



พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนกับสังคมก้มหน้า : กรณีศึกษา
นักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่

เฉลิมพงษ์ จันทรสุखा

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของความสมบูรณ์ของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาพัฒนาสังคมและมนุษย์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยแม่โจ้

พ.ศ. 2559

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยแม่โจ้

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนกับสังคมก้มหน้า : กรณีศึกษา

นักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่

เฉลิมพงษ์ จันทร์สุชา

วิทยานิพนธ์นี้ได้รับการพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของความสมบูรณ์ของการศึกษา

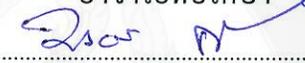
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาพัฒนาสังคมและมนุษย์

พิจารณาเห็นชอบโดย

อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก



(อาจารย์ ดร.บังอร ศิริสัญลักษณ์)

วันที่ 21 เดือน ก.ย. พ.ศ. 2559

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เสาวลักษณ์ ชายทวีป)

วันที่ 21 เดือน กย. พ.ศ. 2559

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม



(รองศาสตราจารย์มธุรส สว่างบำรุง)

วันที่ 21 เดือน 11 พ.ศ. 59

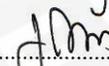
ประธานอาจารย์ประจำหลักสูตร



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เสาวลักษณ์ ชายทวีป)

วันที่ 21 เดือน กย. พ.ศ. 2559

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว



(รองศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ เม่งอำพัน)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่ 21 เดือน 11 พ.ศ. 2559

ชื่อเรื่อง	พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนกับสังคมก้มหน้า : กรณีศึกษา นักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่
ชื่อผู้เขียน	นายเฉลิมพงษ์ จันทร์สุชา
ชื่อปริญญา	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนาสังคมและมนุษย์
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	อาจารย์ ดร.บังอร ศิริสัญลักษณ์

บทคัดย่อ

การศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน กับสังคมก้มหน้า: กรณีศึกษา นักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน 2) ศึกษาลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้า 3) ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้า และ 4) ศึกษาพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนในลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้าที่มีผลต่อสุขภาพของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ สมมุติฐานการวิจัยคือ “พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่มีลักษณะของความเป็นสังคมก้มหน้าอันเกิดจากความแปลกแยกที่จะส่งผลต่อสุขภาพร่างกายและจิตใจ” การศึกษาครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ รวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม กลุ่มตัวอย่างได้จากการสุ่มด้วยวิธีการสุ่มแบบหลายชั้นภูมิ สุ่มเลือกกลุ่มนักศึกษาตัวอย่างจำนวน 404 ราย ใช้สถิติเชิงพรรณนาวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของตัวแปรทั้งหมดการทดสอบสมมุติฐานใช้สถิติการวิเคราะห์ถดถอยพหุ เพื่อหาปัจจัยที่ส่งผลต่อระดับความเป็นสังคมก้มหน้า ผลการวิจัยพบว่านักศึกษามีการใช้สมาร์ทโฟนตลอดเวลาส่วนใหญ่ใช้ในการพูดคุยผ่านเฟซบุ๊ก และไลน์ ลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้าโดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ปัจจัยที่ส่งผลต่อความเป็นสังคมก้มหน้าได้แก่ เพศ จำนวนพี่น้อง ระยะเวลาการใช้การเลี้ยงดู ความสัมพันธ์ในครอบครัว ค่านิยม ความแปลกแยกในมิติความรู้สึกไร้ความหมายโดดเดี่ยวและเหินห่างจากตัวเอง โดยพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนของนักศึกษามีผลต่อสุขภาพร่างกายมากกว่าจิตใจ ผลการวิจัยสนับสนุนสมมุติฐานที่เสนอไว้

คำสำคัญ: พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน, ลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้า, ความแปลกแยก

Title	Smartphone Using Behaviors and Social Ignorance : A Casestudy of Undergraduate Students in Chiang mai
Author	Mr. Chaloeiphong Jansukar
Degree of	Master of Arts in Human and Social Development
Advisory Committee Chairperson	Dr. Bangon Sirisunyaluck

ABSTRACT

This quantitative study aimed to investigate: 1) smartphone using behaviors; 2) level of social ignorance; 3) factors effecting level of social ignorance; and 4) outcomes of smartphone using behaviors on health of higher education students in Chiang Mai province. The hypothesis of this study was that the alienation effects on level of social ignorance. The samples in this study consisted of 404 higher education students obtained by stratified sampling. Data were collected by using a set of questionnaires and analysed by using descriptive statistics. Multiple regression was used for hypothesis testing for finding factors effecting a level of social ignorance. Results of the study revealed that respondents mostly used smartphone all the time for chatting. As a whole, social ignorance was found at a moderate level. The following were factors effecting a social ignorance: male, a number of siblings, time span of smartphone using, child rearing, family relationship, values, and alienation in the dimensions of feeling powerless, meaningless, and loneliness. The smartphones using behavior had an affect on health of students more than the mind. Therefore, the hypothesis was accepted.

Keywords: smartphone using behaviors, social ignorance, alienation

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีเนื่องจากได้รับความอนุเคราะห์และความช่วยเหลือจากท่านอาจารย์ ดร.บังอร ศิริสัญลักษณ์ อาจารย์ที่ปรึกษาหลักของวิทยานิพนธ์นี้ ที่กรุณาให้ความรู้ คำปรึกษาและข้อคิด ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างดี ผู้วิจัยตระหนักถึงความทุ่มเทและความหวังดีของอาจารย์ รวมถึงการให้กำลังใจและทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกันทั้งทางด้านวิชาการและการดำเนินชีวิต จนกระทั่งวิทยานิพนธ์นี้เสร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เสาวลักษณ์ ชายทวีป และรองศาสตราจารย์ มธุรส สว่างบำรุง อาจารย์ที่ปรึกษาร่วมวิทยานิพนธ์ ที่ให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะรวมถึงแนวคิดที่เป็นประโยชน์ในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อคำณ และคุณแม่พัชรินทร์ จันท์สุชา ที่ให้ชีวิตท่ามกลางครอบครัวที่แสนอบอุ่นและเปิดโอกาสให้ได้รับการศึกษา พร้อมทั้งให้กำลังใจผู้วิจัยเสมอมา ตลอดจนให้ความช่วยเหลือในทุกกระบวนการของการเก็บรวบรวมข้อมูล และให้ทุนทรัพย์ตลอดการทำวิทยานิพนธ์

ขอบคุณพี่ชายและเพื่อนๆ สำหรับมิตรภาพ กำลังใจหรือความช่วยเหลือที่มีให้กันตลอดมา

ขอขอบคุณเจ้าหน้าที่มหาวิทยาลัยในจังหวัดเชียงใหม่ทุกแห่งที่กรุณาให้ความร่วมมือและให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อผู้วิจัย รวมทั้งขอขอบคุณนักศึกษาในรหัสปีการศึกษาที่ 54 – 59 ทุกท่านในทุกสถาบันที่สละเวลาให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อวิทยานิพนธ์

หากเกิดข้อผิดพลาดประการใดอันเกิดจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ผู้วิจัยขอน้อมรับและขออภัยเป็นอย่างสูง โดยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าวิทยานิพนธ์นี้คงเป็นประโยชน์ต่อสังคมและประเทศในเรื่องของ “สังคมก้มหน้า” ได้ในอนาคต

เฉลิมพงษ์ จันท์สุชา

กันยายน 2559

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	(3)
ABSTRACT	(4)
กิตติกรรมประกาศ	(5)
สารบัญ	(6)
สารบัญตาราง	(8)
บทที่ 1 บทนำ	1
ความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์การวิจัย	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
สมมุติฐานของการทำวิจัย	4
ขอบเขตงานวิจัย	4
นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ	4
บทที่ 2 ทฤษฎีและการตรวจสอบเอกสาร	6
สังคมกัมหน้า: นิยามความหมาย	6
องค์ประกอบของความเป็นสังคมกัมหน้า	11
สังคมไทยกับความเป็นสังคมกัมหน้า	15
แนวคิดความแปลกแยก	17
การเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่มีผลต่อความแปลกแยก	26
ผลของความแปลกแยก	28
สมาร์ทโฟน (Smartphone)	32
สมาร์ทโฟนกับการลดความแปลกแยก	36
ผลการใช้สมาร์ทโฟนในลักษณะของความเป็นสังคมกัมหน้า	48
กรอบแนวคิดในการวิจัย	53
บทที่ 3 วิธีการวิจัย	54
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	54
เครื่องมือและการสร้างเครื่องมือ	57
การเก็บรวบรวมข้อมูล	59
การวิเคราะห์ข้อมูล	60

สารบัญ

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิจัย	63
ข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล	64
พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน	80
ลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้า	95
ปัจจัยที่ใช้อธิบายความเป็นสังคมก้มหน้า	113
ผลจากการใช้สมาร์ทโฟนที่มีต่อสุขภาพร่างกาย และจิตใจ	150
การวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้า	157
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	165
สรุปผลการศึกษา	165
อภิปรายผล	170
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป	174
บรรณานุกรม	175
ภาคผนวก	183
ภาคผนวก ก แบบสอบถาม	184
ภาคผนวก ข ประวัติผู้วิจัย	206

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	การคำนวณและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง	56
2	แสดงค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของคอนบาร์ค (Conbach's Alpha)	59
3	ลักษณะข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล	64
4	ข้อมูลเกี่ยวกับสมาร์ทโฟน และพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน	71
5	พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน	80
6	การใช้แอปพลิเคชันเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านสมาร์ทโฟน	90
7	การเสพติดสมาร์ทโฟน	95
8	ความสัมพันธ์กับคนรอบข้างถูกรบกวน	102
9	ความสับสนในตนเอง	109
10	การเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตยและดูแลอย่างใกล้ชิด	114
11	ความสัมพันธ์ในครอบครัว	117
12	บุคลิกภาพการปรับตัว	120
13	ค่านิยมที่มีต่อสมาร์ทโฟน	128
14	ความแปลกแยกด้านความรู้สึกไร้อำนาจ	132
15	ความแปลกแยกด้านความรู้สึกไร้ความหมาย	135
16	ความแปลกแยกด้านความรู้สึกไร้บรรทัดฐาน	138
17	ความแปลกแยกด้านความรู้สึกโดดเดี่ยว	141
18	ความแปลกแยกด้านความรู้สึกเหินห่างจากตนเอง	146
19	ผลจากการใช้สมาร์ทโฟนที่มีต่อสุขภาพร่างกาย	150
20	ผลจากการใช้สมาร์ทโฟนที่มีต่อสุขภาพจิตใจ	154
21	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและสัญลักษณ์ของตัวแปร	157
22	ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่ใช้ในการวิเคราะห์ถดถอยพหุ	160
23	การวิเคราะห์ถดถอยพหุที่เกี่ยวข้องกับความเป็นสังคมก้มหน้า	162

บทที่ 1

บทนำ

1. ความสำคัญของปัญหา

ในช่วงเวลาไม่กี่ทศวรรษอินเทอร์เน็ตได้ขยายตัวจากการเป็นแหล่งข้อมูลสำหรับนักวิชาการและนักวิจัยมาเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมสูงสุดของกลุ่มประชากร การใช้อินเทอร์เน็ตได้เฟื่องฟูขึ้นในช่วงระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมาและยังคงขยายตัวต่อไปอย่างรวดเร็ว จากการสำรวจของบริษัท NUA Internet survey Ltd. ในปี พ.ศ.2540 มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตประมาณ 100 ล้านคนทั่วโลก และในเวลาเพียง 5 ปี จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นเป็น 5 เท่าโดยคาดการณ์ว่าจะมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตอย่างต่อเนื่องภายในปี พ.ศ. 2550 จะมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตถึงประมาณ 1,000 ล้านคนทั่วโลก (อิสระ จอน รอดเมือง, 2552)

ประเทศไทยได้ก้าวสู่ยุคสารสนเทศอย่างรวดเร็วและต่อเนื่องมีการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางด้านเทคโนโลยีและส่งเสริมให้ประชาชนมีความรู้และทักษะการใช้เทคโนโลยีซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศให้ก้าวไปข้างหน้าอย่างรวดเร็ว ในสังคมโลกาภิวัตน์ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารจึงเข้ามามีบทบาทในชีวิตของประชาชนในการใช้เป็นเครื่องมือในการเข้าถึงข้อมูลการติดต่อสื่อสารได้อย่างทั่วถึงสะดวกรวดเร็วและมีหลายช่องทาง (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2556)

สมาร์ทโฟน ที่มีการทำงานเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตนั้นทำให้การสื่อสารในโซเชี่ยลเน็ตเวิร์ก มีความสะดวกมากยิ่งขึ้น นับเป็นอุปกรณ์ที่มีบทบาทสำคัญในการดำเนินชีวิตประจำวันของคนไทยเป็นอย่างมากไม่ว่าจะเป็นการอ่านหนังสือพิมพ์รายวัน มีการตรวจเช็คจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) อีกทั้งยังสามารถติดตามความเคลื่อนไหวของเพื่อนๆ บุคคลสำคัญ ดารา นักแสดงที่ตนเองชื่นชอบโดยกระทำผ่าน Social network ซึ่งสมาร์ทโฟนนั้นไม่ใช่เป็นเพียงโทรศัพท์ที่สามารถโทรเข้าและรับสายหรือส่ง SMS เท่านั้น แต่สมาร์ทโฟนยังสามารถใช้งานแอปพลิเคชันประเภทต่างๆ ได้หลากหลาย จากการสำรวจของ Flurry ใน USA พบว่าโปรแกรม (Application) ที่นิยมมีดังนี้ เกม (Gaming) เฟสบุ๊ค (Facebook) ส่งข้อความ (Social massaging) ยูทูบ (Youtube) เป็นต้น พฤติกรรมเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งของกิจวัตรประจำวันของคนไทย ทั้งผู้ใหญ่และเด็กที่ดูเหมือนว่าขาดไม่ได้ (Emarketer, 2016)

สมาร์ทโฟนเป็นช่องทางที่จะสามารถเชื่อมคนให้เข้ากับสังคมช่องทางใหม่ ขณะที่ช่องทางเดิมที่เป็นแบบเผชิญหน้า (face to face) ถูกลดทอนความสำคัญลง สังคมมีการพัฒนาและมี

ความก้าวหน้าบนพื้นฐานของหลักวิทยาศาสตร์ คนตัดสินสิ่งต่างๆ โดยใช้ระบบของเหตุผลมากกว่าระบบคุณค่าซึ่งอยู่ภายใต้เรื่องของผลประโยชน์ไม่ใช่ความพึงพอใจหรือความเห็นอกเห็นใจอีกต่อไป ซึ่งจะทำให้เกิดความแปลกแยกระหว่างมนุษย์ทำให้รูปแบบความสัมพันธ์ทางสังคมเป็นไปตามบทบาทหน้าที่ที่เป็นแบบผิวเผิน ทำให้มนุษย์ถอยห่างออกจากสังคมมากขึ้น เมื่อปัจเจกมีการถอยห่างจากสังคมก็จะเกิดความว้าเหว่ เทคโนโลยีสมาร์ทโฟนจึงเป็นช่องทางในการเชื่อมต่อกับสังคมได้ เพราะฉะนั้นจึงเป็นช่องทางที่จะบูรณาการตนเองให้เข้ากับสังคม โดยที่ซิมเมิล (Simmel, อ้างใน ชัยสิทธิ์ บุญนาค, 2558) กล่าวว่าเทคโนโลยีสามารถตอบสนองความต้องการของมนุษย์ได้แต่จะกลืนความสนใจและความรับผิดชอบต่อสังคมไปจนทั้งหมด

จากการสำรวจพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนในปัจจุบันโดย Insight Express บริษัทผู้วิจัยตลาดใน USA พบว่าประชาชนรุ่นใหม่ที่เรียกว่า Gen Y มีการใช้สมาร์ทโฟนเพื่อยกกระชับข้อมูลข่าวสารตลอดเวลา โดยสิ่งแรกที่ทำเมื่อตื่นนอนต้องมีการใช้สมาร์ทโฟนถึง 90 % ในขณะที่ประเทศไทยพบว่าวัยรุ่นร้อยละ 98 % เห็นว่าหากไม่ได้ใช้สมาร์ทโฟนจะรู้สึกกระวนกระวาย เหมือนมีอะไรขาดหายไปจากชีวิต (Thailandonlineexpo, 2558)

ทางด้านสำนักงานสถิติแห่งชาติ (2558) พบว่าวัยรุ่นร้อยละ 51 หลังตื่นนอนต้องมีการแชททันที นั้นแสดงถึงว่าวัยรุ่นมีความถี่ในการใช้สมาร์ทโฟนที่สูง และบางครั้งก็ไม่สามารถแยกแยะเวลาในการใช้ที่สมควรได้ จากสถิติการใช้งานโทรศัพท์มือถือของคนไทยในปี พ.ศ.2556 พบว่ามีผู้ใช้โทรศัพท์มือถือจำนวน 88.9 ล้านเครื่องของประชากรทั้งหมด และต่อมามีการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือจำนวน 36.4 ล้านคน สุตท้ายสถิติผู้สมาร์ทโฟนของคนไทยมีจำนวน 22 ล้านคน โดยเฉพาะในจังหวัดเชียงใหม่มีการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารและสารสนเทศในครัวเรือน จากสถิติมีจำนวนผู้ใช้สมาร์ทโฟน ถึง 1,114,757 คน จากสัดส่วนประชากรทั้งหมด 1,626,135 คน

จะเห็นได้ว่าสังคมกำลังก้าวสู่ความเป็นสังคมก้มหน้า นั่นคือคนมีการติดต่อสื่อสารกันโดยใช้สมาร์ทโฟนเป็นเครื่องมือในการเชื่อมความสัมพันธ์ และอาจมีการสื่อสารกับคนรอบข้างน้อยลงหรือมีการสนทนากันแต่ไม่มองหน้ากัน โดยปัจจุบันสังคมกำลังขาดแคลนกระบวนการสื่อสารแบบเผชิญหน้าที่จะเป็นการทำลายความสัมพันธ์ทุกประเภทอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ (หลี่ อิง, อ้างในผู้จัดการออนไลน์, 2559) การใช้สมาร์ทโฟนถึงแม้จะเป็นช่องทางในการบูรณาการตนเองให้เข้ากับสังคมแต่ก็มีด้านลบเช่นกันเมื่อใช้อุปกรณ์ต่างๆ เหล่านี้เป็นเวลานานและความถี่ที่บ่อยขึ้นก็จะส่งผลกระทบต่อสุขภาพกายและสุขภาพจิต ทำให้ผู้ใช้มีพฤติกรรมที่แข็งกระด้างไม่ใส่ใจผู้คนหรือสิ่งรอบข้าง เป็นบุคคลที่ใจร้อน คาดหวังผลที่ต้องการรวดเร็ว และมีอารมณ์หงุดหงิดง่ายเมื่อไม่ได้ตั้งใจ ทำให้ขาดสติขาดความรู้ตัว จิตใจจดจ่อแต่เฉพาะอุปกรณ์และข้อมูลที่ใช้อยู่ตรงหน้า อาจกล่าวได้ว่าปัจจุบันเป็นยุคของสังคม

กัมหน้า ซึ่งยากที่ใครหรือวงการใดจะหลีกเลี่ยงได้ (สมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยในพระราชูปถัมภ์, 2555)

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้จะเป็นการศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ อันเนื่องมาจากเป็นจังหวัดที่มีความเจริญเป็นอันดับ 2 รองจากกรุงเทพมหานคร ซึ่งจังหวัดเชียงใหม่ที่มีการขยายตัวอย่างกว้างขวาง ทั้งทางด้านเศรษฐกิจสังคมและวัฒนธรรมเป็นอย่างมาก อีกทั้งยังเป็นจังหวัดชั้นนำเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวมากมาย ตลอดจนมีการพัฒนาในเรื่องของเทคโนโลยีของการสื่อสาร ให้มีความสะดวกและรวดเร็ว (องค์การบริหารส่วนจังหวัดเชียงใหม่, 2558)

จึงทำให้เกิดคำถามที่ว่า ปัจจุบันวัยรุ่นที่กำลังศึกษาในระดับอุดมศึกษามีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนเป็นอย่างไร มีความเป็นสังคมกัมหน้ามากน้อยเพียงใด อะไรเป็นปัจจัยที่สนับสนุนให้มีการใช้สมาร์ทโฟนจนมีลักษณะเป็นสังคมกัมหน้า และการเป็นสังคมกัมหน้าส่งผลต่อสุขภาพร่างกายและจิตใจอย่างไร อีกทั้งความเป็นสังคมกัมหน้านั้นเป็นประเด็นที่มีศึกษาโดยเฉพาะกลุ่มของนักศึกษาและเยาวชนไม่มาก และเป็นปรากฏการณ์ใหม่ที่อาจมองว่าเป็นเรื่องปกติ แต่ลึกลงไปแล้วจุดนี้อาจจะนำไปสู่ปัญหาใหญ่ในอนาคตได้ ผลการศึกษาจะเป็นแนวทางในการทำให้สังคมตระหนักและเข้าใจถึงพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนในลักษณะความเป็นสังคมกัมหน้าของนักศึกษาและเยาวชน เพื่อสามารถวางแผนและตอบสนองต่อปรากฏการณ์ดังกล่าวได้อย่างเหมาะสม

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่
2. เพื่อศึกษาลักษณะความเป็นสังคมกัมหน้าของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่
3. เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อ ลักษณะความเป็นสังคมกัมหน้าของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่
4. เพื่อศึกษาผลของพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนลักษณะความเป็นสังคมกัมหน้า ที่มีผลต่อสุขภาพของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่

3. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อทราบถึงพฤติกรรมการใช้สมาร์โฟน ลักษณะร่วมที่ของความเป็นสังคมก้มหน้า รวมถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้า ที่มีผลต่อสุขภาพทั้งร่างกายและจิตใจ
2. ผลจากการศึกษาจะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่เกี่ยวข้อง ในด้านการทำความเข้าใจวัยรุ่นที่เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยี พร้อมทั้งสร้างความตระหนักในการใช้สมาร์โฟน เพื่อไม่ก่อให้เกิดผลกระทบต่อตนเองและคนรอบข้าง
3. ผลที่ได้จากการศึกษานี้สามารถนำไปวางแผนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ เพื่อส่งเสริมและเป็นรูปแบบความสัมพันธ์ที่ถูกต้องในการพัฒนาค่านิยมจากการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารของมนุษย์

4. สมมุติฐานของการทำวิจัย

พฤติกรรมการใช้สมาร์โฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่มีลักษณะของความเป็นสังคมก้มหน้า อันเกิดจากความแปลกแยกที่จะส่งผลต่อสุขภาพร่างกายและจิตใจ

5. ขอบเขตงานวิจัย

1. ขอบเขตด้านประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาคือ นักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 399 ราย โดยทำการศึกษาในปี พ.ศ. 2559

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาพฤติกรรมการใช้สมาร์โฟน ลักษณะร่วมที่ของความเป็นสังคมก้มหน้า รวมถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้า ที่มีผลต่อสุขภาพทั้งร่างกายและจิตใจ ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่

6. นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ

สังคมก้มหน้า : Social Ignorance คือ กลุ่มคนที่ใช้เทคโนโลยีการสื่อสารโดยอาศัยสมาร์โฟนเป็นเครื่องมือในการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตตลอดเวลา โดยมักจะมีการเสพติดหมกมุ่น กล่าวคือมีการหมกมุ่นจดจ่ออยู่กับการติดต่อสื่อสารจนกระทั่งรู้สึกว่สมาร์โฟนเป็นปัจจัยที่ 5 ที่มีความสำคัญต่อชีวิตที่จะขาดเสียมิได้และกลายเป็นบุคคลที่มีโลกส่วนตัวสูง ขาดความกระตือรือร้นในการสร้างความสัมพันธ์กับคนรอบข้างไม่มีความสนใจที่จะมองเห็นหรือสบตาผู้คนที่อยู่รอบข้างแม้จะร่วมทำกิจกรรมอยู่กับคนรอบข้างก็ตาม แต่มิได้ใส่ใจที่จะติดตามหรือทำความเข้าใจเนื้อหาในการ

สนทนาอย่างจริงจัง จนเกิดความสัมพันธ์ที่ห่างเหินจากคนรอบข้างและถอยห่างจากโลกแห่งความเป็นจริงจนบางครั้งแยกไม่ออกระหว่างโลกแห่งความจริงกับโลกเสมือนจริง โดยสรุปสังคมก้มหน้า หมายถึงผู้ที่มีลักษณะดังนี้

1. การเสพติดสมาร์ทโฟน คือการใช้สมาร์ทโฟนมากเกินไปจนความจำเป็น กล่าวคือมีการใช้สมาร์ทโฟนในทุกๆ กิจกรรมของชีวิตและหากขาดสมาร์ทโฟนหรือไม่ได้ใช้สมาร์ทโฟนจะมีความรู้สึกกระวนกระวายเหมือนชีวิตขาดสิ่งสำคัญไปและทำให้การดำรงชีวิตไม่มีความสุขเมื่อขาดสมาร์ทโฟน
2. การใช้สมาร์ทโฟนทำให้ความสัมพันธ์ถูกรบกวน โดยที่มีความกระตือรือร้นและเอาใจใส่กับความสัมพันธ์กับคนรอบข้างแบบตัวต่อตัวน้อยลง
3. การใช้สมาร์ทโฟนทำให้เกิดความสับสนในตัวเอง คือตัวตนในโลกออนไลน์ไม่สอดคล้องกับตัวตนที่แท้จริง จนบางครั้งสับสนในตัวตนที่แท้จริงของตนเอง (Fole Mam, 2556; อนุสร หงส์ขุนทด, 2556; ชรรค์ชัย ริทุ, 2557 และชลธิชา ศรีอุบล, 2553)

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน (SMARTPHONE USING BEHAVIOURS) หมายถึง ลักษณะของกิจกรรมที่กระทำผ่านสมาร์ทโฟน ไม่ว่าจะเป็นการใช้เพื่อหาข้อมูลต่างๆ เพื่อความบันเทิง รวมไปถึงทำกิจกรรมทางเครือข่ายสังคมทั้งการสนทนาพูดคุยและการแชท (Chat) ตลอดจนระยะเวลา ความถี่ และความต้องการในการใช้สมาร์ทโฟน

สมาร์ทโฟน (SMARTPHONE) หมายถึง อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่มีลักษณะคล้ายกับโทรศัพท์ทั่วไป เพียงแต่มีระบบการทำงานด้วยการสัมผัสหน้าจอ ที่มีขนาดแตกต่างกันออกไปโดยสามารถทำการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลา

ความแปลกแยก (ALIENATION) ภาวะที่ปัจเจกไม่มีความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของสังคมหรือไม่ได้รับการยอมรับจากกลุ่ม อันเกิดจากการขาดมนโสนานีกร่วมซึ่งทำให้ปัจเจกไม่สามารถบูรณาการตนเองเข้าเป็นส่วนหนึ่งของสังคมได้อย่างแนบเนียน คือการที่ปัจเจกมีความรู้สึก ไร้อำนาจ ไร้บรรทัดฐาน เหนือห่างจากตัวเอง ไร้ความหมาย และความรู้สึกโดดเดี่ยว

บทที่ 2

ทฤษฎีและการตรวจเอกสาร

1. สังคมกัมหน้ำ: นิยามความหมาย

สังคมกัมหน้ำ เป็นศัพท์ใหม่ที่เกิดขึ้นในสังคมเมื่อประมาณ 5 – 10 ปีที่ผ่านมา อันเนื่องมาจากความเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคมวัฒนธรรมและเศรษฐกิจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่มีการมุ่งพัฒนาขึ้นภายใต้ระบบทุนนิยม รวมไปถึงกระแสโลกาภิวัตน์ที่ทำให้มนุษย์เกิดความสัมพันธ์รูปแบบใหม่ซึ่งเป็นจุดกำเนิดของคำว่าสังคมกัมหน้ำ

อนุสร หงษ์ขุนทด (2556) และวิทย์ ปัญโญ (2558) กล่าวถึงสังคมกัมหน้ำ (Social Ignore) โดยให้ความหมายว่าเป็นคนกลุ่มหนึ่งที่อยู่ในสังคมหรือมีการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน โดยคนกลุ่มนี้พกพาอุปกรณ์ที่เรียกว่า สมาร์ทโฟน (Smartphone) หรือแท็บเล็ต (Tablet) ที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตอยู่ตลอดเวลาซึ่งบุคคลที่อยู่ในกลุ่มสังคมนี้นี้มักทำกิจกรรมร่วมกับคนอื่น ๆ เช่นการรับประทานอาหารร่วมกัน นั่งดื่มกาแฟร่วมกัน คุยกันเล็กน้อยเมื่อพบกัน แล้วหยิบสมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ต (Tablet) ออกมาใช้โดยไม่สนใจคนรอบข้างหรือสิ่งรอบตัวมีลักษณะเป็นต่างคนต่างอยู่ ซึ่งเข้าสู่โลกของตัวเองผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) เช่นอินสตาแกรม (Instageam) เฟสบุ๊ก (Facebook) ยูทูป (YouTube) เป็นต้น แต่กิจกรรมที่ทำอยู่ด้วยกันยังคงดำเนินไปตามปกติ เช่น คุยเรื่องเดียวกันแต่ไม่มองหน้ากัน เพราะสายตามองสมาร์ทโฟน (Smartphone) หรือแท็บเล็ต (Tablet) โดยมีลักษณะปากพูด หูฟัง อาจมีการโต้ตอบกันบ้างเป็นบางครั้ง และรู้เรื่องบ้างไม่รู้เรื่องบ้าง แต่ก็สามารถร่วมกิจกรรมไปด้วยกันโดยไม่มีปัญหา

คำอธิบายข้างต้นที่เกี่ยวข้องกับสังคมกัมหน้ำมีความสอดคล้องกับแนวความคิดของ Fole Man (2556) กล่าวถึงศัพท์ที่บัญญัติใหม่ในโลกออนไลน์ที่ชื่อว่า “สังคมกัมหน้ำ” อันเกิดจากสภาพสังคมในยุคปัจจุบันที่คนเรามีสมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ต กันอย่างน้อยคนละ 1 เครื่อง หรืออาจมากกว่า 1 เครื่อง ทำให้คนเราไม่ค่อยใส่ใจคนรอบข้างหรือเพราะว่าถูกสิ่งเร้าจากเนื้อหาในสมาร์ทโฟน (Smartphone) หรือแท็บเล็ต (Tablet) จนกระทั่งลืมใส่ใจกับสิ่งที่อยู่รอบข้าง จะเห็นได้ว่าปัจจุบันตาม

แนวคิดของ 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) เป็นเครื่องมือ ซึ่งเป็นผลทำให้มีการพูดคุยหรือการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนที่อยู่รอบตัวน้อยลงจนกลายเป็นต่างคนต่างอยู่มากขึ้น และเครือข่ายสังคมออนไลน์สร้างปัญหาความสัมพันธ์ในครอบครัว กล่าวคือเป็นการทำให้คนห่างไกลกันมากขึ้นเพราะวิธีการสื่อสารกับคนรู้จักและคนแปลกหน้าบนอินเทอร์เน็ตทำให้ความรู้สึกของคนเปลี่ยนไป โดยเครือข่ายสังคมออนไลน์จะช่วยสร้างสัมพันธ์ภาพให้กับคนที่เราไม่รู้จักให้รู้จักแน่นแฟ้นกันมากขึ้น ในขณะที่เดียวกันเครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้เราห่างไกลจากคนที่เราสนิทในชีวิตจริงมากขึ้นเช่นกัน เพราะสิ่งที่เกิดขึ้นจะยิ่งทำให้เรามีปฏิสัมพันธ์กันแบบผิวเผิน อันเนื่องมาจากคิดว่าพบปะกันในโลกออนไลน์แล้ว ดังนั้นด้วยความ เป็นเครือข่ายสังคมจึงทำให้สมาชิกส่วนใหญ่คิดว่าเพียงแค่เป็นสมาชิกในเครือข่ายก็เท่ากับการเข้าสังคมแล้ว

เช่นเดียวกับซอร์คซ์ ริทุ (2557) ที่กล่าวว่าปัจจุบันสมาชิกในสังคมล้วนแต่นั่งก้มหน้าอยู่กับหน้าจออุปกรณ์การสื่อสารของตัวเอง จนกระทั่งเกิดศัพท์บัญญัติใหม่ในโลกออนไลน์ชื่อ สังคมก้มหน้า (Indifferent Society) ซึ่งเป็นปรากฏการณ์ที่มีผลกระทบอยู่ไม่น้อยจากพฤติกรรมทางสังคมของมนุษย์ในยุคเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ที่ผู้คนต่างก้มหน้าอยู่กับอุปกรณ์พกพาส่วนตัว เช่น สมาร์ทโฟน (Smartphone) หรือแท็บเล็ต (Tap let) ซึ่งเราพบเห็นได้ทั่วไปว่าผู้คนเหล่านี้ต่างหมกมุ่นอยู่กับการแชทผ่านไลน์ (Line) กับเพื่อนหรือกลุ่มเพื่อน การโพสต์ (Post) ภาพอาหารขณะรับประทานอาหารหรือทานเสร็จแล้วผ่านเฟสบุ๊ก (Facebook) เพื่อรอการกดชื่นชอบ (Like) จากเพื่อน โดยจะส่งผลต่อกิจกรรมของกลุ่มหรือเพื่อนในชีวิตจริงลดน้อยลง ก่อนหน้านี้อุปกรณ์เหล่านี้ถูกจำกัดการใช้งานจากการเชื่อมต่อกับสัญญาณอินเทอร์เน็ตแบบไร้สาย แต่ปัจจุบันเมื่อมนุษย์สามารถเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตได้ทุกที่ทุกเวลา โดยเนื้อหาที่มาพร้อมหน้าจอกับหน้าจอของอุปกรณ์ต่างๆ มักมีความหลากหลายและดึงดูดใจเป็นอย่างมากไม่ว่าจะเป็นไลน์ (Line) เกม (Game) และหนังสือออนไลน์ (E-Book) เป็นต้น โดยมีสัดส่วนการใช้งานต่อวันก็

เพิ่มขึ้นอย่างมหาศาล ดังนั้นเมื่อมองไปทางใดมักพบแต่ผู้คนที่หันหน้าลงมองจออิเล็กทรอนิกส์ ไม่ว่าจะเป็นบนรถไฟฟ้า รถประจำทาง ร้านอาหาร หรือแม้กระทั่งขณะเดินก็มีลักษณะหันหน้าจกถูกขนานนามว่าเป็นยุคแห่งสังคมหันหน้าซึ่งเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดจากพฤติกรรมจากการใช้สมาร์ทโฟนที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตตลอดเวลาและสามารถใช้ได้ทุกสถานที่

อย่างไรก็ตามการที่มนุษย์มีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนและให้ความสำคัญกับสมาร์ทโฟน (Smartphone) จนกระทั่งสามารถจัดว่าเป็นปัจจัยที่ 5 สภาพร มาตลี (2558) กล่าวว่าสมาร์ทโฟนถือเป็นโลกแห่งการสื่อสารที่มีความหลากหลาย แต่ความเหมาะสมต้องมาพร้อมกับกาลเทศะ อีกทั้งการใช้สมาร์ทโฟนอาจมีผลกระทบในเชิงวัฒนธรรมและวิถีชีวิต คือเกิดพฤติกรรมหลงตามแฟชั่นที่จะเป็นการทำให้ตนเองดูทันสมัยและถือว่าสมาร์ทโฟนเป็นเครื่องประดับที่บ่งบอกสถานะทางสังคม และจะเป็นผลทำให้มนุษย์เกิดความต้องการสูงจนเป็นการทำให้มนุษย์พยายามแสวงหาทรัพย์สินเพื่อการบริโภค บางครั้งอาจต้องขอยืมเงินผู้อื่นเพื่อมาบริโภคสมาร์ทโฟน นั้นแสดงให้เห็นถึงมนุษย์ขาดความอดทนในการรอคอยและเป็นคนเร่งรีบไม่มีความรอบคอบ ขาดมรรยาทในการเข้าสังคมที่จะเป็นตัวการทำให้มนุษย์ขาดความสัมพันธ์ทางสังคม โดยมีพฤติกรรมที่สนใจการสนทนากับคนสนิทผ่านสังคมออนไลน์ จนขาดความใส่ใจที่จะสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นในสังคมจริง ทำให้เกิดความสัมพันธ์ที่เห็นห่าง และเกิดความไม่จริงใจเกิดขึ้นในสังคมออนไลน์ กล่าวคือการใช้สมาร์ทโฟนไม่จำเป็นต้องเห็นหน้า ทำทาง และสายตาในการปฏิสัมพันธ์กันอาจทำให้คู่สนทนาโกหกหรือประกอบสร้างตัวตนใหม่ขึ้นมาเพื่อนำเสนอและทำให้เกิดความไม่จริงใจต่อกัน

ทั้งนี้ความเหมาะสมในการใช้สมาร์ทโฟนต้องขึ้นอยู่กับกาลเทศะในสถานที่ต่างๆ และโดยเฉพาะสังคมหันหน้านั้นมีปัจจัยที่เป็นสาเหตุหลักคือ การหลงตามแฟชั่นซึ่งจะเป็นเหตุที่ทำให้เกิดความสัมพันธ์ที่ห่างเหิน ดังที่ ชลธิชา ศรีอุบล (2553) อธิบายพฤติกรรมของมนุษย์ยุคปัจจุบันที่มีลักษณะความเป็นสังคมหันหน้าว่า การพูดคุยผ่านสมาร์ทโฟนเป็นเทคโนโลยีที่มีความทันสมัยและสะดวกสบาย อย่างไรก็ตามการใช้ก็มีทั้งข้อดีและข้อเสีย นั่นคือทำให้การติดต่อสื่อสารมีความสะดวกรวดเร็วมากยิ่งขึ้น สามารถพูดคุยสนทนาได้หลายคนในเวลาเดียวกันจากที่เคยพูดคุยมองหน้าและทำทาง กลายเป็นไม่มองหน้าคุยกัน โดยเฉพาะนักเรียนนักศึกษาขณะที่นั่งเรียนในห้องเรียนก็หยิบสมาร์ทโฟน (Smartphone) ขึ้นมาใช้งาน เพราะสามารถเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตได้ โดยไม่สนใจว่าครูจะสอนอะไรหน้าห้องเรียน ค่านิยมการแชท (Chat) ผ่านสมาร์ทโฟนมีบทบาทมากยิ่งขึ้น ทำให้การพูดคุยระหว่างกันแบบเผชิญหน้าหมดไป โดยภาษา

พูดจะมีน้อยลงและการปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์ก็ลดน้อยลงเช่นเดียวกัน ปัจจุบันสถานที่สาธารณะต่างๆ ส่วนใหญ่ทุกคนจะต้องหยิบสมาร์ทโฟนขึ้นมา ซึ่งมีความสนใจและมีความสุขกับหน้าจอของสมาร์ทโฟนตนเอง โดยถือว่าสมาร์ทโฟนเป็นปัจจัยที่ 5 ของสังคมไปแล้ว โดยเฉพาะแอปพลิเคชันไลน์ (Line) ที่เยาวชนนิยมใช้กันนั้น บางคนใช้ทุกวันจนทำให้สูญเสียการใช้ชีวิตประจำวันที่ควรจะเป็น เช่นเรื่องของสัมพันธภาพและการวางตัวที่ดี ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นพัฒนาการที่สำคัญของวัยรุ่นและการเล่นจนกระทั่งติดเป็นนิสัยนั้นจะทำให้เด็กมีพฤติกรรมที่แข่งกระด้าง

คำอธิบายข้างต้นที่เกี่ยวกับปัญหาของทักษะการเข้าสังคมหรือที่เรียกว่า face to face อันเกิดจากพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนซึ่งจะเป็นการส่งผลโดยตรงต่อตัวมนุษย์ โดยสอดคล้องกับคำอธิบายของ Fole Man (2556) กล่าวว่าเทคโนโลยีต่างๆ มีคุณูปการต่อการผลักดันโลกไปข้างหน้า แต่การใช้และปล่อยให้ ฮาร์ดแวร์ (Hardware) ซอฟต์แวร์ (Software) และแอปพลิเคชัน (Application) มา มีอิทธิพลเหนือฮิวแมนแวร์ (Humenware) หรือมนุษย์ผู้มีศักยภาพในการควบคุมจิตใจในการใช้ประโยชน์กับสิ่งต่างๆ ที่กล่าวมาที่สุดแล้วมนุษย์ก็จะกลายเป็นเพียงทาสของฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ที่เพื่อนมนุษย์ผลิตขึ้นมาแทนที่เราจะเป็นผู้ควบคุม แต่กลับกลายเป็นผู้ถูกควบคุมอย่างสมบูรณ์

โดยผลของความเป็นสังคมก้มหน้านั้นจะทำให้ความสัมพันธ์ของมนุษย์เสื่อมถอย เพราะสามารถสื่อสารกันได้โดยไม่ต้องเผชิญหน้ากัน และการใช้สมาร์ทโฟน (Smartphone) สามารถใช้งานได้เพียงคนเดียวทำให้ความสัมพันธ์กับผู้อื่นลดน้อยลง ซึ่งผลกระทบนี้ทำให้เกิดความเชื่อที่ว่า มนุษย์สามารถสัมพันธ์กับบุคคลอื่นลดลงได้ ทำให้สังคมใหม่จะเป็นสังคมที่ไม่ต้องพึ่งพากันมาก (จินตนา จะเหม, 2555)

ซึ่งที่มึความสอดคล้องกับพิชญ์ เพชรคำ (2557) กล่าวว่าผลกระทบต่อตัวเองในการใช้สมาร์ทโฟนคือก่อให้เกิดการติดเกมและเกิดการอิจฉากันซึ่งจะส่งผลกระทบต่อสังคมในระดับความสัมพันธ์ คือระดับความสัมพันธ์ของคนในสังคมเริ่มลดลงจากพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน (Smartphone) คือเมื่อคนมีเวลาว่างก็จะมีการใช้สมาร์ทโฟนสื่อสารกันผ่านสังคมออนไลน์ไม่ได้นั่งคุยกันเพื่อสานความสัมพันธ์อีกต่อไป ความสัมพันธ์ของคนจึงลดน้อยลง ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกับ Tran (2012) กล่าวว่า ความสัมพันธ์ในทางปฏิบัติกับสมาร์ทโฟนทำให้มีแนวโน้มที่จะสะท้อนถึงการใช้ชีวิตจริงและเป็นผลกระทบทางสังคมคือการนำไปสู่ความละเลยของบริบททางกายภาพด้วยเหตุนี้้อาจนำไปสู่ความล้มเหลวของการปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้ในปัจจุบัน ตลอดจนเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้สร้างปัญหาความสัมพันธ์ในครอบครัว กล่าวคือเป็นการทำ

ให้คนห่างไกลกันมากขึ้น เพราะวิธีการสื่อสารกับคนรู้จักและคนแปลกหน้าบนอินเทอร์เน็ตทำให้ความรู้สึกของคนเปลี่ยนไป โดยเครือข่ายสังคมจะช่วยสร้างสัมพันธ์ภาพให้กับคนที่เราไม่รู้จัก ให้รู้จักแน่นแฟ้นกันมากขึ้น ในขณะที่เดียวกันสังคมออนไลน์ก็ทำให้เราห่างไกลจากคนที่เราสนิทในชีวิตจริงมากขึ้นด้วย เพราะสิ่งที่จะเกิดขึ้นยังทำให้เรามีปฏิสัมพันธ์กันแบบผิวเผิน เพราะคิดว่าพบปะกันในโลกออนไลน์แล้วตั้งนั้นด้วยความเป็นเครือข่ายสังคม จึงทำให้สมาชิกส่วนใหญ่คิดว่าเพียงแค่เป็นสมาชิกในเครือข่ายก็เท่ากับการเข้าสังคมแล้ว

อีกทั้ง Tran (2012) กล่าวต่อไปว่าการพึ่งพาสมาร์ทโฟน (Smartphone) ถือเป็นพฤติกรรมการปฏิสัมพันธ์ร่วมของคนในปัจจุบันอันเกิดจากสถานการณ์และบรรทัดฐานทางสังคม รวมไปถึงความสามารถของสมาร์ทโฟนและความคาดหวังของผู้ใช้หากมีการใช้มากเกินไปอาจก่อให้เกิดการเสพติด และมีแนวโน้มที่สมาร์ทโฟนจะเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตของผู้ครอบครองจนอาจเกิดพฤติกรรมทางสังคมที่ไม่เหมาะสมอันเกิดจากการใช้สมาร์ทโฟนของคนในสังคมมีเพิ่มมากขึ้น และมีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องที่จะตามมาคือการนำไปสู่ชีวิตใหม่ที่มีสมาร์ทโฟนเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตและเป็นตัวตนของบุคคล สมาร์ทโฟนเป็นสิ่งประดิษฐ์ที่ถือว่าเป็นหน้าต่างทางสังคมและสามารถใช้ได้ทุกที่ทุกเวลา อีกทั้งการใช้สมาร์ทโฟนจะทำให้ขาดการมีส่วนร่วมทางสังคมที่สำคัญ เพราะมีการปฏิสัมพันธ์กับสมาร์ทโฟนกว่าสิ่งที่อยู่รอบตัว โดยมีการใช้เพื่อเป็นการฆ่าเวลา บางครั้งอาจมีการใช้มากเกินไปจนก่อให้เกิดการเสพติดให้เกิดขึ้นได้

จะเห็นได้ว่าพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนในสังคมปัจจุบันถือเป็นพฤติกรรมร่วมของคนในสังคม หากมีการใช้มากเกินไปจะเกิดภาวะการเสพติดขึ้น ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวนี้มีความสอดคล้องกับพรรณพิมล วิบุลากร (2558) ได้กล่าวว่าพฤติกรรมสังคมกัมหน่าเป็นเรื่องของการใช้เวลาไปกับสมาร์ทโฟนหรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ถึงแม้สิ่งที่เราทำจะเป็นประโยชน์หากแต่กัมหน่าได้อย่างเดียวไม่เงยหน้าขึ้นมามองสิ่งรอบตัวในแง่การใช้เวลาไปกับสมาร์ทโฟนหรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์มากเกินไปจนเริ่มรบกวนสิ่งที่เรียกว่าการทำหน้าที่ปกติ เช่นถึงเวลาต้องรับประทานอาหาร แต่รู้สึกว่ายังไม่ทานก็ได้ หรือถึงเวลาต้องนอนก็ยังไม่นอน ซึ่งในความเป็นจริงเป็นสิ่งที่ไม่ควรปฏิบัติ อย่างไรก็ตามต้องยอมรับว่าการสื่อสารผ่านอุปกรณ์เหล่านี้ไม่ทดแทนการพูดคุยแบบเผชิญหน้ากัน เพราะว่าทักษะทางสังคมที่เรียกว่าการสนทนาแบบเผชิญหน้า (Face to Face) คือการมองหน้าหรือสบตากัน การมีจังหวะในการพูดคุยสำหรับบางคน

สูญเสียไป เช่นเวลาจะพูดกับคนอื่นรู้สึกประหม่า วางตัวไม่ถูกหรือภาษาเป็นปัญหาในการสนทนาเพราะภาษาที่ใช้ในเครือข่ายสังคมออนไลน์ไม่ค่อยปกติ โดยเฉพาะการใช้ภาษาที่เป็นรูปแบบทางการมักมีปัญหาว่าจะพูดภาษาที่เป็นทางการอย่างไร

ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่าเป็นการเกิดสังคมใหม่หรือที่เรียกว่าสังคมเสมือนจริงโดยดีเรก มั่นมนัส (2553) กล่าวว่าสังคมเสมือนหรือสังคมออนไลน์ไม่มีความแตกต่างจากสังคมจริง แต่ในความเหมือนย่อมมีความแตกต่างโดยที่ความแตกต่างระหว่างโลกแห่งความจริงกับโลกเสมือนนั้นก็คือ ความจริง กับความเสมือน เนื่องด้วยโลกความจริงมีหลายมิติที่แสดงให้เห็น แต่โลกเสมือนมีข้อจำกัดในการแสดง มิติอื่นๆ บางคนพยายามเลือกเพียงบางมิติเป็นเสมือนว่ามีดีนั้นคือตัวตนของตนเอง โดยภาพที่เห็นในโลกความเป็นจริงกับภาพที่เห็นในโลกเสมือนจริงนั้นคือ ภาพเดียวกันที่ซ้อนทับกันอย่างไม่สนิท

ดังนั้นสังคมกัมมหน้าคือ พฤติกรรมของคนที่ใช้เทคโนโลยีการสื่อสารโดยอาศัยสมาร์ทโฟนเป็นเครื่องมือในการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตตลอดเวลา โดยมักจะมีการเสพติดหมกมุ่น กล่าวคือมีการหมกมุ่นจดจ่ออยู่กับการติดต่อสื่อสารจนกระทั่งรู้สึกว่าสมาร์ทโฟนเป็นปัจจัยที่ 5 ที่มีความสำคัญต่อชีวิตที่จะขาดเสียมิได้และกลายเป็นบุคคลที่มีโลกส่วนตัวสูง ขาดความกระตือรือร้นในการสร้างความสัมพันธ์กับคนรอบข้างไม่มีความสนใจที่จะมองหน้าหรือสบตาผู้คนที่อยู่รอบข้างแม้จะร่วมทำกิจกรรมอยู่กับคนรอบข้างก็ตาม แต่มีได้ใส่ใจที่จะติดตามหรือทำความเข้าใจเนื้อหาในการสนทนาอย่างจริงจังจนเกิดความสัมพันธ์ที่ห่างเหินจากคนรอบข้างและถอยห่างจากโลกแห่งความเป็นจริงจนบางครั้งแยกไม่ออกระหว่างโลกแห่งความจริงกับโลกเสมือนจริง

2. องค์ประกอบของความเป็นสังคมกัมมหน้า

อย่างไรก็ตามปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นหรือพฤติกรรมต่างๆ ของมนุษย์ที่มีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมที่อยู่ภายใต้กรอบของคำว่าสังคมกัมมหน้า ดังที่ข้างต้นเป็นการอธิบายถึงความหมายของความเป็นสังคมกัมมหน้าไปแล้ว ตลอดจนองค์ประกอบของสังคมกัมมหน้าก็มีอยู่หลายองค์ประกอบ โดยกลุ่มคนส่วนใหญ่จะเริ่มแสดงออกท่าทาง และเกิดความซึมเศร้าอันเนื่องมาจากพฤติกรรมความเป็นสังคมกัมมหน้าโดยไม่รู้ตัว โดย Gregoire (2013) อธิบายถึง 5 อาการที่บ่งชี้ว่าสมาร์ทโฟนทำให้เกิดความเครียดนั้นคือ

1. รู้สึกว่าต้องตอบโดยด่วนหรือทันที หมายถึงขณะที่ทำอะไรบางอย่างหากมีเสียงแจ้งเตือนดังขึ้น จะทิ้งทุกอย่างที่ทำและหันไปสนใจกับสมาร์ทโฟน (Smartphone) ทันทีแม้ไม่ได้ตั้งใจก็ตาม

2. คิดไปเองว่าโทรศัพท์มีเสียงดังหรือเสียงเตือน อาการแบบนี้เป็นสัญญาณที่บอกว่ากำลังเสพติดเทคโนโลยี ดังที่ Gregoire (2013) กล่าวถึงการศึกษาของ Indiana University – Purdue University Fort Wayne พบว่าร้อยละ 89.6 วัยรุ่นเคยประสบเหตุการณ์แบบนี้กับตนเอง

3. กลัวถูกเพื่อนลืม (FOMO หรือ Fear to miss out) คือเมื่อโพสต์ (Post) รูปภาพหรือสถานะต่างๆหลังจากนั้นเพียงไม่กี่นาทีก็เข้ามาตรวจสอบว่ามีใครเห็นหรือมีใครกดไลค์ (Like) บ้างแต่ถ้าไม่มีใครกดไลค์ (Like) ก็เกิดอาการกังวลนั้นแสดงถึงเป็นอาการของโรค FOMO คืออาการกลัวถูกทิ้งหรือถูกลืมจากเพื่อน สังคมหรือโซเชียลเน็ตเวิร์กทั้งหลาย

4. ใช้สมาร์ทโฟนโดยไม่สนใจคนรอบข้าง คือในขณะที่ทำกิจกรรมกับเพื่อนหรือครอบครัวก็มีการใช้สมาร์ทโฟนจนกระทั่งไม่ทราบว่าในกลุ่มมีการสนทนาอะไรกัน หรือบางครั้งก็หันหน้ามองและพยักหน้าเพื่อบอกให้ทราบว่ายังฟังอยู่และก็กลับไปใส่ใจหน้าจอของสมาร์ทโฟนอีกครั้ง ที่สำคัญจะทำให้สูญเสียบรรยากาศในการทำกิจกรรมร่วมกัน

5. รู้สึกกังวลเมื่อห่างจากสมาร์ทโฟน คือพยายามจะนำโทรศัพท์วางไว้ใกล้มือตลอดเวลาแม้กระทั่งขณะนอน เข้าห้องน้ำ หรือบนโต๊ะอาหาร

ซึ่งองค์ประกอบดังกล่าวมีความสอดคล้องกับพรรณพิมล วิบุลากร (2558) ที่อธิบายถึงองค์ประกอบที่จะก่อให้เกิดอาการใหม่ทางสุขภาพจิตเรียกว่า nomophobia ซึ่งมาจากคำว่า No mobile phone phobia หรือการขาดโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนไม่ได้โดยมีอาการหรือสามารถสังเกตได้จาก การที่พกโทรศัพท์มือถือติดตัวอยู่ตลอดเวลาโดยมีองค์ประกอบดังนี้

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

รวมไปถึง ทางด้านเว็บไซต์ Vafamilyconnention (2015) ที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวได้พยายามอธิบายถึงองค์ประกอบของการเสพติดเครือข่ายสังคมออนไลน์มากเกินไป อันเกิดจากพฤติกรรมในลักษณะสังคมกัมมโดยได้แบ่งองค์ประกอบไว้ดังนี้

1. ใช้เวลา 4-5 ชั่วโมง หรือมากกว่านั้นต่อวันในการใช้โซเชียลเน็ตเวิร์ก
2. อยู่กับโซเชียลเน็ตเวิร์กเป็นครั้งแรกตอนตื่นนอน และเป็นสิ่งสุดท้ายก่อนที่จะนอน
3. รู้สึกหงุดหงิดและกระวนกระวาย ถ้ามีเหตุที่ไม่ได้เข้าโซเชียลเน็ตเวิร์ก
4. ละเลยครอบครัวและคนใกล้ชิดในชีวิตจริง ชอบสร้างความสัมพันธ์ มีความสนิท สนมกับ

เพื่อนในโลกออนไลน์มากกว่าเพื่อนในชีวิตจริง

อย่างไรก็ตามทางด้านภานุวัฒน์ กองราช (2554) ได้มีจำแนกผลของนวัตกรรมใหม่ที่เกิดขึ้นเป็นผลมาจากการพัฒนาเทคโนโลยีจนกลายเป็นชุมชนบนโลกออนไลน์ ที่เรียกว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยที่พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์จำแนกเป็น 7 ด้านดังนี้

ความหลงใหลจนผิดปกติ (System Addiction) มีลักษณะมองสังคมออนไลน์ว่าเป็นสิ่งสำคัญสำหรับชีวิตและเป็นเรื่องยากที่จะหยุดใช้จะมีความรู้สึก เบื่อ หงุดหงิด และกระวนกระวายเมื่อไม่ได้เข้าสู่สังคมออนไลน์อีกทั้งยังเลือกที่จะใช้สังคมออนไลน์มากกว่าการทำอะไรอื่นในเวลาว่าง

ด้านการติดการใช้งาน (System Stickiness) มีลักษณะการวางแผนที่จะใช้สังคมออนไลน์ต่อไปเรื่อยๆ ในอนาคตและจะใช้ทุกครั้งเมื่อมีเวลาว่างหรืออยู่ในสถานที่ที่มีอินเทอร์เน็ตและจะใช้บ่อยที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้

ด้านการรับรู้ความเสี่ยง (Perceiver Risk) มีลักษณะรับรู้ว่าคุณค่าส่วนตัวจะไม่ปลอดภัยมีความไม่แน่นอนหลายอย่างมีการระมัดระวังเมื่อมีคนแปลกหน้าเข้ามาติดต่อในสังคมออนไลน์

การรับรู้ความเพลิดเพลิน (Perceiver Enjoyment) การใช้สังคมออนไลน์ทำให้เกิดความสนุกสนานผ่อนคลายเพลิดเพลินทำให้รู้สึกตื่นเต้นกับเรื่องราวต่างๆ

อิทธิพลทางด้านสังคม (Social Influence) เพื่อนและสังคมรอบข้างมีส่วนทำให้ใช้สังคมออนไลน์และจะมีความรู้สึกท้อทึงหากไม่ได้เข้าใช้

การแสดงออก (Self-Expression) สามารถสะท้อนตัวตนผ่านสังคมออนไลน์ได้ และสามารถทำให้เกิดความมั่นใจในการแสดงออก รวมไปถึงสามารถแสดงความคิดเห็นและแสดงความรู้สึกผ่านสังคม

ออนไลน์ได้ อีกทั้งผู้ใช้อย่างคงมีความชื่นชอบที่จะแสดงข้อมูลที่มีความหลากหลายให้ผู้อื่นได้รับรู้ผ่านสังคมออนไลน์

ด้านการรับรู้ถึงความกังวล (Perceived Anxiety) มีความรู้สึกสบายใจที่ได้ใช้สังคมออนไลน์ มีความเข้าใจรูปแบบการใช้เป็นอย่างดีไม่รู้สึกว่า การใช้มีความวุ่นวายและสับสนไม่รู้สึกกังวลหรือประหม่าในขณะที่ใช้ในการสื่อสาร

การจำแนกพฤติกรรมดังกล่าวเป็นไปในทิศทางเดียวกับ Fole Man (2556) ที่กล่าวถึงการจำแนกผลกระทบต่างๆ ที่เกิดจากพฤติกรรมความเป็นสังคมก้มหน้าโดยมีการจำแนกได้ดังนี้

1. มีผลทำให้มนุษย์ใจร้อนคาดหวังผลเร็วขึ้นอารมณ์หงุดหงิดง่าย แต่เดิมในยุคที่มนุษย์สื่อสารด้วยการส่งจดหมายติดแสตมป์ต้องใช้เวลาเป็นหลักวันกว่าที่จะสื่อสารกันได้หากว่าเป็นข้ามทวีปด้วยแล้ว ต้องใช้เวลาหลายสัปดาห์ แต่ปัจจุบันการส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) ใช้เวลาเพียงไม่กี่นาทีก็สามารถส่งข้ามทวีปได้ หากมองนาฬิกาแล้วคิดว่าอีกฝ่ายน่าจะต้องตื่นแล้วและไม่ตอบมาในทันที อีกฝ่ายก็รู้สึกขุ่นมัวแล้วว่าอีกฝ่ายหายไปไหน ทำไมไม่ตอบ เพราะมีสมมุติฐานเบื้องต้นว่า โลกหมุนเร็วแล้วทุกคนต้องเร็วเท่ากันพอเกิดความคาดหวังแล้วไม่สมหวัง ก็เกิดอารมณ์ขุ่นมัวและบ่อยๆ ครั้งที่ไม่รู้ว่านั้นคือการเกิดโทสะ เก็บความคับข้องใจกลายเป็นอารมณ์ต่อไปอีก

2. ขาดสติขาดความรู้ตัวทั่วพร้อม จนอาจจะก่อเกิดอันตรายต่อตนเองและผู้อื่นนอกเหนือไปจากนี้การที่สังคมเราเป็น “สังคมก้มหน้า” ใจลอยจิตไปจดจ่ออยู่กับเนื้อหาบนหน้าจอสมาาร์ทโฟน จนไม่เหลือปฏิสัมพันธ์กับโลกภายนอกทั้งที่บางครั้งอยู่ในภาวะที่จำเป็นต้องระมัดระวังตัว เช่น การข้ามถนน หรือขับรถอยู่บนทางด่วน

โดยสรุปสังคมก้มหน้าหมายถึงผู้ที่มีลักษณะดังนี้ 1. การเสพติดสมาร์ตโฟน คือการใช้สมาร์ตโฟนมากเกินไปจนความจำเป็น กล่าวคือมีการใช้สมาร์ตโฟนในทุกๆ กิจกรรมของชีวิตและหากขาดสมาร์ตโฟนหรือไม่ได้ใช้สมาร์ตโฟนจะมีความรู้สึกกระวนกระวายเหมือนชีวิตขาดสิ่งสำคัญไปและทำให้การดำรงชีวิตไม่มีความสุขเมื่อขาดสมาร์ตโฟน 2. การใช้สมาร์ตโฟนจนทำให้ความสัมพันธ์ถูกรบกวน โดยที่มีความกระตือรือร้นและเอาใจใส่กับความสัมพัน์กับคนรอบข้างแบบตัวต่อตัวน้อยลง 3. การใช้สมาร์ตโฟนทำให้เกิดความสับสนในตัวเอง คือตัวตนในโลกออนไลน์ไม่สอดคล้องกับตัวตนที่แท้จริงจนบางครั้งสับสนในตัวตนที่แท้จริงของตนเอง

3. สังคมไทยกับความเป็นสังคมก้มหน้า

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าปัจจุบันสังคมไทยเกิดปรากฏการณ์ที่เรียกว่า สังคมก้มหน้า อย่างแพร่หลาย ไม่ว่าจะเป็นเด็กเยาวชนหรือคนทำงานก็มีพฤติกรรมที่เข้าข่ายความเป็นสังคมก้มหน้า โดยที่ ฐิตินันท์ ศรีสถิต และอวยพร แต่ชูตระกูล (2552) กล่าวถึงวิเคราะห์ของบริษัท Quantified Impressions ที่ระบุถึงเรื่องของการเพิ่มการสบตากับผู้อื่นคนเรามักสบตากัน 30 - 60 % ของเวลาที่ใช้ในการสนทนา แต่ข้อเสนอแนะคือควรเพิ่มการสบตาให้มากขึ้นเป็น 60 - 70 % เพื่อสร้างความรู้สึกลึกซึ้งเชื่อมต่อด้านอารมณ์หรืออารมณ์ร่วมให้เกิดขึ้น แต่ปัญหาหนึ่งของเรื่องนี้คือการมีอุปกรณ์มือถือใช้งานและการทำงานหลายอย่างไปพร้อมๆ กัน โดยเฉพาะคนกลุ่มหนุ่มสาวในสังคมก้มหน้า ซึ่งทำให้ต้องใช้สายตาจับที่หน้าจอแทนที่จะสบตากับคู่สนทนา

การก้มหน้าลงตรวจอุปกรณ์มือถืออยู่เป็นประจำอาจเป็นสัญญาณที่บ่งชี้ว่าบุคคลนั้นไม่พอใจกับชีวิตหรือความสัมพันธ์ที่ตนมีอยู่ร่วมกับผู้อื่น ทำให้ต้องคอยตรวจสอบความเคลื่อนไหวในเครือข่ายของตนอยู่เป็นประจำเพื่อดูว่าตนได้พลาดโอกาสทางสังคมเรื่องใดไปบ้าง ดังที่ปัจจุบันปัญหาไวรัลเน็ต LINE เป็นอย่างมากและมีความโอกาสที่จะมีลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้าได้โดยเฉพาะพฤติกรรมก้มหน้าของสมาชิกสังคมก้มหน้า จะทำให้การสื่อสารแบบเผชิญหน้าลดน้อยลง และอาจจะเป็นนิสัยที่ติดตัวต่อไป ในส่วนของผู้ใหญ่ก็มีผลกระทบเช่นกันซึ่งหากผู้ใช้อยู่ในโลกส่วนตัวมากเกินไปไม่สนใจสิ่งรอบข้างหรือขาดความระมัดระวังก็อาจทำให้เกิดปัญหาอุบัติเหตุเพิ่มขึ้น (ฐิตินันท์ ศรีสถิต และอวยพร แต่ชูตระกูล, 2552)

จากผลการศึกษาข้างต้นมีความสอดคล้องกับการศึกษาของอธิปลักษณ์ โชติธนะประสิทธิ์ (2556) พบว่า การติดต่อสื่อสารเป็นสิ่งจำเป็นในชีวิตประจำวันของคนในปัจจุบัน แต่จากการสำรวจพบว่าปริมาณครึ่งหนึ่งของหนุ่มสาวมีการติดต่อสื่อสารกันอย่างน้อย 10 ชั่วโมงต่อวัน และ 1 ใน 4 เป็นกลุ่มคนที่ไวต่อการติดต่อสื่อสารในทุกๆ ช่องทางไม่ว่าจะเป็น การเช็คอีเมล (E-mail) การแชท (Chat) การส่งข้อความและอื่นๆ ซึ่งผลการศึกษาพบว่าเมื่อห้ามหนุ่มสาวไม่ให้ใช้เทคโนโลยีการสื่อสารอย่างเช่น โทรศัพท์ หรือสมาร์ทโฟนจะมีความรู้สึกอึดอัดหรือหงุดหงิดใจ โดยกระทรวงสาธารณสุข (2551 อ้างใน ฐิตินันท์ ศรีสถิต และอวยพร แต่ชูตระกูล, 2552) กล่าวว่าไวรัลเน็ตไลน์เป็นอย่างมากและอาจมีพฤติกรรมที่แข็งแกร่งซึ่งมีโอกาสเป็นสังคมก้มหน้าได้ โดยพบว่าร้อยละ 51 เมื่อตื่นนอนจะมีการใช้สมาร์ทโฟนทันที

ทางด้านสำรวจศึ เทียนทอง (2551 อ่างใน ฐิตินันท์ ศรีสถิต และอวยพร แต่ชุตระกลู, 2552) กล่าวว่า พฤติกรรมคนไทยในการใช้สมาร์ทโฟนในชีวิตประจำวันโดยเฉพาะแอปพลิเคชันไลน์ (LINE) ที่ได้รับนิยมเพื่อสื่อสารพูดคุยอย่างแพร่หลาย ล่าสุดผลสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติ (2555) พบว่าในกลุ่มประชาชนอายุ 6 ปีขึ้นไปใช้สมาร์ทโฟนหรือโทรศัพท์มือถือมีจำนวนถึง 44 ล้านคน คิดเป็นร้อยละ 70 ของประชากรทั้งหมดและมีแนวโน้มที่จะเพิ่มขึ้นในเขตกรุงเทพมหานครฯ โดยผลสำรวจระบุว่าเขตกรุงเทพมหานครฯ มีการใช้สมาร์ทโฟนหรือโทรศัพท์มือถือมากที่สุดถึงร้อยละ 84 ภาคกลางร้อยละ 75 ภาคเหนือร้อยละ 68 ภาคใต้ร้อยละ 67 และภาคตะวันออกเฉียงเหนือร้อยละ 64 ตลอดจนศูนย์วิจัยมหาวิทยาลัยกรุงเทพ (2551อ่างใน ฐิตินันท์ ศรีสถิต และอวยพร แต่ชุตระกลู, 2552)พบว่าวัยรุ่นไทยใช้สมาร์ทโฟนหรือโทรศัพท์มือถือโทรหาเพื่อนบ่อยที่สุดมีจำนวนร้อยละ 55.9 รองลงมาเป็นแฟนร้อยละ 26.2 ตามมาด้วยพ่อแม่ร้อยละ 16.5 โดยข้อค้นพบดังกล่าวเป็นไปในทิศทางเดียวกับ มูลนิธิกระจกเงาและศูนย์วิจัยเอแบคโพลล์ (2551 อ่างใน ฐิตินันท์ ศรีสถิต และอวยพร แต่ชุตระกลู, 2552) พบว่า 1 ใน 4 ของเด็กไทยใช้อินเตอร์เน็ตทุกวันวันละไม่ต่ำกว่า 2 ชั่วโมง และเวลา 6-7 ชั่วโมง ของในแต่ละวันของเด็กไทยในปัจจุบันหมดไปกับโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน (Smartphone) อินเทอร์เน็ตและโทรทัศน์ อีกทั้งร้อยละ 53.2 ของเด็กและเยาวชนยอมรับว่าเคยเสฟสื่อลามกผ่านอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีความสอดคล้องกับสำนักงานสถิติแห่งชาติ (2556) จากการสำรวจจำนวนผู้ใช้โทรศัพท์มือถือจำแนกตามอายุทั่วราชอาณาจักร พบว่าจำนวนผู้ใช้สมาร์ทโฟน (Smartphone) ที่มีอายุระหว่าง 6 – 60 ปีมีจำนวนถึง 46,401,040 คน โดยกลุ่มที่มีอายุระหว่าง 20 – 34 ปีเป็นกลุ่มที่มีการใช้สมาร์ทโฟน (Smartphone) มากที่สุดเมื่อนำมารวมกันแล้วมีจำนวนถึง 14,201,674 คน

