

บทคัดย่อ

การศึกษาเรื่องผลกระทบของการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนในโลกเสมือนต่อการมีปฏิสัมพันธ์ในการใช้ชีวิตจริงในสังคม The impacts of the use of smart phones in the virtual social interaction on the real social relations มีวัตถุประสงค์เพื่อ ๑).เพื่อศึกษาการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในโลกความเป็นจริงและโลกเสมือนของเยาวชนต่อการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน ๒).เพื่อศึกษาผลกระทบ ประโยชน์และโทษที่เกิดจากใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนของเยาวชน ๓).เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลที่มีผลต่อการเลือกใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน และปฏิสัมพันธ์จากการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนกับคนรอบข้าง

การศึกษานี้ผู้วิจัยได้กำหนดวิธีศึกษาวิจัยโดยเป็นการศึกษากลุ่มตัวอย่างภาคสนาม (Field work) ในรูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ และเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างเป็นเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ที่ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่แบบสมาร์ทโฟน โดยได้กำหนดวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้ ๑).การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง ๒).การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ๓).ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ ๔).การเก็บรวบรวมข้อมูล ๕).การวิเคราะห์ข้อมูล ๖.สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ประชากรที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น มัธยมศึกษาตอนปลาย ระดับอุดมศึกษาของรัฐ และเอกชน รวมไปถึง นักศึกษาอาชีวศึกษาที่มีอายุระหว่าง ๑๑ – ๒๔ ปี โดยศึกษาเชิงปริมาณ โดยเก็บตัวอย่างจำนวน ๔๐๐ ราย และศึกษาเชิงคุณภาพ โดยวิธีการสัมภาษณ์กลุ่ม (Group interview) ทั้งนี้จะมีการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง และสัมภาษณ์ผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่างจำนวนรวม ๕๐ คน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างจากการสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วม (Participatory observation)

การศึกษพบว่ากลุ่มตัวอย่างของเยาวชนที่ใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนพบว่า มีอายุระหว่าง ๑๖ – ๒๐ ปี จำนวน ๒๕๒ คิดเป็นร้อยละ ๖๓.๘ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/ ปวช.จำนวน ๑๕๖ คิดเป็นร้อยละ ๓๙.๕ มีรายได้สูงสุดอยู่ระหว่าง ต่ำกว่า ๓,๐๐๐ บาท และ ๓,๐๐๑ – ๔,๐๐๐ บาท จำนวน ๑๒๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๐.๖ อาชีพของผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่างคืออาชีพรับจ้าง จำนวน ๑๔๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๖.๒ รายได้รวมของครัวเรือนมีรายได้ระหว่าง ๑๕๐,๐๐๑ – ๒๐๐,๐๐๐ บาทจำนวน ๙๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๕.๑ เลือกใช้ยี่ห้อโทรศัพท์สมาร์ทโฟน ได้แก่ ยี่ห้อซัมซุงจำนวน ๑๔๖ คนคิดเป็นร้อยละ ๓๗.๐ ระบบโทรศัพท์มือถือที่ได้แก่ เครือข่าย TRUE จำนวน ๑๓๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๔.๒ ค่าโทรศัพท์ต่อเดือน ๓๐๑ – ๖๐๐ บาท จำนวน ๑๕๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๘.๒ กลุ่มตัวอย่างมีวัตถุประสงค์เพื่อติดต่อสื่อสาร เช่น Internet , e-mail SMS, MMS ,chat มีจำนวน ๑๘๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๖.๑ ประเพณีในการใช้งานของโทรศัพท์สมาร์ทโฟนมีการใช้สมาร์ตเพื่อเล่นเฟสบุ๊คมากที่สุด มีจำนวน ๒๒๑ คิดเป็นร้อยละ ๕๕.๙ ซึ่งสอดคล้องกับผลการสัมภาษณ์ของกลุ่มนักเรียนตัวอย่างที่ตัดสินใจซื้อสมาร์ตโฟนมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์เพราะชอบ เล่นโปรแกรมเฟสบุ๊คใช้ในการสนทนา ส่งรูปภาพ โพสต์รูปภาพ โพสต์ข้อความแสดงความเป็นตัวตนและอารมณ์ในช่วงเวลานั้น ในส่วนของผู้ปกครองได้ให้ความเห็นในการวัตถุประสงค์ของการซื้อโทรศัพท์สมาร์ทโฟนให้บุตรหลาน ในการปกครองว่า ต้องการให้ลูกใช้ติดต่อสื่อสารกับพ่อแม่ เพื่อนและใช้ในเรื่องการเรียน เพราะจะได้ใช้โทรศัพท์ในการค้นหาข้อมูลและใช้อัดเสียงอาจารย์ช่วงที่สอน การใช้ประโยชน์ของโทรศัพท์สมาร์ทโฟนโดยมีการ

ดาวน์โหลดแอปพลิเคชันฟรีมีจำนวน ๑๙๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๐.๔ ประเภทของแอปพลิเคชันที่ใช้บนสมาร์ทโฟนใช้เพื่อถ่ายรูป มีจำนวน ๒๒๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๖.๕ การใช้ประโยชน์เพื่อความบันเทิงมากที่สุดเป็นจำนวน ๒๖๙ คิดเป็นร้อยละ ๖๘.๖ และเพื่อความสะดวกของการใช้แอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนใช้เพื่อให้ความบันเทิง ผ่อนคลาย มีจำนวน ๒๗๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๗๐.๑ ใช้สมาร์ทโฟนในการเล่นเฟสบุ๊กมากที่สุดมีจำนวน ๑๗๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๕.๑ กลุ่มตัวอย่างใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนวันละ ๑ - ๒๐ นาที ต่อครั้งเป็นจำนวน ๑๒๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๒.๗ กลุ่มตัวอย่างชอบเล่นโทรศัพท์ขณะอยู่คนเดียวจำนวน ๓๒๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๘๑ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนที่มีผลต่อการมีปฏิสัมพันธ์ในสังคมโดยรวมอยู่ในระดับน้อย ($\bar{X} = ๓.๖๓๗$) กลุ่มตัวอย่างใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟนในการเล่นเกมส์ เฟสบุ๊ก แชน ($\bar{X} = ๔.๐๔๓$) ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานการใช้สมาร์ทโฟนที่มีผลกระทบต่อการมีปฏิสัมพันธ์โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = ๓.๗๖$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการใช้สมาร์ทโฟนที่มีผลกระทบต่อการมีปฏิสัมพันธ์ช่วยในการค้นข้อมูลการทำงานหรือการเรียนจากโทรศัพท์สมาร์ทโฟน ($\bar{X} = ๓.๗๙๒$) จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างด้านพฤติกรรมการใช้งานโทรศัพท์สมาร์ทโฟนพบว่ากลุ่มตัวอย่างจะใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน ในช่วงกลางคืน และอยู่คนเดียวเป็นส่วนใหญ่ ใช้สมาร์ทโฟนช่วยในการเรียน และกลุ่มตัวอย่างบางคนเท่านั้น จะเล่นทุกครั้งที่มีเวลาว่าง และโดยส่วนใหญ่ไม่มีปัญหากับที่บ้านเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตเพราะเป็นคนจัดสรรเวลาการเล่นและการมีปฏิสัมพันธ์ในครอบครัวได้ ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ชอบการมีปฏิสัมพันธ์แบบเห็นหน้าค่ามากกว่าเพราะทำให้เห็นถึงแวตาคู่สนทนาได้ และสามารถรู้อารมณ์ของคู่สนทนา และยังสร้างอารมณ์ มีเสน่ห์ในการสนทนามากกว่าด้วย จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างผู้ปกครองในด้านผลกระทบต่อการมีปฏิสัมพันธ์ในการใช้งานโทรศัพท์สมาร์ทโฟนพบว่าผู้ปกครองได้สังเกตการณ์บุตรหลานในปกครองของตนเอง สนับสนุนให้เล่นเพราะทำให้ลูกเปิดโลกทัศน์ได้ตลอดเวลา เมื่อไม่รู้จะไรก็สามารถค้นหาความได้ตลอดเวลา เป็นการเรียนรู้ที่ไม่มีที่สิ้นสุด ทั้งนี้ลูกเป็นคนที่สามารถแบ่งเวลาได้ บางกลุ่มลูกติดโทรศัพท์ เพราะนำเอาโทรศัพท์มาใช้ตลอดเวลาที่ว่าง แต่ถ้าบอกให้ลูกหยุดลูกก็จะเชื่อฟัง และช่วงปิดเทอมก็จะเล่นเยอะมากเพราะอยู่บ้านเฉยๆ ว่าง ห่างเพื่อนและจะเล่นตลอดเวลา จะก้มดูจอโทรศัพท์บ่อยๆ และการวิเคราะห์ ผลกระทบ ประโยชน์และโทษที่เกิดจากใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนของเยาวชนโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) จากการสัมภาษณ์ โดยศึกษาจากกลุ่มตัวอย่าง ๒ กลุ่มคือ กลุ่มนักเรียนนักศึกษา และกลุ่มผู้ปกครองผลการวิเคราะห์ข้อมูลมีประเด็นที่น่าสนใจ ๓ ประเด็น ดังนี้ ๑) ข้อมูลด้านประโยชน์ของการใช้งานสมาร์ทโฟน ส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างจะใช้ในการเรียน การค้นหาข้อมูล ๒) ข้อมูลด้านโทษของการใช้งานสมาร์ทโฟน คือ กลุ่มตัวอย่างให้ถ่ายรูปและส่งให้เพื่อนเพื่อล่อการบ้าน ลอกงานที่ครูสั่ง และ๓) ผลกระทบด้านวัฒนธรรมวัยรุ่น เช่น ด้านภาษา และการเลียนแบบโลกออนไลน์ การก้มดูโทรศัพท์โดยไม่สนใจสังคมรอบข้าง ทั้งนี้ข้อเสนอแนะจากผู้ปกครองโดยต้องชี้แนะให้แบ่งแยกเวลาให้ถูกต้อง และไม่เล่นเยอะจนเกินไป หากเล่นเกมออนไลน์เยอะต้องสวดสวด พร้อมทั้งต้องมีเวลาทำกิจกรรมร่วมกับบุตรหลาน

บทที่ 1

บทนำ

ปัจจุบันโทรศัพท์เคลื่อนที่นอกจากจะเป็นปัจจัยพื้นฐานของการติดต่อสื่อสารแล้วยังสามารถทำงานอื่น ๆ ได้อย่างหลากหลาย เช่น ถ่ายภาพ ถ่ายวิดีโอ ดูภาพยนตร์ ฟังเพลง ส่งข้อความอักษร (SMS) ส่งข้อความรูปภาพ (MMS) ข้อความเสียง ส่งอีเมล โหลดเพลง โหลดภาพ รับ-ส่ง-ถ่ายคลิปวิดีโอ โปรแกรมสนทนาออนไลน์ หรือแม้กระทั่งใช้เป็นเครื่องมือในการบริหารจัดการงานต่าง ๆ ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ การเงินหรือสาธารณูปโภคโทรศัพท์เคลื่อนที่บางรุ่นสามารถทำงานแทนคอมพิวเตอร์ได้อย่างสมบูรณ์ซึ่งปัจจุบันได้เรียกกันว่าสมาร์ทโฟน(Smart phone) หรือ (Smart Mobil) อีกทั้งยังมีคุณสมบัติพิเศษอื่น ๆ อีกมากมาย ด้วยความสะดวกสบายที่ช่วยให้เราสามารถติดต่อใครผู้อื่นได้ทุกที่ ทุกเวลา

จากการสำรวจความคิดเห็นของเยาวชนส่วนใหญ่ มีความเห็นว่าโทรศัพท์เคลื่อนที่เป็นปัจจัยสำคัญในการดำรงชีวิตและจากผลการสำรวจเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของครัวเรือนไทย ของหน่วยงานสถิติแห่งชาติพบว่าการใช้โทรศัพท์มือถือของคนไทยมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง(สำนักงานสถิติแห่งชาติ,๒๕๕๔)

นอกจากนี้ยังใช้โทรศัพท์มือถือยังสามารถทำกิจกรรมอื่น ๆ คือการท่องโลกอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือเช่น ร่วมโหวต เล่นเกม เล่นการพนัน ทำนายโชคชะตา ซื้อของตามคำโฆษณา ซื้อขายของผ่านเว็บไซต์ การสนทนาออนไลน์หาเพื่อนใหม่ การถ่าย - รับ - ส่ง คลิปวิดีโอลามก คลิปการทะเลาะวิวาทของกลุ่มเยาวชนที่ยังอยู่ในวัยศึกษาเล่าเรียนแล้วนำออกเผยแพร่แลกเปลี่ยนกันดู หากเยาวชนขาดความยั้งคิดในการใช้ ดังเช่นที่มีข่าวด้านลบตามสื่อต่าง ๆ และหากสถาบันครอบครัว สถานศึกษา ภาครัฐ ภาคเอกชนรวมทั้งสังคมละเลยไม่ใส่ใจในพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือของเยาวชนซึ่งต่างพากันมุ่งหลงไปกับสื่อเทคโนโลยีทันสมัย เช่นโทรศัพท์เคลื่อนที่รุ่นใหม่ ๆ อุปกรณ์ไฮเทคหรือโปรแกรมอินเทอร์เน็ตแปลกใหม่ที่เฝ้าชวนความตื่นเต้นและความอยากรู้อยากเห็น ไม่ว่าจะเป็นเรื่องภาษาที่ใช้สื่อสารกันเฉพาะกลุ่ม การได้สนิทสนมรู้จักกันกับเพื่อนหรือคนรักในโลกเสมือน ทั้ง ๆ ที่ไม่เคยรู้จักหน้าตาหรือตัวตนจริง ๆ กันมาก่อน การแสดงออกทางเพศในลักษณะที่ไม่เหมาะสม เช่น การใช้โทรศัพท์เป็นเครื่องมือสื่อสารเพื่อประกอบกิจกรรมทางเพศ ที่รู้จักกันโดยทั่วไปว่า เซ็กส์โฟน

หากเยาวชนซึมซับพฤติกรรมเช่นนี้เป็นประจำจนวันเข้าจะนำไปสู่การมีทัศนคติ ความเชื่อ หรือค่านิยมในทางที่ผิดและทำให้เกิดปัญหาสังคมในด้านต่าง ๆ ตามมาอีกมากมาย หากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องยอมรับว่าปัญหาที่เกิดขึ้นเป็นสัญญาณบ่งบอกถึงความอ่อนแอ ทางสังคมและวัฒนธรรมของประเทศที่น่าวิตก เยาวชนอันเป็นกำลังในการพัฒนาประเทศชาติในอนาคต กำลังตกเป็นเป้านิ่งรอนร่วงหล่นและล่มสลายอันเกิดจากการเสพติดเทคโนโลยีและบริโภคข้อมูลข่าวสารอย่างไร้สติ ขาดการยั้งคิด ซึ่งนับวันจะทวีความรุนแรงยิ่งขึ้น เยาวชนในสังคมยุคนี้ส่วนใหญ่สับสนและหลงลืมข้อเท็จจริงบางอย่างเกี่ยวกับตนเอง เพราะกระบวนการคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผลที่จะชี้นำเยาวชนให้เดินไปในทิศทางที่ควรจะเป็นได้ถูกชี้นำโดยกระแสบริโภคนิยมลักษณะของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้โทรศัพท์สมาร์ตโฟนนั้น มักอยู่ในกลุ่ม Gen M ที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปี เป็นนักศึกษาหรือพนักงานบริษัท ที่น่าพิจารณาคือ เจ้าของโทรศัพท์สมาร์ตโฟน กระจายอยู่ทุกกลุ่มของระดับรายได้ของ

ครอบครัวแสดงให้เห็นว่าระดับรายได้ไม่มีผลต่อการเลือกซื้อโทรศัพท์สมาร์ทโฟนที่มีราคาแพงกว่า โทรศัพท์มือถือทั่วไปหลายเท่าตัว นอกจากนี้ อีกประเด็นที่น่าสนใจสำหรับผู้ประกอบการ คือ คนส่วนใหญ่ที่เคยใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนแล้วจะไม่กลับไปใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ธรรมดาอีก และมีการอัพเกรดหรือเปลี่ยนโทรศัพท์เคลื่อนที่ค่อนข้างบ่อย โดยพบว่า มีการเปลี่ยนโทรศัพท์เคลื่อนที่อย่างน้อยทุกๆ ๒ ปี และแอปพลิเคชันที่กำลังอยู่ในกระแส คือ โซเชียลมีเดีย (Social Media) ที่ทำให้เกิดโรคติด เฟสบุ๊ก หรือ Facebookism ที่ผู้ใช้งานใช้เวลาไปกับ Facebook ทุกครั้งที่มีโอกาส เพื่ออัปเดต Status หรือสถานะ การติดตาม Comment หรือรอกันมากด Like ซึ่งโซเชียลมีเดียเหล่านี้เป็นอีกหนึ่งเหตุผลที่คนยอม เทกระเป๋าสตางค์เพื่อซื้อโทรศัพท์สมาร์ทโฟน สำหรับออนไลน์และติดต่อกับผู้อื่นได้ ทุกที่ทุกเวลา (มติชนออนไลน์, ค้นเมื่อ ๑๖ พ.ค.๒๕๕๕)

เทคโนโลยีเหล่านี้ทำให้ชีวิตสะดวกขึ้นจริง แต่อีกด้านหนึ่ง ก็ส่งผลกระทบต่อชีวิตของคนในสังคม หลายคนใช้เทคโนโลยีมากเกินไปจนกลายเป็น ‘เสพติด’ วันๆ ก็หมั่นมองแต่จอภาพ เช็คเรื่องราวต่างๆ ผ่านโลกอีกใบที่อยู่ในหน้าจอ นักวิชาการที่เกี่ยวข้องต่างเฝ้าสังเกตการณ์วิถีชีวิตที่เปลี่ยนไปนี้ และตั้งข้อสังเกตว่า เบื้องหลังความสะดวกสบายที่เทคโนโลยีชนิดนี้มอบให้ มีภัยร้ายมากมายซ่อนอยู่หากผู้ใช้ไม่รู้เท่าทัน ผลสำรวจของมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด ระบุว่า คนที่ทำอะไรหลายๆ อย่างในเวลาเดียวกันหรือใช้เว็บไซต์เครือข่ายทางสังคม เช่น เฟซบุ๊ก สไกป์ จะเป็นคนที่ขาดทักษะทางสังคมมากกว่าผู้ที่สื่อสารในโลกแห่งความจริง นอกจากนี้การใช้เฟซบุ๊ก ซึ่งเป็นโปรแกรมสนทนาของแอปเปิ้ลหรือไอโฟน ไม่สามารถมาแทนที่การมีปฏิสัมพันธ์กับมนุษย์ตัวเป็นๆ ได้โดยเฉพาะกับเด็กๆ ผลสำรวจยังเผยตัวอย่างของเด็กๆ ที่ใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการทำอะไรหลายๆ อย่างบนอินเทอร์เน็ต เช่น การดูยูทูบ สลับกับการเล่นเฟซบุ๊ก ดูทีวี และการพิมพ์ข้อความสนทนาในเวลาเดียวกัน โดยเด็กเหล่านั้นจะมีปัญหาในการเข้าสังคมซึ่งผลสำรวจดังกล่าว สุ่มสำรวจเด็กหญิงอเมริกันจำนวน ๓,๔๖๑ คน มีอายุระหว่าง ๘ - ๑๒ ปี ซึ่งผลสำรวจนี้สามารถนำไปใช้เปรียบเทียบกับเด็กผู้ชายได้ด้วย (กรุงเทพธุรกิจ ที่ ๓๐ มกราคม ๒๕๕๕ .ค้นเมื่อ ๑๖ พ.ค.๒๕๕๕)

คลิฟฟอร์ด แนส ศาสตราจารย์ของมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ดด้านการสื่อสาร ซึ่งเป็นผู้ที่ทำการศึกษาเรื่องนี้กล่าวว่า พัฒนาการด้านอารมณ์ในเด็กผู้ชาย เป็นเรื่องยากที่จะทำการวิเคราะห์ เนื่องจากการพัฒนาทางสังคมของพวกเขามีลักษณะแตกต่างกันออกไป เด็กๆ ต้องเรียนรู้ด้านอารมณ์ และวิธีเดียวที่จะทำได้คือ การให้ความสนใจต่อผู้อื่น และต้องมองตาคู่สนทนาในขณะที่สนทนาทั้งนี้ วิธีที่จะทำให้เด็กๆ หลุดออกจากการหมกมุ่นอยู่กับโลกดิจิทัล ก็คือการให้พวกเขา สื่อสารแบบเห็นหน้ากันมากขึ้น ซึ่งผลศึกษา ระบุว่า ผู้ที่ทำการสนทนากับคู่สนทนาแบบเห็นหน้าเห็นตา สัมผัสถึงกันและกันได้ จะมีปัญหาทางสังคมน้อยกว่า นักวิจัยของสแตนฟอร์ดระบุว่าเด็กๆ จะเรียนรู้ทักษะทางสังคมได้ก็ต่อเมื่อพวกเขาสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์กันทางสายตาระหว่างคู่สนทนา มากกว่าการไปนั่งจิ้มแป้นพิมพ์บนไอโฟน ไอพอด หรือ โทรศัพท์สมาร์ทโฟน ทั้งนี้เฟซบุ๊ก และสไกป์ไม่สามารถเป็นสิ่งที่มาทดแทนการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์กันได้ ผู้ใช้มักจะทำอย่างอื่นไปด้วยขณะที่กำลังสนทนาอยู่ เช่น ท่องเว็บไซต์ ฟังเพลง ดูภาพยนตร์ และสนทนาผ่านโปรแกรมสนทนาจากโทรศัพท์สมาร์ทโฟน และคนที่ทำอะไรหลายๆ อย่างในเวลาเดียวกัน ทำให้เขานั้นเป็นคนสมาธิสั้น และมักจะจำสิ่งที่ทำไม่ค่อยได้ และจะเป็นผู้ที่ขาดทักษะทางสังคม (กรุงเทพธุรกิจ ที่ ๓๐ มกราคม ๒๕๕๕ .ค้นเมื่อ ๑๖ พ.ค.๒๕๕๕)

เนื่องจากปรากฏการณ์ของเทคโนโลยีในปัจจุบัน ทำให้คนเรานั้นต้องการทราบข้อมูลข่าวสารของผู้อื่นมากขึ้นด้วยสื่อทันสมัย เหล่านี้และทำให้ขาดปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง ซึ่งเป็นเรื่องสำคัญต่อมนุษย์ทุกคนกลับกลายเป็นติดต่อด้วยวิธีการสนทนาออนไลน์บนมือถือ(Chat)ผ่านโปรแกรมสนทนาออนไลน์ เช่น MSN Line WhatsApp Skype Face book เป็นต้น ผลกระทบที่เกิดขึ้นแน่นอนคือ Social Skills หรือ ปฏิสัมพันธ์ของบุคคลหายไปการติดเทคโนโลยีเหล่านี้ ไม่ได้ต่างจากเด็กติดเกมส์ เพียงแต่ตอนนี้กลับกลายเป็นสภาพผู้ใหญ่และวัยรุ่นที่มีฐานะติดโทรศัพท์มือถือแทน บุคคลเหล่านี้มีอยู่ ๒ ประเภทคือ ๑.มีความเสี่ยงจะติดสิ่งต่างๆ ได้ง่ายเช่น ติดเกม ติดโทรศัพท์ ติดแฟน ๒.มีปัญหาสุขภาพจิตซ่อนอยู่ เช่น ชีวิตไม่มีความสุข เหนื่อยอยู่ตลอดเวลา พอมีสิ่งเหล่านี้มาเติมเต็มให้เขามีความสุข มีเพื่อนคุยไม่เหงา บางครั้งคนคุยกันไม่ใช่เพื่อนกันมาก่อน อีกประเภทหนึ่งคือ พวกตามกระแสอยากเท่หรือชอบลองของใหม่ ความหลง อาจจะมีระยะเวลาประมาณ ๒-๓ เดือน แต่ถ้าเป็นคนที่มีปัญหาสุขภาพจิตซ่อนอยู่ นั้นกว่าจะเบื่อกับการสนทนาออนไลน์(Chat) บนมือถืออาจใช้เวลานานกว่านั้น อาจจะก่อให้เกิดผลเสียระยะยาวตามมา เช่น การนอนไม่เพียงพอ เสียการงาน ไม่มีสมาธิ เสียเงิน รวมถึงการเสียตัว (กัมปนาท ตันสฤตบุทรกุล.๒๕๕๓. ค้นเมื่อ ๑๖ พ.ค. ๒๕๕๕)

ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตเวชทั่วไปยังให้ความเห็นถึงเรื่องผลกระทบทางด้านอารมณ์ เช่น การใช้อินเทอร์เน็ตหรือเล่นเกมอย่างใจจดใจจ่อจนนานๆ จะก่อให้เกิดความเครียด สมองของเราจะทำให้เกิดการเรียนรู้ต่อสิ่งใหม่ๆ เรียกว่า “Reward System” หรือ วงจรของการให้รางวัล เขาจะเรียนรู้ว่า ถ้าสิ่งใหม่ๆ ที่เข้ามาทำให้มีความสุข ความสนุกสนาน มันจะเข้าไปสั่งการทำงานของสมองให้ทำซ้ำๆ จะไม่แค่ซ้ำแบบเดิม แต่จะสั่งให้ทำมากขึ้นเรื่อยๆ คนเราไม่จำเป็นต้องติดต่อกับคนอื่นมากมาย ความสุขนั้นสามารถหาได้จากสิ่ง ต่าง ๆ เช่น การออกกำลังกาย อ่านหนังสือ ปลูกต้นไม้ สะสมแสตมป์ นั่งสมาธิหรือปฏิบัติธรรม คนเหล่านี้จะทิ้งรูปแบบชีวิตที่ตนเองเคยมีไปสู่เทคโนโลยีเหล่านี้เป็นผลทำให้ ชีวิตของเขาเปลี่ยนไปด้วย ส่วนการเพ่งหน้าจอจนนานๆ ไม่ว่าจะเป็นหน้าจอคอมพิวเตอร์หรือหน้าจอมือถือเหล่านี้ มีส่วนทำให้คิดประมวผลต่อสิ่งต่างๆ ได้ช้าลง อาทิ เราทำอะไรหลายๆ อย่างพร้อมกัน เราจะไม่สามารถทำได้ดี แต่ถ้าเราทำเพียงอย่างเดียว เราจะได้ดีกว่า และยังทำให้เลือดไปไหลเวียนในสมอง ในทางตรงกันข้ามอาจจะทำให้เซลล์สมองถูกทำลาย อาจทำให้ความจำเสียไปเร็วกว่าปกติได้ เหมือนกับการใช้โทรศัพท์ขณะขับรถ ไม่ว่าจะเป็นใช้บลูทูท ก็เช่นกัน อาจทำให้เสียสมาธิ และ ทั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตเวชทั่วไป ยังกล่าวถึงผลกระทบต่อไปว่า จะทำให้ภาพลักษณ์ของเราเสียไปด้วย มันสะท้อนถึงไม่มั่นใจ เป็นทักษะอย่างหนึ่งของคนไทย ซึ่งเวลาคนไทยอึดอัดจะไม่ค่อยพูด แต่ถ้าเป็นฝรั่งไม่พอใจอะไรหรือไม่พอใจใคร เขาจะพูดออกมาเลยเพราะคนเราสามารถแสดงออกได้ แต่ไม่ใช่แสดงอาการก้าวร้าวและสิ่งที่คนไทยเป็นนั้นไม่ใช่ทักษะที่เป็นผลดีเลย(ผู้จัดการรายวัน,ค้นเมื่อ๑๖พ.ค.๒๕๕๕)

ในช่วงระยะเวลาไม่กี่ปี โทรศัพท์เคลื่อนที่เข้ามามีบทบาทในชีวิตของคนเรามากมาย ซึ่งถือได้ว่าเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต บางคนเปลี่ยนพฤติกรรมตัวเองจากที่เคยติดคอมพิวเตอร์ เคยอ่านหนังสือ เคยมีวิถีดำรงชีวิตที่ชื่นชอบของตัวเองมากมาย จนกระทั่งมีโทรศัพท์เคลื่อนที่ โดยเฉพาะโทรศัพท์สมาร์ตโฟนที่เข้าไปละลายพฤติกรรมเดิมๆของผู้คน และสร้างค่านิยมให้กับผู้คนขึ้นมาใหม่ การมีโทรศัพท์เคลื่อนที่มีข้อดีหลายด้าน ทั้งสะดวกรวดเร็ว สามารถติดต่อผู้คนได้มากมาย ทั้งทางด้านธุรกิจ สนทนากับเพื่อน ซึ่งมีแอปพลิเคชันมากมาย

ที่มาช่วยกระตุ้นให้คนเราสื่อสารกันมากขึ้น โดยเฉพาะโปรแกรมที่ใช้สนทนาออนไลน์จะได้รับความนิยมอย่างมากดังที่กล่าวไปข้างต้นและทำให้เยาวชนชอบการสนทนาออนไลน์ผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่มากกว่าการโทรศัพท์สนทนากัน

การสื่อสารต้องการมากกว่าแค่การส่งข้อความสนทนากัน การปฏิสัมพันธ์ที่ดีควรจะมีการสื่อสารผ่านความรู้สึก สีหน้า ท่าทางและแววตามากกว่าการสนทนาออนไลน์ผ่านโทรศัพท์สมาร์ทโฟน ทั้งนี้การปฏิสัมพันธ์กับคนในครอบครัวอาจมีความห่างเหินมากขึ้นทุกขณะเพราะเยาวชนเป็นวัยที่ติดเพื่อนจึงอาจไม่มีปฏิสัมพันธ์กับคนในครอบครัวได้ในเวลาเดียวกันกับเวลาที่กำลังใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ เด็กและเยาวชนรุ่นใหม่ต้องเติบโตขึ้นมาในสังคมที่เต็มไปด้วยการสื่อสารผ่านเทคโนโลยีเหล่านี้และเด็กส่วนใหญ่ก็เรียกร้องที่จะมีโทรศัพท์เคลื่อนที่ ที่สามารถสนทนาออนไลน์ได้ซึ่งอาจจะมีปัญหาครอบครัวตามมา

โทรศัพท์สมาร์ทโฟนมีความสำคัญในแง่ของการรวมเอาสื่อหลากหลาย (Multimedia) มารวมกันไว้ควบคู่กับการเชื่อมโยงโลกและผู้คนตลอดเวลาประหนึ่งว่าเราอยู่กับตัวเอง และกับการอยู่ร่วมกับผู้อื่นผ่านตัวกลาง (Median) อย่างโทรศัพท์เคลื่อนที่และสิ่งที่น่าสนใจคือโทรศัพท์สมาร์ทโฟน ทำให้คนบนโลกอยู่ในชุมชนเสมือนและเชื่อมต่อกันมากขึ้นทั้งในแง่ของเวลาและเครือข่าย ซึ่งจะสังเกตได้ว่าคนเมืองที่โดยสารโดยส่วนใหญ่ที่ใช้รถไฟฟ้า บนดิน ใต้ดิน หรือแม้แต่ร้านกาแฟ หลายคนจะหยิบโทรศัพท์เคลื่อนที่ขึ้นมาหมกมุ่นกับการกดปุ่มหรือใช้นิ้วเลื่อนไปเลื้อนมา เพื่ออัปเดตข้อมูลต่างๆ ในสื่อออนไลน์ จนเสมือนหนึ่งว่าผู้คนที่อัดแน่นอยู่บนรถไฟฟ้า แต่พวกเขาเหล่านั้นก็มีโลกส่วนตัวอย่างเจียบๆและพร้อมที่จะอยู่กับสังคมเสมือนที่พวกเขาต้องการภายใต้ฝูงชนแออัดรอบข้างโลกกายภาพกลายเป็นพื้นที่ที่มีผู้คนอยู่มากมายแต่ก็จัดว่าโดดเดี่ยว

ดังนั้นแนวคิดเรื่องปฏิสัมพันธ์ทางสังคม แท้ที่จริงแล้ว เป็นกระบวนการเรียนรู้ขัดเกลาทางสังคม หรือการสื่อสารระหว่างบุคคล และภายในบุคคลบนโลกปลายสุดของยุคสมัยใหม่นั้น คงอยู่ในโลกเสมือนไม่มากนัก ซึ่งอาจตั้งข้อสันนิษฐานได้ว่าโลกกายภาพมันน่าเบื่อหรือเต็มไปด้วยระเบียบมากมายจนทำให้เป็นโลกที่ต่างคนต่างอยู่ ต่างคนต่างเล่นโทรศัพท์สมาร์ทโฟนของตนเอง สื่อสารกับกลุ่มของตนเอง และเลือกอยู่ภายใต้โลกส่วนตัวที่สร้างขึ้น

ในโลกปัจจุบันที่เราอยู่กับเทคโนโลยี และเทคโนโลยีเริ่มที่จะทำให้เราขยับตัวกับการเคลื่อนไหวของร่างกายน้อยลง แต่สามารถท่องโลกทางสังคมได้มากขึ้น โดยการนำเอาโลกทางสังคมต่างๆมารวมเข้าไว้ด้วยกันโดยใช้เครื่องมือที่มีความสามารถสูงเป็นพาหนะตามเจตจำนงที่เราได้อยู่ภายใต้โลกทางสังคมที่อุบัติขึ้นมา หรือนี่คือสิ่งที่มนุษย์พยายามที่จะเอาชนะ “ความจำกัด” เพื่อที่จะตอบสนองความต้องการของตนเองที่มีอยู่อย่างไม่จำกัด ซึ่งอาจตั้งข้อสังเกตได้ว่าทักษะของการอยู่ร่วมกันในสังคมจะหายไปด้วยหรือไม่ เช่น การรับฟังผู้อื่น การสื่อสารระหว่างบุคคล หรือตีความอารมณ์ ความคิด พฤติกรรมระหว่างบุคคลโดยอาศัยประสบการณ์จากการสื่อสารระหว่างกันโดยตรง เพราะหลายคนก็หมกมุ่นอยู่กับโลกเสมือนโดยที่ไม่อาจรู้เลยว่านอกจากมีคนอยู่รอบข้างแล้ว เหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในพื้นที่นั้นมิอะไรบ้าง สิ่งต่างๆมีความสัมพันธ์กันอย่างไร

งานวิจัยหลายชิ้นที่สะท้อนให้เห็นว่าเด็กรุ่นใหม่ติดโทรศัพท์เคลื่อนที่อย่างหนักนักวิจัยจากมหาวิทยาลัยแมรีแลนด์คอลเลจพาร์ก ในสหรัฐอเมริกา พบว่าเด็กรุ่นใหม่ติดโทรศัพท์เคลื่อนที่ทุกลมหายใจเข้า

ออก ถ้าพวกเขาขาดมันเหมือนกับขาดแขนขาเลยทีเดียว เด็กส่วนใหญ่พึ่งพาเทคโนโลยีจนเป็นสิ่งสำคัญในชีวิต ปัจจุบันเด็กติดโทรศัพท์เคลื่อนที่มากกว่าคอมพิวเตอร์ เครื่องเล่น MP3 และโทรทัศน์ โดยที่นักวิจัยได้ศึกษานักเรียนกว่า ๑,๐๐๐ คน ใน ๑๐ ประเทศ ที่เข้าร่วมโครงการ The World Unplugged Project โดยให้เด็กนักเรียนอยู่โดยปราศจากมือถือหนึ่งวัน ผลวิจัยชี้ให้เห็นว่ามีเด็กมากกว่า ๕๐% ที่ไม่สามารถทนอยู่ได้โดยไม่มีเครื่องมือสื่อสารใดๆ และกลุ่มตัวอย่างทุกคนก็รู้สึกทรมานมาก หลายคนยอมรับว่าติดโทรศัพท์เหมือนติดยาเสพติด ถ้าไม่มีมันก็อยู่ไม่ได้ พวกเขาบรรยายความรู้สึกเมื่อไม่มีโทรศัพท์ว่า สับสน กระวนกระวาย โกรธ โดดเดี่ยว ไม่นั่นคง ไม่ปลอดภัย ตกใจ หงุดหงิด ฯลฯ (สำรวจมณฑล สิทธิสมานย์ ๒๕๕๔ ค้นเมื่อ๑๖ พ.ค.๒๕๕๕)

จังหวัดพระนครศรีอยุธยาเป็นพื้นที่ ที่อยู่ใกล้กรุงเทพมหานคร เยาวชนส่วนใหญ่ได้รับอิทธิพลของความเป็นเมืองหลวงจึงทำให้เกิดปรากฏการณ์ทางสังคมเยาวชนมีพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือมากกว่า การอ่านหนังสือเพื่อศึกษาหาความรู้ เด็กและเยาวชนใช้โทรศัพท์มือถือนานวันละหลายชั่วโมงจนเกินความพอดี ขอบเก็บตัว ขาดความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง ขาดความเอื้อเฟื้อ แบ่งปันต่อคนใกล้ชิดมีพฤติกรรมหยิ่ง โข่งแกว๊ว นอนดึก ตื่นสาย ขาดวินัยในหน้าที่ของตนเองขาดความกระตือรือร้นในการศึกษาเล่าเรียน ติดเพื่อน ติดสินค้าแบรนด์เนม ชอบใช้ชีวิตอิสระ มีค่านิยมและทัศนคติที่ไม่เหมาะสมกับวัยเรียน พฤติกรรมดังกล่าวสร้างความหนักใจให้แก่ พ่อ แม่ และผู้ปกครอง เป็นอย่างมาก เนื่องจากเยาวชนส่วนใหญ่ยังต้องพึ่งพาพ่อแม่ ทั้งเรื่องความเป็นอยู่และการศึกษา ซึ่งพ่อแม่ ผู้ปกครอง สถานศึกษา และผู้ที่เกี่ยวข้องมีความต้องการที่จะเยียวยาแก้ไขอย่างเร่งด่วน แต่ขาดความร่วมมือที่จริงจังจากทุกฝ่าย ปัญหาจึงยังคงยืดเยื้ออย่างน่าวิตก (ปัญชลี คิ้วเอียด. ๒๕๕๐ : ๑๕)

เยาวชนส่วนใหญ่มีทัศนคติที่ติดต่อการนำเทคโนโลยีมาใช้ และเชื่อว่าทำให้ชีวิตง่ายขึ้น สะดวกสบายขึ้น รวมถึงสร้างโอกาสใหม่ๆ ทั้งเรื่องการติดต่อสื่อสาร ค้นหาหาข้อมูลความรู้ ฯลฯ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มเยาวชนไทยมีความรู้สึกที่ดีต่อเทคโนโลยีในแง่ของความรู้สึกปลอดภัย มั่นใจ ได้เข้าสังคม และทันสมัย ทั้งยังพบว่า มือถือมีความสำคัญเป็นอันดับ 1 ในชีวิตของพวกเขา บางคนบอกว่าถ้าขาดโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่จะมีอาการเหมือนคนติดยาแล้วไม่ได้เสพเลยทีเดียว โทรศัพท์เคลื่อนที่อาจกลายเป็นสิ่งที่มีคุณค่าทางจิตใจ และเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตเด็กรุ่นใหม่ไปแล้วเพราะเยาวชนส่วนใหญ่จะเคลื่อนไหวน้อยลงทำกิจกรรมอื่นๆ น้อยลง พูดน้อยลง เพราะเปลี่ยนไปสนทนาออนไลน์ผ่านมือถือ ภาษาแช่ง เพราะต้องการเขียนคำสั้นๆ บางคนย่อคำหรือใช้คำแสลงเฉพาะกลุ่ม ปรับตัวเข้ากับผู้อื่นยากขึ้น เพราะมีโลกส่วนตัวบนออนไลน์มากกว่า โรคภัยไข้เจ็บถามหา เช่น นิ้วล็อก ปวดคอ สายตามีปัญหา ฯลฯ ทั้งยังแยกตัวออกจากสังคม เพราะพึ่งพาเทคโนโลยีอย่างเดียว เชื่อว่าตนเองอยู่ได้โดยไม่ต้องพึ่งพาผู้อื่น ทั้งนี้ผู้วิจัยคาดหวังว่าการทำวิจัยครั้งนี้จะมีประโยชน์และคุณค่าในระดับสังคมย่อยหรือสังคมโดยรวมระดับประเทศ โดยนำผลการวิจัยไปเผยแพร่แก่พ่อแม่ ผู้ปกครอง สถานศึกษาและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งทางตรงและทางอ้อมในการอบรมเลี้ยงดูลูกหลานไม่ให้ตกเป็นทาสของเทคโนโลยี ซึ่งนับวันจะมีการให้บริการที่หลากหลายมากขึ้น เพื่อการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมและเพื่อประโยชน์ในการขัดเกลาพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนทางวัฒนธรรมของเยาวชนกลุ่มเสี่ยง อีกทั้งเป็นการปลูกจิตสำนึกให้เยาวชนรวมทั้งบุคคล

ในสังคมยึดมั่นในคุณธรรมจริยธรรมและวัฒนธรรมที่ดีงามของไทยให้คงอยู่อย่างสง่างามสืบไป

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลที่มีผลต่อการเลือกใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน และปฏิสัมพันธ์จากการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนกับคนรอบข้าง
๒. เพื่อศึกษาการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในโลกความเป็นจริงและโลกเสมือนของเยาวชนต่อการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน
๓. เพื่อศึกษาผลกระทบ ประโยชน์และโทษที่เกิดจากใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนของเยาวชน

คำถามหลักในการวิจัย

๑. การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของโลกความเป็นจริงและโลกเสมือนของเยาวชนต่อการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน เป็นอย่างไร
๒. ผลกระทบของประโยชน์และโทษที่เกิดจากใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่แบบสมาร์ทโฟนของเยาวชนเป็นอย่างไร
๓. ปัจจัยส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่างมีผลต่อการเลือกใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนและการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้างอย่างไร

กรอบแนวความคิดของการวิจัย

กรอบแนวคิดในการวิจัยเรื่องนี้เป็นการศึกษาการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา และนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ต่อการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่แบบสมาร์ทโฟน ว่ามีการปฏิสัมพันธ์กับสังคมและชุมชนแวดล้อมอย่างไรบ้าง เช่นการปฏิสัมพันธ์กับพ่อ แม่ ญาติ พี่น้อง มีความห่างเหินกันมากน้อยเพียงใด เมื่อเยาวชนได้อยู่ในโลกโซเชียลการสนทนากันโดยไม่เห็นหน้าจะมีปฏิกริยาในการอยู่ร่วมกันในสังคมได้ปกติหรือไม่

การใช้โทรศัพท์มือถือของเยาวชนกลุ่มตัวอย่าง

การมีปฏิสัมพันธ์ในการใช้โทรศัพท์มือถือ
ของเยาวชนในเขตเทศบาลจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

๑.พฤติกรรมด้านการสื่อสาร

- การมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างในสังคมความเป็นจริง เช่น ครอบครัว เพื่อน ครู
- ปฏิสัมพันธ์กับคนที่สนทนาทางโทรศัพท์
- ภาษาที่ใช้สนทนา
- ปฏิสัมพันธ์กับคนในโลกออนไลน์ด้วยกัน
- การสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต

๒.พฤติกรรมด้านความบันเทิง

- รับ – ส่งและถ่ายคลิปวิดีโอและภาพนิ่ง
- การโพสต์รูปและตั้งสถานะใน face book หรือ instagarm
- การดูหนัง ฟังเพลง หรือ การดูคลิป
- การเล่นเกมออนไลน์

