



สถานการณ์ทางสังคมและจิตลักษณะที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้
แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ของสมาร์ทโฟนในเชิงสร้างสรรค์
: กรณีศึกษานักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียน
ทุ่งสงและโรงเรียนสตรีทุ่งสง จังหวัดนครศรีธรรมราช

โดย

อังคณา ดุษณีนภดล

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ
วิทยาลัยนวัตกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2563



**SOCIAL SITUATION AND PSYCHOLOGICAL CHARACTERISTICS INFLUENCING
BEHAVIORS TOWARDS CREATIVE USES OF APPLICATIONS AND FEATURES
OF SMARTSPHONES: A CASE STUDY OF THE STUDENTS FROM
THUNG SONG AND SATREE THUNGSONG JUNIOR HIGH
SCHOOLS, NAKHON SI THUMMARAT PROVINCE**

BY

AUNGKANA DUSSANEENOPPADOL

**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENTS FOR
THE DEGREE OF MASTER OF SCIENCE IN INFORMATION
TECHNOLOGY MANAGEMENT**

COLLEGE OF DIGITAL INNOVATION AND INFORMATION TECHNOLOGY

GRADUATE SCHOOL, RANGSIT UNIVERSITY

ACADEMIC YEAR 2020

วิทยานิพนธ์เรื่อง

สถานการณ์ทางสังคมและจิตลักษณะที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้
แอปพลิเคชันและฟีเจอร์ต่าง ๆ ของสมาร์ทโฟนในเชิงสร้างสรรค์
: กรณีศึกษานักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียน
ทุ่งสงและโรงเรียนสตรีทุ่งสง จังหวัดนครศรีธรรมราช

โดย

อังคณา ดุษณีเนกตล

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2563

ศ.ดร.วิเชียร เปรมชัยสวัสดิ์
ประธานกรรมการสอบ

ผศ.ดร.วศิณ ชูประยูร
กรรมการ

ผศ.ดร.โกวิท รพีพิศาล
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

(ผศ.ร.ต.หญิง ดร.วรรณิ์ สุขสาตร)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

25 พฤศจิกายน 2563

Thesis entitled

**SOCIAL SITUATION AND PSYCHOLOGICAL CHARACTERISTICS INFLUENCING
BEHAVIORS TOWARDS CREATIVE USES OF APPLICATIONS AND FEATURES
OF SMARTSPHONES: A CASE STUDY OF THE STUDENTS FROM
THUNG SONG AND SATREE THUNGSONG JUNIOR HIGH
SCHOOLS, NAKHON SI THUMMARAT PROVINCE**

by

AUNGKANADU DUSSANEENOPPADOL

was submitted in partial fulfillment of the requirements
for the degree of Master of Science in Information Technology Management

Rangsit University
Academic Year 2020

Prof. Wichian Premchaiswadi, Ph.D.
Examination Committee Chairperson

Asst.Prof. Vasin Chooprayoon, Ph.D.
Member

Asst.Prof. Kowit Rapeepisarn, Ph.D.
Member and Advisor

Approved by Graduate School

(Asst.Prof.Plit.Off. Vannee Sooksatra, D.Eng.)

Dean of Graduate School

November 25, 2020

กิตติกรรมประกาศ

การทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โกวิท ทรัพย์พิศาล อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เป็นอย่างยิ่งที่ได้กรุณาสละเวลาให้คำปรึกษา แนวคิดและคำชี้แนะต่าง ๆ ติดตาม ตรวจทานแก้ไข ข้อบกพร่องต่าง ๆ ตลอดระยะเวลาที่ดำเนินการวิจัย ซึ่งทำให้การทำวิทยานิพนธ์สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัยทั้ง 5 ท่าน ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไววิทย์ จันทรวินเมลิ้อง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิไลลักษณ์ ตรีพีช ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ศิริวรรณ วาสุกีเสรี อาจารย์ใหม่ บัวบาล อาจารย์ปรีชาดิ แซ่เบ้ ที่กรุณาตรวจสอบเครื่องมือวิจัย เพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ขอขอบพระคุณ คณะผู้บริหารโรงเรียนสตรีทุ่งสง และโรงเรียนทุ่งสง จังหวัดนครศรีธรรมราช รวมทั้งเด็กนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นทั้งสองโรงเรียน ที่ให้คำแนะนำ คอยให้ความช่วยเหลือ และสละเวลาตอบคำถาม เพื่อใช้ในการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ และขอขอบคุณ นางสาวมยุรี วัฒนกุลจรัส ที่ให้ความกรุณาและช่วยเหลือในเรื่องของเอกสารภาษาต่างประเทศต่าง ๆ เป็นอย่างดี รวมถึงขอขอบพระคุณคณะกรรมการสอบ ได้แก่ ศ.ดร.วิเชียร เปรมชัยสวัสดิ์และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วศิณ ชูประยูร ที่ให้คำแนะนำแนวทางในการปรับปรุงวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ให้มีความถูกต้องสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณมหาวิทยาลัยรังสิตที่ให้ทุนสนับสนุนการศึกษาต่อในระดับปริญญาโท และขอขอบพระคุณบิดามารดา และกัลยาณมิตรที่คอยให้กำลังใจและความช่วยเหลือในทุก ๆ ด้าน ตลอดระยะเวลาที่ดำเนินการ ทำให้การทำวิทยานิพนธ์นี้ประสบความสำเร็จด้วยดี

อังคณา ดุษณีนิภาดล
ผู้วิจัย

- 5808035 : อังคณา ดุษณีเนมาตล
 ชื่อวิทยานิพนธ์ : สถานการณ์ทางสังคมและจิตลักษณะที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ของสมาร์ตโฟนในเชิงสร้างสรรค์ : กรณีศึกษา นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนทุ่งสง และโรงเรียนสตรีทุ่งสง จังหวัดนครศรีธรรมราช
 หลักสูตร : วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ
 อาจารย์ที่ปรึกษา : ผศ.ดร.โกวิท รพีพิศาล

