1. ลักษณะ interactivity ของสื่อ แต่เดิมนั้นคุณสมบัติที่จะตอบโต้การสื่อสารระหว่าง 2 ฝ่ายนั้น จะมีอยู่แต่เฉพาะในการสื่อสารระหว่างบุคคลแบบเผชิญหน้าเท่านั้น (face-to-face communication) หากเริ่มมีการใช้สื่อกลางแบบใดเข้ามาเกี่ยวข้อง ลักษณะ “ตอบโต้อย่างฉับพลันทันที” จะสูญหายไป แต่สื่อในสมัยใหม่ เช่น การใช้ E-mail หรือ computer - conference จะ

สามารถสร้างเงื่อนไขให้เกิดการตอบโต้อย่างฉับพลันที่อันจะทำให้มิติด้านกาลและเทศะของการสื่อสารเปลี่ยนแปลงไปมาก

2. ลักษณะ individualize/demassified แต่เดิมนั้นรูปแบบการสื่อสารแบบสื่อมวลชนจะสร้างกลุ่มผู้รับสารแบบเป็น "มวลชน" (massified) ขึ้นมา ทุกคนจะดูรายการทุก ๆ อย่าง เหมือน ๆ กันในเวลาเดียวกัน แต่นับวันความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารจะทำให้ผู้ใช้สามารถเลือกใช้ตามกาลและเทศะที่ตนเองต้องการได้มากขึ้น ตัวอย่างง่าย ๆ ก็เช่นเครื่องอทีวีไอเทป การดูรายการเคเบิลทีวีแบบเสียเงินที่เลือกดูรายการได้เอง (pay per view) แม้แต่ระบบการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์แบบที่ผู้เรียนเลือกเรียนด้วยตนเอง ในเวลาใดก็ได้ ณ สถานที่ไหนก็ได้ เป็นต้น

3. ลักษณะ asynchronous nature of new communication คุณลักษณะประการหนึ่งของสื่อแบบใหม่ คือ สามารถจะแบ่งแยกกันเป็นส่วน ๆ ได้ (asynchronize) โดยไม่มาเป็นกลุ่มก้อนเดียว ตัวอย่างเช่น การให้ข่าวสารจะไม่มาเป็นข่าวที่ต่อเนื่องกันยาว ๆ ทีเดียว แต่จะมาแบบแยกเป็นส่วน ๆ เช่น ข่าวสั้นทุกชั่วโมง โดยที่ผู้รับสารจะต้องมาประกอบเอาเอง ลักษณะ hardware ของคอมพิวเตอร์ก็เช่นเดียวกัน สามารถจะแยกซื้อเป็นส่วน ๆ แล้วค่อย ๆ มาประกอบ มาเพิ่มเติมภายหลังได้ นอกจากนี้ยังหมายความถึง ศักยภาพของสื่อที่สามารถจะเก็บรักษาข่าวสารข้อมูลเอาไว้ด้วย และวิธีการเก็บข่าวสารก็ยังสามารถแยกไว้ในที่ต่าง ๆ ได้ด้วย

ทางด้านกลุ่มนักคิดที่เน้นรูปแบบของเทคโนโลยีอย่าง Altheide & Snow เป็นนักนิเทศศาสตร์อีก 2 ท่าน ที่มีความสนใจในเรื่องเทคโนโลยีการสื่อสารเช่นกัน หากทว่าทั้ง 2 ท่านนี้ ให้ความสำคัญกับรูปแบบ (formats) ของการสื่อสารที่แยกย่อยออกไปเป็นหลายมิติ ดังนี้คือ

รูปแบบที่ 1 รูปแบบของผัสสะแห่งประสบการณ์ (sense of experience) อันได้แก่การวิเคราะห์ว่ารูปแบบของสื่อแต่ละชนิดจะสร้างประสบการณ์แบบใดให้แก่ผู้รับสาร (คล้ายกับแนวคิดของ McLuhan) เช่น เมื่อผู้รับสารเปิดรับฟังเสียงเพลงจากวิทยุ ประสบการณ์จากสื่อเสียงจะเป็นแบบหนึ่ง จินตนาการจากการฟังจะเป็นแบบหนึ่ง แต่เมื่อเพลงนั้นถูกนำไปร้องในรูปแบบของมิวสิควีดีโอ รูปแบบประสบการณ์ก็จะกลายเป็นสื่อภาพและเสียงไปพร้อม ๆ กัน นอกจากนี้ผัสสะแห่งประสบการณ์ยังหมายความว่า รูปแบบของสื่อมันได้ดึงดูดให้ผู้รับสารเข้ามามีส่วนร่วมหรือผูกพันมากน้อยเพียงใด (involvement / participation)

รูปแบบที่ 2 รูปแบบของเนื้อหา Altheide & Snow ได้แบ่งประเภทของรูปแบบเนื้อหา (ซึ่งไม่ได้หมายความว่าเนื้อหาอะไร แต่เป็นเนื้อหาอย่างไร) เป็นแบบต่าง ๆ เช่น เป็นเนื้อหาประเภทสมจริงหรือจินตนาการ (realism / fantasy) มีความหมายหลากหลายอย่างไร (polysemy) รูปแบบของเนื้อหาเป็นแบบเปิดหรือปิด (open / closed content) กล่าวคือเปิดโอกาสให้ผู้รับได้ตีความอย่างหลากหลายหรือกำหนดความหมายที่แน่นอนเอาไว้เลย

รูปแบบที่ 3 รูปแบบการใช้รหัส ได้แก่ การวิเคราะห์รูปแบบของสื่อที่ถุ่กนำมาใช้ว่าข่าวสารและความหมายที่อยู่ในสารนั้น ถุ่กใส่รหัสมากน้อยเพียงใด ตัวอย่างเช่น มีการใช้ภาพหรือใช้ตัวอักษรหรือใช้เสียงบรรยาย ในกรณีของการใช้ภาพ ถ้าใช้ภาพถ่ายเฉย ๆ กับการใช้ภาพถ่าย แล้วมีคำบรรยายประกอบภาพอยู่ข้างใต้ ก็หมายความว่าในกรณีหลังจะมีการใช้รหัสมากกว่า กรณีแรก เป็นต้น

รูปแบบที่ 4 รูปแบบของบริบทของการใช้สื่อ (context of use) เนื่องจากบริบทของการใช้สื่อเป็นส่วนเสี้ยวสำคัญของประสบการณ์ของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นมิตินของกาลหรือเทศะก็ตาม เช่น การใช้สื่ออยู่ที่บ้าน (คอมพิวเตอร์) กับการใช้สื่ออยู่นอกบ้าน (การไปดูหนัง) การใช้สื่อแบบปัจเจก (อ่านหนังสือ) กับการใช้สื่อแบบกลุ่ม (ดูโทรทัศน์ร่วมกับครอบครัว) เป็นต้น ดังนั้นจึงควรสนใจบริบทของการสื่อสารในฐานะประสบการณ์แบบต่าง ๆ ของมนุษย์

รูปแบบที่ 5 รูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างผู้ส่งสาร – ผู้รับสาร ในแง่นี้ Altheide & Snow จะสนใจว่ารูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างผู้ส่งสาร – ผู้รับสาร จะเป็นแบบการสื่อสารทางเดียว (one-way communication) ซึ่งหมายความว่า ผู้ส่งจะเป็นผู้ควบคุมกระบวนการสื่อสาร หรือเป็นการสื่อสารแบบสองทาง (two-way communication) เช่น ลักษณะการตอบโต้กันได้ (interactive) ของสื่อสมัยใหม่ ซึ่งส่วนน้อยว่าบุคคล 2 ฝ่ายในกระบวนการสื่อสารจะผลัดเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้รับและผู้ส่งพร้อมทั้งสามารถควบคุมกระบวนการสื่อสารได้ค่อนข้างเท่าเทียมกัน

การเปลี่ยนแปลงและพัฒนาของโลกเทคโนโลยี (techno-sphere) ส่งผลกระทบต่อถึงโลกของการสื่อสาร (info-sphere) ในขณะเดียวกันเครื่องมือสื่อสารใหม่ ๆ ก่อให้เกิดลักษณะที่เรียกว่า de-massified ขึ้นในสื่อมวลชน กล่าวคือ มีลักษณะของสื่อมวลชนน้อยลงไป ผู้รับสารสามารถเลือกรับสื่อที่ตนพอใจ เป็นช่องทางในการเปิดรับข่าวสารได้มากขึ้น (น้ำทิพย์ สำเภาประเสริฐ, 2543: 16 – 26) Alvin Toffler (1980) ยังกล่าวอีกว่าข่าวสารจะหลั่งไหลมาสู่บุคคลโดยผ่านเครื่องมือสื่อสารชนิดใหม่หลายหลากชนิด ดังนั้นมนุษย์จึงต้องพยายามปรับตัวให้ทันกับความก้าวหน้าเหล่านี้อยู่เสมอ โดยที่เทคโนโลยีการสื่อสารมีผลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อปัจเจกบุคคลและสังคม ซึ่งการเปลี่ยนแปลงนี้สามารถพิจารณาได้จากความแตกต่างด้านเวลาของการแสดงพฤติกรรมของบุคคลบุคคลเดียวกัน ซึ่งผลต่างของการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจะทำให้เห็นถึงผลกระทบซึ่งเกิดขึ้นจากการใช้สื่อเหล่านี้

นักวิชาการทางด้านการศึกษา มองว่าผลกระทบซึ่งเกิดขึ้นจากสื่อใหม่นี้ เป็นผลซึ่งเกิดขึ้นในแต่ละปัจเจกบุคคล ดังนั้นจึงมีความซับซ้อนและแปรปรวนสูง ตามลักษณะทางประชากรศาสตร์ บุคลิกภาพ และพฤติกรรมในการเปิดรับสื่อ จึงทำให้การศึกษาในเรื่องผลกระทบของสื่อใหม่ ไม่สามารถทำการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพเท่าที่ควร นักวิชาการจำนวนมากได้ลงความเห็นว่ สื่อใหม่นี้เป็นส่วนหนึ่งในสาเหตุสำคัญของการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และกลุ่มเป้าหมายที่ให้ความสนใจในการศึกษา คือ กลุ่มของเด็กและเยาวชน ทั้งนี้เนื่องจากเป็นกลุ่มที่ยอมรับและใช้สื่อใหม่ในอัตราที่สูง

กว่ากลุ่มอื่น ๆ จึงยอมเกิดผลกระทบโดยตรงต่อกลุ่มนี้ก่อนกลุ่มอื่น ๆ อย่างที่นักวิจัย เคยพบว่าผลกระทบของโทรทัศน์และคอมพิวเตอร์จะเกิดขึ้นกับกลุ่มเยาวชนมากกว่าผู้ใหญ่

สำหรับผลกระทบของเทคโนโลยีการสื่อสารรูปแบบใหม่ นักวิชาการทางสังคมศาสตร์มีความเห็นว่า เทคโนโลยีการสื่อสารได้ส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนในสังคม และได้ให้ทัศนะว่า การแพร่กระจายของเทคโนโลยีการสื่อสาร คือ การพัฒนาและการแพร่กระจายของเทคโนโลยีทางสังคม (social technology) ด้วย เนื่องจากในระบบสังคมประกอบไปด้วยปัจเจกบุคคลที่มีการสื่อสารทางข้อมูลตลอดเวลา บางครั้งการเปลี่ยนแปลงอาจเกิดขึ้นโดยคนในสังคม ไม่ทันรู้ตัว หรืออาจเห็นไม่เด่นชัดในระยะเวลายันใกล้ แต่บางเทคโนโลยีก็สามารถเห็นถึงการเปลี่ยนแปลงได้อย่างรวดเร็ว เช่น การใช้โทรศัพท์มือถือและวิทยุระบบติดตามตัวของคนในสังคมปัจจุบัน อาจเรียกได้ว่าเทคโนโลยีการสื่อสารสามารถสร้างให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านความคิด การสร้างองค์กรทางสังคม และพฤติกรรมการใช้เวลาว่างของคนในสังคมด้วย

จากรายงานวิจัยผลการยอมรับนวัตกรรม ของ William Dutton and others (1985 อ้างใน น้ำทิพย์ สำเภาประเสริฐ, 2543: 25) พบว่า ผู้ใช้คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลใช้คอมพิวเตอร์ในการเล่นคอมพิวเตอร์ถึงหนึ่งในสามของเวลาว่าง และสองในสามใช้ในกระบวนการทางด้านข้อมูล นอกจากนี้ยังพบว่าอาการติดคอมพิวเตอร์ทำให้เกิดปัญหาครอบครัว ผู้ใช้คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลไม่ค่อยเต็มใจรับประทานอาหารหรือนอนซึ่งอาจเรียกได้ว่าเป็นโรค computerholics ซึ่งทำให้เกิดข้อขัดแย้งระหว่างพ่อแม่กับลูกอยู่เสมอ สำหรับผู้ที่ใช้คอมพิวเตอร์มักได้รับรายงานว่าเป็นผู้พักผ่อนน้อย เพราะแม้แต่ใช้เวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์

ในการวิเคราะห์ผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลง พบว่าการเปลี่ยนแปลงซึ่งเกิดขึ้นในปัจเจกบุคคลและในระบบสังคม เป็นผลมาจากการยอมรับหรือการปฏิเสธนวัตกรรมนั่นเอง สามารถแบ่งผลกระทบจากเทคโนโลยีการสื่อสารรูปแบบใหม่ได้เป็น 3 ประเภท คือ