ในปัจจุบันการที่มนุษย์หันมาใช้เทคโนโลยีในการสื่อสารระหว่างกันซึ่งเป็นช่องทางใหม่ที่เป็นทางเลือกให้แก่มนุษย์ โดยสามารถอธิบายได้โดยแนวคิดทฤษฎีความแปลกแยก ที่อธิบายถึงความถอยห่างจากสังคมของมนุษย์ ขณะที่ธรรมชาติของมนุษย์นั้นไม่สามารถอยู่โดยลำพังได้และมักมีความต้องการที่จะเป็นส่วนหนึ่งของสังคมอยู่แล้ว ดังนั้นเมื่อช่องทางการสื่อสารรูปแบบเดิมมีความผิดเพี้ยนไป อันเกิดจากผลกระทบของระบบทุนนิยมที่มีการขับเคลื่อนโดยกระบวนการของโลกาภิวัตน์ที่เป็นบ่อเกิดของความสัมพันธ์ที่ไม่มีความสิ้นไหล เพราะฉะนั้นมนุษย์จึงแสวงหาช่องทางในการปฏิสัมพันธ์กัน เพื่อลดความแปลกแยกที่เกิดขึ้น

4. แนวคิดความแปลกแยก (Alienation)

ความแปลกแยกหมายถึง ภาวะที่ปัจเจกไม่มีความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของสังคมหรือไม่ได้รับการยอมรับจากกลุ่มอันเกิดจากการขาดมโนสำนึกร่วมที่จะนำไปสู่ความเป็นปึกแผ่น ซึ่งจะทำให้ปัจเจกไม่สามารถบูรณาการตนเองให้เข้าเป็นส่วนหนึ่งของสังคมได้อย่างแนบเนียน โดยมีนักทฤษฎีได้ให้ความหมายถึงความแปลกแยกไว้ดังนี้

เฮเกิลล์ (Hegel) กล่าวว่าความแปลกแยกมี 2 รูปแบบคือความแยกออกห่าง (Separation) เป็นความแตกต่างที่ปราศจากความสอดคล้องระหว่างบุคคลกับหน่วยทางสังคมโดยถือว่าเป็นภาวะแปลกแยกจากตนเอง (Self-Alienation) และความแปลกแยกอีกรูปแบบหนึ่งคือ ความยอมจำนน (Surrender) เป็นการสละสิ่งหนึ่งหรือโอกาสเพื่อความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับหน่วยทางสังคม (ม.ป.ป. อ้างใน จุฑารัตน์ เอื้ออำนวย, 2549)

คาร์ล มากซ์ (Karl Marx) พัฒนาแนวคิดต่อจากเฮเกิลล์ (Hegel) โดยใช้วิธีวิวัตนิยมประวัติศาสตร์และธรรมชาติที่มนุษย์มีการผลิตเพื่อยังชีพแต่เมื่อมีการผลิตแบบทุนนิยมเข้ามาแทรกจึงทำให้มนุษย์เกิดความทุกข์ยากภายใต้ความแปลกแยกหรือความผิดแปลกไปจากธรรมชาติ คาร์ล มากซ์ (Karl Marx) กล่าวว่าธรรมชาติของมนุษย์ไม่ชอบการบีบบังคับมนุษย์มีความสามารถในการสรรค์สร้างสิ่งต่างๆ ได้ด้วยตนเองและชีวิต ของมนุษย์คือการผลิต คาร์ล มากซ์ (Karl Marx) ยังอธิบายต่อไปว่าประวัติศาสตร์ทางสังคมแสดงพัฒนาการจากสังคมดั้งเดิมที่มนุษย์เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับธรรมชาติที่ไม่มีความแปลกแยก ไปสู่สังคมที่มีความซับซ้อน คือสังคมระบบทุนนิยมที่ทำให้มนุษย์ถอยห่างจากธรรมชาติ โดยอาศัยเครื่องจักรเข้ามาอยู่ในกระบวนการผลิตและมีการทำลายธรรมชาติซึ่งถือว่าเป็นสภาพแปลกแยกที่สุด (ม.ป.ป. อ้างใน จุฑารัตน์ เอื้ออำนวย, 2549)

คาร์ล มากซ์ (Karl Marx) กล่าวว่าความแปลกแยกในระบบทุนนิยมทำให้มนุษย์แปลกแยกจากตนเอง (Alienation From Self) ความสัมพันธ์เป็นแบบนายจ้างกับลูกจ้างลูกจ้างโดยไม่สามารถมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางวัฒนธรรมและทางการศึกษาได้ จึงทำให้มนุษย์รู้สึกแปลกแยกจากตนเองและมองว่าตนเอง ไม่มีเกียรติและไม่มีศักดิ์ศรี จึงส่งผลทำให้มนุษย์เกิดแปลกแยกจากแรงงาน (Alienation From Labour) โดยการใช้แรงงานของลูกจ้างไม่ได้เกิดจากความสมัครใจแต่มาจากสภาพทางสังคมที่บีบบังคับจึงทำให้ไม่เกิดความภาคภูมิใจในการทำงานจนทำให้มนุษย์เกิดความแปลกแยกจากสิ่งผลิต (Alienation

From Product) ผู้ผลิตหรือแรงงานไม่มีโอกาสได้เป็นเจ้าของสิ่งที่ตนผลิตและทำให้ตกอยู่ภายใต้อำนาจของสิ่งที่แรงงานผลิตขึ้นเอง คือมูลค่าส่วนเกิน (Surplus Value) หรือสิ่งที่เรียกว่าทุนมากขึ้น จนทำให้ในระบบทุนนิยมมนุษย์เกิดความแปลกแยกจากเพื่อนมนุษย์ (Alienation From Fellow Beings) อันเกิดจากการแบ่งงานกันทำที่เป็นแผนกภายใต้ระบบทุนนิยม ความสัมพันธ์ระหว่างลูกจ้างด้วยกันก็ลดน้อยลงมีลักษณะที่เสริมการเห็นแก่ตัวโดยใช้วิธีการแข่งขันและบรรยากาศการทำงานเป็นไปอย่างขาดมิตร

เอมิลล์ เดอร์ไคหม์ (Emile Durkheim) กล่าวว่าความแปลกแยกเป็นผลมาจากการเพิ่มขึ้นของการแบ่งงานกันทำ คือสำนักของสมาชิกขัดแย้งกับสำนักของกลุ่มทำให้เกิดความสับสนในบรรทัดฐานและเกิดการล่มสลายของพฤติกรรมโดยเอมิลล์ เดอร์ไคหม์ (Emile Durkheim) เรียกภาวะนี้ ว่าอโนมี (Anomie) เป็นภาวะที่ไร้บรรทัดฐานทางสังคมทั้งหมดจะเป็นการเกิดขึ้นระหว่างการเปลี่ยนผ่านจากความเป็นปึกแผ่นเชิงประจักษ์ไปสู่ความเป็นปึกแผ่นเชิงอินทรีย์อย่างรวดเร็ว และมีการแบ่งงานที่ผิดปกติซึ่งเป็นภาวะที่ปัจเจกปรารถนาอันเนื่องมาจากเป็นภาวะที่ไม่มีกฎเกณฑ์และบรรทัดฐานใดๆ ทางสังคม (จินดารัตน์ โพธิ์นอก, 2557)

ซีเมน Seemen (1959 อ้างใน จุฑารัตน์ เอื้ออำนวย, 2549) กล่าวว่าลักษณะของความแปลกแยกเมื่อปัจเจกไม่สามารถมีโนสำนึกร่วมในการสร้างความเป็นปึกแผ่นเพื่อบูรณาการตนเองให้เข้ากับสังคมได้แล้วปัจเจกจะมีความรู้สึกดังนี้

ความรู้สึกไร้อำนาจ (Powerlessness) หมายถึงความรู้สึกของบุคคลที่คาดหวังว่าพฤติกรรมของเขาไม่สามารถไปกำหนดผลที่จะตามมาได้หรือไม่สามารถนำไปสู่ผลตอบแทนได้ คือไม่สามารถควบคุมสิ่งต่างๆ ได้นั่นเอง

ความรู้สึกแปลกแยกความหมายประการแรกนี้มีรากฐานมาจากแนวคิดของคลาคาร์ล แมร์ค (Karl Maex) ในเรื่องสถานะการทำงานของคนในสังคมทุนนิยมที่คนงานมีความแปลกแยกอันเนื่องมาจากสิทธิพิเศษและวิธีการตัดสินใจในการทำงานของแรงงานได้ถูกเจ้าของกิจการที่ทำหน้าที่ปกครองพวกยื้อแย่งไปทำให้แรงงานเกิดความรู้สึกแปลกแยก เช่นความแปลกแยกจากมนุษย์ด้วยกันและการลดระดับความเป็นมนุษย์ลงมาเป็นเพียงสินค้า สำหรับความหมายของ ซีเมน Seemen (1959 อ้างใน จุฑารัตน์ เอื้ออำนวย, 2549) หมายถึงการมองความแปลกแยกที่มีความหมายใกล้ชิดกับแนวความคิดที่เกี่ยวกับอำนาจการควบคุมสิ่งที่ได้รับการตอบแทนด้วยตัวเอง ซึ่งมีความต่างจากบรรดาของอำนาจภายนอก

(Internal vs. External control of reinforcement) เช่นโอกาส โชควาสนาหรือการดำเนินการให้จากผู้อื่น

ความรู้สึกไร้ความหมาย (Meaninglessness) หมายถึงความรู้สึกของบุคคลที่เข้าใจเหตุการณ์ที่เขามีส่วนร่วมอยู่ว่าไม่มีความแน่ใจ ไม่มีความกระจ่างชัดว่าควรเชื่ออะไรเพราะเขาไม่มีโอกาสได้พบกับมาตรฐานในการทำความเข้าใจอย่างชัดเจนถึงการกระทำหรือการตัดสินใจทางสังคม นั่นคือไม่สามารถทำนายได้

ความแปลกแยกประการที่สองมีความเกี่ยวข้องกับแนวคิดของคาร์ล มานน์ไฮม์ (Karl Mannheim) คือเมื่อสภาพการทำงานมีการยึดหลักการทำงานตามหน้าที่ (functional rationality) ที่มีมากขึ้น การยึดหลักการในด้านเนื้อหาของการทำงานก็จะมีน้อยลง กล่าวคือเมื่อสังคมพยายามจัดระบบสมาชิกโดยคำนึงถึงการบรรลุเป้าหมายมีมากขึ้น การใช้ความสามารถของบุคคลเพื่อกระทำกิจกรรมโดยใช้สติปัญญาตัดสินใจสถานการณ์ต่างๆ ด้วยการอาศัยความคิดเห็นของตนเอง เพื่อให้สัมพันธ์กับเหตุการณ์นั้นๆ ก็จะลดลง หรือหมายถึงความรู้สึกของบุคคลในการเข้าใจเหตุการณ์ที่เขาเกี่ยวข้องอยู่คือเมื่อบุคคลไม่แน่ใจว่าเขาควรยึดถือสิ่งใดเพราะเขาไม่มีเกณฑ์มาตรฐานที่ชัดเจนในการตัดสินใจเขาก็จะไม่สามารถเลือกการตีความตามตัวเลือกที่เหมาะสมได้ คือไม่สามารถกระทำสิ่งใดๆ โดยใช้สติปัญญาความเห็นแจ้งของตนเองได้เพราะต้องยึดหลักการตามหน้าที่ซึ่งมีการแบ่งการทำงานเฉพาะอย่างและเนื่องจากหลักการด้านต่างๆ ที่ได้กำหนดไว้นั้นมีข้อจำกัดของความเชื่อมั่นที่ต่ำเขาจึงไม่สามารถจะคาดหมายผลที่จะเกิดจากพฤติกรรมที่กระทำตามความเชื่อหรือหลักการที่ได้กำหนดไว้ด้วยความเชื่อมั่นได้

ความรู้สึกไร้บรรทัดฐาน (Normlessness) หมายถึงสภาพที่บรรทัดฐานทางสังคมสลายไปไร้ประสิทธิภาพในการควบคุมพฤติกรรมของบุคคล จึงทำการทุกอย่างเพื่อให้บรรลุเป้าหมายทางสังคมแม้จะด้วยวิธีที่ไม่ได้รับการยอมรับและก่อให้เกิดบรรยากาศที่ไม่ให้ความเชื่อมั่นซึ่งกันและกัน

ความแปลกแยกประการที่สาม นี้สืบเนื่องจากแนวคิดเรื่องภาวะไร้บรรทัดฐานของเอมิลล์ เดอร์ไคห์ (Emile Durkheim) ซึ่งหมายถึงสถานการณ์ที่บรรทัดฐานทางสังคมกำหนดพฤติกรรมบุคคลไว้เกิดการแตกสลายลงและไม่อาจจะชี้เป็นเกณฑ์สำหรับความประพฤติได้ และต่อมา โรเบิร์ต เค เมอร์ตัน (Robert K. Merton) ได้นำมาขยายความไว้ในเรื่อง Social Structure and Anomie โดยแสดงให้เห็น

ถึงภาวะไร้ระเบียบทางสังคมอันเนื่องมาจากค่านิยมร่วมกันของมนุษย์ในสังคมได้จับสั่นลงเพราะผลประโยชน์ส่วนบุคคลที่มีการแสวงหาความพึงพอใจโดยวิธีการอย่างใดก็ได้ที่คิดว่าสามารถจะทำให้บรรลุเป้าหมาย เนื่องจากสังคมมีการแข่งขันที่หลากหลาย มนุษย์จึงตกอยู่ในบรรยากาศที่ไม่มีความเชื่อมั่นซึ่งกันและกันจึงทำให้ไม่อาจจะนำไปสู่ความสัมพันธ์ที่มั่นคง ดังนั้นจึงทำให้สังคมได้มีความแปลกแยกดังกล่าวและจำเป็นอย่างเร่งด่วนที่จะได้รับการปรับปรุง โดยภาวะไร้บรรทัดฐานนี้ทำให้ความสามารถในการคาดหวังต่อพฤติกรรมต่ำลงและทำให้เกิดความเชื่อถือนในเรื่องอำนาจลึกลับ (Mysticism) และโชควาสนา อย่างไรก็ตามความหมายของภาวะไร้บรรทัดฐานในที่นี้หมายรวมถึงเงื่อนไขทางสังคมและสภาพทางจิตใจ ได้แก่ความไร้ระเบียบส่วนบุคคล การเสื่อมสลายทางวัฒนธรรม และการไม่เชื่อถือนซึ่งกันและกันเป็นต้น

ความรู้สึกโดดเดี่ยว (Isolation) หมายถึงความคาดหวังหรือค่านิยมของบุคคลในการให้คุณค่าตอบแทนต่ำต่อเป้าหมายหรือความเชื่อโดยปกติแล้วจะได้รับคุณค่าอย่างสูงในสังคมซึ่งถือเป็นภาวะที่แปลกแยกจากมาตรฐาน

ความแปลกแยกประการที่สี่สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประการคือความรู้สึกโดดเดี่ยวทางวัฒนธรรม (Culture Isolation) และความรู้สึกโดดเดี่ยวทางสังคม (Social Isolation) ความรู้สึกโดดเดี่ยวทางวัฒนธรรม (Culture Isolation) หมายถึงความรู้สึกที่บุคคลให้คุณค่าน้อยมากต่อเป้าหมายหรือความเชื่อที่มีการให้คุณค่ากันอย่างมากในสังคมโดยเป็นการพูดถึงบทบาทของปัญญาชน เช่นการปลื้มตัวของปัญญาชนจากมาตรฐานทางวัฒนธรรมของประชาชน ส่วนความรู้สึกโดดเดี่ยวทางสังคม (Social Isolation) หมายถึงความรู้สึกแยกตัวของบุคคลจากความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น เช่นแยกตัวจากการสังสรรค์ การติดต่อสื่อสาร การให้ความร่วมมือและการข้องเกี่ยวทางสังคมและอารมณ์

ความรู้สึกเหินห่างจากตัวเอง (Self-estrangement) หมายถึงเป็นความรู้สึกของบุคคลที่ไม่เข้าใจตัวตนของตนเอง โดยที่การกระทำหรือพฤติกรรมขึ้นอยู่กับความคาดหวังต่อสิ่งตอบแทนที่จะได้รับในอนาคตซึ่งจะขึ้นอยู่กับความพึงพอใจที่มีความหมายในตัว

ความรู้สึกแปลกแยกประการสุดท้าย หมายถึงระดับความแปลกแยกที่ขึ้นอยู่กับพฤติกรรมหนึ่งๆของบุคคลต่อผลตอบแทนที่คาดหวังว่าจะได้รับซึ่งเป็นผลตอบแทนที่อยู่ภายนอกกิจกรรมที่กระทำอยู่ ความรู้สึกแปลกแยกจากตนเองนี้เกิดจากการสูญเสียความหมายภายในของงานหรือความภาคภูมิใจ

ในงานที่ทำซึ่งเป็นการสูญเสียที่คาร์ล มากซ์ (Karl Marx) ถือว่าเป็นลักษณะสำคัญของความแปลกแยกในสังคม

อย่างไรก็ตามความแปลกแยกที่เกิดขึ้นในตัวมนุษย์และสังคม ดังคำอธิบายตามแนวคิดข้างต้นซึ่งแนวคิดความแปลกแยกถือเป็นส่วนหนึ่งของทฤษฎีบูรณาการทางสังคมที่สามารถช่วยในการอธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นได้อย่างชัดเจนเกี่ยวกับประเด็นของสังคมกัมพูชา

การบูรณาการทางสังคม คือการที่หน่วยย่อยๆ ทั้งหลายในสังคมที่มีความสัมพันธ์อิงอาศัยกันเข้ามาทำหน้าที่ที่กลมกลืนกันโดยมีลักษณะเป็นองค์รวมมีความครบถ้วนเต็มสมบูรณ์ การบูรณาการทางสังคมจึงมีกระบวนการแบบพลวัตและจริยธรรมโดยที่ทุกคนจะมีส่วนร่วมในการเจรจาและรักษาความสัมพันธ์ทางสังคมเพื่อความสงบเรียบร้อยแต่อย่างไรก็ตามจะต้องเคารพความแตกต่างที่หลากหลาย ดังนั้นการบูรณาการทางสังคมคือการที่ทุกหน่วยย่อยทางสังคมมีการบูรณาการที่ราบรื่นอิงอาศัยกันมีการปรับตัวตลอดเวลาจึงทำให้เกิดความครบถ้วนสมบูรณ์ (มานพ จิตต์ภูษา, 2550 และ United Nations Research Institute For Social Development, 2008)

ขณะเดียวกันการบูรณาการทางสังคมเกิดขึ้นได้เมื่อหน่วยย่อยที่เป็นองค์ประกอบของสังคมมีการประมวลเข้าด้วยกันและมีความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงอิงอาศัยกันโดยมีลักษณะที่ยืดหยุ่นปรับตัวได้และเคลื่อนไหวตลอดเวลา สุดท้ายเมื่อรวมกันแล้วจะเกิดความครบถ้วนเต็มสมบูรณ์ที่มีความกลมกลืนในลักษณะขององค์รวมและองค์รวมนั้นก็จะมีชีวิตชีวา (United Nations Research Institute For Social Development, 2010 และกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์, 2554)

ความเป็นปึกแผ่นของสังคม (Solidarity) คือความผูกพันของปัจเจกในสังคมที่ต่างฝ่ายต่างมีต่อกันเปรียบเสมือนแรงยึดเหนี่ยวของปัจเจกบุคคลในสังคม หรือการนำปัจเจกบุคคลเข้ามารวมกันเป็นสังคมเพราะสมาชิกแต่ละคนมีตำแหน่งทางโครงสร้างทางสังคมโดยซึ่งโครงสร้างทางสังคมและวัฒนธรรมจะเป็นสิ่งที่ผูกมัดสมาชิกในสังคมเข้าไว้ด้วยกัน โดยการกระทำของสมาชิกไม่ใช่การกระทำในฐานะปัจเจกแต่เป็นการกระทำในฐานะของสมาชิกของสังคม หรือที่เอมิลล์ เดอร์ไคหม์ (Emile Durkheim) เรียกว่าความเป็นปึกแผ่น (Solidarity)

สังคมจึงดำรงอยู่ได้เพราะการมีบูรณาการเข้าด้วยกันซึ่งการบูรณาการทางสังคมทำให้เกิดความเป็นปึกแผ่นโดยเอมิลล์ เดอร์ไคหม์ (Emile Durkheim) ให้ความหมายของความเป็นปึกแผ่นทางสังคมว่า หมายถึงความเข้มข้นของความสัมพันธ์ทางสังคมโดยขอบเขตที่สมาชิกสามารถได้กระทำระหว่างกันอย่าง เป็นครอบครัวมีแบบแผนของกิจกรรมที่คล้ายคลึงและสอดคล้องกัน ซึ่งจะเป็นตัวผูกพันสมาชิก ในครอบครัวหรือในเรื่องของหน้าที่ที่เกิดจากการแบ่งงานตามความชำนาญเฉพาะด้าน แต่งานเหล่านี้เป็น การเสริมซึ่งกันและกันและมีสัมพันธ์กับความถี่ของการกระทำระหว่างกันอย่างมีแบบแผน คือตัววัดความ เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันซึ่งหมายถึงการมีส่วนร่วมของสมาชิกที่มีความเห็นพ้องต้องกันในระดับที่สูง ซึ่งจะส่งผลทำให้ความเบี่ยงเบนทางพฤติกรรมนั้นน้อยลง ซึ่งเอมิลล์ เดอร์ไคหม์ (Emile Durkheim) ได้แบ่งความเป็นปึกแผ่นไว้ 2 รูปแบบคือ

1. ความเป็นปึกแผ่นเชิงจักรกล (Mechanical Solidarity) ใช้คำว่าเชิงจักรกลเพื่อแสดงให้เห็นถึงภาพลักษณ์ทางสังคมที่เป็นลักษณะของเรือนร่างเป็นผลมาจากการเชื่อมโยงองค์ประกอบทั้งหลาย เข้าเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของทุกส่วนในสังคม โดยดำเนินไปอย่างสอดคล้องและสัมพันธ์กันเช่นเดียวกับ เครื่องจักรกล

ความเป็นปึกแผ่นเชิงจักรกลจึงเป็นลักษณะของความสัมพันธ์ที่มีรูปแบบหรือวิถีชีวิตที่เรียบง่าย และไม่มีการจำแนกแตกต่างระหว่างสมาชิก โดยจะยึดมั่นในขนบธรรมเนียมประเพณีอย่างเคร่งครัดเพราะ สังคมมีมโนสำนึกร่วม (Collective Conscience) ในการทำหน้าที่ควบคุมดูแลความคิดและการกระทำ ของปัจเจกที่อยู่ภายใต้หน่วยโครงสร้างที่คล้ายคลึงกัน

ภาพของโครงสร้างทางสังคมเชิงจักรกลได้แสดงถึงความเป็นอิสระของหน่วยความสัมพันธ์อันที่ เครือญาติในฐานะของสมาชิกในสังคมจึงเป็นไปตามวงศ์ตระกูลหรือครอบครัว อีกทั้งยังเป็น ตัวจัดระเบียบและควบคุมการกระทำของกลุ่มคนให้มีระดับความเป็นปึกแผ่นทางสังคมที่สูง สังคมเชิงจักรกลมีลักษณะคล้ายคลึงกันทางวัฒนธรรม ความเชื่อ ค่านิยมและบรรทัดฐานจึงทำให้สมาชิก ในสังคมเชิงจักรกลพึ่งพาตนเองได้และส่งผลทำให้สมาชิกถูกพันธนาการจนแทบไม่มีอิสระเพราะ ถูกครอบงำด้วยข้อกำหนดของมโนสำนึกร่วม โดยความสัมพันธ์อันที่เครือญาติมีความเชื่อมั่นสูง ที่เป็นตัวควบคุมและออกคำสั่งสำหรับการกระทำของปัจเจกเพราะฉะนั้น จึงมีจุดเน้นของความผูกพัน ระหว่างสมาชิกในสังคมโดยจะยึดเหนี่ยวบุคคล จึงทำให้สังคมมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

2. ความเป็นปึกแผ่นเชิงอินทรีย์ (Organic Solidarity) ใช้คำว่าเชิงอินทรีย์เพื่อแสดงให้เห็นว่าสังคมมีความสามารถในการดำเนินการอย่างราบรื่นและมีความเป็นเอกเทศจากกันโดยมีลักษณะของความสัมพันธ์อันเกิดจากสังคมที่มีการจำแนกแตกต่างและมีความซับซ้อนซึ่งตรงข้ามกับความเป็นปึกแผ่นเชิงจักรกลอย่างสิ้นเชิง เพราะสังคมมีลักษณะของจำนวนประชากรที่มากมีการกระจายบทบาทหน้าที่ที่เฉพาะเจาะจงในหน่วยโครงสร้างทางสังคมที่หลากหลาย หรือจะเรียกว่าเป็นการการแบ่งแยกแรงงาน (Division of Labor) สังคมเชิงอินทรีย์จะแสดงให้เห็นถึงการพึ่งพิงกันที่สูงของปัจเจกและหน่วยทางสังคมที่ถูกควบคุมด้วยการแลกเปลี่ยน ข้อตกลงและบรรทัดฐานจึงส่งผลให้มนสำนึกร่วมของคนในสังคมเชิงอินทรีย์ถูกทำให้หมดกำลังหมดอำนาจลงและมีความเป็นนามธรรมมากขึ้น โดยเป็นผลมาจากความแตกต่างที่ซับซ้อนทำให้เกิดความชำนาญเฉพาะอย่าง การเปลี่ยนแปลงทำให้เห็นรายละเอียดของกฎหมายที่ลดการเน้นการลงโทษเป็นการเพิ่มในเรื่องของการชดใช้ค่าเสียหายผ่านการกำหนดด้วยวิธีต่างๆ และบูรณาการผู้ละเมิดให้กลับสู่โครงข่ายการพึ่งพิงกันอย่างเดิม การเปลี่ยนแปลงการลงโทษนี้จึงนำความเป็นระเบียบเรียบร้อยกลับมา สังคมเช่นนี้จึงส่งผลทำให้สมาชิกมีความเป็นอิสระสูง เกียรติและศักดิ์ศรีของปัจเจกเป็นตัวกำหนดมนสำนึกร่วมที่มีลักษณะเป็นนามธรรม

ออกุสทอง (Auguste Comte) วางรากฐานการเปรียบเทียบสังคมกับลักษณะของอินทรีย์ (Organism) โดยกล่าวว่าความสัมพันธ์ทางสังคมเป็นกฎว่าด้วยเรื่องของการกระทำและการโต้ตอบคือระเบียบของสังคมที่ทำให้เกิดความกลมกลืนและความก้าวหน้า สังคมต้องมีวิวัฒนาการไปในทางที่ดีกว่าเดิมออกุสทอง (Auguste Comte) แบ่งการจัดระเบียบทางสังคมเป็น 2 ภาค คือ 1 สังคมสถิต (Social static) เป็นแง่มุมต่างๆ ของวิถีชีวิตทางสังคมที่มีความเกี่ยวข้องกับเอกภาพ เสรีภาพและการดำรงอยู่ของมนุษย์ ส่วนภาคที่ 2 สังคมพลวัต (Social dynamics) เป็นแง่มุมต่างๆ ของวิถีชีวิตทางสังคมมีความเกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมซึ่งจะเป็นตัวจัดรูปแบบในการพัฒนาด้านสถาบันทางสังคม

จะเห็นได้ว่าสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอันเกิดจากกระบวนการโลกาภิวัตน์หรือการพัฒนาภายใต้ระบบทุนนิยมจึงทำให้ความเป็นปึกแผ่นเกิดการเปลี่ยนแปลงดังคำอธิบายข้างต้นซึ่งส่งผลต่อความสัมพันธ์ของมนุษย์ที่นำไปสู่ความสัมพันธ์รูปแบบใหม่โดยอาศัยเทคโนโลยีในการบูรณาการตนเองให้เข้ากับกลุ่มสังคม ที่จากเดิมมีการปฏิสัมพันธ์กันแบบเผชิญหน้า แต่เนื่องด้วยการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและผนวกกับ

การพัฒนาเทคโนโลยี จึงทำให้เกิดการปฏิสัมพันธ์รูปแบบใหม่ที่เป็นแบบไม่เผชิญหน้า โดยใช้เทคโนโลยีในการสนทนากันด้วยของภาษา

ออกุสทง (Auguste Comte) มองว่าสิ่งที่ยึดเหนี่ยวสังคมคือภาษาที่ทำให้เกิดความสมดุลในความสัมพันธ์เพราะภาษาเป็นแหล่งเก็บรักษาความคิดของคนรุ่นก่อนที่จะสามารถเชื่อมโยงให้เข้ากับคนรุ่นปัจจุบันได้ ภาษาเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้คนในสังคมมีความเป็นปึกแผ่นและความเห็นพ้องต้องกัน การแบ่งงานกันทำเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงสมาชิกเข้าด้วยกันและผลของการแบ่งงานกันทำจึงทำให้เกิดการขยายตัวที่มีความซับซ้อนและมีความแตกต่างออกุสทง (Auguste Comte) มองว่าสิ่งที่สมาชิกในสังคมต้องสัมพันธ์กันเนื่องจากความแตกต่างของงานที่สร้างความรู้สึกว่าต้องพึ่งพาบุคคลอื่นและถือเป็นการสร้างความเป็นปึกแผ่นของมนุษย์อีกรูปแบบหนึ่ง

เฮอเบิร์ตสเปนเซอร์ (Herbert Spencer) อธิบายการยึดเหนี่ยวทางสังคมผ่านการเปลี่ยนแปลงของลักษณะวิวัฒนาการทางโครงสร้างที่เริ่มจากลักษณะแบบเรียบง่ายและมีส่วนร่วมเหมือนกันหรือเป็นเนื้อเดียวกัน (Homogeneity) ไปสู่ลักษณะที่ซับซ้อนและแตกต่างกัน (Heterogeneity) โดยเฮอเบิร์ตสเปนเซอร์ (Herbert Spencer) มองว่าการเจริญเติบโตของสังคมจะต้องมีวิวัฒนาการที่เพิ่มขนาดและหน้าที่ซึ่งจะนำไปสู่ความแตกต่างที่หลากหลายในโครงสร้างทางสังคม ขณะเดียวกันส่วนต่างๆ ทางสังคมต้องมีการพึ่งพาอาศัยกันมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องซึ่งกันและกัน โดยสิ่งที่จะตามมาหลังการเปลี่ยนแปลงในโครงสร้างหน้าที่ คือสังคมมีขนาดใหญ่ขึ้นทำให้เกิดสถาบันทางสังคมเพื่อตอบสนองความต้องการที่จำเป็นหมายความว่าขนาดของสังคมใหญ่ขึ้นจึงทำให้เกิดการแบ่งงานที่มากขึ้น

เฮอเบิร์ตสเปนเซอร์ (Herbert Spencer) ใช้ความแตกต่างในการจัดระเบียบทางสังคมโดยแบ่งสังคมเป็น 2 ลักษณะได้แก่ 1 สังคมทหาร (Militant Societies) ซึ่งเป็นการรวมตัวกันทางสังคมอันเกิดจากภาวะต่างๆ ที่ไม่ค่อยแตกต่างกันมีความคล้ายคลึงกันในทุกส่วนโดยสังคมสามารถตอบสนองความต้องการทุกอย่างได้ด้วยตนเองและ 2 สังคมอุตสาหกรรม (Industrial Societies) เป็นการรวมตัวทางสังคมอันเกิดจากภาวะที่แตกต่างกันมากโดยส่วนต่างๆ จะเริ่มแตกต่างและแบ่งแยกกันตั้งนั้นเมื่อส่วนต่างๆ มีความไม่เหมือนกันจึงต้องพึ่งพาอาศัยกันระหว่างนี้จะทำให้เกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันนั่นเอง อีกทั้งกระบวนการของการเจริญเติบโต คือกระบวนการบูรณาการที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันต้องมีการแบ่งแยกหน้าที่โครงสร้างต่างๆ เมื่อส่วนต่างๆ มีความไม่เหมือนกันการทำหน้าที่แทนกันจึงเป็นไป

ได้ยากและส่งผลทำให้ส่วนต่างๆ ต้องพึ่งพาและอาศัยกันตั้งนั้นเมื่อมีการแบ่งแยกมากกว่าเดิม การพึ่งพากันก็ยิ่งมากขึ้นทำให้ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันจึงอยู่ที่ลักษณะของกลุ่มและโครงสร้างทางสังคมมากกว่าปัจเจก

เฟอร์ดินานด์ (Ferdinand Fonnies) อธิบายลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างปัจเจกบุคคลในชุมชนเป็น 2 รูปแบบคือ 1 แบบชุมชน (Gemeinschaft) มีลักษณะคล้ายกับความสัมพันธ์ของคนในสังคมประเพณีที่มีความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและกลุ่มอันนำไปสู่ความสัมพันธ์ทางสังคม คือคนจะมาร่วมกันในชุมชนซึ่งมักจะรู้จักกันมีการมีการติดต่อสัมพันธ์ระหว่างกันและมีโนสำนึกร่วมกัน มีความผูกพันกันแนบแน่นฉันพี่น้อง มีฐานะความเป็นอยู่คล้ายคลึงกันโดยที่จะมีการยึดจารีตประเพณีเป็นกฎเกณฑ์ ซึ่งจะมีความรู้สึกและความคิดว่าตนเป็นส่วนหนึ่งของสังคมและจะคล้อยไปตามกันอย่างเป็นธรรมชาติ และรูปแบบที่ 2 คือแบบบริษัท (Gesellschaft) มีลักษณะความสัมพันธ์คล้ายคนสมัยใหม่หรือสังคมแบบชาวเมืองโดยผู้คนจะมาอยู่ร่วมกันโดยที่ลักษณะประชากรที่มีความหนาแน่นมีการประกอบอาชีพที่หลากหลายมีการแบ่งงานเฉพาะด้านจึงทำให้มีการแข่งขันกันมากขึ้น ทั้งทางด้านความคิดความรู้สึกมีลักษณะเป็นเหตุผลรวมไปถึงมีการแลกเปลี่ยนเพื่อผลประโยชน์มีการใช้กฎหมายข้อตกลงเป็นสัญญาในการควบคุมความสัมพันธ์จึงเกิดความสัมพันธ์ที่ไม่ลึกซึ้งที่ไม่เป็นส่วนบุคคลและมีความสัมพันธ์แบบเป็นทางการ (มานพ จิตต์ภุษา, 2550 และสุเทพ สุนทรเณสัช, 2540)

เอมิลล์ เดอร์ไคหม์ (Emile Durkheim) กล่าวถึงการบูรณาการระดับปัจเจกกว่าปัจเจกจะรู้สึกว่ามี การบูรณาการทางสังคมเมื่อปัจเจกรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มและความต้องการของปัจเจกคือการเข้าถึงการมีส่วนร่วมของกลุ่มและกิจกรรมต่างๆ ทางสังคมที่มีการประสานเชื่อมโยงเข้าหากันและเมื่อปัจเจกกับบุคคลบูรณาการเข้าเป็นส่วนหนึ่งของสังคมแล้ว สมาชิกต่างก็ทำกิจกรรมร่วมกันอย่างเป็นครอบครัวมีแบบแผนที่สอดคล้องกันรวมไปถึงมีการแบ่งงานเฉพาะด้านเพื่อเสริมซึ่งกันและกัน

บูรณาการทางสังคมจะเกิดขึ้นได้ต้องอาศัยการบูรณาการของสมาชิกแต่ละหน่วยโดยสิ่งที่จะทำให้ปัจเจกสามารถเข้าเป็นหน่วยเดียวกันกับสังคมได้ ขึ้นอยู่กับสัมพันธภาพของปัจเจกที่จะต้อง มีสิ่งยึดเหนี่ยวหรือความเชื่อร่วมกันในสังคมโดยเอมิลล์ เดอร์ไคหม์ (Emile Durkheim) อธิบายว่า มโนสำนึกร่วม (Collective Consciousness) คือชุดของความเชื่อที่ใช้ร่วมกันโดยมีฐานะเป็นพลังทางสังคมในการสร้างจิตสำนึกร่วมของปัจเจกที่จะนำไปสู่ความเป็นปึกแผ่นทำหน้าที่ควบคุมดูแลความคิดและ

การกระทำของปัจเจกที่อยู่ภายใต้หน่วยโครงสร้างที่คล้ายคลึงกัน เอมีลล์ เดอร์ไคห์ม (Emile Durkheim) กล่าวถึงมโนสำนึกกร่วมว่ามี 4 ตัวแปรคือ 1. ระบบวัฒนธรรมในปริมาณ 2. ความเข้มข้นและลักษณะชี้เฉพาะที่สูง 3. เนื้อหาของศาสนาและสิ่งศักดิ์สิทธิ์ 4. ประมวลกฎหมาย ซึ่งเป็นตัวชี้วัดความเป็นประจักษ์ที่สุดของความเป็นปึกแผ่น คือการให้ความสำคัญกับการควบคุมและการลงโทษที่เน้นการลงโทษ เพราะหากไม่ลงโทษอาจจะเป็นผลเสียต่อสมาชิกในสังคม (กาญจนา แก้วเทพ, 2553)

อย่างไรก็ตามแนวคิดหรือทฤษฎีความแปลกแยกหรือการบูรณาการทางสังคม ที่อธิบายถึงวิวัฒนาการของความสัมพันธ์ในสังคมที่มนุษย์เริ่มมีความสัมพันธ์แบบเรียบง่ายไปสู่ความสัมพันธ์ที่มีความซับซ้อน ดังนั้นปรากฏการณ์ของปัจเจกที่ต้องเผชิญกับความแปลกแยกและส่งผลถึงการแสดงออกทางด้านพฤติกรรมในมิติของความสัมพันธ์ทางสังคม

5. การเปลี่ยนแปลงทางสังคมมีผลต่อความแปลกแยก

เมื่อปัจเจกมีความรู้สึกแปลกแยกแล้วก็จะส่งผลทำให้ปัจเจกมีพฤติกรรมถอยห่างจากกลุ่มเพื่อลดช่องว่างระหว่างโลกความเป็นจริงกับอุดมคติรวมไปถึงบุคคลที่มีความแปลกแยกสุดขีด นั่นคือพวกนักกิจกรรมที่มุ่งทำการเปลี่ยนแปลงด้วยการดำเนินกิจกรรมต่างๆ เช่นการต่อต้านการประท้วง ขบถและสุดท้าย คือกลุ่มพวกยอมตามมีการยินยอมเพื่อให้ตนได้อยู่ในระบบส่วนมากจะเป็นพวกนักปฏิบัตินิยม (จุฑารัตน์ เอื้ออำนวย, 2549)

จากตรงนี้เองความแปลกแยกเป็นผลมาจากระบบทุนนิยมที่ทำการหล่อหลอมโครงสร้างทางสังคมทั้งภายในและภายนอกโดยใช้ระบบอุตสาหกรรมทุนนิยมเพื่อผลิตความสัมพันธ์ของคน แต่เนื่องมาจากมนุษย์เป็นสัตว์สังคม มีความต้องการอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มต้องการถ่ายทอดความรู้ ความคิดทัศนคติและความเชื่อ หรืออาจเป็นผลพวงมาจากโลกาภิวัตน์ (Globalization) ในโลกยุคใหม่ที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของเทคโนโลยีที่มีความทันสมัยทำให้โลกเชื่อมโยงเป็นระบบเดียวกันอันนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วในทุกระดับของสังคม โดยที่โลกาภิวัตน์จะมาพร้อมกับการขยายตัวของทุนนิยม (Arif Dirlik, 1940 อังโน อารี ยันพินิจ และคณะ, 2557)

คาร์ล มาร์กซ์ (Karl marx) กล่าวว่า โลกาภิวัตน์คือส่วนขยายของทุนนิยมทั่วโลกมีบทบาทสำคัญในการผลักดันสังคมไปสู่สังคมบริโภคนิยมและมีโครงสร้างแบบหาประโยชน์เข้าตัว ดังนั้นสังคมจึงถูกจัดไปใน

ลักษณะที่เพิ่มความเข้มข้นและโลกาภิวัตน์เป็นสิ่งที่สร้างความเป็นปึกแผ่นและความมั่นคงให้กับโลก ส่งผลทำให้มนุษย์กินดีอยู่ดี ทั้งด้านเศรษฐกิจมีการพัฒนาสินค้าที่มีความหลากหลายและทันสมัย มีการถ่ายทอดระบบเทคโนโลยีไปยังแหล่งต่างๆ ทั้งด้านความเป็นอยู่ การศึกษาและการพักผ่อน มักได้รับอิทธิพลจากแรงดึงดูดของสินค้าและบริการที่สะดวกสบาย ส่งผลทำให้คนมีความรู้สึกนึกคิดแบบสมัยนิยมและรับวัฒนธรรมอื่นอย่างง่ายดายซึ่งกลายเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตสำหรับผู้คนในปัจจุบัน โดยจะเป็นการสร้างเครือข่ายจากอินเทอร์เน็ตหรือในโลกไซเบอร์สเปส

ทางด้านคาสเทล แมนูเอล (Castells Manuel, 2013 อ้างใน อารี ยันพินิจ และคณะ, 2557) กล่าวว่าสังคมโลกาภิวัตน์เป็นสังคมเครือข่ายสารสนเทศ ที่มีการปรุงแต่งโครงสร้างด้วยการสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมแบบใหม่ และสื่อเป็นตัวกลางในการขับเคลื่อนสังคมใหม่โดยเครือข่ายทางสังคมจะยึดหลักการสั้นไหลของพื้นที่เหนือกาลเวลา ซึ่งเป็นเครือข่ายแห่งความสัมพันธ์ของโลกที่เกิดขึ้นได้อย่างง่ายดาย ทั้งในความสัมพันธ์ทางสังคมหรือความสัมพันธ์ระดับกลุ่มเพราะสังคมสามารถยอมรับในความหลากหลายและทนกับความแตกต่างได้ จึงทำให้คนในสังคมเกิดการปรับตัวไปตามสภาวะทั้งเรื่องของวิถีชีวิต การวางตัว การแสดงออกหรือการยอมรับสภาพใหม่ๆ ที่ทำให้เกิดความชอบ ความหลงใหล และการลอกเลียนแบบ สภาพสังคมในโลกาภิวัตน์เป็นการเพิ่มและการขยายตัวของความเป็นอยู่แบบเมืองจึงทำให้เกิดการติดต่อสื่อสารแบบไร้พรมแดน (ฉัตรชัย พงษ์ประยูร, 2551; ชาตรี บัวคลี, 2556)

ปัจจุบันเป็นการเปลี่ยนแปลงท่ามกลางข้อมูลข่าวสารจำนวนมากและด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทำให้เกิดปัญหาการปรับตัวจึงจำเป็นต้องมีภูมิคุ้มกันคือความพร้อมรับ สภาพการเปลี่ยนแปลงที่ก่อให้เกิดผลกระทบต่างๆ ซึ่งหมายถึงความรู้ความสามารถการตัดสินใจ และการปรับตัว (สันหัตต์ โรจนสุนทร, 2551)

การเปลี่ยนแปลงความสามารถของมนุษย์ ที่จะจัดการความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ด้วยกัน จึงทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีโดยโลกาภิวัตน์เป็นการเปิดทางเลือกให้กับผู้ที่อยู่ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลง และสิ่งที่ได้รับผลกระทบ คือวัฒนธรรมและความคิดรวมไปถึงวิถีชีวิตมีการเปลี่ยนแปลง โดยที่สังคมเดิมจะมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างช้าๆ แต่ในปัจจุบันกลับเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ทั้งด้วยการติดต่อสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตที่มีผลอย่างมหาศาลทำ

ให้ชุมชนเปลี่ยนแปลงไปและเกิดชุมชนที่ยั่งยืนขึ้นมา จนทำให้คนมีการวัดกันที่คุณภาพซึ่งถือเป็นคุณค่าใหม่ที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของวิถีชีวิต (ชัยอนันต์ สมุทวณิช, 2551)

ดังนั้นความเป็นอยู่และการดำรงชีวิตเกิดการเปลี่ยนแปลงทำให้คนในสังคมสารสนเทศที่เป็นสมาชิกเกิดความเครียดโดยแบ่งเป็น 2 รูปแบบ คือรูปแบบของบุคลิกภาพที่เคร่งเครียดและรูปแบบบุคลิกภาพที่ต่อต้านสังคม ที่จะทำให้ระบบครอบครัวอ่อนแอและมนุษย์เหินห่างจากธรรมชาติมากขึ้น อีกทั้งอาจทำให้มนุษย์เคลื่อนไหวน้อยลง รวมไปถึงวัฒนธรรมในอดีตอาจสูญหายไปได้ (โสภา ชูพิกุลชัย, 2551)

อีกทั้งโลกาภิวัตน์หรือสังคมที่มีความทันสมัย ในเรื่องของการนิยามตัวจนจะทำให้เกิดภาวะการณ์ที่ถูกล้อมกรอบจากภายนอกโดยจะทำให้มีความรู้สึกถูกบีบให้แคบลง จนไม่มีพื้นที่ ที่ตนรู้สึกว่าจะปลอดภัย จนนำไปสู่ความสูญเสียเอกลักษณ์และส่งผลทำให้มีเกิดเอกลักษณ์จอมปลอมขึ้น แต่ก็มีคนจำนวนมากไม่พึงพอใจกับการถูกยึดเยียดเอกลักษณ์นั้นๆ จึงมีการแสวงหาและต่อสู้เพื่อคงเอกลักษณ์ของตนไว้หลายคน พยายามสร้างเอกลักษณ์เก่า หรือเสาะหาเอกลักษณ์ใหม่เพื่อทดแทนสิ่งที่ตนสูญเสียไปซึ่งจะส่งผลทำให้สังคมเต็มไปด้วยความแปลกแยกและเกิดการลดทอนความเป็นมนุษย์ลง รวมไปถึงเสียครัทธาต่อเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน (สุธิดา วิมุตติโกศล, 2556) ดังนั้นบริบทของความเป็นอุตสาหกรรมและความเป็นเทคโนโลยีสารสนเทศภายใต้กระแสโลกาภิวัตน์หรือสังคมใหม่จึงมีความสัมพันธ์กับระบบทุนนิยมและเมื่อมนุษย์มีความสัมพันธ์กับเทคโนโลยีที่ทันสมัยและเศรษฐกิจทุนนิยมก็จะส่งผลทำให้สังคมมีความแปลกแยกมากขึ้น (สาคร สมเสริฐ, 2556)

การที่มนุษย์เกิดความแปลกแยกจากตนเองและสังคม ที่แสดงออกทางพฤติกรรมอันเกิดจากกระบวนการทุนนิยมหรือโลกาภิวัตน์ที่มีการปลดแอกความสัมพันธ์ของมนุษย์ในสังคมที่เป็นรูปแบบดั้งเดิมไปสู่สังคมที่มีความทันสมัยโดยมาพร้อมกับความสัมพันธ์ทางสังคมนรูปแบบใหม่ จึงทำให้ความสัมพันธ์มนุษย์เกิดความไม่สิ้นไหลและเป็นอุปสรรคในการบูรณาการตนเองให้เข้ากับสังคม

6. ผลของความแปลกแยก

ดังนั้นมนุษย์จึงคิดค้นแสวงหาช่องทางในการบูรณาการตนเองให้เข้ากับกลุ่มและสังคม ขณะที่ความทันสมัย ทุนนิยม และโลกาภิวัตน์ ได้ลดทอนความเป็นมนุษย์ลง ดึงผู้คนออกจากธรรมชาติ และ

รวมทั้งจากตนเอง แต่เทคโนโลยีที่มนุษย์คิดค้นขึ้นมา เพื่อสนองทุนนิยมและโลกาภิวัตน์ ได้เสนอทางเลือกใหม่ในการเชื่อมต่อกับปัจเจกและสังคมดั่งนั้นเทคโนโลยีจึงเป็นช่องทางหนึ่งในการบูรณาการและเชื่อมความสัมพันธ์ของคนจากแบบเผชิญหน้า (face to face) เป็นแบบไม่เผชิญหน้า (non face to face) (Media Arts and Design CMU, 2014)

เมื่อคนมีการอาศัยเทคโนโลยีเป็นช่องทางใหม่ในการบูรณาการความสัมพันธ์ภายใต้ระบบทุนนิยมอุตสาหกรรมก็จะส่งผลกระทบต่อวัฒนธรรมอาจเกิดความแตกต่างระหว่างคนที่ใช้กับคนที่ไม่ได้ใช้เทคโนโลยีหรืออาจจะกล่าวได้ว่าเป็นการหลอมน้ำระหว่างสิ่งเก่ากับสิ่งใหม่จนทำให้สังคมมีความอ่อนแอ เบี่ยงเบนไปจากมาตรฐานเดิมทำให้คนขาดความลึกซึ้งในความสัมพันธ์ขาดความละเอียดอ่อนในการใช้ชีวิตทำให้วัฒนธรรมผิดเพี้ยนไปจากคนรอบข้างและอาจเกิดภาวะถดถอยตัวเองออกจากสังคม (พงษ์ วิเศษสังข์ 2557)

ผู้ที่มีความแปลกแยกจะมีสาเหตุมาจากความรู้สึกไม่เป็นส่วนหนึ่งหรือไม่ผูกพันกับสังคม มีการนิ่งเฉยไม่ยินดียินร้ายหรือเกิดการต่อต้านสังคม และมีความรู้สึกไม่มีอำนาจในการควบคุมผลที่จะเกิดขึ้นอีกทั้งไม่ต้องการที่จะเข้าสู่กระบวนการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่นอันเนื่องมาจากมีความรู้สึกว่าตนเองนั้นแปลกปลอมมีความแตกต่างจากสังคมจึงไม่ยากให้ความสนใจกับกิจกรรมทางความสัมพันธ์ของสังคม (จรัส ตั้งชวงค์เกตุ, 2545)

คนที่กำลังแปลกแยกจากสังคมจะมีผลกระทบต่อทัศนคติที่มีกับสมาชิกในชุมชนและสังคม โดยจะมีการแสดงพฤติกรรมที่ไม่ไว้วางใจคนในชุมชน และมักจะนำไปสู่อารมณ์ที่มีความหงุดหงิดและโมโหง่าย อีกทั้งยังมองโลกในแง่ร้ายโดยมีความหวาดระแวงต่อสภาพแวดล้อมทางสังคมไม่กล้าพูดอย่างตรงไปตรงมา ส่วนสัมพันธ์ภาพในการพบปะผู้คนมีลักษณะระมัดระวังไม่แสดงออกอย่างเป็นธรรมชาติและมีการสังเกตการณ์ประเมินท่าทีของอีกฝ่ายก่อนมีการปฏิสัมพันธ์ อันเนื่องมาจากความไม่ไว้วางใจ (Mistrust) หรือความสับสนที่มีสาเหตุมาจากความรู้สึกแปลกแยก (ลิขิต ธีรเวคิน, 2533)

ความรู้สึกสับสนอึดอัดใจในตัวเองมีการต่อต้านสังคมด้วยการกระทำที่ผิดรูปแบบมีการผลิตสร้างตัวตนเพื่อให้เข้ากับกรอบของสังคมโดยที่มนุษย์ผู้มีความแปลกแยกจะไม่สามารถควบคุมการดำรงชีวิตของตนให้เป็นไปตามความต้องการได้ เช่นมีกฎระเบียบที่เคร่งครัดคอยควบคุม

อีกทั้งยังมีหน้าที่ ที่มีความซ้ำซากจำเจในกิจกรรมนั้นๆ จึงไม่สามารถใช้ความคิดของตัวเองได้และส่งผล ทำให้มีความแปลกแยกและถอดตัวเองออกจากสังคมเพื่อกองความเป็นตัวตนให้นานที่สุด

อย่างไรก็ตามเมื่อสังคมเกิดความแปลกแยกขึ้นผลที่จะตามมาในระดับของปัจเจก คือบุคคล มีความภาคภูมิใจในตัวเองต่ำไม่เห็นคุณค่าในตัวเองโดยต้องการความเอาใจใส่หรือต้องการได้รับการยอมรับซึ่งจะเป็นผลทำให้คนมีอาการซึมเศร้า สิ้นหวัง เห็นแก่ตัว มองโลกในแง่ร้าย และมีความต้องการทางวัตถุที่สูง (เกียรติวรรณ อมาตยกุล, 2540 อ้างใน สุมาลี มีสกุล, 2552)

ขณะเดียวกันเมื่อบุคคลมีความรู้สึกแปลกแยกและเมื่อเข้าสู่สังคมจะมักคิดว่าตนเองไม่สามารถเข้ากับสังคมได้ซึ่งจะส่งผลทำให้เกิดภาวะโดดเดี่ยวไร้ที่พึ่งและไร้อำนาจ เมื่อถึงที่สุดแล้วบุคคลจะมีการพัฒนาบุคลิกภาพและความรู้สึกไปในสองแนวทางคือ หนึ่งการยอมจำนนอย่างสิ้นเชิง และสองก่อให้เกิดภาวะลุกขึ้นสู้หรือการต่อต้านสังคม (จรัส ตั้งชวงค์เกตุ, 2545)

ดังนั้นความแปลกแยกจึงเป็นที่มาของโรคบุคลิกภาพที่ผิดปกติโดยพนม เกตุมณี (2550) กล่าวว่า เป็นความผิดปกติที่เกิดขึ้นกับบุคลิกภาพที่จะมีการแสดงออกมาเป็นพฤติกรรมรวมไปถึงความคิดและการตอบสนองทางอารมณ์การแก้ไขปัญหาในการดำเนินชีวิต โดยโรคบุคลิกภาพที่มีความผิดปกติจะมีลักษณะคือไม่สามารถปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้และยังมีการเรียกร้องให้ผู้อื่นปรับตัวมีความเอาแต่ใจไม่รู้สึกว่าตนเองมีปัญหาแต่กลับคิดว่าผู้อื่นนั่นคือปัญหา ในด้านความสัมพันธ์จึงทำให้เกิดความไม่เป็นที่ยอมรับของสังคม และสุดท้ายมีปัญหาทางอารมณ์ซึ่งจะเป็นผลมาจากการปรับตัวในการเข้ากับสังคมไม่ได้นั่นเอง ตลอดจนประเภทของโรคบุคลิกภาพที่ผิดปกติของบุคคลที่มีความแปลกแยกได้แก่ กลุ่มประเภทแบบหวาดระแวง โดยแยกตัวออกจากสังคมเพื่อหลีกเลี่ยงแปลกแยกบางครั้งมีพฤติกรรมต่อต้านสังคม รวมไปถึงมีลักษณะชอบฟังฟังผู้อื่น และมีความหลงตัวเอง โดยจะมีพฤติกรรมแบบย่ำคิดย่ำทำ ชอบหลบเลี่ยงปัญหาสุดท้ายคือไม่มีวุฒิภาวะอันเกิดจากภาวะความแปลกแยก

โดยสภาพความแปลกแยกระหว่างสมาชิกในสังคมปัจจุบันเกิดความไม่รู้จักกันแม้กระทั่งเพื่อนบ้านที่อยู่ใกล้เคียงหรือการสนทนาพูดคุยกัน ทั้งนี้เยาวชนก็มักมีการเจริญเติบโตอย่างโดดเดี่ยว และมีโลกไซเบอร์เป็นเพื่อน ซึ่งภาวะความแปลกแยกนี้เป็นผลทำให้เด็กขาดทักษะในการเข้าสังคมมีติดถ้อยอย่างมีนัยยะสำคัญ ซึ่งทักษะทางสังคมมีความสำคัญเป็นอย่างมากและถือได้ว่าเป็นประตูดมิตราภาพรวมถึงโอกาสที่จะเป็นพื้นฐานของการอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุขและสามารถปฏิสัมพันธ์กับคนกลุ่มต่างๆ ได้อย่าง

เหมาะสมและปลอดภัยรวมไปถึงเป็นที่ยอมรับของสังคมโดยไม่มีความรู้สึกแปลกแยกหรือต้องการหนีสังคมซึ่งเป็นผลทำให้ไม่เกิดปัญหาระหว่างบุคคล ซึ่งการมีทักษะในการเข้าสังคมถือเป็นปัจจัยที่ทำให้ปัจเจกประสบความสำเร็จในอนาคตโดยที่ทักษะทางสังคม (Social Skills) ได้แก่ การสื่อสาร การพูด การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ความสามารถในการเข้าถึงสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างเป็นธรรมชาติมีความสามารถในการทำความเข้าใจผู้อื่นรวมถึงมีการคำนึงถึงคนรอบข้างโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความสัมพันธ์ทางบวกให้เกิดขึ้น (เกรียงศักดิ์ ฉลองวงศ์ศักดิ์, (2551)

ดังนั้นมนุษย์พยายามหาความปลอดภัยในการอยู่ร่วมกันในสังคม ที่ไม่มีลักษณะที่แตกต่างกันทางความคิดความรู้สึกและการกระทำ ขณะเดียวกันทุกคนพยายามอยู่ใกล้ผู้อื่นให้มากที่สุดแต่ทุกคนก็รู้สึกโดดเดี่ยวเพราะไม่สามารถกำจัดความแปลกแยกที่มีอยู่ในตัวเองได้ ดังนั้นความเจริญในสังคมจึงเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้คนไม่รู้สึกโดดเดี่ยวปัจเจกมีการแสวงหาการบริโภคอุตสาหกรรมความบันเทิง ที่มาจากการสร้างความพึงพอใจให้ตัวเอง โดยมีการบริโภคสินค้าใหม่ๆ ที่ผู้คนมีความสุขจากการแสวงหาความสนุกที่เกิดจากการบริโภค โดยการบริโภคเป็นเครื่องเยี่ยวยาความแปลกแยกและเป็นรูปแบบหลักของชีวิตมนุษย์ในสังคมสมัยใหม่ดังนั้นการบริโภคจึงเป็นวัฒนธรรมที่ค่อยๆ แทรกซึมเข้าสู่วิถีชีวิตของผู้คนในสังคมปัจจุบัน ขณะเดียวกันช่องทาง ในการลดความแปลกแยกในสังคมโลกาภิวัตน์ที่มีความทันสมัยโดยเฉพาะการพัฒนาเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่เป็นเครื่องมือในการกระชับความสัมพันธ์ของมนุษย์ในปัจจุบันนั้นก็คือสมาร์ทโฟนโดยที่สาเหตุของการใช้เทคโนโลยีการสื่อสาร ก็เพื่อต้องการให้การใช้ชีวิตที่เต็มไปด้วยความแปลกแยกและเร่งรีบในสังคมปัจจุบัน ดำเนินไปได้อย่างราบรื่น ดังเช่นปัจจุบันสมาชิกในครอบครัวแทบจะไม่มีปฏิสัมพันธ์กันมากเท่าใดจึงต้องอาศัยสมาร์ทโฟนในการเป็นเครื่องมือกระชับความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัวเพื่อที่จะทำการติดต่อสื่อสารกันได้ตลอดเวลา อีกทั้งเหตุผลที่คนในปัจจุบันหันมาใช้สมาร์ทโฟนนั้นเพื่อต้องการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นและเพื่อนที่รู้จักนั่นเองรวมทั้งสมาร์ทโฟนยังสามารถใช้ในกรณีเร่งด่วนและมีลูกเล่นที่หลากหลาย โดยเฉพาะเครือข่ายสังคมที่สามารถติดต่อสื่อสารกับเพื่อนครอบครัวและคนรู้จักได้อย่างเป็นส่วนตัว เพื่อก่อให้เกิดการบูรณาการนั่นเอง (ณัฐชรัตน์ ใหม่มามูล, 2555)

อย่างไรก็ตามการพัฒนาเทคโนโลยีเป็นกระบวนการพัฒนาทางด้านวิทยาศาสตร์เพื่อก่อให้เกิดความทันสมัยและความเจริญรุ่งเรืองของสังคมโลก เมื่อมนุษย์เกิดความแปลกแยกและต้องการที่จะบูรณาการตนเองให้เข้ากับสังคมเพื่อสร้างความสัมพันธ์ในรูปแบบใหม่ที่กระโดดข้ามในเรื่องของเวลาและสถานที่

นั่นคือเทคโนโลยีการติดต่อสื่อสาร ที่เป็นเครื่องมือในการกระชับความสัมพันธ์ของมนุษย์ที่เปี่ยมไปด้วยความแปลกแยกทั้งจากตนเองและสังคมอันจะนำไปสู่ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับสังคม

7. สมาร์ทโฟน (Smartphone)

สมาร์ทโฟน (Smartphone) คือผลผลิตของการพัฒนาเทคโนโลยีการติดต่อสื่อสาร โดยมีลักษณะเหมือนโทรศัพท์มือถือทั่วไปเพียงแต่จะมีขนาดใหญ่กว่าเล็กน้อยและมีหน้าจอที่สามารถแสดงผลได้มากกว่าโทรศัพท์มือถือทั่วไปอย่างเห็นได้ชัด นอกจากลักษณะภายนอกที่จะเป็นจุดสังเกตได้แล้ว สิ่งที่สำคัญที่ทำให้เรียกมือถือเหล่านี้ว่าสมาร์ทโฟนคือมีความสามารถคล้ายคลึงกับคอมพิวเตอร์ที่ถูกเพิ่มเข้ามาทำให้โทรศัพท์ธรรมดากลายเป็นอุปกรณ์ที่ทำได้มากกว่าการโทรออกและรับสาย นอกจากสามารถมีระบบการทำงานขั้นพื้นฐานที่โทรศัพท์ทั่วไปทำได้แล้วยังสามารถใช้สมาร์ทโฟนเป็นเครื่องมือในการวางแผนการดำเนินชีวิต ทั้งการใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ต (Internet) เว็บไซต์ (WAP Site) และใช้เพื่อความบันเทิง อดิคุณหนังสือหรือฟังเพลง รวมถึงสามารถใช้ในงานเอกสารได้ เช่นการพิมพ์แก้ไขหรือเปิดไฟล์งานต่างๆ ใช้อ่านหนังสือออนไลน์ (E-book) ใช้ในการตรวจสอบราคาหุ้น ใช้เล่นเกมหรือจะใช้แชท (Chat) นอกจากนี้สมาร์ทโฟนยังสามารถหาโปรแกรม (Application) ที่ถูกใจมาติดตั้งเพิ่มได้ และยังสามารถเลือกได้หลากหลายประเภท ซึ่งเป็นแบบเดียวกับการติดตั้งโปรแกรมใหม่ให้กับคอมพิวเตอร์นั่นเอง (ปัญญา ปุตุตะลาตา, 2549)

โดยประเภทของโปรแกรม (Application) ในสมาร์ทโฟนสามารถจัดกลุ่มได้ดังนี้คือโปรแกรมเกี่ยวกับเกม รูปและวิดีโอ การศึกษา การใช้ชีวิต สุขภาพและการออกกำลังกาย หนังสือการท่องเที่ยว การดนตรีและกีฬา ความบันเทิง ข่าวสาร เครือข่ายสังคม ธุรกิจ เครื่องอำนวยความสะดวก การแพทย์ และการอ้างอิง เช่นแผนที่ ดิกชันนารีหรือพจนานุกรม

แต่โปรแกรม (Application) ที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับสังคมกัมหนานันคือ โปรแกรมเครือข่ายสังคม ซึ่งจะมีโปรแกรมย่อยๆ คือ วอทแอป (What App) โซเชียลแคม (Social Cam) สไกป์ (Skype) บีทอล์ค (Bee Talk) การส่งข้อความ (Massenger) แทงโก้ (Tanggo) วีแชท (We Chat) เฟสบุ๊ค (Face Book) แคมฟรอก (Camfrog) และอินสตาแกรม (Instagram) โดยที่โปรแกรมเหล่านี้มีบทบาทที่สำคัญหรือถือว่าเป็นตัวขับเคลื่อนความสัมพันธ์ของคนในสังคมให้เกิดความสะดวกรวดเร็ว (Apple Inc, 2015)

ปัจจุบันสมาร์ทโฟนมีบทบาทสำคัญในชีวิตของคนในสังคม โดยที่สมาร์ทโฟน (Smartphone) สามารถดึงข้อมูลข่าวสารในเรื่องของการเรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้ทุกที่ทุกเวลาและยังมีความยืดหยุ่นได้อีก ทั้งยังสามารถควบคุมความต้องการของตัวเองได้ไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบทางการหรือไม่เป็นทางการ (พัชรียศดอกรุฒ, 2556) รวมทั้งความสามารถที่มีความยืดหยุ่นและหลากหลายซึ่งเป็นช่องทางในการเพิ่มความสะดวกสบายในชีวิตประจำวันของมนุษย์มีดังนี้

การรับส่งอีเมล (E-mail) สมาร์ทโฟนสามารถรับส่งอีเมลได้ทุกที่ทุกเวลา อีเมล (E-mail) คือจดหมายอิเล็กทรอนิกส์เหมือนจดหมายธรรมดาแต่การรับส่งจะสะดวกรวดเร็วกว่ามาก

การอ่านข่าว เมื่อก่อนเราอาจคุ้นเคยกับการอ่านหนังสือพิมพ์ซึ่งในกรณีนี้เราอาจจะอ่านข่าวจากหนังสือพิมพ์ฉบับเดียวหรืออาจจะมากกว่า แต่ในการอ่านข่าวที่อยู่บนอินเทอร์เน็ต (Internet) โดยผ่านสมาร์ทโฟนเราอาจสามารถอ่านข่าวในหนังสือพิมพ์ได้หลายฉบับตามแต่ความต้องการ

การค้นหาแหล่งความรู้ หากเราต้องการค้นคว้าหาความรู้หรือต้องการศึกษาวิชาการใดแขนงหนึ่ง โดยที่เรามีสมาร์ทโฟนเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตจะช่วยได้มาก โดยที่เราไม่ต้องเดินทางไปห้องสมุดเราก็สามารถเข้าไปค้นหาได้ที่เว็บไซต์ (WAP Site) ที่คอยให้บริการ

การดาวน์โหลดโปรแกรมและเกมต่างๆ สำหรับผู้ที่ชอบเล่นเกมที่กำลังเป็นที่นิยมสมาร์ทโฟนสามารถติดตั้งเพื่อนำเกมเหล่านั้นมาเล่นและยังเป็นเกมที่มีลิขสิทธิ์ โดยที่เราไม่ต้องไปซื้อหรือถ้าต้องการโปรแกรมใด ไม่ว่าจะจะมีขนาดใหญ่หรือเล็กก็สามารถเข้าไปดาวน์โหลดโปรแกรมและเกมนี้ได้จากเว็บไซต์ที่ให้บริการด้านนี้โดยเฉพาะ เช่น www.download.com เป็นต้น