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1) ลักษณะภูมิหลังของนักเรียนที่มีความแตกต่างกันส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนอย่างสร้างสรรค์ 2) สถานการณ์ทางสังคม จิตลักษณะของนักเรียนที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนอย่างสร้างสรรค์ในแต่ละด้าน 3) พฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ บนสมาร์ตโฟนของนักเรียนที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนอย่างสร้างสรรค์ในแต่ละด้าน ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนทุ่งสงและโรงเรียนสตรีทุ่งสง จำนวน 348 คน สถิติที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยร้อยละ การกระจายของข้อมูล ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติทดสอบสมมติฐานได้แก่ F test (One-Way ANOVA) และการวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุ ผลการวิจัยพบว่า ระดับการศึกษาและอาชีพผู้ปกครองของนักเรียนที่แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนอย่างสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกัน และระดับผลการเรียนของนักเรียนที่แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนอย่างสร้างสรรค์แตกต่างกัน อย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และการทดสอบการถดถอยเชิงพหุ พบว่า นักเรียนค้นพบความเป็นจริงของสถานการณ์ทางสังคมในแต่ละด้านในระดับมาก ความเป็นกลุ่มนิยมและทัศนคติที่ดีในการใช้ในระดับมาก พฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนในด้านการใช้ข้อความปลอดภัยในระดับปานกลาง การใช้อย่างถูกกาลเทศะในระดับจริงมาก และการใช้อย่างมีประโยชน์ในระดับจริงมาก ทั้งนี้ สถานการณ์ทางสังคม ความเป็นกลุ่มนิยมและทัศนคติ และการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนอย่างสร้างสรรค์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เช่น ในกลุ่มสถานการณ์ทางสังคม สามารถทำนายพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนอย่างปลอดภัยได้ สูงสุดในด้านโรงเรียน (การสนับสนุนจากครู $R^2 = .238$) รองลงมาคือ ความเป็นกลุ่มนิยม ($R^2 = .207$) และการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในด้านอำนาจความสะดวก ($R^2 = .139$) ขณะที่ระดับการศึกษาและอาชีพผู้ปกครองที่แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนอย่างสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกัน และระดับผลการเรียนที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนอย่างสร้างสรรค์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

(วิทยานิพนธ์มีจำนวนทั้งสิ้น 307 หน้า)

คำสำคัญ: แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ, พฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนอย่างสร้างสรรค์

ลายมือชื่อนักศึกษา ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา

5808035 : Aungkana Dussaneenoppadol
 Thesis Title : Social Situation and Psychological Characteristics Influencing Behaviors towards Creative Uses of Applications and Features of Smartphones: A Case Study of the Students from Thung Song and Satree Thungsong Junior High Schools, Nakhon Si Thammarat Province
 Program : Master of Science in Information Technology Management
 Thesis Advisor : Asst.Prof. Kowit Rapeepisarn, Ph.D.

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 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.

(Total 307 pages)

Keywords: Application and Features, Behavior towards the Use of Creative Smartphones

Student's Signature Thesis Advisor's Signature

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ช
สารบัญรูป	ฎ
บทที่ 1	
บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 คำถามการวิจัย	3
1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย	3
1.4 ขอบเขตของการวิจัย	4
1.5 สมมุติฐานการวิจัย	5
1.6 กรอบแนวคิดการวิจัย	20
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	21
1.8 นิยามศัพท์เฉพาะ	21
1.9 กรอบเวลาการวิจัย	24
บทที่ 2	
แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	25
2.1 ความหมายและความสำคัญของสมาร์ทโฟน	26
2.2 คุณลักษณะและพฤติกรรมของผู้ใช้งานโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน กลุ่ม Generation Z	27
2.3 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของนักเรียนมัธยมศึกษา	31
2.4 การประมวลผลเอกสารเพื่อเป็นการกำหนดตัวแปร ความหมายของตัวแปร และวิธีการวัดตัวแปรตามที่ได้ศึกษา	34
2.5 แนวคิดทฤษฎีแรงสนับสนุนทางสังคม (Social Support)	41
2.6 แนวคิดวิเคราะห์สาเหตุของพฤติกรรมบุคคล: รูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism Model) ของดวงเดือน พันธุมนาวิน	47

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
2.7 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความเป็นปัจเจกนิยม-คตินิยม	60
2.8 แนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติ	63
2.9 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับโมบายแอปพลิเคชันและพีเจเออร์ต่าง ๆ	69
2.10 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	72
บทที่ 3	
ระเบียบวิธีการวิจัย	149
3.1 การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	150
3.2 การนิยามตัวแปร	151
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	155
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล	181
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้	182
3.6 การตีความผลการวิเคราะห์ข้อมูล	187
3.7 การนำเสนอผลการวิจัย	188
บทที่ 4	
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	189
4.1 สัญลักษณ์ อักษรย่อ และคำย่อที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัย	189
4.2 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	194
4.3 สถานการณ์ทางสังคมในแต่ละด้านที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ ได้แก่ ด้านสื่อ ด้านครอบครัว ด้านโรงเรียน และด้านเพื่อน	196
4.4 ความเป็นกลุ่มนิยมและทัศนคติที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์	200
4.5 พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียน ในแต่ละด้าน ได้แก่ ด้านการใช้อย่างความปลอดภัย ด้านการใช้อย่างถูกกาลเทศะ และด้านการใช้อย่างมีประโยชน์	201
สารบัญญ (ต่อ)	หน้า

4.6	พฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ท่าง ๆ บนสมาร์ตโฟนเชิงสร้างสรรค์ในแต่ละด้าน ได้แก่ ด้านการบันทึกและการแจ้งเตือน, ด้านภาพและเสียง, ความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย, และด้านการอำนวยความสะดวก	203
4.7	ผลการทดสอบสมมติฐาน	206
บทที่ 5	สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	240
5.1	สรุปผลการวิจัย	240
5.2	อภิปรายผลการวิจัย	259
5.3	ข้อเสนอแนะ	278
บรรณานุกรม		283
ภาคผนวก	แบบสอบถามเพื่อการวิจัย	293
ประวัติผู้วิจัย		307