ประเภทที่ 1 ผลกระทบที่ต้องการให้เกิด (desirable impacts) เป็นผลกระทบตามหน้าที่ของนวัตกรรมที่มีต่อบุคคลหรือต่อสังคม ผลกระทบนี้จะเป็นประโยชน์ต่อบุคคลและสังคม สำหรับผลกระทบที่ไม่ต้องการให้เกิดขึ้น (undesirable impacts) เป็นผลกระทบจากนวัตกรรมที่อาจก่อให้เกิดโทษต่อบุคคลและสังคม

ประเภทที่ 2 ผลกระทบทางตรง (direct impacts) เป็นการเปลี่ยนแปลงของบุคคลหรือสังคมซึ่งเกิดขึ้นในทันทีเมื่อยอมรับนวัตกรรมนั้น สำหรับผลกระทบทางอ้อม (indirect impacts) เป็นการเปลี่ยนแปลงซึ่งเกิดจากผลกระทบของผลกระทบทางตรง

ประเภทที่ 3 ผลกระทบที่คาดการณ์ไว้ล่วงหน้า (anticipated impacts) คือการเปลี่ยนแปลงอันเกิดจากนวัตกรรมซึ่งรู้ได้ว่าจะเกิดต่อสมาชิกในสังคม ส่วนผลกระทบที่ไม่คาดการณ์ไว้ล่วงหน้า (unanticipated impacts) เป็นการเปลี่ยนแปลงซึ่งเกิดขึ้นโดยไม่สามารถรู้ล่วงหน้าได้

นอกจากนี้ Jarice Hanson and Uma Narula (1990) ยังพิจารณาถึงผลกระทบของเทคโนโลยีที่มีต่อสังคมไว้ได้ดังนี้

1. ผลกระทบต่อวิถีชีวิตของคนในสังคมในประเด็นของคุณภาพชีวิต ความสัมพันธ์ในครอบครัว กิจกรรมในครอบครัว ความสัมพันธ์ทางสังคม ความพึงพอใจในบทบาททางเพศ การเติบโตทางด้านความรู้ การใช้เวลา ค่านิยม และพฤติกรรมการค้นหาข่าวสาร
2. ผลกระทบต่อระบบสังคมโดยการเพิ่มและลดช่องว่างของการสื่อสาร ระหว่างผู้ที่เปิดรับข่าวสารมากกับผู้ที่เปิดรับข่าวสารน้อย กิจกรรมชุมชน ความสนใจของคนในสังคมเปลี่ยนแปลงไป
3. ผลกระทบต่อการจัดการ การเข้าถึงและการมีส่วนร่วมในระบบการสื่อสารที่มีอยู่เดิม

จากแนวคิดทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด จะเห็นได้ว่าการสื่อสารบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงประสบการณ์ของมนุษย์ ด้วยลักษณะ interactive ของสื่อคอมพิวเตอร์ที่สามารถตอบโต้กันได้อย่างฉับพลันทันที โดยเลือกใช้ตามกาลและเทศะที่ตนเองต้องการได้มากขึ้น ซึ่งพบว่ามีผู้เข้าไปใช้งานห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการซื้อขายบริการทางเพศ เนื่องจากผู้ซื้อและผู้ขายจะอยู่ที่ใดก็ได้ ไม่ว่าจะเป็นที่บ้าน ร้านอินเทอร์เน็ต คาเฟ่ หรือที่ทำงาน และสามารถเข้าไปใช้บริการได้ตลอด 24 ชั่วโมง เพียงเข้าไปสนทนาในห้องสนทนาทางเพศ แล้วเลือกหาตามความประสงค์ของตน นอกจากนี้ยังสามารถขอรูปภาพก่อนตกลงใจได้ด้วย ทำให้การเข้าถึงการซื้อขายบริการทางเพศ ทำได้ง่ายขึ้นกว่าแต่ก่อน ที่ต้องออกไปหาซื้อตามสถานบริการ หรือต้องไปยืนรอลูกค้าตามคลับ บาร์ หรือรอรับงานผ่านเอเยนต์ และกลัวคนรู้จักพบเห็น จึงเป็นช่องทางสำคัญสำหรับกลุ่มของคนที่ไม่อยากเปิดเผยตัวเอง และผู้ที่ต้องการรักษาสถานภาพทางสังคม เช่น นักเรียนนักศึกษา หรือคนอื่น ๆ ซึ่งมีฐานะทางสังคมเป็นที่รู้จักกันโดยทั่วไป หากออกไปซื้อหรือขายบริการตามสถานบริการทั่วไปก็อาจพบคนรู้จักนำมาซึ่งความเสียหายต่อชื่อเสียงตนเองได้ ดังนั้นจึงนำกรอบแนวคิดนี้มาใช้ในการศึกษารูปแบบและวิธีการขายบริการทางเพศ ปัจจัยที่มีผลทำให้เกิดการขายบริการทางเพศผ่านห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

2.5 สังคมกัมหน้ำ

สังคมกัมหน้ำ : นิยามความหมาย

สังคมกัมหน้ำ เป็นศัพท์ใหม่ที่เกิดขึ้นในสังคมเมื่อประมาณ 5-10 ปีที่ผ่านมา อันเนื่องมาจากความเปลี่ยนแปลงด้านสังคมวัฒนธรรมและเศรษฐกิจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่มีการมุ่งพัฒนาขึ้นภายใต้ระบบทุนนิยม รวมไปถึงกระแสโลกาภิวัตน์ที่ทำให้มนุษย์เกิดความสัมพันธ์รูปแบบใหม่ซึ่งเป็นจุดกำเนิดของคำว่าสังคมกัมหน้ำ

อนุสร หงส์ขุนทด (2556) และวิทย์ ปัญโญ (2558) กล่าวถึงสังคมก้มหน้า (Social ignore) โดยให้ความหมายว่าเป็นคนกลุ่มหนึ่งที่อยู่สังคมหรือมีการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน โดยคนกลุ่มนี้พกพาอุปกรณ์ที่เรียกว่า สมาร์ทโฟน (Smartphone) หรือแท็บเล็ต (Tablet) ที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตอยู่ตลอดเวลาซึ่งบุคคลที่อยู่ในกลุ่มสังคมนี้มักทำกิจกรรมร่วมกับคนอื่น ๆ เช่น การรับประทานอาหารร่วมกัน นั่งดื่มกาแฟร่วมกัน คุยกันเล็กน้อยเมื่อพบกัน แล้วหยิบสมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ต (Tablet) ออกมาใช้โดยไม่สนใจคนรอบข้างหรือสิ่งรอบตัวมีลักษณะเป็นต่างคนต่างอยู่ ซึ่งเข้าสู่โลกของตัวเองผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) เช่น อินสตาแกรม (Instagram) เฟสบุ๊ก (Facebook) ยูทูบ (Youtube) เป็นต้น แต่กิจกรรมที่ทำอยู่ด้วยกันยังคงดำเนินไปตามปกติ เช่น คุยเรื่องเดียวกันแต่ไม่มองหน้ากัน เพราะสายตามองสมาร์ทโฟน (Smartphone) หรือแท็บเล็ต (Tablet) โดยมีลักษณะปากพูด หูฟัง อาจมีการโต้ตอบกันบ้างเป็นบางครั้ง และรู้เรื่องบ้างไม่รู้เรื่องบ้าง แต่ก็สามารถร่วมกิจกรรมไปได้ด้วยกันโดยไม่มีปัญหา

คำอธิบายข้างต้นที่เกี่ยวข้องกับสังคมก้มหน้ามีความสอดคล้องกับแนวความคิดของ Floe Man (2556) กล่าวถึงศัพท์ที่บัญญัติใหม่ในโลกออนไลน์ที่ชื่อว่า “สังคมก้มหน้า” อันเกิดจากสภาพสังคมในยุคปัจจุบันที่คนเรามีสมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ตกันอย่างน้อยคนละ 1 เครื่อง หรืออาจมากกว่า 1 เครื่อง ทำให้คนเราไม่ค่อยใส่ใจคนรอบข้างหรือเพราะว่าถูกสิ่งเร้าจากเนื้อหาในสมาร์ทโฟน (Smartphone) หรือแท็บเล็ต (Tablet) จนกระทั่งลืมใส่ใจกับสิ่งที่อยู่รอบข้าง จะเห็นได้ว่าปัจจุบันตามแนวคิดของ Fole Man (2556) เป็นไปในทิศทางเดียวกับผลการศึกษาโดยเว็บไซต์ Vafamilyconnetion (2015) ระบุว่าในปัจจุบันเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) มีบทบาทในชีวิตประจำวันจนทำให้ทุกวันนี้เรียกได้ว่าเป็น “สังคมก้มหน้า” ซึ่งหมายถึงผู้คนส่วนใหญ่ให้ความสำคัญหรือหมกมุ่นจดจ่ออยู่กับการเสพข่าว การติดต่อสื่อสาร การพูดคุยผ่านสื่อออนไลน์ต่างๆ เช่น ไลน์ (Line) เฟสบุ๊ก (Face book) วอทส์แอป (WhatsApp) ทวิตเตอร์ (Twitter) อินสตาแกรม (Instagram) โดยใช้งานผ่านสมาร์ทโฟน (Smartphone) หรือแท็บเล็ต (Tablet) เป็นเครื่องมือซึ่งเป็นผลทำให้มีการพูดคุยหรือการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนที่อยู่รอบตัวน้อยลงจนกลายเป็นต่างคนต่างอยู่มากขึ้น และเครือข่ายสังคมออนไลน์สร้างปัญหาความสัมพันธ์ในครอบครัว กล่าวคือเป็นการทำให้คนห่างไกลกันมากขึ้นเพราะวิธีการสื่อสารกับคนรู้จักและคนแปลกหน้าบนอินเทอร์เน็ตทำให้ความรู้สึกของคนเปลี่ยนไป โดยเครือข่ายสังคมออนไลน์จะช่วยสร้างสัมพันธ์ภาพให้กับคนที่เราไม่รู้จักให้รู้จักแน่นแฟ้นกันมากขึ้น ในขณะที่เดียวกันเครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้เราห่างไกลจากคนที่เราสนิทในชีวิตจริงมากขึ้นเช่นกัน เพราะสิ่งที่เกิดขึ้นจะยิ่งทำให้เรามีปฏิสัมพันธ์กันแบบผิวเผิน อันเนื่องจากคิดว่าพบปะกันในโลกออนไลน์แล้ว ดังนั้นด้วยความที่เป็นเครือข่ายสังคมจึงทำให้สมาชิกส่วนใหญ่คิดว่าเพียงแค่เป็นสมาชิกในเครือข่ายก็เท่ากับการเข้าสังคมแล้ว

เช่นเดียวกับ ชรรค์ชัย ริฑู (2557) ที่กล่าวว่าปัจจุบันสมาชิกในสังคมล้วนแต่นั่งก้มหน้าอยู่กับหน้าจออุปกรณ์การสื่อสารของตนเอง จนกระทั่งเกิดศัพท์บัญญัติใหม่ในโลกออนไลน์ชื่อ สังคมก้มหน้า (Indifferent Society) ซึ่งเป็นปรากฏการณ์ที่มีผลกระทบอยู่ไม่น้อยจากพฤติกรรมทางสังคมของมนุษย์ในยุคเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ที่ผู้คนต่างก้มหน้าอยู่กับอุปกรณ์พกพาส่วนตัว เช่นสมาร์ทโฟน (Smartphone) หรือแท็บเล็ต (Tap let) ซึ่งเราพบเห็นได้ทั่วไปว่าผู้คนเหล่านี้ต่างหมกมุ่นอยู่กับการแชทผ่านไลน์ (Line) กันเพื่อหรือกลุ่มเพื่อน การโพสต์ (Post) ภาพอาหารขณะรับประทานหรือทานเสร็จแล้วผ่านเฟสบุ๊ก (Facebook) เพื่อรอการกดชื่นชอบ (Like) จากเพื่อน โดยจะส่งผลกระทบต่อกิจกรรมของกลุ่มหรือเพื่อในชีวิตจริงลดน้อยลง ก่อนหน้านี้อุปกรณ์เหล่านี้ถูกจำกัดการใช้งานจากการเชื่อมต่อกับสัญญาณอินเทอร์เน็ตแบบไร้สาย แต่ปัจจุบันเมื่อมนุษย์สามารถเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตได้ทุกที่ทุกเวลาโดยเนื้อหาที่มาพร้อมกับหน้าจอของอุปกรณ์ต่าง ๆ มักมีความหลากหลายและดึงดูดใจเป็นอย่างมากไม่ว่าจะเป็นไลน์ (Line) เกม (Game) และหนังสือออนไลน์ (E-Book) เป็นต้น โดยมีสัดส่วนการใช้งานต่อวันก็เพิ่มขึ้นอย่างมหาศาล ดังนั้นเมื่อมองไปทางใดมักพบแต่ผู้คนก้มหน้าลงมองจออิเล็กทรอนิกส์ไม่ว่าจะเป็นบนรถไฟ ฟ้า รถประจำทาง ร้านอาหาร หรือแม้กระทั่งขณะเดินก็มีลักษณะก้มหน้าจนถูกขนานนามว่าเป็นยุคแห่งสังคมก้มหน้าซึ่งเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดจากพฤติกรรมจากการใช้สมาร์ทโฟนที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตตลอดเวลาและสามารถใช้ได้ทุกสถานที่