ผลการกระทบในการมีปฏิสัมพันธ์ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่าง

จากการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่แบบสมาร์ทโฟน

- ๑.การมีปฏิสัมพันธ์ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างในสังคมแห่งความเป็นจริงน้อยลง
- ๒.การเข้าสังคมของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างน้อยลงและปฏิบัติตัวได้ยากขึ้น
- ๓.เยาวชนกลุ่มตัวอย่างอาจหลงลืมวัฒนธรรมการเข้าถึงครอบครัว ผู้ใหญ่ เพื่อน และสังคมรอบข้าง
- ๔.มีความห่างเหินระหว่างสถาบันครอบครัวและเยาวชนกลุ่มตัวอย่าง
- ๕.การตั้งกลุ่มเพื่อนในโลกเสมือนจะทำให้เยาวชนพัฒนาตนเองให้ดีขึ้น มีกิจกรรมที่ดีทำร่วมกัน

นิยามศัพท์

การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล หมายถึง การสื่อสารระหว่างบุคคลโดยมีการสนทนากันและสามารถเห็นหน้าค่าตากัน ทั้งยังสามารถ ใช้ประสามสัมผัสทั้งห้าสัมผัสได้จริง ได้รับรู้ถึงความรู้สึก อารมณ์ และกิริยาท่าทางของคู่สนทนาได้อย่างชัดเจน

โทรศัพท์เคลื่อนที่ หมายถึง คืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ในการสื่อสารสองทางผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่ใช้คลื่นวิทยุในการติดต่อกับเครือข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่โดยผ่านสถานีฐาน โดยเครือข่ายของโทรศัพท์เคลื่อนที่แต่ละผู้ให้บริการจะเชื่อมต่อกับเครือข่ายของ โทรศัพท์บ้านและเครือข่ายโทรศัพท์มือถือเคลื่อนที่ของผู้ให้บริการอื่น

พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ หมายถึง การกระทำอันสืบเนื่องมาจากการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ด้านการสื่อสาร ด้านความบันเทิงและด้านความทันสมัย

เยาวชน หมายถึง บุคคลที่มีอายุตั้งแต่ ๑๑ – ๒๕ ปีบริบูรณ์ ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษา ระดับอาชีวศึกษา ระดับอุดมศึกษา ในสถานศึกษาเขตเทศบาลเมือง จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

พฤติกรรมด้านการสื่อสาร หมายถึง พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ในด้านการสื่อสารภาษาที่ใช้ในการสนทนา การรับ-ส่งข้อความ และการสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต

พฤติกรรมด้านความบันเทิง หมายถึง พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ในด้านการรับ -ส่งและถ่ายคลิปีวิดีโอ การฟังเพลงและการเล่นเกม

โทรศัพท์สมาร์ทโฟน หมายถึง มี โทรศัพท์ที่มีระบบปฏิบัติการรองรับ โทรศัพท์สมาร์ทโฟนประกอบไปด้วยระบบปฏิบัติการ ๔ ชนิดถ้าเทียบกับคอมพิวเตอร์ ระบบปฏิบัติการเหล่านี้ก็คือพวก Window, Mac หรือ Linux คือจะเป็นโครงสร้างหลักๆของการทำงานในเครื่อง เป็นตัวที่บอกภาษาที่ใช้เขียนและโปรแกรมที่รองรับโดยทั่วไป โปรแกรมแต่ละโปรแกรมที่จะเอามาใช้ในโทรศัพท์นั้นจะถูกเขียนมาเพื่อระบบ ปฏิบัติแต่ละชนิดซึ่งไม่สามารถใช้ข้ามระบบได้โปรแกรมโดย ซึ่งนอกจากโทรศัพท์สมาร์ทโฟนจะสามารถโทรเข้าโทรออกที่ สามารถเห็นหน้าค่าตากันได้แล้วนั้น ยังมีลักษณะการทำงานที่คล้ายกับบนคอมพิวเตอร์ เช่น การภาพยนตร์ ฟังเพลง สนทนาออนไลน์ ถ่ายรูป แต่งภาพ และการติดตั้งโปรแกรมต่างๆที่ใช้กับคอมพิวเตอร์ได้อีกด้วย

แอปพลิเคชัน หมายถึง โปรแกรมประยุกต์ หรือ ซอฟต์แวร์ประเภทหนึ่งสำหรับใช้งานสำหรับงานโทรศัพท์สมาร์ทโฟน

Line โปรแกรมแชทผ่านโทรศัพท์สมาร์ทโฟน ที่เล่นผ่านสัญญาณอินเทอร์เน็ต โดยสามารถพิมพ์ข้อความตอบโต้กันไปมาได้ทั้งยังสามารถส่งรูปภาพการ์ตูนที่แอปพลิเคชันนี้ มี และส่งภาพถ่ายหรือวิดีโอของเราเองได้ ซึ่งเป็นโปรแกรมสนทนาที่นิยมของกลุ่มวัยรุ่นในปัจจุบัน

WhatsApps หมายถึง โปรแกรมสนทนาออนไลน์ผ่านโทรศัพท์สมาร์ทโฟนอีกโปรแกรมหนึ่งเช่นกัน โดยสามารถเล่นผ่านสัญญาณอินเทอร์เน็ต โดยสามารถพิมพ์ข้อความตอบโต้กันไปมาได้ทั้งยังสามารถส่งรูปภาพหรือส่งรูปการ์ตูนที่แอปพลิเคชันนี้ มี และส่งภาพถ่ายหรือวิดีโอของเราเองได้ ซึ่งเป็นโปรแกรมสนทนาที่นิยมของกลุ่มวัยรุ่นในปัจจุบันอีกเช่นกันเพราะไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการดาวโหลดมาใช้ ได้โดยง่าย

โลกเสมือน หมายถึง สังคม 3 มิติที่ถูกสร้างขึ้นใน Cyber Space โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปผ่านการเชื่อมโยงทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ตต่างๆ โดยเน้นให้ผู้เล่นหรือผู้ใช้ทั่วโลก ต่างมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันในรูปแบบต่างๆ

Facebook หมายถึง เว็บไซต์บริการเครือข่ายสังคม ผู้ใช้สามารถสร้างข้อมูลส่วนตัว เพิ่มรายชื่อผู้ใช้อื่นในฐานะเพื่อนและแลกเปลี่ยนข้อความรวมถึงได้รับแจ้งโดยทันทีเมื่อพวกเขาปรับปรุงข้อมูลส่วนตัว ผู้ใช้งานสามารถใช้เพื่อติดต่อสื่อสารหรือ ร่วมทำกิจกรรมกับผู้อื่นได้เช่น การเขียนข้อความ เล่าเรื่อง ความรู้สึก แสดงความคิดเห็นเรื่องที่สนใจ โพสต์รูปภาพ โพสต์คลิป สันทนาการออนไลน์ เล่นเกมส์ เป็นต้น

ขอบเขตงานวิจัย

การศึกษาครั้งนี้อาศัยกรณีศึกษา คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษา มัธยมศึกษา วิทยาลัย ระดับอุดมศึกษาของรัฐ และเอกชนรวมไปถึงนักศึกษาอาชีวศึกษาที่มีอายุ ระหว่าง ๑๑ – ๒๕ ปี ในเขตเทศบาลเมืองพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ที่ใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน มีระยะเวลาในการทำวิจัย ๑ ปี ตั้งแต่เดือนสิงหาคม ๒๕๕๕ – กันยายน ๒๕๕๖ โดยประเด็นที่ต้องเก็บรวบรวมเพื่อนำมาศึกษาวิเคราะห์ เป็นประเด็นหลากหลายด้าน ทั้งด้านประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง และด้านประชากรศาสตร์ของผู้ปกครอง ทั้งนี้ต้องมีการเก็บรวบรวมข้อมูลด้านพฤติกรรมในการแสดงออกทางสังคมและพฤติกรรมในการมีปฏิสัมพันธ์กับทุกสังคม ทั้งทางแบบสอบถาม การสัมภาษณ์เฉพาะรายบุคคล รวมไปถึงการเก็บข้อมูลแบบสัมภาษณ์กับผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่างในเรื่องของลักษณะครอบครัวและพฤติกรรมที่แสดงออกต่อครอบครัวและบุคคลรอบข้างทั้งนี้จะรวมไปถึงกลุ่มครู-อาจารย์ที่สอนกลุ่มตัวอย่างเพื่อทราบพฤติกรรมการใช้สังคมในสถานศึกษาทั้งนี้เพื่อศึกษาว่าพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนมีผลต่อผลการเรียนหรือไม่อย่างไร

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑.ทราบถึงการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของโลกความเป็นจริงและโลกเสมือนของเยาวชนต่อการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน

๒.ทราบถึงประโยชน์และโทษจากใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่แบบสมาร์ทโฟนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา และนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

๓.ทราบถึงปัจจัยส่วนบุคคลของเยาวชน ที่มีผลต่อการเลือกใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน และมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างเป็นอย่างไรบ้าง

๔.ป้องกันปัญหาที่เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ในครอบครัวได้

บทที่ ๒

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

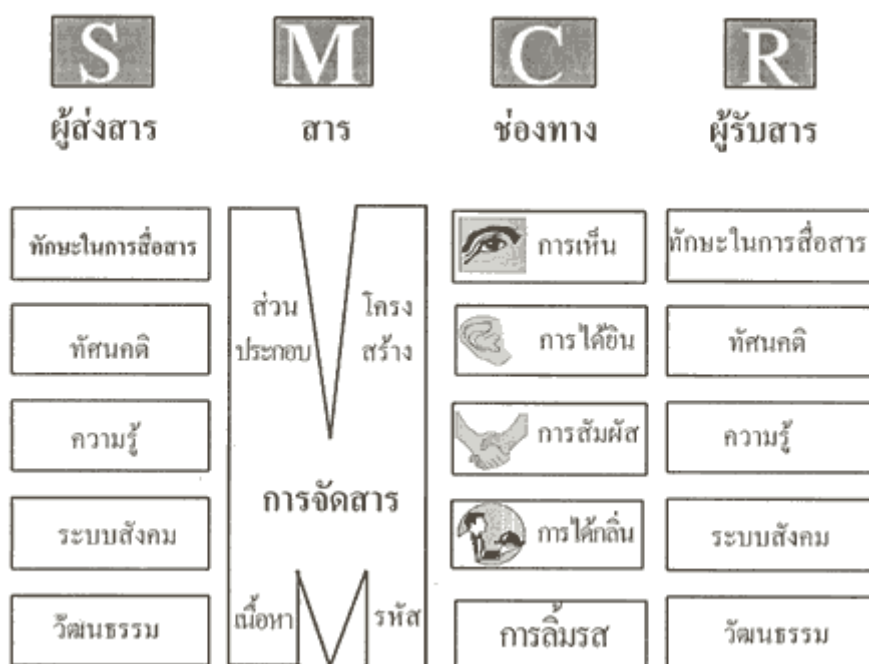
การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษา ผลกระทบของการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนในโลกเสมือนต่อการมีปฏิสัมพันธ์ในการใช้ชีวิตจริงในสังคม ในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยเสนอตามลำดับดังต่อไปนี้

๑. ทฤษฎีการสื่อสารระหว่างบุคคล
๒. ทฤษฎีความทันสมัยด้านการสื่อสาร
๓. แนวคิดและทฤษฎีการเกี่ยวกับการสื่อสารและพฤติกรรมกรรมการสื่อสาร
๔. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการใช้โทรศัพท์
๕. ทฤษฎีแพร่กระจายทางวัฒนธรรม
๖. แนวคิดและทฤษฎีเครือข่ายทางสังคม
๗. ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์
๘. ทฤษฎีเรียนรู้ทางสังคม
๙. แนวคิดจิตวิทยาวัยรุ่น
๑๐. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีการสื่อสารระหว่างบุคคล

การสื่อสารระหว่างบุคคล คือ การสื่อสารโดยตรงและระหว่างคนสองคนหรือมากกว่าสองคนในระยะห่างทางกายภาพที่พอจะเลือกใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้าและปฏิกิริยาตอบสนองแบบปัจจุบันทันทีโดยมีคุณลักษณะดังนี้(๑)ความเกี่ยวเนื่องรับรู้กัน (perceptual engagement) ในคนสองคนหรือมากกว่าซึ่งมีความใกล้ชิดทางกายภาพนี้คือส่วนหนึ่งของการติดต่อกันทางสังคมเบื้องต้น(๒)การรับรู้ระหว่างกันทำให้เกิดการพึ่งพากันในการสื่อสารซึ่งเน้นการปฏิสัมพันธ์อันเป็นจุดเน้นการเอาใจใส่ในด้านความนึกคิดและการเห็นภาพ เช่นในการสนทนากัน การมีการปฏิสัมพันธ์กันนั้นแต่ละคนมีการตอบสนองต่อประเด็นโดยคนอื่นๆ (๓)จุดเน้นของการปฏิสัมพันธ์นี้ผ่านการแลกเปลี่ยนสาระระหว่างกัน การแลกเปลี่ยนนี้มีผู้มีส่วนร่วมจะขบคิดประเด็นอย่างกว้างขวาง ประเด็นนั้นๆทำให้นำมาซึ่งสารใหม่จากอีกคนหนึ่ง(๔)ปฏิสัมพันธ์นี้อยู่บนพื้นฐานของการสื่อสารแบบซึ่งหน้ากัน แต่ละคนต้องเผชิญหน้ากับอีกคนหนึ่ง (๕)การสื่อสารระหว่างบุคคลมักจะไม่มีการโครงสร้างที่แน่ชัด มีกฎน้อยมาก ในการควบคุมความถี่ รูปแบบ หรือเนื้อหาของสารระหว่างบุคคล

(พัชนี เขยจรรยาและคณะ.๒๕๓๘ หน้า ๖๑-๖๒)



ภาพที่ 1 : แบบจำลองการสื่อสารระหว่างบุคคล

วัตถุประสงค์ของการสื่อสาร

การสื่อสารของมนุษย์มีวัตถุประสงค์ทั้งสิ้นไม่ว่าจะเป็นผู้ส่งสารหรือผู้รับสารซึ่งอาจมีวัตถุประสงค์ตรงกันหรือแตกต่างกันได้ วัตถุประสงค์ในการสื่อสารทั่วไปของผู้ส่งสารและผู้รับสารมีดังนี้ (จิตาภา สุขพลำ, ๒๕๔๘: ๗-๘)

๑. เพื่อแจ้งให้ทราบ เป็นการบอกกล่าวเพื่อให้ผู้รับสารทราบข้อมูลข่าวสารต่างๆ ไปให้เกิดการรับรู้ตระหนักว่าเกิดอะไรขึ้น

๒. วัตถุประสงค์เพื่อการสอนหรือการศึกษา เพื่อให้ความรู้ ข้อมูล เกิดความเข้าใจมากขึ้นมีเนื้อหาสาระประโยชน์ในชีวิตมากขึ้น

๓. เพื่อสร้างความพึงพอใจหรือให้ความบันเทิง มุ่งเน้นให้เกิดการผ่อนคลาย สบายใจ ไม่เคร่งเครียด มีเนื้อหาสาระที่ไม่ซับซ้อนมากไป

๔. เพื่อเสนอหรือชักจูงใจ เป็นวัตถุประสงค์ที่ต้องการให้เห็นคล้อยตามกัน เพื่อเปลี่ยนแปลงความคิดทัศนคติ หรือต้องการให้ตัดสินใจบางอย่าง

ขณะที่ ไมเออร์และไมเออร์ กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการสื่อสารไว้ว่า (จิตาภา สุขพลำ, ๒๕๔๘: ๗-๘)

๑. มนุษย์ต้องการเรียนรู้จักตัวเองมากขึ้น เพื่อต้องการสร้างสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ ก็ต้องปรับเปลี่ยนตัวเองให้เข้าสังคมได้

๒. มนุษย์ต้องการเรียนรู้โลกรอบๆ ตัว เพราะมนุษย์มีความอยากรู้อยากเห็นเรื่องของคนอื่น

๓. มนุษย์ต้องการแบ่งปันประสบการณ์กับคนอื่น เพื่อบอกเล่าว่ามีความรู้สึกและคิดอย่างไร

๔. มนุษย์ต้องการที่จะชักจูงหรือมีอิทธิพลเหนือผู้อื่น เพราะการสื่อสารหลายๆสถานการณ์เราต้องการให้คนอื่นคล้อยตามเราเพื่อวัตถุประสงค์ของเรา

๕. เพราะมนุษย์ต้องการความสนุกสนาน ต้องการเล่น หรือผ่อนคลายจากความเครียด ต้องการระบายความรู้สึก

จากทฤษฎีข้างต้นสอดคล้องกับงานวิจัยเนื่องจากมนุษย์มีเหตุผลของการสร้างสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และการสื่อสารระหว่างบุคคลมีบทบาทความสำคัญระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารให้มีความเข้าใจตรงกันแล้ว ยังมีการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกันให้เกิดขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการด้านต่างๆ ดังนี้คือ

๑. ความต้องการที่จะลดความรู้สึกเหงา เปล่าเปลี่ยว เป็นความรู้สึกภายในที่เกิดขึ้นได้แม้แต่ในเวลาที่เราอยู่ท่ามกลางผู้คนมากมาย การสื่อสารระหว่างบุคคลช่วยลดความรู้สึกเหงา ทำให้รู้สึกที่เราไม่ได้อยู่เพียงลำพัง

๒. ความต้องการได้รับการกระตุ้นทั้งร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา การสื่อสารระหว่างบุคคลเปิดโอกาสให้บุคคลได้มีการสัมผัสกันและกันทางด้านร่างกาย เพื่อสื่อสารผ่านทางสัมผัสนั้นๆ เช่นการจับมือแสดงความดีใจ การแตะบ่าเพื่อเห็นใจ การกอด นอกจากนั้นการสื่อสารระหว่างบุคคลยังมีส่วนช่วยกระตุ้นทำให้เกิดการพัฒนาอารมณ์ ความรู้สึกต่างๆ ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ แลกเปลี่ยนทัศนะกัน

๓. ความต้องการจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง การสื่อสารจะช่วยสะท้อนความเป็นตัวของตัวเองให้ตนเองได้รับรู้

๔. ความต้องการเพิ่มความพึงพอใจลดความวิตกกังวลหรือความขัดแย้งในจิตใจ การได้สื่อสารระหว่างกันช่วยให้คู่สื่อสารได้มีโอกาสแบ่งปันความสุขและความทุกข์ที่ต่างมีอยู่กันและกัน ช่วยทำให้ทั้งสองฝ่ายได้ปลดปล่อยความเครียด ความวิตกกังวลหรือลดระดับความขัดแย้งในใจ

แต่ปัจจุบันเยาวชนหันมาใช้สมาร์ทโฟนเพื่อการติดต่อสื่อสารผ่านเครือข่ายโลกออนไลน์มากขึ้นจึงอาจทำให้การสื่อสารแบบดั้งเดิมหรือการสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตา หรือการสื่อสารแบบอวัจนภาษาเริ่มมีน้อยลง จึงอาจทำให้เกิดปัญหาการสื่อสารเกิดขึ้นได้

ทฤษฎีความทันสมัยด้านการสื่อสาร

การสื่อสารมีความสำคัญและจำเป็นสำหรับมนุษย์ ทั้งในระดับปัจเจกชนและระดับสังคม การที่สังคมหนึ่งๆ จะดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างปกติสุขย่อมต้องมีแบบแผนหรือกฎเกณฑ์บางประการในการกำหนดให้บุคคลอยู่ร่วมกันและมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์เนื่องจากการสื่อสารเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้บุคคลมีความเข้าใจซึ่งกันและกัน สามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นถ่ายทอดความรู้ถึงเจตคติ ความรู้สึกนึกคิดต่าง ๆ และความต้องการระหว่างกัน จนสามารถกล่าวได้ว่าสังคมมนุษย์จะหยุดนิ่งถ้าขาดการสื่อสาร ทฤษฎีนี้อธิบายว่า ความทันสมัยเกิดจากการสื่อสารสมัยใหม่ซึ่งก่อให้เกิดการขัดเกลาทางสังคม เป็นตัวทำให้มีการปลูกฝังจินตภาพสมัยใหม่ที่กระตุ้นให้เกิดความเคลื่อนไหวต่าง ๆ อันนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางสังคม ดังนี้

(สัญญา สัญญาวิวัฒน์.๒๕๓๙: ๑๙)

๑. การสื่อสารทันสมัย ก่อให้เกิดการขัดเกลาทางสังคมสมัยใหม่ หมายถึงการสื่อสารโดยเฉพาะการสื่อสารมวลชนสมัยใหม่ จะเป็นสื่อหรือตัวนำความรู้ ความคิด ข่าวสารเกี่ยวกับชีวิตสังคมสมัยใหม่ ทั้งในส่วนที่เป็นวัตถุและไม่ใช่วัตถุ มาจากสังคมที่เรียกว่าแพร่กระจายสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ไปทั้งสังคมตามช่องทางสื่อต่าง ๆ

๒. การขัดเกลาทางสังคมสมัยใหม่ ทำให้สามารถปลูกฝังจินตภาพสมัยใหม่ หมายถึง การขัดเกลาทางสังคมสมัยใหม่เป็นกระบวนการถ่ายทอดวัฒนธรรมจากคนชั่วอายุหนึ่งไปยังอีกชั่วอายุหนึ่ง เช่นเดียวกับการขัดเกลาทางสังคมจะเป็นการปลูกฝังความรู้ ความคิด รวมทั้งแบบแผนชีวิตสังคมสมัยใหม่ให้กับคนรุ่นหลัง ทำให้เป็นช่องทางในการสร้างสังคมสมัยใหม่

๓. จินตภาพสมัยใหม่ กระตุ้นให้เกิดการเคลื่อนที่ประเภทต่าง ๆ หมายถึง ความรู้ ความคิดใหม่ ๆ ความใฝ่ฝันถึงสังคมสมัยใหม่จะผลักดันให้คนในสังคมได้รับหรือใช้สื่อสารมวลชนสมัยใหม่ มีการเคลื่อนที่ได้แก่การย้ายถิ่น ทำให้พ้นจากอำนาจตามประเพณีเดิมหรือผู้นำประเพณีมีการเปลี่ยนแปลงสภาพ เช่น เปลี่ยนจากการคิดแบบชาวนาที่ต้องการทำนาแต่พอกินเปลี่ยนมาคิดแบบพ่อค้าที่มุ่งแสวงหากำไร

๔. การเคลื่อนที่ประเภทต่าง ๆ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม หมายถึง การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสังคมทั้งสังคม

๕. การเปลี่ยนแปลงทางสังคมทำให้เกิดภาวะความเป็นสมัยใหม่โดยผู้ที่มีอายุมากกว่าได้เรียนรู้ก่อนแล้วนำความรู้ที่ทันสมัยกว่านั้นมาถ่ายทอดอบรมสั่งสอนให้ลูกหลานรับช่วงต่อหมายถึง ในสังคมสมัยใหม่มีเป้าหมายการเปลี่ยนแปลงที่มวลปัจเจกในสังคมนั้น ย่อมมีลักษณะอันพึงปรารถนา นั่นคือ ภาวะนำสมัยหรือภาวะสมัยใหม่ โดยสำนักที่ว่าสังคมของตนด้อยพัฒนาจะทำให้คนในสังคมนั้นมุ่งการเปลี่ยนแปลงโดยมีเป้าหมายที่ความเจริญก้าวหน้าของสังคม

สรุป การสื่อสารสมัยใหม่เป็นการนำเอาความรู้ความคิด ค่านิยม ประเพณีวัฒนธรรมเกี่ยวกับสังคมสมัยใหม่ทั้งในรูปวัตถุและไม่ใช่วัตถุเข้ามาในสังคมแล้วก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงจากสังคมดั้งเดิมไปสู่สังคมสมัยใหม่

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการสื่อสารและพฤติกรรมสื่อสาร

การติดต่อสื่อสารเป็นการนำสื่อหรือข้อความของฝ่ายหนึ่ง หรือจากหน่วยหนึ่ง ไปสู่บุคคลอีกบุคคลหนึ่ง หรือจากหน่วยงานหนึ่ง ไปสู่อีกหน่วยงานหนึ่ง การสื่อสารระหว่างบุคคลเป็นกิจกรรมระหว่างบุคคล ๒ ฝ่าย ทั้งนี้เพื่อผลอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยปกติผู้สื่อสารมักสามารถแสดงปฏิกิริยาตอบกลับต่อกันได้ในระหว่างสื่อสาร กิจกรรมที่บุคคล ๒ คน หรือระหว่างบุคคลในกลุ่มเล็กๆ ดำเนินไปร่วมกันก็คือ การแลกเปลี่ยนข่าวสารเพื่อการรับรู้ความหมายร่วมกันลักษณะการแลกเปลี่ยนข่าวสารระหว่างบุคคล ๒ ฝ่าย มีลักษณะแบ่งได้ ๒ ลักษณะ (บุษบา สุธีธร, ๒๕๔๒ : ๒๒๐ – ๒๒๑) คือ

๑.การสื่อสารซึ่งหน้า (Face-to-Face Communication) เป็นการสื่อสารที่ผู้ส่งและผู้รับเห็นหน้ากัน และมีปฏิกิริยาป้อนกลับเข้ามาในกระบวนการสื่อสารได้ทันที คู่สื่อสารทั้ง สองฝ่าย จึงสามารถปรับการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพ จากการศึกษาปฏิกิริยาป้อนกลับของกันและกันได้โดยตรง

๒.การสื่อสารแบบผ่านสื่อ (Interpose Communication) เป็นการสื่อสารโดยอาศัยสื่อ

ที่มีช่องทางให้ส่งหรือรับข่าวสารได้ไม่เกินครึ่งละสองคน เช่น การพูดโทรศัพท์ การเขียนจดหมายส่วนตัวถึงกัน และกัน การสื่อสารผ่านทางอินเทอร์เน็ตส่วนบุคคล การสื่อสารระหว่างบุคคล เป็นปัจจัยสำคัญในการดำรงชีวิตของมนุษย์ เป็นสื่อกลางระหว่างบุคคลที่ช่วยสร้างความเข้าใจอันดี ซึ่งจะส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือกันในการประกอบ กิจกรรมต่างๆ ตามเป้าหมายและเป็นกลไกอันสำคัญที่จะใช้ในการก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลง ผู้รับสารไปในแนวทางที่ต้องการ

จากทฤษฎีพฤติกรรมกรรมการสื่อสารข้างต้นนั้นทำให้เห็นว่าเยาวชนในยุคปัจจุบันได้เน้นการสื่อสารแบบผ่านสื่อเนื่องจากได้ลดค่าใช้จ่าย และค่าเดินทางซึ่งทำให้เกิดความสะดวกสบายมากขึ้นกว่าเดิมซึ่งการสื่อสารรูปแบบนี้อาจมีทั้งข้อดีและข้อเสียซึ่งการสื่อสารมีทั้งรูปแบบการสื่อสารแบบซึ่งหน้าและการสื่อสารผ่านสื่อ ซึ่งพฤติกรรมกรรมการสื่อสารทั้งสองรูปแบบนี้มีทั้งประโยชน์และโทษซึ่งงานวิจัยชิ้นนี้จะสามารถนำทฤษฎีนี้ไปอ้างอิงในการเก็บข้อมูลภาคสนามได้

แนวคิดพฤติกรรมกรรมการสื่อสารในยุคอิเล็กทรอนิกส์

ปัจจุบันเทคโนโลยีการสื่อสารพัฒนาไปอย่างก้าวไกลบุคคลทุกมุมโลกที่เข้าถึงเครือข่ายคอมพิวเตอร์สามารถเชื่อมโยงและติดต่อสื่อสารกันได้โดยไม่ต้องมีข้อจำกัดเรื่องเวลาและสถานที่ (ภัสวลิ นิติเกษตรสุนทร ๒๕๕๔, ๕๑-๕๒)

เทคโนโลยีการสื่อสารในยุควัฒนธรรมการสื่อสารแบบการพูด

พฤติกรรมกรรมการสื่อสารแบบการพูดนับได้ว่าเป็นพฤติกรรมกรรมการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ และสะท้อนให้เห็นถึงกระบวนการสื่อสารระหว่างบุคคลได้ชัดที่สุด เนื่องจากรูปแบบการสื่อสารเป็นแบบเผชิญหน้าที่กระบวนการสื่อสารระหว่างคู่สื่อสารเกิดขึ้นในเวลาและสถานที่เดียวกัน ซึ่งหากจะมองในแง่ของการเปลี่ยนแปลงสังคมแล้ว การสื่อสารด้วยการพูด ทำให้มนุษย์เกิดการเรียนรู้ที่จะมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน และมีการสร้างวิถีปฏิบัติมารองรับปฏิสัมพันธ์ดังกล่าว

ลักษณะเด่นของการสื่อสารในยุควัฒนธรรมการสื่อสารแบบการพูด มีดังนี้

๑.การสื่อสารแบบเผชิญหน้า ทำให้กระบวนการสื่อสารเป็นไปอย่างสมบูรณ์ เนื่องจากผู้ส่งสารและผู้รับสารมีการแลกเปลี่ยนสารกันแบบตัวต่อตัว ซึ่งเอื้อต่อการมีส่วนร่วม และการป้อนกลับ

๒.ภาษาพูด เป็นสัญลักษณ์ที่ถูกตีความได้ชัดเจนและตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด โดยไม่ผ่านสัญลักษณ์ที่เป็นภาพ หรือตัวอักษร ผู้ตีความสามารถตีความได้จากสิ่งที่เห็นในขณะนั้น ซึ่งในการสื่อสารแล้วการตีความในลักษณะดังกล่าว เป็นการตีความที่จริงที่สุด

๓.พฤติกรรมกรรมการสื่อสารที่ขึ้นอยู่กับ การสื่อสารด้วยการพูดเป็นส่วนใหญ่ ส่งผลให้กระบวนการสื่อสารเป็นไปในลักษณะของ การมีปฏิสัมพันธ์แบบเผชิญหน้า ที่ผู้ส่งสารต้องปรากฏอยู่ ณ กระบวนการสื่อสาร ณ เวลาและสถานที่ขณะทำการสื่อสาร ซึ่งจะต่างจากการสื่อสารแบบการเขียน และ แบบอิเล็กทรอนิกส์ ที่ต้องมีการสื่อสารผ่านสื่อประเภทต่างๆ

๔.พฤติกรรมกรรมการสื่อสารถูกควบคุมโดยสมาชิกในสังคมด้วยกันเอง เนื่องจากยังไม่มีกฎหมายที่กำหนดขึ้นมาเป็นลายลักษณ์อักษร

แม้ปัจจุบันโลกจะมีการพัฒนาเทคโนโลยีทางการสื่อสารขึ้นมากมาย แต่เทคโนโลยีการสื่อสารขั้นพื้นฐาน คือ การพูด ยังคงมีบทบาทสำคัญยิ่งในสังคม (ภัสวดี นิติเกษตรสุนทร, ๒๕๕๔: ๔๘-๔๙)

พัฒนาการใช้เทคโนโลยีด้านบวก

เทคโนโลยีมีบทบาทในการพัฒนาการสื่อสารในประเด็นต่างๆ ดังต่อไปนี้(รชงพร โกมลเสวิน, ๒๕๕๕: ๔๘-๑๐๐)

๑. ผู้ส่งสารและผู้รับสาร

๑.๑. เทคโนโลยีการสื่อสารทำให้ผู้รับสารมีปฏิสัมพันธ์ได้ต่อกันในทันทีทันใด จึงเอื้ออำนวยต่อการสื่อสารแบบสองทาง ระหว่างผู้สื่อสาร

๑.๒. การสื่อสารดำเนินไปโดยอิสระมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารเป็นลายลักษณ์อักษรหรือการสื่อสารโดยวาจา เพราะสามารถสื่อสารได้ทั้งในระยะใกล้และระยะไกลโดยไม่มีขีดข้อจำกัด

๑.๓. สามารถเชื่อมโยง ข้อมูลไปยังผู้สื่อสารไม่จำกัดจำนวนที่อยู่ตามสถานที่ต่างๆ ทั่วโลก

๑.๔. สามารถส่งข่าวสารในปริมาณสูง มีการครอบคลุมกว้างขวาง

๒. เนื้อหาข่าวสาร

๒.๑. ข่าวสารที่ส่งผ่านระหว่างผู้สื่อสารโดยใช้เทคโนโลยีการสื่อสารเป็นเครื่องมือมีเนื้อหาหลากหลายประเภทเจาะลึกมากขึ้น

๒.๒. ข่าวสารไม่จำกัดเฉพาะเสียง แต่มีภาพประกอบ มีแสงสี สวยงาม เพื่อให้ข่าวสารน่าสนใจยิ่งขึ้น

๒.๓. เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ยังสามารถประดิษฐ์ภาพข่าวสารเสมือนจริงต่างๆ เพื่อทำให้เกิดข่าวสารชักจูงใจ

๓. การเก็บรักษาข้อมูล

๓.๑. เทคโนโลยีการสื่อสารช่วยให้การบันทึกข่าวสารมีประสิทธิภาพมากขึ้น สามารถบันทึกข่าวสารได้จำนวนมากและรวดเร็วมากขึ้น

๓.๒. สามารถเรียกข้อมูลขึ้นมาใช้ได้ตลอดเวลา ทำให้การตัดสินใจเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

๔. การมีส่วนร่วมในการสื่อสาร

๔.๑. เทคโนโลยีสื่อสารเปิดโอกาสให้สมาชิกในสังคมทำการสื่อสารได้อย่างกว้างขวางและทั่วถึงยิ่งขึ้น ช่วยสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมกับสมาชิกอื่นๆ ได้ง่ายดายขึ้น

๔.๒. มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลหรือใช้ข้อมูลมากขึ้น ซึ่งช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารระหว่างสมาชิกอื่นโดยรวมในสังคม

พัฒนาการใช้เทคโนโลยีด้านลบ

เทคโนโลยีการสื่อสารมีบทบาทเชิงลบต่อการพัฒนาด้านการสื่อสารดังนี้

๑.ผู้ส่งสารและผู้รับสาร

๑.๑.เทคโนโลยีการสื่อสารทำให้การสื่อสารโดยใช้วัจนภาษา ระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร ลดน้อยลง โดยเฉพาะเมื่อเทียบกับการสื่อสารระหว่างบุคคล ซึ่งอาจก่อให้เกิดการแปลความหมายผิดพลาด หรือเกิดความเข้าใจผิดระหว่างผู้สื่อสารมีการปฏิสัมพันธ์ต่อกัน

๑.๒.การสื่อสารแบบเห็นหน้าเห็นตากัน ลดน้อยลง ดังเช่นปัญหาที่ปรากฏในปัจจุบัน

๑.๓.มีผลกระทบต่อภาพลักษณ์ของผู้สื่อสารและความประทับใจอันเกิดจากการสื่อสารแบบเห็นหน้า เพราะเทคโนโลยีการสื่อสารทำให้การสื่อสารเปลี่ยนไป ไม่เป็นส่วนตัว มากขึ้น โอกาสจะสร้างความประทับใจน้อยลง

๑.๔.เกิดการละเมิดความเป็นส่วนตัวในการสื่อสาร เพราะเทคโนโลยีการสื่อสารช่วยให้ข่าวสารบางประเภททั้งที่ไม่ต้องการและต้องการเข้ามาในกระบวนการสื่อสาร

๒.เนื้อหาข่าวสาร

๒.๑.เนื้อหาข่าวสารที่ไม่เหมาะสมมีมากขึ้น เพราะยังไม่สามารถควบคุมเทคโนโลยีการสื่อสารได้

๒.๒.อาจทำให้ผู้รับสารเข้าใจประเด็นสารไม่ตรงกัน และไม่อาจจดจำการสื่อสารได้

๒.๓.ข่าวสารขาดความน่าเชื่อถือ

๓.การเข้าถึงข้อมูล

๓.๑.เกิดการเลือกปฏิบัติ ในการเข้าถึงข้อมูล เพราะผู้ที่มีความพร้อมทางด้านเทคโนโลยีการสื่อสารเท่านั้นจะสามารถเข้าถึงข้อมูลได้

๓.๒.เกิดปัญหาด้านจริยธรรม

๔.การมีส่วนร่วมในการสื่อสาร

๔.๑.มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลหรือใช้ข้อมูลในทางไม่พึงปรารถนามากขึ้น

สื่อแบบใหม่

สื่อแบบใหม่เป็นการเปลี่ยนแปลงโลกของเทคโนโลยีตั้งแต่สมัยศตวรรษ ๑๙๗๐ เมื่อมีการผสมผสานระบบโทรคมนาคม ให้เข้ากับระบบสารสนเทศ โดยผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เช่น อินเทอร์เน็ต โทรศัพท์มือถือ ซึ่งเดนิส แมคเคล ได้จำแนกเป็น ๔ ประเภท ดังนี้ (สมสุข หินวิมาน,๒๕๕๔:๒๓๘)

๑.สื่อใหม่ที่ใช้ในการสื่อสารระหว่างบุคคล เช่น อีเมล การสนทนาออนไลน์ ปัจจุบันจะใช้สื่อสารส่วนบุคคล โดยเนื้อหาส่วนใหญ่จะเป็นพื้นที่ส่วนตัว สื่อสารแล้วหมดไปได้ง่าย เพื่อใช้เป็นสายสัมพันธ์ของปัจเจกบุคคล

๒.สื่อใหม่มีปฏิริยาตอบโต้กลับได้ทันที เช่น การเล่นเกมออนไลน์ เป็นสื่อที่สร้างลักษณะความเสมือนจริง ได้ค่อนข้างสูง และเปิดโอกาสให้ผู้ทำการสื่อสารได้ตอบโต้กับสารสนเทศต่างๆ ในสื่อได้รวดเร็วทันที

๓.สื่อใหม่ที่ใช้ค้นข้อมูลข่าวสาร เช่น ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (WWW) เป็นสื่อที่ทำหน้าที่แทนแหล่งข้อมูลข่าวสารหรือห้องสมุดสารสนเทศขนาดใหญ่ และเปิดโอกาสให้ใครก็ตามที่เชื่อมโยง สามารถเข้าถึงได้อย่างเต็มที่

๔.สื่อใหม่เปิดให้มีการมีส่วนร่วมแบบกลุ่ม เช่น การใช้ห้องสนทนาในอินเทอร์เน็ต หรือการประชุมทางไกล ซึ่งเป็นสื่อที่เปิดโอกาสให้มีการแลกเปลี่ยน ข้อมูลข่าวสารและความคิดเห็นและประสบการณ์ระหว่างกัน

ทฤษฎีแพร่กระจายทางวัฒนธรรม

ทฤษฎีนี้เน้นถึงกระบวนการทางประวัติศาสตร์ที่ใช้อธิบายการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม เรียกว่า “ลักษณะเฉพาะทางประวัติศาสตร์” (Historical Particularism) นักมานุษยวิทยาในแนวความคิดนี้ คือ ฟรานซ์ โบแอส (Franz Boas) เป็นนักมานุษยวิทยาชาวเยอรมันทำงานในตำแหน่งอาจารย์ในมหาวิทยาลัยโคลัมเบีย ประเทศสหรัฐอเมริกา เน้นว่า “การแพร่กระจายทางวัฒนธรรมเป็นกระบวนการที่มีลักษณะสำคัญของวัฒนธรรมหนึ่งแพร่กระจายไปสู่อีกวัฒนธรรมหนึ่งโดยปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับวัฒนธรรมใหม่ ” นอกจากนี้ยังเป็นผู้สนับสนุนให้เกิดแนวคิดที่เชื่อว่า “วัฒนธรรมสามารถวัดได้ โดยนำวัฒนธรรมที่แตกต่างกันมาเปรียบเทียบกันและพิจารณาคุณลักษณะที่สูงกว่าหรือด้อยกว่าของแต่ละวัฒนธรรม แต่ยังคงเชื่อว่าไม่มีวัฒนธรรมใดที่ดีกว่าหรือเลวกว่ากัน”

เอช.จี. บาร์เน็ต (H.G. Barnett) นักมานุษยวิทยาชาวอเมริกันผู้ซึ่งสนใจศึกษาในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรม (Innovation) ที่ถือว่าเป็นตัวแทนจากวัฒนธรรมหนึ่งและการถ่ายทอดไปยังวัฒนธรรมอื่น ในงานเขียนชื่อ “Innovation : The Basis of Cultural Change” (๑๙๕๓) กล่าวไว้ว่านวัตกรรม คือ ความคิดหรือพฤติกรรมหรือสิ่งใดๆ ก็ตามที่เป็นของใหม่ เพราะมันแตกต่างทางด้านคุณภาพไปจากรูปแบบที่มีอยู่ บาร์เน็ตเชื่อว่า “วัฒนธรรมเปลี่ยนไปเพราะนวัตกรรม แต่ขณะเดียวกันวัฒนธรรมบางวัฒนธรรมอาจเป็นตัวถ่วงหรือไม่สนับสนุนให้เกิดนวัตกรรมก็ได้ ฉะนั้นเขาจึงเสนอว่าจำเป็นต้องมีวิธีการส่งเสริมให้เกิดนวัตกรรมขึ้นในสังคมหรือวัฒนธรรม” เอฟเวอเรท เอ็ม โรเจอร์ (Everett M. Rogers) ผู้เขียนงานชื่อ “Diffusion of Innovations” กล่าวว่า “การเปลี่ยนแปลงสังคมส่วนใหญ่เกิดจากการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมจากภายนอกเข้ามา มากกว่าเกิดจากการประดิษฐ์คิดค้นภายในสังคมและนวัตกรรม (Innovation) ที่ถ่ายทอดกันนั้นอาจเป็นความคิด (Idea) ซึ่งรับมาในรูปสัญลักษณ์ (Symbolic Adoption) ถ่ายทอดได้ยาก หรืออาจเป็นวัตถุ (Object) ที่รับมาในรูปการกระทำ (Action Adoption) ซึ่งจะเห็นได้ง่ายกว่า” โรเจอร์ ยังได้กล่าวอีกว่า “นวัตกรรมที่จะยอมรับกันได้ง่าย ต้องมีลักษณะ ๕ ประการได้แก่

๑. มีประโยชน์มากกว่าของเดิม (Relative Advantage)
๒. สอดคล้องกับวัฒนธรรมของสังคมที่รับ (Compatibility)
๓. ไม่ยุ่งยากสลับซับซ้อนมาก (Less Complexity)
๔. สามารถแบ่งทดลองรับมาปฏิบัติเป็นครั้งคราวได้ (Divisibility)

๕.สามารถมองเห็นเข้าใจง่าย (Visibility)นอกจากนั้น โรเจอร์ยังได้นำเสนอขั้นตอนการตัดสินใจรับเอา นวัตกรรมใหม่อีก ๕ ขั้นตอนได้แก่

- ๑.ขั้นตอนในการรับรู้นวัตกรรม (Awareness)
- ๒.เกิดความสนใจในนวัตกรรมนั้น ๆ (Interest)
- ๓.ประเมินค่านวัตกรรม (Evaluation)
- ๔.ทดลองใช้นวัตกรรม (Trial)
- ๕.การรับหรือไม่รับเอานวัตกรรม (Adoption or Refection)

โดยผู้รับนวัตกรรมอาจมีทั้งผู้รับเร็วหรือช้าแตกต่างกันไป โดยสรุปทฤษฎีแพร่กระจายทางวัฒนธรรมนี้จะช่วย อธิบายวิธีการ ขั้นตอน ของการเผยแพร่วัฒนธรรมหนึ่งไปสู่วัฒนธรรมหนึ่ง ซึ่งจะต้องคำนึงถึงข้อเหมือนและ ข้อแตกต่างของวัฒนธรรมทั้งสองเป็นสำคัญ(กิตติ กันภัย,๒๕๕๑)

จากทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมจะเห็นได้ว่าเมื่อสังคมมีการใช้สมาร์ทโฟนซึ่งเป็นนวัตกรรม ใหม่เกิดขึ้นย่อมมีบุคคลสองฝ่ายคือกลุ่มคนที่เห็นด้วยที่พร้อมรับนวัตกรรมใหม่และกลุ่มคนที่ไม่เห็นด้วยที่ไม่ พร้อมรับนวัตกรรมใหม่และมีการต่อต้านสิ่งเหล่านั้น ฉะนั้นสมาร์ทโฟนก็เช่นเดียวกันที่มีกลุ่มคนสองกลุ่มที่ ยอมรับก็เห็นว่าสมาร์ทโฟนทำให้โลกเปลี่ยนแปลงสามารถย่อโลกให้เล็กลงได้โดยการใช้แอปพลิเคชันผ่าน หน้าจอโทรศัพท์มือถือทั้งยังสามารถทำกิจกรรมต่างๆ ผ่านหน้าจอถือได้อีกมากมาย เช่น การพูดคุยโดยเห็น หน้าตากัน การซื้อของ การรวมกลุ่ม การหาข้อมูล การส่งข้อความ การโอนเงิน เป็นต้น ส่วนกลุ่มที่ไม่เห็นด้วย กับการเกิดนวัตกรรมใหม่ก็อาจจะมีการต่อต้านการกระจายวัฒนธรรมเหล่านี้โดยอาจจะมีการไม่ใช้โทรศัพท์ สมาร์ทโฟน หรืออาจมีความคิดเห็นว่าการใช้สมาร์ทโฟนของกลุ่มเยาวชนเป็นเรื่องที่ผิดหากเยาวชนกลุ่มนั้นใช้ สมาร์ทโฟนไม่ถูกที่ถูกเวลา ฉะนั้นหากมีนวัตกรรมใหม่ๆเกิดขึ้นและมีการยอมรับในคนหมู่มากนวัตกรรมนั้นก็เกิด การกระจายวัฒนธรรมในสังคมนั้นเช่นกัน

แนวคิดและทฤษฎีเครือข่ายทางสังคม

แนวคิดเครือข่ายทางสังคมเป็นหนึ่งในกระบวนทัศน์ของศาสตร์ยุคใหม่ ซึ่งมีความแตกต่างจาก กระบวนทัศน์ของศาสตร์สาขา ฟิสิกส์ ชีววิทยา มานุษยวิทยา สังคมวิทยา และจิตวิทยา แนวคิดเครือข่ายถูก กล่าวถึงมานานแล้ว ในประเทศไทยได้มีการดำเนินงานลักษณะเครือข่ายกันอยู่บ้างทั้งโดยการเริ่มต้นจากความ พยายามจัดตั้งเครือข่ายแล้วลงมือดำเนินงานโดยอาศัยตัวบุคคลในโครงสร้างเครือข่ายที่ออกแบบไว้เป็นกลไก ดำเนินการ ซึ่งมักพบว่ามีโอกาสล้มเหลวมากกว่าสำเร็จเนื่องจากส่วนมากเครือข่ายแบบจัดตั้ง จะละเลย คุณลักษณะสำคัญที่มีความละเอียดอ่อนของแบบแผนของโครงสร้างเครือข่าย และองค์ประกอบเครือข่าย ทั้ง ในส่วนที่เป็นตัวปัจเจกบุคคล ตำแหน่งของบุคคลต่าง ๆ ในเครือข่าย ระบบการติดต่อสื่อสาร ตลอดจนสาระที่ ต้องการสื่อสาร ทำให้ไม่เกิดกระบวนการเครือข่ายอย่างแท้จริง ในขณะที่นักวิชาการบางส่วนศึกษาเครือข่าย โดยเริ่มต้นจากปรากฏการณ์จริงในพื้นที่ และวิเคราะห์ สังเคราะห์เพื่อให้เห็นแบบแผน และกระบวนการ ทำงานของเครือข่ายเชิงทฤษฎีและเชิงประจักษ์ ทำให้ได้ร่องรอยของความสัมพันธ์ระหว่างปัจเจกบุคคล และ

องค์กรที่ทำงานร่วมกันเพื่อมุ่งสู่เป้าหมายเดียวกันในรูปของเครือข่ายมากขึ้น สำหรับนักทฤษฎีเครือข่ายต่างประเทศจะให้ความสนใจต่อความเชื่อมโยงระหว่างบุคคล กลุ่ม องค์กร ว่าเป็นการกระทำในลักษณะของความสัมพันธ์ระดับบุคคลขึ้นไป โครงสร้างที่เป็นรูปธรรมฐานของการเชื่อมโยงของโครงสร้างทางสังคมอยู่ที่ปัจเจกบุคคลหรือกลุ่มคนสามารถเข้าถึงทรัพยากรที่มีคุณค่า ทั้งทรัพย์สิน อำนาจและข้อมูลที่แตกต่างกัน ซึ่งจะมีอยู่ในตัวปัจเจกบุคคล กลุ่ม องค์กร ต่างๆ ในสังคม การแลกเปลี่ยน แบ่งปันทรัพยากรจึงเกิดขึ้น ผ่านกระบวนการเครือข่าย (เกษม นครเขตต์, ๒๕๕๕, ค้นเมื่อ ๑๕ ธ.ค. ๒๕๕๕)

ความหมายเครือข่ายทางสังคม

เครือข่ายทางสังคม หมายถึง ความสัมพันธ์ทางสังคมของบุคคล โดยมีการติดต่อสื่อสารและแลกเปลี่ยนผลประโยชน์ซึ่งกันและกัน (Boissevain J : ๑๙๗๓)

เครือข่ายทางสังคม หมายถึง สัมพันธภาพทางสังคมและความเชื่อมโยงระหว่างปัจเจกบุคคล ซึ่งอาจก่อให้เกิดการเข้าถึงหรือการระดมการสนับสนุนทางสังคมเพื่อสุขภาพ เครือข่าย (Network) หมายถึง กลุ่มบุคคลหรือกลุ่มองค์กรที่สมัครใจสื่อสารสัมพันธ์กัน หรือดำเนินกิจกรรมบางอย่างร่วมกัน โดยไม่ทำให้แต่ละคนหรือแต่ละองค์กรสูญเสียความเป็นอิสระ(เสรี พงศ์พิศ , ๒๕๔๖)

โดยสรุป เครือข่ายทางสังคม (Social Networks) หมายถึง ชุดของความสัมพันธ์ของบุคคลกลุ่มองค์กร โดยที่มีการแลกเปลี่ยนทรัพยากรกันทั้ง ข้อมูลข่าวสาร การบริการ และคำแนะนำ ฯลฯ เอกสารฉบับนี้ใคร่นำเสนอแนวคิดและทฤษฎีเครือข่ายทางสังคมที่จำเป็น และใช้เป็นพื้นฐานในการศึกษาและการดำเนินงานเครือข่ายในอนาคต

ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์ (Interactionism)

ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์ เน้นการปฏิสัมพันธ์ในระดับจุลภาค ระหว่างบุคคลหรือกลุ่มคน มีสองแนวคิด คือ ปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (symbolic interactionism) และปฏิสัมพันธ์เชิงการแสดงละคร (dramaturgical perspective)

ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (symbolic interactionism) เป็นแนวคิดที่เสนอโดย จอร์จ เฮอร์เบิร์ต มิด (George Herbert Mead) โดยเริ่มด้วยการใช้แนวคิดทางจิตวิทยาเชิงพฤติกรรม ซึ่งเน้นเกี่ยวกับพฤติกรรมที่สังเกตได้ มิด (Mead) ได้พัฒนาแนวคิดโดยให้ความสำคัญกับความหมายเชิงสัญลักษณ์ (symbolic meaning) ที่บุคคลมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับผู้ที่แสดงพฤติกรรมหมายความว่า “พฤติกรรมที่เราจะแสดงออกมา เป็นการตอบสนองต่อสิ่งที่เราคิดว่าพฤติกรรมที่คนอื่นแสดงออกมานั้นมีความหมายอย่างไร” ซึ่งความหมายของพฤติกรรมนั้นมีมากมายเกินกว่าพฤติกรรมที่เราสังเกตเห็นได้ ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เน้นที่ความคิดและจิตใจ ซึ่งต่างจากทฤษฎีพฤติกรรมนิยม (Behaviouralism) (อุดมศักดิ์ มหาวิวัฒน์, ค้นเมื่อ ๑๔ เม.ย. ๒๕๕๖)

ทฤษฎีเรียนรู้ทางสังคม(Social Learning Theory)

ทฤษฎีได้อธิบายวิธีการและกระบวนการที่บุคคลได้รับอิทธิพลทางสังคมทำให้เกิดการยอมรับลักษณะและกฎเกณฑ์ทางสังคมมาเป็นลักษณะของตน ทฤษฎีนี้ได้นำเอาหลักเสริมแรง และหลักเชื่อมโยง มาใช้อธิบาย

ปรากฏการณ์ในสังคม โดยเน้นการเรียนรู้โดยบังเอิญและการเลียนแบบเป็นสำคัญซึ่งทำให้บุคคลมีพฤติกรรมที่แปลกใหม่ หรือแตกต่างไปจากเดิมได้โดยง่าย ทฤษฎีนี้จะให้ความสำคัญแก่ลักษณะของสถานการณ์ซึ่งจะเป็นเครื่องกระตุ้นให้บุคคลกระทำพฤติกรรมซ้ำๆ จนกลายเป็นลักษณะนิสัยของบุคคลนั้นในที่สุด สิ่งที่จะกระตุ้นให้บุคคลกระทำพฤติกรรมต่างๆ ได้ก็คือ การหวังความพอใจและการหลบหลีกความทุกข์ การเลียนแบบลักษณะการกระทำของบุคคลอื่น เป็นบ่อเกิดของการยอมรับทั้งที่ดีและไม่ดี จากบุคคลอื่นได้อย่างง่ายดาย และเกิดได้อย่างกว้างขวางในสถานการณ์ทั่วไป ตั้งแต่เด็กเลียนแบบบิดา มารดาไปจนถึงเลียนแบบดาราดาราภาพยนตร์ และการเลียนแบบมีความสำคัญมากขึ้น จากบทบาทของสื่อมวลชนในการปลูกฝังจริยธรรมในโลกปัจจุบัน (ศักดิ์ไทย สุรกิจบวร, ๒๕๔๕: ๖๓)

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้สังคม

สำหรับการรับรู้ทางสังคมนี้ หมายถึง การรับรู้บุคคล ซึ่งเป็นการกระทำของบุคคลที่เป็นผู้รับรู้ โดยนำตัวเองเข้าไปปฏิสัมพันธ์กับสิ่งเร้าของการรับรู้แล้วจึงหาสิ่งประทับใจจากบุคคลเป็นสิ่งที่เร้า สิ่งที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้บุคคลมีหลายอย่าง ดังนี้ (สิทธิโชค วรานุสันติกุล, ม.ป.ป.: ๗๓-๗๖)

๑. ลักษณะประจำตัวของบุคคลเป็นสิ่งเร้า อิทธิพลของบุคคลที่แสดงออกมามีผลต่อการรับรู้อย่างมาก โดยเฉพาะหากบุคคลที่มีบุคลิกภาพภายนอกที่ดึงดูดความสนใจจากผู้อื่นได้มาก ลักษณะดึงดูดมีทั้งคุณและโทษต่อการรับรู้ลักษณะอื่นของสิ่งเร้าด้วย เรียกว่า “อคติที่ทำให้การรับรู้บิดเบือนไปโดยไม่รู้ตัว”

๒. สถานการณ์ของบุคคลแวดล้อมเป็นสิ่งเร้า สถานการณ์รอบๆ ตัวมีอิทธิพลต่อการรับรู้ของบุคคล เช่น การเมืองที่มีแต่นักการเมืองน้ำเน่า สังคม

๓. คุณลักษณะของผู้รับรู้ สภาวะภายในบุคคลในขณะที่ทำการรับรู้มีอิทธิพลต่อการรับรู้ของบุคคลด้วย คือ ความคิด ความต้องการ อคติ ความหิว และประสบการณ์

อิทธิพลทางสังคมกับพฤติกรรมคล้อยตาม

อิทธิพลทางสังคม หมายถึง การกระทำโดยคนหนึ่งหรือหลายคนเพื่อที่จะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือความคิดหรือความรู้สึกของคนอื่น ดังนั้น อิทธิพลทางสังคมจึงแสดงออกมาในรูปของพฤติกรรมคล้อยตาม ซึ่งนักจิตวิทยาสังคมวิทยานิยามศึกษากัน 3 แบบ คือ การคล้อยตาม การยอมทำตาม และการเชื่อฟัง คือ (สิทธิโชค วรานุสันติกุล, ม.ป.ป.: ๑๘๔)

๑. คล้อยตาม เกิดขึ้นในสถานการณ์ที่บุคคลเปลี่ยนพฤติกรรมของตนเองให้เข้ามาตรฐานหรือความเชื่อถือ ซึ่งเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปหรืออาจจะกล่าวได้ว่าให้เข้ากับปทัสถานทางสังคมก็ได้ ปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดการคล้อยตามก็คือ แรงกดดันของกลุ่มหรือสังคม การคล้อยตามที่ออกมากในรูปแบบของการแสดงออกตามแรงกดดันของกลุ่มโดยที่ภายในตนเองก็เกิดการยอมรับด้วยการแสดงออกไปเราเรียกว่า “การยอมรับโดยดุษฎี” ส่วนการคล้อยตามที่แสดงออกมาในรูปของการแสดงออกตามแรงกดดันของกลุ่มโดยที่ภายในตนเองไม่ยอมรับเราเรียกว่า “จำยอม” คนบางคนอาจมีลักษณะที่ไม่ยอมคล้อยตาม ซึ่งเราอาจจะพบเห็นในกลุ่มแบ่งเป็น ๒ ลักษณะ คือ พวกไม่คล้อยตามแล้วยังต่อต้านด้วย เรียกว่า “ต่อต้านการคล้อยตาม” เช่น นัก

ปฏิกิริยาทั้งหลาย และพวกที่เป็นตัวของตัวเอง ถึงแม้ว่าจะไม่คล้อยตามแต่ยังคงอยู่ในกลุ่มไม่ยุ่งกับใคร และไม่
อยากให้ใครมายุ่ง

๒.การยอมทำตาม เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเนื่องมาจากการได้รับคำขอร้องจากผู้อื่น ให้กระทำ ทั้งที่ใจ
จริงไม่อยากจะกระทำ แต่ปฏิเสธไม่ได้

๓.การเชื่อฟัง เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากการที่บุคคลยอมทำตามคำสั่งของผู้มีอำนาจเหนือกว่า

แนวคิดจิตวิทยาวัยรุ่น

นักจิตวิทยาพัฒนาการ แบ่งช่วงชีวิตออกเป็นวัยต่างๆ ที่น่าสนใจได้แบ่งช่วงอายุวัยรุ่นได้ดังนี้
(ประยูรศรี มณีศรี,๒๕๓๖:๑๕)

วัยรุ่นตอนต้น หญิง อายุ ๑๑-๑๓ ปี ชาย อายุ ๑๓-๑๕ ปี

วัยรุ่นตอนกลาง หญิง อายุ ๑๓-๑๗ ปี ชาย อายุ ๑๕-๑๙ ปี

วัยรุ่นตอนปลาย หญิง อายุ ๑๗-๒๑ ปี ชาย อายุ ๑๙-๒๑ ปี

ความต้องการของวัยรุ่น

ความต้องการของวัยรุ่นแต่ละคนนั้นแตกต่างกันออกไปตามลักษณะสังคมท้องถิ่น สิ่งที่วัยรุ่นต้องการ
คือ (ประยูรศรี มณีศรี,๒๕๓๖:๑๐๕)

๑.ต้องการมีรูปร่างสวยสมส่วน เป็นที่ดึงดูดใจผู้อื่น

๒.ต้องการให้ภาวะเป็นอยู่ของตัวเองดีขึ้น มีเงินพอใช้ มีเศรษฐกิจดี

๓.ต้องการจะทำตนให้เข้าสังคมได้ดี และใช้เวลาว่างเพื่อเพิ่มพูนสมรรถภาพทางร่างกาย โดยใช้
กิจกรรมเป็นตัวช่วยในการเข้าสังคม

๔.ต้องการจะสนใจและอยากรู้อยากเห็นเกี่ยวกับเรื่องเพศ ความสัมพันธ์ทางเพศ สนใจชีวิตครอบครัว
สนใจเพศตรงข้าม

๕.ต้องการปรัชญาชีวิต ต้องการความเป็นอิสระ ต้องการค้นคว้าหาความจริง

พฤติกรรมทางสังคมของเด็กวัยรุ่น

วัยรุ่นใช้เวลาสื่อสารกับบุคคลอื่นวันละ ๘ ชั่วโมง แต่จะติดต่อสื่อสารกับผู้ใหญ่วันละ ๔๐ นาที
เท่านั้น การสื่อสารกับเพื่อนวัยเดียวกันทำให้วัยรุ่นมีความสุขมากกว่าการสื่อสารกับผู้ใหญ่ การทะเลาะกับ
ผู้ปกครองจะเกิดมากในช่วงวัยนี้ เพราะวัยรุ่นต้องการอิสระให้ตัวเอง ซึ่งเป็นเรื่องธรรมชาติ

ช่วงวัยรุ่นเป็นช่วงที่กีดกันทางสังคมของกลุ่มเพื่อนมีความสำคัญมากวัยรุ่นจะคิดถึงตัวเองเป็นส่วนหนึ่งของ
ของกลุ่มเพื่อน จากทฤษฎีของ จูดิธ ริช แฮร์ริส เรื่องความสัมพันธ์ของสังคมกลุ่ม พฤติกรรมของวัยรุ่นจะถูก
หล่อหลอมด้วยเพื่อนมากกว่าพ่อแม่ วัยรุ่นจะมีความเครียดน้อยลง ถ้ามีกลุ่มเพื่อนสนิทให้กำลังใจ การที่วัยรุ่น
ชอบแต่งตัวใช้ภาษาแปลกๆมีลักษณะเฉพาะก็เพื่อเข้ากับกลุ่มเพื่อนๆ (วิทยากร เชียงกุล,๒๕๕๒:๑๐-๑๑)

ช่วงพัฒนาทางสมองของวัยรุ่นนั้นเห็นไปอย่างรวดเร็ว ความคิดต่างๆ ที่มีในช่วงนี้จะส่งผลกระทบต่อ
บุคคลนั้นๆ ในระยะยาว โดยเฉพาะส่งผลกระทบต่อบุคลิกลักษณะนิสัยของบุคคลนั้น วัยรุ่นจะพยายามหาเอกลักษณ์

ให้ตนเองและจะซึมเศร้าเมื่อมีอาการสูญเสีย ที่สำคัญอาจเกิดการเปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์กับพ่อแม่ และกลัวการสูญเสียความสัมพันธ์กับเพื่อน (วิทยากร เชียงกุล, ๒๕๕๒: ๑๕)

โดยธรรมชาติมนุษย์ต้องอยู่รวมกันเป็นกลุ่มเพราะมนุษย์เป็นสัตว์สังคม ต้องรวมสถาบันเดียวกัน บุคคลจะโดดเดี่ยวขาดเพื่อนไม่ได้ เพื่อนเป็นคนที่ปลอบประโลมเป็นที่ปรึกษาในยามกลุ้มใจ เศร้าใจ เสียใจ ให้ความช่วยเหลือ ในเรื่องการเรียนและเรื่องอื่นๆ ได้มากมาย

นพพร เขมะวิบูลย์(๒๕๕๒)ศึกษาแนวทางการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมจากพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือของเยาวชนจังหวัดนครราชสีมาผลการศึกษพบว่าแนวทางการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมจากพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือของเยาวชนจังหวัดนครราชสีมา พฤติกรรมที่ต้องเฝ้าระวัง แบ่งเป็น ๓ ด้าน คือ ๑).ด้านการสื่อสาร ได้แก่ภาษาที่ใช้สนทนา ควรใช้ภาษาที่สุภาพให้เป็นปกติวิสัย การส่งข้อความ ควรเขียนคำ และรูปแบบการใช้ประโยคให้ถูกต้องตามหลักภาษาไทย และการใช้อินเทอร์เน็ต ควรแนะนำการใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์ในด้านการศึกษามากที่สุด หากพบพฤติกรรมที่เบี่ยงเบน ต้องว่ากล่าวตักเตือนทันทีและติดตามดูแลอย่างใกล้ชิด ๒).ด้านความบันเทิง ได้แก่ การรับ – ส่ง และถ่ายคลิปโป๊ หมั่นตรวจสอบเครื่องโทรศัพท์มือถือว่ามีคลิปโป๊หรือไม่ เมื่อพบต้องลบทิ้งทันทีและว่ากล่าวตักเตือนทุกครั้งรวมทั้งมีการลงโทษหากพบในครั้งต่อ ๆ ไป การฟังเพลงและเล่นเกม แนะนำให้มีความบันเทิงแต่พอดี เพื่อไม่ให้เสียการเรียนและบั่นทอนสุขภาพ และ ๓).ด้านความทันสมัย ได้แก่ ไม่สนับสนุนการซื้อและใช้ เครื่องโทรศัพท์มือถือที่ทันสมัยเกินความจำเป็น การใช้บริการเสริม แนะนำให้ใช้ตามความจำเป็นเท่านั้น ทั้งนี้เมื่อสถานศึกษามีกฎระเบียบการใช้โทรศัพท์มือถือ ที่บ้านก็ต้องมีด้วยเช่นกัน

จากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่าการเฝ้าระวังส่วนใหญ่จะเป็นผลกระทบที่กลุ่มวัยรุ่นนิยมทำซึ่งส่งผลให้เกิดการเสื่อมถอยของวัฒนธรรมเช่น การใช้ภาษาในการส่งข้อความ การรับ-ส่งและถ่ายคลิปโป๊ ทั้งนี้การใช้โทรศัพท์ไปในทางที่ไม่ถูกต้องอาจทำให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมลดน้อยลงไปด้วยซึ่งงานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานที่สอดคล้องกับงานวิจัยของผู้เขียนเนื่องจากจะเห็นได้ว่าพฤติกรรมของเยาวชนจะมีการเปลี่ยนแปลงทั้งในแง่ดีและแง่ลบ

มนฤดี มาตราและคณะ(๒๕๕๗)ศึกษาพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายและระดับชั้นมัธยมศึกษา ในเขตเทศบาลเมืองมหาสารคามผลการศึกษพบว่าพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์ของเด็กวัยรุ่นส่วนใหญ่จะใช้โทรศัพท์โนเกีย 3315 ร้อยละ ๓๕ ผู้ปกครองเป็นผู้ซื้อโทรศัพท์ให้ร้อยละ ๙๓.๙๐ ในราคา ๔,๙๐๐ บาทร้อยละ ๑๗.๘๐ เสียค่าโทรศัพท์รายเดือนละ ๓๐๐ บาท ร้อยละ ๘๕.๓๐ จะออกค่าใช้จ่ายเองคิดเป็นร้อยละ ๕๗.๒๐ ส่วนใหญ่จะใช้โทรหาเพื่อนคิดเป็นร้อยละ ๖๖.๔๔ และส่วนมาคิดว่ามีโทรศัพท์มือถือเพื่อเรียกร้องความสนใจร้อยละ ๓๖.๔๐ และคิดว่าโทรศัพท์ไม่มีความจำเป็นในชีวิตคิดเป็นร้อยละ ๕๓.๙๐

จากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่าเมื่อ ๘ ปีที่แล้วเด็กวัยรุ่นได้มีการใช้โทรศัพท์เพื่อการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนเป็นส่วนใหญ่ซึ่งโทรศัพท์ในยุคสมัยนั้นยังไม่มีสามารถใช้อินเทอร์เน็ตร่วมด้วยได้จึงสามารถใช้คุยได้อย่างเดียว ดังนั้นวัตถุประสงค์หลักของการใช้โทรศัพท์มือถือคือการใช้สนทนา และวัยรุ่นส่วนใหญ่ยังไม่คิดว่าโทรศัพท์เป็น

สิ่งจำเป็นต่อชีวิตซึ่งค่อนข้างแตกต่างกับเด็กวัยรุ่นในปัจจุบันที่ค่อนข้างให้ความสำคัญกับการใช้โทรศัพท์มือถือเป็นอย่างมากถึงขั้นติดเลยทีเดียว

เสาวณีย์ ตีปักษ์(๒๕๕๒)ศึกษาพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร จากผลการศึกษาพบว่าลักษณะของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อายุ ๒๐-๒๑ ปี รายรับต่อเดือนของนักศึกษา ๕๐๐๑ - ๑๐,๐๐๐ บาทต่อเดือน มีพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร โดยภาพภาพรวม อยู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๓.๒๖ โดยด้านที่มีระดับพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือมากที่สุด คือ ด้านการเลือกใช้โทรศัพท์มือถือ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๓.๒๖ อยู่ในระดับปานกลาง ๒ ด้าน คือ ด้านการติดต่อสื่อสาร ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๓.๑๕ และด้านความบันเทิง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๒.๗๘ ด้านการติดต่อสื่อสาร โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือคุยสนทนาทั่วไป ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๓.๘๘ รองลงมา คือ รับส่งข้อความสั้น (SMS) ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๓.๔๒และน้อยที่สุด คือ บริการการเรียนรู้กับครู/อาจารย์ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๒.๕๕ ด้านความบันเทิง อยู่ในระดับปานกลาง โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือถ่ายรูปภาพต่างๆ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๓.๗๕ รองลงมา คือ เล่นเกม ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๓.๑๗ และน้อยที่สุด คือฟังเพลง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๒.๑๐ ด้านการเลือกใช้โทรศัพท์มือถือ อยู่ในระดับมาก โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือค่าใช้บริการและโปรโมชั่น ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๓.๙๒ รองลงมา คือ ระบบและรูปแบบการใช้งาน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๓.๘๙ และน้อยที่สุด คือ การรับประกันและบริการหลังการขาย ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๓.๗๗ พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครเปรียบเทียบกับปัจจัยส่วนบุคคล พบว่า เพศ และอายุ มีพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือ ไม่แตกต่างกัน ส่วนคณะที่ศึกษา รายได้รวมของครอบครัวต่อเดือน และรายรับต่อเดือนของนักศึกษามีพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือแตกต่างกัน

จากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่านักศึกษาโดยส่วนใหญ่จะใช้โทรศัพท์ในการสนทนามากที่สุด และรองมาคือการส่งข้อความจึงเห็นได้ว่าเยาวชนส่วนใหญ่มักจะใช้โทรศัพท์ในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกันไม่ว่าจะเป็นเพื่อน ครอบครัวและครูอาจารย์

อัญรัตน์ ชันธบุตร (๒๕๕๙) ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้บริการด้านข้อมูลผ่านเทคโนโลยี WAP/GPRS ของผู้ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ในเขตกรุงเทพมหานครพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านสัญญาณ WAP/GPRS โดยส่วนใหญ่ใช้เพื่อการบันเทิงมากที่สุดคือการใช้บริการด้านฟังเพลง การดาวน์โหลดเพลงเสียงรอสาย เสียงเรียกเข้าของโทรศัพท์ รองมาคือข้อมูลด้านการสื่อสาร คือ การรับส่งอีเมล การส่งข้อมูล บริการข้อมูลด้านธุรกิจคือ การหาข่าวด้านเศรษฐกิจ ข่าวการเงิน การลงทุน ข้อมูลด้านกีฬา คือข่าวกีฬา ข้อมูลทั่วไปด้านชีวิตประจำวันส่วนใหญ่จะเป็นการหางาน และสุดท้ายคือข้อมูลด้านการท่องเที่ยวซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นการหาสถานที่ท่องเที่ยว

จากงานวิจัยจะพบว่า การใช้บริการอินเทอร์เน็ตผ่าน WAP/GPRS บนโทรศัพท์สมาร์ตโฟนนั้นส่วนใหญ่ว่ากลุ่มเป้าหมายใช้มักใช้เพื่อประโยชน์เพื่อตนเอง รวมทั้งยังมีการสื่อสารผ่านทางอีเมล ซึ่งหากกลุ่มตัวอย่างเป็นกลุ่มที่สามารถแยกแยะได้ระหว่างโลกแห่งความเป็นจริงและโลกเสมือนก็ถือว่ากลุ่มตัวอย่างสามารถใช้ประโยชน์จากการใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างมากและปลอดภัยต่อการเข้าสู่สังคมในสภาพปัจจุบัน

จากงานวิจัยของนพร เชมะวิบูลย์, มนฤดี มาตราและคณะ ,เสาวณีย์ ดีปิกษี และอัญรัตน์ ชันธบุตร ดังข้างต้นนั้น จะเห็นได้ว่า ผู้วิจัยมีการศึกษาพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนในช่วงปีที่ผ่านมาซึ่งจะเห็นวิวัฒนาการการใช้โทรศัพท์ของกลุ่มเยาวชนมีการใช้เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ โดยส่วนใหญ่ก็จะเห็นถึงความสำคัญในการติดต่อสื่อสารด้านการพูดคุย ส่งข้อความ และเมื่อเริ่มมีการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์ได้ การเลือกซื้อโทรศัพท์จึงมีมากขึ้นตามการใช้งาน และจะมีราคาสูงขึ้น ทำให้เห็นว่าระดับรายได้ของกลุ่มตัวอย่างมีผลต่อการเลือกซื้อโทรศัพท์ซึ่งอาจจะสอดคล้องกับงานวิจัยในชั้นนี้ด้วย ทั้งนี้งานวิจัยทั้ง ๔ เล่ม ยังได้กล่าวถึงการใช้ประโยชน์และความต้องการการใช้โทรศัพท์เพราะปัจจุบันการสื่อสารถือเป็นสิ่งสำคัญที่ถือได้ว่าเป็นปัจจัยในการดำรงชีวิต

จุฑามณี คายะนันท์(๒๕๕๔) ศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เฟสบุ๊คดอทคอม(www.facebook.com) พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ใช้เฟสบุ๊คมักใช้ในการคิดเห็นหัวข้อของเพื่อนๆ เป็นส่วนใหญ่และนอกจากนี้ยังใช้ในการตั้งสถานะของตัวเอง สำหรับผลกระทบของการใช้สังคมออนไลน์เฟสบุ๊คในด้านต่างๆ 3 ด้าน คือ ด้านเศรษฐกิจ สังคม และด้านจิตใจ และมี ๕ อันดับแรกที่มีผลต่อกลุ่มตัวอย่างมากที่สุด คือ ๑).ทำให้การสนทนาและติดต่อสื่อสารง่ายขึ้น ๒).การรับทราบข่าวสารได้รวดเร็วมากยิ่งขึ้น ๓).เพื่อขยายกลุ่มเพื่อนให้มากขึ้น ๔).ทำให้กล้าคุย กล้าแสดงความคิดเห็นบนหน้ากระดานมากขึ้น และ๕).ช่วยลดค่าใช้จ่ายค่าโทรศัพท์มากขึ้น จะเห็นได้ว่ากลุ่มตัวอย่างโดยส่วนใหญ่จะใช้ช่องทางเฟสบุ๊คเป็นช่องทางในการสื่อสารเนื่องจากเหตุผลข้างต้นดังที่กล่าวมาทั้ง ๕ ข้อ จึงทำให้เฟสบุ๊คเป็นประโยชน์ในด้านต่างๆ ทั้งยังตอบสนองความเป็นเครือข่ายทางสังคมของกลุ่มตัวอย่างได้อย่างแท้จริง

จากงานวิจัยสรุปได้ว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในการใช้เฟสบุ๊คในการสร้างเครือข่ายสังคมออนไลน์และมองว่าเฟสบุ๊คเป็นประโยชน์ต่อชีวิตประจำวันไม่ว่าจะเป็นด้านเศรษฐกิจ การมีเพื่อนในสังคมออนไลน์ การสนทนาในชีวิตประจำวัน เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยชั้นนี้ หากกลุ่มเป้าหมายนำมาใช้ในทางที่ดีและสามารถแบ่งแยกโลกความเป็นจริงกับโลกเสมือนได้และสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับสังคมรอบด้านได้โดยไม่มีปัญหาถือว่าเฟสบุ๊คก็เป็นอีกเครือข่ายอีกสังคมหนึ่งที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้มาก

ทาริกา ปัญญาดี(๒๕๕๔)ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการใช้ออปพลิเคชันสมาร์ทโฟน ในกรุงเทพมหานคร จากผลการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างเป็นเพศหญิงอายุระหว่าง ๒๐-๒๙ ปี เป็นนักศึกษาและพนักงานบริษัทเอกชนมีรายได้ตั้งแต่ ๑๐,๐๐๐ - ๑๕,๐๐๐บาทมีพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือโนเกีย และ ยี่ห้อแบล็คเบอร์รี่ ซึ่งส่วนใหญ่โทรศัพท์สมาร์ทโฟนจะมีแอปพลิเคชันติดมากับตัวเครื่องหรืออาจมีการโหลดแอปพลิเคชันที่มีการเสียค่าใช้จ่ายมาใช้เพิ่มเติมบ้าง โดยส่วนใหญ่แอปพลิเคชันที่ใช้บนโทรศัพท์สมาร์ทโฟนเป็นแอปพลิเคชันเกี่ยวกับการสนทนาออนไลน์มากที่สุดซึ่งต้องเล่นทุกวัน เพราะคิดว่าจะช่วยผ่อนคลายความเครียด ได้รับความบันเทิง และเป็นประโยชน์สำหรับสังคมเครือข่ายอีกด้วย

จากผลการวิจัยจะเห็นว่าการศึกษาที่กลุ่มตัวอย่างเลือกใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนมักมีความต้องการใช้ออปพลิเคชันในการสนทนาออนไลน์ ซึ่งจะเห็นได้มากในปัจจุบันเพราะเนื่องจากความเหงาและความเป็นสังคมเครือข่ายที่หลากหลายทำให้คนได้มีการปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้นโดยเฉพาะทางโลกเสมือนหรือโลกออนไลน์ซึ่ง

หากคนกลุ่มนี้เสพติดการสนทนาออนไลน์อยู่เสมอ อาจทำให้เกิดการเสพติดโลกออนไลน์ในแอปพลิเคชันอื่นๆ ตามมาด้วย ซึ่งในความเป็นโลกเสมือนจะมีแตกต่างจากโลกความเป็นจริง อาจจะทำให้คนในปัจจุบันเกิดปัญหาต่อการมีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มคนในโลกแห่งความจริงได้ และอาจแยกแยะไม่ออกระหว่างโลกเสมือนกับโลกความเป็นจริง

นพรัตน์ เกื่อนเนาว์(๒๕๕๒)ศึกษาทัศนคติกับการใช้นวัตกรรมมัลติมีเดียในโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อการสื่อสารของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร จากการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติกับการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อการเสพข่าวสารจากสื่อมวลชนโดยการเลือกดูโทรทัศน์ ฟังเพลง จากสมาร์ทโฟน มีการเลือกใช้บริการ SMS และ MMS ในการสื่อสารเพื่อการส่งภาพ ส่งข้อความ ส่งคลิปนิ่งในเทศกาลหรือวันสำคัญแทนการพูดกันแบบเห็นหน้าค่าตา ทั้งนี้โทรศัพท์สามารถใช้กล้องถ่ายภาพและส่งไปหาบุคคลที่เราต้องการได้ซึ่งถือว่าการสื่อสารอีกรูปแบบหนึ่งที่กลุ่มตัวอย่างนิยมใช้ แต่จากการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างไม่ได้เอาโทรศัพท์สมาร์ทโฟนมาใช้เพื่อตอบสนองความต้องการทางเพศ เช่น การโหลดคลิปโป๊ เป็นต้น

จากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่าการติดต่อสื่อสารในรูปแบบออนไลน์หรือรูปแบบสังคมเสมือน เช่นการส่ง SMS หรือ MMS นั้นมีผลก็คือสามารถถ่ายทอดความรู้สึกของผู้ส่งสารในสิ่งที่ต้องการนำเสนอแก่ผู้รับสาร เพราะเนื้อหาบางอย่างอาจไม่กล้าพูดหรือแสดงเมื่ออยู่ต่อหน้า แต่ข้อเสียก็คือหากผู้รับสาร ตีความจากสารทางเดียวและมีความเข้าใจไม่ตรงกันก็อาจทำให้เกิดความเข้าใจผิดในการติดต่อสื่อสารกันได้ เนื่องจากการส่งสารแบบข้อความหรือรูปภาพหากผู้รับสารและผู้ส่งสาร สื่อสารไม่ตรงกันก็อาจทำให้เกิดความเข้าใจผิดกันได้ง่ายซึ่งจะมีผลกระทบได้ง่ายกว่าการสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตาในโลกความเป็นจริง

จุฑารัตน์ ชนะภัยกุล(๒๕๕๓)ผลการศึกษาประโยชน์จากการใช้แอปพลิเคชันในโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนยี่ห้อแบลคเบอรี่ (Blackberry) พบว่า กลุ่มตัวอย่างเห็นว่าประโยชน์ด้านการศึกษาด้านธุรกิจมีประโยชน์พอสมควร ประโยชน์ในลดภาระในการพบกัน การรับส่งไฟล์และรายงานและการแจ้งข่าวสารต่างมีประโยชน์พอสมควร ประโยชน์ด้านความบันเทิง พบว่ากลุ่มตัวอย่างเห็นว่าประโยชน์พอสมควร เนื่องจากทำให้เกิดความสนุกสนานและผ่อนคลายความเครียด ในขณะที่ประโยชน์เรื่องการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ค่อนข้างมีประโยชน์ ประโยชน์ด้านการติดต่อสื่อสาร พบว่า กลุ่มตัวอย่างเห็นว่าประโยชน์พอสมควร เมื่อพิจารณาประเด็นย่อย พบว่า ประโยชน์เรื่องการติดต่อกับเพื่อนการรับส่งไฟล์หรือรูปภาพต่างๆและการติดต่อสื่อสารทางธุรกิจ ต่างมีประโยชน์พอสมควรประโยชน์ด้านปฏิสัมพันธ์ทางสังคม พบว่า กลุ่มตัวอย่างเห็นว่าประโยชน์พอสมควร เมื่อพิจารณาประเด็นย่อย พบว่า ประโยชน์ด้านการเพิ่มความสนิทสนมกับเพื่อนและหาเพื่อนใหม่มีประโยชน์พอสมควร ในขณะที่ประโยชน์ด้านการทำธุรกรรมต่างๆค่อนข้างมีประโยชน์

จากงานวิจัยจะสรุปได้ว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นว่าแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์โฟนนั้นส่วนใหญ่มีประโยชน์พอสมควร ไม่ว่าจะเป็นช่วยในการผ่อนคลายความตึงเครียด การติดต่อสื่อสาร การส่งข้อมูลเอกสารโดยไม่เสียเวลาและเสียค่าใช้จ่ายมากนักรวมถึงการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมพบกว่ากลุ่มตัวอย่างได้ใช้ประโยชน์พอสมควร

ไพฑูรย์ พิมติ และ สุพร กิตติสารวัฒน์(๒๕๔๘) ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลเป็นงานวิจัยเพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลและสร้างสมการพยากรณ์การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาปีการศึกษา 2548 จำนวน 2,500 คน ซึ่งได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่มตามมหาวิทยาลัย เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถาม ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ต คือ การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อกิจธุระส่วนตัว พฤติกรรมการให้ข้อมูลในอินเทอร์เน็ต การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง เพื่อการผ่อนคลายความเครียด การมีจรรยาบรรณในการใช้อินเทอร์เน็ต พฤติกรรมการค้นคว้าข้อมูลของกลุ่มตัวอย่าง พฤติกรรมการใช้จดหมายอิเล็กทรอนิกส์หรือ E-mail และการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาค้นคว้า

จากผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการใช้ข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตที่หลากหลายช่องทางส่วนใหญ่ใช้ในทางที่เป็นประโยชน์แก่ตัวเอง แต่สิ่งที่สอดคล้องกับงานวิจัยชิ้นนี้คือ ความระมัดระวังในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อกิจธุระส่วนตัว และการใช้เพื่อการบันเทิงและผ่อนคลาย ซึ่งสิ่งเหล่านี้คือการรวมถึงการรวมกลุ่มเครือข่ายเพื่อใช้ในการสนทนากัน ซึ่งหากกลุ่มตัวอย่างใช้งานประเภื่อนี้อย่างไม่ระมัดระวังอาจเกิดการเสพติดโลกเสมือนได้และอาจมีปัญหาการมีปฏิสัมพันธ์หรือมีปัญหาในการเข้าสู่สังคมแห่งโลกความเป็นจริงได้

กฤติมา กมล(๒๕๕๔) ศึกษาเรื่องตัวขับเคลื่อนและผลสืบเนื่องของการเสพติดโปรแกรมประยุกต์บนโทรศัพท์เคลื่อนที่พบว่า เทคโนโลยีของโปรแกรมประยุกต์บนโทรศัพท์เคลื่อนที่เป็นสิ่งสำคัญในชีวิตถึงแม้จะมีประโยชน์อย่างไรก็สามารถเกิดโทษได้เช่นกันโดยเฉพาะบุคคลที่มีแนวโน้มในการเสพติดโปรแกรมประยุกต์ส่วนใหญ่จะเป็นวัยทำงานและอาจจะทำให้เสียงานได้ ดังนั้นโปรแกรมประยุกต์เริ่มมีปัญหาการเสพติดมากขึ้นเนื่องจากโปรแกรมประยุกต์บนโทรศัพท์เคลื่อนที่นั้นสามารถใช้ได้ทุกที่ทุกเวลาโดยไม่จำกัดจำนวนและผลการวิจัยชี้ว่ากลุ่มตัวอย่างพยายามลดการเล่นโปรแกรมประยุกต์บนโทรศัพท์เคลื่อนที่ให้น้อยลงเพื่อให้เกิดผลกระทบกับเวลาทำงานและทำให้เสียสมาธิในการทำงานอีกด้วย ทั้งนี้ผลวิจัยยังชี้ว่าการใช้โปรแกรมประยุกต์บนโทรศัพท์เคลื่อนที่ยังเป็นการแสดงตัวตนของผู้เล่นเอง และมีการได้รับอิทธิพลทางสังคมอีกด้วย

จากงานวิจัยทำให้สอดคล้องกับงานวิจัยชิ้นนี้คือ การที่กลุ่มตัวอย่างติดโปรแกรมประยุกต์บนโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่ทำให้เสียสมาธิในการทำงาน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างไม่สามารถแยกแยะได้ว่าสิ่งใดเหมาะที่จะทำช่วงไหน ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างยังได้รับอิทธิพลจากสังคมในเรื่องต่างๆ ที่เกิดขึ้นจึงอาจทำให้กลุ่มตัวอย่างได้รับอิทธิพลบางอย่างมาโดยไม่รู้ตัวและอาจติดมาเป็นนิสัยและนำมาใช้กับสังคมของตนเองได้ซึ่งอาจทำให้กลุ่มตัวอย่างไม่สามารถแยกแยะได้ระหว่างโลกเสมือนและโลกความเป็นจริง

งานวิจัยของจุฑามณี คายะนันท์, ทาริกา ปัญญาดี, นพรัตน์ เกื้อนเนาว์ ,จุฑารัตน์ ชนะภัยกุล ,ไพฑูรย์ พิมติ , และกฤติมา กมล เป็นการศึกษาเกี่ยวกับการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนของเยาวชนในยุคปัจจุบัน ซึ่งจะเห็นได้ว่างานวิจัยทุกเล่มดังข้างต้น มีผลสรุปการวิจัยว่ากลุ่มตัวอย่างมีการเสพติดโทรศัพท์สมาร์ทโฟน และเห็นว่าโทรศัพท์สมาร์ทโฟนมีประโยชน์ต่อการใช้ชีวิตประจำวันโดยเฉพาะเรื่องการสื่อสารเพราะสามารถสื่อสารได้หลากหลายช่องทางได้มากขึ้นนอกจากเป็นเพียงอุปกรณ์ที่ใช้แค่โทรศัพท์ยังสามารถใช้สนทนาระหว่างกันโดยผ่านแอปพลิเคชันต่างๆ มากมาย ทั้งยังใช้ในการส่งรูปภาพ เล่นอินเทอร์เน็ต เกมส์ การค้นหา

ข้อมูล เป็นต้น และงานวิจัยทุกชิ้นเห็นว่าโทรศัพท์สมาร์ทโฟนเป็นอุปกรณ์ที่เป็นประโยชน์มากในชีวิตประจำวัน ทั้งในด้านการบันเทิง คลายเครียด การค้นคว้าหาข้อมูล การศึกษา แผนที่ อุปกรณ์นำทาง เป็นต้น

แต่ผลงานวิจัยของกฤติมา กมล ได้มีผลวิจัยว่าอิทธิพลของการใช้สมาร์ทโฟนนั้นมีพลังมากต่อการเสพติดโลกเสมือน เพราะกลุ่มตัวอย่างไม่สามารถแยกแยะเวลาการในการใช้แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟนได้ เพราะกลุ่มตัวอย่างที่ใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนจะขาดสมาธิในการเรียนและทำงาน ทำให้เสียงานได้ทั้งนี้ ยังมีแนวโน้มการเสพติดของการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนในทิศทางที่สูงขึ้นและอาจทำให้เกิดอิทธิพลและส่งผลในทิศทางลบได้มากขึ้นอีกด้วยเช่น การใช้ภาษา ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่องนี้ เพราะผู้วิจัยได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนว่ามีผลกระทบในทิศทางใดบ้างทั้งด้านบวกและด้านลบที่ส่งผลต่อการใช้ชีวิตในสังคมจริง

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษากลุ่มตัวอย่างภาคสนาม (Field work) ในรูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ และเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างเป็นเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ที่ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่แบบสมาร์ทโฟน โดยได้กำหนดวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

- ๑.การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง
- ๒.การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- ๓.ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ
- ๔.การเก็บรวบรวมข้อมูล
- ๕.การวิเคราะห์ข้อมูล
- ๖.สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น มัธยมศึกษาตอนปลาย ระดับอุดมศึกษาของรัฐ และเอกชน รวมไปถึง นักศึกษาอาชีวศึกษาที่มีอายุระหว่าง ๑๑ - ๒๔ ปี ในเขตเทศบาลเมืองพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ที่ใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน

เนื่องจากเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองจังหวัดพระนครศรีอยุธยามีความแตกต่างทางประชากรศาสตร์เป็นอย่างมากเพราะมีทั้งคนที่บ้านเกิดอยู่ที่นี้และมีการอพยพถิ่นฐานตามครอบครัวมาอยู่ เนื่องจากจังหวัดพระนครศรีอยุธยาเป็นเขตอุตสาหกรรมและเป็นเมืองที่มีอาณาเขตติดกับกรุงเทพมหานคร จึงมีกลุ่มตัวอย่างค่อนข้างหลากหลายและมีสถาบันการศึกษาหลายแห่งทั้งที่อยู่ภายใต้สังกัดรัฐบาลและสังกัดเอกชนและตัวผู้วิจัยได้สังเกตกลุ่มตัวอย่างเบื้องต้นจากนักศึกษาที่ตนเองสอนจึงคิดเห็นว่ากลุ่มตัวอย่างในการทำวิจัยน่าจะมีประโยชน์ต่อการทำวิจัยต่อยอดจากพื้นที่เดิมไปยังพื้นที่อื่นได้อีกด้วย

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

๑. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้คือนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น มัธยมศึกษาตอนปลาย ระดับอุดมศึกษาของรัฐ และเอกชน รวมไปถึง นักศึกษาอาชีวศึกษาที่มีอายุระหว่าง ๑๑ - ๒๔ ปี ผู้ที่ใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน (Smart Phone) ในเขตเทศบาลจังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เฉพาะผู้ใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน โดยเก็บตัวอย่างจำนวน ๔๐๐ ราย ซึ่งก่อนที่จะลงมือทำเครื่องมือวิจัยนั้นผู้วิจัยได้มีการสำรวจเบื้องต้นของกลุ่มเยาวชนในเขตเทศบาลจังหวัดพระนครศรีอยุธยาโดยการสัมภาษณ์เบื้องต้น และมีการสังเกตการณ์เบื้องต้นในเรื่องของการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน และทั้งนี้การเลือกแจกแบบสอบถามนั้นจะแจกเฉพาะผู้ที่ใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนเท่านั้นเพื่อที่จะได้คำตอบที่ชัดเจนและแม่นยำที่สุด ทั้งนี้ผู้ศึกษาใช้ตารางสำเร็จรูปของ ทาโร ยามาเน่ (Taro Yamane) มาใช้ในการกำหนดขนาดของกลุ่ม

ตัวอย่าง ที่ระดับความเชื่อมั่น เท่ากับร้อยละ ๙๕ ค่าความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับไม่เกินร้อยละ ๕ หรือที่ระดับนัยสำคัญที่ ๑๐.๕ ดังนี้ (Yamane, T. ๑๙๖๗.)

