



การเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่

สิริกานต์ แก่นเพชร

รายงานการค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของความสมบูรณ์ของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการสื่อสารดิจิทัล

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยแม่โจ้

พ.ศ. 2559

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยแม่โจ้

การเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่

สิริกานต์ แก่นเพชร

รายงานการค้นคว้าอิสระนี้ได้รับการพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของความสมบูรณ์ของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการสื่อสารดิจิทัล

พิจารณาเห็นชอบโดย

อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

ผศ. สศ

(อาจารย์ ดร.ปิยวรรณ สิริประเสริฐศิลป์)

วันที่ 31 เดือน พ.ค. พ.ศ. 2559

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

ดร. วิ

(รองศาสตราจารย์ ดร.วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์)

วันที่ 31 เดือน พ.ค. พ.ศ. 2559

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

ดร. หอ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ปาริชาติ บัวเจริญ)

วันที่ 31 เดือน พ.ค. พ.ศ. 2559

ประธานอาจารย์ประจำหลักสูตร

ดร. วิ

(รองศาสตราจารย์ ดร.วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์)

วันที่ 31 เดือน พ.ค. พ.ศ. 2559

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

ดร. ปรก

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จตุรภัทร วาฤทธิ์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่ 31 เดือน พ.ค. พ.ศ. 2559

ชื่อเรื่อง	การเสพติดสมาร์ตโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่
ชื่อผู้เขียน	นางสาวสิริกานต์ แก่นเพชร
ชื่อปริญญา	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารดิจิทัล
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	อาจารย์ ดร.ปิยวรรณ สิริประเสริฐศิลป์

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) พฤติกรรมการเสพติดสมาร์ตโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา 2) ปัจจัยที่มีผลต่อการเสพติดสมาร์ตโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา 3) ผลกระทบจากการเสพติดสมาร์ตโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 12 คน ได้แก่ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ 4 คน มหาวิทยาลัยแม่โจ้ 4 คนและมหาวิทยาลัยพายัพ 4 คน คัดเลือกจากกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ตโฟนแบ่งเป็นกลุ่มเสพติดน้อย 4 คนและกลุ่มเสพติดมาก 8 คน ใช้แบบสัมภาษณ์เชิงลึกในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

ผลการศึกษาลักษณะทางด้านประชากรศาสตร์ แบ่งเป็นเพศหญิง 7 คนและเพศชาย 5 คน มีอายุเฉลี่ย 20.83 ปีอายุน้อยที่สุด 19 ปี และอายุที่มากที่สุด 23 ปี กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี สถานศึกษามหาวิทยาลัยพายัพ 4 คน มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ จำนวน 4 คนและมหาวิทยาลัยแม่โจ้ จำนวน 4 คน อาศัยการเช่าห้องพักอยู่ตามลำพังจำนวน 8 คนและอาศัยอยู่บ้านกับครอบครัวจำนวน 4 คนจำนวนเงินที่ได้รับไปมหาวิทยาลัยต่อเดือนเฉลี่ย 9,166 บาท สถานภาพของตนเองโสด 7 คนและมีแฟนแล้ว 5 คนสถานภาพของครอบครัวอยู่ร่วมกันจำนวน 11 คนและหย่าร้างจำนวน 1 คน อาชีพของผู้ปกครองส่วนใหญ่ทำอาชีพรับจ้างทั่วไปจำนวน 6 คน รับราชการจำนวน 3 คนและธุรกิจส่วนตัวจำนวน 3 คน รายได้เฉลี่ย 29,166 บาท

ผลการศึกษาด้านพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ตโฟนจากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 12 คนพบว่าช่วงเวลาในการใช้งานกลุ่มตัวอย่างมีการใช้สมาร์ตโฟนตลอดเวลา และนำขึ้นมาเช็คเมื่อมีการแจ้งเตือนบนสมาร์ตโฟนหรือไม่ก็ตาม ใช้ทุก 5-10 นาทีจนเกิดความเคยชิน เสพติดสมาร์ตโฟนจนขาดไม่ได้ โดยใช้งาน 8-10 ชั่วโมงต่อวันมากที่สุดถึง 15 ชั่วโมงต่อวันกลุ่มตัวอย่างเกินครึ่งเปลี่ยนสมาร์ตโฟนบ่อย เพราะเครื่องเก่าตกรุ่นและต้องการเครื่องใหม่ตามกระแสเฉลี่ยประมาณปีละ 1 เครื่อง สถานที่ในการใช้งานกลุ่มตัวอย่างใช้สมาร์ตโฟนยาวนานสุดคือ หอพักและบ้าน แอปพลิเคชันที่ใช้งานอันดับแรก ได้แก่ Facebook, Line, IG เป็นแอปพลิเคชันในการติดต่อสื่อสาร ใช้ติดต่อกับเพื่อน ครอบครัวและติดตามข่าวสาร แทนการดูโทรทัศน์และอ่านหนังสือพิมพ์และยังใช้ส่งงานอาจารย์ผ่านทาง Facebook

ค่าใช้จ่ายในการใช้สมาร์ทโฟนต่อเดือน คือ 100-300 บาท เพราะใช้ WIFI และเลือกสมัครโปรโมชั่นที่ถูก เหตุผลในการใช้งานกลุ่มตัวอย่างให้เหตุผลว่าใช้เพราะสะดวกในการติดต่อ คุยกับเพื่อน ใช้เพื่อเช็ค facebook ใช้เล่นอินเทอร์เน็ตเพื่อหาข้อมูลและติดตามข่าวสาร

ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา อันดับ 1 คือ ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี มีการติดต่อสื่อสารผ่านสังคมออนไลน์ทั้งเดิน กินและนอน แยกแยะเวลาในการใช้งานไม่ถูกต้องและเหมาะสมทำให้เกิดผลกระทบต่างๆ ตามมา อันดับ 2 คือปัจจัยทางสังคม ได้แก่ เพื่อนมีผลต่อกลุ่มตัวอย่างมากที่สุด มีอิทธิพลในการใช้สมาร์ทโฟนการเลียนแบบและการติดต่อพูดคุยกับผ่านโซเชียลตลอดเวลา อันดับ 3 ได้แก่ ปัจจัยด้านเศรษฐกิจ กลุ่มตัวอย่างมีปัญหาเรื่องรายได้ เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษา รายได้ส่วนใหญ่มาจากผู้ปกครอง ทำให้จำกัดในการซื้อสมาร์ทโฟนและการเลือกโปรโมชั่นที่ใช้งาน อันดับ 4 คือ ปัจจัยทางด้านบุคคล เสพติดเพราะต้องการระบายอารมณ์ ความรู้สึกของตนเอง แล้วแชร์ภาพ วิดีโอ ลงโซเชียลทันที อันดับ 5 คือ ปัจจัยทางการตลาด กลุ่มตัวอย่างติดแบรนด์สินค้า ยี่ห้อที่กลุ่มตัวอย่างให้ความสนใจ คือ I-Phone อันดับ 6 ได้แก่ ปัจจัยทางด้านบริบท พบว่ากลุ่มตัวอย่างเกินครึ่ง ให้เหตุผลว่าสมาร์ทโฟนช่วยตอบโจทย์การใช้งานของตนเอง เรื่องความทันสมัยและการถ่ายภาพ

ผลกระทบการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา พบว่า ผลกระทบอันดับแรก ที่กลุ่มตัวอย่างได้รับจากการเสพติดสมาร์ทโฟนคือ ผลกระทบทางตรง กลุ่มตัวอย่างใช้สมาร์ทโฟนติดต่อสื่อสารตลอดทั้งการพูดคุยและการส่งข้อความ โพสต์ผ่านสังคมออนไลน์กลุ่มตัวอย่าง 5 คน ติดตามข่าวสารและแสวงหาข้อมูลเมื่อใช้บ่อยขึ้นจึงเกิดอาการวิตกกังวลหรือกลัวเกินกว่าปกติ หิยบสมาร์ทโฟนขึ้นมาเช็คอยู่ตลอดเวลา ที่สำคัญไม่เคยปิดสมาร์ทโฟนเพราะกลัวพลาดการอัปเดตเรื่องราวต่างๆ และการพกพาที่ง่ายและสะดวกสามารถนำสมาร์ทโฟนติดตัวไปได้ทุกที่ทุกเวลา บางครั้งใช้ในเวลาไม่เหมาะสมเช่น เวลางาน เวลาเรียน ก่อให้เกิดผลเสียตามมา ผลกระทบอันดับ 2 คือ ผลกระทบทางสังคม กลุ่มตัวอย่างใช้สมาร์ทโฟนเพื่อสร้างความสัมพันธ์ผ่านสังคมออนไลน์ ทำให้การพูดคุยปากต่อปากน้อยลง กลายเป็นสังคมก้มหน้า เกิดปัญหาเกี่ยวกับการ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ผลกระทบอันดับ 3 คือ ผลกระทบเชิงบวก การติดต่อกับเพื่อนและครอบครัวได้ง่ายขึ้นผ่านสังคมออนไลน์ อันดับ 4 คือ ผลกระทบต่อตนเอง พบว่ากลุ่มตัวอย่างเกินครึ่งใช้สมาร์ทโฟนในห้องเรียน บางคนผลการเรียนตกลงจากการใช้สมาร์ทโฟน อันดับ 5 คือ ผลกระทบเด่นชัด พบว่ากลุ่มตัวอย่างมากกว่าครึ่งมีปัญหาเกี่ยวกับสุขภาพ ปวดตา เจ็บต้นคอและนิ้วล็อค เกิดจากการเล่นสมาร์ทโฟนติดต่อกันเป็นเวลานาน อันดับ 6 คือ ผลกระทบทางเศรษฐกิจ กลุ่มตัวอย่างส่วนหนึ่งเป็นหนี้และเงินไม่พอใช้จากการใช้สมาร์ทโฟน มีการค้างชำระค่าบริการจากเครือข่ายมากกว่าที่กำหนด

Title	Smartphoner Addiction of Higher Education Students in Chiang Mai
Author	Miss Sirikarn Karnphat
Degree of	Master of Arts in Digital Communication
Advisory Committee Chairperson	Dr. Piyawan Siriprasertsin

ABSTRACT

This study was conducted to investigate: 1) behavior on smartphone addiction of higher education students in Chiang Mai province ; 2) factors effecting smartphone addiction of the students ; and 3) impacts of smartphone addiction on the students. Interview schedule was used for data collection administered with 12 students who were smart phone addicts. They were classified into two groups based on a level of smartphone addiction : low level (4 persons) and high level (8 persons).

Results of the study based on demographic attributes of the informants, it was found that there were 7 females and 5 males. Their an average age was 20.83 years; the youngest was 19 and the oldest was 23 years old. They were undergraduate students at Payap University, Chiang Mai Rajabhat University, and Maejo University, 4 persons each. Eight of them stayed at the dormitory and the rest stayed at home with their family. Their monthly allowance was 9,166.66 baht on average. Seven of them were single but the rest were not. Parents of 6 of them were hired workers whereas another 3 were government officials and another 3 owned their business. As a whole , their monthly income was 29,166.66 baht on average.

Regarding behaviors on smartphone addiction of the informants, it was found that all of them used smartphone all the time, every 5 to 10 minutes until they got used to it (8-10 hours per day). More than one-half of informants often change smartphone (once a year on average) because the old one was out-of-date. They used smartphone for a long time at home or dormitory most. Application used as the priority for communication was Facebook, Line, IG. In addition, they used it for news and information follow up instead of watching television or reading newspaper

and they also used it for submitting assigned tasks through facebook. Their smartphone expense was 100-300 baht per month since they applied for a cheap promotion on used WIFI. Eight out of the informants claimed that they used smartphone because it was convenient to contact others check facebook, chat, play internet, find data, etc.

The following were factors effecting behaviors on smartphone addiction of the informants: Firstly, technological factor which the informants used it through social online anytime regardless of time and place until the occurrence of various impacts; Secondly, social factor in which friends had an effect on the informants most (dissemination and contact). Thirdly, personal factor, the informants vented their feedings through social media e.g. picture sharing and VDO; Fourthly, contextual factor in which it was found that more than the informants claimed that smartphone could cope with their needs especially based on picture taking and up-to-date ; Fifthly, market factor which it was found that the informants placed the importance on brand name (I-Phone); and Sixthly, economic factor which it was found that the informants had a problem in their income since they were student and this made them had a limitation in smartphone purchasing and promotion selecting.

Regarding impacts of smartphone addiction on the informants, the following were found: Firstly, direct impact-all of the informants used smartphone for communication through social online in various forms. Two-thirds of them sought for data too much until they were worried. More importantly, they had never switch off smartphone because they were fear of missing out time and place. Secondly, social impact the informants used smartphone to socialize through social online which resulted in the reduction of face-to-face communication and close relationship with acquaintances or family members who were for away through social online. Thirdly, positive impact-the informants used smartphone to contact friends and family. Fourthly, self-impact more than one-half of the respondents used smartphone in the classroom and some of them had poor learning performance due to too much smartphone using. Fifthly, manifest or explicit impact eleven of the informants had health problems such as sore eyes, neckache, locked finger due to too long

smartphone using, Sixthly, economic impact one, half of the informants had debts due to too much smartphone using.



กิตติกรรมประกาศ

การทำรายงานการค้นคว้าอิสระในครั้งนี้ สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เนื่องจากความกรุณาอย่างยิ่งของผู้วิจัยต้องขอขอบคุณคณาจารย์คณะสารสนเทศและการสื่อสาร สาขาการสื่อสารดิจิทัลเป็นอย่างสูง โดยเฉพาะ อาจารย์ ดร.ปิยวรรณ สิริประเสริฐศิลป์ อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก รองศาสตราจารย์ ดร.วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์ รองศาสตราจารย์ ดร.ปาริชาติ บัวเจริญ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ที่ให้ความรู้และคำแนะนำในการทำวิจัยในครั้งนี้

การเข้ามาเรียนในระดับปริญญาโท สาขาวิชาการสื่อสารดิจิทัล คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้ บ่อยครั้งที่เกิดความท้อใจ เหนื่อยล้า ผู้วิจัยได้รับกำลังใจที่สำคัญที่สุดในชีวิต คือคุณพ่อ สมชาย แก่นเพชร คุณแม่ อุไร แก่นเพชร คอยอบรมเลี้ยงดูและเป็นแรงผลักดันให้ไม่ยอมแพ้ และต่อสู้ต่ออุปสรรคต่างๆ ทั้งคอยสนับสนุนทุนการศึกษาในครั้งนี้ อีกทั้งพี่สาว สุธิตา สุขมา ลุง ป้า น้า อาและญาติทุกท่านที่คอยให้กำลังใจและแรงผลักดันมาโดยตลอดนำมาสู่ความสำเร็จในครั้งนี้

กราบขอบพระคุณ อาจารย์ณัฐพงศ์ นิวรรณ อาจารย์สมพร เกตุตะคุ ดร.อุดมลักษณ์ ธรรมปัญญา อาจารย์นภารรรณ อาษาเพชร ที่คอยให้คำปรึกษา คำแนะนำ ตรวจทานแก้ไขและเป็นกำลังใจที่เปี่ยมล้นจนกระทั่งปัญหาพิเศษเสร็จสมบูรณ์

ขอบคุณกำลังใจจากพี่ๆ รุ่น 14 และ 15 เพื่อนๆ รุ่น 16 สำหรับกำลังใจที่มีให้กันตลอด 3 ปี แรงผลักดัน อีกทั้งช่วยแจ้งข่าวสาร ประสานงาน หรือคอยโทรศัพท์ถามไถ่ ให้คำปรึกษา และแนะนำ การทำวิจัยจนฝ่าฟันอุปสรรคด้วยกัน จนก้าวสู่ความสำเร็จอันน่าภาคภูมิใจครั้งนี้มาได้ และกลุ่มตัวอย่างทุกท่านที่ให้ข้อมูล ทำให้งานวิจัยนี้สำเร็จไปด้วยดี

สิริกานต์ แก่นเพชร

พฤษภาคม 2559

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	(3)
ABSTRACT	(5)
กิตติกรรมประกาศ	(8)
สารบัญ	(9)
สารบัญตาราง	(11)
สารบัญภาพ	(12)
สารบัญภาพผนวก	(13)
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาของปัญหา	1
ความสำคัญของปัญหา	3
วัตถุประสงค์	5
ขอบเขตของการวิจัย	6
ประโยชน์ที่ได้รับ	8
นิยามศัพท์ปฏิบัติการ	8
บทที่ 2 การตรวจเอกสาร	11
แนวคิดเกี่ยวกับสมาร์ทโฟน	12
แนวคิดและทฤษฎีด้านพฤติกรรมสื่อสาร	13
แนวคิดเกี่ยวกับการเสพติด	17
ทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด	25
ทฤษฎีการแลกเปลี่ยนทางสังคม	25
ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน	26
แนวคิดการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ	29
แนวคิดผลกระทบของเทคโนโลยี	31
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับอิทธิพลและผลกระทบของการสื่อสารดิจิทัล	36
ภาคสรุป	39
กรอบแนวความคิดในการวิจัย	41

	หน้า
บทที่ 3 วิธีการวิจัย	42
สถานที่ดำเนินการวิจัย	42
ประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง	42
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	47
การทดสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	48
การรวบรวมข้อมูล	49
การวิเคราะห์ข้อมูล	51
แนวทางการรายงานผลการวิจัย	53
บทที่ 4 ผลการวิจัยและวิจารณ์	54
ตอนที่ 1 ลักษณะทั่วไปของประชากรศาสตร์นักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่	56
ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่	64
ตอนที่ 3 ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟนต่อนักศึกษา ระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่	92
ตอนที่ 4 ผลกระทบการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่	114
บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ	142
สรุปผลการวิจัย	143
ข้อเสนอแนะในการวิจัย	154
ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป	156
บรรณานุกรม	158
ภาคผนวก	163
ภาคผนวก ก แบบทดสอบ	164
ภาคผนวก ข แบบสัมภาษณ์	166
ภาคผนวก ค รูปภาพประกอบการสัมภาษณ์และเก็บข้อมูล	177
ภาคผนวก ง ประวัติผู้วิจัย	180

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	จำนวนประชากรแยกตามมหาวิทยาลัยในจังหวัดเชียงใหม่	43
2	จำนวนประชากรแยกตามมหาวิทยาลัยของกลุ่มตัวอย่างในจังหวัดเชียงใหม่	44
3	จำนวนกลุ่มตัวอย่างแยกตามมหาวิทยาลัยในจังหวัดเชียงใหม่	44
4	จำนวนการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแยกตามมหาวิทยาลัยในจังหวัดเชียงใหม่	45
5	จำนวนกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่	46
6	เกณฑ์การวัดพฤติกรรมการเสพติดสมาร์โฟน	46
7	ลักษณะทางประชากรศาสตร์	61
8	พฤติกรรมการเสพติดสมาร์โฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่	89
9	ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์โฟนต่อนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่	108
10	ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์โฟนต่อนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่: ภาพรวม	110
11	ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์โฟนต่อนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่: กลุ่มเสพติดน้อย	111
12	ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์โฟนต่อนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่: กลุ่มเสพติดมาก	112
13	ผลกระทบการเสพติดสมาร์โฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่	136
14	ผลกระทบการเสพติดสมาร์โฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัด เชียงใหม่: ภาพรวม	138
15	ผลกระทบการเสพติดสมาร์โฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัด เชียงใหม่: กลุ่มเสพติดน้อย	139

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	ภาพแบบจำลองทฤษฎีพฤติกรรมที่ผ่านการไตร่ตรองวางแผน	27
2	แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี	29
3	กรอบแนวความคิดในการวิจัย	41
4	แสดงขั้นตอนการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง	45
5	แผนผังการอภิปราย การเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่	55
6	แผนผังผลสรุปงานวิจัย การเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่	153

สารบัญภาพผนวก

ภาพผนวกที่

หน้า

1

ภาพการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง

178



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

สมาร์ทโฟน กลายเป็นเทคโนโลยีการสื่อสารที่ปัจจุบันผู้คนทั่วโลกแสวงหามาใช้อย่างคลั่งไคล้ หัวปักหัวปำ กลายเป็นสังคมก้มหน้า เพื่อแสวงหาความบันเทิง เพื่อระบายอารมณ์ ใช้กันจนติดขาด ไม่ได้เกิดการเสพติดกันอย่างมากมายไม่ว่าทั้งเด็กหรือผู้ใหญ่ ปัญหาต่างๆ จึงเกิดขึ้นมากมาย จากการใช้สมาร์ทโฟน (วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์, 2558: ระบบออนไลน์)

สมาร์ทโฟน เป็นสิ่งจำเป็นที่แทบจะขาดไม่ได้ในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นผู้ใหญ่ วัยรุ่น หรือแม้กระทั่งเด็กๆ ต่างก็พกพาอุปกรณ์เหล่านี้เอาไว้ติดต่อสื่อสาร ทำงาน และอำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ สมาร์ทโฟนทำได้มากกว่าการพูดคุยกันธรรมดาด้วยเสียง แต่มีกล้องที่สามารถถ่ายภาพของคู่สนทนาได้ แชท (chat) ได้ เล่นเกมได้ ท่องเว็บไซต์ได้อย่างไร้ขีดจำกัด ด้วยความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีช่วยย่อโลกทั้งใบให้เล็กลง เพียงปลายนิ้วสัมผัสคุณก็สามารถติดต่อสื่อสารกับคนที่อยู่ในอีกซีกโลกหนึ่งได้อย่างสะดวกรวดเร็วในราคาประหยัด ปัจจุบันมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วโลกมากกว่า 2,267 ล้านคน (Internet world stats, 2557: ระบบออนไลน์) และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นผู้บริโภคข้อมูลข่าวสาร เป็นผู้สร้างและเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร สร้างกระแสข้อมูลปริมาณมหาศาลที่ไหลเวียนบนทางด่วนสารสนเทศ (information superhighway) อินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นสื่อไร้การควบคุม สมาร์ทโฟนและสามจี (3G) ที่ทำให้การเข้าสู่อินเทอร์เน็ตเป็นเรื่องสบายๆ สำหรับคนทุกเพศทุกวัย (มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย, 2557: ระบบออนไลน์)

จากผลการศึกษาข้อมูลการใช้งานสมาร์ทโฟนโดย Nielsen (Nielsen Smartphone Insights Study) พบว่าจำนวนผู้ใช้สมาร์ทโฟน ในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกเพิ่มสูงขึ้นอย่างรวดเร็ว โดยประเทศไทยมีจำนวนผู้ใช้สมาร์ทโฟนอยู่ในลำดับที่ 19 ของโลก และมีอัตราการเจริญเติบโตของผู้ใช้เพิ่มขึ้นกว่า 30% ต่อปี ปัจจุบันมีผู้จดทะเบียนใช้สมาร์ทโฟนประมาณ 18 ล้านคน คิดเป็น 21% ของผู้ใช้โทรศัพท์มือถือทั้งหมดในประเทศไทย เช่นเดียวกันกับแนวโน้มทั่วโลกที่จำนวนผู้ใช้สมาร์ทโฟนมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นอย่างรวดเร็ว โดยมีการคาดการณ์ว่ายอดผู้ใช้ทั่วโลก จะเพิ่มสูงขึ้นจากเดิมกว่า 4-5 เท่า ก่อนถึงจุดอิ่มตัวของตลาด (Nielsen, 2557: ระบบออนไลน์)

“สมาร์ทโฟน” คือ โทรศัพท์มือถือที่มีความสามารถที่เพิ่มขึ้นมากกว่าโทรศัพท์มือถือธรรมดาที่ใช้เพียงการโทรเข้า – ออก ถือเป็นคอมพิวเตอร์ขนาดพกพาแบบกะทัดรัด ซึ่งมีความสามารถในการเชื่อมต่อรับส่งข้อมูลในโลกอินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์อื่นๆ เช่น พรินเตอร์ กล้องดิจิทัล ผ่านทางบลูทูธ

อินเทอร์เน็ต หรือ WIFI ได้อย่างสะดวกรวดเร็ว โดยมีโปรแกรมที่รองรับระบบปฏิบัติการคล้ายกับ โปรแกรมวินโดวส์ที่ใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์พีซี และยังสามารถดูหนัง ฟังเพลงได้หลายรูปแบบทั้งในระบบไฟล์ภาพหรือภาพเคลื่อนไหว สมาร์ทโฟนในปัจจุบันนั้นมีราคาสูง ซึ่งแต่ละยี่ห้อนั้นก็จะมีจุดเด่นที่แตกต่างกันออกไป แต่ที่แน่ๆ เลยก็คือการใช้ที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง มันไม่ได้แตกต่างกันที่ความสวยงาม ยังจะรวมไปถึงการใช้งานของตัวเครื่องเกือบทั้งหมด ทำให้การใช้งานง่ายขึ้น เครื่องเร็วขึ้น เพิ่มประสิทธิภาพการทำงานให้เครื่องมากขึ้น และมีลูกเล่นที่ไม่เหมือนใครในสมาร์ทโฟนของค่ายนั้นๆ ซึ่งใครชอบแบบไหนก็แล้วแต่ความชอบ อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาจากข้อดีและข้อจำกัดไปพร้อมๆ กัน ก็จะเห็นถึงข้อแตกต่าง คุณภาพและราคา งบประมาณในการเลือกซื้อให้คุ้มค่ากับการใช้งาน (ระพีพัฒน์ ธนะพัฒน์ และคณะ, 2557: ระบบออนไลน์)

จากการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติ ในปี 2554 คนไทยเริ่มใช้เทคโนโลยีตั้งแต่อายุ 6 ปี ขึ้นไป โดยเยาวชนอายุ 15-24 ปี ใช้อินเทอร์เน็ตร้อยละ 51.9 และร้อยละ 42.2 ใช้โทรศัพท์มือถือเล่นเกม และที่น่าสนใจเยาวชนไทยใช้อินเทอร์เน็ตผ่านคอมพิวเตอร์และมือถือสูงถึง 3.1 ชั่วโมงต่อวันครองแชมป์อันดับ 1 ในเอเชีย (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2556: ระบบออนไลน์)

สมาร์ทโฟนจึงเป็นที่ต้องการของใครหลายๆ คนที่ต้องการความสะดวกสบายจากเทคโนโลยีนี้ และรวมทั้งวัยรุ่นที่ต้องการเป็นเจ้าของของสมาร์ทโฟน จึงกลายเป็นกระแสนิยมของวัยรุ่นไทยที่ต้องใช้โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน โดยพบผลสำรวจของสำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน ใน ม.ค.ปี 2556 สำรวจวัยรุ่นไทย 3,058 คน สะท้อนถึงพฤติกรรมการใช้สื่อที่เปลี่ยนไป พบว่า ใน 1 วัน เด็กในสัดส่วน 35% ใช้เวลาอยู่กับจอโซเซียลมีเดียถึงวันละ 8 ชั่วโมง โดยเด็กกลุ่มนี้จะเช็คเฟซบุ๊กและไลน์ก่อนนอน ใช้มือถือเพื่อติดต่อผ่านโซเซียลมีเดียถึง 75.7% สัดส่วน 20.3% กดเล่นมือถือระหว่างที่ยังเรียนหนังสือ ที่สำคัญสัดส่วนที่ทนไม่ได้หากไม่มีมือถือมีสูงถึง 42.5% (ประกายดาว แบ่งสันเทียะ, 2557: 1)

สมาร์ทโฟนกลายมาเป็นสิ่งของติดตัวที่หลายคนขาดไม่ได้ ผลจากการที่สมาร์ทโฟน กลายเป็นส่วนหนึ่งของสังคมกระแสหลักนั้นเป็นเรื่องที่น่าทึ่งมาก ในฐานะผู้บริโภค เราลองใช้แอปพลิเคชันใหม่ๆ และเก็บแอปพลิเคชันที่เราคิดว่ามันทำให้ชีวิตของเราความสมบูรณ์แบบมากขึ้น จนเราไม่ทันสังเกตว่าทัศนคติและพฤติกรรมของเรากำลังเปลี่ยนไปอย่างรวดเร็วยิ่งกว่าที่เคยเป็นมา บริการและสินค้าที่เมื่อไม่นานมานี้เราเคยคิดว่าไกลเกินจินตนาการ ตอนนี้กลับเป็นที่ยอมรับและคาดว่าจะเข้าถึงมือตลาดคนหมู่มากได้อย่างรวดเร็วและง่ายดาย

ทั้งนี้ จากกระแสความนิยมสมาร์ทโฟนทำให้มีการนำแอปพลิเคชัน โดยพุ่งเป้ามาใช้กับวัยรุ่นมากขึ้น เช่น โทรศัพท์มือถือ คนที่ใช้มันต่างหากที่จะทำให้เครื่องมือนี้มีคุณประโยชน์ต่อชีวิตหรือเป็นความหายนะต่อสังคม โทรศัพท์มือถือช่วยประหยัดเวลาและเชื่อมโยงระหว่างกิจกรรมต่างๆ อย่างรวดเร็ว ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ดีสำหรับการทำธุรกิจหรือใช้ในกรณีฉุกเฉินและจำเป็น แต่หากเป็นการ

สื่อสารเพื่อความชั่ว อาทิเช่น ้วยรุ่นหนุ่มสาวที่ใช้พูดคุยกันโดยไม่มีหลักไม่มีเกณฑ์และไม่คำนึงถึงข้อ ผิดข้อห้ามในอิสลาม ย่อมส่งผลอันเลวร้ายต่อครอบครัวและสังคม ที่มากน้อยที่ครอบครัวหลาย ครอบครัว ชีวิตหลายชีวิต ต้องประสบภัยและความวิบัติแห่งอุบายของผู้ไม่มีความรับผิดชอบ โดยใช้ โทรศัพท์มือถือเป็นเครื่องมือในการทำร้ายผู้อื่น (Seapsi.com, 2558: ระบบออนไลน์)

เชียงใหม่ เป็นจังหวัดที่ใหญ่เป็นอันดับต้นๆ ของประเทศไทยซึ่งมีจำนวนประชากรอยู่เป็น อันดับ 5 ของประเทศทั้งยังมีประชากรที่หลากหลายทั้งเชื้อชาติ ศาสนา การศึกษา และวัฒนธรรม สมาร์ทโฟนเข้ามามีบทบาทกับนักศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่มากขึ้นในปัจจุบัน เพราะเชียงใหม่เป็น สังคมเมืองที่ใหญ่ มีการแข่งขันสูง นักศึกษามีสังคมที่หลากหลาย สมาร์ทโฟนจึงกลายเป็นปัจจัยที่ สำคัญ

มีการจัดอันดับจังหวัดที่เล่นเฟสบุ๊คและอินเทอร์เน็ตมากที่สุด จ.เชียงใหม่ เป็นจังหวัดที่ 3 ของประเทศ ที่มีการเล่นเฟสบุ๊คและอินเทอร์เน็ตมากที่สุด มีคนเล่นเฟสบุ๊คถึง 458,201 คน หรือ 3% จากจำนวนประชากรทั้งหมด และมีการใช้โทรศัพท์มือถือเป็นจังหวัดที่ 3 ของประเทศเช่นกัน ซึ่ง มีคนใช้มากถึง 193,802 เลขหมาย หรือ 3.01% (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2557: ระบบออนไลน์)

ผลกระทบของการเสพติดสมาร์โฟนมีผลกระทบทั้งต่อตนเอง ครอบครัว สังคม อย่างกรณีที่เป็นข่าวต่างๆ อาทิ นักเรียน จ.เชียงใหม่ ถูกครูยึดโทรศัพท์มือถือ ครูที่ปรึกษาไปเอาคืนให้ถูกตักเตือน น้อยใจแขวนคอตายดับคาโรงเรียน (Sanook, 2555: ระบบออนไลน์) นักเรียน นักศึกษาจำนวนมาก ในจังหวัดเชียงใหม่มีโทรศัพท์สมาร์โฟน ซึ่งมีราคาแพงมาก แล้วไม่ใช่สิ่งที่จำเป็น ก่อให้เกิด พฤติกรรมไม่เหมาะสมมากมายตามมาโดยเฉพาะการใช้งานที่มากเกินไป (มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วม พัฒนาไทย, 2555: ระบบออนไลน์)

ความสำคัญของปัญหา

วัยรุ่นส่วนใหญ่ใช้เวลากับสมาร์โฟนวันละหลายๆ ไม่ว่าจะเป็นการพูดคุย ส่งข้อความ เล่นเกม บนมือถือ ถ่ายรูป ถ่ายคลิปวิดีโอ ฟังเพลง รับข่าวสาร เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ ทำให้สามารถเปิดเข้า เว็บไซต์ ใช้บริการเฟสบุ๊ค ทวิตเตอร์ และส่งข้อความแชทกับเพื่อนๆ ได้ มีการสำรวจแนวโน้มการใช้ สมาร์โฟนของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปในช่วงระยะเวลา 5 ปีระหว่างปี 2553-2557 พบว่า ผู้ใช้สมาร์ท โฟนเพิ่มขึ้นจาก ร้อยละ 61.8 (จำนวน 32.8 ล้านคน) เป็นร้อยละ 77.2 (จำนวน 48.1 ล้านคน) (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2556: ระบบออนไลน์)

สมาร์โฟนช่วยอำนวยความสะดวกในการติดต่อสื่อสาร โดยเฉพาะในยามคับขันและจำเป็น เป็นเครื่องมือสืบหาข้อมูลและให้ความบันเทิงในยามว่าง ช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล แต่ก็อาจส่งผลกระทบด้านลบหากใช้อย่างไม่เหมาะสม เป็นต้นว่า ใช้โทรศัพท์มือถือขณะขับรถอาจทำ

ให้เกิดอุบัติเหตุ คุยโทรศัพท์กับเพื่อนมากเกินไปทำให้ละเลยการอ่านหนังสือหรือช่วยพ่อแม่ทำงานบ้าน ทำให้ขาดปฏิสัมพันธ์กับคนในครอบครัว ทำให้สิ้นเปลืองค่าใช้จ่าย โทรศัพท์มือถือยังเป็นเครื่องมือสนับสนุนพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมหากเด็กและเยาวชนนำไปใช้ในทางที่ไม่ดี เช่น แอบถ่ายได้กระโปรง โหลดคลิปปี้ เล่นพนัน ใช้ชู้กรรโชก และก่ออาชญากรรมอื่นๆ

จากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารที่ทำให้สมาร์ทโฟนเข้ามามีบทบาทมากขึ้นในชีวิตประจำวัน จึงทำให้เกิดการ “เสพติด” สมาร์ทโฟนได้ตลอดเวลา การเสพติด คือการใช้เวลาอยู่กับสื่อสังคมออนไลน์เกินวันละ 5 ชั่วโมง และพบว่า บางรายเป็นมากจนส่งผลกระทบต่อชีวิตประจำวัน อย่างเช่น รับประทานอาหารและเข้านอนผิดเวลา หรือไปโรงเรียนสาย เป็นต้น (Thaihotline, 2556: ระบบออนไลน์)

วัยรุ่นส่วนใหญ่หันเข้าหาสมาร์ทโฟนเพราะมีความรู้สึกไม่พอใจในชีวิตจริง เช่น เครียด เหงา หดหู่ และวิตกกังวล บางคนอยากหลีกเลี่ยงหนีจากปัญหาหรือต้องการหลีกเลี่ยงหนีจากความเครียดจากการเรียนหรือปัญหาในครอบครัว อินเทอร์เน็ตและสมาร์ทโฟนเป็นช่องทางที่ช่วยระบายได้ (Hugskater, 2556: ระบบออนไลน์)

วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์ (2557ข: ระบบออนไลน์) ได้กล่าวว่า การใช้สมาร์ทโฟนเพื่อ

1. การติดต่อเข้าถึง/เป็นอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่
2. เพื่อการพักผ่อน
3. การหลีกเลี่ยงภาระงาน
4. เพื่อความบันเทิง
5. เพื่อแสวงหาข้อมูล
6. เพื่อติดต่อทางธุรกิจ/ธุรกรรม
7. เพื่อความสัมพันธ์ทางสังคม
8. เพื่อแสวงหา Status

เนื่องจากสมาร์ทโฟน ได้ดึงความสนใจจากสิ่งต่างๆ รอบตัวไปจนหมด ทุกคนต่างก้มหน้าก้มตาเสียเวลาไปกับสิ่งนี้ จนทำให้ขาดปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนรอบข้าง ไม่มีใครสนใจใคร จนกลายเป็น “สังคมก้มหน้า” ที่เราได้ยินกันจนคุ้นหูและเห็นภาพเหล่านี้จนชินตา นอกจากนี้ยังก่อให้เกิดปัญหาทางด้านสุขภาพ ไม่ว่าจะเป็นทางด้านร่างกาย ได้แก่ การเกิดปัญหานิ้วล็อค อาการปวดหลังหรือต้นคอ เนื่องจากการก้มเป็นเวลานาน ปัญหาทางสายตาที่เกิดจากการเพ่งมองมากเกินไป หรือทางด้านจิตใจ คือ ก่อให้เกิดความหมกมุ่นกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งมากเกินไป จนก่อให้เกิดปัญหาในการสื่อสาร เป็นต้น (สุภาภรณ์ สำเนียง, 2557: ระบบออนไลน์)

จากการวิจัยเรื่อง “ศึกษาพฤติกรรมการเล่นอินเทอร์เน็ต และปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการเล่นอินเทอร์เน็ต ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย” ของ ธนิชานต์ มาชะศิริานนท์ (2545:

4-5) พบว่า ผู้ที่เสพติดอินเทอร์เน็ตจะใช้เวลาในอินเทอร์เน็ตสูงกว่าผู้ที่ไม่เสพติด จะมีการใช้บริการและประโยชน์จากอินเทอร์เน็ต เพื่อตอบสนองความต้องการทางด้านอารมณ์ สังคมและจิตใจสูง ผู้ที่เสพติดได้รับผลกระทบจากการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตสูงกว่าผู้ที่ไม่เสพติดเช่นเดียวกัน และผู้ที่เสพติดจะตระหนักถึงภาวะการเสพติด แต่ไม่สามารถลดหรือหยุดใช้ได้ ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าปัจจัยทางจิตวิทยานั้นเป็นสาเหตุสำคัญ ที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมเสพติด เมื่อเปรียบเทียบระหว่างผู้ที่เสพติดและไม่เสพติด พบว่าผู้ที่เสพติดนั้นจะประสบกับปัญหาทางจิตใจ ปัญหาความสัมพันธ์ทางสังคม และมีแนวโน้มที่จะเสพติดสิ่งอื่นๆ มาก่อนมากกว่าผู้ที่ไม่เสพติด

เนื่องจากการเสพติดสมาร์ทโฟนที่เพิ่มมากขึ้น เชียงใหม่เป็นจังหวัดที่ใหญ่เป็นอันดับต้นๆของประเทศไทยซึ่งมีจำนวนประชากรอยู่เป็นอันดับ 5 ของประเทศจึงน่าเป็นห่วง เพราะการเสพติดสมาร์ทโฟนส่งผลกระทบด้านบวกและด้านลบ ทั้งต่อตนเอง ครอบครัว และสังคม จากการวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือเคลื่อนที่ของนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 4 โรงเรียนวชิรวิทย์ จังหวัดเชียงใหม่” ของ รื่นจิตร์ ปัญญาเรือง (2548) พบว่า โทรศัพท์เคลื่อนที่เป็นสิ่งจำเป็นและมีบทบาทสำหรับนักเรียนในปัจจุบัน ทำให้มีผลต่อการใช้จ่ายที่เพิ่มมากกว่าความจำเป็นของสถานะภาพความเป็นนักเรียน

จากปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจจะศึกษาเรื่อง การเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อศึกษาถึงปัจจัยที่มีผลต่อการเสพติดสมาร์ทโฟน พฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟน และผลกระทบจากการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อให้ทราบถึงปัญหาและนำไปใช้เป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาครั้งต่อไป

วัตถุประสงค์

การวิจัยเรื่อง “การเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา

1. พฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา
2. ปัจจัยที่มีผลต่อการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา
3. ผลกระทบจากการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การเสพติดสมาร์โฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่” โดยมีขอบเขตการวิจัยดังนี้

1. ขอบเขตด้านประชากร

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้มุ่งศึกษาเกี่ยวกับการเสพติดสมาร์โฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่โดยการวิจัยจะครอบคลุมเนื้อหาดังต่อไปนี้

2.1 ลักษณะทั่วไปของประชากรศาสตร์นักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ที่เสพติดสมาร์โฟน ได้แก่ เพศ, อายุ, ระดับการศึกษา, จำนวนเงินที่ได้ต่อเดือน, สถานภาพของตนเอง, สถานภาพของครอบครัว, อาชีพของบิดามารดา, ที่อยู่อาศัยในปัจจุบัน

2.2 พฤติกรรมการเสพติดสมาร์โฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ แบ่งออกเป็นประเภทของพฤติกรรมได้ 8 อย่าง ได้แก่

1. ช่วงเวลาในการใช้งาน
2. ระยะเวลาในการใช้งาน
3. ความถี่ในการใช้งาน
4. ความถี่ในการเปลี่ยนสมาร์โฟน
5. สถานที่ในการใช้งาน
6. แอปพลิเคชันที่ใช้งาน
7. ค่าใช้จ่ายในการใช้สมาร์โฟนต่อเดือน
8. เหตุผลที่ใช้งาน

2.3 ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์โฟนต่อนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ ได้แก่

1. ปัจจัยทางด้านบุคคล คือ ชอบพูดคุย ติดต่อ เล่นเกม หาข้อมูล
2. ปัจจัยทางสังคม คือ ครอบครัว เพื่อน นักแสดงที่ชื่นชอบ
3. ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี คือ ผลิตภัณฑ์สมาร์โฟน อุปกรณ์การสื่อสารเคลื่อนที่
4. ปัจจัยทางการตลาด คือ ตรายี่ห้อ ราคา สถานที่ เวลา การส่งเสริมการขาย

5. ปัจจัยทางเศรษฐกิจ คือ รายได้สำหรับใช้จ่าย เงินออม ทักษะที่มีต่อการใช้จ่าย และการออม

6. ปัจจัยทางด้านบริบท คือ การเลี้ยงดูของครอบครัว เพื่อน คนใกล้ชิด ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี การตลาด

2.4 ผลกระทบการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ ได้แก่

1. ผลกระทบต่อตนเอง
2. ผลกระทบต่อครอบครัว
3. ผลกระทบต่อสังคม/วัฒนธรรม
4. ผลกระทบต่อเศรษฐกิจ
5. ผลกระทบแง่บวก/แง่ลบ/ระยะสั้น/ยาว/เด่นชัด/แอบแฝง

3. ขอบเขตด้านสถานที่

สถานศึกษาระดับอุดมศึกษา (มหาวิทยาลัย) ทั้งที่อยู่ในมหาวิทยาลัยรัฐบาลและมหาวิทยาลัยเอกชน ในจังหวัดเชียงใหม่

4. ขอบเขตด้านระยะเวลา

การวิจัยครั้งนี้ใช้ระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย เริ่มตั้งแต่ เดือนมกราคม 2558 – เมษายน 2559

5. ขอบจำกัดของงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) โดยแบบสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) ได้มุ่งศึกษาเกี่ยวกับการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ ทำให้มีข้อจำกัดในการวิจัยดังนี้

1. จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 12 คน เป็นกลุ่มตัวอย่างขนาดเล็ก ทำให้การนำผลการศึกษาไปใช้ในวงกว้าง (generalization) เป็นไปอย่างจำกัด
2. ข้อจำกัดในเรื่องของเวลาในการวิจัย ทำให้ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มตัวอย่างอาจมีความคลาดเคลื่อนได้

ประโยชน์ที่จะได้รับ

1. นักศึกษาสามารถนำผลวิจัยที่ได้ไปศึกษาถึงผลกระทบจากพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ตโฟน เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดการเสพติดสมาร์ตโฟนกับตนเอง
2. ผู้ปกครองสามารถนำผลวิจัยไปสังเกตเพื่อป้องกันพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ตโฟนของบุตรได้
3. สมาคมผู้ปกครองอาจะระดมความคิด หาทางแก้ไขปัญหามหาพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ตโฟน ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ในจังหวัดเชียงใหม่
4. อาจารย์ผู้สอนสามารถนำผลวิจัยไปเป็นแนวทางในการปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอนเพื่อลดปัญหาการเสพติดสมาร์ตโฟนของนักศึกษาในชั้นเรียนให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
5. สถาบันทางการศึกษาสามารถนำหลักการมาปรับใช้ในการออกกฎระเบียบ แก้ไขปัญหา ไม่ให้นักศึกษาเสพติดสมาร์ตโฟนในเวลาเรียนได้

นิยามศัพท์ปฏิบัติการ

นักศึกษาระดับอุดมศึกษา หมายถึง นักศึกษาระดับชั้นปีที่ 1-4 ที่กำลังศึกษาในสถานศึกษาระดับอุดมศึกษา (มหาวิทยาลัย) ในจังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 7 แห่ง ประกอบด้วย 1) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 2) มหาวิทยาลัยแม่โจ้ 3) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา 4) มหาวิทยาลัยพายัพ 5) มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ 6) มหาวิทยาลัยฟาร์อีสเทอร์น 7) มหาวิทยาลัยนอร์ท-เชียงใหม่

สมาร์ตโฟน หมายถึง โทรศัพท์มือถือที่นอกเหนือจากใช้โทรออก-รับสายแล้วยังมีแอปพลิเคชันให้ใช้งาน สามารถรองรับการใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่าน 3G, wi-fi และสามารถใช้งานโซเชียลเน็ตเวิร์คและแอปพลิเคชันสนทนาชั้นนำ เช่น line, youtube, facebook, twitter ฯลฯ โดยที่ผู้ใช้สามารถปรับแต่งลูกเล่นการใช้งานสมาร์ตโฟนให้ตรงกับความต้องการได้มากกว่ามือถือธรรมดา

แอปพลิเคชัน คือ แอปพลิเคชันพื้นฐานอยู่ภายในเครื่อง ตัวอย่างเช่น สมุดรายชื่อผู้ติดต่อ, บันทึกการใช้งานโทรศัพท์, ฟังก์ชันรับ-ส่งข้อความ sms เป็นต้น แต่สำหรับสมาร์ตโฟนจะมีแอปพลิเคชันที่ช่วยอำนวยความสะดวกได้หลากหลายและครอบคลุมการใช้งานมากขึ้น เช่น สมาร์ตโฟนบางรุ่นสามารถสร้าง-แก้ไขเอกสาร office, บางรุ่นสามารถวาดเขียนลงไปในหน้าจอพร้อมบันทึกเป็นรูปภาพ, บางรุ่นสามารถใช้เป็นเนวิเกเตอร์นำทางขณะขับขีรถยนต์ได้

โซเชี่ยลเน็ตเวิร์ค คือ เครือข่ายสังคมออนไลน์ หรือการที่ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตคนหนึ่ง เชื่อมโยงกับเพื่อนอีกนับสิบ รวมไปถึงเพื่อนของเพื่อนอีกนับร้อย ผ่านผู้ให้บริการด้านโซเชี่ยลเน็ตเวิร์ค (social network) บนอินเทอร์เน็ต เช่น facebook, blogger, twitter หรือ tagged เป็นต้น การเชื่อมโยงดังกล่าว ทำให้เกิดเครือข่ายขึ้น เช่น เราสามารถรู้จักเพื่อนของเพื่อนเราได้ ทำให้เกิดสังคมเสมือนจริงขึ้นมา สามารถสร้างคอนเน็คชั่นใหม่ๆ ได้ง่าย และเมื่อเราแชร์ (share) ข้อความหรืออะไรก็ตามลงไปบนเครือข่าย ทุกคนในเครือข่ายก็สามารถรับรู้ได้พร้อมกัน และสามารถตอบสนองต่อสิ่งที่เราแชร์ได้ เช่น แสดงความคิดเห็น (comment) กดไลค์ (like) ซึ่งอาจจะแตกต่างกันออกไปตามแต่ละผู้ให้บริการ

การเสพติด คือ การแสดงพฤติกรรมหนึ่งซ้ำๆ ในการใช้สมาร์ทโฟนวันละหลายครั้งหลายชั่วโมงติดต่อกันเวลานาน ของนักเรียนระดับประถมศึกษาที่สื่อถึงการเสพติดสมาร์ทโฟนโดยแบ่งขั้นตอนการเสพติดสมาธิไว้ 2 ระดับขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 หมกมุ่นครุ่นคิด จิตใจที่ครอบงำ รู้สึกโกรธ โมโห หงุดหงิด ใช้เวลามากขึ้น ใช้เงินมากขึ้น โทก ปัดบัง

ขั้นที่ 2 เกิดความขัดแย้งกับคนรอบข้างและสังคม เสียการเรียน เสียความสัมพันธ์

เด็กติดสมาร์ทโฟน หมายถึง เด็กที่ใช้เวลาเล่นสมาร์ทโฟนมีการใช้งานโดยเฉลี่ย 6.6 ชั่วโมงต่อวัน หรือมากกว่าในการใช้งาน ส่งผลให้กิจวัตรบางอย่างได้รับผลกระทบ (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2556ก: ระบบออนไลน์)

เกณฑ์การวัดการเสพติดสมาร์ทโฟน คือ การวัดการเสพติดสมาร์ทโฟนจะแบ่งตามเกณฑ์ดังนี้

แบ่งเกณฑ์ตามความถี่ จากสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (2556ข: ระบบออนไลน์) เด็กที่ใช้เวลาเล่นสมาร์ทโฟนมีการใช้งานโดยเฉลี่ย 6.6 ชั่วโมงต่อวัน มาคำนวณค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

5 - 7 ชั่วโมงต่อวัน

มากกว่า 8 ชั่วโมงต่อวัน

แบ่งตามระดับการเสพติด จากแนวคิดของ วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์ (2557ก: ระบบออนไลน์) ระดับการเสพติดสมาร์ทโฟน มี 2 ระดับ คือ

ระดับ 1 หมกมุ่นครุ่นคิด จิตใจที่ครอบงำ รู้สึกโกรธ โมโห หงุดหงิด ใช้เวลามากขึ้น ใช้เงินมากขึ้น โทก ปัดบัง

ระดับ 2 เกิดความขัดแย้งกับคนรอบข้างและสังคม เสียการเรียน เสียความสัมพันธ์

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเสพติดสมาร์ทโฟน หมายถึง ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟนต่อนักเรียนระดับประถมศึกษาในอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ได้แก่

1. ปัจจัยทางด้านบุคคล คือ ชอบพูดคุย ติดต่о เล่นเกม หาข้อมูล
2. ปัจจัยทางสังคม คือ ครอบครัว เพื่อน นักแสดงที่ชื่นชอบ
3. ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี คือ ผลิตภัณฑ์สมาร์ทโฟน อุปกรณ์การสื่อสาร

เคลื่อนที่

4. ปัจจัยทางการตลาด คือ ตรายี่ห้อ ราคา สถานที่ เวลา การส่งเสริมการขาย
5. ปัจจัยทางเศรษฐกิจ คือ รายได้สำหรับใช้จ่าย เงินออม ทศนคติที่มีต่อการใช้จ่าย

และการออม

6. ปัจจัยทางด้านบริบท คือ การเลี้ยงดูของครอบครัว เพื่อน คนใกล้ชิด ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี การตลาด

ผลกระทบจากการเสพติดสมาร์ทโฟน หมายถึง ผลกระทบจากการเสพติดสมาร์ทโฟนที่มีผล
ทั้งตนเอง ครอบครัว สังคม ระยะสั้น ระยะยาว เจิงบวก เจิงลบ

บทที่ 2

การตรวจเอกสาร

การศึกษาการวิจัยเรื่อง “การเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่” ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้า แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งได้เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับสมาร์ทโฟน
 - 1.1 ความหมายของสมาร์ทโฟน
2. แนวคิดและทฤษฎีด้านพฤติกรรมกรรมการสื่อสาร
 - 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการสื่อสาร
 - 2.1.1 ความหมายของพฤติกรรมกรรมการสื่อสาร
 - 2.1.2 ลักษณะของพฤติกรรมกรรมการสื่อสาร
3. แนวคิดเกี่ยวกับการเสพติด
 - 3.1 คำนิยามของการเสพติด
 - 3.2 สาเหตุของการเสพติด
 - 3.3 ผลกระทบจากการเสพติด
4. ทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด
5. ทฤษฎีการแลกเปลี่ยนทางสังคม
6. ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of Planned Behavior: TPB)
7. แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Acceptance Model: TAM)
8. แนวคิดการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ
9. แนวคิดผลกระทบของเทคโนโลยี
 - 9.1 ความหมายของเทคโนโลยี
 - 9.2 ผลกระทบในด้านลบของเทคโนโลยี
 - 9.3 ผลกระทบในด้านบวกของเทคโนโลยี
10. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับอิทธิพลและผลกระทบของการสื่อสารดิจิทัล

แนวคิดเกี่ยวกับสมาร์ทโฟน

1. ความหมายของสมาร์ทโฟน

สมาร์ทโฟน (อังกฤษ: smartphone, smart phone) เป็นโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่มีความสามารถที่เพิ่มเติมนอกเหนือจากโทรศัพท์มือถือทั่วไป สมาร์ทโฟนได้ถูกมองว่าเป็นคอมพิวเตอร์พกพาที่ทำงานในลักษณะของโทรศัพท์เคลื่อนที่ โดยที่สามารถเชื่อมต่อความสามารถหลักของโทรศัพท์มือถือ เข้าร่วมกับแอปพลิเคชันของโทรศัพท์เอง สมาร์ทโฟนสามารถให้ผู้ใช้งานติดตั้งโปรแกรมเสริมสำหรับเพิ่มความสามารถของโทรศัพท์ตัวเอง โดยรูปแบบนั้นขึ้นอยู่กับแพลตฟอร์มของโทรศัพท์และระบบปฏิบัติการ (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี, 2557: ระบบออนไลน์)

สมาร์ทโฟน คือ โทรศัพท์ที่รองรับระบบปฏิบัติการต่างๆ ได้ เหมือนยกเอาคุณสมบัติที่ PDA และคอมพิวเตอร์มาไว้ในโทรศัพท์ เช่น iOS (ที่ลงในมือถือรุ่น iphone), OS, android OS windows phone 7 เป็นต้น ซึ่งทำให้ สมาร์ทโฟนสามารถลงโปรแกรมเพิ่มเติม (application) ได้

สรุปสมาร์ทโฟน คือ โทรศัพท์มือถือที่นอกเหนือจากใช้โทรออก-รับสายแล้วยังมีแอปพลิเคชันให้ใช้งานมากมาย สามารถรองรับการใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่าน 3G, Wi-Fi และสามารถใช้งานโซเชียลเน็ตเวิร์คและแอปพลิเคชันสนทนาชั้นนำ เช่น line, youtube, facebook, twitter ฯลฯ โดยที่ผู้ใช้สามารถปรับแต่งลูกเล่นการใช้งานสมาร์ทโฟนให้ตรงกับความต้องการได้มากกว่ามือถือธรรมดา ผู้ผลิตสมาร์ทโฟนรุ่นใหม่ๆ นิยมผลิตสมาร์ทโฟนที่มีหน้าจอระบบสัมผัส, ใส่กล้องถ่ายรูปที่มีความละเอียดสูง, ออกแบบดีไซน์ให้สวยงามทันสมัย, มีแอปพลิเคชันและลูกเล่นที่น่าสนใจ (ระพีพัฒน์ ธนะพัฒน์ และคณะ, 2557: ระบบออนไลน์)

ในปัจจุบันไม่มีการกำหนดมาตรฐานของ "สมาร์ทโฟน" ออกมาอย่างชัดเจนแต่แนวโน้มในภาคอุตสาหกรรมตลาดมือถือก็ได้ปรับตัวเข้าหาผู้บริโภคมากขึ้นและเรียนรู้ว่าอะไรคือสิ่งที่ผู้ใช้งานสมาร์ทโฟนต้องการ โดยสิ่งที่จำเป็นต้องมีอยู่ในสมาร์ตโฟนนั้นได้แก่

operating system (ระบบปฏิบัติการ) โดยทั่วไปสมาร์ทโฟนแต่ละเครื่องจะขึ้นกับระบบปฏิบัติการที่ใช้งาน ซึ่งระบบปฏิบัติการเหล่านั้นจะช่วยให้ผู้ใช้งานสมาร์ทโฟนสามารถเข้าถึงแอปพลิเคชันต่างๆ บนระบบนั้นได้ เช่น iPhone ของ apple รันระบบปฏิบัติการ iOS, สมาร์ทโฟนแอนดรอยด์รันระบบปฏิบัติการ android OS, สมาร์ทโฟน windows phone รันระบบปฏิบัติการ windows phone เป็นต้น

application (แอปพลิเคชัน) มือถือพื้นฐานโดยทั่วไป จะมีแอปพลิเคชันพื้นฐานอยู่ภายในเครื่อง ตัวอย่างเช่น สมุดรายชื่อผู้ติดต่อ, บันทึกการใช้งานโทรศัพท์, ฟังก์ชันรับ-ส่งข้อความ SMS เป็นต้น แต่สำหรับสมาร์ทโฟนจะมีแอปพลิเคชันที่ช่วยอำนวยความสะดวกได้หลากหลายและครอบคลุมการใช้งานมากขึ้น เช่น สมาร์ทโฟนบางรุ่นสามารถสร้าง-แก้ไขเอกสาร office, บางรุ่นสามารถวาด

เขียนลงไปบนหน้าจอพร้อมบันทึกเป็นรูปภาพ, บางรุ่นสามารถใช้เป็นเนวิเกเตอร์นำทางขณะขับขีรถยนต์ได้

web access (การท่องเว็บไซต์) การเติบโตของบริการเครือข่าย 3G และ 4G ในปัจจุบันช่วยให้ผู้ใช้งานสมาร์ทโฟนสามารถท่องอินเทอร์เน็ตด้วยความเร็วสูงภายในไม่กี่วินาที นอกจากนี้สมาร์ทโฟนทั่วไปยังรองรับการเชื่อมต่อ wi-fi สำหรับการท่องอินเทอร์เน็ตผ่านการเชื่อมต่อไร้สายภายในที่พักอาศัยหรือสำนักงาน

qwerty keyboard (แป้นพิมพ์ qwerty) สมาร์ทโฟนทั่วไปจะมีแป้นพิมพ์ที่จัดเรียงตัวอักษรคล้ายคลึงกับคีย์บอร์ดของคอมพิวเตอร์ แนวโน้มของคีย์บอร์ดสมาร์ทโฟนในปัจจุบันจะอยู่ในรูปแบบปุ่มสัมผัสบนหน้าจอ (touch screen keyboard) ในขณะที่สมาร์ทโฟนบางรุ่น (ส่วนน้อย) ยังคงเป็นคีย์บอร์ดแบบปุ่มกด (button keyboard)

messaging (การส่งข้อความ) โทรศัพท์มือถือทั่วไป สามารถรับ-ส่งข้อความตัวอักษรได้ แต่สิ่งที่แยกสมาร์ทโฟนออกจากโทรศัพท์มือถือทั่วไปก็คือ ในสมาร์ทโฟนจะมีการจัดการ e-mail ซึ่งสามารถซิงค์กับข้อมูลส่วนบุคคลและเรียกใช้งานผ่านบัญชีอีเมลชั้นนำ เช่น gmail, hotmail เป็นต้น (อภิสิทธิ์ โขติชนประสิทธิ์, 2557: ระบบออนไลน์)

แนวคิดและทฤษฎีด้านพฤติกรรมกรรมการสื่อสาร

1. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการสื่อสาร

1.1 ความหมายของพฤติกรรมกรรมการสื่อสาร

พฤติกรรมกรรมการสื่อสาร มาจากคำว่า พฤติกรรมและการสื่อสาร ซึ่งเป็นศาสตร์ที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันเป็นอย่างมาก ในแนวคิดทางพฤติกรรมศาสตร์ คำว่าพฤติกรรม หมายถึง การกระทำหรือปฏิกิริยาที่ปรากฏออกมาทางร่างกาย กล้ามเนื้อสมอง อารมณ์และความรู้สึกนึกคิด ซึ่งเป็นเรื่องปกติที่มนุษย์และสัตว์ย่อมแสดงออกมาให้เห็นได้ชัดเจน และหมายถึงกิจกรรมใดๆ ของร่างกายที่มีความสัมพันธ์โดยตรงกับกระบวนการทางจิตซึ่งถูกจูงใจด้วยสิ่งเร้าต่างๆ

แมคคอลแนล (Mcconnell) ระบุว่านิยามของคำว่า พฤติกรรม มาจากมุมมอง 3 ด้าน คือ

1. มุมมองทางชีววิทยา ซึ่งเป็นการศึกษาว่าระบบการทำงานของอวัยวะต่างๆ ภายในร่างกายมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมมนุษย์อย่างไรบ้าง
2. จิตวิทยาภายในบุคคล ซึ่งมีความเชื่อพื้นฐานว่าจิตใจภายในบุคคลเป็นตัวกำหนดพฤติกรรม

3. พฤติกรรมทางสังคมซึ่งไม่คำนึงถึงปัจจัยทางชีวภาพและจิตวิทยาภายใน แต่จะคำนึงถึงสภาพแวดล้อมทางสังคมเป็นสำคัญ นอกจากนี้เขายังได้กล่าวว่า มุมมองทั้ง 3 นี้ ไม่สามารถอธิบาย

พฤติกรรมมนุษย์แบบแยกส่วน หากต้องนำมาใช้อธิบายแบบองค์รวม (McConnell, 1983 อ้างใน ขวัญเรือน กิตติวัฒนา และ ภัสวดี นิติเกษตรสุนทร, 2547)

ดังนั้นเมื่อเราต้องนิยามคำว่า พฤติกรรมการสื่อสาร จึงจำเป็นต้องผนวกแนวคิดของการสื่อสารเข้ากับแนวคิดของพฤติกรรม ซึ่งได้นิยาม ดังนี้

พฤติกรรมการสื่อสารหมายถึงการกระทำหรือปฏิกิริยาแสดงออกเป็นผลงานมาจากการทำงานของร่างกายและจิตใจ บ่งบอกถึงการสื่อความหมายผ่านทางกระบวนการสื่อสารที่เป็นระบบ

จากคำนิยามดังกล่าว ชี้ให้เห็นความสำคัญของพฤติกรรมการสื่อสารในแง่ที่ว่าพฤติกรรมการสื่อสารเป็นกลไกหลักในการดำเนินชีวิตของบุคคล จะเห็นได้ว่ามนุษย์ได้พยายามพัฒนาพฤติกรรมการสื่อสารมาตลอดตั้งแต่สมัยยุคดึกดำบรรพ์ที่ยังไม่มีภาษาพูดและภาษาเขียน มนุษย์ก็เริ่มพฤติกรรมการสื่อสารด้วยสัญญาณ และสัญลักษณ์ จากนั้นได้พัฒนาขึ้นมาเป็นรูปแบบที่ยอมรับร่วมกันในกลุ่มสังคม ที่ตนสังกัดอยู่ ต่อมาเมื่อมีการพัฒนาเทคโนโลยีด้านต่างๆ พฤติกรรมการสื่อสารของมนุษย์ก็ได้รับการพัฒนาตามไปด้วย เนื่องจากเทคโนโลยีเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนากระบวนการสื่อสาร และเป็นตัวกำหนดวิถีทางหรือพฤติกรรมการสื่อสารของมนุษย์นั่นเอง

1.2 ลักษณะของพฤติกรรมการสื่อสาร

พฤติกรรมการสื่อสารเป็นกระบวนการที่มีลักษณะสำคัญซึ่งสามารถอธิบายได้ ดังต่อไปนี้

1.2.1 พฤติกรรมการสื่อสารเป็นกระบวนการที่มีความเคลื่อนไหวและเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา แม้แต่ในขณะที่เราไม่ได้การสื่อสารอย่างเป็นรูปธรรม สมองของเราก็กังยังมีกระบวนการการทำงานที่ส่งผลต่อกระบวนการคิดและอารมณ์ความรู้สึก นอกจากนี้การที่เราต้องทำหน้าที่เป็นทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสาร สลับกันไปมาในกระบวนการสื่อสารยังแสดงให้เห็นว่าการสื่อสารมีกระบวนการที่เป็นวงจรต่อเนื่อง

1.2.2 พฤติกรรมการสื่อสารเป็นกระบวนการที่เกิดจากความคิดความรู้สึกและการกระทำของบุคคล ในขณะที่เราทำการสื่อสารเราเข้าไปเกี่ยวข้องกับกระบวนการทำงานของสมองซึ่งเป็นกระบวนการที่ก่อให้เกิดความคิด อารมณ์ความรู้สึกและการกระทำตลอดเวลา

1.2.3 พฤติกรรมการสื่อสารเป็นกระบวนการที่มีความสัมพันธ์กับกระบวนการทางจิตวิทยา สังคม และวัฒนธรรม พฤติกรรมการสื่อสารเป็นสิ่งที่ไม่ได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติแต่เกิดจากสัญชาตญาณและการเรียนรู้ทางสังคม จึงต้องเกี่ยวข้องกับกระบวนการทางจิตวิทยากระบวนการทางสังคม และกระบวนการทางวัฒนธรรม เนื่องจากพฤติกรรมการสื่อสารของมนุษย์เป็นผลมาจากการกระทำซึ่งเป็นการแสดงออกความรู้สึกนึกคิด ความต้องการของจิตใจ ที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้า ซึ่งสามารถอธิบายได้ด้วยหลักการทางจิตวิทยา พฤติกรรมการสื่อสารของมนุษย์ส่วนใหญ่เป็นพฤติกรรมทางสังคมที่ต้องเกี่ยวข้องกับผู้อื่นเสมอ และวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่กำหนดวิถีชีวิตซึ่งรวมถึงพฤติกรรมการสื่อสารของมนุษย์ในสังคม