ตารางที่

1.1	กรอบเวลาการวิจัย	24
2.1	ความหมายของความเป็นปัจเจกนิยม-คตินิยม	62
2.2	ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ	72
2.3	ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในต่างประเทศ	147
3.1	ตารางสรุปกลุ่มตัวอย่าง	151
3.2	ที่มาตัวแปรการวิจัย	152
3.3	ตัวแปร ตัวบ่งชี้ และตัวอย่างข้อคำถาม	156
3.4	ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	170
3.5	วัดระดับสถานการณ์ทางสังคมในแต่ละด้านของนักเรียนที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์	171
3.6	วัดระดับความเป็นกลุ่มนิยมและทัศนคติที่ดี ในการใช้สมาร์ทโฟนที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์	174
3.7	วัดระดับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียน ในแต่ละด้านตั้งอยู่ในระดับใด ได้แก่ ด้านการใช้อย่างความปลอดภัย ด้านการใช้อย่างถูกกาลเทศะ ด้านการใช้อย่างมีประโยชน์	175
3.8	วัดระดับพฤติกรรมใช้แอปพลิเคชันและพีเจอาร์ต่าง ๆ บนสมาร์ทโฟนเชิงสร้างสรรค์ในแต่ละด้าน	177
3.9	ผลการวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของแบบสอบถาม	181
3.10	ตารางเกณฑ์การตรวจให้คะแนนของแบบสอบถามที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้	187
3.11	การตีความจากช่วงคะแนนเฉลี่ยที่ได้	188
4.1	สัญลักษณ์ อักษรย่อ และคำย่อทางสถิติที่เกี่ยวข้องในการวิจัย	189
4.2	แสดงค่าจำนวนและร้อยละของจำนวนนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำแนกตามเพศสภาพ	194
4.3	จำนวนและร้อยละของจำนวนนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำแนกตามระดับชั้น	194
4.4	จำนวนและร้อยละของจำนวนนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำแนกตามผลการเรียนในภาคเรียนที่ผ่านมา	195

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่

4.5	จำนวนและร้อยละของจำนวนนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำแนกตามอาชีพของผู้ปกครอง	195
4.6	จำนวนและร้อยละของจำนวนนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจำแนก ตามระดับการศึกษาของผู้ปกครอง	196
4.7	ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความเป็นจริงของ สถานการณ์ทางสังคมด้านสื่อ (การเห็นแบบอย่างจากสื่อในการใช้สมาร์ทโฟน) ของนักเรียน	196
4.8	ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนระดับความเป็นจริง ของสถานการณ์ทางสังคมด้านครอบครัว (การควบคุมการใช้สมาร์ทโฟน จากผู้ปกครอง) ของนักเรียน	197
4.9	ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนระดับความเป็นจริง ของสถานการณ์ทางสังคมด้านโรงเรียน (การสนับสนุนจากครูในการใช้ สมาร์ทโฟน) ของนักเรียน	198
4.10	ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนระดับความเป็นจริง ของสถานการณ์ทางสังคมด้านเพื่อน (การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการ ใช้สมาร์ทโฟน)	199
4.11	ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนระดับความเป็นจริง ของความเป็นกลุ่มนิยม ของนักเรียนในการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์	200
4.12	ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนระดับความคิดเห็นที่ดี ในการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์	201
4.13	ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนระดับความเป็นจริงของ พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัยของนักเรียน	202
4.14	ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนระดับความเป็นจริง ของพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างถูกกาลเทศะของนักเรียน	202
4.15	ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนระดับความเป็นจริง ของพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์ของนักเรียน	203

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่

4.16	ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนระดับการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ท่าง ๆ บนสมาร์ทโฟนเชิงสร้างสรรค์ในด้านการบันทึกและการแจ้งเตือนของนักเรียน	204
4.17	ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนระดับการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ท่าง ๆ บนสมาร์ทโฟนเชิงสร้างสรรค์ในด้านภาพและเสียงของนักเรียน	204
4.18	ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนระดับการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ท่าง ๆ บนสมาร์ทโฟนเชิงสร้างสรรค์ในด้านความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของนักเรียน	205
4.19	ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนระดับการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ท่าง ๆ บนสมาร์ทโฟนเชิงสร้างสรรค์ในด้านการอำนวยความสะดวกของนักเรียน	206
4.20	แสดงผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างปลอดภัย จำแนกตามผลการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	207
4.21	การเปรียบเทียบรายคู่ของพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างปลอดภัย จำแนกตามผลการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	208
4.22	แสดงผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างถูกกาลเทศะ จำแนกตามผลการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	209
4.23	การเปรียบเทียบรายคู่ของพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างถูกกาลเทศะ (Total_CIR) จำแนกตามผลการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	210
4.24	แสดงผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างมีประโยชน์ จำแนกตามผลการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	211
4.25	การเปรียบเทียบรายคู่ของพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างมีประโยชน์ (Total_BEN) จำแนกตามผลการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	212
4.26	แสดงผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างปลอดภัย จำแนกตามอาชีพผู้ปกครองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	213

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่

4.27	แสดงผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างถูกกาลเทศะ จำแนกตามอาชีพผู้ปกครองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	214
4.28	แสดงผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างมีประโยชน์ จำแนกตามอาชีพผู้ปกครองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	215
4.29	แสดงผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างปลอดภัย จำแนกตามระดับการศึกษาของผู้ปกครองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ตอนต้น	216
4.30	แสดงผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างถูกกาลเทศะ จำแนกตามระดับการศึกษาของผู้ปกครองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ตอนต้น	217
4.31	แสดงผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างมีประโยชน์ จำแนกตามระดับการศึกษาของผู้ปกครองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ตอนต้น	218
4.32	ตารางสรุปค่าสถิติทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นของสมมติฐานที่ 10.1 ถึง 39.4	219
4.33	ตัวแบบความสัมพันธ์ของตัวแปรเกณฑ์และตัวพยากรณ์ จากการวิเคราะห์ ถดถอยพหุเพื่อพยากรณ์ในสมมติฐานที่ 10.1 ถึง 39.4	230
5.1	สรุปผลการทดสอบสมมติฐานผลการทดสอบสมมติฐานด้านทดสอบความ แตกต่างของค่าเฉลี่ยของลักษณะทางประชากรศาสตร์	245
5.2	ผลการทดสอบสมมติฐานด้านการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณเชิงเส้น และ ตัวแบบความสัมพันธ์ของตัวแปร	246
5.3	ข้อค้นพบและข้อเสนอแนะของงานวิจัย	278

รูปที่		
2.1	ร้อยละของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไป ที่ใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต โทรศัพท์มือถือ	29
2.2	ร้อยละของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไป ที่ใช้อินเทอร์เน็ต ตามกลุ่มอายุ พ.ศ.2557-2561	30
2.3	ร้อยละของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไป ที่ใช้อินเทอร์เน็ต จากอุปกรณ์ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต	30
2.4	สาเหตุของพฤติกรรมมนุษย์	48
2.5	ตัวตนที่เป็นอิสระและตัวตนที่ต้องพึ่งพาผู้อื่น	61
2.6	แสดงข้อมูลเกี่ยวกับองค์ประกอบของทัศนคติ	65
5.1	ความสัมพันธ์ระหว่างสถานการณ์ทางสังคมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้ สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์	240
5.2	ความสัมพันธ์ระหว่างความเป็นกลุ่มนิยมและทัศนคติที่ดีในการใช้สมาร์ ตโฟนที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์	248
5.3	ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้แอปพลิเคชันและฟีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิง สร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์	252