อย่างไรก็ตามการที่มนุษย์มีพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนและให้ความสำคัญกับสมาร์ทโฟน (Smartphone) จนกระทั่งสามารถจัดว่าเป็นปัจจัยที่ 5 สถาพร มาตลี (2558) กล่าวว่าสมาร์ทโฟนถือเป็นโลกแห่งการสื่อสารที่มีความหลากหลาย แต่ความเหมาะสมต้องมาพร้อมกับกาลเทศะ อีกทั้งการใช้สมาร์ตโฟนอาจมีผลกระทบในเชิงวัฒนธรรมและวิถีชีวิต คือเกิดพฤติกรรมหลงตามแฟชั่นที่จะเป็นการทำให้ตนเองดูทันสมัยและถือว่าสมาร์ทโฟนเป็นเครื่องประดับที่บ่งบอกสถานะทางสังคม และจะเป็นผลทำให้มนุษย์เกิดความต้องการสูงจนเป็นการทำให้มนุษย์พยายามแสวงหาทรัพย์สินเพื่อการบริโภค บางครั้งอาจต้องขอยืมเงินผู้อื่นเพื่อมาบริโภคสมาร์ทโฟน นั้นแสดงให้เห็นถึงมนุษย์ขาดความอดทนในการรอคอยและเป็นคนเร่งรีบไม่มีความรอบคอบ ขาดมารยาทในการเข้าสังคมที่เป็นตัวการทำให้มนุษย์ขาดความสัมพันธ์ทางสังคม โดยมีพฤติกรรมที่สนใจการสนทนากับคนสนิทผ่านสังคมออนไลน์ จนขาดความใส่ใจที่จะสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นในสังคมจริง ทำให้เกิดความสัมพันธ์ที่เหินห่าง และเกิดความไม่จริงใจเกิดขึ้นในสังคมออนไลน์ กล่าวคือ การใช้สมาร์ตโฟนไม่จำเป็นต้องเห็นหน้า ทำทาง และสายตาในการปฏิสัมพันธ์กันอาจทำให้คู่สนทนาโกหกหรือประกอบสร้างตัวตนใหม่ขึ้นมาเพื่อนำเสนอและทำให้เกิดความไม่จริงใจต่อกัน

ดังนั้นสังคมก้มหน้าคือ พฤติกรรมของคนที่ใช้เทคโนโลยีการสื่อสารโดยอาศัยสมาร์ตโฟนเป็นเครื่องมือในการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตตลอดเวลา โดยมักจะมีการเสพติดหมกมุ่น กล่าวคือมี

การหมกมุ่นจดจ่ออยู่กับการติดต่อสื่อสารจนกระทั่งรู้สึกว่สมาร์ทโฟนเป็นปัจจัยที่ 5 ที่มีความสำคัญต่อชีวิตที่จะขาดเสียมิได้และกลายเป็นบุคคลที่มีโลกส่วนตัวสูง ขาดความกระตือรือร้นในการสร้างความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง ไม่มีความสนใจที่จะมองหน้าหรือสบตาผู้คนที่อยู่รอบข้างแม้จะร่วมทำกิจกรรมอยู่กับคนรอบข้างก็ตาม แต่มีได้ใส่ใจที่จะติดตามหรือทำความเข้าใจเนื้อหาในการสนทนาอย่างจริงจังจนเกิดความสัมพันธ์ที่ห่างเหินจากคนรอบข้างและถอยห่างจากโลกแห่งความเป็นจริงจนบางครั้งแยกไม่ออกระหว่างโลกแห่งความจริงกับโลกเสมือนจริง

องค์ประกอบของความเป็นสังคมก้มหน้า

อย่างไรก็ตามปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นหรือพฤติกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์ที่มีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมที่อยู่ภายใต้กรอบของคำว่าสังคมก้มหน้า ดังที่ข้างต้นเป็นการอธิบายถึงความหมายของความเป็นสังคมก้มหน้าไปแล้ว ตลอดจนองค์ประกอบของสังคมก้มหน้าก็มีอยู่หลายองค์ประกอบ โดยกลุ่มคนส่วนใหญ่จะเริ่มแสดงออกท่าทางและเกิดความซึมเศร้าอันเนื่องมาจากพฤติกรรมความเป็นสังคมก้มหน้าโดยไม่รู้ตัว โดย Gregoire (2013) อธิบายถึง 5 อาการที่บ่งชี้ว่าสมาร์ทโฟนทำให้เกิดความเครียดนั้น คือ

1. รู้สึกว่าต้องตอบโต้โดยด่วนหรือทันที หมายถึงขณะที่ทำอะไรบางอย่างหากมีเสียงแจ้งเตือนดังขึ้นจะทิ้งทุกอย่างที่ทำและหันไปสนใจกับสมาร์ทโฟน (Smartphone) ทันทีแม้ไม่ได้ตั้งใจก็ตาม
2. คิดไปเองว่าโทรศัพท์มีเสียงดังหรือเสียงเตือน อาการแบบนี้เป็นสัญญาณที่บอกว่ากำลังเสพติดเทคโนโลยี ดังที่ Gregoire (2013) กล่าวถึงการศึกษาของ Indiana University – Purdue University Fort Wayne พบว่าร้อยละ 89.6 วัยรุ่นเคยประสบเหตุการณ์แบบนี้กับตนเอง
3. กลัวถูกเพื่อนลืมน (FOMO หรือ Fear to miss out) คือเมื่อโพสต์รูปภาพหรือสถานะต่าง ๆ หลังจากนั้นเพียงไม่กี่นาทีก็เข้ามาตรวจสอบว่ามีใครเห็นหรือมีใครกดไลค์บ้างแต่ถ้าไม่มีใครกดไลค์ ก็เกิดอาการกังวลนั้นแสดงถึงเป็นอาการของโรค FOMO คืออาการกลัวถูกทิ้งหรือถูกลืมนจากเพื่อน สังคมหรือโซเชียลเน็ตเวิร์กทั้งหลาย
4. ใช้สมาร์ทโฟนโดยไม่สนใจคนรอบข้าง คือในขณะที่ทำกิจกรรมกับเพื่อนหรือครอบครัวก็มีการใช้สมาร์ทโฟนจนกระทั่งไม่ทราบว่าในกลุ่มมีการสนทนาอะไรกัน หรือบางครั้งก็หันหน้ามองและพยักหน้าเพื่อบอกให้ทราบว่ายังอยู่และก็ไปใส่ใจหน้าจอของสมาร์ทโฟนอีกครั้ง ที่สำคัญจะทำให้สูญเสียบรรยากาศในการทำกิจกรรมร่วมกัน
5. รู้สึกกังวลเมื่อห่างจากสมาร์ทโฟน คือพยายามจะนำโทรศัพท์วางไว้ใกล้มือตลอดเวลาแม้กระทั่งขณะนอน เข้าห้องน้ำ หรือบนโต๊ะอาหาร

ซึ่งองค์ประกอบดังกล่าวมีความสอดคล้องกับพรรณพิมล วิบุลากร (2558) ที่อธิบายถึงองค์ประกอบที่จะก่อให้เกิดอาการใหม่ทางสุขภาพจิตเรียกว่า nomophobia ซึ่งมาจากคำ

ว่า No mobile phone phobia หรือการขาดโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนไม่ได้โดยมีอาการหรือสามารถสังเกตได้จากอาการที่พกโทรศัพท์มือถือติดต่อกันตลอดเวลา โดยมีองค์ประกอบดังนี้

1. จะรู้สึกกังวลใจหากโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนไม่ได้อยู่กับตัว
2. มีการหมกมุ่นอยู่กับการเช็คข้อความข้อมูลในสมาร์ทโฟน
3. เมื่อได้ยินเสียงเตือนจะวางงานหรือสิ่งที่ทำอยู่ ณ ขณะนั้นเพื่อมาเช็คข้อความทันที
4. โทรศัพท์มือถือจะใช้ก่อนเข้าจอนและหลังตื่นนอนในทุก ๆ วัน
5. พฤติกรรมดังกล่าวอาจส่งผลต่อการทำงานการเรียนและการใช้ชีวิตประจำวัน

รวมไปถึงทางด้านเว็บไซต์ Vafamilyconnection (2015) ที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวได้พยายามอธิบายถึงองค์ประกอบของการเสพติดเครือข่ายสังคมออนไลน์มากขึ้น อันเกิดจากพฤติกรรมในลักษณะสังคมกัมมันต์โดยได้แบ่งองค์ประกอบไว้ดังนี้

1. ใช้เวลา 4-5 ชั่วโมง หรือมากกว่านั้นต่อวันในการใช้โซเชียลเน็ตเวิร์ก
2. อยู่กับโซเชียลเน็ตเวิร์กเป็นสิ่งที่แรกตอนตื่นนอน และเป็นสิ่งสุดท้ายก่อนที่จะนอน
3. รู้สึกหงุดหงิดและกระวนกระวาย ถ้ามีเหตุที่ไม่ได้เข้าโซเชียลเน็ตเวิร์ก
4. ละเลยครอบครัวและคนใกล้ชิดในชีวิตจริง ชอบสร้างความสัมพันธ์ มีความสนิทสนมกับเพื่อนในโลกออนไลน์มากกว่าเพื่อนในชีวิตจริง

อย่างไรก็ตามทางด้านภานุวัฒน์ กองราช (2554) ได้มีการจำแนกผลของนวัตกรรมใหม่ที่เกิดขึ้นเป็นผลมากจากการพัฒนาเทคโนโลยีจนกลายเป็นชุมชนบนโลกออนไลน์ ที่เรียกว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยที่พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์จำแนกเป็น 7 ด้านดังนี้

1. ความหลงใหลจนติดปกติ (System Addiction) มีลักษณะมองสังคมออนไลน์ว่าเป็นสิ่งสำคัญสำหรับชีวิตและเป็นเรื่องยากที่จะหยุดใช้จะมีความรู้สึก เบื่อ หงุดหงิด และกระวนกระวายเมื่อไม่ได้เข้าสู่สังคมออนไลน์อีกทั้งยังเลือกที่จะใช้สังคมออนไลน์มากกว่าการทำอย่างอื่นในเวลาว่าง
2. ด้านการติดการใช้งาน (System Stickiness) มีลักษณะการวางแผนที่จะใช้สังคมออนไลน์ต่อไปเรื่อย ๆ ในอนาคตและจะใช้ทุกครั้งเมื่อมีเวลาว่างหรืออยู่ในสถานที่ที่มีอินเทอร์เน็ตและจะใช้บ่อยที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้
3. ด้านการรับรู้ความเสี่ยง (Perceiver Risk) มีลักษณะรับรู้ว่าจะข้อมูลส่วนตัวจะไม่ปลอดภัยมีความไม่แน่นอนหลายอย่างมีการระมัดระวังเมื่อมีคนแปลกหน้าเข้ามาติดต่อในสังคมออนไลน์
4. การรับรู้ความเพลิดเพลิน (Perceiver Enjoyment) การใช้สังคมออนไลน์ทำให้เกิดความสนุกสนานผ่อนคลายเพลิดเพลินทำให้รู้สึกตื่นเต้นกับเรื่องราวต่าง ๆ

5. อิทธิพลทางด้านสังคม (Social Influence) เพื่อและสังคมรอบข้างมีส่วนทำให้ใช้สังคมออนไลน์และจะมีความรู้สึกท้อทึงหากไม่ได้เข้าใช้

6. การแสดงออก (Self-Expression) สามารถสะท้อนตัวตนผ่านสังคมออนไลน์ได้ และสามารถทำให้เกิดความมั่นใจในการแสดงออก รวมไปถึงสามารถแสดงความคิดเห็นและแสดงความรู้สึกผ่านสังคมออนไลน์ได้ อีกทั้งผู้ใช้อย่างคงมีความชื่นชอบที่จะแสดงข้อมูลที่มีหลากหลายให้ผู้อื่นได้รับรู้ผ่านสังคมออนไลน์

7. ด้านการรับรู้ถึงความกังวล (Perceived Anxiety) มีความรู้สึกสบายใจที่ได้ใช้สังคมออนไลน์มีความเข้าใจรูปแบบการใช้เป็นอย่างดีไม่รู้สึกว่า การใช้มีความวุ่นวายและสับสนไม่รู้สึกกังวลหรือประหม่าในขณะที่ใช้ในการสื่อสาร

การจำแนกพฤติกรรมดังกล่าวเป็นไปในทิศทางเดียวกับ Fole Man (2556) ที่กล่าวถึงการจำแนกผลกระทบต่าง ๆ ที่เกิดจากพฤติกรรมความเป็นสังคมก้มหน้าโดยมีการจำแนกได้ดังนี้