1.2.4 พฤติกรรมการสื่อสารเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้เป็นกระบวนการที่ย้อนกลับไม่ได้ และกระทำซ้ำไม่ได้กล่าวคือ มนุษย์ต้องมีพฤติกรรมการสื่อสารในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้เนื่องจากอย่างน้อยที่สุดมนุษย์ทุกคนต้องมีการสื่อสารกับตนเอง และเมื่อได้รับการสื่อสารแล้วการสื่อสารนั้นไม่สามารถกลับคืนมาหาผู้ส่งสารในรูปแบบเดิมได้เนื่องจากการสื่อสารในแต่ละครั้งย่อมก่อให้เกิดผลอย่างใดอย่างหนึ่งเสมอ ผู้ส่งสารสามารถทำได้เพียงลดระดับความรุนแรงของผลที่เกิดขึ้นเท่านั้น การสื่อสารเป็นกระบวนการที่กระทำซ้ำไม่ได้การกระทำซ้ำในที่นี้หมายถึง การกระทำที่ก่อให้เกิดผลดังเดิม

1.2.5 พฤติกรรมการสื่อสารมีลักษณะเป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารกับตนเอง กับบุคคลอื่นหรือกลุ่มบุคคลก่อให้เกิดระบบปฏิสัมพันธ์ ซึ่งเป็นเสมือนการเชื่อมโยงระหว่างผู้ร่วมกระทำการสื่อสารเสมอ เนื่องจากการส่งสารแต่เพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอที่จะก่อให้เกิดการสื่อสาร

ปัจจุบันเทคโนโลยีการสื่อสารได้พัฒนาไปอย่างกว้างไกล บุคคลในทุกมุมโลกที่เข้าถึงเครือข่ายสมาร์ตโฟนสามารถเชื่อมโยงและติดต่อสื่อสารถึงกันและกันได้โดยไม่มีข้อจำกัดเรื่องเวลาและสถานที่ เช่น ผู้ที่อยู่สหรัฐอเมริกาในเวลาเที่ยงคืนสามารถสื่อสารกับผู้ที่อยู่ทางประเทศไทยในเวลาเที่ยงวันได้ เนื่องจากเครือข่ายของสมาร์ตโฟนได้สร้างสิ่งแวดล้อมเสมือนจริง (virtual environment) ที่ทำให้ผู้สื่อสารรู้สึกเหมือนกำลังสื่อสารอยู่ในสถานที่และเวลาเดียวกัน

บทบาทของเครือข่ายสมาร์ตโฟนในระดับบุคคล สมาร์ตโฟนเป็นเสมือนผู้ช่วยของมนุษย์ในการเก็บบันทึก และสมาร์ตโฟนได้ถูกมองว่าเป็นคอมพิวเตอร์พกพาที่ทำงานในลักษณะของโทรศัพท์เคลื่อนที่ โดยที่สามารถเชื่อมต่อความสามารถหลักของโทรศัพท์มือถือ ยังทั้งสามารถสร้างความบันเทิงในรูปแบบต่างๆ มากมาย การติดต่อสื่อสารที่ง่ายขึ้น สมาร์ตโฟนยังสามารถเชื่อมโยงไปได้ทั่วโลกทำให้โลกกลายเป็นสังคมข่าวสารที่สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกันอย่างทันที ทำให้บุคคลมีความเท่าเทียมกันในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร และสามารถแสวงหาข่าวสารจากสมาร์ตโฟนได้ตลอดเวลา และสมาร์ตโฟนยังช่วยให้การสร้างสัมพันธภาพหรือการเชื่อมโยงกับผู้อื่นเป็นไปได้ง่าย สมาร์ตโฟนในปัจจุบันได้พยายามสร้างสิ่งแวดล้อมของการสื่อสารระหว่างบุคคลให้มีความเสมือนจริงให้มากที่สุด

บทบาทของสมาร์ตโฟนในระดับกลุ่ม สมาร์ตโฟนมีความสามารถในการเชื่อมโยงกลุ่มบุคคลต่างๆ เข้าด้วยกัน เช่น เว็บไซต์ต่างๆ เพื่อเป็นตัวแทนเสมือนกลุ่มทางสังคมขึ้นมาหรือที่ในปัจจุบันเรียกว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อเป็นเวทีให้มีการแลกเปลี่ยนแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่างๆ หรือแม้แต่มีกิจกรรมร่วมกัน การจัดตั้งกลุ่มหรือชมรมขึ้นทางสมาร์ตโฟนนี้เป็นการจัดตั้งที่ไม่ต้องมีขั้นตอนยุ่งยากเหมือนการจัดตั้งในสังคมจริง อีกทั้งการรวบรวมสมาชิกทำได้ง่ายกว่า เนื่องจากสมาชิกที่อยู่ห่างไกลกันก็สามารถเชื่อมโยงถึงกันได้

กล่าวโดยสรุปแล้วความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีก่อให้เกิดการพัฒนาด้านการสื่อสารและมีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมกรรมการสื่อสารของมนุษย์ ได้แก่ ช่วยให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันได้ทันที เอื้ออำนวยต่อการสื่อสารแบบสองทาง การสื่อสารดำเนินไปโดยอิสระมากขึ้น สามารถสื่อสารได้ทั้งในระยะใกล้และระยะไกลโดยไม่มีขีดจำกัด สามารถเชื่อมโยงข้อมูลไปยังผู้สื่อสารไม่จำกัดจำนวนที่อยู่ตามสถานที่ต่างๆ ทั่วโลก เนื้อหาข่าวสารมีหลากหลายประเภทและเจาะลึกมากขึ้น เปิดโอกาสให้สมาชิกในสังคมสื่อสารได้อย่างกว้างขวางและทั่วถึง มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลหรือใช้ข้อมูลมากขึ้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ แนวคิดและทฤษฎีด้านพฤติกรรมกรรมการสื่อสาร ที่สอดคล้องกับหัวข้อวิจัย มีดังนี้

ณัฐชรัตน์ ใหม่มามูล (2555: ง) ได้วิจัยเรื่อง “พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือของนักศึกษามหาวิทยาลัย เชียงใหม่” การศึกษาครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ สาเหตุการใช้และลักษณะวิธีการใช้ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลส่วนบุคคลที่มีผลต่อการใช้โทรศัพท์มือถือ คือ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ มีโทรศัพท์มือถือจำนวน 1 เครื่อง ส่วนใหญ่จะใช้ยี่ห้อ iPhone มีสาเหตุส่วนบุคคลในการใช้โทรศัพท์มือถือ ในระดับการใช่มากที่สุด ได้แก่ การใช้ติดต่อเพื่อน มีระดับความถี่ในการใช้ฟังก์ชันต่างๆ อยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่การรับสาย ระดับของวัตถุประสงค์ในการใช้โทรศัพท์มือถือและความต้องการใช้ฟังก์ชันอยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่ เล่น Line

เบญจกรณ์ ขวัญสมคิด (2555: ง) และ ปวรวรรณ พันแจ่ม (2554: ระบบออนไลน์) ได้วิจัยเรื่อง “พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือ Smartphone และใช้เวลาของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการมหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี” ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้โทรศัพท์มือถือ จำนวน 1 เครื่อง ยี่ห้อ Samsung มากที่สุด เหตุผลสำคัญที่กลุ่มตัวอย่างเลือกใช้โทรศัพท์มือถือ Smartphone คือใช้เชื่อมต่อ Internet และใช้โทรศัพท์มือถือทุกวัน นอกจากนี้แล้ว กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ ให้ความสำคัญในการจัดสรรเวลากับโทรศัพท์มือถือ Smartphone โดยให้ความสำคัญกับการใช้เชื่อมต่อ Internet ส่งและรับข้อความแบบโต้ตอบกันทันที (chat) มาก ที่สุด เล่นเกม ฟังเพลงและถ่ายรูป และให้ความสำคัญในการจัดสรรเวลากับโทรศัพท์มือถือ Smartphone ในการใช้ประโยชน์ในการศึกษา หาความรู้ ด้านบันเทิง การสื่อสารและการทำงานอีกด้วย

ณัฐกฤตา ศรีนุต (2555: ง) ได้วิจัยเรื่อง “พฤติกรรมของผู้ใช้ในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ ในการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน” ผลการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนมากทุกๆ วัน ใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนยี่ห้อ iPhone และเหตุผลที่ต้องการใช้สมาร์ทโฟน คือ เพื่อความสะดวกสบายในการติดต่อสื่อสาร/ธุรกิจ/เพื่อน วัตถุประสงค์ในการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน คือ

ใช้สำหรับพูดคุยสนทนา ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่จะเอาโทรศัพท์สมาร์ทโฟนไว้ใกล้ๆ ตัวสะดวกเมื่อไหร่ก็หยิบเช็คข่าวสาร หรือเปิดดูทันทีทุกที่ ทุกเวลา หรือใช้สมาร์ทโฟนทุกเวลาทั้งขณะทำงานและมีเวลาวางพักผ่อน

พิชญ์ เพชรคำ (2557: 1) ได้ศึกษาเรื่อง “พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนของวัยรุ่นไทยที่มีผลกระทบด้านลบต่อตนเองและสังคม” การศึกษาคือ กลุ่มตัวอย่างมีวัตถุประสงค์และลักษณะการใช้คือ application facebook ส่วนใหญ่ใช้ติดต่อกับเพื่อน

กวดา วงศ์สาฟู (2556: 3) ได้ศึกษาเรื่อง “ผลกระทบจากการใช้อินเตอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ในจังหวัดเชียงใหม่” ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ พฤติกรรมในการใช้อินเตอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือพบว่ากลุ่มตัวอย่างใช้งานเฉลี่ย 7.5 ครั้งต่อวัน ใช้ครั้งละ 33.3 นาที ส่วนใหญ่ใช้งานในช่วงเวลา 18.01-21.00 น. รองลงมาคือช่วง 21.01-00.00 น. ใช้งานทุกสถานที่มากที่สุด รองลงมาคือที่มหาวิทยาลัย เชื่อมต่อโดยใช้ Wi-Fi/Wireless มีค่าใช้จ่ายเฉลี่ย 343.2 บาทต่อเดือน ค่าอินเทอร์เน็ตด้วยตนเอง ใช้งานมาแล้วเฉลี่ย 19.3 เดือน นิยมใช้งานโปรแกรมเกี่ยวกับความบันเทิงมากที่สุด รองลงมาคือโปรแกรมเครือข่ายสังคมออนไลน์ การใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือมากที่สุด 5 อันดับแรก คือ chat คุยกับเพื่อน ค้นหาข้อมูล/ข่าวสารที่ต้องการทราบ เข้าเว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์ดูหนัง/ดูคลิปวิดีโอและโหลดเพลง/ฟังเพลงตามลำดับ

แนวคิดเกี่ยวกับการการเสพติด

1. คำนิยามของการเสพติด

คำนิยามการเสติดนั้นได้มีผู้ให้ความหมายอยู่หลายคน (ธนิกันต์ มาฆะศิริานนท์, 2545) ซึ่งมีความสอดคล้องกันว่าพฤติกรรมที่เรียกว่าเสติดนั้น บุคคลจะมีความหมกมุ่น ถูกครอบงำทั้งเรื่องเวลา พลังงาน สูญเสียการควบคุมจากสิ่งใดสิ่งหนึ่งการเสติดนั้นเป็นพฤติกรรมที่ให้ความรู้สึกดีกับคนที่ถูกดึงดูดให้มีรูปแบบพฤติกรรมซ้ำๆ ทำให้คนขาดความรับผิดชอบในผลการกระทำจากพฤติกรรมของเขาและให้ความพึงพอใจกับชีวิตของบุคคลนั้น

จนกระทั่งถึงในวงวิชาการแพทย์ diagnostic and statistical manual of mental disorder DSM – 4, 1994 ก็ได้มีการกำหนดวิธีการวินิจฉัยผู้ที่มีอาการเสติด ซึ่งเป็นหลักเกณฑ์ที่นิยมใช้ทั่วไป โดยผู้เสติดจะมีพฤติกรรมหรืออาการอย่างน้อย 3 ข้อจากรายการต่อไปนี้

1. เมื่อบุคคลไม่ได้ใช้หรือเสก็งจะคิดคำนึงถึงการใช้หรือพยายามหาเวลา หาวิธีทางที่จะเส
2. บุคคลจะใช้เวลากับมันมากกว่าที่ตั้งใจเอาไว้
3. บุคคลต้องการเพิ่มเวลาใช้ เพื่อเข้าถึงหรือสนองความต้องการทางด้านอารมณ์และจิตใจ

หรือผลตามที่ต้องการ และไม่สามารถดำรงเวลาใช้เท่าเดิมได้อีกต่อไป

4. มีอาการกระวนกระวาย กระสับกระส่าย ถูกรบกวนทางจิตใจ เมื่อไม่ได้ใช้
5. มีความต้องการที่จะหยุด หรือควบคุมการใช้ครั้งแล้วครั้งเล่า แต่ก็ไม่สามารถทำได้สำเร็จ
6. มีความรู้สึกเคลิบเคลิ้ม มีความสุข ถูกครอบงำจากการใช้ว่าเป็นสิ่งที่ต้องกระทำ
7. กิจกรรมทางสังคมอื่นๆ ในชีวิตจะถูกละทิ้ง หรือลดลงเพราะมันเข้ากันไม่ได้กับการใช้
8. บุคคลดำรงการใช้อย่างต่อเนื่อง แม้จะได้รับผลกระทบ หรือทำให้เกิดปัญหาจากสังคม หน้าที่การทำงาน ปัญหาทางจิตและร่างกาย
9. การใช้มันจะช่วยผ่อนคลาย ระบายอารมณ์ ความกระวนกระวายได้

นอกจากนี้ ยังมีนักวิชาการอื่นๆ ได้เอ่ยถึงอาการของผู้เสพติดในทำนองเดียวกัน เช่น Lesieur และ (Blume (1987 อ้างใน ธนิกานต์ มาฆะศิริานนท์, 2545) ก็ได้กำหนดลักษณะพฤติกรรมการเสพติดที่สอดคล้องกับหลักเกณฑ์ดังกล่าวไว้ 4 ลักษณะ ดังนี้

1. บุคคลจะมีความหมกมุ่นกับการใช้ ละทิ้งทุกสิ่งทุกอย่าง มีการใช้เวลามากขึ้นในพฤติกรรม
2. บุคคลจะถูกครอบงำหรือใช้เวลาส่วนใหญ่ในกิจกรรมที่เสพติดหรือในพฤติกรรมที่สนับสนุนกิจกรรมนั้น
3. สูญเสียการควบคุมตนเอง ผู้เสพติดจะมีพฤติกรรมการใช้เวลานานกว่าที่ตั้งใจ ล้มเหลวในการลดหยุด หรือเปลี่ยนแปลงความเกี่ยวข้องกับกิจกรรมเสพติดนั้น
4. ได้รับผลกระทบทางลบจากการเกี่ยวข้องกับกิจกรรมเสพติด ไม่ว่าจะเป็นทางด้านสังคม ภาระหน้าที่การทำงาน กิจกรรมอื่นๆ และปัญหาทางด้านร่างกายและจิตใจ

ซึ่ง Walter (1999) ก็ได้สนับสนุนความคิดนี้ และเสนอไว้ว่า การเสพติดนั้นเป็นรูปแบบการปฏิบัติพฤติกรรมที่ซ้ำซาก บ่อยๆ เพื่อยืนยันการกระทำใน 1 ข้อ หรือมากกว่า ใน 4 หลักเกณฑ์ที่กล่าวมาแล้ว

ในระยะแรกเมื่อเอ่ยถึงยาเสพติดนั้น นักวิชาการมักจะเน้นไปที่การเสพยา แอลกอฮอล์ และสารเสพติด ต่อมาได้มีการกล่าวถึงการเสพติดที่ครอบคลุมถึงพฤติกรรมการใช้ที่ผิดปกติ ซึ่งเป็นการเสพติดกิจกรรมต่างๆ (activity addiction) โดยพฤติกรรมนั้นมิได้เป็นการเสพยาสารเข้าไปในร่างกาย (เช่น การดื่ม การเสพยา) เป็นประเภทการเสพติดที่ไม่ได้ใช้ยา หรือสารเคมี (non-chemical), (nondrug activities and behavior) เช่น การติดการพนัน การเสพติดเกมคอมพิวเตอร์ การเสพติดสมาร์ทโฟน หรือการเสพติดเพศสัมพันธ์ ฯลฯ

วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์ (2557ข: ระบบออนไลน์) การเสพติด คือ การแสดงพฤติกรรมหนึ่งซ้ำๆ แม้จะมีผลเสียหรืออันตราย ทางจิตวิทยาจึงถือว่าเป็นความบกพร่องทางประสาทในการควบคุมตน เช่น การติดเกม การติดอินเทอร์เน็ต การติดเฟซบุ๊ก เป็นต้น 7 ขั้นตอนในการเสพติด คือ 1) หมกมุ่น

ครุ่นคิด จิตใจถูกครอบงำ อยากเล่น อยากทำ 2) เล่นมากขึ้น ใช้เวลามากขึ้น ใช้เงินมากขึ้น 3) โกรธ โมโห หงุดหงิด ขัดเคืองถ้าให้ลดการเล่นหรือหยุดเล่น 4) หลีกหนีไม่ยอมรับปัญหา 5) โทก ปิดบัง แอบทำ เกิดปัญหาขัดแย้งกับคนรอบข้าง ขัดแย้งทางสังคม (งาน/ชีวิต) 6) สูญเสียการควบคุมตนเอง ทำซ้ำ ทำมากขึ้น ยิ่งทำมากยิ่งมีความสุข หลุดโลก 7) เสียงาน เสียความสัมพันธ์ เสียชื่อเสียง ล้มละลาย สิ้นหวัง ฆ่าตัวตาย

2. สาเหตุของการเสพติด

สาเหตุของการเสพติดอาจแบ่งออกได้เป็นสามกลุ่มใหญ่ๆ คือ เกิดจากปัจจัยที่เกิดจากสิ่งเร้า ปัจจัยส่วนบุคคลที่ส่งผลต่อการตอบสนองสิ่งเร้าและปัจจัยทางสังคมวิทยา

2.1 ปัจจัยที่เกิดจากสิ่งเร้า

การศึกษาเกี่ยวกับการเสพติดพบว่า สิ่งเร้าบางอย่างมีแนวโน้มที่จะก่อให้เกิดอาการเสพติดได้มากกว่าสิ่งเร้าอื่นๆ โดยสามารถก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย โดยจากการศึกษาสารเคมีในสมอง พบว่า การหลั่งสารที่ทำให้คนเรารู้สึกพอใจ รู้สึกสงบ เช่น การหลั่งสารโดปามีนและเซโรโทนิน เมื่อได้ใช้สารเสพติดนั้น จะก่อให้เกิดการยึดติดกับความรู้สึกและการใช้ ทำให้เกิดการกระทำพฤติกรรมนั้นอย่างสม่ำเสมอเพื่อหลีกเลี่ยงความรู้สึกเจ็บปวด หลบหนีจากความเบื่อหน่าย ความไม่สบายใจ (Cloninger, 2000: 410; Walters, 1996)

2.2 ปัจจัยส่วนบุคคลที่ส่งผลต่อการตอบสนองต่อสิ่งเร้า

ปัจจัยส่วนบุคคลที่ส่งผลต่อการตอบสนองต่อสิ่งเร้า ที่มีแนวโน้มจะก่อให้เกิดการเสพติดนั้น ได้แก่

2.2.1 ปัจจัยทางร่างกาย ลักษณะทางร่างกายส่วนบุคคล เช่น โครโมโซมนั้นจะมีความสัมพันธ์กับการเสพติด โดยการศึกษาความเกี่ยวข้องระหว่างพันธุกรรมกับพฤติกรรมเสพติดนั้นได้มีการศึกษาใน 3 รูปแบบ คือ ศึกษาเกี่ยวกับครอบครัว ฝาแฝด และบุตรบุญธรรมในการศึกษาในครอบครัวนั้น นักวิจัยเชื่อว่าพฤติกรรมเสพติดนั้นจะถูกถ่ายทอดจากพ่อแม่สู่ลูก Cotton (1979: 89) ได้สรุปว่า ประมาณ 1 ใน 3 ของผู้ติดแอลกอฮอล์นั้น จะมีผู้ปกครองอย่างน้อย 1 คน ที่มีปัญหาการเสพติดแอลกอฮอล์ เช่นเดียวกันนักวิจัยก็ได้พบหลักฐานที่ว่า ปัญหาการติดการพนัน (Lesieur, Blume and Zoppa, 1986: 33-38 อ้างใน ธนิกานต์ มาฆะศิริานนท์, 2545) นั้นอาจจะมี ความเกี่ยวข้องกันกับพันธุกรรม โดยพ่อแม่จะส่งผ่านพันธุกรรม และประสบการณ์สู่ทายาท

2.2.2 ปัจจัยทางจิตวิทยา จากงานวิจัยที่ผ่านมา พบว่าบางงานนั้นจะบอกถึงสาเหตุทางด้านจิตวิทยาอย่างชัดเจน ในขณะที่บางงานจะบอกถึงระดับความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางจิตวิทยากับการเสพติด

1) ลักษณะทางจิต

การเสพติดนั้นเกิดจากการใช้ยา หรือกิจกรรม เพื่อระบาย บรรเทา บำบัดลักษณะอาการทางจิต และภาวะความเจ็บป่วยทางอารมณ์ (Wurmser, 1974 อ้างใน ธนิกานต์ มาชะศิรินันท์, 2545) บุคคลนั้นจะใช้ยา หรือกิจกรรมที่แตกต่างกันไป เพื่อบรรเทาอารมณ์ และปัญหาต่าง ๆ

นักจิตวิทยานั้นเชื่อว่าความบกพร่องทางจิตใจนั้น ก่อให้เกิดพฤติกรรมการเสพติดได้ง่ายขึ้น การติดสิ่งเสพติดนั้น มีความเกี่ยวข้องกับความบกพร่องทางอารมณ์ ความอ่อนไหวทางอารมณ์ บุคคลที่มีแนวโน้มเสพติดได้ง่ายนั้น จะเป็นบุคคลที่ขาดความมั่นใจในตนเอง ไม่พอใจในตนเอง และขาดความนับถือในตนเอง ซึ่งบุคคลที่มีลักษณะผิดปกติทางอารมณ์ มีความวิตกกังวลและความเศร้าซึมสูง (Davidson and Ritson, 1993: 147 อ้างใน ธนิกานต์ มาชะศิรินันท์, 2545) นั้นจะมีความเสี่ยงที่จะเสพติดแอลกอฮอล์และปัญหาการเสพติดอื่น

ความรู้สึกในทางลบนี้ ถูกตัดสินว่าเป็นสาเหตุของภาวะการเสพติด บุคคลนั้นจะเริ่มดื่มใช้สารเสพติด หรือทำกิจกรรมที่เสพติด เพื่อเป็นหนทางระบายความวิตกกังวลเหล่านี้ (Bibb and Chambliss, 1986: 49 อ้างใน ธนิกานต์ มาชะศิรินันท์, 2545) บุคคลจะใช้ยา หรือมีความเกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเสพติด ก็เพื่อพยายามที่จะปลดปล่อยความรู้สึก อารมณ์โกรธ วิตกกังวล ความซึมเศร้า

ผู้เสพติดจะใช้สิ่งเสพติดเพื่อลดความรู้สึกคับข้องในชีวิต หรือความรู้สึกกดดันจากปัญหาต่างๆ ในชีวิตที่เขาควบคุมไม่ได้ เช่น ปัญหาทางด้านความสัมพันธ์ของครอบครัว ปัญหาการเรียนการทำงาน ปัญหาการเงิน ซึ่งทำให้พวกเขาอยากหลบหนีจากความรู้สึกกดดันเหล่านี้ จนต้องใช้สิ่งเสพติดเพื่อลดความรู้สึกดังกล่าว

พฤติกรรมการเสพติดนั้นเกิดขึ้นเนื่องจากบุคคลต้องการ และพยายามจะเติมเต็มความว่างเปล่า หรือสิ่งที่ขาดหายไปในชีวิต Newcomb and Harlow, 1986; De la Flor (1997 อ้างใน ธนิกานต์ มาชะศิรินันท์, 2545) ศึกษาพบว่า บุคคลนั้นเสพติดเพื่อที่จะลดความรู้สึกว่าตนไร้ความหมายในชีวิต ลดความรู้สึกไม่พึงพอใจชีวิตของตน หรือลดภาวะไร้ความสุข เพื่อให้ชีวิตสามารถดำเนินต่อไปได้

ส่วนในบางงานวิจัยนั้นอาจไม่ได้บอกถึงสาเหตุทางจิตวิทยาโดยตรง แต่ก็อธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางจิตกับการเสพติด โดยพบว่าบุคคลที่เสพติดนั้นจะมีลักษณะที่แสดงออกถึงความวิตกกังวล และความหงอยเหงาเศร้าซึม สูงกว่าบุคคลที่มีได้เสพติด

ลักษณะทางจิตที่ต่างกันอาจวัดได้โดยตรง หรืออนุมานจากตัวแปรด้านที่เกี่ยวข้อง เช่น บุคลิก และความสัมพันธ์ทางสังคมที่ก่อให้เกิดลักษณะทางจิตวิทยาที่ต่างกัน

2) บุคลิก

โดยในการศึกษาเรื่องบุคลิกภาพกับการเสพติดนั้น Nathan (1998 อ้างใน ธนิกานต์ มาชะศิริรานนท์, 2545) ได้สรุปว่าพฤติกรรมต่อต้านสังคมของบุคคลนั้นส่งผลให้บุคคลมีแนวโน้มที่จะยึดติดกับแอลกอฮอล์ นอกจากนี้ Labouvie and McGee (1986 อ้างใน ธนิกานต์ มาชะศิริรานนท์, 2545) ยังได้ทำการศึกษาวัยรุ่นในรัฐ New Jersey ถึงความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกของบุคคลกับการใช้ยาเสพติด พบว่า บุคคลที่มีบุคลิกกระฉับและป้องกันตนเอง จะมีแนวโน้ม การใช้ยาเสพติดน้อยกว่า บุคคลที่มีบุคลิกยึดติด ฟังฟัง

พฤติกรรมการแสวงหาความตื่นเต้น เร้าใจ นั้นก็เป็นปัจจัยสาเหตุหลักในปัญหาการติดการพนัน ซึ่ง Coventry and Brown (1993: 544 อ้างใน ธนิกานต์ มาชะศิริรานนท์, 2545) นั้นก็ได้ทำการศึกษา และสนับสนุนความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการแสวงหาความตื่นเต้นกับการเสพติด

Roy et al. (1989: 37-39 อ้างใน ธนิกานต์ มาชะศิริรานนท์, 2545) ได้ทำการวิจัย พบว่า พฤติกรรมของบุคคลนั้นมีความสัมพันธ์กับปัญหาการติดการพนัน โดยผู้ที่ติดการพนันนั้นจะมีบุคลิกภาพที่หมกมุ่น มีอาการของจิต และมีความไม่เป็นมิตร

นอกจากนี้ Rozin and Stoess (1993 อ้างใน ธนิกานต์ มาชะศิริรานนท์, 2545) ยังได้พบว่า บุคคลที่มีความเกี่ยวข้องกับการเสพติดสาร หรือพฤติกรรมที่เสพติดนั้น อาจเพิ่มโอกาสและความเสี่ยงในการเสพติดสาร หรือกิจกรรมที่เสพติดอื่นด้วย

3) ลักษณะความสัมพันธ์ทางสังคม

ในด้านความสัมพันธ์ทางสังคมพบว่า บรรยากาศในครอบครัวนั้นสามารถส่งผลต่อการเสพติดของบุคคลได้ โดย Walters (1999) สรุปว่า ผู้ปกครองของผู้ติดสารเสพติดนั้นอาจจะมีปัญหาในการควบคุมตนเอง และมักมีการแสดงอารมณ์รุนแรงกับพวกเขาเสมอ นอกจากนี้ Lesieur et al. (1986: 33-38 อ้างใน ธนิกานต์ มาชะศิริรานนท์, 2545) ยังได้พบว่าผู้ติดการพนันนั้นส่วนใหญ่จะประสบกับปัญหาความสัมพันธ์ในครอบครัวมาก่อน

ความผูกพันในครอบครัวก็เป็นตัวบ่งชี้ภาวะการเสพติดได้ หากครอบครัวมีความรัก ความผูกพันซึ่งกันและกัน ก็จะสามารถป้องกันมิให้บุคคลเข้าไปข้องเกี่ยวกับการเสพติดได้ Brook et al., 1990 และ Lesieur et al. (1986: 33-38 อ้างใน ธนิกานต์ มาชะศิริรานนท์, 2545) ยังได้ระบุว่าความสัมพันธ์ที่ไม่ดีในครอบครัวนั้น เพิ่มโอกาสเสี่ยงให้กับบุคคลในการมีพฤติกรรมเสพติดการพนันได้

รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูบุตรนั้นก็มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมเสพติด โดยการเลี้ยงดูแบบเผด็จการ หรือการดูแลที่มากเกินไปนั้น จะส่งผลให้เด็กมีความเสี่ยงที่จะมีพฤติกรรมเสพติดได้สูง และการอบรมเลี้ยงดูด้วยความรัก ความเข้าใจ และให้การสนับสนุนก็สามารถลดความเสี่ยงนี้ลงได้

2.3 ปัจจัยทางสังคมวิทยา

มุมมองทางด้านสังคมนั้นมองว่า พฤติกรรมการเสพติดนั้นเป็นกระบวนการทางสังคม ซึ่งบุคคลจะได้รับทัศนคติ ค่านิยม ความเชื่อมาจากกลุ่มสังคม หรือวัฒนธรรมในสังคม จากมุมมองของทฤษฎีสังคมวิทยานั้นกล่าวว่า พฤติกรรมการเสพติดนั้นแสดงให้เห็นถึงความล้มเหลว หรือความเปราะบางของบุคคลในการดำรงอยู่ในสังคม และบุคคลนั้นไม่สามารถต้านทานอิทธิพลจากภายนอกได้ ทำให้บุคคลสูญเสียการควบคุมตนเอง

อิทธิพลจากครอบครัว และกลุ่มเพื่อน นั้นจะทำให้บุคคลมีพฤติกรรมเสพติด เช่นการใช้ยาเสพติด การติดการพนัน และปฏิเสธกิจกรรม หน้าที่ประจำวันของพวกเขา เช่น ทางด้านการเรียนการทำงาน หน้าที่ในครอบครัว ฯลฯ ในการศึกษาทางสังคมวิทยานี้ ได้ทำการศึกษาความสัมพันธ์ของครอบครัว กลุ่มเพื่อน และสื่อมวลชน ที่มีอิทธิพลต่อการเสพติดของบุคคล

ความสัมพันธ์ระหว่างครอบครัวกับพฤติกรรมการเสพติดของบุคคล

นักวิจัยได้มุ่งประเด็นศึกษาในด้านโครงสร้างของครอบครัว ความสัมพันธ์ในครอบครัว พฤติกรรมการเสพติดของบุคคลในครอบครัว ความผูกพันและรูปแบบการเลี้ยงดู

จากการศึกษาพบว่าโครงสร้างของครอบครัวนั้นส่งผลต่อความเสี่ยงที่บุคคลจะเสพติดน้อยมาก (Glynn, 1984 อ้างใน ธนิกันต์ มาฆะศิรานนท์, 2545) และงานวิจัยส่วนใหญ่ล้มเหลวในการระบุความสัมพันธ์ ระหว่างโครงสร้างครอบครัวกับความข้องเกี่ยวกับการใช้สารเสพติด

พฤติกรรมการเสพติดของบุคคลในครอบครัวก็ส่งผลต่อพฤติกรรมการเสพติดของบุคคลเช่นกัน โดยมีรายงานว่า พฤติกรรมการติดแอลกอฮอล์ การพนัน และการกินที่ผิดปกตินั้น สามารถเกิดขึ้นกับบุคคลที่อยู่ในครอบครัวเดียวกัน โดยบุคคลนั้นจะเลียนแบบลักษณะนิสัยการเสพติดจากบุคคลในครอบครัว

ความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มเพื่อนกับพฤติกรรมการเสพติดของบุคคล

เป็นการศึกษาบทบาทของกลุ่มเพื่อนในการชักนำ และคงสภาพความเกี่ยวข้องกับการเสพติดของบุคคล ซึ่งก็ได้พบว่ากลุ่มเพื่อนนั้นมีอิทธิพลสูงในการชักนำบุคคลให้เกิดการเสพติด โดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่น ซึ่งต้องการได้รับการยอมรับจากกลุ่ม ดังนั้นถ้าเพื่อนมีพฤติกรรมการเสพติดบุคคลนั้นก็อาจมีภาวะความเสี่ยงสูงในการเสพติดด้วย

จากการศึกษาของ Johnson et al. (1987 อ้างใน ธนิกันต์ มาฆะศิรานนท์, 2545) โดยได้สำรวจวัยรุ่น 768 คนพบว่า ส่วนใหญ่แล้วพฤติกรรมการเสพยาจะเกิดจากการมีเพื่อนที่เสพติดมากกว่าการมีบุคคลในครอบครัวที่เสพติด Swadi (1988 อ้างใน ธนิกันต์ มาฆะศิรานนท์, 2545) รายงานว่า เมื่อเพื่อนสนิทเสพยา แต่สมาชิกในครอบครัวมิได้เสพติดนั้น 60 % ของบุคคลจะมีพฤติกรรมการเสพติด ในทางกลับกันหากสมาชิกในครอบครัวเสพติด แต่เพื่อนสนิทนั้นไม่เสพติด 35 % ของบุคคลนั้นจะมีพฤติกรรมการเสพติด

ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อมวลชนกับพฤติกรรมการเสพติดของบุคคล

สื่อมวลชนนั้นได้เข้ามามีอิทธิพลต่อชีวิตของบุคคลมากขึ้น Comstock (1980 อ้างใน ธนิ กานต์ มาชะศิริานนท์, 2545) กล่าวว่าบุคคลที่ใช้เวลานาน ๆ อยู่หน้าจอโทรทัศน์ มากกว่าใช้เวลาอยู่กับครอบครัวนั้น มีแนวโน้มที่จะเสพติดได้มาก เนื่องจากข้อความ หรือสาร ที่ถูกส่งออกมาจะส่งผลต่อพฤติกรรมของบุคคล ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของความรุนแรง การใช้สารเสพติด ฯลฯ

สื่อนั้นได้นำเสนอข้อความ หรือเนื้อหาที่สนับสนุนการเสพติดต่าง ๆ เช่น การนำเสนอในเรื่องเพศ การพนัน การดื่มแอลกอฮอล์ หรือการสูบบุหรี่ ฯลฯ ซึ่งสามารถชักจูงให้ผู้รับสารเกิดการคล้อยตามทางความคิด และการกระทำ มีการเลียนแบบตามพฤติกรรมที่สื่อนำเสนอ จนกลายเป็นพฤติกรรมการเสพติดได้

Encore (1987: 4-5 อ้างใน ธนิ กานต์ มาชะศิริานนท์, 2545) ได้กล่าวว่า สาเหตุที่บุคคลต้องการใช้สิ่งเสพติดนั้น เกิดจากหลายเหตุผลดังนี้

1. เหตุผลด้านอารมณ์ (emotional reasons) เป็นการใช้สิ่งเสพติด เนื่องจากการเกิดความต้องการภายในจิตใจ เช่น ความต้องการเพิ่มคุณค่าในตนเอง ความเชื่อมั่นในตนเอง เพื่อหนีจากความผิดหวัง ความวิตกกังวล ความกระวนกระวายใจ ความไม่มั่นคงในชีวิต หลบหนีจากปัญหา ความกดดันในชีวิต
2. เหตุผลด้านร่างกาย (physical reasons) เป็นการใช้สิ่งเสพติดเพื่อให้ร่างกายผ่อนคลาย ระบายความเจ็บปวด เพื่อความรู้สึกที่รุนแรง หรือเพื่อความอดทน
3. อิทธิพลด้านสภาพแวดล้อม (environment reasons) เป็นผลจากสังคมรอบข้าง ครอบครัว และกลุ่มเพื่อน ซึ่งจะมีอิทธิพลต่อการใช้สิ่งเสพติด บุคคลที่มีปัญหาทางครอบครัว ขาดความรัก ความอบอุ่น ความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว จะหันหาสิ่งเสพติดเพื่อหลีกเลี่ยงจากภาวะความเป็นจริง
4. เหตุผลด้านสังคม (social reasons) เมื่อบุคคลมีความต้องการที่จะมีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น และเป็นที่ยอมรับของกลุ่ม หรือหลีกเลี่ยงจากความรู้สึกโดดเดี่ยว เมื่อกลุ่มมีการใช้สิ่งเสพติด บุคคลก็จะใช้ตามเพื่อเข้าสังคม
5. เหตุผลด้านสติปัญญา (intellectual reasons) เป็นการใช้สิ่งเสพติดเพื่อบรรเทาความเครียด

พฤติกรรมที่เสพติดนั้นจะให้ความพึงพอใจในระยะสั้น มันจะสร้างความพึงพอใจให้กับบุคคลที่ไม่สนใจผลกระทบในระยะยาว จากการพฤติกรรมที่ข้องเกี่ยวกับการใช้ยาเสพติด การพนัน เพศสัมพันธ์ หรือการกินที่ผิดปกติของพวกเขา บุคคลนั้นจะเพิ่มเวลาที่ใช้กับมัน เพื่อให้บรรลุถึงเป้าหมายความพึงพอใจ และคาดหวังผลจากการใช้สารหรือกิจกรรมเสพติดเหล่านี้ซึ่งพฤติกรรมนี้จะพัฒนาจนเป็นนิสัย

Barth and Kinder (1987 อ้างใน ธนิกานต์ มาชะศิริานนท์, 2545) เห็นว่า บุคคลจะเสพติดกับยา การพนัน เพศสัมพันธ์ การออกกำลังกาย หรือการซื้อของ ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งที่สามารถสร้างความพึงพอใจให้บุคคลได้ ดังนั้นพฤติกรรมการเสพติดจึงเป็นพฤติกรรมที่ถูกกระตุ้นให้น่าดึงดูดมากกว่าจะเป็นพฤติกรรมที่ถูกบีบบังคับ

3. ผลกระทบจากการเสพติด

การเสพติดเป็นอาการที่ถูกครอบงำ และหมกมุ่น เป็นพฤติกรรมย้ำคิดย้ำทำ (obsessive-compulsive disorder) โดยภาวะที่หมกมุ่นและถูกครอบงำนี้ เป็นการที่บุคคลถูกครอบงำทางความคิด และการกระทำจากพฤติกรรมการเสพติด ทำให้บุคคลสูญเสียเวลาในชีวิต เกิดความระหมททุกซ์ และมีผลกระทบต่อชีวิตประจำวันของบุคคล (APA, 1994 อ้างใน ธนิกานต์ มาชะศิริานนท์, 2545)

การใช้สิ่งเสพติดนั้นก่อให้เกิดผลกระทบในหลายๆ ด้าน ทั้งด้านสุขภาพร่างกาย จิตใจและอารมณ์ ความสัมพันธ์ในสังคม การเรียน อาชีพการงาน การเงิน และส่งผลต่อบุคคลรอบข้างการเสพติดนั้นทำให้บุคคลเกิดความรู้สึกแปลกแยก ขาดสิ่งยึดเหนี่ยวในชีวิต เกิดความกดดันที่มากขึ้น ซึ่งการเสพติดนั้นจะส่งผลกระทบต่อปัญหาทางด้านอารมณ์และจิตใจของผู้เสพติดรุนแรงยิ่งขึ้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ แนวคิดเกี่ยวกับการการเสพติด ที่สอดคล้องกับหัวข้อวิจัย มีดังนี้

ธนิกานต์ มาชะศิริานนท์ (2545: 4) ได้วิจัยเรื่อง “ศึกษาพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการเสพติดอินเทอร์เน็ต ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย” จากการศึกษาพบว่า มีการใช้บริการและประโยชน์จากอินเทอร์เน็ต เพื่อตอบสนองความต้องการทางด้านอารมณ์ สังคมและจิตใจสูงกว่า แต่จะใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการแสวงหาข้อมูลข่าวสารน้อยกว่าผู้ที่ไม่เสพติด ในส่วนของการประเมินความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสื่อ นั้น ผู้ที่เสพติดจะประเมินว่าตนเองมีความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ต รู้สึกถูกดึงดูดใจจากสื่ออินเทอร์เน็ต ได้รับผลกระทบจากการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตสูงกว่าผู้ที่ไม่เสพติดเช่นเดียวกัน และผู้ที่เสพติดจะตระหนักรู้ถึงภาวะการเสพติด แต่ไม่สามารถลดหรือหยุดใช้ได้ ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าปัจจัยทางจิตวิทยานั้นเป็นสาเหตุสำคัญ ที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมการเสพติด เมื่อเปรียบเทียบระหว่างผู้ที่เสพติดและไม่เสพติด พบว่าผู้ที่เสพติดนั้นจะประสบกับปัญหาทางจิตใจ ปัญหาความสัมพันธ์ทางสังคม และมีแนวโน้มที่จะเสพติดสิ่งอื่นๆ มาก่อนมากกว่าผู้ที่ไม่เสพติด

ชัชพงศ์ ตั้งมณี และ อรุณี กำลัง (2545: 2) ได้ศึกษาเรื่อง “พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย” งานวิจัยชิ้นนี้ทำให้ทราบว่า 1) ประมาณร้อยละ 9 ของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยเสพติดอินเทอร์เน็ต โดยส่วนใหญ่เป็นนิสิตชั้นปีที่หนึ่งหรือสองที่สามารถใช้อินเทอร์เน็ตจากที่พกได้เกรดเฉลี่ย 3.04 และเล่นอินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยวันละประมาณ 2.8 ชั่วโมง

ทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด

ทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดกล่าวว่าเทคโนโลยีการสื่อสาร (ที่ใช้เป็นหลักในสังคม) จะเป็นตัวควบคุม ชัดเจน หลอหลอมและกำหนดให้บุคคลในสังคมคิด (think) รู้สึก (feel) และกระทำ (act) อย่างไรในทุกมิติของชีวิตและกำหนดว่าสังคมจะดำเนินการอย่างไรเมื่อเราเปลี่ยนผ่านจากยุคของเทคโนโลยีหนึ่งไปยังยุคสมัยหนึ่ง

เราเรียนรู้ คิด รู้สึก หรือมีวิธีการกระทำเป็นไปเพราะสารที่ได้รับผ่านเทคโนโลยีที่เราใช้อยู่ เช่น ปัจจุบันเราพัฒนาทักษะการอ่าน การพิมพ์ การฟัง การดู เพราะเทคโนโลยีสมาร์ตโฟน ดังนั้นสื่อก็คือสารสื่อ สิ่งเปลี่ยนแปลงประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติ

มนุษย์ไม่ได้มีอิสรภาพโดยสมบูรณ์ อะไรที่สังคมส่วนรวม เขาใช้เพื่อการสื่อสาร เราก็ต้องใช้เทคโนโลยีนั้นเพื่อการสื่อสารเช่นกัน เราจึงต้องปรับตัวไปตามสื่อที่ส่วนรวมใช้ เพื่อที่จะสามารถส่งและรับสารได้เช่นเดียวกับคนอื่นๆ ในสังคม

เทคโนโลยีการสื่อสารมีผลต่อสังคมและวัฒนธรรม ปัจจุบันบทบาทของผู้รับสารในสังคมเปลี่ยนไป จากผู้รับสารมาเป็นผู้สืบค้น รับรู้ สร้างสรรค์ แบ่งปัน เพราะเทคโนโลยีดิจิทัลที่เราใช้ในปัจจุบัน

ภูมิทัศน์สื่อ (media landscape) ที่เปลี่ยนแปลงไปจึงมีผลทำให้รูปแบบการสื่อสารและวัฒนธรรมวิถีชีวิตในสังคมเปลี่ยนแปลงไป (วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์, 2559: ระบบออนไลน์)

ทฤษฎีการแลกเปลี่ยนทางสังคม

ทฤษฎีแลกเปลี่ยนทางสังคม (Social Exchange Theory) ใช้อธิบายว่าทำไมคนจึงตัดสินใจกระทำสิ่งใดหรือตัดสินใจซื้อสิ่งต่างๆ (purchase decision) คือ คนเราจะแสดงบทบาทเพื่อให้ได้ประโยชน์สูงสุดและลงทุนน้อยที่สุด รางวัลหรือประโยชน์ เช่น การได้รับความสนใจ ความรัก การยอมรับนับถือ ต้นทุน เช่น เวลาและความพยายามในการจัดการ การประคับประคองปัญหาทางอารมณ์ของคนอื่น แนวคิดคือคนจะคำนวณค่าสิ่งที่จะต้องลงทุนและผลประโยชน์ในความสัมพันธ์อยู่เสมอ

สมมติฐานหลักของทฤษฎี

1. มนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตที่มีเหตุผล
2. ทุกคนต้องลงทุนก่อนจึงจะได้รับรางวัลในอนาคต
3. มาตรฐานที่แต่ละคนใช้ประเมินประโยชน์และต้นทุนจะต่างกันและเปลี่ยนไปตามกาลเวลา

4. การกระทำใดที่ได้รับผลตอบแทนดี บุคคลก็จะยิ่งกระทำพฤติกรรมนั้นซ้ำๆ

5. บุคคลถูกกระตุ้นด้วยผลประโยชน์ส่วนตัว

สิ่งสำคัญของการมีความสัมพันธ์กันในสังคมก็เพื่อแลกเปลี่ยนผลประโยชน์หรือความพอใจด้านต่างๆ กัน การนำประสบการณ์นั้นๆ มาใช้ได้ ในการดำเนินการแลกเปลี่ยนทางสังคม ไม่ใช่แต่เพียงผลประโยชน์ด้านวัตถุ ยังรวมทางด้านจิตใจ เช่น การถูกยอมรับ ยกย่องและผลกระทบทางจิตใจอื่นๆ ทุกคนเรียนรู้การแลกเปลี่ยนทางสังคมตั้งแต่เยาว์วัย และพัฒนาการแลกเปลี่ยนตามความคาดหวังของตนเองมากขึ้นและต้องการความยุติธรรมมากขึ้นด้วย (วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์, 2559: ระบบออนไลน์)

ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน

ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of Planned Behavior: TPB) หรือแนวคิดทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of Planned Behavior: TPB) ของ Ajzen มีการพัฒนาตั้งแต่ ปี 1985 ซึ่งเป็นทฤษฎีทางจิตวิทยาสังคม (Social psychology) ที่พัฒนามาจากทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล (Theory of Reasoned Action) ของ Ajzen และ Fishbein (1975 อ้างใน วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์, 2559: ระบบออนไลน์) ทฤษฎีนี้อธิบายว่า การแสดงพฤติกรรมของมนุษย์จะเกิดจากการชี้นำโดยความเชื่อ 3 ประการ ได้แก่ ความเชื่อเกี่ยวกับพฤติกรรม (Behavioral beliefs) ความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิง (Normative beliefs) และความเชื่อเกี่ยวกับความสามารถในการควบคุม (Control beliefs) ซึ่งความเชื่อแต่ละตัวจะส่งผลต่อพฤติกรรมต่างๆ (Ajzen, 1991 อ้างใน วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์, 2559: ระบบออนไลน์)

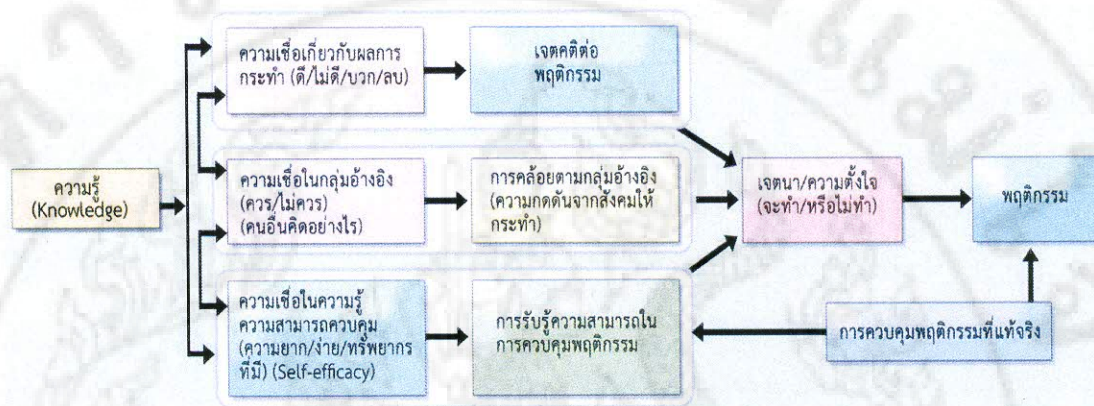
ทฤษฎีนี้อธิบายว่า พฤติกรรมของมนุษย์เกิดจากการคิดไตร่ตรองวางแผนตามความเชื่อ 3 คือ

1. ความเชื่อเกี่ยวกับผลกระทบของการกระทำ (Behavioral Beliefs) ถ้าเขาเชื่อว่าผลการกระทำจะนำไปสู่ผลกระทบเชิงบวกจะมีเจตคติที่ดี/แต่ถ้าเขาเชื่อว่าผลการกระทำจะเกิดผลกระทบเชิงลบเขาจะมีเจตคติไม่ดี

2. ความเชื่อกลุ่มอ้างอิง (บุคคลที่มีความสำคัญกับเขา Normative Beliefs) ความเชื่อที่ว่าบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่เขาเชื่อถือ/ศรัทธาเห็นว่าเขาควร/ไม่ควรทำพฤติกรรมนั้น

3. ความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุม (Control Beliefs) ความเชื่อว่าเขามีความรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมในสภาพการณ์นั้นให้เกิดผลดังตั้งใจได้หรือไม่ (ความยากง่ายในการควบคุมพฤติกรรม) ถ้าเขาคิดว่าเขาทำได้ ก็จะทำพฤติกรรมนั้น

TPB เป็นทฤษฎีอธิบายการเชื่อมโยงระหว่างความเชื่อกับพฤติกรรม/ปรับปรุงมาจาก TRA (Theory of Reasoned Action) เพื่อให้มีพลังในการทำนายพฤติกรรมมากขึ้น/นำมาใช้มากในการโฆษณา/ประชาสัมพันธ์/และการดูแลสุขภาพ การรณรงค์เพียงให้รับรู้อย่างเดียว ไม่มีพลังพอจะช่วยให้เปลี่ยนพฤติกรรม ต้องเปลี่ยนเจตคติ/มีความรู้ ความสามารถพอ/และใช้แรงกดดันจากสังคมช่วย (วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์, 2559: ระบบออนไลน์)



ภาพที่ 1 ภาพแบบจำลองทฤษฎีพฤติกรรมที่ผ่านการไตร่ตรองวางแผน

1. แนวคิดทฤษฎี

1.1 ความเชื่อเกี่ยวกับผลกระทบของการกระทำ (Behavioral Beliefs) ซึ่งมีอิทธิพลต่อเจตคติต่อพฤติกรรมเป็นความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับผลของการกระทำ หากบุคคลมีความเชื่อว่า การทำพฤติกรรมนั้นจะนำไปสู่ผลกระทบทางบวก เขาก็จะมีเจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมนั้นขณะที่บุคคลซึ่งเชื่อว่าการทำพฤติกรรมนั้นจะนำไปสู่ผลกระทบทางลบ เขาก็จะมีเจตคติที่ไม่ดีต่อพฤติกรรมนั้น

1.2 ความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิง (Normative Beliefs) ซึ่งเป็นตัวกำหนดการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงเป็นความเชื่อที่ว่าบุคคลหรือกลุ่มคนเฉพาะคิดว่าเขาควรหรือไม่ควรทำพฤติกรรมนั้น บุคคลก็มีแนวโน้มที่จะทำพฤติกรรมนั้น ในทางตรงข้าม หากบุคคลเชื่อว่าคนอื่นที่มีความสำคัญสำหรับเขาคิดว่าเขาไม่ควรทำพฤติกรรมนั้น เขาก็มีแนวโน้มที่จะไม่ทำพฤติกรรมนั้น

1.3 ความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุม (Control Beliefs) ซึ่งเป็นพื้นฐานของการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมเป็นความเชื่อเกี่ยวกับการมีหรือไม่มีทรัพยากร (วีร์ เมฆวิสัย, 2558)

2. แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Acceptance Model: TAM)

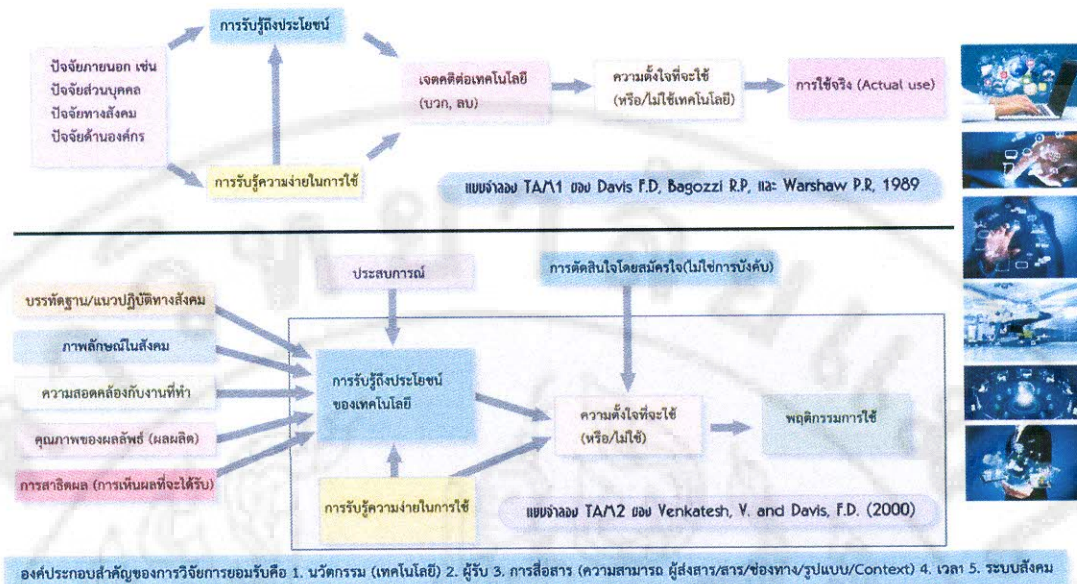
TAM คือ แบบจำลองที่ใช้อธิบาย/สร้างความเข้าใจกระบวนการที่บุคคลยอมรับ และใช้เทคโนโลยีใหม่ มีปัจจัยหลายอย่างที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับเทคโนโลยี ปัจจัย 2 ปัจจัยหลักที่สำคัญ คือ 1) Perceived Usefulness: PU คือระดับความเชื่อของบุคคลที่คิดว่าเทคโนโลยีใหม่จะมีประโยชน์ต่อการเพิ่มประสิทธิภาพของงานมากน้อยเพียงใด 2) Perceived Ease of Use: PEOU คือระดับความเชื่อของบุคคลว่าเทคโนโลยีใหม่จะทำให้การทำงานง่ายขึ้น ใช้เวลาน้อยลง ไม่ต้องใช้ความพยายามมาก (วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์, 2559ก: ระบบออนไลน์)

แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยีเกี่ยวข้องกับการทำความเข้าใจและการพยากรณ์พฤติกรรมของมนุษย์ โดยแบบการยอมรับเทคโนโลยี (TAM) นั้นได้อธิบายการยอมรับเทคโนโลยีของผู้ใช้งานเทคโนโลยีและคอมพิวเตอร์ โดยที่มีพื้นฐานเกี่ยวข้องกัทัศนคติของผู้ใช้งาน โดยแบบการยอมรับเทคโนโลยี (TAM) ได้เสนอเครื่องมือที่มีประโยชน์ในการคาดการณ์และวิเคราะห์การยอมรับเทคโนโลยีโดยเฉพาะในช่วงของการตัดสินใจที่จะนำเทคโนโลยีมาใช้งานหรือไม่

แบบการยอมรับเทคโนโลยี (TAM) ได้ถูกนำมาใช้กันอย่างแพร่หลายและนำมาใช้เป็นแบบแผนในการตัดสินใจในการพยากรณ์การยอมรับด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยชี้ให้เห็นถึงสาเหตุที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศของแต่ละบุคคล โดยให้น้ำหนักที่สองปัจจัยหลักคือ ในเรื่องของประโยชน์ที่จะได้รับ (Perceived Usefulness) และความง่ายในการใช้งาน (Perceived Ease of Use) โดยได้สรุปว่าทั้งสองปัจจัยจะก่อให้เกิดพฤติกรรมในการสนใจที่จะใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ส่งผลให้มีการนำมาใช้และยอมรับในเทคโนโลยี

1. การรับรู้ถึงประโยชน์ที่ได้รับ (Perceived Usefulness: PU) ระดับความเชื่อมั่นว่าการจะสามารถช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและส่งผลดีกับการทำงาน ความมีประโยชน์จะเป็นตัวกำหนดการรับรู้ในระดับบุคคล คือ แต่ละคนจะรับรู้ว่าการเทคโนโลยีมีส่วนช่วยในการพัฒนาผลการปฏิบัติงานของเขาได้อย่างไรบ้าง

2. การรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived Ease of Use: PEOU) ระดับความเชื่อมั่นว่าการใช้งานนั้นไม่จำเป็นต้องใช้ความพยายามในการใช้งาน ความง่ายในการใช้ จะเป็นตัวกำหนดการรับรู้ในแง่ของปริมาณหรือความสำเร็จที่จะได้รับว่าตรงกับที่ต้องการหรือไม่ งานจะสำเร็จตรงตามที่คาดไว้หรือไม่ (Davis, Bagozzi, & Warshaw, 1989, quoted in Davis, 1986 อ้างใน วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์, 2559ก: ระบบออนไลน์)



ภาพที่ 2 แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี

แนวคิดการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ

แนวคิดเรื่องการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ (Uses and Gratifications Approach) มุ่งอธิบายการใช้สื่อของผู้รับสาร โดยศึกษาว่าคนทำอะไรกับสื่อ ไม่ใช่สื่อทำอะไรกับคน คือเน้นที่ผู้รับสารเป็นศูนย์กลาง (audience-centered) ตามแนวคิดนี้ผู้รับสารเป็นผู้มีบทบาททุกในการเลือกเปิดรับสื่อชนิดใดชนิดหนึ่งที่มีเนื้อหาอย่างใดอย่างหนึ่งเพื่อสนองความต้องการของตน

Katz, Blumler และ Gurevitch (1974 อ้างใน Baran & Davis, 1995: 222-223) ได้กำหนดกรอบแนวความคิดในการศึกษาการประโยชน์และความพึงพอใจไว้ 5 ประการคือ

1. ผู้รับสารเป็นผู้มีบทบาททุกและใช้สื่ออย่างมีเป้าหมาย
2. การเลือกใช้สื่อชนิดใดชนิดหนึ่งเพื่อสนองความต้องการกับตัวผู้รับสาร
3. สื่อหลายชนิดต้องแข่งขันกันเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้รับสารเพราะมีสื่อมากมายแวดล้อมตัวผู้รับสารอยู่
4. ผู้รับสารมีความตระหนักรู้เกี่ยวกับความสนใจ แรงจูงใจ และเหตุผลการใช้สื่อของตนมากพอที่จะให้ข้อมูลที่เที่ยงตรงต่อนักวิจัย
5. นักวิจัยไม่ควรเอาความคิดของตนมาตัดสินผลการใช้สื่อของผู้รับสารเพราะแต่ละคนอาจใช้สื่อและเนื้อหาชนิดเดียวกันด้วยเหตุผลที่ต่างกัน เช่น นักวิชาการอาจมองว่าการเปิดรับโฆษณาหลายๆ ทำให้ผู้บริโภคกลายเป็นพวกวัตถุนิยม แต่ผู้รับสารบางคนอาจเลือกเปิดรับโฆษณาหลายๆ ชนิดเพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการตัดสินใจซื้อสินค้าหรือบริการอย่างมีวิจารณญาณ

การศึกษาการใช้และความพึงพอใจในยุคลังๆ เริ่มให้ความสนใจกับผลของการใช้สื่อมากขึ้น Palmgreen, Wenner และ Rosengren (1985: 31 อ้างใน Baran & Davis, 1995: 226) กล่าวว่า ผลงานวิจัยหลายชิ้นแสดงให้เห็นว่า ความพึงพอใจของผู้รับสารมีความสัมพันธ์กับผลกระทบของสื่อต่อผู้รับสารในหลายด้าน เช่น ผลต่อความรู้ ทักษะ การรับรู้ความจริงในสังคม แนวคิดทางการเมืองและหัวข้อในการสนทนา

การวัดการใช้และความพึงพอใจ ทำได้สองวิธีคือ การใช้คำถามปลายปิดและคำถามปลายเปิด การสร้างแบบสอบถามด้วยคำถามปลายปิดทำโดยการค้นคว้างานวิจัยเกี่ยวกับสาเหตุที่คนใช้สื่อจัดทำเป็นบัญชีเหตุผล แล้วให้ผู้ใช้อ้างอิงว่าเหตุผลเหล่านี้สำคัญต่อการใช้อ้างอิงของเขามากน้อยเพียงใด ในกรณีที่สื่อที่ศึกษาเป็นสื่อใหม่ๆ เช่น อินเทอร์เน็ต สมาร์ทโฟน นักวิจัยต้องเพิ่มเหตุผลใหม่ๆ ที่สอดคล้องกับลักษณะเฉพาะของสื่อเข้าไปด้วยส่วนการวัดการใช้และความพึงพอใจโดยคำถามปลายเปิดทำโดย ถามคำถามปลายเปิดกับผู้ใช้อ้างอิงแล้วให้อธิบายในการตอบคำถาม จากนั้นนักวิจัยจึงเอาคำตอบที่ได้มาจัดหมวดหมู่เป็นเหตุผลในการใช้อ้างอิงของผู้รับสาร

แนวคิดพื้นฐานเกิดจากสังคมศาสตร์และจิตวิทยา ผู้ชม/ผู้ฟังเป็นฝ่ายรุก (Active) และแสวงหาสื่อเพื่อตอบสนองความต้องการ สื่อต่างๆ แข่งขันกันที่ตอบสนองความต้องการและความพึงพอใจแต่ละบุคคล การใช้สื่อมีเป้าหมาย (Goal oriented) เป้าหมายในการใช้หรือบริโภคสื่อ ได้แก่ 1) การหลีกเลี่ยงปัญหา, ผ่อนคลายอารมณ์ 2) ความสัมพันธ์ส่วนบุคคล, แสวงหาข้อมูลในการสนทนา 3) การแสวงหาความจริง, การสร้างความมั่นใจ, การสร้างความเข้าใจ 4) ติดตามความเคลื่อนไหวของข่าวสาร 5) ความบันเทิง, ความสนุก, สนุกสนานทางวัฒนธรรม, เต็มเต็มเวลา, ปลดปล่อยอารมณ์, ปลุกอารมณ์ทางเพศ 6) สร้างความเป็นเจ้าของ, เชื่อมโยงสร้างความผูกพันกับครอบครัว เพื่อน สังคม 7) ความต้องการด้านความรู้ ความเข้าใจ, สนองความต้องการทางอารมณ์ ความเพลิดเพลิน ความรู้สึก, ความต้องการด้านความเชื่อถือ รักษา Status, ความต้องการทางสังคม ครอบครัวและเพื่อน, ความต้องการเพื่อหลีกเลี่ยงปัญหา (วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์, 2553: ระบบออนไลน์)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ แนวคิดใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ ที่สอดคล้องกับหัวข้อวิจัย มีดังนี้

ภวตา วงศ์สาฟู (2556: 3) ได้ศึกษาเรื่อง “ผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ในจังหวัดเชียงใหม่” การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) พฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา 2) ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือและ 3) ผลกระทบของการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือเก็บข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้แบบสอบถามกับนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่จำนวน 177 คนและข้อมูลเชิงคุณภาพได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกนักศึกษา 32 คนและ ผู้ปกครอง 4 คน ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ นิยมใช้งานโปรแกรมเกี่ยวกับความบันเทิงมากที่สุด

รองลงมาคือโปรแกรมเครือข่ายสังคมออนไลน์ การใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือมากที่สุด 5 อันดับแรก คือ chat คุยกับเพื่อน ค้นหาข้อมูล/ข่าวสารที่ต้องการทราบเข้าเว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์ดูหนัง/ดูคลิปวิดีโอและโหลดเพลง/ฟังเพลงตามลำดับ

แนวคิดผลกระทบของเทคโนโลยี

1. ความหมายของเทคโนโลยี

เทคโนโลยี โดยทั่วไปหมายถึง การนำความรู้ทางธรรมชาติวิทยาและต่อเนื่องมาถึง วิทยาศาสตร์ มาเป็นวิธีการปฏิบัติและประยุกต์ใช้เพื่อช่วยในการทำงานหรือแก้ปัญหาต่างๆ อันก่อให้เกิดวัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือ เครื่องจักร แม้กระทั่งองค์ความรู้นามธรรมเช่น ระบบหรือกระบวนการต่างๆ เพื่อให้การดำรงชีวิตของมนุษย์ง่ายและสะดวกยิ่งขึ้นเทคโนโลยีก่อให้เกิดผลกระทบต่อสังคมและในพื้นที่ที่มีเทคโนโลยีเข้าไปเกี่ยวข้องในหลายรูปแบบ

