

สถานการณ์ทางสังคมและจิตลักษณะที่มีอิทธิพลต่อ
พฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันและฟีเจอร์ต่าง ของสมาร์ทโฟน
ในเชิงสร้างสรรค์ : กรณีศึกษานักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
โรงเรียนทุ่งสงและโรงเรียนสตรีทุ่งสง*

Social Situations and Psychological Characteristics Influence Behavior
towards Creative Use of Application and Features of Smartphones:
A Case Study of the Students from Thung Song and
Satee Thungsong Junior High Schools, Nakhon Si Thammarat Province

อังคณา ดุชนีนภดล (Aungkana Dussaneenoppadol)**

โกวิท รพีพิศาล (Kowit Rapeepisarn)***

*วิทยานิพนธ์หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยนวัตกรรมการศึกษา
เทคโนโลยี มหาวิทยาลัยรังสิต

**นักศึกษาระดับปริญญาโท, หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยนวัตกรรมการ
ศึกษาเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยรังสิต, E-mail: aungkana.du@gmail.com

***ผู้ช่วยศาสตราจารย์, หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยนวัตกรรมการ
ศึกษาเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยรังสิต, E-mail: kowit.r@rsu.ac.th

ได้รับบทความ: 20 ก.พ. 64 / แก้ไขปรับปรุง: 15 พ.ย. 64 / อนุมัติให้ตีพิมพ์: 3 ธ.ค. 64 / เผยแพร่ออนไลน์: 21 ธ.ค. 64

DOI:

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาลักษณะภูมิหลังของนักเรียนที่มีความแตกต่างกัน ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ 2) ศึกษาสถานการณ์ทางสังคม จิตลักษณะของนักเรียนที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ในแต่ละด้าน 3) ศึกษาพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่างๆ บนสมาร์ทโฟนของนักเรียน ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ในแต่ละด้าน ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนทุ่งสงและโรงเรียนสตรีทุ่งสง จำนวน 348 คน สถิติที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยร้อยละ การกระจายของข้อมูล ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ F test (One-Way ANOVA) และการวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุ

ผลการวิจัยพบว่า ระดับการศึกษาและอาชีพผู้ปกครองของนักเรียนที่แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกัน และระดับผลการเรียนของนักเรียนที่แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์แตกต่างกัน อย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และการทดสอบการถดถอยเชิงพหุ พบว่า นักเรียนค้นพบความเป็นจริงของสถานการณ์ทางสังคมในแต่ละด้านอยู่ในระดับมาก ความเป็นกลุ่มนิยมและทัศนคติที่ดีในการใช้อยู่ในระดับมาก พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน อย่างสร้างสรรค์ของนักเรียน ในด้านการใช้ด้วยความปลอดภัยอยู่ในระดับปานกลาง การใช้อย่างถูกกาลเทศะอยู่ในระดับจริงมาก และการใช้อย่างมีประโยชน์อยู่ในระดับจริงมาก ทั้งนี้ สถานการณ์ทางสังคม ความเป็นกลุ่มนิยมและทัศนคติ และการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่างๆ มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เช่น ในกลุ่มสถานการณ์ทางสังคม สามารถทำนายพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัยได้สูงสุดในด้านโรงเรียน (การสนับสนุนจากครู $R^2 = .238$) รองลงมาคือ ความเป็นกลุ่มนิยม ($R^2 = .207$) และการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่างๆ ในด้านอำนวยความสะดวก ($R^2 = .139$) ขณะที่ระดับการศึกษาและอาชีพผู้ปกครองที่แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกัน และระดับผลการเรียนที่แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่างๆ พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์

Abstract

The purposes of this research are 1) to study background characteristics of Junior high school students that affect behaviors towards creative uses of smartphones, 2) to study social situation and psychological characteristics influencing behaviors towards creative uses of applications and features of smartphones in different areas: safe use, proper use, and utilization, and 3) to study behaviors towards creative uses of applications and features of smartphones of the students that have influences on creative uses of smartphones in different areas. The questionnaire is used as a tool for collecting data. There were 348 junior high school students at Thung Song junior high school and Satree Thungsong junior high school. The statistics used in this research includes percentage, data distribution, mean, standard deviation, F-test (One-Way ANOVA), and Multiple Regression Analysis. The results of a test of differences revealed that according to different educational levels and careers of students' guardians, there were no differences in creative use behaviors of smartphones. Different grade results of the students affected creative use behaviors of smartphone differently at statistically significant level of 0.05. For the multiple regression analysis of social media situation groups, it was predictable that safe use of smartphone behavior was at the highest level in school aspect (Teacher support in using smartphone) ($R^2=238$). Popularity ($R^2=207$) and a use of applications and various features in facilitating condition ($R^2=139$) were at second highest level. With reference to different educational levels and careers of students' guardians, there were no differences in creative use behaviors of smartphones. Different grade results of the students affected creative use behaviors of smartphones differently at statistically significant level of 0.05.

Keywords: Application and features, Behavior towards the use of creative smartphones

บทนำ

ด้วยในยุคปัจจุบันนี้กล่าวได้ว่าเป็นยุคที่ทุกๆ คนมีโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนกันแทบทุกคน จนกลายมาเป็นอีกหนึ่งปัจจัยในชีวิตประจำวันของคนไทยเพิ่มมากขึ้น และด้วยโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน ได้ผ่านการเปลี่ยนแปลง พัฒนา และเพิ่มเติมเทคโนโลยีใหม่ๆ เข้ามาอย่างต่อเนื่อง นอกเหนือจากการโทรออก และรับสายเข้าเป็นหลักหรือฟังก์ชันบนสมาร์ทโฟนแล้วนั้น บางส่วนก็ใช้เพื่อประโยชน์ในการเป็นสื่อกลาง ในการติดต่อสื่อสาร เพื่อการเรียนรู้ หรือการหาข้อมูล บางส่วนก็ใช้เพียงเพื่อความบันเทิงหรือเพื่อเล่น Social media ต่างๆ เท่านั้น และด้วยแนวโน้มการใช้โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนจากผลการสำรวจการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2564 พบว่า กลุ่มอายุ 15-24 ปี มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตสูงสุด (กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2564) ซึ่งจัดอยู่ในช่วงวัยรุ่นเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย ด้านจิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา และเป็นวัยแห่งการเรียนรู้แสวงหา สิ่งใหม่ๆ เพื่อตอบสนองของความอยากรู้อยากเห็นของตน ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมกรรมการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน ทั้งด้านบวกและด้านลบ เช่น การใช้โทรศัพท์ที่ไม่ถูกต้องเหมาะสม การใช้สมาร์ทโฟนในการท่องโลกออนไลน์ และมีอาการติดจอและขาดความคำนึงถึงความปลอดภัยต่างๆ แต่อย่างไรก็ตามนั้นเทคโนโลยีมีทั้งข้อดีและข้อเสีย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการใช้งานอย่างชาญฉลาด การใช้ที่เหมาะสม ปลอดภัย ผู้วิจัยจึงมีความสนใจและ เกิดแรงผลักดันในการศึกษาถึงพฤติกรรมกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ของเด็กกลุ่มนี้ เพื่อทราบถึงปัจจัย ด้านสถานการณ์ทางสังคมและจิตลักษณะใดบ้างที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรรมการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่างๆ ของสมาร์ทโฟนในเชิงสร้างสรรค์ โดยมีกรอบแนวคิด (Conceptual framework) ประกอบด้วย สถานการณ์ ทางสังคม กลุ่มนิยม ทศนคติที่ดีเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟน การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่างๆ ในเชิงสร้างสรรค์ พฤติกรรมกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ ลักษณะภูมิหลังของนักเรียน องค์ประกอบเหล่านี้ เชื่อมโยงและสัมพันธ์กันดังแสดงไว้ในกรอบแนวคิดการวิจัย โดยเลือกประชากรเป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ตอนต้น ในอำเภอทุ่งสง จังหวัดนครศรีธรรมราช ซึ่งอยู่ในกลุ่มอายุ 15-24 ปี ที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตสูงสุด

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาลักษณะภูมิหลังของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีความแตกต่างกันส่งผล ต่อพฤติกรรมกรรมการใช้สมาร์ทโฟน อย่างสร้างสรรค์

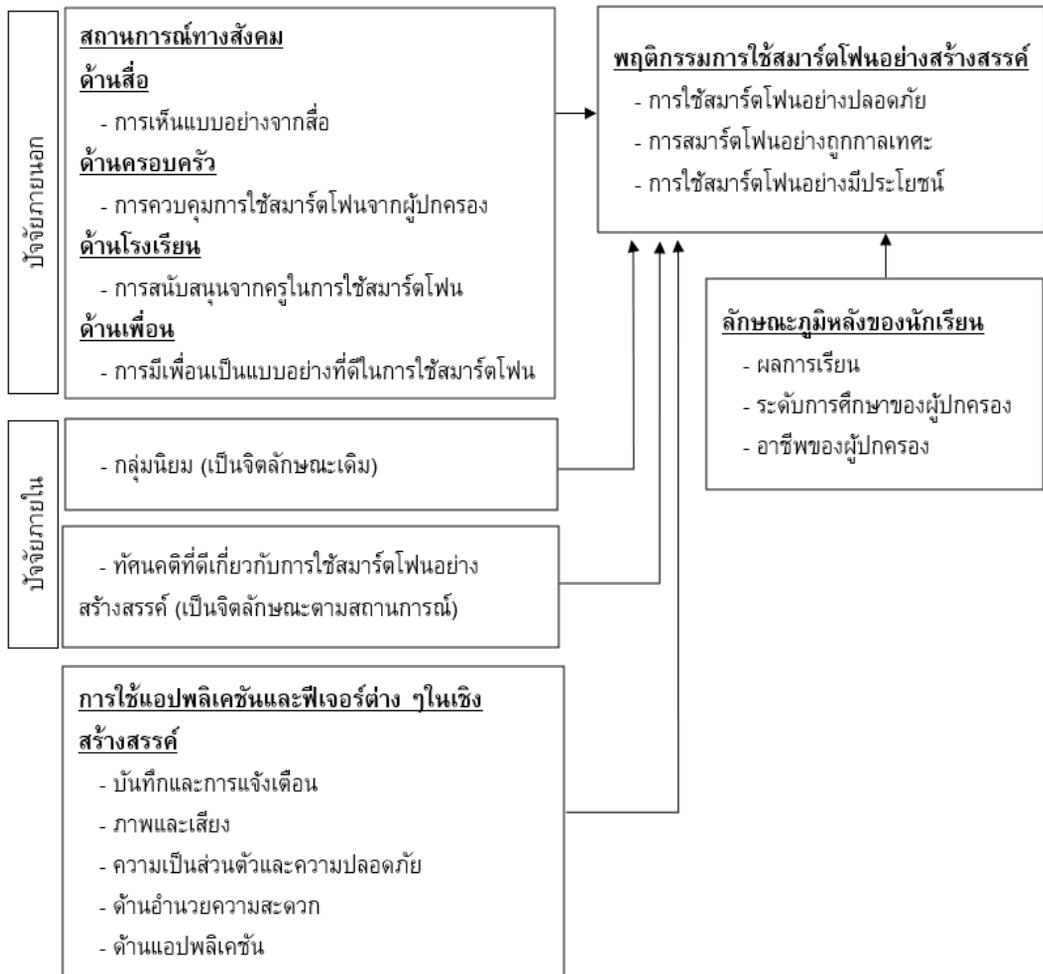
2. เพื่อศึกษาสถานการณ์ทางสังคม จิตลักษณะของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน อย่างสร้างสรรค์ ในแต่ละด้าน ได้แก่ การใช้อย่างปลอดภัย การใช้อย่างถูกกาลเทศะ การใช้ที่มีประโยชน์

3. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่างๆ บนสมาร์ทโฟนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ในแต่ละด้าน ซึ่งประกอบด้วย ด้านบันทึกและการแจ้งเตือน ด้านภาพและเสียง ด้านความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย และด้านอำนวยความสะดวก

ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาประชากร นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นประจำอำเภอทุ่งสง ที่มีจำนวนนักเรียนมากที่สุด 2 ลำดับแรก ได้แก่ โรงเรียนสตรีทุ่งสง และโรงเรียนเรียนทุ่งสง อำเภอทุ่งสง จังหวัดนครศรีธรรมราช ประชากรทั้งสิ้น 2,689 คน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 12, 2561) ส่วนกลุ่มตัวอย่างคือ ผู้นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนสตรีทุ่งสง จังหวัดนครศรีธรรมราช ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 2 และ 3 โดยผู้วิจัยทราบถึงจำนวนประชากรที่แน่นอน จึงทำการคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของ Taro Yamane (1973) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% และค่าความคลาดเคลื่อนที่ ± 5 ได้กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาทั้งสิ้น 348 คน

กรอบแนวคิดการวิจัย



รูปที่ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

จากรูปที่ 1 ผู้วิจัยได้นำแนวทางการวิเคราะห์ตามรูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism Model) ซึ่งเป็นรูปแบบทางทฤษฎีที่ศึกษาถึงสาเหตุของพฤติกรรมของมนุษย์กันอย่างแพร่หลาย (ดูเจ็อน พันธุมนาวิน, 2550, น. 85-117) ซึ่งได้กรอบแนวคิดงานวิจัยในครั้งนี้ อันตัวแปร ได้แก่ ด้านสถานการณ์