ความบันเทิงต่าง ในอนาคตเราจะมีโอกาสได้ชมภาพยนตร์หรือชมรายการต่างๆ ผ่านหน้าจอสมาร์ทโฟนซึ่งในต่างประเทศเริ่มให้บริการแล้วอีกทั้งยังสามารถรับชมภาพยนตร์ได้ตามที่เราต้องการจากเว็บไซต์ต่างๆ ที่ให้บริการหรือสามารถเข้าไปในเว็บไซต์เพื่อฟังเพลง ซึ่งจะเก็บรวบรวมข้อมูลไว้ให้เรานำมาฟัง หรือเราจะดาวน์โหลดเพลงนั้นๆ มาเก็บไว้ซึ่งเพลงเหล่านี้จะมีทั้งเพลงธรรมดาที่มีเสียงร้องและเพลงบรรเลงที่เรียกว่า Midi

การสั่งซื้อสินค้า หากไม่ชอบการเสียเวลาไปหาซื้อสินค้าที่ต้องการสมาร์ทโฟนที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต สามารถเข้าถึงเว็บไซต์ที่ให้บริการรายการสินค้าให้เราเลือก และเว็บไซต์ที่แสดงสินค้านี้ก็จะ

เป็นเว็บไซต์ของบริษัทห้างร้านที่จำหน่ายสินค้า โดยทางร้านค้าจะเตรียมพร้อมให้มีการจำหน่ายสินค้าในอินเทอร์เน็ตแล้วเพียงสมาร์ตโฟนเลือกซื้อสินค้าเท่านั้น

การขายสินค้าและโฆษณาประชาสัมพันธ์ นอกจากแหล่งซื้อสินค้าแล้วถ้าหากมีสินค้าที่ต้องการจำหน่ายก็สามารถทำได้โดยสร้างเว็บไซต์มาแสดงรายละเอียดของสินค้านั้นราคาและการชำระเงินโดยผ่านสมาร์ตโฟนที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต ซึ่งเว็บไซต์นี้สามารถเข้าไปชมได้จากทุกพื้นที่

การสำรวจความคิดเห็น การสำรวจความคิดเห็นบนอินเทอร์เน็ตจะเป็นการสำรวจความคิดเห็นที่มีค่าใช้จ่ายน้อยสุด อีกทั้งยังได้ข้อมูลที่กว้างไม่อยู่ในจุดเดียวเนื่องจากผู้ที่มาลงคะแนนนั้นสามารถเข้าไปลงคะแนนได้ทุกที่ ดังนั้นข้อมูลที่ได้จากการสำรวจจึงเป็นข้อมูลที่น่าเชื่อถือที่สุดและง่ายกว่านั้นเราสามารถตรวจสอบได้จากสมาร์ตโฟน

การโทรศัพท์ ในการติดต่อสื่อสารทางโทรศัพท์ หากเป็นการติดต่อภายในเขตจะไม่ค่อยมีปัญหา แต่ถ้าติดต่อนอกเขตหรือต่างประเทศแล้วจะเสียค่าใช้จ่ายมาก แต่ถ้าเรามาติดต่อทางโทรศัพท์ผ่านอินเทอร์เน็ตโดยใช้สมาร์ตโฟนไม่ว่าจะโทรศัพท์ไปยังที่ใดบนโลกใบนี้จะเสียค่าบริการในการโทรศัพท์ตามโปรโมชั่นนั้นๆ จะเห็นได้ว่าเป็นการประหยัดค่าใช้จ่ายบางส่วน

การหารายได้จากอินเทอร์เน็ต โดยอาศัยสมาร์ตโฟนเป็นอีกหนึ่งช่องทางในการหารายได้ที่จะต้อง มีโฮมเพจ (Home page) เมื่อเราได้โฮมเพจแล้วตรงเว็บไซต์ที่เป็นสมาชิกจะมีคำแนะนำต่างๆ ซึ่งจะมีอยู่หลายวิธีแต่วิธีที่พบมากที่สุดที่มีการนำแบนเนอร์ (Banner) หรือแถบโฆษณามาติดตั้งที่โฮมเพจและจะให้เงินต่อจำนวนครั้งที่มีผู้เข้ามาคลิกจากแบนเนอร์นี้ โดยที่สามารถตรวจสอบและเก็บข้อมูลจำนวนครั้งที่มีการคลิกบนโฮมเพจ

การมีพื้นที่เก็บข้อมูลอันใหม่ สมาร์ตโฟนที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตโดยที่เว็บไซต์บางเว็บที่ให้บริการเนื้อที่สำหรับให้การนำไฟล์หรือข้อมูลต่างๆ ขึ้นไปบรรจุเสมือนหนึ่งเนื้อที่ในฮาร์ดดิสก์ (Hard disk) แต่เป็นเนื้อที่ที่อยู่นอกเครื่องสมาร์ตโฟนหรือคอมพิวเตอร์ของเราส่วนเนื้อที่ที่ให้บริการจะมีให้ตั้งแต่ 100 MB ไปถึง 300 MB ทำให้เราสามารถนำไฟล์ที่สำคัญขึ้นไปเก็บไว้ในฮาร์ดดิสก์ (Hard disk) ที่อยู่บนอินเทอร์เน็ตได้และฮาร์ดดิสก์ (Hard disk) ที่อยู่บนอินเทอร์เน็ตนี้เราสามารถเข้าไปทำงานกับไฟล์ที่บนฮาร์ดดิสก์ (Hard disk) นี้ได้ทุกที่ไม่ว่าจะอยู่ประเทศใด จังหวัดใด โดยผ่านสมาร์ตโฟนจึงเห็นได้ว่าเป็น

การทำงานได้สะดวกทุกที่อีกทั้งไฟล์ที่ใช้อย่างสามารถแบ่งปันให้ผู้ใช้อื่นๆ ที่ต้องการมาทำงานร่วมกับเราก็ได้ สำหรับเว็บไซต์ที่ให้พื้นที่บริการฟรีนี้ได้แก่ MySpace.com และ XDrive.com เป็นต้น

การทำงานบนอินเทอร์เน็ต ถ้าหากผู้ใดว่างงานต้องการหางานหรือต้องการเปลี่ยนงานใหม่ ในอินเทอร์เน็ตมีเว็บไซต์ที่ให้บริการข้อมูลเกี่ยวกับงานใหม่ให้เลือกโดยที่สมาร์ทโฟน เป็นเครื่องมือในการช่วยหางานซึ่งจะเป็นช่องทางหนึ่งในการหางานได้นั้นเองเว็บไซต์เหล่านี้ได้แก่ Jobdb.com หรือเว็บไซต์ที่รวมความหลากหลายได้แก่ Pantip.com เป็นต้น

การเป็นธนาคารบนอินเทอร์เน็ต (E-Banking) ดังที่ปรากฏในสื่อที่สามารถโอนเงินจอบตัวดูหนึ่งหรือสั่งดอกไม้ผ่านสมาร์ทโฟน ซึ่งสิ่งเหล่านี้ก็ทำได้และนอกจากนี้แล้วธนาคารของประเทศไทยยังได้เปิดบริการธุรกรรมทางอินเทอร์เน็ต (E-Banking) โดยที่ไม่ต้องเดินทางไปธนาคารอันได้แก่ การขอยอดเงิน และการโอนเงิน แต่จะต้องเสียค่าบริการในการใช้งานที่จริงแล้วในการให้บริการนี้มีมาตั้งแต่เริ่มแรกที่อินเทอร์เน็ตยังไม่ค่อยเป็นที่รู้จัก

ทางด้าน Rhcirgold H. และเดช นิละคุปต์ (2551) ได้กล่าวถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ว่าเป็นการเชื่อมโยงผู้คนเข้าด้วยกันโดยทางใดทางหนึ่งโดยอาศัยเทคโนโลยี คือผู้คนสามารถทำ ความรู้จักและมีปฏิสัมพันธ์โดยมีการสื่อสารโต้ตอบและเชื่อมโยงกันได้ รวมถึงจะมีการแลกเปลี่ยนผลประโยชน์ที่มีการทำกิจกรรมร่วมกันหรือความสนใจเฉพาะด้านมีการแบ่งปันผลประโยชน์ตลอดจนมีการแสดงความคิดเห็นผ่านสังคมเสมือนจริงที่ไม่ถูกผูกพันโดยเวลาพรมแดนหรือเขตแดนผ่านเว็บไซต์หรือผ่านระบบอินเทอร์เน็ตออนไลน์

ตลอดจน อสิริยะ ไพรีพางฤทธิ (2551 อ่างใน ฉันทนา ปาปีกตา และณมน จีรังสุวรรณ, 2551) จำแนกหมวดหมู่ของเครือข่ายสังคมออนไลน์ไว้ 5 กลุ่มใหญ่ๆ คือ

1. Identity Network คือการแสดงตัวตนผ่านภาพลักษณ์ของตน เช่น Facebook, Hi5
2. Interested Network คือ การรวมตัวกันโดยอาศัยความสนใจที่ตรงกัน เช่น Line, Digg.com
3. Collaboration Network คือ การเป็นกลุ่มเครือข่ายที่รวมกันทำงาน เช่น Wikipedia
4. Gaming/Virtual Reality หรือ โลกเสมือนจริงมีลักษณะของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีลักษณะเป็นการสวมบทบาทของผู้เล่นในชีวิตจริงกับตัวละครในเกม
5. Professional Network ใช้งานในอาชีพ

โดยแรงจูงใจในการใช้สมาร์ทโฟนในปัจจุบันนอกจากสาเหตุความต้องการภายนอกจากสิ่งแวดล้อม คนยังมองว่าสมาร์ทโฟนเป็นเครื่องประดับอย่างหนึ่งและยังมีสาเหตุมาจากความต้องการภายในของตัวบุคคลคือความต้องการที่จะเป็นส่วนหนึ่งของสังคมและเป็นที่ยอมรับของกลุ่มทางสังคม โดยเฉพาะปัจจุบันมนุษย์มีความต้องการทางด้านสังคมเพิ่มมากขึ้น (รินจิต ปัญญาเรือง, 2548)

จะเห็นได้ว่าความต้องการทางด้านสังคมคือความต้องการเป็นอิสระและเป็นตัวของตัวเองโดยมีความต้องการรวมกลุ่มกับเพื่อนที่มีแนวคิดที่สอดคล้องและคล้ายคลึงกันดังนั้นสมาร์ทโฟน จึงเป็นเครื่องมือที่สนองความต้องการให้แก่มนุษย์ และเมื่อบุคคลใดไม่มีเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารอย่างเช่นสมาร์ทโฟน ก็จะรู้สึกว่ตนเองหลุดออกจากกลุ่มเนื่องจากไม่สามารถรับรู้เรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นได้เมื่อขาดการติดต่อกับกลุ่มในความสัมพันธ์ทางสังคมนั้นๆ (ณัฐกฤตา ศรีนุต, 2555)

การพยายามรวมกลุ่มของคนในสังคมปัจจุบันมีความพยายามที่จะรวมกลุ่มของคนที่มีความชอบในการทำกิจกรรมร่วมกันโดยมีการสร้างพื้นที่ใหม่ผ่านสังคมออนไลน์ที่ทำให้สมาชิกมีการรวมตัวกันอย่างเหนียวแน่นโดยมีลักษณะของการทำงานที่คล้ายคลึงกันโดยที่สมาชิกไม่รู้จักกันมาก่อน แต่เริ่มสนทนาและทำความรู้จักกันผ่านสังคมออนไลน์รวมถึงทำให้มีการพัฒนาความสัมพันธ์ในกิจกรรมต่างๆ โดยที่จะมีการสร้างอัตลักษณ์ของสมาชิกเพื่อเป็นสัญลักษณ์ของกลุ่มนั้นสังคมออนไลน์ในมิติของเครือข่ายสังคม จึงเป็นพื้นที่ใหม่ที่ช่วยให้มนุษย์มาพบเจอกันสำหรับผู้ที่มีความชื่นชอบที่คล้ายคลึงกันและจะมีการปฏิสังสรรค์เกิดขึ้นระหว่างสมาชิก (ศิขรา ศิริศกร, 2556)

8. สมาร์ทโฟนกับการลดความแปลกแยก

ดังนั้นมนุษย์จึงพยายามหาช่องทางเพื่อลดความแปลกแยก ที่จะส่งผลทำให้มนุษย์เกิดความรู้สึกไร้อำนาจ รู้สึกไร้ความหมาย รู้สึกไร้บรรทัดฐาน รู้สึกโดดเดี่ยว และรู้สึกเหินห่างจากตนเอง โดยที่เทคโนโลยีสมาร์ทโฟน ที่เป็นเครื่องมือสำคัญในการช่วยลดความรู้สึกต่างๆ อันเกิดจากความแปลกแยกให้ลดน้อยลง

ในมิติของความรู้สึกไร้อำนาจที่เกิดจากความแปลกแยกในสังคมปัจจุบันโดยซีเมน (Seemen ,1959 อ้างใน จุฑารัตน์ เอื้ออำนวย, 2549) ได้อธิบายความรู้สึกไร้อำนาจ (Powerlessness) ว่ามีลักษณะเป็นความรู้สึกของบุคคลที่คาดหวังว่าพฤติกรรมของเขาไม่สามารถไปกำหนดผลที่จะตามมาได้หรือไม่

สามารถนำไปสู่ผลตอบแทนได้ คือไม่สามารถควบคุมสิ่งต่างๆ ซึ่งมีความสอดคล้องกับมณฑา เรื่องขจร และสุนทร ศักดิ์ศรี (2557) กล่าวว่าเป้าหมายหลักของสัมพันธภาพ คือการทำให้บุคคลมีความเกี่ยวข้องกันด้วยวิธี หรือช่องทางใดก็ตามถือว่าเป็นกิจกรรมทางสังคม (Solid – inter – action) และความ ต้องการพึ่งพาอาศัยกันทั้งในครอบครัวหมู่ญาติและชีวิตการทำงาน มนุษย์มีการแสวงหาเพื่อนเพื่อต้องการที่จะมีสัมพันธภาพกับบุคคลอื่นเพื่อสนองตอบความต้องการขั้นพื้นฐาน โดยเครือข่ายสังคมออนไลน์จะ มุ่งเน้นไปที่การสร้างชุมชนออนไลน์ ซึ่งจะทำให้ผู้คนมีการแลกเปลี่ยนแบ่งปันข้อมูลหรือความสนใจเฉพาะ เรื่อง สังคมมีการมองเครือข่ายสังคมว่าเป็นสื่อใหม่และกลายเป็นวัฒนธรรมส่วนหนึ่งของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ในปัจจุบัน เมื่อบุคคลเกิดสัมพันธภาพระหว่างกันและเป็นส่วนหนึ่งที่เกิดความไว้วางใจกับบุคคลโดยทั่วไป เมื่อเกิดสัมพันธภาพที่ดีจะมีความรู้สึกปลอดภัยและสะดวกใจในการเปิดเผยตนเอง ทำให้เกิดการทำความ รู้จักกับคนอื่น โดยการสื่อสารเป็นไปอย่างราบรื่นและประสบผลสำเร็จตามเป้าหมาย

ปัจจุบันวัยรุ่นมีความต้องแข่งขันกันหลายๆ สิ่งไม่ว่าจะเป็นเรื่องเรียน เรื่องหน้าที่การงาน แพนชั่น รวมทั้งการเดินทางที่ติดขัดทำให้พฤติกรรมของวัยรุ่นต้องการความสะดวกสบายรวดเร็วและ ทันสมัยโดยที่สมาร์โฟนมีความสำคัญเป็นอย่างมาก (พิชญ์ เพชรคำ, 2557) จากการวิจัยของ นภัสกร กรวยสวัสดิ์ (2553) พบว่ากล่าวว่าการช่วยความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มเพื่อนเปรียบเสมือนแหล่งทรัพยากร ที่สะสมไว้เป็นทุนทางสังคมเพื่อช่วยเหลือเกื้อกูลให้คำปรึกษาแนะนำซึ่งกันและกัน อีกทั้งการสร้าง เครือข่ายทางสังคมมีเป้าหมายบางอย่างร่วมกันจึงเป็นผลทำให้ผู้มีปัญหาในด้านการปรับตัวทางสังคม (การขาดเพื่อน ความรู้สึกโดดเดี่ยว ไม่สามารถออกจากบ้านได้) สามารถเติมเต็มชีวิตทางสังคม ตลอดจน สามารถปรับตัวได้ง่ายในสังคมออนไลน์

จะเห็นได้ว่าสมาร์โฟนเป็นเครื่องมือในการสร้างอำนาจในการเชื่อมและสานความสัมพันธ์ของ กลุ่มให้มีการเข้ามาประสานกันและเมื่อบุคคลใดไม่มีเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารอย่างเช่นสมาร์โฟน ก็ จะรู้สึกที่ตนเองหลุดออกจากกลุ่มเนื่องจากไม่สามารถรับรู้เรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นได้ เมื่อขาดการติดต่อกับกลุ่มในความสัมพันธ์ทางสังคมนั้นๆ (ณัฐกฤตา ศรีนุต, 2555) แต่ในขณะเดียวกัน เมื่อกลับมาใช้เครื่องมือในการต่อรองอำนาจในความสัมพันธ์ ก็จะสามารถกลับเข้าสู่กลุ่มได้อีกครั้งและผล ที่เกิดขึ้นทำให้มนุษย์มีการปรับบุคลิกภาพของตนให้มีความเหมาะสมและเป็นที่ยอมรับของบุคคลอื่น รวมไปถึงเป็นการให้มนุษย์มีสุขภาพจิตที่ดีเพราะเป็นการช่วยลดความตึงเครียดจะส่งผลต่อเกิดการปฏิสัมพันธ์

กับผู้อื่น โดยที่การใช้สังคมออนไลน์จะทำให้เกิดความรู้สึกกล้าและมั่นใจในการสื่อสารกับบุคคลอื่นมากยิ่งขึ้น (ปริณดา เริงศักดิ์, 2557) ซึ่งจะเป็นการสร้างอำนาจในการเข้าร่วมกลุ่มทางสังคมเพื่อก่อให้เกิดการบูรณาการกับกลุ่มได้อย่างราบรื่น

โดยที่ผลการศึกษาของรีนจิต ปัญญาเรือง (2548) พบว่าส่วนใหญ่ผู้ปกครองเป็นผู้ให้เยาวชนใช้โทรศัพท์หรือสมาร์ตโฟนโดยมีไว้ใช้ในกรณีที่จำเป็นเร่งด่วนและสืบค้นข้อมูลรวมทั้งเพื่อความบันเทิงหรือการซื้อขายสินค้าโดยใช้งานผ่านสมาร์ตโฟนมากกว่าช่องทางอื่น ๆ โดยเฉพาะการใช้งานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่ได้รับความนิยมสูงสุดถึง 78.2% และมีการใช้เพื่ออ่านข้อมูลข่าวสาร 57.6% รวมไปถึงใช้ค้นหาหาความรู้ 56.5% ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกับ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ [ETDA] (2557 อ้างใน หนังสือพิมพ์ไทยรัฐออนไลน์, 2558) กล่าวถึงมนุษย์ขาดอำนาจในการสร้างความสัมพันธ์กับครอบครัวหรือเพื่อนรวมไปถึงสังคม และเพื่อไม่ให้เกิดความแปลกแยกเกิดขึ้นสมาร์ตโฟนจึงเข้ามาช่วยให้เกิดอำนาจในการต่อรองความสัมพันธ์ อีกทั้งในเชิงของอำนาจทางการซื้อขาย การค้นหาข้อมูลต่างๆ ซึ่งจะสะท้อนให้เห็นถึงมิติอำนาจของเวลาในปัจจุบันสังคมมีความเร่งรีบด้วยเหตุและปัจจัยต่างๆ สมาร์ตโฟนจึงเป็นเครื่องมือในการสร้างอำนาจในการทำกิจกรรมเพื่อให้นักศึกษาก่อการปฏิสังสรรค์กับสิ่งต่างๆ ได้ถึงแม้ไม่มีเวลาแต่ก็สามารถมีอำนาจในการทำกิจกรรมผ่านสมาร์ตโฟนได้

อย่างไรก็ตามโอฬากร เขียวประเสริฐ (2550) และสมมาตร อนุสกุล (2554) พบว่าประชาชนมีการใช้สมาร์ตโฟนเพื่อการค้นหาข้อมูลข่าวสารและช่วยในเรื่องการเรียนหรือเพิ่มพูนความรู้ความคิด โดยมีการใช้เพื่อการศึกษาค้นหาคิดเป็นร้อยละ 48.60 รองลงมาใช้ประเภทเกร็ดความรู้ คิดเป็นร้อยละ 47.40 และใช้เป็นจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) คิดเป็นร้อยละ 46.80 สุดท้ายนักศึกษส่วนใหญ่เห็นว่าการติดต่อสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตประหยัดกว่าการสื่อสารผ่านโทรศัพท์ นั้นแสดงถึงว่าประชาชนขาดอำนาจในการรับรู้ข้อมูลข่าวสารและขาดอำนาจในการเรียนรู้ รวมไปถึงอำนาจเกี่ยวกับการใช้จ่ายซึ่งสมาร์ตโฟนจะเป็นการเสริมอำนาจในเรื่องรานั้นๆ ซึ่งจะมีความสอดคล้องกับ ณัฐชรัตน์ ใหม่มามูล (2555) พบว่าเหตุผลส่วนบุคคลในการใช้สมาร์ตโฟนขึ้นอยู่กับ ราคาหรือการใช้ติดต่อในเรื่องธุรกิจการงาน และสามารถใช้ในเรื่องของความช่วยเหลือต่างๆ อีกทั้งครอบครัวเป็นผู้ให้ใช้เพราะต้องการที่จะติดต่อสื่อสารกันตลอดเวลา

จากความแปลกแยกที่ทำให้เกิดความรู้สึกไร้อำนาจ ก็จะส่งผลทำให้มนุษย์เกิดความรู้สึกไร้ความหมายตามมาโดย Seemen (1959 อ้างใน จุฑารัตน์ เอื้ออำนวย, 2549) ได้อธิบายลักษณะ ความรู้สึกไร้ความหมาย (Meaninglessness) ว่าเป็นความรู้สึกของบุคคลที่เข้าใจเหตุการณ์ที่เขามีส่วนร่วมอยู่ว่าไม่มีความแน่ใจไม่มีความกระจ่างชัดว่าควรเชื่ออะไรเพราะเขาไม่มีโอกาสได้พบกับมาตรฐานในการทำความเข้าใจได้อย่างชัดเจนถึงการกระทำหรือการตัดสินใจทางสังคม คือไม่สามารถทำนายได้และเมื่อมนุษย์เกิดความรู้สึกไร้ความหมายมนุษย์จะพยายามสร้างความสำคัญให้กับตนเองโดยอาศัยสมาร์โฟนเพื่อใช้ในการบูรณาการตนเองให้เข้ากับกลุ่มหรือสังคม อันเนื่องมาจากสภาพสังคมปัจจุบันทั้งด้วยกระแสโลกาภิวัตน์และระบบทุนนิยม จึงทำให้มนุษย์เกิดความต้องการที่มีสาเหตุมาจากความต้องการภายในของตัวบุคคล คือความต้องการที่จะเป็นส่วนหนึ่งของสังคมและเป็นที่ยอมรับของกลุ่มทางสังคมโดยเฉพาะ ปัจจุบันมนุษย์มีความต้องการทางด้านสังคมเพิ่มมากขึ้น (รินจิต ปัญญาเรือง, 2548) ดังนั้นมนุษย์จึงอาศัยสมาร์โฟนในการเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อสร้างความหมายและคุณค่าให้กับตนเองซึ่งสื่อสังคมออนไลน์เป็นสื่อที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและสามารถปรับปรุงแก้ไขได้ตลอดเวลาทำให้มีการติดตามความเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง ปัจจุบันกระแสการใช้อินเทอร์เน็ตและสมาร์โฟนเพิ่มมากขึ้นทำให้การใช้งานสื่อสังคมออนไลน์มากขึ้นตามด้วยเช่นกัน ดั่งต้นศตวรรษที่ 2000 สื่อสังคมออนไลน์มีการขยายตัวมากขึ้นในเดือนกันยายน 2556 มีผู้ใช้เฟสบุ๊ค (Face book) ทั่วโลกถึง 1.19 พันล้านคน และสังคมออนไลน์เป็นโอกาสในการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายต่างๆ ได้และเมื่อปัจเจกรู้สึกว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของสังคมแล้วก็จะรู้สึกว่าตัวเองมีความสำคัญและเป็นที่ยอมรับจากผู้อื่น ซึ่งถือได้ว่าสังคมออนไลน์เป็นช่องทางในการสร้างความสัมพันธ์ในการเข้าร่วมกลุ่มที่มีความเฉพาะเจาะจง ดังนั้นการสื่อสารระหว่างกลุ่มบุคคลในสังคมออนไลน์จึงเป็นความต้องการที่จะรักษาความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนกลุ่มเดิมและกลุ่มเพื่อนใหม่ โดยมีการแสดงความสามารถพิเศษและค่านิยมของตัวเองเพื่อเป็นที่รู้จักและเป็นจุดสนใจต่อสังคม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการการยอมรับและพัฒนาความสัมพันธ์ของสมาชิกในกลุ่มเพื่อก่อให้เกิดความหมายต่อตนเองและกลุ่ม (ปริณดา เรืองศักดิ์, 2557)

จะเห็นได้ว่าสมาร์โฟนที่มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นการช่วยลดความรู้สึกไร้ความหมายของมนุษย์อันเกิดจากความแปลกแยกให้ลดน้อยลงนั่นเอง ทั้งนี้ทั้งนั้นความแปลกแยกสามารถทำให้มนุษย์เกิดความรู้สึกไร้บรรทัดฐานโดย Seemen (1959 อ้างใน จุฑารัตน์ เอื้ออำนวย, 2549) ได้อธิบายถึง

ความรู้สึกไร้บรรทัดฐาน (Normlessness) ว่าเป็นสภาพที่บรรทัดฐานทางสังคมสลายไป ไร้ประสิทธิภาพในการควบคุมพฤติกรรมของบุคคล จึงทำการทุกอย่างเพื่อบรรลุเป้าหมายทางสังคมแม้จะด้วยวิธีที่ไม่ได้รับการยอมรับและเกิดบรรยากาศที่ไม่ให้ความเชื่อมั่นซึ่งกันและกันอันเนื่องมาจากเกิดความสับสนทางสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างไม่มีทิศทาง ดังนั้นมนุษย์จึงพยายามหาทิศทางหรือบรรทัดฐานให้กับตนเองโดยอาศัยสมาร์ทโฟนเป็นช่องทางในการรวมกลุ่ม จะเห็นได้ว่าความต้องการทางด้านสังคมคือความต้องการเป็นอิสระ และเป็นตัวของตัวเอง โดยมีความต้องการรวมกลุ่มกับเพื่อน ที่มีแนวคิดที่สอดคล้องและคล้ายคลึงกัน ดังนั้นสมาร์ทโฟนจึงเป็นเครื่องมือที่สนองความต้องการให้แก่มนุษย์ (ณัฐวรรักษ์ ใหม่มามูล, 2555) อีกทั้งการพยายามรวมกลุ่มของคนในสังคมปัจจุบัน มีความพยายามที่จะรวมกลุ่มของคนที่มีความชอบในการทำกิจกรรมร่วมกัน โดยมีการสร้างพื้นที่ใหม่ผ่านสังคมออนไลน์ ที่ทำให้สมาชิกมีการรวมตัวกันอย่างเหนียวแน่น โดยมีลักษณะของการทำงานที่คล้ายคลึงกัน ซึ่งที่สมาชิกจะไม่รู้จักกันมาก่อนแต่เริ่มสนทนาและทำความรู้จักกันผ่านสังคมออนไลน์รวมถึงทำให้มีการพัฒนาความสัมพันธ์ในกิจกรรมต่างๆ โดยที่จะมีการสร้างอัตลักษณ์ของสมาชิก เพื่อเป็นสัญลักษณ์ของกลุ่ม (ศิขรา ศิริศกร, 2556) ซึ่งจะเป็นการแสดงบรรทัดฐานให้กับตนเองและกลุ่ม เพื่อเป็นการหลีกเลี่ยงความรู้สึกไร้บรรทัดฐานให้กับตนเอง

เทคโนโลยีมีบทบาทในชีวิตประจำวันโดยมีการประยุกต์ใช้กับกิจกรรมต่างๆ ทั้งทางด้านคุณภาพชีวิต คือมีการใช้เทคโนโลยีเพราะเกิดความรวดเร็วและประสิทธิภาพในการทำงานตลอดจนด้านสังคมมีการใช้ในการตัดสินใจและการกระจายข้อมูลข่าวสาร (จินตนา จะเหม, 2555) เช่นเดียวกับพัชรี ดอกพุด (2556) กล่าวว่าสมาร์ทโฟนมีบทบาทสำคัญในชีวิตของคนในสังคม โดยที่สมาร์ทโฟนสามารถดึงข้อมูลข่าวสารในเรื่องของการเรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้ทุกที่ทุกเวลาและยังมีความความยืดหยุ่นได้ อีกทั้งยังสามารถควบคุมความต้องการของตนเองได้ไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบทางการ หรือไม่เป็นทางการ โดยแรงจูงใจในการใช้สังคมออนไลน์ของมนุษย์ในปัจจุบัน คือความต้องการแสดงตัวตนและติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นให้มากขึ้น รวมไปถึงมีความพึงพอใจในการสร้างตัวตนผ่านสังคมออนไลน์ ทั้งทางด้านความบันเทิงรวมถึงยังเป็นพื้นที่ในการแสดงความสามารถ อีกทั้งยังได้รับการยอมรับจากผู้อื่นทางด้านของตัวตนและความคิดของบุคคลในกลุ่มที่มีความสนใจและชื่นชอบที่เหมือนกัน โดยในต่างประเทศมีการใช้สังคมออนไลน์เพื่อการแข่งขันในการสร้างอัตลักษณ์เฉพาะบุคคล อันเนื่องมาจากผู้ใช้อำนาจในการแสดงตัวตน เปรียบเสมือน

พื้นที่ส่วนบุคคลที่อยู่ภายใต้บรรทัดฐานเดียวกันในการผลิตและเสนอผลงานต่างๆ เพื่อให้ผู้อื่นยอมรับว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของสังคม (ปริณดา เริงศักดิ์, 2557)

โดยมีความสอดคล้องกับการศึกษาของณัฐชรัตน์ ใหม่มามูล (2555) พบว่าค่านิยมในการใช้สมาร์ตโฟนทางด้านปัจจัยทางวัฒนธรรมสังคมและเทคโนโลยีของนักศึกษาพบว่าการใช้สมาร์ตโฟนสามารถประยุกต์ใช้กับเทคโนโลยีอื่นๆ ได้อย่างเช่นคอมพิวเตอร์กล้องถ่ายภาพและใช้เพื่อติดต่อสื่อสารในเรื่องที่เร่งด่วนรวมไปถึงมีการติดต่อได้ทันที ระหว่างผู้คนที่รู้จักกับคนใกล้ชิดจากนั้นได้มีการขยายและประยุกต์ใช้ไปสู่ภาคธุรกิจซึ่งได้รับการตอบรับจากผู้คนอย่างกว้างขวาง โดยสาเหตุสำคัญที่ทำให้สังคมออนไลน์ได้รับความนิยมขึ้นเรื่อยๆ อันเนื่องมาจากการใช้งานที่ง่ายเข้าถึงกลุ่มคนได้อย่างรวดเร็วมีการแสดงความคิดเห็นได้มากและสื่อที่จะนำมาแบ่งปันมีลักษณะที่หลากหลาย รวมทั้งมีการพัฒนาตลอดเวลา โดยการพัฒนาเทคโนโลยีการสื่อสารและอินเทอร์เน็ต ทำให้มีแนวโน้มค่อนข้างชัดเจนว่าสังคมออนไลน์จะเป็นสื่อกระแสหลักของผู้คนในโลกอนาคตอย่างแท้จริง สุดท้ายปัจจุบันหากใครไม่มีสมาร์ตโฟนถือว่าเป็นคนที่ล้าสมัยซึ่งถือเป็นบรรทัดฐานใหม่ของสังคม (พิชิต วิจิตรบุญยรักษ์, 2553)

เพื่อเป็นการหลีกเลี่ยงความรู้สึกไร้บรรทัดฐานโดยมีความเกี่ยวข้องกับการศึกษาของนภัสกร กรวยสวัสดิ์ (2553) พบว่าปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้สังคมออนไลน์ในปัจจุบันได้แก่ ลักษณะทางสังคมและบรรทัดฐานของกลุ่มผู้ใช้งาน ลักษณะส่วนบุคคลและแรงจูงใจรวมไปถึงความสามารถของบุคคลทัศนคติเกี่ยวกับความไว้วางใจความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวตลอดจนคุณค่าด้านความบันเทิงและประโยชน์จากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยเครือข่ายสังคมออนไลน์หมายถึง กลุ่มคนที่รวมกันเป็นสังคมแต่มีการทำกิจกรรมร่วมกันบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตซึ่งอยู่ในรูปแบบของเว็บไซต์ที่มีการเผยแพร่ออกไปเรื่อยๆ โดยใช้รูปแบบของการติดต่อสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีการสร้างเครือข่ายชุมชนเสมือนจริงโดยตั้งบรรทัดฐานร่วมกันบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์หรือสมาร์ตโฟนเพื่อใช้เป็นเครื่องมือที่สำคัญในการติดต่อสื่อสารการทำกิจกรรมร่วมกันต่างๆ รวมทั้งการใช้ประโยชน์ทางด้านการศึกษา ธุรกิจและความบันเทิง

จะเห็นได้ว่ากิจกรรมต่างๆ ของพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนหรือเครือข่ายสังคมออนไลน์จะเป็นการพยายามสร้างบรรทัดฐานหรือแนวปฏิบัติร่วมกันของสมาชิกกลุ่มโดยใช้สังคมออนไลน์เป็นช่องทางในการร่วมทำกิจกรรมดังที่ ระวี แก้วสุกใส และชัยรัตน์ จุสปาโล (2556) กล่าวว่าโลกเสมือนจริงถูกใช้งานใน

เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยที่ผู้ใช้สามารถสร้างโลกอย่างที่ตัวเองต้องการได้ซึ่งผู้ใช้สามารถกำหนดตัวตนของตนเองรวมถึงกำหนดบรรทัดฐานร่วมและเลือกที่จะทำสิ่งต่างๆ โดยมีสังคมหรือกลุ่มที่เห็นพ้องต้องกัน ซึ่งสังคมออนไลน์จะเลียนแบบสิ่งต่างๆ เหตุการณ์ต่างๆ ในโลกความเป็นจริงได้ ทำให้เกิดชุมชนเสมือนจริง ซึ่งจะเป็นการรวมกลุ่มของคนที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกันและยังสามารถสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันได้ อีกทั้งสังคมออนไลน์กำลังหมุนเข้าสู่การสร้างตัวเองซึ่งเป็นการรวมกลุ่มคนที่มีความหลงใหลสิ่งเดียวกันเพื่อแสดงจุดยืนหรือพลังทางบวกและทางลบ (หนังสือพิมพ์ไทยรัฐออนไลน์, 2554) โดยที่กลุ่มคนที่เข้ามาอยู่ในโลกเสมือนจริงได้มีการแสดงตัวตนโดยใช้สังคมออนไลน์เป็นที่แสดงความรู้สึกอันเนื่องมาจากการเข้าถึงได้ง่ายและไม่จำเป็นต้องเปิดเผยตัวตนว่าเป็นใคร ตลอดจนยังสามารถสร้างตัวตนที่อยากจะเป็นได้ (ปริณดา เรืองศักดิ์, 2557) ขณะเดียวกันผลการศึกษาของสมมาตร อนุสกุล (2554) พบว่านักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตตามสถานที่สมควรคิดเป็นร้อยละ 65.75 มีการใช้ที่โรงเรียนคิดเป็นร้อยละ 27.83 ซึ่งถือว่าเป็นการขัดแย้งระหว่างโลกเสมือนจริงและโลกแห่งความเป็นจริง

โดยปัจจุบันมนุษย์มีพฤติกรรมที่ขัดแย้งกับโลกแห่งความเป็นจริง อันเนื่องมาจากความรู้สึกโดดเดี่ยว ที่เป็นผลจากความแปลกแยกซึ่งความรู้สึกโดดเดี่ยวนั้นเป็นความรู้สึกที่มนุษย์ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ในสังคมปัจจุบันซึ่ง ซีเมน (Seemen, 1959 อ้างใน จุฑารัตน์ เอื้ออำนวย, 2549) ได้อธิบายลักษณะของ

ความรู้สึกโดดเดี่ยว (Isolation) ว่าเป็นความคาดหวังหรือค่านิยมของบุคคล ในการให้คุณค่าตอบแทนต่ำต่อเป้าหมายหรือความเชื่อ โดยปกติแล้วจะได้รับคุณค่าอย่างสูงในสังคมซึ่งถือเป็นภาวะแปลกแยกจากมาตรฐานอย่างไรก็ตามการพัฒนาเทคโนโลยีก็สามารถทำให้ความโดดเดี่ยวของมนุษย์ได้ผ่อนคลายและลดลงได้ดังนั้นมนุษย์จึงใช้สมาร์ตโฟนที่เป็นเทคโนโลยีที่มีความทันสมัย มาเป็นช่องทางในการบูรณาการตนเองให้เข้ากับสังคมและสิ่งแวดล้อม เพื่อเป็นการลดความรู้สึกโดดเดี่ยวในตนเองอันเกิดจากปัจจัยต่างๆ โดยทีนภัสกร กรวยสวัสดิ์ (2553) กล่าวว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์สามารถแบ่งได้ 4 ประเภทได้แก่ 1. กลุ่มเว็บไซต์เผยแพร่ตัวตนมีลักษณะที่เผยแพร่ตัวตนนำเสนอเรื่องราวของตนเองผ่านอินเทอร์เน็ต 2. กลุ่มเว็บไซต์เผยแพร่ผลงานเป็นผลงานของกลุ่มหรือเป็นผลงานของตนเอง ที่สามารถมานำเสนอในรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นวีดีโอหรือรูปภาพ 3. กลุ่มเว็บไซต์ที่มีความสนใจเกี่ยวกับเรื่องเดียวกัน 4. กลุ่มที่ใช้สำหรับการทำงาน เป็นกลุ่มการทำงานเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นการเปิดโอกาสให้สมาชิกทุกคนในกลุ่มสามารถเข้ามานำเสนอข้อมูลความคิดหรือต่อยอดเรื่องราวต่างๆ ได้

ปัจจุบันเครือข่ายสังคมออนไลน์มีการพัฒนาอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง เพื่อเป็นประโยชน์ในการใช้งานด้านต่างๆ และสามารถแลกเปลี่ยนความรู้กันได้อย่างสะดวกรวดเร็วมากยิ่งขึ้นโดยที่พฤติกรรมการใช้สมาร์โฟนของวัยรุ่นนั้นมองว่าเป็นเครื่องมือในการสื่อสารที่ช่วยย่นระยะทางระยะเวลาให้การสื่อสารซึ่งจะเป็นการสร้างความสะดวกสบายและสร้างหรือความกระชับความสัมพันธ์ให้กับคนในสังคมและลดความรู้สึกโดดเดี่ยว ไม่ว่าจะเป็นญาติพี่น้อง ครอบครัว กลุ่มเพื่อน ที่อยู่ห่างไกลก็สามารถใช้สมาร์โฟนที่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ รวมทั้งสามารถดูหนังฟังเพลงได้ทุกที่ทุกเวลา (สถาพร มาตลี 2558) ซึ่งจะเป็นช่องทางในการสร้างเพื่อนและเป็นการสร้างความสัมพันธ์ในรูปแบบต่างๆ กับกลุ่มคนในสังคมออนไลน์และเป็นการช่วยลดความรู้สึกโดดเดี่ยวให้ลดลงอีกด้วย โดยพื้นฐานของการสื่อสารระหว่างบุคคลมีวัตถุประสงค์ เพื่อสานความสัมพันธ์ด้วยการกำหนดรูปแบบความสัมพันธ์ให้เป็นไปในทิศทางที่ตนต้องการ เพื่อที่จะสร้างและถนอมมิตรภาพให้ยั่งยืนและเพื่อที่จะได้รับรู้เรื่องราวของผู้อื่นในการเล่าความสุข ความสมหวัง ความฝัน และระบายความรู้สึกต่างๆ (ปริณดา เริงศักดิ์, 2557) จนทำให้ความรู้สึกโดดเดี่ยวนั้นจางหายไป ซึ่งมีความสอดคล้องกับนักสกร กรวยสวัสดิ์ (2553) กล่าวว่าคนในสังคมปัจจุบันส่วนใหญ่จะใช้ชีวิตอยู่กับสังคมออนไลน์เพิ่มมากขึ้น มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อบอกเล่าเรื่องราวประสบการณ์ รูปภาพ และวีดีโอ มานำเสนอแบ่งปันให้กับเพื่อนๆ และผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายของตนได้ทราบผ่านเว็บไซต์หรือเรียกว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อที่จะไม่รู้สึคว่าตนเองนั้นอยู่คนเดียวบนโลกใบนี้ ซึ่งเป็นแนวคิดที่เป็นไปในทิศทางเดียวกับระวี แก้วสุกใส และชัยรัตน์ จุสปาโล (2556) กล่าวว่าการสร้างความสัมพันธ์ในสังคมออนไลน์ เนื่องจากเป็นโอกาสของการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ผ่านมิตรภาพความสัมพันธ์ของคนในเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยเหตุนี้ทำให้เข้าสู่การสร้างความสัมพันธ์ในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ จะนำไปสู่การพัฒนาความสัมพันธ์ในสังคมจริง ในทิศทางที่ใกล้ชิดกันมากขึ้น สังคมออนไลน์เป็นตัวกระตุ้นในการแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ข้อสงสัยที่สามารถทำได้อย่างทันที่ โดยมีการนำเสนอสิ่งใหม่ๆ ได้อย่างต่อเนื่องรวมถึงด้านการเรียนการสอนทำให้เกิดความเข้าใจเนื้อหาของบทเรียนได้อย่างชัดเจนมากขึ้นโดยสามารถทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ตลอดเวลา (ศิริพร กนกชัยสกุล, 2553) ทางด้านของปริณดา เริงศักดิ์ (2557) กล่าวถึงการสร้างเสริมธำรงรักษาเพื่อเพิ่มพูนความสัมพันธ์โดยเป็นการปฏิสัมพันธ์เพื่อสร้างเพื่อนกับคนที่ไม่รู้จัก อีกทั้งยังเป็นการแลกเปลี่ยนข้อความ และแสดงความคิดเห็นได้หลายแง่มุม เพื่อปรับสถานะของตัวเองให้เป็นปัจจุบัน รวมไปถึงความความทันสมัยที่เป็น

แรงจูงใจในการใช้สังคมออนไลน์ อันเนื่องมาจากเมื่อปัจเจกรู้สึกว่าคุณเหงา และโดดเดี่ยว ก็จะสามารถเข้าไปใช้สังคมออนไลน์ได้ ดังนั้นสังคมออนไลน์จึงเป็นช่องทางในการลดความขัดแย้ง พร้อมทั้งเป็นช่องทางในการรักษาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลช่องทางหนึ่งและเป็นช่องทางในการทำให้พบเจอเพื่อนใหม่ และผ่อนคลายความตึงเครียดในชีวิตและไม่ทำให้รู้สึกว่าคุณนั้นโดดเดี่ยว

อย่างไรก็ตามปัจจัยต่างๆ ที่ก่อให้เกิดความโดดเดี่ยวอันจะนำไปสู่การพยายามสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและกลุ่มดังที่มณฑา เรืองขจร และสุนทร ศักดิ์ศรี (2557) กล่าวว่าทั้งนี้การสร้างความสำเร็จถือไว้ใจต่างต้องการปัจจัยเสริมสร้างความน่าเชื่อถือและไว้ใจ นั้นหมายถึงความรู้สึกและความเอาใจใส่จากการศึกษาพบว่าการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ไม่มีความสัมพันธ์กับสัมพันธ์ภาพระหว่างบุคคล เพราะเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเพียงช่องทางหนึ่งในการติดต่อสัมพันธ์แต่ก็ไม่ได้ส่งผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ซึ่งสังคมออนไลน์เป็นเครือข่ายสังคมที่เชื่อมคนกับอินเทอร์เน็ตและเป็นช่องทางที่มีความสัมพันธ์กับจุดยืนส่วนตัว เปรียบเสมือนพื้นที่ในสังคมวัฒนธรรมเครือข่ายหรือครอบครัวและเพื่อนซึ่งสัมพันธ์ภาพคือความผูกพันรักใคร่สนิทสนมกลมเกลียวคุ้นเคยใกล้ชิดฉันทมิตร ขณะเดียวกันผลการศึกษาของสุดสา รัตนวงศ์ (2547) พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่เห็นว่าสมาร์ทโฟนมีความจำเป็นอย่างมากต่อชีวิตประจำวัน โดยที่วัยรุ่นกลุ่มใหญ่มีการใช้สังคมออนไลน์ผ่านสมาร์ทโฟนร้อยละ 70 และโดยที่นักเรียนมัธยมมีความคิดและค่านิยมว่า หากใครไม่ได้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์จะเขยและคุยกับคนอื่นไม่รู้เรื่องโดยหลังเลิกเรียนเค้าก็จะมีอาการมาพบกับเพื่อนทันทีโดยไม่ต้องการให้ผู้ปกครองรับรู้ นั้นแสดงถึงว่าวัยรุ่นต้องการความเป็นส่วนตัวและหลีกเลี่ยงความรู้สึกโดดเดี่ยว (ปริณดา เริงศักดิ์, 2557)

จะเห็นได้ว่าพฤติกรรมการใช้สังคมออนไลน์นั้นจะเป็นการบูรณาการตนเองให้เข้ากับกลุ่มของสังคมโดยที่เหตุผลของการใช้สังคมออนไลน์ผ่านสมาร์ทโฟน (Smartphone) ได้มีฉันทมิตรใหม่มาดูแล (2555) ได้ทำการศึกษาเหตุผลส่วนบุคคลในการใช้สมาร์ทโฟน (Smartphone) ของนักศึกษาพบว่ามีการใช้เพื่อติดต่อกับเพื่อนและสมาร์ทโฟน (Smartphone) สามารถใช้กับอุปกรณ์อื่นๆ ได้รองลงมาสามารถติดต่อกับครอบครัว และใช้งานได้ไม่ยุ่งยาก รวมไปถึงสามารถใช้ในกรณีเร่งด่วนและมีลูกเล่นมากมายสามารถใช้คุยกับเพื่อนเป็นการส่วนตัว และติดต่อสื่อสารกับเพื่อนในเรื่องเรียน และคนรู้ใจ สุดท้ายสามารถพบปะได้ง่ายสะดวก อีกทั้งศิขรา ศิริศกร (2556) กล่าวว่าสังคมออนไลน์ในมิติของเครือข่ายสังคมเป็นพื้นที่ใหม่ที่ช่วยให้มนุษย์มาพบเจอกัน สำหรับผู้ที่มีความชื่นชอบที่คล้ายคลึงกัน และมีการปฏิสังสรรค์

เกิดขึ้นระหว่างสมาชิก เมื่อมีการปฏิสัมพันธ์กันผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์แล้ว จึงทำให้สมาร์ทโฟนมีบทบาทสำคัญในการช่วยลดความแปลกแยกในมิติของความโดดเดี่ยว ดังที่ผลการศึกษาของณัฐกฤตา ศรีนุต (2555) พบว่าประชาชนมีการใช้สมาร์ทโฟนทุกที่ทุกเวลาหรือขณะทำงานรวมถึงเวลาพักผ่อนคิดเป็นร้อยละ 53.50 ใช้สังคมออนไลน์โซเชียลมีเดีย 74.50 บุคคลที่มีอิทธิพลในการเลือกใช้สมาร์ทโฟนคือตนเองคิดเป็นร้อยละ 76.50 อีกทั้งการศึกษาของ พิษณุ เพชรคำ (2557) พบว่าสำหรับบางคนสมาร์ทโฟนนับเป็นปัจจัยสำคัญของชีวิตเพราะสมาร์ทโฟนสามารถเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตได้เพื่อไว้คุย อัพเดทหรือแลกเปลี่ยนข้อมูลต่างๆ เพราะว่าสมาร์ทโฟนสามารถรองรับการใช้งานบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ ทำให้สมาร์ทโฟนเป็นที่นิยมอย่างมากในหมู่วัยรุ่น โดยมีวัตถุประสงค์และลักษณะการใช้สมาร์ทโฟนคือ แอปพลิเคชันเครือข่ายสังคมที่เป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์กันผู้อื่นมากกว่าการอยู่อย่างโดดเดี่ยว

และจากผลการศึกษาพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนโดยโอฬากร เขียวประเสริฐ (2550) พบว่าพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาทุกชั้นปีส่วนใหญ่ใช้ส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ รวมไปถึงมีการใช้สนทนาในเครือข่ายสังคมออนไลน์ อ่านข่าวสาร ส่วนด้านปัจจัยในการใช้ คือเพื่อความสะดวกในการใช้และประสิทธิภาพ รวมไปถึงความเร็วของเทคโนโลยีที่มีความทันสมัย ซึ่งมีความใกล้เคียงกับการศึกษาของสมมาตร อนุสกุล. (2554) พบว่าทัศนคติต่ออินเทอร์เน็ตมีประโยชน์ต่อการพัฒนาความรู้ ความเข้าใจโลกปัจจุบัน และมีการใช้ด้านการศึกษา ด้านความบันเทิง และผู้ใช้อถือว่าเป็นคนที่มีความทันสมัย จากสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA) แจ้งผลสำรวจของพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในเมืองไทยว่า คนไทยมีการใช้สมาร์ทโฟนเพื่อความบันเทิง ทั้งนี้ทั้งนั้นความรู้สึกโดดเดี่ยวที่เกิดขึ้นในปัจจุบันเกิดจากทัศนคติที่มีต่อสังคม และก่อให้เกิดพฤติกรรมการใช้งานสมาร์ทโฟนอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน และมีแนวโน้มที่จะก่อให้เกิดทัศนคติและพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนเช่นเดียวกับผลการศึกษาของโอฬากร เขียวประเสริฐ (2550) พบว่าวัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาเพื่อติดต่อสื่อสารมากที่สุด มีการถ่ายโอนข้อมูล มีการใช้ประโยชน์ค้นหาข้อมูล และอิทธิพลในการตัดสินใจเลือกใช้สมาร์ทโฟนและอินเทอร์เน็ต คือเพื่อนโดยระยะเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ คือช่วงระหว่างรอเรียนโดยเวลาที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตจะไม่มีคำนิยามถึงเวลาหรือสถานที่เพื่อไม่ให้เกิดความเหงาหรือโดดเดี่ยว

ดังนั้นเห็นได้ว่าความเพลิดเพลินและความบันเทิงนั้นจะเป็นผลทำให้ความรู้สึกโดดเดี่ยวนั้นลดน้อยลง จึงทำให้มนุษย์นั้นพยายามหันมาใช้สมาร์ทโฟนกันมากขึ้น และจากผลการศึกษาของสมมาตร อนุ

สกุล (2554) พบว่านักศึกษาใช้สมาร์ทโฟนในประเภทความบันเทิงคิดเป็นร้อยละ 79.0 และมองว่าอินเทอร์เน็ตไม่มีความยุ่งยากอีกทั้งยังทำให้โลกแคบลง รวมไปถึงพฤติกรรมการใช้เพื่อค้นหาข้อมูลที่ใช้ใน ชีวิตประจำวันและเพื่อความบันเทิง ส่งข้อความหรือจดหมายอิเล็กทรอนิกส์แทนการติดต่อสื่อสารทาง โทรศัพท์และใช้ติดต่อสื่อสารกับเพื่อนโดยเป็นเช่นเดียวกับการศึกษาของ ศราวุธ อาคำ (2553) พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตทุกวันโดยมีการใช้เพื่อดูข้อมูลข่าวสาร รองลงมาเพื่อความบันเทิง และมีการหาข้อมูลต่างๆ อีกทั้งมีความสะดวกรวดเร็วและประหยัดเวลา รวมไปถึงมีการ แสดงความคิดเห็นได้อย่างเต็มที่ จะเห็นได้ว่ากิจกรรมต่างๆ ของบุคคลที่มีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนเพื่อ หลีกเลียงความรู้สึกโดดเดี่ยว ขณะที่ณัฐกฤตา ศรีนุต, (2555) พบว่าประชาชนใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่าน สมาร์ทโฟน 1 ถึง 10 ชั่วโมง รองลงมามีการใช้สมาร์ทโฟน (Smartphone) ในช่วงเวลา 20.00 ถึง 04.00 และมีการใช้มากในทุกๆวัน โดยต้องการใช้สมาร์ทโฟนเพื่อความสะดวกและความทันสมัยในการ ติดต่อสื่อสารกับเพื่อน

ในขณะที่เดียวกันจากการศึกษาช่วงเวลาการใช้งานสมาร์ทโฟนโดยณัฐชรัตน์ ไหม่มามูล (2555) พบว่าพฤติกรรมของนักศึกษามีการใช้งานสมาร์ทโฟนในช่วงเวลา 6.00 ถึง 22.00 และใช้น้อยที่สุดใน ช่วงเวลา 22.00 ถึง 6.00 น. ซึ่งมีความใกล้เคียงกับการศึกษาของโอฬากร เขียวประเสริฐ (2550) พบว่า ช่วงเวลาที่ใช้งาน นักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นปี 1 ใช้ในช่วงเวลา 20.01 ถึง 24.00 คิดเป็น นักศึกษาชั้นปี ที่ 2 ใช้ในเวลา 12.01 ถึง 16.00 นักศึกษาชั้นปีที่ 3 ใช้งานในเวลา 12.10 ถึง 16.00 นักศึกษาที่กำลัง ศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 4 ใช้งานในเวลา 16.01 ถึง 20.00 อีกทั้งผลการศึกษาของวันชัย อัครสิทธิพร (2552) พบว่าพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนของนักศึกษาส่วนใหญ่พบว่าการใช้สมาร์ทโฟน ต่ำกว่าวันละ 1 ชั่วโมง มีจำนวนร้อยละ 69.50 และใช้เวลา 18:00 น.ถึง 24.00 น. มีจำนวนร้อยละ 65.1 โดยจะมีการใช้ ติดต่อสื่อสารกับเพื่อนที่เป็นร้อยละ 82.2 อย่างไรก็ตามการใช้สมาร์ทโฟนผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์นั้น เป็นการลดความรู้สึกโดดเดี่ยวดังที่ข้อค้นพบของทาริกา ปัญญาดี (2554) พบว่าผู้ใช้สมาร์ทโฟนส่วนใหญ่ ใช้ในการแชทกับเพื่อนและใช้เพื่อความบันเทิงผ่านคลายโดยอาศัยแอปพลิเคชันเกี่ยวกับโซเชียลเน็ตเวิร์ค

สุดท้ายความรู้สึกแปลกแยกทำให้เกิดความรู้สึกเห็นห่างจากตนเองหรือการมองไม่เห็นคุณค่าใน ตนเองอาจกล่าวได้ว่า เป็นภาวะที่เกิดจากความไม่มั่นใจในตนเองดังนั้นสมาร์ทโฟน (Smartphone) หรือ เทคโนโลยีจึงเข้ามามีบทบาทเพื่อลดความรู้สึกเหล่านี้ให้ลดน้อยลงจากมนุษย์โดยซีเมน (Seemen, 1959

อ้างอิงใน จุฑารัตน์ เอื้ออำนวย, 2549) ได้อธิบายลักษณะความรู้สึกเห็นห่างจากตัวเอง (Self-estrangement) ว่าเป็นความรู้สึกของบุคคลที่ไม่เข้าใจตัวตนของตนเองโดยที่การกระทำหรือพฤติกรรมขึ้นอยู่กับความคาดหวังหรือสิ่งตอบแทนที่จะได้รับในอนาคตซึ่งจะขึ้นอยู่กับความพึงพอใจที่มีความหมายในตัว โดยที่ปัจจุบันเครือข่ายสังคมออนไลน์กำลังได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายที่ทำให้ผู้ใช้มีการเปิดเผยตัวตนผ่านกระบวนการของการสื่อสารซึ่งจะทำให้บุคคลรู้จักตนเองและเข้าใจพฤติกรรมตนเอง รวมทั้งสร้างทัศนคติเชิงบวกต่อตนเองและผู้อื่น (ปริมดา เริงศักดิ์, 2557) ซึ่งมีความสอดคล้องกับพิชิต วิจิตรบุญรักษ์ (2553) กล่าวว่าสื่อสังคมออนไลน์เป็นรูปแบบการสื่อสารข้อมูล ที่สามารถเข้าถึงผู้คนในทุกระดับได้ ในปัจจุบันผู้คนเริ่มหันมาใช้สื่อสังคมออนไลน์แทนการสื่อสารแบบเดิมๆ ซึ่งในการสื่อสารข้อมูลถึงกันในช่วงแรกการใช้สื่อสังคมออนไลน์มักใช้ในลักษณะของงานอดิเรก ดังนั้นสังคมออนไลน์จะแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่เป็นไปในรูปแบบปฐมภูมิ โดยที่จะเป็นการสื่อสารอย่างไม่เป็นทางการ และทำให้เกิดความใกล้ชิดกันระหว่างผู้สื่อสารในสังคมอีกทั้งเมื่อเกิดการปฏิสัมพันธ์กันบ่อยครั้งขึ้นก็จะทำให้ผู้สื่อสารมีความเป็นพวกเดียวกันหรือพวกเรา (we-feeling) (ดารานิตย์ คงเทียม, 2556) เมื่อมนุษย์มีความรู้สึกเห็นห่างจากตนเองลดน้อยลงก็จะมีอาการเกิดความรู้สึกแบบใหม่ตามผลการศึกษาของณัฐกฤตา ศรีนุต (2555) และทิพวัลย์ คุณโชติ (2550) ที่พบตรงกันว่า การนำสมาร์ทโฟนไว้ใกล้ตัวเพื่อสะดวกสบายสามารถหยิบใช้และตรวจสอบข่าวสาร ก็สามารถเปิดดูได้ทันทีทุกเวลา และพบว่าบุคคลที่มีผลต่อการให้ใช้สมาร์ทโฟนคือเพื่อติดต่อกับครอบครัวให้เกิดความสะดวกสบาย อีกทั้งผลการศึกษาของธิดิพร พรไพรินทร์ (2548) พบว่าวัยรุ่นมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนเพื่อความสะดวกในการติดต่อสื่อสารเพื่อความทันสมัยและเพื่อต้องการก้าวทันเทคโนโลยี รวมไปถึงณัฐชรัตน์ ใหม่มามูล (2555) พบว่าลักษณะของการใช้สมาร์ทโฟนเพื่อ รับสายและโทรออก รวมถึงมีการใช้หน้าฟลิป ลุก สมุดโทรศัพท์ แอปพลิเคชันต่างๆ การถ่ายภาพ เครื่องคิดเลข การใช้งานอินเทอร์เน็ต ดาวน์โหลดเกม ฟังเพลงโหลดเพลง เตือนความจำ และรับส่งข้อความ

จะเห็นได้ว่าพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารสมาร์ทโฟนของมนุษย์ไม่ใช่เกิดจากความต้องการภายในเพียงอย่างเดียว แต่ด้วยปัจจัยภายนอกที่เป็นตัวผลักดันให้เกิดการใช้งานสมาร์ทโฟนไม่ว่าจะเป็นเยาวชนหรือผู้ใหญ่ก็ล้วนแต่ครอบครองสมาร์ทโฟนกันทั้งสิ้นอันเกิดจากการขาดการบูรณาการตนเองให้เข้ากับสังคมและไม่ได้รู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของสังคมที่เกิดจากความรู้สึกแปลกแยกที่ขึ้นในตัวของ

มนุษย์ ดังนั้นมนุษย์จึงพยายามใช้โอกาสโดยอาศัยสมาร์ตโฟนเพื่อก่อให้เกิดการบูรณาการตนเองให้เข้ากับสังคม อย่างไรก็ตามเมื่อนุษย์มีการใช้สมาร์ตโฟนมากขึ้นพร้อมทั้งความถี่จากการใช้ที่สูง แน่แน่นอนว่าย่อมมีทั้งผลดีและผลเสียที่อาจจะมีต่อสุขภาพของมนุษย์ทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ

9. ผลการใช้สมาร์ตโฟน (Smartphone) ในลักษณะของความเป็นสังคมก้มหน้า

เมื่อมีการใช้สมาร์ตโฟนที่อยู่ในลักษณะของความเป็นสังคมก้มหน้าย่อมส่งผลถึงสุขภาพอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ดังที่ฐาปนวงศ์ ตั้งอุไรวรรณ (2556) กล่าวว่าปัจจุบันคนหันมาใช้เทคโนโลยีกันมากขึ้นไม่ว่าจะเล่นเกม เล่นคอมพิวเตอร์ สมาร์ตโฟนแต่กลับใช้งานต่อเนื่องกันเป็นเวลานานจนทำให้เกิดโรคในกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรมหรือที่วงการแพทย์เรียกว่า เทคโนโลยีซินโดรม (Technology Syndrome) เป็นโรคในกลุ่มออฟฟิศซินโดรมที่กำลังคุกคามผู้ใช้สมาร์ตโฟนเป็นเวลานาน หรือผู้ที่เสพติดเทคโนโลยีโดยปัจจุบันกลายเป็นยุคที่คนใช้ดวงตาจ้องมองจอสมาร์ตโฟนโดยใช้มือในการถือและสัมผัสสมาร์ตโฟนในปัจจุบันหากมองไปทางใดก็พบแต่ผู้คนก้มทำพฤติกรรมแบบนี้ทั้งสิ้น ทั้งที่กำลังนั่งรอรถประจำทาง นั่งรับประทานอาหาร ขับรถ หรือแม้แต่เดินอยู่ข้างถนน จนบางครั้งมีการกล่าวขึ้นมาว่า รู้สึกเคืองตา ปวดตา เจ็บมือ เจ็บนิ้วอยู่บ่อยๆ อาการเหล่านี้เป็นภัยต่อสุขภาพแบบใหม่ที่เรียกว่า "เทคโนโลยีซินโดรม" และกำลังคุกคามผู้ใช้สมาร์ตโฟน (Smartphone) ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกับมหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต (2557) ที่กล่าวว่าพฤติกรรมดังกล่าวเป็นกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรม หรือที่วงการแพทย์ เรียกว่า เทคโนโลยีซินโดรม (Technology Syndrome) โดยปัจจัยที่ทำให้เกิดอาการดังกล่าวมาจากการใช้เทคโนโลยีมากเกินไป อาทิ การเล่นเกม ใช้สมาร์ตโฟนและคอมพิวเตอร์ ปัจจุบันพบผู้ป่วยอาการเทคโนโลยีซินโดรมเข้ามารับการรักษาจำนวนมากในทุกกลุ่มอายุ ตั้งแต่เด็กชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นไปจนถึงวัยผู้สูงอายุ แต่ยังมีผู้ป่วยอีกจำนวนมากที่ไม่รู้ตัวว่าป่วยด้วยอาการดังกล่าวภาวะเหล่านี้สามารถสังเกตอาการได้จาก 3 ปัจจัยหลักประกอบด้วย

1. มีปัญหาโรคที่เกี่ยวกับตา ซึ่งมาจากปัญหาการใช้คอมพิวเตอร์หรือสมาร์ตโฟน (Smartphone) นานเกิน 25 นาที อีกทั้งยังพบว่ามีการตั้งคอมพิวเตอร์ไม่เหมาะสมกับระดับสายตา รวมถึงความสว่างของไฟและการนั่งเป็นเวลานานซึ่งมักจะมีผลกระทบต่อระบบของการกรอกตา ระบบกล้ามเนื้อและประสาทที่ผิดปกติ หลังจากใช้สายตานานจนทำให้เกิดอาการดวงตาล้า ดวงตาขี้ ดวงตาแดง และแสบตาเป็นต้น

2. โรคทางกล้ามเนื้อกระดูก ที่เกิดจากการนั่งท่าที่ไม่เหมาะสมหน้าจอต่ำกว่าระดับสายตาและก้มเงยอยู่บ่อยครั้ง จนส่งผลให้กระดูกคอเสื่อมกล้ามเนื้อทำงานผิดปกติเกิดความรู้สึก ปวดคอ ปวดบ่า ปวดข้อมือ ปวดนิ้วมือ และปวดหลังเป็นต้น

3. โรคทางจิตใจมีปัญหาติดเทคโนโลยีใช้เทคโนโลยีในทางที่ไม่เหมาะสมควบคุมตัวเองและอารมณ์ไม่ได้

แต่สิ่งที่ยอันตรายคือแม้แต่เวลาข้ามถนนหรืออยู่กลางถนน ก็มีการจ้องมองไปที่ภาพจอสมาร์ตโฟนมากกว่าที่จะระมัดระวังตัวจากอันตรายรอบข้าง หรือไม่ได้อยู่กับสติ หรือไม่มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งรอบตัวสักเท่าที่ควร อีกทั้งวิธีการป้องกันไม่ให้เกิดอาการเทคโนโลยีซินโดรม เบื้องต้นสามารถทำได้ด้วยการใช้เวลาทำงานหรือเล่นเกม สมาร์ตโฟนและคอมพิวเตอร์เพียง 25-30 นาทีในแต่ละช่วงควรให้พักสายตาประมาณ 1-5 นาที เพื่อเป็นการพักผ่อนสายตา และนอนหลับพักผ่อนไม่น้อยกว่าวันละ 7 ชั่วโมงต่อวันซึ่งมีความสอดคล้องกับเว็บไซต์ Vafamilyconnection (2015) ที่มีการกล่าว การสบตากับผู้อื่นระหว่างการสนทนา ช่วยแสดงถึงความมั่นใจและการให้ความเคารพต่อผู้อื่น และการสบตาจะให้ผลดีที่สุดหากใช้เวลาานราว 7-10 วินาทีกับคู่สนทนาแบบตัวต่อตัวและ 3-5 วินาทีสำหรับการสนทนาแบบเป็นกลุ่มตลอดจนความเหมาะสมในการใช้สมาร์ตโฟนคือการใช้ต้องไม่ส่งผลกระทบต่องานชีวิตครอบครัวและชีวิตส่วนตัว กำหนดเวลาในการใช้โซเชียลเน็ตเวิร์ค โดยไม่ควรเกิน 30 นาที – 1 ชั่วโมงในแต่ละครั้ง รวมไปถึงไม่ควรใช้โซเชียลมีเดียหลายตัวเกินไป ซึ่งจะใช้เวลามากในการตรวจทุกอัน สุดท้ายควรเพิ่มกิจกรรมกับครอบครัวให้มาก พบปะพูดคุยกับเพื่อนในชีวิตจริงซึ่งกิจกรรมต่างๆ เหล่านี้จะสามารถช่วยให้เราได้ปลดปล่อยตัวเองออกจากโลกโซเชียลเน็ตเวิร์คได้ แต่ในทางตรงกันข้ามปัจจุบันนี้มีการลดลงของการใช้สมาร์ตโฟนพบว่าเป็นการไม่สุขภาพในการใช้สมาร์ตโฟนโดยไม่ระบุดังคราดังนั้นการใช้สมาร์ตโฟนหากผู้ใช้งานการใช้ให้มีความสอดคล้องกับสถานการณ์ต่างๆ จะต้องกลับไปแก้ไขระบบความคิดและพฤติกรรมเมื่อมีการใช้งานสมาร์ตโฟนเพราะหากผู้ใช้ไม่มีความเคารพต่อสังคมของผู้อื่นอาจนำไปสู่ความสัมพันธ์ระยะสั้น ดังนั้นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมอาจบ่งชี้ว่าเกิดจากบริบททางธรรมชาติของการทำงานร่วมกันหรือความลึกของความสัมพันธ์ในกลุ่มทางสังคมและบรรทัดฐานของตนเอง ดังนั้นการใช้สมาร์ตโฟนในการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเกิดการเปลี่ยนแปลงอันเกิดจากการใช้งานของสมาร์ตโฟนแต่ผู้ใช้บางคนอาจไม่