ปัจจุบันเทคโนโลยีได้เป็นที่สนใจของคนทุกมุมโลกทุกสาขา เทคโนโลยีจึงเป็นที่แพร่หลายและนำมาใช้ในการทำงานและชีวิตประจำวัน เพราะปัจจุบันนี้อุปกรณ์หลายชนิดก็ต้องพึ่งพาเทคโนโลยี สารสนเทศ ไม่ว่าจะเป็น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ มือถือ อินเทอร์เน็ต PDA GPS ดาวเทียม

จากข้างต้นจะเห็นได้ว่า การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวอาจเป็นผลที่เกิดขึ้นในหลายๆ ลักษณะดัง อาจแบ่งได้เป็นหลายประเภทดังนี้ (กิตติมา สุรสนธิ, 2542: 98 – 99)

1. แบ่งตามระยะเวลา เป็นการแบ่งผลของการสื่อสารโดยพิจารณาจากระยะเวลาที่ผลของการสื่อสารในครั้งนั้นๆ ปรากฏอยู่ ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

1.1 ผลระยะสั้น (Short – term Effect) เป็นผลที่เกิดขึ้นจากการสื่อสารเพียงระยะสั้นๆ เช่น การห้ามใช้สมาร์ทโฟนในโรงหนัง

1.2 ผลระยะยาว (Long – term Effect) เป็นผลระยะยาวที่เกิดขึ้นเนื่องจากการสื่อสาร เช่น หรือโครงการรณรงค์ให้คนลดการใช้สมาร์ทโฟน ถ้าคนลดการใช้สมาร์ทโฟนทำให้เกิดผลระยะยาวขึ้น

2. แบ่งตามลักษณะของผลที่เกิดขึ้น แบ่งเป็น 2 ประเภท เป็นการแบ่งประเภทของผลการสื่อสารโดยพิจารณาจากทิศทางของผลของการสื่อสารที่เกิดขึ้นว่าสิ่งที่เกิดขึ้นนั้นเป็นผลจากการสื่อสารนั้นโดยตรงหรือไม่จากผลของการสื่อสารในครั้งนั้นโดยตรง ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทคือ

2.1 ผลทางตรง (Direct Effect) เป็นผลที่เกิดขึ้นจากการสื่อสารในครั้งนั้นโดยตรง ผู้สื่อสารต้องการส่งปฏิริยาตอบสนองนั้นอย่างตรงไปตรงมา เช่น การตอบคำถาม ครูสอนให้นักเรียนอ่านหนังสือออก เจ้าหน้าที่โครงการฝึกหัดให้แม่บ้านจักสานวัสดุเป็น เป็นต้น

2.2 ผลทางอ้อม (Indirect Effect) หรือผลแอบแฝง (Latent Effect) เป็นผลที่ไม่ได้เกิดขึ้นโดยตรงจากการสื่อสารครั้งนั้น แต่เป็นผลกระทบอื่นที่ผู้ส่งไม่ได้คาดไว้จากการสื่อสาร ผู้สื่อสารไม่กล้าแสดงปฏิกิริยาตอบสนองนั้นโดยตรง เช่น การยั่วยุการปฏิเสธ หรือเด็กวัยรุ่นเรียนรู้วิธีการเสพยาเสพติดจากภาพยนตร์ในโครงการต่อต้านยาเสพติด เป็นต้น

2. ผลกระทบในทางลบของเทคโนโลยี

2.1 ผลกระทบด้านสุขภาพ

อุปกรณ์ที่ทันสมัยหากใช้ไม่ถูกต้องเหมาะสม แทนที่จะเกิดประโยชน์ ก็อาจเกิดโทษได้ทำกิจกรรมอะไรก็ตามเกี่ยวกับเทคโนโลยีจอใหญ่ จอเล็ก ไม่ว่าจะเป็นคอมพิวเตอร์ การนั่งนานๆ จ้องนานๆ ไม่พ่นเป็นภาระดวงตา นิ้ว มือ แขน ไหล่ หลัง ก้น และขา จึงเป็นที่มาของโรคเงียบซึ่งเป็นภัยทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ ผลกระทบด้านร่างกาย คือ ปัญหาที่เกิดขึ้นกับดวงตา และโรคทางกล้ามเนื้อ กระดูก ซึ่งจะทำให้มีโรคประจำตัวไปจนกระทั่งแก่เฒ่า และทำให้เป็นทุกข์ตลอดชีวิต โรคเกี่ยวกับดวงตา การจ้อง เป็นเวลานาน ถ้าวัดที่ว่างความสว่างไม่เหมาะสม อาจส่งผลกระทบต่อระบบของการกลอกตา ระบบกล้ามเนื้อและประสาท ซึ่งจะเกิดหลังจากใช้สายตานานผิดปกติ ทำให้เกิดอาการดวงตาล้า ดวงตาตึงเครียด ตาขี้ตาแดง แสบ

จิตแพทย์ กลุ่มงานจิตเวช สาขาจิตเวชเด็กและวัยรุ่น รพ.พระนั่งเกล้า กระทรวงสาธารณสุข พบว่า ผลกระทบด้านจิตใจ การใช้คอมพิวเตอร์ smart phone Tablet คือ ได้เปิดความรู้ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความคิดเห็น เกิดกระบวนการพัฒนาได้อย่างรวดเร็วทันใจ สะดวกในการค้นคว้าข้อมูล ได้สังคมเพิ่มขึ้น ทำให้มีการพัฒนาของสมอง เกิดการแก้ไขปัญหา พัฒนากระบวนการเรียนรู้ ผักการแก้ไขปัญหาได้รวดเร็วและด้านไม่ดี คือ ใช้ไม่ถูกต้อง ไม่เหมาะสม ควบคุมไม่ได้ เด็กหลายคนที่ยังไม่สามารถควบคุมอารมณ์ได้ เด็กจะใช้สิ่งเหล่านี้ในการเล่นเกมส์ ค้นหาอะไรที่ไม่เหมาะสมกับวัย เช่น เรื่อง sex ที่สามารถรับรู้หรือเห็นข้อมูลได้ทันที และผู้ที่ใช้บ่อยอาจจะเก่งคอมพิวเตอร์ เก่งเรื่องเทคโนโลยี แต่อาจจะมีปัญหา เรื่องอารมณ์ ความก้าวร้าว หุนหันพลันแล่น ขาดการยับยั้งชั่งใจ เพราะไม่เคยถูกฝึก มีปัญหาติดเกม การเรียนตกต่ำ

1. ผลกระทบทำให้เกิดอาชญากรรม

เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นหนทางในการก่ออาชญากรรมได้ โจรผู้ร้ายอาจใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการวางแผนปล้น วางแผนโจรกรรม มีการลักลอบใช้ข้อมูลข่าวสาร มีการโจรกรรมหรือแก้ไขตัวเลขบัญชีด้วยคอมพิวเตอร์ การลอบเข้าไปแก้ไขข้อมูลอาจทำให้เกิดปัญหาหลายอย่าง เช่น การแก้ไขระดับคะแนนของนักศึกษา การแก้ไขข้อมูลในโรงพยาบาลเพื่อให้การรักษาพยาบาลคนไข้ผิด ซึ่งเป็นการทำร้ายหรือฆาตกรรมดังที่เห็นในภาพยนตร์

2. ผลกระทบทำให้ความสัมพันธ์ของมนุษย์เสื่อมถอย

การใช้คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์สื่อสาร ทำให้สามารถติดต่อสื่อสารกันได้โดยไม่ต้องเห็นตัว การใช้งานคอมพิวเตอร์หรือแม้แต่การเล่นเกมนี้อาจมีลักษณะการใช้งานเพียงคนเดียว ทำให้ความสัมพันธ์กับผู้อื่นลดลง ผลกระทบนี้ทำให้มีความเชื่อว่า มนุษย์สัมพันธ์ของบุคคลจะน้อยลง สังคมใหม่จะเป็นสังคมที่ไม่ต้องพึ่งพากันมาก อย่างไรก็ตามได้มีการวิจัยคัดค้านและแสดงความคิดเห็นที่ว่า เทคโนโลยีได้ช่วยให้มนุษย์มีการติดต่อสื่อสารถึงกันมากขึ้นและความสัมพันธ์ดีขึ้น

3. ผลกระทบทำให้เกิดความวิตกกังวล

ผลกระทบนี้เป็นผลกระทบทางด้านจิตใจของกลุ่มบุคคลบางกลุ่มที่มีความวิตกกังวลว่าคอมพิวเตอร์อาจทำให้เกิดการว่างงานน้อยลง มีการนำเอาหุ่นยนต์มาใช้ในการมากขึ้น มีระบบการผลิตที่อัตโนมัติมากขึ้น ทำให้ผู้ใช้แรงงานอาจตกงาน หรือหน่วยงานอาจเลิกว่าจ้างได้ โดยความจริงแล้วความคิดเหล่านี้จะเกิดขึ้นกับบุคลากรบางกลุ่มเท่านั้น แต่ถ้าบุคคลนั้นมีการปรับตัวให้เข้ากับเทคโนโลยี หรือมีการพัฒนาให้มีความรู้ความสามารถสูงขึ้นแล้วปัญหานี้จะไม่เกิดขึ้น

4. ผลกระทบทำให้เกิดการแพร่วัฒนธรรมและกระจายข่าวสารที่ไม่เหมาะสม

คอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์ที่ทำงานตามคำสั่งอย่างเคร่งครัด การนำมาใช้ในทางใดจึงขึ้นอยู่กับผู้ใช้ จริยธรรมการใช้คอมพิวเตอร์เป็นเรื่องสำคัญ ดังเช่นการใช้งานอินเทอร์เน็ตมีผู้สร้างโฮมเพจหรือสร้างข้อมูลข่าวสารในเรื่องภาพที่ไม่เหมาะสม เช่น ภาพอนาจาร หรือภาพที่ทำให้ผู้อื่นเสียหาย การดำเนินการเช่นนี้ย่อมขึ้นอยู่กับจริยธรรมของผู้ดำเนินการ นอกจากนี้ยังมีการปลอมแปลงระบบจดหมาย เพื่อส่งจดหมายถึงผู้อื่นโดยมีเจตนากระจายข่าวที่เป็นเท็จ จริยธรรมการใช้งานเครือข่ายเป็นเรื่องสำคัญที่ต้องปลูกฝังอย่างมาก

5. ผลกระทบทำให้ข้อมูลหรือโปรแกรมถูกทำลายได้ง่าย

ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศมีการพัฒนามาก ข้อมูลก็มีความสำคัญมากขึ้นตามไปด้วย เทคโนโลยีทำให้ข้อมูลถูกทำลายได้ง่าย อาจจะถูกทำลายด้วยไวรัสคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ประเภทหนึ่งที่สามารถทำสำเนาตัวเองเข้าไปอยู่ในระบบคอมพิวเตอร์ได้ สามารถแพร่ไปยังระบบคอมพิวเตอร์อื่นๆ ได้โดยผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ไวรัสคอมพิวเตอร์บางชนิดทำลายโปรแกรมหรือข้อมูลต่างๆ บางชนิดทำให้เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานช้าลง ผลกระทบต่อการทำงานของคอมพิวเตอร์นั้นขึ้นอยู่กับประเภทของไวรัสคอมพิวเตอร์และจุดประสงค์ของผู้เขียนโปรแกรมไวรัสนั้น ว่าต้องการให้โปรแกรมทำงานอย่างไร ทั้งนี้เราก็ควรจะปลูกฝังให้เยาวชนมีจิตสำนึกที่ดี ไม่ให้ทำลายข้อมูลผู้อื่น ซึ่งอาจจะทำให้เกิดความเสียหายได้

6. ผลกระทบจริยธรรมของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต

เนื่องจากในโลกของการติดต่อสื่อสารที่ไร้พรมแดนอาจทำให้ข้อมูลสารสนเทศที่ได้รับมีเนื้อหาทั้งเหมาะสมและไม่เหมาะสม บ่อยครั้งที่การส่งผ่านข้อมูลระหว่างกันเป็นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ

เรื่องของสิทธิและเสรีภาพส่วนบุคคล ซึ่งอาจทำให้บุคคลที่สามเกิดความเสียหายได้ หรือแม้กระทั่งเนื้อหาของสารสนเทศที่ปรากฏอยู่ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั้นเป็นเรื่องยากที่จะควบคุม มิให้มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม ซึ่งในปัจจุบันกลไกของรัฐกำลังพยายามเข้าไปจัดการกับปัญหาดังกล่าวแต่ก็มีข้อจำกัดในหลายๆ ประการที่ไม่สามารถเข้าไปจัดการได้ทั้งหมด ทางออกของการแก้ไขปัญหาดูเหมือนหนึ่งว่าจะต้องหันกลับมาให้ความสำคัญกับประเด็นทางจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการสร้างสรรค์มากกว่าเพื่อการทำลาย ดังนั้นการปลูกฝังจิตสำนึกในเรื่องทางจริยธรรมคงจะเป็นสิ่งที่จะช่วยแก้ไขปัญหานี้ในเรื่องดังกล่าวได้ในระยะยาว ปัญหาที่พบในปัจจุบัน คือ

6.1 การแพร่ระบาดของเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมมีจำนวนมากขึ้น อาทิ เว็บไซต์ลามกอนาจาร เว็บไซต์บริการทางเพศ เว็บไซต์เกี่ยวกับการพนัน เว็บไซต์ที่เกี่ยวกับยาเสพติด เว็บไซต์ที่ขายของผิดกฎหมายหรือละเมิดลิขสิทธิ์ ซึ่งกระบวนการตรวจสอบอย่างทั่วถึงเป็นไปได้ยาก

6.2 อาชญากรคอมพิวเตอร์ เช่น แฮกเกอร์ (hacker) บางคนพยายามหาวิธีการหรือช่องโหว่ของระบบ เพื่อแอบลักลอบเข้าสู่ระบบ เพื่อล้วงความลับหรือแอบดูข้อมูลข่าวสาร อาทิ ลักลอบใช้ข้อมูลบัตรเครดิต ลบรายชื่อผู้ใช้งานในระบบ และบางครั้งมีการทำลายข้อมูลข่าวสารหรือทำความเสียหายให้กับองค์กร

6.3 การใช้ภาษาไทยที่ไม่ถูกต้องใน facebook การใช้ facebook ของวัยรุ่นไทยในปัจจุบัน เท่าที่พบเห็นและน่าเป็นห่วง เยาวชนไทยรุ่นใหม่ที่ใช้ facebook คือ การใช้คำข้อความด้วยพิมพ์ภาษาไทยที่ไม่ถูกต้องหลักภาษา กล่าวคือ พิมพ์กันผิดๆ เช่น จุงเบย เป็นต้น

3. ผลกระทบด้านบวกของเทคโนโลยี

1. ผลกระทบทางการสร้างเสริมคุณภาพชีวิต

มีการพัฒนาใช้ระบบสื่อสารโทรคมนาคม เพื่อติดต่อสื่อสารให้สะดวกขึ้น มีการประยุกต์มาใช้กับเครื่องอำนวยความสะดวกภายในบ้าน นำมาควบคุมอุปกรณ์ต่างๆ ภายในบ้าน ตัวอย่างเช่น แนวคิดบ้านอัจฉริยะ ที่มีการควบคุมการทำงานของบ้านภายใน ผ่านระบบปฏิบัติการที่จะสั่งงานอุปกรณ์ที่อยู่ในบ้านได้ เช่น

การใช้ GPS นำทาง เครื่องรับสัญญาณ GPS รับสัญญาณ GPS ในเครื่องตัวโปรแกรมที่ได้ติดตั้งไว้ในเครื่องรับสัญญาณจะแสดงตำแหน่งปัจจุบันบนแผนที่ที่ถูกติดตั้งไว้ในเครื่องแล้วเช่นกัน แผนที่สำหรับการนำทางจะเป็นแผนที่ชนิดพิเศษที่มีการกำหนดทิศทางการจราจร เช่น การจราจรแบบชิดซ้ายหรือชิดขวา ข้อมูลการเดินทางเดียว สถานที่สำคัญ และข้อมูลทางภูมิศาสตร์ต่างๆ ผังไว้ในข้อมูลแผนที่นั้นแล้ว ข้อมูลเหล่านี้ได้จากการสำรวจและตั้งค่าไว้โดยบริษัทหรือองค์กร ที่ผลิตแผนที่ฐานนั้นๆ ในแต่ละทางแยกก็จะมีกำหนดค่าเอาไว้ด้วยเช่นกันเพื่อให้ตัวโปรแกรมสามารถเลือกการเชื่อมต่อของเส้นทางจนถึงจุดหมายที่ได้กำหนดไว้

2. ผลกระทบด้านสังคม

การเสริมสร้างความเสมอภาคในสังคมและการกระจายโอกาส เทคโนโลยีสารสนเทศช่วยให้การกระจายข่าวสารไปได้ทั่วทุกหนแห่ง แท้แต่ในถิ่นทุรกันดาร เช่นการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม (distance learning) เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่เกิดขึ้นในสมัยศตวรรษที่ 20 เพื่อสนองความต้องการของสังคมปัจจุบันซึ่งเป็นสังคมข่าวสาร หรือสังคมของการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม เป็นการเปิดโอกาสทางการศึกษาไปสู่บุคคลกลุ่มต่างๆ อย่างทั่วถึง ทำให้เกิดการศึกษาตลอดชีวิต ที่บุคคลสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาคุณภาพชีวิตได้อย่างต่อเนื่อง (วิจิตพงษ์ ปันราช, 2555: ระบบออนไลน์)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ ทฤษฎีที่เกี่ยวกับผลกระทบของเทคโนโลยี ที่สอดคล้องกับหัวข้อวิจัย มีดังนี้

พิชญ์ เพชรคำ (2557: 1) ได้ศึกษาเรื่อง “พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนของวัยรุ่นไทยที่มีผลกระทบด้านลบต่อตนเองและสังคม” การศึกษาคือ กลุ่มวัยรุ่นใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนที่มีอายุระหว่าง 16-26 ปีในเขตกรุงเทพมหานคร โดยกลุ่มตัวอย่างมีวัตถุประสงค์และลักษณะการใช้คือ application facebook ส่วนใหญ่ใช้ติดต่อกับเพื่อน ระยะเวลาในการใช้คือ ระยะเวลา 6-10 นาทีต่อครั้ง ส่วนผลกระทบด้านลบจากการใช้คือ ก่อให้เกิดการติดเกมส์ และแนวโน้มระดับความสัมพันธ์ของคนในสังคมเริ่มลดลงจากพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนคือ การพูดคุยปากต่อปากกันน้อยลง

กวดา วงศ์สาฟู (2556: 3) ได้ศึกษาเรื่อง “ผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือของนักเรียนระดับอุดมศึกษา ในจังหวัดเชียงใหม่” ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ผลกระทบด้านบวกจากการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือด้านความบันเทิงได้แก่ ได้รับความสนุกสนาน ได้ติดตามข่าวสารต่างๆ เห็นข้อความของเพื่อนๆ ที่ตลกๆ ได้เล่นเกม ได้รับความเพลิดเพลินและคลายเครียด ด้านความสัมพันธ์ ได้แก่ ปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนมากขึ้นได้ทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่ๆ และได้เจอเพื่อนที่ไม่ได้เจอกันมานานผลกระทบด้านลบ ด้านการศึกษา ได้แก่ ขาดสมาธิขณะเรียนหนังสือ จัดสรรเวลาให้กับการเรียนรู้ลดลงและไม่เข้าใจในเนื้อหาวิชาที่อาจารย์สอนอยู่ ด้านสุขภาพ เรียงตามค่าเฉลี่ยได้แก่ มีอาการตาพร่า ปรับระยะภาพไม่ชัด มีอาการปวดนิ้วมือและมีอาการปวดหัว ด้านความสัมพันธ์ได้แก่ ติดอยู่กับสังคมออนไลน์ ทำให้ไม่สนใจสิ่งรอบข้างเป็นการสนทนาโดยการใช้สื่อแทนคำพูด ด้านเศรษฐกิจ ได้แก่ มีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้นจากการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์

ธนิกานต์ มาฆะศิรินันท์ (2545: 2) ได้ศึกษาเรื่อง “พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการเสพติดอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย” จากการศึกษาพบว่าผู้ที่เสพติดจะตระหนักถึงภาวะการเสพติดแต่ไม่สามารถลดหรือหยุดใช้ได้ ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าปัจจัยทางจิตวิทยานั้นเป็นสาเหตุสำคัญที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมการเสพติดเมื่อเปรียบเทียบกับ

ระหว่างผู้ที่เสพติดและไม่เสพติด พบว่าผู้ที่เสพติดนั้นจะประสบกับปัญหาทางจิตใจ ปัญหาความสัมพันธ์ทางสังคมและมีแนวโน้มที่จะเสพติดสิ่งอื่น ๆ มาก่อนมากกว่าผู้ที่ไม่เสพติด

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับอิทธิพลและ

ผลกระทบของการสื่อสารดิจิทัล

1. พลัังและผลกระทบของการสื่อสารดิจิทัล

นิยาม The Princeton review ได้ให้ความหมายของสื่อสารดิจิทัลไว้สั้นๆ กระชับได้ใจความว่า การสื่อสารดิจิทัล คือ การสื่อสารที่ดำเนินการด้วยและโดยเทคโนโลยีดิจิทัล (with and by digital technology) (วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์, 2557ค: ระบบออนไลน์)

ส่วน นิยามการสื่อสารดิจิทัล คือการแลกเปลี่ยนข่าวสารด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งมีตัวเลือกหลากหลาย ทำให้ทุกคนสามารถเข้าถึงข่าวสารได้ทุกสถานที่ ทุกเวลา (Kaul, 2554 อ้างใน วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์, 2557ค: ระบบออนไลน์)

2. ชนิดของการสื่อสารดิจิทัลมีอะไรบ้าง

Green and Huang (2014 อ้างใน วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์, 2557ค: ระบบออนไลน์) ได้แบ่งชนิดของสื่อดิจิทัลไว้ตามหลักของ Dewaey ได้มากมายราว 60 ชนิด อาทิเช่น Blog, Cellular Telephone, Electronic books, Online Social Networks, Social Media, Video Conferencing ฯลฯ เป็นต้น

3. ลักษณะเฉพาะ 5 ประการ

การสื่อสารดิจิทัล มีลักษณะที่เด่นชัดเฉพาะ 5 ประการ คือ ความเป็นดิจิทัล การหลอม การปฏิสัมพันธ์ การเชื่อมโยงและประสบการณ์เสมือน (Chen & Zhang, 2010; Felw, 2005; lister, dovery, Gidding, Grant & Kelly, 2009 อ้างใน วิทยาดำรงเกียรติศักดิ์, 2558ง: ระบบออนไลน์)

1. ความเป็นดิจิทัล เป็นคุณสมบัติเด่นสุดของสื่อใหม่ ภาพ เสียง ต่างๆ ถูกแปลงจาก Analohเป็น digital ทำงานด้วยวิธีการ ทางคณิตศาสตร์ (mathematical operations) ทำให้สามารถจัดแสดง และรวมสื่อต่างๆ

2. พลัังการหลอมรวม ของสื่อยุคใหม่ ทำให้ง่ายต่อการส่งผ่าน ทาง internet และเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ทำให้สามารถ จัดแสดง และรวมสื่อต่างๆ ทั้งผลผลิตและการบริการไว้ด้วยกัน

3. การมีปฏิสัมพันธ์ สื่อดิจิทัลได้สร้างอิสรภาพอันยิ่งใหญ่ในการผลิต และการผลิตซ้ำเนื้อหา รูปแบบต่างๆ การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้กับทรัพยากรข้อมูลเครือข่ายและระบบต่างๆ ทั้งง่าย สะดวกสบาย เป็นการสร้างพลังอำนาจใหม่ ในการสื่อสารของมนุษย์

4. การเชื่อมโยง สื่อดิจิทัลทำให้ผู้คนสามารถเชื่อมโยงเครือข่าย ทั้งโลกมาเชื่อมต่อและเคลื่อนย้ายได้สะดวก (freely moveround) ตามความต้องการเป็นประสบการณ์ของชีวิตใหม่ (new life experience) ซึ่งนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงกิจกรรมทางการเงินเปลี่ยนชีวิตและมิติอื่นๆ ของผู้คนในสังคม

5. ประสบการณ์เสมือน (virtual experience) Cyberspace ได้สร้างช่องว่างระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือนอันมีผลต่อเพศสภาพ บุคลิกภาพ อาชีพ ก่อเกิดชุมชน, สังคมเสมือนมากมาย อันเป็นสิ่งที่ท้าทายในการรับรู้ความจริง (reality) และอัตลักษณ์ดั้งเดิม (traditionally identity)

4. พลังของการสื่อสารดิจิทัลต่อโลกาภิวัตน์

ผลกระทบที่ยิ่งใหญ่ของการสื่อสารดิจิทัล ต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกสามารถพูดย่อ ๆ ได้

5 ประการคือ

1. การย่อโลก (shrinking word)
2. การบีบอัดเวลาและพื้นที่ (compression of time and space)
3. การเชื่อมโยงโลกทั้งใบไว้ (global connectivity)
4. การปฏิสัมพันธ์ ที่ใกล้ชิดของสังคมในมิติต่างๆ (close interaction)
5. การเร่งความร่วมมือและแข่งขัน กันทั้งระดับชุมชนระดับโลก (accelerated local and global competition/cooperation)

5. 5 สิ่งที่ทำให้โลกเปลี่ยนแปลงขนานใหญ่ในเกือบทุกมิติ

สิ่งที่ทำให้สื่อดิจิทัลก่อให้เกิดการปฏิวัติ (revolutionary) ความคิดของผู้คนทั่วโลกเปลี่ยนโครงสร้าง (restructured) สังคมมนุษย์ใหม่และสร้างนิยามใหม่ (redefined) ของคำว่าชุมชนคือ

1. พลังพล วัตของการแลกเปลี่ยนแบ่งปัน และโต้แย้ง
2. พลังการแพร่ กระจายซึ่มลึกไปทั่วโลกรอย่างรวดเร็ว
3. พลังการเชื่อมต่อกันและกัน
4. การผสม ข้ามพันธ์ทางวัฒนธรรม
5. การสร้างพลังอำนาจ ให้แต่ละบุคคลอย่างที่ไม่มื่อใดทำได้มาก่อน

(Cheb, 2554 อ้างใน วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์, 2557ค: ระบบออนไลน์)

6. ผลกระทบเชิงลบของสื่อดิจิทัล

สรรพสิ่งที่มีประโยชน์มีหันแต่ถ้าไม่ฉลาดใช้อย่างก่อโทษมีหันเช่นกัน การสื่อสารดิจิทัลก็ไม่มีข้อยกเว้น ผลกระทบเชิงลบ มีมากมาย จาระไนกันไม่หวาดไม่ไหว ตั้งแต่ปัญหาหระยสั้น/ยาว/เด่นชัด แอบแฝง ตั้งแต่ปัญหาหระยสั้น/ยาว/เด่นชัด แอบแฝง ตั้งแต่เป็นโรคอ้วน ติด sex ติดเกม ติดความรุนแรง ติด internet แยกเองจากสังคม ขาดปฏิสัมพันธ์ (lack of physical interactivity) ไร้มารยาท คนพูดกันมาก ได้ยินแต่ไม่มี ใครฟัง รับรู้แต่ไร้อารมณ์ ข้อมูลท่วมโลก แต่ไร้สาระ ทำให้เด็กโง่งง มีเสรีภาพตน แต่ละเมิดสิทธิ์คนอื่น หยาบคาย ก้าวร้าว, ลำเอียง, อคติ สุขภาพจิตเสีย ควบคุมอารมณ์ไม่ได้ ขาดความอดทน (deteriorated patience) ระยะเวลาสนใจสั้นลง (attention span) มีปัญหาเชิงวิเคราะห์สารพัดสารพัน (วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์, 2558: ระบบออนไลน์)

งานวิจัยที่เกี่ยวกับข้อบกพร่อง แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับอิทธิพลและผลกระทบของการสื่อสารดิจิทัล ที่สอดคล้องกับหัวข้อวิจัย มีดังนี้

พิชญ์ เพชรคำ (2557: 1) ได้ศึกษาเรื่อง “พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือของวัยรุ่นไทยที่มีผลกระทบด้านลบต่อตนเองและสังคม” การศึกษาคือ กลุ่มวัยรุ่นใช้โทรศัพท์มือถือที่มีอายุระหว่าง 16-26 ปีในเขตกรุงเทพมหานคร โดยกลุ่มตัวอย่างมีวัตถุประสงค์และลักษณะการใช้คือ application facebook ส่วนใหญ่ใช้ติดต่อกับเพื่อน ระยะเวลาในการใช้คือ ระยะเวลา 6-10 นาทีต่อครั้ง ส่วนผลกระทบด้านลบจากการใช้คือ ก่อให้เกิดการติดเกม และแนวโน้มระดับความสัมพันธ์ของคนในสังคมเริ่มลดลงจากพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือคือการพูดคุยปากต่อปากกันน้อยลง

ภวดา วงศ์สาพู (2556: 3) ได้ศึกษาเรื่อง “ผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ในจังหวัดเชียงใหม่” ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ผลกระทบด้านลบจากการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือด้านความบันเทิงได้แก่ ได้รับความสนุกสนาน ได้ติดตามข่าวสารต่างๆ เห็นข้อความของเพื่อนๆ ที่ตลกๆ ได้เล่นเกม ได้รับความเพลิดเพลินและคลายเครียด ด้านความสัมพันธ์ ได้แก่ ปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนมากขึ้นได้ทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่ๆ และได้เจอเพื่อนที่ไม่ได้เจอกันมานานผลกระทบด้านลบ ด้านการศึกษา ได้แก่ ขาดสมาธิขณะเรียนหนังสือ จัดสรรเวลาให้กับการเรียนน้อยลงและไม่เข้าใจในเนื้อหาวิชาที่อาจารย์กำลังสอนอยู่ ด้านสุขภาพ เรียงตามค่าเฉลี่ยได้แก่ มีอาการตาพร่า ปรับระยะภาพไม่ชัด มีอาการปวดนิ้วมือและมีอาการปวดหัว ด้านความสัมพันธ์ ได้แก่ ติดอยู่กับสังคมออนไลน์ ทำให้ไม่สนใจสิ่งรอบข้างเป็นการสนทนาโดยใช้สื่อแทนคำพูด ด้านเศรษฐกิจ ได้แก่ มีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้นจากการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือ

ธนิกานต์ มาฆะศิริรานนท์ (2545: 2) ได้ศึกษาเรื่อง “พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการเสพติดอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย” จากการศึกษาพบว่าผู้ที่เสพติดจะตระหนักถึงภาวะการเสพติดแต่ไม่สามารถลดหรือหยุดใช้ได้ ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าปัจจัยทางจิตวิทยานั้นเป็นสาเหตุสำคัญที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมการเสพติดเมื่อเปรียบเทียบกับ

ระหว่างผู้ที่เสพติดและไม่เสพติด พบว่าผู้ที่เสพติดนั้นจะประสบกับปัญหาทางจิตใจ ปัญหาความสัมพันธ์ทางสังคมและมีแนวโน้มที่จะเสพติดสิ่งอื่นๆ มาก่อนมากกว่าผู้ที่ไม่เสพติด

ภาคสรุป

จากการตรวจเอกสารเกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎี การศึกษาการวิจัยเรื่อง “การเสพติดสมาร์ท โฟน ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่” สามารถสรุปได้ว่า สมาร์ทโฟนเข้ามามีบทบาทและกลายเป็นอีกหนึ่งปัจจัยในชีวิตประจำวัน เพราะสมาร์ทโฟนมีความสามารถที่เพิ่มขึ้นมากกว่า โทรศัพท์มือถือธรรมดาที่ใช้เพียงการโทรเข้า – ออก ถือเป็นคอมพิวเตอร์ขนาดพกพา ซึ่งมีความสามารถในการเชื่อมต่อรับส่งข้อมูลในโลกอินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์อื่นๆ จึงกลายเป็นกระแสนิยมของเด็กไทยที่ต้องใช้โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน ทุกวันนี้หันไปทางใดก็จะเห็นทุกคนล้วนมีสมาร์ทโฟน และด้วยคุณสมบัติขั้นเลิศ ส่งผลให้พกพาไปทุกที่ แชนทุกเวลาไม่เว้นแม้แต่ในห้องเรียน ซึ่งจะเห็นได้ชัดว่านักศึกษามีพฤติกรรมเปลี่ยนไป ไม่ตั้งใจเรียน ไม่สนใจในการเรียนขาดสมาธิ พอถึงเวลาสอบก็ทำไม่ได้ และส่งผลกระทบต่อสุขภาพทางด้านร่างกายและจิตใจอีกด้วย

การเปิดรับสื่อจึงเป็นส่วนหนึ่งที่เป็นเหมือนการเปิดรับสื่อต่างๆ เข้ามายังนักศึกษา และการสนใจอยากรู้จึงทำให้เกิดการเปิดรับ เพื่อไปสู่การรับรู้สิ่งใหม่ในการใช้สื่อนั้นผู้รับสารจะใช้สื่อใดก็ตามจะมีการเลือกและการแสวงหาเพื่อให้สามารถตอบสนองความต้องการของตนได้ ดังนั้นการเปิดรับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีก่อให้เกิดการพัฒนาด้านการสื่อสารและมีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมสื่อสารของมนุษย์ ได้แก่ ช่วยให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันได้ทันที เอื้ออำนวยต่อการสื่อสารแบบสองทาง การสื่อสารดำเนินไปโดยอิสระมากขึ้น สามารถสื่อสารได้ทั้งในระยะใกล้และระยะไกลโดยไม่มีขีดจำกัด สามารถเชื่อมโยงข้อมูลไปยังผู้สื่อสารไม่จำกัดจำนวนที่อยู่ตามสถานที่ต่าง ๆ เนื้อหาข่าวสารมีหลากหลายประเภทและเจาะลึกมากขึ้น เปิดโอกาสให้สมาชิกในสังคมสื่อสารได้อย่างกว้างขวางและทั่วถึง มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลหรือใช้ข้อมูลมากขึ้น

รูปแบบพฤติกรรมซ้ำๆ ที่ทำซ้ำไปมาทำให้บุคคลนั้นเกิดเป็นพฤติกรรมเสพติดขึ้นมา การเสพติดเป็นอาการที่ถูกครอบงำ และหมกมุ่น เป็นพฤติกรรมย้ำคิดย้ำทำ (obsessive- compulsive disorder) โดยภาวะที่หมกมุ่นและถูกครอบงำนี้ เป็นการที่บุคคลถูกครอบงำทางความคิด และการกระทำจากพฤติกรรมเสพติด ทำให้บุคคลสูญเสียเวลาในชีวิต เกิดความระทมทุกข์ และมีผลกระทบต่อชีวิตประจำวันของบุคคล (APA, 1994 อ้างใน ธนิกานต์ มาชะศิรินันท์, 2545)

การใช้สิ่งเสพติดนั้นก่อให้เกิดผลกระทบในหลายๆ ด้าน ทั้งด้านสุขภาพร่างกาย จิตใจและอารมณ์ ความสัมพันธ์ในสังคม การเรียน อาชีพการงาน การเงิน และส่งผลต่อบุคคลรอบข้างการเสพติดนั้นทำให้บุคคลเกิดความรู้สึกแปลกแยก ขาดสิ่งยึดเหนี่ยวในชีวิต เกิดความกดดันที่มากขึ้น ซึ่งการเสพติดนั้นจะส่งผลกระทบต่อปัญหาทางด้านอารมณ์และจิตใจของผู้เสพติดรุนแรงยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ยังมุ่งศึกษาการใช้เทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดจะเป็นตัวควบคุม ชัดเจน หล่อหลอม และกำหนดให้บุคคลในสังคมคิด (think) รู้สึก (feel) และกระทำ (act) จากสมาร์ทโฟนที่กำหนดพฤติกรรมเสพติดจากปัจจัยหลายๆ อย่างที่ทำให้มีการเสพติดสมาร์ทโฟนเกิดขึ้น

ทฤษฎีแลกเปลี่ยนทางสังคม (Social Exchange Theory) ใช้อธิบายว่าทำไมคนจึงตัดสินใจกระทำสิ่งใดหรือตัดสินใจซื้อสิ่งต่างๆ (purchase decision) คือ คนเราจะแสดงบทบาทเพื่อให้ได้ประโยชน์สูงสุดและลงทุนน้อยที่สุด

ส่วน TAM คือ แบบจำลองที่ใช้อธิบาย/สร้างความเข้าใจกระบวนการที่บุคคลยอมรับ และใช้เทคโนโลยีใหม่ มีปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับเทคโนโลยี ปัจจัยหลักที่สำคัญคือ 1) Perceived Usefulness: PU คือระดับความเชื่อของบุคคลที่คิดว่าเทคโนโลยีใหม่จะมีประโยชน์ต่อการเพิ่มประสิทธิภาพของงานมากน้อยเพียงใด 2) Perceived Ease of Use: PEOU คือ ระดับความเชื่อของบุคคลว่าเทคโนโลยีใหม่จะทำให้การทำงานง่ายขึ้น ใช้เวลาน้อยลง ไม่ต้องใช้ความพยายามมาก

TPB เป็นทฤษฎีอธิบายการเชื่อมโยงระหว่างความเชื่อกับพฤติกรรม/นำมาใช้มากในการโฆษณา/ประชาสัมพันธ์/และการดูแลสุขภาพ การรณรงค์เพียงให้รับรู้อย่างเดียว ไม่มีพลังพอจะช่วยให้เปลี่ยนพฤติกรรม ต้องเปลี่ยนเจตคติ/มีความรู้ ความสามารถพอ/และใช้แรงกดดันจากสังคมช่วย

อีกทั้ง ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ (the use and gratification theory) ซึ่งจะเน้นและให้ความสำคัญกับผู้รับสารในฐานะที่เป็นผู้เลือกใช้สื่อประเภทต่างๆ และเลือกรับเนื้อหาข่าวสาร เพื่อสนองความต้องการของตนเอง เป็นการศึกษาผู้รับสารเกี่ยวกับสถานะทางสังคมและจิตใจ ซึ่งก่อให้เกิดความต้องการจำเป็นของบุคคลและมีความคาดหวังจากสื่อมวลชนหรือแหล่งข่าวสารอื่นๆ แล้วนำไปสู่การเปิดรับสื่อในรูปแบบต่าง ๆ กันอันก่อให้เกิดผล คือการได้รับความพึงพอใจตามที่ต้องการ และผลอื่นๆ ที่ตามซึ่งอาจจะไม่ใช่ผลที่ตั้งเจตนาไว้ก็ได้

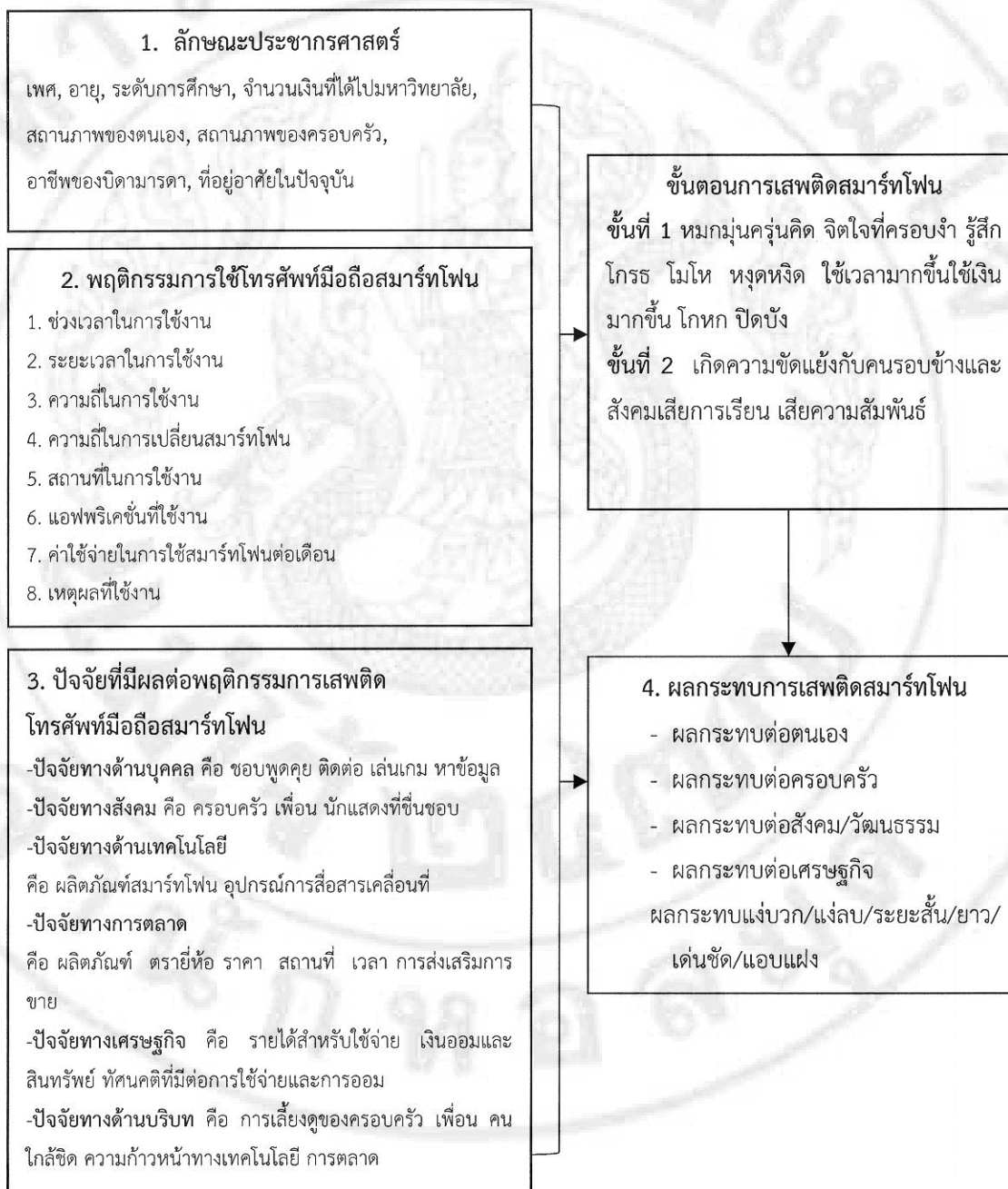
จึงเกิดผลกระทบมากมาย ตั้งแต่ปัญหาระยะสั้น/ยาว/เด่นชัด แอบแฝง ตั้งแต่ปัญหาระยะสั้น/ยาว/เด่นชัด แอบแฝง

พฤติกรรมในการใช้สมาร์ทโฟนของนักศึกษาจึงเป็นการกระทำที่แสดงออกของการตอบสนองสิ่งกระตุ้นซึ่งการกระทำที่แสดงออกมานั้นมีทั้งที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์พฤติกรรมหรือการแสดงออกนั้นสามารถวัดได้ทั้งนี้เป็นการแสดงออกที่สังเกตได้และสังเกตไม่ได้ เนื่องจากนักศึกษาแต่ละคนแตกต่างกันออกไปด้วยลักษณะประชากรศาสตร์หรือปัจจัยต่างๆ พฤติกรรมเป็นสิ่งที่เราควรศึกษา

ผู้วิจัยเห็นว่าจากการตรวจสอบเอกสารเบื้องต้น ประกอบกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สามารถที่จะนำมาเป็นตัวแปรที่อิสระและตัวแปรตาม ดังนี้

กรอบแนวความคิดในการวิจัย

ตัวแปรต้น



ภาพที่ 3 กรอบแนวความคิดในการวิจัย

บทที่ 3

วิธีการวิจัย

การศึกษาเรื่อง การเสพติดสารพิษของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) โดยแบบสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) เป็นเครื่องมือในการวิจัยเก็บข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนดวิธีการวิจัย ดังนี้

สถานที่ดำเนินการวิจัย

สถานที่ดำเนินงานวิจัยในครั้งนี้ คือ สถานศึกษาระดับอุดมศึกษา (มหาวิทยาลัย) ทั้งที่อยู่ในมหาวิทยาลัยรัฐบาลและมหาวิทยาลัยเอกชน ในจังหวัดเชียงใหม่

ประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้คือนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่

การเก็บข้อมูลในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งมีทั้งหมด 7 มหาวิทยาลัย มีจำนวนทั้งหมด 85,843 คน (ข้อมูลจาก: ฝ่ายทะเบียน) มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ พ.ศ.2557, มหาวิทยาลัยแม่โจ้ พ.ศ. 2557, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ พ.ศ. 2557, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เขตพื้นที่ภาคพายัพ พ.ศ. 2557, มหาวิทยาลัยฟาร์อีสเทิร์น พ.ศ. 2557, มหาวิทยาลัยนอร์ท-เชียงใหม่ พ.ศ. 2557, มหาวิทยาลัยพายัพ พ.ศ. 2557 แจกแจงได้ดังนี้

ตารางที่ 1 จำนวนประชากรแยกตามมหาวิทยาลัยในจังหวัดเชียงใหม่

รายชื่อมหาวิทยาลัย	จำนวนประชากร
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่	24,345
มหาวิทยาลัยแม่โจ้	17,313
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	28,636
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เขตพื้นที่ภาคพายัพ	8,084
มหาวิทยาลัยฟาร์อีสเทิร์น	1,294
มหาวิทยาลัยนอร์ท-เชียงใหม่	1,231
มหาวิทยาลัยพายัพ	4,940
รวม	85,843

ที่มา: สารสนเทศอุดมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (2557: ระบบออนไลน์)

2. กลุ่มตัวอย่างและการสุ่มตัวอย่าง

วิธีการสุ่มตัวอย่างครั้งนี้ใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบอิงทฤษฎีความน่าจะเป็น(probability sampling) ด้วยวิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (multi-stage sampling) ด้วยวิธีดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 แบ่งกลุ่มตัวอย่างมหาวิทยาลัยจากมหาวิทยาลัยทั้งหมดในจังหวัดเชียงใหม่จาก 7 มหาวิทยาลัย เป็น 2 ส่วนคือ มหาวิทยาลัยเอกชนและมหาวิทยาลัยรัฐบาลแล้วสุ่มมหาวิทยาลัยเอกชน 1 แห่งและมหาวิทยาลัยรัฐบาล 2 แห่งด้วยการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบง่าย (simple random sampling) ด้วยวิธีการจับฉลาก (lottery method) โดยการจับฉลากทั้งหมด 3 ครั้ง มหาวิทยาลัยที่ได้เป็นกลุ่มตัวอย่าง คือ มหาวิทยาลัยรัฐบาล ได้ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ และมหาวิทยาลัยแม่โจ้ มหาวิทยาลัยเอกชน ได้แก่ มหาวิทยาลัยพายัพ

ตารางที่ 2 จำนวนประชากรแยกตามมหาวิทยาลัยของกลุ่มตัวอย่างในจังหวัดเชียงใหม่

รายชื่อมหาวิทยาลัย	จำนวนประชากร
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่	24,345
มหาวิทยาลัยแม่โจ้	17,313
มหาวิทยาลัยพายัพ	4,940
รวม	50,889

ที่มา: สารสนเทศอุดมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (2557: ระบบออนไลน์)

ขั้นที่ 2 ในการวิจัยครั้งนี้มีจำนวนประชากรทั้งหมด 85,843 คน และจำนวนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 50,889 คนจาก 3 มหาวิทยาลัย โดยใช้ตาราง Yamane (1960 อ้างถึงใน สุวิมล ติรภานันท์, 2551) เลือกกลุ่มตัวอย่างเพียง 2% จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ผู้วิจัยแจกแบบทดสอบเพื่อวัดระดับความเสถียรของกลุ่มตัวอย่าง โดยแจกแบบทดสอบแยกตามมหาวิทยาลัยจำนวน 20 คนรวมทั้งหมด 60 คน

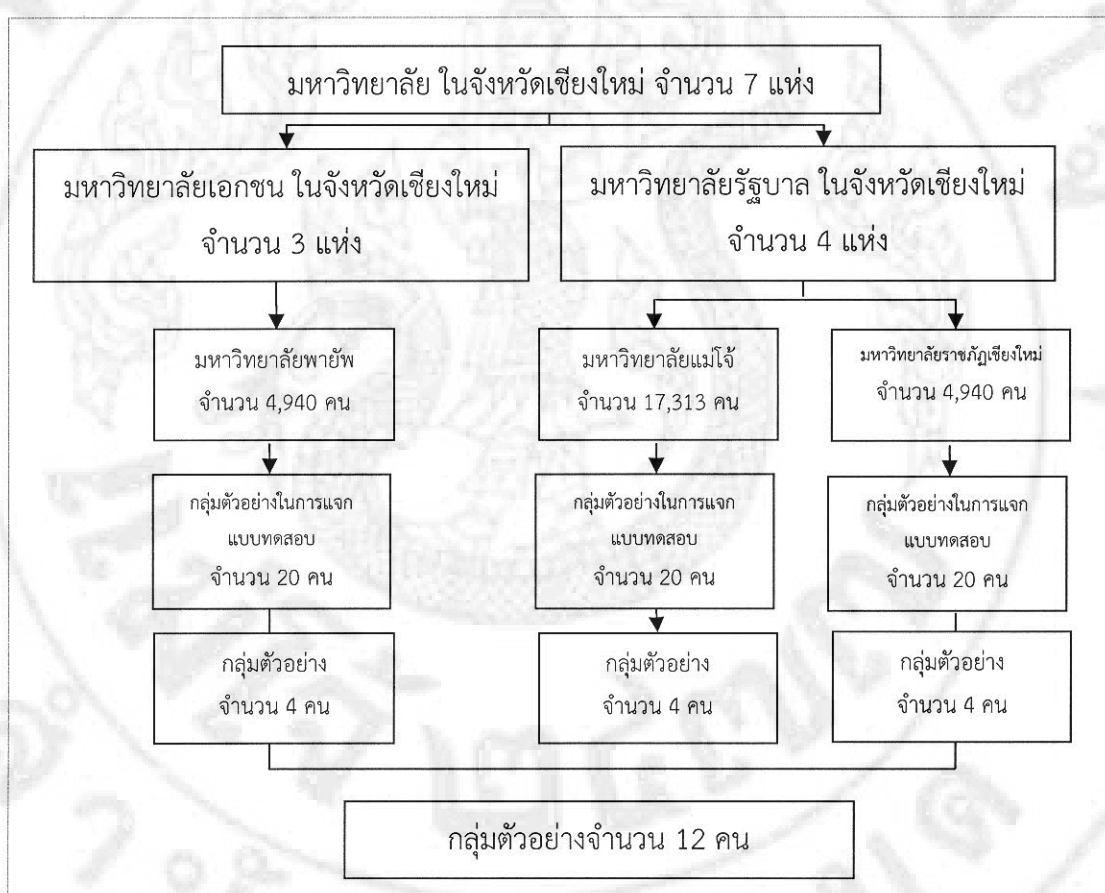
ตารางที่ 3 จำนวนกลุ่มตัวอย่างแยกตามมหาวิทยาลัยในจังหวัดเชียงใหม่

รายชื่อมหาวิทยาลัย	จำนวนการสุ่มตัวอย่าง
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่	20
มหาวิทยาลัยแม่โจ้	20
มหาวิทยาลัยพายัพ	20
รวม	60 ตัวอย่าง

ขั้นที่ 3 เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) โดยคัดเลือกจากแบบทดสอบที่เก็บมาและสุ่มหากลุ่มตัวอย่างจากแบบทดสอบแบ่งเป็นมหาวิทยาลัยละ 4 คนโดยคัดจากกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมสารสนเทศสมาร์ทโฟนในระดับน้อย 4 คน และเสถียรมาก 8 คน รวมทั้งหมด 12 คน โดยเก็บกลุ่มเสถียรมากกว่า เนื่องจากต้องการทราบถึงปัญหาการเสถียรเพื่อนำมาหาวิธีการแก้ไข

ตารางที่ 4 จำนวนการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแยกตามมหาวิทยาลัยในจังหวัดเชียงใหม่

รายชื่อมหาวิทยาลัย	จำนวนการสุ่มตัวอย่าง
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่	4
มหาวิทยาลัยแม่โจ้	4
มหาวิทยาลัยพายัพ	4
รวม	12 ตัวอย่าง



ภาพที่ 4 แสดงขั้นตอนการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพโดยใช้กลุ่มตัวอย่าง จากวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) จำนวน 12 คน โดยคัดจากกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟนในระดับน้อย 4 คน และเสพติดมาก 8 คน โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่มดังนี้

ตารางที่ 5 จำนวนกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่

กลุ่มตัวอย่าง	พฤติกรรมการเล่น	จำนวน
นักศึกษาระดับอุดมศึกษา	เล่นน้อย	4
	เล่นมาก	8
รวม (คน)		12

นักศึกษาระดับอุดมศึกษาจำนวน 12 คน โดยแบ่งตามเกณฑ์การเล่นสมาร์ทโฟน ได้แก่ ความถี่และระดับการเล่น โดยใช้การเกณฑ์ เด็กที่ใช้เวลาเล่นสมาร์ทโฟนมีการใช้งานโดยเฉลี่ย 6.6 ชั่วโมงต่อวันเท่ากับการเล่นสมาร์ทโฟน (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2557: ระบบออนไลน์) ดังนี้

ตารางที่ 6 เกณฑ์การวัดพฤติกรรมการเล่นสมาร์ทโฟน

ขั้นตอนการเล่น	เพศ	ชาย / หญิง
เล่นน้อย		
ขั้นที่ 1 หมกมุ่นครุ่นคิด จิตใจที่ครอบงำ รู้สึกโกรธ โมโห หงุดหงิด ใช้เวลามากขึ้นใช้เงินมากขึ้น โกหก ปิดบัง ความถี่ 5 - 7 ชั่วโมงต่อวัน		4
เล่นมาก		
ขั้นที่ 2 เกิดความขัดแย้งกับคนรอบข้างและสังคม เสียการเรียน เสียความสัมพันธ์ ความถี่ มากกว่า 8 ชั่วโมงต่อวัน		8
รวม		12 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพจะใช้แบบสัมภาษณ์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยการสัมภาษณ์ปลายเปิดแบบเจาะลึก (in-depth interview) อย่างไม่เป็นทางการ (informal interview) เพื่อโอกาสให้ผู้ตอบแบบสอบถามได้แสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างในเชิงคุณภาพ ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้สร้างขึ้นโดยผู้วิจัยสร้างขึ้นมาจากการค้นคว้าแนวทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่ศึกษาและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ซึ่งจะใช้เป็นแนวทางเบื้องต้นในการสัมภาษณ์แบ่งเป็น 4 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ลักษณะทั่วไปของประชากรศาสตร์นักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ โดยรูปแบบของคำถามเป็นรูปแบบคำถามปลายเปิด (open-ended questions) ได้แก่ เพศ, อายุ, ระดับการศึกษา, จำนวนเงินที่ได้ไปมหาวิทยาลัย, สถานภาพของตนเอง, สถานภาพของครอบครัว, อาชีพของบิดามารดา, ที่อยู่อาศัยในปัจจุบัน

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเสพติดสมาร์ตโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ แบ่งออกเป็นประเภทของพฤติกรรมได้ 8 อย่าง โดยรูปแบบของคำถามเป็นคำถามปลายเปิด (open-ended questions) ได้แก่

1. ความถี่ในการเปลี่ยนสมาร์ตโฟน
2. ช่วงเวลาในการใช้งาน
3. ระยะเวลาในการใช้งาน
4. ความถี่ในการใช้งาน
5. สถานที่ในการใช้งาน
6. แอปพลิเคชันที่ใช้ใช้งาน
7. ค่าใช้จ่ายในการใช้สมาร์ตโฟนต่อเดือน
8. เหตุผลที่ใช้ใช้งาน

ตอนที่ 3 ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ตโฟนต่อนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ โดยรูปแบบของคำถามเป็นคำถามปลายเปิด (open-ended questions)

1. ปัจจัยทางด้านบุคคล คือ ชอบพูดคุย ติดต่อ เล่นเกม หาข้อมูล
2. ปัจจัยทางสังคม คือ ครอบครัว เพื่อน นักแสดงที่ชื่นชอบ
3. ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี คือ ผลิตภัณฑ์สมาร์ตโฟน อุปกรณ์การสื่อสารเคลื่อนที่
4. ปัจจัยทางการตลาด คือ ตรายี่ห้อ ราคา สถานที่ เวลา การส่งเสริมการขาย
5. ปัจจัยทางเศรษฐกิจ คือ รายได้ เงินออม เจตคติที่มีต่อการใช้จ่ายและการออม

6. ปัจจัยทางด้านบริบท คือ การเลี้ยงดูของครอบครัว เพื่อน คนใกล้ชิด ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี

ตอนที่ 4 ผลกระทบการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ โดยรูปแบบของคำถามเป็นคำถามปลายเปิด (open-ended questions) ได้แก่

1. ผลกระทบต่อตนเอง
2. ผลกระทบต่อครอบครัว
3. ผลกระทบต่อสังคม/วัฒนธรรม
4. ผลกระทบต่อเศรษฐกิจ
5. ผลกระทบแง่บวก/แง่ลบ/ระยะสั้น/ยาว/เด่นชัด/แอบแฝง

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ เครื่องบันทึกเสียง กล้องบันทึกภาพและการจดบันทึก สื่อออนไลน์ เป็นต้น เพื่อบันทึกรายละเอียดการสัมภาษณ์เชิงลึก ต่อจากนั้นได้นำข้อมูลมาแยกแยะ จัดเป็นหมวดหมู่เพื่อสะดวกต่อการวิเคราะห์ข้อมูล

การทดสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) ที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ สามารถวัดและเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาในประเด็นต่างๆ ที่กำหนด ผู้วิจัยจึงได้นำเครื่องมือดังกล่าวไปทดสอบความเที่ยงตรง (validity) ของแบบสัมภาษณ์ (interview) ที่สร้างขึ้น เพื่อให้สามารถวัดได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยขั้นตอนในการทดสอบเครื่องมือมีดังนี้

1. การตรวจสอบความเที่ยงตรง (validity) โดยสร้างแบบสัมภาษณ์ (interview) ตามแนวทางการตรวจสอบเอกสารให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกรอบแนวความคิดการวิจัยเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณาตรวจสอบ แก้ไขความถูกต้อง ภาษา เนื้อหา และความเหมาะสม ความตรงประเด็นและเนื้อหา (content validity) การสื่อความหมายที่ชัดเจนและครอบคลุมทุกวัตถุประสงค์ จากนั้นนำไปแก้ไขปรับปรุงให้มีความเหมาะสมและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น เพื่อเป็นแบบสัมภาษณ์ (interview) ที่สามารถสื่อความหมายตรงกันระหว่างผู้วิจัยและผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ได้อย่างชัดเจน

2. การทดสอบความเชื่อมั่น (reliability) ผู้วิจัยนำแบบสัมภาษณ์ (interview) ที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้วจากคณะอาจารย์ที่ปรึกษาในการวิจัยไปทดสอบกับกลุ่มที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจริง จำนวน 12 คน หลังจากนั้นนำวิเคราะห์ข้อคำถาม ปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม พร้อมนำไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาอีกครั้ง จึงนำไปใช้เก็บข้อมูลจริง

3. การตรวจสอบแบบสามเส้า (triangulation) เป็นการตรวจสอบแหล่งที่มาของข้อมูลที่ผู้วิจัยได้มาในด้านเวลา สถานที่ และบุคคล เพื่อพิจารณาว่าข้อมูลที่ผู้วิจัยได้มาจากกลุ่มตัวอย่างนั้นถูกต้องหรือไม่หากผู้วิจัยเก็บข้อมูลต่างเวลา ต่างสถานที่ และกลุ่มตัวอย่างหลายคนจะยังได้ข้อมูลเหมือนเดิมหรือไม่

การตรวจสอบแหล่งของข้อมูล แหล่งที่จะพิจารณาในการตรวจสอบ ได้แก่

แหล่งเวลา หมายถึง ถ้าข้อมูลต่างเวลากันจะเหมือนกันหรือไม่

แหล่งสถานที่ หมายถึง ถ้าข้อมูลต่างสถานที่กันจะเหมือนกันหรือไม่

แหล่งบุคคล หมายถึง ถ้าบุคคลผู้ให้ข้อมูลเปลี่ยนไป ข้อมูลจะเหมือนเดิมหรือไม่

3.1 ผู้สัมภาษณ์สร้างความสัมพันธ์อันดีต่อผู้ให้สัมภาษณ์ เพื่อให้เกิดความไว้วางใจในตัวผู้ทำการวิจัยซึ่งมีผลต่อความถูกต้องและเป็นจริงของข้อมูล

3.2 การยืนยันความถูกต้องของข้อมูล (member checking) โดยการนำเสนอข้อมูลจากการสัมภาษณ์ที่ได้จดบันทึกอย่างละเอียดและอธิบายอย่างชัดเจนนำกลับไปให้ผู้ให้สัมภาษณ์ยืนยันความถูกต้องของข้อมูลว่าข้อมูลเป็นจริงตรงกับความรู้สึกของผู้ให้สัมภาษณ์หรือไม่

3.3 ตรวจสอบความไว้วางใจได้ของข้อมูล (dependability) โดยการนำข้อมูลไปตรวจสอบกับอาจารย์ที่ปรึกษางานนิพนธ์เพื่อยืนยันความถูกต้องตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการศึกษา

3.4 ความสามารถในการนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้ (transferability) โดยการเขียนระเบียบวิธีการวิจัย การวิเคราะห์ข้อมูล และบริบทที่ต้องการศึกษาอย่างชัดเจนเพื่อเป็นการเพิ่มความน่าเชื่อถือของการวิจัยในการที่จะนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้ต่อไป

3.5 การยืนยันผลการวิจัย (conformability) โดยการที่ผู้วิจัยจะเก็บเอกสารต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยไว้เป็นอย่างดี พร้อมสำหรับการตรวจสอบ (audit trail) เพื่อยืนยันว่าข้อมูลที่ได้ไม่มีความลำเอียงหรือเกิดจากการคิดขึ้นของผู้วิจัย

การรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลด้วยตนเอง เพื่อให้ได้ข้อมูลที่น่าเชื่อถือ และครอบคลุมให้มากที่สุด โดยมีขั้นตอนในการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

1. การเข้าสนาม

เนื่องจากว่าผู้วิจัยต้องการข้อมูลที่เป็นความจริงให้มากที่สุด ในการเก็บข้อมูลในภาคสนามนี้ ผู้วิจัยได้เข้าไปมีบทบาทและส่วนร่วมให้ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง ในการกำหนดบทบาทของผู้วิจัยนั้น อาจมีทั้ง 2 ลักษณะคือ ทั้งที่ไม่บอกว่าเป็นใคร (cover role) และทั้งที่บอกว่าเป็นใคร (overt role)

ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ว่า ควรหรือไม่ควร และการสร้างความสัมพันธ์กับกลุ่มตัวอย่าง การสร้างความสัมพันธ์ที่ดีไม่ได้หมายถึงการรู้จักชื่อ รู้จักหน้าตา แต่หมายถึงการผูกมิตรไมตรีจนกระทั่งผู้ให้ข้อมูลนั้นคิดว่าเราเป็นเพื่อนสนิทสนม และกล้าที่เปิดใจคุยกับผู้วิจัย จากนั้นอาจจะเริ่มขยายความสัมพันธ์มากขึ้นเรื่อยๆ กับกลุ่มตัวอย่าง

2. การสังเกตและจดบันทึก

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (participant observation) คือการเข้าไปมีส่วนร่วมในการใช้สมาร์ทโฟน รวมถึงผู้ที่ได้รับผลกระทบจากการเสพติดสมาร์ทโฟนด้วย เช่น การแลก ID line ขอเป็นเพื่อนใน facebook เป็นต้น เพื่อจะให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายให้มากที่สุด แล้วทำการสังเกตการณ์และจดบันทึกข้อมูล

3. การจดบันทึกภาคสนาม

หลังจากที่ได้มีการสนทนากับกลุ่มตัวอย่าง แล้วสร้างความสัมพันธ์กันอย่างสนิทสนมกันมากแล้ว ขั้นตอนต่อไปในการเก็บข้อมูลในภาคสนามนั้นก็คือการจดบันทึก ซึ่งเป็นการสังเกตการณ์อย่างเข้มข้นและป้องกันการลืม ในการจดบันทึกแต่ละครั้งที่เสร็จสิ้นการสนทนา ผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้มาทำการสรุปทุกครั้งเพื่อทบทวนและป้องกันการลืม

4. การสัมภาษณ์

ผู้วิจัยได้แบ่งการสัมภาษณ์ออกเป็น 2 ชนิด

1. การสัมภาษณ์แบบเป็นทางการหรือกึ่งทางการ (formal or semi formal interview) เป็นลักษณะคล้ายๆ กับการใช้แบบสอบถามในการสัมภาษณ์เพียงแต่ไม่มีการกรอแบบสอบถาม แต่จะเป็นการพูดคุยซักถามแทน ในการสัมภาษณ์นั้นผู้วิจัยได้เตรียมแบบสัมภาษณ์ซึ่งมีคำถามโดยละเอียดเตรียมไว้ โดยการถามจะถามเรียงไปตามลำดับที่กำหนดในแบบสัมภาษณ์

2. การสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก (key-information interview) เป็นสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างด้านต่างๆ เช่นผลกระทบเชิงบวกได้แก่ การเรียนรู้, การติดต่อสื่อสาร, ผลกระทบเชิงลบ ได้แก่ สุขภาพเสีย, เสียค่าใช้จ่าย, ตลอดจนผลกระทบที่แอบแฝงและผลกระทบต่อเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม เป็นต้น

ขั้นตอนการสัมภาษณ์โดยเริ่มต้นจากการแนะนำตัวเอง การชี้แจงวัตถุประสงค์ของการสัมภาษณ์ ตลอดจนการแสดงเอกสารที่ระบุตัวตนของผู้วิจัย แล้วจึงเริ่มสัมภาษณ์แบบเป็นทางการสร้างความสนิทกันก่อนและสร้างความไว้วางใจ