1. มีผลทำให้มนุษย์ใจร้อนคาดหวังผลเร็วขึ้นอารมณ์หงุดหงิดง่าย แต่เดิมในยุคที่มนุษย์สื่อสารด้วยการส่งจดหมายติดแสตมป์ต้องใช้เวลาเป็นหลักวันกว่าที่จะสื่อสารกันได้หากว่าเป็นข้ามทวีปด้วยแล้วต้องใช้เวลาหลายสัปดาห์ แต่ปัจจุบันการส่งหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) ใช้เวลาเพียงไม่กี่นาทีก็สามารถส่งข้ามทวีปได้ หากมองนาฬิกาแล้วคิดว่าอีกฝ่ายน่าจะต้องตื่นแล้วและไม่ตอบมาในทันที อีกฝ่ายก็รู้สึกขุ่นมัวแล้วว่าอีกฝ่ายหายไปไหน ทำไมไม่ตอบ เพราะมีสมมุติฐานเบื้องต้นว่าโลกหมุนเร็วแล้วทุกคนต้องเร็วเท่ากันพอเกิดความคาดหวังแล้วไม่สมหวัง ก็เกิดอารมณ์ขุ่นมัวและบ่อยครั้งก็ไม่รู้นั่นคือการเกิดโทสะ เก็บความคับข้องใจกลายเป็นอารมณ์ต่อไปอีก

2. ขาดสติขาดความรู้ตัวทั่วพร้อม จนอาจจะก่อเกิดอันตรายต่อตนเองและผู้อื่น นอกเหนือไปจากนี้การที่สังคมเราเป็น “สังคมก้มหน้า” ใจลอยจิตไปจดจ่ออยู่กับเนื้อหาบนหน้าจอสมาร์ทโฟน จนไม่เหลือปฏิสัมพันธ์กับโลกภายนอกทั้งที่บางครั้งอยู่ในภาวะที่จำเป็นต้องระมัดระวังตัว เช่น การข้ามถนน หรือขับรถอยู่บนทางด่วน

โครงสร้างสังคมก้มหน้าหมายถึงผู้ที่มีลักษณะดังนี้ 1. การเสพติดสมาร์ทโฟน คือการใช้สมาร์ทโฟนมากเกินไปจนความจำเป็น กล่าวคือมีการใช้สมาร์ทโฟนในทุก ๆ กิจกรรมของชีวิตและหากขาดสมาร์ทโฟนหรือไม่ได้ใช้สมาร์ทโฟนจะมีความรู้สึกกระวนกระวายเหมือนชีวิตขาดสิ่งสำคัญไปและทำให้การดำรงชีวิตไม่มีความสุขเมื่อขาดสมาร์ทโฟน 2. การใช้สมาร์ทโฟนจนทำให้ความสัมพันธ์ถูกรบกวน โดยที่มีความกระตือรือร้นและเอาใจใส่กับความสัมพันธ์กับคนรอบข้างแบบตัวต่อตัวน้อยลง 3. การใช้สมาร์ทโฟนทำให้เกิดความสับสนในตัวเอง คือตัวตนในโลกออนไลน์ไม่สอดคล้องกับตัวตนที่แท้จริงจนบางครั้งสับสนในตัวตนที่แท้จริงของตนเอง

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พิชญ์ เพชรคำ และพรทิพย์ เย็นจะบก (2557) ได้ศึกษาเรื่อง “พฤติกรรมการใช้สมาร์ต โฟนของวัยรุ่นไทยที่มีผลกระทบด้านลบต่อตนเองและสังคม” ครั้งนี้ประชากรกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคือ กลุ่มวัยรุ่นที่ใช้โทรศัพท์สมาร์ตโฟนที่มีอายุระหว่าง 16-26 ปีในเขตกรุงเทพมหานคร โดยใช้โปรแกรม SPSS สถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 ชุด และผ่านการตรวจสอบคุณภาพมาแล้ว ทำการวิเคราะห์สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้คือ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชายมีอายุระหว่าง 21-22 ปี เป็นนักเรียนนักศึกษาในระดับการศึกษาปริญญาตรี และมีรายได้ 6,001-10,000 บาท ใช้โทรศัพท์บ่อยในช่วงเวลา 17.01-21.00 น. สถานที่ใช้บ่อยคือ ที่บ้านพักอาศัยความถี่ในการมากกว่า 30 ครั้งต่อวัน โดยกลุ่มตัวอย่างมีวัตถุประสงค์และลักษณะการใช้คือ Application Facebook ส่วนใหญ่ใช้ติดต่อกับเพื่อน ระยะเวลาในการใช้คือ ระยะเวลา 6-10 นาทีต่อครั้ง ส่วนผลกระทบด้านลบจากการใช้คือ ก่อให้เกิดการติดเกมส์ และแนวโน้มระดับความสัมพันธ์ของคนในสังคมเริ่มลดลงจากพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์สมาร์ตโฟนคือ การพูดคุยปากต่อปากกันน้อยลง

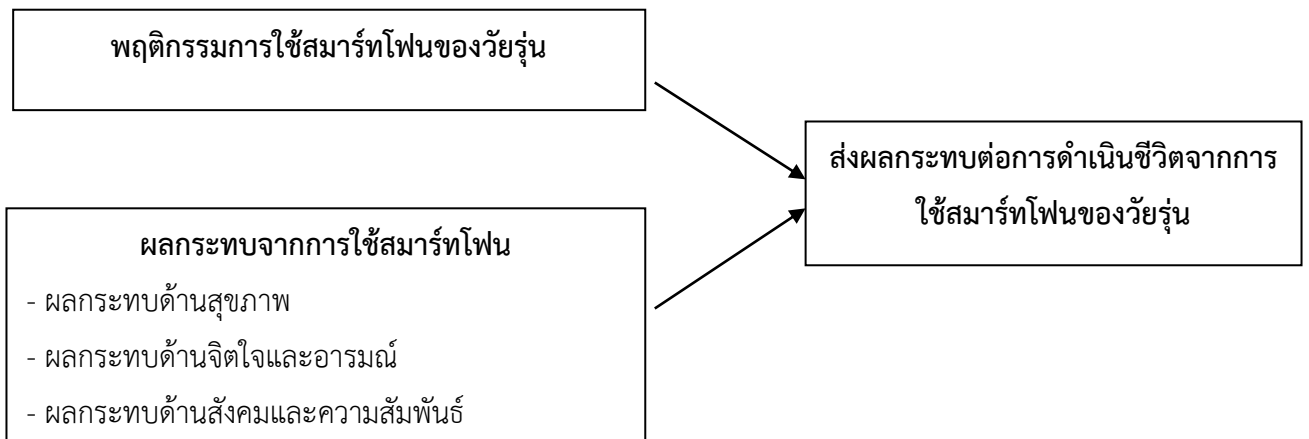
ภาวตา วงศ์สาฟู (2556) ได้ศึกษาเรื่อง “ผลกระทบจากการใช้อินเตอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่” การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) พฤติกรรมในการใช้อินเตอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา 2) ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้อินเตอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือและ 3) ผลกระทบของการใช้อินเตอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือเก็บข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้แบบสอบถามกับนักศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่จำนวน 177 คนและข้อมูลเชิงคุณภาพได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกนักศึกษา 32 คนและผู้ปกครอง 4 คน ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ นิยมใช้งานโปรแกรมเกี่ยวกับความบันเทิงมากที่สุด รองลงมาคือโปรแกรมเครือข่ายสังคมออนไลน์ การใช้งานอินเตอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือมากที่สุด 5 อันดับแรก คือ chat คุยกับเพื่อน ค้นคว้าข้อมูล/ข่าวสารที่ต้องการทราบเข้าเว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์ดูหนัง/ดูคลิปวิดีโอ และโหลดเพลง/ฟังเพลงตามลำดับ

ธนิกานต์ มาฆะศิริานนท์ (2545) ได้ศึกษาเรื่อง “พฤติกรรมการเสพติดอินเตอร์เน็ตและปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการเสพติดอินเตอร์เน็ตของผู้ใช้อินเตอร์เน็ตในประเทศไทย” จากการศึกษาพบว่าผู้ที่เสพติดจะตระหนักรู้ถึงภาวะการเสพติดแต่ไม่สามารถลดหรือหยุดใช้ได้ ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าปัจจัยทางจิตวิทยานั้นเป็นสาเหตุสำคัญที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมเสพติดเมื่อเปรียบเทียบกับระหว่างผู้ที่เสพติดและไม่เสพติด พบว่าผู้ที่เสพติดนั้นจะประสบกับปัญหาทางจิตใจ ปัญหาความสัมพันธ์ทางสังคมและมีแนวโน้มที่จะเสพติดสิ่งอื่น ๆ มาก่อนมากกว่าผู้ที่ไม่เสพติด

ณัฐชรัตน์ ไหมมามูล (2555) ได้วิจัยเรื่อง “พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือของนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่” การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้

โทรศัพท์มือถือของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ สาเหตุการใช้และลักษณะวิธีการใช้ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลส่วนบุคคลที่มีผลต่อการใช้โทรศัพท์มือถือ คือ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีโทรศัพท์มือถือจำนวน 1 เครื่อง ส่วนใหญ่จะใช้ยี่ห้อ iPhone มีสาเหตุส่วนบุคคลในการใช้โทรศัพท์มือถือ ในระดับการใช้มากที่สุด ได้แก่ การใช้ติดต่อเพื่อน มีระดับความถี่ในการใช้ฟังก์ชันต่างๆ อยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่ การรับสาย ระดับของวัตถุประสงค์ในการใช้โทรศัพท์มือถือและความต้องการใช้ฟังก์ชันอยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่ เล่น Line

2.7 กรอบแนวคิดในวิจัย



ภาพที่ 2 กรอบแนวคิดการวิจัย

2.8 สมมติฐานงานวิจัย

H_0 : พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนไม่ส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตจากการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่นในเขตอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง

H_1 : พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตจากการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่นในเขตอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง

บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษาเรื่อง พฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่นในเขตอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

- 3.1 การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.4 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยนี้ได้แก่ ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้คือประชาชนทั้งชายหญิงที่อาศัยอยู่ในอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง อายุระหว่าง 13-21 ปี จำนวน 8,847 คน

3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ 384 ตัวอย่าง โดยผู้วิจัยทำการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง ในกรณีที่ทราบจำนวนประชากรโดยใช้สูตรของ ทาโรยามานะ (Yamane, 1973 อ้างใน อึ้งฉวี ฤทธิ เอะกะกุล, 2543) ดังนี้

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

กำหนดให้ n = ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการ

N = ขนาดของประชากร

e = ระดับความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่างที่ยอมรับได้

3.2 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการทำวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) ประกอบด้วยข้อคำถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากทฤษฎีตามกรอบแนวคิดและวัตถุประสงค์การวิจัย เพื่อศึกษาข้อมูลที่ครอบคลุมเนื้อหาตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยแบ่ง ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดกรอบแนวคิดและแบบสอบถาม
2. กำหนดโครงสร้างของเครื่องมือ โดยใช้วัตถุประสงค์ของการวิจัย กรอบแนวความคิด และตัวแปรที่จะศึกษาเป็นหลัก
3. สร้างแบบสอบถามขึ้นให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย
4. ทดสอบหาความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถาม จำนวน 30 ชุด ด้วยวิธีการหาความสอดคล้องภายใน (Internal Consistency Method) โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์ อัลฟาของคอนบราท (Cronbach's alpha Coefficient) ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ ซึ่งสามารถวิเคราะห์ความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม เท่ากับ .948 (ซึ่งมีค่ามากกว่า .70) ดังนั้นแสดงว่าแบบสอบถามมีความเชื่อมั่น และเชื่อถือได้นำแบบสอบถามที่ทำการแก้ไขโดยสมบูรณ์แล้วไปทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดไว้
5. นำแบบสอบถามที่ทำการแก้ไขโดยสมบูรณ์แล้วไปทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดไว้

แบบสอบถามที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยในครั้งนี้ ประกอบด้วยคำถามประเภทต่าง ๆ โดยเนื้อหาของแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา คุณเข้าใช้งานสมาร์ทโฟนในช่วงเวลาใดบ่อยที่สุด ระยะเวลาที่ใช้ใช้สมาร์ทโฟนในแต่ละครั้ง ความถี่ในการใช้งานสมาร์ทโฟนบ่อยเพียงใด สถานที่ที่เปิดเข้าใช้สมาร์ทโฟนเป็นประจำ แอปพลิเคชันที่ใช้ใช้งานสมาร์ทโฟน มูลค่าของสมาร์ทโฟนที่ใช้ในปัจจุบันมีราคาเท่าไร การชำระค่าใช้จ่ายสมาร์ทโฟนของท่าน เป็นภาระของใคร ท่านใช้สมาร์ทโฟนมาเป็นระยะเวลานานเท่าใด โดยลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบเลือกตอบ (Check-List)

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน จำนวน 10 ข้อ โดยลักษณะของคำถามแบบมาตราวัดประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert Scale) (อ้างใน ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ ,2541:167) เป็นระดับการประเมินดังนี้

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

เกณฑ์การแปลความหมายของระดับคะแนน

การแปลความหมายค่าคะแนนเฉลี่ยใช้เกณฑ์ของเบสท์ (Best. 1981, p.82) แบ่งออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย	ความหมาย
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 4.50 – 5.00	เห็นด้วยมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 3.50 – 4.49	เห็นด้วยมาก
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.50 – 3.49	เห็นด้วยปานกลาง
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.50 – 2.49	เห็นด้วยน้อย
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00 – 1.49	เห็นด้วยน้อยที่สุด