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ด้วยในยุคปัจจุบันนี้จะกล่าวได้ว่าเป็นยุคที่ทุก ๆ คนมีโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนกันแทบทุกคนจนกลายมาเป็นอีกหนึ่งปัจจัยในชีวิตประจำวันของคนไทยเพิ่มมากขึ้น และด้วยโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนได้ผ่านการเปลี่ยนแปลง พัฒนา และเพิ่มเติมเทคโนโลยีใหม่ๆ เข้ามาอย่างต่อเนื่อง จนถึงตอนนี้คนส่วนใหญ่เปลี่ยนมาใช้โทรศัพท์แบบสมาร์ทโฟนกันหมดแล้ว ไม่ว่าจะไปที่ไหนก็มักจะสังเกตเห็นได้ว่าผู้คนล้วนหันหน้าหันหลังเล่นสมาร์ทโฟนของตัวเองกันหมด นอกเหนือจากการโทรออกและรับสายเข้าเป็นหลักหรือฟังก็ชั่น และแอปพลิเคชันต่าง ๆ บนสมาร์ทโฟนแล้วนั้น บางส่วนก็ใช้เพื่อประโยชน์ในการเป็นสื่อกลางในการติดต่อสื่อสาร เพื่อการเรียนรู้ หรือการหาข้อมูล บางส่วนก็ใช้เพียงเพื่อความบันเทิงหรือเพื่อเล่น Social media ต่าง ๆ เท่านั้น และสิ่งที่เกิดขึ้นนั้นคือเราได้ใช้ชีวิตอยู่บนหน้าจอจนไม่ค่อยได้ทำกิจกรรมอื่น หรือแทบจะไม่มีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นต่อหน้า

จากแนวโน้มการใช้โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนผลการสำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2561 พบว่า ในจำนวนประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไป ประมาณ 63.3 ล้านคน มีผู้ใช้โทรศัพท์มือถือมากถึง 56.7 ล้านคน (ร้อยละ 89.6) และเมื่อพิจารณาการใช้งานอินเทอร์เน็ตตามกลุ่มอายุต่าง ๆ พบว่า กลุ่มอายุ 15-24 ปี มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตสูงสุด (ร้อยละ 91.4) และพบว่าอุปสรรคในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตนั้นผู้ใช้อินเทอร์เน็ตใช้โทรศัพท์มือถือแบบ Smart Phone ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตค่อนข้างสูงถึง (ร้อยละ 97.7) (กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2561)

จะเห็นได้ว่ากลุ่มอายุ 15-24 ปี ที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตสูงที่สุดเมื่อเทียบกับกลุ่มอายุอื่น ๆ ซึ่งกลุ่มอายุ 15-24 ปี นั้นจัดอยู่ในช่วงวัยรุ่นและวัยเรียน หรือที่เรียกกันว่า Gen Z ที่มีชีวิตท่ามกลางสมาร์ทโฟนอย่างเต็มรูปแบบ เพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสารหรือค้นคว้าหาความรู้ที่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง และประกอบด้วยการศึกษาไทยในปัจจุบันส่งเสริมให้มีการนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อเป็นสื่อในการเรียนการสอนกันมากขึ้น การใช้สมาร์ทโฟนในปัจจุบัน กลุ่มคนส่วนใหญ่ที่ใช้จะอยู่ในช่วงของวัยรุ่นและวัยทำงานเนื่องจาก

เป็นวัยที่อยู่ในยุคสังคมออนไลน์และเทคโนโลยีที่มีความรวดเร็ว คนกลุ่มนี้จึงให้ความสำคัญกับเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่เข้ามาใหม่ตลอดจนการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาที่เข้ามามีบทบาทสำคัญทำให้เกิดสังคมแห่งการเรียนรู้ขึ้นโดยสามารถเรียนรู้ได้โดยไม่จำกัดเวลาสถานที่ การใช้เครื่องมือสื่อสารบนโลกออนไลน์ จึงสร้างประโยชน์ในการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น นอกจากการใช้ในการสื่อสารเพียงอย่างเดียว แต่ยังสามารถใช้ในการเรียนรู้หรือค้นหาความรู้ได้โดยไม่มีขีดจำกัดอีกด้วย (นาฏลดา เรืองชาญ, จินตนา จันทนนท์และชนัญญาญจน์ แสงประสาน, 2561)

จากการศึกษาพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือของวัยรุ่นไทยที่มีผลกระทบด้านลบต่อตนเองและสังคม พบว่า ผลกระทบด้านลบจากการใช้คือ ก่อให้เกิดการติดเกม และแนวโน้มระดับความสัมพันธ์ของคนในสังคมเริ่มลดลงจากพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือ คือ การพูดคุยก่อนปากน้อยลง (พรทิพย์ เย็นจะบก, 2557 อ้างถึงใน ศิวพร วสุวัฒน์, 2559)

นอกจากนี้ยังมีการศึกษาวิจัยการใช้โทรศัพท์เพื่อใช้เป็นช่องทางในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในประเทศสหรัฐอเมริกา พบว่า ร้อยละ 27 มีการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือที่มาจากครอบครัวรายได้น้อย จุดประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือเพื่อใช้ในการพูดคุย ติดต่อกับเพื่อน สื่อสาร ดาวน์โหลดรูปภาพ เพลง วิดีโอ โดยสัดส่วนผันแปรไปกับรายได้ของครอบครัว ซึ่งถ้าครอบครัวมีรายได้เพิ่มมากขึ้น จำนวนวัยรุ่นที่ใช้อินเทอร์เน็ตบนมือถือก็จะเพิ่มขึ้นตามไปด้วย ซึ่งคาดว่าจะสูงถึงร้อยละ 41 (Katie Brown และคณะ, 2011 อ้างถึงใน อุณหดาทร มูลเพ็ญ และจุฑารัตน์ จิตต์ถนอม, 2559)