ทางสังคม (สื่อ ครอบครัว โรงเรียน เพื่อน เป็นต้น) และตัวแปรกลุ่มนิยมซึ่งเป็นจิตลักษณะเดิมกับตัวแปรทัศนคติเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ซึ่งเป็นจิตลักษณะตามสถานการณ์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในงานวิจัยครั้งนี้ คือ “แบบสอบถาม” พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนทุ่งสงและโรงเรียนสตรีทุ่งสงในจังหวัดนครศรีธรรมราช โดยแบบสอบถามประกอบไปด้วย ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ ระดับชั้นการศึกษา ผลการเรียน อาชีพของผู้ปกครองและระดับการศึกษาของผู้ปกครอง โดยกำหนดให้คำตอบเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check list) ส่วนที่ 2 ระดับความเป็นจริงของสถานการณ์ทางสังคมในแต่ละด้านที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ ส่วนที่ 3 วัดระดับความเป็นจริงจิตลักษณะเดิมเกี่ยวกับกลุ่มนิยมและทัศนคติที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟนที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ ส่วนที่ 4 ระดับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนในแต่ละด้านอยู่ในระดับใด ส่วนที่ 5 ระดับพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่างๆบนสมาร์ทโฟนเชิงสร้างสรรค์ในแต่ละด้าน โดยกำหนดคำตอบเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ซึ่งให้ผู้ตอบเลือกตอบตามความคิดเห็นของตนเอง โดยแบ่งออกเป็น 5 ระดับ คือ มากที่สุด มากปานกลาง น้อย น้อยที่สุด

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติเพื่อวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม โดยวิธีการทางสถิติ ประกอบด้วย ค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ใช้ในการอธิบายลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง ค่าเฉลี่ย (Mean) ใช้วัดค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ใช้วัดการกระจายของข้อมูลและนำเสนอข้อมูลด้วยตาราง สถิติค่า F-test หรือการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวหรือ One-way

analysis of variance (ANOVA) และการทดสอบปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อกันด้วยการวิเคราะห์ความถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis)

ผลการวิจัยสรุปการศึกษา

เมื่อพิจารณาการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันและฟีเจอร์ต่างๆ ของสมาร์ทโฟนในเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนทุ่งสงและโรงเรียนสตรีทุ่งสง จังหวัดนครศรีธรรมราช ผลการศึกษาแสดงให้เห็นลักษณะทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์และผลการทดสอบสมมุติฐาน ได้ดังนี้

1) ลักษณะภูมิหลังของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 253 คน คิดเป็นร้อยละ 72.7 กำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 119 คน คิดเป็นร้อยละ 34.2 ส่วนใหญ่มีผลการเรียนในภาคเรียนที่ผ่านมาอยู่ในระดับ 3.50-4.00 จำนวน 155 คน คิดเป็นร้อยละ 44.5 มีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว/อาชีพอิสระ จำนวน 108 คน คิดเป็นร้อยละ 31.0 และมีผู้ปกครองที่มีระดับการศึกษาปริญญาตรี/เทียบเท่า จำนวน 128 คน คิดเป็นร้อยละ 36.8

2) การวิเคราะห์ข้อมูลสถานการณ์ทางสังคมในแต่ละด้านที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ พบว่า ด้านสื่อ: การเห็นแบบอย่างจากสื่อ (MED) ภาพรวมนักเรียนส่วนใหญ่ค้นพบความเป็นจริงของสถานการณ์ทางสังคมด้านการเห็นแบบอย่างจากสื่ออยู่ในระดับจริงมาก ($\bar{X} = 3.66$, $SD = .620$) ด้านครอบครัว: การควบคุมการใช้สมาร์ทโฟน จากผู้ปกครอง (CON) พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ค้นพบความเป็นจริงของสถานการณ์ทางสังคมด้านการควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครองอยู่ในระดับจริงมาก ($\bar{X} = 3.64$, $SD = .679$) ด้านโรงเรียน: การสนับสนุนจากครูในการใช้สมาร์ทโฟน (SUP) พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ค้นพบความเป็นจริงของสถานการณ์ทางสังคมด้านการสนับสนุนจากครูในการใช้สมาร์ทโฟน อยู่ในระดับจริงมาก ($\bar{X} = 3.83$, $SD = .653$) ด้านเพื่อน: การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน (FMOD) พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ค้นพบความเป็นจริงของสถานการณ์ทางสังคมด้านการมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟนอยู่ใน ระดับจริงมาก ($\bar{X} = 3.78$, $SD = .671$) ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความเป็นจริงของสถานการณ์ทางสังคมในแต่ละด้านที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ ได้แก่ ด้านสื่อ ด้านครอบครัว ด้านโรงเรียน และด้านเพื่อน ในภาพรวม (n=348)

ปัจจัย	\bar{X}	S.D	ระดับ
สถานการณ์ทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ ในแต่ละด้าน ได้แก่			
1. การเห็นแบบอย่างจากสื่อในการใช้สมาร์ทโฟน	3.66	.620	จริงมาก
2. การควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครอง	3.64	.679	จริงมาก
3. การสนับสนุนจากครูในการใช้สมาร์ทโฟน	3.83	.653	จริงมาก
4. การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน	3.78	.671	จริงมาก

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนระดับความเป็นจริงของความเป็นกลุ่มนิยมและทัศนคติที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ ในภาพรวม (n=348)

ปัจจัย	\bar{X}	S.D	ระดับ
ความเป็นกลุ่มนิยมของนักเรียนในการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์	4.02	.708	จริงมาก
ความคิดเห็นที่ดีในของนักเรียนในการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์	3.87	.565	จริงมาก

จากตารางที่ 2 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ค้นพบ

- 1) ความเป็นจริงถึงความเป็นกลุ่มนิยมของนักเรียนในการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ อยู่ในระดับจริงมาก ($\bar{X} = 4.02, SD = .708$) ทั้งนี้หมายความว่า นักเรียนมีพฤติกรรมที่คล้ายตามเพื่อน หรือคนรอบข้าง ที่ส่วนใหญ่เห็นพ้องกันมากกว่าที่จะยึดความเชื่อ ความคิดของตนเอง
- 2) ทศนคติที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟนซึ่งเป็นจิตลักษณะตามสถานการณ์ พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ มีความคิดเห็นดีในการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ อยู่ในระดับจริงมาก ($\bar{X} = 3.87, SD = .565$)

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนระดับความเป็นจริงของพฤติกรรม การใช้สมาร์ทโฟน อย่างสร้างสรรค์ของนักเรียน ในแต่ละด้าน ได้แก่ ด้านการใช้อย่างปลอดภัย ด้านการใช้อย่างถูกกาลเทศะ และด้านการใช้อย่างมีประโยชน์ ในภาพรวม (n=348)

ปัจจัย	\bar{X}	S.D	ระดับ
พฤติกรรม การใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียน ในแต่ละด้าน ได้แก่			
1. การใช้อย่างปลอดภัย	3.07	.524	จริงปานกลาง
2. การใช้อย่างถูกกาลเทศะ	3.73	.793	จริงมาก
3. การใช้อย่างมีประโยชน์	3.88	.610	จริงมาก