5. เทคนิคที่ใช้ในการสัมภาษณ์

1. ให้ความสำคัญต่อผู้ให้ข้อมูล โดยการให้เกียรติ ความทัดเทียมในการเป็นมนุษย์
2. รักษาเวลาในการเก็บข้อมูล โดยจะใช้เวลาทุกนาทีอย่างมีคุณค่าให้มากที่สุด
3. ทุกครั้งก่อนที่จะมีการไปสัมภาษณ์ ผู้วิจัยจะมีการวางแผนไว้เป็นอย่างดี รอบคอบในการเก็บข้อมูลในแต่ละครั้ง
4. มีความระมัดระวังในเรื่องของการใช้ภาษา เพราะคำพูดบางประโยคอาจจะไปทำร้ายจิตใจผู้ให้ข้อมูลได้
5. ใช้คำถามเดิมซ้ำๆมากขึ้น โดยการเปลี่ยนถ้อยคำใหม่ เพราะการถามซ้ำจะช่วยให้ได้คำตอบที่ชัดเจน ได้รับความคิดเห็นของผู้ให้ข้อมูลเพิ่มขึ้น
6. ใช้เทคนิคการหยุดเงียบ หรือรอคอยระหว่างที่ไม่มีคำตอบจากผู้ให้ข้อมูล เทคนิคนี้ต้องให้ความใจเย็นสูงมากในการรอคำตอบ แต่การเงียบเพื่อรอคำตอบ ก็จะทำให้ผู้ให้ข้อมูลต้องตอบคำถามนั้นออกมาในที่สุด

6. การใช้ข้อมูลเอกสาร

แหล่งข้อมูลอีกหนึ่งทางนอกเหนือจากการสัมภาษณ์ภาคสนามแล้ว นั่นก็คือ แหล่งข้อมูลเอกสาร เพราะข้อมูลบางอย่างนั้นหาไม่ได้จากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้จำแนกชนิดของข้อมูลเอกสารออกเป็น 2 ชนิด ดังนี้

1. สถิติและการลงบันทึกการเข้ามารักษาผู้ที่มีอาการและสาเหตุที่ได้รับผลกระทบจากการใช้สมาร์ทโฟน ตามโรงพยาบาลหรือคลินิกต่างๆ ในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่ เป็นต้น
2. ข่าวตามสื่อออนไลน์และสื่อรูปแบบอื่นๆ ที่นำเสนอถึงผู้ที่ได้รับผลกระทบจากการใช้สมาร์ทโฟน เป็นต้น

การวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อศึกษา “การเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่” เมื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้นำข้อมูลดังกล่าวมาเพื่ออธิบายข้อมูล ดังนี้

ตอนที่ 1 ลักษณะทั่วไปของประชากรศาสตร์นักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ ตามตัวแปรเพศ, อายุ, ระดับการศึกษา, จำนวนเงินที่ได้ไปมหาวิทยาลัย, สถานภาพของตนเอง, สถานภาพของครอบครัว, อาชีพของบิดามารดา, ที่อยู่อาศัยในปัจจุบันวิเคราะห์โดยใช้อุปนัย (analytic

induction) เพื่ออธิบายข้อมูล การจัดหมวดหมู่ และนำเสนอผลในรูปตารางประกอบความเรียงและการพรรณนา

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาจังหวัดเชียงใหม่ แบ่งออกเป็นประเภทของพฤติกรรมได้ 8 อย่าง ได้แก่

1. ความถี่ในการเปลี่ยนสมาร์ทโฟน
2. ช่วงเวลาในการใช้งาน
3. ระยะเวลาในการใช้งาน
4. ความถี่ในการใช้งาน
5. สถานที่ในการใช้งาน
6. แอปพลิเคชันที่ใช้
7. ค่าใช้จ่ายในการใช้สมาร์ทโฟนต่อเดือน
8. เหตุผลที่ใช้

ใช้วิเคราะห์ข้อมูลโดยการอุปนัย (analytic induction) เพื่ออธิบายข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ นำข้อมูลมาวิเคราะห์ถึงพฤติกรรมการเสพติด เหตุผลในการใช้สมาร์ทโฟนรวมถึงขั้นตอนในการเสพติด และผลกระทบที่เกิดขึ้นโดยการเขียนเป็นเชิงพรรณนา

ตอนที่ 3 ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟนต่อนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ ได้แก่

1. ปัจจัยทางด้านบุคคล คือ ชอบพูดคุย ติดต่อกับเพื่อน เล่นเกม หาข้อมูล
 2. ปัจจัยทางสังคม คือ ครอบครัว เพื่อน นักแสดงที่ชื่นชอบ
 3. ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี คือ ผลิตภัณฑ์สมาร์ทโฟน อุปกรณ์การสื่อสารเคลื่อนที่
 4. ปัจจัยทางการตลาด คือ ตรายี่ห้อ ราคา สถานที่ เวลา การส่งเสริมการขาย
 5. ปัจจัยทางเศรษฐกิจ คือ รายได้ เงินออม เจตคติที่มีต่อการใช้จ่ายและการออม
 6. ปัจจัยทางด้านบริบท คือ การเลี้ยงดูของครอบครัว เพื่อน คนใกล้ชิด
- ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี

ใช้วิเคราะห์ข้อมูลโดยการอุปนัย (analytic induction) เพื่ออธิบายข้อมูลเกี่ยวกับ ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ ใช้การวิเคราะห์เรียงลำดับ หาค่าเฉลี่ย ปัจจัยต่างๆ ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟน นำเสนอผลโดยการเขียนเชิงพรรณนา

ตอนที่ 4 ผลกระทบการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาจังหวัดเชียงใหม่
ได้แก่

1. ผลกระทบต่อตนเอง
2. ผลกระทบต่อครอบครัว
3. ผลกระทบต่อสังคม/วัฒนธรรม
4. ผลกระทบต่อเศรษฐกิจ
5. ผลกระทบแง่บวก/แง่ลบ/ระยะสั้น/ยาว/เด่นชัด/แอบแฝง

ใช้วิเคราะห์ข้อมูลโดยการอุปนัย (analytic induction) เพื่ออธิบายข้อมูลเกี่ยวกับ ผลกระทบการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่เรียงลำดับ หาค่าเฉลี่ย นำเสนอผลโดยการเขียนเชิงพรรณนา

แนวทางการรายงานผลการวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อศึกษา “การเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่” โดยใช้แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) เป็นเครื่องมือในการวิจัยเก็บข้อมูล ผู้ดำเนินงานวิจัยได้รายงานผลการวิจัยโดยยึดการรายงานผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

โดยในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลแล้วจึงนำมาวิเคราะห์ตามเกณฑ์การเสพติดสมาร์ทโฟน โดยการจัดหมวดหมู่ นำเสนอโดยมีการแยกและแบ่งเป็นตอนใช้การพรรณนา รวมไปถึงการนำวิจัยที่เกี่ยวข้องมาอ้างอิงกับผลรายงานการวิจัย เพื่อเป็นการสนับสนุนข้อมูลของผลการวิจัย โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม และแบ่งนักศึกษาที่เสพติดสมาร์ทโฟนเป็น 2 ระดับแบ่งตามการเสพติด และนำข้อมูลมาเปรียบเทียบกับถึงผลกระทบการเสพติดสมาร์ทโฟนถึงระดับความแตกต่างกัน โดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลโดยการอุปนัย (analytic induction) และนำเสนอผลโดยการเขียนเชิงพรรณนาสรุปข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์

บทที่ 4

ผลการวิจัยและวิจารณ์

การศึกษาเรื่อง การเสพติดสมาร์โฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) ใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) เพื่อนำมาประกอบ การวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งผู้วิจัยได้นำเสียงสัมภาษณ์ที่ได้บันทึกไว้มาถอดเป็นคำพูด แยกเป็นหมวดหมู่ ด้วยวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ได้แก่ การจัดหมวดหมู่ข้อมูล การสังเคราะห์ประเด็น การเชื่อมโยงประเด็นเพื่อหาความเป็นเหตุเป็นผล แล้วนำเสนอโดยการพรรณนาประกอบตาราง สรุปประเด็นสำคัญๆ ซึ่งจะจำแนกเป็นตอนๆ ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

ตอนที่ 1 ลักษณะทั่วไปของประชากรศาสตร์นักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่

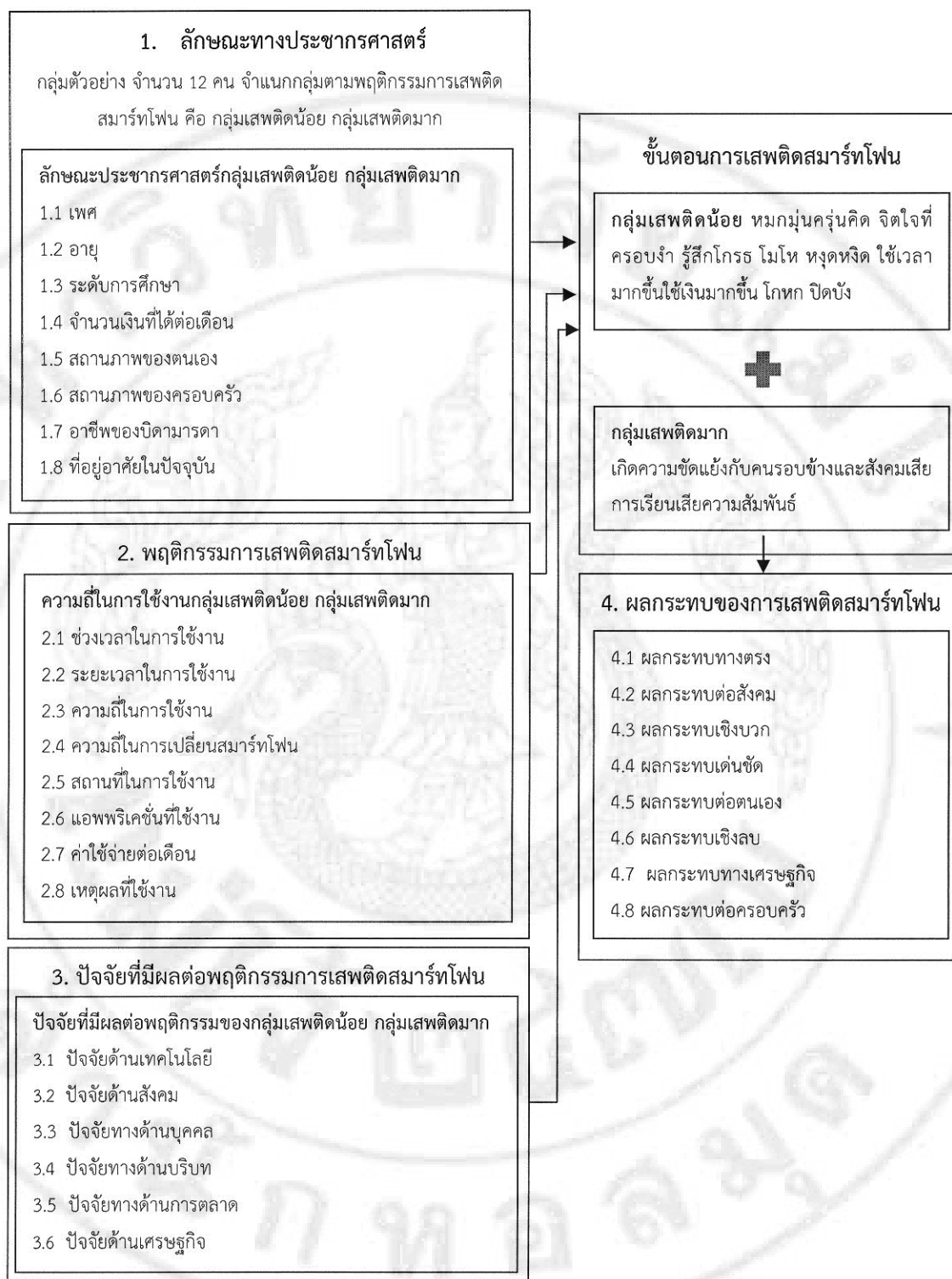
ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเสพติดสมาร์โฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่

ตอนที่ 3 ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์โฟนต่อนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

จังหวัดเชียงใหม่

ตอนที่ 4 ผลกระทบการเสพติดสมาร์โฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่

ดังนั้น เพื่อความสะดวกในการทำความเข้าใจ ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการศึกษาตามแผนผังการอภิปรายใน ภาพที่ 5



ภาพที่ 5 แผนผังการอธิบาย การเสพติดสมาร์ทโฟน
ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่

ตอนที่ 1 ลักษณะประชากรของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

จังหวัดเชียงใหม่

การศึกษาด้านลักษณะประชากรในการศึกษาวิจัยครั้งนี้คือ นักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ที่มีพฤติกรรมการเสพติดสมาร์โฟน ผู้วิจัยได้คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจำนวน 12 คน และแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มเสพติดน้อย จำนวน 4 คน 2) กลุ่มเสพติดมาก จำนวน 8 คน รายละเอียดผลการศึกษา (ตารางที่ 7)

1. เพศ

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 12 คน แบ่งเป็นเพศหญิง 7 คนและเพศชาย 5 คน รายละเอียดผลการศึกษา (ตารางที่ 7)

1.1 กลุ่มเสพติดน้อย

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 4 คน แบ่งเป็นเพศหญิง 2 คนและเพศชาย 2 คน รายละเอียดผลการศึกษา (ตารางที่ 7)

1.2 กลุ่มเสพติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 8 คน แบ่งเป็นเพศหญิง 5 คนและเพศชาย 3 คน รายละเอียดผลการศึกษา (ตารางที่ 7)

2. อายุ

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 12 คนอยู่ในช่วงอายุ 19-23 ปี มีอายุเฉลี่ย 20.83 ปี ดังนั้นอายุน้อยที่สุด 19 ปีจำนวน 1 คน อายุ 20 ปีจำนวน 6 คนอายุ 21 ปีจำนวน 1 คน อายุ 22 ปีจำนวน 2 คนและอายุมากที่สุด 23 ปีจำนวน 2 คนรายละเอียดผลการศึกษา (ตารางที่ 7)

2.1 กลุ่มเสพติดน้อย

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้จำนวน 4 คนมีอายุเฉลี่ย 20.75 ปี รายละเอียดผลการศึกษา (ตารางที่ 7)

2.2 กลุ่มเสพติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้จำนวน 8 คนมีอายุเฉลี่ย 20.87 ปี รายละเอียดผลการศึกษา (ตารางที่ 7)

3. ระดับการศึกษา

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 12 คน ระดับการศึกษา กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 จำนวน 1 คน ชั้นปีที่ 2 จำนวน 5 คน ชั้นปีที่ 3 จำนวน 2 คน และชั้นปีที่ 4 จำนวน 4 คน สถานศึกษามหาวิทยาลัยพายัพ 4 คน มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ จำนวน 4 คน และมหาวิทยาลัยแม่โจ้ จำนวน 4 คน รายละเอียดผลการศึกษา (ตารางที่ 7)

3.1 กลุ่มเพศติดน้อย

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 4 คน ระดับการศึกษา กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 จำนวน 2 คน ชั้นปีที่ 3 จำนวน 1 คน และชั้นปีที่ 4 จำนวน 1 คน สถานศึกษามหาวิทยาลัยพายัพ 2 คน มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ จำนวน 1 คน และมหาวิทยาลัยแม่โจ้ จำนวน 1 คน รายละเอียดผลการศึกษา (ตารางที่ 7)

3.2 กลุ่มเพศติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 8 คน การศึกษา กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 จำนวน 1 คน ชั้นปีที่ 2 จำนวน 3 คน ชั้นปีที่ 4 จำนวน 3 คน และชั้นปีที่ 3 จำนวน 1 คน สถานศึกษามหาวิทยาลัยแม่โจ้ จำนวน 3 คน มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ จำนวน 3 คน และมหาวิทยาลัยพายัพ 2 คน รายละเอียดผลการศึกษา (ตารางที่ 7)

4. ที่อยู่อาศัยในปัจจุบัน

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้จำนวน 12 คน อาศัยการเช่าห้องพักอยู่ตามลำพังจำนวน 8 คน และอาศัยอยู่บ้านกับครอบครัวจำนวน 4 คน รายละเอียดผลการศึกษา (ตารางที่ 7)

4.1 กลุ่มเพศติดน้อย

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้จำนวน 4 คน อาศัยการเช่าห้องพักอยู่ตามลำพังจำนวน 3 คน และอาศัยอยู่บ้านกับครอบครัวจำนวน 1 คน รายละเอียดผลการศึกษา (ตารางที่ 7)

4.2 กลุ่มเพศติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้จำนวน 8 คน สถานที่พักอาศัย อาศัยการเช่าห้องพักอยู่ตามลำพัง จำนวน 5 คน และอาศัยอยู่บ้านกับครอบครัวจำนวน 3 คน รายละเอียดผลการศึกษา (ตารางที่ 7)

5. จำนวนเงินที่ได้ต่อเดือน

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 12 คน จำนวนเงินที่ได้รับไปมหาวิทยาลัยต่อเดือนเฉลี่ย 9,166.66 บาท รายละเอียดผลการศึกษา (ตารางที่ 7)

5.1 กลุ่มเสพติดน้อย

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 4 คน จำนวนเงินที่ได้รับไปมหาวิทยาลัยต่อเดือนเฉลี่ย 9,750 บาท รายละเอียดผลการศึกษา (ตารางที่ 7)

5.2 กลุ่มเสพติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 8 คน จำนวนเงินที่ได้รับไปมหาวิทยาลัยต่อเดือนเฉลี่ย 8,875 บาท รายละเอียดผลการศึกษา (ตารางที่ 7)

6. สถานภาพของตนเอง

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 12 คน สถานภาพของตนเองโสด 7 คนและมีแฟนแล้ว 5 คน รายละเอียดผลการศึกษา (ตารางที่ 7)

6.1 กลุ่มเสพติดน้อย

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 4 คน สถานภาพของตนเองโสด 3 คนและมีแฟนแล้ว 1 คน รายละเอียดผลการศึกษา (ตารางที่ 7)

6.2 กลุ่มเสพติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 8 คน สถานภาพของตนเองโสด 4 คนและมีแฟนแล้ว 4 คน รายละเอียดผลการศึกษา (ตารางที่ 7)

7. สถานภาพของครอบครัว

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 12 คน สถานภาพของครอบครัวอยู่ร่วมกัน จำนวน 11 คน และหย่าร้างจำนวน 1 คน รายละเอียดผลการศึกษา (ตารางที่ 7)

7.1 กลุ่มเสพติดน้อย

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 4 คน สถานภาพของครอบครัวอยู่ร่วมกัน จำนวน 3 คนและหย่าร้างจำนวน 1 คน รายละเอียดผลการศึกษา (ตารางที่ 7)

7.2 กลุ่มเสพติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 8 คน สถานภาพของครอบครัวอยู่ร่วมกัน รายละเอียดผลการศึกษา (ตารางที่ 7)

8. อาชีพของบิดามารดา

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 12 คน อาชีพของผู้ปกครองส่วนใหญ่ทำอาชีพรับจ้างทั่วไป รายได้เฉลี่ย 29,166 บาท รายละเอียดผลการศึกษา (ตารางที่ 7)

8.1 กลุ่มเสฟติดน้อย

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 4 คน อาชีพของผู้ปกครองรับราชการจำนวน 3 คน และธุรกิจส่วนตัวจำนวน 1 คน รายได้เฉลี่ย 25,000 บาท รายละเอียดผลการศึกษา (ตารางที่ 7)

8.2 กลุ่มเสฟติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 8 คน อาชีพของผู้ปกครองทำอาชีพรับจ้างทั่วไปจำนวน 6 คนและธุรกิจส่วนตัวจำนวน 2 คน รายได้เฉลี่ย 31,250 บาท รายละเอียดผลการศึกษา (ตารางที่ 7)

สรุปผลการวิจัย

ผลการศึกษาลักษณะทางด้านประชากรศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างที่เสฟติดสมาร์ทโฟน มีจำนวน 12 คน แบ่งเป็นเพศหญิง 7 คนและเพศชาย 5 คน มีอายุเฉลี่ย 20.83 ปีอายุน้อยที่สุด 19 ปี และอายุที่มากที่สุด 23 ปี กำลังศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 จำนวน 1 คนชั้นปีที่ 2 จำนวน 5 คน ชั้นปีที่ 3 จำนวน 2 คนและชั้นปีที่ 4 จำนวน 4 คน สถานศึกษามหาวิทยาลัยพายัพ 4 คน มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ จำนวน 4 คนและมหาวิทยาลัยแม่โจ้ จำนวน 4 คน อาศัยการเช่าห้องพักอยู่ตามลำพัง จำนวน 8 คน และอาศัยอยู่บ้านกับครอบครัวจำนวน 4 คนจำนวนเงินที่ได้รับไปมหาวิทยาลัยต่อเดือนเฉลี่ย 9,166 บาท สถานภาพของตนเองโสด 7 คนและมีแฟนแล้ว 5 คนสถานภาพของครอบครัวอยู่ร่วมกันจำนวน 11 คนและหย่าร้างจำนวน 1 คน อาชีพของผู้ปกครองส่วนใหญ่ทำอาชีพรับจ้างทั่วไปจำนวน 6 คน รับราชการจำนวน 3 คนและธุรกิจส่วนตัวจำนวน 3 คน รายได้เฉลี่ย 29,166 บาทโดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

กลุ่มเสฟติดน้อย จำนวน 4 คน แบ่งเป็นเพศหญิง 2 คนและเพศชาย 2 คน มีอายุเฉลี่ย 20.75 ปี อายุน้อยที่สุด 20 ปี และอายุที่มากที่สุด 23 ปี กำลังศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 2 จำนวน 2 คน ชั้นปีที่ 3 จำนวน 1 คนและชั้นปีที่ 4 จำนวน 1 คน สถานศึกษามหาวิทยาลัยพายัพ 2 คน มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ จำนวน 1 คนและมหาวิทยาลัยแม่โจ้ จำนวน 1 คน อาศัยการเช่าห้องพักอยู่ตามลำพังจำนวน 3 คนและอาศัยอยู่บ้านกับครอบครัว จำนวน 1 คน จำนวนเงินที่ได้รับไปมหาวิทยาลัยต่อเดือนเฉลี่ย 9,750 บาท สถานภาพของตนเองโสด 3 คนและมีแฟนแล้ว 1 คน และสถานภาพของครอบครัวอยู่ร่วมกันจำนวน 3 คนและหย่าร้างจำนวน 1 คน อาชีพของผู้ปกครองส่วนใหญ่รับราชการจำนวน 3 คนและธุรกิจส่วนตัวจำนวน 1 คน รายได้เฉลี่ย 25,000 บาท

กลุ่มเสฟติดมาก จำนวน 8 คน แบ่งเป็นเพศหญิง 5 คนและเพศชาย 3 คน มีอายุเฉลี่ย 20.87 ปีอายุน้อยที่สุด 19 ปี และอายุที่มากที่สุด 23 ปี กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 จำนวน 1 คน ชั้นปีที่ 2 จำนวน 3 คนชั้นปีที่ 3 จำนวน 1 คนและชั้นปีที่ 4 จำนวน 3 คน สถานศึกษามหาวิทยาลัยแม่โจ้ จำนวน 3 คน มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ จำนวน 3 คนและมหาวิทยาลัยพายัพ

2 คน สถานที่พักอาศัย อาศัยการเช่าห้องพักอยู่ตามลำพังจำนวน 5 คนและอาศัยอยู่บ้านกับครอบครัวจำนวน 3 คน จำนวนเงินที่ได้รับไปมหาวิทยาลัยต่อเดือนเฉลี่ย 8,875 บาท สถานภาพของตนเองโสด 4 คนและมีแฟนแล้ว 4 คน และสถานภาพของครอบครัวอยู่ร่วมกันทั้ง 8 คน อาชีพของผู้ปกครองส่วนใหญ่ทำอาชีพรับจ้างทั่วไปจำนวน 6 คนและธุรกิจส่วนตัวจำนวน 2 คน รายได้เฉลี่ย 31,250 บาท

วิจารณ์ผลงานวิจัย

จากกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นกลุ่มนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่นั้นอยู่ในช่วงของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมจากเด็กมัธยมสู่สังคมโลกกว้างที่จะต้องขึ้นระดับปริญญาตรี จำนวน 12 คนเป็นเพศหญิงจำนวน 7 คนและเพศชายจำนวน 4 คนผู้หญิง 2 ใน 3 อยู่ในกลุ่มเสพติดมากถึง 5 คน จึงเห็นได้ว่าเพศหญิงมีการเสพติดสมาร์ทโฟนมากกว่าเพศชายซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฐกฤตา ศรีนุต (2555: ง) ได้วิจัยเรื่อง “พฤติกรรมของผู้ใช้ในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ ในการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน” พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุไม่เกิน 25 ปี

ซึ่งกลุ่มตัวอย่างอยู่ในช่วงอายุ 19-23 ปี มีอายุเฉลี่ย 20.83 ปี ดังนี้ อายุ 19 ปีจำนวน 1 คน อายุ 20 ปีจำนวน 6 คน อายุ 21 ปี จำนวน 1 คน อายุ 22 ปีจำนวน 2 คนและอายุ 23 ปีจำนวน 2 คน

ระดับการศึกษา กำลังศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 จำนวน 1 คนชั้นปีที่ 2 จำนวน 5 คนชั้นปีที่ 3 จำนวน 2 คนและชั้นปีที่ 4 จำนวน 4 คน สถานศึกษามหาวิทยาลัยพายัพ 4 คนมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ จำนวน 4 คนและมหาวิทยาลัยแม่โจ้ จำนวน 4 คน กลุ่มนักศึกษาเป็นกลุ่มที่ต้องการความทันสมัย หมกมุ่นครุ่นคิดการใช้สมาร์ทโฟน พยายามค้นหาช่องทางใหม่เพื่อติดต่อสื่อสารกับเพื่อนอยู่ตลอดเวลา

อาศัยการเช่าห้องพักอยู่ตามลำพังจำนวน 8 คนและอาศัยอยู่บ้านกับครอบครัว จำนวน 4 คน จะมีผลในการใช้สมาร์ทโฟนอย่างต่อเนื่อง โดยไม่มีผู้ปกครองคอยเตือนและให้คำแนะนำในการใช้หรือมีการโกหก ปิดบังคนรอบข้างในการเล่นสมาร์ทโฟน กลุ่มตัวอย่างจึงสามารถใช้สมาร์ทโฟนติดต่อกันเป็นเวลานานได้ จึงทำให้กลุ่มนักศึกษาจึงเกิดพฤติกรรมการเล่นสมาร์ทโฟน สอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีการเสพติดของ (วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์, 2557ก: ระบบออนไลน์) การเสพติด คือการแสดงพฤติกรรมหนึ่งซ้ำๆ แม้จะมีผลเสียหรืออันตราย ทางจิตวิทยาจัดว่าเป็นความบกพร่องทางประสาทในการควบคุมตน เช่น การติดเกมส์ การติดอินเทอร์เน็ต การติดเฟสบุ๊ค เป็นต้น มีขั้นตอน 7 ขั้นตอนในการเสพติด คือ 1) หมกมุ่นครุ่นคิด จิตใจถูกครอบงำ อยากเล่น อยากทำ 2) เล่นมากขึ้น ใช้เวลามากขึ้น ใช้เงินมากขึ้น 3) โกรธ โมโห หงุดหงิด ขัดเคืองถ้าให้ลดการเล่นหรือหยุดเล่น 4) หลีกหนี ไม่ยอมรับปัญหา 5) โทก ปิดบัง แอบทำ เกิดปัญหาขัดแย้งกับคนรอบข้าง ขัดแย้งทางสังคม (งาน/

ชีวิต) 6) สูญเสียการควบคุมตนเอง ทำซ้ำ ทำมากขึ้น ยิ่งทำมากยิ่งขึ้นมีความสุข หลุดโลก 7) เสียงาน เสียความสัมพันธ์ เสียชื่อเสียง ล้มละลาย ลื่นหวั่ง ฆ่าตัวตาย ทำให้กลุ่มตัวอย่างเกิดผลกระทบทั้งด้านดีและด้านเสียตามมามากมาย มีบางคนใช้สมาร์ทโฟนในการหารายได้เสริมและบางคนใช้เพื่อโอ้อวดฐานะตนเองเท่านั้น

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีจำนวนเงินที่ได้รับไปมหาวิทยาลัยต่อเดือนเฉลี่ย 9,166 บาท มีผลต่อการพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน คือ จำนวนเงินที่ได้จะสนับสนุนการใช้สมาร์ทโฟนของกลุ่มตัวอย่างทั้งการซื้อสมาร์ทโฟนและการใช้แพ็คเกจอินเทอร์เน็ตแบบไม่จำกัดได้

สถานภาพของตนเองโสด 7 คนและมีแฟนแล้ว 5 คน

สถานภาพของครอบครัวอยู่ร่วมกัน จำนวน 11 คนและหย่าร้างจำนวน 1 คน

อาชีพของผู้ปกครองส่วนใหญ่ทำอาชีพรับจ้างทั่วไปจำนวน 6 คน รับราชการจำนวน 3 คน และธุรกิจส่วนตัวจำนวน 3 คน รายได้เฉลี่ย 29,166 บาท มีผลกับการสนับสนุนให้กลุ่มตัวอย่างในด้านของเงิน เพื่อซื้อสมาร์ทโฟนราคาแพง หรือสมัครแพ็คเกจอินเทอร์เน็ตแบบไม่จำกัดได้

ตารางที่ 7 ลักษณะทางประชากรศาสตร์

ชื่อ	เพศ	อายุ (ปี)	ระดับ การศึกษา	ค่าใช้จ่าย (บาท/ เดือน)	สถานภาพ ตนเอง	สถานภาพ ทาง ครอบครัว	อาชีพของ บิดามารดา	ที่อยู่ อาศัยใน ปัจจุบัน
กลุ่มเพศติดน้อย								
แชมป์	ชาย	23	ปริญญาตรี	10,000	มีแฟนแล้ว	อยู่ร่วมกัน	รับราชการ	หอพัก
ค็อฟ	ชาย	20	ปริญญาตรี	10,000	โสด	อยู่ร่วมกัน	ธุรกิจส่วนตัว	หอพัก
ใหม่	หญิง	20	ปริญญาตรี	10,000	โสด	อยู่ร่วมกัน	รับราชการ	บ้าน
ส้ม	หญิง	20	ปริญญาตรี	9,000	โสด	หย่าร้าง	รับราชการ	หอพัก

ตารางที่ 7 (ต่อ)

ชื่อ	เพศ	อายุ (ปี)	ระดับ การศึกษา	ค่าใช้จ่าย (บาท/ เดือน)	สถานภาพ ตนเอง	สถานภาพ ทาง ครอบครัว	อาชีพของ บิดามารดา	ที่อยู่ อาศัยใน ปัจจุบัน
กลุ่มเสพติดมาก								
เอ๋	หญิง	19	ปริญญาตรี	7,000	โสด	อยู่ร่วมกัน	รับจ้างทั่วไป	บ้าน
ฟาง	หญิง	22	ปริญญาตรี	12,000	มีแฟน แล้ว	อยู่ร่วมกัน	รับจ้างทั่วไป	หอพัก
โบว์	หญิง	20	ปริญญาตรี	11,000	มีแฟน แล้ว	อยู่ร่วมกัน	รับจ้างทั่วไป	หอพัก
มัน	หญิง	21	ปริญญาตรี	12,000	โสด	อยู่ร่วมกัน	ธุรกิจส่วนตัว	บ้าน
อุ่ม	หญิง	20	ปริญญาตรี	10,000	มีแฟน	อยู่ร่วมกัน	รับจ้างทั่วไป	หอพัก
กอล์ฟ	ชาย	20	ปริญญาตรี	6,000	แล้ว	อยู่ร่วมกัน	รับจ้างทั่วไป	หอพัก
บอล	ชาย	23	ปริญญาตรี	5,000	โสด	อยู่ร่วมกัน	ธุรกิจส่วนตัว	บ้าน
เอ็ม	ชาย	22	ปริญญาตรี	8,000	มีแฟน แล้ว	อยู่ร่วมกัน	รับจ้างทั่วไป	หอพัก
ลักษณะทางประชากรศาสตร์				จำนวน(N)	กลุ่มเสพติดน้อย		กลุ่มเสพติดมาก	
1.1 เพศ								
ก. ชาย				5 คน	2 คน		3 คน	
ข. หญิง				7 คน	2 คน		5 คน	
1.2 อายุเฉลี่ย				20.83 ปี	20.75 ปี		20.87 ปี	
1.3 ระดับการศึกษา								
ก. ชั้นปีที่ 1				1 คน	2 คน		1 คน	
ข. ชั้นปีที่ 2				5 คน	1 คน		3 คน	
ค. ชั้นปีที่ 3				2 คน	1 คน		1 คน	
ง. ชั้นปีที่ 4				4 คน			3 คน	
1.4 ค่าใช้จ่าย (บาท/เดือน)				9,166 บาท	9,750 บาท		8,875 บาท	
1.5 ที่อยู่อาศัยในปัจจุบัน								
ก. บ้าน				4 คน	1 คน		3 คน	
ข. หอพัก				8 คน	3 คน		5 คน	

ตารางที่ 7 (ต่อ)

ลักษณะทางประชากรศาสตร์	จำนวน(N)	กลุ่มเสพติดน้อย	กลุ่มเสพติดมาก
1.6 สถานภาพตนเอง			
ก. โสด	7 คน	3 คน	4 คน
ข. มีแฟนแล้ว	5 คน	1 คน	4 คน
1.7 สถานภาพครอบครัว			
ก. พ่อแม่อยู่ด้วยกัน	11 คน	3 คน	8 คน
ข. พ่อแม่แยกกันอยู่	1 คน	1 คน	
1.8 อาชีพบิดามารดา	รับจ้างทั่วไป	รับราชการ	รับจ้างทั่วไป
	29,166 บาท	25,000 บาท	31,250 บาท

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่

การศึกษาด้านพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาจังหวัดเชียงใหม่ จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 12 คน ผลการศึกษาจำแนกได้ดังนี้ 1) ช่วงเวลาในการใช้งาน 2) ระยะเวลาในการใช้งาน 3) ความถี่ในการใช้งาน 4) ความถี่ในการเปลี่ยนสมาร์ทโฟน 5) สถานที่ในการใช้งาน 6) แอปพลิเคชันที่ใช้ 7) ค่าใช้จ่ายต่อเดือน 8) เหตุผลที่ใช้จนรายละเอียดผลการศึกษา (ตารางที่ 8)

1. ช่วงเวลาในการใช้งาน

จากการสอบถามกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับช่วงเวลาในการใช้งาน จากกลุ่มตัวอย่าง ทั้ง 12 คน พบว่า ช่วงเวลาในการใช้งานของกลุ่มตัวอย่างสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่มได้แก่ 1) ตลอดเวลา มีกลุ่มเสพติดมาก จำนวน 7 คน 2) ช่วงเย็นจนถึงก่อนนอน โดยกลุ่มเสพติดน้อยจำนวน 4 คน รองลงมา กลุ่มเสพติดมากจำนวน 1 คน ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จำนวน 7 คน ให้ความเห็นตรงกันว่า ช่วงเวลาในการใช้งานสมาร์ทโฟน คือ ตลอดเวลา มีการใช้สมาร์ทโฟนตลอดทั้งวันกลุ่มตัวอย่างจะเช็คสมาร์ทโฟนไม่ว่าจะมีคนติดต่อมาหรือไม่ เกิดจากความเคยชินที่ต้องเช็คทุก 5-10 นาที ดังคำสัมภาษณ์ ดังต่อไปนี้ สรุปผลการศึกษาในตาราง (ตารางที่ 8)

1.1 ตลอดเวลา

กลุ่มเสพติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 8 คน เกี่ยวกับช่วงเวลาในการใช้งาน พบว่า กลุ่มตัวอย่างจำนวน 7 คนใช้สมาร์ทโฟนตลอดทั้งวันหยิบขึ้นมาเช็คหรือกดดูตลอดเวลากลายเป็นความเคยชิน

"...ใช้ตลอดเวลา ถ้าเครื่องดังก็จะเช็คตลอด..."

(เอ้, สัมภาษณ์, 17 ธันวาคม 2558)

"...คือทุกชั่วโมง เดี๋ยวเมื่อไหร่ก็ตอบเมื่อนั้น ส่วนใหญ่ถ้าจะเล่นนานหน่อย คือตอนนอนเล่นไปเรื่อย..."

(ฟาง, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

"...ตื่นนอนกับก่อนนอน ระหว่างวันก็มีบางหยิบออกมาใช้ตลอด
ทุก 10-15 นาที แต่ถ้าเรียนบางวิชาอาจารย์ซีเรียสก็เก็บ แต่ถ้าเฉลี่ยก็คือ
ตลอด เล่นตลอดเวลา นอกจากปิดเน็ต..."

(โบว์, สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ช่วงเวลาว่าง จะใช้ตลอดเวลา แต่ก่อนนอนจะเล่นนานที่สุดถ้า
ไม่มีอะไรทำ..."

(อู๋ม, สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ใช้ตลอดเวลา ถ้าเครื่องดังก็จะเปิดดูทันที..."

(มิน, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2559)

"...วันหนึ่งมี 24 ชั่วโมง เอาหลักว่าครบไม่ได้ใช้ เปิดไปก็เล่นเฟช
ตอนเย็นครับ จนถึงนอน ถ้าไม่มีงานก็จะเล่นตลอด..."

(กอล์ฟ, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ก็คือใช้ตลอด มันดังก็เปิดดูตลอดเวลา..."

(บอล, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

1.2 ช่วงเย็นจนถึงก่อนนอน

กลุ่มเสพติดน้อย

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 4 คน เกี่ยวกับช่วงเวลาในการใช้งาน พบว่า
ช่วงเวลาที่เล่นจะเป็นตอนเย็นจนถึงก่อนนอนเป็นช่วงเวลาที่ว่างและเล่นสมาร์ทโฟนจนกว่าจะง่วง
นอน

"...น่าจะเป็นช่วงที่ กลับถึงห้องตอนเย็น ช่วงที่ว่าง เว้นจากการ
เรียน..."

(ส้ม, สัมภาษณ์, 2 กุมภาพันธ์ 2559)

"...น่าจะตอนกลางคืน ก่อนนอน เล่นยาวจนกว่าจะง่วง เป็นชั่วโมง
ส่วนใหญ่จะเล่นตอนเย็น กลางวันก็เล่นบ้าง..."

(ใหม่, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2559)

"...เป็นตอนเย็นช่วงก่อนนอน..."

(แชมป์, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

"...ช่วงที่ว่างครับแล้วก็ก่อนนอน ถ้าอยู่ที่นอนก็จะเล่นจนหลับเลย..."

(คอฟ, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2559)

กลุ่มเสพติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 8 คน เกี่ยวกับช่วงเวลาในการใช้งาน พบว่า กลุ่มตัวอย่างจำนวน 1 คน ใช้สมาร์ทโฟนก่อนนอนยาวนานที่สุด

"...ช่วงเวลาตอนหัวค่ำจนถึงก่อนนอนเป็นเวลาที่ใช้อยาวที่สุด..."

(เอ็ม, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

2. ระยะเวลาในการใช้งาน

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับระยะเวลาในการใช้งาน จากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 12 คน แบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่มได้แก่ 1) 8-10 ชั่วโมงต่อวัน กลุ่มเสพติดมากจำนวน 8 คน 2) 4-5 ชั่วโมงต่อวัน กลุ่มเสพติดน้อยจำนวน 4 คน ดังนั้นจึงสามารถกล่าวได้ว่าระยะเวลาในการใช้งานสมาร์ทโฟน คือ 8-10 ชั่วโมงต่อวัน สมาร์ทโฟน เป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของนักศึกษาที่ต้องพกติดตัวตลอดเวลา นำขึ้นมาเล่นเมื่อรู้สึกว่ามีอะไรทำ และใช้สมาร์ทโฟน จนกลายเป็นความเคยชินจนถึงขาดไม่ได้ ดังคำสัมภาษณ์ ดังต่อไปนี้ สรุปผลการศึกษาในตาราง (ตารางที่ 8)

2.1 8-10 ชั่วโมงต่อวันหรือมากกว่า

กลุ่มเสพติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 8 คน พบว่า ระยะเวลาในการใช้งานของกลุ่มเสพติดมากนั้นใช้สมาร์ทโฟนตลอดเวลาถึง 8-10 ชั่วโมงต่อวันหรือมากกว่า

"...มากกว่า 10 ชั่วโมง/วัน..."

(เอ้, สัมภาษณ์, 17 ธันวาคม 2558)

"...มากกว่า 9 ชั่วโมง/วัน..."

(ฟาง, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

"...ประมาณ 8 ชั่วโมง/วัน..."

(โบว์, สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ประมาณ 8 ชั่วโมง/วัน..."

(อุ้ม, สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ประมาณ 8 ชั่วโมง/วัน..."

(มัน, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ประมาณ 9 ชั่วโมง/วัน..."

(เอ็ม, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

"...มากกว่า 10 ชั่วโมง/วัน..."

(กอล์ฟ, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2559)

"...มากกว่า 9 ชั่วโมง/วัน..."

(บอล, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

2.2 4-5 ชั่วโมงต่อวัน

กลุ่มเสฟติดน้อย

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 4 คน พบว่า ระยะเวลาในการใช้งานของกลุ่มเสฟติดน้อยจะใช้เวลาเพียง 4-5 ชั่วโมงต่อวันในการใช้สมาร์ทโฟน

"...ประมาณ 4 ชม./วัน..."

(ส้ม, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ประมาณ 4 ชม./วัน..."

(ใหม่, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ถ้าใช้ก็เยอะอยู่ประมาณ 4-5 ชั่วโมง ถ้าเป็นช่วงเวลากลางคืน ตอนเรียนก็มีบ้าง..."

(แชมป์, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

"...ประมาณ 4 ชม./วัน..."

(ค้อฟ, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2559)

3. ความถี่ในการใช้งาน

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับความถี่ในการใช้งาน จากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 12 คน พบว่า ความถี่ในการใช้งานของกลุ่มตัวอย่างสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่มได้แก่ 1) ใช้ตลอดเวลา กลุ่มเสพติดมากจำนวน 8 คน 2) ห่างจากกิจกรรมอื่นเท่านั้นกลุ่มเสพติดน้อยจำนวน 4 คน ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จำนวน 8 คน ให้ความเห็นตรงกันว่า ใช้งานสมาร์ทโฟนตลอดเวลา จะนำขึ้นมาเช็คตลอดเวลาเมื่อมีการแจ้งเตือนบนสมาร์ทโฟนหรือไม่มีก็ตาม จะนำขึ้นมาใช้ทุก 5-10 นาทีจนเกิดความเคยชิน เสพติดสมาร์ทโฟนจนขาดไม่ได้ ดังคำสัมภาษณ์ ดังต่อไปนี้ สรุปผลการศึกษาในตาราง (ตารางที่ 8)

3.1 ใช้ตลอดเวลา

กลุ่มเสพติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 8 คน เกี่ยวกับความถี่ในการใช้งานของกลุ่มเสพติดมาก พบว่า จะใช้สมาร์ทโฟน ตลอดเวลาทั้งวัน ถ้ามีการแจ้งเตือนของสมาร์ทโฟนก็จะหยิบขึ้นมาเช็คและจะหยิบขึ้นมาเล่นทุก 5-10 นาที

"...ใช้ตลอดเวลา ถ้าเครื่องดังก็จะเช็คตลอด..."

(เอ้, สัมภาษณ์, 17 ธันวาคม 2558)

"...คือทุกชั่วโมงอะ เต็มเมื่อไหร่ก็ตอบเมื่อนั้น ส่วนใหญ่ถ้าจะเล่นนานหน่อย คือตอนนอนเล่นไปเรื่อย ๆ..."

(ฟาง, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

"...ใช้ตลอด เล่นตลอดเวลา นอกจากปิดเน็ต..."

(โบว์, สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2559)

"...จะต้องเล่นทุก 5-10 นาทีตลอด ต้องคอยเช็คตลอดเพราะเพื่อนชอบทักมาแชทมาบ้าง..."

(อู๋ม, สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2559)

"...เวลามีอะไรแจ้งเตือนเราจะเช็คตลอด เปิดตลอดแทบจะอยู่กับโทรศัพท์ตลอดทั้งวัน..."

(มั้น, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2559)

"...เวลามีอะไรเต้งเราจะเช็คตลอด..."

(เอ็ม, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

"...ถ้าเต้งนี้เช็คตลอดครับ แต่ถ้าทำงานก็จะไม่เล่น เต้งก็จะเปิดมา ดูข้อความก่อน ถ้าไปกินข้าวก็จะเล่นบ้าง รอข้าว ว่างจริงๆ..."

(กอล์ฟ, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ก็คือใช้ตลอด มันเต้งก็เปิดดูตลอดเวลา..."

(บอล, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

3.2 ว่างจากกิจกรรมอื่นเท่านั้น

กลุ่มเสฟติดน้อย

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 4 คน เกี่ยวกับความถี่ในการใช้งาน พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความถี่ในการใช้งานคือ ว่างจากกิจกรรมอื่นเท่านั้นถึงจะหยิบสมาร์โฟนออกมาเล่นหรือเล่นเพื่อแก้เบื่อ เล่นสมาร์โฟนเพื่อฆ่าเวลา

"...ไม่คะ เปิดทิ้งไว้ หรือถ้าเราไม่ว่างก็จะไม่แตะเลย ทำอะไรอยู่ก็แล้วแต่ถ้าไม่ว่างจะไม่แตะเลย ว่างก็คอยนำขึ้นมาดู เช็คไปแต่ละเรื่องเลย..."

(ส้ม, สัมภาษณ์, 2 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ถ้าว่างก็เล่น ถ้ามีอะไรให้ทำก็ไม่เล่น มีหยิบออกมาดูบ้าง เลื่อนๆ กดๆ แล้วก็เก็บ..."

(ใหม่, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ถ้าว่างก็เล่น ถ้ามีอะไรให้ทำก็ไม่เล่น..."

(แชมป์, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

"...ถ้าว่างก็เล่น หรือเวลาเล่นถ้าเบื่อก็จะหยิบมาเล่น เช็คดูLine..."

(คอฟ, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2559)

4. ความถี่ในการเปลี่ยนสมาร์ทโฟน

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับความถี่ในการเปลี่ยนสมาร์ทโฟน จากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 12 คน พบว่า ความถี่ในการเปลี่ยนสมาร์ทโฟนของกลุ่มตัวอย่างสามารถแบ่งออกได้ 2 กลุ่มได้แก่ 1) ไม่ค่อยเปลี่ยนสมาร์ทโฟน โดยกลุ่มเสพติดน้อยจำนวน 4 คน รองลงมา กลุ่มเสพติดมาก จำนวน 2 คน 2) เปลี่ยนสมาร์ทโฟนบ่อยมาก โดยกลุ่มเสพติดมากจำนวน 6 คน ดังนั้นกลุ่มตัวอย่าง ให้ความเห็นที่แตกต่างกันออกไปว่า กลุ่มเสพติดน้อยส่วนใหญ่ไม่ค่อยเปลี่ยนสมาร์ทโฟนเฉพาะเครื่องที่ใช้อยู่มีปัญหาหรือพังเท่านั้น และกลุ่มเสพติดมากจะมีการเปลี่ยนสมาร์ทโฟนบ่อยมาก เพราะเครื่องเก่าตกุ่นและอยากได้เครื่องใหม่ตามเทรนของสมาร์ทโฟน เฉลี่ยประมาณปีละ 1 เครื่อง ดังคำสัมภาษณ์ ดังต่อไปนี้ สรุปผลการศึกษาในตาราง (ตารางที่ 8)

4.1 ไม่ค่อยเปลี่ยนสมาร์ทโฟน

กลุ่มเสพติดน้อย

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 4 คน เกี่ยวกับความถี่ในการเปลี่ยนสมาร์ทโฟน พบว่า ไม่ค่อยเปลี่ยนสมาร์ทโฟนเฉพาะเครื่องที่ใช้อยู่มีปัญหาหรือพังเท่านั้น

"...พังแล้วซื้อใหม่เท่านั้น..."

(ส้ม, สัมภาษณ์, 2 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ไม่ค่อยได้เปลี่ยน ยกเว้นมันจะพัง..."

(ใหม่, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ใช้มาเครื่องเดียวอยู่เลยครับ..."

(แชมป์, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

"...เปลี่ยนไม่บ่อย ถ้าพังก็ค่อยเปลี่ยน..."

(ค้อฟ, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2559)

กลุ่มเสพติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 8 คน เกี่ยวกับความถี่ในการเปลี่ยนสมาร์ทโฟน พบว่า กลุ่มตัวอย่างจำนวน 2 คนให้ความเห็นว่า เปลี่ยนไม่บ่อย พังถึงจะเปลี่ยนเท่านั้น

"...เปลี่ยนไม่บ่อยคะ มันพังถึงจะเปลี่ยน..."

(อู๋ม, สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ไม่ค่อยเปลี่ยนครับถ้าไม่พังจริงๆ..."

(บอล, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

4.2 เปลี่ยนสมาร์ทโฟนบ่อยมาก

กลุ่มเสพติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 8 คน เกี่ยวกับความถี่ในการเปลี่ยนสมาร์ทโฟน พบว่าในกลุ่มตัวอย่างจำนวน 6 คน มีการเปลี่ยนสมาร์ทโฟนบ่อยมาก เพราะเครื่องเก่าตกุ่นและอยากได้เครื่องใหม่ตามเทรนของสมาร์ทโฟน

"...เฉลี่ยประมาณ ปีละ 1 เครื่องละเปลี่ยน ..."

(เอ้, สัมภาษณ์, 17 ธันวาคม 2558)

"...ไม่ต้องนับเป็นปีได้ไหมอะ นับเป็นเดือนเพราะไม่ถึงปีสักเครื่อง I-Phone 4S ถึงปีอยู่ประมาณ 2 ปีนอกนั้นไม่ถึงปี..."

(ฟาง, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

"...เปลี่ยนบ่อยมากคะ 3-4 เดือนก็เปลี่ยน เพราะ มันมีรุ่นใหม่มารเรื่อย ๆ..."

(โบว์, สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2559)

"...เปลี่ยนบ่อยมาก แต่ก่อนนี้ เปลี่ยนปีละเครื่อง..."

(มัน, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2559)

"...แล้วแต่มันจะชำรุด เปื้อ หรืออยากเปลี่ยนแล้ว..."

(เอ็ม, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

"...เปลี่ยนบ่อยครับ ครึ่งปีเครื่อง หรือ 1 ปีเครื่อง สาเหตุตกุ่นเครื่องเสีย อย่างเครื่องก่อนที่เปลี่ยนก็ตกน้ำแล้วก็เปลี่ยน..."

(กอล์ฟ, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2559) (1)

5. สถานที่ในการใช้งาน

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับสถานที่ในการใช้งาน จากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 12 คน พบว่า สถานที่ในการใช้งาน ของกลุ่มตัวอย่างสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 กลุ่มได้แก่ 1) หอพัก บ้านและมหาวิทยาลัย โดยกลุ่มเสพติดน้อยจำนวน 4 คน รองลงมากลุ่มเสพติดมากจำนวน 3 คน 2) ใช้สมาร์ทโฟนทุกที่กลุ่มเสพติดมากจำนวน 4 คน 3) ห้องเรียน กลุ่มเสพติดมากจำนวน 1 คน ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จำนวน 7 คน ให้ความเห็นตรงกันว่า ใช้สมาร์ทโฟนบ่อยและยาวนานที่สุด คือ หอพักและบ้าน ดังคำสัมภาษณ์ ดังต่อไปนี้ สรุปผลการศึกษาในตาราง (ตารางที่ 8)

5.1 หอพักและบ้าน

กลุ่มเสพติดน้อย

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 4 คน พบว่า สถานที่ในการใช้งานจะเป็นหอพัก และที่บ้าน จะเล่นเยอะมากที่สุด

"...ก็คงจะอยู่หอพัก ถ้าเป็นมหาวิทยาลัยก็โทรเข้า-ออก เฉยๆ..."

(ส้ม, สัมภาษณ์, 2 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ที่มหาวิทยาลัยกับที่บ้าน..."

(ใหม่, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2559)

"...หอพัก..."

(แชมป์, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

"...หอพัก..."

(ค้อฟ, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2559)

กลุ่มเสพติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 8 คน พบว่า สถานที่ในการใช้งานของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 3 คน ใช้ที่หอพักและที่บ้านบ่อยที่สุด

"...หอพักกับบ้าน..."

(อู๋ม, สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ส่วนใหญ่เราจะเล่นที่บ้านมากที่สุด เพราะไม่มีอะไรทำ ..."

(มิ้น, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ส่วนใหญ่จะเป็นที่หอยะที่สุด..."

(เอ็ม, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558) (1)

5.2 ใช้สมาร์ทโฟนทุกที่

กลุ่มเสพติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 8 คน พบว่า สถานที่ในการใช้งานของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 4 คน ใช้สมาร์ทโฟนทุกที่ที่ตนเองอยู่ ไม่จำเป็นต้องเป็นสถานที่

"...ใช้ทุกที่ ที่หอก่อนนอนมากที่สุด เพราะว่ามีอะไรทำ..."

(ฟาง, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

"...ใช้ทุกที่ที่เราอยู่ แต่มากที่สุดก็จะเป็นมหาวิทยาลัยกับหอพัก..."

(โบว์, สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ใช้ทุกที่นะครับ แต่บ่อยจะที่หอครับ แต่ถ้าในเวลาเรียนก็คาบว่าง รอเรียนต่อ..."

(กอล์ฟ, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ก็ใช้ทุกที่ แต่ตื่นนอนนานก็หยิบมาเล่น เพราะใช้โทรศัพท์ตั้งปลุกด้วย ถ้าเอาร้านที่ไม่ได้ทำอะไรเลยเคยเกือบชั่วโมงเหมือนกัน..."

(บอล, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

5.3 ห้องเรียน

กลุ่มเสพติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 8 คน พบว่า สถานที่ในการใช้งานของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 1 คน ใช้สมาร์ทโฟนที่ห้องเรียนบ่อยที่สุด

"...บ่อยที่สุดคือ ห้องเรียน แต่ถ้าอยู่บ้านจะไม่ค่อยได้เล่น..."

(เอ้, สัมภาษณ์, 17 ธันวาคม 2558)

6. แอปพลิเคชันที่ใช้งาน

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับแอปพลิเคชันที่ใช้งานจากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 12 คน พบว่า แอปพลิเคชันที่ใช้งานของกลุ่มตัวอย่างสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 กลุ่มได้แก่ 1) Facebook

Line IG โดยกลุ่มเสพติดมากจำนวน 7 คน รองลงมากลุ่มเสพติดน้อยจำนวน 4 คน 2) แอปพลิเคชั่นเกี่ยวกับถ่ายรูป แต่งรูป มีกลุ่มเสพติดมากจำนวน 2 คน 3) YouTube และฟังเพลง กลุ่มเสพติดน้อยจำนวน 1 คน ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จำนวน 11 คน ให้ความเห็นตรงกันว่า แอปพลิเคชั่นที่ใช้ งาน อันดับแรกคือ Facebook Line IG ที่เป็นแอปพลิเคชั่นในการติดต่อสื่อสาร ใช้ติดต่อกับเพื่อน ครอบครัวและข่าวสารผ่าน Facebook แทนการดูโทรทัศน์และอ่านหนังสือพิมพ์และยังใช้ส่งงาน อาจารย์ผ่านทาง Facebook อีกด้วยและรองลงมาอันดับสองคือ แอปพลิเคชั่นเกี่ยวกับถ่ายรูป แต่งรูป เพราะกลุ่มตัวอย่างใช้สมาร์ทโฟนแทนกล้องถ่ายรูปและติดการถ่ายเซลฟีเพื่อแชร์ลงบน Facebook และอันดับสุดท้ายคือ YouTube และฟังเพลง เพื่อความบันเทิงในการคลายเครียด หลังจากการเรียน ดังคำสัมภาษณ์ ดังต่อไปนี้ สรุปผลการศึกษาในตาราง (ตารางที่ 8)

6.1 Facebook Line IG

กลุ่มเสพติดน้อย

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 4 คน พบว่า แอปพลิเคชั่นที่ใช้ งาน อันดับแรกคือ Facebook Line IG ที่เป็นแอปพลิเคชั่นในการติดต่อสื่อสารใช้ติดต่อกับเพื่อน ครอบครัว และส่งงาน อาจารย์ผ่าน Facebook

"...Facebook Line IG..."

(ส้ม, สัมภาษณ์, 2 กุมภาพันธ์ 2559)

"...Facebook..."

(ใหม่, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2559)

"...น่าจะเป็น Facebook กับ Line ครับ เพราะใช้ติดต่อกับงานและคุยกับเพื่อน..."

(แชมป์, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

"... Line กับฟังเพลงครับ..."

(คอฟ, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2559)

กลุ่มเสพติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 8 คน พบว่า แอปพลิเคชั่นที่ใช้ งาน อันดับแรกคือ Facebook Line IG รองลงมาจะเป็น Twitter กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จำนวน 7 คน ให้ความเห็นว่า ใช้

ติดต่อกับเพื่อน ครอบครัวและข่าวสารผ่าน Facebook แทนการดูโทรทัศน์และอ่านหนังสือพิมพ์และยังใช้ส่งงานอาจารย์ผ่านทาง Facebook อีกด้วย

"...Line Twitter Facebook IG..."

(เอ้, สัมภาษณ์, 17 ธันวาคม 2558)

"...แต่งรูป Facebook Line..."

(ฟาง, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

"...Facebook Line IG..."

(โบว์, สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2559)

"... Facebook Line IG..."

(อู๋ม, สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2559)

"... Facebook มากที่สุดเพราะเราไว้ใช้ติดต่อกับเพื่อน ติดตามข่าวสารต่างๆ ผ่าน Facebook..."

(มี้น, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ส่วนใหญ่ก็จะเป็น โซเชียล Facebook Line IG..."

(กอล์ฟ, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2559)

"... Facebook..."

(บอล, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

6.2 แอปพลิเคชันเกี่ยวกับถ่ายรูป แต่งรูป

กลุ่มเสพติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 8 คน พบว่า แอปพลิเคชันเกี่ยวกับการถ่ายรูปและแต่งรูปทำให้ใช้โทรศัพท์เพิ่มมากขึ้นจำนวน 2 คน เพราะกลุ่มตัวอย่างใช้สมาร์ทโฟนแทนกล้องถ่ายรูปและติดการถ่ายเซลฟี่เพื่อแชร์ลงบน Facebook

"...แต่งรูป Facebook Line..."

(ฟาง, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558) (1)

"...แอปถ่ายรูป แต่งรูป..."

(เอ็ม, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

6.3 YouTube และฟังเพลง

กลุ่มเสพติดน้อย

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 6 คน พบว่า กลุ่มตัวอย่างจำนวน 1 คนใช้แอปพลิเคชัน YouTube และฟังเพลง บ่อยเพราะชอบความบันเทิงในการคลายเครียดหลังจากการเรียน

"... Line กับฟังเพลงครับ..."

(คิ๊อฟ, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2559)

7. ค่าใช้จ่ายการใช้สมาร์ทโฟนต่อเดือน

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับค่าใช้จ่ายในการใช้สมาร์ทโฟนต่อเดือน จากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 12 คน พบว่า ค่าใช้จ่ายในการใช้สมาร์ทโฟนต่อเดือนของกลุ่มตัวอย่างสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่มได้แก่ 1) 100-300 บาทต่อเดือน โดยกลุ่มเสพติดน้อยจำนวน 4 คน รองลงมากลุ่มเสพติดมากจำนวน 4 คน 2) 400-900 บาทต่อเดือน กลุ่มเสพติดมากจำนวน 4 คน ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จำนวน 8 คน ให้ความเห็นตรงกันว่า มีค่าใช้จ่ายในการใช้สมาร์ทโฟนต่อเดือน คือ 100-300 บาท เพราะเลือกสมัครโปรโมชั่นที่ถูกและใช้ WIFI มากกว่า ส่วนกลุ่มตัวอย่างอีก 4 คน มีค่าใช้จ่ายในการใช้สมาร์ทโฟนต่อเดือนถึง 400-900 บาท เพราะต้องการใช้อินเทอร์เน็ตที่ไม่จำกัด รองรับการใช้การตลอดเวลา ดังคำสัมภาษณ์ ดังต่อไปนี้ สรุปผลการศึกษาในตาราง (ตารางที่ 8)

7.1 100-300 บาทต่อเดือน

กลุ่มเสพติดน้อย

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 4 คน เกี่ยวกับค่าใช้จ่ายในการใช้สมาร์ทโฟนต่อเดือน พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีค่าใช้จ่ายไม่เกิน 200 บาท เพราะไม่ได้มีการสมัครอินเทอร์เน็ตจะใช้เฉพาะพื้นที่ที่มี WIFI เท่านั้น และกลุ่มตัวอย่างอีก 3 คน สมัครโทรและอินเทอร์เน็ตแต่ไม่เกิน 300 บาท เพื่อการใช้งานที่สะดวก

"...AIS กับ Dtac ช่วงนี้ไม่ได้ใช้ Dtac เลยไม่ค่อยได้เติมเงิน เลยหันมาใช้ AIS ใช้โทรเข้า-ออก โทรกลับบ้าน เป็นรายเดือน 299 เลือกอินเทอร์เน็ตมากกว่าคะ เพราะว่าเดี๋ยวนี้มันก็ใช้สะดวก ไปที่ไหนก็ได้ อย่างสมมุติว่า ทำงานมันสามารถที่จะหาข้อมูลได้เลย..."

(ส้ม, สัมภาษณ์, 2 กุมภาพันธ์ 2559)

"...Truemove ระบบเติมเงิน ไม่ได้สมัครโปรอินเตอร์เน็ต ใช้ WIFI เอาถ้าไม่มีก็ใช้เน็ตให้หักตามตังมือถือเอา เพราะ ไม่ค่อยติดมือถือ ไม่ติด โซเชียล..."

(ใหม่, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2559)

"... Truemove เป็นเติมเงินครับ แต่สมัครโปรอิมิต 199 บาท/เดือน แค่อินเตอร์เน็ตอย่างเดียว โทรต่างหาก..."

(แชมป์, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

"...Truemove เติมเงิน ไม่ได้สมัครโปรอินเตอร์เน็ต ใช้เฉพาะที่มี WIFI คือของผมมันเล่น Line ฟรีก็เล่นแต่ Line เฟซบุ๊กไม่ค่อยได้เล่นถ้าเล่น คือเล่นที่หอในเน็ตบู๊อย่างเดียว ไปเล่น Line มากกลับซิมที่ซื้อมาเลย..."

(คอฟ, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2559)

กลุ่มเสพติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 8 คน เกี่ยวกับค่าใช้จ่ายในการใช้สมาร์ทโฟนต่อเดือน พบว่า กลุ่มตัวอย่างจำนวน 4 คนสมัครใช้อินเตอร์เน็ตแบบรายสัปดาห์ไม่เกิน 300 บาท และยังคงอาศัย WIFI ในการใช้อินเตอร์เน็ตบางครั้ง

"... AIS แบบเติมเงิน สมัครอินเตอร์เน็ตเป็นรายอาทิตย์ 79 บาท ไม่ได้สมัครทุกอาทิตย์แล้วแต่ เพราะบางทีก็ใช้ WIFI..."

(โบว์, สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2559)

"... ใช้ 2 ซิม Dtac กับ Truemove คะ เพราะว่าตอนแรกใช้ Dtac แล้วไปซื้อโทรศัพท์พร้อมซิม ได้โปรส่วนลดเลยต้องใช้ ตอนแรกเราใช้เป็นโปรรายเดือนได้ปีนึงตอนซื้อซิมมา ตอนนี้อยู่เปลี่ยนมาใช้เติมเงิน และสมัครโปรอินเตอร์เน็ต เป็นวันบ้างสัปดาห์บ้าง บางทีก็ไม่สมัครถ้าไม่มีตังเติม..."

(อ๋ม, สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ใช้ Dtac แบบเติมเงิน สมัครโปรอินเทอร์เน็ตเป็นวัน ถ้าไปต่างจังหวัดจะสมัคร เพราะที่บ้านมี WIFI ที่มหาวิทยาลัยมี WIFI..."

(มีน, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2559)

"...Dtac รายเดือนแบบเติมเงิน ใช้ซิมแบบเติมเงินแต่มีการสมัครแพ็คเกจแบบรายเดือน สมัครอินเทอร์เน็ต 199 บาท อินเทอร์เน็ต 500 kb โทร 100 นาที..."

(เอ็ม, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

7.2 400-900 บาทต่อเดือน

กลุ่มเสพติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 8 คน เกี่ยวกับค่าใช้จ่ายในการใช้สมาร์ทโฟนต่อเดือนพบว่า กลุ่มตัวอย่างจำนวน 4 คน มีค่าใช้จ่ายมากกว่า 400 บาทขึ้นไป เพราะต้องการสมัครใช้อินเทอร์เน็ตไม่จำกัด

"...Dtac เป็นรายเดือน ตามโปรอินเทอร์เน็ตไม่จำกัด 499 บาท แต่จ่ายจริงๆ 800 บาท..."

(เอ้, สัมภาษณ์, 17 ธันวาคม 2558)

"...Dtac เติมเงินแบบสมัครโปรอินเทอร์เน็ตไม่จำกัด 399 บาท โทรต่างหาก..."

(ฟาง, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

"... Truemove รายเดือน 899 บาท เลือกจากอินเทอร์เน็ตจำนวน MD และ 4G ไม่จำกัด..."