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

โดยที่

n = จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

N = จำนวนประชากร

e = ค่าความคลาดเคลื่อน

สามารถแทนค่าในสูตรได้ ดังนี้

$$\begin{aligned} \text{เมื่อ } n &= \frac{๓๕,๕๐๖}{1 + (๓๕,๕๐๖)(๐.๐๕)^2} \\ &= ๓๙๕.๕๔๔ \end{aligned}$$

ขนาดของตัวอย่างที่คำนวณได้เท่ากับ ๔๐๐ ตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างที่ต้องการศึกษาในครั้งนี้คือ ประชากรที่อยู่อาศัยอยู่ในเขตเทศบาลเมืองจังหวัดพระนครศรีอยุธยาจากการคำนวณหากลุ่มตัวอย่างในครั้งนี้ ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน ๔๐๐ คน จากอัตราส่วนของนักเรียนนักศึกษาดังต่อไปนี้

๑.สถาบันอุดมศึกษาใน อ.พระนครศรีอยุธยาจังหวัดพระนครศรีอยุธยา มีดังนี้

นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา จำนวน ๖,๑๒๖ คน กลุ่มตัวอย่าง ๖๘ คน

นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา จำนวน ๗,๓๘๑ คน กลุ่มตัวอย่าง ๘๒ คน

๒.สถานศึกษาในสังกัดกรมการอาชีวศึกษาใน อ.พระนครศรีอยุธยาจังหวัดพระนครศรีอยุธยา มีดังนี้

นักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษาจังหวัดพระนครศรีอยุธยาจำนวน ๕,๑๐๑ คน กลุ่มตัวอย่าง ๕๖ คน

นักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคพระนครศรีอยุธยา จำนวน ๓,๔๐๐ คน กลุ่มตัวอย่าง ๓๗ คน

นักศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีและอุตสาหกรรมต่อเรือพระนครศรีอยุธยา ๑,๒๐๙ คน กลุ่มตัวอย่าง ๑๓ คน

๓.สถานศึกษาระดับมัธยมในเขตพื้นที่การศึกษา ๓ ใน อ.พระนครศรีอยุธยาจังหวัดพระนครศรีอยุธยา มีดังนี้

นักเรียนโรงเรียนจอมสุรางค์อุปถัมภ์ จำนวน ๒,๖๙๐ คน กลุ่มตัวอย่าง ๓๐ คน

นักเรียนโรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย จำนวน ๔,๗๙๘ คน กลุ่มตัวอย่าง ๕๓ คน

นักเรียนโรงเรียนอยุธยาอนุสรณ์ จำนวน ๔,๘๐๑ คน กลุ่มตัวอย่าง ๕๓ คนรวม

จำนวนนักเรียนนักศึกษาทั้งหมด จำนวน ๓๕,๕๐๖ คน กลุ่มตัวอย่าง ๓๙๕ คน

๒. การสัมภาษณ์กลุ่ม (Group interview) ทั้งนี้จะมีการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง และสัมภาษณ์ผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่างจำนวนรวม ๕๐ คน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างจากการสังเกตการอย่างมีส่วนร่วม (Participatory observation) โดยการเข้าร่วมวงสนทนา โดยใช้ผู้ช่วยวิจัยที่มีอายุใกล้เคียงกันในการเข้าร่วมการสังเกตการณ์นักเรียนนักศึกษาในสถาบันการศึกษาในพื้นที่กลุ่มตัวอย่างตามอัตราส่วนของจำนวนของนักเรียนนักศึกษาดังข้างต้น

โดยการเลือกตัวอย่างในการสัมภาษณ์นั้นจะมีการหากลุ่มตัวอย่างแบบสุ่มโดยจะมีการสังเกตการณ์เบื้องต้นก่อนว่ากลุ่มตัวอย่างเยาวชนทั้ง ๒๕ คนนั้นมีการใช้สมาร์ทโฟนจริงโดยมีการเฝ้าสังเกตการณ์ในช่วงที่อยู่ในโรงเรียน ทั้งนี้มีการสอบถามเบื้องต้นจากกลุ่มเพื่อน อาจารย์ผู้สอน แล้วจึงจะนำ คำถามแบบสัมภาษณ์ไปถามกับกลุ่มเยาวชนตัวอย่างแบบเจาะลึกโดยมีการบันทึกเสียงในการสัมภาษณ์และนำมาสรุปมาเขียนเป็นงานวิจัยอีกครั้งหนึ่ง หลังจากได้ข้อมูลเชิงลึกจากการสัมภาษณ์เยาวชนแล้วยังมีการสัมภาษณ์ผู้ปกครองของเยาวชนตัวอย่างทั้ง ๒๕ คนรวมเป็นการสัมภาษณ์ทั้งหมด ๕๐ คน โดยการสัมภาษณ์ผู้ปกครองจะเน้นการแสดงความคิดเห็นของการใช้สมาร์ทโฟนของเยาวชนในการปกครอง ทั้งนี้ได้สัมภาษณ์ถึงผลกระทบของการใช้สมาร์ทโฟนของกลุ่มเยาวชนตัวอย่าง ทั้งในแง่ดีและแง่ลบ พร้อมทั้งคุยปรึกษาถึงแนวทางชี้แนะของผู้ปกครองในการแนะนำการใช้สมาร์ทโฟนอีกด้วย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

๑.แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการศึกษาเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยแบ่งเนื้อ หาออกเป็น ๕ ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน ๗ ข้อ

ตอนที่ ๒ ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเลือกซื้อโทรศัพท์สมาร์ทโฟน จำนวน ๗ ข้อ

ตอนที่ ๓ การใช้ประโยชน์เกี่ยวกับ แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟน

จำนวน ๖ ข้อ

ตอนที่ ๔ ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้งานจากแอปพลิเคชันในโทรศัพท์สมาร์ทโฟน

จำนวน ๑๙ ข้อ

ตอนที่ ๕ พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนที่มีผลกระทบต่อผลต่อการมีปฏิสัมพันธ์ในโลก

ความเป็นจริงปฏิสัมพันธ์ในโลกความเป็นจริงของเยาวชน จำนวน ๒๗ ข้อ

๒.แบบสัมภาษณ์ (Interview)

๒.๑ สำหรับกลุ่มเยาวชนตัวอย่าง จำนวน ๓ ตอน

ตอนที่ ๑ ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเลือกซื้อโทรศัพท์สมาร์ทโฟน

ตอนที่ ๒ การใช้ประโยชน์เกี่ยวกับ แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟน

ตอนที่ ๓ พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนที่มีผลกระทบต่อผลต่อการมี

ปฏิสัมพันธ์ในโลกความเป็นจริงปฏิสัมพันธ์ในโลกความเป็นจริง

๒.๒ สำหรับกลุ่มกลุ่มผู้ปกครองจำนวน ๔ ตอน

ตอนที่ ๑ ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมในการเลือกซื้อโทรศัพท์สมาร์ทโฟน

ตอนที่ ๒ การใช้ประโยชน์เกี่ยวกับ แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟน

ตอนที่ ๓ พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนที่มีผลกระทบต่อผลต่อการมี

ปฏิสัมพันธ์ในโลกความ

ตอนที่ ๔ แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรม

ขนาดของตัวอย่างนักเรียนนักศึกษาที่สัมภาษณ์มี ๒๕ ตัวอย่าง และผู้ปกครองที่ให้สัมภาษณ์ ๒๕ ตัวอย่าง โดยกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการศึกษาในครั้งนี้คือประชากรที่อยู่อาศัยอยู่ในเขตเทศบาลเมืองจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

๑.เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นการใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้สร้างขึ้นเป็นเครื่องมือในการศึกษาเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยแบ่งเนื้อหา ออกเป็น ๕ ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ ๒ ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมในการเลือกซื้อโทรศัพท์สมาร์ทโฟน

ตอนที่ ๓ การใช้ประโยชน์เกี่ยวกับ แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟน

ตอนที่ ๔ ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้งานจากแอปพลิเคชันในโทรศัพท์สมาร์ทโฟน

ตอนที่ ๕ พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนที่มีผลกระทบต่อผลต่อการมีปฏิสัมพันธ์ในโลกความเป็นจริงปฏิสัมพันธ์ในโลกความเป็นจริงของเยาวชน

๒.การสัมภาษณ์แบบกลุ่ม (Group interview) โดยมุ่งประเด็นตามคำถามในการวิจัย เพื่อศึกษาความหลากหลายของกลุ่มตัวอย่าง เช่น อายุ เพศ ฐานะทางครอบครัว รายได้ การศึกษาและรายได้ของผู้ปกครอง ลักษณะของครอบครัว ความใกล้ชิดของกลุ่มตัวอย่างและผู้ปกครอง ลักษณะของสถาบันการศึกษา การเลือกคบเพื่อน การใช้ชีวิตประจำวัน การมีบุคคลสาธารณะเป็นต้นแบบ และสอบถามรายละเอียดเกี่ยวกับบุตรหลานที่อยู่ในการปกครองว่ามีปฏิสัมพันธ์กับคนในครอบครัวว่าเป็นอย่างไร และมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างเป็นอย่างไรบ้าง ทั้งนี้จะมีการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง ๒๕ คนและสัมภาษณ์ผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่างจำนวน ๒๕ คน รวมการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง ๕๐ คน โดยมีกรอบคำถามที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ดังนี้

๒.๑.ได้ทราบถึงความหลากหลายของกลุ่มตัวอย่าง เช่น อายุ เพศ ฐานะทางครอบครัว รายได้ การศึกษาของผู้ปกครอง ลักษณะของครอบครัว ความใกล้ชิดของกลุ่มตัวอย่างและผู้ปกครอง ลักษณะของสถาบันการศึกษา เพื่อน การใช้ชีวิตประจำวัน ว่ามีผลต่อการใช้โทรศัพท์แบบสมาร์ทโฟนในรูปแบบไหน และมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างเป็นอย่างไรบ้าง ทั้งนี้ยังสามารถนำผลการวิจัยไปใช้ในการป้องกันปัญหาที่เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ในครอบครัวได้ และได้ทราบว่าปัญหาครอบครัวส่วนใหญ่มาจากการติดมือถือแบบสมาร์ทโฟนและขาดการมีปฏิสัมพันธ์กับครอบครัวจริงหรือไม่

ซึ่งมีกรอบคำถามดังนี้

- ๑.การมีปฏิสัมพันธ์ของกลุ่มตัวอย่างในสังคมแห่งความเป็นจริงน้อยลง
- ๒.กลุ่มตัวอย่างใช้สมาร์ทโฟนทั้งที่เป็นประโยชน์และโทษอย่างไร
- ๓.กลุ่มตัวอย่างอาจหลงลืมวัฒนธรรมการเข้าถึงครอบครัว ผู้ใหญ่ เพื่อน และสังคมรอบข้าง
- ๔.มีความห่างเหินระหว่างสถาบันครอบครัวและกลุ่มตัวอย่าง

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือในการวิจัยเพื่อรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยมีวิธีการดำเนินการดังนี้

๑.ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบของการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนในโลกเสมือนต่อการมีปฏิสัมพันธ์ในการใช้ชีวิตจริงในสังคม แล้วนำมาวิเคราะห์เพื่อกำหนดขอบข่ายและนิยามตัวแปรที่เกี่ยวข้องในการวิจัย

๒.สร้างข้อความของแบบสอบถามให้ครอบคลุมตามที่กำหนดไว้

๓.ตรวจสอบข้อความของแบบสอบถามที่สร้างขึ้น โดยผู้ทรงคุณวุฒิ ๕ ท่าน

๔.นำแบบสอบถามที่ผ่านการแก้ไขและปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง ๕ ท่านมาตรวจสอบคุณภาพโดยการทดลองใช้ (Try Out) กับกลุ่มผู้ใช้โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน เทศบาลจังหวัดพระนครศรีอยุธยาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน ๓๒ ชุด เพื่อหาข้อบกพร่องที่จะเกิดขึ้น กับแบบสอบถามที่ใช้ ในการสำรวจจริง แล้วนำค่าที่ได้ไปคำนวณค่าความเชื่อถือได้(Reliability) โดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha-coefficient) ได้เท่ากับ ๐.๙๒

ลักษณะของแบบสอบถาม

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมเพื่อการวิจัยเชิงพรรณนา ในครั้งนี้ คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) ที่มีคำถามชนิดปลายปิด โดยแบ่งโครงคำถามออกเป็น ๕ ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ ๑ เป็นคำถามเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรของผู้ตอบแบบสอบถามซึ่งประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับการศึกษา สถานศึกษาที่ท่านศึกษาอยู่ในปัจจุบัน รายได้ของนักเรียน อาชีพหลักของผู้ปกครอง และรายได้รวมของครอบครัว จำนวน ๗ ข้อ

ส่วนที่ ๒ เป็นคำถามเกี่ยวกับข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เลือกซื้อโทรศัพท์สมาร์ทโฟนของเยาวชนลักษณะคำถามเป็นลักษณะแบบปลายปิด และแบบ Rating scale จำนวน ๖ ข้อ

ส่วนที่ ๓ เป็นคำถามเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์เกี่ยวกับแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟนลักษณะคำถามเป็นลักษณะแบบปลายปิด และแบบ Rating scale จำนวน ๖ ข้อ

ส่วนที่ ๔ เป็นคำถามเกี่ยวกับข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้งานจากแอปพลิเคชันในโทรศัพท์สมาร์ทโฟนลักษณะคำถามเป็นลักษณะแบบปลายปิด และแบบ Likert's scale จำนวน ๑๙ ข้อ

ส่วนที่ ๕ เป็นคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนที่มีผลกระทบต่อการใช้ปฏิสัมพันธ์ในโลกความเป็นจริงลักษณะคำถามเป็นลักษณะแบบ Likert's scale จำนวน ๑๘ ข้อ

เกณฑ์ในการให้คะแนนตัวแปร

ผู้ศึกษาได้ตั้งเกณฑ์การให้คะแนนตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา ดังต่อไปนี้
รูปแบบการใช้แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์โฟนในส่วนที่ ๔ และส่วนที่ ๕ พฤติกรรมการใช้สมาร์โฟนที่มีผลกระทบต่อผลต่อการมีปฏิสัมพันธ์ในโลกความเป็นจริงของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดมารวมกันเพื่อหาค่าเฉลี่ยของปัจจัยแต่ละตัวโดยรวมที่มีผลกระทบของกลุ่มเยาวชนโดยมีเกณฑ์การกำหนดช่วงคะแนน ดังนี้ของแบบสอบถามมีเกณฑ์ให้คะแนนดังนี้

เป็นประจำ และ มากที่สุด	๕	คะแนน
บ่อยๆ และ มาก	๔	คะแนน
บ่อยครั้ง และ ปานกลาง	๓	คะแนน
นานๆ ครั้ง และ น้อย	๒	คะแนน
น้อยมาก และ น้อยที่สุด	๑	คะแนน

วิธีการแปลผลแบบสอบถามส่วนนี้ได้ใช้ค่าเฉลี่ย (x) ตามเกณฑ์คะแนนดังนี้

$$\frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}}$$

$$= \frac{5-1}{5} = 0.8$$

	ระดับคะแนน	ความหมาย
ระดับ ๕	ค่าเฉลี่ย ๔.๒๑-๕.๐๐	อยู่ในเกณฑ์ มีผลกระทบมากที่สุด
ระดับ ๔	ค่าเฉลี่ย ๓.๔๑-๔.๒๐	อยู่ในเกณฑ์ มีผลกระทบมาก
ระดับ ๓	ค่าเฉลี่ย ๒.๖๑-๓.๔๐	อยู่ในเกณฑ์ มีผลกระทบปานกลาง
ระดับ ๒	ค่าเฉลี่ย ๑.๘๑-๒.๖๐	อยู่ในเกณฑ์ มีผลกระทบน้อย
ระดับ ๑	ค่าเฉลี่ย ๑.๐๐-๑.๘๐	อยู่ในเกณฑ์ มีผลกระทบน้อยที่สุด

การเก็บรวบรวมข้อมูล

อาศัยวิธีการหลากหลายลักษณะผสมผสานกัน ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้เก็บข้อมูลหลัก ร่วมกับผู้ช่วยวิจัย ซึ่งจะช่วยให้การจัดเก็บข้อมูลมีความรัดกุมมากขึ้นข้อมูลที่ใช้ในการประกอบการวิจัยในเรื่องนี้ใช้ข้อมูลที่จำแนกตามแหล่งที่มา ๒ ส่วน คือ

ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล คือ แบบสอบถามโดยให้กลุ่มตัวอย่างตอบด้วยตนเอง รูปแบบของแบบสอบถามเป็นแบบปลายปิด จำนวน ๔๐๐ ราย ตามสัดส่วนของจำนวนนักเรียน นักศึกษา โดยจะต้องไปเก็บในสถานศึกษาที่กำหนดไว้ และการสัมภาษณ์รูปแบบการสนทนากับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้บริโภคใช้โทรศัพท์สมาร์โฟนจำนวน ๒๕ ราย และสัมภาษณ์ผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่างจำนวน ๒๕ ราย

รวมทั้งหมด ๕๐ รายซึ่งจะใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยมีผู้ช่วยวิจัยร่วมลงพื้นที่เก็บข้อมูลการสัมภาษณ์และแบบสอบถาม

ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ เอกสารทางวิชาการ วิทยานิพนธ์ รายงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลที่ค้นคว้าผ่านทางอินเทอร์เน็ต และการสังเกตเบื้องต้นของการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนของเยาวชนในโรงเรียนต่างๆ โดยในระยะแรกจะมีการไปเฝ้าสังเกตการณ์เยาวชนกลุ่มสถานศึกษาตัวอย่างก่อน ๑ เดือนหลังจากนั้นก็เริ่มนำข้อมูลมาออกแบบสอบถาม เพื่อใช้ในการเก็บข้อมูลประกอบการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในระหว่างการจัดเก็บข้อมูล ข้อมูลที่ได้ไม่ว่าจะถูกบันทึกจัดเก็บในรูปของบันทึกภาคสนาม (Field note) ภาพถ่าย การบันทึกเสียง วิเคราะห์ข้อมูล SPSS และวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ ซึ่งข้อมูลทั้งหมดจะถูกนำมาจัดระเบียบข้อมูลให้เหมาะสม แล้วนำมาวิเคราะห์โดยกรอบแนวคิดที่ตั้งไว้เพื่อวิเคราะห์ตอบโจทย์ตามประเด็นคำถามวิจัยหลัก ทั้งนี้เมื่อได้ข้อมูลทั้งหมดจะนำมาสู่ขั้นตอนการสรุปอภิปรายผลและให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ส่วนคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์จะต้องมีการนำแบบสอบถามนำไปสำรวจกลุ่มตัวอย่างก่อนและนำมาวิเคราะห์ หลังจากนั้นจะมีการวิเคราะห์คำตอบและนำคำตอบจากแบบสอบถามที่ได้นำมาสร้างเครื่องมือในการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างที่เป็นเยาวชนและผู้ปกครองเพื่อจะได้ตรงประเด็นในการเก็บข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้สถิติที่เหมาะสมในการวิเคราะห์ข้อมูลและการทดสอบสมมติฐานการวิจัย ดังนี้

สถิติเชิงพรรณนา(Descriptive Statistic) ใช้บรรยายลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา สถานศึกษาที่ท่านศึกษาอยู่ในปัจจุบัน รายได้ของนักเรียน อาชีพหลักของผู้ปกครอง และรายได้รวมของครอบครัว โดยระบุค่าข้อมูลเป็นร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ความถี่ (Frequency) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

บทที่ ๔

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษางานวิจัยเรื่องผลกระทบของการใช้โทรศัพท์มือถือในโลกเสมือนต่อการมีปฏิสัมพันธ์ในการใช้ชีวิตจริงในสังคม มีวัตถุประสงค์เพื่อ ๑).เพื่อศึกษาการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในโลกความเป็นจริงและโลกเสมือนของเยาวชนต่อการใช้โทรศัพท์มือถือ ๒).เพื่อศึกษาผลกระทบ ประโยชน์และโทษที่เกิดจากการใช้โทรศัพท์มือถือของเยาวชน ๓).เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลที่มีผลต่อการเลือกใช้โทรศัพท์มือถือ และปฏิสัมพันธ์จากการใช้โทรศัพท์มือถือกับคนรอบข้าง โดยผู้วิจัยแบ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น ๓ ตอน ตามวัตถุประสงค์ คือ

๑.เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลที่มีผลต่อการเลือกใช้โทรศัพท์มือถือ

๒.เพื่อศึกษาการมีปฏิสัมพันธ์จากการใช้โทรศัพท์มือถือกับคนรอบข้างในโลกความเป็นจริงและโลกเสมือนของเยาวชน

๓.เพื่อศึกษาผลกระทบ ประโยชน์และโทษที่เกิดจากการใช้โทรศัพท์มือถือของเยาวชน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยแบ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น ๓ ตอน คือ

ตอนที่ ๑ การวิเคราะห์ปัจจัยส่วนบุคคลที่มีผลต่อการเลือกใช้โทรศัพท์มือถือ โดยการวิเคราะห์

เนื้อหา (Content analysis) จากเครื่องมือวิจัยแบบสอบถาม ผลการวิเคราะห์ข้อมูลมีประเด็นที่น่าสนใจ ๙ ประเด็น ดังนี้

๑.ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้โทรศัพท์มือถือ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยแจกแจงความถี่ (frequency) ร้อยละ (percentage) ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ตามตารางที่ ๑

ตารางที่ ๑ แสดงจำนวนความถี่และร้อยละ ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถามโดยรวม (n = ๓๙๕)

ข้อ	ข้อมูลทั่วไป	จำนวน (คน)	ร้อยละ	ลำดับ
๑	เพศ			
	ชาย	๑๖๑	๔๐.๘	๒
	หญิง	๒๓๔	๕๙.๒	๑
	รวม	๓๙๕	๑๐๐	
๒.	อายุ			
	อายุ ๑๑ – ๑๕ ปี	๘๐	๒๐.๓	๒
	อายุ ๑๖ – ๒๐ ปี	๒๕๒	๖๓.๘	๑

	อายุ ๒๑ – ๒๕ ปี	๖๓	๑๕.๙	๓
	รวม	๓๙๕	๑๐๐	
	ระดับการศึกษา			
	มัธยมศึกษาตอนต้น	๖๘	๑๗.๒	๓
	มัธยมศึกษาตอนปลาย/ ปวช.	๑๕๖	๓๙.๕	๑
	อนุปริญญา/ปวส.	๔๐	๑๐.๑	๔
	ปริญญาตรี	๑๓๑	๓๓.๒	๒
	รวม	๓๙๕	๑๐๐	
๔	สถานศึกษา			
	มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา	๗๐	๑๗.๗	๑
	มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรวิทยาดอนเมือง	๗๑	๑๘	๔
	วิทยาลัยเทคนิคพระนครศรีอยุธยา	๓๗	๙.๔	๖
	วิทยาลัยอาชีวศึกษาจังหวัดพระนครศรีอยุธยา	๖๗	๑๗	๕
	วิทยาลัยเทคโนโลยีและอุตสาหกรรมต่อเรือ	๑๓	๓.๓	๘
	โรงเรียนจอมสุรางค์อุปถัมภ์	๓๐	๗.๖	๗
	โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย	๕๔	๑๓.๗	๒
	โรงเรียนอยุธยาอนุสรณ์	๕๓	๑๓.๔	๓
	รวม	๓๙๕	๑๐๐	
๕	รายได้ของนักเรียน(ต่อเดือน)			
	ต่ำกว่า ๓,๐๐๐ บาท	๑๒๑	๓๐.๖	๑
	๓,๐๐๑ – ๔,๐๐๐ บาท	๑๒๑	๓๐.๖	๑
	๔,๐๐๑ – ๕,๐๐๐ บาท	๘๙	๒๒.๕	๒
	๕,๐๐๑ – ๖,๐๐๐ บาท	๓๗	๙.๔	๓
	มากกว่า ๖,๐๐๐ บาท	๒๗	๖.๘	๔
	รวม	๓๙๕	๑๐๐	
๖	อาชีพของผู้ปกครอง			
	เกษตรกร	๕๔	๑๓.๗	๔
	รับราชการ/วิสาหกิจ	๘๔	๒๑.๓	๒
	อิสระ/กิจการส่วนตัว	๔๒	๑๐.๖	๕
	รับจ้าง	๑๔๓	๓๖.๒	๑
	ค้าขาย	๗๑	๑๘.๑	๓
	อื่นๆ	๑	๐.๓	๖
	รวม	๓๙๕	๑๐๐	

๗	รายได้รวมของครัวเรือนต่อปี			
	น้อยกว่า ๑๕๐,๐๐๐ บาท	๙๘	๒๔.๘	๒
	๑๕๐,๐๐๑ – ๒๐๐,๐๐๐ บาท	๙๙	๒๕.๑	๑
	๒๐๐,๐๐๑ – ๒๕๐,๐๐๐ บาท	๔๘	๑๒.๒	๕
	๒๕๐,๐๐๑ – ๓๐๐,๐๐๐ บาท	๖๓	๑๕.๙	๔
	มากกว่า ๓๐๐,๐๐๑ บาท	๘๗	๒๒.๐	๓
	รวม	๓๙๕	๑๐๐	
๘	ยี่ห้อโทรศัพท์สมาร์ทโฟน			
	iPhone	๑๑๐	๒๗.๘	๒
	Sumsung	๑๔๖	๓๗.๐	๑
	BlackBerry	๖๖	๑๖.๗	๓
	HTC	๑	๐.๓	๖
	Nokia	๖๓	๑๕.๙	๔
	LG	๒	๐.๕	๕
	Sony	๑	๐.๓	๖
	Acer	๖	๑.๕	๕
	อื่น ๆ	๐	๐	๐
	รวม	๓๙๕	๑๐๐	
๙	ระบบโทรศัพท์มือถือที่ใช้			
	AIS	๑๓๓	๓๓.๗	๒
	DTAC	๑๒๗	๓๒.๒	๓
	TRUE	๑๓๕	๓๔.๒	๑
	รวม	๓๙๕	๑๐๐	
๑๐	ค่าโทรศัพท์ต่อเดือน			
	น้อยกว่า ๓๐๐ บาท	๑๔๗	๓๗.๒	๒
	๓๐๑ – ๖๐๐ บาท	๑๕๑	๓๘.๒	๑
	๖๐๑ – ๙๐๐ บาท	๗๔	๑๘.๗	๓
	มากกว่า ๙๐๐ บาท	๒๓	๕.๘	๔
	รวม	๓๙๕	๑๐๐	

จากตารางที่ ๑ ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยแจกแจงความถี่ (frequency) ร้อยละ (percentage) ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พบว่ากลุ่มตัวอย่างของเยาวชนที่ใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนเป็นจำนวนทั้งหมด ๓๙๕ คนแบ่งเป็นเพศหญิงจำนวน ๒๓๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๙.๒ คน และเพศชายจำนวน ๑๖๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๐.๘ ตามลำดับ

กลุ่มตัวอย่างของเยาวชนที่ใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนพบว่ามีอายุระหว่าง ๑๖ – ๒๐ ปี จำนวน ๒๕๒ คิดเป็นร้อยละ ๖๓.๘ อายุระหว่าง ๑๑ – ๑๕ ปี จำนวน ๘๐ คิดเป็นร้อยละ ๒๐.๓ และอายุระหว่าง ๒๑ – ๒๕ ปี จำนวน ๖๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๕.๙ ตามลำดับ

ระดับการศึกษาของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน พบว่าระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/ ปวช. จำนวน ๑๕๖ คิดเป็นร้อยละ ๓๙.๕ รองลงมาเป็นระดับปริญญาตรีจำนวน ๑๓๑ คิดเป็นร้อยละ ๓๓.๒ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ๖๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๗.๒ และระดับอนุปริญญา/ปวส.จำนวน ๔๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๐.๑ ตามลำดับ

รายได้ของนักเรียน/ต่อเดือน พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีรายได้สูงสุดอยู่ระหว่าง ต่ำกว่า ๓,๐๐๐ บาท และ ๓,๐๐๑ – ๔,๐๐๐ บาท จำนวน ๑๒๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๐.๖ รองลงมามีรายได้ ๔,๐๐๑ – ๕,๐๐๐ บาท จำนวน ๘๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๒.๕ รายได้ระหว่าง ๕,๐๐๑ – ๖,๐๐๐ บาทจำนวน ๓๗ คิดเป็นร้อยละ ๙.๔ และมีรายได้มากกว่า ๖,๐๐๐ บาท จำนวน ๒๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๖.๘ ตามลำดับ

อาชีพของผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่างในการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนอันดับแรกคืออาชีพรับจ้าง จำนวน ๑๔๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๖.๒ รองมาคืออาชีพ รับราชการ/วิสาหกิจ จำนวน ๘๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๑.๓ คน อาชีพค้าขาย จำนวน ๗๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๘ อาชีพเกษตรกรรม ๕๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๓.๗ และอาชีพอิสระ/กิจการส่วนตัว จำนวน ๔๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๐.๖ ตามลำดับ

รายได้รวมของครัวเรือนต่อปีของครัวเรือนกลุ่มตัวอย่างพบว่า รายได้รวมของครัวเรือนอันดับแรกมีรายได้ระหว่าง ๑๕๐,๐๐๑ – ๒๐๐,๐๐๐ บาทจำนวน ๙๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๕.๑ อันดับสองมีรายได้ระหว่างน้อยกว่า ๑๕๐,๐๐๐ บาทจำนวน ๙๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๔.๘ มีรายได้ระหว่างมากกว่า ๓๐๐,๐๐๑ บาทจำนวน ๘๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๒ มีรายได้ระหว่าง ๒๕๐,๐๐๑ – ๓๐๐,๐๐๐ บาทจำนวน ๖๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๕.๙ และรายได้ระหว่าง ๒๐๐,๐๐๑ – ๒๕๐,๐๐๐ บาทจำนวน ๔๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๒.๒ ตามลำดับ

กลุ่มตัวอย่างเลือกใช้อยี่ห้อโทรศัพท์สมาร์ทโฟนอันดับหนึ่งได้แก่ ยี่ห้อซัมซุงจำนวน ๑๔๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๗.๐ อันดับสองได้แก่อยี่ห้อไอโฟนจำนวน ๑๑๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๗.๘ อันดับสาม ได้แก่อยี่ห้อแบล็คเบอร์รี่ จำนวน ๖๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๖.๗ อันดับสี่ได้แก่อยี่ห้อโนเกีย จำนวน ๖๓ คิดเป็นร้อยละ ๑๕.๙ และมียี่ห้อ Acer จำนวน ๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๑.๕ ยี่ห้อ LG ๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๐.๕ ยี่ห้อ Sony HTC จำนวนละ ๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๐.๓ ตามลำดับ

กลุ่มตัวอย่างเลือกกระบบโทรศัพท์มือถือที่ใช้อันดับแรกได้แก่ เครือข่าย TRUE จำนวน ๑๓๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๔.๒รองลงมาได้แก่ เครือข่าย AIS จำนวน ๑๓๓ คิดเป็นร้อยละ ๓๓.๗ และ เครือข่าย DTAC จำนวน ๑๒๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๒.๒ ตามลำดับ

กลุ่มตัวอย่างชำระค่าโทรศัพท์ต่อเดือนพบว่า อันดับแรกกลุ่มตัวอย่างชำระค่าโทรศัพท์ ๓๐๑-๖๐๐ บาท จำนวน ๑๕๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๘.๒ รองมาเป็นชำระค่าโทรศัพท์น้อยกว่า ๓๐๐ บาท จำนวน ๑๔๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๗.๒ ชำระค่าโทรศัพท์ ๖๐๑ - ๙๐๐ บาท จำนวน ๗๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๘.๗ และชำระค่าโทรศัพท์มากกว่า ๙๐๐ บาท จำนวน ๒๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๕.๘ ตามลำดับ

ผลวิเคราะห์แจกแจงความถี่ (frequency) ร้อยละ (percentage) ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของวัตถุประสงค์ในการเลือกซื้อสมาร์ทโฟนโดยสามารถวิเคราะห์ ๒ ส่วนคือ ข้อมูลจากแบบสอบถามและข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ส่วนที่ ๑ เป็นข้อมูลร้อยละวิเคราะห์ตามตารางที่ ๒ การเลือกประเภทของการใช้งานในสมาร์ทโฟน และตารางที่ ๓ ตารางวิเคราะห์ข้อมูลประเภทของการใช้งานโทรศัพท์สมาร์ทโฟน ส่วนที่ ๒ เป็นส่วนของบทสัมภาษณ์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างและกลุ่มผู้ปกครอง มีข้อมูลดังนี้ ตารางที่ ๒ แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของวัตถุประสงค์ในการเลือกซื้อสมาร์ทโฟน(n = ๓๙๕)

ข้อ	วัตถุประสงค์ในการเลือกซื้อสมาร์ทโฟน	จำนวน (คน)	ร้อยละ	ลำดับ
๑	เพื่อติดต่อสื่อสาร เช่น Internet , e-mail , SMS, MMS ,chat	๑๘๕	๔๖.๑	๑
๒	เพื่อความบันเทิง เช่น เล่นเกม, ถ่ายภาพ, ดูหนัง, ฟังเพลง	๑๐๗	๒๗.๑	๓
๓	เพื่อเรียนหนังสือ/ทำธุรกิจ/ทำงาน	๑๐๔	๒๖.๓	๔
๔	เพื่อบันทึกข้อมูลส่วนตัว/จัดตารางนัดหมาย	๘๐	๒๐.๓	๖
๕	เพื่อถ่ายรูป	๙๖	๒๔.๓	๕
๖	เพื่อเล่น Facebook	๑๓๕	๓๔.๒	๒
๗	เพื่อแสดงสถานะทางสังคม	๔๗	๑๑.๙	๗
๘	อื่นๆ	๔	๑.๐	๘

จากตารางที่ ๒ ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยแจกแจงความถี่ (frequency) ร้อยละ (percentage) ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีวัตถุประสงค์เพื่อติดต่อสื่อสาร เช่น Internet , E-mail , SMS, MMS ,chat มีจำนวน ๑๘๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๖.๑ สูงเป็นอันดับ ๑ และซื้อโทรศัพท์โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเล่นเฟซบุ๊ก มีจำนวน ๑๓๕ คิดเป็นร้อยละ ๓๔.๒ วัตถุประสงค์เพื่อความบันเทิง เช่น เล่นเกม, ถ่ายภาพ, ดูหนัง, ฟังเพลงมีจำนวน ๑๐๗ คิดเป็นร้อยละ ๒๗.๑ วัตถุประสงค์เพื่อเรียนหนังสือ/ทำธุรกิจ/ทำงาน มีจำนวน ๑๐๔ คิดเป็นร้อยละ ๒๖.๓ มีวัตถุประสงค์เพื่อถ่ายรูป มีจำนวน ๙๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๔.๓ วัตถุประสงค์เพื่อบันทึกข้อมูลส่วนตัว/จัดตารางนัดหมาย จำนวน ๘๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๐.๓ มีวัตถุประสงค์เพื่อแสดงสถานะทางสังคม จำนวน ๔๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๑.๙ และวัตถุประสงค์เพื่อใช้งานอื่นๆ มีจำนวน ๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๑.๐ ตามลำดับ

ตารางที่ ๓ แสดงจำนวนความถี่และร้อยละข้อมูลประเภทในการใช้งานของโทรศัพท์สมาร์ทโฟน

(n = ๓๙๕)

ข้อ	ประเภทในการใช้งานของโทรศัพท์สมาร์ทโฟน	จำนวน (คน)	ร้อยละ	ลำดับ
๑	เพื่อ chat online	๙๐	๒๒.๘	๓
๒	ส่งข้อมูล SMS และ MMS	๕๘	๑๔.๗	๗
๓	เพื่อติดต่อสื่อสารทาง e-mail	๖๒	๑๕.๗	๖
๔	เพื่อบันทึกข้อมูลส่วนตัว/จัดตารางนัดหมาย	๘๑	๒๐.๖	๔
๕	เพื่อถ่ายรูป	๗๕	๑๙.๐	๕
๖	ดูข้อมูลข่าวสารผ่าน Internet	๘๑	๒๐.๖	๔
๗	เล่นเกม ดูหนัง ฟังเพลง ดูทีวีออนไลน์	๕๙	๑๔.๗	๗
๘	เล่น Facebook	๒๒๑	๕๕.๙	๑
๙	การวัดพิกัด GPS (การเชคอิน)	๑๑๖	๒๙.๔	๒
๑๐	อื่น ๆ	๙	๒.๒	๘

จากตารางที่ ๓ ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยแจกแจงความถี่ (frequency) ร้อยละ (percentage) ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานประเภทในการใช้งานของโทรศัพท์สมาร์ทโฟนของกลุ่มตัวอย่างพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการใช้สมาร์ตเพื่อเล่นเฟสบุ๊คมากที่สุด มีจำนวน ๒๒๑ คิดเป็นร้อยละ ๕๕.๙ รองลงมาใช้เพื่อการวัดพิกัด GPS (การเชคอิน) มีจำนวน ๑๑๖ คิดเป็นร้อยละ ๒๙.๔ ใช้เพื่อแชทออนไลน์ มีจำนวน ๙๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๒.๘ ใช้เพื่อดูข้อมูลข่าวสารผ่านอินเทอร์เน็ต และเพื่อบันทึกข้อมูลส่วนตัว/จัดตารางนัดหมาย มีจำนวนประเภทละ ๘๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๐.๖ ใช้เพื่อถ่ายรูป มีจำนวน ๗๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๙ ใช้เพื่อติดต่อสื่อสารทาง e-mail มีจำนวน ๖๒ คิดเป็นร้อยละ ๑๕.๗ ใช้เพื่อประเภทการส่งข้อความ SMS MMS มีจำนวน ๕๘ คิดเป็นร้อยละ ๑๔.๗ และใช้ประเภทอื่นๆ จำนวน ๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๒.๒ ตามลำดับ