จากตารางที่ 3 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ค้นพบ ด้านการใช้อย่างความปลอดภัย พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ค้นพบความเป็นจริงของพฤติกรรม การใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัยของนักเรียน อยู่ในระดับจริงปานกลาง ($\bar{X} = 3.07, SD = .524$) ด้านการใช้อย่างถูกกาลเทศะ พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ค้นพบ ความเป็นจริงของพฤติกรรม การใช้สมาร์ทโฟนอย่างถูกกาลเทศะอยู่ใน ระดับจริงมาก ($\bar{X} = 3.73, SD = .793$) ด้านการใช้อย่างมีประโยชน์ พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ค้นพบความเป็นจริงของพฤติกรรม การใช้สมาร์ทโฟน อย่างมีประโยชน์ อยู่ใน ระดับจริงมาก ($\bar{X} = 3.88, SD = .610$)

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนระดับความเป็นจริง ของพฤติกรรม การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่างๆ บนสมาร์ทโฟนเชิงสร้างสรรค์ในแต่ละด้าน ได้แก่ ด้านการบันทึกและการแจ้งเตือน ด้านภาพและเสียง ความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย และ ด้านการอำนวยความสะดวก ในภาพรวม (n=348)

ปัจจัย	\bar{X}	S.D	ระดับ
พฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่างๆ บนสมาร์ทโฟนเชิงสร้างสรรค์ในแต่ละด้าน ได้แก่			
1. ด้านการบันทึกและการแจ้งเตือน	3.77	.964	มาก
2. ด้านภาพและเสียง	4.22	.665	มากที่สุด
3. ความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย	4.10	.790	มาก
4. ด้านการอำนวยความสะดวก	4.12	.692	มาก

จากตารางที่ 4 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ค้นพบ ด้านการบันทึกและการแจ้งเตือน พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่างๆ บนสมาร์ทโฟนเชิงสร้างสรรค์ในด้านการบันทึกและการแจ้งเตือน อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.77, SD = .964$) ด้านภาพและเสียง นักเรียนส่วนใหญ่มีพฤติกรรม การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่างๆ บนสมาร์ทโฟนเชิงสร้างสรรค์ในด้านภาพและเสียง อยู่ใน ระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.22, SD = .665$) ด้านความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้ แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่างๆ บนสมาร์ทโฟนเชิงสร้างสรรค์ในด้านความเป็นส่วนตัวและ ความปลอดภัย อยู่ใน ระดับมาก ($\bar{X} = 4.22, SD = .665$) ด้านการอำนวยความสะดวก พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ มีพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่างๆ บนสมาร์ทโฟนเชิงสร้างสรรค์ในด้านการอำนวยความสะดวก อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.122, SD = .692$)

ผลการทดสอบสมมติฐาน

กลุ่มที่ 1 ทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผลการเรียน อาชีพผู้ปกครองและระดับการศึกษาของผู้ปกครอง กับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ในด้านการใช้อย่างปลอดภัย อย่างถูกกาลเทศะและอย่างมีประโยชน์ ดังแสดงในตารางที่ 5 ตามลำดับ

ตารางที่ 5 แสดงการเปรียบเทียบการทดสอบความแตกต่างกันของระดับผลการเรียน ของนักเรียนต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ในด้านการใช้อย่างปลอดภัย อย่างถูกกาลเทศะและอย่างมีประโยชน์

ปัจจัย	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	P-value
ด้านการใช้อย่างปลอดภัย	ระหว่างกลุ่ม	4.243	2	2.122	4.173	.016*
	ภายในกลุ่ม	175.414	345	.508		
	รวม	179.657	347			
ด้านการใช้อย่างถูกกาลเทศะ	ระหว่างกลุ่ม	8.150	2	4.075	66.96	.001*
	ภายในกลุ่ม	209.959	345	.609		
	รวม	218.109	347			
ด้านการใช้อย่างมีประโยชน์	ระหว่างกลุ่ม	2.397	2	1.199	3.265	.039*
	ภายในกลุ่ม	126.665	345	.367		
	รวม	129.062	347			

*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 5 พบว่า โดยภาพรวมแล้วนักเรียนที่มีผลการเรียนแตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ในแต่ละด้านแตกต่างกัน จำแนกในแต่ละด้านดังนี้ ในด้านการใช้อย่างปลอดภัยแตกต่างกัน (P-value = .016) จึงมีการทดสอบต่อโดยใช้สถิติ LSD ว่าผลการเรียนของนักเรียนกลุ่มใดคู่ใดแตกต่างกันพบว่า ผลการเรียนที่แตกต่างกัน จำนวน 2 คู่ ได้แก่ 1) ผลการเรียนต่ำกว่า 3.00 และผลการเรียน 3.50-4.00 และ 2) ผลการเรียน 3.00-3.49 และผลการเรียน 3.50-4.00

ในด้านการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีแตกต่างกัน (P-value = .001) จึงมีการทดสอบต่อโดยใช้สถิติ LSD ว่าผลการเรียนของนักเรียนกลุ่มใดคู่ใดแตกต่างกันพบว่า ผลการเรียนที่แตกต่างกัน จำนวน 2 คู่ ได้แก่ 1) ผลการเรียนต่ำกว่า 3.00 และ ผลการเรียน 3.50-4.00 และ 2) ผลการเรียน 3.00-3.49 และผลการเรียน 3.50-4.00

ในด้านการใช้อุปกรณ์มีประโยชน์แตกต่างกัน (P-value = .039) จึงมีการทดสอบต่อโดยใช้สถิติ LSD ว่าผลการเรียน ของนักเรียนกลุ่มใดคู่ใดแตกต่างกันพบว่า ผลการเรียนที่แตกต่างกัน จำนวน 1 คู่ ได้แก่ 1) ผลการเรียนต่ำกว่า 3.00 และผลการเรียน 3.50-4.00

ตารางที่ 6 แสดงการเปรียบเทียบการทดสอบความแตกต่างกันของอาชีพผู้ปกครองของนักเรียน ต่อพฤติกรรมกาใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ในด้านการใช้อุปกรณ์อย่างปลอดภัย อย่างถูกกาลเทศะ และอย่างมีประโยชน์

ปัจจัย	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	P-value
ด้านการใช้อุปกรณ์อย่างปลอดภัย	ระหว่างกลุ่ม	.882	3	.294	.566	.638
	ภายในกลุ่ม	178.775	344	.520		
	รวม	179.657	347			
ด้านการใช้อุปกรณ์ถูกกาลเทศะ	ระหว่างกลุ่ม	2.181	3	.727	1.158	.326
	ภายในกลุ่ม	215.928	344	.628		
	รวม	218.109	347			
ด้านการใช้อุปกรณ์มีประโยชน์	ระหว่างกลุ่ม	2.291	3	.764	2.072	.104
	ภายในกลุ่ม	126.772	344	.369		
	รวม	129.062	347			