ดังนั้นการใช้เทคโนโลยีโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน จึงมีอิทธิพลกับการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นและวัยเรียน ซึ่งวัยรุ่นเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย ด้านจิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา และเป็นวัยแห่งการเรียนรู้แสวงหาสิ่งใหม่ๆ เพื่อตอบสนองความอยากรู้อยากเห็นของตน ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือทั้งด้านบวกและด้านลบเช่น การใช้โทรศัพท์ที่ไม่ถูกกาลเทศะ การใช้สมาร์ทโฟนในการท่องโลกออนไลน์และมีอาการติดจอและขาดความคำนึงถึงความปลอดภัยต่าง ๆ แต่อย่างไรก็ตามเทคโนโลยีมีทั้งข้อดีและข้อเสียทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการใช้งานอย่างชาญฉลาด การใช้ที่เหมาะสม ปลอดภัยและผู้ใช้ใช้อย่างสร้างสรรค์เพียงใดย่อมทำให้ได้รับประโยชน์สูงสุดจากการใช้เทคโนโลยีนั้นตามมาด้วยเช่นกัน

จากที่ผู้วิจัยกล่าวมาข้างต้น จึงมีความสนใจจะศึกษาถึงพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ของกลุ่มเด็กวัยรุ่น ซึ่งกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยการวิจัยในครั้งนี้ เป็นการศึกษาปัจจัยด้านสถานการณ์ทางสังคมและจิตลักษณะของพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน อย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

ซึ่งผู้วิจัยได้นำรูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism Model) มาใช้เพื่อหาสาเหตุที่สำคัญของพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ โดยศึกษาทั้งปัจจัยจากสิ่งแวดล้อมภายนอกจากสถานการณ์ทางสังคม จิตลักษณะเดิมภายในของตัวบุคคล และจิตลักษณะตามสถานการณ์ ว่าเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์อย่างไร คาดว่าการวิจัยในครั้งนี้สามารถนำข้อมูลไปประยุกต์เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาให้แก่ครอบครัว โรงเรียน หน่วยงานภาครัฐหรือเอกชน หรือได้เป็นแนวทางในการส่งเสริมพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย ได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผลต่อไป

1.2 คำถามการวิจัย

- 1.2.1 ลักษณะภูมิหลังของนักเรียนไต่บ้าง ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์
- 1.2.2 สถานการณ์ทางสังคมและด้านจิตลักษณะไต่บ้าง ที่มีอิทธิพลกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์
- 1.2.3 การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ บนสมาร์ทโฟนด้านไต่บ้าง ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์

1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา

- 1.3.1 เพื่อศึกษาลักษณะภูมิหลังของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีความแตกต่างกันส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์
- 1.3.2 เพื่อศึกษาสถานการณ์ทางสังคม จิตลักษณะของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ ในแต่ละด้านได้แก่ การใช้อย่างปลอดภัย, การใช้อย่างถูกกาลเทศะ, การใช้อย่างมีประโยชน์
- 1.3.3 เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ บนสมาร์ทโฟนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ในแต่ละด้าน

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยดังนี้

1.4.1 ขอบเขตด้านแนวคิดและทฤษฎี ได้แก่

ในการศึกษางานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งเน้นศึกษาตัวแปรปัจจัยเชิงสาเหตุ ได้แก่ ด้านสถานการณ์ทางสังคม (เช่น สื่อ ครอบครัว โรงเรียน เพื่อน เป็นต้น) และตัวแปรกลุ่มนิยมซึ่งเป็นจิตลักษณะเดิม กับตัวแปรทัศนคติเกี่ยวกับการใช้สมาร์ตโฟนอย่างสร้างสรรค์ซึ่งเป็นจิตลักษณะตามสถานการณ์ โดยผู้วิจัยได้นำแนวทางการวิเคราะห์ตามรูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism Model) ซึ่งเป็นรูปแบบทางทฤษฎีที่ศึกษาถึงสาเหตุของพฤติกรรมของมนุษย์กันอย่างแพร่หลาย (ดูจเดือน พันธุมนาวิน, 2541, น. 85-117)

1.4.2 ขอบเขตของประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นประจำอำเภอทุ่งสงที่มีจำนวนนักเรียนมากที่สุด 2 ลำดับแรก ได้แก่ โรงเรียนสตรีทุ่งสง และโรงเรียนเรียนทุ่งสง อำเภอทุ่งสง จังหวัดนครศรีธรรมราช ประชากรทั้งสิ้น 2,689 คน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 12, 2561)

1.4.3 ขอบเขตของตัวแปร

1.4.3.1 ตัวแปรอิสระ มี 5 กลุ่ม ได้แก่

1) สถานการณ์ทางสังคม

1.1) ด้านสื่อ ได้แก่ การเห็นแบบอย่างจากสื่อ

1.2) ด้านครอบครัว ได้แก่ การควบคุมการใช้

สมาร์ตโฟนจากผู้ปกครอง

1.3) ด้านโรงเรียน ได้แก่ การสนับสนุนจากครูในการใช้

สมาร์ตโฟน

1.4) ด้านเพื่อน ได้แก่ การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีใน

การใช้สมาร์ตโฟน

2) กลุ่มนิยมซึ่งเป็นจิตลักษณะเดิม

3) ทศนคติเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ซึ่งเป็น
จิตลักษณะตามสถานการณ์

4) ลักษณะภูมิหลังของนักเรียน ได้แก่ ผลการเรียน การศึกษาและ
อาชีพของผู้ปกครอง

5) การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ท่าง ๆ

5.1) ด้านบันทึกและการแจ้งเตือน

5.2) ด้านภาพและเสียง

5.3) ด้านความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย

5.4) ด้านอำนวยความสะดวก

1.4.3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

1) พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วย

1.1) การใช้อย่างปลอดภัย

1.2) การใช้อย่างถูกกาลเทศะ

1.3) การใช้ที่มีประโยชน์

1.5 สมมติฐานการวิจัย

จากข้อความของงานวิจัยข้างต้น นำมาสู่การตั้งสมมติฐานการวิจัย 39 ข้อ ดังต่อไปนี้

กลุ่มที่ 1 ลักษณะภูมิหลังของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่เกี่ยวข้อง
พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์

H₁: นักเรียนที่มีระดับผลการเรียนที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่าง
ปลอดภัยแตกต่างกัน

H₂: นักเรียนที่มีระดับผลการเรียนที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่าง
ถูกกาลเทศะแตกต่างกัน

H₃: นักเรียนที่มีระดับผลการเรียนที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่าง
มีประโยชน์แตกต่างกัน