(กอล์ฟ, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2559)

"... AIS รายเดือน 399 บาท รวมโทรและอินเทอร์เน็ตไม่จำกัด..."

(บอล, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

8. เหตุผลที่ใช้งาน

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับเหตุผลในการใช้งาน พบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้ง 12 คน มีเหตุผลในการใช้งาน สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 กลุ่มได้แก่ 1) การติดต่อสื่อสาร โดยกลุ่มเสพติดมาก จำนวน 7 คน รองลงมากลุ่มเสพติดน้อยจำนวน 1 คน 2) การอำนวยความสะดวกสบาย โดยกลุ่มเสพติดน้อยจำนวน 3 คน รองลงมากลุ่มเสพติดมากจำนวน 1 คน 3) เพื่อความบันเทิง กลุ่มเสพติดน้อยจำนวน 1 คน ดังนั้น เหตุผลในการใช้งานของกลุ่มตัวอย่างจึงแตกต่างกันออกไปแล้วแต่การใช้งานของแต่ละบุคคล แต่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 7 คนให้เหตุผลว่าใช้สมาร์ทโฟนเพราะสะดวกในการติดต่อ คุยกับเพื่อน ใช้ facebook และเล่นอินเทอร์เน็ตเพราะอินเทอร์เน็ตสามารถทำได้ทุกอย่างทั้งหาข้อมูล พูดคุยกับเพื่อน ติดตามข่าวสารและสมาร์ทโฟนสามารถนำติดตัวกลุ่มตัวอย่างไปได้ทุกที่ ใช้งานได้ตลอดเวลา รองลงมากลุ่มตัวอย่างจำนวน 4 คนให้เหตุผลในการใช้งานว่า ใช้สมาร์ทโฟนในการอำนวยความสะดวกสบายแทนกล้องถ่ายรูป ง่ายต่อการพกพาและอันดับสุดท้ายกลุ่มตัวอย่างอีก 3 คน ใช้สมาร์ทโฟนเพื่อความบันเทิงและคลายเครียด ให้เหตุผลว่า ใช้เพื่อการพักผ่อน คลายเครียด เช่น ดูหนัง ฟังเพลงและเล่นเกม ดังคำสัมภาษณ์ ดังต่อไปนี้ สรุปผลการศึกษาในตาราง (ตารางที่ 8)

8.1 การติดต่อสื่อสาร

กลุ่มเสพติดน้อย

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 4 คน พบว่า กลุ่มตัวอย่างจำนวน 1 คนให้เหตุผลในการใช้งาน ว่าใช้ในการติดต่อสื่อสารที่ง่ายและรวดเร็ว

"...มันก็สะดวกสบายดีครับ ใครติดต่อเรามันก็ง่าย ติดต่อสื่อสาร

และความบันเทิง คลายเครียดอย่างฟังเพลง ดู Youtube..."

(ค้อฟ, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2559)

กลุ่มเสพติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 8 คน พบว่า กลุ่มตัวอย่างจำนวน 7 คนให้เหตุผลในการใช้งาน เพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสาร ทั้งการโทรเข้า-ออกและการติดต่อผ่านโซเชียลต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นติดต่อกับเพื่อน ครอบครัวและงาน เพราะอินเทอร์เน็ตสามารถทำได้ทุกอย่างทั้งหาข้อมูล พูดคุยกับเพื่อน ติดตามข่าวสารและสมาร์ทโฟนสามารถนำติดตัวกลุ่มตัวอย่างไปได้ทุกที่ ใช้งานได้ตลอดเวลา

"...มีสมาร์ทโฟนมีแอฟริเคชั่นต่างๆ ทำให้รวดเร็วและ

สะดวกสบาย ถ้าตอนนี้เลิกเล่นชีวิตคงพินาศ งานก็ไม่ได้ ไม่ว่าจะงานที่ทำแล้วได้เงิน หรือว่างานจากเพื่อน เพราะว่าเดี๋ยวนี้อาจารย์สั่งงานทางอินเทอร์เน็ต เพื่อนส่งงานทางอินเทอร์เน็ต ทำอะไรทุกอย่างต้องมีอินเทอร์เน็ตทั้งหมด..."

(เอ้, สัมภาษณ์, 17 ธันวาคม 2558)

"...ก็ส่องๆเฟซบุ๊กคนอื่น ดูหน้าพิตขาวเรื่อยๆ แล้วก็เล่น Line IG เหตุผลที่เราใช้สมาร์ทโฟน เพราะ สมัยนี้มันก้าวไกล ถ้าเราไม่ตามเขาเราก็จะล้าหลัง มันก็จำเป็นเพราะเราจะไม่ทันโลก สมมุติว่าเรายังใช้โนเกียธรรมดาเราจะไปพูดคุยกับคนอื่นได้ไหม..."

(โบว์, สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ไว้ใช้ติดต่อกับเพื่อน ติดต่องาน อย่างตอนนี้เรียน อาจารย์จะสั่งงาน นักศึกษามีเฟซบุ๊กแอดเฟซบุ๊ก ตั้งกลุ่มสั่งงานในนั้นหรือดคราสเรียนถ้าเราไม่มีสมาร์ทโฟนเราก็จะไม่รู้จากตรงนั้นเลย..."

(อุ้ม, สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ติดต่อย่งสะดวก ใช้เล่นอินเทอร์เน็ต ตอนแรกก็ตามเพื่อนแล้วก็คิดว่ามันได้ใช้จริง ตอนเรียนก็ได้หาข้อมูลในการทำงานด้วย..."

(ม้น, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2559)

"... สะดวกสบายติดต่อย่ง คืออย่างว่าทันโลก เราก็เล่นเฟซบุ๊ก วัคคุยกับพ่อแม่..."

(กอล์ฟ, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2559)

"... เล่น Facebook IG twitter หลักๆ คือ 3 ตัวนี้..."

(บอล, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

"...แอปพลิเคชันต่างๆ ในการติดต่อสื่อสาร มากกว่าโซเชียลและโทร..."

(เอ็ม, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

8.2 การอำนวยความสะดวกสบาย

กลุ่มเสพติดน้อย

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 4 คน พบว่า เหตุผลในการใช้งานของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 3 คนใช้ในการอำนวยความสะดวกสบายใช้สมาร์ทโฟนแทนกล้องถ่ายรูป

"...เพราะว่าชอบในการถ่ายรูป สมาร์ทโฟนเดี๋ยวนี้นั้นถ่ายรูปได้
เซลฟี ถ่ายรูป เล่นอินเทอร์เน็ต..."

(ส้ม, สัมภาษณ์, 2 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ส่วนใหญ่เป็นเรื่องงาน ชอบถ่ายรูป สะดวกในการใช้งานด้วย..."

(ใหม่, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2559)

"... ก็ถ่ายรูปได้ เน้นกล้อง เล่นอินเทอร์เน็ตโอเค..."

(แชมป์, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

กลุ่มเสพติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 8 คน พบว่า เหตุผลในการใช้งานของกลุ่มตัวอย่าง
จำนวน 1 คน เพื่อใช้ในการอำนวยความสะดวกสบายใช้สมาร์ทโฟนแทนกล้องถ่ายรูป

"...ใช้ถ่ายรูปขายของใน facebook เราก็ต้องเช็คว่ามีใครอินบลิค
ใหม่ ใครมาสั่งซื้อของเรา ก็สะดวกสบายกว่านะ เพราะเมื่อก่อนต้องไปเปิด
คอมพิวเตอร์ แต่ตอนนี้เรามีสมาร์ทโฟนเครื่องเดียวเราเปิดดูงาน ดูอะไรได้
ทุกอย่าง..."

(ฟาง, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

8.3 เพื่อความบันเทิง

กลุ่มเสพติดน้อย

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 4 คน พบว่า เหตุผลในการใช้งานของกลุ่มตัวอย่าง
จำนวน 3 คน ใช้เพื่อการพักผ่อน คลายเครียด เช่น ดูหนัง ฟังเพลงและเล่นเกมส์

"...มันก็สะดวกสบายดีครับ ใครติดต่อเรานั้นก็ง่าย ติดต่осоสื่อสาร
และความบันเทิง คลายเครียดอย่างฟังเพลง ดู Youtube..."

(ค้อฟ, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2559)

สรุปผลการวิจัย

การศึกษาด้านพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาจังหวัด
เชียงใหม่ จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 12 คน ผลการศึกษาจำแนกได้ดังนี้ 1) ช่วงเวลาในการใช้งาน

2) ระยะเวลาในการใช้งาน 3) ความถี่ในการใช้งาน 4) ความถี่ในการเปลี่ยนสมาร์ตโฟน 5) สถานที่ในการใช้งาน 6) แอปพลิเคชันที่ใช้ 7) ค่าใช้จ่ายต่อเดือน 8) เหตุผลที่ใช้ สรุปผลดังนี้

ช่วงเวลาในการใช้งานแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มได้แก่ 1) ตลอดเวลา กลุ่มเพศติดมาก จำนวน 7 คน 2) ช่วงเย็นจนถึงก่อนนอน กลุ่มเพศติดน้อยจำนวน 4 คน รองลงมา กลุ่มเพศติดมาก จำนวน 1 คน ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ จำนวน 7 คน ให้ความเห็นตรงกันว่า ช่วงเวลาในการใช้งานสมาร์ตโฟน คือ ตลอดเวลา มีการใช้สมาร์ตโฟนตลอดทั้งวันกลุ่มตัวอย่างจะเช็คสมาร์ตโฟนไม่ว่าจะมีคนติดต่อมาหรือไม่ เกิดจากความเคยชินที่ต้องเช็คทุก 5-10 นาที

ระยะเวลาในการใช้งานแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มได้แก่ 1) 8-10 ชั่วโมงต่อวัน กลุ่มเพศติดมาก จำนวน 8 คน 2) 4-5 ชั่วโมงต่อวัน กลุ่มเพศติดน้อยจำนวน 4 คน ดังนั้นจึงสามารถกล่าวได้ว่า ระยะเวลาในการใช้งานสมาร์ตโฟน คือ 8-10 ชั่วโมงต่อวัน สมาร์ตโฟนเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน ของนักศึกษาที่ต้องพกติดตัวตลอดเวลา นำขึ้นมาเล่นเมื่อรู้สึกว่ามีอะไรทำ และใช้สมาร์ตโฟนจน กลายเป็นความเคยชินจนถึงขาดไม่ได้

ความถี่ในการใช้งานแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มได้แก่ 1) ใช้ตลอดเวลา กลุ่มเพศติดมากจำนวน 8 คน 2) ว่างจากกิจกรรมอื่นเท่านั้นกลุ่มเพศติดน้อยจำนวน 4 คน ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จำนวน 8 คน ให้ความเห็นตรงกันว่า ใช้งานสมาร์ตโฟนตลอดเวลา จะนำขึ้นมาเช็คตลอดเวลาเมื่อมีการแจ้งเตือนบนสมาร์ตโฟนหรือไม่ก็ตาม จะนำขึ้นมาใช้ทุก 5-10 นาทีจนเกิดความเคยชิน เพศติดสมาร์ตโฟนจนขาดไม่ได้

ความถี่ในการเปลี่ยนสมาร์ตโฟนจากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 12 คน พบว่า ความถี่ในการเปลี่ยนสมาร์ตโฟนของกลุ่มตัวอย่างสามารถแบ่งออกได้ 2 กลุ่มได้แก่ 1) ไม่ค่อยเปลี่ยนสมาร์ตโฟน กลุ่มเพศติดน้อยจำนวน 4 คน รองลงมา กลุ่มเพศติดมากจำนวน 2 คน 2) เปลี่ยนสมาร์ตโฟนบ่อยมาก โดยกลุ่มเพศติดมากจำนวน 6 คน ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างให้ความเห็นที่แตกต่างกันออกไปว่า กลุ่มเพศติดน้อยส่วนใหญ่ไม่ค่อยเปลี่ยนสมาร์ตโฟนเฉพาะเครื่องที่ใช้อยู่มีปัญหาหรือพังเท่านั้น และกลุ่มเพศติดมากจะมีการเปลี่ยนสมาร์ตโฟนบ่อยมาก เพราะเครื่องเก่าตกรุ่นและอยากได้เครื่องใหม่ตามเทรนของสมาร์ตโฟน เฉลี่ยประมาณปีละ 1 เครื่อง

สถานที่ในการใช้งาน จากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 12 คน พบว่า สถานที่ในการใช้งาน ของกลุ่มตัวอย่างสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 กลุ่มได้แก่ 1) หอพัก บ้านและมหาวิทยาลัย โดยมีกลุ่มเพศติดน้อยจำนวน 4 คน รองลงมา กลุ่มเพศติดมากจำนวน 3 คน 2) ใช้สมาร์ตโฟนทุกที่กลุ่มเพศติดมากจำนวน 4 คน 3) ห้องเรียน กลุ่มเพศติดมากจำนวน 1 คน ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จำนวน 7 คน ให้ความเห็นตรงกันว่า ใช้สมาร์ตโฟนบ่อยและยาวนานสุดคือ หอพักและบ้าน

แอปพลิเคชันที่ใช้งานได้แก่ 1) Facebook Line IG โดยกลุ่มเสพติดมากจำนวน 7 คน รองลงมากลุ่มเสพติดน้อยจำนวน 4 คน 2) แอปพลิเคชันเกี่ยวกับถ่ายรูป แต่งรูป มีกลุ่มเสพติดมากจำนวน 2 คน 3) YouTube และฟังเพลง กลุ่มเสพติดน้อยจำนวน 1 คน ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จำนวน 11 คน ให้ความเห็นตรงกันว่า แอปพลิเคชันที่ใช้งานอันดับแรกคือ Facebook Line IG เป็นแอปพลิเคชันในการติดต่อสื่อสาร ใช้ติดต่อกับเพื่อน ครอบครัวและข่าวสารผ่าน Facebook แทนการดูโทรทัศน์และอ่านหนังสือพิมพ์และยังใช้ส่งงานอาจารย์ผ่านทาง Facebook รองลงมาคือ แอปพลิเคชันเกี่ยวกับถ่ายรูป แต่งรูป กลุ่มตัวอย่างใช้สมาร์ทโฟนแทนกล้องถ่ายรูปและเสพติดการถ่ายเซลฟี่เพื่อแชร์ลงบน Facebook อันดับสุดท้ายคือ YouTube และฟังเพลง เพื่อความบันเทิงในการคลายเครียด

ค่าใช้จ่ายในการใช้สมาร์ทโฟนต่อเดือน จากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 12 คน พบว่า ค่าใช้จ่ายในการใช้สมาร์ทโฟนต่อเดือนของกลุ่มตัวอย่างสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่มได้แก่ 1) 100-300 บาทต่อเดือน โดยกลุ่มเสพติดน้อยจำนวน 4 คน รองลงมากลุ่มเสพติดมากจำนวน 4 คน 2) 400-900 บาทต่อเดือน กลุ่มเสพติดมากจำนวน 4 คน ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จำนวน 8 คน ให้ความเห็นตรงกันว่า มีค่าใช้จ่ายในการใช้สมาร์ทโฟนต่อเดือน คือ 100-300 บาท เพราะเลือกสมัครโปรโมชั่นที่ถูกและใช้ WIFI มากกว่า ส่วนกลุ่มตัวอย่างอีก 4 คน มีค่าใช้จ่ายในการใช้สมาร์ทโฟนต่อเดือนถึง 400-900 บาท เพราะต้องการใช้อินเทอร์เน็ตที่ไม่จำกัด รองรับการใช้การตลอดเวลา

เหตุผลในการใช้งานสามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มได้แก่ 1) การติดต่อสื่อสาร โดยกลุ่มเสพติดมากจำนวน 7 คน รองลงมากลุ่มเสพติดน้อยจำนวน 1 คน 2) การอำนวยความสะดวกสบายกลุ่มเสพติดน้อยจำนวน 3 คนรองลงมากลุ่มเสพติดมากจำนวน 1 คน 3) เพื่อความบันเทิง กลุ่มเสพติดน้อยจำนวน 1 คน ดังนั้น เหตุผลในการใช้งานของกลุ่มตัวอย่างจึงแตกต่างกันออกไปแล้วแต่การใช้งานของแต่ละบุคคล แต่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 7 คนให้เหตุผลว่าใช้สมาร์ทโฟนเพราะสะดวกในการติดต่อ คุยกับเพื่อน เช็ก facebook และเล่นอินเทอร์เน็ตเพราะอินเทอร์เน็ตสามารถทำได้ทุกอย่างทั้งหาข้อมูล พูดคุยกับเพื่อน ติดตามข่าวสารและสมาร์ทโฟนสามารถนำติดตัวกลุ่มตัวอย่างไปได้ทุกที่ ใช้งานได้ตลอดเวลา รองลงมากลุ่มตัวอย่างจำนวน 4 คนให้เหตุผลในการใช้งานว่า ใช้สมาร์ทโฟนในการอำนวยความสะดวกสบายแทนกล้องถ่ายรูป ง่ายต่อการพกพาและอันดับสุดท้ายกลุ่มตัวอย่างอีก 3 คน ใช้สมาร์ทโฟนเพื่อความบันเทิงและคลายเครียด ให้เหตุผลว่า ใช้เพื่อการพักผ่อน คลายเครียด เช่น ดูหนัง ฟังเพลงและเล่นเกม

กลุ่มเสพติดน้อย

ผลการศึกษาด้านพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟนของกลุ่มเสพติดน้อยจำนวน 4 คน พบว่า ช่วงเวลาในการใช้งานของกลุ่มตัวอย่างสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่มได้แก่ 1) ตลอดเวลา 2) ช่วงเย็นจนถึงก่อนนอน กลุ่มเสพติดน้อยจำนวน 4 คน ดังนั้นกลุ่มเสพติดน้อยให้ความเห็นตรงกันว่า

ช่วงเวลาในการใช้งานสมาร์ทโฟน คือ ช่วงเย็นจนถึงก่อนนอนเป็นช่วงเวลาที่ว่างและจะเล่นสมาร์ทโฟนจนง่วงนอน

ซึ่งระยะเวลาในการใช้งานของกลุ่มเพศติดน้อย ได้แก่ 1) 4-5 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 4 คน จึงกล่าวได้ว่า ระยะเวลาในการใช้งานของกลุ่มเพศติดน้อยใช้สมาร์ทโฟนน้อยกว่ากลุ่มเพศติดมากถึง 5 ชั่วโมง

ความถี่ในการใช้งานของกลุ่มเพศติดน้อยจำนวน 4 คนพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความถี่ในการใช้งานคือ ว่างจากกิจกรรมอื่นเท่านั้นถึงจะหยิบสมาร์ทโฟนออกมาเล่นหรือเล่นเพื่อแก้เบื่อ เล่นสมาร์ทโฟนเพื่อฆ่าเวลาจะไม่นำออกมาระหว่างการทำกิจกรรมอื่น ซึ่งกลุ่มตัวอย่างให้เหตุผลว่าตนสามารถแบ่งเวลาในการใช้งานได้

กลุ่มตัวอย่างมีความถี่ในการเปลี่ยนสมาร์ทโฟน พบว่า ไม่ค่อยเปลี่ยนสมาร์ทโฟน เฉพาะเครื่องที่ใช้อยู่มีปัญหาหรือพังเท่านั้น

สถานที่ในการใช้งาน ของกลุ่มเพศติดน้อย ได้แก่ 1) หอพักและบ้าน ให้ความเห็นตรงกันว่า ให้ความเห็นตรงกันว่า ใช้สมาร์ทโฟนบ่อยและยาวนานสุดคือ หอพักและบ้าน

แอปพลิเคชันที่ใช้งานของกลุ่มตัวอย่างสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 กลุ่มได้แก่ ก) Facebook Line IG กลุ่มเพศติดน้อยจำนวน 4 คน 2) แอปพลิเคชันเกี่ยวกับถ่ายรูป แต่ง 3) YouTube และฟังเพลง กลุ่มเพศติดน้อยจำนวน 1 คน ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จำนวน 4 คน ให้ความเห็นตรงกันว่า แอปพลิเคชันที่ใช้งาน อันดับแรกคือ Facebook Line IG ที่เป็นแอปพลิเคชันในการติดต่อสื่อสาร ใช้ติดต่อกับเพื่อน ครอบครัวและข่าวสารผ่าน Facebook แทนการดูโทรทัศน์และอ่านหนังสือพิมพ์ และยังใช้ส่งงานอาจารย์ผ่านทาง Facebook อีกด้วยรองลงมาอันดับสองคือ YouTube และฟังเพลง เพื่อความบันเทิงในการคลายเครียดหลังจากการเรียน

ค่าใช้จ่ายในการใช้สมาร์ทโฟนต่อเดือนของกลุ่มเพศติดน้อย ได้แก่ 1) 100-300 บาทต่อเดือน จำนวน 4 คน ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ มีค่าใช้จ่ายในการใช้สมาร์ทโฟนต่อเดือน คือ 100-300 บาท เพราะเลือกสมัครโปรโมชั่นที่ถูกและใช้ WIFI มากกว่า

กลุ่มเพศติดน้อย มีเหตุผลในการใช้งานสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 กลุ่มได้แก่ 1) การติดต่อสื่อสาร กลุ่มเพศติดน้อยจำนวน 1 คน 2) การอำนวยความสะดวกสบาย กลุ่มเพศติดน้อยจำนวน 3 คน 3) เพื่อความบันเทิง กลุ่มเพศติดน้อยจำนวน 1 คน ดังนั้น เหตุผลในการใช้งานของกลุ่มตัวอย่างจึงแตกต่างกันออกไปแล้วแต่การใช้งานของแต่ละบุคคล แต่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 3 คนให้เหตุผลว่าใช้สมาร์ทโฟนในการอำนวยความสะดวกสบายแทนกล้องถ่ายรูป ง่ายต่อการพกพา รองลงมากลุ่มตัวอย่างจำนวน 1 คนให้เหตุผลในการใช้งานว่า ใช้สมาร์ทโฟนเพราะสะดวกในการติดต่อ คุยกับเพื่อน เช็ก facebook และเล่นอินเทอร์เน็ตเพราะอินเทอร์เน็ตสามารถทำได้ทุกอย่าง ทั้งหาข้อมูล พูดคุยกับเพื่อน ติดตามข่าวสารและสมาร์ทโฟนสามารถนำติดตัวกลุ่มตัวอย่างไปได้ทุกที่

ใช้งานได้ตลอดเวลา และอันดับสุดท้ายกลุ่มตัวอย่างอีก 1 คน ใช้สมาร์ทโฟนเพื่อความบันเทิงและคลายเครียด ให้เหตุผลว่า ใช้เพื่อการพักผ่อน คลายเครียด เช่น ดูหนัง ฟังเพลงและเล่นเกม

กลุ่มเสพติดมาก

ผลการศึกษาด้านพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟนของกลุ่มเสพติดมากจำนวน 8 คน พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีช่วงเวลาในการใช้งานของกลุ่มเสพติดมากสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่มได้แก่ 1) ตลอดเวลา มีกลุ่มเสพติดมากจำนวน 7 คน ข.) ช่วงเย็นจนถึงก่อนนอน กลุ่มเสพติดมากจำนวน 1 คน ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จำนวน 7 คน ให้ความเห็นตรงกันว่า ช่วงเวลาในการใช้งานสมาร์ทโฟน คือ ตลอดเวลา มีการใช้สมาร์ทโฟนตลอดทั้งวันกลุ่มตัวอย่างจะเช็คสมาร์ทโฟนไม่ว่าจะมีคนติดต่อมาหรือไม่ เกิดจากความเคยชินที่ต้องเช็คทุก 5-10 นาทีและกลุ่มตัวอย่างจำนวน 1 คนที่ใช้สมาร์ทโฟนช่วงเย็นจนถึงก่อนนอนซึ่งให้เหตุผลว่า ใช้ยาวนานที่สุดจนกว่าจะนอนซึ่งติดต่อกันนานกว่า 4 ชั่วโมงต่อวัน

ซึ่งระยะเวลาในการใช้งานของกลุ่มเสพติดมากได้แก่ 2) 8-10 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 8 คน จึงกล่าวได้ว่า สมาร์ทโฟนเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของนักศึกษาที่ต้องพกติดตัวตลอดเวลา นำมาขึ้นมาเล่นเมื่อรู้สึกว่ามีอะไรทำ และใช้สมาร์ทโฟนจนกลายเป็นความเคยชินจนขาดไม่ได้

ความถี่ในการใช้งานของกลุ่มเสพติดมาก ได้แก่ 1) ใช้ตลอดเวลาจำนวน 6 คน ให้ความเห็นตรงกันว่า ใช้งานสมาร์ทโฟนตลอดเวลา จะนำขึ้นมาเช็คตลอดเวลาเมื่อมีการแจ้งเตือนบนสมาร์ทโฟนหรือไม่ก็ทำตาม จะนำขึ้นมาใช้ทุก 5-10 นาทีจนเกิดความเคยชิน เสพติดสมาร์ทโฟนจนขาดไม่ได้

กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการการเสพติดสมาร์ทโฟนโดยมีความถี่ในการเปลี่ยนสมาร์ทโฟนแบ่งออกได้ 2 กลุ่มได้แก่ 1) ไม่ค่อยเปลี่ยนสมาร์ทโฟนจำนวน 2 คน 2) เปลี่ยนสมาร์ทโฟนบ่อยมากจำนวน 6 คน จึงกล่าวได้ว่า กลุ่มเสพติดมากจะมีการเปลี่ยนสมาร์ทโฟนบ่อยมาก เพราะเครื่องเก่าตกหล่นและอยากได้เครื่องใหม่ตามเทรนของสมาร์ทโฟน เฉลี่ยประมาณปีละ 1 เครื่อง

สถานที่ในการใช้งาน ของกลุ่มเสพติดมากสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 กลุ่มได้แก่ 1) หอพัก บ้านและมหาวิทยาลัย กลุ่มเสพติดมากจำนวน 3 คน 2) ใช้สมาร์ทโฟนทุกที่ กลุ่มเสพติดมากจำนวน 4 คน 3) ห้องเรียน กลุ่มเสพติดมากจำนวน 1 คน ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จำนวน 7 คน ให้ความเห็นตรงกันว่า ใช้สมาร์ทโฟนบ่อยและยาวนานสุดคือ หอพักและบ้าน

แอปพลิเคชันที่ใช้งานของกลุ่มเสพติดมากได้แก่ 1) Facebook Line IG โดยกลุ่มเสพติดมากจำนวน 7 คน 2) แอปพลิเคชันเกี่ยวกับถ่ายรูป แต่งรูป มีกลุ่มเสพติดมากจำนวน 2 คน ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จำนวน 7 คน ให้ความเห็นตรงกันว่า แอปพลิเคชันที่ใช้งาน อันดับแรกคือ Facebook Line IG เป็นแอปพลิเคชันในการติดต่อสื่อสาร ใช้ติดต่อกับเพื่อน ครอบครัวและข่าวสารผ่าน Facebook แทนการดูโทรทัศน์และอ่านหนังสือพิมพ์และยังใช้ส่งงานอาจารย์ผ่านทาง

Facebook รองลงมาอันดับสองคือ แอปพลิเคชั่นเกี่ยวกับถ่ายรูป แต่งรูป เพราะกลุ่มตัวอย่างใช้สมาร์ทโฟนแทนกล้องถ่ายรูปและติดการถ่ายเซลฟี่เพื่อแชร์ลงบน Facebook

ค่าใช้จ่ายในการใช้สมาร์ทโฟนแบ่งออกได้ 2 กลุ่มได้แก่ 1) 100-300 บาทต่อเดือน กลุ่มเสพติดมากจำนวน 4 คน 2) 400-900 บาทต่อเดือน กลุ่มเสพติดมากจำนวน 4 คน ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างให้ความเห็นว่า มีค่าใช้จ่ายในการใช้สมาร์ทโฟนต่อเดือน 100-300 บาท เพราะเลือกสมัครโปรโมชั่นที่ถูกและใช้ WIFI มากกว่า ส่วนมีค่าใช้จ่ายในการใช้สมาร์ทโฟนต่อเดือนถึง 400-900 บาท เพราะต้องการใช้อินเทอร์เน็ตที่ไม่จำกัด รองรับการใช้การตลอดเวลา

กลุ่มเสพติดมาก มีเหตุผลในการใช้งาน คือใช้สมาร์ทโฟนเพราะสะดวกในการติดต่อ คุยกับเพื่อน เช็ก facebook และเล่นอินเทอร์เน็ตเพราะอินเทอร์เน็ตสามารถทำได้ทุกอย่างทั้งหาข้อมูล พูดคุยกับเพื่อน ติดตามข่าวสารและสมาร์ทโฟนสามารถนัดตัวกลุ่มตัวอย่างไปได้ทุกที่ ใช้งานได้ตลอดเวลา รองลงมาคือ ใช้สมาร์ทโฟนในการอำนวยความสะดวกสบายแทนกล้องถ่ายรูป สะดวกต่อการพกพา

วิจารณ์ผลงานวิจัย

จากผลการวิจัยพบว่าพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาจังหวัดเชียงใหม่ พบว่ากลุ่มเสพติดมากมีจำนวนเพิ่มขึ้นและเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่ทราบว่าตนมีพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟนเพราะพฤติกรรมดังกล่าวเกิดขึ้นช้าจนกลายเป็นเป็นชีวิตประจำวันและความเคยชินจึงกลายเป็นค่านิยมที่ผิดๆ ที่เกิดขึ้น จากการวิจัยพบว่าช่วงเวลาในการใช้งาน คือ ตลอดเวลา มีการใช้สมาร์ทโฟนตลอดทั้งวันกลุ่มตัวอย่างจะเช็คสมาร์ทโฟนไม่ว่าจะมีคนติดต่อมาหรือไม่ เกิดจากความเคยชินที่ต้องเช็คทุก 5-10 นาที

ในการวิจัยกลุ่มตัวอย่างมีความแตกต่างกันในระยะเวลาในการใช้งานสมาร์ทโฟน คือ กลุ่มเสพติดน้อยจำนวน 4 คนใช้งาน 4-5 ชั่วโมงต่อวันและกลุ่มเสพติดมากจำนวน 8 คนใช้งาน 8-10 ชั่วโมงต่อวัน หรือใช้สมาร์ทโฟนตลอดทั้งวัน จึงกล่าวได้ว่า สมาร์ทโฟนเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของนักศึกษาที่ต้องพกติดตัวตลอดเวลา นำมาขึ้นมาเล่นเมื่อรู้สึกว่ามีอะไรทำ และใช้สมาร์ทโฟนจนกลายเป็นความเคยชินจนถึงขาดไม่ได้ และยังพบว่ากลุ่มตัวอย่างจำนวน 8 คน ให้ความเห็นตรงกันว่า ใช้งานสมาร์ทโฟนตลอดเวลา จะนำขึ้นมาเช็คตลอดเวลาเมื่อมีการแจ้งเตือนบนสมาร์ทโฟนหรือไม่ก็ตาม จะนำขึ้นมาใช้ทุก 5-10 นาทีจนเกิดความเคยชิน เสพติดสมาร์ทโฟนจนขาดไม่ได้ มีความหมกมุ่นในการใช้สมาร์ทโฟนเพื่อความสัมพันธ์ทางสังคม ติดต่อกับเพื่อนครอบครัวอยู่ตลอดเวลา ทั้งการใช้เพื่อตอบสนองความต้องการของตนเองในการหาความบันเทิงผ่านหน้าจอสมาร์ทโฟนในการดู youtube ฟังเพลง ถ่ายรูปเพื่อนำมาแชร์ในโลกโซเชียลของตนเอง ในขณะที่ใช้สมาร์ทโฟนมากขึ้นจนถึงขั้นเสพติดขาดไม่ได้และยอมที่จะจ่ายเงินเพิ่มมากขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการในการใช้งาน ซึ่งพฤติกรรม

ดังกล่าวที่เกิดขึ้นทำให้เกิดพฤติกรรมที่เป็นนิสัยขาดไม่ได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับการเสพติด โทรศัพท์มือถือ (วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์, 2558ข) โดยกล่าวไว้ว่าการใช้โทรศัพท์มือถือแต่เดิมมักมองในแง่บอกว่าช่วงให้ความสะดวกแต่ในการสื่อสาร แต่การใช้โทรศัพท์มือถือ ปัจจุบันไม่ใช่เพียงการติดต่อสื่อสาร หากยังสามารถดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม เชื่อมต่อสังคมเครือข่าย ทำธุรกรรม การใช้โทรศัพท์มือถือมากขึ้นจนถึงขั้นเสพติด/ใช้มือถือเพื่อปฏิสัมพันธ์ทางสังคม/ดำเนินธุรกิจ/การสร้างภาพลักษณ์ อัตลักษณ์ใช้เพื่อการพึ่งพา dependency ใช้เพื่อความปลอดภัย safety ใช้ในกิจกรรม job-related ใช้เพื่อเสรีภาพ freedom และใช้เพื่อซุบซิบนินทา gossip การใช้โทรศัพท์มือถือกลายเป็นพฤติกรรมที่เป็นนิสัย พฤติกรรมบังคับ พฤติกรรมพึ่งพา พฤติกรรมจำเป็น พฤติกรรมสมัครใจและพฤติกรรมการเสพติดที่ขาดไม่ได้

ส่วนสถานที่ที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟนบ่อยและยาวนานสุดคือ หอพักและบ้าน เพราะความเป็นส่วนตัวในการใช้งานและว่างไม่มีอะไรทำ เล่นเพื่อฆ่าเวลา รองลงมาคือ ใช้สมาร์ทโฟนทุกที่ และใช้สมาร์ทโฟนในห้องเรียนและแอฟฟริเคชั่นที่ใช้งานอันดับแรกคือ Facebook Line IG เป็นแอฟฟริเคชั่นในการติดต่อสื่อสาร ใช้ติดต่อกับเพื่อน ครอบครัวและข่าวสารผ่าน Facebook แทนการดูโทรทัศน์และอ่านหนังสือพิมพ์และยังใช้ส่งงานอาจารย์ผ่านทาง Facebook รองลงมาคือ แอฟฟริเคชั่นเกี่ยวกับถ่ายรูป แต่งรูป กลุ่มตัวอย่างใช้สมาร์ทโฟนแทนกล้องถ่ายรูปและเสพติดการถ่ายเซลฟี่เพื่อแชร์ลงบน Facebook อันดับสุดท้ายคือ YouTube และฟังเพลง เพื่อความบันเทิงในการคลายเครียดซึ่งสอดคล้องของกับงานวิจัยของ ภวดา วงศ์สาพู (2556: 3) ได้ศึกษาเรื่อง “ผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ในจังหวัดเชียงใหม่” ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ พฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือพบว่ากลุ่มตัวอย่างใช้งานเฉลี่ย 7.5 ครั้งต่อวัน ใช้ครั้งละ 33.3 นาที ส่วนใหญ่ใช้งานในช่วงเวลา 18.01-21.00 น. รองลงมาคือช่วง 21.01-00.00 น. ใช้งานทุกสถานที่มากที่สุด รองลงมาคือที่มหาวิทยาลัย เชื่อมต่อโดยใช้ Wi-Fi/Wireless มีค่าใช้จ่ายเฉลี่ย 343.2 บาทต่อเดือน

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จำนวน 8 คน ให้ความเห็นตรงกันว่า มีค่าใช้จ่ายในการใช้สมาร์ทโฟนต่อเดือน คือ 100-300 บาท เพราะเลือกสมัครโปรโมชั่นที่ถูกและใช้ WIFI มากกว่า ส่วนกลุ่มตัวอย่างอีก 4 คน มีค่าใช้จ่ายในการใช้สมาร์ทโฟนต่อเดือนถึง 400-900 บาท เพราะต้องการใช้อินเทอร์เน็ตที่ไม่จำกัด รองรับการใช้การตลอดเวลา

เหตุผลในการใช้งานของกลุ่มตัวอย่างจึงแตกต่างกันออกไปแล้วแต่การใช้งานของแต่ละบุคคล โดยกลุ่มตัวอย่างจำนวน 7 คนให้เหตุผลว่าใช้สมาร์ทโฟนเพราะสะดวกในการติดต่อ ว่างคุยกับเพื่อน เช็ก facebook และเล่นอินเทอร์เน็ตเพราะอินเทอร์เน็ตสามารถทำได้ทุกอย่างทั้งหาข้อมูล พูดคุยกับเพื่อน ติดตามข่าวสารและสมาร์ทโฟนสามารถนำติดตัวกลุ่มตัวอย่างไปได้ทุกที่ ใช้งานได้ตลอดเวลา รองลงมากลุ่มตัวอย่างจำนวน 4 คนให้เหตุผลในการใช้งานว่า ใช้สมาร์ทโฟนในการอำนวยความสะดวก

สะดวกสบายแทนกล้องถ่ายรูป ง่ายต่อการพกพา ในปัจจุบันสมาร์ทโฟนสามารถทำงานแทนที่อุปกรณ์ต่างๆ มากมายเช่น คอมพิวเตอร์ กล้องถ่ายภาพ สมุดจดบันทึก เครื่องอัดเสียง เครื่องเล่นวิดีโอ เครื่องเล่นเกม หรือแม้กระทั่งนาฬิกาปลุก จึงไม่น่าแปลกใจที่คนจำนวนมากยึดถือสมาร์ทโฟนของตนเป็นดังเพื่อนสนิท จึงทำให้พฤติกรรมในชีวิตประจำวันของตนเปลี่ยนแปลงไป (พรพิสุทธิ์ มงคลวนิช, 2557: ระบบออนไลน์) และอันดับสุดท้ายกลุ่มตัวอย่างอีก 3 คน ใช้สมาร์ทโฟนเพื่อความบันเทิงและคลายเครียด ให้เหตุผลว่า ใช้เพื่อการพักผ่อน คลายเครียด เช่น ดูหนัง ฟังเพลงและเล่นเกมทำให้ตกอยู่ในสภาวะการเสพติดสมาร์ทโฟน ซึ่งมีพฤติกรรมการใช้ที่ขาดไม่ได้ เพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง จนมีการจ่ายเงินเพิ่มมากขึ้นเพื่อให้ทันกับการใช้งานที่ใช้ตลอดเวลาจนนำไปสู่ผลกระทบต่อตนเองและครอบครัว สอดคล้องกับแบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (TAM) ที่กล่าวไว้ว่า บุคคลยอมรับ และใช้เทคโนโลยีใหม่ มีปัจจัยหลายอย่างที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับเทคโนโลยี ปัจจัย 2 ปัจจัยหลักที่สำคัญคือ 1) Perceived Usefulness: PU คือระดับความเชื่อของบุคคลที่คิดว่าเทคโนโลยีใหม่จะมีประโยชน์ต่อการเพิ่มประสิทธิภาพของงานมากขึ้นเพียงใด 2) Perceived Ease of Use: PEOU คือ ระดับความเชื่อของบุคคลว่าเทคโนโลยีใหม่จะทำให้การทำงานง่ายขึ้น ใช้เวลาน้อยลง ไม่ต้องใช้ความพยายามมาก (วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์, 2559ก: ระบบออนไลน์) ซึ่งกลุ่มตัวอย่างเกิดการยอมรับสมาร์ทโฟนและนำมาใช้ทำให้เกิดประโยชน์ ง่าย กับการใช้ชีวิตประจำวันของตนเองมากขึ้น และทฤษฎีแลกเปลี่ยนทางสังคม (Social Exchange Theory) ใช้อธิบายว่าทำไมคนจึงตัดสินใจกระทำสิ่งใดหรือตัดสินใจซื้อสิ่งต่างๆ (purchase decision) คือ คนเราจะแสดงบทบาทเพื่อให้ได้ประโยชน์สูงสุด และลงทุนน้อยที่สุด รางวัลหรือประโยชน์ เช่น การได้รับความสนใจ ความรัก การยอมรับนับถือ ต้นทุน เช่น เวลาและความพยายามในการจัดการ การประคับประคองปัญหาทางอารมณ์ของคนอื่น แนวคิดคือคนจะคำนวณค่าสิ่งที่จะต้องลงทุนและผลประโยชน์ในความสัมพันธ์อยู่เสมอ (วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์, 2559ค: ระบบออนไลน์) เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างอยู่ในช่วงวัยนักศึกษา ซึ่งเป็นวัยติดกลุ่มเพื่อนต้องการการยอมรับจากสังคมจึงพยายามหาสมาร์ทโฟนหรือเทคโนโลยีอื่นๆ มาเพื่อให้ได้รับความสนใจหรือประโยชน์ส่วนอื่นจากการลงทุนของตนเอง

ตารางที่ 8 พฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาจังหวัดเชียงใหม่

พฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาจังหวัดเชียงใหม่								
	ช่วงเวลาในการใช้งาน	ระยะเวลาในการใช้งาน	ความถี่ในการใช้งาน	ระยะเวลาในการใช้สมาร์ทโฟน	สถานที่ในการใช้งาน	แอปพลิเคชัน	ค่าใช้จ่ายในการใช้สมาร์ทโฟน/เดือน	เหตุผลที่ใช้งาน
กลุ่มเสพติดน้อย								
แชมป์	ช่วงเวลาวางช่วงเย็นถึงก่อนนอน	4-5 ชั่วโมง/วัน	ว่างก็เล่น	ไม่ค่อยเปลี่ยน	หอพัก	โซเชียล, IG, Facebook, Line	100-300 บาท ใช้ WIFI	การอำนวยความสะดวกสบาย
คิ๊อฟ	ช่วงเวลาวางช่วงเย็นถึงก่อนนอน	4-5 ชั่วโมง/วัน	ว่างก็เล่น	ไม่ค่อยเปลี่ยน	หอพัก	โซเชียล, IG, Facebook, Line	100-300 บาท ใช้ WIFI	การติดต่อสื่อสารเพื่อความบันเทิง
ใหม่	ช่วงเวลาวางช่วงเย็นถึงก่อนนอน	4-5 ชั่วโมง/วัน	ว่างก็เล่น	ไม่ค่อยเปลี่ยน	หอพัก	โซเชียล, IG, Facebook, Line	100-300 บาท ใช้ WIFI	การอำนวยความสะดวกสบาย
ลัม	ช่วงเวลาวางช่วงเย็นถึงก่อนนอน	4-5 ชั่วโมง/วัน	ว่างก็เล่น	ไม่ค่อยเปลี่ยน	หอพัก	โซเชียล, IG, Facebook, Line	100-300 บาท ใช้ WIFI	การอำนวยความสะดวกสบาย
กลุ่มเสพติดมาก								
เอ้	ตลอดเวลา	10 ชั่วโมง/วัน	ตลอดเวลา	เปลี่ยนบ่อย	ห้องเรียน	โซเชียล, IG, Facebook, Line	300-900 บาท อินเทอร์เน็ต ไม่จำกัด	การติดต่อสื่อสาร
ฟาง	ตลอดเวลา	9 ชั่วโมง/วัน	ตลอดเวลา	เปลี่ยนบ่อย	ใช้ทุกที่	โซเชียล, IG, Facebook, Line	300-900 บาท อินเทอร์เน็ต ไม่จำกัด	การติดต่อสื่อสาร
โบว์	ตลอดเวลา	8 ชั่วโมง/วัน	ตลอดเวลา	เปลี่ยนบ่อย	ใช้ทุกที่	โซเชียล, IG, Facebook, Line	100-300 บาท ใช้ WIFI	การติดต่อสื่อสาร
อุ่ม	ช่วงเวลาวางช่วงเย็นถึงก่อนนอน	8 ชั่วโมง/วัน	ตลอดเวลา	ไม่ค่อยเปลี่ยน	หอพัก	โซเชียล, IG, Facebook, Line	100-300 บาท ใช้ WIFI	การติดต่อสื่อสาร
มัน	ตลอดเวลา	9 ชั่วโมง/วัน	ตลอดเวลา	เปลี่ยนบ่อย	บ้าน	Facebook	100-300 บาท ใช้ WIFI	การติดต่อสื่อสาร

ตารางที่ 8 (ต่อ)

พฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาจังหวัดเชียงใหม่								
	ช่วงเวลาในการใช้งาน	ระยะเวลาในการใช้งาน	ความถี่ในการใช้งาน	ระยะเวลาในการใช้สมาร์ทโฟน	สถานที่ในการใช้งาน	แอปพลิเคชัน	ค่าใช้จ่ายในการใช้สมาร์ทโฟน/เดือน	เหตุผลที่ใช้งาน
กลุ่มเสพติดมาก								
เอ็ม	ช่วงเวลาว่างช่วงเย็นถึงก่อนนอน	8 ชั่วโมง/วัน	ตลอดเวลา	เปลี่ยนบ่อย	หอพัก	โซเชียล Facebook, Line, IG	100-300 บาท ใช้ WIFI	การติดต่อสื่อสาร
กอล์ฟ	ตลอดเวลา	10 ชั่วโมง/วัน	ตลอดเวลา	เปลี่ยนบ่อย	ใช้ทุกที่	โซเชียล Facebook, Line, IG	300-900 บาท อินเทอร์เน็ตไม่จำกัด	การอำนวยความสะดวกสบาย
บอล	ตลอดเวลา	9 ชั่วโมง/วัน	ตลอดเวลา	ไม่ค่อยเปลี่ยน	ใช้ทุกที่	โซเชียล Facebook, Line, IG	300-900 บาท อินเทอร์เน็ตไม่จำกัด	การติดต่อสื่อสาร
พฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาจังหวัดเชียงใหม่								
พฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟน			จำนวน(N)	กลุ่มเสพติดน้อย		กลุ่มเสพติดมาก		
2.1 ช่วงเวลาในการใช้งาน			12 คน					
ก.) ช่วงเย็นจนถึงก่อนนอน			5/12	4 คน		1 คน		
ข.) ตลอดเวลา			7/12			7 คน		
2.2 ระยะเวลาในการใช้งาน			12 คน					
ก.) 8-10 ชั่วโมงต่อวัน			8/12			8 คน		
ข.) 4-5 ชั่วโมงต่อวัน			4/12	4 คน				
2.3 ความถี่ในการใช้งาน			12 คน					
ก.) ใช้ตลอดเวลา			8/12			8 คน		
ข.) ว่างจากกิจกรรมอื่น			4/12	4 คน				
2.4 ความถี่ในการเปลี่ยนสมาร์ทโฟน			12 คน					
ก.) ไม่ค่อยเปลี่ยนสมาร์ทโฟน			6/12	4 คน		2 คน		
ข.) เปลี่ยนสมาร์ทโฟนบ่อยมาก			6/12			6 คน		
2.5 สถานที่ในการใช้งาน			12 คน					
ก.) หอพักและบ้าน			7/12	4 คน		3 คน		
ข.) ใช้สมาร์ทโฟนทุกที่			4/12			4 คน		
ค.) ห้องเรียน			1/12			1 คน		

ตารางที่ 8 (ต่อ)

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาจังหวัดเชียงใหม่			
พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน	จำนวน(N)	กลุ่มเสพติดน้อย	กลุ่มเสพติดมาก
2.6 แอปพลิเคชันที่ใช้งาน	12 คน		
ก.) Facebook Line IG	12/12	4 คน	8 คน
ข.) แอปพลิเคชันถ่ายรูป แต่งรูป	1/12		1 คน
ค.) YouTube และฟังเพลง	1/12	1 คน	
2.7 ค่าใช้จ่ายสมาร์ทโฟนต่อเดือน	12 คน		
ก.) 100-300 บาทต่อเดือน	8/12	4 คน	4 คน
ข.) 400-900 บาทต่อเดือน	4/12		4 คน
2.8 เหตุผลในการใช้งาน	12 คน		
ก.) การติดต่อสื่อสาร	8/12	1 คน	7 คน
ข.) การอำนวยความสะดวกสบาย	4/12	3 คน	1 คน
ค.) เพื่อความบันเทิง	1/12	1 คน	

ตอนที่ 3 ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟน ต่อนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่

การศึกษาด้านปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟนต่อนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยได้ศึกษาในเชิงลึกเฉพาะของกลุ่มตัวอย่างตัวอย่างที่มีพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟน โดยมีกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 12 คน ผลการศึกษาจำแนกได้เป็น 6 ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟนคือ 1) ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี 2) ปัจจัยทางสังคม 3) ปัจจัยทางเศรษฐกิจ 4) ปัจจัยทางด้านบุคคล 5) ปัจจัยทางการตลาด 6) ปัจจัยทางด้านบริบท รายละเอียดผลการศึกษาของแต่ละขั้นตอนมีดังนี้ (ตารางที่ 9)

1. ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี จากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 12 คน พบว่า ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี คือ การติดต่อสื่อสารผ่านสังคมออนไลน์ สะดวกสบายในการใช้งาน และเล่นอินเทอร์เน็ต กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดใช้สมาร์ทโฟน เพราะการใช้งานที่ถูกพัฒนามาเพื่อตอบสนองต่อความต้องการเพื่อการติดต่อสื่อสารที่ง่าย สะดวกและรวดเร็ว ทั้งยังมีฟังก์ชันในการใช้งานที่หลากหลาย การถ่ายรูป การเล่นอินเทอร์เน็ต facebook, line, instagram ระบบปฏิบัติการที่ทันสมัย ทำให้เทคโนโลยีเป็นปัจจัยที่สำคัญของคนในปัจจุบัน มีการใช้งานที่เพิ่มมากขึ้น ทำให้มีการติดต่อผ่านสังคมออนไลน์ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเดิน กินหรือนอน แยกแยะเวลาในการใช้งานไม่ถูกต้อง และเหมาะสมทำให้เกิดผลกระทบต่างๆ ตามมา

1.1 ติดต่อสื่อสารผ่านสังคมออนไลน์และเล่นอินเทอร์เน็ต

กลุ่มเสพติดน้อย

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 4 คน เกี่ยวกับปัจจัยทางด้านเทคโนโลยีที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟน พบว่า กลุ่มตัวอย่างเลือกปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี เพราะสะดวกสบายในการติดต่อสื่อสารผ่านสังคมออนไลน์

"...ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี เพราะตอบโจทย์ต่างๆ ในการใช้..."

(ส้ม, สัมภาษณ์, 2 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ปัจจัยด้านเทคโนโลยี การติดต่อที่ง่าย สะดวกรวดเร็วทำให้เรา
อยากใช้สมาร์ทโฟนเพิ่มมากขึ้น..."

(ใหม่, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2559)

"... เราจะเน้นแค่โทรศัพท์ที่ใช้งานง่าย สะดวกสบาย ติดต่องานได้เท่านั้น จะเล่น Line มากกว่า เพราะไม่ค่อยเติมตั้ง..."

(แชมป์, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

"...มันก็สะดวกสบายดีครับ ใครติดต่อเรานั้นก็ง่าย..."

(คิ๊ฟ, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2559)

กลุ่มเสพติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 8 คน เกี่ยวกับปัจจัยทางด้านเทคโนโลยีที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟน พบว่า กลุ่มตัวอย่างเลือกปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี เพราะสะดวกสบายในการติดต่อสื่อสารผ่านสังคมออนไลน์

"...สะดวกสบายในการติดต่อสื่อสาร..."

(เอ้, สัมภาษณ์, 17 ธันวาคม 2558)

"...สะดวกสบายในการติดต่อสื่อสาร เพราะเราขายของ ยาลดน้ำหนัก ภูงเท่า ใน facebook ด้วยต้องเช็คตลอดใครมาสั่งซื้อขอเราไหม..."

(ฟาง, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

"... คือมันใช้ง่าย สะดวกในการติดต่อ มันตอบโจทยในการเป็นนักศึกษาของเรา สมัยนี้ต้องสะดวกรวดเร็ว..."

(โบว์, สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2559)

"...มันเปลี่ยนตามยุคตามสมัย อะไรตอนนี้ก็เทคโนโลยี เราก็ต้องตามไปกับเขา เราไม่เยอะเหมือนเขาแต่แค่ตามๆก็ได้ แค่นี้ก็ดี ไม่ปล่อยจนตัวเองล้าสมัย เพราะจะไม่ทันเขา..."

(อู๋ม, สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2559)

"...เพราะใช้งานง่ายสะดวก กว่าโทรศัพท์เมื่อก่อนที่ทำได้แค่โทรเข้า-ออก..."

(มิน, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2559)

"... ปัจจัยด้านเทคโนโลยี เพราะสะดวกสบายในการใช้งาน พวก
ยี่ห้อต่างๆ เพราะเทคโนโลยีมันมาใหม่เรื่อยๆ อยากได้ อยากทำตามกระแ
นิยม..."

(เอ็ม, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

"... ถ้าเรามีโทรศัพท์มันก็ดี เพราะมันสะดวกในการติดต่อ โลกนี้ไม่
ช้าไม่คั่ง ไม่กระตุก..."

(กอล์ฟ, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2559)

"...การใช้งานของโทรศัพท์แต่ละเครื่องมันสะดวกสบาย รวดเร็ว..."

(บอล, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

2. ปัจจัยทางสังคม

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับปัจจัยทางสังคม พบว่ากลุ่มตัวอย่างจาก 12 คนคิดว่า ปัจจัยทางด้านสังคมมีผลต่อการเสพติดสมาร์โฟน จำนวน 10 คนแบ่งเป็นกลุ่มเสพติดมาก 6 คนและ กลุ่มเสพติดน้อย 4 คนปัจจัยทางด้านสังคมมีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์โฟนที่แตกต่างกัน ออกไปสามารถแบ่งออกได้ 3 กลุ่มได้แก่ 1)เพื่อน โดยกลุ่มเสพติดน้อยจำนวน 2 คน และกลุ่มเสพติด มากจำนวน 5 คน 2) ครอบครัว โดยกลุ่มเสพติดน้อยจำนวน 3 คนและกลุ่มเสพติดมากจำนวน 3 คน 3) ติดต่องานโดยกลุ่มเสพติดน้อยจำนวน 2 คนและกลุ่มเสพติดมากจำนวน 2 คนดังนั้นกลุ่มตัวอย่าง ส่วนใหญ่จำนวน 7 คน ให้ความเห็นตรงกันว่า เพื่อนมีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์โฟนของ ตนเอง ซึ่งเพื่อนมีอิทธิพลในการใช้สมาร์โฟนการเลียนแบบและการติดต่อพูดคุยกับผ่านโซเชียลใน สมาร์โฟนตลอดเวลา ทำให้เพื่อนจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์โฟน ครอบครัวทำให้กลุ่มตัวอย่างใช้สมาร์โฟนมากขึ้น มีการโทรหาหรือส่งข้อความทาง line ตลอดเวลา จนเกิดค่านิยมที่ผิดเพี้ยนไป เช่น การพูดคุยกันในกลุ่ม line ตลอดเวลา การติดต่องาน เช่นรับงาน พิเศษ สตาฟงานต่างๆ จึงมีการติดต่อสื่อสารตลอดเพื่อรับงานหรือส่งงานต่อให้กับเพื่อนและคุยกับ ผู้จ้างงาน เพราะกลัวขาดรายได้เสริม

2.1 เพื่อน

กลุ่มเสพติดน้อย

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 4 คน เกี่ยวกับปัจจัยทางสังคมที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์โฟน พบว่า กลุ่มตัวอย่างเลือกปัจจัยทางสังคม ใช้ติดต่อกับเพื่อนจำนวน 2 คน

"... ปัจจัยทางสังคม เพราะไว้ใช้ติดต่อกับเพื่อนครอบครัวจะเป็นส่วนใหญ่..."

(ส้ม, สัมภาษณ์, 2 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ปัจจัยทางด้านสังคม เพราะไว้ใช้ติดต่อกับเพื่อน พี่ที่ทำงาน ครอบครัว..."

(ใหม่, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2559)

กลุ่มเสพติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 8 คน เกี่ยวกับปัจจัยทางสังคมที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟน พบว่า พบว่า กลุ่มตัวอย่างเลือกปัจจัยทางสังคม ใช้ติดต่อกับเพื่อนจำนวน 5 คน

"...เพราะใช้ในการติดต่อกับเพื่อน ครอบครัว แฟนแล้วก็ลูกค้าตลอดเวลา..."

(ฟาง, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

"...ก็ใช้ส่องๆ facebook คนอื่น ดูหน้าฟิตช้าเรื่อยๆ แล้วก็เล่น Line IG..."

(โบว์, สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ส่วนใหญ่ได้ติดต่อกับเพื่อน ครอบครัวพ่อแม่ก็คุยกัน เราอยู่ต่างจังหวัดก็สามารถติดต่อกันได้..."

(มัน, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ใช้คุย facebook คุย chat ติดโซเชียล..."

(กอล์ฟ, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ใช้คุยกับเพื่อนผ่าน facebook คุยกับแม่ผ่าน line..."

(บอล, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

2.2 ครอบครัว

กลุ่มเสพติดน้อย

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 4 คน เกี่ยวกับปัจจัยทางสังคมที่มีผลต่อพฤติกรรม การเสพติดสมาร์ทโฟน พบว่า กลุ่มตัวอย่างเลือกปัจจัยทางสังคม ใช้ติดต่อกับครอบครัวจำนวน 3 คน

"... ปัจจัยทางสังคม เพราะไว้ใช้ติดต่อกับเพื่อนครอบครัวจะเป็น ส่วนใหญ่..."

(ส้ม, สัมภาษณ์, 2 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ปัจจัยทางด้านสังคม เพราะไว้ใช้ติดต่อกับเพื่อน พี่ที่ทำงาน ครอบครัว..."

(ใหม่, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ทำให้ติดต่อกับครอบครัวได้ง่ายขึ้น..."

(คอฟ, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2559)

กลุ่มเสพติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 8 คน เกี่ยวกับปัจจัยทางสังคมที่มีผลต่อพฤติกรรม การเสพติดสมาร์ทโฟน พบว่า กลุ่มตัวอย่างเลือกปัจจัยทางสังคม ใช้ติดต่อกับครอบครัวจำนวน 3 คน

"...เพราะใช้ในการติดต่อกับเพื่อน ครอบครัว แพนแล้วก็ลูกค้า ตลอดเวลา..."

(ฟาง, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

"...ส่วนใหญ่ได้ติดต่อกับเพื่อน ครอบครัวพ่อแม่ก็คุยกัน เราอยู่ต่าง จังหวัดก็สามารถติดต่อกันได้..."

(มิน, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ใช้คุยกับเพื่อนผ่าน facebook คุยกับแม่ผ่าน line..."

(บอล, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

2.3 ติดต่องาน

กลุ่มเสพติดน้อย

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 4 คน เกี่ยวกับปัจจัยทางสังคมที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟน พบว่า กลุ่มตัวอย่างเลือกปัจจัยทางสังคม ใช้ติดต่องานจำนวน 2 คน

"...ปัจจัยทางด้านสังคม เพราะไว้ใช้ติดต่อกับเพื่อน พี่ที่ทำงาน ครอบครัว..."

(ใหม่, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2559)

"... ใช้ติดต่องานผ่าน Line เพราะง่ายสะดวกถ้าไม่มีจะทำให้รับงานทำได้น้อย..."

(แชมป์, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

กลุ่มเสพติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 8 คน เกี่ยวกับปัจจัยทางสังคมที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟนพบว่า กลุ่มตัวอย่างเลือกปัจจัยทางสังคม ใช้ติดต่องานจำนวน 2 คน

"...ปัจจัยทางสังคมเป็นอันดับแรกคะ เพราะไว้ใช้ติดต่อพูดคุย ปฏิสัมพันธ์กับผู้คน งานต่างๆ..."

(เอ้, สัมภาษณ์, 17 ธันวาคม 2558)

"...เพราะใช้ในการติดต่อหา เพื่อน ครอบครัว แฟนแล้วก็ลูกค้า ตลอดเวลา..."

(ฟาง, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

3. ปัจจัยด้านเศรษฐกิจ

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับปัจจัยด้านเศรษฐกิจ พบว่ากลุ่มตัวอย่างจาก 12 คน คิดว่าปัจจัยด้านเศรษฐกิจมีผลต่อการเสพติดสมาร์ทโฟน จำนวน 4 คน โดยมีกลุ่มเสพติดน้อยจำนวน 3 คนและกลุ่มเสพติดมากจำนวน 1 คน คือ รายได้ เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษา รายได้ที่ได้รับส่วนใหญ่มาจากผู้ปกครอง ทำให้มีเงินจำกัดในการซื้อสมาร์ทโฟนและการเลือกโปรโมชั่นที่ใช้การใช้งานที่เพิ่มมากขึ้นทำให้เสียเงินเพิ่มขึ้นไป ทำให้มีผลจำกัดในการใช้สมาร์ทโฟนตามมา

3.1 รายได้

กลุ่มเสพติดน้อย

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 4 คน เกี่ยวกับปัจจัยด้านเศรษฐกิจที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟน พบว่า กลุ่มตัวอย่างคิดว่าปัจจัยด้านเศรษฐกิจ จำนวน 3 คน เพราะรายได้ที่ได้รับส่วนใหญ่มาจากผู้ปกครอง จึงทำให้มีเงินที่จำกัดในการซื้อสมาร์ทโฟนและการเลือกโปรโมชั่นที่ใช้

"...ปัจจัยทางเศรษฐกิจ เพราะรายได้และเงินออมทำให้จำกัดในการใช้..."

(ส้ม, สัมภาษณ์, 2 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ตอนนั้นที่ผมซื้อ Sony อะไรไม่เอา เอา Oppo ดีกว่า เพราะกล้องชัดกว่า Sony อีกแล้วราคาก็แพงกว่าแต่ Oppo กล้องชัดกว่า ก็ดูราคาด้วยเป็นหลัก..."

(แชมป์, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

"... เพราะว่ามีผลกับการที่เราจะเลือกซื้อโทรศัพท์สมาร์ทโฟน มันมีรายได้ที่จำกัดเราไว้ทำให้มีผลในการเลือกซื้อและการใช้ที่น้อยลง เราจึงใช้เฉพาะที่มี WIFI..."

(ค็อฟ, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2559)

กลุ่มเสพติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้จำนวน 8 คน เกี่ยวกับปัจจัยด้านเศรษฐกิจที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟน พบว่า กลุ่มตัวอย่างเลือกปัจจัยด้านเศรษฐกิจ จำนวน 1 คน เพราะรายได้ที่ได้รับส่วนใหญ่มาจากผู้ปกครอง จึงทำให้มีเงินที่จำกัดในการซื้อสมาร์ทโฟนและการเลือกโปรโมชั่นที่ใช้

"...มีเงินที่จำกัดทั้งในการเลือกซื้อโทรศัพท์และการเติมโปรโมชั่นต่อเดือน..."

(อ๋ม, สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2559)

4. ปัจจัยทางด้านบุคคล

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับปัจจัยทางด้านบุคคล พบว่ากลุ่มตัวอย่างจาก 12 คน คิดว่าปัจจัยทางด้านบุคคลมีผลต่อการเสพติดสมาร์ทโฟน จำนวน 8 คน โดยทั้งหมดอยู่ในกลุ่มเสพติดมาก คือ 1) การระบายอารมณ์ เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างใช้ช่องทางโซเชียลในการระบายอารมณ์ ความรู้สึกของตนเอง แร่ภาพ วีดีโอ ทำให้รู้สึกสบายใจกว่าการปรึกษาหรือถามคนรอบข้างโดยตรง ทำให้กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนมากขึ้นเพราะเมื่อเจออะไรก็จะระบายลงโซเชียลทันที

4.1 การระบายอารมณ์

กลุ่มเสพติดน้อย

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 4 คน เกี่ยวกับปัจจัยทางด้านบุคคลที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟน พบว่า ปัจจัยทางด้านบุคคลไม่มีผลกับกลุ่มตัวอย่างในกลุ่มเสพติดน้อย

กลุ่มเสพติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 8 คน เกี่ยวกับปัจจัยทางด้านบุคคลที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟน พบว่า กลุ่มตัวอย่างเลือกปัจจัยทางด้านบุคคล จำนวน 8 คน เพราะ กลุ่มตัวอย่างใช้ช่องทางโซเชียลในการระบายอารมณ์ความรู้สึกของตนเอง

"...ปัจจัยส่วนบุคคลใหม่ที่ว่าไว้ระบายความรู้สึก ความคิดเห็นลง
Twitter..."

(เอ้, สัมภาษณ์, 17 ธันวาคม 2558)

"... คลิปนี้ไม่เท่าไร แต่ข้อความนี้ระบายตามอารมณ์..."

(ฟาง, สัมภาษณ์ 24 ธันวาคม 2558)

"... ถ้าเป็นข้อความที่ไม่เหมาะสม ก็มีบ้างที่แบบมึง ภู อารมณ์เสียก็ระบายไปบ้าง เราเป็นคนพูดแรงโพสต์แรงเวลาจะเกลียดใครก็แท็กชื่อไปเลย ถ้าไม่ชอบจริงๆ ก็จะไม่โพสต์ค่า หรือมีคนโพสต์แล้วเราก็ไปถามเลยว่าคือใครนานๆ ครั้งจะเป็นแบบนี้ แต่ถ้าเป็นก็จะแรงเลย..."

(โบว์, สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2559)

"...เหมือนเราจะเสพติดอินเทอร์เน็ตหรือความทันสมัยมากกว่าผู้ชาย เราก็จะถ่ายรูปและโพสต์ข้อความลง facebook ตลอดเวลา..."

(อ๋ม, สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ระบายข้อความ ความรู้สึกลง facebook ตลอดเพราะเราคิดว่ามันเป็นพื้นที่ของเราจะทำอะไรก็ได้..."

(มีน, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2559)

"...เคยเผยแพร่ภาพหรือคลิปวิดีโอที่ไม่เหมาะสม ประมาณว่าโพสรูปที่ไม่ถูกใจอาจารย์ เคยมีโพสข้อความที่ไม่เหมาะสม แต่ก็คิดอยู่ครีว่ากระทบอะไรหรือเปล่า แต่ก็มีโพสบ้างแต่ไม่เจาะจง เป็นระบายมากกว่า ข้อความทางการเมือง ถ้าดูข่าวก็มีระบายบ้าง ว่าทำไม ทำแบบนี้มันไม่ถูก..."