*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 6 พบว่า โดยภาพรวมแล้วนักเรียนที่มีผู้ปกครองมีอาชีพที่แตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมกาใช้สมาร์ทโฟน อย่างสร้างสรรค์ในแต่ละด้านไม่แตกต่างกัน จำแนกในแต่ละด้านดังนี้ ด้านการใช้อุปกรณ์อย่างปลอดภัยไม่แตกต่างกัน (P-value = .638) ด้านการใช้อุปกรณ์ถูกกาลเทศะไม่แตกต่างกัน

(P-value = .326) และด้านการใช้อย่างมีประโยชน์ไม่แตกต่างกัน (P-value = .104) ตามลำดับ จึงยอมรับ H_0 ปฏิเสธ H_1 ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ตารางที่ 7 แสดงการเปรียบเทียบการทดสอบความแตกต่างกันของระดับการศึกษาของผู้ปกครอง ของนักเรียนต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ในด้านการใช้อย่างปลอดภัย อย่างถูกกาลเทศะและอย่างมีประโยชน์

ปัจจัย	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	P-value
ด้านการใช้อย่างปลอดภัย	ระหว่างกลุ่ม	1.007	4	.252	.483	.748
	ภายในกลุ่ม	178.650	343	.521		
	รวม	179.657	347			
ด้านการใช้อย่างถูกกาลเทศะ	ระหว่างกลุ่ม	1.279	4	.320	.506	.731
	ภายในกลุ่ม	216.830	343	.632		
	รวม	218.109	347			
ด้านการใช้อย่างมีประโยชน์	ระหว่างกลุ่ม	1.433	4	.358	.963	.428
	ภายในกลุ่ม	127.629	343	.372		
	รวม	129.062	347			

*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 7 พบว่า โดยภาพรวมแล้วนักเรียนที่มีผู้ปกครองมีอาชีพที่แตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน อย่างสร้างสรรค์ในแต่ละด้านไม่แตกต่างกัน จำแนกในแต่ละด้านดังนี้ ด้านการใช้อย่างปลอดภัยไม่แตกต่างกัน (P-value =.748) ด้านการใช้อย่างถูกกาลเทศะไม่แตกต่างกัน (P-value = .731) และด้านการใช้อย่างมีประโยชน์ไม่แตกต่างกัน (P-value = .428) ตามลำดับ จึงยอมรับ H_0 ปฏิเสธ H_1 ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ผลการทดสอบหาค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยแบบพหุคูณ

กลุ่มที่ 2 ทดสอบหาค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยแบบพหุคูณ ปัจจัยด้านสถานการณ์ทางสังคม (สื่อ ครอบครัว โรงเรียน เพื่อน) ปัจจัยความเป็นกลุ่มนิยมและทัศนคติ และปัจจัยด้านพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันและฟีดแบ็กต่างๆ บนสมาร์ตโฟนเชิงสร้างสรรค์ในแต่ละด้าน (ด้านการบันทึกและการแจ้งเตือนด้านภาพและเสียง ความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย และด้านการอำนวยความสะดวก) ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างสร้างสรรค์ (ปลอดภัย ถูกกาลเทศะ มีประโยชน์)

2.1 อิทธิพลของสถานการณ์ทางสังคมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนอย่างสร้างสรรค์ ในแต่ละด้าน

โดยภาพรวมพบว่า กลุ่มตัวแปรสถานการณ์ทางสังคมทั้ง 4 ตัวแปร สามารถทำนายพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟน การใช้สมาร์ตโฟนอย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วย การใช้สมาร์ตโฟนอย่างปลอดภัย การใช้สมาร์ตโฟนอย่างถูกกาลเทศะ และการใช้สมาร์ตโฟนอย่างมีประโยชน์ พบว่าตัวแปรทั้ง 4 ตัวสามารถทำนายพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนอย่างปลอดภัยได้สูงสุดในด้านโรงเรียน (การสนับสนุนจากครูในการใช้สมาร์ตโฟน) 23.8% สอดคล้องกับงานวิจัยของศุภรางค์ อินทวนท์ (2552) ศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุทางจิตสังคมและปัจจัยเชิงผลด้านการจัดการความเครียดของพฤติกรรมรักการอ่านในนักเรียนวัยรุ่น พบว่านักเรียนที่มีการรับรู้การสนับสนุนด้านการอ่านจากครูมาก เป็นผู้มีเจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมรักการอ่านมาก และมีพฤติกรรมรักการอ่านด้านปริมาณเวลาที่ใช้ในการอ่านเนื้อหาที่เป็นประโยชน์เลือกอ่านเนื้อหาที่มีประโยชน์มากกว่าผู้ที่มีลักษณะตรงข้าม และพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนอย่างถูกกาลเทศะได้สูงสุด 25.3% ในกลุ่มนักเรียนที่ชอบแอบใช้สมาร์ตโฟนแชตคุยกับเพื่อนในเวลาเรียน และทำนายพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนอย่างมีประโยชน์ได้สูงสุดในด้านเพื่อน (การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ตโฟน) 11.4% ในกลุ่มนักเรียนที่มักจะใช้สมาร์ตโฟนเล่นเกมก่อนเสมอ ถึงแม้ว่านักเรียนมีการบ้านที่จะต้องทำ การเรียงลำดับตัวทำนายที่สำคัญจากมากไปน้อยโดยการสรุปผลได้ คือ การสนับสนุนจากครูในการใช้สมาร์ตโฟนต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนอย่างสร้างสรรค์ เป็นตัวทำนายที่สำคัญเป็นอันดับแรก และตัวทำนายที่สำคัญรองลงมาคือ การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ตโฟน การควบคุมการใช้สมาร์ตโฟนจากผู้ปกครอง และการเห็นแบบอย่างจากสื่อ

ความสัมพันธ์ของกลุ่มตัวแปรสถานการณ์ทางสังคมทั้ง 4 ตัวแปร และพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนอย่างสร้างสรรค์ พบว่ามีอิทธิพลต่อกัน กล่าวคือ เมื่อนักเรียนค้นพบความเป็นจริง