H₄: นักเรียนที่อาชีพของผู้ปกครองแตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่าง
ปลอดภัยแตกต่างกัน

H₅: นักเรียนที่อาชีพของผู้ปกครองแตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่าง
ถูกกาลเทศะแตกต่างกัน

H₆: นักเรียนที่อาชีพของผู้ปกครองแตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างมีประโยชน์แตกต่างกัน

H₇: นักเรียนที่มีระดับการศึกษาของผู้ปกครองแตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างปลอดภัยแตกต่างกัน

H₈: นักเรียนที่มีระดับการศึกษาของผู้ปกครองแตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างถูกกาลเทศะแตกต่างกัน

H₉: นักเรียนที่มีระดับการศึกษาของผู้ปกครองแตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างมีประโยชน์แตกต่างกัน

กลุ่มที่ 2 สถานการณ์ทางสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์

H₁₀: การเห็นแบบอย่างจากสื่อของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัย

H_{10.1} การเห็นแบบอย่างจากสื่อของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ที่มักใช้สมาร์ทโฟนแบบที่หิ้วไว้เป็นเวลานาน ๆ

H_{10.2} การเห็นแบบอย่างจากสื่อของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ที่มักใช้สมาร์ทโฟนให้อยู่ในระดับสายตา ไม่ก้มหน้าเข้าหาสมาร์ทโฟน

H_{10.3} การเห็นแบบอย่างจากสื่อของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ขณะเดินเล่นสมาร์ทโฟนโดยไม่มองทาง ไม่ระวังว่านักเรียนจะเดินชนคนอื่น หรือกำลังเดินข้ามถนน

H_{10.4} การเห็นแบบอย่างจากสื่อของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ในขณะที่นักเรียนนอน นักเรียนมักชาร์จแบตเตอรี่สมาร์ทโฟนไว้ใกล้ๆ ที่นอนของนักเรียน

H₁₁: การเห็นแบบอย่างจากสื่อของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างถูกกาลเทศะ

H_{11.1} การเห็นแบบอย่างจากสื่อของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะ หากอยู่ในสถานที่ที่ไม่อนุญาตให้ถ่ายรูป นักเรียนจะปฏิบัติตามโดยไม่นำสมาร์ทโฟนขึ้นมาถ่ายรูป

H_{11.2} การเห็นแบบอย่างจากสื่อของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะ หากนักเรียนนั่งรับประทานอาหารร่วมกับผู้อื่น นักเรียนมักจะนำสมาร์ทโฟนเปิดละคร, YouTube, ฟังเพลงพร้อมกันไปด้วย

H_{11.3} การเห็นแบบอย่างจากสื่อของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะ เมื่อนักเรียนต้องการถ่ายรูปผู้อื่นนักเรียนมักจะไม่ได้ออกอนุญาตก่อนทุกครั้ง

H_{11.4} การเห็นแบบอย่างจากสื่อของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะ ที่ชอบแอบใช้สมาร์ทโฟนแชตคุยกับเพื่อนในเวลาเรียน

H₁₂: การเห็นแบบอย่างจากสื่อของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์

H_{12.1} การเห็นแบบอย่างจากสื่อของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ เมื่อไฟฟ้าดับนักเรียนใช้สมาร์ทโฟนเปิดแฟลชเพื่อใช้เป็นแสงสว่างทดแทน

H_{12.2} การเห็นแบบอย่างจากสื่อของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ ที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนเล่นเกมก่อนเสมอ ถึงแม้ว่านักเรียนมีการบ้านที่จะต้องทำ

H_{12.3} การเห็นแบบอย่างจากสื่อของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ เมื่อนักเรียนต้องเดินทางนักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนเพื่อเปิดแผนที่ประกอบการเดินทาง

H_{12.4} การเห็นแบบอย่างจากสื่อของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ ที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนแชตติดต่อกับเพื่อนเมื่อต้องการสอบถามข้อมูลเรื่องการบ้าน

H₁₃: การควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครองของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัย

H_{13.1} การควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครอง มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ที่มักใช้สมาร์ทโฟนแบบที่หุไว้เป็นเวลานาน ๆ

H_{13.2} การควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครอง มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ที่มักใช้สมาร์ทโฟนให้จ่ออยู่ในระดับสายตา ไม่ก้มหน้าเข้าหาสมาร์ทโฟน

H_{13.3} การควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครอง มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ขณะเดินเล่นสมาร์ทโฟนโดยไม่มองทาง ไม่ระวังว่านักเรียนจะเดินชนคนอื่น หรือกำลังเดินข้ามถนน

H_{13.4} การควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครอง มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ในขณะที่นักเรียนนอน นักเรียนมักชาร์จแบตเตอรี่สมาร์ทโฟนไว้ใกล้ๆ ที่นอนของนักเรียน

H₁₄: การควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครองของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างถูกกาลเทศะ

H_{14.1} การควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครอง มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะ หากอยู่ในสถานที่ที่ไม่อนุญาตให้ถ่ายรูป นักเรียนจะปฏิบัติตามโดยไม่นำสมาร์ทโฟนขึ้นมถ่ายรูป

H_{14.2} การควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครอง มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะ หากนักเรียนนั่งรับประทานอาหารร่วมกับผู้อื่น นักเรียนมักจะนำสมาร์ทโฟนเปิดละคร, YouTube, ฟังเพลงพร้อมกันไปด้วย

H_{14.3} การควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครอง มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะ เมื่อนักเรียนต้องการถ่ายรูปผู้อื่นนักเรียนมักจะไม่ได้ขออนุญาตก่อนทุกครั้ง

H_{14.4} การควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครอง มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะ ที่ชอบแอบใช้สมาร์ทโฟนแชตคุยกับเพื่อนในเวลาเรียน

H₁₅: การควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครองของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์

H_{15.1} การควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครอง มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ เมื่อไฟฟ้ดับนักเรียนใช้สมาร์ทโฟนเปิดแฟลชเพื่อใช้เป็นแสงสว่างทดแทน

H_{15.2} การควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครอง มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ ที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนเล่นเกมก่อนเสมอ ถึงแม้ว่านักเรียนมีการบ้านที่จะต้องทำ

H_{15.3} การควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครอง มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ เมื่อนักเรียนต้องเดินทางนักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนเพื่อเปิดแผนที่ประกอบการเดินทาง