ตอนที่ 3 ผลกระทบจากการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่น ได้แก่ ผลกระทบด้านสุขภาพ ผลกระทบด้านจิตใจและอารมณ์ และผลกระทบด้านสังคมและความสัมพันธ์ จำนวน 15 ข้อ โดยลักษณะของคำถามแบบมาตราวัดประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert Scale) (อ้างใน ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ ,2541:167) เป็นระดับการประเมินดังนี้

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

เกณฑ์การแปลความหมายของระดับคะแนน

การแปลความหมายค่าคะแนนเฉลี่ยใช้เกณฑ์ของเบสท์ (Best. 1981, p.82) แบ่งออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย	ความหมาย
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 4.50 – 5.00	เห็นด้วยมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 3.50 – 4.49	เห็นด้วยมาก
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.50 – 3.49	เห็นด้วยปานกลาง
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.50 – 2.49	เห็นด้วยน้อย
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00 – 1.49	เห็นด้วยน้อยที่สุด

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาแบบวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยมีการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัยในครั้งนี้จาก 2 แหล่ง ดังนี้

1. ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) เป็นข้อมูลที่ได้จากการใช้แบบสอบถามเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง 384 คน โดยผู้วิจัยได้เก็บข้อมูล จากการแจกแบบสอบถามให้กลุ่มตัวอย่าง
2. ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) เป็นการค้นคว้าหาข้อมูลจากเอกสาร วารสารที่สามารถอ้างอิงได้ ผลงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงแหล่งข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต เพื่อประกอบการสร้างแบบสอบถาม

3.3 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยนำข้อมูลมาประมวลผลด้วยคอมพิวเตอร์โปรแกรมสำเร็จรูป เพื่อทดสอบค่าทางสถิติ ดังนี้

1. สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) วิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคล โดยนำไปวิเคราะห์ โดยการแจกแจงความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. สถิติเชิงอนุมาน (Inference Statistics) เพื่อทดสอบสมมติฐาน ประกอบด้วย วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้น ได้แก่ พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนกับผลกระทบต่อการใช้ชีวิตจากการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่นในเขตอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง โดยการทดสอบสมมติฐานการวิเคราะห์ความถดถอยเชิงพหุ (Multiple Regression Analysis)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สำหรับการวิจัย เรื่อง พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนกับผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตจากการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่นในเขตอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง ซึ่งได้มีการวิเคราะห์ข้อมูลและได้มีการนำเสนอผลการวิเคราะห์ตามลำดับดังนี้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 5 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์เกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตาม เพศ อายุ ระดับการศึกษา ช่วงเวลา ระยะเวลาที่เข้าใช้สมาร์ทโฟน ความถี่ในการใช้งานสมาร์ทโฟน สถานที่ที่เปิดเข้าใช้สมาร์ทโฟน แอปพลิเคชันที่ใช้งานสมาร์ทโฟน มูลค่าของสมาร์ทโฟนที่ใช้ในปัจจุบัน และ ใช้สมาร์ทโฟนมาเป็นระยะเวลานานเท่าใด

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน

ตอนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบจากการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่น

ตอนที่ 4 การวิเคราะห์การถดถอย (Regression Analysis) เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนที่ส่งผลกระทบต่อวัยรุ่นในเขตอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์เกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตาม เพศ อายุ ระดับการศึกษา ช่วงเวลา ระยะเวลาที่เข้าใช้สมาร์ทโฟน ความถี่ในการใช้งานสมาร์ทโฟน สถานที่ที่เปิดเข้าใช้สมาร์ทโฟน แอปพลิเคชันที่ใช้งานสมาร์ทโฟน มูลค่าของสมาร์ทโฟนที่ใช้ในปัจจุบัน และ ใช้สมาร์ทโฟนมาเป็นระยะเวลานานเท่าใด

ตารางที่ 4-1 จำนวน ร้อยละข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตาม เพศ อายุ ระดับการศึกษา ช่วงเวลา ระยะเวลาที่เข้าใช้สมาร์ทโฟน ความถี่ในการใช้งานสมาร์ทโฟน สถานที่ที่เปิดเข้าใช้สมาร์ทโฟน แอปพลิเคชันที่ใช้งานสมาร์ทโฟน มูลค่าของสมาร์ทโฟนที่ใช้ในปัจจุบัน และ ใช้สมาร์ทโฟนมาเป็นระยะเวลานานเท่าใด

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน (n=384)	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	146	38.0
หญิง	238	62.0
รวม	384	100.0
2. อายุ		
13-15 ปี	64	16.7
16-18 ปี	116	30.2
19-21 ปี	204	53.1
21 ปีขึ้นไป	-	-
รวม	384	100.0
3. ระดับการศึกษา		
มัธยมศึกษาตอนต้น	64	16.7
มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช.	116	30.2
อนุปริญญา/ปวส.	76	19.8
ปริญญาตรี	128	33.3
รวม	384	100.0

ตารางที่ 4-1 (ต่อ)

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน (n=384)	ร้อยละ
4. คุณเข้าใช้งานสมาร์ทโฟนในช่วงเวลาใดบ่อยที่สุด		
06.01 – 09.00 น.	23	6.0
09.01 – 12.00 น.	51	13.3
12.01 – 15.00 น.	64	16.7
15.01 – 18.00 น.	31	8.1
18.01 – 21.00 น.	48	12.5
21.01 – 00.00 น.	109	28.4
00.01 – 03.00 น.	28	7.3
03.01 – 06.00 น.	30	7.8
รวม	384	100.0
5. ระยะเวลาที่เข้าใช้สมาร์ทโฟนในแต่ละครั้ง		
น้อยกว่า 30 นาที	11	2.9
1 – 2 ชั่วโมง	84	21.9
2 – 3 ชั่วโมง	24	6.3
มากกว่า 3 ชั่วโมง	265	69.0
รวม	384	100.0
6. ความถี่ในการใช้งานสมาร์ทโฟนบ่อยเพียงใด		
ทุกวัน	384	100.0
สัปดาห์ละครั้ง	-	-
สัปดาห์ละ 2 – 3 ครั้ง	-	-
รวม	384	100.0
7. สถานที่ที่เปิดเข้าใช้สมาร์ทโฟนเป็นประจำ		
บ้าน/หอพัก	220	57.3
ที่ทำงาน	-	-
ร้านบริการอินเทอร์เน็ต	-	-
ร้านกาแฟ	53	13.8
สถานศึกษา	80	20.8
บนยานพาหนะต่างๆ	31	8.1
รวม	384	100.0

ตารางที่ 4-1 (ต่อ)

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน (n=384)	ร้อยละ
8. แอปพลิเคชันที่ใช้งานสมาร์ทโฟน (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
เฟสบุ๊ก (Facebook)	336	87.5
Twitter	168	43.8
TikTok	258	67.2
Line	225	58.6
Instagram	215	56.0
YouTube	292	76.0
9. มูลค่าของสมาร์ทโฟนที่ใช้ในปัจจุบันมีราคาเท่าไร		
น้อยกว่า 5,000 บาท	166	43.2
ระหว่าง 5,001 – 10,000 บาท	155	40.4
ระหว่าง 10,001 – 15,000 บาท	48	12.5
ระหว่าง 15,001 – 20,000 บาท	15	3.9
ระหว่าง 20,001 – 25,000 บาท	-	-
มากกว่า 25,0001 บาท	-	-
รวม	384	100.0
10. การชำระค่าใช้จ่ายสมาร์ทโฟนของท่าน เป็นภาระของใคร		
ตัวเองทั้งหมด	83	21.6
ตัวเองเป็นบางส่วน	155	40.4
ผู้ปกครองทั้งหมด	146	38.0
ผู้ปกครองเป็นส่วนใหญ่	-	-
ผู้อุปการะ	-	-
รวม	384	100.0
11. ท่านใช้สมาร์ทโฟนมาเป็นระยะเวลาานานเท่าใด		
น้อยกว่า 1 ปี	59	15.4
1 - 3 ปี	96	25.0
3 – 5 ปี	65	16.9

5 – 6 ปี	36	9.4
6 ปีขึ้นไป	128	33.3
รวม	384	100.0

จากตารางที่ 4-1 จำนวนร้อยละข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 384 คน สามารถอธิบายได้ดังนี้

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 238 คน คิดเป็นร้อยละ 62.0 และเพศชาย จำนวน 146 คน คิดเป็นร้อยละ 38.0

อายุส่วนใหญ่อยู่ระหว่าง 19-21 ปี จำนวน 204 คน คิดเป็นร้อยละ 53.1 รองลงมาอยู่ระหว่าง 16-18 ปี จำนวน 116 คน คิดเป็นร้อยละ 30.2 และอายุระหว่าง 13-15 ปี จำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7 ตามลำดับ

ระดับการศึกษาส่วนใหญ่ระดับการศึกษาปริญญาตรี จำนวน 128 คน คิดเป็นร้อยละ 33.3 การศึกษามัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช. จำนวน 116 คน คิดเป็นร้อยละ 30.2 การศึกษาอนุปริญญา/ปวส. จำนวน 76 คน คิดเป็นร้อยละ 19.8 และมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7 ตามลำดับ

ช่วงเวลาในการใช้งานสมาร์ทโฟน ส่วนใหญ่ อยู่ในช่วงเวลา 21.01 – 00.00 น. จำนวน 109 คน คิดเป็นร้อยละ 28.4 รองลงมาอยู่ในช่วงเวลา 12.01 – 15.00 น. จำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7 อยู่ในช่วงเวลา 09.01 – 12.00 น. จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 13.3

ระยะเวลาที่เข้าใช้สมาร์ทโฟนในแต่ละครั้ง มากกว่า 3 ชั่วโมง จำนวน 265 คน คิดเป็นร้อยละ 69.0 รองลงมา 1-2 ชั่วโมง จำนวน 84 คน คิดเป็นร้อยละ 21.9 ระยะเวลา 2-3 ชั่วโมง จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 6.3 และระยะเวลา น้อยกว่า 30 นาที จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 2.9

ความถี่ในการใช้งานสมาร์ทโฟน ส่วนใหญ่ ใช้ทุกวัน จำนวน 384 คน คิดเป็นร้อยละ 100.0

สถานที่ที่เปิดเข้าใช้สมาร์ทโฟนเป็นประจำ บ้าน/หอพัก จำนวน 220 คน คิดเป็นร้อยละ 57.3 สถานศึกษา จำนวน 80 คน คิดเป็นร้อยละ 20.8 และ ร้านกาแฟ จำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 13.8

แอปพลิเคชันที่ใช้งานสมาร์ทโฟน คือ เฟสบุ๊ก (Facebook) จำนวน 336 คน คิดเป็นร้อยละ 87.5 TikTok จำนวน 258 คน คิดเป็นร้อยละ 67.2 Line จำนวน 225 คน คิดเป็นร้อยละ 58.6 Instagram จำนวน 215 คน คิดเป็นร้อยละ 56.0 และ Twitter จำนวน 168 คน คิดเป็นร้อยละ 43.8

มูลค่าของสมาร์ทโฟนที่ใช้ ราคาน้อยกว่า 5,000 บาท จำนวน 166 คน คิดเป็นร้อยละ 43.2 ราคา ระหว่าง 5,001 – 10,000 บาท จำนวน 155 คน คิดเป็นร้อยละ 40.4 ราคา ระหว่าง 10,001 –

15,000 บาท จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 12.5 และ ราคาระหว่าง 15,001 - 20,000 บาท จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 3.9

ภาระของการชำระค่าใช้จ่ายสมาร์ทโฟน ตัวเองเป็นบางส่วน จำนวน 155 คน คิดเป็นร้อยละ 40.4 ผู้ปกครองทั้งหมด จำนวน 146 คน คิดเป็นร้อยละ 38.0

ระยะเวลาในการใช้สมาร์ทโฟน 6 ปีขึ้นไป จำนวน 128 คน คิดเป็นร้อยละ 33.3 ระยะเวลา 1-3 ปี จำนวน 96 คน คิดเป็นร้อยละ 25.0 ระยะเวลา 3-5 ปี จำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 16.9 น้อยกว่า 1 ปี จำนวน 59 คน คิดเป็นร้อยละ 15.4 ระยะเวลา 5-6 ปี จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 9.4

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน

ตารางที่ 4-2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. ท่านใช้สมาร์ทโฟนเพื่อฟังเพลง ดูคลิป เล่นเกมส์ ฯลฯ	4.15	.857	มาก
2. ท่านใช้สมาร์ทโฟนเพื่อเล่น Social network เช่น facebook, twitter, instagram, line, ฯลฯ	4.07	.704	มาก
3. ท่านใช้สมาร์ทโฟนเพื่อโหลดแอปพลิเคชันมาเล่นคลายเครียด	3.20	1.212	ปานกลาง
4. ท่านใช้สมาร์ทโฟนในการค้นคว้าความรู้ต่างๆ ประกอบในการศึกษา	3.89	.780	มาก
5. ท่านใช้สมาร์ทโฟนเพื่อการซื้อ หรือขายสินค้า	3.06	1.117	ปานกลาง
6. ท่านใช้สมาร์ทโฟนการเปิดและแก้ไขไฟล์งานต่างๆ	3.26	.971	ปานกลาง
7. ท่านใช้สมาร์ทโฟนในการอ่านหนังสือ นิยาย วรรณกรรม ฯลฯ ออนไลน์	3.10	1.043	ปานกลาง
8. ท่านใช้สมาร์ทโฟนในการหารายได้จากอินเทอร์เน็ต	2.51	1.117	ปานกลาง
9. ท่านใช้สมาร์ทโฟนในการถ่ายภาพ ถ่ายวิดีโอ	3.76	1.088	มาก
10. ท่านใช้สมาร์ทโฟนในการทำธุรกรรมของธนาคารผ่านทางออนไลน์	3.85	1.156	มาก
รวม	3.51	.548	มาก