เกี่ยวกับการเห็นแบบอย่างจากสื่อ การควบคุมการใช้จากผู้ปกครอง การสนับสนุนจากครู การมีเพื่อนเป็นแบบอย่าง ส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ในแต่ละด้านได้เพิ่มมากขึ้น ทั้งนี้อาจเป็นเพราะสาเหตุการเกิดพฤติกรรมของมนุษย์ในด้านสถานการณ์ทางสังคม ซึ่งสอดคล้องกับรูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism Model) ของ ดวงเดือน พันธุมนาวิน (2550, น.85-117) ได้ทำการศึกษารูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม โดยพบว่าด้วยสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบๆ ตัวนักเรียนนั้น ไม่ว่าจะเป็นสิ่งที่มีชีวิตหรือไม่มีชีวิต เช่น สื่อ พ่อแม่ ครู เพื่อน ที่ล้วนมีอิทธิพลต่อการกระทำของนักเรียน และเมื่อนักเรียนนั้นรับรู้ถึงสิ่งที่อยู่รอบตัวแล้วตีความและแสดงพฤติกรรมนั้นออกมา ร่วมด้วยแนวคิดทฤษฎีแรงสนับสนุนทางสังคม คือ การที่บุคคลนั้นๆ ซึ่งเป็นผู้รับแรงสนับสนุนได้รับการปฏิสัมพันธ์จากผู้ให้การสนับสนุนในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นทางด้านอารมณ์หรือจิตใจ สังคม ข้อมูลข่าวสาร คำแนะนำ วัตถุประสงค์ของ ที่มีผลกระตุ้นทำให้ผู้รับนั้นเกิดการตอบสนองต่อสิ่งที่ได้รับการสนับสนุนนั้นๆ และเป็นแรงผลักดันให้บุคคลนั้นๆ มีพฤติกรรมไปในทิศทางที่ผู้รับต้องการได้

2.2 อิทธิพลของความเป็นกลุ่มนิยมและทัศนคติที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์

พบว่า อิทธิพลของความเป็นกลุ่มนิยมและทัศนคติที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ โดยทั้ง 2 ตัวแปร สามารถทำนายพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน การใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วย การใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัย การใช้สมาร์ทโฟนอย่างถูกกาลเทศะ และการใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์ และทั้ง 2 ตัวแปร สามารถทำนายพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัยได้สูงสุดในความเป็นกลุ่มนิยม 20.7% สอดคล้องกับงานวิจัยของ Aoki, Edward, & Downes (2003) ได้ทำการศึกษาด้านการใช้และทัศนคติของคนหนุ่มสาวที่มีต่อโทรศัพท์มือถือ โดยพบว่า ผู้ใช้โทรศัพท์มือถือมีพฤติกรรมการใช้งานโทรศัพท์มือถือที่หลากหลาย เช่น เพื่อด้านความปลอดภัย โดยผู้ตอบแบบสอบถาม ระบุว่าใช้โทรศัพท์มือถือเมื่อต้องเดินออกไปบนถนน ในเวลากลางคืน และสามารถทำนายพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์ได้สูงสุด 33.8% ในกลุ่มนักเรียนที่ขณะเดินเล่นสมาร์ทโฟนโดยไม่มองทาง ไม่ระวังว่านักเรียน จะเดินชนคนอื่น หรือกำลังเดินข้ามถนน และทำนายพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์ได้สูงสุดในทัศนคติที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน 28.1% ในกลุ่มนักเรียนที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนแช่ติดต่อกับเพื่อนเมื่อต้องการสอบถามข้อมูลเรื่องที่บ้าน การเรียงลำดับตัวทำนายที่สำคัญจากมากไปน้อยโดยการสรุปผลได้ คือ ทัศนคติที่ดี

ในการใช้สมาร์ทโฟนต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ เป็นตัวทำนายที่สำคัญเป็นอันดับแรก และตัวทำนายที่สำคัญรองลงมาคือ ความเป็นกลุ่มนิยม

ความสัมพันธ์ของความเป็นกลุ่มนิยมและทัศนคติที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน และพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ พบว่ามีอิทธิพลต่อกัน กล่าวคือ เมื่อนักเรียนที่มีความเป็นกลุ่มนิยมและทัศนคติที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน ส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ในแต่ละด้านได้เพิ่มมากขึ้น

2.3 อิทธิพลของการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่างๆ ในเชิงสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์

พบว่า กลุ่มตัวแปรการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่างๆ ในเชิงสร้างสรรค์ ทั้ง 4 ตัวแปรสามารถทำนายพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วย การใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัย การใช้สมาร์ทโฟนอย่างถูกกาลเทศะ และการใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์ พบว่าตัวแปรทั้ง 4 ตัว สามารถทำนายการใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัยได้สูงสุดในด้านอำนาจความสะดวก 13.9% สอดคล้องกับงานวิจัยของ Pavelka (2016) ได้ทำการศึกษาการใช้สมาร์ทโฟน เพื่อใช้ในระหว่างการเดินทาง ทำการสำรวจโดยใช้การสัมภาษณ์ กลุ่มเยาวชนจำนวน 126 คน โดยกลุ่มเยาวชนอายุ 18-30 ปี มีแนวโน้มที่ใช้สมาร์ทโฟนช่วยในระหว่างการเดินทางไปยังสถานที่ต่างๆ มากขึ้น โดยใช้เป็นสื่อกลางในการอำนวยความสะดวกและปลอดภัยระหว่างการเดินทางสมาร์ทโฟนสามารถใช้เป็น GPS และแผนที่ สืบค้นหาข้อมูลการเดินทาง ส่งผลให้พวกเขาไม่หลงทางและส่งผลให้เพิ่มความมั่นใจเพิ่มขึ้นอีกด้วย และทำนายการใช้สมาร์ทโฟนอย่างถูกกาลเทศะได้สูงสุด 12.3% ในกลุ่มนักเรียนมักจะใช้เครื่องคิดเลขบนสมาร์ทโฟนเพราะนักเรียนคิดว่ามันสะดวก และสามารถทำนายการใช้สมาร์ทโฟน อย่างมีประโยชน์ได้สูงสุด 20.4% ในกลุ่มนักเรียนที่ใช้ไฟฉายบนสมาร์ทโฟน เมื่ออยู่ในที่มืด การเรียงลำดับตัวทำนายที่สำคัญจากมากไปน้อย โดยการสรุปผลได้ คือ การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่างๆ ในเชิงสร้างสรรค์ ด้านอำนาจความสะดวกต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ เป็นตัวทำนายที่สำคัญเป็นอันดับแรก และตัวทำนายที่สำคัญรองลงมาคือ ด้านการบันทึกและการแจ้งเตือน ด้านความเป็นส่วนตัว และด้านภาพแลเสียง ตามลำดับ

ความสัมพันธ์ของความเป็นกลุ่มนิยมและทัศนคติที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน และพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ พบว่ามีอิทธิพลต่อกัน กล่าวคือ เมื่อนักเรียนที่มีความเป็นกลุ่มนิยมและ

ทัศนคติที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน ส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ ในแต่ละด้านได้เพิ่มมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยครั้งนี้ ทำให้ทราบถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วยการใช้อย่างปลอดภัย อย่างถูกกาลเทศะและมีประโยชน์ และทำให้ทราบว่าควรส่งเสริมปัจจัยด้านใดให้มากขึ้น ผู้วิจัยจึงได้เสนอแนวคิดเพื่อใช้ในงานวิจัยในอนาคต