(กอล์ฟ, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ระบายความรู้สึกตลอด ชอบแชร์ภาพมากกว่าด้วย..."

(เอ็ม, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

"... ส่วนใหญ่มีระบายอารมณ์บ้างแต่น้อย..."

(บอล, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

5. ปัจจัยทางการตลาด

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับปัจจัยทางการตลาด พบว่ากลุ่มตัวอย่างจาก 12 คน คิดว่าปัจจัยทางการตลาดมีผลต่อการเสพติดสมาร์โฟน จำนวน 4 คน กลุ่มเสพติดมากจำนวน 4 คน คือ 1) การติดแบรนด์สินค้า มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์โฟน เทคโนโลยีในปัจจุบันถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่องทำให้มีสมาร์โฟนออกมาตลอด ยี่ห้อที่กลุ่มตัวอย่างให้ความสนใจ คือ I-Phone กลุ่มตัวอย่างจะคำนึงถึง ราคา แบตเตอรี่ ขนาด คุณภาพหน้าจอ รุ่น กล้อง ดีไซน์ ความสะดวกง่ายในการใช้งาน ระบบปฏิบัติการ การเรียกใช้อินเตอร์เน็ตและความหลากหลายของแอปพลิเคชัน เป็นต้น

5.1 การติดแบรนด์สินค้า

กลุ่มเสพติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 8 คน เกี่ยวกับปัจจัยทางการตลาดที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์โฟน พบว่า กลุ่มเสพติดมากจำนวน 4 คน ติดแบรนด์สินค้า เทคโนโลยีในปัจจุบันถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่องทำให้มีสมาร์โฟนออกมาใหม่อยู่ตลอดเวลา ส่วนใหญ่ยี่ห้อที่กลุ่มตัวอย่างให้ความสนใจจะเป็น I-Phone

"... ติดแบรนด์มาก แต่ถ้าไม่มีจริงๆ ก็ใช้ได้ แต่เราชอบ I-Phone มากกว่า แม่เริ่มบ่นๆ แม่เคยบอกว่าไม่ให้ใช้ละซื้อ Samsung มาให้ใช้แทน..."

(โบว์, สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ตอนแรกไม่ติดนะคะ แต่ว่าตอนนี้เริ่มติดแล้ว ติด I-Phone เพื่อนใช้อันนี้ เพื่อนบอกว๊านะ เราก็อึดใจโตนหลอกหล่อได้ง่าย..."

(มัน, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2559)

"... พวกยี่ห้อต่างๆ เพราะเทคโนโลยีมันมาใหม่เรื่อยๆ อยากได้ อยากทำตามกระแสนิยมติดนะ" "เอ๋มว่าตอนนี้เอ๋มติดแบรนด์อยู่ ติด I-Phone ไม่เคยคิดจะเปลี่ยนไปใช้อื่นเลย..."

(เอ๋ม, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

"... อย่างการเลือก I-Phone 6s มันก็เข้ากล้องเร็ว เน้นถ่ายแฟรชสวย ภาพสวย มันก็มีส่วนในการตัดสินใจเพราะเราชอบถ่ายรูป..."

(กอล์ฟ, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2559)

6. ปัจจัยทางด้านบริบท

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับปัจจัยทางด้านบริบท พบว่ากลุ่มตัวอย่างจาก 12 คน คิดว่าปัจจัยด้านบริบทมีผลต่อการเสพติดสมาร์ทโฟน จำนวน 6 คน โดยมีกลุ่มเสพติดมาก จำนวน 5 คนและ กลุ่มเสพติดน้อยจำนวน 1 คนคือ 1) ตอบโจทย์การใช้งานของตนเอง ชอบความทันสมัย การถ่ายภาพ ชอบอะไรใหม่ๆ และตามเทรนด์ตลอดเวลาจึงมีผลกับกลุ่มเสพติดมากกว่ากลุ่มเสพติดน้อย เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างชอบเทคโนโลยีและติดสังคมออนไลน์ทำให้มีการใช้งานตลอดเวลาซึ่งตอบ โจทย์และรองรับการใช้งานของตนเองได้เป็นอย่างดี

6.1 ตอบโจทย์การใช้งานของตนเอง

กลุ่มเสพติดน้อย

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 4 คน เกี่ยวกับปัจจัยทางด้านบริบทที่มีผลต่อพฤติกรรม การเสพติดสมาร์ทโฟน พบว่า กลุ่มตัวอย่างเลือกปัจจัยทางด้านบริบท จำนวน 1 คน เพราะ ตอบ โจทย์ Status ของตนเอง ที่เป็นคนชอบความทันสมัย ชอบอะไรใหม่ๆ และตามเทรนด์

"...ปัจจัยบริบท เพราะอย่างใหม่เป็นคนชอบถ่ายรูปก็จะตอบโจทย์
เรามากกว่า..."

(ใหม่, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2559)

กลุ่มเสพติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 8 คน เกี่ยวกับปัจจัยทางด้านบริบทที่มีผลต่อพฤติกรรม
การเสพติดสมาร์ทโฟน พบว่า กลุ่มตัวอย่างเลือกปัจจัยทางด้านบริบทจำนวน 5 คน เพราะ ตอบโจทย์
Status ของตนเอง ที่เป็นคนชอบความทันสมัย ชอบอะไรใหม่ๆ และตามเทรน

"...ชอบถ่ายรูป เพราะว่าเราถ่ายรูปขายของใน facebook ด้วย..."

(ฟาง, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

"...โทรศัพท์มันตอบโจทย์ในการเป็นนักศึกษาของเรา สมัยนี้ต้อง
สะดวกรวดเร็วในการติดต่อผ่าน line facebook ..."

(โบว์, สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2559)

"...เราชอบความทันสมัย สะดวกรวดเร็วในการติดต่อผ่าน line
facebook รองรับการใช้งานของตนเองได้เป็นอย่างดี ..."

(มิน, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ตอบโจทย์ต่างๆ ในการใช้ของเราเพราะเราชอบอะไรใหม่ๆ
และกล้องที่ทันสมัย..."

(เอ็ม, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

"...เน้นถ่ายแฟชั่นสวย ภาพสวย มันก็มีส่วนในการตัดสินใจเพราะ
เราชอบถ่ายรูป..."

(กอล์ฟ, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2559)

สรุปผลการวิจัย

การศึกษาด้านปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ตโฟนต่อนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยได้ศึกษาในเชิงลึกเฉพาะของกลุ่มตัวอย่างตัวอย่างที่มีพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ตโฟน โดยมีกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 12 คน ผลการศึกษาจำแนกได้เป็น 6 ปัจจัย ที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ตโฟนคือ 1) ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี 2) ปัจจัยทางสังคม 3) ปัจจัยทางเศรษฐกิจ 4) ปัจจัยทางด้านบุคคล 5) ปัจจัยทางการตลาด 6) ปัจจัยทางด้านบริบทดังนี้

กลุ่มเสพติดน้อย

ปัจจัยทางสังคม ($x=2.75$) สามารถแบ่งออกได้ 3 กลุ่มได้แก่ 1) เพื่อน ($x=1.50$) 2) ติดต่องาน ($x=0.75$) 3) ครอบครัว ($x=0.25$) กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ให้ความเห็นตรงกันว่า ครอบครัวทำให้กลุ่มตัวอย่างใช้สมาร์ตโฟนมากขึ้น มีการโทรหาหรือส่งข้อความทาง line ตลอดเวลาจนเกิดค่านิยมที่ผิดเพี้ยนไป เช่น การพูดคุยกันในกลุ่ม line ตลอดเวลา เพื่อนมีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ตโฟนของตนเอง ซึ่งเพื่อนมีอิทธิพลในการใช้สมาร์ตโฟนการเลียนแบบและการติดต่อพูดคุยกับผ่านโซเชียลในสมาร์ตโฟนตลอดเวลา ทำให้เพื่อนจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ตโฟน การติดต่องาน เช่นรับงานพิเศษ สตาฟงานต่างๆ จึงมีการติดต่อสื่อสารตลอดเพื่อรับงานหรือส่งงานต่อให้กับเพื่อนและคุยกับผู้จ้างงาน เพราะกลัวขาดรายได้เสริม

ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี ($x=1.75$) คือ การติดต่อสื่อสารผ่านสังคมออนไลน์ สะดวกสบายในการทำงานและเล่นอินเทอร์เน็ต กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดใช้สมาร์ตโฟน เพราะการใช้งานที่ถูกพัฒนามาเพื่อตอบสนองต่อความต้องการเพื่อการติดต่อสื่อสารที่ง่าย สะดวกและรวดเร็ว ทั้งยังมีฟังก์ชันในการทำงานที่หลากหลาย การถ่ายรูป การเล่นอินเทอร์เน็ต facebook, line, instagram ระบบปฏิบัติการที่ทันสมัย ทำให้เทคโนโลยีเป็นปัจจัยที่สำคัญของคนในปัจจุบัน มีการใช้งานที่เพิ่มมากขึ้น ทำให้มีการติดต่อผ่านสังคมออนไลน์ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเดิน กินหรือนอน แยกแยะเวลาในการทำงานไม่ถูกต้องและเหมาะสมทำให้เกิดผลกระทบต่างๆ ตามมา

ปัจจัยด้านเศรษฐกิจ ($x=1.50$) พบว่า รายได้ เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษา รายได้ที่ได้รับส่วนใหญ่มาจากผู้ปกครอง ทำให้มีเงินจำกัดในการซื้อสมาร์ตโฟนและการเลือกโปรโมชั่นที่ใช้งานที่เพิ่มมากขึ้นทำให้เสียเงินเพิ่มขึ้นไป ทำให้มีผลจำกัดในการใช้สมาร์ตโฟนตามมา

ปัจจัยทางด้านบริบท ($x=0.25$) พบว่าปัจจัยด้านบริบทมีผลต่อการเสพติดสมาร์ตโฟนจำนวน 1 คนคือ 1) ตอบโจทย์ในการทำงานของตนเอง ชอบความทันสมัยและการถ่ายภาพจึงมีผลกับกลุ่มเสพติดมากกว่ากลุ่มเสพติดน้อย เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างชอบเทคโนโลยีและติดสังคมออนไลน์ทำให้มีการใช้งานตลอดเวลาซึ่งตอบโจทย์และรองรับการใช้งานของตนเองได้เป็นอย่างดี

ซึ่งปัจจัยทางการตลาดและปัจจัยด้านบุคคลไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ตโฟนของกลุ่มเสพติดน้อยแต่อย่างใด

กลุ่มเสพติดมาก

ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี ($x=2.75$) พบว่า ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี คือ การติดต่อสื่อสารผ่านสังคมออนไลน์ สะดวกสบายในการใช้งานและเล่นอินเทอร์เน็ต กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดใช้สมาร์ทโฟน เพราะการใช้งานที่ถูกพัฒนามาเพื่อตอบสนองต่อความต้องการเพื่อการติดต่อสื่อสารที่ง่าย สะดวกและรวดเร็ว ทั้งยังมีฟังก์ชันในการใช้งานที่หลากหลาย การถ่ายรูป การเล่นอินเทอร์เน็ต facebook, line, instagram ระบบปฏิบัติการที่ทันสมัย ทำให้เทคโนโลยีเป็นปัจจัยที่สำคัญของคนในปัจจุบัน มีการใช้งานที่เพิ่มมากขึ้น ทำให้มีการติดต่อผ่านสังคมออนไลน์ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นเดิน กิน หรือนอน แยกแยะเวลาในการใช้งานไม่ถูกต้องและเหมาะสมทำให้เกิดผลกระทบต่างๆตามมา

ปัจจัยทางสังคม ($x=1.62$) พบว่าปัจจัยทางด้านสังคมมีผลต่อการเสพติดสมาร์ทโฟนสามารถแบ่งออกได้ 3 กลุ่มได้แก่ 1) เพื่อน ($x=1.25$) 2) ครอบครัว ($x=0.12$) 3) ติดต่องาน ($x=0.37$) ดังนั้น กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ให้ความเห็นตรงกันว่า เพื่อนมีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟนของตนเอง ซึ่งเพื่อนมีอิทธิพลในการใช้สมาร์ทโฟนการเล่นแบบและการติดต่อพูดคุยกับผ่านโซเชียลในสมาร์ทโฟนตลอดเวลา ทำให้เพื่อนจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟน ครอบครัวทำให้กลุ่มตัวอย่างใช้สมาร์ทโฟนมากขึ้น มีการโทรหาหรือส่งข้อความทาง line ตลอดเวลา จนเกิดค่านิยมที่ผิดเพี้ยนไป เช่น การพูดคุยกันในกลุ่ม line ตลอดเวลา การติดต่องาน เช่น รับงานพิเศษ สตาฟงานต่างๆ จึงมีการติดต่อสื่อสารตลอดเพื่อรับงานหรือส่งงานต่อให้กับเพื่อนและคุยกับผู้จ้างงาน เพราะกลัวขาดรายได้เสริม

ปัจจัยทางด้านบุคคล ($x=0.50$) มีผลต่อการเสพติดสมาร์ทโฟนคือ 1) การระบายอารมณ์ เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างใช้ช่องทางโซเชียลในการระบายอารมณ์ความรู้สึกของตนเอง แชร์ภาพ วิดีโอ ทำให้รู้สึกสบายใจว่าการปรึกษาหรือถามคนรอบข้างโดยตรง ทำให้กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนมากขึ้นเพราะเมื่อเจออะไรก็จะระบายลงโซเชียลทันที

ปัจจัยทางการตลาด ($x=0.50$) พบว่าปัจจัยทางการตลาดมีผลต่อการเสพติดสมาร์ทโฟน คือ 1) การติดแบรนด์สินค้า มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟน เทคโนโลยีในปัจจุบันถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่องทำให้มีสมาร์ทโฟนออกมาตลอด ยี่ห้อที่กลุ่มตัวอย่างให้ความสนใจ คือ I-Phone กลุ่มตัวอย่างจะคำนึงถึง ราคา แบรนด์ ขนาด รุ่น กล้อง ดีไซน์ ความสะดวกในการใช้งาน ระบบปฏิบัติการ การเรียกใช้อินเทอร์เน็ตและความหลากหลายของแอปพลิเคชัน เป็นต้น

ปัจจัยทางด้านบริบท ($x=0.37$) คือ 1) ตบโจทย์การใช้งานของตนเอง ชอบความทันสมัย การถ่ายภาพ ชอบอะไรใหม่ๆ และตามเทรนตลอดเวลาจึงมีผลกับกลุ่มเสพติดมากกว่ากลุ่มเสพติดน้อย เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างชอบเทคโนโลยีและติดสังคมออนไลน์ทำให้มีการใช้งานตลอดเวลาซึ่งตอบโจทย์และรองรับการใช้งานของตนเองได้เป็นอย่างดี

ปัจจัยด้านเศรษฐกิจ ($x=0.25$) พบว่าปัจจัยด้านเศรษฐกิจมีผลต่อการเสพติดสมาร์ทโฟน คือ รายได้ เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษา รายได้ที่ได้รับส่วนใหญ่มาจากผู้ปกครอง ทำให้มีเงินจำกัด ในการซื้อสมาร์ทโฟนและการเลือกโปรโมชั่นที่ใช้การใช้นานที่เพิ่มมากขึ้นทำให้เสียเงินเพิ่มขึ้นไป ทำให้มีผลจำกัดในการใช้สมาร์ทโฟนตามมา

วิจารณ์ผลการวิจัย

การเสพติดสมาร์ทโฟนเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นโดยอาศัยปัจจัยต่างๆ เป็นเหตุที่มีผลต่อการ ใช้สมาร์ทโฟน พบว่าปัจจัยที่มีผลต่อกลุ่มตัวอย่างมากที่สุดได้แก่ ปัจจัยทางเทคโนโลยี คือ การ ติดต่อสื่อสารผ่านสังคมออนไลน์ สะดวกสบายในการใช้งานและเล่นอินเทอร์เน็ต กลุ่มตัวอย่าง ทั้งหมดใช้สมาร์ทโฟน เพราะการใช้งานที่ถูกพัฒนามาเพื่อตอบสนองต่อความต้องการเพื่อการ ติดต่อสื่อสารที่ง่าย สะดวกและรวดเร็ว ทั้งยังมีฟังก์ชันในการใช้งานที่หลากหลาย การถ่ายรูป การเล่น อินเทอร์เน็ต facebook, line, instagram ระบบปฏิบัติการที่ทันสมัย ทำให้เทคโนโลยีเป็นปัจจัยที่ สำคัญของคนในปัจจุบัน มีการใช้งานที่เพิ่มมากขึ้น ทำให้มีการติดต่อผ่านสังคมออนไลน์ตลอดเวลา ไม่ ว่าจะเดิน กินหรือนอน แยกแยะเวลาในการใช้งานไม่ถูกต้องและเหมาะสมทำให้เกิดผลกระทบต่างๆ ตามมา ซึ่งได้สอดคล้องกับทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of Planned Behavior: TPB) เป็น ทฤษฎีอธิบายการเชื่อมโยงระหว่างความเชื่อกับพฤติกรรม ทฤษฎีนี้อธิบายว่า การแสดงพฤติกรรมของ มนุษย์จะเกิดจากการชี้นำโดยความเชื่อ 3 ประการ ได้แก่ ความเชื่อเกี่ยวกับพฤติกรรม (Behavioral beliefs) ความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิง (Normative beliefs) และความเชื่อเกี่ยวกับความสามารถใน การควบคุม (Control beliefs) ซึ่งความเชื่อแต่ละตัวจะส่งผลต่อพฤติกรรมต่างๆและสอดคล้องกับ งานวิจัยของ ภวดา วงศ์สาพู (2556: 3) ได้ศึกษาเรื่อง “ผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ตผ่าน โทรศัพท์มือถือของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ในจังหวัดเชียงใหม่” พบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการ ใช้ อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือด้าน ปัจจัยด้านเทคโนโลยี ได้แก่ โทรศัพท์มีขนาดเล็กพกพาสะดวก และเล่นได้ทุกที่ทุกเวลา

ปัจจัยทางสังคม แบ่งออกได้ 3 กลุ่มได้แก่ 1) เพื่อน 2) ครอบครัว 3) ติดต่องาน ดังนั้นกลุ่ม ตัวอย่างให้ความเห็นตรงกันว่า เพื่อนมีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟนของตนเอง ซึ่งเพื่อนมี อิทธิพลในการใช้สมาร์ทโฟนการเล่นแบบและการติดต่อกับผ่านโซเชียลในสมาร์ทโฟน ตลอดเวลา ทำให้เพื่อนจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟน ครอบครัวทำให้ กลุ่มตัวอย่างใช้สมาร์ทโฟนมากขึ้น มีการโทรหาหรือส่งข้อความทาง line ตลอดเวลาจนเกิดค่านิยมที่ ผิดเพี้ยนไป เช่น การพูดคุยกันในกลุ่ม line ตลอดเวลา การติดต่องาน เช่นรับงานพิเศษ สตาฟงาน ต่างๆ จึงมีการติดต่อสื่อสารตลอดเพื่อรับงานหรือส่งงานต่อให้กับเพื่อนและคุยกับผู้จ้างงาน เพราะ กลัวขาดรายได้เสริมซึ่งสอดคล้องกับ แนวคิดและทฤษฎีด้านพฤติกรรมการสื่อสาร ของ McConnell

(1983 อ้างใน ขวัญเรือน กิติวัฒนา และ ภัสวดี นิติเกษตรสุนทร, 2547) กล่าวไว้ว่า ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีก่อให้เกิดการพัฒนาด้านการสื่อสารและมีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมกรรมการสื่อสารของมนุษย์ ได้แก่ ช่วยให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันได้ทันที เอื้ออำนวยต่อการสื่อสารแบบสองทาง การสื่อสารดำเนินไปโดยอิสระมากขึ้น สามารถสื่อสารได้ทั้งในระยะใกล้และระยะไกลโดยไม่มีขีดจำกัด สามารถเชื่อมโยงข้อมูลไปยังผู้สื่อสารไม่จำกัดจำนวนที่อยู่ตามสถานที่ต่างๆ ทั่วโลก เนื้อหาข่าวสารมีหลากหลายประเภทและเจาะลึกมากขึ้น เปิดโอกาสให้สมาชิกในสังคมสื่อสารได้อย่างกว้างขวางและทั่วถึง มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลหรือใช้ข้อมูลมากขึ้น

ปัจจัยด้านเศรษฐกิจ รายได้ มีผลต่อพฤติกรรมกรรมการเสพติดสมาร์ตโฟน เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษา รายได้ที่ได้รับส่วนใหญ่มาจากผู้ปกครอง ทำให้มีเงินจำกัดในการซื้อสมาร์ตโฟนและการเลือกโปรโมชั่นที่ใช้การใช้จ่ายที่เพิ่มมากขึ้นทำให้เสียเงินเพิ่มขึ้นไป ทำให้มีผลจำกัดในการใช้สมาร์ตโฟนตามมา

ปัจจัยทางด้านบุคคล การระบายอารมณ์ เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างใช้ช่องทางโซเชียลในการระบายอารมณ์ความรู้สึกของตนเอง แคร่ภาพ วีดีโอ ทำให้รู้สึกสบายใจว่าการปรึกษาหรือถามคนรอบข้างโดยตรง ทำให้กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนมากขึ้นเพราะเมื่อเจออะไรก็จะระบายลงโซเชียลทันที ซึ่งสอดคล้องกับ แนวคิดเกี่ยวกับการเสพติด ของ (Bibb & Chambliss) (1986: 49 อ้างใน ธนิกานต์ มาฆะศิริานนท์, 2545) กล่าวไว้ว่า การเสพติดนั้นเกิดจากการใช้ยา หรือกิจกรรม เพื่อระบาย บรรเทา บำบัดลักษณะอาการทางจิต และภาวะความเจ็บป่วยทางอารมณ์ บุคคลนั้นจะใช้ยา หรือกิจกรรมที่แตกต่างกันไป เพื่อบรรเทาอารมณ์ และปัญหาต่างๆ นักจิตวิทยานั้นเชื่อว่าความบกพร่องทางจิตใจนั้น ก่อให้เกิดพฤติกรรมกรรมการเสพติดได้ง่ายขึ้น การติดสิ่งเสพติดนั้น มีความเกี่ยวข้องกับความบกพร่องทางอารมณ์ ความอ่อนไหวทางอารมณ์ บุคคลที่มีแนวโน้มเสพติดได้ง่ายนั้น จะเป็นบุคคลที่ขาดความมั่นใจในตนเอง ไม่พอใจในตนเอง และขาดความนับถือในตนเอง ซึ่งบุคคลที่มีลักษณะผิดปกติทางอารมณ์ มีความวิตกกังวลและความเศร้าซึมสูง (Davidson & Ritson, 1993: 147 อ้างใน ธนิกานต์ มาฆะศิริานนท์, 2545) นั้นจะมีความเสี่ยงที่จะเสพติดแอลกอฮอล์และปัญหาการเสพติดอื่น ความรู้สึกในทางลบนี้ ถูกตัดสินว่าเป็นสาเหตุของภาวะการเสพติด บุคคลนั้นจะเริ่มดื่ม ใช้สารเสพติด หรือทำกิจกรรมที่เสพติด เพื่อเป็นหนทางระบายความวิตกกังวลเหล่านี้ (Bibb & Chambliss, 1986: 49 อ้างใน ธนิกานต์ มาฆะศิริานนท์, 2545) บุคคลจะใช้ยา หรือมีความเกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเสพติด ก็เพื่อพยายามที่จะปลดปล่อยความรู้สึก อารมณ์โกรธ วิตกกังวล ความซึมเศร้า ผู้เสพติดจะใช้สิ่งเสพติดเพื่อลดความรู้สึกคับข้องในชีวิต หรือความรู้สึกกดดันจากปัญหาต่างๆ ในชีวิตที่เขาควบคุมไม่ได้ เช่น ปัญหาทางด้านความสัมพันธ์ของครอบครัว ปัญหาการเรียนการทำงาน ปัญหาการเงิน ซึ่งทำให้พวกเขายากหลบหนีจากความรู้สึกกดดันเหล่านี้ จนต้องใช้สิ่งเสพติดเพื่อลดความรู้สึกดังกล่าว

ส่วนปัจจัยทางการตลาดหรือการติดแบรนด์สินค้า มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟน เทคโนโลยีในปัจจุบันถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่องทำให้มีสมาร์ทโฟนออกมาตลอด ยี่ห้อที่กลุ่มตัวอย่างให้ความสนใจ คือ I-Phone กลุ่มตัวอย่างจะคำนึงถึง ราคา แรนด้อม ขนาด คุณภาพหน้าจอ รุ่น กล้อง ดีไซน์ ความสะดวกสบาย ความง่ายในการใช้งาน ระบบปฏิบัติการ การเรียกใช้อินเทอร์เน็ตและความหลากหลายของแอปพลิเคชัน เป็นต้นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะหาข้อมูลเกี่ยวกับสมาร์ทโฟนจากคนรอบข้าง และอินเทอร์เน็ตเพื่อกาตัดสินใจ

ปัจจัยทางด้านบริบท การตอบโต้พฤติกรรมการใช้งานของตนเอง ชอบความทันสมัย การถ่ายภาพ ชอบอะไรใหม่ๆ และตามเทรนด์ตลอดเวลาจึงมีผลกับกลุ่มเสพติดมากกว่ากลุ่มเสพติดน้อย เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างชอบเทคโนโลยีและติดสังคมออนไลน์ทำให้มีการใช้งานตลอดเวลาซึ่งตอบโต้พฤติกรรมการใช้งานของตนเองได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of Planned Behavior: TPB) ที่กล่าวไว้ว่า ความเชื่อเกี่ยวกับผลกระทบของการกระทำ (Behavioral Beliefs) ซึ่งมีอิทธิพลต่อเจตคติต่อพฤติกรรมเป็นความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับผลของการกระทำ หากบุคคลมีความเชื่อว่า การทำพฤติกรรมนั้นจะนำไปสู่ผลกระทบทางบวก เขาก็จะมีเจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมนั้นขณะที่บุคคลซึ่งเชื่อว่าการทำพฤติกรรมนั้นจะนำไปสู่ผลกระทบทางลบ เขาก็จะมีเจตคติที่ไม่ดีต่อพฤติกรรมนั้นซึ่งจะเห็นได้ว่ากลุ่มตัวอย่างเลือกที่จะเชื่อตนเองในการตัดสินใจใช้สมาร์ทโฟน เพราะคิดว่าสมาร์ทโฟนมีผลในด้านดีกับตนเองจึงเกิดการใช้โดยการตัดสินใจกับตนเองก่อนเป็นอย่างแรก

ตารางที่ 9 (ต่อ)

ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสารเสพติดก่อนนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่			
ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสารเสพติด	จำนวน (N)	กลุ่มเสพติดน้อย	กลุ่มเสพติดมาก
3.1 ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี	12/12 คน		
1) การติดต่อสื่อสารผ่านสังคมออนไลน์และเล่นอินเทอร์เน็ต	12	4 คน	8 คน
3.2 ปัจจัยทางสังคม	10/12 คน		
1) เพื่อน	7	2 คน	5 คน
2) ครอบครัว	6	3 คน	3 คน
3) ติดต่อกับงาน	4	2 คน	2 คน
3.3 ปัจจัยทางด้านบุคคล	8/12 คน		
1) การระบายอารมณ์	8		8 คน
3.4 ปัจจัยทางด้านบริบท	6/12 คน		
1) ตอบโจทย์การใช้งานของตนเอง	6	1 คน	5 คน
3.5 ปัจจัยทางการตลาด	4/12 คน		
1) ติดแบรนด์สินค้า	4		4 คน
3.6 ปัจจัยทางเศรษฐกิจ	4/12 คน		
1) รายได้	4	3 คน	1 คน

ตารางที่ 10 ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟนต่อนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัด
เชียงใหม่: ภาพรวม

ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟนต่อนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่					
ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติด สมาร์ทโฟน	อันดับ 1 (3 คะแนน)	อันดับ 2 (2 คะแนน)	อันดับ 3 (1 คะแนน)	คะแนนรวม (เต็ม 36)	ค่าเฉลี่ย
3.1 ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี	$6 \times 3 = 18$	$5 \times 2 = 10$	$1 \times 1 = 1$	29	2.42
1) การติดต่อสื่อสารผ่านสังคมออนไลน์และเล่นอินเทอร์เน็ต	$6 \times 3 = 18$	$5 \times 2 = 10$	$1 \times 1 = 1$	29	2.42
3.2 ปัจจัยทางสังคม	$5 \times 3 = 15$	$3 \times 2 = 6$	$2 \times 1 = 2$	23	1.92
1) เพื่อน	$3 \times 3 = 9$	$3 \times 2 = 6$		15	1.25
3) ติดต่อกัน	$2 \times 3 = 6$			6	0.50
2) ครอบครัว			$2 \times 1 = 2$	2	0.16
3.3 ปัจจัยทางเศรษฐกิจ	$1 \times 3 = 3$	$2 \times 2 = 4$	$1 \times 1 = 1$	8	0.67
1) รายได้	$1 \times 3 = 3$	$2 \times 2 = 4$	$1 \times 1 = 1$	8	0.67
3.4 ปัจจัยทางด้านบุคคล		$1 \times 2 = 2$	$2 \times 1 = 2$	4	0.33
1) การระบายอารมณ์		$1 \times 2 = 2$	$2 \times 1 = 2$	4	0.33
3.5 ปัจจัยทางการตลาด		$1 \times 2 = 2$	$2 \times 1 = 2$	4	0.33
1) ติดแบรนด์สินค้า		$1 \times 2 = 2$	$2 \times 1 = 2$	4	0.33
3.6 ปัจจัยทางด้านบริบท			$4 \times 1 = 4$	4	0.33
1) ตอบโจทย์การใช้งานของตนเอง			$4 \times 1 = 4$	4	0.33

ตารางที่ 11 ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์โฟนต่อนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัด
เชียงใหม่: กลุ่มเสพติดน้อย

ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์โฟนต่อนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่					
ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติด สมาร์โฟน	อันดับ 1 (3 คะแนน)	อันดับ 2 (2 คะแนน)	อันดับ 3 (1 คะแนน)	คะแนนรวม (เต็ม 12)	ค่าเฉลี่ย
3.1 ปัจจัยทางสังคม	$3 \times 3 = 9$		$2 \times 1 = 2$	11	2.75
1) เพื่อน	$2 \times 3 = 6$			6	1.50
3) ติดต่อกัน	$1 \times 3 = 3$			3	0.75
2) ครอบครัว			$1 \times 1 = 1$	1	0.25
3.2 ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี		$3 \times 2 = 6$	$1 \times 1 = 1$	7	1.75
1) การติดต่อสื่อสารผ่านสังคม ออนไลน์และเล่นอินเทอร์เน็ต		$3 \times 2 = 6$	$1 \times 1 = 1$	7	2.42
3.3 ปัจจัยทางเศรษฐกิจ	$1 \times 3 = 3$	$1 \times 2 = 2$	$1 \times 1 = 1$	6	1.50
1) รายได้	$1 \times 3 = 3$	$1 \times 2 = 2$	$1 \times 1 = 1$	6	1.50
3.4 ปัจจัยทางด้านบริบท			$1 \times 1 = 1$	1	0.25
1) ตอบโจทย์การใช้งานของตนเอง			$1 \times 1 = 1$	1	0.25

ตารางที่ 12 ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟนต่อนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัด
เชียงใหม่: กลุ่มเสพติดมาก

ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟนต่อนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่					
ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติด สมาร์ทโฟน	อันดับ 1 (3 คะแนน)	อันดับ 2 (2 คะแนน)	อันดับ 3 (1 คะแนน)	คะแนนรวม (เต็ม 24)	ค่าเฉลี่ย
3.1 ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี	6(x3)=18	2(x2)=4		22	2.75
1) การติดต่อสื่อสารผ่านสังคมออนไลน์และเล่นอินเทอร์เน็ต	6(x3)=18	2(x2)=4		22	2.75
3.2 ปัจจัยทางสังคม	2(x3)=6	3(x2)=6	1(x1)=1	13	1.62
1) เพื่อน	1(x3)=3	3(x2)=6		9	1.25
3) ติดต่อกัน	1(x3)=3			3	0.37
2) ครอบครัว			1(x1)=1	1	0.12
3.4 ปัจจัยทางด้านบุคคล		1(x2)=2	2(x1)=2	4	0.50
1) การระบายอารมณ์		1(x2)=2	2(x1)=2	4	0.50
3.5 ปัจจัยทางการตลาด		1(x2)=2	2(x1)=2	4	0.50
1) ติดแบรนด์สินค้า		1(x2)=2	2(x1)=2	4	0.50
3.6 ปัจจัยทางด้านบริบท			3(x1)=3	3	0.37
1) ตอบโจทย์การใช้งานของตนเอง			3(x1)=3	3	0.37
3.3 ปัจจัยทางเศรษฐกิจ		1(x2)=2		2	0.25
1) รายได้		1(x2)=2		2	0.25
3.1 ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี	6(x3)=18	5(x2)=10	1(x1)=1	29	2.42
3.2 ปัจจัยทางสังคม	5(x3)=15	3(x2)=6	2(x1)=2	23	1.92
3.3 ปัจจัยทางเศรษฐกิจ	1(x3)=3	2(x2)=4	1(x1)=1	8	0.67
3.4 ปัจจัยทางด้านบุคคล		1(x2)=2	2(x1)=2	4	0.33
3.5 ปัจจัยทางการตลาด		1(x2)=2	2(x1)=2	4	0.33
3.6 ปัจจัยทางด้านบริบท			4(x1)=4	4	0.33

ตารางที่ 12 (ต่อ)

ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟนต่อนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่		
ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟน	คะแนนรวม	ค่าเฉลี่ย
1) การติดต่อสื่อสารผ่านสังคมออนไลน์และเล่นอินเทอร์เน็ต	29	2.42
2) เพื่อน	15	1.25
3) รายได้	8	0.67
4) ครอบครัว	6	0.50
5) การระบายอารมณ์	4	0.33
6) ตอบโต้ภัยการใช้งานของตนเอง	4	0.33
7) ติดแบรนด์สินค้า	4	0.33
8) ติดต่องาน	2	0.16

ตอนที่ 4 ผลกระทบการเสพติดสมาร์โฟนของ นักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่

การศึกษาด้านผลกระทบการเสพติดสมาร์โฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ โดยการศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมการเสพติดสมาร์โฟน โดยมีกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 12 คน ผู้วิจัยได้แบ่งผลกระทบออกเป็น 8 ด้าน คือ 1) ผลกระทบทางตรง 2) ผลกระทบต่อสังคม 3) ผลกระทบเชิงบวก 4) ผลกระทบเด่นชัด 5) ผลกระทบต่อตนเอง 6) ผลกระทบเชิงลบ 7) ผลกระทบทางเศรษฐกิจ และ 8) ผลกระทบต่อครอบครัวรายละเอียดผลการศึกษาของแต่ละขั้นตอนมีดังนี้ (ตารางที่ 13)

1. ผลกระทบทางตรง

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับผลกระทบทางตรง พบว่า กลุ่มตัวอย่างได้รับผลกระทบทางตรงในเชิงบวก สามารถแบ่งออกได้ 3 กลุ่มได้แก่ 1) ด้านการติดต่อสื่อสาร โดยกลุ่มเสพติดน้อย จำนวน 4 คน และกลุ่มเสพติดมากจำนวน 8 คน 2) การติดตามข่าวสารและแสวงหาข้อมูล โดยกลุ่มเสพติดน้อยจำนวน 3 คนและกลุ่มเสพติดมากจำนวน 3 คน และ 3) การพกพา โดยกลุ่มเสพติดน้อย จำนวน 1 คนและกลุ่มเสพติดมากจำนวน 3 คน ผลกระทบทางตรงอันดับแรกทำให้กลุ่มตัวอย่างมีการติดต่อสื่อสาร ใช้สมาร์โฟนติดต่อสื่อสารตลอดทั้งการพูดคุยและติดการส่งข้อความและการโพสต์ข้อความผ่านสังคมออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ จำนวน 12 คน รองลงมาสามารถติดตามข่าวสารและแสวงหาข้อมูลได้ทันในทันที เมื่อใช้บ่อยขึ้นจึงเกิดอาการวิตกกังวลหรือกลัวเกินกว่าปกติหยิบสมาร์โฟนขึ้นมาเช็คอยู่ตลอดเวลา ติดการส่งข้อความและการโพสต์ข้อความผ่านสังคมออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ ที่สำคัญไม่เคยปิดมือถือเพราะกลัวพลาดการอัปเดตเรื่องราวต่างๆ จำนวน 6 คน ลำดับที่สาม มีการพกพาที่ง่ายและสะดวกกว่าแต่ก่อนจำนวน 5 คน สามารถนำสมาร์โฟนติดตัวไปได้ทุกที่ทุกเวลา ซึ่งบางครั้งอาจจะใช้เวลาไม่เหมาะสมเช่น เวลางาน เวลาเรียน เวลาประชุม นั้นอาจจะก่อให้เกิดผลเสียกับการเรียนได้

1.1 ด้านการติดต่อสื่อสาร

กลุ่มเสพติดน้อย

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 4 คน เกี่ยวกับผลกระทบทางตรง พบว่า กลุ่มตัวอย่างได้รับผลกระทบทางตรง ด้านการติดต่อสื่อสาร ใช้สมาร์โฟนติดต่อสื่อสารตลอดทั้งการพูดคุยและติดการส่งข้อความและการโพสต์ข้อความผ่านสังคมออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ

"...ไว้ใช้ติดต่อกับใครได้อย่างรวดเร็ว สามารถค้นหาหรือเรียนรู้
อะไรมันนอกเหนือจากตำราเรียน ทำให้เราติดตามข่าวสารได้เร็วขึ้น แต่ก็
ไม่ได้ทำให้เราเห็นแล้วแชร์เลย ก็คือเข้าไปอ่านเพื่อให้รับรู้ข่าวสารพอ..."

(ส้ม, สัมภาษณ์, 2 กุมภาพันธ์ 2559)

"...เรื่องการพกพา แล้วการพูดคุยติดต่อกัน..."

(ใหม่, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2559)

"...โทรศัพท์ที่ใช้งานง่าย สะดวกสบาย ติดต่อกันได้เร็ว..."

(แชมป์, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

"...ติดต่อสื่อสารง่าย สะดวกสบาย..."

(คิอฟ, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2559)

กลุ่มเสพติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 8 คน เกี่ยวกับผลกระทบทางตรง พบว่า กลุ่มตัวอย่าง
ได้รับผลกระทบทางตรง ใช้สมาร์โฟนติดต่อสื่อสารตลอดทั้งการพูดคุยแล ติดการส่งข้อความและ
การโพสต์ข้อความผ่านสังคมออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ

"...ติดตามข่าวสาร เพราะเดี๋ยวนี้อินเทอร์เน็ตเร็ว กลัว TV วิทย์
ต่างๆอีก..."

(เอ้, สัมภาษณ์, 17 ธันวาคม 2558)

"...ก็สะดวกสบายกว่านะ เพราะเมื่อก่อนต้องไปเปิดคอม แต่ตอนนี้
เรามีสมาร์โฟนเครื่องเดียวเราเปิดดูงาน ดูอะไรได้ทุกอย่าง..."

(ฟาง, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

"...สมาร์โฟนมันไม่ใช่แค่โทรศัพท์มันเป็นหลายๆ อย่างถ้าจะบอก
ว่าเป็นเสียของชีวิตเราก็ไม่ได้เก๊อบๆ ครั้งเลยก็ว่าได้ มันไม่ใช่แค่โทรศัพท์
หรือโทรเข้า-ออก มันช่วยในการเรียนรู้ มันช่วยให้เรารู้ในหลายๆ บ้างจ้ะ รู้
ข่าวสารที่เร็วมากขึ้น ทั้งสังคม การพกพาที่ง่ายสะดวกกว่าคอมพิวเตอร์

ใหญ่ๆ หนักๆ คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะก็ไม่มีแล้วอะไรมันก็จะเล็กลง แค่มือ
 สมาร์ทโฟนเครื่องเดียวก็สามารถทำอะไรได้หลายๆ อย่าง..."

(โบว์, สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ทำให้รู้ข่าวสารที่เร็วมากขึ้น เพราะเราไม่ได้ดูทีวี เรารับรู้ผ่าน
 อินเทอร์เน็ตหมดเลย หาข้อมูลหลังได้..."

(อ๋ม, สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2559)

"... สะดวก พกง่าย รวดเร็วในการพูดคุยเพราะเราติดเข้าไปดู
 Facebook ตลอด ..."

(มีน, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ติดต่อสื่อสารง่าย สะดวกรวดเร็วในการรับข่าวสาร เน้นถ่ายรูป
 สวยเดี่ยวนักกล้องโทรศัพท์ก็เท่ากับกล้อง DSLR แล้ว อย่างถ่ายงานอะไรก็
 สไลด์สมาร์ทโฟนถ่ายได้เลย..."

(กอล์ฟ, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2559)

"...การใช้งานของโทรศัพท์แต่ละเครื่องมันสะดวกสบาย รวดเร็ว
 คุยกับเพื่อนผ่าน facebook คุยกับแม่ผ่าน line..."

(บอล, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

"...สมาร์ทโฟนแทบจะเป็นชีวิตหนึ่ง เพราะมันสามารถทำได้ทุก
 อย่าง ใช้ในการติดต่อสื่อสารในการเรียน ในการคุยกับเพื่อน หางานใช้
 ติดต่อกับครอบครัวทุกวันตั้งแต่มีสมาร์ทโฟน..."

(เอ็ม, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

1.2 การพกพา

กลุ่มเสฟติดน้อย

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 4 คน เกี่ยวกับผลกระทบทางตรง พบว่า กลุ่มตัวอย่าง
 จำนวน 1 คนได้รับผลกระทบทางตรง ด้านการพกพา สามารถนำสมาร์ทโฟนติดตัวไปได้ทุกที่ทุกเวลา

ซึ่งบางครั้งอาจจะใช้เวลาไม่เหมาะสมเช่น เวลางาน เวลาเรียน เวลาประชุม นั้นอาจจะก่อให้เกิดผลเสียกับการเรียนได้

"...เรื่องการพกพา แล้วการพูดคุยติดต่อกัน..."

(ใหม่, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2559)

กลุ่มเสพติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 8 คน เกี่ยวกับผลกระทบทางตรง พบว่า กลุ่มตัวอย่างจำนวน 4 คน ได้รับผลกระทบทางตรง ด้านการพกพา สามารถนำสมาร์ทโฟนติดตัวไปได้ทุกที่ทุกเวลา ซึ่งบางครั้งอาจจะใช้เวลาไม่เหมาะสมเช่น เวลางาน เวลาเรียน เวลาประชุม นั้นอาจจะก่อให้เกิดผลเสียกับการเรียนได้

"...ก็สะดวกสบายกว่านะ เพราะเมื่อก่อนต้องไปเปิดคอม แต่ตอนนี้เรามีสมาร์ทโฟนเครื่องเดียวเราเปิดดูงาน ดูอะไรได้ทุกอย่าง..."

(ฟาง, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

"...สมาร์ทโฟนมันไม่ใช่แค่โทรศัพท์มันเป็นหลายๆ อย่างถ้าจะบอกว่าเป็นเสียของชีวิตเราก็ไม่ได้เก๊อบๆ ครึ่งเลยก็ว่าได้ มันไม่ใช่แค่โทรศัพท์หรือโทรเข้า-ออก มันช่วยในการเรียนรู้ มันช่วยให้เราอยู่ในหลายๆ ปัจจัยข่าวสารที่เร็วมากขึ้น ทั้งสังคม การพกพาที่ง่ายสะดวกกว่าคอมพิวเตอร์ใหญ่ๆ หนักๆ คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะก็ไม่มีแล้วอะไรมันก็จะเล็กลง แค่มือถือสมาร์ทโฟนเครื่องเดียวก็สามารถทำอะไรได้หลายๆ อย่าง..."

(โบว์, สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2559)

"...สะดวก พกง่าย รวดเร็วในการพูดคุยเพราะเราติดเข้าไปดู Facebook ตลอด..."

(มิน, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ติดต่อสื่อสารง่าย สะดวกรวดเร็วในการรับข่าวสาร เน้นถ่ายรูปสวยด้วยกล้องโทรศัพท์ก็เท่ากับกล้อง DSLR แล้ว อย่างถ่ายงานอะไรก็สไลด์สมาร์ทโฟนถ่ายได้เลย..."

(กอล์ฟ, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2559)

1.3 การติดตามข่าวสารและแสวงหาข้อมูล

กลุ่มเสพติดน้อย

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 4 คน เกี่ยวกับผลกระทบทางตรง พบว่า กลุ่มตัวอย่างได้รับผลกระทบทางตรงในแง่บวก ด้านการติดตามข่าวสารและแสวงหาข้อมูลได้ในทันที เมื่อใช้บ่อยขึ้นจึงเกิดอาการวิตกกังวลหรือกลัวเกินกว่าปกติ หยิบสมาร์ตโฟนขึ้นมาเช็คอยู่ตลอดเวลา ติดตามส่งข้อความและการโพสต์ข้อความผ่านสังคมออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ ที่สำคัญไม่เคยปิดมือถือเพราะกลัวพลาดการอัปเดตเรื่องราวต่างๆ

"...ไว้ใช้ติดต่อกับใครได้อย่างรวดเร็ว สามารถค้นหาหรือเรียนรู้อะไรมันนอกเหนือจากตำราเรียน ทำให้เราติดตามข่าวสารได้เร็วขึ้น แต่ก็ไม่ได้ทำให้เราเห็นแล้วแชร์เลย ก็คือเข้าไปอ่านเพื่อให้รับรู้ข่าวสารพอ..."

(ส้ม, สัมภาษณ์, 2 กุมภาพันธ์ 2559)

กลุ่มเสพติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 8 คน เกี่ยวกับผลกระทบทางตรง พบว่า กลุ่มตัวอย่างได้รับผลกระทบทางตรง ด้านการติดตามข่าวสารและแสวงหาข้อมูลได้ในทันที เมื่อใช้บ่อยขึ้นจึงเกิดอาการวิตกกังวลหรือกลัวเกินกว่าปกติ หยิบสมาร์ตโฟนขึ้นมาเช็คอยู่ตลอดเวลา ติดตามส่งข้อความและการโพสต์ข้อความผ่านสังคมออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ ที่สำคัญไม่เคยปิดมือถือเพราะกลัวพลาดการอัปเดตเรื่องราวต่างๆ

"...ติดตามข่าวสาร เพราะเดี๋ยวนี้อินเทอร์เน็ตเร็ว กลัว TV วิทย์ต่างๆอีก..."

(เอ้, สัมภาษณ์, 17 ธันวาคม 2558)

"...สมาร์ตโฟนมันไม่ใช่แค่โทรศัพท์มันเป็นหลายๆอย่างถ้าจะบอกว่าเป็นเสียของชีวิตเราก็ไม่ได้เก๊อบๆ ครึ่งเลยก็ว่าได้ มันไม่ใช่แค่โทรศัพท์หรือโทรเข้า-ออก มันช่วยในการเรียนรู้ มันช่วยให้เรารู้ในหลายๆ ปัจจัยรู้ข่าวสารที่เร็วมากขึ้น ทั้งสังคม การพกพาที่ง่ายสะดวกกว่าคอมพิวเตอร์ใหญ่ๆ หนักๆ คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะก็ไม่มีแล้วอะไรมันก็จะเล็กลง แคมีสมาร์ตโฟนเครื่องเดียวก็สามารถทำอะไรได้หลายๆ อย่าง..."

(โบว์, สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ทำให้รู้ข่าวสารที่เร็วมากขึ้น เพราะเราไม่ได้ดูทีวี เรารับรู้ผ่าน
อินเทอร์เน็ตหมดเลย หาคุยออนไลน์..."

(อุม, สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2559)

"...สมาร์ทโฟนแทบจะเป็นชีวิตหนึ่ง เพราะมันสามารถทำได้ทุก
อย่าง ใช้ในการติดต่อสื่อสารในการเรียน ในการคุยกับเพื่อน หางานใช้
ติดต่อกับครอบครัวทุกวันตั้งแต่มีสมาร์ทโฟน..."

(เอ็ม, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

2. ผลกระทบทางสังคม

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับผลกระทบทางสังคม พบว่า กลุ่มตัวอย่างจำนวน 12
คนได้รับผลกระทบทางสังคมจากการใช้สมาร์ทโฟน คือ 1) เพื่อสร้างความสัมพันธ์ผ่านสังคมออนไลน์
ใช้สมาร์ทโฟนติดต่อเพื่อน ครอบครัว งานและบุคคลอื่นๆ ผ่านสังคมออนไลน์ ทำให้การพูดคุยปากต่อ
ปากน้อยลง กลายเป็นสังคมก้มหน้า

2.1 เพื่อสร้างความสัมพันธ์ผ่านสังคมออนไลน์

กลุ่มเสพติดน้อย

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 4 คน เกี่ยวกับผลกระทบทางสังคม พบว่า กลุ่ม
ตัวอย่างเกิดผลกระทบทางสังคม เพื่อสร้างความสัมพันธ์ผ่านสังคมออนไลน์ ใช้สมาร์ทโฟนติดต่อเพื่อน
ครอบครัว งานและบุคคลอื่นๆ ผ่านสังคมออนไลน์ ทำให้การพูดคุยปากต่อปากน้อยลง กลายเป็น
สังคมก้มหน้า

"...ไว้ใช้ติดต่อกับใครได้อย่างรวดเร็ว สามารถค้นหาหรือเรียนรู้
อะไรมันนอกเหนือจากตำราเรียน ทำให้เราติดตามข่าวสารได้เร็วขึ้น แต่ก็
ไม่ได้ทำให้เราเห็นแล้วแชร์เลย ก็คือเข้าไปอ่านเพื่อให้รับรู้ข่าวสารพอ..."

(ส้ม, สัมภาษณ์, 2 กุมภาพันธ์ 2559)

"...เรื่องการพกพา แล้วการพูดคุยติดต่อกัน..."

(ใหม่, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2559)

"...โทรศัพท์ที่ใช้งานง่าย สะดวกสบาย ติดต่อกันได้เร็ว..."

(แชมป์, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

"...ติดต่อสื่อสารง่าย สะดวกสบาย..."

(ค็อฟ, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2559)

กลุ่มเสพติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 8 คน เกี่ยวกับผลกระทบทางสังคม พบว่า กลุ่มตัวอย่างจำนวน 7 คนเกิดผลกระทบทางสังคม เพื่อสร้างความสัมพันธ์ผ่านสังคมออนไลน์ ใช้สมาร์ทโฟนติดต่อเพื่อน ครอบครัว งานและบุคคลอื่นๆ ผ่านสังคมออนไลน์ ทำให้การพูดคุยปากต่อปากน้อยลง กลายเป็นสังคมก้มหน้า

"...ส่วนใหญ่จะใช้ติดต่อกันมากกว่า อีเว้นจะต้องรีบตอบ เพราะไม่เช่นนั้นจะต้องเสียงานนั้นไป..."

(เอ๋, สัมภาษณ์, 17 ธันวาคม 2558)

"...ช่วยให้เราติดต่อกับเพื่อน ลูกค้าได้เร็วและง่ายมากขึ้น..."

(ฟาง, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

"...ติดต่อกับเพื่อนหรือแฟนได้ง่ายและเร็ว คุยกันหรือวิดีโอคอลหา
กันตลอด ..."

(โบว์, สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ใช้ติดต่อเพื่อน ครอบครัวได้ง่ายและสะดวก..."

(อู๋ม, สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2559)

"... สะดวก พกง่าย รวดเร็วในการพูดคุยเพราะเราติดเข้าไปดู
Facebook ตลอด ..."

(มีน, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ใช้ติดต่อเพื่อน ครอบครัวได้ง่ายและสะดวก..."

(กอล์ฟ, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ใช้ติดต่อเพื่อน ครอบครัวได้ง่ายและสะดวก..."

(บอล, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

"...สมาร์ทโฟนแทบจะเป็นชีวิตหนึ่ง เพราะมันสามารถทำได้ทุกอย่าง ใช้ในการติดต่อสื่อสารในการเรียน ในการคุยกับเพื่อน หางานใช้ติดต่อกับครอบครัวทุกวันตั้งแต่มีสมาร์ทโฟน..."

(เอ็ม, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

3. ผลกระทบเชิงบวก

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับผลกระทบเชิงบวก พบว่า กลุ่มตัวอย่างจำนวน 12 คน ได้รับผลกระทบเชิงบวกทั้งหมดจำนวน 11 คน ซึ่งมีกลุ่มเสพติดน้อย 4 คนและกลุ่มเสพติดมาก 7 คน คือ 1) มีการติดต่อกับเพื่อนและครอบครัวได้ง่ายขึ้นผ่านสังคมออนไลน์ ไม่เพียงการติดต่อผ่านการโทรแต่ใช้การพูดคุยผ่านสังคมออนไลน์ เช่น facebook line เป็นต้นถ้าใช้ไม่ระวัง ใช้จนติด อาจทำให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และการใช้ชีวิตที่ปิดกั้นจากโลกภายนอกได้

3.1 มีการติดต่อกับเพื่อนและครอบครัวได้ง่ายขึ้นผ่านสังคมออนไลน์

กลุ่มเสพติดน้อย

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 4 คน เกี่ยวกับผลกระทบเชิงบวก พบว่า กลุ่มตัวอย่างได้รับผลกระทบเชิงบวก มีการติดต่อกับเพื่อนและครอบครัวได้ง่ายขึ้นผ่านสังคมออนไลน์ ไม่เพียงการติดต่อผ่านการโทรแต่ใช้การพูดคุยผ่านสังคมออนไลน์ ถ้าใช้ไม่ระวัง ใช้จนติด อาจทำให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และการใช้ชีวิตที่ปิดกั้นจากโลกภายนอกได้

"...ทำให้ติดต่อกับพ่อแม่ เพื่อนได้ง่าย สะดวกรวดเร็วมากขึ้น ทั้งโทรและไลน์..."

(ส้ม, ใหม่, คีฟ, แชมป์, สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2559)

กลุ่มเสพติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 8 คน เกี่ยวกับผลกระทบเชิงบวก พบว่า กลุ่มตัวอย่างได้รับผลกระทบเชิงบวกมี จำนวน 7 คน มีการติดต่อกับเพื่อนและครอบครัวได้ง่ายขึ้นผ่านสังคมออนไลน์ ไม่เพียงการติดต่อผ่านการโทรแต่ใช้การพูดคุยผ่านสังคมออนไลน์ ถ้าใช้ไม่ระวัง ใช้จนติด อาจทำให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และการใช้ชีวิตที่ปิดกั้นจากโลกภายนอกได้

"...ทำให้ติดต่อกับพ่อแม่ เพื่อนได้ง่าย สะดวกรวดเร็วมากขึ้น ทั้งโทรและไลน์..."

(ฟาง, โบว์, กอล์ฟ, สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ช่วยได้เยอะค่ะ เพราะไม่ได้อยู่กับพ่อแม่จริงๆ แล้วพอกับแม่เริ่มมาใช้สมาร์ทโฟน เล่นLine เห็นหน้ากันได้ คุยกันได้ตลอดเวลาโดยไม่เสียเงิน..."

(เอ้, สัมภาษณ์, 17 ธันวาคม 2558)

"...ติดต่อกับเพื่อน ครอบครัวได้ตลอด เราอยู่ต่างจังหวัดก็ยังสามารถติดต่อกับได้..."

(มีน, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2559)

"...สมาร์ทโฟนแทบจะเป็นชีวิตหนึ่ง เพราะมันสามารถทำได้ทุกอย่าง ใช้ในการติดต่อสื่อสารกับเพื่อน หางานใช้ติดต่อกับครอบครัวทุกวัน ตั้งแต่มีสมาร์ทโฟน..."

(เอ็ม, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

"...การใช้งานของโทรศัพท์แต่ละเครื่องมันสะดวกสบาย รวดเร็ว ใช้คุยกับเพื่อนผ่าน facebook คุยกับแม่ผ่าน line ..."

(บอล, สัมภาษณ์, 4 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ที่บ้านพ่อแม่ไม่เล่นสมาร์ทโฟน มีแค่โทรเข้า-ออก แต่ถ้าเป็นพี่ชาย-พี่สาวจะคุยกันผ่าน Line ตลอดจะส่งรูปหลานมาให้ดู ..."

(อ๋ม, สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2559)

4. ผลกระทบเด่นชัด

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับผลกระทบเด่นชัด พบว่า กลุ่มตัวอย่างจำนวน 12 คน ได้รับผลกระทบเด่นชัดจำนวน 11 คน โดยมีกลุ่มเสพติดน้อย จำนวน 4 คน และกลุ่มเสพติดมาก 7 คน คือ 1) ปัญหาเกี่ยวกับสุขภาพ ปวดตา เจ็บต้นคอและนิ้วล็อค เกิดจากการเล่นสมาร์ทโฟนติดต่อกันเป็นเวลานาน

4.1 ปัญหาเกี่ยวกับสุขภาพ

กลุ่มเสพติดน้อย

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 4 คน เกี่ยวกับผลกระทบเด่นชัด พบว่า ผลกระทบเด่นชัดที่เกิดจากพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟน คือ ปัญหาเกี่ยวกับสุขภาพ ปวดตา เจ็บต้นคอและนิ้วล็อค

"...ก็มีบ้างที่ปวดตา ช่วงที่ได้มาใหม่ๆ จะเล่นตลอด..."

(ส้ม, สัมภาษณ์, 2 กุมภาพันธ์ 2559)

"...เคยรู้สึกเสียสุขภาพ เคยเจ็บคอคะ เจ็บต้นคอ..."

(ใหม่, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ปวดตากับคอ จะรู้สึกเมื่อยๆ ล้าๆ เมื่อเล่นนาน..."

(แชมป์, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

"...เสียสุขภาพ นิ้วมันจะเกร็งๆ เหมือนนิ้วล็อค เหมือนเราจิ้มมากเกินไป สายตานี้เคยมีครับ ช่วงที่เล่นกลางคืนมันจะแสบตามาก..."

(ค้อฟ, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2559)

กลุ่มเสพติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 8 คน เกี่ยวกับผลกระทบเด่นชัด พบว่า ผลกระทบเด่นชัดที่เกิดจากพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟนมีกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 7 คนที่ได้รับผลกระทบ คือ ปัญหาเกี่ยวกับสุขภาพ ปวดตา เจ็บต้นคอและนิ้วล็อค

"...ปวดตาถ้าเล่นติดต่อกันเป็นเวลานาน..."

(เอ้, สัมภาษณ์, 17 ธันวาคม 2558)

"...ปวดตาและนิ้วล็อค เพราะเราเล่นตลอดเวลาด้วยมั้งต้องกดๆ ตลอดและคอยตอบลูกค้าที่สั่งของ..."

(ฟาง, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

"...จะเป็นนิ้วล็อคแล้วสายตาจะพล่าๆ เพราะเราใช้ตอนปิดไฟ และจะรู้สึกเหมือนสายตาสั่น เพราะต้องดูใกล้เข้ามามากขึ้น..."

(อุม, สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2559)

"...สายตาสั่น เพราะเล่นโทรศัพท์ ไปหาหมีมา เราชอบเล่น โทรศัพท์ไม่เปิดไฟ เพราะพ่อก็เตือนตลอดว่า ให้เปิดไฟ แต่เราจะนอนเราก็ ปิดไฟแล้วก็เล่น..."

(มิน, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ปวดตาครับ ได้ซื้อแว่น สั้นด้วย แล้วซื้อแว่นแบบกรองแสง เรา เล่นกลางคืนก็ปิดไฟแล้วอยากเล่นพร้อมนอนเสมอ..."

(กอล์ฟ, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ปวดตาครับ เพราะเล่นตลอดแล้วยังเราเป็นคนสายตาสั้นอยู่ แล้วด้วยเลยทำให้ปวดง่าย..."

(บอล, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

"...ปวดตาครับ เพราะเราชอบปิดไฟเล่นตอนนอน..."

(เอ็ม, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

5. ผลกระทบต่อตนเอง

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับผลกระทบต่อนตนเอง พบว่า กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 12 คนได้รับผลกระทบต่อนตนเอง จำนวน 7 คนโดยมีกลุ่มเสพติดน้อย 3 คนและกลุ่มเสพติดมาก 4 คน คือ 1) ใช้สมาร์ทโฟนในห้องเรียน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างให้เหตุผลว่า อาจารย์สอนน่าเบื่อหรือเนื้อหาที่กำลัง เรียนไม่น่าสนใจและสมาร์ทโฟนยังดึงดูดความสนใจจากการอ่านหนังสือทำให้เสียสมาธิ บางคนผลการ เรียนอาจตกลงจากการใช้สมาร์ทโฟน

5.1 ใช้สมาร์ทโฟนในห้องเรียน

กลุ่มเสพติดน้อย

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 4 คน เกี่ยวกับผลกระทบต่อนตนเอง พบว่า กลุ่ม ตัวอย่าง จำนวน 3 คน ที่ใช้สมาร์ทโฟนในห้องเรียน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างให้เหตุผลว่า อาจารย์สอนน่าเบื่อ หรือเนื้อหาที่กำลังเรียนไม่น่าสนใจ

"...เคยหยิบโทรศัพท์ขึ้นมาเล่นระหว่างเรียน เพราะมันเบื่อ ตอนที่อาจารย์สอน ถ้าเราเบื่อจริงๆ..."

(ส้ม, สัมภาษณ์, 2 กุมภาพันธ์ 2559)

"...เคยนำสมาร์ทโฟนเข้าห้องเรียน เพราะบางวิชาน่าเบื่อ อาจารย์สอนน่าเบื่อ..."

(ใหม่, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2559)

"...ในคาบเรียนที่อาจารย์สอนน่าเบื่อจริงๆ ก็จะเอาขึ้นมาเล่น แต่ถ้าอาจารย์เข้าเนื้อหาจริงๆ ก็จะไม่เล่น..."

(คอฟ, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2559)

กลุ่มเสพติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 8 คน เกี่ยวกับผลกระทบต่อตนเอง พบว่า กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 5 คน ที่ใช้สมาร์ทโฟนในห้องเรียน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างในเหตุผลว่า อาจารย์สอนน่าเบื่อ หรือเนื้อหาที่กำลังเรียนไม่น่าสนใจ

"...ส่วนมากในห้องเรียนคือเล่นสมาร์ทโฟนบ่อยมาก..."

(เอ้, สัมภาษณ์, 17 ธันวาคม 2558)

"...เคยคะ เพราะคนในโทรศัพท์มากกว่า ตอนนั้นมันไม่ใช่แค่โทรหา กัน ทั้งแชทหา กันทั้งคุยทั้งวิดีโอคอล ที่เขาพูดกันว่าก็คุยกันได้แต่ไม่รู้ทำอะไรอยู่ ก็เรายังเป็นวัยรุ่นคิดเองเออเองทำให้คิดไปเอง แพนไม่ตอบแชทก็ทำให้เรากังวล เราจะอ่านหนังสือสอบเราก็ต้องมาคอยตอบแชทตลอด ถึงมาอ่านหนังสือได้เลยทำให้เสียสมาธิ..."

(โบว์, สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2559)

"...เล่นสมาร์ทโฟนในห้องเรียน เพราะว่าเหมือนเราเป็นคนสมาธิสั้น เราจะตั้งใจเรียน ฟังอาจารย์ แต่พออาจารย์สอนไปแล้วมันน่าเบื่อเราก็จะหยิบมือถือขึ้นมาเล่น ถ้าหยิบขึ้นมาสติก็จะแตกก็จะเล่นๆ อย่างเดียว อาจารย์พูดอะไรไม่สนใจละ เราก็จะคิดว่าค่อยไปอ่านเอาตอนสอบ แต่พอสอบจริง ก็ซีเกียจอ่านอีก..."

(อุ่ม, สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2559)

"...อาจารย์สอนไม่เข้าใจ เราเลยเอาสมาร์ทโฟนแอบมาเล่นในคาบเรียน เพราะเบื่อๆ ง่วงนอน..."

(มิน, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2559)

"...แต่บ้างทีจะมีอย่างอาจารย์สอนแล้วเราเล่นเพลินเลยไม่ได้ฟังก็ไม่เข้าใจบ้างมั่วแต่เล่นมือถือ..."