ทราบถึงการเปลี่ยนแปลงโดยการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นนี้เกิดจากจำนวนของผู้ใช้ที่มีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้น และมีการปรับตัวอย่างรวดเร็วจึงทำให้ไม่ทราบถึงการเปลี่ยนแปลง

อย่างไรก็ตามผลที่เกิดขึ้นกับพฤติกรรมของมนุษย์อันเกิดจากการใช้เทคโนโลยีหรือเกิดจากลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้านั้นจะเป็นผลต่อสุขภาพตามมาด้วยทั้งนี้ พรณพิมล วิบุลากร (2558) กล่าวว่าคนไทยที่มีอาการติดโทรศัพท์มือถือถือสมาร์ตโฟนซึ่งจะเป็นการเสี่ยงต่อการเกิดปัญหาสุขภาพ ไม่ว่าจะเป็นอาการนิ้วล็อค สายตาเสื่อม หมอนรองกระดูกเสื่อมสภาพเร็ว และทำให้แขน ขา มือ ไม่มีแรง ซึ่งเป็นยุคที่ประชาชนต้องใช้สมาร์ตโฟนในชีวิตประจำวัน ซึ่งมีความสอดคล้องกับ กิรติกร ว่องไววาณิชย์ (2558) กล่าวว่าการใช้สมาร์ตโฟนมากเกินไปหรือใช้งานที่ผิดท่าทางซึ่งจะเป็นสาเหตุทำให้เกิดอาการปวดศีรษะได้ เช่นการก้มหน้าเป็นเวลานานๆ จะทำให้กล้ามเนื้อบริเวณคอเกิดการเมื่อยล้าหรือเกิดการเกร็งตัวของกล้ามเนื้อขึ้นมาเป็นก้อน และทำให้เกิดอาการปวดซึ่งอาจส่งความปวดไปยังส่วนอื่นๆ ที่ใกล้เคียง เช่น ท้ายทอย ขมับ รอบกระบอกตา หน้าผาก ฯลฯ ซึ่งมักพบได้บ่อยโดยเฉพาะผู้ที่ทำงานหน้าคอมพิวเตอร์ และผู้ที่ใช้สมาร์ตโฟนอย่างไม่เหมาะสมซึ่งมีชื่อเรียกว่า กลุ่มอาการปวดจากกล้ามเนื้อเกร็ง Myotascial pain Syndrome (MFS) อีกทั้งแสงที่ออกมาจากหน้าจอ ยังเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดอาการปวดศีรษะ หรือไมเกรนแบบเฉียบพลันขึ้น ในกลุ่มของผู้ที่เป็นโรคไมเกรนอยู่แล้ว ดังนั้นจึงควรใช้สมาร์ตโฟนอย่างเหมาะสม ทางด้านของพรณพิมล วิบุลากร (2558) กล่าวถึง เท็กซ์เนค เป็นคำที่นายแพทย์ติน พิขแมน แพทย์กายภาพบำบัดผู้เชี่ยวชาญด้านบำบัดอาการของกระดูกสันหลังชาวอเมริกัน คิดขึ้นเพื่อใช้เรียกกลุ่มอาการของโรคที่เกิดขึ้นจากการก้มหน้าบ่อยๆ ซ้ำๆ และนานเกินปกตินี้อาการที่เกิดขึ้นมีตั้งแต่การปวดกล้ามเนื้อบริเวณไหล่กล้ามเนื้อคอ ปวดศีรษะเรื้อรังโดยปวดทุกวัน และอาจเกิดการอักเสบของข้อต่อกระดูกสันหลังส่วนบนซึ่งถือว่าเป็นอาการที่สาหัส แต่ที่น่ากังวลคือการก้มหน้าในลักษณะนี้บ่อยๆ นานๆ จะส่งผลกระทบต่อคลิกท่าทางและการเติบโตของร่างกายในเด็กและวัยรุ่นให้ออกมาบิดเบี้ยวโค้งงอจนต้องมาหาทางแก้ไขกันในภายหลังแต่สิ่งที่อันตรายคือการก้มหน้าในลักษณะนี้บ่อยๆ นานๆ จะส่งผลกระทบต่อคลิกท่าทาง และการเติบโตของร่างกายในเด็กและวัยรุ่นให้ออกมาบิดเบี้ยวโค้งงอจนต้องมาหาทางแก้กันยุ่งยากในภายหลัง และที่มาของโรคนี้คือการก้มนั่นเอง ในทางการแพทย์กล่าวว่าเพียงแค่การก้มศีรษะลงไปข้างหน้าผิดจากท่าปกติตามธรรมชาติ คือเมื่อหูของเราอยู่ในแนวเดียวกับไหล่เพียงแค่นิ้วเดียวน้ำหนักของศีรษะก็จะทำให้กล้ามเนื้อ เอ็น กระดูกและเส้นประสาทในบริเวณไหล่ คอต้องแบกรับภาระหนัก

เพิ่มขึ้นมากแล้ว น้ำหนักที่เพิ่มขึ้นด้วยการถ่วงไปข้างหน้าจะไปดึงรั้งกล้ามเนื้อเส้นเอ็นทั้งหมดให้ต้องแบกรับภาระมากขึ้นตามไปด้วยอาการตึงจะเกิดขึ้นตามมาถ้าทำซ้ำๆ หลายๆ ครั้งก็จะเกิดการบาดเจ็บขึ้นได้ทั้งกับกล้ามเนื้อ เอ็น และเส้นประสาทในบริเวณดังกล่าว ดร.พีชแมนเคยแสดงให้เห็นฟิล์มเอกซเรย์ของวัยรุ่นอเมริกันที่แสดงชัดเจนว่ากระดูกสองสามชิ้นบริเวณข้อต่อกระดูกสันหลังส่วนบนบนโค้งงอไปด้านหน้าแบบผิดปกติเพราะเหตุนี้มาแล้ว ข้อมูลที่ได้จากผลการศึกษาวิจัยชิ้นหนึ่งเมื่อปี 2000 ระบุว่าโดยเฉลี่ยแล้ว ศีรษะของคนเราจะหนักประมาณ 5 กิโลกรัม การก้มไปข้างหน้าทุกๆ 2 เซนติเมตร จะทำให้ไหล่ต้องแบกรับน้ำหนักมากขึ้น 100 เปอร์เซ็นต์ ดังนั้นถ้าก้มลงไป 6 เซนติเมตรน้ำหนักของศีรษะที่ไหล่ คอ และกระดูกสันหลังที่ต้องรองรับนั้นจะเพิ่มมากขึ้นเป็น 20 กิโลกรัม นี่คือเหตุผลที่ว่าทำไมการก้มหน้าเป็นเวลานานก่อให้เกิดอาการได้มากเช่นนี้

ขณะที่ศักดิ์ชัย วงศ์กิตติรักษ์. (2558) ระบุว่าปัญหาจากการใช้เทคโนโลยีมากเกินไปโดยเฉพาะการใช้สมาร์ทโฟน (Smartphone) เป็นเวลานานจะมีสมมติกับการใช้มากดวงตาจะเกิดภาวะการณ้เพ่งทำให้มองเห็นเป็นภาพมัวซึ่งจะหายเป็นปกติได้เองเมื่อเลิกมองเพ่งสมาร์ทโฟนในระยะใกล้ ลักษณะแบบนี้เรียกว่า สายตาสั้นเทียม ดังนั้นเพื่อไม่ให้เป็นการกีดกันควรต้องกำหนดระยะเวลาในการใช้สมาร์ทโฟนที่เหมาะสม เช่นการใช้สมาร์ทโฟนทุกๆ 30 – 40 นาที ควรหยุดพักสายตอย่างน้อย 5 – 10 นาที และมีการหากิจกรรมอื่น ๆ ทำร่วมด้วย เพื่อเป็นการผ่อนคลายการเพ่งของดวงตา เพื่อไม่ให้เกิดภาวะการณ้เพ่งหรือ สายตาสั้นเทียม แต่ที่ที่เป็นอันตรายในช่วงระยะหลังนี้มีผู้ป่วยตั้งแต่เด็กเล็กถึงผู้สูงอายุเข้ารับการรักษาด้วยโรคเทคโนโลยีซินโดรมจำนวนมากและยังมีผู้ป่วยอีกมากที่ยังไม่รู้ว่าตัวเองป่วยด้วยอาการดังกล่าวดังนั้นรฐาปนวงศ์ ตั้งอุไรวรรณ (2556).อธิบายวิธีการสังเกตอาการของโรคเทคโนโลยีซินโดรมเพื่อให้ตรวจสอบว่าเข้าข่ายด้วยหรือไม่ซึ่งจะมี 3 อาการหลักคือ

1. ดวงตามีปัญหา ไม่ว่าจะเป็นอาการเจ็บตา ดวงตาล้า ตาขี้ตาแดง แสบตา ก็สามารถเกิดขึ้นได้ หากใช้คอมพิวเตอร์หรือจ้องจอนานเกิน 25 นาทีขึ้นไปรวมทั้งการวางหน้าจคอมพิวเตอร์ไม่ได้ระดับที่เหมาะสมกับสายตาหรือปรับความสว่างหน้าจอไม่เหมาะสมหากดวงตาจ้องอยู่กับหน้าจอเป็นเวลานานจะเกิดอาการเกร็ง มีผลกระทบต่อระบบของการกรอกตาและยังทำให้ระบบกล้ามเนื้อและประสาทผิดปกติด้วย

2. มีอาการทางกล้ามเนื้อกระดูก หากต้องนั่งทำงานเป็นเวลานานแล้วนั่งไม่ถูกท่าต้องก้มเงยอยู่ทุกวัน สุดท้ายอาการปวดคอ ปวดบ่า ปวดหลัง ปวดเอว ปวดนิ้วมือ ก็อาจปรากฏอย่างแน่นอน

3. เสพติดเทคโนโลยี หากไม่ได้หยิบสมาร์ทโฟนขึ้นมาตรวจสอบประมาณ 10 นาทีแล้วรู้สึกกระวนกระวาย หงุดหงิดสุดจนกลายเป็นความเครียดแบบนี้ถือเป็นคนติดเทคโนโลยีแล้ว เพราะไม่สามารถควบคุมตัวเองให้อยู่ห่างจากโลกไซเบอร์ได้เลย

ขณะเดียวกัน Hoa K. L. et al (2015) ที่มจิตแพทย์ของประเทศเดนมาร์กกล่าวว่าสมาร์ทโฟนเป็นเครื่องมือหนึ่งในการรักษาทางเลือกของผู้ป่วยโรคซึมเศร้า โดยจะเป็นวิธีการรักษาแบบผสมผสานกับศาสตร์ทางการแพทย์ เพื่อให้การรักษาเกิดประสิทธิภาพสูงสุดและมีแนวโน้มที่จะรักษาให้หายเป็นปกติ ซึ่งสมาร์ทโฟนเป็นการรักษาในรูปแบบของจิตวิทยาโดยผู้ใช้สมาร์ทโฟนจะมีการโต้ตอบกับโปรแกรมในวิธีที่ง่ายและรวดเร็วรวมทั้งเป็นการบูรณาการผู้ป่วยให้มีความสามารถในการเข้าสังคม และถือเป็นการกระตุ้นพฤติกรรมเพื่อช่วยลดความหวาดกลัวต่อสังคมและเป็นการลดภาวะซึมเศร้า ดังนั้นสมาร์ทโฟนจึงได้รับการชี้ให้เห็นว่าเป็นส่วนประกอบหนึ่งในการรักษาโรคซึมเศร้าได้ซึ่งถือ่าสมาร์ทโฟนหรือเทคโนโลยีสมัยใหม่รวมถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์มีบทบาทสำคัญในการช่วยลดความรู้สึกเห็นห่างจากตนเองให้น้อยลงได้ในปัจจุบัน

ดังนั้นพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนของมนุษย์ในปัจจุบันไม่ว่าด้วยสาเหตุใดควรคำนึงถึงสุขภาพทั้งร่างกายและจิตใจ เพื่อที่จะได้รับโอกาสทางสังคมอันเกิดจากกระบวนการบูรณาการทางสังคมและมีการดำรงชีวิตอยู่กับเทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อไม่ก่อให้เกิดความแปลกแยกขึ้นอีกครั้งภายในตัวมนุษย์

10. กรอบแนวคิดในการวิจัย



บทที่ 3

วิธีการวิจัย

การศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนกับสังคมก้มหน้า: กรณีศึกษานักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ศึกษาพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ 2. ศึกษาลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้าของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ 3. ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อ ลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้าของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ 4. ศึกษาผลของพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนในลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้า ที่มีผลต่อสุขภาพของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ โดยมีกระบวนการวิจัยดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1. ประชากรกลุ่มเป้าหมาย

ประชากรกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักศึกษาระดับอุดมศึกษาที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยของจังหวัดเชียงใหม่ เนื่องจากเป็นกลุ่มผู้ที่มีความสามารถในการใช้สมาร์ตโฟน โดยในจังหวัดเชียงใหม่มีมหาวิทยาลัยทั้งหมด 9 แห่ง เป็น มหาวิทยาลัยของรัฐจำนวน 4 แห่ง ได้แก่ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มีจำนวนนักศึกษา 29,124 คน มหาวิทยาลัยแม่โจ้ มีจำนวนนักศึกษา 18,948 คน มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ มีจำนวนนักศึกษา 15,664 คน มหาวิทยาลัยราชชมงคลล้านนา มีจำนวนนักศึกษา 9,074 คน มหาวิทยาลัยที่มีความเฉพาะ 2 แห่งคือมหาวิทยาลัยสงฆ์ ได้แก่ มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย มีจำนวนนักศึกษา 1,400 คน มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย มีจำนวนนักศึกษา 2,008 คน และมหาวิทยาลัยเอกชนจำนวน 3 แห่งประกอบด้วย มหาวิทยาลัยพายัพ มีจำนวนนักศึกษา 31,992 คน มหาวิทยาลัยนอร์ทเชียงใหม่มีจำนวนนักศึกษา 1,825 คน มหาวิทยาลัยฟาร์อีสเทอร์นมีจำนวนนักศึกษา 2,000 คน รวมเป็นจำนวนประชากรทั้งสิ้น 110,635 คน

1.2. กลุ่มตัวอย่าง

การศึกษาครั้งนี้เลือกตัวแทนของนักศึกษาจำนวน 400 คน โดยขนาดกลุ่มตัวอย่างดังกล่าวได้จากการคำนวณโดยใช้สูตรของ Yamane (1967 อ้างใน อัจฉรวรรณ งามญาณ, 2554) ที่ระดับนัยสำคัญ .05 และยอมให้เกิดความคลาดเคลื่อนจากการสุ่มตัวอย่างได้ไม่เกิน 5 %

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

เมื่อ

n = ขนาดจำนวนนักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

N = ขนาดจำนวนประชากรนักศึกษาทั้งหมด

e = ขนาดความผิดพลาดที่ยอมให้เกิดขึ้นได้ในกลุ่มตัวอย่าง

แทนค่า

$$\begin{aligned} n &= \frac{110,635}{1 + 110,635 (.05)^2} \\ &= 399 \end{aligned}$$

(กลุ่มที่ศึกษาจริงจำนวน 404 ราย เพื่อป้องกันความคลาดเคลื่อนอันเกิดจากการเก็บรวบรวมข้อมูล)

การคำนวณและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง ในครั้งนี้อาศัยหลักความน่าจะเป็นโดยใช้วิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi Stage Sampling) เลือกสุ่มมหาวิทยาลัย 5 สถาบัน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบกระจายอย่างง่าย (Simple random sampling) เพื่อให้ นักศึกษากลุ่มตัวอย่างได้มีโอกาสถูกเลือกเท่าๆกันด้วยวิธีการจับฉลากโดยมีสถาบัน จำนวนนักศึกษา และจำนวนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละสถาบันดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1. การคำนวณและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

มหาวิทยาลัย	จำนวนนักศึกษา (ราย)	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง (ราย)
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	29,124	$29,124 \times 399 = 133$ 87,254
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่	15,664	$15,664 \times 399 = 71$ 87,254
มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์ลำปาง	9,074	$9,074 \times 399 = 41$ 87,254
มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย	1,400	$1,400 \times 399 = 8$ 87,254
มหาวิทยาลัยพายัพ	31,992	$31,992 \times 399 = 146$ 87,254
รวม	87,254	399

แบ่งคณะต่างๆ ออกเป็น 2 สาขา คือ สาขาทางสังคมศาสตร์และสาขาทางวิทยาศาสตร์ โดยเกณฑ์การแบ่งอาศัยตามข้อมูลที่ปรากฏในปฎิทินปี 2558 เพื่อสนับสนุนว่าในทุกสาขาวิชาของแต่ละมหาวิทยาลัยทั้งสายสังคมศาสตร์และวิทยาศาสตร์จะเป็นตัวแทนของในระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ได้ หลังจากนั้นสุ่มเลือกนักศึกษา โดยเฉลี่ยให้ในแต่ละสาขามี

จำนวนเท่าๆ กัน โดยสุ่มตามช่วงเวลา และสถานที่เพื่อให้นักศึกษาในแต่ละสาขามีโอกาสถูกเลือกมากที่สุดเท่าๆ กัน

2. เครื่องมือและการสร้างเครื่องมือ

2.1. เครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้คือแบบสอบถาม (Questionnaire) ที่กำหนดตัวเลือกคำตอบให้ผู้ตอบเกี่ยวกับปรากฏการณ์ต่างๆ ซึ่งลักษณะคำถามเป็นข้อคำถามปลายปิด (Close-ended question) ตามประเด็นที่กำหนด การสร้างและพัฒนาเครื่องมือ ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือสำหรับการเก็บข้อมูลโดยกำหนดข้อคำถามจากนิยามเชิงปฏิบัติการที่มาจากการรอบแนวคิดในการวิจัยได้ข้อคำถามเชิงประจักษ์ โดยแบ่งออกเป็น 4 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1. เป็นคำถามเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล

1.1. เป็นคำถามเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล ประกอบไปด้วยข้อคำถามที่เกี่ยวกับ เพศ อายุ ศาสนา รายได้ มีรายได้จาก สถานะปัจจุบัน ลักษณะครอบครัว จำนวนพี่น้อง บุตรลำดับที่ จำนวนเพื่อนสนิท จำนวนกลุ่มเพื่อน สถานภาพตามบรรทัดฐานของสังคม สถานภาพตามบรรทัดฐานของโลกออนไลน์ อาชีพบิดา อาชีพมารดา รายได้บิดา รายได้มารดา สถาบันที่ศึกษา คณะที่ศึกษา สายการศึกษา ชั้นปีการศึกษา ภูมิลำเนา ที่พักอาศัย และพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟน

1.2. การเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตยและดูแลอย่างใกล้ชิด ประกอบไปด้วยข้อคำถาม 6 ข้อ

1.3. ความสัมพันธ์ในครอบครัว มีข้อคำถาม 7 ข้อ

1.4. บุคลิกภาพการปรับตัว ประกอบไปด้วยข้อคำถามทั้งหมด 40 ข้อ ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ด้านดังนี้

1.4.1. ด้านการปรับตัวด้านการเรียน ประกอบไปด้วยข้อคำถาม 10 ข้อ

1.4.2. ด้านการปรับตัวด้านสังคม ประกอบไปด้วยข้อคำถาม 10 ข้อ

1.4.3. ด้านการปรับตัวด้านอารมณ์แต่ละบุคคล ประกอบไปด้วยข้อคำถาม 10 ข้อ

1.4.4. ด้านการปรับตัวด้านการเข้าร่วมกิจกรรมของมหาวิทยาลัย ประกอบไปด้วยข้อคำถาม 10 ข้อ (ได้ดัดแปลงมาจาก นันทิชา, 2554)

1.4.5. ค่านิยมที่มีต่อสมาร์ตโฟน ประกอบไปด้วยข้อคำถาม 8 ข้อ

ส่วนที่ 2. เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับความแปลกแยก

2.1. ด้านความรู้สึกไร้อำนาจ ประกอบไปด้วยข้อคำถาม 6 ข้อ

2.2. ด้านความรู้สึกไร้ความหมาย ประกอบไปด้วยข้อคำถาม 6 ข้อ

2.3. ด้านความรู้สึกไร้บรรทัดฐาน ประกอบไปด้วยข้อคำถาม 7 ข้อ

- 2.4. ด้านความรู้สึกโดดเดี่ยว ประกอบไปด้วยข้อคำถาม 11 ข้อ
- 2.5. ด้านความรู้สึกเหินห่างจากตนเอง ประกอบไปด้วยข้อคำถาม 7 ข้อ

ส่วนที่ 3. เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับความเป็นสังคมก้มหน้า

- 3.1. ด้านการเสพติดสมาร์ทโฟน ประกอบไปด้วยข้อคำถาม 17 ข้อ
- 3.2. ด้านความสัมพันธ์กับคนรอบข้างถูกรบกวน ประกอบไปด้วยข้อคำถาม 17 ข้อ
- 3.3. ด้านความสับสนในตัวเอง ประกอบไปด้วยข้อคำถาม 8 ข้อ

ส่วนที่ 4. เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับผลจากการใช้สมาร์ทโฟน

- 4.1. ผลจากการใช้สมาร์ทโฟน ต่อสุขภาพร่างกาย ประกอบไปด้วยข้อคำถาม 9 ข้อ
- 4.2. ผลจากการใช้สมาร์ทโฟน ต่อจิตใจ ประกอบไปด้วยข้อคำถาม 7 ข้อ

2.2. การทดสอบเครื่องมือ

2.2.1. การตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา (Content Validity) เพื่อตรวจสอบแบบสอบถามที่สร้างขึ้นสามารถวัดได้ตรงตามที่ต้องการ และครอบคลุมขอบเขตเนื้อหาหรือไม่ ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นไปปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาหลัก และอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและหาค่าความเชื่อมั่นของเนื้อหา จากนั้นจึงปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาหลัก และอาจารย์ที่ปรึกษาร่วมเพื่อให้สมบูรณ์ก่อนที่จะนำไปทดสอบต่อไป

2.2.2. การตรวจสอบความน่าเชื่อถือ หรือความเชื่อมั่น (Reliability) ผู้วิจัยได้นำเครื่องมือที่เป็นแบบสอบถามดังกล่าว ไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในมหาวิทยาลัยแม่โจ้จำนวน 40 รายจากนั้นนำมาหาค่าความน่าเชื่อถือได้ของแบบสอบถาม โดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค์ Cronbach's Alpha (1951) โดยแบบสอบถามมีค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค์ .06 ขึ้นไปถือว่ายอมรับได้ (สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์, 2538 และศิริลักษณ์ สุวรรณวงศ์, 2553) ดังนี้

ตารางที่ 2. แสดงค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค์ (Cronbach's Alpha)

แบบสอบถาม	ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค์
การเลี้ยงดู	.747
ความสัมพันธ์ในครอบครัว	.809
บุคลิกภาพการปรับตัว	
การปรับตัวด้านการเรียน	.802
การปรับตัวด้านสังคม	.829
การปรับตัวด้านอารมณ์แต่ละบุคคล	.815
การปรับตัวด้านการเข้าร่วมกิจกรรมของมหาวิทยาลัย	.936
ค่านิยมที่มีต่อสมาร์ทโฟน	.801
ความแปลกแยก	
ความรู้สึกไร้อำนาจ	.710
ความรู้สึกไร้ความหมาย	.810
ความรู้สึกไร้บรรทัดฐาน	.834
ความรู้สึกโดดเดี่ยว	.748
ความรู้สึกเห็นห่างจากตนเอง	.890
ความเป็นสังคมก้มหน้า	
ด้านการเสพติดสมาร์ทโฟน	.914
ด้านความความสัมพันธ์กับคนรอบข้างถูกรบกวน	.946
ด้านความสับสนในตัวเอง	.652

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1. วิธีการเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามเพื่อให้ได้ข้อมูลทางด้านประชากรและข้อมูลด้านพฤติกรรม ปัจจัย และลักษณะร่วมของความเป็นสังคมก้มหน้าและผลต่อสุขภาพ โดยเริ่มจากการจัดเตรียมเอกสารเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล โดยเลือกวันเปิดทำการในเวลาราชการของมหาวิทยาลัยที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้ง 5 สถาบันหลังจากนั้นจัดส่งหนังสือราชการถึงมหาวิทยาลัยต่างๆ ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษา โดยผ่านการดำเนินงานจากบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยแม่โจ้ โดย

ผู้วิจัยนำหนังสือราชการส่งถึงรองอธิการบดีในแต่ละมหาวิทยาลัยเพื่อขออนุญาตเข้าทำการเก็บรวบรวมข้อมูลภายในมหาวิทยาลัยนั้นๆ

3.2. ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยเดินทางไปยังคณะสาขาที่เป็นเป้าหมายในการศึกษา เพื่อให้ นักศึกษา กลุ่มตัวอย่าง ทำแบบสอบถาม โดยผู้วิจัยสอบถามข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับนักศึกษาว่า นักศึกษามีคุณสมบัติของกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการหรือไม่ และผู้วิจัยได้ส่งมอบแบบสอบถามให้นักศึกษา กลุ่มตัวอย่างทำด้วยตนเอง ขณะเดียวกันผู้วิจัยทำการเลือกสถานที่ที่มีนักศึกษาใช้ร่วมกันเป็นจำนวนมาก เช่นโรงอาหารของแต่ละมหาวิทยาลัย ใต้อาคารเรียนที่เป็นคณะสาขาเป้าหมายที่ทำการศึกษา โดยใช้เวลาในช่วง เช้า กลางวันและเย็นหรือหลังการเรียน โดยผู้วิจัยรับแบบสอบถามทันทีหลังจาก ผู้ตอบแบบสอบถามตอบเสร็จเรียบร้อย พร้อมทั้งทำการตรวจสอบแบบสอบถามเบื้องต้นเพื่อให้ได้ ข้อมูลพื้นฐานและข้อมูลของตัวแปรทั้งหมด

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในครั้งนี้ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการวิเคราะห์ทางสังคมศาสตร์ (SPSS: Statistics Package for Social Sciences) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์คือ

4.1. สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistic) ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคล และสภาพทั่วไป ประกอบด้วย

- 4.1.1. ค่าความถี่ (Frequency)
- 4.1.2. ค่าร้อยละ (Percentage)
- 4.1.3. ค่าเฉลี่ย (Mean)
- 4.1.4. ค่าสูงสุด (Maximum) และค่าต่ำสุด (Minimum)
- 4.1.5. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

4.1.1. ระดับของตัวแปร ผู้วิจัยใช้ค่าเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักในการวิเคราะห์ระดับความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม ในประเด็นต่างๆ ดังต่อไปนี้ 1) พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน 2) แอปพลิเคชันเครือข่ายสังคม 3) การเลี้ยงดู 4) ความสัมพันธ์ในครอบครัว 5) ค่านิยม 6) ความแปลกแยก 7) ความเป็นสังคมก้มหน้า 8) ความสัมพันธ์กับคนรอบข้างถูกรบกวน 9) ความสับสนในตัวเอง และ 10) ผลจากการใช้สมาร์ทโฟนต่อสุขภาพร่างกาย และจิตใจโดยกำหนดระดับความคิดเห็นตามมาตรวัดของ Likert (1932 อ้างใน สุบิน ยุระรัช, 2550) ดังนี้

เห็นด้วยน้อยที่สุด	มีค่าเท่ากับ	1	คะแนน
เห็นด้วยน้อย	มีค่าเท่ากับ	2	คะแนน
เห็นด้วยปานกลาง	มีค่าเท่ากับ	3	คะแนน
เห็นด้วยมาก	มีค่าเท่ากับ	4	คะแนน
เห็นด้วยมากที่สุด	มีค่าเท่ากับ	5	คะแนน

การแปรความหมายระดับความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม ใช้วิธีนำค่าเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักความคิดเห็น (Weight mean score) ในแต่ละประเด็นมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ ดังนี้

เห็นด้วยน้อยที่สุด	ค่าคะแนนเฉลี่ย	1.00 – 1.80	คะแนน
เห็นด้วยน้อย	ค่าคะแนนเฉลี่ย	1.81 - 2.60	คะแนน
เห็นด้วยปานกลาง	ค่าคะแนนเฉลี่ย	2.61 – 3.40	คะแนน
เห็นด้วยมาก	ค่าคะแนนเฉลี่ย	3.41 – 4.20	คะแนน
เห็นด้วยมากที่สุด	ค่าคะแนนเฉลี่ย	4.21 – 5.00	คะแนน

4.1.2. เกณฑ์การให้คะแนนบุคลิกภาพการปรับตัว ได้กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้ (ดัดแปลงมาจาก นันทิชา บุญละเอียด, 2554)

ปฏิบัติตนจริงน้อยที่สุด					ปฏิบัติตนจริงมากที่สุด				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	

การแปรความหมายระดับความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม ใช้วิธีนำค่าเฉลี่ยน้ำหนักความคิดเห็น (Weight mean score) ในประเด็นบุคลิกภาพการปรับตัวมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ดังนี้

(ดัดแปลงมาจาก นันทิชา บุญละเอียด, 2554)

การปรับตัวระดับน้อย	ค่าคะแนนเฉลี่ย	1.00 – 3.66	คะแนน
การปรับตัวระดับปานกลาง	ค่าคะแนนเฉลี่ย	3.67 – 6.00	คะแนน
การปรับตัวระดับมาก	ค่าคะแนนเฉลี่ย	6.34 – 9.00	คะแนน

1.2. สถิติเพื่อทดสอบสมมุติฐานตามกรอบทฤษฎีใช้การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple regression) เพื่อหาความสัมพันธ์เชิงการทำนายระหว่างตัวแปรต้นและตัวแปรตาม ตามกรอบทฤษฎีเพื่อพิสูจน์สมมุติฐาน

5. สถานที่ดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้ดำเนินการในมหาวิทยาลัยพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่ อันเนื่องมาจากเป็นจังหวัดที่มีความเจริญเป็นอันดับ 2 รองจากกรุงเทพมหานคร ซึ่งจังหวัดเชียงใหม่ที่มีการขยายตัวอย่างกว้างขวางทั้งทางด้านเศรษฐกิจสังคมและวัฒนธรรมเป็นอย่างมาก อีกทั้งยังเป็นจังหวัดชั้นนำเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวมากมาย ตลอดจนมีการพัฒนาในเรื่องของเทคโนโลยีของการสื่อสาร ให้ความสะดวกและรวดเร็ว

6. ระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ดำเนินการในเดือนเมษายน พ.ศ. 2558 ถึง เดือนเมษายน พ.ศ.2559

7. การนำเสนอผลการวิจัย

นำเสนอด้วยการบรรยายประกอบตาราง

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน กับสังคมก้มหน้า: กรณีศึกษานักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณโดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากมหาวิทยาลัยที่เป็นตัวแทน ของมหาวิทยาลัยในจังหวัดเชียงใหม่จำนวน 5 แห่ง โดยใช้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาจำนวนทั้งสิ้น 404 คน ข้อมูลที่ได้ผู้วิจัยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการวิจัยทางสังคมศาสตร์ (SPSS for Windows) เพื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูล

ส่วนที่ 1. ข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล

ส่วนที่ 2. พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน

ส่วนที่ 3. ลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้า

3.1. การเสพติดสมาร์ทโฟน

3.2. ความสัมพันธ์กับคนรอบข้างถูกรบกวน

3.3. ความสับสนในตัวเอง

ส่วนที่ 4. ปัจจัยที่ใช้อธิบาย การเป็นสังคมก้มหน้า

4.1. การเลี้ยงดู

4.2. ความสัมพันธ์ในครอบครัว

4.3. บุคลิกภาพ การปรับตัว

4.4. ค่านิยมต่อสมาร์ทโฟน

4.5. ความแปลกแยก

4.5.1. ด้านความรู้สึกไร้อำนาจ

4.5.2. ด้านความรู้สึกไร้ความหมาย

4.5.3. ด้านความรู้สึกไร้บรรทัดฐาน

4.5.4. ด้านความรู้สึกโดดเดี่ยว

4.5.5. ด้านความรู้สึกเหินห่างจากตนเอง

ส่วนที่ 5. ผลจากการใช้สมาร์ทโฟนที่มีต่อสุขภาพร่างกาย และจิตใจ

ส่วนที่ 6. การวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้า

ส่วนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐาน

เป็นคำถามเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัด
เชียงใหม่

ตารางที่ 3 ลักษณะพื้นฐานส่วนบุคคล (n=404)

ลักษณะพื้นฐานส่วนบุคคล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	154	38.10
หญิง	250	61.90
อายุ		
18 – 19 ปี	92	22.70
20 – 21 ปี	200	49.50
22 – 23 ปี	91	22.50
24 – 25 ปี	17	4.40
26 ปี ขึ้นไป	4	0.90
ค่าเฉลี่ย = 20.74 S.D. = 1.68 Min = 18 Max = 26		
ศาสนา		
พุทธ	373	92.30
คริสต์	23	5.70
อิสลาม	1	0.20
อื่นๆ ไม่มีศาสนา	7	1.70
รายได้ต่อเดือน		
น้อยกว่า 5,000 บาท	192	47.50
5,001 – 10,000 บาท	169	41.80
10,001 – 15,000 บาท	23	5.70
15,001 – 20,000 บาท	14	3.50
20,001 – 25,000 บาท	1	0.20
มากกว่า 25,001 บาท	5	1.20
ค่าเฉลี่ย = 1.70 S.D. = 0.89		

ตารางที่ 3 (ต่อ)

(n=404)

ลักษณะพื้นฐานส่วนบุคคล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
แหล่งรายได้หลัก		
ผู้ปกครอง	363	89.90
อาชีพเสริม	31	7.70
แหล่งทุน	1	0.20
อื่นๆ (กิจนิมล)	9	2.20
สถานะปัจจุบัน		
ฆราวาส (บุคคลทั่วไป)	389	96.30
นักบวช	15	3.70
ลักษณะครอบครัว		
ครอบครัวเดี่ยว	280	69.30
ครอบครัวขยาย	118	29.20
อื่นๆ (ครอบครัวแหวง)	6	1.50
จำนวนพี่น้อง		
1 คน	94	23.30
2 คน	218	54.00
3 คน	51	12.60
4 คน	20	5.00
5 คน	16	4.00
มากกว่า 5 คน	5	1.20
ค่าเฉลี่ย = 2.12 S.D. = 1.04 Min = 1 Max = 9		

ตารางที่ 3 (ต่อ)

(n=404)

ลักษณะพื้นฐานส่วนบุคคล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
บุตรลำดับที่		
ลำดับที่ 1	209	51.70
ลำดับที่ 2	146	36.10
ลำดับที่ 3	30	7.40
ลำดับที่ 4	9	2.20
ลำดับที่ 5	4	1.00
ลำดับที่ 6	4	1.00
ลำดับที่ 7	1	0.20
ลำดับที่ 8	1	0.20
ค่าเฉลี่ย = 1.69 S.D. = 0.99 Min = 6 Max = 8		
จำนวนเพื่อนสนิท		
ไม่มีเพื่อนสนิท	4	1.00
1 คน	15	3.70
2 - 4 คน	135	33.40
5 - 7 คน	121	30.00
8 - 10 คน	44	10.90
มากกว่า 11 คน	85	21.00
จำนวนกลุ่มเพื่อน		
ไม่มีกลุ่มเพื่อน	14	3.50
1 กลุ่ม	62	15.30
2 กลุ่ม	99	24.50
3 กลุ่ม	76	18.80
4 กลุ่ม	22	5.40
มากกว่า 4 กลุ่ม	131	32.40
ค่าเฉลี่ย = 4.04 S.D. = 1.58		

ตารางที่ 3 (ต่อ)

(n=404)

ลักษณะพื้นฐานส่วนบุคคล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
สถานภาพตามบรรทัดฐานของสังคม		
โสด	393	97.30
อยู่ด้วยกันแต่ยังไม่ได้แต่งงาน	7	1.70
แต่งงานแล้วอยู่ด้วยกัน	2	0.50
แต่งงานแล้วแยกกันอยู่	1	0.20
อื่นๆ (พระสงฆ์)	1	0.20
สถานภาพตามบรรทัดฐานของโลกออนไลน์		
โสด	218	69.60
มีแฟนแล้ว	89	22.00
หมั้นแล้ว	5	1.20
แต่งงานแล้ว	4	1.00
อยู่ระหว่างคบหาดูใจ	9	2.20
ค่อนข้างอธิบายยาก	9	2.20
แยกกันอยู่	1	0.20
อื่นๆ	6	1.50
อาชีพหลักของบิดา		
ข้าราชการ	71	17.60
ลูกจ้าง พนักงาน	60	14.90
พนักงานรัฐวิสาหกิจ	22	5.40
ข้าราชการบำนาญ	5	1.20
เกษตรกร	82	20.30
ค้าขาย ธุรกิจส่วนตัว	146	36.10
อื่นๆ (เสียชีวิต, ไม่ทราบ)	18	4.50

ตารางที่ 3 (ต่อ)

(n=404)

ลักษณะพื้นฐานส่วนบุคคล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
อาชีพหลักของมารดา		
ข้าราชการ	52	12.90
ลูกจ้าง พนักงาน	67	16.60
พนักงานรัฐวิสาหกิจ	8	2.00
ข้าราชการบำนาญ	3	0.70
เกษตรกร	74	18.30
ค้าขาย ธุรกิจส่วนตัว	172	42.60
อื่นๆ (เสียชีวิต, แม่บ้าน)	28	6.90
รายได้ของบิดา		
น้อยกว่า 10,000 บาท	89	22.20
10,001 – 20,000 บาท	116	28.70
20,001 – 30,000 บาท	62	15.30
30,001 – 40,000 บาท	45	11.10
40,001 – 50,000 บาท	28	6.90
มากกว่า 50,001 บาท	64	15.80
ค่าเฉลี่ย = 2.96 S.D. = 1.78		
รายได้ของมารดา		
น้อยกว่า 10,000 บาท	120	29.70
10,001 – 20,000 บาท	109	27.00
20,001 – 30,000 บาท	63	15.60
30,001 – 40,000 บาท	39	9.70
40,001 – 50,000 บาท	28	6.90
มากกว่า 50,001 บาท	45	11.10
ค่าเฉลี่ย = 2.70 S.D. = 1.66		

ตารางที่ 3 (ต่อ)

(n=404)

ลักษณะพื้นฐานส่วนบุคคล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
สถาบันการศึกษา		
มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย	9	2.25
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่	72	18.04
มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์	42	10.52
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	134	32.35
มหาวิทยาลัยพายัพ	147	36.84
คณะที่ศึกษา		
ครุศาสตร์	55	13.60
มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	77	19.10
พุทธศาสตร์	3	0.70
เกษตรศาสตร์	18	4.50
วิทยาการจัดการ	1	0.20
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	5	1.20
บริหารธุรกิจ	80	19.80
วิศวกรรมศาสตร์	71	17.60
เศรษฐศาสตร์	31	7.70
เภสัชศาสตร์	19	4.70
วิทยาลัย ศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี	5	1.20
รัฐศาสตร์	3	0.70
นิเทศศาสตร์	36	8.90

ตารางที่ 3 (ต่อ)

(n=404)

ลักษณะพื้นฐานส่วนบุคคล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
สายการศึกษา		
สายวิทยาศาสตร์	134	33.20
สายสังคมศาสตร์	270	66.80
ชั้นปีการศึกษา		
ชั้นปีที่ 1	124	30.70
ชั้นปีที่ 2	101	25.00
ชั้นปีที่ 3	132	32.70
ชั้นปีที่ 4	42	10.40
ชั้นปีที่ 5	5	1.20
ภูมิลำเนา		
ภาคเหนือ	332	82.20
ภาคใต้	6	1.50
ภาคตะวันออก	5	1.20
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	11	2.70
ภาคตะวันตก	5	1.20
ภาคกลาง	39	9.70
ประเทศลาว	2	0.50
ประเทศพม่า	4	1.00
ที่พัก		
บ้าน กับครอบครัว ผู้ปกครอง	128	31.70
หอพัก กับพี่ น้อง	40	9.90
หอพัก กับเพื่อน	86	21.30
หอพัก คนเดียว	136	33.70
อื่นๆ (วัด)	14	3.50

ตารางที่ 4 ข้อมูลเกี่ยวกับสมาร์ทโฟน และพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน

(n=404)

ลักษณะพื้นฐานส่วนบุคคล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
มูลค่าของสมาร์ทโฟน		
น้อยกว่า 5,000 บาท	77	19.00
5,000 – 10,000 บาท	76	18.80
10,001 – 15,000 บาท	54	13.40
15,001 – 20,000 บาท	46	11.40
20,001 – 25,000 บาท	99	24.50
มากกว่า 25,001 บาท	52	12.90
ภาระการซื้อสมาร์ทโฟน		
ตนเองทั้งหมด	121	30.00
ผู้ปกครองทั้งหมด	260	64.40
ผู้อุปการะ	11	2.60
อื่นๆ (คนละส่วนกับผู้ปกครอง)	12	3.00
การใช้เครือข่ายการให้บริการ		
AIS	145	35.90
DTAC	143	35.40
TRUE MOVE	111	27.50
อื่นๆ (My Cat, NIPDA)	5	1.20
การชำระค่าใช้จ่ายการใช้สมาร์ทโฟน		
ตนเองทั้งหมด	216	53.50
ผู้ปกครองทั้งหมด	179	44.30
ผู้อุปการะ	8	2.00
อื่นๆ (ไม่ระบุ)	1	0.20

ตารางที่ 4 (ต่อ)

(n=404)

ลักษณะพื้นฐานส่วนบุคคล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ช่วงเวลาการใช้สมาร์ทโฟนมากที่สุด		
ช่วงเช้า	9	2.20
ช่วงสาย	4	1.00
ช่วงกลางวัน	30	7.40
ช่วงบ่าย	8	2.00
ช่วงเย็น	74	18.20
ช่วงค่ำถึงก่อนนอน	118	29.20
ทุกช่วงเวลา	140	34.80
อื่นๆ (ช่วงเวลาว่าง, เมื่อมีเหตุจำเป็น, แล้วแต่อารมณ์)	21	5.20
ระยะเวลาการใช้สมาร์ทโฟน		
1 - 3 เดือน	21	5.20
4 - 6 เดือน	24	5.90
7 - 9 เดือน	20	5.00
1 - 3 ปี	137	33.90
4 - 6 ปี	137	33.90
มากกว่า 7 ปี	65	16.10
เวลาการโทรและรับสายโดยเฉลี่ย		
ไม่เกิน 10 นาที / วัน	205	48.60
10 นาที - 1 ชั่วโมง	132	31.30
1 ชั่วโมง 1 นาที - 1 ชั่วโมง 30 นาที/วัน	26	10.40
มากกว่า 2 ชั่วโมง / วัน	41	9.70
จำนวนสมาร์ทโฟน		
1 เครื่อง	335	82.90
2 เครื่อง	58	14.40
3 เครื่อง	7	1.70
มากกว่า 4 เครื่อง	4	1.00
ค่าเฉลี่ย = 1.75 S.D. = 0.96		

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลตามตารางที่ 3 สามารถอธิบายรายละเอียดได้ดังนี้

เพศ จากการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีปริมาณเพศหญิงมากกว่าเพศชาย คือเพศหญิง มีจำนวน 250 คน คิดเป็นร้อยละ 61.90 ส่วนที่เหลือเป็นเพศชายจำนวน 154 คน คิดเป็นร้อยละ 38.10

อายุ จากการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีอายุอยู่ระหว่าง 18 ปี – 29 ปี โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 20.74 (S.D = 1.68)

ศาสนา จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธจำนวน 373 คน คิดเป็นร้อยละ 92.30 รองลงมาคือ ศาสนาคริสต์ มีจำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 5.70 ส่วนผู้ที่ไม่ใช่ศาสนา มีจำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 1.70 และน้อยที่สุดคือศาสนาอิสลาม มีจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.20

รายได้ต่อเดือน จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีรายได้เพื่อการใช้จ่ายน้อยกว่า 5,000 บาทต่อเดือน มีจำนวน 192 คน คิดเป็นร้อยละ 47.50 รองลงมา คือผู้ที่มีรายได้ระหว่าง 5,001 – 10,000 บาท มีจำนวน 169 คน คิดเป็นร้อยละ 41.80 ผู้ที่มีรายได้ระหว่าง 10,001 – 15,000 บาทต่อเดือน มีจำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 5.70 ผู้ที่มีรายได้ระหว่าง 15,001 – 20,000 บาทมีจำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 3.50 ส่วนผู้ที่มีรายได้มากกว่า 25,001 บาท มีจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.20 และกลุ่มผู้ที่มีรายได้ระหว่าง 20,001 – 25,000 บาทต่อเดือน มีจำนวนน้อยที่สุดคือ มีเพียง 1 คนเท่านั้น คิดเป็นร้อยละ 0.20

แหล่งรายได้หลัก จากการศึกษาพบว่าผู้ที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีรายได้หลักจากผู้ปกครอง มีจำนวน 363 คน คิดเป็นร้อยละ 89.90 รองลงมาคือ มีรายได้จากอาชีพเสริม มีจำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 7.70 มีรายได้จากอื่น มีจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 2.20 และน้อยที่สุดมีรายได้จากแหล่งทุน มีจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.20

สถานะปัจจุบัน จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีสถานะเป็นข้าราชการ (บุคคลทั่วไป) มีจำนวน 389 คน คิดเป็นร้อยละ 96.30 และรองลงมาคือสถานภาพนักบวช มีจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 3.70

ลักษณะครอบครัว จากการศึกษาพบว่าลักษณะครอบครัวของผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นลักษณะครอบครัวเดี่ยว มีจำนวน 280 คน คิดเป็นร้อยละ 69.30 รองลงมาคือ ครอบครัวขยาย มีจำนวน 118 คน คิดเป็นร้อยละ 29.30 และน้อยที่สุดคือลักษณะครอบครัวอื่นๆ มีจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 1.50

จำนวนพี่น้อง จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีจำนวนพี่น้อง 2 คน มีจำนวน 218 คน คิดเป็นร้อยละ 54.00 รองลงมาคือ 1 คน มีจำนวน 94 คน คิดเป็นร้อยละ 23.30 มีจำนวนพี่น้อง 3 คน มีจำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 12.60 จำนวนพี่น้อง 4 คน มีจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 5.00 ส่วนจำนวนพี่น้อง 5 คน มีจำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 4.00 และสุดท้ายจำนวนพี่น้องมากกว่า 5 คน มีเพียง 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.20 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.12 (S.D = 1.04)

ลำดับที่ของการเกิด จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นบุตรลำดับที่ 1 มีจำนวนถึง 209 คน คิดเป็นร้อยละ 51.70 รองลงมาคือ บุตรลำดับที่ 2 มีจำนวน 146 คน คิดเป็นร้อยละ 36.10 บุตรลำดับที่ 3 มีจำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 7.40 บุตรลำดับที่ 4 มีจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 2.20 ส่วนบุตรลำดับที่ 5 และลำดับที่ 6 มีจำนวนเท่ากันคือ 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.00 และสุดท้ายบุตรลำดับที่ 7 และลำดับที่ 8 มีจำนวนเท่ากัน เพียง 1 คนเท่านั้น คิดเป็นร้อยละ 0.20

จำนวนเพื่อนสนิท จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีจำนวนเพื่อนสนิทอยู่ระหว่าง 2 – 4 คน มีจำนวน 135 คน คิดเป็นร้อยละ 33.40 รองลงมาคือ ระหว่าง 5 – 7 คน มีจำนวน 121 คน คิดเป็นร้อยละ 30.00 จำนวนเพื่อนสนิทมากกว่า 11 คน มีจำนวน 85 คน คิดเป็นร้อยละ 21.00 อยู่ระหว่าง 8 – 10 คน มีจำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 10.90 ส่วนจำนวนเพื่อนสนิท 1 คน มีจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 3.70 และน้อยที่สุดคือไม่มีจำนวนเพื่อนสนิท มีจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.00 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.09

จำนวนกลุ่มเพื่อน จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีจำนวนกลุ่มเพื่อนมากกว่า 4 กลุ่ม จำนวน 131 คน คิดเป็นร้อยละ 32.40 รองลงมาคือ 2 กลุ่ม มีจำนวน 99 คน คิดเป็นร้อยละ 24.50 จำนวนกลุ่มเพื่อน 3 กลุ่ม มีจำนวน 76 คน คิดเป็นร้อยละ 18.80 จำนวนกลุ่มเพื่อน 1 กลุ่ม มีจำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 15.30 ส่วนจำนวนกลุ่มเพื่อน 4 กลุ่ม มีจำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 5.40 และน้อยที่สุดคือไม่มีกลุ่มเพื่อนมีจำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 3.50 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.04 (S.D = 1.58)

สถานภาพตามบรรทัดฐานของสังคม จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีสถานภาพสอดคล้องตามบรรทัดฐานของสังคม มีจำนวน 393 คน คิดเป็นร้อยละ 97.30 รองลงมาคือ อยู่ด้วยกันแต่ยังไม่ได้แต่งงาน มีจำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 1.70 ส่วนแต่งงานแล้วอยู่ด้วยกัน มีจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.50 และน้อยที่สุดคือแต่งงานแล้วแยกกันอยู่กับสถานภาพตามบรรทัดฐานของสังคมอื่นๆ มีจำนวนเท่ากัน คือ 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.20

สถานภาพตามบรรทัดฐานของโลกออนไลน์ จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่มีสถานภาพโสดตามบรรทัดฐานของโลกออนไลน์ มีจำนวน 218 คน คิดเป็นร้อยละ 69.60 รองลงมาคือ มีแฟนแล้ว จำนวน 89 คน คิดเป็นร้อยละ 22.00 ส่วนสถานภาพอยู่ระหว่างคบหาดูใจ และสถานภาพค่อนข้างอธิบายยากมีจำนวนเท่ากันคือ 9 คน คิดเป็นร้อยละ 2.20 สถานภาพหมั้นแล้ว จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.20 สถานภาพตามบรรทัดฐานของโลกออนไลน์อื่นๆ มีจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 1.50 และหมั้นแล้วมีจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.20 ส่วนแต่งงานแล้วมีจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.00 สุดท้ายสถานภาพแยกกันอยู่ มีจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.20

อาชีพหลักของบิดา จากการศึกษาพบว่าส่วนใหญ่อาชีพหลักของบิดาคือ ค้าขาย/ธุรกิจ ส่วนตัว จำนวน 146 คน คิดเป็นร้อยละ 36.10 รองลงมาคือ อาชีพเกษตรกร มีจำนวน 82 คน คิดเป็นร้อยละ 20.30 อาชีพข้าราชการ มีจำนวน 71 คน คิดเป็นร้อยละ 17.60 ลูกจ้างพนักงาน มีจำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 14.90 พนักงานรัฐวิสาหกิจมี 22 คน คิดเป็นร้อยละ 5.40 ส่วนอาชีพอื่นๆ ของบิดา มีจำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 4.50 และอาชีพที่น้อยที่สุดคือ ข้าราชการบำนาญ มีจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.20

อาชีพหลักของมารดา จากการศึกษาพบว่าส่วนใหญ่มารดาของผู้ตอบแบบสอบถาม มีอาชีพ ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว มีจำนวน 172 คน คิดเป็นร้อยละ 42.60 รองลงมาคือ อาชีพเกษตรกร มีจำนวน 74 คน คิดเป็นร้อยละ 18.30 ลูกจ้างพนักงาน มีจำนวน 67 คน คิดเป็นร้อยละ 16.60 ข้าราชการมีจำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 12.90 ส่วนอาชีพอื่นๆของมารดา มีจำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 6.90 และพนักงานรัฐวิสาหกิจ มีจำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 2.00 และอาชีพที่น้อยที่สุดคือ ข้าราชการบำนาญ มีจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.70

รายได้ของบิดา จากการศึกษาพบว่าส่วนใหญ่มีรายได้ระหว่าง 10,001 – 20,000 บาท จำนวน 116 คน คิดเป็นร้อยละ 28.70 รองลงมาคือ น้อยกว่า 10,000 บาท จำนวน 89 คน คิดเป็นร้อยละ 22.20 มากกว่า 50,001 บาท จำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 15.80 ระหว่าง 20,001 – 30,000 บาท จำนวน 62 คนคิดเป็นร้อยละ 15.30 ส่วนระหว่าง 30,001 – 40,000 บาท มีจำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.10 และน้อยสุดระหว่าง 40,001 – 50,000 บาท จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 6.90

รายได้ของมารดา จากการศึกษาพบว่าส่วนใหญ่มีรายได้ไม่น้อยกว่า 10,000 บาท มีจำนวน 120 คน คิดเป็นร้อยละ 29.70 รองลงมาคือ ระหว่าง 10,001 – 20,000 บาท จำนวน 109 คน คิดเป็นร้อยละ 27.00 ระหว่าง 20,001 – 30,000 บาท จำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 15.60

มากกว่า 50,001 บาท จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.10 ส่วนระหว่าง 30,001 – 40,000 บาท จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 9.70 และน้อยสุดคือระหว่าง 40,001 – 50,000 บาท จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 6.90

สถาบันการศึกษา จากการศึกษาพบว่าส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ที่มหาวิทยาลัยพายัพจำนวน 147 คน คิดเป็นร้อยละ 36.48 รองลงมาคือ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มีจำนวน 134 คน คิดเป็นร้อยละ 32.35 มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ 73 คน คิดเป็นร้อยละ 18.10 มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์ 72 คน คิดเป็นร้อยละ 18.04 และน้อยสุดคือ มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 2.25

คณะที่ศึกษา จากการศึกษาพบว่าส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถามศึกษาที่คณะบริหารธุรกิจ จำนวน 80 คน คิดเป็นร้อยละ 19.80 รองลงมาคือ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำนวน 77 คน คิดเป็นร้อยละ 19.10 คณะวิศวกรรมศาสตร์ จำนวน 71 คน คิดเป็นร้อยละ 17.60 คณะครุศาสตร์ จำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 13.60 คณะนิเทศศาสตร์ จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 8.90 คณะเศรษฐศาสตร์ จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 7.70 คณะเภสัชศาสตร์ จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 4.70 คณะเกษตรศาสตร์ จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 4.50 คณะวิทยาลัย ศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี และคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มีจำนวนเท่ากัน คือ 5 คน คิดเป็นร้อยละ 8.90 ส่วนคณะพุทธศาสตร์ และคณะรัฐศาสตร์ มีจำนวนเท่ากันคือ 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.70 และน้อยสุดคือ คณะวิทยาการจัดการ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.20

สายการศึกษา จากการศึกษาพบว่าส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถามศึกษาอยู่ในสายสังคมศาสตร์ จำนวน 270 คิดเป็นร้อยละ 66.80 และ สายวิทยาศาสตร์ มีจำนวน 134 คน คิดเป็นร้อยละ 33.20

ชั้นปีการศึกษา จากการศึกษาพบว่าส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถามอยู่ในชั้นปีที่ 3 มีจำนวน 132 คน คิดเป็นร้อยละ 32.70 รองลงมาคือ ชั้นปีที่ 1 จำนวน 124 คน คิดเป็นร้อยละ 30.70 ชั้นปีที่ 2 มีจำนวน 101 คน คิดเป็นร้อยละ 25.00 ส่วนชั้นปีที่ 4 มีจำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 10.40 และชั้นปีที่น้อยสุดคือ ชั้นปีที่ 5 มีจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.20

ภูมิลำเนาเดิม (ภูมิภาค) จากการศึกษาพบว่าส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถามมีภูมิลำเนาอยู่ภาคเหนือ มีจำนวนถึง 332 คน คิดเป็นร้อยละ 82.20 รองลงมาคือ ภาคกลาง มีจำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 9.70 ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีจำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 2.70 ภาคใต้

มีจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 1.50 โดยภาคตะวันออกและ ภาคตะวันตกมีจำนวนเท่ากัน คือ 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.20 ส่วนประเทศพม่า มีจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.00 และสุดท้ายประเทศลาว มีจำนวนเพียง 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.50

การพักอาศัย จากการศึกษาพบว่าส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถามพักอยู่หอพักคนเดียว จำนวน 136 คน คิดเป็นร้อยละ 33.70 รองลงมาพักอยู่บ้านกับครอบครัวผู้ปกครอง จำนวน 128 คน คิดเป็นร้อยละ 31.70 อยู่หอพักกับเพื่อนมีจำนวน 86 คน คิดเป็นร้อยละ 21.30 ส่วนหอพักกับพี่/น้อง มีจำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 9.90 และน้อยที่สุดคือ ที่พักอื่นๆ มีจำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 3.50

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับสมาร์ทโฟน และพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน ตามตารางที่ 4 สามารถอธิบายรายละเอียดได้ดังนี้

มูลค่าสมาร์ทโฟน จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีสมาร์ทโฟนมูลค่าระหว่าง 20,001 – 25,000 บาท จำนวน 99 คน คิดเป็นร้อยละ 24.50 รองลงมาคือ น้อยกว่า 5,000 บาท มีจำนวน 77 คน คิดเป็นร้อยละ 19.10 มูลค่าระหว่าง 5,000 – 10,000 บาท มีจำนวน 76 คน คิดเป็นร้อยละ 18.80 มูลค่าระหว่าง 10,001 – 15,000 บาท จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 13.40 ส่วนมูลค่ามากกว่า 25,001 บาท จำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 12.90 และน้อยที่สุดคือ มูลค่าระหว่าง 15,001 – 20,000 บาท จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 11.40

ภาระการซื้อสมาร์ทโฟน จากการศึกษาพบว่าส่วนใหญ่ภาระการซื้อสมาร์ทโฟน เป็นของผู้ปกครองทั้งหมด มีจำนวน 260 คน คิดเป็นร้อยละ 64.40 รองลงมาคือ ตัวเองทั้งหมด จำนวน 121 คน คิดเป็นร้อยละ 30.00 ส่วนภาระการซื้อสมาร์ทโฟน จากอื่นๆ จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 3.00 และน้อยที่สุดคือ ผู้อุปการะ จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 2.70

การใช้เครือข่ายการให้บริการ จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้ AIS จำนวน 145 คน คิดเป็นร้อยละ 35.90 รองลงมาคือ DTAC จำนวน 143 คน คิดเป็นร้อยละ 35.40 ส่วน TRUE MOVE จำนวน 111 คน คิดเป็นร้อยละ 27.50 และน้อยที่สุดคือเครือข่ายการให้บริการ อื่นๆ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.20

การชำระค่าใช้จ่ายการใช้สมาร์ทโฟน จากการศึกษาพบว่าส่วนใหญ่เป็นการชำระด้วยตนเองทั้งหมด มีจำนวน 216 คน คิดเป็นร้อยละ 53.50 รองลงมาคือ ผู้ปกครองทั้งหมด จำนวน 179 คน คิดเป็นร้อยละ 44.30 ส่วนผู้อุปการะมีจำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 2.00 และน้อยที่สุดคือ อื่นๆ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.20

ช่วงเวลาการใช้สมาร์ทโฟน จากการศึกษาพบว่าส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟนทุกช่วงเวลา จำนวน 140 คน คิดเป็นร้อยละ 34.70 รองลงมาคือ ช่วงค่ำถึงก่อนนอน จำนวน 118 คน คิดเป็นร้อยละ 29.20 ช่วงเย็น จำนวน 74 คน คิดเป็นร้อยละ 18.20 ช่วงกลางวัน จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 7.40 ส่วนช่วงเวลาอื่นๆ จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 5.20 ช่วงเช้า จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 2.20 ช่วงเย็นจำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 2.00 และช่วงเวลาที่ใช้น้อยสุดคือช่วงสาย จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.00

ระยะเวลาการใช้สมาร์ทโฟน จากการศึกษาพบว่าส่วนใหญ่ระยะเวลาการใช้สมาร์ทโฟนระหว่าง 1 – 3 ปี และ 4 – 6 ปี มีจำนวนเท่ากัน คือ 137 คน คิดเป็นร้อยละ 33.90 รองลงมาคือ มากกว่า 7 ปี มีจำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 16.10 ระหว่าง 4 – 6 เดือน มีจำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 5.90 ระหว่าง 1 – 3 เดือน มีจำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 5.20 และน้อยสุดระหว่าง 7 – 9 เดือน มีจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 5.00

การโทรและรับสาย จากการศึกษาพบว่าส่วนใหญ่มีการโทรและรับสาย ไม่เกิน 10 นาที / วัน จำนวน 205 คิดเป็นร้อยละ 48.60 รองลงมาคือ 10 นาที – 1 ชั่วโมง จำนวน 132 คน คิดเป็นร้อยละ 31.30 ส่วนมากกว่า 2 ชั่วโมง / วัน จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 9.70 และน้อยสุดคือ 1 ชั่วโมง 1 นาที – 1 ชั่วโมง 30 นาที / วัน จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 6.20

จำนวนสมาร์ทโฟน จากการศึกษาพบว่าส่วนใหญ่มีสมาร์ต 1 เครื่อง จำนวน 335 คน คิดเป็นร้อยละ 82.90 รองลงมาคือ 2 เครื่องจำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 14.40 ส่วนจำนวน 3 เครื่อง มีจำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 1.70 และน้อยสุดมีจำนวนมากกว่า 4 เครื่อง จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.00

โดยภาพรวมลักษณะพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถามพบว่าส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย โดยมีอายุอยู่ระหว่าง 20-21 ปี นับถือศาสนาพุทธ และนักศึกษาที่มีรายได้น้อยกว่า 5,000 บาทต่อเดือนโดยได้จากผู้ปกครอง และอาศัยอยู่ในครอบครัวมีลักษณะเป็นครอบครัวเดี่ยว โดยส่วนใหญ่มีพี่น้อง 2 คน ขณะที่จำนวนเพื่อนสนิทมี 2-4 คน และมีกลุ่มเพื่อนมากกว่า 4 กลุ่ม ทั้งสถานภาพตามบรรทัดฐานของสังคมและโลกออนไลน์ของนักศึกษากลุ่มตัวอย่างคือ โสด และบิดามารดาประกอบอาชีพค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว โดยที่บิดาจะมีรายได้สูงกว่ามารดา รวมไปถึงนักศึกษามีภูมิลำเนาอยู่ในภาคเหนือ ซึ่งส่วนใหญ่อาศัยอยู่หอพักคนเดียว

ขณะที่ภาพรวมเกี่ยวกับสมาร์ทโฟนพบว่าส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถามใช้สมาร์ทโฟนที่มีมูลค่าอยู่ระหว่าง 20,001-25,000 บาท โดยภาระการซื้อเป็นของผู้ปกครองทั้งหมด และส่วนใหญ่

มีการใช้บริการของเครือข่าย AIS ขณะที่การชำระค่าใช้จ่าจากการใช้สมาร์ตโฟนเป็นภาระของ
ตนเองทั้งหมด และนักศึกษามีการใช้สมาร์ตโฟนบ่อยที่สุดในทุกช่วงเวลาซึ่งมีการใช้สมาร์ตโฟนมาแล้ว
เป็นเวลา 1-6 ปี โดยมีการโทรและรับสายไม่เกิน 10 นาทีต่อวัน



ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน

เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนและแอปพลิเคชันเครือข่ายสังคมออนไลน์

ตารางที่ 5 พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน

(n=404)

พฤติกรรมการใช้สมาร์ โฟน	ระดับ (จำนวน / ร้อยละ)					\bar{X}	S.D.	ระดับ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยสุด			
1. ท่านใช้สมาร์ทโฟนในการ แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร	42.60 (172)	46.00 (186)	10.00 (40)	0.70 (3)	0.70 (3)	4.28	0.73	มาก ที่สุด
2. ท่านใช้สมาร์ทโฟนเป็น แหล่งทรัพยากรในการ ช่วยเหลือเกื้อกูล	23.30 (94)	49.30 (199)	23.50 (95)	3.20 (13)	0.70 (3)	3.91	0.81	มาก
3. ท่าน เคย ขอ ความ ช่วยเหลือ จากผู้อื่นผ่าน สมาร์ทโฟน	18.10 (73)	35.60 (144)	33.40 (135)	8.70 (35)	4.20 (17)	3.54	1.01	มาก
4. ท่านใช้สมาร์ทโฟนในการ ลดความตึงเครียดของท่าน	39.90 (161)	35.60 (144)	20.50 (83)	2.50 (10)	1.50 (6)	4.09	0.91	มาก
5. ท่านใช้สมาร์ทโฟนเพื่อ สร้างคุณค่าให้กับตนเอง	17.10 (69)	36.40 (147)	35.90 (145)	7.90 (32)	2.70 (11)	3.57	0.95	มาก
6. ท่านใช้สมาร์ทโฟนในการ สร้างเอกลักษณ์ให้กับตนเอง และกลุ่ม	10.40 (42)	31.70 (128)	35.60 (144)	17.10 (69)	5.20 (21)	3.25	1.02	ปาน กลาง
7. ท่านใช้สมาร์ทโฟนเพื่อลด ความขัดแย้ง	6.90 (28)	25.70 (104)	39.40 (159)	21.30 (86)	6.70 (27)	3.05	1.00	ปาน กลาง
8. ท่านใช้สมาร์ทโฟนเพื่อ ติดตามเหตุการณ์ให้ทัน	45.30 (183)	36.40 (147)	13.60 (55)	3.50 (14)	1.20 (5)	4.21	0.89	มาก ที่สุด

ตารางที่ 5 (ต่อ)

(n=404)

พฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟน	ระดับ (จำนวน / ร้อยละ)					\bar{X}	S.D.	ระดับ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยสุด			
9. ท่านใช้สมาร์ตโฟนระบายความในใจหรือความรู้สึก	17.80 (72)	27.50 (111)	23.50 (95)	20.30 (82)	10.90 (44)	3.21	1.25	ปานกลาง
10. ท่านใช้สมาร์ตโฟนเพื่อฆ่าเวลา	36.10 (146)	33.70 (136)	21.80 (88)	6.70 (27)	1.70 (7)	3.95	1.00	มาก
11. ท่านใช้สมาร์ตโฟนเพื่อแก้เหงา	34.40 (139)	32.40 (131)	24.50 (99)	6.40 (26)	2.20 (9)	3.90	1.01	มาก
12. ท่านใช้สมาร์ตโฟนเป็นงานอดิเรก	22.30 (90)	26.50 (107)	30.00 (121)	15.30 (62)	5.90 (24)	3.43	1.16	มาก
13. ท่านใช้สมาร์ตโฟนในการฟังเพลง	35.40 (143)	30.00 (121)	18.20 (74)	11.40 (46)	5.00 (20)	3.79	1.18	มาก
14. ท่านใช้สมาร์ตโฟนในการดูหนัง	25.70 (104)	28.00 (113)	23.50 (95)	11.40 (46)	11.40 (46)	3.45	1.29	มาก
15. ท่านใช้สมาร์ตโฟนหาข้อมูลทางการศึกษา	34.90 (141)	43.80 (177)	18.10 (73)	2.00 (8)	1.20 (5)	4.09	0.84	มากที่สุด
16. ท่านบันทึกข้อมูลต่างๆของท่านผ่านสมาร์ตโฟน	21.80 (88)	43.60 (176)	27.20 (110)	5.20 (21)	2.20 (9)	3.77	0.92	มาก

ตารางที่ 5 (ต่อ)

(n=404)

พฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟน	ระดับ (จำนวน / ร้อยละ)					\bar{X}	S.D.	ระดับ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
17. ท่านดูสินค้า และซื้อสินค้าออนไลน์ผ่านสมาร์ตโฟน	26.00 (105)	27.20 (110)	25.50 (103)	11.20 (45)	10.10 (41)	3.47	1.26	มาก
18. ท่านใช้สมาร์ตโฟนในการถ่ายภาพ/ถ่ายวิดีโอ (เซลฟี)	33.40 (135)	35.60 (144)	20.00 (81)	3.00 (24)	5.00 (20)	3.86	1.09	มาก
19. ท่านใช้สมาร์ตโฟนในการดูรูปภาพต่างๆ ทั้งตัวท่านและผู้อื่น	37.00 (151)	40.80 (165)	14.90 (60)	4.60 (17)	2.70 (11)	4.05	0.96	มาก
20. ท่านใช้สมาร์ตโฟนทางด้านการท่องเที่ยว	21.80 (88)	39.90 (161)	28.20 (144)	7.40 (30)	2.70 (11)	3.70	0.97	มาก
21. ท่านใช้สมาร์ตโฟนในการเปิดและแก้ไขไฟล์งานต่างๆ	9.70 (39)	22.30 (90)	31.10 (126)	23.80 (96)	13.10 (53)	2.91	1.16	ปานกลาง
22. ท่านอ่านหนังสือออนไลน์ ผ่านสมาร์ตโฟน	12.60 (51)	26.00 (105)	29.00 (117)	20.50 (83)	11.90 (48)	3.06	1.20	ปานกลาง
23. ท่านใช้สมาร์ตโฟนเพื่อการ Chat ผ่าน Facebook เป็นส่วนมาก	43.60 (176)	30.40 (123)	18.80 (76)	4.50 (18)	2.70 (11)	4.07	1.02	มาก

ตารางที่ 5 (ต่อ)

(n=404)

พฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟน	ระดับ (จำนวน / ร้อยละ)					\bar{X}	S.D.	ระดับ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
24. ส่วนมากท่านมักสื่อสารกับผู้อื่นผ่าน โปรแกรม Line	34.70 (140)	33.90 (137)	18.00 (73)	8.40 (34)	5.00 (20)	3.84	1.13	มาก
25. ในทุกๆ วันท่านจะเปิด Facebook เพื่อติดตามข่าวสาร	52.70 (213)	28.20 (114)	13.10 (53)	3.70 (15)	2.30 (9)	4.25	0.97	มากที่สุด
26. ท่านใช้สมาร์ตโฟนเพื่อการส่งและรับ E-mail	13.40 (54)	27.50 (111)	32.40 (131)	15.10 (61)	11.60 (47)	3.15	1.18	ปานกลาง
27. ท่านหารายได้จากอินเทอร์เน็ตผ่านสมาร์ตโฟน	8.90 (36)	16.10 (65)	17.60 (71)	16.30 (66)	41.10 (166)	2.35	1.38	น้อย
28. ท่านติดตามความเคลื่อนไหวของผู้อื่นผ่านสมาร์ตโฟน (ส่อง)	25.70 (104)	28.50 (115)	30.40 (123)	8.90 (36)	6.50 (26)	3.58	1.15	มาก
29. ท่านใช้สมาร์ตโฟนในการทำธุรกรรมทางการเงิน , ผัก ถอน โอน จ่าย	15.80 (64)	18.10 (73)	19.30 (78)	18.10 (73)	28.70 (116)	2.74	1.44	ปานกลาง
ผลรวมพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟน						3.51	0.57	มาก

1.3 พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนตามตารางที่ 5 สามารถอธิบายรายละเอียดได้ดังนี้

เพื่อการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟน อยู่ในระดับมากที่สุด จำนวน 172 คน คิดเป็นร้อยละ 42.60 รองลงมาคือระดับมาก จำนวน 186 คน คิดเป็นร้อยละ 46.00 ในระดับปานกลางจำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 9.90 ส่วนในระดับน้อย มีจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.70 และในระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.70 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.28 (S.D = 0.73)

เพื่อเป็นแหล่งทรัพยากรในการช่วยเหลือเกื้อกูล จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟนในระดับมาก มีจำนวนถึง 199 คน คิดเป็นร้อยละ 49.30 รองลงมาคือระดับปานกลาง จำนวน 95 คน คิดเป็นร้อยละ 23.50 ส่วนในระดับมากที่สุด มีจำนวน 94 คน คิดเป็นร้อยละ 23.30 ระดับน้อย มีจำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 3.20 และในระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.70 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.90 (S.D = 0.81)

เพื่อขอความช่วยเหลือ จากการศึกษาพบว่าส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถามเคยขอความช่วยเหลือจากผู้อื่นผ่านสมาร์ทโฟน ในระดับมาก มีจำนวน 144 คน คิดเป็นร้อยละ 35.60 รองลงมาคือระดับปานกลางจำนวน 135 คน คิดเป็นร้อยละ 33.40 ส่วนในระดับมากที่สุดมีจำนวน 73 คน คิดเป็นร้อยละ 18.10 ในระดับน้อยมีจำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 8.70 และในระดับน้อยที่สุดจำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 4.20 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.54 (S.D = 1.01)

เพื่อลดความตึงเครียด จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟน อยู่ในระดับมากที่สุด จำนวน 161 คน คิดเป็นร้อยละ 39.90 รองลงมาคือระดับมาก มีจำนวน 144 คนคิดเป็นร้อยละ 35.60 ในระดับปานกลาง จำนวน 83 คน คิดเป็นร้อยละ 20.50 ส่วนในระดับน้อยมีจำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 2.50 และระดับน้อยที่สุดมีจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 1.50 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.09 (S.D = 0.91)

เพื่อสร้างคุณค่าให้กับตัวเอง จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟน อยู่ในระดับมาก มีจำนวน 147 คน คิดเป็นร้อยละ 36.40 รองลงมาคือ ระดับปานกลาง มีจำนวน 145 คน คิดเป็นร้อยละ 35.90 ส่วนในระดับมากที่สุด มีจำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 17.10 ระดับน้อย มีจำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 7.90 และในระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 2.70 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.57 (S.D = 0.95)

เพื่อการสร้างเอกลักษณ์ให้กับตนเองและกลุ่ม จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟน อยู่ในระดับ ปานกลาง จำนวน 144 คน คิดเป็นร้อยละ 35.60 รองลงมาคือระดับมาก จำนวน 128 คน คิดเป็นร้อยละ 31.70 ส่วนระดับน้อยมีจำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 17.10 ส่วน ระดับมากที่สุดมีจำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 10.40 และระดับน้อยที่สุดมีเพียง 21 คน คิดเป็นร้อยละ 5.20 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.25 (S.D = 1.02)

เพื่อลดความขัดแย้ง จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟน อยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 159 คน คิดเป็นร้อยละ 39.40 รองลงมาคือ ระดับมาก จำนวน 104 คน คิดเป็นร้อยละ 25.70 ในระดับน้อย จำนวน 86 คน คิดเป็นร้อยละ 21.30 ส่วนระดับมากที่สุดมีจำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 6.90 และระดับน้อยที่สุด จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 6.70 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.05 (S.D = 1.00)

เพื่อติดตามเหตุการณ์ให้ทัน จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟน อยู่ในระดับมากที่สุด มีจำนวน 183 คน คิดเป็นร้อยละ 45.30 รองลงมาคือ ระดับมาก มีจำนวน 147 คน คิดเป็นร้อยละ 36.40 ระดับปานกลาง มีจำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 13.60 ส่วนระดับน้อย มีจำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 3.50 และระดับน้อยที่สุดมีจำนวนเพียง 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.20 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.21 (S.D = 0.89)

เพื่อระบายความในใจหรือความรู้สึก จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟน ในระดับมาก มีจำนวน 111 คน คิดเป็นร้อยละ 27.50 รองลงมาคือ ระดับปานกลาง มีจำนวน 95 คน คิดเป็นร้อยละ 23.50 ในระดับน้อย มีจำนวน 82 คน คิดเป็นร้อยละ 20.30 ส่วนในระดับมากที่สุด มีจำนวน 72 คน คิดเป็นร้อยละ 17.80 และในระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 10.90 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.21 (S.D = 1.25)

เพื่อฆ่าเวลา จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟนอยู่ในระดับมากที่สุด มีจำนวน 146 คน คิดเป็นร้อยละ 36.10 รองลงมาคือระดับมาก มีจำนวน 136 คน คิดเป็นร้อยละ 33.70 ในระดับปานกลาง มีจำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 21.80 ส่วนในระดับน้อยมีจำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 6.70 และในระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 1.70 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.95 (S.D = 1.00)

เพื่อแก้เหงา จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟนอยู่ในระดับมากที่สุด มีจำนวน 139 คน คิดเป็นร้อยละ 34.40 รองลงมาคือ ระดับมาก มีจำนวน 131 คน คิดเป็นร้อยละ 32.40 ในระดับปานกลาง มีจำนวน 99 คน คิดเป็นร้อยละ 24.50 ในระดับน้อย

มีจำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 6.40 และในระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 2.20 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.90 (S.D = 1.01)

เพื่อเป็นงานอดิเรก จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟนอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 121 คน คิดเป็นร้อยละ 30.00 รองลงมาคือ ระดับมาก มีจำนวน 107 คน คิดเป็นร้อยละ 26.50 ในระดับมากที่สุด มีจำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 22.30 ส่วนระดับน้อย มีจำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 15.30 และในระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 5.60 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.43 (S.D = 1.16)

เพื่อการฟังเพลง จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟนในระดับมากที่สุด มีจำนวน 143 คน คิดเป็นร้อยละ 35.40 รองลงมาคือ ระดับมาก มีจำนวน 121 คนคิดเป็นร้อยละ 30.00 ระดับปานกลาง มีจำนวน 74 คน คิดเป็นร้อยละ 18.30 ส่วนระดับน้อย มีจำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 11.40 และน้อยที่สุด มีจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 5.00 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.79 (S.D = 1.18)

เพื่อดูหนัง จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟนในระดับมาก มีจำนวน 113 คน คิดเป็นร้อยละ 28.00 รองลงมาคือ ระดับมากที่สุด มีจำนวน 140 คน คิดเป็นร้อยละ 25.70 ระดับ ปานกลาง มีจำนวน 95 คน คิดเป็นร้อยละ 23.50 ส่วนระดับน้อย และน้อยมากที่สุด มีจำนวนเท่ากัน คือ 46 คน คิดเป็นร้อยละ 11.40 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.45 (S.D = 1.29)

เพื่อเป็นข้อมูลทางการศึกษา จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟนในระดับมาก มีจำนวน 177 คน คิดเป็นร้อยละ 43.80 รองลงมาคือ ระดับมากที่สุด มีจำนวน 141 คน คิดเป็นร้อยละ 34.90 ระดับปานกลาง มีจำนวน 73 คน คิดเป็นร้อยละ 18.10 ส่วนระดับน้อย มีจำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 2.00 และระดับน้อยที่สุด มีจำนวนเพียง 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.02 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.09 (S.D = 0.84)

เพื่อบันทึกข้อมูล จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟนอยู่ในระดับมาก มีจำนวน 176 คน คิดเป็นร้อยละ 43.60 รองลงมาคือ ระดับปานกลาง มีจำนวน 110 คน คิดเป็นร้อยละ 27.20 ระดับมากที่สุด มีจำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 21.80 ส่วนในระดับน้อย มีจำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 5.20 และในระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 2.20 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.77 (S.D = 0.92)

เพื่อการตัดสินใจ จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟนอยู่ในระดับมาก มีจำนวน 110 คน คิดเป็นร้อยละ 27.20 รองลงมาคือ ระดับมากที่สุด มีจำนวน 105 คน คิดเป็นร้อยละ 26.00 ในระดับปานกลาง มีจำนวน 103 คน คิดเป็นร้อยละ 25.50 ส่วนระดับน้อย มีจำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.10 และในระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 10.10 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.47 (S.D = 1.62)

เพื่อการถ่ายภาพ จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟนอยู่ในระดับมาก มีจำนวน 144 คน คิดเป็นร้อยละ 35.60 รองลงมาคือ ระดับมากที่สุด มีจำนวน 135 คน คิดเป็นร้อยละ 33.40 ในระดับปานกลาง มีจำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 ส่วนในระดับน้อย มีจำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 5.90 และในระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 5.00 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.86 (S.D = 1.09)

เพื่อการดูรูปภาพ จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟนอยู่ในระดับมาก มีจำนวน 165 คน คิดเป็นร้อยละ 40.80 รองลงมาคือ ระดับมากที่สุดมีจำนวน 151 คน คิดเป็นร้อยละ 37.00 ในระดับปานกลาง มีจำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 14.90 ส่วนระดับน้อย มีจำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 4.20 และระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 2.70 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.05 (S.D = 0.96)

เพื่อการท่องเที่ยว จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟนอยู่ในระดับมากมีจำนวน 161 คน คิดเป็นร้อยละ 39.90 รองลงมาคือ ระดับปานกลางมีจำนวน 144 คน คิดเป็นร้อยละ 28.20 ส่วนในระดับมากที่สุด มีจำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 21.80 ในระดับน้อย มีจำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 7.40 และในระดับน้อยที่สุด มีจำนวนเพียง 11 คน คิดเป็นร้อยละ 2.70 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.70 (S.D = 0.97)

เพื่อการเปิดและแก้ไขไฟล์งาน จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟนอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 126 คน คิดเป็นร้อยละ 31.20 รองลงมาคือ ระดับน้อย มีจำนวน 96 คน คิดเป็นร้อยละ 23.80 ส่วนในระดับมาก มีจำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 22.30 ในระดับน้อยที่สุดมีจำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 13.10 และต่ำสุดคือ ระดับมากที่สุด มีจำนวนเพียง 39 คน คิดเป็นร้อยละ 9.70 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.91 (S.D = 1.16)

เพื่ออ่านหนังสือออนไลน์ จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟนอยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 117 คน คิดเป็นร้อยละ 29.00 รองลงมาคือ ระดับมาก มีจำนวน 105 คน คิดเป็นร้อยละ 26.00 ระดับน้อย มีจำนวน 83 คน คิดเป็นร้อยละ 20.50 ส่วนระดับมาก

ที่สุด มีจำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 12.60 และในระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 11.90 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.06 (S.D = 1.20)

เพื่อการพูดคุยผ่านเฟซบุ๊ก จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟนอยู่ในระดับมากที่สุด มีจำนวน 176 คน คิดเป็นร้อยละ 43.60 รองลงมาคือ ระดับมาก มีจำนวน 123 คน คิดเป็นร้อยละ 30.40 ระดับปานกลาง มีจำนวน 76 คน คิดเป็นร้อยละ 18.80 ส่วนระดับน้อย มีจำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 4.50 และสุดท้ายระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 2.70 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.07 (S.D = 1.02)

เพื่อการสื่อสารกับผู้อื่นผ่านโปรแกรมไลน์ จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟนอยู่ในระดับมากที่สุด มีจำนวน 140 คน คิดเป็นร้อยละ 34.70 รองลงมาคือ ระดับมาก มีจำนวน 137 คน คิดเป็นร้อยละ 33.90 ในระดับปานกลาง มีจำนวน 73 คน คิดเป็นร้อยละ 18.10 ส่วนระดับน้อย มีจำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 8.40 และระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 5.00 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.84 (S.D = 1.13)

เพื่อการเปิดเฟซบุ๊ก เพื่อติดตามข่าวสารในทุกๆ วัน จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟนอยู่ในระดับมากที่สุด มีจำนวนถึง 213 คน คิดเป็นร้อยละ 52.70 รองลงมาคือ ระดับมาก มีจำนวน 114 คน คิดเป็นร้อยละ 28.20 ในระดับปานกลาง มีจำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 13.10 ส่วนในระดับน้อย มีจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 3.70 และในระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 2.00 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.25 (S.D = 0.97)

เพื่อการส่งและรับอีเมล จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟนอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 131 คน คิดเป็นร้อยละ 32.40 รองลงมาคือ ระดับมาก มีจำนวน 111 คน คิดเป็นร้อยละ 27.50 ในระดับน้อยมีจำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 15.10 ส่วนในระดับมากที่สุด มีจำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 13.40 และในระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 11.60 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.15 (S.D = 1.18)

เพื่อหารายได้จากอินเทอร์เน็ต จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟนอยู่ในระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 166 คน คิดเป็นร้อยละ 41.10 รองลงมาคือ ระดับปานกลาง มีจำนวน 71 คน คิดเป็นร้อยละ 17.60 ในระดับน้อย มีจำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 16.30 ส่วนในระดับมาก มีจำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 16.10 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 8.90 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.35 (S.D = 1.38)

เพื่อติดตามความเคลื่อนไหวของผู้อื่น จากการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ใช้สมาร์ทโฟนอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 123 คน คิดเป็นร้อยละ 30.40 รองลงมาคือ ระดับมาก มีจำนวน 115 คน คิดเป็นร้อยละ 28.50 ในระดับมาก มีจำนวน 104 คน คิดเป็นร้อยละ 25.70 ส่วนในระดับน้อย มีจำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 8.90 และสุดท้ายระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 6.40 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.8 (S.D = 1.15)

เพื่อการทำธุรกรรมทางการเงิน จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ใช้สมาร์ทโฟน อยู่ในระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 116 คน คิดเป็นร้อยละ 28.70 รองลงมาคือ ระดับปานกลาง มีจำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 19.30 ส่วนระดับมาก และระดับน้อย มีจำนวนเท่ากันคือ 73 คน คิดเป็นร้อยละ 18.10 และสุดท้าย ในระดับมากที่สุด มีจำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 15.80 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.74 (S.D = 1.44)

โดยภาพรวมแล้วพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนของผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพียง การแลกเปลี่ยนและติดตามข้อมูลข่าวสารและการศึกษาที่มีการใช้มากที่สุด 3 อันดับแรกได้แก่ การใช้สมาร์ทโฟนเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร โดยมีค่าเฉลี่ยถึง 4.28 (S.D = 4.28) ส่วนพฤติกรรมการใช้ที่ผู้ตอบแบบสอบถามใช้รองลงมาคือ การใช้สมาร์ทโฟนเปิดเฟซบุ๊กเพื่อ ติดตามข่าวสาร ในทุกๆวัน มีค่าเฉลี่ยถึง 4.25 (S.D = 0.97) และการใช้สมาร์ทโฟนเพื่อ หาข้อมูลทางการศึกษา มีค่าเฉลี่ยถึง 4.09 (S.D = 0.84)

ขณะเดียวกันพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนของนักศึกษามีความเกี่ยวข้องกับการหารายได้ และการทำธุรกรรมทางการเงินรวมทั้งรวมทั้งใช้เพื่อการทำงานอยู่ในระดับน้อยโดยที่ การใช้สมาร์ทโฟนเพื่อหารายได้จากอินเทอร์เน็ต มีค่าเฉลี่ยเพียง 2.35 (S.D = 1.38) รองลงมาคือ การใช้สมาร์ทโฟนเพื่อการทำธุรกรรมทางการเงินมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.74 (S.D = 1.44) และสุดท้าย การใช้สมาร์ทโฟนเพื่อเปิดและแก้ไขไฟล์งาน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.91 (S.D = 1.16) โดยผลรวมของพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยถึง 3.51 (S.D. 0.57)

ตารางที่ 6 การใช้แอปพลิเคชันเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านสมาร์ทโฟน

(n=404)

การใช้แอปพลิเคชัน	ระดับ (จำนวน / ร้อยละ)					\bar{X}	S.D.	ระดับ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
1. Facebook	71.50 (289)	20.80 (84)	4.70 (19)	1.00 (4)	2.00 (8)	4.58	0.79	มากที่สุด
2. Line	49.80 (201)	28.20 (114)	14.00 (57)	4.00 (16)	4.00 (16)	4.15	1.06	มาก
3. We chat	0.70 (3)	3.80 (15)	5.90 (24)	13.10 (53)	76.50 (309)	1.39	0.81	น้อยที่สุด
4. What app	1.00 (4)	4.00 (16)	8.60 (35)	11.60 (47)	74.80 (302)	1.44	0.88	น้อยที่สุด
5. Instagram	26.70 (108)	24.30 (98)	21.80 (88)	9.40 (38)	17.80 (72)	3.32	1.42	ปานกลาง
6. Skype	3.00 (12)	3.70 (15)	14.00 (57)	20.60 (83)	58.70 (237)	1.71	1.03	น้อยที่สุด
7. Be Talk	1.50 (6)	3.20 (13)	6.90 (28)	10.40 (42)	78.00 (345)	1.39	0.86	น้อยที่สุด
8. Tango	0.00 (0)	3.20 (13)	6.40 (26)	11.40 (46)	79.00 (319)	1.33	0.73	น้อยที่สุด

ตารางที่ 6 (ต่อ)

(n=404)

การใช้แอปพลิเคชัน	ระดับ (จำนวน / ร้อยละ)					\bar{X}	S.D.	ระดับ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
9. Cam Frog	0.80 (3)	2.20 (9)	4.00 (16)	6.90 (28)	86.10 (348)	1.24	0.69	น้อย ที่สุด
10. E-mail	11.90 (48)	23.00 (93)	36.90 (149)	15.30 (62)	12.90 (52)	3.05	1.17	ปาน กลาง
11. Twitter	16.60 (67)	10.90 (44)	14.60 (59)	12.90 (52)	45.00 (182)	2.41	1.53	น้อย
12. เกมออนไลน์	15.60 (65)	13.60 (55)	17.10 (69)	16.80 (68)	36.90 (149)	2.54	1.48	น้อย
ผลรวมการใช้แอปพลิเคชัน						2.38	0.52	น้อย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้แอปพลิเคชันเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านสมาร์ทโฟนตามตารางที่ 6 สามารถอธิบายรายละเอียดได้ดังนี้

แอปพลิเคชันเฟซบุ๊ก (Facebook) พบว่ามีผู้ตอบแบบสอบถามใช้อยู่ในระดับมากที่สุด มีจำนวน 289 คน คิดเป็นร้อยละ 71.50 รองลงมาคือ ระดับมาก มีจำนวน 84 คน คิดเป็นร้อยละ 20.80 ระดับปานกลาง มีจำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 1.00 ส่วนระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 2.00 และสุดท้ายระดับน้อย มีจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.00 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.58 (S.D = 0.79)

แอปพลิเคชันไลน์ (Line) พบว่ามีผู้ตอบแบบสอบถามใช้อยู่ในระดับมากที่สุด มีจำนวน 201 คน คิดเป็นร้อยละ 49.80 รองลงมาคือ ระดับมาก มีจำนวน 114 คน คิดเป็นร้อยละ 28.20

ในระดับปานกลางมีจำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 14.10 ส่วนในระดับน้อย และในระดับน้อยที่สุด มีจำนวนเท่ากันคือ 16 คน คิดเป็นร้อยละ 4.00 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.15 (S.D = 1.06)

แอปพลิเคชันวี แชท (We chat) พบว่ามีผู้ตอบแบบสอบถามใช้อยู่ในระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 309 คน คิดเป็นร้อยละ 76.50 รองลงมาคือ ในระดับน้อย มีจำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 13.10 ในระดับปานกลาง มีจำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 5.90 ส่วนในระดับมาก มีจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 3.70 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.70 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.39 (S.D = 0.81)

แอปพลิเคชัน วอท แอป (What app) พบว่ามีผู้ตอบแบบสอบถามใช้อยู่ในระดับน้อยที่สุดมีจำนวน 302 คน คิดเป็นร้อยละ 74.80 รองลงมาคือ ระดับน้อย มีจำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 11.60 ระดับปานกลาง มีจำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 8.70 ส่วนในระดับมาก มีจำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 4.00 และในระดับมากที่สุด มีจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.00 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.44 (S.D = 0.88)

แอปพลิเคชันอินสตราแกรม (Instagram) พบว่ามีผู้ตอบแบบสอบถามใช้อยู่ในระดับมากที่สุดมีจำนวน 108 คน คิดเป็นร้อยละ 26.70 รองลงมาคือ ระดับมาก มีจำนวน 98 คน คิดเป็นร้อยละ 24.30 ในระดับปานกลาง มีจำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 21.80 ส่วนในระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 72 คน คิดเป็นร้อยละ 17.80 และสุดท้ายระดับน้อย มีจำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 9.40 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.32 (S.D = 1.42)

แอปพลิเคชันสไกป์ (Skype) พบว่ามีผู้ตอบแบบสอบถามใช้อยู่ในระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 237 คน คิดเป็นร้อยละ 58.70 รองลงมาคือระดับน้อย มีจำนวน 83 คน คิดเป็นร้อยละ 20.50 ในระดับปานกลางมีจำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 14.00 ส่วนในระดับมาก มีจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 3.70 และในระดับมากที่สุด มีจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 3.00 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.71 (S.D = 1.03)

แอปพลิเคชันบี ทอล์ค (Be Talk) พบว่ามีผู้ตอบแบบสอบถามใช้อยู่ในระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 345 คน คิดเป็นร้อยละ 78.00 รองลงมาคือ ระดับน้อย มีจำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 10.40 ในระดับปานกลาง มีจำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 6.90 ส่วนระดับมากมีจำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 3.20 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 1.50 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.39 (S.D = 0.86)

แอปพลิเคชันแทงโก้ (Tango) พบว่ามีผู้ตอบแบบสอบถามใช้อยู่ในระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 319 คน คิดเป็นร้อยละ 79.00 รองลงมาคือ ระดับน้อย มีจำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 11.40 ในระดับปานกลางมีจำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 6.40 ส่วนในระดับมาก มีจำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 3.20 สุดท้ายในระดับมากที่สุด มีจำนวน 0 คน คิดเป็นร้อยละ 0.00 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.33 (S.D = 0.73)

แอปพลิเคชันแคม ฟร็อก (Cam Frog) พบว่ามีผู้ตอบแบบสอบถามใช้อยู่ในระดับน้อยที่สุดมีจำนวน 348 คน คิดเป็นร้อยละ 86.10 รองลงมาคือ ระดับน้อย มีจำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 6.90 ในระดับปานกลาง มีจำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 4.00 ส่วนระดับมาก มีจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 2.20 และในระดับมากที่สุด มีจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.70 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.24 (S.D = 0.69)

แอปพลิเคชันอีเมล (E-mail) พบว่ามีผู้ตอบแบบสอบถามใช้อยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 149 คน คิดเป็นร้อยละ 36.90 รองลงมาคือ ระดับมาก มีจำนวน 94 คน คิดเป็นร้อยละ 23.00 ส่วนระดับน้อยมีจำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 15.30 ระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 12.90 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 11.90 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.05 (S.D = 1.17)

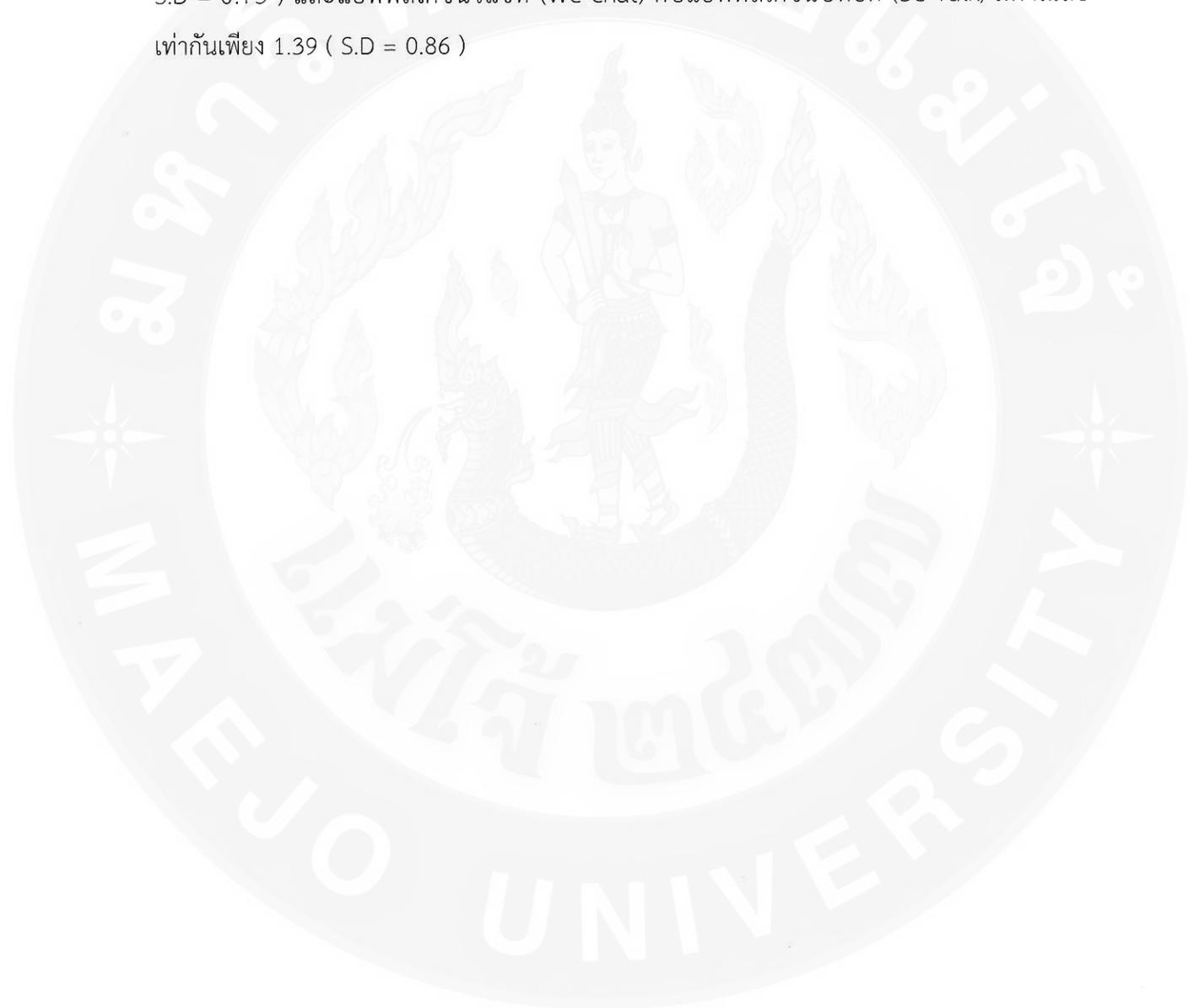
แอปพลิเคชันทวิตเตอร์ (Twitter) พบว่ามีผู้ตอบแบบสอบถามใช้อยู่ในระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 182 คน คิดเป็นร้อยละ 45.00 รองลงมาคือ ระดับมากที่สุด มีจำนวน 67 คน คิดเป็นร้อยละ 16.60 ในระดับปานกลาง มีจำนวน 59 คน คิดเป็นร้อยละ 12.90 ส่วนระดับน้อย มีจำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 12.90 และระดับมาก มีจำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 10.90 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.41 (S.D = 1.53)

แอปพลิเคชันเกมออนไลน์ (Game Online) พบว่ามีผู้ตอบแบบสอบถามใช้อยู่ในระดับน้อยที่สุดมีจำนวน 149 คน คิดเป็นร้อยละ 36.90 รองลงมาอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 17.10 ในระดับน้อยมีจำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 16.80 ส่วนในระดับมากที่สุด มีจำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 15.60 และในระดับมาก มีจำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 13.60 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.54 (S.D = 1.48)

โดยภาพรวมแล้วแอปพลิเคชันเครือข่ายสังคมเป็นแอปพลิเคชันที่ช่วยในการติดต่อสื่อสารและเพื่อการติดตามข่าวสาร ซึ่งมีการใช้ในระดับมากที่สุด 3 อันดับแรกได้แก่ แอปพลิเคชันเฟซบุ๊ก (Facebook) โดยมีค่าเฉลี่ยถึง 4.58 (S.D = 0.79) ส่วนแอปพลิเคชันที่ผู้ตอบแบบสอบถาม

ใช้มากที่สุดรองลงมาคือ แอปพลิเคชันไลน์ (Line) โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.15 (S.D = 1.06) และแอปพลิเคชันอินสตราแกรม (Instagram) มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.32 (S.D = 1.42)

ขณะเดียวกันแอปพลิเคชันเครือข่ายสังคมที่ผู้ตอบแบบสอบถามใช้น้อยที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ แอปพลิเคชันแคม ฟร็อก (Cam Frog) มีค่าเฉลี่ยเพียง 1.24 (S.D = 0.69) ส่วนแอปพลิเคชันที่ผู้ตอบแบบสอบถามใช้น้อยที่สุดรองลงมาคือ แทงโก้ (Tango) มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.33 (S.D = 0.73) และแอปพลิเคชันวีแชท (We chat) กับแอปพลิเคชันบีทอล์ค (Be Talk) มีค่าเฉลี่ยเท่ากันเพียง 1.39 (S.D = 0.86)



ส่วนที่ 3. ลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้า

- เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับ
1. การเสพติดสมาร์ทโฟน
 2. ความสัมพันธ์กับคนรอบข้างถูกรบกวน
 3. ความสับสนในตัวเอง

ตารางที่ 7 การเสพติดสมาร์ทโฟน

(n=404)

การเสพติดสมาร์ทโฟน	ระดับ (จำนวน / ร้อยละ)					\bar{X}	S.D.	ระดับ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยสุด			
1. ท่านรู้สึกหงุดหงิดเมื่อไม่ได้ใช้สังคมออนไลน์ผ่านสมาร์ทโฟน	3.70 (15)	15.30 (62)	40.10 (162)	26.50 (107)	14.40 (58)	2.67	1.01	ปานกลาง
2. ท่านรู้สึกกังวลเมื่อขาดสมาร์ทโฟน	7.20 (29)	20.30 (82)	34.30 (139)	28.50 (115)	9.70 (39)	2.86	1.07	ปานกลาง
3. ท่านพกพาสมาร์ทโฟนติดตัวตลอดเวลา	36.40 (147)	32.40 (133)	20.30 (82)	8.20 (33)	2.70 (11)	3.91	1.06	มาก
4. ท่านใช้สมาร์ทโฟนเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตตลอดเวลา	30.90 (125)	28.50 (115)	25.00 (101)	10.20 (41)	5.40 (22)	3.69	1.16	มาก
5. ท่านใช้สมาร์ทโฟนโดยไม่คำนึงว่าเป็นสถานที่ใด	11.60 (47)	19.10 (77)	36.90 (149)	24.00 (97)	8.40 (34)	3.01	1.11	ปานกลาง

ตารางที่ 7 (ต่อ)

(n=404)

การเสพติดสมาร์ทโฟน	ระดับ (จำนวน / ร้อยละ)					\bar{X}	S.D.	ระดับ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
6. ท่านใช้สมาร์ทโฟนเป็นครั้งแรกหลังตื่นนอน	25.70 (104)	27.00 (109)	26.70 (108)	13.40 (54)	7.20 (29)	3.50	1.21	มาก
7. ท่านใช้สมาร์ทโฟนเป็นครั้งสุดท้ายก่อนนอน	33.10 (134)	37.10 (150)	19.10 (77)	5.70 (23)	5.00 (20)	3.87	1.08	มาก
8. ท่านเช็คข้อความผ่านสมาร์ทโฟนตลอดเวลา	18.30 (74)	28.20 (114)	34.20 (138)	13.10 (53)	6.20 (25)	3.39	1.11	ปานกลาง
9. ท่านใช้สมาร์ทโฟนโดยไม่คำนึงว่าเป็นเวลาใด	10.90 (44)	22.30 (90)	31.40 (127)	27.00 (109)	8.40 (34)	3.00	1.12	ปานกลาง
10. ท่านคิดว่าชีวิตนี้ขาดสมาร์ทโฟนไม่ได้	7.40 (30)	18.90 (76)	30.90 (125)	25.20 (102)	17.60 (71)	2.73	1.17	ปานกลาง
11. ท่านมีการตอบข้อความทันทีเมื่อมีเสียงเตือน	6.90 (28)	19.60 (79)	40.80 (165)	20.80 (84)	11.90 (48)	2.88	1.07	ปานกลาง
12. ท่านโพสต์รูปของท่านไม่ว่าทำกิจกรรมอะไร	2.70 (11)	13.40 (54)	27.20 (110)	31.40 (127)	25.10 (102)	2.36	1.08	น้อย

ตารางที่ 7 (ต่อ)

(n=404)

การเสพติดสมาร์ทโฟน	ระดับ (จำนวน / ร้อยละ)					\bar{X}	S.D.	ระดับ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
13. ท่านโพสต์ข้อความเพื่ออัพเดทตลอดเวลา	4.20 (17)	13.10 (53)	22.80 (92)	31.90 (129)	28.00 (113)	2.33	1.14	น้อย
14. ท่านใช้สมาร์ทโฟนเฉลี่ย มากกว่า 6 ชั่วโมงต่อวัน	16.30 (66)	23.50 (95)	32.70 (132)	16.40 (66)	11.10 (45)	3.17	1.21	ปานกลาง
15. ท่านใช้สมาร์ทโฟนเฉลี่ย มากกว่า 10 นาทีต่อครั้ง	14.40 (58)	30.20 (122)	33.70 (136)	15.30 (62)	6.40 (26)	3.30	1.09	ปานกลาง
16. ท่านผิดหวังกับการที่เพื่อนไม่อ่านและไม่ตอบข้อความของท่าน	7.70 (31)	17.60 (71)	34.70 (140)	24.30 (98)	15.70 (64)	2.76	1.14	ปานกลาง
17. ท่านคิดว่าสมาร์ทโฟนมีความสำคัญเสมือนเป็นปัจจัย ที่ 5 ของท่าน	11.60 (47)	23.00 (93)	38.20 (154)	18.30 (74)	8.90 (36)	3.10	1.10	ปานกลาง
ผลรวมระดับ การเสพติดสมาร์ทโฟน						3.09	0.72	ปานกลาง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการเสพติดสมาร์ทโฟนตามตารางที่ 7 สามารถอธิบายรายละเอียดได้ดังนี้

รู้สึกหงุดหงิดเมื่อไม่ได้ใช้สังคมออนไลน์ผ่านสมาร์ทโฟน จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 162 คน คิดเป็นร้อยละ 40.10 รองลงมาคือ ระดับน้อย มีจำนวน 107 คน คิดเป็นร้อยละ 26.50 ในระดับมาก มีจำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 37.70 ส่วนระดับน้อยที่สุดมีจำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 14.40 และสุดท้ายระดับมากที่สุดมีจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 37.70 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.67 (S.D = 1.01)

รู้สึกกังวลเมื่อขาดสมาร์ทโฟน จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 139 คน คิดเป็นร้อยละ 34.40 รองลงมาคือ ระดับน้อย มีจำนวน 115 คน คิดเป็นร้อยละ 28.50 ในระดับมาก มีจำนวน 82 คน คิดเป็นร้อยละ 20.30 ส่วนในระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 9.70 และสุดท้ายระดับมากที่สุด มีจำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 7.20 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.86 (S.D = 1.07)

การพกพาสมาร์ทโฟนติดตัวตลอดเวลา จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อยู่ในระดับมากที่สุด มีจำนวน 147 คน คิดเป็นร้อยละ 36.40 รองลงมาคือ ระดับมากมีจำนวน 133 คนคิดเป็นร้อยละ 32.40 ในระดับปานกลาง มีจำนวน 82 คน คิดเป็นร้อยละ 20.30 ส่วนในระดับน้อย มีจำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 8.20 และระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 2.70 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.91 (S.D = 1.06)

การใช้สมาร์ทโฟนเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตตลอดเวลา จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อยู่ในระดับ มากที่สุด มีจำนวน 125 คน คิดเป็นร้อยละ 30.90 รองลงมาคือ ระดับมาก มีจำนวน 115 คน คิดเป็นร้อยละ 28.50 ในระดับปานกลาง มีจำนวน 101 คน คิดเป็นร้อยละ 25.00 ส่วนระดับน้อยมีจำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 10.10 และสุดท้ายระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 5.40 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.69 (S.D = 1.16)

การใช้สมาร์ทโฟนโดยไม่คำนึงว่าเป็นสถานที่ใด จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 149 คน คิดเป็นร้อยละ 36.90 รองลงมาคือระดับน้อย มีจำนวน 97 คน คิดเป็นร้อยละ 24.00 ในระดับมาก มีจำนวน 77 คน คิดเป็นร้อยละ 19.10 ส่วนระดับมากที่สุดมีจำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 11.60 และระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 8.40 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.01 (S.D = 1.11)

การใช้สมาร์ทโฟนเป็นสิ่งแรกหลังตื่นนอน จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อยู่ในระดับมาก มีจำนวน 109 คน คิดเป็นร้อยละ 27.00 รองลงมาคือ ระดับปานกลาง มีจำนวน 108 คน คิดเป็นร้อยละ 26.70 ในระดับมากที่สุดมีจำนวน 104 คน คิดเป็นร้อยละ 25.70 ส่วนระดับน้อย มีจำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 13.40 และระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 7.20 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.50 (S.D = 1.21)

การใช้สมาร์ทโฟนเป็นสิ่งสุดท้ายก่อนนอน จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อยู่ในระดับมาก มีจำนวน 150 คน คิดเป็นร้อยละ 37.10 รองลงมาคือ ระดับมากที่สุด มีจำนวน 134 คน คิดเป็นร้อยละ 33.20 ในระดับปานกลาง มีจำนวน 77 คน คิดเป็นร้อยละ 19.10 ส่วนระดับน้อย มีจำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 5.70 และระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 5.00 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.87 (S.D = 1.08)

การเช็คข้อความผ่านสมาร์ทโฟนตลอดเวลา จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 138 คน คิดเป็นร้อยละ 34.20 รองลงมาคือ ระดับมาก มีจำนวน 144 คน คิดเป็นร้อยละ 28.20 ในระดับมากที่สุด มีจำนวน 74 คน คิดเป็นร้อยละ 18.30 ส่วนระดับน้อย มีจำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 13.10 และระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 6.20 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.39 (S.D = 1.11)

การใช้สมาร์ทโฟนโดยไม่คำนึงว่าเป็นเวลาใด จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ อยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 127 คน คิดเป็นร้อยละ 31.40 รองลงมาคือระดับน้อย มีจำนวน 109 คน คิดเป็นร้อยละ 27.00 ในระดับมาก มีจำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 22.30 ส่วนระดับมากที่สุด มีจำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 10.90 และระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 8.40 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.00 (S.D = 1.12)

คิดว่าชีวิตนี้ขาดสมาร์ทโฟนไม่ได้ จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 125 คน คิดเป็นร้อยละ 30.90 รองลงมาคือ ระดับน้อย มีจำนวน 102 คน คิดเป็นร้อยละ 25.20 ในระดับมาก มีจำนวน 76 คน คิดเป็นร้อยละ 18.80 ส่วนระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 71 คนคิดเป็นร้อยละ 17.60 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 7.40 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.73 (S.D = 1.17)

การตอบข้อความทันทีเมื่อมีเสียงเตือน จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 165 คน คิดเป็นร้อยละ 40.80 รองลงมาคือ ระดับน้อย มีจำนวน 84 คน คิดเป็นร้อยละ 20.80 ในระดับมาก มีจำนวน 79 คน คิดเป็นร้อยละ 19.60 ส่วนระดับ

น้อยที่สุด มีจำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 19.90 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 6.90 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.88 (S.D = 1.07)

การโพสต์รูปไม่ว่าทำกิจกรรมอะไร จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อยู่ในระดับน้อย มีจำนวน 127 คน คิดเป็นร้อยละ 31.40 รองลงมาคือ ระดับปานกลาง มีจำนวน 110 คน คิดเป็นร้อยละ 27.20 ในระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 102 คน คิดเป็นร้อยละ 25.20 ส่วนระดับมาก มีจำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 13.40 และระดับมากที่สุด มีจำนวนเพียง 11 คน คิดเป็นร้อยละ 2.70 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.36 (S.D = 1.08)

การโพสต์ข้อความเพื่ออัปเดตตลอดเวลา จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อยู่ในระดับน้อย มีจำนวน 129 คน คิดเป็นร้อยละ 31.90 รองลงมาคือ ระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 113 คน คิดเป็นร้อยละ 28.00 ในระดับปานกลาง มีจำนวน 92 คน คิดเป็นร้อยละ 22.80 ส่วนระดับมาก มีจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 13.10 และสุดท้ายระดับมากที่สุด มีจำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 4.20 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.33 (S.D = 1.14)

การใช้สมาร์ทโฟนเฉลี่ย มากกว่า 6 ชั่วโมงต่อวัน จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 132 คน คิดเป็นร้อยละ 32.70 รองลงมาคือ ระดับมาก มีจำนวน 95 คน คิดเป็นร้อยละ 23.50 ส่วนระดับน้อย และระดับมากที่สุด มีสัดส่วนเท่ากันคือ มีจำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 16.30 และสุดท้ายในระดับ น้อยที่สุด มีจำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.10 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.17 (S.D = 1.21)

การใช้สมาร์ทโฟนเฉลี่ย มากกว่า 10 นาทีต่อครั้ง จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 136 คน คิดเป็นร้อยละ 33.70 รองลงมาคือ ระดับมาก มีจำนวน 122 คน คิดเป็นร้อยละ 30.20 ในระดับน้อย มีจำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 15.30 ส่วนระดับมากที่สุด มีจำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 14.40 และระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 6.40 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.30 (S.D = 1.09)

การผิดหวังกับการที่เพื่อนไม่อ่านและไม่ตอบข้อความ จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 140 คน คิดเป็นร้อยละ 34.70 รองลงมาคือ ระดับน้อย มีจำนวน 98 คน คิดเป็นร้อยละ 24.30 ในระดับมาก มีจำนวน 71 คน คิดเป็นร้อยละ 17.60 ส่วนระดับน้อยที่สุดมีจำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 15.80 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 7.70 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.76 (S.D = 1.14)

สมาร์ทโฟนมีความสำคัญเสมือนเป็นปัจจัย ที่ 5 จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 154 คน คิดเป็นร้อยละ 38.10 รองลงมาคือ ระดับมาก มีจำนวน 93 คน คิดเป็นร้อยละ 23.00 ในระดับน้อยมีจำนวน 74 คน คิดเป็นร้อยละ 18.30 ส่วนระดับมากที่สุด มีจำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 11.60 และในระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 8.90 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.10 (S.D = 1.10)

โดยภาพรวมแสดงให้เห็นถึงการเสพติดสมาร์ทโฟนของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีการตอบมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ การพกพาสมาร์ทโฟนติดตัวตลอดเวลา โดยมีค่าเฉลี่ยถึง 3.91 (S.D = 1.06) รองลงมาคือ การใช้สมาร์ทโฟนเป็นสิ่งสุดท้ายก่อนนอน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.87 (S.D = 1.08) และการใช้สมาร์ทโฟนเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตตลอดเวลา โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.69 (S.D = 1.16)

และการเสพติดสมาร์ทโฟนที่มีผู้ตอบแบบสอบถาม มีการตอบน้อยที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ การโพสต์ข้อความเพื่ออวดเททตลอดเวลา โดยมีค่าเฉลี่ยเพียง 2.33 (S.D = 1.14) รองลงมาคือ การโพสต์รูปไม่ว่าทำกิจกรรมอะไร โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.36 (S.D = 1.08) และการผิดหวังกับการที่เพื่อนไม่อ่านและไม่ตอบข้อความ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.76 (S.D = 1.14)

ผลการศึกษาแสดงถึงลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้าในแง่การเสพติดสมาร์ทโฟนโดยภาพรวมอยู่ในระดับ ปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.09 (S.D = 0.72)

ตารางที่ 8 ความความสัมพันธ์กับคนรอบข้างถูกรบกวน

(n=404)

ความความสัมพันธ์กับคน รอบข้างถูกรบกวน	ระดับ (จำนวน / ร้อยละ)					\bar{X}	S.D.	ระดับ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
1. ท่านแบ่งปันความรู้สึก และเรื่องราวต่างๆ กับคนใน ครอบครัวน้อยลง	2.20 (9)	11.09 (48)	43.60 (176)	23.90 (123)	9.40 (38)	2.64	0.88	ปาน กลาง
2. ท่านแบ่งปันความรู้สึก ต่างๆ กับเพื่อนรอบข้าง น้อยลง	1.20 (5)	8.70 (35)	44.30 (179)	37.90 (153)	7.90 (32)	2.57	0.80	น้อย
3. ท่านรู้สึกผูกพันกับ ครอบครัวน้อยลง	1.00 (4)	6.90 (28)	28.50 (115)	42.80 (173)	20.80 (84)	2.24	0.89	น้อย
4. ท่านรู้สึกผูกพันกับเพื่อน รอบข้างน้อยลง	1.70 (7)	8.20 (33)	28.00 (133)	43.50 (176)	18.60 (75)	2.30	0.92	น้อย
5. ท่านมีส่วนร่วมใน กิจกรรมต่างๆกับคนใน ครอบครัวน้อยลง	2.20 (9)	9.40 (38)	32.70 (132)	37.90 (153)	17.80 (72)	2.40	0.95	น้อย
6. ท่านมีส่วนร่วมใน กิจกรรมต่างๆ กับเพื่อน รอบข้างน้อยลง	2.20 (9)	10.40 (42)	29.30 (188)	41.30 (167)	16.80 (68)	2.39	0.95	น้อย

ตารางที่ 8 (ต่อ)

(n=404)

ความความสัมพันธ์กับคน รอบข้างถูกรบกวน	ระดับ (จำนวน / ร้อยละ)					\bar{X}	S.D.	ระดับ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยสุด			
7. ท่านใช้สมาร์ทโฟนเกือบ ตลอดเวลาขณะทำกิจกรรม ร่วมกับคนรอบข้าง	2.50 (10)	11.90 (48)	31.70 (128)	36.60 (148)	17.30 (70)	2.45	0.99	น้อย
8. ท่านสนทนากับคนรอบ ข้างแต่ตามองสมาร์ท โฟนเกือบตลอดเวลา	2.50 (10)	10.90 (44)	22.50 (91)	38.60 (156)	25.50 (103)	2.26	1.03	น้อย
9. ท่านใช้สมาร์ทโฟนขณะ สนทนาพูดคุยกับคนรอบ ข้าง	2.70 (11)	11.40 (46)	27.50 (111)	35.10 (142)	23.30 (94)	2.35	1.04	น้อย
10. ท่านสนใจเรื่องราวใน สมาร์ทโฟน มากกว่า เรื่องราวของคนรอบข้าง	1.00 (4)	8.70 (35)	26.20 (106)	37.60 (152)	26.50 (107)	2.20	0.96	น้อย
11. การใช้สมาร์ทโฟนทำให้ ท่านมีความสัมพันธ์กับคน รอบข้างน้อยลง	4.00 (16)	10.90 (44)	30.90 (125)	35.40 (143)	18.80 (76)	2.45	1.04	น้อย
12. ท่านชอบสร้าง ความสัมพันธ์กับเพื่อนใหม่ ในโลกออนไลน์มากกว่าทำ ความรู้จักกันตัวต่อตัว	2.20 (9)	11.10 (45)	21.60 (87)	34.20 (138)	30.90 (125)	2.19	1.06	น้อย

ตารางที่ 8 (ต่อ)

(n=404)

ความสัมพันธ์ กับคนรอบข้างถูกรบกวน	ระดับ (จำนวน / ร้อยละ)					\bar{X}	S.D.	ระดับ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
13. ท่านมีความสุขในการคุยกับเพื่อนในโลกออนไลน์มากกว่า คุยกับเพื่อนในโลกแห่งความจริง	1.90 (7)	10.90 (44)	25.40 (103)	30.40 (123)	31.40 (127)	2.21	1.05	น้อย
14. การใช้สมาร์ทโฟนของท่านทำลายความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง	3.00 (12)	13.10 (53)	21.30 (86)	32.90 (133)	29.70 (120)	2.26	1.11	น้อย
15. ท่านรู้ความเคลื่อนไหวของเพื่อนๆ ผ่านสมาร์ทโฟนมากกว่ารู้ผ่านโลกแห่งความจริง	6.40 (26)	24.50 (99)	35.90 (145)	21.60 (87)	11.60 (47)	2.92	1.08	ปานกลาง
16. การใช้สมาร์ทโฟนของท่านทำให้เห็นห่างจากครอบครัวมากขึ้น	2.70 (11)	11.90 (48)	22.50 (91)	37.40 (151)	25.50 (103)	2.28	1.05	น้อย
17. การใช้สมาร์ทโฟนของท่านทำให้เห็นห่างจากเพื่อนรอบข้างมากขึ้น	3.00 (12)	10.40 (42)	24.30 (98)	36.60 (148)	25.70 (104)	2.28	1.05	น้อย
ผลรวมระดับ ความสัมพันธ์กับคนรอบข้างถูกรบกวน						2.38	0.73	น้อย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความสัมพันธ์กับคนรอบข้างถูกรบกวนตามตารางที่ 8 สามารถอธิบายรายละเอียดได้ดังนี้

การแบ่งปันความรู้สึกและเรื่องราวต่างๆ กับคนในครอบครัวน้อยลง จากการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ตอบอยู่ในระดับ ปานกลาง มีจำนวน 176 คน คิดเป็นร้อยละ 23.90 รองลงมาคือ ในระดับน้อย มีจำนวน 123 คน คิดเป็นร้อยละ 9.40 ในระดับมาก มีจำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 11.09 ส่วนระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 9.40 และในระดับมากที่สุด มีจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 2.20 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.64 (S.D = 0.88)

การแบ่งปันความรู้สึกต่างๆ กับเพื่อนรอบข้างน้อยลง จากการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ตอบอยู่ในระดับ ปานกลาง มีจำนวน 179 คน คิดเป็นร้อยละ 44.30 รองลงมาคือ ระดับน้อยมีจำนวน 153 คน คิดเป็นร้อยละ 37.90 ในระดับมาก มีจำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 8.70 ส่วนระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 7.90 และในระดับมากที่สุด มีจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.20 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.57 (S.D = 0.80)

การผูกพันกับครอบครัวน้อยลง จากการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ตอบอยู่ในระดับน้อย มีจำนวน 173 คน คิดเป็นร้อยละ 42.80 รองลงมาคือ ระดับปานกลาง มีจำนวน 115 คน คิดเป็นร้อยละ 28.50 ในระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 20.80 ส่วนระดับมาก มีจำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 6.90 และในระดับมากที่สุด มีจำนวนเพียง 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.00 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.24 (S.D = 0.89)

การผูกพันกับเพื่อนรอบข้างน้อยลง จากการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ตอบอยู่ในระดับน้อย มีจำนวน 176 คน คิดเป็นร้อยละ 43.60 รองลงมาคือ ระดับปานกลาง มีจำนวน 133 คน คิดเป็นร้อยละ 28.00 ระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 18.60 ส่วนระดับมาก มีจำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 8.20 และ ระดับมากที่สุด มีจำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 1.70 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.30 (S.D = 0.92)

การมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆกับคนในครอบครัวน้อยลง จากการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ตอบอยู่ในระดับน้อย มีจำนวน 153 คน คิดเป็นร้อยละ 37.90 รองลงมาคือ ระดับปานกลางมีจำนวน 132 คน คิดเป็นร้อยละ 32.70 ระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 72 คน คิดเป็นร้อยละ 17.80 ส่วนระดับมาก มีจำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 9.40 และ ระดับมากที่สุด มีจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 2.20 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.40 (S.D = 0.95)

การมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ กับเพื่อนรอบข้างน้อยลง จากการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ตอบอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 188 คน คิดเป็นร้อยละ 29.20 รองลงมาคือ ระดับน้อย มีจำนวน 167 คน คิดเป็นร้อยละ 41.30 ระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 16.80 ส่วน ระดับมาก มีจำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 10.40 และ ระดับมากที่สุด มีจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 2.20 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.39 (S.D = 0.95)

การใช้สมาร์ทโฟนเกือบตลอดเวลาขณะทำกิจกรรมร่วมกับคนรอบข้าง จากการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ตอบอยู่ในระดับน้อย มีจำนวน 148 คน คิดเป็นร้อยละ 36.60 รองลงมาคือ ระดับปานกลาง มีจำนวน 128 คน คิดเป็นร้อยละ 31.70 ระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 17.30 ส่วน ระดับมาก มีจำนวน 48คน คิดเป็นร้อยละ 11.90 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 2.50 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.45 (S.D = 0.99)

การสนทนากับคนรอบข้างแต่ตามองสมาร์ทโฟนเกือบตลอดเวลา จากการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ตอบอยู่ในระดับน้อย มีจำนวน 156 คน คิดเป็นร้อยละ 36.60 รองลงมาคือระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 103 คน คิดเป็นร้อยละ 25.50 ระดับปานกลาง มีจำนวน 91 คน คิดเป็นร้อยละ 22.50 ส่วนในระดับมาก มีจำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 10.90 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 2.50 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.26 (S.D = 1.03)

การใช้สมาร์ทโฟนขณะสนทนาพูดคุยกับคนรอบข้าง จากการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ตอบอยู่ในระดับน้อย มีจำนวน 142 คน คิดเป็นร้อยละ 35.10 รองลงมาคือ ระดับปานกลาง มีจำนวน 111 คน คิดเป็นร้อยละ 27.50 ระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 94 คน คิดเป็นร้อยละ 23.30 ส่วนระดับมาก มีจำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 14.40 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 2.70 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.35 (S.D = 1.40)

การสนใจเรื่องราวในสมาร์ทโฟน มากกว่าเรื่องราวของคนรอบข้าง จากการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ตอบอยู่ในระดับน้อย มีจำนวน 152 คน คิดเป็นร้อยละ 37.60 รองลงมาคือ ระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 107 คน คิดเป็นร้อยละ 26.50 ระดับปานกลาง มีจำนวน 106 คน คิดเป็นร้อยละ 26.20 ส่วนระดับมาก มีจำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 8.70 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 4 คนคิดเป็นร้อยละ 1.00โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.20 (S.D = 0.96)

การใช้สมาร์ทโฟนทำให้มีความสัมพันธ์กับคนรอบข้างน้อยลง จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ตอบอยู่ในระดับน้อย มีจำนวน 143 คน คิดเป็นร้อยละ 35.40 รองลงมาคือ ระดับปานกลาง มีจำนวน 125 คน คิดเป็นร้อยละ 30.90 ระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 76 คน

คิดเป็นร้อยละ 18.80 ส่วนระดับมาก มีจำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 10.90 และระดับ มากที่สุด มีจำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 4.00 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.45 (S.D = 1.04)

การชอบสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนใหม่ในโลกออนไลน์มากกว่าทำความรู้จักกันตัวต่อตัว จากการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ตอบอยู่ในระดับน้อย มีจำนวน 138 คน คิดเป็นร้อยละ 34.20 รองลงมา คือ ระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 125 คน คิดเป็นร้อยละ 30.90 ระดับปานกลาง มีจำนวน 87 คน คิดเป็นร้อยละ 21.50 ส่วนระดับมาก มีจำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.10 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 2.20 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.19 (S.D = 1.06)

การมีความสุขในการคุยกับเพื่อนในโลกออนไลน์มากกว่า คุยกับเพื่อนในโลกแห่งความจริง จากการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ตอบอยู่ในระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 127 คน คิดเป็นร้อยละ 31.40 รองลงมาคือ ระดับน้อย มีจำนวน 123 คน คิดเป็นร้อยละ 30.40 ระดับปานกลาง มีจำนวน 103 คน คิดเป็นร้อยละ 25.50 ส่วนระดับมาก มีจำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 10.90 และระดับ มากที่สุด มีจำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 1.90 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.21 (S.D = 1.05)

การใช้สมาร์ทโฟนของทำลายความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง จากการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ตอบอยู่ในระดับน้อย มีจำนวน 133 คน คิดเป็นร้อยละ 32.90 รองลงมาคือ ระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 120 คน คิดเป็นร้อยละ 29.70 ระดับปานกลาง มีจำนวน 86 คนคิดเป็นร้อยละ 21.30 ส่วนระดับมาก มีจำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 13.10 และระดับ มากที่สุด มีจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 3.00 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.26 (S.D = 1.08)

การใช้สมาร์ทโฟนของทำให้รู้ความเคลื่อนไหวของเพื่อนๆ มากกว่ารู้ผ่านโลกแห่งความจริง จากการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ตอบอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 145 คน คิดเป็นร้อยละ 35.90 รองลงมา คือระดับมาก มีจำนวน 99 คน คิดเป็นร้อยละ 24.50 ระดับน้อย มีจำนวน 87 คน คิดเป็นร้อยละ 21.50 ส่วนระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 11.60 และระดับมากที่สุดมีจำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 6.40 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.92 (S.D = 1.08)

การใช้สมาร์ทโฟนทำให้เห็นห่างจากครอบครัวมากขึ้น จากการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ตอบอยู่ในระดับน้อย มีจำนวน 151 คน คิดเป็นร้อยละ 37.40 รองลงมาคือ ระดับน้อยที่สุดมีจำนวน 103 คน คิดเป็นร้อยละ 25.50 ระดับปานกลาง มีจำนวน 91

คน คิดเป็นร้อยละ 22.50 ส่วนระดับมาก มีจำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 11.90 และระดับ มากที่สุด มีจำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 2.70 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.28 (S.D = 1.05)

การใช้สมาร์ทโฟนทำให้เห็นห่างจากเพื่อนรอบข้างมากขึ้น จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ตอบอยู่ในระดับน้อย มีจำนวน 148 คน คิดเป็นร้อยละ 36.60 รองลงมาคือระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 104 คน คิดเป็นร้อยละ 25.70 ระดับปานกลาง มีจำนวน 98 คน คิดเป็นร้อยละ 24.30 ส่วนระดับมาก มีจำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 10.40 และระดับ มากที่สุด มีจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 3.00 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.28 (S.D = 1.05)

โดยภาพรวมแล้ว ความสัมพันธ์กับคนรอบข้างถูกรบกวน ที่มีผู้ตอบแบบสอบถามตอบมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ การใช้สมาร์ทโฟนของทำให้รู้ความเคลื่อนไหวของเพื่อนๆ มากกว่ารู้ผ่านโลกแห่งความจริง โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.92 (S.D = 1.08) รองลงมาคือ การแบ่งปันความรู้สึกและเรื่องราวต่างๆ กับคนในครอบครัวน้อยลง โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.64 (S.D = 0.88) และการแบ่งปันความรู้สึกต่างๆ กับเพื่อนรอบข้างน้อยลง จากการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถาม โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.57 (S.D = 0.80)

และส่วนความสัมพันธ์ กับคนรอบข้างถูกรบกวน ที่มีผู้ตอบแบบสอบถามตอบน้อย 3 อันดับแรก ได้แก่ การชอบสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนใหม่ในโลกออนไลน์มากกว่าทำความรู้จักกันตัวต่อตัว โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.19 (S.D = 1.06) รองลงมาคือ การสนใจเรื่องราวในสมาร์ทโฟนมากกว่าเรื่องราวของคนรอบข้าง โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.20 (S.D = 0.96) และการมีความสุขในการคุยกับเพื่อนในโลกออนไลน์มากกว่า คุยกับเพื่อนในโลกแห่งความจริง โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.21 (S.D = 1.05)

ผลการศึกษาแสดงถึงลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้าในมิติความสัมพันธ์ถูกรบกวน โดยภาพรวมอยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.38 (S.D. = 0.73)

ตารางที่ 9 ความสับสนในตัวเอง

(n=404)

ความความสับสนในตัวเอง	ระดับ (จำนวน / ร้อยละ)					\bar{X}	S.D.	ระดับ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยสุด			
1. ท่านมีความสุขกับการคุยแบบข้อความผ่านสมาร์ทโฟน มากกว่าการคุยแบบต่อหน้า	5.00 (20)	11.60 (47)	36.60 (148)	30.70 (124)	16.10 (65)	2.58	1.04	น้อย
2. สถานภาพ (Status) ของท่านในโลกเสมือนจริงมีความสอดคล้องกับสถานภาพที่เป็นอยู่จริง	18.30 (74)	30.20 (122)	32.20 (130)	12.60 (51)	6.70 (27)	3.40	1.12	ปานกลาง
3. ท่านชอบตัวตน (ลักษณะนิสัย / บุคลิก) ที่ท่านนำเสนอในโลกออนไลน์ มากกว่าตัวตนในโลกแห่งความเป็นจริง	3.50 (14)	12.60 (51)	33.20 (134)	31.90 (129)	18.80 (76)	2.50	1.04	น้อย
4. ตัวตนของท่านที่แท้จริง ไม่เหมือนกับที่ท่านนำเสนอในโลกออนไลน์ผ่านสมาร์ทโฟน	5.00 (20)	8.70 (35)	27.00 (109)	29.00 (177)	30.30 (123)	2.28	1.13	น้อย
5. ท่านคิดว่าท่านเป็นใครก็ได้ผ่านสมาร์ทโฟน	3.50 (14)	11.60 (47)	23.50 (95)	29.20 (188)	32.20 (130)	2.25	1.12	น้อย

ตารางที่ 9 (ต่อ)

(n=404)

ความความสับสนในตัวเอง	ระดับ (จำนวน / ร้อยละ)					\bar{X}	S.D.	ระดับ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
6. ท่านไม่แน่ใจว่าตนเอง เป็นคนแบบไหน ระหว่าง โลกความเป็นจริงกับตัวตน ในสังคมออนไลน์ที่กระทำ ผ่านสมาร์ทโฟน	2.70 (11)	8.90 (36)	22.50 (91)	29.80 (120)	36.10 (146)	2.12	1.08	น้อย
7. สมาร์ทโฟนทำให้ท่านมี ความกล้าในการแสดงออก	3.20 (13)	17.30 (70)	35.70 (144)	29.70 (120)	14.10 (57)	2.65	1.02	ปาน กลาง
8. ท่านใช้สมาร์ทโฟนในการ สร้างโลกเสมือนจริง	3.00 (12)	14.40 (58)	28.70 (116)	27.20 (110)	26.70 (108)	2.39	1.11	น้อย
ผลรวมระดับความสับสนในตัวเอง						2.70	0.58	ปาน กลาง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความสับสนในตัวเองตามตารางที่ 9 สามารถอธิบายรายละเอียดได้ดังนี้

การมีความสุขกับการคุ้ยแ่บข้อความผ่านสมาร์ทโฟน มากกว่าการคุ้ยแ่บต่อหน้า จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 148 คน คิดเป็นร้อยละ 36.60 รองลงมาคือ ระดับน้อย มีจำนวน 124 คน คิดเป็นร้อยละ 30.70 ในระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 65 คนคิดเป็นร้อยละ 16.10 ส่วนระดับมาก มีจำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 11.60 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 5.00 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.58 (S.D = 1.04)

สถานภาพ (Status) ในโลกเสมือนจริงมีความสอดคล้องกับสถานภาพที่เป็นอยู่จริง จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 130 คน คิดเป็นร้อยละ 32.20 รองลงมาคือ ระดับมาก มีจำนวน 122 คน คิดเป็นร้อยละ 30.20 ระดับมากที่สุด มีจำนวน 74 คน คิดเป็นร้อยละ 18.30 ส่วนระดับน้อย มีจำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 12.60 และระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 6.70 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.40 (S.D = 1.12)

การชอบตัวตน (ลักษณะนิสัย / บุคลิก) ที่ท่านนำเสนอในโลกออนไลน์ มากกว่าตัวตนในโลกแห่งความเป็นจริง จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 134 คน คิดเป็นร้อยละ 33.20 รองลงมาคือ ระดับน้อย มีจำนวน 129 คน คิดเป็นร้อยละ 31.90 ในระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 76 คน คิดเป็นร้อยละ 18.80 ส่วนระดับมาก มีจำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 12.60 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 3.50 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.50 (S.D = 1.04)