ตารางที่ 8 ข้อค้นพบและข้อเสนอแนะ

ข้อค้นพบ	ข้อเสนอแนะและนำไปประยุกต์ใช้
วิเคราะห์ลักษณะภูมิหลังของนักเรียน พบผลเด่นชัดของลักษณะภูมิหลังของระดับผลการเรียนที่แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์แตกต่างกัน ในขณะที่ระดับการศึกษาและอาชีพผู้ปกครองที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ที่ไม่แตกต่างกัน	ควรมีการนำลักษณะภูมิหลังประเภทอื่นๆ ในการใช้เป็นตัวแปรในงานวิจัย เพื่อค้นพบผลการวิจัยในลักษณะภูมิหลังที่สำคัญได้
จากผลการทดสอบสมมติฐานด้านการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณเชิงเส้น และตัวแบบความสัมพันธ์ของตัวแปรต่างๆ สามารถอธิบายได้ว่า เมื่อนักเรียนมีการรับรู้ถึงสถานการณ์ทางสังคมด้านต่างๆ และปัจจัยภายในตนเอง (ความเป็นกลุ่มนิยมและทัศนคติที่ดี) และการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่างๆ มากขึ้น จะส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ได้มากขึ้น โดยเฉพาะการใช้ได้อย่างปลอดภัยมากที่สุดเมื่อนักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการใช้	ควรมีการสร้างกิจกรรมต้นแบบเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งประกอบด้วยการใช้อย่างปลอดภัย อย่างถูกกาลเทศะและมีประโยชน์ ควรมีเนื้อหาหรือแผนการอบรมสั่งสอนและสร้างเสริมลักษณะความเหมาะสมต่อสถานที่และสถานการณ์ เนื่องจากผลวิจัยนี้ทำให้ทราบว่านักเรียนประเภทใดควรได้รับการพัฒนาเป็นลำดับต้น ๆ กล่าวคือนักเรียนที่มีความเป็นกลุ่มนิยมมาก เป็นปัจจัยที่

สมาร์ทโฟนที่ 28.1% รองลงมาคือ เมื่อนักเรียนมีความเป็นกลุ่มนิยมมากในการรับรู้ถึงการใช้สมาร์ทโฟนที่ 20.7% และเมื่อนักเรียนได้รับการควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครองที่ 17.8% , และการใช้อย่างมีประโยชน์ มากที่สุดเมื่อนักเรียนมีการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่างๆ ในด้านอำนวยความสะดวกสะดวกที่ 20.4% ตามลำดับ

ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรด้านต่างๆ ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์

พบจากงานวิจัยครั้งนี้ว่าเป็นปัจจัยที่มีบทบาทเป็นอันดับแรกๆ ในการผลักดันให้เกิดพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัยได้สูงสุดในด้านโรงเรียน (การสนับสนุนจากครูในการใช้สมาร์ทโฟน) 23.8% ความเป็นกลุ่มนิยมของนักเรียน 20.7% การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่างๆ ในเชิงสร้างสรรค์ได้สูงสุดในด้านอำนวยความสะดวกสะดวก 13.9%

1) กลุ่มสถานการณ์ทางสังคม การเรียงลำดับตัวทำนายที่สำคัญจากมากไปน้อยโดยการสรุปผลได้ คือ การสนับสนุนจากครูในการใช้สมาร์ทโฟน ครูของนักเรียนมักคอยเตือนนักเรียนไม่ให้ใช้สมาร์ทโฟนในห้องสมุด แต่นักเรียนมักแอบนำสมาร์ทโฟนขึ้นมาใช้ ($b = -.363$) ต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ (การใช้อย่างถูกกาลเทศะ) เป็นตัวทำนายที่สำคัญเป็นอันดับแรก และตัวทำนายที่สำคัญรองลงมาคือ การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน เมื่อนักเรียนเห็นคนอื่นทะเลาะวิวาทกัน เพื่อนของนักเรียนมักหยิบสมาร์ทโฟน

มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างถูกกาลเทศะของนักเรียนประเภทนี้มากกว่าปัจจัยด้านอื่น ๆ ในกรณีที่ต้องการส่งเสริมพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างสร้างสรรค์ จึงต้องมีการส่งเสริมการใช้อย่างถูกกาลเทศะให้แก่ นักเรียนเหล่านี้ เพื่อให้มีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างถูกกาลเทศะมากขึ้น

โรงเรียนและผู้ปกครองอาจร่วมกันจัดกิจกรรมส่งเสริมและชักจูงในด้านการใช้สมาร์ทโฟนด้านฟังก์ชัน/พีเจอร์และแอปพลิเคชันในลักษณะที่ควบคู่ไปกับการให้ความรู้และเพิ่มทักษะด้านความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย เพื่อทำให้เกิดการรับรู้สภาพความเสี่ยงในการใช้สมาร์ทโฟน อีกทั้งเพื่อสามารถพัฒนาให้นักเรียนใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างเหมาะสม มีประโยชน์ มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น

ครูและผู้ปกครองผู้ใกล้ชิดนักเรียนแนะนำหรือจัดกิจกรรมที่เกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนให้แก่ นักเรียน ทั้งในด้านข้อมูลข่าวสารที่มีประโยชน์, ความทันสมัย และนำเสนอสอดแทรกไปในระหว่างคาบเรียน, เพิ่มสื่อการเรียนหรือการใช้ชีวิตประจำวันที่อยู่ร่วมกันกับเพื่อนหรือผู้ปกครองที่สามารถทำให้นักเรียนได้คำนึงถึงความปลอดภัยในการใช้สมาร์ทโฟนไม่ว่าจะทางด้านร่างกายหรือทางด้านข้อมูล ตลอดจนให้คำแนะนำถึงการใช้อย่างปลอดภัยหรือพีเจอร์ต่างๆ

ขึ้นมาถ่ายรูปหรือวิดีโอ แล้วแชร์ลงโซเชียล (b = -.358) ต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ (การใช้อย่างถูกกาลเทศะ) การควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครอง ผู้ปกครองของนักเรียนมักห้ามนักเรียนใช้สมาร์ทโฟนขณะที่กำลังชาร์จแบตเตอรี่ แต่นักเรียนมักไม่สนใจและไม่ปฏิบัติตาม (b = -.310) ต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ (การใช้อย่างปลอดภัย) และการเห็นแบบอย่างจากสื่อ ฉันเห็นโฆษณาทางทีวีเรื่องเกี่ยวกับการใช้โทรศัพท์ขณะฝนฟ้าคะนองแล้ว ไม่เห็นมีอันตรายอย่างที่คิด (b = -.255) ต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ (การใช้อย่างมีประโยชน์)