จากตารางที่ 4-2 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนโดยรวม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} =3.79) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ดังนี้ ใช้สมาร์ทโฟนเพื่อฟังเพลง ดูคลิป เล่นเกมส์ ฯลฯ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} =4.15) รองลงมา ใช้สมาร์ทโฟนเพื่อเล่น Social network เช่น facebook, twitter, instagram, line, ฯลฯ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} =4.07) ใช้สมาร์ทโฟนในการค้นคว้าความรู้ต่างๆ ประกอบในการศึกษา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} =3.89) ใช้สมาร์ทโฟนในการทำธุรกรรมของธนาคารผ่านทางออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} =3.85) ใช้สมาร์ทโฟนในการถ่ายภาพ ถ่ายวิดีโอ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} =3.76) ใช้สมาร์ทโฟนการเปิดและแก้ไขไฟล์งานต่างๆ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} =3.26) ใช้สมาร์ทโฟนเพื่อโหลดแอปพลิเคชันมาเล่นคลายเครียด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} =3.20) ใช้สมาร์ทโฟนในการอ่านหนังสือ นิยาย วรรณกรรม ฯลฯ ออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} =3.10) ใช้สมาร์ทโฟนเพื่อการซื้อ หรือขายสินค้า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} =3.06) และใช้สมาร์ทโฟนในการหารายได้จากอินเทอร์เน็ต มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} =2.51) ตามลำดับ

ตอนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบจากการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่น

ตารางที่ 4-3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบจากการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่น โดยรวม

ผลกระทบ	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. ผลกระทบด้านสุขภาพ	2.33	.903	น้อย
2. ผลกระทบด้านจิตใจและอารมณ์	2.00	.912	น้อย
3. ผลกระทบด้านสังคมและความสัมพันธ์	2.18	.846	น้อย
รวม	2.17	.818	น้อย

จากตารางที่ 4-3 พบว่า ผลกระทบจากการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่น โดยรวม อยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} =2.17) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านสุขภาพ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} =2.33) รองลงมา ด้านสังคมและความสัมพันธ์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} =2.18) และด้านจิตใจและอารมณ์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} =2.00) ตามลำดับ

ตารางที่ 4-4 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบจากการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่น
ด้านสุขภาพ

ผลกระทบด้านสุขภาพ	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. เกิดอาการ เช่น ปวดคอ ปวดไหล่ จอประสาทตาเสื่อม หมอนรองกระดูกเสื่อมก่อนวัย	2.66	1.284	ปานกลาง
2. เกิดอาการปวดนิ้ว ปวดมือ นิ้วล็อก	2.10	1.170	น้อย
3. เกิดอาการพักผ่อนไม่เพียงพอจากการนอนดึก เนื่องจากการใช้สมาร์ทโฟน	2.97	1.200	ปานกลาง
4. เกิดอาการปวดหัว ปวดขมับ จากการใช้สมาร์ทโฟน	2.44	1.271	น้อย
5. เคยเกิดอุบัติเหตุ เช่น หกล้ม รถชน เดินชนสิ่งของรอบข้าง จากการใช้สมาร์ทโฟน	1.47	.952	น้อยที่สุด
รวม	2.33	.903	น้อย

จากตารางที่ 4-4 พบว่า ผลกระทบจากการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่น ด้านสุขภาพ อยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} =2.33) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า เกิดอาการพักผ่อนไม่เพียงพอจากการนอนดึก เนื่องจากการใช้สมาร์ทโฟน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} =2.97) รองลงมา เกิดอาการ เช่น ปวดคอ ปวดไหล่ จอประสาทตาเสื่อม หมอนรองกระดูกเสื่อมก่อนวัย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} =2.66) เกิดอาการปวดหัว ปวดขมับ จากการใช้สมาร์ทโฟน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} =2.44) เกิดอาการปวดนิ้ว ปวดมือ นิ้วล็อก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} =2.10) และ เคยเกิดอุบัติเหตุ เช่น หกล้ม รถชน เดินชนสิ่งของรอบข้าง จากการใช้สมาร์ทโฟน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} =1.47) ตามลำดับ

ตารางที่ 4-5 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบจากการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่น
ผลกระทบด้านจิตใจและอารมณ์

ผลกระทบด้านจิตใจและอารมณ์	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
6. การใช้สมาร์ทโฟนนานๆทำให้ท่านเกิด ความเครียด	2.28	.991	น้อย
7. หากท่านไม่ได้ใช้สมาร์ทโฟนในเวลาที่ต้องการ มักจะเกิดอาการหงุดหงิด ก้าวร้าว และกระวน กระวาย	2.05	1.110	น้อย
8. การใช้สมาร์ทโฟน ส่งผลให้ท่านไม่มีสมาธิ และเสียสมาธิในการเรียน	2.13	1.140	น้อย
9. การใช้สมาร์ทโฟน ทำให้ท่านเกิดอาการ ซึมเศร้า และเป็นคนวิตกกังวล	1.60	.924	น้อย
10. การใช้สมาร์ทโฟน ส่งผลให้ท่านมีผลการ เรียนแย่งลง	1.92	1.178	น้อย
รวม	2.00	.912	น้อย

จากตารางที่ 4-5 พบว่า ผลกระทบจากการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่น ผลกระทบด้านจิตใจและ
อารมณ์ อยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} =2.00) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า การใช้สมาร์
โฟนนานๆทำให้ท่านเกิดความเครียด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} =2.28) รองลงมา การใช้สมาร์ทโฟน ส่งผล
ให้ท่านไม่มีสมาธิและเสียสมาธิในการเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} =2.13) หากท่านไม่ได้ใช้สมาร์
โฟนในเวลาที่ต้องการ มักจะเกิดอาการหงุดหงิด ก้าวร้าว และกระวนกระวาย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} =2.05)
การใช้สมาร์ทโฟน ส่งผลให้ท่านมีผลการเรียนแย่งลง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} =1.92) และ การใช้สมาร์
โฟน ทำให้ท่านเกิดอาการซึมเศร้า และเป็นคนวิตกกังวล มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} =1.60) ตามลำดับ

ตอนที่ 4 การวิเคราะห์การถดถอย (Regression Analysis) เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนที่ส่งผลกระทบต่อวัยรุ่นในเขตอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง

ตารางที่ 4-7 การวิเคราะห์พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนที่ส่งผลกระทบต่อวัยรุ่นในเขตอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง

ปัจจัย	β	t	p-value
ค่าคงที่ (α)	3.456	43.386	.000*
ผลกระทบต่อด้านสุขภาพ	-.352	-3.824	.000*
ผลกระทบต่อด้านจิตใจและอารมณ์	.211	3.173	.002*
ผลกระทบต่อด้านสังคมและความสัมพันธ์	.198	3.253	.001*
$R^2 = .039$, Adjusted $R^2 = .032$, SE = .53979 , F= 5.193, N = 383, Sig.= .002 ^b			

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4-7 พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนที่ส่งผลกระทบต่อวัยรุ่นในเขตอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง พบว่า พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนมีอิทธิพลทางตรงต่อผลกระทบต่อด้านสุขภาพ ผลกระทบด้านจิตใจและอารมณ์ และ ผลกระทบด้านสังคมและความสัมพันธ์ ดังนั้นพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนส่งผลกระทบต่อการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่นในเขตอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 อธิบายค่าความแปรผันของพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนส่งผลกระทบต่อการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่น ได้ร้อยละ 3.90 ($R^2=.039$)

บทที่ 5

สรุปผลและอภิปรายผล

การวิจัย เรื่อง พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนกับผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตจากการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่นในเขตอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง ผู้วิจัยทำการสรุปและมีประเด็นสำคัญในการนำเสนอตามลำดับ ดังนี้

1. สรุปผล
2. อภิปรายผล
3. ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนกับผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตจากการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่นในเขตอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง สามารถสรุปผลการวิจัย ได้ดังนี้

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์เกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตาม เพศ อายุ ระดับการศึกษา ช่วงเวลา ระยะเวลาที่เข้าใช้สมาร์ทโฟน ความถี่ในการใช้งานสมาร์ทโฟน สถานที่ที่เปิดเข้าใช้สมาร์ทโฟน แอปพลิเคชันที่ใช้งานสมาร์ทโฟน มูลค่าของสมาร์ทโฟนที่ใช้ในปัจจุบัน และ ใช้สมาร์ทโฟนมาเป็นระยะเวลานานเท่าใด

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 238 คน คิดเป็นร้อยละ 62.0 และเพศชาย จำนวน 146 คน คิดเป็นร้อยละ 38.0 อายุส่วนใหญ่อยู่ระหว่าง 19-21 ปี จำนวน 204 คน คิดเป็นร้อยละ 53.1 รองลงมาอยู่ระหว่าง 16-18 ปี จำนวน 116 คน คิดเป็นร้อยละ 30.2 และอายุระหว่าง 13-15 ปี จำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7 ระดับการศึกษาส่วนใหญ่ระดับการศึกษาปริญญาตรี จำนวน 128 คน คิดเป็นร้อยละ 33.3 การศึกษามัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช. จำนวน 116 คน คิดเป็นร้อยละ 30.2 การศึกษาอนุปริญญา/ปวส. จำนวน 76 คน คิดเป็นร้อยละ 19.8 และมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7 ช่วงเวลาในการใช้งานสมาร์ทโฟน ส่วนใหญ่อยู่ในช่วงเวลา 21.01 – 00.00 น. จำนวน 109 คน คิดเป็นร้อยละ 28.4 รองลงมาอยู่ในช่วงเวลา 12.01 – 15.00 น. จำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7 อยู่ในช่วงเวลา 09.01 – 12.00 น. จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 13.3 ระยะเวลาที่เข้าใช้สมาร์ทโฟนในแต่ละครั้ง มากกว่า 3 ชั่วโมง จำนวน 265 คน คิดเป็นร้อยละ 69.0 รองลงมา 1-2 ชั่วโมง จำนวน 84 คน คิดเป็นร้อยละ 21.9 ระยะเวลา 2-3 ชั่วโมง จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 6.3 และระยะเวลา น้อยกว่า 30 นาที จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 2.9

ความถี่ในการใช้งานสมาร์ทโฟน ส่วนใหญ่ ใช้ทุกวัน จำนวน 384 คน คิดเป็นร้อยละ 100.0 สถานที่ที่เปิดเข้าใช้สมาร์ทโฟนเป็นประจำ บ้าน/หอพัก จำนวน 220 คน คิดเป็นร้อยละ 57.3 สถานศึกษา จำนวน 80 คน คิดเป็นร้อยละ 20.8 และ ร้านกาแฟ จำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 13.8 แอปพลิเคชันที่ใช้งานสมาร์ทโฟน คือ เฟสบุ๊ก (Facebook) จำนวน 336 คน คิดเป็นร้อยละ 87.5 TikTok จำนวน 258 คน คิดเป็นร้อยละ 67.2 Line จำนวน 225 คน คิดเป็นร้อยละ 58.6 Instagram จำนวน 215 คน คิดเป็นร้อยละ 56.0 และ Twitter จำนวน 168 คน คิดเป็นร้อยละ 43.8 มูลค่าของสมาร์ทโฟนที่ใช้ ราคาต่ำกว่า 5,000 บาท จำนวน 166 คน คิดเป็นร้อยละ 43.2 ราคาระหว่าง 5,001 – 10,000 บาท จำนวน 155 คน คิดเป็นร้อยละ 40.4 ราคาระหว่าง 10,001 – 15,000 บาท จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 12.5 และ ราคาระหว่าง 15,001 – 20,000 บาท จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 3.9 ภาระของการชำระค่าใช้จ่ายสมาร์ทโฟน ตัวเองเป็นบางส่วน จำนวน 155 คน คิดเป็นร้อยละ 40.4 ผู้ปกครองทั้งหมด จำนวน 146 คน คิดเป็นร้อยละ 38.0

ระยะเวลาในการใช้สมาร์ทโฟน 6 ปีขึ้นไป จำนวน 128 คน คิดเป็นร้อยละ 33.3 ระยะเวลา 1-3 ปี จำนวน 96 คน คิดเป็นร้อยละ 25.0 ระยะเวลา 3-5 ปี จำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 16.9 น้อยกว่า 1 ปี จำนวน 59 คน คิดเป็นร้อยละ 15.4 ระยะเวลา 5-6 ปี จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 9.4

ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนโดยรวม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} =3.79) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ดังนี้ ใช้สมาร์ทโฟนเพื่อฟังเพลง ดูคลิป เล่นเกมต่างๆ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} =4.15) รองลงมา ใช้สมาร์ทโฟนเพื่อเล่น Social network เช่น facebook, twitter, instagram, line, ฯลฯ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} =4.07) ใช้สมาร์ทโฟนในการค้นคว้าความรู้ต่างๆ ประกอบในการศึกษา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} =3.89) ใช้สมาร์ทโฟนในการทำธุรกรรมของธนาคารผ่านทางออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} =3.85) ใช้สมาร์ทโฟนในการถ่ายภาพ ถ่ายวิดีโอ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} =3.76) ใช้สมาร์ทโฟนการเปิดและแก้ไขไฟล์งานต่างๆ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} =3.26) ใช้สมาร์ทโฟนเพื่อโหลดแอปพลิเคชันมาเล่น คลายเครียด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} =3.20) ใช้สมาร์ทโฟนในการอ่านหนังสือ นิยาย วรรณกรรม ฯลฯ ออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} =3.10) ใช้สมาร์ทโฟนเพื่อการซื้อ หรือขายสินค้า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} =3.06) และใช้สมาร์ทโฟนในการหารายได้จากอินเทอร์เน็ต มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} =2.51) ตามลำดับ

ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบจากการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่น

ผลกระทบจากการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่น พบว่า ผลกระทบจากการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่นโดยรวม อยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}=2.17$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านสุขภาพ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}=2.33$) รองลงมา ด้านสังคมและความสัมพันธ์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}=2.18$) และด้านจิตใจและอารมณ์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}=2.00$) ตามลำดับ โดยวิเคราะห์เป็นรายด้าน ดังนี้

ผลกระทบจากการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่น ด้านสุขภาพ อยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}=2.33$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า เกิดอาการพักผ่อนไม่เพียงพอจากการนอนดึก เนื่องจากการใช้สมาร์ทโฟน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}=2.97$) รองลงมา เกิดอาการ เช่น ปวดคอ ปวดไหล่ จอประสาทตาเสื่อม หมอนรองกระดูกเสื่อมก่อนวัย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}=2.66$) เกิดอาการปวดหัว ปวดขมับ จากการใช้สมาร์ทโฟน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}=2.44$) เกิดอาการปวดนิ้ว ปวดมือ นิ้วล็อค มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}=2.10$) และ เคยเกิดอุบัติเหตุ เช่น หกล้ม รถชน เดินชนสิ่งของรอบข้าง จากการใช้สมาร์ทโฟน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}=1.47$) ตามลำดับ

ผลกระทบจากการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่น ผลกระทบด้านจิตใจและอารมณ์ อยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}=2.00$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า การใช้สมาร์ทโฟนนานๆทำให้ท่านเกิดความเครียด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}=2.28$) รองลงมา การใช้สมาร์ทโฟน ส่งผลให้ท่านไม่มีสมาธิและเสียสมาธิในการเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}=2.13$) หากท่านไม่ได้ใช้สมาร์ทโฟนในเวลาที่ต้องการ มักจะเกิดอาการหงุดหงิด ก้าวร้าว และกระวนกระวาย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}=2.05$) การใช้สมาร์ทโฟน ส่งผลให้ท่านมีผลการเรียนแย่ลง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}=1.92$) และ การใช้สมาร์ทโฟน ทำให้ท่านเกิดอาการซึมเศร้า และเป็นคนวิตกกังวล มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}=1.60$) ตามลำดับ

ผลกระทบจากการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่น ผลกระทบด้านสังคมและความสัมพันธ์ อยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}=2.18$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ท่านรู้สึกว่ามีโลกส่วนตัวสูงขึ้น ชอบอยู่คนเดียวมากขึ้น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}=2.98$) รองลงมา ท่านรู้สึกว่าขาดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆรอบตัว มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}=2.15$) ท่านรู้สึกว่าปรับตัวให้เข้ากับคนอื่นยากขึ้น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}=2.03$) ท่านรู้สึกว่าไม่สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ หรืองานกลุ่มที่ได้รับมอบหมายทำไม่สำเร็จ เกิดจากการขาดความรับผิดชอบต่อหน้าที่ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}=1.90$) และ ความสัมพันธ์กับเพื่อนๆ รอบข้างลดลง คุยกันน้อยลง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}=1.85$) ตามลำดับ

ส่วนที่ 4 การวิเคราะห์การถดถอย (Regression Analysis) เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้ สมาร์ทโฟนที่ส่งผลกระทบต่อวัยรุ่นในเขตอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนที่ส่งผลกระทบต่อวัยรุ่นในเขตอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง พบว่า พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนมีอิทธิพลทางตรงต่อผลกระทบด้านสุขภาพ ผลกระทบด้านจิตใจและ อารมณ์ และ ผลกระทบด้านสังคมและความสัมพันธ์ ดังนั้นพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนส่งผลกระทบต่อ การใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่นในเขตอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 อธิบายค่าความแปรผันของพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนส่งผลกระทบต่อการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่น ได้ร้อยละ 3.90 ($R^2 = .039$)

อภิปรายผล

ผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนส่งผลกระทบต่อ การดำเนินชีวิตจากการใช้ สมาร์ทโฟนของวัยรุ่นในเขตอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง โดยพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนมีอิทธิพล ทางตรงต่อผลกระทบด้านสุขภาพ ผลกระทบด้านจิตใจและอารมณ์ และ ผลกระทบด้านสังคมและ ความสัมพันธ์ ซึ่งผลจากการวิจัย สอดคล้องกับ กิติมา สุรสนธิ (2542) กล่าวว่า พฤติกรรมการใช้ สมาร์ทโฟนส่งผลกระทบด้านสุขภาพต่างๆ เช่น ปัญหาที่เกิดขึ้นกับดวงตา และโรคทางกล้ามเนื้อ กระดูก ซึ่งจะทำให้มีโรคประจำตัวไปจนกระทั่งแก่เฒ่า และทำให้เป็นทุกข์ตลอดชีวิต โรคเกี่ยวกับ ดวงตา การจ้องเป็นเวลานาน ถ้าระดับที่วางความสว่างไม่เหมาะสม อาจส่งผลกระทบต่อระบบของ การกลอกตา ระบบกล้ามเนื้อและประสาท ซึ่งจะเกิดหลังจากใช้สายตานานผิดปกติ ทำให้เกิดอาการ ดวงตาล้า ดวงตาตึงเครียด ตาขี้ตา ตาแดง แสบ ผลกระทบทำให้ความสัมพันธ์ของมนุษย์เสื่อมถอย และ น้ำทิพย์ สำเภาประเสริฐ (2543) กล่าวว่า การเปลี่ยนแปลงซึ่งเกิดขึ้นในปัจจุบันบุคคลและใน ระบบสังคม โดย ผลกระทบที่ต้องการให้เกิด เป็นผลกระทบจากนวัตกรรมที่อาจก่อให้เกิดโทษต่อ บุคคลและสังคม นอกจากนี้ Jarice Hanson and Uma Narula (1990) กล่าวว่า ผลกระทบที่ เกิดขึ้นส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตของคนในสังคมและคุณภาพชีวิต เช่น ความสัมพันธ์ในครอบครัว กิจกรรมใน ครอบครัว ความสัมพันธ์ทางสังคม ความพึงพอใจในบทบาททางเพศ การเติบโตทางด้านความรู้ การ ใช้เวลา ค่านิยม และพฤติกรรมการค้นหาข่าวสาร กิจกรรมชุมชน ความสนใจของคนในสังคม เปลี่ยนแปลงไป นอกจากนี้ Fole Man (2013) กล่าวว่า การใช้งานผ่านสมาร์ทโฟน เป็นเครื่องมือซึ่ง เป็นผลทำให้มีการพูดคุยหรือการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนที่อยู่รอบตัวน้อยลงจนกลายเป็นต่างคนต่างอยู่ มากขึ้น และเครือข่ายสังคมออนไลน์สร้างปัญหาความสัมพันธ์ในครอบครัว ทำให้คนห่างไกลกันมาก ขึ้นเพราะวิธีการสื่อสารกับคนรู้จักและคนแปลกหน้าบนอินเทอร์เน็ตทำให้ความรู้สึกของคนเปลี่ยนไป และสอดคล้องกับ พิชญ์ เพชรคำ และพรทิพย์ เย็นจะบก (2557) กล่าวว่า ผลกระทบด้านลบจาก พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน คือ การพูดคุยปากต่อปากกันน้อยลงก่อให้เกิดการติดเกมส์

และแนวโน้มระดับความสัมพันธ์ของคนในสังคมเริ่มลดลง จะเห็นได้ว่าพฤติกรรมของการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่นนั้นส่งผลกระทบต่อสุขภาพ จิตใจ อารมณ์ และความสัมพันธ์ ซึ่งทำให้พฤติกรรมของวัยรุ่นเปลี่ยนไป เป็นผลกระทบที่ส่งผลในระยะยาวและเป็นผลเสียทำให้เกิดการเป็นสังคมก้มหน้าอย่างแท้จริงในอนาคตข้างหน้า

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ผู้ปกครองควรสร้างความสัมพันธ์และความอบอุ่นภายในครอบครัว แนะนำแนวทาง คอยดูแลอย่างใกล้ชิด และคอยให้คำปรึกษา เพื่อส่งเสริมให้พฤติกรรมของทุกคนในครอบครัว มีความสุข และมีสัมพันธภาพที่ดีภายในครอบครัว ป้องกันการเกิดลักษณะพฤติกรรมการเป็นสังคมก้มหน้า
2. สถาบันการศึกษาและภาครัฐ ควรส่งเสริมและให้ความรู้ที่ถูกต้องเกี่ยวกับเทคโนโลยีการสื่อสาร เพื่อลดพฤติกรรมการเป็นสังคมก้มหน้าของวัยรุ่น และให้วัยรุ่นใช้ประโยชน์จากสมาร์ทโฟน เพื่อให้เป็นผลดีและเป็นประโยชน์ นำมาสร้างสรรค์เทคโนโลยีให้สามารถนำเทคโนโลยีมาใช้ในการประเทศต่อไปในอนาคต

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรทำการวิจัยขยายขอบเขตของกลุ่มประชากร โดยขยายไปยังกลุ่มเด็ก และกลุ่มประชากรวัยแรงงาน ของพฤติกรรมการเป็นสังคมก้มหน้า และอาจทำการสำรวจเป็นวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อสัมภาษณ์ให้ได้ข้อมูลเชิงลึกมากขึ้น

บรรณานุกรม

- กาญจนา แก้วเทพ. (2541). **การวิเคราะห์สื่อ:แนวคิดและเทคนิค**. กรุงเทพฯ:อินพี นิตีเพรส.
- กิติมา สุรสนธิ. (2542). **ความรู้ทางการสื่อสาร**. (พิมพ์ครั้งที่3). กรุงเทพฯ: คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ขวัญเรือน กิตติวัฒน์. (2547). **ปัจจัยการเลือกรับข่าวสารโฆษณาของผู้บริโภค**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ฉันทนา ปาปักถา และ ณมน จีรังสุวรรณ. (2551). **สิ่งแวดล้อมการเรียนรู้เสมือนในการศึกษาสร้างสรรค์**. วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยพระจอมเกล้าพระนคร.
- ณัฐชรัตน์ ใหม่มามูล. (2555). **พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือของนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่**. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ณัฐกฤตา ศรีนุต. (2555). **พฤติกรรมของผู้ใช้เขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ในการใช้สมาร์ทโฟน**. การค้นคว้าอิสระปริญญาโท. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่พัชรี ดอกพุด. (2556). **โทรศัพท์เพื่อการศึกษา**.วารสารเทคโนโลยีภาคใต้ ปีที่6 ฉบับที่2 (กรกฎาคม-ธันวาคม).
- พิชญ์ เพชรคำ และพรทิพย์ เย็นจะบก. (2555). **พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนของวัยรุ่นไทยที่มีผลกระทบต่อตนเองและสังคม**. สืบค้นเมื่อวันที่ 13 มกราคม 2558, จาก <http://www.spu.ac.th/commarts/files/2014/06/13.บทความ.pdf>
- ธนิกานต์ มาชะศิริานนท์. (2545). **พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการเสพติดอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย**.วิทยานิพนธ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีรวิมล เอกะกุล. (2543). **ระเบียบวิธีวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์ และสังคมศาสตร์**. พิมพ์ครั้งที่ 1. อุดรราชธานี : สถาบันราชภัฏอุดรราชธานี.
- น้ำทิพย์ สำเภาประเสริฐ. (2543). **การใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ใช้ในระยะเริ่มต้นในเขตกรุงเทพมหานครกับผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมสื่อสาร**. วิทยานิพนธ์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- รินจิต ปัญญาเรือง. (2548). **พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือของนักเรียนระดับช่วงชั้นปีที่ 4 โรงเรียนวชิรวิทย์จังหวัดเชียงใหม่**. การค้นคว้าอิสระปริญญาโท มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- วิทย์ ปัญโญ. (2558). **สังคมก้มหน้า Social Ignore**. (ระบบออนไลน์). แหล่งที่มา <http://slideshare.net>. (10 กันยายน 2562).
- ศิริวรรณ เสรีรัตน์. (2541). **กลยุทธ์การตลาด และการบริหารการตลาด**. กรุงเทพฯ: อีระพี ไลน์/ไซเท็กซ์.

- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2561). **อัตราการใช้สมาร์ทโฟนในประเทศไทย**. กรุงเทพมหานคร : สำนักงานสถิติแห่งชาติ.
- อนุสร หงส์ขุนทด. (2556). **สังคมก้มหน้า**. (ระบบออนไลน์). แหล่งที่มา <http://aunsornbob.blogspot.com/2013/03/Social-ignoer.html>. (10 กันยายน 2562).
- Best, John W. (1981). **Research in Education**. 3 rd ed. Englewood cliffs, New Jersey : Prentice. Hall Inc.
- Hugskater. (2013). **โรคเสพติดสังคมออนไลน์ระบาดหนัก ไทยติดหม่อม 11 ล้านคน**. (ระบบออนไลน์).แหล่งที่มา <http://nookiihugskater.blogspot.com>. (10 กันยายน 2562).
- McConnell, E.A. (1983). **Burnout in the Nursing Profession : Coping Strategies Cause and Costs**. St. Louis: The C.V. Mosby Company.
- McQuail, D. (1994). **Mass Communication Theory: An Introduction(3rd ed.)**. London: Sage.
- Simmel, G. (1955). **Conflict and the Web of Web of Group Affiliations**. Glencoe, Ill.: Free Press.
- Taro Yamane.(1973). **Statistics: An Introductory Analysis.3rdEd**. New York.Harper and Row Publications.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
แบบสอบถาม

แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรื่อง พฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่นในเขตอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง

คำชี้แจง

แบบสอบถามนี้จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่นในเขตอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง โดยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน

ตอนที่ 3 ผลกระทบจากการใช้โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง : กรุณาทำเครื่องหมาย ในช่อง ที่ท่านต้องการเลือก

1. เพศ

() ชาย () หญิง

2. อายุ

() 13-15 ปี () 16-18 ปี () 19-21 ปี () 21 ปีขึ้นไป

3. ระดับการศึกษา

() มัธยมศึกษาตอนต้น () มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช.

() อนุปริญญา/ปวส. () ปริญญาตรี

4. คุณใช้งานสมาร์ทโฟนในช่วงเวลาใดบ่อยที่สุด (เลือกตอบเพียง 1 ข้อ)

() 06.01 – 09.00 น. () 09.01 – 12.00 น. () 12.01 – 15.00 น.

() 15.01 – 18.00 น. () 18.01 – 21.00 น. () 21.01 – 00.00 น.

() 00.01 – 03.00 น. () 03.01 – 06.00 น.

5. ระยะเวลาที่เข้าใช้สมาร์ทโฟนในแต่ละครั้ง

() น้อยกว่า 30 นาที () 1 – 2 ชั่วโมง () 2 – 3 ชั่วโมง

() มากกว่า 3 ชั่วโมง

6. ความถี่ในการใช้งานสมาร์ทโฟนบ่อยเพียงใด

() ทุกวัน () สัปดาห์ละครั้ง () สัปดาห์ละ 2 – 3 ครั้ง

7. สถานที่ที่เปิดเข้าใช้สมาร์ทโฟนเป็นประจำ

() บ้าน/หอพัก () ที่ทำงาน () ร้านบริการอินเทอร์เน็ต

- () ร้านกาแฟ () สถานศึกษา () บนยานพาหนะต่างๆ
() อื่น (โปรดระบุ).....

8. แอปพลิเคชันที่ใช้งานสมาร์ทโฟน (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () เฟสบุ๊ก (Facebook) () Twitter () TikTok
() Line () Instagram () YouTube
() อื่นๆ (โปรดระบุ).....

9. มูลค่าของสมาร์ทโฟนที่ใช้ในปัจจุบันมีราคาเท่าไร

- () น้อยกว่า 5,000 บาท () ระหว่าง 5,001 – 10,000 บาท
() ระหว่าง 10,001 – 15,000 บาท () ระหว่าง 15,001 – 20,000 บาท
() ระหว่าง 20,001 – 25,000 บาท () มากกว่า 25,000 บาท

10. การชำระค่าใช้จ่ายสมาร์ทโฟนของท่าน เป็นภาระของใคร

- () ตัวเองทั้งหมด () ตัวเองเป็นบางส่วน () ผู้ปกครองทั้งหมด
() ผู้ปกครองเป็นส่วนใหญ่ () ผู้ประกอบการ

11. ท่านใช้สมาร์ทโฟนมาเป็นระยะเวลาานานเท่าใด

- () น้อยกว่า 1 ปี () 1 - 3 ปี () 3 - 5 ปี
() 5 - 6 ปี () 6 ปีขึ้นไป

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน

คำชี้แจง : กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นด้วยมากที่สุดเพียง 1 ช่องเท่านั้น

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. ท่านใช้สมาร์ทโฟนเพื่อฟังเพลง ดูคลิป เล่นเกมส์ ฯลฯ					
2. ท่านใช้สมาร์ทโฟนเพื่อเล่น Social network เช่น facebook, twitter, instagram, line, ฯลฯ					
3. ท่านใช้สมาร์ทโฟนเพื่อโหลดแอปพลิเคชันมาเล่น คลายเครียด					
4. ท่านใช้สมาร์ทโฟนในการค้นคว้าความรู้ต่างๆ ประกอบในการศึกษา					
5. ท่านใช้สมาร์ทโฟนเพื่อการซื้อ หรือขายสินค้า					

6. ท่านใช้สมาร์ทโฟนการเปิดและแก้ไขไฟล์งานต่างๆ					
7. ท่านใช้สมาร์ทโฟนในการอ่านหนังสือ นิยาย วรรณกรรม ฯลฯ ออนไลน์					
8. ท่านใช้สมาร์ทโฟนในการหารายได้จากอินเทอร์เน็ต					
9. ท่านใช้สมาร์ทโฟนในการถ่ายภาพ ถ่ายวิดีโอ					
10. ท่านใช้สมาร์ทโฟนในการทำธุรกรรมของธนาคารผ่านทางออนไลน์					

ตอนที่ 3 ผลกระทบจากการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่น

คำชี้แจง : กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นด้วยมากที่สุดเพียง 1 ช่องเท่านั้น

ผลกระทบจากการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่น	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
ผลกระทบด้านสุขภาพ					
4. เกิดอาการ เช่น ปวดคอ ปวดไหล่ จอประสาทตาเสื่อม หมอนรองกระดูกเสื่อมก่อนวัย					
5. เกิดอาการปวดนิ้ว ปวดมือ นิ้วลือค					
6. เกิดอาการพักผ่อนไม่เพียงพอจากการนอนดึกเนื่องจากการใช้สมาร์ทโฟน					
7. เกิดอาการปวดหัว ปวดขมับ จากการใช้สมาร์ทโฟน					
8. เคยเกิดอุบัติเหตุ เช่น หกล้ม รถชน เดินชนสิ่งของรอบข้าง จากการใช้สมาร์ทโฟน					
ผลกระทบด้านจิตใจและอารมณ์					
6. การใช้สมาร์ทโฟนนานๆทำให้ท่านเกิดความเครียด					
7. หากท่านไม่ได้ใช้สมาร์ทโฟนในเวลาที่ต้องการ มักจะเกิดอาการหงุดหงิด ก้าวร้าว และกระวนกระวาย					
8. การใช้สมาร์ทโฟน ส่งผลให้ท่านไม่มีสมาธิและเสียสมาธิในการเรียน					
9. การใช้สมาร์ทโฟน ทำให้ท่านเกิดอาการซึมเศร้า และเป็นคนวิตกกังวล					
10. การใช้สมาร์ทโฟน ส่งผลให้ท่านมีผลการเรียนแย่งลง					

ผลกระทบด้านสังคมและความสัมพันธ์					
11. ท่านรู้สึกว่ารับตัวให้เข้ากับคนอื่นยากขึ้น					
12. ท่านรู้สึกว่าขาดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ รอบตัว					
13. ท่านรู้สึกว่ามีส่วนตัวสูงขึ้น ชอบอยู่คนเดียวมากขึ้น					
14. ท่านรู้สึกว่าไม่สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ หรืองานกลุ่มที่ได้รับมอบหมายทำไม่สำเร็จ เกิดจากการขาดความรับผิดชอบต่อหน้าที่					
15. ความสัมพันธ์กับเพื่อนๆ รอบข้างลดลง คุยกันน้อยลง					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ขอขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่งสำหรับการตอบแบบสอบถาม

ดาวเดือน อินเตชะ

ภาคผนวก ข
ประวัติผู้วิจัย

ประวัติผู้วิจัย

หัวหน้าโครงการวิจัย

ชื่อสกุล

นางสาวดาวเดือน อินเตชะ

Miss. Daoduen Intecha

ตำแหน่งปัจจุบัน

อาจารย์ประจำสาขาวิชาบริหารธุรกิจ

หน่วยงานที่สังกัด

สาขาวิชาบริหารธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยี

วิทยาลัยอินเทอร์เน็ตเทคโนโลยี
วิทยาลัยอินเทอร์เน็ตเทคโนโลยี

ประวัติการศึกษา

ระดับการศึกษา	วุฒิการศึกษาที่ได้รับ	สาขาวิชา	ปีที่สำเร็จการศึกษา	สถานศึกษา
ปริญญาโท	บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต	การจัดการทั่วไป	2557	มหาวิทยาลัยแม่โจ้
ปริญญาตรี	บริหารธุรกิจบัณฑิต	การจัดการ ทรัพยากรมนุษย์	2551	วิทยาลัยอินเทอร์เน็ตเทคโนโลยี

ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย (ภายในประเทศ)

ปีการศึกษา	ชื่อผลงานวิจัย	สถานะผลงานวิจัย	สถานภาพการทำวิจัย
2556	ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อความพร้อมเข้าสู่ ASEAN ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี เขตอำเภอเมืองลำปาง	เสร็จสมบูรณ์	ผู้ช่วยวิจัย
2557	ผลกระทบของกรบริหารค่าตอบแทนที่มีต่อความกระตือรือร้นในการทำงานของพนักงานการไฟฟ้า แม่เมาะ	เสร็จสมบูรณ์	หัวหน้าโครงการวิจัย
2559	ปัจจัยที่ส่งผลต่อการลาออกของพนักงานบริษัทเอกชน ในอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง	เสร็จสมบูรณ์	หัวหน้าโครงการวิจัย
2560	การจัดการทรัพยากรมนุษย์ที่มีผลต่อประสิทธิภาพการทำงานของกิจการ โรงโมหิน : กรณีศึกษาห้างหุ้นส่วนจำกัดศรีวิเศษ99	เสร็จสมบูรณ์	หัวหน้าโครงการวิจัย
2561	ขีดความสามารถในการจัดการของผู้ประกอบการเซรามิกหมู่บ้านท่องเที่ยว เทศบาล	เสร็จสมบูรณ์	หัวหน้าโครงการวิจัย

	ตำบลท่าผา อำเภอกะชัง จังหวัดลำปาง		
2562	ความสัมพันธ์ของการได้รับค่าตอบแทนที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการทำงานของพนักงานห้างสรรพสินค้า ในอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง	เสร็จสมบูรณ์	หัวหน้าโครงการวิจัย

ผู้ช่วยนักวิจัย

ชื่อสกุล

พิมพ์พิศา จันทร์มณี

ตำแหน่งปัจจุบัน

อาจารย์ประจำสาขาวิชาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว

หน่วยงานที่สังกัด

สาขาวิชาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยี
วิทยาลัยอินเตอร์เทคลำปาง

ประวัติการศึกษา

ระดับการศึกษา	วุฒิการศึกษาที่ได้รับ	สาขาวิชา	ปีที่สำเร็จการศึกษา	สถานศึกษา
ปริญญาตรี	บธ.บ.	บริหารธุรกิจบัณฑิต (การจัดการการท่องเที่ยว)	2554	มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง

ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย (ภายในประเทศ)

ปีการศึกษา	ชื่อผลงานวิจัย	สถานะผลงานวิจัย	สถานภาพการทำวิจัย
2562	แนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงเกษตรของชุมชนวอแก้ว อำเภอห้างฉัตร จังหวัดลำปาง	เสร็จสมบูรณ์	หัวหน้านักวิจัย

ผู้ช่วยนักวิจัย

ชื่อสกุล

ชลธิชา รอดศิริณ

ตำแหน่งปัจจุบัน

อาจารย์ประจำสาขาวิชาอุตสาหกรรมจัดการท่องเที่ยว

หน่วยงานที่สังกัด

สาขาวิชาอุตสาหกรรมจัดการท่องเที่ยว คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยี
วิทยาลัยอินเตอร์เทคลำปาง

ประวัติการศึกษา

ระดับการศึกษา	วุฒิการศึกษาที่ได้รับ	สาขาวิชา	ปีที่สำเร็จการศึกษา	สถานศึกษา
ปริญญาโท	ศศ.ม	การจัดการการท่องเที่ยวและการโรงแรม	2561	มหาวิทยาลัยพะเยา
ปริญญาตรี	ศศ.บ	การจัดการชุมชน	2553	มหาวิทยาลัยศิลปากร

ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย (ภายในประเทศ)

ปีการศึกษา	ชื่อผลงานวิจัย	สถานะผลงานวิจัย	สถานภาพการทำวิจัย
2563	การท่องเที่ยวโดยชุมชนการท่องเที่ยวเชิงเกษตรธุรกิจเพื่อสุขภาพธุรกิจจัดการประชุม นิทรรศการ และการท่องเที่ยวเพื่อเป็นรางวัล	เสร็จสมบูรณ์	หัวหน้านักวิจัย