ตัวตนที่แท้จริง ไม่เหมือนกับที่นำเสนอในโลกออนไลน์ ผ่านสมาร์ทโฟน จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ตอบอยู่ในระดับน้อย มีจำนวน 177 คน คิดเป็นร้อยละ 29.00 รองลงมาคือ ระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 123 คน คิดเป็นร้อยละ 30.40 ในระดับปานกลาง มีจำนวน 109 คน คิดเป็นร้อยละ 27.00 ส่วนระดับมาก มีจำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 8.70 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 5.00 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.28 (S.D = 1.13)

การคิดว่าจะจะเป็นใครก็ได้ผ่านสมาร์ทโฟน จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 130 คน คิดเป็นร้อยละ 32.20 รองลงมาเป็นระดับน้อยมีจำนวน 188 คน คิดเป็นร้อยละ 29.20 ในระดับปานกลางมีจำนวน 95 คน คิดเป็นร้อยละ 23.50 ส่วนในระดับมาก มีจำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 11.60 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 3.50 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.25 (S.D = 1.12)

การไม่แน่ใจว่าตนเองเป็นคนแบบไหน ระหว่าง โลกความเป็นจริงกับตัวตนในสังคมออนไลน์ที่กระทำผ่านสมาร์ทโฟน จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 146 คน คิดเป็นร้อยละ 36.10 รองลงมาเป็นระดับน้อย มีจำนวน 120 คน คิดเป็นร้อยละ 29.70 ในระดับปานกลาง มีจำนวน 91 คน คิดเป็นร้อยละ 22.50 ส่วนในระดับมาก มีจำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 8.90 และในระดับมากที่สุด มีจำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 2.70 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.12 (S.D = 1.08)

การใช้สมาร์ทโฟนทำให้มีความกล้าในการแสดงออก จากการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 144 คน คิดเป็นร้อยละ 35.60, รองลงมาคือ ระดับน้อย มีจำนวน 120 คน คิดเป็นร้อยละ 29.70 ในระดับมาก มีจำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 17.30 ส่วนระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 14.10 และสุดท้าย ระดับมากที่สุด มีจำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 3.20 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.65 (S.D = 1.02)

การใช้สมาร์ทโฟนในการสร้างโลกเสมือนจริง จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับ ปานกลาง มีจำนวน 116 คน คิดเป็นร้อยละ 28.70 รองลงมาคือ ระดับน้อย มีจำนวน 110 คน คิดเป็นร้อยละ 27.20 ในระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 108 คน คิดเป็นร้อยละ 26.70 ส่วนในระดับมาก มีจำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 14.40 และระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 3.00 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.39 (S.D = 1.11)

ผลรวมจากการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความสับสนในตัวเองอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.70 (S.D = 0.58)

ภาพรวมแสดง ความสับสนในตัวเอง ที่มีผู้ตอบแบบสอบถามมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ สถานภาพ (Status) ในโลกเสมือนจริงมีความสอดคล้องกับสถานภาพที่เป็นอยู่จริง โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.40 (S.D = 1.12) รองลงมาคือ การใช้สมาร์ทโฟนทำให้มีความกล้าในการแสดงออก โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.65 (S.D = 1.02) และ การมีความสุขกับการคุ้ยแ่บข้อความผ่านสมาร์ทโฟนมากกว่าการคุ้ยแ่บต่อหน้า โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.58 (S.D = 1.04)

ขณะเดียวกันความสับสนในตัวเองที่มีผู้ตอบแบบสอบถามน้อยที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ การไม่แน่ใจว่าตนเองเป็นคนแบบไหนระหว่างโลกความเป็นจริงกับตัวตนในสังคมออนไลน์ที่กระทำผ่านสมาร์ทโฟน โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.12 (S.D = 1.08) รองลงมาคือ การคิดว่า จะเป็นใครก็ได้ผ่านสมาร์ทโฟน โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.25 (S.D = 1.12) และตัวตนที่แท้จริง ไม่เหมือนกับที่นำเสนอในโลกออนไลน์ ผ่านสมาร์ทโฟน โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.28 (S.D = 1.13)

ผลการศึกษาแสดงถึงลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้าในมิติความสับสนในตัวเอง โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.70 (S.D. = 0.58)

สรุปลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้าของนักศึกษาอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.73 (S.D. = 0.58) โดยพบว่าระดับลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้าในมิติการเสพติดสมาร์ทโฟน และมิติความสับสนในตัวเองอยู่ในระดับปานกลางเท่ากัน โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.09 (S.D. = 0.72) และ 2.70 (S.D. = 2.58) ตามลำดับ ขณะที่ลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้าในมิติความสัมพันธ์ถูกรบกวนอยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.38 (S.D. = 0.73)

ส่วนที่ 4. ปัจจัยที่ใช้อธิบายความเป็นสังคมก้มหน้า

การเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตยและดูแลอย่างใกล้ชิด

ความสัมพันธ์ในครอบครัว

บุคลิกภาพการปรับตัว แบ่งออกเป็น 4 ด้านดังนี้

1. ด้านการปรับตัวด้านการเรียน
2. ด้านการปรับตัวด้านสังคม
3. ด้านการปรับตัวด้านอารมณ์แต่ละบุคคล
4. ด้านการปรับตัวด้านการเข้าร่วมกิจกรรมของมหาวิทยาลัย
5. ค่านิยมที่มีต่อสมาร์ทโฟน

ความแปลกแยก

1. ด้านความรู้สึกไร้อำนาจ
2. ด้านความรู้สึกไร้ความหมาย
3. ด้านความรู้สึกไร้บรรทัดฐาน
4. ด้านความรู้สึกโดดเดี่ยว
5. ด้านความรู้สึกเหินห่างจากตนเอง

ตารางที่ 10 การเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตยและดูแลอย่างใกล้ชิด

(n=404)

ข้อความ	ระดับ (จำนวน / ร้อยละ)					\bar{X}	S.D.	ระดับ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยสุด			
1. ผู้ปกครองของท่าน รับฟังความคิดเห็นของ ท่านอย่างเต็มที่	30.40 (123)	40.10 (162)	24.00 (97)	4.70 (19)	0.70 (3)	3.94	0.89	มาก
2. หากท่านมีปัญหา ท่าน จะ ป ร ิ ก ษ า ผู้ปกครองได้ทุกเรื่อง	27.70 (112)	32.70 (132)	118 (29.20)	33 (8.20)	9 (2.20)	3.75	1.01	มาก
3. เวลา มี ป ั ญ ห า ผู้ปกครองจะอธิบาย ด้วยเหตุผล	27.70 (112)	40.80 (165)	25.00 (101)	5.70 (23)	0.70 (3)	3.89	0.90	มาก
4. ท่านมีเวลาอยู่กับพ่อ แม่อย่างเต็มที่	27.70 (76)	40.80 (165)	25.00 (101)	5.70 (23)	0.70 (3)	3.34	1.13	มาก
5. พ่อแม่ มีเวลาดูแล ท่านอบรมสั่งสอนท่าน อย่างใกล้ชิด	22.50 (91)	32.40 (131)	27.50 (111)	14.60 (59)	3.00 (12)	3.56	1.08	มาก
6. ท่านคิดว่าพ่อแม่ ไม่ได้ให้ความรักความ อบอุ่นอย่างเต็มที่	11.10 (45)	9.70 (39)	15.10 (61)	15.60 (63)	48.50 (196)	2.19	1.41	น้อย
ผลรวมการเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตยและดูแลอย่างใกล้ชิด (มีการกลับค่าในข้อคำถามที่ 6)						3.03	0.46	ปาน กลาง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตยและดูแลอย่างใกล้ชิดตามตารางที่ 10 สามารถอธิบายรายละเอียดได้ดังนี้

การที่ผู้ปกครองของท่านรับฟังความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามอย่างเต็มที่ จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับมาก มีจำนวนถึง 162 คน คิดเป็นร้อยละ 40.10 รองลงมาคือ ระดับมากที่สุด มีจำนวน 123 คน คิดเป็นร้อยละ 30.40 ระดับปานกลาง มีจำนวน 97 คน คิดเป็นร้อยละ 24.00 ส่วนระดับน้อย มีจำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 4.70 และระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.70 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.94 (S.D = 0.89)

การที่เมื่อมีปัญหาจะปรึกษาผู้ปกครองได้ทุกอย่าง จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับมาก มีจำนวน 132 คน คิดเป็นร้อยละ 32.70 รองลงมาคือ ระดับปานกลาง มีจำนวน 118 คน คิดเป็นร้อยละ 29.20 ในระดับมากที่สุด มีจำนวน 112 คน คิดเป็นร้อยละ 27.70 ส่วนระดับน้อย มีจำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 8.20 และระดับน้อยที่สุด มีจำนวนเพียง 9 คน คิดเป็นร้อยละ 2.20 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.75 (S.D = 1.01)

เวลามีปัญหา ผู้ปกครองจะอธิบายด้วยเหตุผล จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับมาก มีจำนวนถึง 165 คน คิดเป็นร้อยละ 40.80 รองลงมาคือ ระดับมากที่สุดมีจำนวน 112 คน คิดเป็นร้อยละ 27.70 ระดับปานกลาง มีจำนวน 101 คน คิดเป็นร้อยละ 25.00 ส่วนระดับน้อย มีจำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 5.70 และระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.70 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.89 (S.D = 0.90)

การที่ผู้ตอบแบบสอบถามมีเวลาอยู่กับพ่อแม่อย่างเต็มที่ จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ตอบอยู่ในระดับมาก มีจำนวน 165 คน คิดเป็นร้อยละ 40.80 รองลงมาคือ ระดับปานกลาง มีจำนวน 101 คน คิดเป็นร้อยละ 25.00 ระดับมากที่สุด มีจำนวน 76 คน คิดเป็นร้อยละ 27.70 ส่วนระดับน้อย มีจำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 5.70 และระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.70 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.34 (S.D = 1.13)

การที่พ่อแม่ของผู้ตอบแบบสอบถามมีเวลาดูแลอบรม สั่งสอนอย่างใกล้ชิด จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับมาก มีจำนวน 131 คน คิดเป็นร้อยละ 32.40 รองลงมาคือ ระดับปานกลาง มีจำนวน 111 คน คิดเป็นร้อยละ 27.50 ในระดับมากที่สุด มีจำนวน 91 คน คิดเป็นร้อยละ 22.50 ส่วนระดับน้อย มีจำนวน 59 คน คิดเป็นร้อยละ 14.60 และระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 3.00 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.56 (S.D = 1.08)

การที่ผู้ตอบแบบสอบถามคิดว่าพ่อแม่ไม่ได้ให้ความรักความอบอุ่นอย่างเต็มที่ จากการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ตอบอยู่ในระดับ น้อยที่สุด มีจำนวนถึง 196 คน

คิดเป็นร้อยละ 48.50 รองลงมาคือ ระดับน้อย มีจำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 15.60 ระดับปานกลาง มีจำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 15.10 ส่วนระดับมากที่สุด มีจำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.10 และระดับมาก มีจำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 9.70 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.19 (S.D = 1.41)

โดยภาพรวมแสดงให้เห็นถึงการเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตยและดูแลอย่างใกล้ชิดที่ผู้ตอบแบบสอบถามตอบมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ ผู้ปกครองของท่านรับฟังความคิดเห็นของท่านอย่างเต็มที่ โดยมีค่าเฉลี่ยถึง 3.94 (SD = 0.89) รองลงมาคือ เวลามีปัญหาผู้ปกครองจะอธิบายด้วยเหตุผล โดยมีค่าเฉลี่ยที่ 3.89 (SD = 0.90) รองลงมาคือ หากท่านมีปัญหาท่านจะปรึกษาผู้ปกครองได้ทุกเรื่อง โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.75 (SD = 1.01)

สรุปผลการศึกษาพบว่า การเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตยและดูแลอย่างใกล้ชิด โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.03 (S.D. = 0.46)

ตารางที่ 11 ความสัมพันธ์ในครอบครัว

(n=404)

ข้อความ	ระดับ (จำนวน / ร้อยละ)					\bar{X}	S.D.	ระดับ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
1. ท่านคิดว่าท่านมีความเห็นห่างกับคนในครอบครัว	3.00 (12)	13.10 (53)	22.30 (90)	29.50 (119)	32.20 (130)	2.25	1.12	น้อย
2. ครอบครัวของท่านไม่มีเวลาให้กัน	4.20 (17)	12.40 (50)	21.50 (87)	26.70 (108)	35.10 (142)	2.23	1.17	น้อย
3. ครอบครัวของท่านรับประทานอาหารพร้อมกันทุกมื้อ	18.10 (73)	23.80 (96)	31.90 (129)	14.10 (57)	12.10 (49)	3.21	1.24	ปานกลาง
4. ครอบครัวของท่านเอาใจใส่ ทุกข์ สุข ของสมาชิก	37.60 (152)	37.10 (150)	20.80 (84)	3.50 (14)	1.00 (4)	4.06	0.89	มาก
5. ครอบครัวของท่านแสดงความรักต่อกัน ทุกครั้งเมื่อมีโอกาส	36.10 (146)	29.70 (120)	26.70 (108)	5.70 (23)	1.70 (7)	3.92	1.00	มาก
6. เวลาอยู่กับครอบครัว ท่านรู้สึกว่าจะเหว	2.00 (8)	6.70 (27)	10.90 (44)	23.50 (95)	56.90 (230)	1.73	1.02	น้อยที่สุด
7. ครอบครัวของท่านมีความอบอุ่นในครอบครัว	52.00 (210)	28.70 (116)	14.40 (58)	3.20 (13)	1.70 (7)	4.25	0.93	มากที่สุด
ผลรวมของระดับ ความสัมพันธ์ในครอบครัว (มีการกลับค่าในข้อคำถามที่ 1, 2, และ 6)						3.89	0.84	มาก

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความสัมพันธ์ในครอบครัวตามตารางที่ 11 สามารถอธิบายรายละเอียดได้ดังนี้

การเห็นห่างกับคนในครอบครัว จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 130 คน คิดเป็นร้อยละ 32.20 รองลงมาคือ ระดับน้อย มีจำนวน 119 คน คิดเป็นร้อยละ 29.50 ในระดับปานกลาง มีจำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 22.30 ส่วนระดับมาก มีจำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 13.10 และสุดท้ายระดับมากที่สุด มีจำนวนเพียง 12 คน คิดเป็นร้อยละ 3.00 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.25 (S.D = 1.12)

การไม่มีเวลาให้กันกับสมาชิกในครอบครัว จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 142 คน คิดเป็นร้อยละ 35.10 รองลงมาคือ ระดับน้อย มีจำนวน 108 คน คิดเป็นร้อยละ 26.70 ระดับปานกลาง มีจำนวน 87 คน คิดเป็นร้อยละ 21.50 ส่วนระดับมาก มีจำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 12.40 และระดับมากที่สุด มีจำนวนเพียง 17 คน คิดเป็นร้อยละ 4.20 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.23 (S.D = 1.17)

การรับประทานอาหารพร้อมกันทุกมื้อกับครอบครัว จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 129 คน คิดเป็นร้อยละ 31.90 รองลงมาคือ ระดับมาก มีจำนวน 96 คน คิดเป็นร้อยละ 23.80 ในระดับมากที่สุด มีจำนวน 73 คน คิดเป็นร้อยละ 18.10 ส่วนระดับน้อย มีจำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 14.10 และระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 49 คน คิดเป็นร้อยละ 12.10 โดยมีค่าเฉลี่ย อยู่ที่ 3.21 (S.D = 1.24)

การเอาใจใส่ ทุกข์ สุข ของสมาชิกในครอบครัว จากการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับมากที่สุดมีจำนวน 152 คน คิดเป็นร้อยละ 37.60 รองลงมาคือ ระดับมาก มีจำนวน 150 คน คิดเป็นร้อยละ 37.10 ในระดับปานกลาง มีจำนวน 84 คน คิดเป็นร้อยละ 20.80 ส่วนระดับน้อย มีจำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 3.50 และระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.00 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.06 (S.D = 0.89)

การแสดงความรักต่อกันกับสมาชิกในครอบครัว จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับมากที่สุด มีจำนวน 146 คน คิดเป็นร้อยละ 36.10 รองลงมาคือระดับมาก มีจำนวน 120 คน คิดเป็นร้อยละ 29.70 ในระดับปานกลาง มีจำนวน 108 คน คิดเป็นร้อยละ 26.70 ส่วนระดับน้อย มีจำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 5.70 และระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 1.70 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.92 (S.D = 1.00)

การอยู่กับครอบครัวจะรู้สึกว่าจะเหว่ จากการศึกษพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 130 คน คิดเป็นร้อยละ 56.90 รองลงมาคือ ระดับน้อย มีจำนวน 95 คน คิดเป็นร้อยละ 23.50 ระดับปานกลาง มีจำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 10.90 ส่วนระดับมาก มีจำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 6.70 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 2.00 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.73 (S.D = 1.02)

ครอบครัวมีความอบอุ่น จากการศึกษพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับมากที่สุด มีจำนวน 210 คน คิดเป็นร้อยละ 52.00 รองลงมาคือ ระดับมาก มีจำนวน 116 คน คิดเป็นร้อยละ 28.70 ในระดับปานกลาง มีจำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 14.40 ส่วนระดับน้อย มีจำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 3.20 และในระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 1.70 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.25 (S.D = 0.93)

โดยภาพรวมแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ในครอบครัว ที่ผู้ตอบแบบสอบถามตอบมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ ครอบครัวมีความอบอุ่น โดยมีค่าเฉลี่ยถึง 4.25 (S.D = 0.93) รองลงมาคือ การเอาใจใส่ ทุกข์ สุข ของสมาชิกในครอบครัว โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.06 (S.D = 0.89) และการรับประทานอาหารพร้อมกันทุกมื้อกับครอบครัว โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.21 (S.D = 1.24)

ส่วนความสัมพันธ์ในครอบครัว ที่ผู้ตอบแบบสอบถามตอบน้อยที่สุด 3 ลำดับแรก คือ การอยู่กับครอบครัวจะรู้สึกว่าจะเหว่ โดยมีค่าเฉลี่ยเพียง 1.73 (S.D = 1.02) รองลงมาคือ การไม่มีเวลาให้กันกับสมาชิกในครอบครัว มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.23 (S.D = 1.17) และการเห็นห่างกับคนในครอบครัว มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.25 (S.D = 1.12)

สรุปโดยภาพรวมของความสัมพันธ์ในครอบครัวที่นักศึกษามองว่าครอบครัวของตนมีความอบอุ่น ที่เอาใจใส่ทุกข์สุข และเวลาที่มีให้กันของสมาชิกในครอบครัว อยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.89 (S.D. = 0.84)

ตารางที่ 12 บุคลิกภาพการปรับตัว

(n=404)

ข้อความ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับ
การปรับตัวด้านการเรียน			
1. ท่านเข้าเรียนตรงตามกำหนดเวลา	7.29	1.87	มาก
2. ท่านทำงานที่อาจารย์มอบหมายได้เสร็จ ตามกำหนดเวลา	7.77	1.49	มาก
3. ท่านมีตำราและอุปกรณ์การเรียนพร้อมจะ เรียนทุกครั้ง	7.58	1.73	มาก
4. ท่านมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่างๆใน ชั้นเรียน	7.16	1.79	มาก
5. เมื่อท่านเกิดข้อสงสัยเกี่ยวกับบทเรียนท่าน จะซักถามอาจารย์เสมอเมื่อมีโอกาส	5.94	2.14	ปานกลาง
6. ท่านมีความพอใจในสาขาที่เรียนและมุ่งมั่น จะเรียนให้สำเร็จ	7.76	1.68	มาก
7. ท่านมีสมาธิในการเรียนเสมอ	6.51	1.63	มาก
8. ท่านสรุปใจความสำคัญและบันทึกย่อใน เรื่องที่เรียน	5.96	2.07	ปานกลาง
9. ท่านจะค้นคว้าเนื้อหาที่เรียนเพิ่มเติมจาก แหล่งต่างๆ	5.86	2.02	ปานกลาง
10. ท่านทบทวนบทเรียนก่อนการสอบทุกครั้ง	1.51	1.80	น้อย
ผลรวมการปรับตัวด้านการเรียน	6.93	1.10	มาก

ตารางที่ 12 (ต่อ)

(n=404)

ข้อความ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับ
การปรับตัวด้านสังคม			
1. ท่านปฏิบัติตามระเบียบของสถาบันอย่างเคร่งครัด	6.83	1.89	มาก
2. ท่านมักแสดงความคิดเห็นร่วมกับเพื่อนเมื่อได้รับมอบหมายให้ทำงานกลุ่ม	7.45	1.49	
3. ท่านเต็มใจที่จะให้ความร่วมมือกับเพื่อนในการทำงาน	7.95	1.37	มาก
4. ท่านมีความมั่นใจเมื่อต้องเป็นผู้นำกลุ่ม	6.85	1.79	มาก
5. ท่านรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นด้วยความเต็มใจ	7.91	1.29	มาก
6. ท่านรู้สึกยินดีเมื่อได้รู้จักเพื่อนใหม่	7.91	1.43	มาก
7. ท่านมีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น	8.07	1.17	มาก
8. ท่านสนุกสนานร่าเริงเมื่อได้ร่วมกิจกรรมกับเพื่อนๆ	7.91	1.45	มาก
9. ท่านให้กำลังใจและความช่วยเหลืออย่างเต็มใจเมื่อเพื่อนมีปัญหา	7.95	1.29	มาก
10. ท่านรู้สึกอยากอยู่กับเพื่อนๆ มากกว่าอยู่คนเดียว	7.15	1.92	มาก
ผลรวมการปรับตัวด้านสังคม	7.60	0.96	มาก

ตารางที่ 12 (ต่อ)

(n=404)

ข้อความ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับ
การปรับตัวด้านอารมณ์แต่ละบุคคล			
1. เมื่อท่านถูกขัดใจ ท่านสามารถควบคุม อารมณ์ได้ ไม่แสดงอาการหงุดหงิดออกมา	6.75	1.85	ปานกลาง
2. เมื่อท่านถูกอาจารย์ตักเตือนท่านจะยอมรับ ฟังโดยดี	7.88	1.35	มาก
3. เมื่อท่านกระทำความผิดท่านจะกล่าวคำ “ขอโทษ” ทันที	7.95	1.40	มาก
4. ท่านมีความอดทนในการรอคอย	7.11	1.84	มาก
5. ท่านเป็นคนมองโลกในแง่ดี	7.23	1.69	มาก
6. ท่านจะไม่เปรียบเทียบตนเองกับเพื่อน	6.97	1.87	มาก
7. ท่านมักใช้เหตุผลในการแก้ปัญหาอยู่เสมอ	7.28	1.49	มาก
8. ท่านไม่ใช้อารมณ์ในการตัดสินใจ	6.97	1.68	มาก
9. ท่านรู้สึกภูมิใจในตนเอง	7.47	1.48	มาก
10. เมื่อท่านมีปัญหา มักจะปรึกษาผู้อื่นไม่เก็บ ไว้คนเดียว	6.58	2.13	มาก
ผลรวมการปรับตัวด้านอารมณ์แต่ละบุคคล	7.22	1.04	มาก

ตารางที่ 12 (ต่อ)

(n=404)

ข้อความ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับ
การปรับตัวด้านการเข้าร่วมกิจกรรม ของมหาวิทยาลัย			
1. ท่านคิดว่ากิจกรรมสร้างประสบการณ์ ใหม่ๆให้กับท่าน	7.69	1.58	มาก
2. กิจกรรมทำให้ท่านได้รู้จักเพื่อนใหม่ๆ เพิ่มขึ้น	7.72	1.56	มาก
3. ท่านพอใจเมื่อได้เข้าร่วมกิจกรรมของ มหาวิทยาลัย	6.96	1.90	มาก
4. ท่านเต็มใจให้ความร่วมมือทำกิจกรรม ต่างๆของมหาวิทยาลัย	6.88	1.93	มาก
5. ท่านเข้าร่วมกิจกรรมเพราะเข้าใจและเห็น ประโยชน์ของการเข้าร่วมกิจกรรม	6.96	1.85	มาก
6. ท่านคิดว่ากิจกรรมทำให้ท่านใช้ชีวิตใน สังคมได้ง่ายขึ้น	7.23	1.69	มาก
7. ท่านรู้จักการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีในการ เข้าร่วมกิจกรรม	7.05	1.84	มาก
8. ท่านใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์โดยการ เข้าร่วมกิจกรรมของทางมหาวิทยาลัย	7.31	2.12	มาก
9. ท่านเข้าร่วมกิจกรรมโดยไม่หวัง ผลตอบแทน	6.79	2.09	มาก
10. ท่านคิดว่ากิจกรรมของมหาวิทยาลัยมี ประโยชน์ต่อท่าน	6.82	2.03	มาก
ผลรวมการปรับตัวด้านการเข้าร่วมกิจกรรม ของมหาวิทยาลัย	7.04	1.49	มาก

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับบุคลิกภาพการปรับตัวด้านการเรียนตามตารางที่ 12 สามารถอธิบายรายละเอียดได้ดังนี้

จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามเข้าเรียนตรงตามกำหนดเวลา อยู่ในระดับมาก โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.29 (S.D = 1.87)

จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามทำงานที่อาจารย์มอบหมายได้เสร็จตามกำหนดเวลา อยู่ในระดับมาก โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.77 (S.D = 1.49)

จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีตำราและอุปกรณ์การเรียนพร้อมจะเรียนทุกครั้ง อยู่ในระดับมาก โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.58 (S.D = 1.73)

จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่างๆในชั้นเรียน อยู่ในระดับมาก โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.16 (S.D = 1.79)

จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่เมื่อเกิดข้อสงสัยเกี่ยวกับบทเรียนท่านจะซักถาม อาจารย์เสมอเมื่อมีโอกาส อยู่ในระดับปานกลาง โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.94 (S.D = 2.14)

จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความพอใจในสาขาที่เรียนและมุ่งมั่นจะเรียนให้สำเร็จ อยู่ในระดับมาก โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.76 (S.D = 1.68)

จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีสมาธิในการเรียนเสมอ อยู่ในระดับมาก โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.51 (S.D = 1.63)

จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามสรุปใจความสำคัญและบันทึกย่อในเรื่องที่เรียน อยู่ในระดับปานกลาง โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.96 (S.D = 2.07)

จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามค้นคว้าเนื้อหาที่เรียนเพิ่มเติมจากแหล่งต่างๆ อยู่ในระดับปานกลาง โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.86 (S.D = 2.02)

จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามทบทวนบทเรียนก่อนการสอบทุกครั้ง อยู่ในระดับน้อย โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.51 (S.D = 1.80)

โดยภาพรวมแสดงให้เห็นถึง การปรับตัวด้านการเรียน มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 6.93 (S.D = 1.10) ซึ่งอยู่ในระดับมาก

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับบุคลิกภาพการปรับตัวด้านสังคม ตามตารางที่ 12 สามารถอธิบายรายละเอียดได้ดังนี้

จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามปฏิบัติตนตามระเบียบของสถาบันอย่างเคร่งครัด อยู่ในระดับมาก โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.83 (S.D = 1.89)

จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามแสดงความคิดเห็นร่วมกับเพื่อนเมื่อได้รับมอบหมายให้ทำงานกลุ่ม อยู่ในระดับมาก โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.45 (S.D = 1.49)

จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามเต็มใจที่จะให้ความร่วมมือกับเพื่อนในการทำงาน อยู่ในระดับมาก โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.95 (S.D = 1.37)

จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความมั่นใจเมื่อต้องเป็นผู้นำกลุ่ม อยู่ในระดับมาก โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.85 (S.D = 1.79)

จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นด้วยความเต็มใจ อยู่ในระดับมาก โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.91 (S.D = 1.29)

จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามรู้สึกยินดีเมื่อได้รู้จักเพื่อนใหม่ อยู่ในระดับมาก โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.91 (S.D = 1.43)

จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น อยู่ในระดับมาก โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.07 (S.D = 1.17)

จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามสนุกสนานร่าเริงเมื่อได้ร่วมกิจกรรมกับเพื่อนๆ อยู่ในระดับมาก โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.91 (S.D = 1.45)

จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามให้กำลังใจและความช่วยเหลืออย่างเต็มใจเมื่อเพื่อนมีปัญหา อยู่ในระดับมาก โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.95 (S.D = 1.29)

จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามรู้สึกอยากอยู่กับเพื่อนๆ มากกว่าอยู่คนเดียว อยู่ในระดับมาก โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.15 (S.D = 1.92)

โดยภาพรวมแสดงให้เห็นถึง การปรับตัวด้านการเรียน มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 7.60 (S.D = 0.96) ซึ่งอยู่ในระดับมาก

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับบุคลิกภาพการปรับตัวด้านอารมณ์แต่ละบุคคล ตามตารางที่ 12 สามารถอธิบายรายละเอียดได้ดังนี้

จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามถูกขัดใจ ท่านสามารถควบคุมอารมณ์ได้ ไม่แสดงอาการหงุดหงิดออกมา อยู่ในระดับปานกลาง โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.75 (S.D = 1.85)

จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามถูกอาจารย์ตักเตือนท่านจะยอมรับฟังโดยดี อยู่ในระดับมาก โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.88 (S.D = 1.35)

จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามกระทำความผิดจะกล่าวคำ“ขอโทษ” หนัก อยู่ในระดับมาก โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.95 (S.D = 1.40)

จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความอดทนในการรอคอย อยู่ในระดับมาก โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.11 (S.D = 1.84)

จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามเป็นคนมองโลกในแง่ดี อยู่ในระดับมาก โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.23 (S.D = 1.69)

จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามไม่เปรียบเทียบตนเองกับเพื่อน อยู่ในระดับมาก โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.97 (S.D = 1.87)

จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามใช้เหตุผลในการแก้ปัญหาอยู่เสมอ อยู่ในระดับมาก โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.28 (S.D = 1.49)

จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามไม่ใช้อารมณ์ในการตัดสินใจ จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 6.97 (S.D = 1.68)

จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามรู้สึกภูมิใจในตนเอง จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 7.47 (S.D = 1.48)

จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่มีปัญหา มักจะปรึกษาผู้อื่นไม่เก็บไว้คนเดียว อยู่ในระดับมาก โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.58 (S.D = 2.13)

โดยภาพรวมแสดงให้เห็นถึง การปรับตัวด้านอารมณ์แต่ละบุคคล มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 7.22 (S.D = 0.96) ซึ่งอยู่ในระดับมาก

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับบุคลิกภาพการปรับตัวด้านการเข้าร่วมกิจกรรมของมหาวิทยาลัย ตามตารางที่ 12 สามารถอธิบายรายละเอียดได้ดังนี้

จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามเข้ากิจกรรมสร้างประสบการณ์ใหม่ๆให้กับผู้ตอบแบบสอบถาม อยู่ในระดับมาก โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.69 (S.D = 1.58)

จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามเข้ากิจกรรมทำให้ท่านได้รู้จักเพื่อนใหม่ๆเพิ่มขึ้น อยู่ในระดับมาก โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.72 (S.D = 1.56)

จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามเข้าร่วมกิจกรรมของมหาวิทยาลัยทำให้ผู้ตอบแบบสอบถามเกิดความพอใจ อยู่ในระดับมาก โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.96 (S.D = 1.90)

จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามทำกิจกรรมต่างๆของมหาวิทยาลัย จะเต็มใจให้ความร่วมมือ อยู่ในระดับมาก โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.88 (S.D = 1.93)

จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามเข้าร่วมกิจกรรมเพราะเข้าใจและเห็นประโยชน์ของกิจกรรม อยู่ในระดับมาก โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.96 (S.D = 1.85)

จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามเข้าร่วมกิจกรรมทำให้ท่านใช้ชีวิตในสังคมได้ง่ายขึ้น อยู่ในระดับมาก โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.23 (S.D = 1.69)

จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามรู้จักการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีในการเข้าร่วมกิจกรรม อยู่ในระดับมาก โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.05 (S.D = 1.84)

จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์โดยการเข้าร่วมกิจกรรมของทางมหาวิทยาลัย อยู่ในระดับมาก โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.31 (S.D = 2.12)

จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามเข้าร่วมกิจกรรมโดยไม่หวังผลตอบแทน อยู่ในระดับมาก โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.79 (S.D = 2.09)

จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามเข้าร่วมกิจกรรมของมหาวิทยาลัยมีประโยชน์ต่อท่าน อยู่ในระดับมาก โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.82 (S.D = 2.03)

โดยภาพรวมแล้วแสดงให้เห็นถึง การปรับตัวด้านการเข้าร่วมกิจกรรมของมหาวิทยาลัย มีค่าเฉลี่ยรวม อยู่ที่ 7.04 (S.D = 1.49) ซึ่งอยู่ในระดับมาก

ตารางที่ 13 ค่านิยมที่มีต่อสมาร์ทโฟน

(n=404)

ข้อความ	ระดับ (จำนวน / ร้อยละ)					\bar{X}	S.D.	ระดับ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
1. ท่านคิดว่าสมาร์ทโฟนเป็น เครื่องประดับอย่างหนึ่ง	8.90 (36)	17.10 (69)	42.80 (173)	19.30 (78)	11.90 (48)	2.91	1.09	ปาน กลาง
2. ท่านคิดว่าการใช้สมาร์ทโฟน ถือเป็นเรื่องทันสมัย	15.10 (61)	35.10 (142)	35.60 (144)	9.20 (37)	5.00 (20)	3.46	1.01	มาก
3. ท่านคิดว่าการใช้สมาร์ทโฟน ทำให้ดูเป็นคนทันสมัย	12.10 (49)	29.50 (119)	38.40 (155)	12.40 (50)	7.70 (31)	3.25	1.07	ปาน กลาง
4. ท่านคิดว่าการใช้สังคม ออนไลน์ทำให้เกิดความไม่ จริงใจ	23.80 (96)	30.90 (125)	33.20 (134)	9.40 (38)	2.70 (11)	3.63	1.02	มาก
5. ท่านคิดว่าสมาร์ทโฟน เป็นสิ่งบ่งบอกสถานะทาง สังคม	8.20 (33)	22.30 (90)	37.60 (152)	20.80 (84)	11.10 (45)	2.95	1.09	ปาน กลาง
6. ท่านคิดว่าการใช้สมาร์ทโฟน เป็นหน้าต่างาทางสังคม	5.90 (24)	18.60 (75)	38.40 (155)	24.30 (98)	12.90 (52)	2.80	1.07	ปาน กลาง
7. ท่านใช้สมาร์ทโฟนเพื่อให้ ได้รับการยอมรับ	5.20 (21)	12.60 (51)	30.90 (125)	28.00 (113)	23.30 (94)	2.48	1.13	น้อย

ตารางที่ 13 (ต่อ)

(n=404)

ค่านิยม	ระดับ (จำนวน / ร้อยละ)					\bar{X}	S.D.	ระดับ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยสุด			
8. ท่านคิดว่าสมาร์ทโฟน เป็นเพื่อนที่สำคัญ	9.90 (40)	23.80 (96)	36.40 (147)	17.80 (72)	11.90 (48)	3.03	1.16	ปาน กลาง
ผลรวมของระดับ ค่านิยมที่มีต่อสมาร์ทโฟน						2.91	0.70	ปาน กลาง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับค่านิยมที่มีต่อสมาร์ทโฟนตามตารางที่ 13 สามารถอธิบายรายละเอียดได้ดังนี้

สมาร์ทโฟนเป็นเครื่องประดับอย่างหนึ่ง จากการศึกษาพบว่าส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถามมีค่านิยมที่ว่าสมาร์ทโฟนเป็นเครื่องประดับอย่างหนึ่ง อยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 173 คน คิดเป็นร้อยละ 42.80 รองลงมาคือระดับน้อย จำนวน 78 คน คิดเป็นร้อยละ 19.30 ในระดับมาก จำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 17.10 ส่วนระดับน้อยที่สุด จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 11.90 และระดับมากที่สุด มีจำนวนเพียง 36 คน คิดเป็นร้อยละ 8.90 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.91 (S.D = 1.09)

สมาร์ทโฟนถือเป็นความทันสมัย จากการศึกษาพบว่าส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถามมีค่านิยมที่ว่าสมาร์ทโฟนถือเป็นความทันสมัย อยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 144 คน คิดเป็นร้อยละ 35.60 รองลงมาคือ ระดับมาก จำนวน 142 คน คิดเป็นร้อยละ 35.10 ในระดับมากที่สุด จำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 15.10 ส่วนระดับน้อย จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 9.20 และระดับน้อยที่สุด จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 5.00 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.46 (S.D = 1.01)

สมาร์ทโฟนทำให้ดูเป็นคนทันสมัย จากการศึกษาพบว่าส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถามมีค่านิยมที่ว่าสมาร์ทโฟนทำให้ดูเป็นคนทันสมัย อยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 155 คน คิดเป็นร้อยละ 38.40 รองลงมาคือ ระดับมาก จำนวน 119 คน คิดเป็นร้อยละ 29.50 ในระดับน้อย จำนวน 50

คน คิดเป็นร้อยละ 12.40 ส่วนระดับมากที่สุด จำนวน 49 คน คิดเป็นร้อยละ 12.10 และระดับน้อยที่สุด จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 7.70 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.25 (S.D = 1.07)

การใช้สังคมออนไลน์ทำให้เกิดความไม่จริงใจ จากการศึกษาพบว่าส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถาม มีค่านิยมที่ว่า การใช้สังคมออนไลน์ทำให้เกิดความไม่จริงใจ อยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 134 คน คิดเป็นร้อยละ 33.20 รองลงมาคือ ระดับมาก จำนวน 125 คน คิดเป็นร้อยละ 30.90 ในระดับมากที่สุด จำนวน 96 คน คิดเป็นร้อยละ 23.80 ส่วนระดับน้อย จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 9.40 และระดับน้อยที่สุด จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 2.70 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.63 (S.D = 1.02)

สมาร์ทโฟนเป็นสิ่งบ่งบอกสถานะทางสังคม จากการศึกษาพบว่าส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถาม มีค่านิยมที่ว่าสมาร์ทโฟนเป็นสิ่งบ่งบอกสถานะทางสังคม อยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 152 คน คิดเป็นร้อยละ 37.60 รองลงมาคือ ระดับมาก จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 22.30 ในระดับน้อย มีจำนวน 84 คน คิดเป็นร้อยละ 20.80 ส่วนระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.10 และระดับมากที่สุด จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 8.20 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.95 (S.D = 1.09)

การใช้สมาร์ทโฟน เป็นหน้าตาทางสังคม จากการศึกษาพบว่าส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถาม มีค่านิยมที่ว่า การใช้สมาร์ทโฟน เป็นหน้าตาทางสังคม อยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 155 คน คิดเป็นร้อยละ 38.40 รองลงมาคือ ระดับน้อย จำนวน 98 คน คิดเป็นร้อยละ 24.30 ในระดับมาก จำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 18.60 ส่วนระดับน้อยที่สุด จำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 12.90 และระดับมากที่สุด มีจำนวนเพียง 24 คน คิดเป็นร้อยละ 5.90 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.80 (S.D = 1.07)

การใช้สมาร์ทโฟนเพื่อให้ได้รับการยอมรับ จากการศึกษาพบว่าส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถาม มีค่านิยมที่ว่า การใช้สมาร์ทโฟนเพื่อให้ได้รับการยอมรับ อยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 125 คน คิดเป็นร้อยละ 30.90 รองลงมาคือ ระดับน้อย จำนวน 113 คน คิดเป็นร้อยละ 28.00 ในระดับน้อยที่สุด จำนวน 94 คน คิดเป็นร้อยละ 23.30 ส่วนระดับมาก จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 12.60 และระดับมากที่สุด จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 5.20 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.48 (S.D = 1.13)

สมาร์ทโฟนเป็นเพื่อนที่สำคัญ จากการศึกษาพบว่าส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถามมีค่านิยมที่ว่าสมาร์ทโฟนเป็นเพื่อนที่สำคัญ อยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 147 คน คิดเป็นร้อยละ 36.40

รองลงมาคือระดับมาก จำนวน 96 คน คิดเป็นร้อยละ 23.80 ในระดับน้อย จำนวน 72 คน คิดเป็นร้อยละ 17.80 ส่วนระดับน้อยที่สุด จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 11.90 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 9.90 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.30 (S.D = 1.16)

โดยภาพรวมแล้ว ค่านิยมของการใช้สมาร์ทโฟนมาก 3 อันดับแรก คือ การใช้สังคมออนไลน์ ทำให้เกิดความไม่จริงใจ โดยมีค่าเฉลี่ยถึง 3.63 (S.D = 1.02) ส่วนอันดับที่ผู้ตอบแบบสอบถามตอบมากรองลงมาคือ สมาร์ทโฟนถือเป็นความทันสมัย โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.46 (S.D = 1.01) และสมาร์ทโฟนเป็นเพื่อนที่สำคัญ โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.30 (S.D = 1.16)

ส่วนค่านิยมในการใช้สมาร์ทโฟนที่อยู่ในระดับน้อยที่สุด 3 อันดับแรก คือ การใช้สมาร์ทโฟนเพื่อให้ได้รับการยอมรับ โดยมีค่าเฉลี่ยเพียง 2.48 (S.D = 1.13) รองลงมาคือการใช้สมาร์ทโฟนเป็นหน้าต่างทางสังคม โดยมีค่าเฉลี่ย อยู่ที่ 2.80 (S.D = 1.07) และสมาร์ทโฟนเป็นเครื่องประดับอย่างหนึ่ง มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.91 (S.D = 1.09)

สรุปภาพรวมของค่านิยมที่มีต่อสมาร์ทโฟนของนักศึกษา พบว่ามีค่านิยมอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.91 (S.D. = 0.70)

ตารางที่ 14 ความแปลกแยกด้านความรู้สึกไร้อำนาจ

(n=404)

ความแปลกแยก	ระดับ (จำนวน / ร้อยละ)					\bar{X}	S.D.	ระดับ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยสุด			
ด้านความรู้สึกไร้อำนาจ								
1. ท่านสามารถเป็นตัวแทน ในการตัดสินใจแทนผู้อื่นได้	5.00 (20)	41.30 (167)	45.50 (184)	6.70 (27)	1.50 (6)	3.41	0.75	มาก
2. ท่านไม่สามารถควบคุม สิ่งที่ปรารถนาได้	3.50 (14)	21.30 (86)	50.20 (203)	20.00 (81)	5.00 (20)	2.98	0.86	ปาน กลาง
3. ท่านไม่สามารถควบคุม อนาคตได้	9.20 (37)	21.30 (94)	43.10 (174)	19.10 (77)	5.40 (22)	3.11	0.99	ปาน กลาง
4. ท่านคิดว่าท่านเป็นส่วน เล็กๆ ในสังคม ไม่มี ความสำคัญอะไร	5.20 (21)	15.60 (63)	43.10 (174)	26.70 (108)	9.40 (38)	2.80	0.89	ปาน กลาง
5. ท่านไม่มีโอกาสในการทำ กิจกรรมและแสดงความ ความเห็น	2.70 (11)	12.10 (49)	37.40 (151)	35.90 (145)	11.90 (48)	2.57	0.94	น้อย
6. การทำงานเป็นกลุ่มท่าน มักจะทำงานตามหัวหน้าสั่ง เท่านั้น	2.50 (10)	16.10 (65)	47.30 (191)	13.30 (94)	10.90 (44)	2.75	0.93	ปาน กลาง
ผลรวมด้านความรู้สึกไร้อำนาจ						2.80	0.54	ปาน กลาง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความแปลกแยกด้าน ความรู้สึกไร้อำนาจตามตารางที่ 14 สามารถอธิบายรายละเอียดได้ดังนี้

การเป็นตัวแทนในการตัดสินใจแทนผู้อื่นได้ จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 184 คน คิดเป็นร้อยละ 45.50 รองลงมาคือ ระดับมาก มีจำนวน 167 คน คิดเป็นร้อยละ 41.30 ระดับน้อย มีจำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 6.70 ส่วนระดับมากที่สุด มีจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 5.00 และระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 1.50 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.40 (S.D = 0.75)

การไม่สามารถควบคุมสิ่งที่ปรารถนาได้ จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับมากที่สุด มีจำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 3.50 รองลงมาคือ ระดับมาก มีจำนวน 86 คน คิดเป็นร้อยละ 21.30 ระดับปานกลาง มีจำนวน 203 คน คิดเป็นร้อยละ 50.20 ส่วนระดับน้อย มีจำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 และระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 5.00 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.98 (S.D = 0.86)

การที่ไม่สามารถควบคุมอนาคตได้ จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 174 คน คิดเป็นร้อยละ 43.10 รองลงมาคือ ระดับมาก มีจำนวน 94 คน คิดเป็นร้อยละ 21.30 ระดับน้อย มีจำนวน 77 คน คิดเป็นร้อยละ 19.10 ส่วนระดับมากที่สุด มีจำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 9.20 และระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 5.40 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.11 (S.D = 0.99)

การที่คิดว่าผู้ตอบแบบสอบถามเป็นส่วนเล็กๆ ในสังคม ไม่มีความสำคัญอะไร จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 174 คน คิดเป็นร้อยละ 43.10 รองลงมาคือ ระดับน้อย มีจำนวน 108 คน คิดเป็นร้อยละ 26.70 ระดับมาก มีจำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 15.60 ส่วนระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 9.40 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 5.20 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.80 (S.D = 0.89)

การไม่มีโอกาสในการทำกิจกรรมและแสดงความคิดเห็น จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 151 คน คิดเป็นร้อยละ 37.40 รองลงมาคือ ระดับน้อยมีจำนวน 145 คน คิดเป็นร้อยละ 35.90 ระดับมาก มีจำนวน 49 คน คิดเป็นร้อยละ 12.10 ส่วนระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 11.90 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 2.70 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.57 (S.D = 0.94)

การทำงานเป็นกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามมักจะทำงานตามหัวหน้าสั่งเท่านั้น จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 191 คน คิดเป็นร้อยละ 47.30 รองลงมาคือ ระดับน้อย มีจำนวน 94 คน คิดเป็นร้อยละ 13.30 ระดับมาก มีจำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 16.10 ส่วนระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 10.90 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 2.50 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.75 (S.D = 0.93)

สรุปภาพรวมความแปลกแยกด้านความรู้สึกไร้อำนาจมาก 3 อันดับแรกได้แก่นักศึกษาสามารถเป็นตัวแทนในการตัดสินใจแทนผู้อื่นได้โดยมีค่าเฉลี่ยถึง 3.41 (S.D. = 0.75) รองลงมาคือนักศึกษาไม่สามารถควบคุมอนาคตได้ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.11 (S.D. = 0.99) สุดท้ายคือไม่สามารถควบคุมสิ่งที่ปรารถนาได้มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.98 (S.D. = 0.86)

ขณะเดียวกันภาพรวมความแปลกแยกด้านความรู้สึกไร้อำนาจน้อย 3 อันดับแรกได้แก่นักศึกษาไม่มีโอกาสในการทำกิจกรรมและแสดงความคิดเห็น มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.57 (S.D. = 0.94) รองลงมาคือ นักศึกษามองว่าตนเองเป็นส่วนเล็กๆในสังคมไม่มีความสำคัญ มีค่าเฉลี่ยเพียง 2.80 (S.D. = 0.89) และเมื่อทำงานกลุ่มนักศึกษาจะทำตามที่หัวหน้าสั่งเท่านั้น มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.75 (S.D. = 0.93)

โดยภาพรวมแสดงให้เห็นถึงความแปลกแยกด้าน ความรู้สึกไร้อำนาจ มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 2.80 (S.D = 0.54) ซึ่งอยู่ในระดับน้อย

ตารางที่ 15 ความแปลกแยกด้านความรู้สึกไร้ความหมาย

(n=404)

ความแปลกแยก	ระดับ (จำนวน / ร้อยละ)					\bar{X}	S.D.	ระดับ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยสุด			
ด้านความรู้สึกไร้ความหมาย								
7. ท่านคิดว่าสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตท่านไม่มีความแน่นอน	17.80 (72)	34.20 (138)	36.10 (146)	9.40 (38)	2.50 (10)	3.55	0.97	มาก
8. ท่านไม่มีความมั่นใจและไม่รู้ว่าอะไรจะเกิดขึ้นในสังคม	5.70 (23)	29.20 (118)	41.10 (166)	17.60 (71)	6.40 (26)	3.10	0.97	ปานกลาง
9. ท่านไม่ได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน หรือ สังคม	2.70 (11)	7.90 (32)	20.30 (82)	38.40 (155)	30.70 (124)	2.13	1.02	น้อย
10. ในสังคมท่านไม่สามารถแสดงตัวตนได้	2.50 (10)	8.70 (35)	22.00 (89)	33.40 (135)	33.40 (135)	2.13	1.05	น้อย
11. ความคิดของท่านไม่ได้รับการยอมรับจากผู้อื่น	1.50 (3)	8.20 (33)	24.80 (100)	35.40 (143)	30.20 (122)	2.15	0.99	น้อย
12. เวลาว่างกลุ่มท่านจะไม่ใช้บุคคลแรกๆ ที่ถูกนึกถึง	1.70 (7)	9.70 (39)	35.40 (143)	31.70 (128)	21.50 (87)	2.38	0.98	น้อย
ผลรวมด้านความรู้สึกไร้ความหมาย						2.57	0.70	น้อย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความแปลกแยกด้าน ความรู้สึกไร้ความหมายตามตารางที่ 15 สามารถอธิบายรายละเอียดได้ดังนี้

การคิดว่าสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตไม่มีความแน่นอน จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 146 คน คิดเป็นร้อยละ 36.10 รองลงมาคือ ระดับมาก มีจำนวน 138 คน คิดเป็นร้อยละ 34.20 ระดับมากที่สุด มีจำนวน 72 คน คิดเป็นร้อยละ 17.80 ส่วนระดับน้อย มีจำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 9.40 และระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 10 คน คิดเป็น ร้อยละ 2.50 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.55 (S.D = 0.97)

การไม่มีความมั่นใจและไม่รู้ว่าจะเกิดอะไรขึ้นในสังคม จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 166 คน คิดเป็นร้อยละ 41.10 รองลงมาคือ ระดับมาก มีจำนวน 118 คน คิดเป็นร้อยละ 29.20 ระดับน้อย มีจำนวน 71 คน คิดเป็นร้อยละ 17.60 ส่วนระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 6.40 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 5.70 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.10 (S.D = 0.97)

การไม่ได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน หรือ สังคม จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับน้อย มีจำนวน 155 คน คิดเป็นร้อยละ 38.40 รองลงมาคือ ระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 124 คน คิดเป็นร้อยละ 30.70 ระดับปานกลาง มีจำนวน 82 คน คิดเป็นร้อยละ 20.30 ส่วนระดับมาก มีจำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 7.90 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 2.70 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.13 (S.D = 1.02)

การที่ไม่สามารถแสดงตัวตนได้ จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับน้อย และระดับน้อยที่สุด มีจำนวนเท่ากันคือ 135 คน คิดเป็นร้อยละ 33.40 รองลงมาคือ ระดับปานกลาง มีจำนวน 89 คน คิดเป็นร้อยละ 22.00 ส่วนระดับมาก มีจำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 7.90 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 2.50 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.13 (S.D = 1.05)

ความคิดไม่ได้รับการยอมรับจากผู้อื่น จากการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับน้อย มีจำนวน 143 คน คิดเป็นร้อยละ 35.40 รองลงมาคือ ระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 122 คน คิดเป็นร้อยละ 30.20 ระดับปานกลาง มีจำนวน 100 คน คิดเป็นร้อยละ 24.80 ส่วนระดับมาก มีจำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 8.20 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 1.05 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.15 (S.D = 0.99)

การทำงานกลุ่มท่านจะไม่ใช้บุคคลแรกๆ ที่ถูกนึกถึง จากการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 143 คน คิดเป็นร้อยละ 35.40 รองลงมาคือ ระดับน้อย มีจำนวน 128 คน คิดเป็นร้อยละ 31.70 ระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 87 คน คิดเป็นร้อยละ 21.50 ส่วนระดับมาก มีจำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 9.70 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 1.70 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.38 (S.D = 0.98)

สรุปภาพรวมของความแปลกแยกด้านความรู้สึกไร้ความหมายมาก 3 อันดับแรก ได้แก่ นักศึกษาคิดว่าสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตไม่มีความแน่นอน มีค่าเฉลี่ยถึง 3.55 (S.D. = 0.97) รองลงมาคือ ไม่มีความมั่นใจและไม่รู้ว่าจะเกิดอะไรขึ้นในสังคม มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.10 (SD.= 0.97) และเวลาว่างกลุ่มจะไม่ใช้บุคคลแรกๆ ที่ถูกนึกถึง มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.38 (S.D. = 0.98)

ขณะที่ความแปลกแยกด้านความรู้สึกไร้ความหมายน้อย 3 อันดับแรกได้คือ นักศึกษาไม่สามารถแสดงตัวตนได้ในสังคม มีค่าเฉลี่ยเพียง 2.13 (S.D. = 1.05) รองลงมาคือนักศึกษาไม่ได้รับการยอมรับจากเพื่อนและสังคม มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.13 (S.D. = 1.05) สุดท้ายคิดว่าตนเองไม่ได้รับการยอมรับจากผู้อื่น มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.15 (S.D. = 0.99)

โดยภาพรวมแสดงให้เห็นถึงความแปลกแยกด้าน ความรู้สึกไร้ความหมาย มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 2.57 (S.D = 0.70) ซึ่งอยู่ในระดับน้อย

ตารางที่ 16 ความแปลกแยกด้านความรู้สึกไร้บรรทัดฐาน

(n=404)

ความแปลกแยก	ระดับ (จำนวน / ร้อยละ)					\bar{X}	S.D.	ระดับ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
ด้านความรู้สึกไร้บรรทัดฐาน								
13. ท่านคิดว่าไม่มีมาตรฐานที่แท้จริงในสังคม	16.10 (65)	30.00 (121)	32.40 (131)	16.30 (66)	5.20 (21)	3.35	1.09	ปานกลาง
14. ท่านคิดว่าในสังคมไร้กฎระเบียบ ไร้ประสิทธิภาพในการควบคุมพฤติกรรมของคน	12.10 (49)	33.40 (135)	43.20 (138)	17.10 (69)	3.20 (13)	3.34	1.00	ปานกลาง
15. กฎระเบียบเป็นอุปสรรคในการดำรงชีวิตของท่าน	4.20 (17)	14.60 (59)	32.90 (133)	34.40 (139)	13.90 (56)	2.60	1.03	น้อย
16. ท่านคิดว่าสังคม มีบรรยากาศ ของความไม่ไว้วางใจซึ่งกันและกัน	9.20 (37)	28.50 (115)	41.80 (169)	17.30 (70)	3.20 (13)	3.23	0.94	ปานกลาง
17. ท่านคิดว่ากฎระเบียบเอื้อประโยชน์ต่อคนบางกลุ่มเท่านั้น	14.40 (58)	28.20 (144)	37.40 (151)	17.10 (69)	3.00 (12)	3.33	1.01	ปานกลาง
18. ท่านคิดว่ากฎระเบียบไม่มีความยุติธรรม	14.10 (57)	21.30 (86)	37.40 (151)	22.00 (89)	5.20 (21)	3.17	1.08	ปานกลาง
19. ท่านคิดว่าการบรรลุมรดกประสงค์หรือเป้าหมายในชีวิต ไม่จำเป็นต้องเป็นไปตามวิธีการที่สังคมยอมรับ	13.60 (55)	29.70 (120)	37.90 (153)	14.60 (59)	4.20 (17)	3.33	1.02	ปานกลาง
ผลรวมด้านความรู้สึกไร้บรรทัดฐาน						3.19	0.72	ปานกลาง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความแปลกแยกด้านความรู้สึกไร้บรรทัดฐานตามตารางที่ 16 สามารถอธิบายรายละเอียดได้ดังนี้

การไม่มีมาตรฐานที่แท้จริงในสังคม จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 131 คน คิดเป็นร้อยละ 32.40 รองลงมาคือ ระดับมาก มีจำนวน 121 คน คิดเป็นร้อยละ 30.00 ระดับน้อย มีจำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 16.30 ส่วนระดับมากที่สุด มีจำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 16.10 และระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 5.20 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.35 (S.D = 1.09)

สังคมไร้กฎระเบียบ ไร้ประสิทธิภาพในการควบคุมพฤติกรรมของคน จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 138 คน คิดเป็นร้อยละ 43.20 รองลงมาคือระดับมาก มีจำนวน 135 คน คิดเป็นร้อยละ 33.40 ระดับน้อย มีจำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 17.10 ส่วนระดับมากที่สุด มีจำนวน 49 คน คิดเป็นร้อยละ 12.10 และระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 3.20 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.34 (S.D = 1.00)

กฎระเบียบเป็นอุปสรรคในการดำรงชีวิต จากการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับน้อย มีจำนวน 139 คน คิดเป็นร้อยละ 34.40 รองลงมาคือ ระดับปานกลาง มีจำนวน 133 คน คิดเป็นร้อยละ 32.90 ระดับมาก มีจำนวน 59 คน คิดเป็นร้อยละ 14.60 ส่วนระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 56 คน คิดเป็นร้อยละ 13.90 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 4.20 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.60 (S.D = 1.03)

สังคม มีบรรยากาศ ของความไม่ไว้วางใจซึ่งกันและกัน จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 169 คน คิดเป็นร้อยละ 41.80 รองลงมาคือ ระดับมากมีจำนวน 115 คน คิดเป็นร้อยละ 28.50 ระดับน้อย มีจำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 17.30 ส่วนระดับมากที่สุด มีจำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 9.20 และระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 3.20 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.23 (S.D = 0.94)

กฎระเบียบเอื้อประโยชน์ต่อคนบางกลุ่มเท่านั้น จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 151 คน คิดเป็นร้อยละ 37.40 รองลงมาคือ ระดับมาก มีจำนวน 144 คน คิดเป็นร้อยละ 28.20 ระดับน้อย มีจำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 17.10 ส่วนระดับมากที่สุด มีจำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 14.40 และระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 3.00 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.33 (S.D = 1.01)

กฎระเบียบไม่มีความยุติธรรม จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 151 คน คิดเป็นร้อยละ 37.40 รองลงมาคือ ระดับน้อย มีจำนวน 89 คน คิดเป็นร้อยละ 22.00 ระดับมาก มีจำนวน 86 คน คิดเป็นร้อยละ 21.30 ส่วนระดับมากที่สุด มีจำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 14.10 และระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 5.20 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.17 (S.D = 1.08)

การบรรลุมรดกประสงคหรือเป้าหมายในชีวิต ไม่จำเป็นต้องเป็นไปตามวิธีการที่สังคมยอมรับ จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 153 คน คิดเป็นร้อยละ 37.90 รองลงมาคือ ระดับมาก มีจำนวน 120 คน คิดเป็นร้อยละ 29.70 ส่วนระดับน้อย มีจำนวน 59 คน คิดเป็นร้อยละ 14.60 ระดับมากที่สุด มีจำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 13.60 และระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 4.20 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.33 (S.D = 1.02)

สรุปภาพรวมของแปลกแยกด้าน ความรู้สึกไร้บรรทัดฐานมาก 3 อันดับแรก ได้แก่ นักศึกษา คิดว่าไม่มีมาตรฐานที่แท้จริงในสังคม มีค่าเฉลี่ยถึง 3.35 (S.D. = 1.09) รองลงมาคือ คิดว่าในสังคม ไร้กฎระเบียบ ไร้ประสิทธิภาพในการควบคุมพฤติกรรมของคน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.34 (S.D. = 1.00) สุดท้ายคือ นักศึกษามองว่าการบรรลุมรดกประสงคหรือเป้าหมายในชีวิตไม่จำเป็นต้องเป็นไปตามวิธีการที่สังคมยอมรับ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.33 (S.D. = 1.02)

ขณะเดียวกันแปลกแยกด้าน ความรู้สึกไร้บรรทัดฐานน้อย 3 อันดับแรก คือกฎระเบียบเป็นอุปสรรคในการดำรงชีวิตของนักศึกษา 2.60 (S.D. = 1.03) รองลงมาคือ คิดว่ากฎระเบียบไม่มีความยุติธรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.17 (S.D. = 1.08) สุดท้ายนักศึกษาคิดว่า สังคมมีบรรยากาศของความไม่ไว้วางใจซึ่งกันและกัน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.23 (S.D. = 0.94)

โดยภาพรวมแสดงให้เห็นถึงความแปลกแยกด้าน ความรู้สึกไร้บรรทัดฐาน มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 3.19 (S.D = 0.70) ซึ่งอยู่ในระดับปานกลาง

ตารางที่ 17 ความแปลกแยกด้านความรู้สึกโดดเดี่ยว

(n=404)

ความแปลกแยก	ระดับ (จำนวน / ร้อยละ)					\bar{X}	S.D.	ระดับ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยสุด			
ด้านความรู้สึกโดดเดี่ยว								
20. ท่านไม่มีความคาดหวังอะไรจากสังคมได้เลย	5.90 (24)	19.10 (77)	45.00 (182)	24.80 (100)	5.20 (21)	2.95	0.94	ปานกลาง
21. ท่านมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อสังคม	2.50 (10)	12.40 (50)	33.40 (135)	36.10 (146)	15.60 (63)	2.50	0.97	น้อย
22. ท่านให้คุณค่ากับคนในสังคมต่ำ	3.20 (13)	10.90 (44)	27.00 (109)	34.20 (138)	24.80 (100)	2.33	1.06	น้อย
23. ท่านรู้สึกว่าท่านมีคุณค่าเมื่ออยู่ในสังคม	6.70 (27)	30.00 (121)	54.00 (218)	6.40 (26)	3.00 (12)	3.30	0.80	ปานกลาง
24. ท่านได้รับความช่วยเหลือจากคนในสังคม	7.40 (30)	39.90 (161)	42.60 (172)	9.70 (39)	0.50 (2)	3.44	0.78	มาก
25. ท่านให้ความช่วยเหลือกับคนในสังคม	9.90 (40)	42.60 (172)	40.60 (164)	5.90 (24)	1.00 (4)	3.54	0.79	มาก
26. ท่านรู้สึกเบื่อในการเข้าสังคม	5.00 (20)	17.80 (72)	39.90 (161)	28.50 (115)	8.90 (36)	2.81	0.99	ปานกลาง

ตารางที่ 17 (ต่อ)

(n=404)

ความแปลกแยก	ระดับ (จำนวน / ร้อยละ)					\bar{X}	S.D.	ระดับ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
27. ท่านคิดว่าการทำงาน เป็นกลุ่มทำให้เกิดความ วุ่นวาย	8.40 (34)	15.60 (63)	41.10 (166)	25.70 (104)	9.20 (37)	2.88	1.05	ปาน กลาง
28. ท่านชอบทำอะไรเพียง ลำพัง เพราะเกิดความ รวดเร็ว	11.10 (45)	17.00 (109)	36.40 (147)	17.30 (70)	8.20 (33)	3.15	1.09	ปาน กลาง
29. ท่านสามารถอยู่ได้โดย ไม่ต้องพึ่งพาใคร	7.90 (32)	20.80 (84)	35.90 (145)	24.50 (99)	10.90 (44)	2.90	1.09	ปาน กลาง
30. เพื่อนไม่มีความสำคัญ ต่อท่าน	2.20 (9)	6.70 (27)	16.30 (66)	23.50 (95)	51.20 (207)	1.85	1.06	น้อย
ผลรวมด้านด้านความรู้สึกโดดเดี่ยว						2.64	0.52	ปาน กลาง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความแปลกแยกด้านความรู้สึกโดดเดี่ยวตามตารางที่ 17 สามารถอธิบายรายละเอียดได้ดังนี้

การไม่มีความคาดหวังอะไรจากสังคมได้เลย จากการศึกษพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 182 คน คิดเป็นร้อยละ 45.00 รองลงมาคือระดับน้อย มีจำนวน 100 คน คิดเป็นร้อยละ 24.80 ระดับมาก มีจำนวน 77 คน คิดเป็นร้อยละ 19.10 ส่วนระดับมากที่สุด มีจำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 5.90 และระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 5.20 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.95 (S.D = 0.94)

การมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อสังคม จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับน้อย มีจำนวน 146 คน คิดเป็นร้อยละ 36.10 รองลงมาคือ ระดับปานกลาง มีจำนวน 135 คน คิดเป็นร้อยละ 33.40 ระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 15.60 ส่วนระดับมาก มีจำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 12.40 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 2.50 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.50 (S.D = 0.97)

การให้คุณค่ากับคนในสังคมต่ำ จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับน้อย มีจำนวน 138 คน คิดเป็นร้อยละ 24.20 รองลงมาคือ ระดับปานกลาง มีจำนวน 109 คน คิดเป็นร้อยละ 27.00 ระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 100 คน คิดเป็นร้อยละ 24.80 ส่วนระดับมาก มีจำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 10.90 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 3.20 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.33 (S.D = 1.06)

การรู้สึกว่ามีความดีมีคุณค่าเมื่ออยู่ในสังคม จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 218 คน คิดเป็นร้อยละ 54.00 รองลงมาคือ ระดับมาก มีจำนวน 121 คน คิดเป็นร้อยละ 30.00 ระดับมากที่สุด มีจำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 6.70 ส่วนระดับน้อย มีจำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 6.40 และระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 3.00 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.30 (S.D = 0.80)

การได้รับความช่วยเหลือจากคนในสังคม จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 172 คน คิดเป็นร้อยละ 42.60 รองลงมาคือ ระดับมาก มีจำนวน 161 คน คิดเป็นร้อยละ 39.90 ระดับน้อย มีจำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 9.70 ส่วนระดับมากที่สุด มีจำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 7.40 และระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.50 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.44 (S.D = 0.78)

การให้ความช่วยเหลือกับคนในสังคม จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับมาก มีจำนวน 172 คน คิดเป็นร้อยละ 42.60 รองลงมาคือ ระดับปานกลาง มีจำนวน 164 คน คิดเป็นร้อยละ 40.60 ระดับมากที่สุด มีจำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 9.90 ส่วนระดับน้อย มีจำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 5.90 และระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.00 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.54 (S.D = 0.79)

การรู้สึกเบื่อในการเข้าสังคม จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 161 คน คิดเป็นร้อยละ 39.90 รองลงมาคือ ระดับน้อย มีจำนวน 155 คน คิดเป็นร้อยละ 28.50 ระดับมาก มีจำนวน 72 คน คิดเป็นร้อยละ 17.80 ส่วนระดับน้อยที่สุด

มีจำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 8.90 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 5.00 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.81 (S.D = 0.99)

การทำงานเป็นกลุ่มทำให้เกิดความวุ่นวาย จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 166 คน คิดเป็นร้อยละ 41.10 รองลงมาคือ ระดับน้อย มีจำนวน 104 คน คิดเป็นร้อยละ 25.70 ระดับมาก มีจำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 15.60 ส่วนระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 9.20 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 8.40 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.88 (S.D = 1.05)

การขอทำอะไรเพียงลำพัง เพราะเกิดความรวดเร็ว จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 147 คน คิดเป็นร้อยละ 36.40 รองลงมาคือ ระดับมากมีจำนวน 109 คน คิดเป็นร้อยละ 17.00 ระดับน้อย มีจำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 17.30 ส่วนระดับมากที่สุด มีจำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.10 และระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 8.20 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.15 (S.D = 1.09)