2) กลุ่มของความเป็นกลุ่มนิยมและทัศนคติการเรียงลำดับตัวทำนายที่สำคัญจากมากไปน้อยโดยการสรุปผลได้ คือ ทัศนคติที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน นักเรียนรู้สึกสะดวกมากขึ้นเมื่อนักเรียนใช้สมาร์ทโฟนในการค้นคว้าหาข้อมูลต่างๆ (b = .586) ต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ (การใช้อย่างมีประโยชน์) เป็นตัวทำนายที่สำคัญเป็นอันดับแรก และตัวทำนายที่สำคัญรองลงมาคือ ความเป็นกลุ่มนิยม

นักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนในขณะที่ครูสอนตาม
 เพื่อนๆ ($b = -.515$) ต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟน
 นออย่างสร้างสรรค์ (การใช้อย่างถูกกาลเทศะ)

3) การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่างๆ ในเชิง
 สร้างสรรค์ การเรียงลำดับตัวทำนายนที่สำคัญจาก
 มากไปน้อย โดยการสรุปผลได้ คือ การใช้แอปพลิเคชัน
 และพีเจอร์ต่างๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านอำนวยการ
 ความสะดวก นักเรียนใช้ไฟฉายบนสมาร์ตโฟน เมื่อ
 อยู่ในที่มืด ($b = .454$) ต่อพฤติกรรมการใช้
 สมาร์ตโฟนอย่างสร้างสรรค์ (การใช้อย่างมี
 ประโยชน์) เป็นตัวทำนายนที่สำคัญเป็นอันดับแรก
 และตัวทำนายนที่สำคัญรองลงมาคือด้านการบันทึก
 และการแจ้งเตือน นักเรียนมักตั้งนาฬิกาปลุกบน
 สมาร์ตโฟน เพื่อปลุกนักเรียนไปโรงเรียน ($b = -$
 $.367$) ต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนอย่าง
 สร้างสรรค์ (การใช้อย่างปลอดภัย) ด้านความเป็น
 ส่วนตัว นักเรียนตั้งรหัสตัวเลขลึกลับ , ลากเส้น มลาย
 นิ้วมือหรือจดจำใบหน้า ในการปลดล็อคสมาร์ตโฟน
 เพื่อความปลอดภัยของข้อมูลในสมาร์ตโฟน ($b =$
 $.223$) ต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนอย่างสร้าง
 สร้างสรรค์ (การใช้อย่างถูกกาลเทศะ) และด้านภาพและ
 เสียงนักเรียน Capture ภาพหน้าจอเมื่อเจอข้อมูลที่
 น่าสนใจ ($b = .481$) ต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟน
 นออย่างสร้างสรรค์ (การใช้อย่างมีประโยชน์)

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้กับงานวิจัยในอนาคต

1. ควรนำข้อค้นพบในงานวิจัย เพื่อใช้ทำวิจัยเชิงทดลองเพื่อประเมินผลหรือจัดกิจกรรมต้นแบบในกลุ่มเยาวชนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างรอบด้าน เพื่อให้เกิดการตระหนักรู้ถึงสภาพความเสี่ยงในการใช้และเพิ่มพูนทักษะการใช้ประโยชน์จากการใช้สมาร์ทโฟน และเมื่อได้ผลการวิจัยเชิงทดลองมาแล้ว วิเคราะห์เพื่อประโยชน์ในการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนหรือสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางกับกลุ่มบุคคลอื่นๆ ได้

2. ควรมีการศึกษาถึงปัจจัยด้านอื่นๆ ที่มีความทันสมัยทันต่อการพัฒนาอย่างก้าวกระโดดของเทคโนโลยีหรือสถานการณ์ที่มีไม่คาดคิด ที่อาจจะส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน เช่น การใช้สมาร์ทโฟนเป็นอุปกรณ์ในการเชื่อมต่อรองรับในด้านการเรียนการสอนให้เหมาะสม ดังเช่นในสถานการณ์ปัจจุบันนี้ได้

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2564). การสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2564 (ไตรมาส 2). สืบค้น 13 พฤศจิกายน 2564, จาก <http://www.nso.go.th>

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2561). พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนในประเทศไทย. สืบค้น 25 มกราคม 2562, จาก <https://www.egov.go.th/th/government-agency/139/>

ดุจเดือน พันธุมนาวิน. (2541). รูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism model) และแนวทางการตั้งสมมติฐาน ในการวิจัยสาขาจิตพฤติกรรมศาสตร์ในประเทศไทย. วารสารพัฒนาสังคม, 9(1), 85-117.

ดุจเดือน พันธมนาวิน และอัมพร ม้าคนอง. (2547). ปัจจัยทางจิตลักษณะและสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมจดจ่อใส่ใจในการเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เป็นรุ่นแรกของครอบครัว. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา*, 2(2), 56-82.

ธัญธัช วิภาติภูมิประเทศ. (2559). พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนในชั้นเรียนของนักศึกษา มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต. *วารสารสุทธิปริทัศน์*, 30(95), 48-58.

นันทน์ภัส เพชรเกลี้ยง. (2557). ปัจจัยที่มีผลต่อการยอมรับเทคโนโลยีอุปกรณ์การอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ของพระนิสิตระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. *วิจัยสื่อสารสนเทศ*, 24(2), 52-79.

นาฏลดดา เรืองชาญ, จินตนา จันทร์นนท์, และชนัญญาญจน์ แสงประสาน. (2561). ศึกษาการใช้สมาร์ทโฟนเพื่อการศึกษาของนักศึกษา คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุพรรณบุรี. *วารสารวิชาการสถาบันเทคโนโลยีแห่งสุวรรณภูมิ*, 4(2), 294-303.

เยาวลักษณ์ เตียวิสัย, ดุจเดือน พันธมนาวิน, ดวงเดือน พันธมนาวิน, และงามตา วรินทร์านนท์. (2561). ปัจจัยเชิงเหตุทางจิตและสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการสื่อสารอย่างเคารพสิทธิผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์*, 24(2) ,21-41.

ศุภรางค์ อินทุมณี. (2552). ปัจจัยเชิงสาเหตุทางจิตสังคมและปัจจัยเชิงผลด้านการจัดการกับความเครียดของพฤติกรรมรักการอ่านในนักเรียนวัยรุ่น. *วารสารจิตพฤติกรรมศาสตร์*, 6(2), 78-120.

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 12. (2561). *นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นประจำอำเภอทุ่งสง*. สืบค้น 24 มีนาคม 2562, จาก http://www.sea12.go.th/sea12/images/stories/pdf/y_2559/nov59/ns59.pdf

Aoki, K., Edward, J., & Downes, S. (2003). *An analysis of young people's use of and attitudes toward cell phones*. Retrieved January 25, 2019, from <https://www.semanticscholar.org/paper/An-analysis-of-young-people's-use-of-and-attitudes-Aoki-Downes>

Pavelka, J. P. (2016). *Smartphone Use During Travel, TTRA Canada 2016 Conference*. Retrieved January 25, 2019, from https://scholarworks.umass.edu/ttracanada_2016_conference/6