H_{15.4} การควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครอง มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ ที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนแชตติดต่อกับเพื่อนเมื่อต้องการสอบถามข้อมูลเรื่องการบ้าน

H₁₆: การสนับสนุนจากครูในการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัย

H_{16.1} การสนับสนุนการใช้สมาร์ทโฟนจากครูของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ที่มักใช้สมาร์ทโฟนแบบที่หุไว้เป็นเวลานาน ๆ

H_{16.2} การสนับสนุนการใช้สมาร์ทโฟนจากครูของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ที่มักใช้สมาร์ทโฟนให้อยู่ในระดับสายตา ไม่ก้มหน้าเข้าหาสมาร์ทโฟน

H_{16.3} การสนับสนุนการใช้สมาร์ทโฟนจากครูของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ขณะเดินเล่นสมาร์ทโฟนโดยไม่มองทาง ไม่ระวังว่านักเรียนจะเดินชนคนอื่นหรือกำลังเดินข้ามถนน

H_{16.4} การสนับสนุนการใช้สมาร์ทโฟนจากครูของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ในขณะที่นักเรียนนอน นักเรียนมักชาร์จแบตเตอรี่สมาร์ทโฟนไว้ใกล้ๆ ที่นอนของนักเรียน

H₁₇: การสนับสนุนจากครูในการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างถูกกาลเทศะ

H_{17.1} การสนับสนุนการใช้สมาร์ทโฟนจากครูของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะ หากอยู่ในสถานที่ที่ไม่อนุญาตให้ถ่ายรูป นักเรียนจะปฏิบัติตามโดยไม่นำสมาร์ทโฟนขึ้นมาถ่ายรูป

H_{17.2} การสนับสนุนการใช้สมาร์ทโฟนจากครูของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะ หากนักเรียนนั่งรับประทานอาหารร่วมกับผู้อื่น นักเรียนมักจะนำสมาร์ทโฟนเปิดละคร, YouTube, ฟังเพลงพร้อมกันไปด้วย

H_{17.3} การสนับสนุนการใช้สมาร์ทโฟนจากครูของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะ เมื่อนักเรียนต้องการถ่ายรูปผู้อื่นนักเรียนมักจะไม่ได้ขออนุญาตก่อนทุกครั้ง

H_{17.4} การสนับสนุนการใช้สมาร์ทโฟนจากครูของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะ ที่ชอบแอบใช้สมาร์ทโฟนแชตคุยกับเพื่อนในเวลาเรียน

H₁₈: การสนับสนุนจากครูในการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์

H_{18.1} การสนับสนุนการใช้สมาร์ทโฟนจากครูของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ เมื่อไฟฟ้าดับนักเรียนใช้สมาร์ทโฟนเปิดแฟลชเพื่อใช้เป็นแสงสว่างทดแทน

H_{18.2} การสนับสนุนการใช้สมาร์ทโฟนจากครูของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ ที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนเล่นเกมก่อนเสมอ ถึงแม้ว่านักเรียนมีการบ้านที่จะต้องทำ

H_{18.3} การสนับสนุนการใช้สมาร์ทโฟนจากครูของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ เมื่อนักเรียนต้องเดินทางนักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนเพื่อเปิดแผนที่ประกอบการเดินทาง

H_{18.4} การสนับสนุนการใช้สมาร์ทโฟนจากครูของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ ที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนแชตติดต่อกับเพื่อนเมื่อต้องการสอบถามข้อมูลเรื่องการบ้าน

H₁₉: การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัย

H_{19.1} การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้
อย่างปลอดภัย ที่มักใช้สมาร์ทโฟนแบบที่หุไว้เป็นเวลานาน ๆ

H_{19.2} การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้
อย่างปลอดภัย ที่มักใช้สมาร์ทโฟนให้จ้อยู่ในระดับสายตา ไม่ก้มหน้าเข้าหาสมาร์ทโฟน

H_{19.3} การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้
อย่างปลอดภัย ขณะเดินเล่นสมาร์ทโฟนโดยไม่มองทาง ไม่ระวังว่านักเรียนจะเดินชนคนอื่น หรือ
กำลังเดินข้ามถนน

H_{19.4} การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้
อย่างปลอดภัย ในขณะที่นักเรียนนอน นักเรียนมักชาร์จแบตเตอรี่สมาร์ทโฟนไว้ใกล้ๆ ที่นอนของ
นักเรียน

H₂₀: การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อใช้
สมาร์ทโฟนอย่างถูกกาลเทศะ

H_{20.1} การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้
อย่างถูกกาลเทศะ หากอยู่ในสถานที่ที่ไม่อนุญาตให้ถ่ายรูป นักเรียนจะปฏิบัติตามโดยไม่นำ
สมาร์ทโฟนขึ้นมาถ่ายรูป

H_{20.2} การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้
อย่างถูกกาลเทศะ หากนักเรียนนั่งรับประทานอาหารร่วมกับผู้อื่น นักเรียนมักจะนำสมาร์ทโฟน
เปิดละคร, YouTube, ฟังเพลงพร้อมกันไปด้วย

H_{20.3} การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้
อย่างถูกกาลเทศะ เมื่อนักเรียนต้องการถ่ายรูปผู้อื่นนักเรียนมักจะไม่ได้ขออนุญาตก่อนทุกครั้ง

H_{20.4} การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้
อย่างถูกกาลเทศะ ที่ชอบแอบใช้สมาร์ทโฟนแชตคุยกับเพื่อนในเวลาเรียน

H₂₁: การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อ
พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์

H_{21.1} การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้
อย่างมีประโยชน์ เมื่อไฟฟ้ดับนักเรียนใช้สมาร์ทโฟนเปิดแฟลชเพื่อใช้เป็นแสงสว่างทดแทน

H_{21.2} การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้
อย่างมีประโยชน์ ที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนเล่นเกมก่อนเสมอ ถึงแม้ว่านักเรียนมีการบ้านที่จะต้องทำ

H_{21.3} การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้
อย่างมีประโยชน์ เมื่อนักเรียนต้องเดินทางนักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนเพื่อเปิดแผนที่
ประกอบการเดินทาง

H_{21.4} การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้ อย่างมีประโยชน์ ที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนแชตติดต่อกับเพื่อนเมื่อต้องการสอบถามข้อมูลเรื่อง การบ้าน