จากข้อมูลส่วนที่ ๒ เป็นส่วนของการสัมภาษณ์ถึงวัตถุประสงค์ที่กลุ่มตัวอย่างซื้อโทรศัพท์สมาร์ทโฟนมาใช้และสาเหตุที่ผู้ปกครองตัดสินใจซื้อสมาร์ตโฟนให้กับกลุ่มตัวอย่างในการปกครองมีรายละเอียดดังนี้

ผลการสัมภาษณ์ของกลุ่มนักเรียนตัวอย่างที่ตัดสินใจซื้อสมาร์ตโฟนมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์เพราะชอบเล่นโปรแกรมเฟสบุ๊ค ใช้ในการสนทนา ส่งรูปภาพ โพสต์รูปภาพ โพสต์ข้อความแสดงความเป็นตัวตนและอารมณ์ในช่วงเวลานั้น และใช้ในการเชคอินเมื่อไปเที่ยวในสถานที่ที่ต้องการให้เพื่อนรู้ ใช้ในการสนทนาออนไลน์ เช่น โปรแกรมไลน์แชท โปรแกรมแชทวอทแอป โปรแกรมวีแชท เป็นต้น ใช้บริการโทรศัพท์โดยเห็นหน้าค่าตากันผ่านสัญญาณอินเทอร์เน็ต ทั้งนี้ยังช่วยในเรื่องการเรียนช่วยในการค้นคว้าหาข้อมูลเวลาที่อาจารย์ให้งาน ช่วยค้นหาข้อมูลในการทำการบ้าน ค้นหาคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีวัตถุประสงค์ในการซื้อเพื่อท่องโลกอินเทอร์เน็ต ต้องการอ่านข่าวกีฬา ข่าวสารบ้านเมือง ข่าวบันเทิง ข่าวสังคมที่เกิดขึ้นในแต่ละวัน ทั้งยังตั้งกลุ่ม

เฟสบุ๊คในกลุ่มห้องเรียนเพื่อพูดคุยเรื่องการบ้านและการสั่งงาน หาข้อมูลในการเรียนการสอน และโพสต์การบ้านหรือ ข้อมูลที่จะในการเตรียมการเรียน แนวข้อสอบ และคิดว่าซื้อเพราะประหยัดค่าใช้จ่ายในการโทรศัพท์ บางครอบครัวที่สมาชิกส่วนใหญ่มีสมาร์ทโฟนยังใช้สมาร์ทโฟนในการเชื่อมความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวได้เนื่องจากพี่สาวเรียนหนังสืออยู่ในกรุงเทพฯ ไม่ค่อยได้กลับบ้าน จึงใช้สมาร์ทโฟนในการวิดีโอคอลกัน หรือโทรศัพท์แบบเห็นหน้าค่าตากัน โดยผ่านโปรแกรมโทรศัพท์โดยผ่านสัญญาณอินเทอร์เน็ต จึงทำให้รู้ว่าพี่สาวทำอะไรอยู่แม้จะได้ไม่ต้องเป็นห่วงมากนัก ช่วยในการสื่อสารได้สะดวกรวดเร็วมากขึ้นและประหยัดเงินและเวลาได้ การใช้สมาร์ทโฟนทำให้มีเพื่อนใหม่ได้มากขึ้น และทำให้รู้ข่าวสารได้มากขึ้นและง่าย ทั้งยังสามารถดูหนัง ฟังเพลง หรือดูละครที่ชื่นชอบย้อนหลังได้ เลือกซื้อโทรศัพท์โดยเลือกจากคุณภาพกล้องเพราะชอบถ่ายรูป และใช้แทนกล้องถ่ายรูปได้พร้อมทั้งสามารถพกพาไปได้ทุกที่ มีความสะดวกกว่าใช้กล้องถ่ายรูป โทรศัพท์สมาร์ทโฟนยังช่วยแก้เหงา สำหรับวัยรุ่นนี้เหงา เพราะมีแอปพลิเคชันมากมายที่ช่วยฆ่าเวลาได้ ทั้งนี้การใช้สมาร์ทโฟนยังช่วยระบายอารมณ์ของกลุ่มวัยรุ่นที่ไม่เป็นปัญหากับสังคม คือ การโพสต์เรื่องราวความในใจ การแอบชอบเพื่อน การโมโห การหงุดหงิด แก่เงิน โดยจะเลือกใช้โปรแกรมเฟสบุ๊คในการระบาย โทรศัพท์สมาร์ทโฟนยังช่วยช่วยในการบอกทางในการเดินทาง ใช้เป็นแผนที่ในการขับรถหรือเดินป่าได้ และยังช่วยเปิดโลกทัศน์ นอกจากนี้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนยังช่วยในการสอดส่องดูแลพฤติกรรมของบุตรหลานในการปกครองเนื่องจากสามารถให้บุตรหลาน เชคอินว่าตอนนี้อยู่ที่ไหนเพื่อจะได้ตรวจสอบว่าไปในที่ที่เหมาะสมหรือไม่ ช่วยในการตอบคำถามนักท่องเที่ยวได้ด้วยการหาข้อมูล ช่วยในการจดจำการบ้าน หรือปฏิทิน และใช้เพื่องานอดิเรกของกลุ่มวัยรุ่นที่ชื่นชอบกิจกรรม เช่น ใช้ในการแกะเพลงเพื่อมาเล่นดนตรี ใช้ในการฝึกซ้อมเต้น ใช้ในการฝึกภาษา เป็นต้น ซึ่งแต่ละกิจกรรมถือว่ามีประโยชน์และทำให้คุณภาพชีวิตของแต่ละคนดีขึ้น ทำให้ย่ระยะเวลาและระยะทางให้ใกล้กันมากขึ้น

ผลการสัมภาษณ์ ในส่วนของผู้ปกครองได้ให้ความเห็นในการวัตถุประสงค์ของการซื้อโทรศัพท์สมาร์ทโฟนให้บุตรหลาน ในการปกครองว่า ต้องการให้ลูกใช้ติดต่อสื่อสารกับพ่อแม่ เพื่อนและใช้ในเรื่องการเรียน เพราะจะได้ใช้โทรศัพท์ในการค้นหาข้อมูลและใช้อัดเสียงอาจารย์ช่วงที่สอนเพราะอาจจไม่ทันจึงตัดสินใจซื้อให้ หลังจากซื้อให้การเรียนรู้ก็ปกติไม่ตกต่ำลงเห็นถึงประโยชน์ในด้านการเรียนการและมีประโยชน์มากต่อการเรียน ทั้งนี้บางคนยังให้เหตุผลว่าซื้อโทรศัพท์ให้เพราะลูกตั้งใจเรียนและขยันมากขึ้น ทั้งยังเป็นของขวัญและให้เป็นการกำลังใจในการสนับสนุนการเรียนของลูก เช่น ต้องการให้รางวัลลูกเพราะลูกสอบเข้าได้ ให้เนื่องจากเป็นของขวัญในการสอบเข้าโรงเรียนที่มีชื่อเสียงได้ การเรียนดีขึ้นจึงซื้อให้เป็นรางวัล เป็นต้น ทั้งนี้บางคนยังให้เหตุผลว่าทำให้ลูกทันสมัยเพราะโทรศัพท์สมาร์ทโฟนมีวิวัฒนาการและเทคโนโลยีที่ทันสมัยขึ้นจึงอย่างให้ลูกได้ใช้และมั่นใจมาก เพื่อให้ลูกทันต่อเหตุการณ์ในปัจจุบัน และบางคนให้เหตุผลว่าเพราะโทรศัพท์เครื่องเก่าพังและลูกจำเป็นต้องใช้ประโยชน์มากมาย และทำให้ลูกเข้าสังคมกับเพื่อนได้ เพื่อนเกิดการยอมรับเข้ากลุ่ม และทำให้ลูกไม่มีปัญหาในการใช้ชีวิตในช่วงวัยเรียน และบางครอบครัวลูกก็ช่วยออกเงินคนละครั้งกับผู้ปกครองจึงทำให้ตัดสินใจซื้อโทรศัพท์ให้ง่ายยิ่งขึ้น

ในการใช้สมาร์ทโฟนนอกจากจะมีวัตถุประสงค์ในการซื้อแล้วยังมีเหตุผลมีมากมายในการตัดสินใจใช้สมาร์ทโฟน โดยมีข้อมูลในการเลือกใช้ออปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนที่เหมาะสมกับการใช้งานและเหมาะสมกับตัวตนของผู้ใช้ดังข้อมูลในตารางที่ ๔ ในการโหลดแอปพลิเคชันแสดงข้อมูลร้อยละตามตารางข้างล่าง ดังนี้

ตารางที่ ๔ แสดงจำนวนความถี่และร้อยละข้อมูลการโหลดแอปพลิเคชันในการใช้งาน (n = ๓๙๕)

ข้อ	การโหลดแอปพลิเคชันในการใช้งาน	จำนวน (คน)	ร้อยละ	ลำดับ
๑	แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟนมาจากแหล่งใด			
	มากับตัวเครื่อง	๑๒๐	๓๐.๔	๒
	ดาวน์โหลดฟรี	๑๙๙	๕๐.๔	๑
	ดาวน์โหลดมีค่าใช้จ่าย	๗๓	๑๘.๕	๓
	อื่นๆ	๑	๐.๓	๔
	รวม	๓๙๕	๑๐๐	

จากตารางที่ ๔ ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยแจกแจงความถี่ (frequency) ร้อยละ (percentage) ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แสดงจำนวนความถี่และร้อยละข้อมูลการใช้ประโยชน์ของโทรศัพท์สมาร์ทโฟน พบว่าข้อมูลการใช้ประโยชน์ของโทรศัพท์สมาร์ทโฟนโดยมีการโหลดแอปพลิเคชันฟรีมีจำนวน ๑๙๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๐.๔ รองลงมาเป็นแอปพลิเคชันที่ติดมากับตัวเครื่อง จำนวน ๑๒๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๐.๔ และมีการดาวน์โหลดแบบมีค่าใช้จ่ายจำนวน ๗๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๘.๕ ตามลำดับ ทั้งนี้การใช้สมาร์ทโฟนของกลุ่มตัวอย่างยังจำแนกข้อมูลในเรื่องของประเภทของแอปพลิเคชันที่เลือกใช้บ่อยที่สุด การได้รับประโยชน์ของแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟนมากที่สุด ความสะดวกของการใช้แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟนซึ่งเป็นเหตุผลหนึ่งที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างชอบใช้สมาร์ทโฟน และการใช้แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟนที่เลือกใช้มากที่สุด ซึ่งข้อมูลข้างต้นเป็นข้อมูลจากการเก็บเครื่องมือแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่างโดยจะเป็นการเรียบเรียงเป็นจำนวนร้อยละ ตามตารางที่ ๕ ตารางที่ ๖ ตารางที่ ๗ และตารางที่ ๘ ตามลำดับ

ตารางที่ ๕ แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของประเภทของแอปพลิเคชันที่ใช้บนสมาร์ทโฟนบ่อยที่สุด (n = ๓๙๕)

ข้อ	ประเภทของแอปพลิเคชันที่ใช้บนสมาร์ทโฟนบ่อยที่สุด	จำนวน (คน)	ร้อยละ	ลำดับ
๑	เกมส์	๒๐๖	๕๒.๒	๒
๒	โปรแกรม Chat online	๒๐๐	๕๐.๖	๓
๓	ความบันเทิง	๑๙๑	๔๘.๔	๕
๔	ข่าว	๙๑	๒๓.๐	๗

๕	ถ่ายรูป	๒๒๓	๕๖.๕	๑
๖	Social Network	๑๙๔	๔๙.๑	๔
๗	ดูหนัง ฟังเพลง	๑๗๗	๔๔.๘	๖
๘	อื่นๆ	๑๖	๔.๑	๘

จากตารางที่ ๕ ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยแจกแจงความถี่ (frequency) ร้อยละ (percentage) ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ประเภทของแอปพลิเคชันที่ใช้บนสมาร์ทโฟนบ่อยที่สุด พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการใช้ถ่ายรูป มีจำนวน ๒๒๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๖.๕ เป็นอันดับหนึ่ง รองมากกลุ่มตัวอย่าง ใช้ในการเล่นเกมส์ มีจำนวน ๒๐๖ คิดเป็นร้อยละ ๕๒.๒ เป็นลำดับรองลงมา ใช้โปรแกรมแชทออนไลน์ มีจำนวน ๒๐๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๐.๖ ใช้เกี่ยวกับ โซเชียลเน็ตเวิร์ก มีจำนวน ๑๙๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๙.๑ ใช้เพื่อความบันเทิง จำนวน ๑๙๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๘.๔ ใช้เพื่อดูหนัง ฟังเพลง มีจำนวน ๑๗๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๔.๘ ใช้เพื่อการดูข่าวสาร มีจำนวน ๙๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๓ และใช้โทรศัพท์ประเภทอื่นๆ มีจำนวน ๑๖ คิดเป็นร้อยละ ๔.๑ ตามลำดับ

ตารางที่ ๖ แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของการได้รับประโยชน์ของแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟนมากที่สุด (n = ๓๙๕)

ข้อ	การได้รับประโยชน์ของแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟนมากที่สุด	จำนวน (คน)	ร้อยละ	ลำดับ
๑	เพื่อเก็บข้อมูล	๑๘๐	๔๕.๖	๓
๒	เพื่อแชทออนไลน์กับเพื่อน	๑๗๑	๖๘.๑	๔
๓	เพื่อความบันเทิง	๒๖๙	๖๘.๖	๑
๔	เพื่อค้นคว้าหาความรู้	๒๐๗	๕๒.๔	๒
๕	เพื่อธุรกิจหารายได้	๗๗	๑๙.๕	๕
๖	อื่นๆ	๑๙	๔.๘	๖

จากตารางที่ ๖ ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยแจกแจงความถี่ (frequency) ร้อยละ (percentage) ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เป็นตารางการได้รับประโยชน์ของแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟนมากที่สุด พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการใช้ประโยชน์เพื่อความบันเทิงมากที่สุด เป็นจำนวน ๒๖๙ คิดเป็นร้อยละ ๖๘.๖ รองมากกลุ่มตัวอย่างประโยชน์เพื่อค้นคว้าหาความรู้มีจำนวน ๒๐๗ คิดเป็นร้อยละ ๕๒.๔ ใช้ประโยชน์เพื่อเก็บข้อมูลมีจำนวน ๑๘๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๕.๖ ใช้ประโยชน์เพื่อแชทออนไลน์กับเพื่อนมีจำนวน ๑๗๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๖๘.๑ ใช้ประโยชน์เพื่อธุรกิจหารายได้มีจำนวน ๗๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๙.๕ และใช้เพื่อประโยชน์อื่นๆ มีจำนวน ๑๙ คิดเป็นร้อยละ ๔.๘ ตามลำดับ

ตารางที่ ๗ แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของความสะดวกของการใช้แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟนมากที่สุด (n = ๓๙๕)

ข้อ	ความสะดวกของการใช้แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟนมากที่สุด	จำนวน (คน)	ร้อยละ	ลำดับ
๑	ให้ความบันเทิง ผ่อนคลาย	๒๗๘	๗๐.๔	๑
๒	ให้ความรวดเร็วประหยัดเวลา	๒๓๘	๖๐.๓	๒
๓	ให้ข้อมูลข่าวสาร	๒๐๑	๕๐.๙	๓
๔	ช่วยในการเรียน	๑๘๘	๔๗.๖	๔
๕	มีค่าใช้จ่ายน้อย	๙๗	๒๔.๖	๕
๖	อื่นๆ	๒๐	๕.๑	๖

จากตารางที่ ๗ ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยแจกแจงความถี่ (frequency) ร้อยละ (percentage) ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เป็นตารางความสะดวกของการใช้แอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนพบว่าอันดับแรกกลุ่มตัวอย่างใช้เพื่อความบันเทิง ผ่อนคลาย มีจำนวน ๒๗๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๗๐.๑ รองลงมาใช้เพื่อความรวดเร็วประหยัดเวลา มีจำนวน ๒๓๘ คิดเป็นร้อยละ ๖๐.๓ ให้ความสะดวกเรื่องข้อมูลข่าวสารมีจำนวน ๒๐๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๐.๙ ให้ความสะดวกเรื่องการเรียนรู้การสอน มีจำนวน ๑๘๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๗.๖ ช่วยให้ค่าใช้จ่ายน้อยลง มีจำนวน ๙๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๔.๖ และกลุ่มตัวอย่างมีความสะดวกสบายด้านอื่นๆ มีจำนวน ๒๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๕.๑ ตามลำดับ

ตารางที่ ๘ แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของการใช้แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟนที่ใช้งานมากที่สุด (n = ๓๙๕)

ข้อ	การใช้แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟนที่ใช้งานมากที่สุด	จำนวน (คน)	ร้อยละ	ลำดับ
๑	โปรแกรมแชท	๑๐๖	๒๕.๘	๔
๒	ค้นหาข้อมูล	๑๔๑	๓๕.๗	๓
๓	ท่องเว็บไซต์	๑๕๙	๔๐.๓	๒
๔	การถ่ายรูป	๑๐๓	๒๖.๑	๕
๕	Facebook	๑๗๘	๔๕.๑	๑
๖	อื่นๆ	๓	๐.๘	๖

จากตารางที่ ๘ ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยแจกแจงความถี่ (frequency) ร้อยละ (percentage) ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เป็นตารางการใช้แอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนพบว่ากลุ่มตัวอย่างใช้สมาร์ทโฟนในการเล่นเฟสบุ๊คมากที่สุด มีจำนวน ๑๗๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๕.๑ รองลงมาใช้ในการ

ห้องเว็บไซต์ มีจำนวน ๑๕๙ คิดเป็นร้อยละ ๔๐.๓ ใช้ในการค้นหาข้อมูล มีจำนวน ๑๔๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๕.๗ ใช้เพื่อโปรแกรมแชท มีจำนวน ๑๐๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๕.๘ ใช้เพื่อถ่ายรูป มีจำนวน ๑๐๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๖.๑ และเพื่อใช้อื่นๆ มีจำนวน ๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๐.๘ ตามลำดับ

ตอนที่ ๒ การวิเคราะห์การมีปฏิสัมพันธ์จากการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนกับคนรอบข้างในโลกความเป็นจริงและโลกเสมือนของเยาวชน โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) จากเครื่องมือวิจัยแบบสอบถาม ผลการวิเคราะห์ข้อมูลมีประเด็นที่น่าสนใจ ๔ ประเด็น ดังนี้

๑. ข้อมูลเกี่ยวกับความถี่ในการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยแจกแจงความถี่ (frequency) ร้อยละ (percentage) ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ตามตารางที่ ๙

ตารางที่ ๙ แสดงจำนวนความถี่และร้อยละข้อมูลเกี่ยวกับความถี่ในการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน

(n = ๓๙๕)

ข้อ	ข้อมูลเกี่ยวกับความถี่การใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน	จำนวน (คน)	ร้อยละ	ลำดับ
๑	ท่านใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนวันละกี่ครั้ง			
	๑ - ๕ ครั้ง ต่อวัน	๗๖	๑๙.๒	๔
	๖ - ๑๐ ครั้ง ต่อวัน	๑๑๐	๒๗.๘	๒
	๑๑ - ๑๕ ครั้ง ต่อวัน	๕๙	๑๔.๙	๓
	มากกว่า ๑๕ ครั้ง ต่อวัน	๑๔๙	๓๗.๗	๑
	รวม	๓๙๕	๑๐๐	
๒	ท่านใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนแต่ละครั้งนานเท่าไร			
	๑ - ๒๐ นาที ต่อครั้ง	๑๒๙	๓๒.๗	๑
	๒๑ - ๔๐ นาที ต่อครั้ง	๑๑๖	๒๙.๔	๒
	๔๑ - ๖๐ นาที ต่อครั้ง	๗๙	๒๐.๐	๓
	มากกว่า ๖๐ นาทีขึ้นไป ต่อครั้ง	๗๑	๑๘.๐	๔
	รวม	๓๙๕	๑๐๐	
๓	ท่านใช้งานโทรศัพท์สมาร์ทโฟนช่วงเวลาใดมากที่สุด			
	ตอนเช้า	๒๓	๕.๘	๕
	ตอนกลางวัน	๓๖	๙.๑	๔
	ตอนเย็น	๓๘	๙.๖	๓
	ตอนกลางคืน	๗๗	๑๙.๕	๒
	ตลอดทั้งวันที่มีเวลาว่าง	๒๒๑	๕๕.๙	๑
	รวม	๓๙๕	๑๐๐	

จากตารางที่ ๙ ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยแจกแจงความถี่ (frequency) ร้อยละ (percentage) ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เป็นตารางแสดงจำนวนความถี่และร้อยละข้อมูลเกี่ยวกับการใช้โทรศัพท์มือถือโดยพบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้โทรศัพท์มือถือวันละ ๑ – ๒๐ นาที ต่อครั้ง เป็นจำนวน ๑๒๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๒.๗ รองลงมาใช้โทรศัพท์มือถือวันละ ๒๑ – ๔๐ นาทีต่อครั้ง จำนวน ๑๑๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๙.๔ ใช้โทรศัพท์มือถือครั้งละ ๔๑ – ๖๐ นาที ต่อครั้ง จำนวน ๗๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๐ และใช้โทรศัพท์มือถือมากกว่า ๖๐ นาทีขึ้นไป ต่อครั้ง จำนวน ๗๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๘ ตามลำดับ

ตารางที่ ๑๐ แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของช่วงเวลาที่ทำกิจกรรมร่วมกับการใช้โทรศัพท์มือถือ
(n = ๓๙๕)

ข้อ	ช่วงเวลาที่ทำกิจกรรมร่วมกับการใช้โทรศัพท์มือถือ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	ลำดับ
๑	รับประทานอาหาร	๙๙	๒๕.๑	๕
๒	เรียนหนังสือ	๑๐๔	๒๖.๓	๔
๓	ดูโทรทัศน์	๑๔๕	๓๗.๗	๓
๔	สังสรรค์รวมญาติพี่น้อง	๘๗	๒๒.๐	๖
๕	ตอนอยู่คนเดียว	๓๒๐	๘๑.๐	๑
๖	คุยกับพ่อแม่	๘๐	๒๐.๓	๗
๗	อยู่กับเพื่อน	๑๙๓	๔๘.๙	๒

จากตารางที่ ๑๐ ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยแจกแจงความถี่ (frequency) ร้อยละ (percentage) ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เป็นตารางแสดงจำนวนความถี่และร้อยละช่วงเวลาในการทำกิจกรรมในขณะที่ใช้โทรศัพท์มือถือ พบว่ากลุ่มตัวอย่างชอบเล่นโทรศัพท์ขณะอยู่คนเดียวจำนวน ๓๒๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๘๑ รองลงมาคือจะชอบใช้โทรศัพท์ในขณะที่อยู่กับเพื่อนจำนวน ๑๙๓ คิดเป็นร้อยละ ๔๘.๙ ใช้โทรศัพท์ขณะดูโทรทัศน์จำนวน ๑๔๕ คิดเป็นร้อยละ ๓๗.๗ ใช้โทรศัพท์ขณะเรียนหนังสือ จำนวน ๑๐๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๖.๓ ใช้โทรศัพท์ขณะรับประทานอาหารจำนวน ๙๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๕.๑ ใช้โทรศัพท์ขณะสังสรรค์รวมญาติพี่น้อง จำนวน ๘๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๒ คน และใช้โทรศัพท์ขณะคุยกับพ่อแม่มีเป็นจำนวนน้อยที่สุดคือ ๘๐ คนคิดเป็นร้อยละ ๒๐.๓ ตามลำดับ

ตารางที่ ๑๑ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน (n = ๓๙๕)

ลำดับ	รูปแบบการใช้แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความถี่
๑	ท่านใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟนในการเล่นเกมส์ เฟสบุ๊ก แชน	๔.๐๔๓	.๙๗๒	เป็นประจำ
๒	ท่านพกโทรศัพท์สมาร์ทโฟนติดตัวไปตลอดเวลาและใช้ตลอดเวลา	๔.๐๓๐	.๙๗๑	เป็นประจำ
๓	ท่านใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนเพื่อบรรเทาความทุกข์	๓.๙๓๗	.๙๖๘	บ่อยๆ
๔	บ่อยครั้งที่ท่านหยิบโทรศัพท์มาดูบ่อยครั้ง	๓.๗๙๘	๑.๐๕๑	บ่อยๆ
๕	คนรอบตัวของท่านเคยบ่นคุณเรื่องการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน	๓.๕๗๗	๑.๑๒๐	บ่อยๆ
๖	เพื่อนหรือสมาชิกในครอบครัวสนับสนุนกับการซื้อและใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน	๓.๔๓๘	๑.๐๐๙	บ่อยๆ
๗	เพื่อนหรือสมาชิกในครอบครัวของท่านใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนตลอดเวลา	๓.๔๓๓	๑.๐๙๑	บ่อยๆ
๘	ท่านใช้สมาร์ทโฟนเพราะเพื่อนหรือสมาชิกในครอบครัวท่านใช้	๓.๓๒๔	๑.๑๓๘	บางครั้ง
๙	ท่านคิดว่าท่านชอบแชทออนไลน์ มากกว่าคุยกันแบบเห็นหน้าค่าตา	๓.๓๙๕	๑.๑๔๑	บ่อยๆ
๑๐	การใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนเป็นการสะท้อนความเป็นตัวตนและบุคลิกของท่าน	๓.๖๑๕	.๙๘๗	บ่อยๆ
๑๑	ท่านคิดว่าท่านชอบแชทออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟน	๓.๖๘๑	๑.๐๒๗	บ่อยๆ
๑๒	ท่านมีความสุขที่ได้หยิบโทรศัพท์สมาร์ทโฟนขึ้นมาเพื่อเช็ค Facebook , E-mail,	๓.๗๙๕	๑.๐๒๖	บ่อยๆ
๑๓	ท่านคิดว่าโทรศัพท์สามารถเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับชีวิตท่าน	๓.๕๗๗	๑.๐๐๖	บ่อยๆ
๑๔	ท่านมักจะใช้คำพูดหรือภาษาวัยรุ่น หรือคำศัพท์แสลง หรือมีคำหยาบ	๓.๓๗๕	๑.๑๓๘	บ่อยๆ
๑๕	ท่านมักจะมีพฤติกรรมการใช้ภาษาในชีวิตประจำวันเหมือนการแชท	๓.๓๓๙	๑.๐๖๗	บางครั้ง
	รวม	๓.๖๓๗	.๗๐๓	บ่อยๆ

จากตารางที่ ๑๑ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือที่มีผลต่อการมีปฏิสัมพันธ์ในสังคมโดยรวมอยู่ในระดับน้อยๆ ($\bar{X} = 3.637$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือที่มีผลต่อการมีปฏิสัมพันธ์ในสังคมอยู่ในระดับเป็นประจำ ๒ ระดับ คือ ได้แก่ กลุ่มตัวอย่างใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือในการเล่นเกมส์ เฟสบุ๊ก แชท ($\bar{X} = 4.043$) และกลุ่มตัวอย่างพกโทรศัพท์มือถือติดตัวไปตลอดเวลาและใช้ตลอดเวลา ($\bar{X} = 4.030$) ตามลำดับ ระดับต่อมาคือระดับน้อยๆ ได้แก่ ท่านใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อบรรเทาความทุกข์ ($\bar{X} = 3.937$) บ่อยครั้งที่ท่านหยิบโทรศัพท์มาดูบ่อยครั้ง ($\bar{X} = 3.798$) กลุ่มตัวอย่างมีความสุขที่ได้หยิบโทรศัพท์มือถือขึ้นมาเพื่อเช็ค Facebook E-mail ($\bar{X} = 3.795$) กลุ่มตัวอย่างคิดว่าท่านชอบแชทออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ ($\bar{X} = 3.681$) การใช้โทรศัพท์มือถือเป็นการสะท้อนความเป็นตัวตนและบุคลิกของท่าน ($\bar{X} = 3.615$) คนรอบตัวของกลุ่มตัวอย่างเคยบ่นเรื่องการใช้โทรศัพท์มือถือ ($\bar{X} = 3.577$) กลุ่มตัวอย่างคิดว่าโทรศัพท์มือถือเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับชีวิตท่าน ($\bar{X} = 3.577$) เพื่อนหรือสมาชิกในครอบครัวสนับสนุนกับการซื้อและใช้โทรศัพท์มือถือ ($\bar{X} = 3.438$) เพื่อนหรือสมาชิกในครอบครัวของท่านใช้โทรศัพท์มือถือตลอดเวลา ($\bar{X} = 3.433$) กลุ่มตัวอย่างชอบแชทออนไลน์ มากกว่าคุยกันแบบเห็นหน้าค่าตา ($\bar{X} = 3.395$) กลุ่มตัวอย่างมักจะใช้คำพูดหรือภาษาวัยรุ่น หรือคำศัพท์แสลง หรือมีคำหยาบ ($\bar{X} = 3.375$) ตามลำดับ และระดับสุดท้ายคือ ระดับบางครั้ง ได้แก่ กลุ่มตัวอย่างมักจะมีพฤติกรรมการใช้ภาษาในชีวิตประจำวันเหมือนการแชท ($\bar{X} = 3.339$) กลุ่มตัวอย่างใช้มือถือเพราะเพื่อนหรือสมาชิกในครอบครัวท่านใช้ ($\bar{X} = 3.324$) ตามลำดับ

ตารางที่ ๑๒ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานการใช้มือถือที่มีผลกระทบต่อการมีปฏิสัมพันธ์
(n = 395)

ลำดับ	การใช้มือถือที่มีผลกระทบต่อ การมีปฏิสัมพันธ์	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ ความถี่
๑	ท่านจะรู้สึกอึดใจ หรือหงุดหงิด ถ้าไม่ได้ใช้ แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ	3.332	1.037	ปานกลาง
๒	ท่านใช้โทรศัพท์มือถือแต่ครั้งท่านไม่ สามารถกำหนดระยะเวลาในการเล่นได้	3.400	.911	ปานกลาง
๓	เมื่อท่านใช้โทรศัพท์มือถือท่านไม่ ต้องการสนทนากับใคร	3.260	1.106	ปานกลาง
๔	ท่านจะไม่พอใจหรือหงุดหงิดหากมีใครเข้ามา ขัดจังหวะในการโทรศัพท์มือถือ	3.103	1.054	ปานกลาง
๕	ท่านมีความสุขเมื่อท่านได้เล่นโทรศัพท์มือถือ ไรมากกว่าอยู่อยู่ในสังคมเป็นจริง	3.268	1.053	ปานกลาง

๖	ท่านใช้ภาษาแชทในการคุยกับเพื่อนหรือครอบครัวในสังคมจริง	๓.๒๓๒	๑.๐๙๗	ปานกลาง
๗	เมื่อท่านต้องอยู่ในสังคมคนแปลกหน้าหรือผู้ใหญ่ท่านจะรู้สึกอึดอัดและจะหยิบโทรศัพท์สมาร์ทโฟนมาเล่น	๓.๓๕๙	.๙๙๖	ปานกลาง
๘	เมื่อท่านทะเลาะกับคนรอบข้างท่านจะใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนในการระบายอารมณ์	๓.๔๘๘	๑.๐๖๒	มาก
๙	ท่านใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนในการแชทกับเพื่อนหรือผู้ใหญ่มากกว่าการคุยแบบเห็นหน้าค่าตา	๓.๒๘๓	๑.๐๙๐	ปานกลาง
๑๐	ท่านรู้สึกอายและปฏิบัติตนไม่ถูกเมื่อต้องเข้าสังคมผู้ใหญ่หรือเพื่อนใหม่	๓.๒๒๕	๑.๐๑๖	ปานกลาง
๑๑	ท่านรู้สึกมั่นใจเมื่อได้คุยกับเพื่อนใหม่หรือสังคมผู้ใหญ่โดยผ่านการแชทบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟน	๓.๒๕๐	.๙๖๐	ปานกลาง
๑๒	เป็นเรื่องยากหากท่านจะเลิกเล่นแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ	๓.๔๐๗	.๙๖๐	มาก
๑๓	ท่านใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนในขณะที่คุยกับผู้ใหญ่	๓.๐๕๕	๑.๑๐๙	ปานกลาง
๑๔	ท่านใช้โทรศัพท์มือถือทั้งๆที่รู้ว่ามีงานอื่นที่จำเป็นรออยู่	๓.๓๑๙	๑.๐๔๒	ปานกลาง
๑๕	ท่านใช้โทรศัพท์มือถือในช่วงสอบจนไม่ได้อ่านหนังสือเตรียมสอบ	๓.๑๖๔	๑.๑๐๑	ปานกลาง
๑๖	เมื่อท่านรู้สึกเหงาท่านจะใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนแชทหาเพื่อนใหม่มากกว่าออกไปเจอสังคมภายนอก	๓.๓๔๙	๑.๐๖๖	ปานกลาง
๑๗	ท่านใช้เวลาส่วนใหญ่ความอยู่ในโลกออนไลน์บนโทรศัพท์สมาร์ทโฟนมากกว่าสนทนากับเพื่อนหรือคนรอบข้าง	๓.๒๗๓	๑.๐๔๒	ปานกลาง
๑๘	ท่านรู้สึกอยากพบปะสังสรรค์กับครอบครัวหรือญาติพี่น้องน้อยลงแต่ท่านต้องการเล่นแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟนมากกว่า	๓.๑๔๔	๑.๐๗๒	ปานกลาง

๑๙	ท่านคิดว่าสมาร์ทโฟนมีประโยชน์ช่วยในการเรียนของท่านได้	๓.๔๗๐	.๙๕๑	มาก
๒๐	ท่านคิดว่าการใช้สมาร์ทโฟนของท่านจะทำให้ท่านมีเพื่อนเพิ่มมากขึ้น	๓.๕๕๙	๑.๗๘๔	มาก
๒๑	ท่านหาข้อมูลการทำรายงานหรือการเรียนจากโทรศัพท์สมาร์ทโฟน	๓.๗๙๒	.๘๑๐	มาก
๒๒	ท่านมีเพื่อนใหม่เพิ่มมากขึ้นและทำให้ท่านสามารถติดต่อสื่อสารกับเพื่อนใหม่ได้ง่ายขึ้น	๓.๖๑๕	.๗๙๒	มาก
๒๓	ท่านเปิดโลกทัศน์ใหม่มากขึ้นจากการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน	๓.๕๓๔	.๘๒๕	มาก
๒๔	ท่านรู้ข่าวสารได้เร็วขึ้นและสามารถติดตามข่าวสารที่ท่านสนใจได้มากขึ้นจากการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน	๓.๗๓๑	.๘๓๖	มาก
๒๕	ผลการเรียนของท่านดีขึ้นเพราะท่านสามารถหาข้อมูลในการเรียนได้จากใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน	๓.๔๑๗	.๙๐๑	มาก
๒๖	ท่านคิดว่าการใช้สมาร์ทโฟนทำให้ท่านเรียนรู้วัฒนธรรมและสภาพแวดล้อมได้มากขึ้น	๓.๖๐๕	.๘๕๕	มาก
๒๗	ท่านคิดว่าการใช้สมาร์ทโฟนของท่านสามารถติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นได้มากกว่าการสนทนาแบบพบปะโดยตรง	๓.๕๒๖	.๙๐๑	มาก
	รวม	๓.๓๗๖	.๖๕๓	ปานกลาง

จากตารางที่ ๑๒ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานการใช้สมาร์ทโฟนที่มีผลกระทบต่อการมีปฏิสัมพันธ์โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = ๓.๓๗๖$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการใช้สมาร์ทโฟนที่มีผลกระทบต่อการมีปฏิสัมพันธ์พบว่า มีผล ๒ ระดับ คือ ระดับมาก ได้แก่ ท่านหาข้อมูลการทำรายงานหรือการเรียนจากโทรศัพท์สมาร์ทโฟน ($\bar{X} = ๓.๗๙๒$) ท่านรู้ข่าวสารได้เร็วขึ้นและสามารถติดตามข่าวสารที่ท่านสนใจได้มากขึ้นจากการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน ($\bar{X} = ๓.๗๓๑$) ท่านมีเพื่อนใหม่เพิ่มมากขึ้นและทำให้ท่านสามารถติดต่อสื่อสารกับเพื่อนใหม่ได้ง่ายขึ้น ($\bar{X} = ๓.๖๑๕$) ท่านคิดว่าการใช้สมาร์ทโฟนทำให้ท่านเรียนรู้วัฒนธรรมและสภาพแวดล้อมได้มากขึ้น ($\bar{X} = ๓.๖๐๕$) ท่านคิดว่าการใช้สมาร์ทโฟนของท่านจะทำให้ท่านมีเพื่อนเพิ่มมากขึ้น ($\bar{X} = ๓.๕๕๙$) ท่านเปิดโลกทัศน์ใหม่มากขึ้นจากการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน ($\bar{X} = ๓.๕๓๔$) ท่านคิดว่าการใช้สมาร์ทโฟนของท่านสามารถติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นได้มากกว่าการสนทนาแบบพบปะโดยตรง ($\bar{X} = ๓.๕๒๖$) เมื่อท่านทะเลาะกับคนรอบข้างท่านจะใช้โทรศัพท์

สมาร์ทโฟนในการระบายอารมณ์ ($\bar{X} = 3.488$) ท่านคิดว่าสมาร์ทโฟนมีประโยชน์ช่วยในการเรียนของท่านได้ ($\bar{X} = 3.470$) ผลการเรียนของท่านดีขึ้นเพราะท่านสามารถหาข้อมูลในการเรียนได้จากใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน ($\bar{X} = 3.417$) และเป็นเรื่องยากหากท่านจะเลิกเล่นแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ ($\bar{X} = 3.407$) ตามลำดับระดับต่อมาคือระดับปานกลาง ได้แก่ ท่านใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนแต่ละครั้งท่านไม่สามารถกำหนดระยะเวลาในการเล่นได้ ($\bar{X} = 3.400$) เมื่อท่านต้องอยู่ในสังคมคนแปลกหน้าหรือผู้ใหญ่ท่านจะรู้สึกอึดอัดและจะหยิบโทรศัพท์สมาร์ทโฟนมาเล่น ($\bar{X} = 3.359$) เมื่อท่านรู้สึกเหงาท่านจะใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนแชทหาเพื่อนใหม่มากกว่าออกไปเจอสังคมภายนอก ($\bar{X} = 3.349$) ท่านจะรู้สึกร้อใจ หรือหงุดหงิด ถ้าไม่ได้ใช้แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟน ($\bar{X} = 3.332$) ท่านใช้โทรศัพท์มือถือทั้งๆที่รู้ว่ามียานอื่นที่จำเป็นรออยู่ ($\bar{X} = 3.329$) เมื่อท่านใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนท่านไม่ต้องการสนทนากับใคร ($\bar{X} = 3.260$) ท่านใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนในการแชทกับเพื่อนหรือผู้ใหญ่มากกว่าการคุยแบบเห็นหน้าค่าตา ($\bar{X} = 3.253$) ท่านใช้เวลาส่วนใหญ่ความอยู่ในโลกออนไลน์บนโทรศัพท์สมาร์ทโฟนมาก กว่าสนทนากับเพื่อนหรือคนรอบข้าง ($\bar{X} = 3.233$) ท่านใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนในการแชทกับเพื่อนหรือผู้ใหญ่มากกว่าการคุยแบบเห็นหน้าค่าตา ($\bar{X} = 3.233$) ท่านรู้สึกมั่นใจเมื่อได้คุยกับเพื่อนใหม่หรือสังคมผู้ใหญ่โดยผ่านการแชทบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟน ($\bar{X} = 3.250$) ท่านใช้ภาษาแชทในการคุยกับเพื่อนหรือครอบครัวในสังคมจริง ($\bar{X} = 3.232$) ท่านรู้สึกอายและปฏิบัติตนไม่ถูกเมื่อต้องเข้าสังคมผู้ใหญ่หรือเพื่อนใหม่ ($\bar{X} = 3.225$) ท่านใช้โทรศัพท์มือถือในช่วงสอบจนไม่ได้อ่านหนังสือเตรียมสอบ ($\bar{X} = 3.214$) ท่านรู้สึกอยากพบปะสังสรรค์กับครอบครัวหรือญาติพี่น้องน้อยลงแต่ท่านต้องการเล่นแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟน มากกว่า ($\bar{X} = 3.144$) ท่านจะไม่พอใจหรือหงุดหงิดหากมีใครเข้ามาขัดจังหวะในการโทรศัพท์สมาร์ทโฟน ($\bar{X} = 3.103$) และ ท่านใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนในขณะที่คุยกับผู้ใหญ่ ($\bar{X} = 3.053$)

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างด้านพฤติกรรมการใช้งานโทรศัพท์สมาร์ทโฟนพบว่ากลุ่มตัวอย่างจะใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน ในช่วงกลางคืน ตอนที่อยู่คนเดียวเป็นส่วนใหญ่ เล่นที่โรงเรียนและที่บ้านเมื่อมีเวลาว่าง บางครั้งแอบเล่นในช่วงเรียนหนังสือบ้างเพราะง่วงนอน หรือช่วงที่เบื่อการเรียนการสอน แต่ไม่ทำให้การเรียนเสียเนื่องจากผลการเรียนไม่ได้แย่งลง บางคนก็ดีขึ้นเพราะใช้สมาร์ทโฟนช่วยในการเรียน มีนักเรียนแค่บางกลุ่มเท่านั้นที่มีผลการเรียนลดลงเนื่องจาก ไม่รู้จักแบ่งเวลาในการเล่นโทรศัพท์สมาร์ทโฟน ช่วงที่เล่นบ่อยที่สุดคือช่วงอยู่คนเดียวก่อนนอน ส่วนบางคนเปิดอินเทอร์เน็ตตลอดเวลาเพื่อที่จะเล่นและจะพกโทรศัพท์สมาร์ทโฟนติดตัวตลอดเวลาไม่ว่าจะทำกิจกรรมใดๆ และจะเล่นทุกครั้งที่มีเวลาว่างซึ่งจะมีในกลุ่มตัวอย่างบางคนเท่านั้น และโดยส่วนใหญ่ไม่มีปัญหากับที่บ้านเรื่องการใช้โทรศัพท์เพราะเป็นคนจัดสรรเวลาการเล่นและการมีปฏิสัมพันธ์ในครอบครัวได้ เช่นไม่เล่นขณะรับประทานอาหาร ไม่เล่นช่วงเวลาที่ดูโทรทัศน์ร่วมกันกับครอบครัว และเมื่อคุยกะพ่อแม่หรือผู้ใหญ่ก็สามารถแยกแยะเวลาได้ เพราะถ้าหากเล่นไม่เป็นเวลาก็จะโดนพ่อแม่ดุ ว่ากล่าวตักเตือน และบางกลุ่มตัวอย่างยังกลัวพ่อแม่หรือผู้ปกครองยึดโทรศัพท์ ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ชอบการมีปฏิสัมพันธ์แบบเห็นหน้าค่ามากกว่าเพราะทำให้เห็นถึงแวตาคู่สนทนาได้ และสามารถรู้อารมณ์ของคู่สนทนา และยังสร้างอรรถรส มีเสน่ห์ในการสนทนามากกว่าด้วย