การสามารถอยู่ได้โดยไม่ต้องพึ่งพาใคร จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 145 คน คิดเป็นร้อยละ 35.90 รองลงมาคือ ระดับน้อย มีจำนวน 99 คน คิดเป็นร้อยละ 24.50 ระดับมาก มีจำนวน 84 คน คิดเป็นร้อยละ 20.80 ส่วนระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 10.90 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 7.90 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.90 (S.D = 1.09)

เพื่อนไม่มีความสำคัญต่อท่าน จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 207 คน คิดเป็นร้อยละ 51.20 รองลงมาคือ ระดับน้อย มีจำนวน 95 คน คิดเป็นร้อยละ 23.50 ระดับปานกลาง มีจำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 16.30 ส่วนระดับมาก มีจำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 6.70 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 2.20 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.85 (S.D = 1.06)

สรุปภาพรวมของความแปลกแยกด้านความรู้สึกโดดเดี่ยวมาก 3 อันดับแรก ได้แก่ นักศึกษาให้ความช่วยเหลือกับคนในสังคม มีค่าเฉลี่ยถึง 3.54 (S.D. = 0.79) รองลงมาคือ นักศึกษาได้รับความช่วยเหลือจากคนในสังคม มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.44 (S.D. = 0.78) และนักศึกษามีคุณค่าเมื่ออยู่ในสังคม มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.30 (S.D. = 0.80)

ขณะเดียวกันภาพรวมของความแปลกแยกด้านความรู้สึกโดดเดี่ยวน้อย 3 อันดับแรกคือ นักศึกษาให้คุณค่ากับคนในสังคมต่ำมีค่าเฉลี่ยเพียง 2.33 (S.D. = 1.06) และนักศึกษามีทัศนคติ

ที่ไม่ดีต่อสังคม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.50 (S.D. = 0.97) และสุดท้ายเพื่อนไม่มีความสำคัญต่อนักศึกษา มีค่าเฉลี่ยเพียง 1.85 (S.D. = 1.06)

โดยภาพรวมแสดงให้เห็นถึงความแปลกแยกด้าน ความรู้สึกโดดเดี่ยว มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 2.64 (S.D = 0.52) ซึ่งอยู่ในระดับปานกลาง



ตารางที่ 18 ความแปลกแยกด้านความรู้สึกเห็นห่างจากตัวเอง

(n=404)

ความแปลกแยก	ระดับ (จำนวน / ร้อยละ)					\bar{X}	S.D.	ระดับ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยสุด			
ด้านความรู้สึกเห็นห่างจากตัวเอง								
31. ท่านไม่เข้าใจความคิดของตัวเองอย่างแท้จริง	6.20 (25)	38.40 (155)	38.40 (155)	30.00 (121)	10.60 (43)	2.75	1.03	ปานกลาง
32. ท่านไม่เข้าใจถึงสิ่งที่ท่านทำลงไป	4.00 (16)	11.40 (46)	32.20 (130)	38.60 (156)	13.90 (56)	2.52	0.99	น้อย
33. ท่านไม่เข้าใจตัวตนของท่าน	5.40 (22)	9.40 (78)	28.70 (116)	35.90 (145)	20.50 (83)	2.43	1.08	น้อย
34. ท่านไม่สามารถทำในสิ่งที่อยากทำได้	5.00 (20)	11.10 (45)	34.70 (140)	33.20 (134)	16.10 (65)	2.55	1.04	น้อย
35. การกระทำหรือพฤติกรรมของท่านขึ้นอยู่กับสิ่งที่ตอบสนอง (ไม่ได้ทำเพราะใจอยาก)	2.00 (8)	13.40 (54)	32.70 (132)	31.40 (127)	20.50 (83)	2.44	1.02	น้อย
36. ท่านไม่เกิดความภาคภูมิใจในผลงานที่ท่านทำลงไป	2.50 (10)	9.40 (38)	25.00 (101)	42.80 (173)	20.30 (82)	2.30	0.97	น้อย
37. ท่านรู้สึกด้อยค่าเมื่อถูกเปรียบเทียบกับผู้อื่น	6.40 (26)	16.10 (65)	30.90 (125)	27.70 (122)	18.80 (76)	2.63	1.14	ปานกลาง
ผลรวมด้านความรู้สึกเห็นห่างจากตัวเอง						2.52	0.81	น้อย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความแปลกแยกด้านความรู้สึกเห็นห่างจากตัวเองตามตารางที่ 18 สามารถอธิบายรายละเอียดได้ดังนี้

การไม่เข้าใจความคิดของตัวเองอย่างแท้จริง จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับมาก มีจำนวน 155 คน คิดเป็นร้อยละ 38.40 รองลงมาคือ ระดับปานกลาง มีจำนวน 155 คน คิดเป็นร้อยละ 38.40 ระดับน้อย มีจำนวน 121 คน คิดเป็นร้อยละ 30.00 ส่วนระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 10.60 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 6.20 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.75 (S.D = 1.03)

การไม่เข้าใจถึงสิ่งที่ทำลงไป จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับน้อย มีจำนวน 156 คน คิดเป็นร้อยละ 38.60 รองลงมาคือ ระดับปานกลาง มีจำนวน 130 คน คิดเป็นร้อยละ 32.20 ระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 56 คน คิดเป็นร้อยละ 13.90 ส่วนระดับมาก มีจำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 11.40 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 4.00 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.25 (S.D = 0.99)

การไม่เข้าใจตัวตน จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับน้อย มีจำนวน 145 คน คิดเป็นร้อยละ 35.90 รองลงมาคือ ระดับปานกลาง มีจำนวน 116 คน คิดเป็นร้อยละ 28.70 ระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 83 คน คิดเป็นร้อยละ 20.50 ส่วนระดับมาก มีจำนวน 78 คน คิดเป็นร้อยละ 9.40 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 5.40 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.43 (S.D = 1.08)

การไม่สามารถทำในสิ่งที่อยากทำได้ จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 140 คน คิดเป็นร้อยละ 34.70 รองลงมาคือ ระดับน้อย มีจำนวน 134 คน คิดเป็นร้อยละ 33.20 ระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 16.10 ส่วนระดับมาก มีจำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.10 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 5.00 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.55 (S.D = 1.04)

การกระทำหรือพฤติกรรมจะขึ้นอยู่กับสิ่งที่ตอบแทน (ไม่ได้ทำเพราะใจอยากทำ) จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 132 คน คิดเป็นร้อยละ 32.70 รองลงมาคือ ระดับน้อย มีจำนวน 127 คน คิดเป็นร้อยละ 31.40 ระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 83 คน คิดเป็นร้อยละ 20.50 ส่วนระดับมาก มีจำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 13.40 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 2.00 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.44 (S.D = 1.02)

การไม่เกิดความภาคภูมิใจในผลงานที่ทำลงไป จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับน้อย มีจำนวน 173 คน คิดเป็นร้อยละ 42.80 รองลงมาคือ ระดับปานกลาง มีจำนวน 101 คน คิดเป็นร้อยละ 25.00 ระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 82 คน คิดเป็นร้อยละ 20.30 ส่วนระดับมาก มีจำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 9.40 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 2.50 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.30 (S.D = 0.97)

ความรู้สึกด้อยค่าเมื่อถูกเปรียบเทียบกับผู้อื่น จากการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 125 คน คิดเป็นร้อยละ 30.90 รองลงมาคือ ระดับน้อย มีจำนวน 122 คน คิดเป็นร้อยละ 27.70 ระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 76 คน คิดเป็นร้อยละ 18.80 ส่วนระดับมาก มีจำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 16.10 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 6.40 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.63 (S.D = 1.14)

สรุปภาพรวมความแปลกแยกด้านความรู้สึกเห็นห่างจากตัวเองมาก 3 อันดับแรกคือนักศึกษาไม่เข้าใจความคิดของตัวเองอย่างแท้จริงมีค่าเฉลี่ยถึง 2.75 (S.D. = 1.03) รองลงมาคือนักศึกษารู้สึกด้อยค่าเมื่อถูกเปรียบเทียบกับผู้อื่น มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.63 (S.D. = 1.14) สุดท้ายนักศึกษาไม่สามารถทำในสิ่งที่อยากทำได้ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.55 (S.D. = 1.04)

ขณะเดียวกันภาพรวมความแปลกแยกด้านความรู้สึกเห็นห่างจากตัวเองน้อย 3 อันดับแรกคือนักศึกษาไม่มีความภาคภูมิใจในผลงานที่ทำลงไป มีค่าเฉลี่ยเพียง 2.30 (S.D. = 0.97) รองลงมาคือ การกระทำหรือพฤติกรรมของนักศึกษาขึ้นอยู่กับสิ่งตอบแทนมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.44 (S.D. = 1.02) และสุดท้ายนักศึกษาไม่เข้าใจตัวตนของตนเองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.43 (S.D. = 1.08)

โดยภาพรวมแสดงให้เห็นถึงความแปลกแยกด้าน ความรู้สึกเห็นห่างจากตัวเอง มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 2.52 (S.D = 0.52) ซึ่งอยู่ในระดับน้อย

จากการศึกษาพบว่า ผลรวมของระดับความแปลกแยก ที่พบมากที่สุด ได้แก่ ด้านความรู้สึกไร้บรรทัดฐาน โดยค่าเฉลี่ยรวมถึง 3.19 (S.D = 0.72) รองลงมาคือ ด้านความรู้สึกไร้อำนาจ โดยค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 2.80 (S.D = 0.54) ถัดมาคือ ด้านความรู้สึกโดดเดี่ยว โดยค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 2.64 (S.D = 0.52) ส่วนด้านความรู้สึกไร้ความหมาย มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 2.57 (S.D = 0.70) และสุดท้ายคือด้านความรู้สึกเห็นห่างจากตัวเอง โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเพียง 2.52 (S.D = 0.81)

สรุปปัจจัยที่อธิบายลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้า พบว่าปัจจัยด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวมีความสำคัญเป็นอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.89 (S.D. = 0.84) รวมไปถึงการเลี้ยงดูรูปแบบประชาธิปไตยและดูแลอย่างใกล้ชิด โดยอยู่ในระดับปานกลางมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ

3.03 (S.D. = 0.46) และค่านิยมที่มีต่อสมาร์ตโฟนอยู่ในระดับปานกลางเช่นเดียวกัน โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.91 (S.D. = 0.70) ขณะที่การปรับตัวในทุกด้านอยู่ในระดับมาก ซึ่งประกอบไปด้วย การปรับตัวด้านการเรียนมีค่าเฉลี่ยถึง 6.93 (S.D. = 1.10) รวมไปถึงการปรับตัวด้านสังคม มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 7.60 (S.D. = 0.96) ส่วนการปรับตัวด้านอารมณ์แต่ละบุคคล มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.22 (S.D. = 1.04) และสุดท้ายการปรับตัวด้านการเข้าร่วมกิจกรรมของมหาวิทยาลัย มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 7.04 (S.D. = 1.49)

อีกทั้งปัจจัยด้านความแปลกแยก พบว่าความรู้สึกไร้อำนาจมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.80 (S.D. = 0.54) ส่วนความรู้สึกไร้บรรทัดฐาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.19 (S.D. = 0.72) และด้านความรู้สึกโดดเดี่ยว มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.64 (S.D. = 0.52) ซึ่งทั้งหมดล้วนอยู่ในระดับปานกลาง ขณะที่ความแปลกแยกด้านความรู้สึกไร้ความหมายมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.57 (S.D. = 0.70) และความรู้สึกเหินห่างจากตัวเอง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.52 (S.D. = 0.80) ซึ่งอยู่ในระดับน้อย

ส่วนที่ 5. ผลจากการใช้สมาร์ทโฟนที่มีต่อสุขภาพ

ประกอบไปด้วยข้อคำถามเกี่ยวกับผลจากการใช้สมาร์ทโฟนต่อสุขภาพร่างกาย และผลจากการใช้สมาร์ทโฟนต่อสุขภาพจิตใจ

ตารางที่ 19 ผลจากการใช้สมาร์ทโฟนต่อสุขภาพร่างกาย

(n=404)

ผลจากการใช้สมาร์ทโฟน ต่อสุขภาพร่างกาย	ระดับ (จำนวน / ร้อยละ)					\bar{X}	S.D.	ระดับ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยสุด			
1. ท่านรู้สึกเมื่อยลำดงตา ขณะใช้สมาร์ทโฟน	13.60 (55)	37.40 (101)	35.40 (143)	11.40 (46)	2.20 (9)	3.48	0.94	มาก
2. ท่านรู้สึกปวดกระบอกตา ขณะใช้สมาร์ทโฟน	13.40 (54)	31.90 (129)	35.10 (142)	16.10 (65)	3.50 (14)	3.35	1.01	ปาน กลาง
3. ขณะท่านใช้สมาร์ทโฟน ดวงตาของท่านเกิดภาพมัว ภาพซ้อน และหายไปเอง	8.20 (33)	21.00 (85)	29.20 (118)	25.20 (102)	16.30 (66)	2.79	1.18	ปาน กลาง
4. ท่านรู้สึกปวดคอ ขณะใช้ สมาร์ทโฟน	11.10 (45)	26.70 (108)	32.70 (132)	20.00 (81)	9.40 (38)	3.10	1.13	ปาน กลาง
5. ท่านรู้สึกปวดบ่า ขณะใช้ สมาร์ทโฟน	8.70 (35)	27.00 (109)	28.70 (116)	23.80 (96)	11.92 (48)	2.96	1.15	ปาน กลาง
6. ท่านรู้สึกปวดขมับ ขณะ ใช้สมาร์ทโฟน	9.70 (39)	21.50 (87)	27.00 (109)	31.10 (116)	13.10 (53)	2.85	1.18	ปาน กลาง
7. ท่านรู้สึกปวดมือ ปวดนิ้ว ปวดหลัง ขณะใช้สมาร์ท โฟน	9.90 (40)	24.00 (97)	31.20 (126)	21.80 (88)	13.10 (53)	2.95	1.17	ปาน กลาง

ตารางที่ 19 (ต่อ)

(n=404)

ผลจากการใช้สมาร์ทโฟน ต่อสุขภาพร่างกาย	ระดับ (จำนวน / ร้อยละ)					\bar{X}	S.D.	ระดับ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
8. ท่านเคยได้รับอุบัติเหตุ จากการใช้สมาร์ทโฟน (รถ ชน หกล้ม เดินชนสิ่งต่างๆ)	3.00 (12)	12.10 (49)	11.90 (48)	19.30 (78)	53.70 (217)	1.91	1.18	น้อย
9. ท่านรู้สึกอ่อนเพลียเพราะ นอนดึก จากการใช้สมาร์ท โฟน	9.70 (39)	17.60 (71)	31.70 (128)	20.80 (84)	20.30 (82)	2.75	1.23	ปาน กลาง
ผลรวมระดับผลจากการใช้สมาร์ทโฟน ต่อสุขภาพร่างกาย						2.91	0.84	ปาน กลาง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผลจากการใช้สมาร์ทโฟน ต่อสุขภาพร่างกายตามตารางที่ 19 สามารถอธิบายรายละเอียดได้ดังนี้

ความรู้สึกเมื่อยล้าดวงตา ขณะใช้สมาร์ทโฟน จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 143 คน คิดเป็นร้อยละ 35.40 รองลงมาคือ ระดับมาก มีจำนวน 101 คน คิดเป็นร้อยละ 37.40 ระดับมากที่สุด มีจำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 13.60 ส่วนระดับน้อย มีจำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 11.40 และระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 2.20 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.48 (S.D = 0.94)

ความรู้สึกปวดกระบอกตา ขณะใช้สมาร์ทโฟน จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ตอบอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 142 คน คิดเป็นร้อยละ 35.10 รองลงมาคือ ระดับมาก มีจำนวน 129 คน คิดเป็นร้อยละ 31.90 ระดับน้อย มีจำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 16.10 ส่วนระดับมากที่สุด มีจำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 13.40 และระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 3.50 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.35 (S.D = 1.01)

การใช้สมาร์ทโฟน ทำให้ดวงตาดำมืด ภาพซ้อน และหายไปเอง จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ตอบอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 118 คน คิดเป็นร้อยละ 29.20

รองลงมาคือ ระดับน้อย มีจำนวน 102 คน คิดเป็นร้อยละ 25.20 ระดับมาก มีจำนวน 85 คน คิดเป็นร้อยละ 21.00 ส่วนระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 16.30 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 8.20 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.79 (S.D = 1.18)

ความรู้สึกปวดคอ ขณะใช้สมาร์ทโฟน จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 132 คน คิดเป็นร้อยละ 32.70 รองลงมาคือ ระดับมาก มีจำนวน 108 คน คิดเป็นร้อยละ 26.70 ระดับน้อย มีจำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 ส่วนระดับมากที่สุด มีจำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.10 และระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 9.40 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.10 (S.D = 1.13)

ความรู้สึกปวดบ่า ขณะใช้สมาร์ทโฟน จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 116 คน คิดเป็นร้อยละ 28.70 รองลงมาคือ ระดับมาก มีจำนวน 109 คน คิดเป็นร้อยละ 27.00 ระดับน้อย มีจำนวน 96 คน คิดเป็นร้อยละ 23.80 ส่วนระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 11.92 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 8.70 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.96 (S.D = 1.15)

ความรู้สึกปวดขมับ ขณะใช้สมาร์ทโฟน จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับน้อย มีจำนวน 116 คน คิดเป็นร้อยละ 31.10 รองลงมาคือ ระดับปานกลาง มีจำนวน 109 คน คิดเป็นร้อยละ 27.00 ระดับมาก มีจำนวน 87 คน คิดเป็นร้อยละ 21.50 ส่วนระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 13.10 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 9.70 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.85 (S.D = 1.18)

ความรู้สึกปวดมือ ปวดนิ้ว ปวดหลัง ขณะใช้สมาร์ทโฟน จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 126 คน คิดเป็นร้อยละ 31.20 รองลงมาคือ ระดับมากมีจำนวน 97 คน คิดเป็นร้อยละ 24.00 ระดับน้อย มีจำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 21.80 ส่วนระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 13.10 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 9.90 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.95 (S.D = 1.17)

การได้รับอุบัติเหตุจากการใช้สมาร์ทโฟน (รถชน หกล้ม เดินชนสิ่งต่างๆ) จากการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 217 คน คิดเป็นร้อยละ 53.70 รองลงมาคือ ระดับน้อย มีจำนวน 78 คน คิดเป็นร้อยละ 19.30 ระดับมาก มีจำนวน 49 คน คิดเป็นร้อยละ 12.10 ส่วนระดับปานกลาง มีจำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 11.90 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 3.00 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.91 (S.D = 1.18)

ความรู้สึกอ่อนเพลียเพราะนอนดึก จากการใช้สมาร์ทโฟน จากการศึกษาพบว่า แบบสอบถามส่วนใหญ่ ตอบอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 128 คน คิดเป็นร้อยละ 31.70 รองลงมา คือ ระดับน้อย มีจำนวน 84 คน คิดเป็นร้อยละ 20.80 ระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 82 คน คิดเป็นร้อยละ 20.30 ส่วนระดับมาก มีจำนวน 71 คน คิดเป็นร้อยละ 17.60 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 9.70 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.75 (S.D = 1.23)

สรุปภาพรวมของผลจากการใช้สมาร์ทโฟนที่มีต่อสุขภาพร่างกายมาก 3 อันดับแรกคือ นักศึกษารู้สึกเมื่อยล้าดวงตาขณะใช้สมาร์ทโฟน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.48 (S.D. = 0.94) รองลงมาคือ นักศึกษารู้สึกปวดกระบอกตาขณะใช้สมาร์ทโฟนมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.35 (S.D. = 1.01) และสุดท้าย นักศึกษารู้สึกปวดคอ ขณะใช้สมาร์ทโฟน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.10 (S.D. = 1.13)

ขณะเดียวกันภาพรวมของผลจากการใช้สมาร์ทโฟนที่มีต่อสุขภาพร่างกายน้อย 3 อันดับแรกคือ นักศึกษาเคยได้รับอุบัติเหตุจากการใช้สมาร์ทโฟนมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.91 (S.D. = 1.18) รองลงมาคือ นักศึกษารู้สึกปวดขมับขณะใช้สมาร์ทโฟน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.85 (S.D. = 1.18) สุดท้าย ขณะใช้สมาร์ทโฟนดวงตาของนักศึกษาเกิดภาพมัวและหายไปเองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.79 (S.D. = 1.18)

โดยภาพรวมแสดงให้เห็นถึง ระดับผลจากการใช้สมาร์ทโฟน ต่อสุขภาพร่างกาย มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 2.91 (S.D = 0.84) ซึ่งอยู่ในระดับปานกลาง

ตารางที่ 20 ผลจากการใช้สมาร์ทโฟนต่อจิตใจ

(n=404)

ผลจากการใช้สมาร์ทโฟน ต่อจิตใจ	ระดับ (จำนวน / ร้อยละ)					\bar{X}	S.D.	ระดับ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยสุด			
10. ท่านมักเหม่อลอยถึง เรื่องราวในสมาร์ทโฟน ขณะที่ท่านไม่ได้ใช้งาน	4.70 (19)	13.60 (55)	20.00 (81)	27.70 (112)	33.90 (137)	2.27	1.19	น้อย
11. ข้อมูลในสมาร์ทโฟนทำ ให้ท่านเกิดวิตกกังวล	3.70 (15)	11.10 (45)	24.30 (98)	32.40 (131)	28.50 (115)	2.29	1.10	น้อย
12. การที่ท่านใช้สมาร์ท โฟนมากทำให้ท่านเกิดความ ฟุ้งซ่าน	4.70 (19)	15.80 (64)	23.30 (94)	27.20 (110)	29.00 (117)	2.40	1.19	น้อย
13. ท่านรับรู้เรื่องราวของ ผู้อื่นผ่านสมาร์ทโฟน และ ทำให้ท่านรู้สึกเศร้าซึม	5.00 (20)	11.10 (45)	26.20 (106)	31.20 (126)	26.50 (107)	2.36	1.13	น้อย
14. ข้อมูลจากสมาร์ทโฟน ทำให้ท่านไม่กล้ากระทำ ความผิด	6.20 (25)	16.10 (65)	33.20 (134)	29.00 (117)	15.60 (63)	2.68	1.10	ปาน กลาง
15. ข้อมูลจากสมาร์ทโฟน ทำให้ท่านตัดสินใจผิดพลาด	3.00 (12)	10.10 (41)	25.50 (103)	38.10 (154)	23.30 (94)	2.31	1.03	น้อย
16. ท่านใช้สมาร์ทโฟนจน ทำให้ท่านไม่มีสติคิดทำ อย่างอื่น	4.70 (19)	9.20 (37)	21.80 (88)	28.50 (155)	35.90 (145)	2.18	1.15	น้อย
ผลรวมระดับ ผลจากการใช้สมาร์ทโฟน ต่อจิตใจ						2.45	0.72	น้อย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผลจากการใช้สมาร์ทโฟนที่มีผลต่อจิตใจตามตารางที่ 20 สามารถอธิบายรายละเอียดได้ดังนี้

การมักเหม่อลอยถึงเรื่องราวในสมาร์ทโฟน ขณะที่ท่านไม่ได้ใช้งานสมาร์ทโฟน จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ตอบอยู่ในระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 137 คน คิดเป็นร้อยละ 33.90 รองลงมาคือ ระดับน้อย มีจำนวน 112 คน คิดเป็นร้อยละ 27.70 ระดับปานกลาง มีจำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 ส่วนระดับมาก มีจำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 13.60 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 4.70 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.27 (S.D = 1.19)

ข้อมูลในสมาร์ทโฟนทำให้เกิดความวิตกกังวล จากการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ตอบอยู่ในระดับน้อย มีจำนวน 131 คน คิดเป็นร้อยละ 32.40 รองลงมาคือ ระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 115 คน คิดเป็นร้อยละ 28.50 ระดับปานกลาง มีจำนวน 98 คน คิดเป็นร้อยละ 24.30 ส่วนระดับมาก มีจำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.10 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 3.70 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.29 (S.D = 1.10)

การที่ท่านใช้สมาร์ทโฟนมากทำให้ท่านเกิดความฟุ้งซ่าน จากการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ตอบอยู่ในระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 117 คน คิดเป็นร้อยละ 29.00 รองลงมาคือ ระดับน้อย มีจำนวน 110 คน คิดเป็นร้อยละ 27.20 ระดับปานกลาง มีจำนวน 94 คน คิดเป็นร้อยละ 23.30 ส่วนระดับมาก มีจำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 15.80 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 4.70 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.40 (S.D = 1.19)

การรับรู้เรื่องราวของผู้อื่นผ่านสมาร์ทโฟน และทำให้เกิดความรู้สึกเศร้าซึม จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ตอบอยู่ในระดับน้อย มีจำนวน 126 คน คิดเป็นร้อยละ 31.20 รองลงมาคือ ระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 107 คน คิดเป็นร้อยละ 26.50 ระดับปานกลาง มีจำนวน 106 คน คิดเป็น ร้อยละ 26.20 ส่วนระดับมาก มีจำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.10 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 5.00 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.36 (S.D = 1.13)

ข้อมูลจากสมาร์ทโฟนทำให้ท่านไม่กล้ากระทำความผิด จากการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ตอบอยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 134 คน คิดเป็นร้อยละ 33.20 รองลงมาคือ ระดับน้อยมีจำนวน 117 คน คิดเป็นร้อยละ 29.00 ระดับมาก มีจำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 16.10 ส่วนระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 15.60 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 6.20 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.68 (S.D = 1.10)

ข้อมูลจากสมาร์ทโฟนทำให้ท่านตัดสินใจผิดพลาด จากการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ตอบอยู่ในระดับน้อย มีจำนวน 154 คน คิดเป็นร้อยละ 38.10 รองลงมาคือ ระดับปานกลางมีจำนวน 103 คน คิดเป็นร้อยละ 25.50 ระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 94 คน คิดเป็นร้อยละ 23.30 ส่วนระดับมาก มีจำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 10.10 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 3.00 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.31 (S.D = 1.03)

การใช้สมาร์ทโฟนจนทำให้ไม่มีสติคิดทำอย่างอื่นจากการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับน้อย มีจำนวน 155 คน คิดเป็นร้อยละ 28.50 รองลงมาคือ ระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 145 คน คิดเป็นร้อยละ 35.90 ระดับปานกลาง มีจำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 21.80 ส่วนระดับมาก มีจำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 9.20 และระดับมากที่สุด มีจำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 4.70 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.18 (S.D = 1.15)

จากการศึกษาพบว่า ผลจากการใช้สมาร์ทโฟนที่มีต่อสุขภาพจิตใจ ของผู้ตอบแบบสอบถามที่เผชิญมาก 3 อันดับแรก ได้แก่ ข้อมูลจากสมาร์ทโฟนทำให้ไม่กล้ากระทำความผิด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.68 (S.D = 1.10) รองลงมาคือ การใช้สมาร์ทโฟนทำให้เกิดความฟุ้งซ่าน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.40 (S.D = 1.19) และสุดท้ายคือ การรับรู้เรื่องราวของผู้อื่นผ่านสมาร์ทโฟนทำให้รู้สึกซึมเศร้า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.36 (S.D = 1.13)

ขณะเดียวกันผลจากการใช้สมาร์ทโฟนที่มีต่อสุขภาพจิตใจ ของผู้ตอบแบบสอบถามที่เผชิญน้อย 3 อันดับแรก ได้แก่ การใช้สมาร์ทโฟนจนกระทั่งไม่มีสติทำอย่างอื่น มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.18 (S.D = 1.15) รองลงมาคือข้อมูลในสมาร์ทโฟนทำให้เกิดการวิจกจริต มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.29 (S.D = 1.10) และสุดท้ายข้อมูลจากสมาร์ทโฟนทำให้ตัดสินใจผิดพลาด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.31 (S.D = 1.03)

โดยภาพรวมแสดงให้เห็นถึงระดับของผลจากการใช้สมาร์ทโฟนที่มีต่อสุขภาพจิตใจของนักศึกษา มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.45 (S.D. = 0.72) ซึ่งอยู่ในระดับน้อย

สรุปผลพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนที่มีต่อสุขภาพ พบว่าส่วนใหญ่การใช้สมาร์ทโฟนของนักศึกษามีผลต่อสุขภาพร่างกายมากกว่าจิตใจ โดยอยู่ในระดับปานกลางและระดับน้อยตามลำดับ

ส่วนที่ 6 การวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้า

เมื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระแต่ละคู่ พบว่า ไม่มีตัวแปรอิสระคู่ใดที่มีความสัมพันธ์กันสูงเกินกว่า 0.80 ที่จะก่อให้เกิดปัญหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระด้วยตนเอง (Multicollinearity) อันเป็นการละเมิดข้อสมมุติฐานที่กำกับเทคนิคการวิเคราะห์ถดถอยพหุ โดยมีตัวแปรทั้งหมด 40 ตัวแปร ซึ่งผู้วิจัยได้ให้สัญลักษณ์แทนตัวแปรต่างๆ เพื่อความสะดวกในการรายงานผล

ตารางที่ 21 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและสัญลักษณ์ของตัวแปรที่ใช้ในการวิเคราะห์

ตัวแปร	สัญลักษณ์	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
ตัวแปรควบคุม			
เพศ			
ชาย (หญิง เป็นกลุ่มอ้างอิง)	X ₁	1.61	0.48
อายุ	X ₂	20.74	1.68
ศาสนา			
พุทธ (คริสต์ / อิสลาม / อื่นๆ ไม่มีศาสนา เป็นกลุ่มอ้างอิง)	X ₃	0.92	0.26
รายได้ ต่อเดือน	X ₄	1.70	0.89
แหล่งรายได้			
ผู้ประกอบการ (อาชีพเสริม / แหล่งทุน / อื่นๆ เป็นกลุ่มอ้างอิง)	X ₅	0.89	0.30
สถานะปัจจุบัน			
ฆราวาส (นักบวช เป็นกลุ่มอ้างอิง)	X ₆	1.03	1.18
ลักษณะครอบครัวของท่าน			
ครอบครัวเดี่ยว (ครอบครัวขยาย / ครอบครัวอื่นๆ เป็นกลุ่มอ้างอิง)	X ₇	0.69	0.46
จำนวนพี่น้อง	X ₈	2.16	1.04
ลำดับบุตร	X ₉	1.69	0.99
จำนวนเพื่อนสนิท	X ₁₀	4.09	1.23
จำนวนกลุ่มเพื่อน	X ₁₁	4.04	1.58

ตารางที่ 21 (ต่อ)

ตัวแปร	สัญลักษณ์	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน
สถานภาพตามบรรทัดฐานของโลกออนไลน์			
โสด (มีแฟนแล้ว / หมั้นแล้ว / แต่งาน แล้ว / อยู่ระหว่างคบหาดูใจ / ค่อนข้างอธิบายยาก / แยกกันอยู่ / อื่นๆ เป็นกลุ่มอ้างอิง)	X ₁₂	0.69	0.46
ไม่โสด (อยู่ระหว่างคบหาดูใจ / ค่อนข้าง อธิบายยาก / แยกกันอยู่ / อื่นๆ เป็นกลุ่มอ้างอิง)	X ₁₃	0.24	0.42
อาชีพหลักของบิดา			
มีรายได้ประจำ	X ₁₄	0.39	0.48
ธุรกิจส่วนตัว (เกษตรกร / อื่นๆ เป็นกลุ่ม อ้างอิง)	X ₁₅	0.36	0.48
อาชีพหลักของมารดา			
มีรายได้ประจำ	X ₁₆	0.32	0.46
ธุรกิจส่วนตัว (เกษตรกร / อื่นๆ เป็นกลุ่ม อ้างอิง)	X ₁₇	0.42	0.49
รายได้บิดา	X ₁₈	3.07	1.71
รายได้มารดา	X ₁₉	2.70	1.65
สายวิชาที่ศึกษา			
สายสังคมศาสตร์ (สายวิทยาศาสตร์ เป็น กลุ่มอ้างอิง)	X ₂₀	1.33	0.47
ชั้นปีการศึกษา	X ₂₁	2.26	1.04

ตารางที่ 21 (ต่อ)

ตัวแปร	สัญลักษณ์	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน
ที่พัก			
อยู่บ้านกับครอบครัว ผู้ปกครอง	X ₂₂	0.31	0.46
อยู่หอพักกับเพื่อน พี่น้อง (อยู่หอพักคน เดียว/อื่นๆ เป็นกลุ่มอ้างอิง)	X ₂₃	0.31	0.46
เครือข่ายที่ใช้ผ่านสมาร์ทโฟน			
AIS และ TRUE Move (DTAC / อื่นๆ เป็นกลุ่มอ้างอิง)	X ₂₄	0.63	0.48
ระยะเวลาการใช้สมาร์ทโฟน	X ₂₅	4.33	1.27
จำนวนสมาร์ทโฟน	X ₂₆	1.20	0.50
ตัวแปรเชิงทำนาย			
การเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตยและดูแล อย่างใกล้ชิด	X ₂₇	21.56	3.95
ความสัมพันธ์ในครอบครัว	X ₂₈	3.89	0.72
บุคลิกภาพการปรับตัว	X ₂₉	219.33	26.26
ค่านิยม	X ₃₀	2.91	0.70
ความแปลกแยก			
ความรู้สึกไร้อำนาจ	X ₃₁	2.80	0.54
ความรู้สึกไร้ความหมาย	X ₃₂	2.57	0.70
ความรู้สึกไร้บรรทัดฐาน	X ₃₃	3.19	0.72
ความรู้สึกโดดเดี่ยว	X ₃₄	2.64	0.52
ความรู้สึกเห็นห่างจากตัวเอง	X ₃₅	2.52	0.81
ตัวแปรตาม			
ความเป็นสังคมก้มหน้า	Y	2.73	0.58
การเสพติด	Y ₁	3.09	0.72
ความสัมพันธ์กับคนรอบข้างถูกรบกวน	Y ₂	2.38	0.73
ความสับสนในตัวเอง	Y ₃	2.70	0.58

ตารางที่ 22 ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่ใช้ในการวิเคราะห์ถดถอยพหุ

ตัวแปร	Y	X ¹	X ²	X ³	X ⁴	X ⁵	X ⁶	X ⁷	X ⁸	X ⁹	X ¹⁰	X ¹¹	X ¹²	X ¹³	X ¹⁴	X ¹⁵	X ¹⁶	X ¹⁷	X ¹⁸	
Y	1.000																			
X ¹	.059	1.000																		
X ²	.002	-.148**	1.000																	
X ³	.043	-.054	.022	1.000																
X ⁴	-.074	-.096	.158**	-.032	1.000															
X ⁵	.028	.175**	-.247**	-.035	-.155**	1.000														
X ⁶	-.028	-.223**	.116*	.057	-.126*	-.454**	1.000													
X ⁷	.038	-.058	.015	.111*	-.079	-.064	.046	1.000												
X ⁸	-.068	-.001	.056	-.179**	-.050	-.192**	.234**	-.011	1.000											
X ⁹	-.043	-.121*	-.029	-.181**	-.066	-.176**	.205**	-.013	.613**	1.000										
X ¹⁰	-.095	-.207**	.053	.097	.159**	-.022	.060	-.033	-.075	.000	1.000									
X ¹¹	-.010	-.124*	.131**	.067	.116*	.025	.002	-.024	-.052	-.167**	.326**	1.000								
X ¹²	-.039	-.043	-.057	.133**	-.101*	-.026	.016	.015	-.027	.005	-.064	-.089	1.000							
X ¹³	.016	.052	.060	-.076	.120*	.056	-.111*	-.037	-.021	-.037	.075	.078	-.855**	1.000						
X ¹⁴	-.033	-.071	-.021	.060	.074	.051	-.023	-.028	.138**	-.124*	.060	.079	-.087	.114*	1.000					
X ¹⁵	-.022	.060	-.049	-.015	.107*	.048	-.120*	-.080	.017	-.025	-.006	-.022	.016	.077	-.603**	1.000				
X ¹⁶	-.035	-.038	-.067	-.040	.023	.038	-.079	-.036	-.167**	-.137**	-.008	-.027	-.051	.043	.403**	-.242**	1.000			
X ¹⁷	.004	-.004	-.04	.041	.085	.074	-.090	-.002	.011	-.041	.038	.019	-.018	.038	-.249**	.530**	-.593**	1.000		
X ¹⁸	-.039	.007	.075	.057	.284**	.149**	-.149**	-.024	-.083	-.180**	.128*	.097	-.066	.104*	.105*	.189*	.015	.114*	1.000	
X ¹⁹	.017	-.021	.040	.011	.275**	.119*	-.140**	-.058	-.076	-.145*	.164**	.077	-.054	.095	-.035	.235**	.073	.227*	.659**	1.000
X ²⁰	-.166**	-.216**	.090	.045	.030	.132**	-.138**	.024	-.119*	-.050	.183**	.112*	.032	.006	.082	-.027	.077	-.043	.114*	1.000
X ²¹	.034	-.001	.586**	.029*	.090	.046	.000	-.011	-.078	-.111*	.039	.061	-.100*	.089	-.014	-.003	-.043	.021	.109*	1.000
X ²²	-.005	.118*	-.028	-.044	-.021	.017	-.134**	-.008	-.090	-.104*	.036	-.124*	-.058	.061	.065	.119*	.021	.070	.086	1.000
X ²³	-.001	.044	.021	-.027	.017	.085	-.104*	.043	.045	.086	-.050	.010	.051	-.020	.019	-.073	.017	-.061	-.049	1.000
X ²⁴	.110*	.091	.014	.051	-.127*	.000	-.041	-.060	-.001	-.014	-.002	.016	.022	-.013	-.054	-.006	-.092	.031	-.075	1.000
X ²⁵	.122*	.127*	-.098*	.040	-.022	.127*	-.124*	.108*	-.106*	-.117*	-.02	-.057	-.074	.073	-.001	.080	.101*	.040	.102*	1.000
X ²⁶	.044	.110*	.040	.081	-.046	-.008	-.029	.072	-.049	-.037	.045	.061	-.005	-.050	.011	-.075	.083	-.086	-.006	1.000
X ²⁷	.069	.087	-.056	.093	-.032	.127*	-.078	-.090	-.064	-.133**	.040	.043	.012	.041	.080	.035	.000	.008	.121*	1.000
X ²⁸	-.250**	.165**	-.067	.124*	-.057	.074	-.076	-.016	-.078	-.130**	.037	-.022	.077	-.047	-.008	.043	-.014	-.010	.052	1.000
X ²⁹	-.095	.069	.029	.110*	-.092	.005	.054	-.060	-.024	.022	.008	-.081	.025	-.053	-.007	-.046	.028	-.046	-.022	1.000
X ³⁰	.532**	.026	-.009	.092	-.075	.097	.006	-.046	.041	.032	-.096	-.054	.029	-.017	-.048	.062	-.023	.071	.049	1.000
X ³¹	.331**	-.151**	.084	.013	-.001	-.048	.062	-.020	.146**	.114*	-.064	-.083	.013	-.005	-.043	-.061	-.038	-.028	-.049	1.000
X ³²	.423	-.192**	.143**	-.015	-.044	-.056	.053	.006	.053	.073	-.063	-.050	.032	-.002	.045	-.168**	.040	-.088	-.053	1.000
X ³³	.217**	-.178**	.136**	-.031	.144**	-.008	-.030	.000	-.020	-.019	.015	.030	-.047	.044	.077	-.037	.025	-.048	.045	1.000
X ³⁴	.147**	-.155**	.081	-.110*	.050	-.006	.037	-.011	.056	.048	-.038	-.090	-.013	-.029	.046	-.088	.021	-.094	.058	1.000
X ³⁵	.455**	-.091	.052	-.008	.052	.011	.051	.015	.066	.027	-.100*	-.017	-.049	.018	.080	-.090	-.023	-.020	-.003	1.000

ตารางที่ 22 (ต่อ)

ตัวแปร	X ¹⁹	X ²⁰	X ²¹	X ²²	X ²³	X ²⁴	X ²⁵	X ²⁶	X ²⁷	X ²⁸	X ²⁹	X ³⁰	X ³¹	X ³²	X ³³	X ³⁴	X ³⁵
X ¹⁹	1.000																
X ²⁰	-.077	1.000															
X ²¹	.128*	.043	1.000														
X ²²	.106*	.107*	.082	1.000													
X ²³	-.056	.082	-.043	-.458**	1.000												
X ²⁴	-.059	-.021	-.009	-.012	.035	1.000											
X ²⁵	.072	.000	.046	.083	-.065	-.017	1.000										
X ²⁶	.048	.032	.041	.067	-.055	.028	.064	1.000									
X ²⁷	.073	-.019	-.064	.100*	-.048	-.009	-.036	.021	1.000								
X ²⁸	.005	.007	-.02*	.051	.015	.080	.034	.061	.500**	1.000							
X ²⁹	.009	.007	-.031	-.050	.000	.028	.060	.103*	.255**	.324**	1.000						
X ³⁰	.072	-.146**	.035	.011	.001	.101*	.100*	-.032	.114*	-.092	.048	1.000					
X ³¹	-.024	-.152**	.027	-.001	-.018	.079	-.094	-.054	-.101*	-.341**	-.275**	.208**	1.000				
X ³²	-.023	-.072	.029	-.084	-.002	.081	-.073	-.076	-.057	-.377**	-.267**	.217**	.666**	1.000			
X ³³	.075	.012	.145**	-.006	-.014	.011	.045	.004	-.024	-.264**	-.206**	.125*	.329**	.467**	1.000		
X ³⁴	.042	-.030	.090	.051	-.044	-.046	-.046	.075	-.086	-.380**	-.328**	-.007	.405**	.798**	.464**	1.000	
X ³⁵	.018	-.116*	.064	.008	-.087	.042	.006	-.018	-.101*	-.384**	-.315**	.281**	.470**	.563**	.426**	.518**	1.000

ตารางที่ 23 แสดงค่าความสัมพันธ์ของตัวแปร และเมื่อพิจารณาค่าความสัมพันธ์รายคู่ของตัวแปร (Pearson Correlation) ทั้งหมดพบว่าไม่มีค่าความสัมพันธ์ของตัวแปรคู่ใดมากกว่า .06 แสดงว่าไม่มีปัญหาการละเมิดสมมุติฐานเบื้องต้นในประเด็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้น และเมื่อพิจารณาความสัมพันธ์ของตัวแปรแต่ละคู่พบว่าตัวแปรตามมีความสัมพันธ์กับตัวแปรต้นโดยเฉพาะความเป็นสังคมก้มหน้า แสดงให้เห็นว่ามีความสัมพันธ์เชิงเส้น จึงนำตัวแปรดังกล่าวทั้งหมดมาทำการวิเคราะห์ถดถอยพหุเพื่อพิสูจน์ว่าความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรนั้นเป็นเป็นความสัมพันธ์ที่แท้จริงเมื่อควบคุมตัวแปรอื่นๆ ในสมการให้คงที่

ตารางที่ 23 การวิเคราะห์พหุคูณถอย ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับความเป็นสังคมก้มหน้า

ตัวแปร	ค่าสัมประสิทธิ์ถอย (b)	t	Sig
ตัวแปรควบคุม			
1. เพศ	.110	2.042	.042*
2. อายุ	.000	.019	.985
3. ศาสนา (dummy)	.022	-.250	.803
4. รายได้ ต่อเดือน	.025	-.857	.392
5. แหล่งรายได้ (dummy)	.138	-.1456	.146
6. สถานะปัจจุบัน (dummy)	-.190	-1.299	.195
7. ลักษณะครอบครัวของท่าน (dummy)	.055	1.083	.280
8. จำนวนพี่น้อง	-.082	-2.860	.004**
9. ลำดับบุตร	.021	.680	.497
10. จำนวนเพื่อนสนิท	.003	-.169	.866
11. จำนวนกลุ่มเพื่อน	.009	.562	.575
12. สถานภาพตามบรรทัดฐานของโลก ออนไลน์ โสด (dummy)	-.174	-1.760	.079
13. สถานภาพตามบรรทัดฐานของโลก ออนไลน์ ไม่โสด (dummy)	-.170	-1.606	.110
14. อาชีพหลักของบิดา มีรายได้ประจำ (dummy)	-.003	-.037	.970
15. อาชีพหลักของบิดา ธุรกิจส่วนตัว (dummy)	-.022	.252	.801
16. อาชีพหลักของมารดา มีรายได้ประจำ (dummy)	-.126	-1.568	.118
17. อาชีพหลักของมารดา ธุรกิจส่วนตัว (dummy)	.088	-1.077	.282

ตารางที่ 23 (ต่อ)

ตัวแปร	ค่าสัมประสิทธิ์ถดถอย (b)	t	Sig	
18. รายได้บิดา	-.022	-1.123	.262	
19. รายได้มารดา	.020	.990	.323	
20. สายวิชาที่ศึกษา (dummy)	-.058	-1.089	.277	
21. ชั้นปีการศึกษา	.008	.272	.786	
22. ที่พัก อยู่บ้านกับครอบครัว ผู้ปกครอง (dummy)	-.026	-.443	.658	
23. ที่พัก อยู่หอพักกับเพื่อน พี่น้อง (dummy)	.025	.445	.657	
24. เครือข่ายที่ใช้ผ่านสมาร์ทโฟน (dummy)	.044	.920	.358	
25. ระยะเวลาการใช้สมาร์ทโฟน	.044	2.386	.018**	
26. จำนวนสมาร์ทโฟน	.044	.933	.352	
27. การเลี้ยงดู	.024	3.374	.001**	
28. ความสัมพันธ์ในครอบครัว	-.148	3.571	.000***	
29. บุคลิกภาพการปรับตัว	.000	-.414	.679	
30. ค่านิยม	.314	8.667	.000***	
ตัวแปรเชิงทำนาย (ตามสมมุติฐาน)				
ความแปลกแยก				
31. ความรู้สึกไร้อำนาจ	.047	.831	.417	
32. ความรู้สึกไร้ความหมาย	.174	3.376	.001**	
33. ความรู้สึกไร้บรรทัดฐาน	-.029	-.759	.448	
34. ความรู้สึกโดดเดี่ยว	-.144	-2.420	.016**	
35. ความรู้สึกเหินห่างจากตัวเอง	.170	4.443	.000***	
ค่าคงที่	1.646	2.939	.004**	
R² = .492		SEE = .436	F = 9.759	Sig of F = .000

จากการวิเคราะห์ถดถอยพหุ โดยการนำตัวแปรอิสระทั้งหมด 35 ตัวแปร เข้าสมการแล้ว คำนวณโดยใช้วิธีปกติ (Enter) ปรากฏว่าได้ค่า F เท่ากับ 9.759 ; Sig เท่ากับ 0.000 หมายความว่า มีตัวแปรอิสระอย่างน้อย 1 ตัวแปร ที่มีความสัมพันธ์กับตัวแปรตามในรูปเชิงเส้น เมื่อพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์ความเป็นสัมพัทธ์ในเชิงพหุ (Multiple coefficient of determination, R^2) ปรากฏว่า R^2 มีค่าเท่ากับ .492 หมายความว่า ตัวแปรอิสระทั้งหมดสามารถอธิบายการผันแปร (การเปลี่ยนแปลง) ของตัวแปรตาม (ความเป็นสัมพัทธ์ในเชิงพหุ) ได้ร้อยละ 49.20 ในบรรดาตัวแปรอิสระทั้งหมด 35 ตัวแปร มีจำนวนตัวแปร 9 ตัวแปร ที่มีผลต่อตัวแปรตามอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ ณ ระดับ 0.05 หรือต่ำกว่า ได้แก่ 1) เพศ 2) จำนวนพี่น้อง 3) ระยะเวลาที่ใช้สมาร์ทโฟน 4) การเลี้ยงดู 5) ความสัมพันธ์ในครอบครัว 6) ค่านิยมที่มีต่อสมาร์ทโฟน 7) ความรู้สึกไร้ความหมาย 8) ความรู้สึกโดดเดี่ยว 9) ความรู้สึกเหินห่างจากตัวเอง

โดยตัวแปรที่มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับตัวแปรตาม ได้แก่ 1) เพศ 2) ระยะเวลาที่ใช้สมาร์ทโฟน 3) การเลี้ยงดู 4) ค่านิยมที่มีต่อสมาร์ทโฟน 5) ความรู้สึกไร้ความหมาย 6) ความรู้สึกเหินห่างจากตัวเอง ขณะเดียวกันตัวแปรที่มีความสัมพันธ์เชิงลบกับตัวแปรตาม ได้แก่ 1) จำนวนพี่น้อง 2) ความสัมพันธ์ในครอบครัว 3) ความรู้สึกโดดเดี่ยว

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน กับสังคมก้มหน้า: กรณีศึกษานักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณเพื่อทำความเข้าใจภาพโดยรวม ความ เป็นสังคมก้มหน้าอันเกิดจากการใช้สมาร์ทโฟนของนักศึกษา ว่ามีลักษณะเป็นอย่างไรและมีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบอื่นหรือไม่อย่างไร โดยความสัมพันธ์นี้อธิบายภายใต้ กรอบแนวคิด ทฤษฎีและค่าทางสถิติ ดังนั้นผลการวิจัยสามารถสรุปได้ดังนี้

ส่วนที่ 1. ข้อมูลทั่วไป

1.1. ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จากข้อมูลพบว่า มีสัดส่วนเพศหญิงมากกว่าเพศชาย ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 20-21 ปี นับถือศาสนาพุทธ และกำลังศึกษาอยู่ในสายสังคมศาสตร์มากกว่า สายวิทยาศาสตร์ ส่วนใหญ่มีพี่น้องไม่เกิน 2 คน และเป็นบุตรลำดับแรกของครอบครัว รายได้ต่อเดือน ไม่เกิน 5,000 บาท โดยส่วนใหญ่รับจากผู้ปกครอง นักศึกษากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อาศัยอยู่ใน ครอบครัวที่เป็นครอบครัวเดี่ยว มีจำนวนเพื่อนสนิท 2-4 คน และมีกลุ่มเพื่อนมากกว่า 4 กลุ่ม ส่วนใหญ่บิดา-มารดาประกอบอาชีพค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว โดยที่บิดามีรายได้ระหว่าง 10,001-20,000 บาท ขณะที่มารดามีรายต่ำกว่า 10,000 บาท กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีภูมิลำเนาอยู่ในภาคเหนือ และอาศัยอยู่ที่หอพักคนเดียว

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน นักศึกษากลุ่มตัวอย่างใช้สมาร์ทโฟนมีมูลค่าอยู่ระหว่าง 15,001-20,000 บาท โดยส่วนใหญ่ใช้บริการของเครือข่ายเอไอเอส (AIS) และดีเทค (DTAC) ใน สัดส่วนที่เท่ากัน ซึ่งภาระค่าใช้จ่ายส่วนใหญ่เป็นของผู้ปกครองทั้งหมด และมีการใช้สมาร์ทโฟนบ่อย มากที่สุดในทุกช่วงเวลา โดยใช้สมาร์ทโฟนมาแล้วเป็นเวลา 4-6 ปี ซึ่งมีการใช้โทรและรับสายไม่เกิน 10 นาทีต่อวัน โดยพกพาสมาร์ทโฟนคนละ 1 เครื่อง กิจกรรมที่ใช้เป็นส่วนใหญ่คือใช้ในการ แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ค้นหาข้อมูลทางการศึกษาและมีความคาดหวังเพื่อติดตามเหตุการณ์ ต่างๆ โดยอาศัยเฟสบุ๊ก (Facebook) โดยส่วนใหญ่มองว่าการใช้สมาร์ทโฟนเป็นแหล่งทรัพยากรใน การช่วยเหลือเกื้อกูล ซึ่งนักศึกษากลุ่มตัวอย่างเคยได้รับการช่วยเหลือ และให้การช่วยเหลือผู้อื่นจาก

สมาร์ทโฟนมาแล้ว อีกทั้งเป็นลดความตึงเครียดและเป็นเพื่อนแก้เหงาที่ดี รวมทั้งเป็นการใช้งานเพื่อเป็นงานอดิเรกทั้งฟังเพลงและดูหนัง ถ่ายภาพรวมถึงการแชท (Chat) ผ่านโปรแกรมไลน์ (Line) มากที่สุด และโปรแกรมเครือข่ายสังคม (Social Application) ที่นักศึกษาในกลุ่มตัวอย่างใช้มากที่สุด นอกจากเฟสบุ๊ก (Facebook) ไลน์ (Line) แล้วก็ยังใช้ อินสตาแกรม (Instagram) จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) ทวิตเตอร์ (Twitter) และเกมออนไลน์

ส่วนที่ 2. ลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้า

2.1. มิติการเสพติดสมาร์ทโฟนอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยถึง 3.09 (SD = 0.72) ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยระดับสูงมากที่สุดในมิตินี้คือลักษณะของการพกพาสมาร์ทโฟนที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตตลอดเวลา มีการใช้สมาร์ทโฟนเป็นสิ่งแรกหลังตื่นนอน และเป็นสิ่งสุดท้ายก่อนนอนมีความรู้สึกหงุดหงิด กังวลเมื่อขาดสมาร์ทโฟน และคิดว่าชีวิตนี้ขาดสมาร์ทโฟนไม่ได้ โดยมองว่าสมาร์ทโฟนเป็นปัจจัยที่ 5 สำหรับชีวิต โดยมีการใช้เพื่อโพสต์ (Post) ข้อความหรือรูปภาพเพื่ออัปเดตข้อมูลของตนเอง ขณะเดียวกันมักมีความรู้สึกหงุดหงิดและกังวลเมื่อไม่ได้ใช้สังคมออนไลน์

2.2. มิติความสัมพันธ์ถูกรบกวน อยู่ในระดับน้อยซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.70 (SD = 0.73) โดยประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยระดับสูงมากที่สุดในมิตินี้คือการได้แบ่งปันความรู้สึกและเรื่องราวต่างๆ กับคนในครอบครัว และเพื่อนรอบข้างน้อยลง อันเนื่องมาจากให้ความสนใจกับเรื่องราวในสมาร์ทโฟนมากกว่าคนรอบข้าง และชอบสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนในโลกออนไลน์มากกว่าตัวต่อตัว เพราะมีความสุขกับการคุยแบบข้อความมากกว่าการคุยแบบต่อหน้าแต่มีการรับรู้ความเคลื่อนไหวของเพื่อนๆ ผ่านสมาร์ทโฟนมากกว่ารับรู้ผ่านโลกแห่งความเป็นจริง

2.3. มิติความสับสนในตนเอง อยู่ในระดับปานกลางซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.70 (SD = 0.58) โดยมีลักษณะคือ สถานภาพ (Status) ในโลกเสมือนจริงไม่มีความสอดคล้องกับสถานภาพที่เป็นอยู่จริง โดยมองว่าจะเป็ใครก็ได้ผ่านสมาร์ทโฟน อีกทั้งนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง มีความรู้สึกว่า การใช้สมาร์ทโฟนทำให้มีความกล้าในการแสดงออก และมีความสุขกับการพูดคุยแบบข้อความมากกว่าการคุยแบบต่อหน้า เป็นประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยระดับสูงมากที่สุดในมิตินี้

โดยภาพรวมลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้าของนักศึกษากลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับปานกลางซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.72 (SD = 0.58) เมื่อพิจารณารายมิติพบว่ามิติการเสพติดสมาร์ทโฟนมีค่าเฉลี่ยถึง 3.09 (SD = 0.72) และมิติความสับสนในตัวเองมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.70 (SD = 0.58) ซึ่งอยู่ในระดับ

เดียวกันคือระดับปานกลาง แต่ในมิติความสัมพันธ์ถูกรบกวนมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.70 (SD = 0.73) อยู่ในระดับน้อย

ส่วนที่ 3. ปัจจัยที่ใช้อธิบายลักษณะความเป็นเป็นสังคมก้มหน้า

3.1. การเลี้ยงดู นักศึกษากลุ่มตัวอย่าง ได้รับการเลี้ยงดูในรูปแบบประชาธิปไตยและการดูแลอย่างใกล้ชิด ในระดับมากโดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.03 (SD = 0.46) โดยที่ผู้ปกครองจะรับฟังปัญหาและรับฟังความคิดเห็น ขณะเดียวกันนักศึกษาสามารถปรึกษาปัญหาได้ทุกอย่าง ผู้ปกครองจะอธิบายด้วยเหตุผล นอกจากนี้นักศึกษายังได้รับการดูแลอย่างใกล้ชิด ตลอดจนมีเวลาอยู่ด้วยกันกับผู้ปกครองอย่างเต็มที่ โดยรับรู้ได้ว่าพ่อและแม่ได้ให้ความรักความอบอุ่นอย่างเต็มที่เช่นเดียวกัน

3.2. ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว ครอบครัวของนักศึกษามีระดับความสัมพันธ์ในครอบครัวอยู่ในระดับมากโดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.89 (SD = 0.84) นักศึกษากลุ่มตัวอย่างรับรู้ว่าการครอบครัวมีความอบอุ่น โดยมีการเอาใจใส่ทุกข์ สุข ของสมาชิกในครอบครัว ตลอดจนมีการแสดงความรักต่อกันทุกครั้งเมื่อมีโอกาส และเมื่ออยู่กับครอบครัวจะไม่มีความรู้สึกว่าเหงา

3.3. ด้านบุคลิกภาพการปรับตัว อยู่ในระดับมากเท่ากันในทุกมิติ โดยมีมิติด้านการเรียนมีค่าเฉลี่ย 6.93 (SD = 1.10) นักศึกษากลุ่มตัวอย่างเข้าเรียนตามเวลากำหนด และทำงานที่อาจารย์มอบหมายได้เสร็จตรงตามเวลาที่กำหนดและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมของชั้นเรียนรวมถึงมีสมาธิและมีความพึงพอใจในสาขาที่เรียนโดนมีความมุ่งมั่นที่จะเรียนให้สำเร็จ ส่วนมิติด้านสังคมมีค่าเฉลี่ย 7.60 (SD = 0.96) นักศึกษากลุ่มตัวอย่างเต็มใจที่จะช่วยเหลือเพื่อนร่วมงาน และมีความยินดีที่ได้รู้จักกับเพื่อนใหม่ขณะเดียวกันก็มีความเป็นใจผู้อื่น และมีความสุขทุกครั้งเมื่อได้ร่วมกิจกรรมกับผู้อื่น อีกทั้งในมิติด้านอารมณ์แต่ละบุคคลมีค่าเฉลี่ย 7.22 (SD = 1.04) นักศึกษากลุ่มตัวอย่างจะยอมรับฟังแต่โดยดีเมื่อถูกอาจารย์ตักเตือน และเมื่อกระทำความผิดจะกล่าวขอโทษทันที โดยมักใช้เหตุผลในการแก้ปัญหา และเป็นคนมองโลกในแง่ดี ขณะเดียวกันก็มีความภาคภูมิใจในตนเอง และสุดท้ายมิติด้านการเข้าร่วมกิจกรรมของมหาวิทยาลัยมีค่าเฉลี่ย 7.04 (SD = 1.49) นักศึกษากลุ่มตัวอย่างมองว่ากิจกรรมเป็นการสร้างประสบการณ์ และทำให้ได้รู้จักกับเพื่อนใหม่มากขึ้นโดยมองว่าการเข้าร่วมกิจกรรมสามารถทำให้ใช้ชีวิตในสังคมง่ายขึ้น ขณะเดียวกันนักศึกษากลุ่มตัวอย่างรู้จักกับการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี

3.4. ค่านิยมที่มีต่อสมาร์ทโฟน อยู่ในระดับปานกลางซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.91 (SD = 0.70) นักศึกษากลุ่มตัวอย่างมองว่าการใช้สมาร์ทโฟนถือเป็นความทันสมัย และเป็นเครื่องประดับอย่างหนึ่ง รวมไปถึงเป็นเครื่องบ่งบอกสถานะทางสังคม หรือเป็นหน้าตาทางสังคม แต่การใช้สังคมออนไลน์ผ่านสมาร์ทโฟนทำให้เกิดความไม่จริงจัง อย่างไรก็ตามสมาร์ทโฟนก็จัดว่าเป็นเพื่อนที่สำคัญ

3.5. ความแปลกแยก นักศึกษากลุ่มตัวอย่างมีความรู้สึกไร้อำนาจในระดับปานกลางโดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.80 (SD = 0.54) ประเด็นที่มีระดับสูงในมิตินี้คือการไม่สามารถตัดสินใจแทนผู้อื่น และไม่สามารถควบคุมอนาคตได้ โดยมองว่าตนเองเป็นส่วนเล็กๆ ในสังคมไม่มีความสำคัญอะไร และเมื่อมีการทำงานเป็นกลุ่มนักศึกษากลุ่มตัวอย่างมักทำงานตามหัวหน้าสั่งเท่านั้น ความรู้สึกไร้บรรทัดฐานโดยรวมอยู่ในระดับปานกลางเช่นเดียวกันซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.19 (SD = 0.52) โดยนักศึกษากลุ่มตัวอย่างคิดว่าไม่มีมาตรฐานที่แท้จริงในสังคม โดยมองว่าสังคมไร้กฎระเบียบ ไร้ประสิทธิภาพในการควบคุมพฤติกรรมของคน และไม่มีความยุติธรรมโดยมีการเอื้อประโยชน์ต่อบางกลุ่ม ซึ่งในสังคมเกิดบรรยากาศของการไม่ไว้วางใจซึ่งกันและกัน ขณะเดียวกันนักศึกษากลุ่มตัวอย่างเห็นว่าการที่จะบรรลุเป้าหมายในชีวิตไม่จำเป็นต้องทำด้วยวิธีการที่สังคมยอมรับ เพราะกฎระเบียบเป็นอุปสรรคในการดำรงชีวิต ความรู้สึกโดดเดี่ยวก็อยู่ในระดับปานกลางเช่นเดียวกันมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.64 (SD = 0.52) โดยนักศึกษากลุ่มตัวอย่างไม่ได้ให้ความช่วยเหลือคนในสังคม และรู้สึกว่าไม่ได้รับความช่วยเหลือจากคนในสังคมเช่นเดียวกัน และเกิดทัศนคติที่ไม่ดีต่อสังคม ส่งผลให้นักศึกษากลุ่มตัวอย่างเบื่อในการเข้าสังคม โดยมองว่าการทำงานเป็นกลุ่มทำให้เกิดความวุ่นวายดังนั้นจึงชอบทำอะไรโดยลำพัง ส่วนความรู้สึกไร้ความหมายมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.57 (SD = 0.70) และความรู้สึกเหินห่างจากตนเองมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.52 (SD = 0.81) ซึ่งอยู่ในระดับน้อย โดยนักศึกษากลุ่มตัวอย่างรู้สึกด้อยค่าเมื่อถูกเปรียบเทียบกับคนอื่น และมองว่าสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตไม่มีความแน่นอน และความไม่มั่นใจกับสิ่งที่จะเกิดในสังคมเป็น รวมไปถึงไม่มีความเข้าใจความคิดและการกระทำของตนเองซึ่งประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยระดับสูงที่สุดในมิตินี้ดังกล่าว

โดยภาพรวมผลการวิจัยแสดงถึงปัจจัยที่อธิบายลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้าของนักศึกษากลุ่มตัวอย่างซึ่งเกิดจาก ปัจจัยด้านการเลี้ยงดูในรูปแบบประชาธิปไตยและการดูแลอย่างใกล้ชิดมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.03 (SD = 0.46) ปัจจัยความสัมพันธ์ในครอบครัวมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.89 (SD = 0.84) ปัจจัยบุคลิกภาพการปรับตัว ด้านการเรียนมีค่าเฉลี่ย 6.93 (SD = 1.10) ด้านสังคมมีค่าเฉลี่ย 7.60 (SD = 0.96) ด้านอารมณ์แต่ละบุคคลมีค่าเฉลี่ย 7.22 (SD = 1.04) ด้านการเข้าร่วมกิจกรรมของ

มหาวิทยาลัยมีค่าเฉลี่ย 7.04 (SD = 1.49) ซึ่งในแต่ละด้านอยู่ในระดับมาก ในขณะที่ตัวแปรปัจจัยที่อธิบายลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้า ที่อยู่ในระดับปานกลางประกอบไปด้วย ค่านิยมที่มีต่อสมาร์ทโฟนมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.91 (SD = 0.70) และปัจจัยในมิติความแปลกแยก ด้านความรู้สึกไร้อำนาจมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.80 (SD = 0.54) ด้านความรู้สึกไร้บรรทัดฐานมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.19 (SD = 0.52) ด้านความรู้สึกโดดเดี่ยวมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.64 (SD = 0.52) ส่วนด้านความรู้สึกไร้ความหมายมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.57 (SD = 0.70) และความรู้สึกเหินห่างจากตนเองมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.52 (SD = 0.81) อยู่ในระดับน้อย

ความสัมพันธ์ของพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนกับสังคมก้มหน้า

เพื่อทดสอบสมมุติฐานที่ว่า ความแปลกแยกมีผลต่อมีลักษณะเป็นสังคมก้มหน้า ได้ทำการวิเคราะห์ถดถอยพหุ พบว่าในตัวแปรอิสระ 35 ตัวแปรที่อยู่ในสมการสามารถอธิบายลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้าได้อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ ณ ระดับ .05 โดยตัวแปรอิสระทั้งหมดรวมกันอธิบายความผันแปรของลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้าได้ ได้ร้อยละ 49.20 ($R^2 = .492$) ขณะที่ค่า F ของสมการ = 9.579 (Sig of F = .000) หมายความว่า มีตัวแปรอิสระในสมการอย่างน้อย 1 ตัวแปรมีความสัมพันธ์กับลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้าในรูปเชิงเส้นอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ

เมื่อพิจารณาตัวแปรตามแต่ละตัว พบว่ามีตัวแปร 9 ตัว ที่มีผลต่อตัวแปรตามอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติได้แก่ เพศ จำนวนพี่น้อง ระยะเวลาการใช้สมาร์ทโฟน การเลี้ยงดู ความสัมพันธ์ในครอบครัว ค่านิยมที่มีต่อสมาร์ทโฟน โดยเพศ และการเพิ่มขึ้นของระยะเวลาการใช้สมาร์ทโฟน การเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตยและดูแลอย่างใกล้ชิด รวมไปถึงค่านิยมที่มีต่อสมาร์ทโฟน จะส่งผลให้ระดับลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้าเพิ่มขึ้น แต่ในทางกลับกันหากจำนวนพี่น้องและความสัมพันธ์ในครอบครัวลดลงจะส่งผลให้ระดับลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้าเพิ่มมากขึ้น ขณะที่ความแปลกแยกซึ่งเป็นตัวแปรตามกรอบแนวคิดอันประกอบไปด้วย 5 มิตินั้น พบว่ามี 3 มิติได้แก่ ความรู้สึกไร้ความหมาย ความรู้สึกโดดเดี่ยว และความรู้สึกเหินห่างจากตนเอง มีผลต่อลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้าอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดยที่การเพิ่มขึ้นของความรู้สึกไร้ความหมายและความรู้สึกเหินห่าง จะส่งผลให้ระดับลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้าเพิ่มขึ้น ขณะที่การเพิ่มขึ้นของความรู้สึกโดดเดี่ยวจะส่งผลให้ระดับลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้าลดลง ผลที่ได้เป็นการยอมรับสมมุติฐาน

ส่วนที่ 4. ผลจากการใช้สมาร์ทโฟน ที่มีต่อสุขภาพร่างกายและจิตใจ

ผลจากการใช้สมาร์ทโฟน พบว่า ผลที่มีต่อสุขภาพร่างกาย อยู่ในระดับปานกลางซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.91 (SD = 0.84) โดยที่นักศึกษากลุ่มตัวอย่างรู้สึกเมื่อยล้าดวงตา ปวดกระบอกตา ปวดคอ ปวดนิ้ว และปวดขมับ และรู้สึกอ่อนเพลียเพราะนอนตึกจากการใช้สมาร์ทโฟน