(กอล์ฟ, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2559)

6. ผลกระทบเชิงลบ

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับผลกระทบเชิงลบ พบว่า กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 12 คน ได้รับผลกระทบเชิงลบ จำนวน 7 คน เป็นกลุ่มเพศติดมากทั้งหมดคือ 1) การใช้สมาร์ทโฟนขณะขับรถจนเกือบเกิดอุบัติเหตุ เกิดจากการใช้อย่างเกินขอบเขตและไม่มีลิมิต ใช้สมาร์ทโฟนตลอดเวลา ซึ่งบางครั้งอาจจะใช้ในเวลาไม่เหมาะสมเช่น เวลาขับรถบนท้องถนน เช่น การเบรกรถกะทันหัน รถส่ายไปมาจนตกข้างทาง เป็นต้น การใช้สมาร์ทโฟนขณะขับรถทำให้มีความเสี่ยงในการเกิดอุบัติเหตุสูงขึ้น เพราะขาดสมาธิในการขับขี่เป็นสาเหตุให้เกิดอันตรายกับตนเองและผู้ใช้นั้น

ซึ่งมีความผิดตามกฎหมาย โดยพระราชบัญญัติจราจรทางบก ฉบับที่ 8 พ.ศ. 2551 กล่าวไว้ว่า “ห้ามมิให้ผู้ขับขี่ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ขณะขับ เว้นแต่ใช้อุปกรณ์เสริมสำหรับการสนทนา โดยที่ผู้ขับขี่ไม่ต้องถือหรือจับโทรศัพท์เคลื่อนที่นั้น ตามพ.ร.บ.จราจรทางบกฯ มาตรา 43 (9) ระบุว่า ห้ามมิให้ผู้ขับขี่ขณะใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ เว้นแต่ใช้อุปกรณ์เสริมสำหรับการสนทนา โดยที่ผู้ขับขี่ต้องไม่ถือหรือจับโทรศัพท์เคลื่อนที่นั้น ซึ่งเป็นการบังคับใช้กับรถทุกชนิดทุกประเภทตามความหมายใน พ.ร.บ.จราจรทางบกฯ รวมถึงรถจักรยานและรถสามล้อที่วิ่งในถนนสาธารณะ ยกเว้นรถไฟและรถราง หากจำเป็นต้องใช้โทรศัพท์ควรจอดข้างทางในที่ที่สามารถจอดได้ หรือจอดในที่ปลอดภัย สำหรับกรณีรถติดไฟแดงหรือรถติดก็ไม่สามารถใช้โทรศัพท์ได้ในทุกกรณี ไม่ว่าจะหยิบมาโทรฯ หรือเล่นเกม เฟซบุ๊ก หรือไลน์ เพราะถือว่าอยู่ระหว่างขับขี่ เนื่องจากเครื่องยนต์ยังติดอยู่ คนขับยังควบคุมรถอยู่ การใช้คอกหนีบโทรศัพท์ หรือให้คนอื่นถือโทรศัพท์มาแนบหูให้ก็ผิด ที่ทำได้คือเปิดลำโพงให้เสียงดังแล้ววางไว้ให้เป็นที่เป็นทางก่อนสนทนา หรือใช้อุปกรณ์เสริม เช่น สายฟัง หรือบลูทูธ จึงจะไม่ผิดกฎหมาย ผู้ฝ่าฝืนต้องระวางโทษปรับตั้งแต่ 400-1,000 บาท (เดลินิวส์, 2556: ระบบออนไลน์)

6.1 การใช้สมาร์ทโฟนขณะขับรถ

กลุ่มเสพติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 8 คน เกี่ยวกับผลกระทบเชิงลบ พบว่า มีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 7 คน ใช้สมาร์ทโฟนขณะกำลังขับรถจนเกือบเกิดอุบัติเหตุ เกิดจากการใช้อย่างเกินขอบเขตและไม่มีลิมิต ใช้สมาร์ทโฟนตลอดเวลา ซึ่งบางครั้งอาจจะใช้ในเวลาไม่เหมาะสมเช่น เวลาขับรถบนท้องถนน

"...ส่วนอุบัติเหตุ เคยเล่นตอนขับมอเตอร์ไซด์แล้วเกือบชนท้ายรถด้านหน้า..."

(เอ้, สัมภาษณ์ , 17 ธันวาคม 2558)

"...มอเตอร์ไซด์เล่นๆ อยู่แล้วเบรกไฟแดงแล้วหน้าทิ่ม..."

(ฟาง, สัมภาษณ์ , 24 ธันวาคม 2558)

"... เคยใช้ขณะขับรถแล้วมีคนโทรเข้ามาก็จะรับ แต่ไลน์มาไม่ได้รับ เพราะพิมพ์ลำบาก..."

(มิน, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2559)

"... ใช้ตอนขับรถกลับบ้านตลอด จะฟังเพลง กดเลือกเพลง..."

(อู๋ม, สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2559)

"... เคยใช้ตอนขับมอเตอร์ไซด์ ก็มีฟังเพลง ตอบไลน์บ้าง ถ่ายรูปรถเคยเป่ๆ บ้างแต่ไม่เกิดอุบัติเหตุ..."

(กอล์ฟ, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2559)

"...มอเตอร์ไซด์ยังไม่เคยขนาดนั้นเพราะไม่สะดวก แต่รถยนต์เคยครั้งหนึ่ง แต่มันไม่ใช่การใช้แล้วเกิด แต่ถ้าการใช้แล้วมีเป่ๆ มีบ้าง แต่เคยมีแบบวางไว้คอนโซลแล้วมันหล่น แล้วหยิบแล้วรถมันเซไปเกือบตกถนน..."

(บอล, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

"...ใช้บ่อย ตอบline เคยเกือบชนท้ายรถด้านหน้าเพราะเรามัวแต่ก้ม ดีที่หันหน้าขึ้นมาทัน..."

(เอ้ม, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558) (1)

7. ผลกระทบทางเศรษฐกิจ

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับผลกระทบทางเศรษฐกิจ พบว่า กลุ่มตัวอย่างจำนวน 12 คนได้รับผลกระทบทางเศรษฐกิจจำนวน 6 คน มีกลุ่มเสพติดน้อยจำนวน 1 คนและกลุ่มเสพติดมากจำนวน 5 คนสามารถแบ่งออกได้ 2 กลุ่มได้แก่ 1) เป็นหนี้และเงินไม่พอใช้ โดยมีกลุ่มเสพติดมากจำนวน 2 คน 2) ค้างค่าชำระบริการโดยมีกลุ่มเสพติดมากจำนวน 3 คนและกลุ่มเสพติดน้อยจำนวน 1 คน มีปัญหาด้านเศรษฐกิจ เป็นหนี้และเงินไม่พอใช้จากการใช้สมาร์ทโฟน กลุ่มตัวอย่างให้เหตุผลว่าชอบเปลี่ยนสมาร์ทโฟนเมื่อมีสมาร์ทโฟนออกมาใหม่ และการซื้ออุปกรณ์เสริมตลอดเวลา และการค้างค่าชำระบริการจากเครือข่ายมากกว่าที่กำหนด ให้เหตุผลว่าหมุนเงินไม่ทันจึงต้องค้างชำระตอนนี้ไว้ก่อน และการใช้โปรโมชั่นรายเดือนที่แพง

7.1 เป็นหนี้และเงินไม่พอใช้

กลุ่มเสพติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 8 คน เกี่ยวกับผลกระทบทางเศรษฐกิจ พบว่า กลุ่มตัวอย่างจำนวน 2 คน เป็นหนี้ เงินใช้ไม่พอและค้างค่าชำระบริการจากพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟน

"...ตอนนี้ไม่เคยคะ แต่ในอนาคตเราอาจจะผ่อน I-Phone 6S เอง เพราะอยากเปลี่ยนแล้วใช้ก็อยากตามเทรนด์ด้วย อยากเปลี่ยนแล้ว เบื่อง่าย..."
(โบว์, สัมภาษณ์ , 10 กุมภาพันธ์ 2559)

"...อ้อย บ่อยครับเงินไม่พอใช้ บางทีก็ไปซื้อเคส ติดฟิล์มตั้งซาดก็ ต้องยืมเพื่อนบ้าง..."
(กอล์ฟ, สัมภาษณ์ , 7 กุมภาพันธ์ 2559)

7.2 ค้างค่าชำระบริการ

กลุ่มเสพติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 8 คน เกี่ยวกับผลกระทบทางเศรษฐกิจ พบว่า กลุ่มตัวอย่างจำนวน 3 คน เป็นหนี้ เงินใช้ไม่พอและค้างค่าชำระบริการจากพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟน

"...ทำให้เงินเราใช้ไม่พอ เคยเป็นหนี้ต่อเดือนมากที่สุดประมาณ 1200..."

(เอ้, สัมภาษณ์, 17 ธันวาคม 2558)

"...มีครับ ตอนนี้ก็ติดเครดิตอยู่ ยังไม่ได้ไปจ่าย 2 ปีได้แล้ว
ประมาณ 900 กว่าบาท..."

(เอ็ม, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

"...ค่างค่าโทรศัพท์ยังไม่ได้จ่ายประมาณ 2 เดือน..."

(บอล, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

กลุ่มเสพติดน้อย

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 4 คน เกี่ยวกับผลกระทบทางเศรษฐกิจ พบว่า
กลุ่มตัวอย่างจำนวน 1 คน เป็นหนี้ เงินใช้ไม่พอและค่างค่าชำระค่าบริการจากพฤติกรรมการเสพติด
สมาร์ทโฟน

"...ก็อาจจะมีย้าง หมุนเงินไม่ทัน ไม่ได้เติมเงินต่อโปรเดือนนี้ แต่ก็
ยังพอมี WIFI ที่หอบ้าง ที่อื่นที่ไหนก็มี WIFI หมด ก็เคยแค่แบบตั้งไม่พอ
รอสักพักตั้งมาแล้วค่อยเติมใหม่ ไม่ได้เดือดร้อนอะไร..."

(แชมป์, สัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2558)

8. ผลกระทบต่อครอบครัว

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับผลกระทบต่อครอบครัว พบว่า กลุ่มตัวอย่างจำนวน
12 คนได้รับผลกระทบต่อครอบครัวจำนวน 4 คน ซึ่งมีกลุ่มเสพติดมาก 3 คนและกลุ่มเสพติดน้อย
1 คน สามารถแบ่งออกได้ 2 กลุ่มได้แก่ 1) พ่อแม่บ่นและดักเตือน กลุ่มเสพติดมากจำนวน 3 คน
1) พูดคุยกับพ่อแม่บ่อยลง มีกลุ่มเสพติดน้อยจำนวน 1 คน อันดับแรกกลุ่มตัวอย่างใช้สมาร์ทโฟน
ติดต่อกันเป็นเวลานานและทำให้กิจวัตรประจำวันล่าช้าลง ทำให้พ่อแม่บ่นและกล่าวเตือนเพื่อให้ตน
เปลี่ยนพฤติกรรม เช่น เมื่อไหร่จะหยุดเล่น เล่นอะไรหนักหนา เป็นต้นบางคนต้องมีการยึดสมาร์ทโฟน
เพื่อให้หยุดเล่น รองลงมาคือ พูดคุยกับพ่อแม่บ่อยลง กลุ่มตัวอย่างใช้สมาร์ทโฟนแม้อยู่กับครอบครัว
ทำให้การพูดคุยกับครอบครัวลดน้อยลง เกิดช่องว่างระหว่างคนในครอบครัวเพิ่มมากขึ้น

8.1 พ่อแม่บ่นและดักเตือน

กลุ่มเสพติดมาก

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 8 คน เกี่ยวกับผลกระทบต่อครอบครัว พบว่า กลุ่ม
ตัวอย่างจำนวน 3 คนให้ความเห็นว่า การใช้สมาร์ทโฟนทำให้การพูดคุยกับครอบครัวลดน้อยลงและ
พ่อแม่จะบ่นและกล่าวเตือนเมื่อเล่นเป็นเวลานานจนเกินไป

"...พ่อแม่ชอบบ่น ไม่ใช่ว่าเราไม่คุยกับคนในครอบครัวนะคะ แต่เราไม่ค่อยทำงานบ้าน เขาจะบ่นว่า เราเล่นเยอะไปเที่ยวสายตามันจะไม่ดี ชอบเสียบุฟฟิง ให้ไปช่วยงานบ้านก่อน..."

(อ๋ม, สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2559)

"...มีบ้าง ที่บ้านจะบ่นตลอดให้วางโทรศัพท์บ้างได้ไหม..."

(เอ้, สัมภาษณ์, 17 ธันวาคม 2558)

"...เคยครั้ง 1 คะ เพราะเพิ่งได้มาใหม่ก็ติดเลย เล่นทั้งวันทั้งคืนโดนแม่ยึดเลย ก็โดนบ่นคะ เขาจะบ่นว่า มาถึงก็เล่นเลยนะมีบ่นบ้าง บ่นเราก็หยุดแล้วค่อยมาเล่นใหม่ ก็จะบ่นประมาณว่า มาถึงไม่เห็นทำอะไรเลยเล่นแต่โทรศัพท์ แล้วก็วางไว้แปะนึงแล้วเอามาเล่นใหม่..."

(มิน, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2559)

8.2 พูดคุยกับพ่อแม่บ่อยลง

กลุ่มเสพติดน้อย

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 4 คน เกี่ยวกับผลกระทบต่อครอบครัว พบว่ากลุ่มตัวอย่างจำนวน 1 คนให้ความเห็นว่า การใช้สมาร์ทโฟนทำให้การพูดคุยกับครอบครัวลดน้อยลง และพ่อแม่จะบ่นและกล่าวตักเตือนเมื่อเล่นเป็นเวลานานจนเกินไป

"...เวลาอยู่กับพ่อแม่หรือพี่สาว ทำให้พูดคุยกันน้อยลง เพราะเราใจจดใจจ่ออยู่กับสิ่งที่เราทำอยู่..."

(ส้ม, สัมภาษณ์, 2 กุมภาพันธ์ 2559)

สรุปผลการวิจัย

การศึกษาด้านผลกระทบการใช้สมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ โดยการศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟน โดยมีกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 12 คน ผู้วิจัยได้แบ่งผลกระทบออกเป็น 8 ด้าน คือ 1) ผลกระทบทางตรง 2) ผลกระทบต่อสังคม 3) ผลกระทบเชิงบวก 4) ผลกระทบเด่นชัด 5) ผลกระทบต่อตนเอง 6) ผลกระทบต่อครอบครัว 7) ผลกระทบเชิงลบ และ 8) ผลกระทบทางเศรษฐกิจ ดังนี้

กลุ่มเสพติดน้อย

ผลกระทบทางตรง ($x=2.25$) ได้แก่ 1) ด้านการติดต่อสื่อสาร ($x=2.25$) กลุ่มตัวอย่างมีการติดต่อสื่อสาร ใช้สมาร์โฟนติดต่อสื่อสารตลอดทั้งการพูดคุยและติดการส่งข้อความและการโพสต์ข้อความผ่านสังคมออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ สามารถนำสมาร์โฟนติดตัวไปได้ทุกที่ทุกเวลา

ผลกระทบทางสังคม ($x=1.50$) คือ 1) เพื่อสร้างความสัมพันธ์ผ่านสังคมออนไลน์ ใช้สมาร์โฟนติดต่อเพื่อน ครอบครัว งานและบุคคลอื่นๆ ผ่านสังคมออนไลน์ ทำให้การพูดคุยปากต่อปากน้อยลง

ผลกระทบเชิงบวก ($x=1.00$) พบว่ามีการติดต่อกับเพื่อนและครอบครัวได้ง่ายขึ้นผ่านสังคมออนไลน์ ไม่เพียงการติดต่อผ่านการโทรแต่ใช้การพูดคุยผ่านสังคมออนไลน์เช่น facebook line

ผลกระทบต่อตนเอง ($x=1.00$) พบว่ากลุ่มเสพติดน้อยใช้สมาร์โฟนในห้องเรียน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างให้เหตุผลว่า อาจารย์สอนน่าเบื่อหรือเนื้อหาที่กำลังเรียนไม่น่าสนใจและสมาร์โฟนยังดึงดูดความสนใจจากการอ่านหนังสือทำให้เสียสมาธิ บางคนผลการเรียนอาจตกลงจากการใช้สมาร์โฟน

ผลกระทบเด่นชัด ($x=0.25$) พบว่ากลุ่มเสพติดน้อยมีปัญหาเกี่ยวกับสุขภาพ ปวดตา เจ็บต้นคอและนิ้วล็อค เกิดจากการเล่นสมาร์โฟนติดต่อกันเป็นเวลานาน

กลุ่มเสพติดมาก

ผลกระทบทางตรง ($x=2.62$) สามารถแบ่งออกได้ 3 กลุ่มได้แก่ 1) ด้านการติดต่อสื่อสาร ($x=0.87$) 2) การติดตามข่าวสารและแสวงหาข้อมูล ($x=1.12$) และ 3) การพกพา ($x=0.62$) ทำให้กลุ่มตัวอย่างมีการติดต่อสื่อสาร ใช้สมาร์โฟนติดต่อสื่อสารตลอดทั้งการพูดคุยและติดการส่งข้อความและการโพสต์ข้อความผ่านสังคมออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ รองลงมาสามารถติดตามข่าวสารและแสวงหาข้อมูลได้ทันในทันที เมื่อใช้บ่อยขึ้นจึงเกิดอาการวิตกกังวลหรือกลัวเกินกว่าปกติ หยิบสมาร์โฟนขึ้นมาเช็กอยู่ตลอดเวลา ติดการส่งข้อความและการโพสต์ข้อความผ่านสังคมออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ ที่สำคัญไม่เคยปิดมือถือเพราะกลัวพลาดการอัปเดตเรื่องราวต่างๆ และ มีการพกพาที่ง่ายและสะดวกกว่าแต่ก่อนเท่าๆกัน สามารถนำสมาร์โฟนติดตัวไปได้ทุกที่ทุกเวลา

ผลกระทบเชิงบวก ($x=0.75$) พบว่ากลุ่มเสพติดมากมีการติดต่อกับเพื่อนและครอบครัวได้ง่ายขึ้นผ่านสังคมออนไลน์ ไม่เพียงการติดต่อผ่านการโทรแต่ใช้การพูดคุยผ่านสังคมออนไลน์ เช่น facebook line เป็นต้นถ้าใช้ไม่ระวัง ใช้จนติด อาจทำให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และการใช้ชีวิตที่ปิดกั้นจากโลกภายนอกได้

ผลกระทบเด่นชัด ($x=0.75$) มีปัญหาเกี่ยวกับสุขภาพ ปวดตา เจ็บต้นคอและนิ้วล็อค เกิดจากการเล่นสมาร์โฟนติดต่อกันเป็นเวลานาน

ผลกระทบต่อนตนเอง ($x=0.75$) พบว่ากลุ่มเสพติดมากใช้สมาร์ทโฟนในห้องเรียน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างให้เหตุผลว่า อาจารย์สอนน่าเบื่อหรือเนื้อหาที่กำลังเรียนไม่น่าสนใจและสมาร์ทโฟนยังดึงดูดความสนใจจากการอ่านหนังสือทำให้เสียสมาธิ บางคนผลการเรียนอาจตกลงจากการใช้สมาร์ทโฟน

ผลกระทบทางสังคม ($x=0.50$) คือ 1) เพื่อสร้างความสัมพันธ์ผ่านสังคมออนไลน์ ใช้สมาร์ทโฟนติดต่อเพื่อน ครอบครัว งานและบุคคลอื่นๆ ผ่านสังคมออนไลน์ ทำให้การพูดคุยปากต่อปากน้อยลง

ผลกระทบทางเศรษฐกิจ ($x=0.42$) พบว่ากลุ่มตัวอย่างได้รับผลกระทบทางเศรษฐกิจจำนวน 5 คนแบ่งออกได้ 2 กลุ่มได้แก่ 1) เป็นหนี้และเงินไม่พอใช้ ($x=0.25$) 2) ค้างค่าชำระบริการ ($x=0.17$) มีปัญหาด้านเศรษฐกิจ เป็นหนี้และเงินไม่พอใช้จากการใช้สมาร์ทโฟน กลุ่มตัวอย่างให้เหตุผลว่า ชอบเปลี่ยนสมาร์ทโฟนเมื่อมีสมาร์ทโฟนออกมาใหม่ และการซื้ออุปกรณ์เสริมตลอดเวลา และการค้างค่าชำระบริการจากเครือข่ายมากกว่าที่กำหนด ให้เหตุผลว่าหมุนเงินไม่ทันจึงต้องค้างค่าชำระตอนนี้ไว้ก่อน และการใช้โปรโมชั่นรายเดือนที่แพง

วิจารณ์ผลการวิจัย

ผลกระทบการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ พบว่าผลกระทบอันดับแรกในกลุ่มตัวอย่างได้จากพฤติกรรมกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟนคือ ผลกระทบทางตรงสามารถแบ่งได้ 3 กลุ่มได้แก่ 1) ด้านการติดต่อสื่อสาร 2) การติดตามข่าวสารและแสวงหาข้อมูล และ 3) การพกพา ทำให้กลุ่มตัวอย่างมีการติดต่อสื่อสาร ใช้สมาร์ทโฟนติดต่อสื่อสารตลอดทั้งการพูดคุยและติดการส่งข้อความและการโพสต์ข้อความผ่านสังคมออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ รองลงมาสามารถติดตามข่าวสารและแสวงหาข้อมูลได้ทันในทันที เมื่อใช้บ่อยขึ้นจึงเกิดอาการวิตกกังวลหรือกลัวเกินกว่าปกติ หยิบสมาร์ทโฟนขึ้นมาเช็อยู่ตลอดเวลา ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎี แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์, 2559: ระบบออนไลน์) เกี่ยวข้องกับการทำความเข้าใจและการพยากรณ์พฤติกรรมของมนุษย์ โดยแบบการยอมรับเทคโนโลยี (TAM) นั้นได้อธิบายการยอมรับเทคโนโลยีของผู้ใช้งานเทคโนโลยีและคอมพิวเตอร์ โดยที่มีพื้นฐานเกี่ยวข้องกับทัศนคติของผู้ใช้งาน โดยแบบการยอมรับเทคโนโลยี (TAM) ได้เสนอเครื่องมือที่มีประโยชน์ในการคาดการณ์และวิเคราะห์การยอมรับเทคโนโลยีโดยเฉพาะในช่วงของการตัดสินใจที่จะนำเทคโนโลยีมาใช้งานหรือไม่ ติดการส่งข้อความและการโพสต์ข้อความผ่านสังคมออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ ที่สำคัญไม่เคยปิดมือถือเพราะกลัวพลาดการอัปเดตเรื่องราวต่างๆ และมีการพกพาที่ง่ายและสะดวกกว่าแต่ก่อน สามารถนำสมาร์ทโฟนติดตัวไปได้ทุกที่ทุกเวลา ซึ่งบางครั้งอาจจะใช้เวลาไม่เหมาะสมเช่น เวลากาน เวลาเรียน เวลาประชุม นั้นอาจจะก่อให้เกิดผลเสียกับการเรียนได้ผลจากการศึกษาพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีพฤติกรรมกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟน เนื่องจากสมาร์ทโฟนสามารถตอบสนองการใช้งานและได้เข้ามาเป็น

ส่วนสำคัญส่วนหนึ่งในการสร้างความสะดวกสบายที่มากขึ้นให้กับชีวิตประจำวันอีกด้วย เหมือนรายการคอมพิวเตอร์พกพาขนาดเล็ก (Personal Digital Assistant) มาไว้ในโทรศัพท์ เพราะสามารถจดบันทึก จัดเก็บข้อมูล ทำตารางนัดหมาย ฯลฯ ได้อย่างง่ายดายและสะดวกรวดเร็ว รวมไปถึงความสามารถของการเพิ่มแอปพลิเคชันเพื่อให้ใช้งานด้านอื่นๆ ได้สามารถรองรับการใช้งานอินเทอร์เน็ตหรือการรับส่งอีเมล (วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์, 2557ค: ระบบออนไลน์) จนบางครั้งการตอบสนองความต้องการของตนเอง ทำให้เกิดการตัดสินใจที่ไม่ได้มีการไตร่ตรองหรือหวนคิดถึงผลกระทบที่จะตามมาในอนาคต การสื่อสารดิจิทัลก็ไม่มีข้อยกเว้น ผลกระทบเชิงลบ มีมากมาย จาระไนกันไม่หวาดไม่ไหว ตั้งแต่ปัญหาระยะสั้น/ยาว/เด่นชัด แอบแฝง ตั้งแต่ปัญหาระยะสั้น/ยาว/เด่นชัด แอบแฝง ตั้งแต่เป็นโรคอ้วน ติด sex ติดเกม ติดความรุนแรง ติด internet แยกเองจากสังคม ขาดปฏิสัมพันธ์ (lack of physical interactivity) ไร้มารยาท คนพูดกันมาก ได้ยินแต่ไม่มี ใครฟัง รับรู้แต่ไร้อารมณ์ ข้อมูลท่วมโลก แต่ไร้สาระ ทำให้เด็กโง่งม มีเสรีภาพตน แต่ละเมิดสิทธิ์คนอื่น หยาบคาย ก้าวร้าว, ลำเอียง, อคติ สุขภาพจิตเสีย ควบคุมอารมณ์ไม่ได้ ขาดความอดทน (deteriorated patience) ระยะความสนใจสั้นลง (attention span) มีปัญหาเชิงวิเคราะห์สารพัดสารพัน (วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์, 2557ค: ระบบออนไลน์) กลุ่มตัวอย่างจึงใช้อย่างไม่รู้เท่าทัน เกิดการหมกมุ่นครุ่นคิด ใช้เวลามากขึ้น ใช้เงินมากขึ้น ทำให้เกิดความขัดแย้งกับคนรอบข้าง หรือส่งผลไปถึงการเสียการเรียน หรือเสียความสัมพันธ์ได้

ผลกระทบทางสังคม เพื่อสร้างความสัมพันธ์ผ่านสังคมออนไลน์ ใช้สมาร์ทโฟนติดต่อเพื่อน ครอบครัว งานและบุคคลอื่นๆ ผ่านสังคมออนไลน์ ทำให้การพูดคุยปากต่อปากน้อยลง กลายเป็นสังคมก้มหน้า อาจทำให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และการใช้ชีวิตที่ปิดกั้นจากโลกภายนอกได้ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีแลกเปลี่ยนทางสังคม (Social Exchange Theory) (วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์, 2557ค: ระบบออนไลน์) ใช้อธิบายว่าทำไมคนจึงตัดสินใจกระทำการสิ่งใดหรือตัดสินใจซื้อสิ่งต่างๆ (purchase decision) คือ คนเราจะแสดงบทบาทเพื่อให้ได้ประโยชน์สูงสุดและลงทุนน้อยที่สุด รางวัลหรือประโยชน์ เช่น การได้รับความสนใจ ความรัก การยอมรับนับถือ ต้นทุน เช่น เวลาและความพยายามในการจัดการ การประคับประคองปัญหาทางอารมณ์ของคนอื่น แนวคิดคือคนจะคำนวณค่าสิ่งที่จะต้องลงทุนและผลประโยชน์ในความสัมพันธ์อยู่เสมอ

ผลกระทบเชิงบวก มีการติดต่อกับเพื่อนและครอบครัวได้ง่ายขึ้นผ่านสังคมออนไลน์ ไม่เพียงการติดต่อผ่านการโทรแต่ใช้การพูดคุยผ่านสังคมออนไลน์ เช่น facebook line เป็นต้นซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ภวดา วงศ์สาพู (2556: 3) ได้ศึกษาเรื่อง “ผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ในจังหวัดเชียงใหม่” พบว่า ผลกระทบด้านบวกจากการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือด้านความบันเทิงได้แก่ ได้รับความสนุกสนาน ได้ติดตามข่าวสารต่างๆ เห็นข้อความของเพื่อนๆ ที่ตลกๆ ได้เล่นเกม ได้รับความเพลิดเพลินและคลายเครียด ด้าน

ความสัมพันธ์ ได้แก่ ปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนมากขึ้นได้ทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่ๆ และได้เจอเพื่อนที่ไม่ได้เจอกันมา

ผลกระทบเด่นชัด ปัญหาเกี่ยวกับสุขภาพ ปวดตา เจ็บต้นคอและนิ้วล็อค เกิดจากการเล่นสมาร์ทโฟนติดต่อกันเป็นเวลานานซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดผลกระทบของเทคโนโลยี ในด้านผลกระทบด้านสุขภาพ คือ ปัญหาที่เกิดขึ้นกับดวงตา และโรคทางกล้ามเนื้อ กระดูก ซึ่งจะทำให้มีโรคประจำตัวไปจนกระทั่งแก่เฒ่า และทำให้เป็นทุกข์ตลอดชีวิต โรคเกี่ยวกับดวงตา การจ้อง เป็นเวลานาน ถ้าระดับที่วางความสว่างไม่เหมาะสม อาจส่งผลกระทบต่อระบบของการกลอกตา ระบบกล้ามเนื้อและประสาท ซึ่งจะเกิดหลังจากใช้สายตานานผิดปกติ ทำให้เกิดอาการดวงตาล้า ดวงตาตึง เครียด ตาขี้ ตาแดง

ผลกระทบต่อตนเอง การใช้สมาร์ทโฟนในห้องเรียน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างให้เหตุผลว่า อาจารย์สอนน่าเบื่อหรือเนื้อหาที่กำลังเรียนไม่น่าสนใจและสมาร์ทโฟนยังดึงความสนใจจากการอ่านหนังสือทำให้เสียสมาธิ บางคนผลการเรียนอาจตกลงจากการใช้สมาร์ทโฟน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างไม่สามารถจัดสรรเวลาในการใช้สมาร์ทโฟนเกิดผลเสียตามมามากมาย ซึ่งสอดคล้องกับขึ้นการเสพติดที่ใช้สมาร์ทโฟนจนติดขาดไม่ได้ วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์ (2558ข: ระบบออนไลน์) กล่าวไว้ว่า การเสพติด คือ การแสดงพฤติกรรมหนึ่งซ้ำๆ แม้จะมีผลเสียหรืออันตราย ทางจิตวิทยาถือว่าเป็นความบกพร่องทางประสาทในการควบคุมตน เช่น การติดเกมส์ การติดอินเทอร์เน็ต การติดเฟสบุ๊ค เป็นต้น 7 ขั้นตอนในการเสพติด คือ 1) หมกมุ่นครุ่นคิด จิตใจถูกครอบงำ อยากเล่น อยากทำ 2) เล่นมากขึ้น ใช้เวลามากขึ้น ใช้เงินมากขึ้น 3) โกรธ โมโห หงุดหงิด ขัดเคืองถ้าให้ลดการเล่นหรือหยุดเล่น 4) หลีกหนีไม่ยอมรับปัญหา 5) โกหก ปิดบัง แอบทำ เกิดปัญหาขัดแย้งกับคนรอบข้าง ขัดแย้งทางสังคม (งาน/ชีวิต) 6) สูญเสียการควบคุมตนเอง ทำซ้ำ ทำมากขึ้น ยิ่งทำมากยิ่งมีความสุข หลุดโลก 7) เสียงาน เสียความสัมพันธ์ เสียชื่อเสียง ล้มละลาย สิ้นหวัง ขาดตัวตาย

ผลกระทบทางเศรษฐกิจ แบ่งออกได้ 2 กลุ่มได้แก่ 1) เป็นหนี้และเงินไม่พอใช้ 2) ค้างค่าชำระบริการ มีปัญหาด้านเศรษฐกิจ เป็นหนี้และเงินไม่พอใช้จากการใช้สมาร์ทโฟน กลุ่มตัวอย่างให้เหตุผลว่า ชอบเปลี่ยนสมาร์ทโฟนเมื่อมีสมาร์ทโฟนออกมาใหม่ และการซื้ออุปกรณ์เสริมตลอดเวลา และการค้างค่าชำระบริการจากเครือข่ายมากกว่าที่กำหนด ให้เหตุผลว่าหมุนเงินไม่ทันจึงต้องค้างค่าชำระตอนนี้ไว้ก่อน และการใช้โปรโมชั่นรายเดือนที่แพงซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ภวดา วงศ์สาพู (2556: 3) ได้ศึกษาเรื่อง “ผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ในจังหวัดเชียงใหม่” พบว่า ผลกระทบด้านลบ ด้านการศึกษา ได้แก่ ขาดสมาธิขณะเรียนหนังสือ จัดสรรเวลาให้กับการเรียนน้อยลงและไม่เข้าใจในเนื้อหาวิชาที่อาจารย์กำลังสอนอยู่ ด้านสุขภาพ เรียงตามค่าเฉลี่ยได้แก่ มีอาการตาพร่า ปรับระยะภาพไม่ชัด มีอาการปวดนิ้วมือและมีอาการปวดหัว ด้าน

ความสัมพันธ์ ได้แก่ ติดอยู่กับสังคมออนไลน์ ทำให้ไม่สนใจสิ่งรอบข้างเป็นการสนทนาโดยใช้สื่อแทนคำพูด ด้านเศรษฐกิจ ได้แก่ มีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้นจากการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือ

ผลกระทบต่อครอบครัว แบ่งออกได้ 2 กลุ่มได้แก่ 1) พ่อแม่บ่นและดักเตือน 2) พุดคุยกับพ่อแม่บ่อยลง กลุ่มตัวอย่างใช้สมาร์ทโฟนติดต่อกันเป็นเวลานานและทำให้กิจวัตรประจำวันล่าช้าลง ทำให้พ่อแม่บ่นและกล่าวตักเตือนเพื่อให้ตนเปลี่ยนพฤติกรรม เช่น เมื่อไหร่จะหยุดเล่น เล่นอะไรหนักหนา เป็นต้นบางคนต้องมีการยึดสมาร์ทโฟนเพื่อให้หยุดเล่น และพุดคุยกับพ่อแม่บ่อยลง กลุ่มตัวอย่างใช้สมาร์ทโฟนแม้อยู่กับครอบครัวทำให้การพุดคุยกับครอบครัวลดน้อยลง เกิดช่องว่างระหว่างคนในครอบครัวเพิ่มมากขึ้น

ผลกระทบเชิงลบ ได้แก่ การใช้สมาร์ทโฟนขณะขับรถ จนเกือบเกิดอุบัติเหตุ เกิดจากการใช้อย่างเกินขอบเขตและไม่มีลิมิต ใช้สมาร์ทโฟนตลอดเวลา ซึ่งบางครั้งอาจจะใช้เวลาไม่เหมาะสมเช่น เวลาขับรถบนท้องถนน เช่น การเบรกรถกะทันหัน รดสายไปมาจนตกข้างทาง เป็นต้น การใช้สมาร์ทโฟนขณะขับรถทำให้มีความเสี่ยงในการเกิดอุบัติเหตุสูงขึ้นเพราะขาดสมาธิในการขับขี่เป็นสาเหตุให้เกิดอันตรายกับตนเองและผู้ใช้น

ซึ่งมีความผิดตามกฎหมาย โดยพระราชบัญญัติจราจรทางบก ฉบับที่ 8 พ.ศ. 2551 กล่าวไว้ว่า “ห้ามมิให้ผู้ขับรถใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ขณะขับ เว้นแต่ใช้อุปกรณ์เสริมสำหรับการสนทนา โดยที่ผู้ขับขี่ไม่ต้องถือหรือจับโทรศัพท์เคลื่อนที่นั้น ตาม พ.ร.บ.จราจรทางบกฯ มาตรา 43 (9) ระบุว่า ห้ามมิให้ผู้ขับขี่ขณะใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ เว้นแต่ใช้อุปกรณ์เสริมสำหรับการสนทนา โดยที่ผู้ขับขี่ต้องไม่ถือหรือจับโทรศัพท์เคลื่อนที่นั้น ซึ่งเป็นการบังคับใช้กับรถทุกชนิดทุกประเภทตามความหมายใน พ.ร.บ.จราจรทางบกฯ รวมถึงรถจักรยานและรถสามล้อที่วิ่งในถนนสาธารณะ ยกเว้นรถไฟและรถราง หากจำเป็นต้องใช้โทรศัพท์ควรจอดข้างทางในที่ที่สามารถจอดได้ หรือจอดในที่ปลอดภัย สำหรับกรณีรถติดไฟแดงหรือรถติดก็ไม่สามารถใช้โทรศัพท์ได้ในทุกกรณี ไม่ว่าจะหยิบมาโทรฯ หรือเล่นเกม เฟซบุ๊ก หรือไลน์ เพราะถือว่าอยู่ระหว่างขับขี่ เนื่องจากเครื่องยนต์ยังติดอยู่ คนขับยังคงควบคุมรถอยู่ การใช้คือนิยโทรศัพท์ หรือให้คนอื่นถือโทรศัพท์มาแนบหูให้ก็ผิด ที่ทำได้คือเปิดลำโพงให้เสียงดังแล้ววางไว้ให้เป็นที่ที่เป็นทางก่อนสนทนา หรือใช้อุปกรณ์เสริม เช่น สายฟัง หรือบลูทูธ จึงจะไม่ผิดกฎหมาย ผู้ฝ่าฝืนต้องระวางโทษปรับตั้งแต่ 400-1,000 บาท (เดลินิวส์, 2556: ระบบออนไลน์)

ดังนั้นการใช้สมาร์ทโฟนจึงทำให้เกิดการเสพติดที่เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นซ้ำๆ เป็นเวลานานยังก่อให้เกิดการเสียความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว พุดคุยกันน้อยลงและมีปากเสียงกันเกิดขึ้น และยังส่งผลไปถึงการเรียนเมื่อกลุ่มตัวอย่างแบ่งเวลาไม่ถูก ขาดสมาธิในการเรียนหรืออ่านหนังสือทำให้ไม่สนใจในการเรียนและผลการเรียนตกต่ำลงได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พิชญ์ เพชรคำ (2557: 1) ได้ศึกษาเรื่อง “พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนของวัยรุ่นไทยที่มีผลกระทบด้านลบต่อตนเองและสังคม” ที่ได้กล่าวว่า ผลกระทบด้านลบจากการใช้คือ ก่อให้เกิดการติดเกมส์ และแนวโน้มระดับ

ตารางที่ 13 (ต่อ)

ผลกระทบการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่			
ผลกระทบการเสพติดสมาร์ทโฟน	จำนวน (N)	กลุ่มเสพติดน้อย	กลุ่มเสพติดมาก
4.1 ผลกระทบทางตรง	12/12 คน		
1) การติดต่อสื่อสาร	12	4 คน	8 คน
2) ติดตามข่าวสารและแสวงหาข้อมูล	5	1 คน	4 คน
3) การพกพา	5	1 คน	4 คน
4.2 ผลกระทบทางสังคม	12/12 คน		
1) เพื่อสร้างความสัมพันธ์ผ่านสังคมออนไลน์	12	4 คน	8 คน
4.3 ผลกระทบเชิงบวก	11/12 คน		
1) มีการติดต่อกับเพื่อนและครอบครัวได้ง่ายขึ้น	11	4 คน	7 คน
4.4 ผลกระทบเด่นชัด	11/12 คน		
1) ปัญหาสุขภาพ ปวดตา เจ็บต้นคอและนิ้วล็อก	11	4 คน	7 คน
4.5 ผลกระทบต่อตนเอง	8/12 คน		
1) ใช้สมาร์ทโฟนในห้องเรียน	8	3 คน	5 คน
4.6 ผลกระทบเชิงลบ	7/12 คน		
1) การใช้สมาร์ทโฟนขณะขับรถ	7		7 คน
4.7 ผลกระทบทางเศรษฐกิจ	6/12 คน		
1) ค่าใช้จ่ายค่าบริการ	4	1 คน	3 คน
2) เป็นหนี้และเงินไม่พอใช้	2		2 คน
4.8 ผลกระทบต่อครอบครัว	4/12 คน		
1) พ่อแม่บ่นและดักเตือน	3		3 คน
2) พูดคุยกับพ่อแม่บ่อยลง	1	1 คน	

ตารางที่ 14 ผลกระทบการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่:
ภาพรวม

ผลกระทบการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่					
ผลกระทบการเสพติดสมาร์ทโฟน	อันดับ 1 (3 คะแนน)	อันดับ 2 (2 คะแนน)	อันดับ 3 (1 คะแนน)	คะแนนรวม (เต็ม 36)	ค่าเฉลี่ย
4.1 ผลกระทบทางตรง	8(x3)=24	2(x2)=4	2(x1)=2	30	2.50
1) การติดต่อสื่อสาร	4(x3)=12	1(x2)=2	2(x1)=2	16	1.33
2) ติดตามข่าวสารและแสวงหาข้อมูล	3(x3)=9			9	0.75
3) การพกพา	1(x3)=3	1(x2)=2		5	0.42
4.2 ผลกระทบทางสังคม	1(x3)=3	2(x2)=4	3(x1)=3	10	0.83
1) เพื่อสร้างความสัมพันธ์ผ่านสังคมออนไลน์	1(x3)=3	2(x2)=4	3(x1)=3	10	0.83
4.3 ผลกระทบเชิงบวก	3(x3)=9		1(x1)=1	10	0.83
1) มีการติดต่อกับเพื่อนและครอบครัวได้ง่ายขึ้น	3(x3)=9		1(x1)=1	10	0.83
4.4 ผลกระทบต่อตนเอง		4(x2)=8	2(x1)=2	10	0.83
1) ใช้สมาร์ทโฟนในห้องเรียน		4(x2)=8	2(x1)=2	10	0.83
4.5 ผลกระทบเด่นชัด		2(x2)=4	3(x1)=3	7	0.58
1) ปัญหาสุขภาพ ปวดตา เจ็บต้นคอ และนิ้วล็อค		2(x2)=4	3(x1)=3	7	0.58
4.6 ผลกระทบทางเศรษฐกิจ		2(x2)=4	1(x1)=1	5	0.42
1) ค่าใช้จ่ายค่าบริการ		1(x2)=2	1(x1)=1	3	0.25
2) เป็นหนี้และเงินไม่พอใช้		1(x2)=2		2	0.17

ตารางที่ 15 ผลกระทบการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่:
กลุ่มเสพติดน้อย

ผลกระทบการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่					
ผลกระทบการเสพติดสมาร์ทโฟน	อันดับ 1 (3 คะแนน)	อันดับ 2 (2 คะแนน)	อันดับ 3 (1 คะแนน)	คะแนนรวม (เต็ม12)	ค่าเฉลี่ย
4.1 ผลกระทบทางตรง	2(x3)=6	1(x2)=2	1(x1)=1	9	2.25
1) การติดต่อสื่อสาร	2(x3)=6	1(x2)=2	1(x1)=1	9	2.25
2) ติดตามข่าวสารและแสวงหาข้อมูล					
3) การพกพา					
4.2 ผลกระทบทางสังคม	1(x3)=3	1(x2)=2	1(x1)=1	6	1.50
1) เพื่อสร้างความสัมพันธ์ผ่านสังคมออนไลน์	1(x3)=3	1(x2)=2	1(x1)=1	6	1.50
4.3 ผลกระทบเชิงบวก	1(x3)=3		1(x1)=1	4	1.00
1) มีการติดต่อกับเพื่อนและครอบครัวได้ง่ายขึ้น	1(x3)=3		1(x1)=1	4	1.00
4.4 ผลกระทบต่อตนเอง		2(x2)=4		4	1.00
1) ใช้สมาร์ทโฟนในห้องเรียน		2(x2)=4		4	1.00
4.5 ผลกระทบเด่นชัด			1(x1)=1	1	0.25
1) ปัญหาสุขภาพ ปวดตา เจ็บต้นคอและนิ้วล็อค			1(x1)=1	1	0.25

ตารางที่ 16 ผลกระทบการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่:
กลุ่มเสพติดมาก

ผลกระทบการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่					
ผลกระทบการเสพติดสมาร์ทโฟน	อันดับ 1 (3 คะแนน)	อันดับ 2 (2 คะแนน)	อันดับ 3 (1 คะแนน)	คะแนนรวม (เต็ม 24)	ค่าเฉลี่ย
4.1 ผลกระทบทางตรง	6(x3)=18	1(x2)=2	1(x1)=1	21	2.62
1) การติดต่อสื่อสาร	2(x3)=6		1(x1)=1	7	0.87
2) ติดตามข่าวสารและแสวงหาข้อมูล	3(x3)=9			9	1.12
3) การพกพา	1(x3)=3	1(x2)=2		5	0.62
4.2 ผลกระทบเชิงบวก	2(x3)=6			6	0.75
1) มีการติดต่อกับเพื่อนและครอบครัวได้ง่ายขึ้น	2(x3)=6			6	0.75
4.3 ผลกระทบต่อตนเอง		2(x2)=4	2(x1)=2	6	0.75
1) ใช้สมาร์ทโฟนในห้องเรียน		2(x2)=4	2(x1)=2	6	0.75
4.4 ผลกระทบเด่นชัด		2(x2)=4	2(x1)=2	6	0.75
1) ปัญหาสุขภาพ ปวดตา เจ็บต้นคอและนิ้วล็อก		2(x2)=4	2(x1)=2	6	0.75
4.5 ผลกระทบทางสังคม		1(x2)=2	2(x1)=2	4	0.50
1) เพื่อสร้างความสัมพันธ์ผ่านสังคมออนไลน์		1(x2)=2	2(x1)=2	4	0.50
4.6 ผลกระทบทางเศรษฐกิจ		2(x2)=4	1(x1)=1	5	0.42
1) ค่าใช้จ่ายค่าบริการ		1(x2)=2	1(x1)=1	3	0.25
2) เป็นหนี้และเงินไม่พอใช้		1(x2)=2		2	0.17
4.1 ผลกระทบทางตรง	8(x3)=24	2(x2)=4	2(x1)=2	30	2.50
4.2 ผลกระทบทางสังคม	1(x3)=3	2(x2)=4	3(x1)=3	10	0.83
4.3 ผลกระทบเชิงบวก	3(x3)=9		1(x1)=1	10	0.83
4.4 ผลกระทบต่อตนเอง		4(x2)=8	2(x1)=2	10	0.83
4.5 ผลกระทบเด่นชัด		2(x2)=4	3(x1)=3	7	0.58
4.6 ผลกระทบทางเศรษฐกิจ		2(x2)=4	1(x1)=1	5	0.42

ตารางที่ 16 (ต่อ)

ผลกระทบย่อยการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่		
ผลกระทบการเสพติดสมาร์ทโฟน	คะแนนรวม	ค่าเฉลี่ย
1) การติดต่อสื่อสาร	16	1.33
2) เพื่อสร้างความสัมพันธ์ผ่านสังคมออนไลน์	10	0.83
3) มีการติดต่อกับเพื่อนและครอบครัวได้ง่ายขึ้น	10	0.83
4) ใช้สมาร์ทโฟนในห้องเรียน	10	0.83
5) ติดตามข่าวสารและแสวงหาข้อมูล	9	0.75
6) ปัญหาสุขภาพ ปวดตา เจ็บต้นคอและนิ้วล็อค	7	0.58
7) การพกพา	5	0.42
8) ค่าใช้จ่ายบริการ	3	0.25
9) เป็นหนี้และเงินไม่พอใช้	2	0.17

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

1. ปัญหาการวิจัย

จากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารที่ทำให้สมาร์ทโฟนเข้ามามีบทบาทมากขึ้นในชีวิตประจำวัน จึงทำให้เกิดการ “เสพติด” สมาร์ทโฟนได้ตลอดเวลา การเสพติด คือการใช้เวลาอยู่กับสื่อสังคมออนไลน์เกิน วันละ 5 ชั่วโมง และพบว่า บางรายเป็นมากจนส่งผลกระทบต่อชีวิตประจำวัน (Thaihotline, 2556: ระบบออนไลน์) วัยรุ่นส่วนใหญ่หันเข้าหาสมาร์ทโฟนเพราะมีความรู้สึกไม่พอใจในชีวิตจริง เช่น เครียด เหงา หดหู่ และวิตกกังวล บางคนอยากหลีกเลี่ยงปัญหาหรือต้องการหลีกเลี่ยงจากความเครียดจากการเรียนหรือปัญหาในครอบครัว อินเทอร์เน็ตและสมาร์ทโฟนเป็นช่องทางที่ช่วยระบายได้ (Hugskater, 2556: ระบบออนไลน์)

อย่างไรก็ตาม ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักเรียนระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ แสดงให้เห็นถึงผลกระทบจากการเสพติดสมาร์ทโฟนมากจนมีผลต่อชีวิตประจำวัน และปัจจัยใดมีผลต่อการเสพติดสมาร์ทโฟนมาน้อยเพียงใด

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การเสพติดสมาร์ทโฟนของนักเรียนระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา

1. พฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักเรียนระดับอุดมศึกษา
2. ปัจจัยที่มีผลต่อการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักเรียนระดับอุดมศึกษา
3. ผลกระทบจากการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักเรียนระดับอุดมศึกษา

3. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพโดยใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 12 คน โดยคัดจากกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟน ในระดับน้อย 4 คน และเสพติดมาก 8 คน โดยเก็บกลุ่มเสพติดมากกว่า เนื่องจากต้องการทราบถึงปัญหาการเสพติดเพื่อนำมาหาวิธีการแก้ไขปัญหา โดยใช้แบบสัมภาษณ์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยการสัมภาษณ์ปลายเปิดแบบเจาะลึก (in-depth interview) อย่างไม่เป็นทางการ (informal interview) เพื่อโอกาสให้ผู้ตอบแบบสอบถามได้แสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยผู้วิจัยสร้างขึ้นมาจากการค้นคว้าแนว

ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่ศึกษาและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ซึ่งจะใช้เป็นแนวทางเบื้องต้นในการสัมภาษณ์แบ่งเป็น 4 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ลักษณะทั่วไปของประชากรศาสตร์นักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ ได้แก่ เพศ, อายุ, ระดับการศึกษา, จำนวนเงินที่ได้ไปมหาวิทยาลัย, สถานภาพของตนเอง, สถานภาพของครอบครัว, อาชีพของบิดามารดา, ที่อยู่อาศัยในปัจจุบัน

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเสพติดสมาร์ตโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ แบ่งออกเป็นประเภทของพฤติกรรมได้ 8 อย่าง ได้แก่ 1) ช่วงเวลาในการใช้งาน 2) ระยะเวลาในการใช้งาน 3) ความถี่ในการใช้งาน 4) ความถี่ในการเปลี่ยนสมาร์ตโฟน 5) สถานที่ในการใช้งาน 6) แอปพลิเคชันที่ใช้งาน 7) ค่าใช้จ่ายในการใช้สมาร์ตโฟนต่อเดือน และ 8) เหตุผลที่ใช้ใช้งาน

ตอนที่ 3 ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ตโฟนต่อนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ ได้แก่ ปัจจัยทางด้านบุคคล, ปัจจัยทางสังคม, ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี, ปัจจัยทางการตลาด, ปัจจัยทางเศรษฐกิจ, ปัจจัยทางด้านบริบท

ตอนที่ 4 ผลกระทบการเสพติดสมาร์ตโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ ได้แก่ ผลกระทบต่อตนเอง, ผลกระทบต่อครอบครัว, ผลกระทบต่อสังคม/วัฒนธรรม, ผลกระทบต่อเศรษฐกิจ, ผลกระทบแง่บวก/แง่ลบ/ระยะสั้น/ยาว/เด่นชัด/แอบแฝง

โดยในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลแล้วจึงนำมาวิเคราะห์ตามเกณฑ์การเสพติดสมาร์ตโฟน โดยการจัดหมวดหมู่ นำเสนอโดยมีการแยกและแบ่งเป็นตอนใช้การพรรณนา รวมไปถึงการนำวิจัยที่เกี่ยวข้องมาอ้างอิงกับผลรายงานการวิจัย เพื่อเป็นการสนับสนุนข้อมูลของผลการวิจัย โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม และแบ่งนักศึกษาที่เสพติดสมาร์ตโฟนเป็น 2 ระดับ แบ่งตามการเสพติด และนำข้อมูลมาเปรียบเทียบกับถึงผลกระทบการเสพติดสมาร์ตโฟนถึงระดับความแตกต่างกัน โดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลโดยการอุปนัย (analytic induction) และนำเสนอผลโดยการเขียนเชิงพรรณนาสรุปข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการเสพติดสมาร์ตโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่สามารถสรุปผลการวิจัย ได้ดังนี้

1. ลักษณะทั่วไปของประชากรศาสตร์นักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่

ลักษณะประชากรในการศึกษาวิจัยครั้งนี้คือ นักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ที่มีพฤติกรรมการเล่นติดสมาร์ทโฟน ผู้วิจัยได้คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจำนวน 12 คน และแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มเสพติดน้อย จำนวน 4 คน 2) กลุ่มเสพติดมาก จำนวน 8 คน

ผลการศึกษาลักษณะทางด้านประชากรศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างที่เสพติดสมาร์ทโฟนมีจำนวน 12 คน แบ่งเป็นเพศหญิง 7 คนและเพศชาย 5 คน มีอายุเฉลี่ย 20.83 ปี อายุน้อยที่สุด 19 ปี และอายุที่มากที่สุด 23 ปี กำลังศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 จำนวน 1 คนชั้นปีที่ 2 จำนวน 5 คน ชั้นปีที่ 3 จำนวน 2 คนและชั้นปีที่ 4 จำนวน 4 คน สถานศึกษามหาวิทยาลัยพายัพ 4 คน มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ จำนวน 4 คนและมหาวิทยาลัยแม่โจ้ จำนวน 4 คน อาศัยการเช่าห้องพักอยู่ตามลำพังจำนวน 8 คนและอาศัยอยู่บ้านกับครอบครัวจำนวน 4 คนจำนวนเงินที่ได้รับไปมหาวิทยาลัยต่อเดือนเฉลี่ย 9,166 บาท สถานภาพของตนเองโสด 7 คน และมีแฟนแล้ว 5 คนสถานภาพของครอบครัวอยู่ร่วมกันจำนวน 10 คนและหย่าร้างจำนวน 1 คน อาชีพของผู้ปกครองส่วนใหญ่ทำอาชีพรับจ้างทั่วไปจำนวน 6 คน รับราชการจำนวน 3 คนและธุรกิจส่วนตัวจำนวน 3 คน รายได้เฉลี่ย 29,166 บาทโดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

กลุ่มเสพติดน้อย จำนวน 4 คน แบ่งเป็นเพศหญิง 2 คนและเพศชาย 2 คน มีอายุเฉลี่ย 20.75 ปี อายุน้อยที่สุด 20 ปี และอายุที่มากที่สุด 23 ปี กำลังศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 2 จำนวน 2 คน ชั้นปีที่ 3 จำนวน 1 คนและชั้นปีที่ 4 จำนวน 1 คน สถานศึกษามหาวิทยาลัยพายัพ 2 คน มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ จำนวน 1 คนและมหาวิทยาลัยแม่โจ้ จำนวน 1 คน อาศัยการเช่าห้องพักอยู่ตามลำพังจำนวน 3 คนและอาศัยอยู่บ้านกับครอบครัว จำนวน 1 คน จำนวนเงินที่ได้รับไปมหาวิทยาลัยต่อเดือนเฉลี่ย 9,750 บาท สถานภาพของตนเองโสด 3 คนและมีแฟนแล้ว 1 คน และสถานภาพของครอบครัวอยู่ร่วมกันจำนวน 4 คนและหย่าร้างจำนวน 1 คน อาชีพของผู้ปกครองส่วนใหญ่รับราชการจำนวน 3 คนและธุรกิจส่วนตัวจำนวน 1 คน รายได้เฉลี่ย 25,000 บาท

กลุ่มเสพติดมาก จำนวน 8 คน แบ่งเป็นเพศหญิง 5 คนและเพศชาย 3 คน มีอายุเฉลี่ย 20.87 ปีอายุที่น้อยที่สุด 19 ปี และอายุที่มากที่สุด 23 ปี กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 จำนวน 1 คน ชั้นปีที่ 2 จำนวน 3 คนชั้นปีที่ 3 จำนวน 1 คนและชั้นปีที่ 4 จำนวน 3 คน สถานศึกษามหาวิทยาลัยแม่โจ้ จำนวน 3 คน มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ จำนวน 3 คนและมหาวิทยาลัยพายัพ 2 คน สถานที่พักอาศัย อาศัยการเช่าห้องพักอยู่ตามลำพังจำนวน 5 คนและอาศัยอยู่บ้านกับครอบครัวจำนวน 3 คน จำนวนเงินที่ได้รับไปมหาวิทยาลัยต่อเดือนเฉลี่ย 8,875 บาท สถานภาพของตนเองโสด 4 คนและมีแฟนแล้ว 4 คน และสถานภาพของครอบครัวอยู่ร่วมกันทั้ง 8 คน อาชีพของผู้ปกครองส่วนใหญ่ทำอาชีพรับจ้างทั่วไปจำนวน 6 คนและธุรกิจส่วนตัวจำนวน 2 คน รายได้เฉลี่ย 31,250 บาท

2. พฤติกรรมการเสพติดสมาร์โฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่

การศึกษาด้านพฤติกรรมการเสพติดสมาร์โฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาจังหวัดเชียงใหม่ จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 12 คน ผลการศึกษาจำแนกได้ดังนี้ 1) ช่วงเวลาในการใช้งาน 2) ระยะเวลาในการใช้งาน 3) ความถี่ในการใช้งาน 4) ความถี่ในการเปลี่ยนสมาร์โฟน 5) สถานที่ในการใช้งาน 6) แอปพลิเคชันที่ใช้ 7) ค่าใช้จ่ายต่อเดือน 8) เหตุผลที่ใช้ 9) สรุปผลดังนี้

ช่วงเวลาในการใช้งาน คือ ใช้ตลอดเวลา มีการใช้สมาร์โฟนตลอดทั้งวันกลุ่มตัวอย่างจะเช็คสมาร์โฟนไม่ว่าจะมีคนติดต่อมาหรือไม่ เกิดจากความเคยชินที่ต้องเช็คทุก 5-10 นาที

ระยะเวลาในการใช้งาน 8-10 ชั่วโมงต่อวัน สมาร์โฟนเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของนักศึกษาพักติดตัวตลอดเวลา นำขึ้นมาเล่นเมื่อรู้สึกว่ามีอะไรทำและใช้สมาร์โฟนจนกลายเป็นความเคยชินขาดไม่ได้

ความถี่ในการใช้งานกลุ่มตัวอย่างใช้งานสมาร์โฟนตลอดเวลา นำขึ้นมาเช็คตลอดเวลาเมื่อมีการแจ้งเตือนบนสมาร์โฟนหรือไม่ก็ทำตาม ใช้ทุก 5-10 นาทีจนเกิดความเคยชินเสพติดสมาร์โฟนจนขาดไม่ได้

ความถี่ในการเปลี่ยนสมาร์โฟนจากกลุ่มตัวอย่างเกินครึ่งจะเปลี่ยนสมาร์โฟนบ่อยมาก เพราะเครื่องเก่าตกรุ่นและอยากได้เครื่องใหม่ตามเทรนของสมาร์โฟน เฉลี่ยประมาณปีละ 1 เครื่อง

สถานที่ในการใช้งานกลุ่มตัวอย่างใช้สมาร์โฟนบ่อยและยาวนานสุดคือ หอพักและบ้าน

แอปพลิเคชันที่ใช้ใช้งานอันดับแรกได้แก่ Facebook Line IG เป็นแอปพลิเคชันในการติดต่อสื่อสาร ใช้ติดต่อกับเพื่อน ครอบครัวและข่าวสารผ่าน Facebook แทนการดูโทรทัศน์ และอ่านหนังสือพิมพ์และยังใช้ส่งงานอาจารย์ผ่านทาง Facebook รองลงมาคือ แอปพลิเคชันเกี่ยวกับถ่ายรูป แต่งรูป กลุ่มตัวอย่างใช้สมาร์โฟนแทนกล้องถ่ายรูปและเสพติดการถ่ายเซลฟี่เพื่อแชร์ลงบน Facebook อันดับสุดท้ายคือ YouTube และฟังเพลง เพื่อความบันเทิงในการคลายเครียด

ค่าใช้จ่ายในการใช้สมาร์โฟนต่อเดือนคือ 100-300 บาทเพราะใช้ WIFI และสมัครโปรโมชั่นที่ถูก

เหตุผลในการใช้งานสามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มได้แก่ กลุ่มตัวอย่าง 2 ใน 3 ให้เหตุผลว่าใช้สมาร์โฟนเพราะสะดวกในการติดต่อ คุยกับเพื่อน เช็ค facebook และเล่นอินเทอร์เน็ตเพราะอินเทอร์เน็ตสามารถทำได้ทุกอย่างทั้งหาข้อมูล คุยกับเพื่อน ติดตามข่าวสารและสมาร์โฟนสามารถนำติดตัวกลุ่มตัวอย่างไปได้ทุกที่ ใช้งานได้ตลอดเวลา รองลงมา ใช้สมาร์โฟนในการอำนวยความสะดวกสบายแทนกล้องถ่ายรูป ง่ายต่อการพกพาและอันดับสุดท้ายใช้สมาร์โฟนเพื่อความบันเทิงและคลายเครียด ให้เหตุผลว่า ใช้เพื่อการพักผ่อน คลายเครียด เช่น ดูหนัง ฟังเพลงและเล่นเกม

กลุ่มเสพติดน้อย

ผลการศึกษาด้านพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือของกลุ่มเสพติดน้อย จำนวน 4 คน พบว่า เวลาในการใช้งานของกลุ่มตัวอย่าง คือ ช่วงเย็นจนถึงก่อนนอนเป็นช่วงว่างและจะเล่นสมาร์ทโฟนจนว่างนอน

ซึ่งระยะเวลาในการใช้งานของกลุ่มเสพติดน้อย ได้แก่ 1) 4-5 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 4 คน จึงกล่าวได้ว่า ระยะเวลาในการใช้งานของกลุ่มเสพติดน้อยใช้สมาร์ทโฟนน้อยกว่ากลุ่มเสพติดมากถึง 5 ชั่วโมง

ความถี่ในการใช้งานคือ ว่างจากกิจกรรมอื่นเท่านั้นถึงจะหยิบสมาร์ทโฟนออกมาเล่นหรือเล่นเพื่อแก้เบื่อ เล่นสมาร์ทโฟนเพื่อฆ่าเวลาจะไม่นำออกมาระหว่างการทำกิจกรรมอื่น ซึ่งกลุ่มตัวอย่างให้เหตุผลว่าตนสามารถแบ่งเวลาในการใช้งานได้

กลุ่มตัวอย่างไม่ค่อยเปลี่ยนสมาร์ทโฟน เฉพาะเครื่องที่ใช้อยู่มีปัญหาหรือพังเท่านั้น

สถานที่ในการใช้งานให้ความเห็นตรงกันว่า ใช้สมาร์ทโฟนบ่อยและยาวนานสุดคือ หอพักและบ้าน

แอปพลิเคชันที่ใช้งานอันดับแรกคือ Facebook Line IG ที่เป็นแอปพลิเคชันในการติดต่อสื่อสาร ใช้ติดต่อกับเพื่อน ครอบครัวและข่าวสารผ่าน Facebook แทนการดูโทรทัศน์และอ่านหนังสือพิมพ์และยังใช้ส่งงานอาจารย์ผ่านทาง Facebook อีกด้วยรองลงมาอันดับสองคือ YouTube และฟังเพลง เพื่อความบันเทิงในการคลายเครียดหลังจากการเรียน

ค่าใช้จ่ายในการใช้สมาร์ทโฟนต่อเดือนของกลุ่มเสพติดน้อย ได้แก่ 1) 100-300 บาทต่อเดือน เพราะเลือกสมัครโปรโมชั่นที่ถูกและใช้ WIFI มากกว่า

กลุ่มเสพติดน้อย มีเหตุผลในการใช้งานในการอำนวยความสะดวกสบายแทนกล้องถ่ายรูปง่ายต่อการพกพา รองลงมากลุ่มตัวอย่าง จำนวน 1 คน ให้เหตุผลในการใช้งานว่า ใช้สมาร์ทโฟนเพราะสะดวกในการติดต่อ ว่างคุยกับเพื่อน เช็ก facebook และเล่นอินเทอร์เน็ตเพราะอินเทอร์เน็ตสามารถทำได้ทุกอย่างทั้งหาข้อมูล พูดคุยกับเพื่อน ติดตามข่าวสารและสมาร์ทโฟนสามารถนำติดตัวกลุ่มตัวอย่างไปได้ทุกที่ ใช้งานได้ตลอดเวลา และอันดับสุดท้ายกลุ่มตัวอย่างอีก 1 คน ใช้สมาร์ทโฟนเพื่อความบันเทิงและคลายเครียด ให้เหตุผลว่า ใช้เพื่อการพักผ่อน คลายเครียด เช่น ดูหนัง ฟังเพลงและเล่นเกม

กลุ่มเสพติดมาก

ผลการศึกษาด้านพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือของกลุ่มเสพติดมาก จำนวน 8 คน พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีเวลาในการใช้งานตลอดเวลา กลุ่มตัวอย่างจะเช็คสมาร์ทโฟนไม่ว่าจะมีคนติดต่อมาหรือไม่ เกิดจากความเคยชินที่ต้องเช็คทุก 5-10 นาทีและกลุ่มตัวอย่างจำนวน 1 คนที่ใช้สมาร์ทโฟน

ช่วงเย็นจนถึงก่อนนอนซึ่งให้เหตุผลว่า ใช้นานานที่สุดจนกว่าจะนอนซึ่งติดต่อกันนานกว่า 4 ชั่วโมงต่อวัน

ซึ่งระยะเวลาในการใช้งานของกลุ่มเสพติดมากได้แก่ 2) 8-10 ชั่วโมงต่อวัน จึงกล่าวได้ว่า สมาร์ทโฟนเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของนักศึกษาที่ต้องพกติดตัวตลอดเวลา นำมาขึ้นมาเล่นเมื่อรู้สึกว่ามีอะไรทำ และใช้สมาร์ทโฟนจนกลายเป็นความเคยชินจนขาดไม่ได้

ความถี่ในการใช้งานของกลุ่มเสพติดมาก ได้แก่ ใช้งานสมาร์ทโฟนตลอดเวลา จะนำขึ้นมาเช็คตลอดเวลาเมื่อมีการแจ้งเตือนบนสมาร์ทโฟนหรือไม่ก็ก็ตาม จะนำขึ้นมาใช้ทุก 5-10 นาทีจนเกิดความเคยชิน เสพติดสมาร์ทโฟนจนขาดไม่ได้

กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการการเสพติดสมาร์ทโฟนโดยมีความถี่ในการเปลี่ยนสมาร์ทโฟนแบ่งออกได้ 2 กลุ่มได้แก่ 1) ไม่ค่อยเปลี่ยนสมาร์ทโฟน จำนวน 2 คน 2) เปลี่ยนสมาร์ทโฟนบ่อยมาก จำนวน 6 คน จึงกล่าวได้ว่า กลุ่มเสพติดมากจะมีการเปลี่ยนสมาร์ทโฟนบ่อยมาก เพราะเครื่องเก่าตกหล่นและอยากได้เครื่องใหม่ตามเทรนของสมาร์ทโฟน เฉลี่ยประมาณปีละ 1 เครื่อง