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างผู้ปกครองในด้านผลกระทบต่อการมีปฏิสัมพันธ์ในการใช้งานโทรศัพท์
 สมาร์ทโฟนพบว่าผู้ปกครองได้สังเกตการณ์บุตรหลานในปกครองของตนเองได้คำตอบมา ๒ ประเภทคือ กลุ่ม
 หนึ่งบอกว่าเยาวชนติดโทรศัพท์มือถือ และอีกกลุ่มหนึ่งคือกลุ่มที่ไม่ติดโทรศัพท์มือถือซึ่งพฤติกรรมทั้งสองอย่าง
 จะขึ้นอยู่กับผู้ปกครองต้องสอดส่องดูแลพฤติกรรมของบุตรหลาน

จากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ปกครองที่บุตรหลานติดโทรศัพท์จะได้ข้อมูลว่า ลูกเป็นคนไม่ติดโทรศัพท์
 เพราะสังเกตได้ว่าเขาจะเล่นเฉพาะเมื่ออยู่คนเดียว แต่ถ้าหากอยู่กับครอบครัวก็จะทำกิจกรรมร่วมกัน เช่น กิน
 ข้าว ดูละคร ก็จะไม่นำโทรศัพท์มาเล่นเวลามีญาติพี่น้องหรือมีการสังสรรค์ในครอบครัวก็จะไม่เล่น ถ้าเล่นก็จะ
 แะทลายแต่แม่จะคอยดูตลอดถ้าช่วงที่อยู่ด้วยกัน แต่ลูกอาจจะเล่นช่วงก่อนนอน แต่แม่สนับสนุนให้เล่นเพราะ
 ทำให้ลูกเปิดโลกทัศน์ได้ตลอดเวลา เมื่อไม่รู้อะไรก็สามารถค้นหาความได้ตลอดเวลา เป็นการเรียนรู้ที่ไม่มีที่
 สิ้นสุด ทั้งนี้ลูกเป็นคนที่สามารถแบ่งเวลาได้ เวลาลูกกลับมาจากเรียนก็จะเอาโทรศัพท์วางไว้ไม่ได้เล่น
 ตลอดเวลาจะมาช่วยแม่ทำกับข้าว ทำการบ้านก่อน และรับประทานอาหารร่วมกัน โดยไม่เล่นโทรศัพท์ขณะที่
 มีกิจกรรมร่วมกัน ส่วนอีกกลุ่มหนึ่งจะเป็นกลุ่มของผู้ปกครองที่มีบุตรหลานติดโทรศัพท์ซึ่งได้ให้ข้อมูลว่า ลูกติด
 โทรศัพท์ เพราะนำเอาโทรศัพท์มาใช้ตลอดเวลาที่ว่าง แต่ถ้าบอกให้ลูกหยุดลูกก็จะเชื่อฟัง และช่วงปิดเทอมก็
 จะเล่นเยอะมากเพราะอยู่บ้านเฉยๆ ว่าง ห่างเพื่อนและจะเล่นตลอดเวลา จะก้มดูจอโทรศัพท์บ่อยๆ เช่นถ้านั่ง
 คุยกับพ่อแม่หรือกินข้าว หรือดูทีวีก็จะก้มดูโทรศัพท์และก็จะทำกิจกรรมนั้นๆต่อ แต่จะก้มดูบ่อย ๆ หยิบโทรศัพท์
 ขึ้นมาดูบ่อยๆ บางครั้งก็เล่นจนตีกและนอนตื่นสาย

ตอนที่ ๓ การวิเคราะห์ ผลกระทบ ประโยชน์และโทษที่เกิดจากใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนของ
เยาวชน โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) จากการสัมภาษณ์ โดยศึกษาจากกลุ่มตัวอย่าง ๒
กลุ่มคือ กลุ่มนักเรียนนักศึกษา และกลุ่มผู้ปกครอง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลมีประเด็นที่น่าสนใจ ๓ ประเด็น ดังนี้

๑. ข้อมูลด้านประโยชน์ของการใช้งานสมาร์ทโฟน
๒. ข้อมูลด้านโทษของการใช้งานสมาร์ทโฟน
๓. ผลกระทบด้านวัฒนธรรม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านประโยชน์ของการใช้งานสมาร์ทโฟนจากกลุ่มตัวอย่างนักเรียนนักศึกษา
 พบว่ากลุ่มตัวอย่างการเรียนก็ดีขึ้นการเรียนไม่เสียหายแต่กลับได้คะแนนดีขึ้นเนื่องจากสามารถนำโทรศัพท์
 สมาร์ทโฟนมาใช้ในเรื่องการเรียนด้วย เช่น ตั้งกลุ่มเฟซบุ๊กในกลุ่มห้องเรียนเพื่อนพูดคุยเรื่องการบ้านและการ
 สั่งงาน อ่านข่าว หาข้อมูลในการเรียนการสอน การทำรายงาน ทำให้เกิดโลกทัศน์มากขึ้น รู้จักเพื่อน
 ต่างจังหวัด ใช้หาคำศัพท์ ถ้าอยากรู้ข้อมูลอะไรต้องหาคำตอบจากกูเกิ้ลทันที ทั้งนี้สมาร์ทโฟนสามารถเชื่อม
 ความสัมพันธ์ในครอบครัวได้เนื่องจากมีคนในครอบครัวไม่ได้อาศัยอยู่ร่วมกันหรือไม่ค่อยได้กลับบ้านสามารถใช้
 สมาร์ทโฟนในการวิดีโอคอลกันหรือการโทรหากันโดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและสามารถเห็นหน้ากันได้ ทำ
 ให้คลายความคิดถึงกันได้ในกรณีคนที่อยู่ไกลกัน ทำให้สร้างความสัมพันธ์ในครอบครัวได้มากขึ้น ซึ่งทำให้
 ประหยัดค่าใช้จ่ายในการโทรหากัน และกลุ่มตัวอย่างยังใช้สมาร์ทโฟนเพื่อการผ่อนคลาย ใช้เล่นเกมเหงา ใช้ใน
 การระบายความเครียด การระบายอารมณ์ เช่น การโพสต์เรื่องราวความในใจ ส่งข้อมูลให้เพื่อน ใช้เฟซบุ๊ก

ในการระบาย ใช้แอปพลิเคชันถ่ายรูป เป็นต้น ใช้เซรอบคุณภาพยนตร์ ทั้งนี้ยังใช้ในการเช็คอินหรือจับพิกัด GPS เพื่อให้ผู้ปกครองทราบว่าขณะนี้อยู่ที่ไหน ซึ่งทำรู้ว่าลูกทำอะไรที่ไหนอย่างไร ช่วยในการสอดส่องดูแลพฤติกรรมของลูกด้วย ทำให้ไม่เกิดปัญหาสังคมตามมา

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านประโยชน์ของการใช้งานสมาร์ทโฟนจากกลุ่มผู้ปกครองให้ความเห็นว่าลูกใช้โทรศัพท์ในการเรียน เช่น การค้นหาข้อมูลในการทำการบ้าน และใช้คุยปรึกษางานกับเพื่อน ใช้อัดเสียงอาจารย์เมื่อเรียนไม่ทัน และทำให้ลูกอยู่บ้านมากขึ้นเพราะลูกจะอยู่กับโทรศัพท์ เช่น เล่นเกมส์ แชท ซึ่งแม้จะไม่มีเวลาได้คุยกับลูกแต่ก็ยังดีกว่าลูกไปติดเกมส์คอมพิวเตอร์นอกบ้าน

ผลวิเคราะห์ข้อมูลด้านโทษของการใช้งานสมาร์ทโฟนของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนนักศึกษา พบว่าเยาวชนสมัยนี้ติดโทรศัพท์มากเกินไปทั้งๆที่อยู่ด้วยกันก็จะไม่ค่อยกันแต่กลับก้มดูโทรศัพท์มากขึ้นและคุยกันน้อยลง ระหว่างเพื่อน พ่อแม่ ผู้ปกครอง ญาติพี่น้อง คุยกับพ่อแม่ไม่ค่อย ส่วนใหญ่จะติดเพื่อนห่างเหินกับพ่อแม่มากขึ้น บ่อยครั้งก็ติดเฟสบุ๊ค และติดเกมส์มากจนเกินไป จนทำให้พ่อแม่ต้องคอยตักเตือนอยู่บ่อยๆ กลุ่มตัวอย่างสามารถอยู่คนเดียวได้มากขึ้นเพราะมีโลกส่วนตัวมากขึ้นเพราะจะใช้เวลาส่วนใหญ่ก้มดูจอโทรศัพท์ บางคนเล่นไม่สนใจโลกภายนอก เล่นแต่โทรศัพท์กันมากขึ้นโดยไม่สนใจสิ่งรอบตัว จนกลายเป็นคนไม่สนใจสิ่งแวดล้อมไปด้วย การคบเพื่อนมักจะเป็นการฉาบฉวยมากกว่าเดิม คุยกันแล้วก็นัดเจอกันง่ายขึ้นและอาจเกิดอันตรายตามมา เล่นมากจนอดหลับอดนอน ตื่นสาย ไปโรงเรียนไม่ทัน ไม่สนใจเรื่องการเรียน แอบเล่นในขณะที่เรียนหนังสือ ทำให้เรียนไม่ทัน ไม่เข้าใจไม่รู้เรื่อง ทำการบ้านไม่ได้ทำให้ผลการเรียนตกต่ำลง และใช้ในการลอกการบ้าน หรือลอกงานที่ครูสั่งโดยให้เพื่อนส่งรูปทางแอปพลิเคชันไลน์หรือโปรแกรมแชทอื่นๆ มาให้ดูตัวอย่างและลอกไปส่งครู อาจารย์ ทำให้ตอนสอบทำข้อสอบไม่ได้เพราะไม่เคยหัดทำเอง ทั้งยังมีผลกระทบถึงพฤติกรรมเลียนแบบด้านต่างๆ เช่น การเลียนแบบภาษาวัยรุ่นที่นิยมใช้ในปัจจุบัน เช่น คำว่า “บ่องตง จุงเบย อัลไล ก้อ กัว เป็นต้น ซึ่งกลุ่มตัวอย่างได้ให้เหตุผลว่าถ้าไม่ใช้คำศัพท์วัยรุ่นเหล่านี้จะรู้สึกเขย ไม่ทันสมัย จึงเป็นพฤติกรรมเลียนแบบที่อันตรายมาก ทั้งยังมีพฤติกรรมเลียนแบบด้านแฟชั่นการแต่งการที่ไป ล่อแหลม ตามแฟชั่นนักร้องนักแสดงที่ตนชื่นชอบ อีกด้วย และการใช้โทรศัพท์ยังเป็นการทำตามค่านิยม เช่น การเลือกยี่ห้อตามสมัยนิยม การเลือกใช้สมาร์ทโฟนเพราะค่านิยม เห็นเพื่อนใช้เลยอยากใช้ด้วยกลัวเพื่อนคุยกันแล้วเราไม่รู้เรื่อง จึงต้องทำทุกวิถีทางเพื่อให้มีโทรศัพท์สมาร์ทโฟนมาใช้ บางกลุ่มตัวอย่างใช้สมาร์ทโฟนเพื่อการอวดฐานะทางบ้าน เพื่อให้รู้ความเป็นอยู่ที่หรูหรา มีฐานะ

ผลวิเคราะห์ข้อมูลด้านโทษของการใช้งานสมาร์ทโฟนของการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ปกครองพบว่าลูกติดโทรศัพท์ชอบแชทกับเพื่อน บางทีไปเที่ยวก็เอาโทรศัพท์มาถ่ายรูปและโพสเฟสบุ๊ค บางครั้งคิดว่าลูกติดเพื่อนเพราะจะพกโทรศัพท์มือถือติดตัวไปไหนมาไหนในขณะที่อยู่ในบ้านเพราะจะเฝ้าเล่นแชทขณะที่อยู่บ้าน และเมื่อออกไปข้างนอกก็จะพกโทรศัพท์ตลอดเพราะต้องเล่นเกมส์ ติดแชท ฟังเพลง ใส่หูฟังตลอดเวลา และเท่าที่สังเกตเห็นจะพบว่าลูกติดอินเทอร์เน็ต ชอบค้นหาข้อมูลหลายๆอย่างทั้งที่ดีและไม่ดีบางครั้งก็ไม่สามารถตรวจสอบได้เพราะลูกจะชอบเล่นตอนกลางคืนขณะที่อยู่คนเดียวก็จะตรวจสอบลำบาก จึงกลัวว่าลูกจะได้ข้อมูลที่ไม่เหมาะสมไปใช้ในชีวิตรประจำวัน

ผลวิเคราะห์ข้อมูลด้านผลกระทบด้านวัฒนธรรมพบว่ากลุ่มตัวอย่างให้ข้อคิดเห็นว่าสมาร์โฟนทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมในด้านการสื่อสารเพราะทำให้คนติดต่อกันได้ง่ายขึ้น ใกล้กันมากขึ้น สามารถติดต่อกันสะดวกมากขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลาและทำให้สามารถหาข้อมูลต่างๆได้สะดวกและเร็วขึ้น ทั้งนี้สมาร์โฟนยังเปลี่ยนวัฒนธรรมของเด็กวัยรุ่นในเรื่องของการใช้ภาษา เช่น แต่งภาษาใช้กันเองในกลุ่ม ภาษาวัยรุ่นไม่ถูกต้องตามหลักภาษาไทย ทั้งยังใช้ภาษาหยาบคายในการแชทหรือเล่นเฟสบุ๊ก สมาร์โฟนทำให้มีเพื่อนเยอะขึ้นได้และเจอทั้งเพื่อนใหม่ๆและเพื่อนเก่า ทั้งนี้การคบเพื่อนมักจะเป็นการฉาบฉวยมากกว่าเดิม คุยกันแล้วก็นัดเจอกันง่ายขึ้นและอาจเกิดอันตรายตามมา กลุ่มเยาวชนยังติดโทรศัพท์มากเกินไปต่างๆที่อยู่ด้วยกันก็จะไม่คุยกันแต่กลับกันดูจอโทรศัพท์มากขึ้นและคุยน้อยลง คุยกับครอบครัว พ่อแม่น้อยลง หากเห็นกันมากขึ้นเวลามีปัญหาก็ไม่กล้าปรึกษาพ่อแม่หรือครู และจะใช้โทรศัพท์ในการหาข้อมูลเอง เช่น หาข้อมูลในเว็บไวต์กูเกิ้ล หรือปรึกษาเพื่อน ซึ่งทำให้ได้คำตอบที่ไม่ชัดเจนและไม่ถูกต้องมากนัก จึงทำให้เกิดปัญหาสังคมอื่นๆตามมา ทั้งนี้สมาร์โฟนทำให้รู้ข่าวสารได้มากขึ้นและง่ายขึ้น และบางครั้งข่าวก็จริงบ้างเท็จบ้างต้องมีการกลั่นกรองก่อนที่จะเชื่อ ทั้งนี้เยาวชนกลุ่มตัวอย่างชอบชอบการสนทนาผ่านการแชทซึ่งมีแต่ข้อความอาจทำให้ทะเลาะกันง่ายขึ้นเพราะอ่านแล้วเกิดการตีความหมายไม่ตรงกัน เป็นต้น

ผลวิเคราะห์ข้อมูลของแนวโน้มวัฒนธรรมของผู้ปกครองจากการเฝ้าสังเกตพฤติกรรมของเยาวชนในการปกครอง พบว่า โทรศัพท์มีทั้งประโยชน์และโทษ ขึ้นอยู่กับการใช้งาน แต่ทั้งนี้ก็มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมวัยรุ่น เช่นด้านภาษา และการเลียนแบบ และแนะนำให้เด็กใช้ในเรื่องที่เป็นประโยชน์บ้าง โดยต้องชี้แนะให้แบ่งแยกเวลาให้ถูกต้อง และไม่เล่นเยาะจนเกินไป หากเล่นเกมออนไลน์เยาะต้องสอดส่อง รวมถึงเด็กสมัยนี้ยังเอาโทรศัพท์สมาร์โฟนมาใช้ในการลอกการบ้าน เช่นถ่ายรูปคำตอบส่งมาทางข้อความแชท เช่น ไลน์ ทั้งนี้พ่อแม่ต้องคอยสอดส่องดูแล แต่เด็กบางคนที่ไม่อยู่กับพ่อแม่จะค่อนข้างอันตรายเพราะไม่มีคนคอยปราม เพราะเด็กจะแบ่งเวลาไม่ถูกต้อง ช่วงไหนควรอ่านหนังสือเรียนช่วงไหนควรเล่น และผู้ปกครองมีกังวลในเรื่องของกระบวนการคิด เพราะเด็กที่รื้อลอกการบ้านจากเพื่อนก็จะรอเพื่อนถ่ายรูปส่งมาแชท ทำให้เด็กคิดไม่เป็น และจะทำข้อสอบไม่ได้ และอาจมีผลกระทบต่อไปในระยะยาว หากเด็กส่วนใหญ่ใช้สมาร์โฟนในการเรียนในด้านที่ผิด เช่น การลอกการบ้าน พ่อแม่ต้องมีส่วนสำคัญในการสอดส่องดูแล เพราะการมีสมาร์โฟนอยู่ในมือของเด็กโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์เด็กอาจจะเข้าถึงข้อมูลที่ไม่เหมาะสมทำให้เด็กเสพข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง และไม่มีการชี้แนะจากผู้ปกครองอาจทำให้เกิดความเสื่อมเสียตามมา ทั้งนี้ยังมีผลต่อครอบครัวทำให้คุยกันในครอบครัวน้อยลง เยาวชนอาจจะใช้เวลาอยู่กับโทรศัพท์กันมากขึ้น การพูดคุยกับพ่อแม่ คนในครอบครัวน้อยลง แต่จะใช้การส่งข้อความผ่านสมาร์โฟนแทน ถ้าเด็กใช้ไม่เป็นจะทำให้เกิดผลเสียมากกว่าประโยชน์ ทั้งนี้ผู้ปกครองยังห่วงเรื่องช่องทางการได้สมาร์โฟนมาครอบครองเพราะเป็นค่านิยมของเด็กวัยรุ่นในการเลือกซื้อหือ ดังนั้นหากเด็กไม่มีเงินก็อาจจะหาช่องทางหาเงินมาแบบมิชอบ เช่น ขโมยเงิน ขยายบริการ หรือทำสิ่งที่ผิดศีลธรรมอื่นๆ นำซึ่งอันตรายตามมา นอกจากนี้การติดโทรศัพท์ของเด็กวัยรุ่นนั้นเป็นค่านิยม ที่ต้องซื้อโทรศัพท์ที่มีราคาแพงมาโชว์กันเพื่ออวดรสนิยม และฐานะความเป็นอยู่ของตน และเห็นว่าเด็กสมัยนี้ก็น่ามองแต่หน้าจอโทรศัพท์ตลอดเวลา แม้กระทั่งขณะขึ้นรถโดยสารประจำทาง หรือ เดินข้างถนน ซึ่งอาจจะทำให้เกิดอุบัติเหตุตามมาได้ ทั้งนี้ บางบ้านเด็กยังติดขนาดเป็นคนมีโลกส่วนตัวสูง เล่นแต่เกมส์ ฟังเพลง จนทำให้ไม่สนใจสังคมรอบข้างว่า

เกิดอะไรขึ้นเป็นสิ่งที่น่าเป็นห่วงมาก ทั้งนี้การที่มีโทรศัพท์อยู่ข้างกายตลอดเวลาทำเด็กเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย หากเด็กไม่มีผู้ปกครองคอยชี้แนะอาจทำให้ได้ข้อมูลที่ไม่เหมาะสมและเกิดพฤติกรรมเลียนแบบ หรือ ตามเพื่อน กระแสนิยมของกลุ่มเพื่อนและอาจให้มีปัญหาสังคมตามมา และยังคงคิดว่าการมีโทรศัพท์สมาร์ทโฟนทำให้วัฒนธรรมเปลี่ยน เช่น ภาษาในการพูด เขียนผิดบ่อย ใช้ภาษาก้าวร้าวรุนแรง ใช้ภาษาไม่ถูกต้องตามหลักภาษาไทย คำภาษาอังกฤษคำ ไทยคำ ทั้งนี้การค้นหาข้อมูลที่ไม่เหมาะสม เช่น ภาพ คลิปวิดีโอ วิธีการดูแลลูกควรกำหนดการใช้โทรศัพท์ของลูกเมื่ออยู่ที่บ้าน เช่น กำหนดชั่วโมง สอดส่องดูแลการใช้สมาร์ทโฟนของลูกไม่ให้ติดมากจนเกินไป เด็กวัยรุ่นในปัจจุบันบางคนแบ่งเวลาไม่ถูกต้อง เพราะพ่อแม่ไม่มีเวลาให้จึงใช้เวลาอยู่กับโทรศัพท์เป็นส่วนใหญ่ จึงอาจทำให้เด็กไม่รู้จักกาลเทศะ และเข้าสังคมผู้ใหญ่ไม่ได้ทำให้ติดโทรศัพท์ตลอดเวลา ต้องพกไปไหนมาไหนด้วยตลอด แม้กระทั่งเข้าห้องน้ำ จึงคิดว่าการใช้โทรศัพท์ของลูกขึ้นอยู่กับการดูแลของพ่อแม่ด้วย ดังนั้น พ่อแม่ หรือผู้ปกครองต้องช่วยกันดูแลและปรามไม่ให้เด็กอยู่กับหน้าจอตลอดเวลา ก่อนที่จะสายเกินไป

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ปกครองในเรื่องวิธีการป้องกันการและการแก้ไขการติดสมาร์ทโฟนของบุตรหลานได้ข้อมูลดังนี้ ผู้ปกครองต้องคอยสอดส่องดูแลการเล่นโทรศัพท์ของลูกตลอด พ่อแม่จะต้องมีเวลาคอยตักเตือน เช่น เวลากินข้าวต้องห้ามเล่น ไม่ฟังเพลงช่วงกินข้าว ต้องแบ่งเวลาให้ถูกต้อง รู้จักเวลาว่าเวลาไหนควรไม่ควรทำ และถ้าการเรียนตกต่ำลงอาจจะต้องคอยควบคุมเรื่องการใช้สมาร์ทโฟน ต้องคอยบอกว่าเวลาไหนควรใช้โทรศัพท์ เวลาไหนควรอ่านหนังสือ และขณะเล่นโซเชียลจะคอยดูตลอดถ้าช่วงที่อยู่ด้วยกัน เวลาลูกกลับมาจากเรียนก็ควรมีกิจกรรมร่วมกันบ้าง เช่น ช่วยแม่ทำกับข้าว ทำการบ้าน รับประทานอาหารร่วมกัน และไปเที่ยวกัน เมื่อลูกมีกิจกรรมทำร่วมกับครอบครัวทำให้ลูกไม่ว่างที่จะเล่นโทรศัพท์และมีความผูกพันมากขึ้น ทั้งนี้พ่อแม่ต้องคอยสอดส่องดูแลลูกหลานในปกครองด้วย เพราะหากมีปัญหาเกิดขึ้นจะได้แก้ไขได้ทันที่

บทที่ ๕

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยเรื่องผลกระทบของการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนในโลกเสมือนต่อการมีปฏิสัมพันธ์ในการใช้ชีวิตจริงในสังคม The impacts of the use of smart phones in the virtual social interaction on the real social relations โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัย ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การวิเคราะห์ และสรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ มีสาระสำคัญดังนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- ๑ เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลที่มีผลต่อการเลือกใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน
- ๒ เพื่อศึกษาการมีปฏิสัมพันธ์จากการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนกับคนรอบข้างในโลกความเป็นจริงและโลกเสมือนของเยาวชน
- ๓ เพื่อศึกษาผลกระทบ ประโยชน์และโทษที่เกิดจากการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนของเยาวชน

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น มัธยมศึกษาตอนปลาย ระดับอุดมศึกษาของรัฐ และเอกชน รวมไปถึง นักศึกษาอาชีวศึกษาที่มีอายุระหว่าง ๑๑ - ๒๔ ปี ในเขตเทศบาลเมืองพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ที่ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่แบบสมาร์ทโฟน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

๑.แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการศึกษาเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยแบ่งเนื้อ หาออกเป็น ๕ ตอน ดังต่อไปนี้

- ตอนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน ๗ ข้อ
- ตอนที่ ๒ ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเลือกซื้อโทรศัพท์สมาร์ทโฟนจำนวน ๗ ข้อ
- ตอนที่ ๓ การใช้ประโยชน์เกี่ยวกับ แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟนจำนวน ๖ ข้อ
- ตอนที่ ๔ ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้งานจากแอปพลิเคชันในโทรศัพท์สมาร์ทโฟนจำนวน ๑๙ ข้อ
- ตอนที่ ๕ พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนที่มีผลกระทบต่อผลต่อการมีปฏิสัมพันธ์ในโลกความเป็นจริงปฏิสัมพันธ์ในโลกความเป็นจริงของเยาวชน จำนวน ๒๗ ข้อ

๒.แบบสัมภาษณ์ (Interview)

๒.๑ สำหรับกลุ่มเยาวชนตัวอย่าง จำนวน ๓ ตอน

- ตอนที่ ๑ ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเลือกซื้อโทรศัพท์สมาร์ทโฟน
- ตอนที่ ๒ การใช้ประโยชน์เกี่ยวกับ แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟน
- ตอนที่ ๓ พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนที่มีผลกระทบต่อผลต่อการมีปฏิสัมพันธ์ในโลกความเป็นจริงปฏิสัมพันธ์ในโลกความเป็นจริง

๒.๒ สำหรับกลุ่มผู้ปกครองจำนวน ๔ ตอน

ตอนที่ ๑ ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมในการเลือกซื้อโทรศัพท์สมาร์ทโฟน

ตอนที่ ๒ การใช้ประโยชน์เกี่ยวกับ แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟน

ตอนที่ ๓ พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนที่มีผลกระทบต่อผลต่อการมีปฏิสัมพันธ์ในโลกความจริง

ตอนที่ ๔ แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรม

ขนาดกลุ่มตัวอย่างในการตอบแบบสอบถาม จำนวน ๔๐๐ คนและขนาดของตัวอย่างนักเรียนนักศึกษาที่สัมภาษณ์มี ๒๕ ตัวอย่าง และผู้ปกครองที่ให้สัมภาษณ์ ๒๕ ตัวอย่าง โดยกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการศึกษาในครั้งนี้คือประชากรที่อยู่อาศัยอยู่ในเขตเทศบาลเมืองจังหวัดพระนครศรีอยุธยาโดยมีกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนนักศึกษา

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

๑.การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณจากแบบสอบถามผลกระทบของการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนในโลกเสมือนต่อการมีปฏิสัมพันธ์ในการใช้ชีวิตจริงในสังคม โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Windows โดยมีรายละเอียดดังนี้

๑.๑ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามวิเคราะห์โดยการแจกแจงค่าความถี่และค่าร้อยละ

๑.๒ ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมในการเลือกซื้อโทรศัพท์สมาร์ทโฟน วิเคราะห์โดยการแจกแจงค่าความถี่และค่าร้อยละ

๑.๓ การใช้ประโยชน์เกี่ยวกับ แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟนวิเคราะห์โดยการแจกแจงค่าความถี่และค่าร้อยละ

๑.๔ ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้งานจากแอปพลิเคชันในโทรศัพท์สมาร์ทโฟนวิเคราะห์โดยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

๑.๕ พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนที่มีผลกระทบต่อผลต่อการมีปฏิสัมพันธ์ในโลกความเป็นจริงปฏิสัมพันธ์ในโลกความเป็นจริงของเยาวชนวิเคราะห์โดยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

๒. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

๒.๑ สำหรับกลุ่มเยาวชนตัวอย่าง

๒.๑.๑ ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมในการเลือกซื้อโทรศัพท์สมาร์ทโฟนรอบแนวคิดในการวิจัยโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) จากการสัมภาษณ์กลุ่ม (Group Interview)

๒.๑.๒ การใช้ประโยชน์เกี่ยวกับ แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟน รอบแนวคิดในการวิจัยโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) จากการสัมภาษณ์กลุ่ม (Group Interview)

๒.๑.๓ พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนที่มีผลกระทบต่อผลต่อการมีปฏิสัมพันธ์ในโลก

ความเป็นจริงปฏิสัมพันธ์ในโลกความเป็นจริงรอบแนวคิดในการวิจัยโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) จากการสัมภาษณ์กลุ่ม (Group Interview)

๒.๒ สำหรับกลุ่มกลุ่มผู้ปกครอง

๒.๒.๑ ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมในการเลือกซื้อโทรศัพท์สมาร์ทโฟนรอบแนวคิดในการวิจัยโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) จากการสัมภาษณ์กลุ่ม (Group Interview)

๒.๒.๒ การใช้ประโยชน์เกี่ยวกับ แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟน รอบแนวคิดในการวิจัยโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) จากการสัมภาษณ์กลุ่ม (Group Interview)

๒.๒.๓ พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนที่มีผลกระทบต่อผลต่อการมีปฏิสัมพันธ์ในโลกความเป็นจริงรอบแนวคิดในการวิจัยโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) จากการสัมภาษณ์กลุ่ม (Group Interview)

๒.๒.๔ แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมรอบแนวคิดในการวิจัยโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) จากการสัมภาษณ์กลุ่ม (Group Interview)

สรุปผลการวิจัย

จากที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลผลกระทบของการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนในโลกเสมือนต่อการมีปฏิสัมพันธ์ในการใช้ชีวิตจริงในสังคมผู้วิจัยเสนอสรุปผลการวิจัยเพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัยทั้ง ๓ ข้อ ตามขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล รายละเอียดดังนี้

๑.การวิเคราะห์ปัจจัยส่วนบุคคลที่มีผลต่อการเลือกใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนโดยการวิเคราะห์เนื้อหาจากการแบบสอบถาม ด้วยสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม และการสัมภาษณ์กลุ่ม (Interview Group)

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนนักศึกษาที่มีการใช้สมาร์ทโฟนแยกตามหัวข้อได้ดังนี้

ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถามแบ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างของเยาวชนที่ใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน เป็นจำนวนทั้งหมด ๓๙๕ คนแบ่งเป็นเพศหญิงจำนวน ๒๓๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๙.๒ คน และเพศชายจำนวน ๑๖๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๐.๘

กลุ่มตัวอย่างของเยาวชนที่ใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนพบว่า มีอายุระหว่าง ๑๖ – ๒๐ ปี จำนวน ๒๕๒ คิดเป็นร้อยละ ๖๓.๘ อายุระหว่าง ๑๑ – ๑๕ ปี จำนวน ๘๐ คิดเป็นร้อยละ ๒๐.๓ และอายุระหว่าง ๒๑ – ๒๕ ปีจำนวน ๖๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๕.๙

ระดับการศึกษาของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน พบว่าระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/ ปวช. จำนวน ๑๕๖ คิดเป็นร้อยละ ๓๙.๕ รองลงมาเป็นระดับปริญญาตรีจำนวน ๑๓๑ คิดเป็นร้อยละ ๓๓.๒ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ๖๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๗.๒ และระดับอนุปริญญา/ปวส.จำนวน ๔๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๐.๑

รายได้ของนักเรียน/ต่อเดือน พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีรายได้สูงสุดอยู่ระหว่าง ต่ำกว่า ๓,๐๐๐ บาท และ ๓,๐๐๑ – ๔,๐๐๐ บาท จำนวน ๑๒๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๐.๖ รองลงมามีรายได้ ๔,๐๐๑ – ๕,๐๐๐ บาท

จำนวน ๘๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๒.๕ รายได้ระหว่าง ๕,๐๐๑ – ๖,๐๐๐ บาทจำนวน ๓๗ คิดเป็นร้อยละ ๙.๔ และมีรายได้มากกว่า ๖,๐๐๐ บาท จำนวน ๒๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๖.๘

อาชีพของผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่างในการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนอันดับแรกคืออาชีพรับจ้าง จำนวน ๑๔๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๖.๒ รองมาคืออาชีพ รับราชการ/วิสาหกิจ จำนวน ๘๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๑.๓ คน อาชีพค้าขาย จำนวน ๗๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๘. อาชีพเกษตรกรรม ๕๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๓.๗ และ อาชีพอิสระ/กิจการส่วนตัว จำนวน ๔๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๐.๖

รายได้รวมของครัวเรือนต่อปีของครัวเรือนกลุ่มตัวอย่างพบว่า รายได้รวมของครัวเรือนอันดับแรกมีรายได้ระหว่าง ๑๕๐,๐๐๑ – ๒๐๐,๐๐๐ บาทจำนวน ๙๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๕.๑ อันดับสองมีรายได้ระหว่างน้อยกว่า ๑๕๐,๐๐๐ บาทจำนวน ๙๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๔.๘ มีรายได้ระหว่างมากกว่า ๓๐๐,๐๐๑ บาทจำนวน ๘๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๒ มีรายได้ระหว่าง ๒๕๐,๐๐๑ – ๓๐๐,๐๐๐ บาทจำนวน ๖๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๕.๙ และรายได้ระหว่าง ๒๐๐,๐๐๑ – ๒๕๐,๐๐๐ บาทจำนวน ๔๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๒.๒

กลุ่มตัวอย่างเลือกใช้ยี่ห้อโทรศัพท์สมาร์ทโฟนอันดับหนึ่งได้แก่ ยี่ห้อซัมซุงจำนวน ๑๔๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๗.๐ อันดับสองได้แก่ยี่ห้อไอโฟนจำนวน ๑๑๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๗.๘ อันดับสามได้แก่ยี่ห้อแบล็คเบอร์รี่ จำนวน ๖๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๖.๗ อันดับสี่ได้แก่ยี่ห้อโนเกีย จำนวน ๖๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๕.๙ และมียี่ห้อ Acer จำนวน ๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๑.๕ ยี่ห้อ LG ๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๐.๕ ยี่ห้อ Sony HTC จำนวน ๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๐.๓

กลุ่มตัวอย่างเลือกระบบโทรศัพท์มือถือที่ใช้อันดับแรกได้แก่ เครือข่าย TRUE จำนวน ๑๓๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๔.๒ รองลงมาได้แก่ เครือข่าย AIS จำนวน ๑๓๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๓.๗ และ เครือข่าย DTAC จำนวน ๑๒๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๒.๒

วัตถุประสงค์ในการเลือกซื้อสมาร์ทโฟนโดยสามารถวิเคราะห์ ๒ ส่วนคือ วิเคราะห์การเลือกใช้ประเภทการใช้งานในสมาร์ทโฟน ตารางวิเคราะห์ข้อมูลประเภทในการใช้งานของโทรศัพท์สมาร์ทโฟน ส่วนที่ ๒ เป็นส่วนของบทสัมภาษณ์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างและกลุ่มผู้ปกครอง มีข้อมูลดังนี้

กลุ่มตัวอย่างมีวัตถุประสงค์เพื่อติดต่อสื่อสาร เช่น Internet , e-mail , SMS, MMS ,chat มีจำนวน ๑๘๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๖.๑ สูงเป็นอันดับ ๑ และซื้อโทรศัพท์โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเล่นเฟซบุ๊ก มีจำนวน ๑๓๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๔.๒ วัตถุประสงค์เพื่อความบันเทิง เช่น เล่นเกม, ถ่ายภาพ, ดูหนัง, ฟังเพลงมีจำนวน ๑๐๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๗.๑ วัตถุประสงค์เพื่อเพื่อเรียนหนังสือ/ทำธุรกิจ/ทำงาน มีจำนวน ๑๐๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๖.๓ มีวัตถุประสงค์เพื่อถ่ายรูป มีจำนวน ๙๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๔.๓ วัตถุประสงค์เพื่อบันทึกข้อมูลส่วนตัว/จัดทำรายงานนัดหมาย จำนวน ๘๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๐.๓ มีวัตถุประสงค์เพื่อแสดงสถานะทางสังคม จำนวน ๔๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๑.๙ และวัตถุประสงค์เพื่อใช้งานอื่นๆ มีจำนวน ๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๑.๐ และกลุ่มตัวอย่างแบ่งประเภทในการใช้งานของโทรศัพท์สมาร์ทโฟนของกลุ่มตัวอย่างพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการใช้สมาร์ตเพื่อเล่นเฟซบุ๊กมากที่สุด มีจำนวน ๒๒๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๕.๙ รองลงมาใช้เพื่อการวัดพิกัด GPS (การเชคอิน) มีจำนวน ๑๑๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๙.๔ ใช้เพื่อแชทออนไลน์ มีจำนวน ๙๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๒.๘

ใช้เพื่อดูข้อมูลข่าวสารผ่านอินเทอร์เน็ต และเพื่อบันทึกข้อมูลส่วนตัว/จัดตารางนัดหมาย มีจำนวนประเภทละ ๘๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๐.๖ ใช้เพื่อถ่ายรูป มีจำนวน ๗๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๙ ใช้เพื่อติดต่อสื่อสารทาง e-mail มีจำนวน ๖๒ คิดเป็นร้อยละ ๑๕.๗ ใช้เพื่อประเภทการส่งข้อความ SMS MMS มีจำนวน ๕๘ คิดเป็นร้อยละ ๑๔.๗ และใช้ประเภทอื่นๆ จำนวน ๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๒.๒

จากข้อมูลส่วนที่ ๒ เป็นส่วนของการสัมภาษณ์ถึงวัตถุประสงค์ที่กลุ่มตัวอย่างชื่อ โทรศัพท์สมาร์ตโฟนมาใช้และสาเหตุที่ผู้ปกครองตัดสินใจซื้อสมาร์ตโฟนให้กับกลุ่มตัวอย่างในการปกครองมีรายละเอียดดังนี้

ผลการสัมภาษณ์ของกลุ่มนักเรียนตัวอย่างที่ตัดสินใจซื้อสมาร์ตโฟนมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์เพราะชอบเล่นโปรแกรมเฟสบุ๊ค ใช้ในการสนทนา ส่งรูปภาพ โพสต์รูปภาพ โพสต์ข้อความแสดงความเป็นตัวตนและอารมณ์ในช่วงเวลานั้น และใช้ในการเชคอินเมื่อไปเที่ยวในสถานที่ที่ต้องการให้เพื่อนรู้ ใช้ในการสนทนาออนไลน์ เช่น โปรแกรมไลน์แชท โปรแกรมแชทวอทแอป โปรแกรมวีแชท เป็นต้น ใช้บริการโทรศัพท์โดยเห็นหน้าค่าตากันผ่านสัญญาณอินเทอร์เน็ต ทั้งนี้ยังช่วยในเรื่องการเรียนช่วยในการค้นคว้าหาข้อมูลเวลาที่อาจารย์ให้งาน ช่วยค้นหาข้อมูลในการทำบ้าน ค้นหาคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีวัตถุประสงค์ในการซื้อเพื่อท่องโลกอินเทอร์เน็ต ต้องการอ่านข่าวกีฬา ข่าวสารบ้านเมือง ข่าวบันเทิง ข่าวสังคมที่เกิดขึ้นในแต่ละวัน ทั้งยังตั้งกลุ่มเฟสบุ๊คในกลุ่มห้องเรียนเพื่อพูดคุยเรื่องการบ้านและการสั่งงาน หาข้อมูลในการเรียนการสอน และโพสต์การบ้านหรือ ข้อมูลที่จะในการเตรียมการเรียน แนวข้อสอบ และคิดว่าซื้อเพราะประหยัดค่าใช้จ่ายในการโทรศัพท์ บางครอบครัวที่สมาชิกส่วนใหญ่มีสมาร์ตโฟนยังใช้สมาร์ตโฟนในการเชื่อมความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวได้เนื่องจากพี่สาวเรียนหนังสืออยู่ในกรุงเทพฯไม่ค่อยได้กลับบ้าน จึงใช้สมาร์ตโฟนในการวิดีโอคอลกัน หรือโทรศัพท์แบบเห็นหน้าค่าตากัน โดยผ่านโปรแกรมโทรศัพท์โดยผ่านสัญญาณอินเทอร์เน็ต จึงทำให้รู้ว่าพี่สาวทำอะไรอยู่แม้จะได้ไม่ต้องเป็นห่วงมากนัก ช่วยในการสื่อสารได้สะดวกรวดเร็วมากขึ้นและประหยัดเงินและเวลาได้ การใช้สมาร์ตโฟนทำให้มีเพื่อนใหม่ได้มากขึ้น และทำให้รู้ข่าวสารได้มากขึ้นและง่าย ทั้งยังสามารถดูหนัง ฟังเพลง หรือดูละครที่ชื่นชอบย้อนหลังได้ เลือกซื้อโทรศัพท์โดยเลือกจากคุณภาพกล้องเพราะชอบถ่ายรูป และใช้แทนกล้องถ่ายรูปได้พร้อมทั้งสามารถพกพาไปได้ทุกที่ มีความสะดวกกว่าใช้กล้องถ่ายรูป โทรศัพท์สมาร์ตโฟนยังช่วยแก้เหงา สำหรับวัยรุ่นนี้เหงา เพราะมีแอปพลิเคชันมากมายที่ช่วยฆ่าเวลาได้ ทั้งนี้การใช้สมาร์ตโฟนยังช่วยระบายอารมณ์ของกลุ่มวัยรุ่นที่ไม่เป็นปัญหากับสังคม คือ การโพสต์เรื่องราวความในใจ การแอบชอบเพื่อน การโมโห การหงุดหงิด แก่เงิน โดยจะเลือกใช้โปรแกรมเฟสบุ๊คในการระบาย โทรศัพท์สมาร์ตโฟนยังช่วยช่วยในการบอกทางในการเดินทาง ใช้เป็นแผนที่ในการขับรถหรือเดินป่าได้และยังช่วยเปิดโลกทัศน์ นอกจากนี้โทรศัพท์สมาร์ตโฟนยังช่วยในการสอดส่องดูแลพฤติกรรมของบุตรหลานในการปกครองเนื่องจากสามารถให้บุตรหลาน เชคอินว่าตอนนี้อยู่ที่ไหนเพื่อจะได้ตรวจสอบว่าไปในที่ที่เหมาะสมหรือไม่ ช่วยในการตอบคำถามนักท่องเที่ยวได้ด้วยการหาข้อมูล ช่วยในการจดจำการบ้าน หรือปฏิทิน และใช้เพื่องานอดิเรกของกลุ่มวัยรุ่นที่ชื่นชอบกิจกรรม เช่น ใช้ในการแกะเพลงเพื่อมาเล่นดนตรี ใช้ในการฝึกซ้อมเต้น ใช้ในการฝึกภาษา เป็นต้น ซึ่งแต่ละกิจกรรมถือว่ามีประโยชน์มาก