ส่วนผลที่มีต่อจิตใจ อยู่ในระดับน้อยโดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.45 (SD = 0.72) นักศึกษากลุ่มตัวอย่างมองว่าข้อมูลจากสมาร์ทโฟน ทำให้ไม่กล้ากระทำความผิด และการใช้สมาร์ทโฟนทำให้เกิดความฟุ้งซ่าน เพราะการรับรู้เรื่องราวต่างๆ ของผู้อื่นทำให้รู้สึกซึมเศร้า จนเกิดวิตกกังวล

การอภิปรายผล

ตัวแปรที่ส่งผลต่อลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้า ได้แก่เพศ จำนวนพี่น้อง ระยะเวลาการใช้สมาร์ทโฟน การเลี้ยงดู ความสัมพันธ์ในครอบครัว ค่านิยมที่มีต่อสมาร์ทโฟน และความแปลกแยก ผลการศึกษายอมรับสมมติฐาน ในประเด็นของความแปลกแยก เนื่องจากพบว่าความรู้สึกไร้ความหมาย และความรู้สึกเหินห่างจากตนเองส่งผลทางบวก ขณะที่ความรู้สึกโดดเดี่ยวส่งผลทางลบ ต่อลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้า ส่วนผลจากการมีลักษณะของความเป็นสังคมก้มหน้าต่อสุขภาพร่างกาย ได้แก่ ผลทางด้านสายตาและกล้ามเนื้อความรู้สึกอ่อนเพลีย ส่วนทางด้านจิตใจเกิดความกลัวการทำความผิด ฟุ้งซ่าน ซึมเศร้าและวิตกกังวล

จากผลการวิจัยพบว่าปัจจัยทางด้านครอบครัว นับว่าเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญต่อลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้า โดยเฉพาะความสัมพันธ์ในครอบครัวมีความสำคัญต่อนักศึกษาไม่ว่าจะเป็นความอบอุ่นในครอบครัว จำนวนสมาชิก ซึ่งขึ้นอยู่กับจำนวนพี่น้อง อันมีผลต่อการมีเวลาให้กัน การดูแลเอาใจใส่สมาชิกในครอบครัว ตลอดจนการแสดงความรักต่อกันดังที่ ปิณณ์พัฒน์ จันทร์สว่าง (2556) พบว่าครอบครัว สมาชิกครอบครัวและความเป็นพี่น้องเครือญาติเป็นมิตรภาพที่ยั่งยืน โดยมีความรักให้กันโดยไม่ต้องไปแสวงหาความรักจากที่อื่น แต่ปัจจุบันด้วยสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป ทำให้สิ่งเหล่านั้นลดลงหรือหายไป จึงเป็นผลทำให้นักศึกษามีความเป็นสังคมก้มหน้ามากขึ้น โดยมีความสอดคล้องกับ พรรณนิมล หล่อตระกูล (2553) กล่าวว่าแรงผลักดันของสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป ทั้งค่านิยมในเรื่องการแต่งงานและการใช้ชีวิตครอบครัว รวมถึงเศรษฐกิจครอบครัวที่ต้องรับผิดชอบ โดยผลกระทบที่เกิดขึ้นคือการใช้เวลาร่วมกันของครอบครัวจะลดลงเรื่อยๆ เนื่องจากครอบครัวไม่ค่อยมีเวลาได้พบปะกัน มีเวลาอยู่ตามลำพังมากขึ้น เด็กจึงมีเวลาทำกิจกรรมที่อาจไม่ใช่วัยของเขาโดยส่วน

ใหญ่เป็นเรื่องของเทคโนโลยี ยิ่งด้วยในยุคโลกาภิวัตน์ ที่ทุกอย่างมีการเชื่อมต่อกันหมด โลกไซเบอร์กลายเป็นแหล่งข้อมูลใหญ่สำหรับครอบครัวที่มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกันซึ่งถือเป็นทางเลือกหนึ่ง

ขณะที่การเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตยใช้เหตุผลและการรับฟังเป็นการเลี้ยงดูที่ให้อิสระทำให้สามารถเลือกทำกิจกรรมได้ตามต้องการ โดยหยิบยกเหตุผลต่างๆ ขึ้นมาอธิบาย เพื่อให้ผู้ปกครองเข้าใจมากยิ่งขึ้นโดยมีความสอดคล้องกับพิมพ์อัมพร ไชยนาม (2556) ที่สรุปไว้ว่าข้อเสียของการดูแลแบบประชาธิปไตย คือการเปิดโอกาสให้มากเกินไปจนไร้การควบคุม โดยเน้นเรื่องของเหตุผลมากกว่าความรู้สึก ดังนั้นการมาจากครอบครัว ที่เป็นประชาธิปไตยทำให้นักศึกษามีความเป็นอิสระที่จะเลือกการทำกิจกรรมได้ตามความประสงค์ จึงทำให้ มีโอกาสที่จะใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างที่ต้องการจนมีลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้า

นอกจากนี้พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนสามารถอธิบายได้ด้วยมุมมองหรือค่านิยมที่มีต่อสมาร์ทโฟน การมีค่านิยมเชิงบวกต่อสมาร์ทโฟนยังเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการหลงใหลและทำให้มีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนที่มากและบ่อยขึ้นโดยที่เทคโนโลยีถือเป็นสิ่งเร้าทางสังคมทำให้นักศึกษามีความต้องการที่จะครอบครองและมีการใช้มากยิ่งขึ้น จึงเป็นผลทำให้เกิดความเป็นสังคมก้มหน้า โดยมีความสอดคล้องกับการศึกษาของพิชิต วิจิตรบุญลักษณ์ (2553); ณัฐชรัตน์ ใหม่มามูล (2555) พบว่าค่านิยมในการใช้สมาร์ทโฟนทางด้านปัจจัยทางวัฒนธรรมและสังคมมีผลต่อการใช้สมาร์ทโฟนปัจจุบัน ถ้าใครไม่มีสมาร์ทโฟนถือว่าเป็นคนที่ล้าสมัยและสามารถประยุกต์ใช้ไปสู่ภาคธุรกิจอันเนื่องมาจากการใช้งานที่ง่ายเข้าถึงกลุ่มคนได้อย่างรวดเร็วมีการแสดงความคิดเห็นได้มาก รวมทั้งมีการพัฒนาตลอดเวลา ทำให้มีแนวโน้มค่อนข้างชัดเจนว่าสังคมออนไลน์จะเป็นสื่อกระแสหลักของผู้คนในโลกอนาคตอย่างแท้จริง

ในประเด็นความแปลกแยก ความรู้สึกไร้ความหมายและความรู้สึกเหินห่างจากตนเองเป็นความรู้สึกที่มาจากไม่ได้หลอมรวมเข้าเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ไม่รู้สึกเป็นส่วนหนึ่ง หรือได้รับการยอมรับอันเป็นผลมาจาก การขาดบูรณาการทางสังคม ทำให้ปัจเจกรู้สึกไม่เป็นที่ต้องการ ไม่เป็นที่ยอมรับ และไม่มีความเชื่อมั่นว่าการกระทำหรือการตัดสินใจของปัจเจกจะได้รับการยอมรับจากสังคมรอบข้าง การใช้สังคมออนไลน์ผ่าน สมาร์ทโฟนจึงถือเป็นการใช้พื้นที่ออนไลน์ในการสร้างตัวตนเพื่อที่จะแสดงทักษะ ทักษะคิดและความคิดของตนเอง ผ่านสังคมออนไลน์โดยใช้สมาร์ทโฟนเป็นเครื่องมือ และส่งผลทำให้เป็นที่มาของความเป็นสังคมก้มหน้า โดยมีความสอดคล้องกับรินจิต ปัญญาเรือง (2548)

กล่าววามมนุษย์พยายามสร้างความสำคัญให้กับตนเอง โดยอาศัยสมาร์ทโฟนเพื่อใช้ในการบูรณาการตนเองให้เข้ากับกลุ่มหรือสังคม คือความต้องการที่จะเป็นส่วนหนึ่งของสังคม และเป็นที่ยอมรับของกลุ่มทางสังคม โดยเฉพาะปัจจุบันมนุษย์มีความต้องการทางด้านสังคมเพิ่มมากขึ้นโดยสังคมออนไลน์เป็นโอกาสในการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายต่างๆ ได้และเมื่อปัจเจกรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของสังคมแล้วก็จะรู้สึกว่าตัวเองมีความสำคัญ และเป็นที่ยอมรับจากผู้อื่นซึ่งถือได้ว่าสังคมออนไลน์เป็นช่องทางในการสร้างความสัมพันธ์ ดังนั้นการสื่อสารระหว่างกลุ่มบุคคลในสังคมออนไลน์จึงสามารถสนองความต้องการและรักษาความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนกลุ่มเดิม และสร้างความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนใหม่ โดยมีพื้นที่การแสดงความสามารถพิเศษของตนเอง (ปริณดา เรืองศักดิ์, 2557)

ขณะที่ในสังคมปัจจุบันที่เต็มไปด้วยความเร่งรีบและความวุ่นวาย ทำให้ปัจเจกหลบเลี่ยงการเข้าสังคม ในการดำรงชีวิตเพราะเกิดการเบื่อการเข้าสังคม ผู้ที่มีลักษณะโดดเดี่ยวจึงอาจจะเป็นผู้ที่ไม่ต้องการที่จะเข้าสังคมดังที่ ฮอลล์ (Hall K., 2013) อธิบายว่าความรู้สึกโดดเดี่ยวยังมีหลายเหตุผล เช่น อึดอัดเวลาเข้าสังคม จงใจปลีกตัวออกจากผู้อื่นบางครั้งมีผู้คนมากมายก็เกิดความรู้สึกโดดเดี่ยวได้เช่นกัน ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกับ วัสวิต ดิมาร (2557) ที่กล่าวว่าความรู้สึกโดดเดี่ยวถูกตีค่าไปในทางลบ เพราะมักเกิดจากความเหงา ความเศร้า หรือความทุกข์ แต่ความโดดเดี่ยวบางครั้งเป็นเรื่องที่ดี ในโลกที่เต็มไปด้วยข้อมูลข่าวสารการอยู่คนเดียวมักทำให้เกิดความเข้าใจตนเองและสังคมมากขึ้น การเข้าสังคมอาจทำให้เกิดความรู้สึกไม่ปลอดภัยแต่ทุกคนต้องดำรงอยู่ได้ด้วยตนเอง ดังนั้นผู้ที่มีความรู้สึกโดดเดี่ยว ด้วยเหตุผลของความต้องการจะปลีกตัวจากสังคมจึงไม่มีความจำเป็นหรือต้องการที่จะเชื่อมต่อกับสังคมไม่ว่าในช่องทางใด ดังนั้นความรู้สึกโดดเดี่ยวจึงทำให้ปัจเจกมีลักษณะความเป็นสังคมกัมหน้าน้อยลง

ขณะเดียวกันในมิติความแปลกแยก 2 ประเด็นคือความรู้สึกไร้อำนาจและความรู้สึกไร้บรรทัดฐาน ไม่มีผลต่อตัวแปรตามอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ อันเนื่องจากภาวะไร้อำนาจและไร้บรรทัดฐานทางสังคมของปัจเจก ทำให้ไม่มีความต้องการเข้าสู่สังคมออนไลน์ที่มีการเปิดกว้างในการแสดงทัศนคติต่างๆ อย่างไม่มีขีดจำกัดอันนำไปสู่ความไร้กฎระเบียบและไร้การดูแลที่จะส่งผลไปสู่ความมั่นคง โดยเป็นตัวตอกย้ำทำให้เกิดความรู้สึกไร้อำนาจและไร้บรรทัดฐานมากยิ่งขึ้น ดังนั้นตัวแปรทั้ง 2 ไม่ใช่ตัวผลักดันในการเข้าใช้สังคมออนไลน์ จึงไม่สามารถเป็นตัวทำนายความเป็นสังคมกัมหน้าได้ โดยมีความสอดคล้องกับ ผดุงเดช พ้อคำซ่าง (2553) ที่กล่าวว่า โลกออนไลน์เปรียบเสมือนโลกใบใหม่ที่ผู้คนพยายามเข้ามาสร้างตัวตนใหม่แต่ในบางครั้งก็ไม่ใช้ข้อมูลที่เป็นความจริงเสมอไปอาจมีมีจฉาชีพแอบแฝง

ดังนั้นจึงไม่ควรเผยแพร่ข้อมูลของตนเองมากเกินไป เพราะสังคมออนไลน์ไม่มีบรรทัดฐานที่เด่นชัดแน่นอน ซึ่งกลายเป็นปัญหาของสังคมในปัจจุบัน และเป็นไปในทิศทางเดียวกับผลการศึกษาของ ภูเบศร์ สมุทรจักร (2558) พบว่า การไม่มีต้นหรือการซ่อนเร้นตัวตนในโลกออนไลน์ทำให้คนมีอิสระในการแสดงความคิดเห็นหรือแสดงความรู้สึกออกมา อาจนำไปสู่การทะเลาะวิวาท เช่นการทะเลาะกันในโลกออนไลน์แล้วออกมาทะเลาะกันในชีวิตจริงอันเกิดจากความรุนแรงทางความสัมพันธ์ในการสื่อสาร จนกลายเป็นความรุนแรงทางกายภาพ

ความแปลกแยกที่มีความสัมพันธ์กับลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้า เกิดขึ้นจากการขาดบูรณาการทางสังคมไม่ว่าจะเป็นความรู้สึกไร้ความหมาย ความรู้สึกเหินห่างจากตนเอง และความรู้สึกโดดเดี่ยว ที่เป็นปัจจัยทำให้ไม่สามารถบูรณาการตนเองให้เข้ากับสังคมได้ อย่างไรก็ตามธรรมชาติของมนุษย์ไม่สามารถอยู่คนเดียวได้ มีความต้องการทางสังคมทั้งพื้นที่ในการแสดงความคิดเห็นและทำกิจกรรมต่างๆ แต่ปัจจุบันมีเทคโนโลยีการติดต่อสื่อสารเข้ามามนุษย์จึงเลือกใช้เพื่อเป็นช่องทางในการบูรณาการตนเองให้เข้ากับสังคม

การเป็นสังคมก้มหน้ามีผลต่อ สุขภาพร่างกายและจิตใจ โดยมีความสอดคล้องกับผลการศึกษาของ นักวิทยาศาสตร์คณะสาธารณสุขและบริการมนุษย์ มหาวิทยาลัยเคนส์ สเตท สหรัฐอเมริกา (ไทยรัฐออนไลน์, 2556) พบว่าผู้ที่ใช้สมาร์ทโฟนตลอดเวลาจะด้อยความแข็งแรงของร่างกาย กล่าวคือผู้ที่ใช้สมาร์ทโฟนมากกว่าวันละ 14 ชั่วโมง จะมีสุขภาพแข็งแรงน้อยกว่าผู้ที่ใช้ไม่เกินวันละ 90 นาที ดังนั้นการวิจัยในครั้งนี้นิยมรับสมมุติฐานที่ว่า พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่มีลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้าซึ่งอยู่ในระดับปานกลาง ขณะที่ความแปลกแยกเป็นปัจจัยที่ส่งผลทำให้เป็นสังคมก้มหน้าบางส่วนและส่งผลกระทบต่อสุขภาพร่างกายและจิตใจของนักศึกษา

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

จากการวิเคราะห์ตัวแปรเชิงทำนายและความแปลกแยกที่อธิบายลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้า พบว่าประเด็นความแปลกแยกที่มีผลต่อลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้าได้แก่ ความรู้สึกไร้ความหมาย ความรู้สึกโดดเดี่ยว และความรู้สึกเหินห่างจากตนเอง ผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. สถาบันครอบครัว ควรสร้างเสริมสัมพันธภาพและความอบอุ่นภายในครอบครัวเพื่อก่อให้เกิดการบูรณาการระหว่างกันขึ้น รวมไปถึงการอบรมดูแลบุตรหลานที่ควรใส่ใจถึงรายละเอียดพฤติกรรมของสมาชิกในครอบครัวเพื่อลดความความแปลกแยกในมิติของความรู้สึกไร้ความหมายและความรู้สึกเหินห่างจากตนเอง อันนำไปสู่การป้องกันพฤติกรรมเพื่อไม่ก่อให้เกิดลักษณะความเป็นสังคมก้มหน้า
2. สถาบันการศึกษาควรเน้นย้ำถึงกระบวนการปฏิสัมพันธ์ของนักเรียน นักศึกษาโดยมีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนหรือหลักสูตรที่เอื้อให้นักศึกษามีการทำกิจกรรมหรือมีปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น เพื่อไม่ก่อให้เกิดความหวาดกลัวสังคม จนนำไปสู่การถอดตัวออกจากกลุ่มหรือสังคมอันเกิดจากความแปลกแยกในมิติของความโดดเดี่ยว
3. ภาครัฐหรือหน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ควรให้ข้อมูลที่ถูกต้องเกี่ยวกับเทคโนโลยีการสื่อสาร โดยเฉพาะสมาร์ตโฟน เพื่อก่อให้เกิดความตระหนักถึงผลเสียและประโยชน์จากการใช้เทคโนโลยีอันจะไปสู่การมีค่านิยมและพฤติกรรมการใช้ที่เหมาะสม

ข้อเสนอแนะทางการวิจัยในครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาในรูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อทราบถึงรายละเอียดและกระบวนการของการเป็นสังคมก้มหน้าของเยาวชน และขยายกลุ่มประชากรเป้าหมายสู่กลุ่มวัยแรงงานและ/หรือวัยเด็ก
2. ควรศึกษาการใช้พื้นที่สื่อ ในการประกอบสร้างความหมายและตัวตน

บรรณานุกรม

- กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์. (2554). ทฤษฎีการบูรณาการ (Integrative Theory). [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา https://www.m-society.go.th/article_attach/8965/11327.pdf (10 มีนาคม 2559).
- กาญจนา แก้วเทพ. 2553. สื่อสารมวลชน: ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- กียรติกร ว่องไววณิชย์. 2558. รู้ไว้ก่อนสาย “สังคมก้มหน้าทำกระดูกตันคอรับน้ำหนักมากกว่าเดิม 6 เท่า” [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.health.sanook.com> (20 เมษายน 2559).
- เกรียงศักดิ์ ฉลองวงศ์ศักดิ์. 2551. ทักษะพื้นฐานการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข. นิตยสารศึกษาวันนี้, 29(4).
- ขรรค์ชัย ริท. 2557. พฤติกรรมสังคมก้มหน้า. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.mepswis.mcp.ac.th> (1 มีนาคม 2559).
- จรัส ตั้งช่วงค์เกตุ. 2545. ความเห็นต่างทางการเมือง: กรณีศึกษาเฉพาะกรณีนิสิตปริญญาตรี คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- จตุรรัตน์ เอื้ออานวย. 2549. จิตวิทยาสังคมใหม่. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรราชวิทยาลัย
- จินดารัตน์ โพธิ์นอก. 2557. ภาวะไร้บรรทัดฐานทางสังคม. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.dailynews.co.th/content/artiele/275966> (1 มีนาคม 2559).
- จินตนา จะเหม. 2555. เทคโนโลยีสารสนเทศกับชีวิตประจำวัน. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.jintana-jahem.blogspot.com> (4 เมษายน 2559).
- ฉัตรชัย พงษ์ประยูร. 2551. การเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคมและผลกระทบ. วารสารราชบัณฑิตยสถาน, 33(2).

- ฉันทนา ปาปึกตา และณมน จีรังสุวรรณ. 2551. องค์ประกอบสิ่งแวดล้อมและการเรียนรู้ในการศึกษาสร้างสรรค์บนเครือข่ายสังคมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยพระจอมเกล้าพระนคร, 1-11.
- ชลธิชา ศรีอุบล. 2553. วิจัย "ธัญบุรี" สะกิดต่อมสำนึกฮัลโหลผ่านมือถือ. นิตยสารไทยรัฐสารประชาสัมพันธ์ มทร.ธัญบุรี, 31(19241), 12. 34(1).
- ชาตรี บัวคลี่. 2556. สัญญาในงานออกแบบนิเทศศิลป์กับการสะท้อนวัฒนธรรมหลังสมัยใหม่. บทความวิชาการคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ, 6(4).
- ชัยสิทธิ์ บุญนาค. 2558. ทาสแห่งสังคมก้มหน้า. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.ddproperty.com/บทความ/2015/12/113882> (10 เมษายน 2559).
- ชัยอนันต์ สมทวณิช. 2551. โลกานุวัตร กับอนาคตของประเทศไทย. กรุงเทพฯ: ผู้จัดการรายปวงศ์ ตั้งอุไรวรรณ. 2556). 'เทคโนโลยีซินโดรม' เสี่ยงทำลายสุขภาพ. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.thaihealth.or.th/Content/18424.html> (20 มีนาคม 2559).
- ฐิตินันท์ ศรีสถิต และอวยพร แต่ชูตระกูล. 2552. มือถือในมือเด็ก. สถาบันคุ้มครองผู้บริโภคในกิจการโทรคมนาคม. กรุงเทพฯ: ออฟเซก ครีเอชั่น จำกัด.
- ณัฐกฤตา ศรีนุต. 2555. พฤติกรรมของผู้ใช้เขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ในการใช้สมาร์ตโฟน. การค้นคว้าอิสระปริญญาโท. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ณัฐชรัตน์ ใหม่มามูล. 2555. พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือของนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ดารานิตย์ คงเทียม. 2556. การแสดงตัวตนของผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์บนเว็บไซต์ยูทูปดอทคอม. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ดิเรก มั่นมนัส. 2553. การพัฒนา "ตัวตน" บนสังคมออนไลน์. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://www.gotoknow.org/posts/247662> (18 เมษายน 2559).
- ทาริกา ปัญญาดี. 2554. ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้ออปติเคชั่นสมาร์ตโฟนของประชาชนในกรุงเทพมหานคร. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ทิพวัลย์ คุณโชติ. 2550. พฤติกรรมการใช้บริการโทรศัพท์มือถือสำหรับกลุ่มวัยรุ่นในเขตสายไหม. การค้นคว้าแบบอิสระปริญญาโท. มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.
- ไทยรัฐออนไลน์. 2556. ใช้โทรศัพท์มากสุขภาพไม่แข็งแรง. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.thairath.co.th/content/edu/357098> (25 เมษายน 2559).

- อิติพร พรไพรินทร์. 2548. พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ของวัยรุ่นเขตบางเขน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท. มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.
- นภัสกร กรวยสวัสดิ์. 2553. ปัจจัยที่ส่งผลทำให้เกิดพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์. วารสารสารสนเทศศาสตร์, 28(3).
- นันทิตา บุญละเอียด. 2554. การปรับตัวของนิสิตระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา. ปัญหาพิเศษปริญญาโท. มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ปัญญา ปุตตะลาดา. 2549. ทำไม ? ต้อง Symbian. นนทบุรี: ไอดีซีฯ.
- ปณัฒน์พัฒน์ จันทร์สว่าง. 2556. พี่น้องทะเลาะกัน. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.taamkru.com> (1 มีนาคม 2559).
- ปริณดา เรืองศักดิ์. 2557. การเปิดเผยตนเองกับการสื่อสารผ่านเฟสบุ๊ก. วารสารนักบริหาร มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 34(1).
- ปลูกปัญญาเว็บไซต์. 2558. จบ ม.6 แล้วต่อที่ไหนดี. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.trueplookpanyas.com> (10 มิถุนายน 2559).
- ผดุงเดช พ่อค้าช้าง. 2553. WEB SITE สังคมออนไลน์. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.dungdet.blogspot.com> (1 มีนาคม 2559).
- ผู้จัดการออนไลน์. 2559. พฤติกรรมสังคมก้มหน้าบขยี้ความสัมพันธ์แดนมังกร. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.thaizhong.org/index.php> (10 เมษายน 2559).
- พนม เกตุมณี. 2550. โรคบุคลิกภาพผิดปกติ. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.psycilin.co.th> (20 มีนาคม 2559).
- พรรณพิมล วิปุลากร. 2558. จิตแพทย์ห่วงคนไทยขาดมือถือไม่ได้. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://www.news_siamphone.com/news-11672 (4 เมษายน 2559).
- พรรณพิมล หล่อตระกูล. 2553. แนวโน้มครอบครัวไทยในอีก 5 ปีข้างหน้า. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา จาก <http://www.womenkapook.com> (1 มีนาคม 2559).
- พงษ์ วิเศษสังข์. 2557. เทคโนโลยีกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม. วารสาร executivejournal มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 1-7.
- พัชรี ดอกพุด. 2556. โทรศัพท์เพื่อการศึกษา. วารสารเทคโนโลยีภาคใต้, 6(2), 85-91.
- พิชญ์ เพชรคำ. 2557. พฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนของวัยรุ่นไทยที่มีผลกระทบด้านลบต่อตนเองและสังคม. บทความวิชาการหลักสูตรนิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีประทุม.

- พิชิต วิจิตรบุญยรักษ์. 2553. สื่อสังคมออนไลน์: สื่อแห่งอนาคต. วารสาร Executive Journal มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 99-103.
- พิมพ์อัมพร ไชยนาม. 2556. ข้อดีข้อเสียของการดูแบบแบบประชาธิปไตย. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.pimpornzzz.wordpress.com> (1 มีนาคม 2559).
- ภาณุวัฒน์ กองราช. 2554. การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย: กรณีศึกษา Facebook. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ภูเบศร์ สมุทรจักร. 2558. สื่อสังคมออนไลน์ประโยชน์เยอะ ภัยเยอะ. วารสารนิวส์, 108(241).
- มณฑา เรืองขจร และสุนทรี ศักดิ์ศรี. 2557. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และความไว้วางใจที่พยากรณ์สัมพันธภาพระหว่างบุคคลของพนักงาน. วารสารสุทธิปริทัศน์, 28(87).
- มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต. 2557. เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตเสี่ยงทำลายสุขภาพ. กรุงเทพฯ: สำนักงาน.
- มานพ จิตต์ภูษา. 2550. ศูนย์เยาวชน: ศึกษาการปฏิบัติงานสังคมสงเคราะห์กลุ่มชน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ระวี แก้วสุกใส และชัยรัตน์ จุสปาโล. 2556. เครือข่ายสังคมออนไลน์: กรณีศึกษาเฟสบุ๊ก (Facebook) กับการเรียนรู้. Princess of Naradhiwas University journal ฉบับพิเศษ ประจำปี 2556.
- รุ่งจิต ปัญญาเรือง. 2548. พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือของนักเรียนระดับช่วงชั้นปีที่ 4 โรงเรียนนวมวิทย์จังหวัดเชียงใหม่. การค้นคว้าอิสระปริญญาโท มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ลิขิต ธีรเวคิน. 2533. ความรู้สึกแปลกแยกจากสังคม. หนังสือพิมพ์สยามรัฐ, 1 กรกฎาคม 2553.
- วันชัย อัครสิทธิพร. 2552. พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. การค้นคว้าแบบอิสระปริญญาโท. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- วัสวิต ตีमार. 2557. คือความโดดเดี่ยว. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.gotoknow.org/posts/507615> (วันที่ค้นข้อมูล 1 มีนาคม 2559).
- วิทย์ ปัญโญ. 2558. สังคมกัมหน้า Social Ignore. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.slideshare.net> (2 มีนาคม 2559).
- ศราวุธ อาคำ. 2553. พฤติกรรมการใช้ข้อมูลจากกระดานสนทนาออนไลน์เว็บไซต์สยามโฟน ดอทคอมในการตัดสินใจซื้อโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน. การค้นคว้าแบบอิสระปริญญาโท. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

- ศักดิ์ชัย วงศ์กิตติรักษ์. 2558. รู้ทัน"สายตาสั้นเทียม" มันมากับ"สมาร์ทโฟน". [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://campus.sanook.com/1376529> (9 เมษายน 2559).
- ศิขรา ศิริศกร. 2556. กระบวนการปฏิสัมพันธ์และการแสดงอัตลักษณ์ร่วมในเฟซบุ๊ก: กรณีศึกษา แฟนเพจฮิปคิงดอทคอม. วารสารวิทยานิการ, 24(3).
- ศิริพร กนกชัยสกุล. 2553. เครือข่ายสังคมออนไลน์. วารสารนักบริหาร, 30(1), 29-32.
- ศิริลักษณ์ สุวรรณวงศ์. 2553. ความรู้สถิติเบื้องต้นสำหรับการออกแบบสอบถาม. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.ruhark.wordpress.com/2010/05/15> (10 เมษายน 2559).
- สมมาตร อนุสกุล. 2554. ทักษะคติและพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษา โรงเรียนศรีธนาพาณิชยการเทคโนโลยี เชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยในพระราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพพระรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี. 2555. บรรณารักษ์ในยุคสังคมก้มหน้า. การพัฒนาห้องสมุดในยุคสังคม ก้มหน้า. สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สาคร สมเสริญ. 2556. ความแปลกแยกในสังคมสมัยใหม่. วารสารนักบริหาร, 33(3).
- สถาพร มาตลี. 2558. ข้อดีข้อเสียของเทคโนโลยี. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.makstp.blogspot.com> (6 เมษายน 2559).
- สุบิน ยุระรัช. 2550. ทฤษฎีการวัดทัศนคติ (Theory of Attitude Measurement). [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=inthedark&month=06-2007&date=27&group=2&gblog=27> (10 เมษายน 2559).
- สันหัต โรจนสุนทร. 2551. เทคโนโลยีและการพัฒนาประเทศ. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://sites.google.com/a/sidaschool.ac.th/thechnoloyi-laea-kar-phathnaprathes> (20 เมษายน 2559).
- สุจิตา วิมุตติโกศล. 2556. การนิยามตัวตนในโลกสมัยใหม่กับการเล่นช่อนหาในคนแคระ. วารสารอ่าน, 4(3).
- สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์. 2538. ระเบียบวิธีวิจัยทางสังคมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- สุเทพ สุนทรเภสัช. 2540. ทฤษฎีสังคมวิทยาร่วมสมัย. เชียงใหม่: ภาควิชาสังคมวิทยาและมนุษยศาสตร์ คณะสังคมมหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

- สุมาลี มีสกุล. 2552. การพัฒนาความเที่ยงตรงของโมเดลความแปลกแยกในวัฒนธรรมการ
บริโภค. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุดสุดา รัตน์วงศ์. 2547. การศึกษาทัศนคติของประชาชนเกี่ยวกับผลกระทบการใช้โทรศัพท์มือถือ.
วารสารบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์, 10(1).
- โสภกา ชูพิกุลชัย. 2551. ผลกระทบของโลกาภิวัตน์กับสังคมไทย. วารสารราชบัณฑิตยสถานสถาน,
162-184.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีและการสื่อสาร. 2556. สรุปผลการสำรวจการมีการใช้
เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครอบครัว. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา
<http://service.nso.go.th/nso/web/survey/surtec5-1-3.html> (10 มีนาคม 2559).
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีและการสื่อสาร. 2555. สถิติการใช้โทรศัพท์มือถือ.
[ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/themes/files/ictthRep56.pdf> (20 มีนาคม 2559).
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. 2558. การมีการใช้คอมพิวเตอร์โทรศัพท์มือถือ. [ระบบออนไลน์].
แหล่งที่มา <http://www.service.nso.go.th/nso/web/statseries/statseries22.html>
(10 เมษายน 2559).
- หนังสือพิมพ์ไทยรัฐออนไลน์. 2558. โซเชียลมีเดีย กับสังคมไทย. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา
<http://www.thairath.co.th/content/493094> (20 เมษายน 2559).
- หนังสือพิมพ์ไทยรัฐออนไลน์. 2554. สะท้อนสังคม แสดงพลัง: อิทธิพลโซเชียลฯ. [ระบบ
ออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.thairath.co.th/content/169406>
(20 เมษายน 2559).
- องค์การบริหารส่วนจังหวัดเชียงใหม่. 2558. แผนแม่บทเทคโนโลยีสารสนเทศขององค์การบริหาร
ส่วนจังหวัดเชียงใหม่ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2558-2560. เชียงใหม่: สำนักงาน.
- อนุสร หงส์ขุนทด. 2556. สังคมกัมพูชา. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา
<http://www.aunsornbob.blogspot.com/2013/03/Social-ignoer.html>
(1 มีนาคม 2559).
- อัจฉราวรรณ งามญาณ. 2554. อันเนื่องมาแต่สูตรของยามาเน. วารสารบริการธุรกิจ, 34(131),
1-15.

- อารี ยันพินิจ, ภัทรพงษ์ เกริกสกุล และธงพล พนมสาขา ณ สกลนคร. 2557. “โลกาภิวัตน์” (Globalization). [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.sameskybook.org/globalization> (5 มีนาคม 2559).
- อธิปลักษณ์ โชติธนประสิทธิ์. 2556. 6 อาการที่บ่งบอกว่าคุณเครียดเพราะเสพติดสมาร์ทโฟน. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://www.news_siamphone.com/news_11672.html (1 มีนาคม 2559).
- อิสระ จอน รอดเมือง. 2552. ปกป้องเด็กๆ จากภัยออนไลน์. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://www.gotoknow.org/posts/350580> (10 มีนาคม 2559).
- โอฬากร เขียวประเสริฐ. 2550. พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยนอร์ท-เชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่. การค้นคว้าแบบอิสระปริญญาโท. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- Apple Inc. 2015. iPhone 6 s Info. Apple South Asia (Thailand) Limited: office.
- Carolyn Gregoire. 2013. iPhone Addiction: 6 Signs Your Smartphone is Stressing You Out. [Online]. Available <http://www.huffpost.com> (30 June 2016).
- Emarketer. 2016. How Users in the UK Engage with Mobile Apps. [Online]. Available <http://www.emarketer.com> (10 March 2016).
- Fole Mam. 2556. สังคมก้มหน้าคืออะไร. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.talk.mthai.com/topic/385497> (1 มีนาคม 2559).
- Hall, K. 2013. Accepting Loneliness. [Online]. Available <http://www.psychologytoday.com> (1 March 2016).
- Hoa K. L., Naira Topooco, Hana Cederlund, Anna Wallin, Jan Bergstrom, Olof Molander, Per Carlbring, And Gerhard Andersson. 2015. Smartphone-Supported versus Full Behavioural Activation for Depression: A Randomised Controlled Trial. [Online]. Available <http://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0126559> (18 April 2016).

Media Art and Design CMU. 2014. Philosophy course Media and Art. Chiang Mai: office.

Rhcirgold H. และเดช นิละคุปต์. 2551. ความหมายของ SocialNetwork. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา https://sites.google.com/site/socialnetwork057/khwam-hmay-khxng-socialnetworksociety.go.th/article_attach/8965/11327.pdf (11 มีนาคม 2559).

Tran T. Duc. 2012. The social INFULI-nce of smartphone Usage. A Qualotatine Research or a Segment of copcnhagen Digital Design & communication.

Thailandonlineexpo. 2558. คนไทยติดสมาร์ทโฟนและขาดไม่ได้. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.thailandonlineexpo.com/news/detail/190> (10 มีนาคม 2559).

Vafamilyconnention. 2015. โขเซียลกับความสัมพันธ์ในครอบครัว. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.vafamilyconnention.org> (7 เมษายน 2559).

United Nations Research Institute For Social Development. 2008. Promoting Social Integration – A Brief Examination of Concepts and Issues. [Online]. Available http://www.un.org/esa/socdev/social/meetings/egm6_social_ntegration/documents/Promoting_Social_Integration.pdf (10 March 2016)

_____. 2010. Building peaceful social relationship by, for and with people. [Online]. Available http://www.un.org/esa/socdev/sib/peacedialogue/soc_integration.htm (10 March 2016)



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

แบบสอบถาม

แบบสอบถาม

เรื่อง พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน กับสังคมก้มหน้า กรณีศึกษา :

นักศึกษา ระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่

คำชี้แจง แบบสอบถามนี้เป็นการรวบรวมข้อมูลเพื่อการทำวิทยานิพนธ์ ของนักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาพัฒนาลังคมและมนุษย์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้ จังหวัดเชียงใหม่ ข้อมูลที่ได้จะไม่มีผลใดๆ ต่อท่าน และผู้วิจัยจะเก็บข้อมูลเป็นความลับ โดยจะนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาเท่านั้น จึงขอความกรุณาโปรดทำแบบสอบถามตามความจริงมากที่สุด ในกระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูล หากผู้ตอบแบบสอบถามรู้สึกอึดอัด ถูกคุกคาม หรือถูกละเมิดสิทธิส่วนบุคคล ผู้ตอบแบบสอบถามสามารถยุติการตอบแบบสอบถามได้ และผู้ศึกษาขอขอบคุณทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามในครั้งนี้

** กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง หน้าข้อความที่ตรงกับความเป็นจริงของท่านมากที่สุดเพียงข้อเดียว**

1.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1) เพศ

ชาย

หญิง

2) อายุปี

3) ศาสนา.....

4) รายได้ของท่าน ต่อเดือนบาท

4.1) ท่านมีรายได้จาก

ผู้ปกครอง

อาชีพเสริม

แหล่งทุนต่างๆ

อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

5) สถานะปัจจุบันของท่าน

ข้าราชการ

นักบวช

6) ลักษณะครอบครัวของท่าน

- ครอบครัวเดี่ยว (พ่อ แม่ ลูก)
- ครอบครัวขยาย (พ่อ แม่ พี่ น้อง ลุง ป้า น้า อา ปู่ ย่า ตา ยาย)
- อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

7) จำนวนพี่น้องคน

8) ท่านเป็นบุตรคนที่.....

9) จำนวนเพื่อนสนิท

- | | | |
|--|----------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> ไม่มีเพื่อนสนิท | <input type="checkbox"/> 1 คน | <input type="checkbox"/> 2-4 คน |
| <input type="checkbox"/> 5-7 คน | <input type="checkbox"/> 8-10 คน | <input type="checkbox"/> มากกว่า 11 คน |

10) จำนวนกลุ่มเพื่อน

- | | | |
|-------------------------------------|----------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> ไม่มีกลุ่ม | <input type="checkbox"/> 1 กลุ่ม | <input type="checkbox"/> 2 กลุ่ม |
| <input type="checkbox"/> 3 กลุ่ม | <input type="checkbox"/> 4 กลุ่ม | <input type="checkbox"/> มากกว่า 4กลุ่ม |

11) สถานภาพ

11.1) สถานภาพตามบรรทัดฐานทางสังคม

- | | | |
|--|---|---|
| <input type="checkbox"/> โสด | <input type="checkbox"/> อยู่ด้วยกันแต่ยังไม่ได้แต่งงาน | <input type="checkbox"/> แต่งงานแล้วอยู่ด้วยกัน |
| <input type="checkbox"/> แต่งงานแล้วแยกกันอยู่ | <input type="checkbox"/> อื่น ๆ (โปรดระบุ)..... | |

11.2) สถานภาพตามบรรทัดฐานของโลกออนไลน์

- | | | |
|--------------------------------------|---|--|
| <input type="checkbox"/> โสด | <input type="checkbox"/> มีแฟนแล้ว | <input type="checkbox"/> หมั้นแล้ว |
| <input type="checkbox"/> แต่งงานแล้ว | <input type="checkbox"/> อยู่ระหว่างคบหาดูใจ | <input type="checkbox"/> ค่อนข้างอธิบายยาก |
| <input type="checkbox"/> แยกกันอยู่ | <input type="checkbox"/> อื่น ๆ (โปรดระบุ)..... | |

12) อาชีพของ ผู้ปกครอง

12.1) อาชีพของบิดา

- ข้าราชการ ลูกจ้าง พนักงาน พนักงานรัฐวิสาหกิจ
 ข้าราชการบำนาญ เกษตรกร ค้าขาย / ธุรกิจส่วนตัว
 อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

12.2) อาชีพของมารดา

- ข้าราชการ ลูกจ้าง พนักงาน พนักงานรัฐวิสาหกิจ
 ข้าราชการบำนาญ เกษตรกร ค้าขาย / ธุรกิจส่วนตัว
 อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

13) รายได้ของบิดา ต่อเดือน.....บาท

14) รายได้ของมารดา ต่อเดือน.....บาท

15) สถาบันที่ศึกษา.....

16) คณะที่ศึกษา

17) สาขาวิชาที่ศึกษา.....

18) ชั้นปีการศึกษา

- ชั้นปีที่ 1 ชั้นปีที่ 2 ชั้นปีที่ 3
 ชั้นปีที่ 4 ชั้นปีที่ 5 อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

19) ภูมิลำเนาเดิมของท่าน (จังหวัด).....

20) ปัจจุบันท่านพักอยู่ที่ใด และกับใคร

- บ้าน / ครอบครัว ผู้ปกครอง หอพัก / พี่ น้อง หอพัก / เพื่อน
 หอพัก / คนเดียว อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

21) มูลค่าของสมาร์ทโฟนที่ท่านใช้ในปัจจุบันมีราคาเท่าใด

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

22) การซื้อสมาร์ทโฟนของท่านครั้งล่าสุด ใครเป็นผู้ชำระเงิน

- ตัวท่านเองทั้งหมด ตัวท่านเองบางส่วน
 ผู้ปกครองทั้งหมด ผู้ปกครองเป็นส่วนใหญ่
 ผู้อุปการะ อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

23) ปัจจุบันท่านใช้สมาร์ทโฟนเครือข่ายใด

- AIS DTAC
 TRUE MOVE อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

24) การชำระค่าใช้จ่ายการใช้สมาร์ทโฟนของท่าน เป็นภาระของใคร

- ตัวท่านเองทั้งหมด ตัวท่านเองบางส่วน
 ผู้ปกครองทั้งหมด ผู้ปกครองเป็นส่วนใหญ่
 ผู้อุปการะ อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

25) ให้ท่านเรียงลำดับการใช้สมาร์ทโฟนของท่านโดยใส่หมายเลข 1, 2, 3 ตามลำดับความบ่อยของการใช้

- (.....)7.00-9.00 น. (.....)9.01-11.00 น. (.....)11.01-13.00 น.
 (.....)13.01-15.00 น. (.....)15.01-17.00 น. (.....)17.01-19.00 น.
 (.....)19.01-21.00 น. (.....)21.01-23.00 น. (.....)23.01-01.00น.
 (.....)01.01-03.00 น. (.....)03.01-05.00 น. (.....)05.01-7.00 น.

26) ท่านใช้สมาร์ทโฟนมาเป็นระยะเวลานานเท่าใด

- ◇ 1 - 3 เดือน ◇ 4 - 6 เดือน ◇ 7 - 9 เดือน
◇ 1 - 3 ปี ◇ 4 - 6 ปี ◇ มากกว่า 7 ปี

27) ท่านใช้สมาร์ทโฟน โทร และ รับสายเฉลี่ย (นาที / วัน)

- ◇ ไม่เกิน 10 นาที / วัน ◇ 10 นาที - 1 ชั่วโมง / วัน
◇ 1 ชั่วโมง 1 นาที - 1 ชั่วโมง 30 นาที / วัน ◇ มากกว่า 2 ชั่วโมง / วัน

28) ปัจจุบันท่านมีสมาร์ทโฟนกี่เครื่อง (โปรดระบุ).....เครื่อง

1.2 พฤติกรรมการใช้

ข้อความต่อไปนี้ เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นกับท่าน หรือเป็นสิ่งที่ท่านเห็นด้วยอย่างน้อยเพียงใดโปรด
ระบุ และใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับประสบการณ์ หรือระดับความรู้สึกของท่าน

5 หมายถึง สิ่งที่เกิดขึ้นกับท่าน หรือท่านมีความคิดเห็นในระดับ มากที่สุด

4 หมายถึง สิ่งที่เกิดขึ้นกับท่าน หรือท่านมีความคิดเห็นในระดับ มาก

3 หมายถึง สิ่งที่เกิดขึ้นกับท่าน หรือท่านมีความคิดเห็นในระดับ ปานกลาง

2 หมายถึง สิ่งที่เกิดขึ้นกับท่าน หรือท่านมีความคิดเห็นในระดับ น้อย

1 หมายถึง สิ่งที่เกิดขึ้นกับท่าน หรือท่านมีความคิดเห็นในระดับ น้อยที่สุด

ข้อความ	ระดับ				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
1. ท่านใช้สมาร์ทโฟนในการแลกเปลี่ยน ข้อมูลข่าวสาร					
2. ท่านใช้สมาร์ทโฟนเป็นแหล่งทรัพยากรใน การช่วยเหลือเกื้อกูล					
3. ท่านเคยขอความช่วยเหลือ จากผู้อื่นผ่าน สมาร์ทโฟน					
4. ท่านใช้สมาร์ทโฟนในการลดความตึง เครียดของท่าน					
5. ท่านใช้สมาร์ทโฟนเพื่อสร้างคุณค่าให้กับ ตนเอง					
6. ท่านใช้สมาร์ทโฟนในการสร้างเอกลักษณ์ ให้กับตนเองและกลุ่ม					
7. ท่านใช้สมาร์ทโฟนเพื่อลดความขัดแย้ง					
8. ท่านใช้สมาร์ทโฟนเพื่อติดตามเหตุการณ์ ให้ทัน					

ข้อความ	ระดับ				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
9. ท่านใช้สมาร์ทโฟนระบายความในใจหรือความรู้สึก					
10. ท่านใช้สมาร์ทโฟนเพื่อฆ่าเวลา					
11. ท่านใช้สมาร์ทโฟนเพื่อแก้เหงา					
12. ท่านใช้สมาร์ทโฟนเป็นงานอดิเรก					
13. ท่านใช้สมาร์ทโฟนในการฟังเพลง					
14. ท่านใช้สมาร์ทโฟนในการดูหนัง					
15. ท่านใช้สมาร์ทโฟนหาข้อมูลทางด้านการศึกษา					
16. ท่านบันทึกข้อมูลต่างๆ ของท่านผ่านสมาร์ทโฟน					
17. ท่านดูสินค้า และซื้อสินค้าออนไลน์ผ่านสมาร์ทโฟน					
18. ท่านใช้สมาร์ทโฟนในการถ่ายภาพ/ถ่ายวิดีโอ (เซลฟี่)					
19. ท่านใช้สมาร์ทโฟน ในการดูรูปภาพต่างๆ ทั้งตัวท่านและผู้อื่น					
20. ท่านใช้สมาร์ทโฟนทางด้านการท่องเที่ยว					
21. ท่านใช้สมาร์ทโฟนในการเปิดและแก้ไขไฟล์งานต่างๆ					
22. ท่านอ่านหนังสือออนไลน์ ผ่านสมาร์ทโฟน					

ข้อความ	ระดับ				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
23. ท่านใช้สมาร์ทโฟนเพื่อการ Chat ผ่าน Facebook เป็นส่วนมาก					
24. ส่วนมากท่านมักสื่อสารกับผู้อื่นผ่านโปรแกรม Line					
25. ในทุกๆ วันท่านจะเปิด Facebook เพื่อติดตามข่าวสาร					
26. ท่านใช้สมาร์ทโฟนเพื่อการส่งและรับ E-mail					
27. ท่านหารายได้จากอินเทอร์เน็ตผ่านสมาร์ทโฟน					
28. ท่านติดตามความเคลื่อนไหวของผู้อื่นผ่านสมาร์ทโฟน (ส่อง)					
29. ท่านใช้สมาร์ทโฟนในการทำธุรกรรมทางการเงิน (ฝาก ถอน โอน จ่าย)					

ท่านใช้แอปพลิเคชันเครือข่ายสังคม ต่อไปนี้ ผ่านสมาร์ทโฟนอย่างน้อยเพียงใด	ระดับ				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
1. Facebook					
2. Line					
3. We chat					
4. What app					
5. Instagram					
6. Skype					
7. Be Talk					
8. Tango					
9. Cam Frog					
10. E-mail					
11. Twitter					
12. เกมออนไลน์					

ส่วนที่ 2 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับความเป็นสังคมกัมพูชา

ข้อความต่อไปนี้ เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นกับท่าน หรือเป็นสิ่งที่ท่านเห็นด้วยมากน้อยเพียงใดโปรด
ระบุ และใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับประสบการณ์ หรือระดับความรู้สึกของท่าน

5 หมายถึง สิ่งที่เกิดขึ้นกับท่าน หรือท่านมีความคิดเห็นในระดับ มากที่สุด

4 หมายถึง สิ่งที่เกิดขึ้นกับท่าน หรือท่านมีความคิดเห็นในระดับ มาก

3 หมายถึง สิ่งที่เกิดขึ้นกับท่าน หรือท่านมีความคิดเห็นในระดับ ปานกลาง

2 หมายถึง สิ่งที่เกิดขึ้นกับท่าน หรือท่านมีความคิดเห็นในระดับ น้อย

1 หมายถึง สิ่งที่เกิดขึ้นกับท่าน หรือท่านมีความคิดเห็นในระดับ น้อยที่สุด

ข้อความ	ระดับ				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
1. ผู้ปกครองของท่านรับฟังความคิดเห็นของ ท่านอย่างเต็มที่					
2. หากท่านมีปัญหาท่านจะปรึกษาผู้ปกครองได้ ทุกเรื่อง					
3. เวลามีปัญหาผู้ปกครองจะอธิบายด้วยเหตุผล					
4. ท่านมีเวลาอยู่กับพ่อแม่อย่างเต็มที่					
5. พ่อแม่ มีเวลาดูแลท่านอบรมสั่งสอนท่าน อย่างใกล้ชิด					
6. ท่านคิดว่าพ่อแม่ไม่ได้ให้ความรักความอบอุ่น อย่างเต็มที่					

2.2 คำนิยม

ข้อความ	ระดับ				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
1. ท่านคิดว่าสมาร์ทโฟนเป็นเครื่องประดับอย่างหนึ่ง					
2. ท่านคิดว่าการใช้สมาร์ทโฟนถือเป็นความทันสมัย					
3. ท่านคิดว่าการใช้สมาร์ทโฟนทำให้ดูเป็นคนทันสมัย					
4. ท่านคิดว่าการใช้สังคมออนไลน์ทำให้เกิดความไม่จริงใจ					
5. ท่านคิดว่าสมาร์ทโฟนเป็นสิ่งบ่งบอกสถานะทางสังคม					
6. ท่านคิดว่าการใช้สมาร์ทโฟนเป็นหน้าต่างทางสังคม					
7. ท่านใช้สมาร์ทโฟนเพื่อให้ได้รับการยอมรับ					
8. ท่านคิดว่าสมาร์ทโฟนเป็นเพื่อนที่สำคัญ					

2.3 บุคลิกภาพ การปรับตัว

ให้ท่านอ่านข้อความแล้วกรอกคะแนนได้ตั้งแต่ 1.00 – 9.00 ที่คิดว่าตรงกับการปฏิบัติ
ตนจริงของท่านมากที่สุด (สามารถใส่เลขทศนิยมได้)

คะแนน 1.00 = จริงน้อยที่สุด

คะแนน 9.00 = จริงมากที่สุด

ข้อความ	กรอกคะแนน
	1.00 – 9.00
การปรับตัวด้านการเรียน	
1. ท่านเข้าเรียนตรงตามกำหนดเวลา	
2. ท่านทำงานที่อาจารย์มอบหมายได้เสร็จตามกำหนดเวลา	
3. ท่านมีตำราและอุปกรณ์การเรียนพร้อมจะเรียนทุกครั้ง	
4. ท่านมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่างๆในชั้นเรียน	
5. เมื่อท่านเกิดข้อสงสัยเกี่ยวกับบทเรียนท่านจะซักถามอาจารย์เสมอเมื่อมีโอกาส	
6. ท่านมีความพอใจในสาขาที่เรียนและมุ่งมั่นจะเรียนให้สำเร็จ	
7. ท่านมีสมาธิในการเรียนเสมอ	
8. ท่านสรุปใจความสำคัญและบันทึกย่อในเรื่องที่เรียน	
9. ท่านจะค้นคว้าเนื้อหาที่เรียนเพิ่มเติมจากแหล่งต่างๆ	
10. ท่านทบทวนบทเรียนก่อนการสอบทุกครั้ง	
การปรับตัวด้านสังคม	
1. ท่านปฏิบัติตามระเบียบของสถาบันอย่างเคร่งครัด	
2. ท่านมักแสดงความคิดเห็นร่วมกับเพื่อนเมื่อได้รับมอบหมายให้ทำงานกลุ่ม	
3. ท่านเต็มใจที่จะให้ความร่วมมือกับเพื่อนในการทำงาน	
4. ท่านมีความมั่นใจเมื่อต้องเป็นผู้นำกลุ่ม	
5. ท่านรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นด้วยความเต็มใจ	
6. ท่านรู้สึกยินดีเมื่อได้รู้จักเพื่อนใหม่	
7. ท่านมีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น	
8. ท่านสนุกสนานร่าเริงเมื่อได้ร่วมกิจกรรมกับเพื่อนๆ	
9. ท่านให้กำลังใจและความช่วยเหลืออย่างเต็มใจเมื่อเพื่อนมีปัญหา	
10. ท่านรู้สึกอยากอยู่กับเพื่อนๆ มากกว่าอยู่คนเดียว	

ข้อความ	กรอกคะแนน
	1.00 – 9.00
การปรับตัวด้านอารมณ์แต่ละบุคคล	
1. เมื่อท่านถูกขัดใจ ท่านสามารถควบคุมอารมณ์ได้ ไม่แสดงอาการหงุดหงิดออกมา	
2. เมื่อท่านถูกอาจารย์ตักเตือนท่านจะยอมรับฟังโดยดี	
3. เมื่อท่านกระทำความผิดท่านจะกล่าวคำ“ขอโทษ” ทันที	
4. ท่านมีความอดทนในการรอคอย	
5. ท่านเป็นคนมองโลกในแง่ดี	
6. ท่านจะไม่เปรียบเทียบตนเองกับเพื่อน	
7. ท่านมักใช้เหตุผลในการแก้ปัญหาอยู่เสมอ	
8. ท่านไม่ใช้อารมณ์ในการตัดสินใจ	
9. ท่านรู้สึกภูมิใจในตนเอง	
10. เมื่อท่านมีปัญหา มักจะปรึกษาผู้อื่นไม่เก็บไว้คนเดียว	
การปรับตัวด้านการเข้าร่วมกิจกรรมของมหาวิทยาลัย	
1. ท่านคิดว่ากิจกรรมสร้างประสบการณ์ใหม่ๆ ให้กับท่าน	
2. กิจกรรมทำให้ท่านได้รู้จักเพื่อนใหม่ๆ เพิ่มขึ้น	
3. ท่านพอใจเมื่อได้เข้าร่วมกิจกรรมของมหาวิทยาลัย	
4. ท่านเต็มใจให้ความร่วมมือทำกิจกรรมต่างๆ ของมหาวิทยาลัย	
5. ท่านเข้าร่วมกิจกรรมเพราะเข้าใจและเห็นประโยชน์ของการเข้าร่วมกิจกรรม	
6. ท่านคิดว่ากิจกรรมทำให้ท่านใช้ชีวิตในสังคมได้ง่ายขึ้น	
7. ท่านรู้จักการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีในการเข้าร่วมกิจกรรม	
8. ท่านใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์โดยการเข้าร่วมกิจกรรมของทางมหาวิทยาลัย	
9. ท่านเข้าร่วมกิจกรรมโดยไม่หวังผลตอบแทน	
10. ท่านคิดว่ากิจกรรมของมหาวิทยาลัยมีประโยชน์ต่อท่าน	

2.4 ความแปลกแยก

ข้อความ	ระดับ				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
ความรู้สึกไร้อำนาจ					
1. ท่านสามารถเป็นตัวแทนในการตัดสินใจแทนผู้อื่นได้					
2. ท่านไม่สามารถควบคุมสิ่งที่ปรารถนาได้					
3. ท่านไม่สามารถควบคุมอนาคตได้					
4. ท่านคิดว่าท่านเป็นส่วนเล็กๆ ในสังคม ไม่มี ความสำคัญอะไร					
5. ท่านไม่มีโอกาสในการทำกิจกรรมและแสดง ความคิดเห็น					
6. การทำงานเป็นกลุ่มท่านมักจะทำงานตาม หัวหน้าสั่งเท่านั้น					
ความรู้สึกไร้ความหมาย					
7. ท่านคิดว่าสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตท่านไม่มีความ แน่นอน					
8. ท่านไม่มีความมั่นใจและไม่รู้ว่าจะเกิดอะไรขึ้น ในสังคม					
9. ท่านไม่ได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน หรือ สังคม					
10. ในสังคมท่านไม่สามารถแสดงตัวตนได้					
11. ความคิดของท่านไม่ได้รับการยอมรับจาก ผู้อื่น					
12. เวลาทำงานกลุ่มท่านจะไม่ใช้บุคคลแรกๆ ที่ถูก นึกถึง					

ข้อความ	ระดับ				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
ความรู้สึกไว้บรรทัดฐาน					
13. ท่านคิดว่าไม่มีมาตรฐานที่แท้จริงในสังคม					
14. ท่านคิดว่าในสังคมไร้กฎระเบียบ ไร้ประสิทธิภาพในการควบคุมพฤติกรรมของคน					
15. กฎระเบียบเป็นอุปสรรคในการดำรงชีวิตของท่าน					
16. ท่านคิดว่าสังคม มีบรรยากาศ ของความไม่ไว้วางใจซึ่งกันและกัน					
17. ท่านคิดว่ากฎระเบียบเอื้อประโยชน์ต่อคนบางกลุ่มเท่านั้น					
18. ท่านคิดว่ากฎระเบียบไม่มีความยุติธรรม					
19. ท่านคิดว่าการบรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายในชีวิต ไม่จำเป็นต้องเป็นไปตามวิธีการที่สังคมยอมรับ					
ความรู้สึกโดดเดี่ยว					
20. ท่านไม่มีความคาดหวังอะไรจากสังคมได้เลย					
21. ท่านมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อสังคม					
22. ท่านให้คุณค่ากับคนในสังคมต่ำ					
23. ท่านรู้สึกว่าท่านมีคุณค่าเมื่ออยู่ในสังคม					
24. ท่านได้รับความช่วยเหลือจากคนในสังคม					
25. ท่านให้ความช่วยเหลือกับคนในสังคม					
26. ท่านรู้สึกเบื่อในการเข้าสังคม					
27. ท่านคิดว่าการทำงานเป็นกลุ่มทำให้เกิดความวุ่นวาย					
28. ท่านชอบทำอะไรเพียงลำพัง เพราะเกิดความรวดเร็ว					
29. ท่านสามารถอยู่ได้โดยไม่ต้องพึ่งพาใคร					
30. เพื่อนไม่มีความสำคัญต่อท่าน					

ความรู้สึกเห็นห่างจากตัวเอง					
31. ท่านไม่เข้าใจความคิดของตัวเองอย่างแท้จริง					
32. ท่านไม่เข้าใจถึงสิ่งที่ท่านทำลงไป					
33. ท่านไม่เข้าใจตัวตนของท่าน					
34. ท่านไม่สามารถทำในสิ่งที่อยากทำได้					
35. การกระทำหรือพฤติกรรมของท่านขึ้นอยู่กับ สิ่งที่ตอบแทน (ไม่ได้ทำเพราะใจอยากทำ)					
36. ท่านไม่เกิดความภาคภูมิใจในผลงานที่ท่าน ไป					
37. ท่านรู้สึกด้อยค่าเมื่อถูกเปรียบเทียบกับผู้อื่น					

ส่วนที่ 3 ความเป็นสังคมก้มหน้า

ข้อความต่อไปนี้ เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นกับท่าน หรือเป็นสิ่งที่ท่านเห็นด้วยอย่างน้อยเพียงใดโปรดระบุ และใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับประสบการณ์ หรือระดับความรู้สึกของท่าน

5 หมายถึง ท่านมีความเห็นอยู่ในระดับ มากที่สุด

4 หมายถึง ท่านมีความเห็นอยู่ในระดับ มาก

3 หมายถึง ท่านมีความเห็นอยู่ในระดับ ปานกลาง

2 หมายถึง ท่านมีความเห็นอยู่ในระดับ น้อย

1 หมายถึง ท่านมีความเห็นอยู่ในระดับ น้อยที่สุด

3.1 การเสพติด

ข้อความ	ระดับ				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
1. ท่านรู้สึกหงุดหงิดเมื่อไม่ได้ใช้สังคมออนไลน์ผ่านสมาร์ทโฟน					
2. ท่านรู้สึกกังวลเมื่อขาดสมาร์ทโฟน					
3. ท่านพกพาสมาร์ทโฟนติดตัวตลอดเวลา					
4. ท่านใช้สมาร์ทโฟนเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตตลอดเวลา					
5. ท่านใช้สมาร์ทโฟนโดยไม่คำนึงว่าเป็นสถานที่ใด					
6. ท่านใช้สมาร์ทโฟนเป็นครั้งแรกหลังตื่นนอน					
7. ท่านใช้สมาร์ทโฟนเป็นครั้งสุดท้ายก่อนนอน					
8. ท่านเช็คข้อความผ่านสมาร์ทโฟนตลอดเวลา					
9. ท่านใช้สมาร์ทโฟนโดยไม่คำนึงว่าเป็นเวลาใด					
10. ท่านคิดว่าชีวิตนี้ขาดสมาร์ทโฟนไม่ได้					
11. ท่านมีการตอบข้อความทันทีเมื่อมีเสียงเตือน					

ข้อความ	ระดับ				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
12. ท่านโพสต์รูปของท่านไม่ว่าทำกิจกรรมอะไร					
13. ท่านโพสต์ข้อความเพื่ออัปเดตตลอดเวลา					
14. ท่านใช้สมาร์ทโฟนเฉลี่ย มากกว่า 6 ชั่วโมงต่อวัน					
15. ท่านใช้สมาร์ทโฟนเฉลี่ย มากกว่า 10 นาทีต่อครั้ง					
16. ท่านผิดหวังกับการที่เพื่อนไม่อ่านและไม่ตอบข้อความของท่าน					
17. ท่านคิดว่าสมาร์ทโฟนมีความสำคัญเสมือนเป็นปัจจัยที่ 5 ของท่าน					

3.2 ความสัมพันธ์กับคนรอบข้างถูกรบกวน

ข้อความ	ระดับ				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
1. ท่านแบ่งปันความรู้สึกและเรื่องราวต่างๆ กับคนในครอบครัวน้อยลง					
2. ท่านแบ่งปันความรู้สึกต่างๆ กับเพื่อนรอบข้างน้อยลง					
3. ท่านรู้สึกผูกพันกับครอบครัวน้อยลง					
4. ท่านรู้สึกผูกพันกับเพื่อนรอบข้างน้อยลง					
5. ท่านมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆกับคนในครอบครัวน้อยลง					
6. ท่านมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ กับเพื่อนรอบข้างน้อยลง					
7. ท่านใช้สมาร์ทโฟนเกือบตลอดเวลาขณะทำกิจกรรมร่วมกับคนรอบข้าง					
8. ท่านสนทนากับคนรอบข้างแต่ตามองสมาร์ทโฟนเกือบตลอดเวลา					
9. ท่านใช้สมาร์ทโฟนขณะสนทนาพูดคุยกับคนรอบข้าง					
10. ท่านสนใจเรื่องราวในสมาร์ทโฟน มากกว่าเรื่องราวของคนรอบข้าง					
11. การใช้สมาร์ทโฟนทำให้ท่านมีความสัมพันธ์กับคนรอบข้างน้อยลง					
12. ท่านชอบสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนใหม่ในโลกออนไลน์มากกว่าทำความรู้จักกันตัวต่อตัว					
13. ท่านมีความสุขในการคุยกับเพื่อนในโลกออนไลน์มากกว่า คุยกับเพื่อนในโลกแห่งความจริง					

ข้อความ	ระดับ				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
14. การใช้สมาร์ทโฟนของท่านทำลายความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง					
15. ท่านรู้ความเคลื่อนไหวของเพื่อนๆ ผ่านสมาร์ทโฟน มากกว่ารู้ผ่านโลกแห่งความจริง					
16. การใช้สมาร์ทโฟนของท่านทำให้เห็นห่างจากครอบครัวมากขึ้น					
17. การใช้สมาร์ทโฟนของท่านทำให้เห็นห่างจากเพื่อนรอบข้างมากขึ้น					
3.3 ความสับสนในตัวเอง					
1. ท่านมีความสุขกับการคุยแบบข้อความผ่านสมาร์ทโฟน มากกว่าการคุยแบบต่อหน้า					
2. สถานภาพ (Status) ของท่านในโลกเสมือนจริงมีความสอดคล้องกับสถานภาพที่เป็นอยู่จริง					
3. ท่านชอบตัวตน (ลักษณะนิสัย / บุคลิก) ที่ท่านนำเสนอในโลกออนไลน์ มากกว่าตัวตนในโลกแห่งความเป็นจริง					
4. ตัวตนของท่านที่แท้จริงไม่เหมือนกับที่ท่านนำเสนอในโลกออนไลน์ผ่านสมาร์ทโฟน					
5. ท่านคิดว่าท่านเป็นใครก็ได้ผ่านสมาร์ทโฟน					
6. ท่านไม่แน่ใจว่าตนเองเป็นคนแบบไหนระหว่างโลกความเป็นจริงกับตัวตนในสังคมออนไลน์ที่กระทำผ่านสมาร์ทโฟน					
7. สมาร์ทโฟนทำให้ท่านมีความกล้าในการแสดงออก					
8. ท่านใช้สมาร์ทโฟนในการสร้างโลกเสมือนจริง					

ส่วนที่ 4. ผลจากการใช้สมาร์ทโฟนต่อสุขภาพร่างกาย และจิตใจ

ข้อความ	ระดับ				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
1. ท่านรู้สึกเมื่อยล้าดวงตา ขณะใช้สมาร์ทโฟน					
2. ท่านรู้สึกปวดกระบอกตา ขณะใช้สมาร์ทโฟน					
3. ขณะท่านใช้สมาร์ทโฟน ดวงตาของท่านเกิดภาพมัว ภาพซ้อน และหายไปเอง					
4. ท่านรู้สึกปวดคอ ขณะใช้สมาร์ทโฟน					
5. ท่านรู้สึกปวดบ่า ขณะใช้สมาร์ทโฟน					
6. ท่านรู้สึกปวดขมับ ขณะใช้สมาร์ทโฟน					
7. ท่านรู้สึกปวดมือ ปวดนิ้ว ปวดหลัง ขณะใช้สมาร์ทโฟน					
8. ท่านเคยได้รับอุบัติเหตุจากการใช้สมาร์ทโฟน (รถชน หกล้ม เดินชนสิ่งต่างๆ)					
9. ท่านรู้สึกอ่อนเพลียเพราะนอนดึก จากการใช้สมาร์ทโฟน					
10. ท่านมักเหม่อลอยถึงเรื่องราวในสมาร์ทโฟน ขณะที่ท่านไม่ได้ใช้งาน					
11. ข้อมูลในสมาร์ทโฟนทำให้ท่านเกิดวิตกกังวล					
12. การที่ท่านใช้สมาร์ทโฟนมากทำให้ท่านเกิดความฟุ้งซ่าน					
13. ท่านรับรู้เรื่องราวของผู้อื่นผ่านสมาร์ทโฟน และทำให้ท่านรู้สึกเศร้าซึม					
14. ข้อมูลจากสมาร์ทโฟนทำให้ท่านไม่กล้ากระทำความผิด					
15. ข้อมูลจากสมาร์ทโฟนทำให้ท่านตัดสินใจผิดพลาด					
16. ท่านใช้สมาร์ทโฟนจนทำให้ท่านไม่มีสติคิดทำอย่างอื่น					



ภาคผนวก ข

ประวัติผู้วิจัย

ประวัตินักศึกษา

ชื่อ-นามสกุล นายเฉลิมพงษ์ จันทร์สุชา
เกิดเมื่อ 18 ธันวาคม 2533
ประวัติการศึกษา พ.ศ. 2556 ปริญญา คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้
จังหวัดเชียงใหม่
พ.ศ. 2552 มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนพิจิตรพิทยาคม
จังหวัดพิจิตร
อีเมล b_a_n_k_69@hotmail.com