สถานที่ในการใช้งาน ของกลุ่มเสพติดมากสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 กลุ่มได้แก่ 1) หอพัก บ้านและมหาวิทยาลัยจำนวน 3 คน 2) ใช้สมาร์ทโฟนทุกที่ จำนวน 4 คน 3) ห้องเรียน จำนวน 1 คน ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ จำนวน 4 คน ให้ความเห็นตรงกันว่า ใช้สมาร์ทโฟนทุกที่ เพราะสมาร์ทโฟนสามารถพกพาได้ง่ายจึงนำไปได้ทุกที่ ทุกเวลา

แอปพลิเคชันที่ใช้งานของกลุ่มเสพติดมากได้แก่ 1) Facebook Line IG โดยกลุ่มเสพติดมาก จำนวน 7 คน 2) แอปพลิเคชันเกี่ยวกับถ่ายรูป แต่งรูป มีกลุ่มเสพติดมาก จำนวน 2 คน ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จำนวน 7 คน คือ Facebook Line IG เป็นแอปพลิเคชันในการติดต่อสื่อสาร ใช้ติดต่อกับเพื่อน ครอบครัวและข่าวสารผ่าน Facebook แทนการดูโทรทัศน์และอ่านหนังสือพิมพ์และยังใช้ส่งงานอาจารย์ผ่านทาง Facebook รองลงมาอันดับสองคือ แอปพลิเคชันเกี่ยวกับถ่ายรูป แต่งรูป เพราะกลุ่มตัวอย่างใช้สมาร์ทโฟนแทนกล้องถ่ายรูปและติดการถ่ายเซลฟี่เพื่อแชร์ลงบน Facebook

ค่าใช้จ่ายในการใช้สมาร์ทโฟนแบ่งออกได้ 2 กลุ่มได้แก่ 1) 100-300 บาทต่อเดือน กลุ่มเสพติดมาก จำนวน 4 คน 2) 400-900 บาทต่อเดือน กลุ่มเสพติดมากจำนวน 4 คน ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างให้ความเห็นว่า มีค่าใช้จ่ายในการใช้สมาร์ทโฟนต่อเดือน 100-300 บาท เพราะเลือกสมัครโปรโมชั่นที่ถูกและใช้ WIFI มากกว่า ส่วนมีค่าใช้จ่ายในการใช้สมาร์ทโฟนต่อเดือนถึง 400-900 บาท เพราะต้องการใช้อินเทอร์เน็ตที่ไม่จำกัด รองรับการใช้อินเทอร์เน็ตตลอดเวลา

เหตุผลในการใช้งานคือสะดวกในการติดต่อ คุยกับเพื่อน เช็ค facebook และเล่นอินเทอร์เน็ตเพราะอินเทอร์เน็ตสามารถทำได้ทุกอย่างทั้งหาข้อมูล พูดคุยกับเพื่อน ติดตามข่าวสารและสมาร์ทโฟนสามารถนำติดตัวกลุ่มตัวอย่างไปได้ทุกที่ ใช้งานได้ตลอดเวลา รองลงมาคือ ใช้สมาร์ทโฟน

ในการอำนวยความสะดวกสบายแทนกล้องถ่ายรูป สะดวกต่อการพกพา ในปัจจุบันสมาร์ทโฟนสามารถทำงานแทนที่อุปกรณ์ต่างๆ มากมายเช่น คอมพิวเตอร์ กล้องถ่ายภาพ สมุดจดบันทึก เครื่องอัดเสียง เครื่องเล่นวิดีโอ เครื่องเล่นเกมส์ หรือแม้กระทั่งนาฬิกาปลุก จึงไม่น่าแปลกใจที่คนจำนวนมากยึดถือสมาร์ทโฟนของตนเป็นดังเพื่อนสนิท จึงทำให้พฤติกรรมในชีวิตประจำวันของตนเปลี่ยนแปลงไป

3. ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟนต่อนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่

การศึกษาด้านปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟนต่อนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยได้ศึกษาในเชิงลึกเฉพาะของกลุ่มตัวอย่างตัวอย่างที่มีพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟน โดยมีกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 12 คน ผลการศึกษาจำแนกได้เป็น 6 ปัจจัย ที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟนคือ 1) ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี 2) ปัจจัยทางสังคม 3) ปัจจัยทางด้านบุคคล 4) ปัจจัยทางด้านบริษัท 5) ปัจจัยทางการตลาด 6) ปัจจัยทางเศรษฐกิจ ดังนี้

กลุ่มเสพติดน้อย

ปัจจัยทางสังคม ($x=2.75$) สามารถแบ่งออกได้ 3 กลุ่มได้แก่ 1) เพื่อน ($x=1.50$) 2) ติดต่องาน ($x=0.75$) 3) ครอบครัว ($x=0.25$) กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ให้ความเห็นตรงกันว่า ครอบครัวทำให้กลุ่มตัวอย่างใช้สมาร์ทโฟนมากขึ้น มีการโทรหาหรือส่งข้อความทาง line ตลอดเวลาจนเกิดค่านิยมที่ผิดเพี้ยนไป เช่น การพูดคุยกันในกลุ่ม line ตลอดเวลา เพื่อนมีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟนของตนเอง ซึ่งเพื่อนมีอิทธิพลในการใช้สมาร์ทโฟนการเลียนแบบและการติดต่อพูดคุยกับผ่านโซเชียลในสมาร์ทโฟนตลอดเวลา ทำให้เพื่อนจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟน การติดต่องาน เช่นรับงานพิเศษ สตาฟงานต่างๆ จึงมีการติดต่อสื่อสารตลอดเพื่อรับงานหรือส่งงานต่อให้กับเพื่อนและคุยกับผู้จ้างงาน เพราะกลัวขาดรายได้เสริม

ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี ($x=1.75$) คือ การติดต่อสื่อสารผ่านสังคมออนไลน์ สะดวกสบายในการทำงานและเล่นอินเทอร์เน็ต กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดใช้สมาร์ทโฟน เพราะการใช้งานที่ถูกพัฒนามาเพื่อตอบสนองต่อความต้องการเพื่อการติดต่อสื่อสารที่ง่าย สะดวกและรวดเร็ว ทั้งยังมีฟังก์ชันในการทำงานที่หลากหลาย การถ่ายรูป การเล่นอินเทอร์เน็ต facebook, line, instagram ระบบปฏิบัติการที่ทันสมัย ทำให้เทคโนโลยีเป็นปัจจัยที่สำคัญของคนในปัจจุบัน มีการใช้งานที่เพิ่มมากขึ้น ทำให้มีการติดต่อผ่านสังคมออนไลน์ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเดิน กินหรือนอน แยกแยะเวลาในการทำงานไม่ถูกต้องและเหมาะสมทำให้เกิดผลกระทบต่างๆ ตามมา

ปัจจัยด้านเศรษฐกิจ ($x=1.50$) พบว่า รายได้ เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษา รายได้ที่ได้รับส่วนใหญ่มาจากผู้ปกครอง ทำให้มีเงินจำกัดในการซื้อสมาร์โฟนและการเลือกโปรโมชันที่ใช้การใช้งานที่เพิ่มมากขึ้นทำให้เสียเงินเพิ่มขึ้นไป ทำให้มีผลจำกัดในการใช้สมาร์โฟนตามมา

ปัจจัยทางด้านบริบท ($x=0.25$) พบว่าปัจจัยด้านบริบทมีผลต่อการเสพติดสมาร์โฟนจำนวน 1 คนคือ 1) ตอบโจทย์ในการใช้งานของตนเอง ชอบความทันสมัยและการถ่ายภาพจึงมีผลกับกลุ่มเสพติดมากกว่ากลุ่มเสพติดน้อย เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างชอบเทคโนโลยีและติดสังคมออนไลน์ทำให้มีการใช้งานตลอดเวลาซึ่งตอบโจทย์และรองรับการใช้งานของตนเองได้เป็นอย่างดี

ซึ่งปัจจัยทางการตลาดและปัจจัยด้านบุคคลไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์โฟนของกลุ่มเสพติดน้อยแต่อย่างใด

กลุ่มเสพติดมาก

ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี ($x=2.75$) พบว่า ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี คือ การติดต่อสื่อสารผ่านสังคมออนไลน์ สะดวกสบายในการใช้งานและเล่นอินเทอร์เน็ต กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดใช้สมาร์โฟน เพราะการใช้งานที่ถูกพัฒนามาเพื่อตอบสนองต่อความต้องการเพื่อการติดต่อสื่อสารที่ง่าย สะดวกและรวดเร็ว ทั้งยังมีฟังก์ชันในการใช้งานที่หลากหลาย การถ่ายรูป การเล่นอินเทอร์เน็ต facebook, line, instagram ระบบปฏิบัติการที่ทันสมัย ทำให้เทคโนโลยีเป็นปัจจัยที่สำคัญของคนในปัจจุบัน มีการใช้งานที่เพิ่มมากขึ้น ทำให้มีการติดต่อผ่านสังคมออนไลน์ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเดิน กิน หรือนอน แยกแยะเวลาในการใช้งานไม่ถูกต้องและเหมาะสมทำให้เกิดผลกระทบต่างๆตามมา

ปัจจัยทางสังคม ($x=1.62$) พบว่าปัจจัยทางด้านสังคมมีผลต่อการเสพติดสมาร์โฟนสามารถแบ่งออกได้ 3 กลุ่มได้แก่ 1) เพื่อน ($x=1.25$) 2) ครอบครัว ($x=0.12$) 3) ติดต่องาน ($x=0.37$) ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ให้ความเห็นตรงกันว่า เพื่อนมีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์โฟนของตนเอง ซึ่งเพื่อนมีอิทธิพลในการใช้สมาร์โฟนการเล่นแบบและการติดต่อพูดคุยกับผ่านโซเชียลในสมาร์โฟนตลอดเวลา ทำให้เพื่อนจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์โฟน ครอบครัวทำให้กลุ่มตัวอย่างใช้สมาร์โฟนมากขึ้น มีการโทรหาหรือส่งข้อความทาง line ตลอดเวลา จนเกิดค่านิยมที่ผิดเพี้ยนไป เช่น การพูดคุยกันในกลุ่ม line ตลอดเวลา การติดต่องาน เช่นรับงานพิเศษ สตาฟงานต่างๆ จึงมีการติดต่อสื่อสารตลอดเพื่อรับงานหรือส่งงานต่อให้กับเพื่อนและคุยกับผู้จ้างงาน เพราะกลัวขาดรายได้เสริม

ปัจจัยทางด้านบุคคล ($x=0.50$) มีผลต่อการเสพติดสมาร์โฟนคือ 1) การระบายอารมณ์ เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างใช้ช่องทางโซเชียลในการระบายอารมณ์ความรู้สึกของตนเอง แชร์ภาพ วิดีโอ ทำให้รู้สึกสบายใจว่าการปรึกษาหรือถามคนรอบข้างโดยตรง ทำให้กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการใช้สมาร์โฟนมากขึ้นเพราะเมื่อเจออะไรก็จะระบายลงโซเชียลทันที

ปัจจัยทางการตลาด ($x=0.50$) พบว่าปัจจัยทางการตลาดมีผลต่อการเสพติดสมาร์ทโฟน คือ 1) การติดแบรนด์สินค้า มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟน เทคโนโลยีในปัจจุบันถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่องทำให้มีสมาร์ทโฟนออกมาตลอด ยี่ห้อที่กลุ่มตัวอย่างให้ความสนใจ คือ I-Phone กลุ่มตัวอย่างจะคำนึงถึง ราคา แบรินด์ ขนาด รุ่น กล้อง ดีไซน์ ความสะดวกในการใช้งาน ระบบปฏิบัติการ การเรียกใช้อินเตอร์เน็ตและความหลากหลายของแอปพลิเคชัน เป็นต้น

ปัจจัยทางด้านบริบท ($x=0.37$) คือ 1) ทัศนคติการใช้งานของตนเอง ชอบความทันสมัย การถ่ายภาพ ชอบอะไรใหม่ๆ และตามเทรนด์ตลอดเวลาจึงมีผลกับกลุ่มเสพติดมากกว่ากลุ่มเสพติดน้อย เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างชอบเทคโนโลยีและติดสังคมออนไลน์ทำให้มีการใช้งานตลอดเวลาซึ่งตอบ ทัศนคติและรองรับการใช้งานของตนเองได้เป็นอย่างดี

ปัจจัยด้านเศรษฐกิจ ($x=0.25$) พบว่าปัจจัยด้านเศรษฐกิจมีผลต่อการเสพติดสมาร์ทโฟน คือ รายได้ เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษา รายได้ที่ได้รับส่วนใหญ่มาจากผู้ปกครอง ทำให้มีเงินจำกัด ในการซื้อสมาร์ทโฟนและการเลือกโปรโมชั่นที่ใช้การใช้งานที่เพิ่มมากขึ้นทำให้เสียเงินเพิ่มขึ้นไป ทำให้มีผลจำกัดในการใช้สมาร์ทโฟนตามมา

4. ผลกระทบการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่

การศึกษาด้านผลกระทบการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ โดยการศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟน โดยมีกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 12 คน ผู้วิจัยได้แบ่งผลกระทบออกเป็น 8 ด้าน คือ 1) ผลกระทบทางตรง 2) ผลกระทบต่อสังคม 3) ผลกระทบเชิงบวก 4) ผลกระทบเด่นชัด 5) ผลกระทบต่อตนเอง 6) ผลกระทบต่อครอบครัว 7) ผลกระทบเชิงลบ และ 8) ผลกระทบทางเศรษฐกิจ ดังนี้

กลุ่มเสพติดน้อย

ผลกระทบทางตรง ($x=2.25$) ได้แก่ 1) ด้านการติดต่อสื่อสาร ($x=2.25$) กลุ่มตัวอย่างมีการติดต่อสื่อสาร ใช้สมาร์ทโฟนติดต่อสื่อสารตลอดทั้งการพูดคุยและติดการส่งข้อความและการโพสต์ข้อความผ่านสังคมออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ สามารถนำสมาร์ทโฟนติดตัวไปได้ทุกที่ทุกเวลา

ผลกระทบทางสังคม ($x=1.50$) คือ 1) เพื่อสร้างความสัมพันธ์ผ่านสังคมออนไลน์ ใช้สมาร์ทโฟนติดต่อเพื่อน ครอบครัว งานและบุคคลอื่นๆ ผ่านสังคมออนไลน์ ทำให้การพูดคุยปากต่อปากน้อยลง

ผลกระทบเชิงบวก ($x=1.00$) พบว่ามีการติดต่อกับเพื่อนและครอบครัวได้ง่ายขึ้นผ่านสังคมออนไลน์ ไม่เพียงการติดต่อผ่านการโทรแต่ใช้การพูดคุยผ่านสังคมออนไลน์เช่น facebook line

ผลกระทบต่อนตนเอง ($x=1.00$) พบว่ากลุ่มเสพติดน้อยใช้สมาร์ทโฟนในห้องเรียน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างให้เหตุผลว่า อาจารย์สอนน่าเบื่อหรือเนื้อหาที่กำลังเรียนไม่น่าสนใจและสมาร์ทโฟนยังดึงความสนใจจากการอ่านหนังสือทำให้เสียสมาธิ บางคนผลการเรียนอาจตกลงจากการใช้สมาร์ทโฟน

ผลกระทบเด่นชัด ($x=0.25$) พบว่ากลุ่มเสพติดน้อยมีปัญหาเกี่ยวกับสุขภาพ ปวดตา เจ็บต้นคอและนิ้วล็อค เกิดจากการเล่นสมาร์ทโฟนติดต่อกันเป็นเวลานาน

กลุ่มเสพติดมาก

ผลกระทบทางตรง ($x=2.62$) สามารถแบ่งออกได้ 3 กลุ่มได้แก่ 1) ด้านการติดต่อสื่อสาร ($x=0.87$) 2) การติดตามข่าวสารและแสวงหาข้อมูล ($x=1.12$) และ 3) การพกพา ($x=0.62$) ทำให้กลุ่มตัวอย่างมีการติดต่อสื่อสาร ใช้สมาร์ทโฟนติดต่อสื่อสารตลอดทั้งการพูดคุยและติดการส่งข้อความและการโพสต์ข้อความผ่านสังคมออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ รองลงมาสามารถติดตามข่าวสารและแสวงหาข้อมูลได้ทันในทันที เมื่อใช้บ่อยขึ้นจึงเกิดอาการวิงเวียนหรือกลัวเกินกว่าปกติ หยิบสมาร์ทโฟนขึ้นมาเช็คว่าอยู่ตลอดเวลา ติดการส่งข้อความและการโพสต์ข้อความผ่านสังคมออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ ที่สำคัญไม่เคยปิดมือถือเพราะกลัวพลาดการอัปเดตเรื่องราวต่างๆ และ มีการพกพาที่ง่ายและสะดวกกว่าแต่ก่อนเท่าๆกัน สามารถนำสมาร์ทโฟนติดตัวไปได้ทุกที่ทุกเวลา

ผลกระทบเชิงบวก ($x=0.75$) พบว่ากลุ่มเสพติดมากมีการติดต่อกับเพื่อนและครอบครัวได้ง่ายขึ้นผ่านสังคมออนไลน์ ไม่เพียงการติดต่อผ่านการโทรแต่ใช้การพูดคุยผ่านสังคมออนไลน์ เช่น facebook line เป็นต้นถ้าใช้ไม่ระวัง ใช้จนติด อาจทำให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และการใช้ชีวิตที่ปิดกั้นจากโลกภายนอกได้

ผลกระทบเด่นชัด ($x=0.75$) มีปัญหาเกี่ยวกับสุขภาพ ปวดตา เจ็บต้นคอและนิ้วล็อค เกิดจากการเล่นสมาร์ทโฟนติดต่อกันเป็นเวลานาน

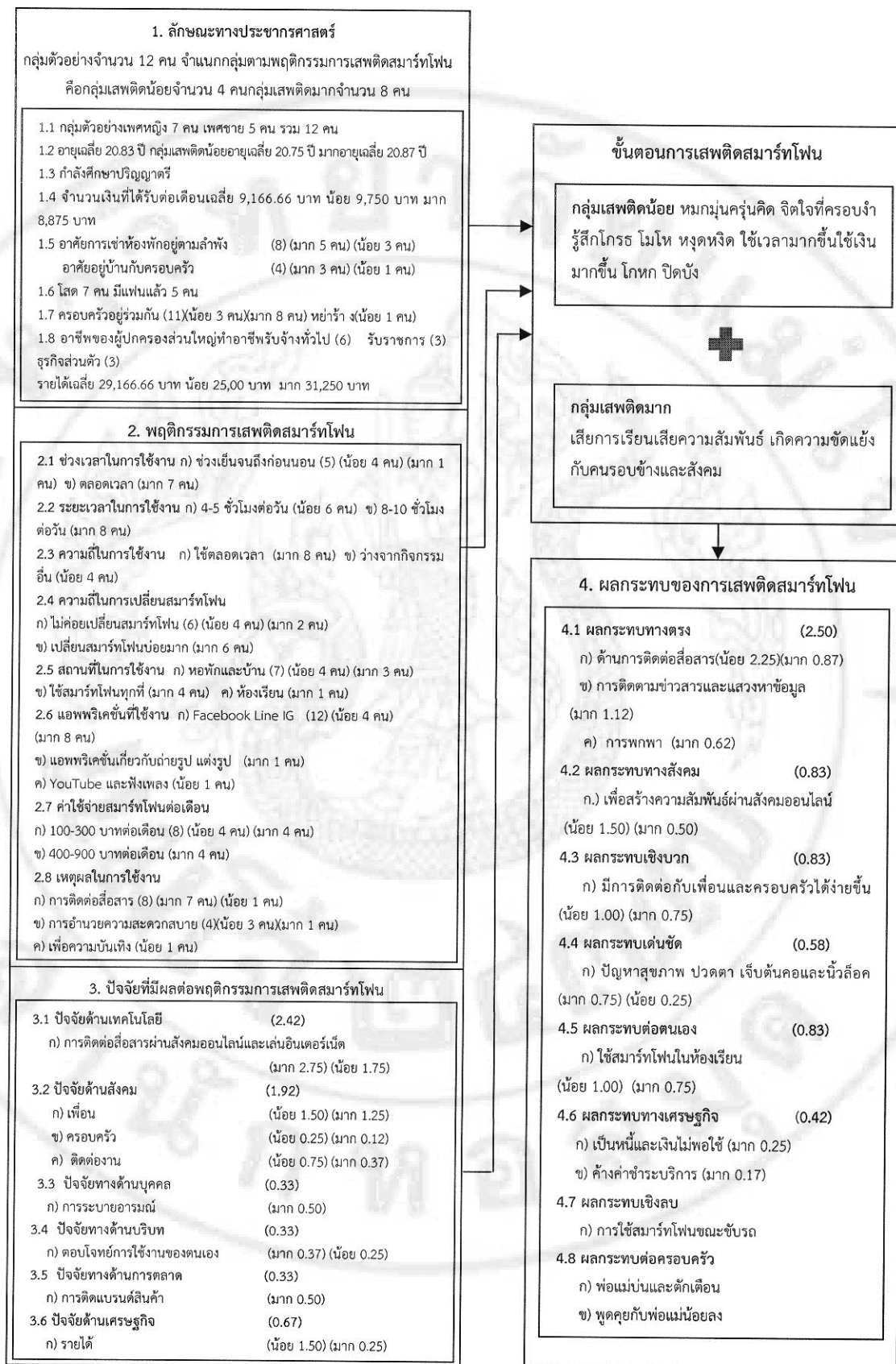
ผลกระทบต่อนตนเอง ($x=0.75$) พบว่ากลุ่มเสพติดมากใช้สมาร์ทโฟนในห้องเรียน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างให้เหตุผลว่า อาจารย์สอนน่าเบื่อหรือเนื้อหาที่กำลังเรียนไม่น่าสนใจและสมาร์ทโฟนยังดึงความสนใจจากการอ่านหนังสือทำให้เสียสมาธิ บางคนผลการเรียนอาจตกลงจากการใช้สมาร์ทโฟน

ผลกระทบทางสังคม ($x=0.50$) คือ 1) เพื่อสร้างความสัมพันธ์ผ่านสังคมออนไลน์ ใช้สมาร์ทโฟนติดต่อกับเพื่อน ครอบครัว งานและบุคคลอื่นๆ ผ่านสังคมออนไลน์ ทำให้การพูดคุยปากต่อปากน้อยลง

ผลกระทบทางเศรษฐกิจ ($x=0.42$) พบว่ากลุ่มตัวอย่างได้รับผลกระทบทางเศรษฐกิจจำนวน 5 คนแบ่งออกได้ 2 กลุ่มได้แก่ 1) เป็นหนี้และเงินไม่พอใช้ ($x=0.25$) 2) ค่าใช้จ่ายบริการ ($x=0.17$) มีปัญหาด้านเศรษฐกิจ เป็นหนี้และเงินไม่พอใช้จากการใช้สมาร์ทโฟน กลุ่มตัวอย่างให้เหตุผลว่า ชอบเปลี่ยนสมาร์ทโฟนเมื่อมีสมาร์ทโฟนออกมาใหม่ และการซื้ออุปกรณ์เสริมตลอดเวลา และการค้าง

ค่าชำระค่าบริการจากเครือข่ายมากกว่าที่กำหนด ให้เหตุผลว่าหมุนเงินไม่ทันจึงต้องค้างชำระตอนนี้ไว้ก่อน และการใช้โปรโมชั่นรายเดือนที่แพง





ภาพที่ 6 แผนผังผลสรุปงานวิจัย การเสพติดสมาร์โฟนของนักศึกษา
ระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

จากการวิจัย เรื่อง การเสพติดสมาร์ตโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ พบว่าการเสพติดสมาร์ตโฟนของนักศึกษานั้นมีจำนวนมากในปัจจุบัน จากกระแสความนิยมสมาร์ตโฟน นักศึกษาจะเลือกใช้สมาร์ตโฟนให้เป็นคุณประโยชน์ต่อชีวิตหรือเป็นโทษต่อสังคม สมาร์ตโฟนช่วยประหยัดเวลาและเชื่อมโยงระหว่างกิจกรรมต่างๆ อย่างรวดเร็ว แต่หากใช้สมาร์ตโฟนอย่างเป็นโทษ ใช้จนหมกมุ่น หัวปักหัวปำ กลายเป็นสังคมก้มหน้า ย่อมส่งผลอันเลวร้ายต่อตนเอง ครอบครัวและสังคมอย่างแน่นอน และผู้วิจัยสามารถนำผลที่ได้จากการวิเคราะห์ลักษณะประชากรศาสตร์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ พฤติกรรมการเสพติดสมาร์ตโฟน ปัจจัยที่มีผลต่อการเสพติดสมาร์ตโฟนและผลกระทบจากการเสพติดสมาร์ตโฟน อีกทั้งข้อเสนอแนะในการใช้สมาร์ตโฟนเพื่อเป็นประโยชน์มากกว่าที่จะเป็นผลกระทบแก่กลุ่มตัวอย่างทางด้านต่างๆ ได้ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะด้านลักษณะประชากรศาสตร์

จากการวิจัยโดยภาพรวมของข้อมูลและลักษณะของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ ที่มีพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ตโฟนในระดับเสถียรน้อยและระดับเสถียรมาก จำนวน 12 คน พบว่าอายุเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง ประมาณ 20.75 ปี ทั้งนี้เพราะอายุดังกล่าวอยู่ในวัยรุ่น ซึ่งมีความต้องการในการใช้สมาร์ตโฟนเพื่อตอบสนองความต้องการมากกว่าวัยอื่นๆ ดังนั้น

1. นักศึกษาสามารถนำผลวิจัยที่ได้ไปศึกษาถึงผลกระทบจากพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ตโฟน เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดการเสพติดสมาร์ตโฟนกับตนเอง
2. ผู้ปกครองสามารถนำผลวิจัยไปสังเกตเพื่อป้องกันพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ตโฟนของบุตรได้
3. ผู้ปกครองและอาจารย์หรือบุคคลรอบข้าง ควรมีการแนะแนวหรือทำกิจกรรมในเรื่องของการใช้สมาร์ตโฟนให้เหมาะสมและพอดี มีการจัดสรรเวลา และให้ข้อมูลด้านผลกระทบต่อกลุ่มนักศึกษา ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญอย่างมากในยุคปัจจุบัน

2. ข้อเสนอแนะด้านพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ตโฟน

จากการวิจัยการเสพติดสมาร์ตโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 12 คน พบว่ากลุ่มตัวอย่างในแต่ละวันใช้สมาร์ตโฟน มากกว่า 4 ชั่วโมงขึ้นไปถึงมากกว่า 10 ชั่วโมง โดยมีความถี่ในการทำงานสมาร์ตโฟนตลอดเวลา จะต้องเช็กทุก 5-10 นาที ส่วนเหตุผลในการใช้งานสมาร์ตโฟน พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีวัตถุประสงค์ในการใช้สมาร์ตโฟนเพื่อ การเล่นอินเทอร์เน็ตไว้คุยกับ

เพื่อน เช็ค facebook เพราะสมาร์ทโฟนทำให้ใช้งานง่าย สะดวกและรวดเร็ว ซึ่งถือว่ากลุ่มตัวอย่างยังไม่สามารถจัดสรรเวลาในการใช้สมาร์ทโฟนที่ถูกต้องได้ ดังนั้น

1. นักศึกษาควรให้ความสำคัญกับกิจวัตรประจำวันหลักของตนเองและหน้าที่ในการเป็นนักศึกษาแบ่งเวลาในการใช้ให้ถูกต้องและเหมาะสมและลดผลกระทบที่จะตามมา
2. ผู้ปกครองและอาจารย์ควรมีการแนะนำ กลุ่มตัวอย่างในด้านการใช้สมาร์ทโฟนให้เป็นคุณประโยชน์มากกว่าโทษแก่กลุ่มตัวอย่าง โดยใช้เวลาในการทำความเข้าใจให้นานและถี่ถ้วนที่สุด
3. สมาคมผู้ปกครองอาจะระดมความคิด หาทางแก้ไขปัญหาพฤติกรรมการเล่นติดสมาร์ทโฟน ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ในจังหวัดเชียงใหม่

3. ข้อเสนอแนะด้านปัจจัยที่มีผลต่อการเสพติดสมาร์ทโฟน

จากการวิจัยการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 12 คน พบว่าปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นติดสมาร์ทโฟนต่อนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ มากที่สุดคือ ปัจจัยทางเทคโนโลยี ซึ่งกลุ่มตัวอย่างให้ความคิดเห็นว่า ใช้สมาร์ทโฟนเพราะการใช้งานที่ถูกพัฒนามาเพื่อตอบสนองต่อความต้องการ เพื่อการติดต่อสื่อสารที่ง่าย สะดวกและรวดเร็ว ทำให้เกิดการเสพติดสมาร์ทโฟนแบบไม่รู้ตัว เพราะกลุ่มตัวอย่างจะเห็นเพียงประโยชน์ของสมาร์ทโฟนมากกว่าโทษที่ตามมา ดังนั้น

1. นักศึกษาควรหากิจกรรมอื่นทำ เพื่อหลีกเลี่ยงพฤติกรรมการเล่นติดสมาร์ทโฟนและใช้สมาร์ทโฟนให้เหมาะสมและพอดีในแต่ละวันเพื่อไม่ให้ส่งผลกระทบต่อตนเอง ครอบครัวและสังคมเพิ่มมากขึ้น
2. สมาคมผู้ปกครองระดมความคิด หาทางแก้ไขปัญหามาตรการเสพติดสมาร์ทโฟน เพื่อแก้ไขปัญหาในครอบครัว เพิ่มเวลาในการทำกิจกรรมร่วมกันมากขึ้นและมีการพูดคุยเพื่อปรับความเข้าใจในการใช้สมาร์ทโฟนที่ถูกต้อง
3. อาจารย์ผู้สอนหาแนวทางในการปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอนเพื่อลดปัญหาการเล่นติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาในชั้นเรียนให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

4. ข้อเสนอแนะด้านผลกระทบจากการเสพติดสมาร์ทโฟน

จากการวิจัยด้านผลกระทบการเล่นติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 12 คน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการติดต่อสื่อสารที่ง่ายมากขึ้นกับเพื่อน ครอบครัวและงาน และสมาร์ทโฟนยังพกพาง่าย สามารถนำติดตัวไปได้ทุกที่ ง่ายต่อการรับรู้ข่าวสารได้ทันทั่วทั้งที่และการแสวงหาความรู้ข้อมูลต่างๆ เพื่อเพิ่มความรู้ให้แก่ตนเอง ทำให้สมาร์ทโฟนเป็น

ปัจจัยสำคัญในการดำรงชีวิต กลุ่มตัวอย่างจึงใช้อย่างไม่รู้เท่าทัน เกิดการหมกมุ่นครุ่นคิด ใช้เวลามากขึ้น ใช้เงินมากขึ้น ทำให้เกิดความขัดแย้งกับคนรอบข้าง หรือส่งผลไปถึงการเสียการเรียนหรือเสียความสัมพันธ์ได้ ดังนั้น

1. นักศึกษาควรตื่นตัวถึงการเสพติดสมาร์ทโฟนโดยหลีกเลี่ยงการใช้สมาร์ทโฟนตลอดเวลา หากิจกรรมอื่นทำ เช่น กีฬา อ่านหนังสือ ใช้สมาร์ทโฟนให้เหมาะสมและพอดีในแต่ละวันเพื่อไม่ให้ส่งผลกระทบต่อตนเอง ครอบครัวและสังคมเพิ่มมากขึ้น
2. นักศึกษาควรตระหนักและเข้าถึงข้อมูลที่หลากหลายในการศึกษาผลดีและผลกระทบของการใช้สมาร์ทโฟน เพื่อได้ตรงถึงผลกระทบที่จะได้รับในอนาคต
3. อาจารย์และสถานศึกษา สามารถให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนและข้อระมัดระวัง โดยสอนให้รู้จักและได้ตรงถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นตามข้อเท็จจริง ว่าสมาร์ทโฟนที่เป็นประโยชน์และโทษแก่ตนเอง
4. อาจารย์และสถานศึกษา หาแนวทางในการปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอนเพื่อลดปัญหาการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาในชั้นเรียนให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
5. อาจารย์และสถานศึกษาควรตระหนักถึงข้อเท็จจริงของการเสพติดสมาร์ทโฟน เป็นเรื่องสำคัญมากในปัจจุบัน โดยเฉพาะกับนักเรียน นักศึกษาที่อยู่ในกลุ่ม Generation Z เชื่อในประสบการณ์ของตนเองสูงจึงยากที่จะเสี่ยงที่จะเกิดผลกระทบร้ายแรงตามมา

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. แบบสัมภาษณ์

1. แบบสัมภาษณ์ดังต่อไปนี้อาจจะเพิ่มในหัวข้อที่ต้องการศึกษาได้ในงานวิจัยครั้งต่อไป เช่น การวิจารณ์สมาร์ทโฟนในด้านของการรู้เท่าทันและการเปิดรับจากกลุ่มตัวอย่างเพื่อเพิ่มความน่าสนใจในงานวิจัย
2. ควรฝึกพูดและทอ้งบทสัมภาษณ์ให้แม่นยำ ก่อนการลงสนามจริง เพื่อลดความกดดัน ความตึงเครียดและความตื่นเต้น เมื่อสนทนาพูดคุยกับกลุ่มตัวอย่าง
3. ควรมีการวางแผนและเรียงลำดับการพูดคุยและเข้าหากกลุ่มตัวอย่าง เพื่อสร้างมิตรสัมพันธ์ความสนิทสนม และความไว้วางใจจากกลุ่มตัวอย่าง
4. ควรมีการเพิ่มกลุ่มตัวอย่างเพื่อความหลากหลายและความถูกต้องของเนื้อหา เช่น ผู้ปกครองนักจิตวิทยาหรือผู้เชี่ยวชาญด้านสมาร์ทโฟน

2. การเก็บข้อมูล

1. ควรศึกษาข้อมูลเชิงปริมาณเพิ่มเพื่อให้ได้ข้อมูลที่หลากหลายและกลุ่มตัวอย่างที่กว้าง
2. ควรศึกษากลุ่มตัวอย่างที่นอกเหนือจากนักเรียนชั้นประถมศึกษา เช่น ช่วงวัยเด็กเล็กถึงประถมศึกษา เพื่อให้ได้ข้อมูลใหม่และทำให้งานวิจัยนั้นมีความน่าสนใจมากขึ้น
3. การเตรียมอุปกรณ์ให้พร้อม และทำการเตรียมการพูดคุยสัมภาษณ์กับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อเป็นการป้องกันความผิดพลาดบางประการ
4. ควรศึกษาเทคนิคในการทำควมสนทนสนมในการเก็บข้อมูล จากกลุ่มตัวอย่าง เพื่อขอภาพถ่ายและการถ่ายทำวิดีโอจากกลุ่มตัวอย่าง

3. ข้อเสนอแนะด้านตัวแปร

1. ควรเก็บข้อมูลแยกกันระหว่างเพศชายและเพศหญิงในจำนวนที่เท่าๆ กัน เพื่อให้ทราบถึงความแตกต่างระหว่างชายและหญิง ว่ามีการเสพติดสมาร์โฟนที่แตกต่างกันอย่างไร
2. ควรศึกษาไปถึงผู้ปกครองของนักศึกษา เพื่อให้ทราบถึงสภาพแวดล้อมและการเลี้ยงดูของกลุ่มตัวอย่าง
3. เพิ่มกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาที่อยู่ในช่วงวัยเด็กเล็กถึงประถมศึกษา เพราะกลุ่มตัวอย่งนี้มีความสนใจและใช้สมาร์โฟนมากขึ้นในปัจจุบัน

4. ข้อเสนอแนะด้านหัวข้อที่ควรวิจัย

1. ควรมีการวิจัยถึงค่านิยมดิจิทัลกับพฤติกรรมการใช้สมาร์โฟนของเด็กและเยาวชน
2. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบการใช้สื่อดิจิทัลผ่านสมาร์โฟนและสื่ออื่นถึงพฤติกรรมการใช้ระหว่างสื่อเก่าและสื่อใหม่
3. ควรศึกษาถึงแอปพลิเคชันที่ใช้งานในสมาร์โฟน เพื่ออะไรและใช้มากน้อยเพียงใดในแต่ละวัน
4. ควรมีการศึกษาไปถึงการเสพติดของกลุ่ม Generation Z ถึงความคิด ทศนคติที่มีต่อสังคมยุคดิจิทัล

บรรณานุกรม

- กิติมา สุรสนธิ. 2542. ความรู้ทางการสื่อสาร. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ขวัญเรือน กิติวัฒนา และ ภัสวดี นิติเกษตรสุนทร. 2547. แนวคิดเบื้องต้นเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการสื่อสาร ทฤษฎีและพฤติกรรมกรรมการสื่อสาร. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ซังพงศ์ ตั้งมณี และ อรุณี กำลัง. 2545. พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐกฤตา ศรีนุต. 2555. พฤติกรรมของผู้ใช้ในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ ในการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน. การค้นคว้าแบบอิสระปริญญาโท. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ณัฐชรัตน์ ใหม่มามูล. 2555. พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือของนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่. การค้นคว้าแบบอิสระปริญญาโท. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- เดลินิวส์. 2556. ค่ายโทรศัพท์มือถือ เสี่ยงสมาธิขณะขับรถปัจจัยเสี่ยงเพิ่มสถิติอุบัติเหตุ! [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.dailynews.co.th/article/203794> (5 มีนาคม 2559).
- ธนิกานต์ มาฆะศิริานนท์. 2545. พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการเสพติดอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เบญจวรรณ ขวัญสมคิด. 2555. พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือ Smartphone และการใช้เวลาของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปกร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี. จุฬานิพนธ์ปริญญาโท. มหาวิทยาลัยศิลปกร.
- ปนัดดา ระกิติ. 2554. สมาร์ทโฟนกับวัยรุ่น. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://www.parliament.go.th/ewtcommittee/ewt/special/download/article/article_20111012134248.pdf (5 กันยายน 2557).
- ประกายดาว แบ่งสันเทียะ. 2557. ส่องคนเสพสื่อปี'57 ยุคสารพัดแพลตฟอร์ม. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://mediamonitor.in.th/> (25 ตุลาคม 2557).
- พรพิสุทธิ์ มงคลวนิช. 2557. บทความ : ชีวิตที่เปลี่ยนไปกับการใช้สมาร์ทโฟน. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://WEBCACHE.GOOGLEUSERCONTENT.COM/SEARCH?Q=CACHE:ZGJ2EPL8Z70J:ETPNEWS.COM/INDEX.PHP%3FOPTION%3DCOM_CONTENT%26VIEW%3DARTICLE%26ID%3D354:2013-03-16-01-48-8%26CATID%3D38: BREAKING-NEWS%26ITEMID%3D59+&CD=1&HL=TH&CT= CLNK&GL=TH (9 มีนาคม 2559).

- พิชญ์ เพชรคำ. 2557. พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนของวัยรุ่นไทยที่มีผลกระทบด้านลบ
ต่อตนเองและสังคม. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- กวดา วงศ์สาฟู. 2556. ผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือของนักศึกษา
ระดับอุดมศึกษา ในจังหวัดเชียงใหม่. การค้นคว้าอิสระปริญญาโท. มหาวิทยาลัยแม่โจ้.
- มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย. 2555. งานสัมมนา Social Media และการรู้เท่าทันสื่อ.
[ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา [http://www.inetfoundation.or.th/news.php?
act=show&id=249](http://www.inetfoundation.or.th/news.php?act=show&id=249) (20 พฤศจิกายน 2557).
- _____. 2557. รู้เท่าทันสื่อ ICT. กรุงเทพฯ: มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย.
- ระพีพัฒน์ ธนะพัฒน์ และคณะ. 2557. ระบบปฏิบัติการบนสมาร์ทโฟน เลือกใช้ให้เหมาะสม
กับไลฟ์สไตล์. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา [https://sites.google.com/a/bumail.net/
smartphones-lifestyle/naew-nom-kar-chi-ngan-sma-rth-fon-prathesthiy](https://sites.google.com/a/bumail.net/smartphones-lifestyle/naew-nom-kar-chi-ngan-sma-rth-fon-prathesthiy)
(5 กันยายน 2557).
- รื่นจิตร ปัญญาเรือง. 2548. พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ของนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 4
โรงเรียนวชิรวิทย์ จังหวัดเชียงใหม่. การค้นคว้าอิสระปริญญาโท. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- วิจิตพงษ์ ปันราช. 2555. ปัญหาและผลกระทบของการติดเทคโนโลยี. [ระบบออนไลน์].
แหล่งที่มา แหล่งที่มา http://sd-group2.blogspot.com/2012/12/53242544_11.html
(30 ตุลาคม 2557).
- วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์. 2553. ทฤษฎีการใช้และความพึงพอใจในการใช้สื่อ. [ระบบออนไลน์].
แหล่งที่มา [http://www.infocommmju.com/icarticle/images/stories/icarticles/
ajwittaya/Uses_and_Gratification.pdf](http://www.infocommmju.com/icarticle/images/stories/icarticles/ajwittaya/Uses_and_Gratification.pdf) (28 ตุลาคม 2557).
- _____. 2557ก. ขั้นตอนการเสพติด. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา
[http://www.infocommmju.com/icarticle/images/stories/icarticles/ajwittaya/digi
tal/addiction_process.pdf](http://www.infocommmju.com/icarticle/images/stories/icarticles/ajwittaya/digital/addiction_process.pdf) (30 ตุลาคม 2557).
- _____. 2557ข. ใช้สื่อออนไลน์ไปทำไม. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา
[http://www.infocommmju.com/icarticle/images/stories/icarticles/ajwittaya/digi
tal/addiction_process.pdf](http://www.infocommmju.com/icarticle/images/stories/icarticles/ajwittaya/digital/addiction_process.pdf) (30 ตุลาคม 2557).
- _____. 2557ค. พลั้งและผลกระทบของการสื่อสารดิจิทัล. [ระบบออนไลน์].
แหล่งที่มา [http://www.infocommmju.com/icarticle/images/stories/icarticles/
ajwittaya/digital/Facebook-addication1.pdf](http://www.infocommmju.com/icarticle/images/stories/icarticles/ajwittaya/digital/Facebook-addication1.pdf) (10 มีนาคม 2558).

- _____. 2558ก. แบบทดสอบการเสพติดมือถือ. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.infocommmju.com/icarticle/images/stories/icarticles/ajwittaya/digital/Cell-Phone-Addiction-Test.pdf> (19 กุมภาพันธ์ 2558).
- _____. 2558ข. การเสพติดโทรศัพท์มือถือ. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.infocommmju.com/icarticle/images/stories/icarticles/ajwittaya/digital/Mobile-Phone-Addiction.pdf> (19 กุมภาพันธ์ 2558).
- _____. 2558ง. พลัฏและผลกระทบของการสื่อสารดิจิทัล. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.infocommmju.com/icarticle/images/stories/icarticles/ajwittaya/digital/impact-newMedia2.pdf> (10 มีนาคม 2558).
- _____. 2559ก. แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Acceptance Model:TAM). [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.infocommmju.com/icarticle/images/stories/icarticles/ajwittaya/digital/Technology-Acceptance-Model.pdf> (20 เมษายน 2559).
- _____. 2559ข. ทฤษฎีพฤติกรรมที่ผ่านการไตร่ตรองวางแผน (Theory of Planned Behavior TPB). [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.infocommmju.com/icarticle/images/stories/icarticles/ajwittaya/digital/Theory-of-Planned-Behavior.pdf> (20 เมษายน 2559).
- _____. 2559ค. Generation Z. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.infocommmju.com/icarticle/images/stories/icarticles/ajwittaya/digital/Generation-Z.pdf> (20 เมษายน 2559).
- _____. 2559ง. ทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://www.infocommmju.com/icarticle/images/stories/icarticles/ajwittaya/Technological_Determinism_Theory.pdf (20 เมษายน 2559).
- _____. 2559จ. ทฤษฎีการแลกเปลี่ยนทางสังคม. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.infocommmju.com/icarticle/images/stories/icarticles/ajwittaya/digital/social-exchange-theory.pdf> (20 เมษายน 2559).
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. 2557. สมาร์ทโฟน. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://th.wikipedia.org/wiki/> (20 พฤศจิกายน 2557).
- วีร์ เมฆวิสัย. 2558. ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of Planned Behavior: TPB). กรุงเทพฯ: สำนักพัฒนาสุขภาพจิต.

- สุภาภรณ์ สำเนียง. 2557. สังคมกัมพูชา. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.pr.chula.ac.th/index.php/15-article/78-2014-05-19-01-32-52> (3 พฤศจิกายน 2557).
- สุวิมล ติรกานันท์. 2551. การสร้างเครื่องมือวัดตัวแปรในการวิจัยทางสังคมศาสตร์: แนวทางสู่การปฏิบัติ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. 2557. สารสนเทศอุดมศึกษา. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.info.mua.go.th/information/> (20 พฤศจิกายน 2557).
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. 2556. วัยรุ่น : อินเทอร์เน็ต : เกมออนไลน์. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/citizen/news/news_internet_teen.jsp (20 พฤศจิกายน 2557).
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. 2557. บทสรุปสำหรับผู้บริหารการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2557. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/service/survey/ICT-HouseExc57.pdf> (3 พฤศจิกายน 2557).
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน). 2556ก. รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2556. กรุงเทพฯ: สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) หรือ สพอ.
- _____. 2556ข. รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2557. กรุงเทพฯ: สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) หรือ สพอ.
- อธิปลักษณ์ โชติชนประสิทธิ์. 2557. สมาร์ทโฟนคืออะไร? แท็บเล็ต-แพ็บเล็ต ต่างกันอย่างไร? [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://news.siamphone.com/news-14121.html> (5 กันยายน 2557).
- Baran, Stanley J. & Davis, Dennis K. 1995. *Mass Communication Theory: Foundations*. Belmont, California: Wadsworth Publishing Company.
- Cloninger, C. Susan. 2000. *Theories of personality : understanding persons*. New Jersey: Upper Saddle River, Prentice Hall.
- Cotton, N. S. 1979. The familial incidence of alcoholism. *Journal of Studies of Alcohol*, 40, 89-116.

Hugskater. 2556. โรคเสพติดสังคมออนไลน์ระบาดหนัก ไทยติดหม่อม 11 ล้านคน.

[ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://nookiihugskater.blogspot.com/>

(20 พฤศจิกายน 2557).

Internet World Stats. 2557. Internet World Stats. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา

<http://www.internetworldstats.com/> (20 พฤศจิกายน 2557).

Nielsen. 2557. สมาร์ทโฟน. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา

<http://www.brandbuffet.in.th/tag/nielsen/#y7gRWAhVuKLUweMF.97>

(20 พฤศจิกายน 2557).

Seapsi.com. 2558. การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์. [ระบบออนไลน์].

แหล่งที่มา <http://www.seapsi.com/admin/2015/10/24/15/> (31 ตุลาคม 2558).

Sanook. 2555. ม.3น้อยใจครูยึดมือถือ แฉวนคอตายคาร.ร. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา

<http://news.sanook.com/1119863/> (20 พฤศจิกายน 2557).

Thaihotline. 2556. ภัยออนไลน์. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา

<http://www.thaihotline.org/OnlineRisks.php> (20 พฤศจิกายน 2557).

Walter, G. D. 1999. The Addiction. Concept (Working Hypothesis of Self-Fulfilling Prophecy. Needham Heights, MA: Allyn & Bacon A Viacom Company.





ภาคผนวก ก

แบบทดสอบ

แบบทดสอบการเสพติดสมาร์ทโฟน
Smartphone Addiction Self-Test

รศ.ดร.วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์

28 ตุลาคม 2558ก.

ชื่อ-นามสกุล.....เบอร์โทรศัพท์ติดต่อ.....

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ☒ ลงใน ☐ หน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลของท่าน

1. ท่านมักใช้เวลาในการพูดคุยมือถือมากกว่าที่คิด	☐ ใช่	☐ ไม่ใช่
2. ท่านมักจិតใจล่องลอยมองมือถือทั้งที่มีสิ่งอื่นที่ควรทำ/หรือเป็นประโยชน์มากกว่า	☐ ใช่	☐ ไม่ใช่
3. ท่านดูเหมือนจะลืมทุกสิ่งเมื่อใช้มือถือ	☐ ใช่	☐ ไม่ใช่
4. ท่านใช้เวลาในการส่งข้อความ/ทวิต/E-mail/Facebook มากกว่าการคุยกับผู้คนจริงๆ	☐ ใช่	☐ ไม่ใช่
5. ท่านใช้เวลาในการพูดคุยผ่านมือถือมากขึ้นและมากขึ้น	☐ ใช่	☐ ไม่ใช่
6. ท่านแอบคิดว่าท่านน่าจะใช้เวลาพูดคุยมือถือให้น้อยลง	☐ ใช่	☐ ไม่ใช่
7. ปกติท่านจะนอนหลับไปโดยยังเปิดมือถือไว้ใกล้หมอนหรือใกล้เตียงตลอดเวลา	☐ ใช่	☐ ไม่ใช่
8. ท่านจะคอยดูและคอยตอบ ข้อความ/ทวิต/E-mail/Facebook ทุกชั่วโมงทั้งช่วงเวลากลางวันและกลางคืนแม้ท่านกำลังทำสิ่งอื่นอยู่	☐ ใช่	☐ ไม่ใช่
9. ท่านมักส่งข้อความ/ทวิต/หรือใช้ Internet ขณะขับรถ หรือทำกิจกรรมคล้ายคลึงที่ต้องใช้สมาธิหรือความตั้งใจ	☐ ใช่	☐ ไม่ใช่
10. ท่านรู้สึกที่ใช้มือถือเป็นการลดประสิทธิภาพการทำงานของท่าน	☐ ใช่	☐ ไม่ใช่
11. ท่านรู้สึกเป็นกังวล/ไม่สบายใจหากไม่มีมือถืออยู่กับตัวแต่ในช่วงระยะเวลาสั้นๆ	☐ ใช่	☐ ไม่ใช่
12. เมื่อออกนอกบ้านท่านจะต้องมีมือถือติดตัวเสมอ แล้วจะรู้สึกไม่สบายใจถ้าท่านบังเอิญลืมมือถือไว้ในรถ/ที่บ้าน/ไม่มีสัญญาณ/หรือมือถือเสีย	☐ ใช่	☐ ไม่ใช่
13. เมื่อท่านรับประทานอาหารท่านจะต้องมีมือถืออยู่บนโต๊ะด้วยเสมอ	☐ ใช่	☐ ไม่ใช่
14. เมื่อมือถือดัง/หรือมีสัญญาณเข้า ท่านรู้สึกอดไม่ได้ ต้อง Check ข้อความ/ทวิต/ตอบทันที	☐ ใช่	☐ ไม่ใช่
15. ท่านต้องหมั่น Check มือถือวันละหลายครั้งทั้งที่รู้ว่าไม่มีอะไรใหม่/ไม่มีอะไรสำคัญ	☐ ใช่	☐ ไม่ใช่



แบบสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย

เรื่อง

การเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่

ผู้วิจัย

สิริกานต์ แก่นเพชร

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยแม่โจ้

เชียงใหม่

แบบสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย

เรื่อง การเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่
คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้

.....

คำชี้แจง

1. ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ชุดนี้ คือ นักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่
2. แบบสอบถามชุดนี้มี 4 ตอน คือ

ตอนที่1 แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับลักษณะทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

ตอนที่2 แบบสัมภาษณ์ด้านพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่

ตอนที่ 3 แบบสัมภาษณ์ด้านปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟนต่อนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่

ตอนที่ 4 แบบสัมภาษณ์ด้านผลกระทบการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่

ตอนที่ 5 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่

.....

ตอนที่ 1 แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับลักษณะทั่วไป

ชื่อ-นามสกุล.....เบอร์โทรติดต่อ.....

1. เพศ.....
2. อายุปี
3. ระดับการศึกษา.....
4. สถานศึกษา
5. จำนวนเงินที่ได้รับ.....บาทต่อเดือน
6. สถานภาพของตนเอง
7. สถานภาพของครอบครัว
8. อาชีพของบิดามารดา / ผู้ปกครอง
9. รายได้ของผู้ปกครอง.....บาทต่อเดือน
10. สถานที่อยู่อาศัยในปัจจุบัน
.....

ตอนที่ 2.1 แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟน

ก. นักศึกษามีโทรศัพท์สมาร์ทโฟนใช้หรือไม่

.....

1. เทคโนโลยี

2.1 สมาร์ทโฟนที่ท่านใช้งานอยู่ในปัจจุบันมีกี่เครื่อง.....

ยี่ห้อ.....รุ่น.....สี.....

ยี่ห้อ.....รุ่น.....สี.....

ยี่ห้อ.....รุ่น.....สี.....

ยี่ห้อ.....รุ่น.....สี.....

2.2 ราคาสมาร์ทโฟนที่ใช้.....บาท

2.3 เครือข่ายสมาร์ทโฟนที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน.....

2.4 ระบบในการจ่ายค่าใช้สมาร์ทโฟน.....

2.5 ค่าใช้จ่ายในการใช้สมาร์ทโฟนต่อเดือน.....บาท / เดือน

2. ด้านความถี่ในการใช้งาน

2.1 ระยะเวลาในการใช้สมาร์ทโฟนแต่ละเครื่อง.....

2.2 ช่วงเวลาในการใช้งาน.....

2.3 ระยะเวลาในการใช้งานสมาร์ทโฟนชั่วโมง / วัน

2.4 ความถี่ในการใช้งาน

2.5 สถานที่นิยมในการใช้งาน.....

3. นักศึกษามีสมาร์ทโฟนครั้งแรกเมื่ออายุเท่าใด

.....

4. เหตุผลที่ใช้งานสมาร์ทโฟน

.....

**หมายเหตุ

เช่น เพื่อถ่ายภาพ เซลฟี่ (Selfie) วิวทิวทัศน์ต่างๆ ถ่ายคลิปวิดีโอ เพื่อดูหนัง คลิปวิดีโอ วิดีโอการ์ตูน ฟังเพลง
 เพื่อใช้ในการเล่นเกมส์ เพื่อศึกษาหาความรู้ในเรื่องที่คุณสนใจจากอินเทอร์เน็ต เพื่อใช้โหลดแอปพลิเคชัน
 เกี่ยวกับการศึกษา ความรู้ เช่น Dictionary แปลภาษา เพื่อใช้เล่น Facebook Line Instagram เพื่อใช้ในการ
 โทร เข้า-ออก หาผู้ปกครองหรือเพื่อน เพื่อบ่งบอกถึงสถานภาพทางการเงิน เป็นต้น

5. นักศึกษาใช้แอปพลิเคชันใดบ่อยมากที่สุดเมื่อเปิดใช้สมาร์ทโฟน

.....

ตอนที่ 2.2 แบบทดสอบการเสพติดสมาร์ทโฟน

แบบทดสอบการเสพติดสมาร์ทโฟน Smartphone Addiction Self-Test

รศ.ดร.วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์

28 ตุลาคม 2558

1. ท่านมักใช้เวลาในการพูดคุยมือถือมากกว่าที่คิด ☐ ใช่
☐ ไม่ใช่

2. ท่านมักจิตใจล่องลอยมองดูมือถือทั้งที่มีสิ่งอื่นที่ควรทำ/หรือเป็นประโยชน์มากกว่า ☐ ใช่
☐ ไม่ใช่

3. ท่านดูเหมือนจะลืมทุกสิ่งเมื่อใช้มือถือ ☐ ใช่
☐ ไม่ใช่

4. ท่านใช้เวลาในการส่งข้อความ/ทวีต/E-mail/Facebook มากกว่าการคุยกับผู้คนจริงๆ ☐ ใช่
☐ ไม่ใช่

5. ท่านใช้เวลาในการพูดคุยผ่านมือถือมากขึ้นและมากขึ้น ☐ ใช่
☐ ไม่ใช่

6. ท่านแอบคิดว่าท่านน่าจะใช้เวลาพูดคุยมือถือให้น้อยลง ☐ ใช่
☐ ไม่ใช่

7. ปกติท่านจะนอนหลับไปโดยยังเปิดมือถือไว้ใกล้หมอนหรือใกล้เตียงตลอดเวลา ☐ ใช่
☐ ไม่ใช่

8. ท่านจะคอยดูและคอยตอบ ข้อความ/ทวิต/E-mail/Facebook ทุกชั่วโมงทั้งช่วงเวลากลางวันและกลางคืนแม้ท่านกำลังทำสิ่งอื่นอยู่ ☐ ใช่

☐ ไม่ใช่

9. ท่านมักส่งข้อความ/ทวิต/หรือใช้ Internet ขณะขับรถ หรือทำกิจกรรมคล้ายคลึงที่ต้องใช้สมาธิหรือความตั้งใจ ☐ ใช่

☐ ไม่ใช่

10. ท่านรู้สึกว่ามีมือถือเป็นการลดประสิทธิภาพการทำงานของท่าน ☐ ใช่

☐ ไม่ใช่

11. ท่านรู้สึกเป็นกังวล/ไม่สบายใจหากไม่มีมือถืออยู่กับตัวแต่ในช่วงระยะเวลาสั้นๆ ☐ ใช่

☐ ไม่ใช่

12. เมื่อออกนอกบ้านท่านจะต้องมีมือถือติดตัวเสมอ แล้วจะรู้สึกไม่สบายใจถ้าท่านบังเอิญลืมมือถือไว้ในรถ/ที่บ้าน/ที่อยู่ใน บริเวณที่ไม่มีสัญญาณ/หรือเมื่อมือถือเสีย ☐ ใช่

☐ ไม่ใช่

13. เมื่อท่านรับประทานอาหารท่านจะต้องมีมือถืออยู่บนโต๊ะด้วยเสมอ ☐ ใช่

☐ ไม่ใช่

14. เมื่อมือถือดัง/หรือมีสัญญาณเข้าท่านรู้สึกอดไม่ได้ ต้อง Check ข้อความ/ทวิต/ตอบทันที ☐ ใช่

☐ ไม่ใช่

15. ท่านต้องหมั่น Check มือถือวันละหลายครั้งทั้งที่รู้ว่าไม่มีอะไรใหม่/ไม่มีอะไรสำคัญ ☐ ใช่

☐ ไม่ใช่

ตอนที่ 3.1 แบบสัมภาษณ์ด้านปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟน

ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติด สมาร์ทโฟน	พฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟน
ปัจจัยทางด้านส่วนบุคคล เพศ อายุ วัตถุประสงค์ ระบายอารมณ์	
ปัจจัยทางด้านสังคม การปฏิสัมพันธ์ ครอบครัว เพื่อน คนรัก	
ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี ใช้ง่าย สะดวกในการติดต่อสื่อสาร	
ปัจจัยทางการตลาด ตราสัญลักษณ์ ราคา การโฆษณา	
ปัจจัยทางการสื่อสาร โฆษณา โทรศัพท์	
ปัจจัยทางเศรษฐกิจ รายได้ เงินออม	
ปัจจัยทางด้านบริบท วัฒนธรรม/วิถีชีวิต ความจำเป็นเฉพาะบุคคล	

5.1 เรียงลำดับปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟน (ลำดับ 1-3 ตามความสำคัญ)

1.
2.
3.

****หมายเหตุ**

- | | |
|---|--|
| - ปัจจัยทางด้านบุคคล เช่น เพศ อายุ วัตถุประสงค์ การระบายอารมณ์ | - ปัจจัยทางสังคม เช่น การปฏิสัมพันธ์ ครอบครัว เพื่อน คนรัก |
| - ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี เช่น ใช้ง่าย สะดวกในการติดต่อสื่อสาร | - ปัจจัยทางการตลาด เช่น ตรายี่ห้อ ราคา การโฆษณา |
| - ปัจจัยทางการสื่อสาร เช่น โฆษณา โทรศัพท์ อินเทอร์เน็ต | - ปัจจัยทางเศรษฐกิจ เช่น รายได้ เงินออม ทักษะที่มีต่อการใช้จ่ายและการออม |
| - ปัจจัยทางด้านบริบท เช่น วัฒนธรรม/วิถีชีวิต ความจำเป็นเฉพาะบุคคล | |

ตอนที่ 4 แบบสัมภาษณ์ด้านผลกระทบการเสพติดสมาร์ทโฟน

ผลกระทบต่อตนเอง เช่น เสียการเรียน เสียอนาคต เป็นต้น

ข้อดี/.....

ข้อเสีย.....

ระยะสั้น/ระยะยาว

.....

ผลกระทบแฝง/ผลกระทบ

เด่นชัด.....

ผลกระทบต่อครอบครัว เช่น เสียความสัมพันธ์ เป็นต้น

ข้อดี/.....

ข้อเสีย.....

ระยะสั้น/ระยะยาว

.....

ผลกระทบแฝง/ผลกระทบ

เด่นชัด.....

ผลกระทบต่อสังคม/วัฒนธรรม เช่น เผยแพร่ภาพ/ข้อความที่ไม่เหมาะสม เป็นต้น

ข้อดี/.....

ข้อเสีย.....

ระยะสั้น/ระยะยาว

.....

ผลกระทบแฝง/ผลกระทบ

เด่นชัด.....

ผลกระทบต่อเศรษฐกิจ เช่น เป็นหนี้ เงินไม่พอใช้ เป็นต้น

ข้อดี/.....

ข้อเสีย.....

ระยะสั้น/ระยะยาว

.....

ผลกระทบแฝง/ผลกระทบ

เด่นชัด.....

****หมายเหตุ**

ผลกระทบเชิงบวก, ผลกระทบเชิงลบ, ผลกระทบระยะสั้น, ผลกระทบระยะยาว, ผลกระทบแฝง,
ผลกระทบเด่นชัด

ตอนที่ 5 ท่านสามารถเพิ่มเติมข้อคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการเสพติดสมาร์ทโฟนของ
นักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่

.....

.....

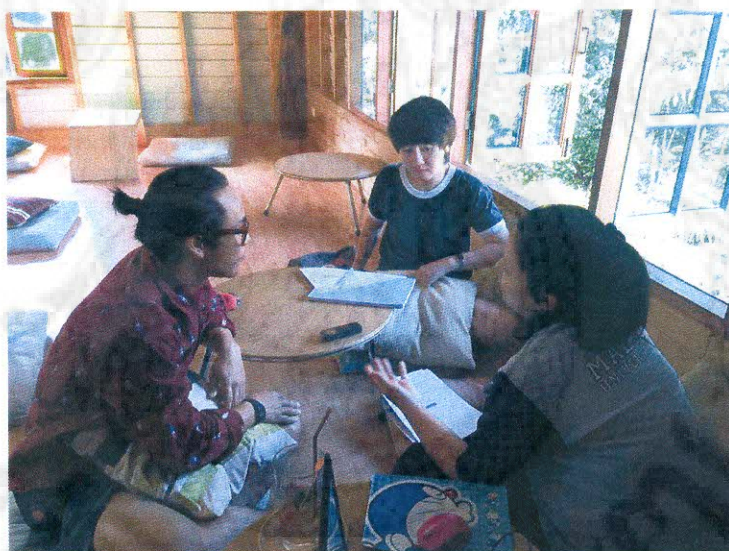
.....

.....

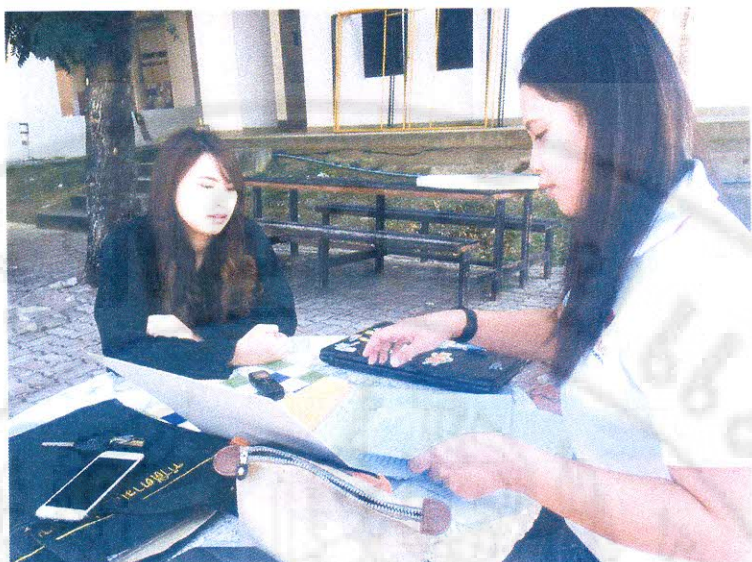


ภาคผนวก ค

รูปภาพประกอบการสัมภาษณ์และเก็บข้อมูล



ภาพผนวกที่ 1 ภาพการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง



ภาพผนวกที่ 1 (ต่อ)



ภาคผนวก ง

ประวัติผู้วิจัย

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล	นางสาวสิริกานต์ แก่นเพชร	
วันเดือนปีที่เกิด	20 เมษายน 2534	
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2551	มัธยมศึกษาปีที่ 6 สายศิลป์ทั่วไป โรงเรียนตะพานหิน จังหวัดพิจิตร
	พ.ศ. 2555	ปริญญาตรีนิเทศศาสตร์ ศิลปศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยพายัพ จังหวัดเชียงใหม่
	พ.ศ. 2559	ปริญญาโท ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารดิจิทัล คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้ จังหวัดเชียงใหม่
	พ.ศ. 2558	เจ้าหน้าที่ทั่วไป บริษัท แอดวานซ์ อินโฟร์ เซอร์วิส จำกัด (มหาชน) AIS
ประวัติการทำงาน	พ.ศ. 2558	