ส่วนที่ ๒ ของผลการสัมภาษณ์ ในส่วนของผู้ปกครองได้ให้เห็นในการวัตถุประสงค์ของการซื้อโทรศัพท์สมาร์ทโฟนให้บุตรหลาน ในการปกครองว่า ต้องการให้ลูกใช้ติดต่อสื่อสารกับพ่อแม่ เพื่อนและใช้ในการเรียน เพราะจะได้ใช้โทรศัพท์ในการค้นหาข้อมูลและใช้อัดเสียงอาจารย์ช่วงที่สอนเพราะอาจจดไม่ทัน จึงตัดสินใจซื้อให้ หลังจากซื้อให้การเรียนก็ปกติไม่ตกต่ำลงเห็นถึงประโยชน์ในด้านการเรียนการและมีประโยชน์มากต่อการเรียน ทั้งนี้บางคนยังให้เหตุผลว่าซื้อโทรศัพท์ให้เพราะลูกตั้งใจเรียนและขยันมากขึ้น ทั้งยังเป็นของขวัญและให้เป็นกำลังใจในการสนับสนุนการเรียนของลูก เช่น ต้องการให้รางวัลลูกเพราะลูกสอบเข้าได้ ให้เนื่องจากเป็นของขวัญในการสอบเข้าโรงเรียนประจำ การเรียนดีขึ้นจึงซื้อให้เป็นรางวัล เป็นต้น ทั้งนี้บางคนยังให้เหตุผลว่าทำให้ลูกทันสมัยเพราะโทรศัพท์สมาร์ทโฟนมีวิวัฒนาการและเทคโนโลยีที่ทันสมัยขึ้น จึงอย่างให้ลูกได้ใช้และมันดีมาก เพื่อให้ลูกทันต่อเหตุการณ์ในปัจจุบัน และบางคนให้เหตุผลว่าเพราะโทรศัพท์เครื่องเก่าพัง และลูกจำเป็นต้องใช้ประโยชน์มากมาย และทำให้ลูกเข้าสังคมกับเพื่อนได้ เพื่อนเกิดการยอมรับเข้ากลุ่ม และทำให้ลูกไม่มีปัญหาในการใช้ชีวิตในช่วงวัยเรียน และบางครอบครัวลูกก็ช่วยออกเงินคนละครึ่งกับผู้ปกครองจึงทำให้ตัดสินใจซื้อโทรศัพท์ให้ง่ายยิ่งขึ้น

ในการใช้สมาร์ทโฟน นอกจากจะมีวัตถุประสงค์ในการซื้อแล้วยังมีเหตุผลมากมายในการตัดสินใจใช้สมาร์ทโฟน โดยมีข้อมูลในการเลือกใช้ออปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนที่เหมาะสมกับการใช้งานและเหมาะสมกับตัวตนพบว่าข้อมูลการใช้ประโยชน์ของโทรศัพท์สมาร์ทโฟนโดยมีการโหลดแอปพลิเคชันฟรีมีจำนวน ๑๙๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๐.๔ รองลงมาเป็นแอปพลิเคชันที่ติดมากับตัวเครื่อง จำนวน ๑๒๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๐.๔ และมีการดาวน์โหลดแบบมีค่าใช้จ่ายจำนวน ๗๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๘.๕ กลุ่มตัวอย่างได้แบ่งประเภทของแอปพลิเคชันที่ใช้บนสมาร์ทโฟนบ่อยที่สุดพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการใช้ถ่ายรูป มีจำนวน ๒๒๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๖.๕ เป็นอันดับหนึ่ง รองมากลุ่มตัวอย่างใช้ในการเล่นเกม มีจำนวน ๒๐๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๒.๒ เป็นลำดับรองลงมา ใช้โปรแกรมแชทออนไลน์ มีจำนวน ๒๐๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๐.๖ ใช้เกี่ยวกับ โซเชียลเน็ตเวิร์ก มีจำนวน ๑๙๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๙.๑ ใช้เพื่อความบันเทิง จำนวน ๑๙๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๘.๔ ใช้เพื่อดูหนัง ฟังเพลง มีจำนวน ๑๗๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๔.๘ ใช้เพื่อการดูข่าวสาร มีจำนวน ๙๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๓ และใช้โทรศัพท์ประเภทอื่นๆ มีจำนวน ๑๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๔.๑ กลุ่มตัวอย่างได้รับประโยชน์ของแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟนมากที่สุด กลุ่มตัวอย่างมีการใช้ประโยชน์เพื่อความบันเทิงมากที่สุด เป็นจำนวน ๒๖๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๖๘.๖ รองมากลุ่มตัวอย่างประโยชน์เพื่อค้นคว้าหาความรู้มีจำนวน ๒๐๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๒.๔ ใช้ประโยชน์เพื่อเก็บข้อมูลมีจำนวน ๑๘๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๕.๖ ใช้ประโยชน์เพื่อแชทออนไลน์กับเพื่อนมีจำนวน ๑๗๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๖๘.๑ ใช้ประโยชน์เพื่อธุรกิจหารายได้มีจำนวน ๗๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๙.๕ และใช้เพื่อประโยชน์อื่นๆ มีจำนวน ๑๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๔.๘ กลุ่มตัวอย่างมีความสะดวกในการใช้แอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟน พบว่าอันดับแรกกลุ่มตัวอย่างใช้เพื่อความบันเทิงผ่อนคลาย มีจำนวน ๒๗๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๗๐.๑ รองลงมาใช้เพื่อความรวดเร็วประหยัดเวลา มีจำนวน ๒๓๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๖๐.๓ ให้ความสะดวกเรื่องข้อมูลข่าวสารมีจำนวน ๒๐๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๐.๙ ให้ความสะดวกเรื่องเรียนการสอน มีจำนวน ๑๘๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๗.๖ ช่วยให้มีความจำเป็นน้อยลง

มีจำนวน ๙๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๔.๖ และกลุ่มตัวอย่างมีความสะดวกสบายด้านอื่นๆ มีจำนวน ๒๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๕.๑ และกลุ่มตัวอย่างมีการใช้แอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟน พบว่ากลุ่มตัวอย่างใช้สมาร์ทโฟนในการเล่นเฟสบุ๊คมากที่สุด มีจำนวน ๑๗๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๕.๑ รองลงมาใช้ในการท่องเว็บไซต์ มีจำนวน ๑๕๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๐.๓ ใช้ในการค้นหาข้อมูล มีจำนวน ๑๔๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๕.๗ ใช้เพื่อโปรแกรมแชท มีจำนวน ๑๐๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๕.๘ ใช้เพื่อถ่ายรูป มีจำนวน ๑๐๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๖.๑ และเพื่อใช้อื่นๆ มีจำนวน ๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๐.๘

๒.การวิเคราะห์ข้อมูลการมีปฏิสัมพันธ์จากการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนกับคนรอบข้างในโลกความเป็นจริงและโลกเสมือนของเยาวชนการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม ด้วยสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) โดยการสัมภาษณ์กลุ่ม (Interview Group)

ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนโดยพบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนวันละ ๑ - ๒๐ นาที ต่อครั้ง เป็นจำนวน ๑๒๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๒.๗ รองลงมาใช้สมาร์ทโฟนวันละ ๒๑ - ๔๐ นาที ต่อครั้ง จำนวน ๑๑๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๙.๔ ใช้สมาร์ทโฟนครั้งละ ๔๑ - ๖๐ นาที ต่อครั้ง จำนวน ๗๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๐ และใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนมากกว่า ๖๐ นาทีขึ้นไป ต่อครั้ง จำนวน ๗๑ คนคิดเป็นร้อยละ ๑๘

กลุ่มตัวอย่างได้แสดงจำนวนความถี่และร้อยละช่วงเวลาในการทำกิจกรรมในขณะที่ใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน พบว่ากลุ่มตัวอย่างชอบเล่นโทรศัพท์ขณะอยู่คนเดียวจำนวน ๓๒๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๘๑ รองลงมา คือ จะชอบใช้โทรศัพท์ในขณะที่อยู่กับเพื่อนจำนวน ๑๙๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๘.๙ ใช้โทรศัพท์ขณะดูโทรทัศน์จำนวน ๑๕๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๗.๗ ใช้โทรศัพท์ขณะเรียนหนังสือ จำนวน ๑๐๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๖.๓ ใช้โทรศัพท์ขณะรับประทานอาหารจำนวน ๙๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๕.๑ ใช้โทรศัพท์ขณะสังสรรค์รวมญาติพี่น้อง จำนวน ๘๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๒ คน และใช้โทรศัพท์ขณะคุยกับพ่อแม่มีเป็นจำนวนน้อยที่สุด คือ ๘๐ คนคิดเป็นร้อยละ ๒๐.๓

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนโดยวิเคราะห์จากค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนที่มีผลต่อการมีปฏิสัมพันธ์ในสังคมโดยรวมอยู่ในระดับบ่อยๆ ($\bar{X} = 3.637$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนโดยมีผลต่อการมีปฏิสัมพันธ์ในสังคมอยู่ในระดับเป็นประจำ ๒ ระดับ คือ ได้แก่ กลุ่มตัวอย่างใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟนในการเล่นเกมส์ เฟสบุ๊ค แชท ($\bar{X} = 4.043$) และกลุ่มตัวอย่างพกโทรศัพท์สมาร์ทโฟนติดตัวไปตลอดเวลาและใช้ตลอดเวลา ($\bar{X} = 4.030$) ตามลำดับ ระดับต่อมาคือระดับบ่อยๆ ได้แก่ ท่านใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนเพื่อบรรเทาความทุกข์ ($\bar{X} = 3.937$) บ่อยครั้งที่ท่านหยิบโทรศัพท์มาดูบ่อยครั้ง ($\bar{X} = 3.798$) กลุ่มตัวอย่างมีความสุขที่ได้หยิบโทรศัพท์สมาร์ทโฟนขึ้นมาเพื่อเช็ค Facebook , E-mail ($\bar{X} = 3.795$) กลุ่มตัวอย่างคิดว่าท่านชอบแชทออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟน ($\bar{X} = 3.681$) การใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนเป็นการสะท้อนความเป็นตัวตนและบุคลิกของท่าน ($\bar{X} = 3.615$) คนรอบตัวของกลุ่มตัวอย่างเคยบ่นเรื่องการใช้

โทรศัพท์มือถือ ($\bar{X} = 3.577$) กลุ่มตัวอย่างคิดว่าโทรศัพท์มือถือเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับชีวิตท่าน ($\bar{X} = 3.577$) เพื่อนหรือสมาชิกในครอบครัวสนับสนุนกับการซื้อและใช้โทรศัพท์มือถือ ($\bar{X} = 3.438$) เพื่อนหรือสมาชิกในครอบครัวของท่านใช้โทรศัพท์มือถือตลอดเวลา ($\bar{X} = 3.433$) กลุ่มตัวอย่างชอบแชทออนไลน์ มากกว่าคุยกันแบบเห็นหน้าค่าตา ($\bar{X} = 3.345$) กลุ่มตัวอย่างมักจะใช้คำพูดหรือภาษาวัยรุ่นหรือคำศัพท์แสลง หรือมีคำหยาบ ($\bar{X} = 3.375$) ตามลำดับ และระดับสุดท้ายคือ ระดับบางครั้ง ได้แก่ กลุ่มตัวอย่างมักจะมีพฤติกรรมการใช้ภาษาในชีวิตประจำวันเหมือนการแชท ($\bar{X} = 3.333$) กลุ่มตัวอย่างใช้โทรศัพท์มือถือเพราะเพื่อนหรือสมาชิกในครอบครัวท่านใช้ ($\bar{X} = 3.324$)

ผลการวิเคราะห์ผลกระทบต่อการมีปฏิสัมพันธ์โดยหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานพบว่า การใช้โทรศัพท์มือถือที่มีผลกระทบต่อการมีปฏิสัมพันธ์โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.76$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการใช้มือถือที่มีผลกระทบต่อการมีปฏิสัมพันธ์พบว่า มีผล 2 ระดับ คือ ระดับมาก ได้แก่ ท่านหาข้อมูลการทำรายงานหรือการเรียนจากโทรศัพท์มือถือ ($\bar{X} = 3.792$) ท่านรู้ข่าวสารได้เร็วขึ้นและสามารถติดตามข่าวสารที่ท่านสนใจได้มากขึ้นจากการใช้โทรศัพท์มือถือ ($\bar{X} = 3.731$) ท่านมีเพื่อนใหม่เพิ่มมากขึ้นและทำให้ท่านสามารถติดต่อสื่อสารกับเพื่อนใหม่ได้ง่ายขึ้น ($\bar{X} = 3.615$) ท่านคิดว่าการใช้มือถือทำให้ท่านเรียนรู้วัฒนธรรมและสภาพแวดล้อมได้มากขึ้น ($\bar{X} = 3.605$) ท่านคิดว่าการใช้มือถือของท่านจะทำให้ท่านมีเพื่อนเพิ่มมากขึ้น ($\bar{X} = 3.559$) ท่านเปิดโลกทัศน์ใหม่มากขึ้นจากการใช้โทรศัพท์มือถือ ($\bar{X} = 3.534$) ท่านคิดว่าการใช้มือถือของท่านสามารถติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นได้มากกว่าการสนทนาแบบพบปะโดยตรง ($\bar{X} = 3.526$) เมื่อท่านทะเลาะกับคนรอบข้างท่านจะใช้โทรศัพท์มือถือในการระบายอารมณ์ ($\bar{X} = 3.488$) ท่านคิดว่ามือถือมีประโยชน์ช่วยในการเรียนของท่านได้ ($\bar{X} = 3.470$) ผลการเรียนของท่านดีขึ้นเพราะท่านสามารถหาข้อมูลในการเรียนได้จากใช้โทรศัพท์มือถือ ($\bar{X} = 3.467$) และเป็นเรื่องยากหากท่านจะเลิกเล่นแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ ($\bar{X} = 3.407$) ตามลำดับ ระดับต่อมาคือระดับปานกลาง ได้แก่ ท่านใช้โทรศัพท์มือถือแต่ละครั้งท่านไม่สามารถกำหนดระยะเวลาในการเล่นได้ ($\bar{X} = 3.400$) เมื่อท่านต้องอยู่ในสังคมคนแปลกหน้าหรือผู้ใหญ่ท่านจะรู้สึกอึดอัดและจะหยิบโทรศัพท์มือถือมาเล่น ($\bar{X} = 3.359$) เมื่อท่านรู้สึกเหงาท่านจะใช้โทรศัพท์มือถือแชทหาเพื่อนใหม่มากกว่าออกไปเจอสังคมภายนอก ($\bar{X} = 3.349$) ท่านจะรู้สึกโกรธใจ หรือหงุดหงิด ถ้าไม่ได้ใช้แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ ($\bar{X} = 3.332$) ท่านใช้โทรศัพท์มือถือทั้งๆที่รู้ว่ามียานอื่นที่จำเป็นรออยู่ ($\bar{X} = 3.319$) เมื่อท่านใช้โทรศัพท์มือถือท่านไม่ต้องการสนทนากับใคร ($\bar{X} = 3.260$) ท่านใช้โทรศัพท์มือถือในการแชทกับเพื่อนหรือผู้ใหญ่มากกว่าการคุยแบบเห็นหน้าค่าตา ($\bar{X} = 3.283$) ท่านใช้เวลาส่วนใหญ่ความอยู่ในโลกออนไลน์บนโทรศัพท์มือถือมากกว่าสนทนากับเพื่อนหรือคนรอบข้าง ($\bar{X} = 3.273$) ท่านใช้โทรศัพท์มือถือในการแชทกับเพื่อนหรือผู้ใหญ่มากกว่าการคุยแบบเห็นหน้าค่าตา ($\bar{X} = 3.283$) ท่านรู้สึกมั่นใจเมื่อได้คุยกับเพื่อนใหม่หรือสังคมผู้ใหญ่โดยผ่านการแชทบนโทรศัพท์มือถือ ($\bar{X} = 3.250$) ท่านใช้ภาษาแชทในการคุยกับเพื่อนหรือครอบครัวในสังคมจริง ($\bar{X} = 3.232$) ท่านรู้สึกอายและปฏิบัติตนไม่ถูกเมื่อต้อง

เข้าสังคมผู้ใหญ่หรือเพื่อนใหม่ ($\bar{X} = 3.225$) ท่านใช้โทรศัพท์มือถือในช่วงสอบจนไม่ได้อ่านหนังสือเตรียมสอบ ($\bar{X} = 3.164$) ท่านรู้สึกอยากพบปะสังสรรค์กับครอบครัวหรือญาติพี่น้องน้อยลงแต่ท่านต้องการเล่นแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟน มากกว่า ($\bar{X} = 3.144$) ท่านจะไม่พอใจหรือหงุดหงิดหากมีใครเข้ามาขัดจังหวะในการโทรศัพท์สมาร์ทโฟน ($\bar{X} = 3.103$) และ ท่านใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนในขณะที่คุยกับผู้ใหญ่ ($\bar{X} = 3.0553$)

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างด้านพฤติกรรมการใช้งานโทรศัพท์สมาร์ทโฟนพบว่ากลุ่มตัวอย่างจะใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน ในช่วงกลางคืน ตอนที่อยู่คนเดียวเป็นส่วนใหญ่ เล่นที่โรงเรียนและที่บ้านเมื่อมีเวลาว่าง บางครั้งแอบเล่นในช่วงเรียนหนังสือบ้างเพราะง่วงนอน หรือช่วงที่เบื่อการเรียนการสอน แต่ไม่ทำให้การเรียนเสียเนื่องจากผลการเรียนไม่ได้แย่งลง บางคนก็ดีขึ้นเพราะใช้สมาร์ทโฟนช่วยในการเรียน มีนักเรียนแค่บางกลุ่มเท่านั้นที่มีผลการเรียนลดลงเนื่องจาก ไม่รู้จักแบ่งเวลาในการเล่นโทรศัพท์สมาร์ทโฟน ช่วงที่เล่นบ่อยที่สุด คือ ช่วงอยู่คนเดียวก่อนนอน ส่วนบางคนเปิดอินเทอร์เน็ตตลอดเวลาเพื่อที่จะเล่นและจะพกโทรศัพท์สมาร์ทโฟนติดตัวตลอดเวลาไม่ว่าจะทำกิจกรรมใดๆ และจะเล่นทุกครั้งที่มีเวลาว่างซึ่งจะมีในกลุ่มตัวอย่างบางคนเท่านั้น และโดยส่วนใหญ่ไม่มีปัญหากับที่บ้านเรื่องการใช้โทรศัพท์เพราะเป็นคนจัดสรรเวลาการเล่นและการมีปฏิสัมพันธ์ในครอบครัวได้ เช่น ไม่เล่นขณะรับประทานอาหาร ไม่เล่นช่วงเวลาที่ดูโทรทัศน์ร่วมกันกับครอบครัว และเมื่อคุยกะพ่อแม่หรือผู้ใหญ่ก็สามารถแยกแยะเวลาได้ เพราะถ้าหากเล่นไม่เป็นเวลาก็จะโดนพ่อแม่ดุ ว่ากล่าวตักเตือน และบางกลุ่มตัวอย่างยังกลัวพ่อแม่หรือผู้ปกครองยึดโทรศัพท์ ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ชอบการมีปฏิสัมพันธ์แบบเห็นหน้ามากกว่าเพราะทำให้เห็นถึงแวตาคู่สนทนาได้ และสามารถรู้อารมณ์ของคู่สนทนา และยังสร้างอรรถรส มีเสน่ห์ในการสนทนามากกว่าด้วย

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างผู้ปกครองในด้านผลกระทบต่อการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน พบว่าผู้ปกครองได้สังเกตการณ์บุตรหลานในปกครองของตนเองได้คำตอบมา 2 ประเภทคือ กลุ่มหนึ่งบอกว่าเยาวชนติดโทรศัพท์มือถือ และอีกกลุ่มหนึ่งคือกลุ่มที่ไม่ติดโทรศัพท์มือถือซึ่งพฤติกรรมทั้งสองอย่างจะขึ้นอยู่กับผู้ปกครองต้องสอดส่องดูแลพฤติกรรมของบุตรหลาน

จากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ปกครองที่บุตรหลานติดโทรศัพท์จะได้ข้อมูลว่า ลูกเป็นคนไม่ติดโทรศัพท์เพราะสังเกตได้ว่าเขาจะเล่นเฉพาะเมื่ออยู่คนเดียว แต่ถ้าหากอยู่กับครอบครัวก็จะทำกิจกรรมร่วมกัน เช่น กินข้าว ดูละคร ก็จะไม่นำโทรศัพท์มาเล่นเวลาที่มีญาติพี่น้องหรือมีการสังสรรค์ในครอบครัวก็จะไม่เล่น ถ้าเล่นก็จะแชทลาย แต่แม่จะคอยดูตลอดถ้าช่วงที่อยู่ด้วยกัน แต่ลูกอาจจะเล่นช่วงก่อนนอน แต่แม่สนับสนุนให้เล่นเพราะทำให้ลูกเปิดโลกทัศน์ได้ตลอดเวลา เมื่อไม่รู้จะอะไรก็สามารถค้นหาความได้ตลอดเวลา เป็นการเรียนรู้ที่ไม่มีที่สิ้นสุด ทั้งนี้ลูกเป็นคนที่สามารถแบ่งเวลาได้ เวลาลูกกลับมาจากเรียนก็จะเอาโทรศัพท์วางไว้ไม่ได้เล่นตลอดเวลาจะมาช่วยแม่ทำกับข้าว ทำการบ้านก่อน และรับประทานอาหารร่วมกัน โดยไม่เล่นโทรศัพท์ขณะที่มีกิจกรรมร่วมกัน ส่วนอีกกลุ่มหนึ่งจะเป็นกลุ่มของผู้ปกครองที่มีบุตรหลานติดโทรศัพท์ซึ่งได้ให้ข้อมูลว่า ลูกติดโทรศัพท์ เพราะนำเอาโทรศัพท์มาใช้ตลอดเวลาที่ว่าง แต่ถ้าบอกให้ลูกหยุดลูกก็จะเชื่อฟัง และช่วงปิดเทอมก็จะเล่นเยอะมากเพราะอยู่บ้านเฉยๆ ว่าง ห่างเพื่อนและจะเล่นตลอดเวลา จะก้มดูจอโทรศัพท์บ่อยๆ เช่น ถ้านั่ง

คุยกับพ่อแม่หรือกินข้าว หรือดูทีวีก็จะก้มดูโทรศัพท์และก็จะทำกิจกรรมนั้นๆต่อ แต่จะก้มดูบ่อย ๆ หยิบโทรศัพท์ขึ้นมาดูบ่อยๆ บางครั้งก็เล่นจนตึกและนอนตื่นสาย

๓. การวิเคราะห์ ผลกระทบ ประโยชน์และโทษที่เกิดจากใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนของเยาวชนโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) จากการสัมภาษณ์ โดยศึกษาจากกลุ่มตัวอย่าง ๒ กลุ่มคือ กลุ่มนักเรียน นักศึกษา และกลุ่มผู้ปกครอง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลมีประเด็นที่น่าสนใจ ๓ ประเด็น ดังนี้

๑. ข้อมูลด้านประโยชน์ของการใช้งานสมาร์ทโฟน

๒. ข้อมูลด้านโทษของการใช้งานสมาร์ทโฟน

๓. ผลกระทบด้านวัฒนธรรม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านประโยชน์ของการใช้งานสมาร์ทโฟนจากกลุ่มตัวอย่างนักเรียนนักศึกษา พบว่ากลุ่มตัวอย่างการเรียนก็ดีขึ้นการเรียนไม่เสียหายแต่กลับได้คะแนนดีขึ้นเนื่องจากสามารถนำโทรศัพท์มาใช้ในการเรียนด้วย เช่น ตั้งกลุ่มเฟซบุ๊กในกลุ่มห้องเรียนเพื่อนพูดคุยเรื่องการบ้านและการส่งงาน อ่านข่าว หาข้อมูลในการเรียนการสอน การทำรายงาน ทำให้เกิดโลกทัศน์มากขึ้น รู้จักเพื่อนต่างจังหวัด ใช้หาคำศัพท์ ถ้าอยากรู้ข้อมูลอะไรต้องหาคำตอบจากกูเกิ้ลทันที ทั้งนี้สมาร์ทโฟนสามารถเชื่อมความสัมพันธ์ในครอบครัวได้เนื่องจากมีคนในครอบครัวไม่ได้อาศัยอยู่ร่วมกันหรือไม่ค่อยได้กลับบ้านสามารถใช้สมาร์ทโฟนในการวิดีโอคอลกันหรือการโทรหากันโดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและสามารถเห็นหน้ากันได้ ทำให้คลายความคิดถึงกันได้ในกรณีคนที่อยู่ไกลกัน ทำให้สร้างความสัมพันธ์ในครอบครัวได้มากขึ้น ซึ่งทำให้ประหยัดค่าใช้จ่ายในการโทรหากัน และกลุ่มตัวอย่างยังใช้สมาร์ทโฟนเพื่อการผ่อนคลาย ใช้เล่นยามเหงา ใช้ในการระบายความเครียด การระบายอารมณ์ เช่น การโพสต์เรื่องราวความในใจ ส่งข้อมูลให้เพื่อน ใช้เฟซบุ๊กในการระบาย ใช้แอปพลิเคชันถ่ายรูป เป็นต้น ใช้เซครอบภาพยนตร์ ทั้งนี้ยังใช้ในการเช็คอินหรือจับพิกัด GPS เพื่อให้ผู้ปกครองทราบว่าขณะนี้อยู่ที่ไหน ซึ่งทำรู้ว่าลูกทำอะไรที่ไหนอย่างไร ช่วยในการสอดส่องดูแลพฤติกรรมของลูกด้วย ทำให้ไม่เกิดปัญหาสังคมตามมา

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านประโยชน์ของการใช้งานสมาร์ทโฟนจากกลุ่มผู้ปกครองให้ความเห็นว่าลูกใช้โทรศัพท์ในการเรียน เช่น การค้นหาข้อมูลในการทำบ้าน และใช้คุยปรึกษางานกับเพื่อน ใช้อัดเสียงอาจารย์เมื่อเรียนไม่ทัน และทำให้ลูกอยู่บ้านมากขึ้นเพราะลูกจะอยู่กับโทรศัพท์ เช่น เล่นเกมส์ แชท ซึ่งแม้จะไม่มีเวลาได้คุยกับลูกแต่ก็ยังดีกว่าลูกไปติดเกมส์คอมพิวเตอร์นอกบ้าน

ผลวิเคราะห์ข้อมูลด้านโทษของการใช้งานสมาร์ทโฟนของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนนักศึกษา พบว่าเยาวชนสมัยนี้ติดโทรศัพท์มากเกินไปทั้งๆที่อยู่ด้วยกันก็จะไม่คุยกันแต่กลับก้มดูจอโทรศัพท์มากขึ้นและคุยกันน้อยลง ระหว่างเพื่อน พ่อแม่ ผู้ปกครอง ญาติพี่น้อง คุยกับพ่อแม่บ่อยลง ส่วนใหญ่จะติดเพื่อนห่างเหินกับพ่อแม่มากขึ้น บ่อยครั้งก็ติดเฟซบุ๊ก และติดเกมส์มากจนเกินไป จนทำให้พ่อแม่ต้องคอยตักเตือนอยู่บ่อยๆ กลุ่มตัวอย่างสามารถอยู่คนเดียวได้มากขึ้นเพราะมีโลกส่วนตัวมากขึ้นเพราะจะใช้เวลาส่วนใหญ่ก้มดูจอโทรศัพท์ บางคนเล่นไม่สนใจโลกภายนอก เล่นแต่โทรศัพท์กันมากขึ้นโดยไม่สนใจสิ่งรอบตัว จนกลายเป็นคนไม่สนใจ

สิ่งแวดล้อมไปด้วย การคบเพื่อนมักจะเป็นการฉาบฉวยมากกว่าเดิม คุยกันแล้วก็นัดเจอกันง่ายขึ้นและอาจเกิดอันตรายตามมา เล่นมากจนอดหลับอดนอน ตื่นสาย ไปโรงเรียนไม่ทัน ไม่สนใจเรื่องการเรียน แอบเล่นในขณะที่เรียนหนังสือ ทำให้เรียนไม่ทัน ไม่เข้าใจไม่รู้เรื่อง ทำการบ้านไม่ได้ทำให้ผลการเรียนตกต่ำลง และใช้ในการลอกการบ้าน หรือลอกงานที่ครูสั่งโดยให้เพื่อนส่งรูปทางแอปพลิเคชันไลน์หรือโปรแกรมแชทอื่นๆ มาให้ดูตัวอย่าง และลอกไปส่งครู อาจารย์ ทำให้ตอนสอบทำข้อสอบไม่ได้เพราะไม่เคยหัดทำเอง ทั้งยังมีผลกระทบถึงพฤติกรรมเลียนแบบด้านต่างๆ เช่นการเลียนแบบภาษาวัยรุ่นที่นิยมใช้ในปัจจุบัน เช่น คำว่า “บ่องตง จุงเบย อัลไล ก้อ กั๊ว เป็นต้น ซึ่งกลุ่มตัวอย่างได้ให้เหตุผลว่าถ้าไม่ใช่คำศัพท์วัยรุ่นเหล่านี้จะรู้สึกเขย ไม่ทันสมัย จึงเป็นพฤติกรรมเลียนแบบที่อันตรายมาก ทั้งยังมีพฤติกรรมเลียนแบบด้านแฟชั่นการแต่งการที่โป๊ ล่อแหลม ตามแฟชั่นนักร้องนักแสดงที่ตนชื่นชอบ อีกด้วย และการใช้โทรศัพท์ยังเป็นการทำตามค่านิยม เช่น การเลือกยี่ห้อตามสมัยนิยม การเลือกใช้สมาร์ทโฟนเพราะค่านิยม เห็นเพื่อนใช้เลยอยากใช้ด้วยกลัวเพื่อนคุยกันแล้วเราไม่รู้เรื่อง จึงต้องทำทุกวิถีทางเพื่อให้มีโทรศัพท์สมาร์ทโฟนมาใช้ บางกลุ่มตัวอย่างใช้สมาร์ทโฟนเพื่อการอวดฐานะทางบ้าน เพื่อให้รู้ความเป็นอยู่ที่หรูหรา มีฐานะ

ผลวิเคราะห์ข้อมูลด้านโทษของการใช้งานสมาร์ทโฟนของการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ปกครองพบว่าลูกติดโทรศัพท์ชอบแชทกับเพื่อน บางทีไปเที่ยวก็เอาโทรศัพท์มาถ่ายรูปและโพสเฟสบุ๊ค บางครั้งคิดว่าลูกติดเพื่อนเพราะจะพกโทรศัพท์มือถือติดตัวไปไหนมาไหนในขณะที่อยู่บ้านเพราะจะเฝ้าเล่นแชทขณะที่อยู่บ้าน และเมื่อออกไปข้างนอกก็จะพกโทรศัพท์ตลอดเพราะต้องเล่นเกมส์ ติดแชท ฟังเพลง ใส่หูฟังตลอดเวลา และเท่าที่สังเกตเห็นจะพบว่าลูกติดอินเทอร์เน็ต ชอบค้นหาข้อมูลหลายๆอย่างทั้งที่ดีและไม่ดีบางครั้งก็ไม่สามารถตรวจสอบได้เพราะลูกจะชอบเล่นตอนกลางคืนขณะที่อยู่คนเดียวก็จะตรวจสอบลำบาก จึงกลัวว่าลูกจะได้ข้อมูลที่ไม่เหมาะสมไปใช้ในชีวิตรประจำวัน

ผลวิเคราะห์ข้อมูลด้านผลกระทบด้านวัฒนธรรมพบว่ากลุ่มตัวอย่างให้ข้อคิดเห็นว่าสมาร์ทโฟนทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมในด้านการสื่อสารเพราะทำให้คนติดต่อกันได้ง่ายขึ้น ใกล้กันมากขึ้น สามารถติดต่อกันสะดวกมากขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลาและทำให้สามารถหาข้อมูลต่างๆได้สะดวกและเร็วขึ้น ทั้งนี้สมาร์ทโฟนยังเปลี่ยนวัฒนธรรมของเด็กวัยรุ่นในเรื่องของการใช้ภาษา เช่น แต่งภาษาใช้กันเองในกลุ่ม ภาษาวัยรุ่นไม่ถูกต้องตามหลักภาษาไทย ทั้งยังใช้ภาษาหยาบคายในการแชทหรือเล่นเฟสบุ๊ก สมาร์ทโฟนทำให้มีเพื่อนเยอะขึ้นได้และเจอทั้งเพื่อนใหม่ๆและเพื่อนเก่า ทั้งนี้การคบเพื่อนมักจะเป็นการฉาบฉวยมากกว่าเดิม คุยกันแล้วก็นัดเจอกันง่ายขึ้นและอาจเกิดอันตรายตามมา กลุ่มเยาวชนยังติดโทรศัพท์มากเกินไปทั้งๆที่อยู่ด้วยกันก็ไม่คุยกันแต่กลับก้มดูจอโทรศัพท์มากขึ้นและคุยกันน้อยลง คุยกับครอบครัว พ่อแม่น้อยลง หากเห็นกันมากขึ้นเวลามีปัญหาก็ไม่กล้าปรึกษาพ่อแม่หรือครู และจะใช้โทรศัพท์ในการหาข้อมูลเอง เช่น หาข้อมูลในเว็บไวต์กูเกิ้ล หรือปรึกษาเพื่อน ซึ่งทำให้ได้คำตอบที่ไม่ชัดเจนและไม่ถูกต้องมากนัก จึงทำให้เกิดปัญหาสังคมอื่นๆตาม สมาร์ทโฟนทำให้รู้ข่าวสารได้มากขึ้นและง่ายขึ้น และบางครั้งข่าวก็จริงบ้างเท็จบ้างต้องมีการกลั่นกรองก่อนที่จะเชื่อ ทั้งนี้เยาวชนกลุ่มตัวอย่างชอบชอบการสนทนาผ่านการแชท ซึ่งมีแต่ข้อความอาจทำให้ทะเลาะกันง่ายขึ้นเพราะอ่านแล้วเกิดการตีความหมายไม่ตรงกัน เป็นต้น

ผลวิเคราะห์ข้อมูลของแนวโน้มวัฒนธรรมของผู้ปกครองจากการเฝ้าสังเกตพฤติกรรมของเยาวชนในการปกครอง พบว่า โทรศัพท์มีทั้งประโยชน์และโทษ ขึ้นอยู่กับการใช้งาน แต่ทั้งนี้ก็มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมวัยรุ่น เช่นด้านภาษา และการเลียนแบบ และแนะนำให้เด็กใช้ในเรื่องที่เป็นประโยชน์บ้าง โดยต้องชี้แจงให้แบ่งแยกเวลาให้ถูกต้อง และไม่เล่นเยาะจนเกินไป หากเล่นเกมออนไลน์เยาะต้องสอดส่อง รวมถึงเด็กสมัยนี้ยังเอาโทรศัพท์สมาร์ทโฟนมาใช้ในการลอกการบ้าน เช่นถ่ายรูปคำตอบส่งมาทางข้อความแชท เช่น ไลน์ ทั้งนี้พ่อแม่ต้องคอยสอดส่องดูแล แต่เด็กบางคนที่ไม่อยู่กับพ่อแม่จะค่อนข้างอันตรายเพราะไม่มีคนคอยปราม เพราะเด็กจะแบ่งเวลาไม่ถูกต้อง ช่วงไหนควรอ่านหนังสือเรียนช่วงไหนควรเล่น และผู้ปกครองมีกังวลในเรื่องของกระบวนการคิด เพราะเด็กที่รอลอกการบ้านจากเพื่อนก็จะรอเพื่อนถ่ายรูปส่งมาแชท ทำให้เด็กคิดไม่เป็น และจะทำข้อสอบไม่ได้ และอาจมีผลกระทบต่อไปในระยะยาว หากเด็กส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟนในการเรียนในด้านที่ผิด เช่น การลอกการบ้าน พ่อแม่ต้องมีส่วนสำคัญในการสอดส่องดูแล เพราะการมีสมาร์ทโฟนอยู่ในมือของเด็กโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์เด็กอาจจะเข้าถึงข้อมูลที่ไม่เหมาะสมทำให้เด็กเสพข้อมูลที่ผิดๆ และไม่มีการชี้แนะจากผู้ปกครองอาจทำให้เกิดความเสื่อมเสียตามมา ทั้งนี้ยังมีผลต่อครอบครัวทำให้คุยกันน้อยลง เยาวชนอาจจะใช้เวลาอยู่กับโทรศัพท์กันมากขึ้น การพูดคุยกับพ่อแม่ คนในครอบครัวน้อยลง แต่จะใช้การส่งข้อความผ่านสมาร์ทโฟนแทน ถ้าเด็กใช้ไม่เป็นจะทำให้เกิดผลเสียมากกว่าประโยชน์ ทั้งนี้ผู้ปกครองยังห่วงเรื่องช่องทางการได้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนมาครอบครองเพราะเป็นค่านิยมของเด็กวัยรุ่นในการเลือกซื้อหอดังนั้นหากเด็กไม่มีเงินก็อาจจะหาช่องทางหาเงินมาแบบมิชอบ เช่น ขโมยเงิน ขยายบริการ หรือทำสิ่งที่ผิดศีลธรรมอื่นๆ นำซึ่งอันตรายตามมา นอกจากนี้การติดโทรศัพท์ของเด็กวัยรุ่นนั้นเป็นค่านิยม ที่ต้องซื้อโทรศัพท์ที่มีราคาแพง มาโชว์กันและเห็นว่าเด็กสมัยนี้ก็น่ามองแต่หน้าจอโทรศัพท์ตลอดเวลา แม้กระทั่งขณะขึ้นรถโดยสารประจำทาง หรือ เดินข้างถนน ซึ่งอาจจะทำให้เกิดอุบัติเหตุตามมาได้ ทั้งนี้ บางบ้านเด็กยังติดขนาดเป็นคนมีโลกส่วนตัวสูง เล่นแต่เกมส์ ฟังเพลง จนทำให้ไม่สนใจสังคมรอบข้างว่าเกิดอะไรขึ้นเป็นสิ่งที่น่าเป็นห่วงมาก ทั้งนี้การที่มีโทรศัพท์อยู่ข้างกายตลอดเวลาทำให้เด็กเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย หากเด็กไม่มีผู้ปกครองคอยชี้แนะอาจทำให้ได้ข้อมูลที่ไม่เหมาะสมและเกิดพฤติกรรมเลียนแบบ หรือ ตามเพื่อนกระแสนิยมของกลุ่มเพื่อนและอาจให้มีปัญหาสังคมตามมา และยังคงคิดว่าการมีโทรศัพท์สมาร์ทโฟนทำให้วัฒนธรรมเปลี่ยน เช่น ภาษาในการพูด เขียนผิดบ่อย ใช้ภาษาก้าวร้าวรุนแรง ใช้ภาษาไม่ถูกต้องตามหลักภาษาไทย คำภาษาอังกฤษ คำไทยคำ ทั้งนี้การค้นหาข้อมูลที่ไม่เหมาะสม เช่น ภาพ คลิปวิดีโอ วิธีการดูแลลูกควรกำหนดการใช้โทรศัพท์ของลูกเมื่ออยู่ที่บ้าน เช่น กำหนดชั่วโมง สอดส่องดูแลการใช้สมาร์ทโฟนของลูกไม่ให้ติดมากเกินไป เด็กวัยรุ่นในปัจจุบันบางคนแบ่งเวลาไม่ถูกต้อง เพราะพ่อแม่ไม่มีเวลาให้จึงใช้เวลาอยู่กับโทรศัพท์เป็นส่วนใหญ่ จึงอาจทำให้เด็กไม่รู้จักกาลเทศะ และเข้าสังคมผู้ใหญ่ไม่ได้ทำให้ติดโทรศัพท์ตลอดเวลาต้องพกไปไหนมาไหนด้วยตลอด แม้กระทั่งเข้าห้องน้ำ จึงคิดว่าการใช้โทรศัพท์ของลูกขึ้นอยู่กับการเล่นของพ่อแม่ด้วย ดังนั้น พ่อแม่หรือผู้ปกครองต้องช่วยกันดูแลและปรามไม่ให้เด็กอยู่กับหน้าจอตลอดเวลา ก่อนที่จะสายเกินไป

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ปกครองในเรื่องวิธีการป้องกันการและการแก้ไขการติดสมาร์ทโฟนของบุตรหลานได้ข้อมูลดังนี้ ผู้ปกครองต้องคอยสอดส่องดูแลการเล่นโทรศัพท์ของลูกตลอด

พ่อแม่จะต้องมีเวลาคอยดักเตือน เช่น เวลากินข้าวต้องห้ามเล่น ไม่ฟังเพลงช่วงกินข้าว ต้องแบ่งเวลาให้ถูกต้อง รู้จักเวลาว่าเวลาไหนควรไม่ควรทำ และถ้าการเรียนตกต่ำลงอาจจะต้องคอยควบคุมเรื่องการใช้สมาร์ทโฟน ต้องคอยบอกว่าเวลาไหนควรใช้โทรศัพท์ เวลาไหนควรอ่านหนังสือ และขณะเล่นแชทไลน์จะคอยดูตลอด ถ้าช่วงที่อยู่ด้วยกัน เวลาลูกกลับมาจากเรียนก็ควรมีกิจกรรมร่วมกันบ้าง เช่น ช่วยแม่ทำกับข้าว ทำการบ้าน รับประทานอาหารร่วมกัน และไปเที่ยวกัน เมื่อลูกมีกิจกรรมทำร่วมกับครอบครัวทำให้ลูกไม่ว่างที่จะเล่น โทรศัพท์และมีความผูกพันมากขึ้น ทั้งนี้พ่อแม่ต้องคอยสอดส่องดูแลลูกหลานในปกครองด้วย เพราะหากมีปัญหาเกิดขึ้นจะได้แก้ไขได้ทันที่

การอภิปรายผล

การวิจัยเรื่องผลกระทบของการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนในโลกเสมือนต่อการมีปฏิสัมพันธ์ในการใช้ชีวิตจริงในสังคม มีวัตถุประสงค์ ๓ ข้อ ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

วัตถุประสงค์ข้อที่ ๑ พบว่าปัจจัยส่วนบุคคลที่มีผลต่อการเลือกใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนผู้ปกครองกลุ่มตัวอย่างเป็นคนที่ใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนให้ เพื่อติดต่อสื่อสาร เช่น โทรศัพท์หากัน Internet , e-mail , SMS, MMS ,chat เป็นต้น และจะใช้แอปพลิเคชันที่ติดมากับตัวเครื่อง และชอบใช้การสนทนาออนไลน์ เช่น เฟสบุ๊ก ไลน์ วิแชท และการเล่นโทรศัพท์สมาร์ทโฟนทุกครั้งจะรู้สึกผ่อนคลายความเครียด มีความสุขถ้าได้เล่นสมาร์ทโฟน ทั้งยังรู้สึกเหมือนมีเพื่อนตลอดเวลา และสามารถสื่อสารกับเพื่อนได้ตลอดเวลา ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของทาริกา ปัญญาดี (๒๕๕๔) ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการใช้อุปกรณ์สมาร์ทโฟนในกรุงเทพมหานคร จากผลการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างเป็นเพศหญิงอายุระหว่าง ๒๐-๒๙ ปี เป็นนักศึกษาและพนักงานบริษัทเอกชนมีรายได้ตั้งแต่ ๑๐,๐๐๐ - ๑๕,๐๐๐ บาท มีพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือในเกียและ ยี่ห้อแบล็คเบอร์รี่ ซึ่งส่วนใหญ่โทรศัพท์สมาร์ทโฟนจะมีแอปพลิเคชันติดมากับตัวเครื่องหรืออาจมีการโหลดแอปพลิเคชันที่มีการเสียค่าใช้จ่ายมาใช้เพิ่มเติมบ้าง โดยส่วนใหญ่แอปพลิเคชันที่ใช้บนโทรศัพท์สมาร์ทโฟนเป็นแอปพลิเคชันเกี่ยวกับการสนทนาออนไลน์มากที่สุดซึ่งต้องเล่นทุกวัน เพราะคิดว่าจะช่วยผ่อนคลายความเครียด ได้รับความบันเทิง และเป็นประโยชน์สำหรับสังคมเครือข่ายอีกด้วย จากผลการวิจัยจะเห็นว่าการที่กลุ่มตัวอย่างเลือกใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนมักมีความต้องการใช้อุปกรณ์ในการสนทนาออนไลน์ ซึ่งจะเห็นได้มากในปัจจุบันเพราะเนื่องจากความเหงาและความเป็นสังคมเครือข่ายที่หลากหลายทำให้คนได้มีการปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้นโดยเฉพาะทางโลกเสมือนหรือโลกออนไลน์ซึ่งหากคนกลุ่มนี้เสพติดการสนทนาออนไลน์อยู่เสมอ อาจทำให้เกิดการเสพติดโลกออนไลน์ในแอปพลิเคชันอื่นๆตามมามีด้วย ซึ่งในความเป็นโลกเสมือนจะมีแตกต่างจากโลกความเป็นจริง อาจจะทำให้คนในปัจจุบันเกิดปัญหาต่อการมีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มคนในโลกแห่งความจริงได้ และอาจแยกแยะไม่ออกระหว่างโลกเสมือนกับโลกความเป็นจริง

ทั้งนี้ยังสอดคล้องกับทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม ทฤษฎีนี้เน้นถึงกระบวนการทางประวัติศาสตร์ที่ใช้อธิบายการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม เรียกว่า “ลักษณะเฉพาะทางประวัติศาสตร์” (Historical Particularism) นักมานุษยวิทยาในแนวความคิดนี้ คือ ฟรานซ์ โบแอส (Franz Boas) เป็นนักมานุษยวิทยาชาวเยอรมันทำงานในตำแหน่งอาจารย์ในมหาวิทยาลัยโคลัมเบีย ประเทศสหรัฐอเมริกา เน้นว่า

“การแพร่กระจายทางวัฒนธรรมเป็นกระบวนการที่มีลักษณะสำคัญของวัฒนธรรมหนึ่งแพร่กระจายไปสู่อีกวัฒนธรรมหนึ่งโดยปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับวัฒนธรรมใหม่” นอกจากนั้นยังเป็นผู้สนับสนุนให้เกิดแนวคิดที่เชื่อว่า “วัฒนธรรมสามารถวัดได้ โดยนำวัฒนธรรมที่แตกต่างกันมาเปรียบเทียบกันและพิจารณาคุณลักษณะที่สูงกว่าหรือด้อยกว่าของแต่ละวัฒนธรรม แต่ยังคงเชื่อว่าไม่มีวัฒนธรรมใดที่ดีกว่าหรือเลวกว่ากัน”

เอช.จี. บาร์เน็ต (H.G. Barnett) นักมานุษยวิทยาชาวอเมริกันผู้ซึ่งสนใจศึกษาในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรม (Innovation) ที่ถือว่าเป็นตัวแทนจากวัฒนธรรมหนึ่งและการถ่ายทอดไปยังวัฒนธรรมอื่น ในงานเขียนชื่อ “Innovation : The Basis of Cultural Change” (๑๙๕๓) กล่าวไว้ว่านวัตกรรม คือ ความคิดหรือพฤติกรรมหรือสิ่งใดๆ ก็ตามที่เป็นของใหม่ เพราะมันแตกต่างทางด้านคุณภาพไปจากรูปแบบที่มีอยู่ บาร์เน็ตเชื่อว่า “วัฒนธรรมเปลี่ยนไปเพราะนวัตกรรม แต่ขณะเดียวกันวัฒนธรรมบางวัฒนธรรมอาจเป็นตัวถ่วงหรือไม่สนับสนุนให้เกิดนวัตกรรมก็ได้ ฉะนั้นเขาจึงเสนอว่าจำเป็นต้องมีวิธีการส่งเสริมให้เกิดนวัตกรรมขึ้นในสังคมหรือวัฒนธรรม” เอฟเวอเรท เอ็ม โรเจอร์ (Everett M. Rogers) ผู้เขียนงานชื่อ “Diffusion of Innovations” กล่าวว่า “การเปลี่ยนแปลงสังคมส่วนใหญ่เกิดจากการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมจากภายนอกเข้ามามากกว่าเกิดจากการประดิษฐ์คิดค้นภายในสังคมและนวัตกรรม (Innovation) ที่ถ่ายทอดกันนั้นอาจเป็นความคิด (Idea) ซึ่งรับมาในรูปสัญลักษณ์ (Symbolic Adoption) ถ่ายทอดได้ยาก หรืออาจเป็นวัตถุ (Object) ที่รับมาในรูปการกระทำ (Action Adoption) ซึ่งจะเห็นได้ง่ายกว่า” โรเจอร์ ยังได้กล่าวอีกว่า “นวัตกรรมที่จะยอมรับกันได้ง่าย ต้องมีลักษณะ ๕ ประการได้แก่

๑. มีประโยชน์มากกว่าของเดิม (Relative Advantage)

๒. สอดคล้องกับวัฒนธรรมของสังคมที่รับ (Compatibility)

๓. ไม่ยุ่งยากสลับซับซ้อนมาก (Less Complexity)

๔. สามารถแบ่งทดลองรับมาปฏิบัติเป็นครั้งคราวได้ (Divisibility)

๕. สามารถมองเห็นเข้าใจง่าย (Visibility) นอกจากนั้น โรเจอร์ยังได้นำเสนอขั้นตอนการตัดสินใจรับเอานวัตกรรมใหม่อีก ๕ ขั้นตอนได้แก่

๕.๑. ขั้นตอนในการรับรู้นวัตกรรม (Awareness)

๕.๒. เกิดความสนใจในนวัตกรรมนั้น ๆ (Interest)

๕.๓. ประเมินค่านวัตกรรม (Evaluation)

๕.๔. ทดลองใช้นวัตกรรม (Trial)

๕.๕. การรับหรือไม่รับเอานวัตกรรม (Adoption or Rejection)

โดยผู้รับนวัตกรรมอาจมีทั้งผู้รับเร็วหรือช้าแตกต่างกันไป โดยสรุปทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมนี้จะช่วยอธิบายวิธีการ ขั้นตอน ของการเผยแพร่วัฒนธรรมหนึ่งไปสู่วัฒนธรรมหนึ่ง ซึ่งจะต้องคำนึงถึงข้อเหมือนและข้อแตกต่างของวัฒนธรรมทั้งสองเป็นสำคัญ (กิตติ กันภัย, ๒๕๕๑)

จากทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมจะเห็นได้ว่าเมื่อสังคมมีการใช้สมาร์ตโฟนซึ่งเป็นนวัตกรรมใหม่เกิดขึ้นย่อมมีบุคคลสองฝ่ายคือกลุ่มคนที่เห็นด้วยที่พร้อมรับนวัตกรรมใหม่และกลุ่มคนที่ไม่เห็นด้วยที่

ไม่พร้อมรับนวัตกรรมใหม่และมีการต่อต้านสิ่งเหล่านั้น ฉะนั้นโทรศัพท์สมาร์ทโฟนก็เช่นเดียวกันที่มีกลุ่มคนสองกลุ่มที่ยอมรับก็เห็นว่าโทรศัพท์สมาร์ทโฟนทำให้โลกเปลี่ยนแปลงสามารถย่อโลกให้เล็กลงได้โดยการใช้แอปพลิเคชันผ่านหน้าจอโทรศัพท์มือถือทั้งยังสามารถทำกิจกรรมต่างๆ ผ่านหน้าจอมือถือได้อีกมากมาย เช่น การพูดคุยโดยเห็นหน้าตากัน การซื้อของ การรวมกลุ่ม การหาข้อมูล การส่งข้อความ การโอนเงิน เป็นต้น ส่วนกลุ่มที่ไม่เห็นด้วยกับการเกิดนวัตกรรมใหม่ก็อาจจะมีการต่อต้านการกระจายวัฒนธรรมเหล่านี้โดยอาจจะมีการไม่ใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน หรืออาจมีความคิดเห็นว่าการใช้สมาร์ทโฟนของกลุ่มเยาวชนเป็นเรื่องที่ผิดหากเยาวชนกลุ่มนั้นใช้สมาร์ทโฟนไม่ถูกที่ถูกเวลา ฉะนั้นหากมี นวัตกรรมใหม่ๆ เกิดขึ้นและมีการยอมรับในคนหมู่มาก นวัตกรรมนั้นก็เกิดการกระจายวัฒนธรรมในสังคมนั้นเช่นกัน ซึ่งวัตถุประสงค์ข้อที่ ๑ ได้มีผลการสัมภาษณ์ว่าการมีสมาร์ทโฟนทำให้ลูกเข้าสังคมกับเพื่อนได้ เพื่อนเกิดการยอมรับเข้ากลุ่ม และทำให้ลูกไม่มีปัญหาในการใช้ชีวิตในช่วงวัยเรียน ซึ่งถือว่าเป็นการกระจายตัวทางด้านวัฒนธรรมการสื่อสารอย่างหนึ่ง

วัตถุประสงค์ที่ ๒ การวิเคราะห์การมีปฏิสัมพันธ์จากการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนกับคนรอบข้างในโลกความเป็นจริงและโลกเสมือนของเยาวชน จากข้อมูลกลุ่มตัวอย่างมีการพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนโดยมีผลต่อการมีปฏิสัมพันธ์ในสังคมอยู่ในระดับเป็นประจำ ๒ ระดับ คือ ได้แก่ กลุ่มตัวอย่างใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟนในการเล่นเกมส์ เฟสบุ๊ค แชท และกลุ่มตัวอย่างพกโทรศัพท์สมาร์ทโฟนติดตัวไปตลอดเวลาและใช้ตลอดเวลา โดยไม่สนใจสังคมรอบด้าน ใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนเพื่อบรรเทาความทุกข์ กลุ่มตัวอย่างมีความสุขที่ได้หยิบโทรศัพท์สมาร์ทโฟนขึ้นมาเพื่อเช็ค Facebook , E-mail ชอบแชทออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟน การใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนเป็นการสะท้อนความเป็นตัวตนและบุคลิกของตนเอง คนรอบตัวของกลุ่มตัวอย่างเคยบ่นเรื่องการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน กลุ่มตัวอย่างคิดว่าโทรศัพท์สมาร์ทโฟนเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับชีวิต เพื่อนหรือสมาชิกในครอบครัวสนับสนุนกับการซื้อและใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน เพื่อนหรือสมาชิกในครอบครัวของท่านใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนตลอดเวลา กลุ่มตัวอย่างชอบแชทออนไลน์ มากกว่าคุยกันแบบเห็นหน้าค่าตา มักจะใช้คำพูดหรือภาษาวัยรุ่น หรือคำศัพท์แสลง หรือมีคำหยาบ และ กลุ่มตัวอย่างมักจะมีพฤติกรรมการใช้ภาษาในชีวิตประจำวันเหมือนการแชท ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จุฑามณี คายนันท์(๒๕๕๔) ศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เฟสบุ๊คดอทคอม(www.facebook.com) พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ใช้เฟสบุ๊ค มักใช้ในการคิดเห็นหัวข้อของเพื่อนๆ เป็นส่วนใหญ่และนอกจากนี้ยังใช้ในการตั้งสถานะของตัวเอง สำหรับผลกระทบของการใช้สังคมเครือข่ายออนไลน์เฟสบุ๊คในด้านต่างๆ 3 ด้าน คือ ด้านเศรษฐกิจ สังคม และด้านจิตใจ และมี ๕ อันดับแรกที่มีผลต่อกลุ่มตัวอย่างมากที่สุด คือ ๑).ทำให้การสนทนาและติดต่อสื่อสารง่ายขึ้น ๒).การรับทราบข่าวสารได้รวดเร็วมากยิ่งขึ้น ๓).เพื่อขยายกลุ่มเพื่อนให้มากขึ้น ๔).ทำให้กล้าคุย กล้าแสดงความคิดเห็นบนหน้ากระดานมากขึ้น และ ๕).ช่วยลดค่าใช้จ่ายค่าโทรศัพท์มากขึ้น จะเห็นได้ว่ากลุ่มตัวอย่างโดยส่วนใหญ่จะใช้ช่องทางเฟสบุ๊คเป็นช่องทางในการสื่อสารเนื่องจากเหตุผลข้างต้นดังที่กล่าวมาทั้ง ๕ ข้อ จึงทำให้เฟสบุ๊คเป็นประโยชน์ในด้านต่างๆ ทั้งยังตอบสนองความเป็นเครือข่ายทางสังคมของกลุ่มตัวอย่างได้อย่างแท้จริง จากงานวิจัยสรุปได้ว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในการใช้เฟสบุ๊คในการสร้างเครือข่ายสังคม

ออนไลน์และมองว่าเฟสบุ๊คเป็นประโยชน์ต่อชีวิตประจำวันไม่ว่าจะเป็นด้านเศรษฐกิจ การมีเพื่อนในสังคมออนไลน์ การสนทนาในชีวิตประจำวัน เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยชิ้นนี้ หากกลุ่มเป้าหมายนำมาใช้ในทางที่ดีและสามารถแบ่งแยกโลกความเป็นจริงกับโลกเสมือนได้และสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับสังคมรอบด้านได้โดยไม่มีปัญหาก็ถือว่าเฟสบุ๊คก็เป็นอีกเครือข่ายอีกสังคมหนึ่งที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้มาก ทั้งนี้ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ กฤติมา กมล(๒๕๕๔) ศึกษาเรื่องตัวขับเคลื่อนและผลสืบเนื่องของการเสพติดโปรแกรมประยุกต์บนโทรศัพท์เคลื่อนที่พบว่า เทคโนโลยีของโปรแกรมประยุกต์บนโทรศัพท์เคลื่อนที่เป็นสิ่งสำคัญในชีวิตถึงแม้จะมีประโยชน์อย่างไรก็สามารถเกิดโทษได้เช่นกันโดยเฉพาะบุคคลที่มีแนวโน้มในการเสพติดโปรแกรมประยุกต์ส่วนใหญ่จะเป็นวัยทำงานและอาจจะทำให้เสียงานได้ ดังนั้นโปรแกรมประยุกต์เริ่มมีปัญหามากขึ้นเนื่องจากโปรแกรมประยุกต์บนโทรศัพท์เคลื่อนที่นั้นสามารถใช้ได้ทุกที่ทุกเวลาโดยไม่จำกัดจำนวนและผลการวิจัยชี้ว่ากลุ่มตัวอย่างพยายามลดการเล่นโปรแกรมประยุกต์บนโทรศัพท์เคลื่อนที่ให้น้อยลงเพื่อให้เกิดผลกระทบกับเวลาทำงานและทำให้เสียสมาธิในการทำงานอีกด้วย ทั้งนี้ผลวิจัยยังชี้ว่าการใช้โปรแกรมประยุกต์บนโทรศัพท์เคลื่อนที่ยังเป็นการแสดงตัวตนของผู้เล่นเอง และมีการได้รับอิทธิพลทางสังคมอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยชิ้นนี้กว้างคือกลุ่มตัวอย่างจะใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนในช่วงเรียนหนังสือบ้างเพราะง่วงนอน หรือช่วงที่เบื่อการเรียนการสอน แต่ไม่ทำให้การเรียนเสียเนื่องจากผลการเรียนไม่ได้แย่ง มีนักเรียนแค่บางกลุ่มเท่านั้นที่มีผลการเรียนลดลงเนื่องจาก ไม่รู้จักแบ่งเวลาในการเล่นโทรศัพท์สมาร์ทโฟน ช่วงที่เล่นบ่อยที่สุดคือช่วงอยู่คนเดียวก่อนนอน ส่วนบางคนเปิดอินเทอร์เน็ตตลอดเวลาเพื่อที่จะเล่นและจะพกโทรศัพท์สมาร์ทโฟนติดตัวตลอดเวลาไม่ว่าจะทำกิจกรรมใดๆ และจะเล่นทุกครั้งที่มีเวลาว่างซึ่งจะมีในกลุ่มตัวอย่างบางคนเท่านั้น และโดยส่วนใหญ่ไม่มีปัญหากับที่บ้านเรื่องการใช้โทรศัพท์เพราะเป็นคนจัดสรรเวลาการเล่นและการมีปฏิสัมพันธ์ในครอบครัวได้ เช่นไม่เล่นขณะรับประทานอาหาร ไม่เล่นช่วงเวลาที่ดูโทรทัศน์ร่วมกันกับครอบครัว และเมื่อคุยกะพ่อแม่หรือผู้ใหญ่ก็สามารถแยกแยะเวลาได้เพราะถ้าหากเล่นไม่เป็นเวลาก็จะโดนพ่อแม่ดุ ว่ากล่าวตักเตือน และบางกลุ่มตัวอย่างยังกลัวพ่อแม่หรือผู้ปกครองยึดโทรศัพท์ จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างผู้ปกครองในด้านผลกระทบต่อการมีปฏิสัมพันธ์ในการใช้งานโทรศัพท์สมาร์ทโฟนพบว่าผู้ปกครองได้สังเกตการณ์บุตรหลานในปกครองของตนเองได้คำตอบมา ๒ ประเภทคือ กลุ่มหนึ่งบอกว่าเยาวชนติดโทรศัพท์มือถือ และอีกกลุ่มหนึ่งคือกลุ่มที่ไม่ติดโทรศัพท์มือถือซึ่งพฤติกรรมทั้งสองอย่างจะขึ้นอยู่กับผู้ปกครองต้องสอดส่องดูแลพฤติกรรมของบุตรหลาน จากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ปกครองที่บุตรหลานติดโทรศัพท์จะได้ข้อมูลว่า ลูกติดโทรศัพท์ เพราะนำเอาโทรศัพท์มาใช้ตลอดเวลาที่ว่าง แต่ถ้าบอกให้ลูกหยุดลูกก็จะเชื่อฟัง และช่วงปิดเทอมก็จะเล่นเยอะมากเพราะอยู่บ้านเฉยๆ ว่าง ห้างเพื่อนและจะเล่นตลอดเวลา จะก้มดูจอโทรศัพท์บ่อยๆ เช่นถ้านั่งคุยกับพ่อแม่หรือกินข้าว หรือดูทีวีก็จะก้มดูโทรศัพท์และก็จะทำกิจกรรมนั้นๆต่อ แต่จะก้มดูบ่อยๆ หยิบโทรศัพท์ขึ้นมาดูบ่อยๆ บางครั้งก็เล่นจนตีกและนอนตื่นสาย

จากงานวิจัยทำให้สอดคล้องกับงานวิจัยชิ้นนี้คือ การที่กลุ่มตัวอย่างติดโปรแกรมประยุกต์บนโทรศัพท์เคลื่อนที่ทำให้เสียสมาธิในการทำงาน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างไม่สามารถแยกแยะได้ว่าสิ่งใดหรือกิจกรรมใด

เหมาะที่จะทำ ช่วงไหน ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างยังได้รับอิทธิพลจากสังคมในเรื่องต่างๆ ที่เกิดขึ้นจึงอาจทำให้กลุ่มตัวอย่างได้รับอิทธิพลบางอย่างมาโดยไม่รู้ตัวและอาจติดมาเป็นนิสัยและนำมาใช้กับสังคมของตนเองได้ซึ่งอาจทำให้กลุ่มตัวอย่างไม่สามารถแยกแยะได้ระหว่างโลกเสมือนและโลกความเป็นจริง

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการสื่อสารและพฤติกรรมสื่อสาร เนื่องจาก การติดต่อสื่อสารเป็นการนำสื่อหรือข้อความของฝ่ายหนึ่ง หรือจากหน่วยหนึ่ง ไปสู่บุคคลอีกบุคคลหนึ่ง หรือจากหน่วยงานหนึ่ง ไปสู่อีกหน่วยงานหนึ่ง การสื่อสารระหว่างบุคคลเป็นกิจกรรมระหว่างบุคคล ๒ ฝ่าย ทั้งนี้เพื่อผลอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยปกติผู้สื่อสารมักสามารถแสดงปฏิกิริยาตอบกลับต่อกันได้ในระหว่างสื่อสาร กิจกรรมที่บุคคล ๒ คน หรือระหว่างบุคคลในกลุ่มเล็กๆ ดำเนินไปร่วมกันก็คือ การแลกเปลี่ยนข่าวสารเพื่อการรับรู้ความหมายร่วมกันลักษณะการแลกเปลี่ยนข่าวสารระหว่างบุคคล ๒ ฝ่าย มีลักษณะแบ่งได้ ๒ ลักษณะ (บุษบา สุธีธร, ๒๕๔๒ : ๒๒๐ – ๒๒๑) คือ ๑.การสื่อสารซึ่งหน้า (Face-to-Face Communication) เป็นการสื่อสารที่ผู้ส่งและผู้รับเห็นหน้ากันและมีปฏิกิริยาป้อนกลับเข้ามาในกระบวนการสื่อสารได้ทันที คู่สื่อสารทั้งสองฝ่าย จึงสามารถปรับการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพ จากการศึกษาปฏิกิริยาป้อนกลับของกันและกันได้โดยตรงและ ๒.การสื่อสารแบบผ่านสื่อ (Interpose Communication) เป็นการสื่อสารโดยอาศัยสื่อที่มีช่องทางให้ส่งหรือรับข่าวสารได้ไม่เกินครั้งละสองคน เช่น การพูดโทรศัพท์ การเขียนจดหมายส่วนตัวถึงกันและกัน การสื่อสารผ่านทางอินเทอร์เน็ตส่วนบุคคล การสื่อสารระหว่างบุคคล เป็นปัจจัยสำคัญในการดำรงชีวิตของมนุษย์ เป็นสื่อกลางระหว่างบุคคลที่ช่วยสร้างความเข้าใจอันดี ซึ่งจะส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือกันในการประกอบ กิจกรรมต่างๆ ตามเป้าหมายและเป็นกลไกอันสำคัญที่จะใช้ในการก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลง ผู้รับสารไปในแนวทางที่ต้องการ สอดคล้องกับงานวิจัยนี้กล่าวคือกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ชอบการมีปฏิสัมพันธ์แบบเห็นหน้ามากกว่าเพราะทำให้เห็นถึงแวตาคู่สนทนาได้ และสามารถรู้อารมณ์ของคู่สนทนา และยังสร้างอารมณ์ มีเสน่ห์ในการสนทนามากกว่าด้วย ถือเป็นพฤติกรรมสื่อสารแบบพื้นฐานที่จำเป็นต้องใช้ในปัจจุบัน

จากทฤษฎีพฤติกรรมสื่อสารข้างต้นนั้นทำให้เห็นว่าเยาวชนในยุคปัจจุบันได้เน้นการสื่อสารแบบผ่านสื่อเนื่องจากได้ลดค่าใช้จ่าย และค่าเดินทางซึ่งทำให้เกิดความสะดวกสบายมากขึ้นกว่าเดิมซึ่งการสื่อสารรูปแบบนี้อาจมีทั้งข้อดีและข้อเสียซึ่งการสื่อสารมีทั้งรูปแบบการสื่อสารแบบซึ่งหน้าและการสื่อสารผ่านสื่อ ซึ่งพฤติกรรมสื่อสารทั้งสองรูปแบบนี้มีทั้งประโยชน์และโทษ

วัตถุประสงค์ที่ ๓ ศึกษาผลกระทบ ประโยชน์และโทษที่เกิดจากใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนของเยาวชน กล่าวคือ กลุ่มตัวอย่างยังใช้สมาร์ทโฟนเพื่อการผ่อนคลาย ใช้เล่นยามเหงา ใช้ในการระบายความเครียด การระบายอารมณ์ เช่น การโพสต์เรื่องราวความในใจ ส่งข้อมูลให้เพื่อน ใช้เฟสบุ๊คในการระบาย ใช้แอปพลิเคชันถ่ายรูป เป็นต้น ใช้เซครอบภาพยนตร์ ทั้งนี้ยังใช้ในการเชคอินหรือจับพิกัด GPS เพื่อให้ผู้ปกครองทราบว่าขณะนี้อยู่ที่ไหน ซึ่งทำรู้ว่าลูกทำอะไรที่ไหนอย่างไร ช่วยในการสอดส่องดูแลพฤติกรรมของลูกด้วย ทำให้ไม่เกิดปัญหาสังคมตามมา ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของทาริกา ปัญญาดี (๒๕๕๔) ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการใช้อุปกรณ์สมาร์ทโฟน ในกรุงเทพมหานคร จากผลการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างเป็นเพศหญิง

อายุระหว่าง ๒๐-๒๙ ปี เป็นนักศึกษาและพนักงานบริษัทเอกชนมีรายได้ตั้งแต่ ๑๐,๐๐๐ - ๑๕,๐๐๐ บาท มีพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือโนเกีย และ ยี่ห้อแบล็คเบอร์รี่ ซึ่งส่วนใหญ่โทรศัพท์สมาร์ทโฟนจะมีแอปพลิเคชันติดมากับตัวเครื่องหรืออาจมีการโหลดแอปพลิเคชันที่มีการเสียค่าใช้จ่ายมาใช้เพิ่มเติมบ้าง โดยส่วนใหญ่แอปพลิเคชันที่ใช้บนโทรศัพท์สมาร์ทโฟนเป็นแอปพลิเคชันเกี่ยวกับการสนทนาออนไลน์มากที่สุดซึ่งต้องเล่นทุกวัน เพราะคิดว่าจะช่วยผ่อนคลายความเครียด ได้รับความบันเทิง และเป็นประโยชน์สำหรับสังคมเครือข่ายอีกด้วย จากผลการวิจัยจะเห็นว่าคนที่กลุ่มตัวอย่างเลือกใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนมักมีความต้องการใช้แอปพลิเคชันในการสนทนาออนไลน์ ซึ่งจะเห็นได้มากในปัจจุบันเพราะเนื่องจากความเหงาและความเป็นสังคมเครือข่ายที่หลากหลายทำให้คนได้มีการปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้นโดยเฉพาะทางโลกเสมือนหรือโลกออนไลน์ซึ่งหากคนกลุ่มนี้เสพติดการสนทนาออนไลน์อยู่เสมอ อาจทำให้เกิดการเสพติดโลกออนไลน์ในแอปพลิเคชันอื่นๆ ตามมาด้วย ซึ่งในความเป็นโลกเสมือนจะมีแตกต่างจากโลกความเป็นจริง อาจจะทำให้คนในปัจจุบันเกิดปัญหาต่อการมีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มคนในโลกแห่งความจริงได้ และอาจแยกแยะไม่ออกระหว่างโลกเสมือนกับโลกความเป็นจริง ทั้งนี้งานวิจัยยังสอดคล้องกับแนวคิดพฤติกรรมสื่อสารในยุคเทคโนโลยี

แนวคิดพฤติกรรมสื่อสารในยุคอิเล็กทรอนิกส์

ปัจจุบันเทคโนโลยีการสื่อสารพัฒนาไปอย่างก้าวไกลบุคคลทุกมุมโลกที่เข้าถึงเครือข่ายคอมพิวเตอร์สามารถเชื่อมโยงและติดต่อสื่อสารกันได้โดยไม่ต้องมีข้อจำกัดเรื่องเวลาและสถานที่ (ภัสวลิ นิติเกษตรสุนทร ๒๕๕๔, ๕๑-๕๒)

เทคโนโลยีการสื่อสารในยุควัฒนธรรมการสื่อสารแบบการพูด

พฤติกรรมสื่อสารแบบการพูดนับได้ว่าเป็นพฤติกรรมสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ และสะท้อนให้เห็นถึงกระบวนการสื่อสารระหว่างบุคคลได้ชัดที่สุด เนื่องจากรูปแบบการสื่อสารเป็นแบบเผชิญหน้าที่กระบวนการสื่อสารระหว่างคู่สื่อสารเกิดขึ้นในเวลาและสถานที่เดียวกัน ซึ่งหากจะมองในแง่ของการเปลี่ยนแปลงสังคมแล้ว การสื่อสารด้วยการพูด ทำให้มนุษย์เกิดการเรียนรู้ที่จะมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน และมีการสร้างวิถีปฏิบัติมารองรับปฏิสัมพันธ์ดังกล่าว

ลักษณะเด่นของการสื่อสารในยุควัฒนธรรมการสื่อสารแบบการพูด มีดังนี้

๑. การสื่อสารแบบเผชิญหน้า ทำให้กระบวนการสื่อสารเป็นไปอย่างสมบูรณ์ เนื่องจากผู้ส่งสารและผู้รับสารมีการแลกเปลี่ยนสารกันแบบตัวต่อตัว ซึ่งเอื้อต่อการมีส่วนร่วม และการป้อนกลับ

๒. ภาษาพูด เป็นสัญลักษณ์ที่ถูกตีความได้ชัดเจนและตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด โดยไม่ผ่านสัญลักษณ์ที่เป็นภาพ หรือตัวอักษร ผู้ตีความสามารถตีความได้จากสิ่งที่เห็นในขณะนั้น ซึ่งในการสื่อสารแล้วการตีความในลักษณะดังกล่าว เป็นการตีความที่จริงที่สุด

๓. พฤติกรรมสื่อสารที่ขึ้นอยู่กับสื่อสารด้วยการพูดเป็นส่วนใหญ่ ส่งผลให้กระบวนการสื่อสารเป็นไปในลักษณะของการมีปฏิสัมพันธ์แบบเผชิญหน้า ที่ผู้ส่งสารต้องปรากฏอยู่บนกระบวนการสื่อสาร ณ เวลาและสถานที่ขณะทำการสื่อสาร ซึ่งจะต่างจากการสื่อสารแบบการเขียน และ แบบอิเล็กทรอนิกส์ ที่ต้องมีการสื่อสารผ่านสื่อประเภทต่างๆ

๔. พฤติกรรมการสื่อสารถูกควบคุมโดยสมาชิกในสังคมด้วยตนเอง เนื่องจากยังไม่มีกฎเกณฑ์ที่กำหนดขึ้นมาเป็นลายลักษณ์อักษร

แม้ปัจจุบันโลกจะมีการพัฒนาเทคโนโลยีทางการสื่อสารขึ้นมากมาย แต่เทคโนโลยีการสื่อสารขั้นพื้นฐาน คือ การพูด ยังคงมีบทบาทสำคัญยิ่งในสังคม (ภัสวดี นิติเกษตรสุนทร, ๒๕๕๔: ๔๘-๔๙)

พัฒนาการใช้เทคโนโลยีด้านบวก

เทคโนโลยีมีบทบาทในการพัฒนาการสื่อสารในประเด็นต่างๆ ดังต่อไปนี้ (รชขพร โกมลเสวิน, ๒๕๕๔: ๔๘-๑๐๐)

๑. ผู้ส่งสารและผู้รับสาร

๑.๑ เทคโนโลยีการสื่อสารทำให้ผู้รับสารมีปฏิสัมพันธ์ได้ตอบกันในทันทีทันใด จึงเอื้ออำนวยต่อการสื่อสารแบบสองทาง ระหว่างผู้สื่อสาร

๑.๒ การสื่อสารดำเนินไปโดยอิสระมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารเป็นลายลักษณ์อักษรหรือการสื่อสารโดยวาจา เพราะสามารถสื่อสารได้ทั้งในระยะใกล้และระยะไกลโดยไม่มีขีดข้อจำกัด

๑.๓ สามารถเชื่อมโยง ข้อมูลไปยังผู้สื่อสารไม่จำกัดจำนวนที่อยู่ตามสถานที่ต่างๆ ทั่วโลก

๑.๔ สามารถส่งข่าวสารในปริมาณสูง มีการครอบคลุมกว้างขวาง

๒. เนื้อหาข่าวสาร

๒.๑ ข่าวสารที่ส่งผ่านระหว่างผู้สื่อสารโดยใช้เทคโนโลยีการสื่อสารเป็นเครื่องมือมีเนื้อหาหลากหลายประเภทเจาะลึกมากขึ้น

๒.๒ ข่าวสารไม่จำกัดเฉพาะเสียง แต่มีภาพประกอบ มีแสงสี สวยงาม เพื่อให้ข่าวสารน่าสนใจยิ่งขึ้น

๒.๓ เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ยังสามารถประดิษฐ์ภาพข่าวสารเหมือนจริงต่างๆ เพื่อทำให้เกิดข่าวสารชักจูงใจ

๓. การเก็บรักษาข้อมูล

๓.๑ เทคโนโลยีการสื่อสารช่วยให้การบันทึกข่าวสารมีประสิทธิภาพมากขึ้น สามารถบันทึกข่าวสารได้จำนวนมากและรวดเร็วมากขึ้น

๓.๒ สามารถเรียกข้อมูลขึ้นมาใช้ได้ตลอดเวลา ทำให้การตัดสินใจเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

๔. การมีส่วนร่วมในการสื่อสาร

๔.๑ เทคโนโลยีสื่อสารเปิดโอกาสให้สมาชิกในสังคมทำการสื่อสารได้อย่างกว้างขวางและทั่วถึงยิ่งขึ้น ช่วยสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมกับสมาชิกอื่นๆ ได้ง่ายดายขึ้น

๔.๒ มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลหรือใช้ข้อมูลมากขึ้น ซึ่งช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารระหว่างสมาชิกอื่นโดยรวมในสังคม

พัฒนาการใช้เทคโนโลยีด้านลบ

เทคโนโลยีการสื่อสารมีบทบาทเชิงลบต่อการพัฒนาด้านการสื่อสารดังนี้

๑. ผู้ส่งสารและผู้รับสาร

๑.๑ เทคโนโลยีการสื่อสารทำให้การสื่อสารโดยใช้วัจนะภาษา ระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร ลดน้อยลง โดยเฉพาะเมื่อเทียบกับการสื่อสารระหว่างบุคคล ซึ่งอาจก่อให้เกิดการแปลความหมายผิดพลาด หรือเกิดความเข้าใจผิดระหว่างผู้สื่อสารมีการปฏิสัมพันธ์ต่อกัน

๑.๒ การสื่อสารแบบเห็นหน้าเห็นตากัน ลดน้อยลง ดังเช่นปัญหาที่ปรากฏในปัจจุบัน

๑.๓ มีผลกระทบต่อภาพลักษณ์ของผู้สื่อสารและความประทับใจอันเกิดจากการสื่อสารแบบเห็นหน้า เพราะเทคโนโลยีการสื่อสารทำให้การสื่อสารเปลี่ยนไป ไม่เป็นส่วนตัว มากขึ้น โอกาสจะสร้างความประทับใจน้อยลง

๑.๔ เกิดการละเมิดความเป็นส่วนตัวในการสื่อสาร เพราะเทคโนโลยีการสื่อสารช่วยให้ข่าวสารบางประเภททั้งที่ไม่ต้องการและต้องการเข้ามาในกระบวนการสื่อสาร

๒. เนื้อหาข่าวสาร

๒.๑ เนื้อหาข่าวสารที่ไม่เหมาะสมมีมากขึ้น เพราะยังไม่สามารถควบคุมเทคโนโลยีการสื่อสารได้

๒.๒ อาจทำให้ผู้รับสารเข้าใจประเด็นสารไม่ตรงกัน และไม่อาจจดจำการสื่อสารได้

๒.๓ ข่าวสารขาดความน่าเชื่อถือ

๓. การเข้าถึงข้อมูล

๓.๑ เกิดการเลือกปฏิบัติ ในการเข้าถึงข้อมูล เพราะผู้ที่มีความพร้อมทางด้านเทคโนโลยีการสื่อสารเท่านั้นจะสามารถเข้าถึงข้อมูลได้

๓.๒ เกิดปัญหาด้านจริยธรรม

๔. การมีส่วนร่วมในการสื่อสาร

๔.๑ มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลหรือใช้ข้อมูลในทางไม่พึงปรารถนามากขึ้น

การพัฒนาเทคโนโลยีด้านลบตามแนวคิดและทฤษฎีทำให้สอดคล้องกับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนนักศึกษา ในยุคสมัยนี้ติดโทรศัพท์มากเกินไปทั้งที่อยู่ด้วยกันก็จะไม่คุยกันแต่กลับก้มดูจอโทรศัพท์มากขึ้นและคุยกันน้อยลง ระหว่างเพื่อน พ่อแม่ ผู้ปกครอง ญาติพี่น้อง คุยกับพ่อแม่ก็น้อยลง ส่วนใหญ่จะติดเพื่อน ห่างเหินกับพ่อแม่มากขึ้น บ่อยครั้งก็ติดเฟสบุ๊ก และติดเกมส์มากจนเกินไป จนทำให้พ่อแม่ต้องคอยตักเตือนอยู่บ่อยๆ กลุ่มตัวอย่างสามารถอยู่คนเดียวได้มากขึ้นเพราะมีโลกส่วนตัวมากขึ้นเพราะจะใช้เวลาส่วนใหญ่ก้มดูจอโทรศัพท์ บางคนเล่นไม่สนใจโลกภายนอก เล่นแต่โทรศัพท์กันมากขึ้นโดยไม่สนใจสิ่งรอบตัว จนกลายเป็นคนไม่สนใจสิ่งแวดล้อมไปด้วย การคบเพื่อนมักจะเป็นการฉาบฉวยมากกว่าเดิม คุยกันแล้วก็นัดเจอกันง่ายขึ้นและอาจเกิดอันตรายตามมา บางคนก็เล่นมากเกินไป ไม่สามารถแบ่งเวลาได้จนอดหลับอดนอนและส่งผลกระทบต่อสุขภาพ และส่งผลต่อการเรียน

สื่อแบบใหม่

สื่อแบบใหม่เป็นการเปลี่ยนแปลงโลกของเทคโนโลยีตั้งแต่สมัยศตวรรษ ๑๙๗๐ เมื่อมีการผสมผสานระบบโทรคมนาคม ให้เข้ากับระบบสารสนเทศ โดยผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เช่น อินเทอร์เน็ต โทรศัพท์มือถือ ซึ่งเดนิส แมคเคลว ได้จำแนกเป็น ๔ ประเภท ดังนี้ (สมสุข หินวิมาน, ๒๕๕๔: ๒๓๘)

๑. สื่อใหม่ที่ใช้ในการสื่อสารระหว่างบุคคล เช่น อีเมลล์ การสนทนาออนไลน์ ปัจจุบันจะใช้สื่อสารส่วนบุคคล โดยเนื้อหาส่วนใหญ่จะเป็นพื้นที่ส่วนตัว สื่อสารแล้วหมดไปได้ง่าย เพื่อใช้เป็นสายสัมพันธ์ของปัจเจกบุคคล

๒. สื่อใหม่มีปฏิริยาตอบโต้กลับได้ทันที เช่น การเล่นเกมออนไลน์ เป็นสื่อที่สร้างลักษณะความเสมือนจริง ได้ค่อนข้างสูง และเปิดโอกาสให้ผู้ทำการสื่อสารได้ตอบโต้กับสารสนเทศต่างๆ ในสื่อได้รวดเร็วทันที

๓. สื่อใหม่ที่ใช้ค้นข้อมูลข่าวสาร เช่น ระบบเครือข่ายเวิลด์ไวด์ (WWW) เป็นสื่อที่ทำหน้าที่แทนแหล่งข้อมูลข่าวสารหรือห้องสมุดสารสนเทศขนาดใหญ่ และเปิดโอกาสให้ใครก็ตามที่เชื่อมต่อ สามารถเข้าถึงได้อย่างเต็มที่

๔. สื่อใหม่เปิดให้มีการมีส่วนร่วมแบบกลุ่ม เช่น การใช้ห้องสนทนาในอินเทอร์เน็ต หรือการประชุมทางไกล ซึ่งเป็นสื่อที่เปิดโอกาสให้มีการแลกเปลี่ยน ข้อมูลข่าวสารและความคิดเห็นและประสบการณ์ระหว่างกัน

สื่อแบบใหม่มีประโยชน์และความสอดคล้องผลงานวิจัยด้านพฤติกรรมการใช้งาน กล่าวคือ ถ้ากลุ่มตัวอย่างอายุรู้ข้อมูลอะไรต้องหาคำตอบจากกูเกิ้ลทันที ทั้งนี้สมาร์ทโฟนสามารถเชื่อมความสัมพันธ์ในครอบครัวได้เนื่องจากมีคนในครอบครัวไม่ได้อาศัยอยู่ร่วมกันหรือไม่ค่อยได้กลับบ้านสามารถใช้สมาร์ทโฟนในการวิดีโอคอลกันหรือการโทรหากันผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและสามารถเห็นหน้ากันได้ ทำให้คลายความคิดถึงกันได้ในกรณีคนที่อยู่ไกลกัน ทำให้สร้างความสัมพันธ์ในครอบครัวได้มากขึ้น ซึ่งทำให้ประหยัดค่าใช้จ่ายในการโทรหากัน และกลุ่มตัวอย่างยังใช้สมาร์ทโฟนเพื่อการผ่อนคลาย ใช้เล่นเกมหาเงิน ใช้ในการระบายความเครียด การระบายอารมณ์ เช่น การโพสต์เรื่องราวความในใจ ส่งข้อมูลให้เพื่อน ใช้เฟซบุ๊กในการระบาย ใช้แอปพลิเคชันถ่ายรูป เป็นต้น ใช้เซร็อบภาพยนตร์ ทั้งนี้ยังใช้ในการเช็คอินหรือจับพิกัด GPS เพื่อให้ผู้ปกครองทราบว่าขณะนี้อยู่ที่ไหน ซึ่งทำรู้ว่าลูกทำอะไรที่ไหนอย่างไร ช่วยในการสอดส่องดูแลพฤติกรรมของลูกด้วย

ข้อเสนอแนะการวิจัย

๑. การทำวิจัยมีการกำหนดด้านระยะเวลาในการเก็บข้อมูลเนื่องจากกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียน นักศึกษาจะต้องเก็บข้อมูลในช่วงเปิดเทอมซึ่งจะมีระยะเวลาเพียง ๓ เดือนต่อเทอมจึงจำเป็นต้องเก็บข้อมูลในช่วง ๓ เดือนเท่านั้น หากไม่ทันจะทำให้กลุ่มตัวอย่างได้ยากซึ่งอาจมีปัญหาในการเก็บข้อมูลอาจไม่ทันตามกำหนดส่ง

๒.ผู้ปกครองหลากหลายอาชีพ หลากหลายการศึกษา หลากหลายที่อยู่ทำให้เกิดความยากลำบากในเรื่องเวลาในการประชุมนัดหมายซึ่งเวลาผู้ปกครองแต่ละกลุ่มจะไม่ตรงกันจึงเปลี่ยนวิธีการสัมภาษณ์เป็นรูปแบบสัมภาษณ์ทีละคน หรือ นัดตามจำนวนคนที่ว่างเพื่อสัมภาษณ์ข้อมูลให้ทันต่อเวลา

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยชิ้นนี้ทำในช่วงที่กลุ่มตัวอย่างทุกคนทั้งนักศึกษาและกลุ่มผู้ปกครองมีการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนทุกคนและเล็งเห็นถึงความสำคัญของโทรศัพท์สมาร์ทโฟนว่ามีประโยชน์ในชีวิตประจำวันมากทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างหลายคนก็มองว่าโทรศัพท์สมาร์ทโฟนก็แฝงได้ด้วยโทษมากมาย หากกลุ่มตัวอย่างใช้อย่างไม่ระมัดระวังก็อาจมีโทษด้านต่างๆ ตามมากับทุกกลุ่มคนและกลุ่มสังคม ดังนั้นการวิจัยในครั้งหน้าอาจจะต้องมีการเปลี่ยนกลุ่มตัวอย่าง เช่นผลกระทบการใช้สมาร์ทโฟนของคนกลุ่มทำงาน หรือ เปลี่ยนพื้นที่เป็นสังคมหรือชุมชนเขตเมืองที่ใหญ่ขึ้น หรือลองทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างของเยาวชนนอกเมือง เพราะจะได้ผลกระทบที่อาจคล้ายหรือแตกต่างกัน