กลุ่มที่ 3 กลุ่มนิยมเป็นจิตลักษณะเดิมและทัศนคติเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนเป็นจิต ลักษณะตามสถานการณ์ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์

H₂₂: ความเป็นกลุ่มนิยมของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่าง ปลอดภัย

H_{22.1} ความเป็นกลุ่มนิยมของนักเรียนในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการ ใช้อย่างปลอดภัย ที่มักใช้สมาร์ทโฟนแนบที่หูไว้เป็นเวลานาน ๆ

H_{22.2} ความเป็นกลุ่มนิยมของนักเรียนในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการ ใช้อย่างปลอดภัย ที่มักใช้สมาร์ทโฟนให้อยู่ในระดับสายตา ไม่ก้มหน้าเข้าหาสมาร์ทโฟน

H_{22.3} ความเป็นกลุ่มนิยมของนักเรียนในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการ ใช้อย่างปลอดภัย ขณะเดินเล่นสมาร์ทโฟนโดยไม่มองทาง ไม่ระวังว่านักเรียนจะเดินชนคนอื่น หรือกำลังเดินข้ามถนน

H_{22.4} ความเป็นกลุ่มนิยมของนักเรียนในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการ ใช้อย่างปลอดภัย ในขณะที่นักเรียนนอน นักเรียนมักชาร์จแบตเตอรี่สมาร์ทโฟนไว้ใกล้ๆที่นอน ของนักเรียน

H₂₃: ความเป็นกลุ่มนิยมของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่าง ถูกกาลเทศะ

H_{23.1} ความเป็นกลุ่มนิยมของนักเรียนในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการ ใช้อย่างถูกกาลเทศะ หากอยู่ในสถานที่ที่ไม่อนุญาตให้ถ่ายรูป นักเรียนจะปฏิบัติตามโดยไม่นำ สมาร์ทโฟนขึ้นมาถ่ายรูป

H_{23.2} ความเป็นกลุ่มนิยมของนักเรียนในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการ ใช้อย่างถูกกาลเทศะ หากนักเรียนนั่งรับประทานอาหารร่วมกับผู้อื่น นักเรียนมักจะนำสมาร์ต โฟนเปิดละคร, YouTube, ฟังเพลงพร้อมกันไปด้วย

H_{23.3} ความเป็นกลุ่มนิยมของนักเรียนในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการ ใช้อย่างถูกกาลเทศะ เมื่อนักเรียนต้องการถ่ายรูปผู้อื่นนักเรียนมักจะไม่ได้ขออนุญาตก่อนทุกครั้ง

H_{23.4} ความเป็นกลุ่มนิยมของนักเรียนในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการ ใช้อย่างถูกกาลเทศะ ที่ชอบแอบใช้สมาร์ทโฟนแชตคุยกับเพื่อนในเวลาเรียน

H₂₄: ความเป็นกลุ่มนิยมของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์

H_{24.1} ความเป็นกลุ่มนิยมของนักเรียนในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ เมื่อไฟฟ้าดับนักเรียนใช้สมาร์ทโฟนเปิดแฟลชเพื่อใช้เป็นแสงสว่างทดแทน

H_{24.2} ความเป็นกลุ่มนิยมของนักเรียนในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ ที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนเล่นเกมก่อนเสมอ ถึงแม้ว่านักเรียนมีการบ้านที่จะต้องทำ

H_{24.3} ความเป็นกลุ่มนิยมของนักเรียนในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ เมื่อนักเรียนต้องเดินทางนักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนเพื่อเปิดแผนที่ประกอบการเดินทาง

H_{24.4} ความเป็นกลุ่มนิยมของนักเรียนในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ ที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนแชตติดต่อกับเพื่อนเมื่อต้องการสอบถามข้อมูลเรื่องการบ้าน

H₂₅: ทักษะเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัย

H_{25.1} ทักษะเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ที่มักใช้สมาร์ทโฟนแนบที่หูไว้เป็นเวลานาน ๆ

H_{25.2} ทักษะเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ที่มักใช้สมาร์ทโฟนให้อยู่ในระดับสายตา ไม่ก้มหน้าเข้าหาสมาร์ทโฟน

H_{25.3} ทักษะเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ขณะเดินเล่นสมาร์ทโฟนโดยไม่มองทาง ไม่ระวังว่านักเรียนจะเดินชนคนอื่น หรือกำลังเดินข้ามถนน

H_{25.4} ทักษะเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ในขณะที่นักเรียนนอน นักเรียนมักชาร์จแบตเตอรี่สมาร์ทโฟนไว้ใกล้ ๆ ที่นอนของนักเรียน

H₂₆: ทักษะเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างถูกกาลเทศะ

H_{26.1} ทักษะเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะ หากอยู่ในสถานที่ที่ไม่อนุญาตให้ถ่ายรูป นักเรียนจะปฏิบัติตามโดยไม่นำสมาร์ทโฟนขึ้นมาถ่ายรูป

H_{26.2} ทศนคติเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะ หากนักเรียนหนึ่งรับประทานอาหารร่วมกับผู้อื่น นักเรียนมักจะนำสมาร์ทโฟนเปิดละคร, YouTube, ฟังเพลงพร้อมกันไปด้วย

H_{26.3} ทศนคติเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะ เมื่อนักเรียนต้องการถ่ายรูปผู้อื่นนักเรียนมักจะไม่ได้ออกอนุญาตก่อนทุกครั้ง

H_{26.4} ทศนคติเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะ ที่ชอบแอบใช้สมาร์ทโฟนแชตคุยกับเพื่อนในเวลาเรียน

H₂₇: ทศนคติเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์

H_{27.1} ทศนคติเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ เมื่อไฟฟ้าดับนักเรียนใช้สมาร์ทโฟนเปิดแฟลชเพื่อใช้เป็นแสงสว่างทดแทน

H_{27.2} ทศนคติเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ ที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนเล่นเกมก่อนเสมอ ถึงแม้ว่านักเรียนมีการบ้านที่จะต้องทำ

H_{27.3} ทศนคติเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ เมื่อนักเรียนต้องเดินทางนักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนเพื่อเปิดแผนที่ประกอบการเดินทาง

H_{27.4} ทศนคติเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ ที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนแชตติดต่อกับเพื่อนเมื่อต้องการสอบถามข้อมูลเรื่อง การบ้าน

กลุ่มที่ 4 การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ ที่มีอิทธิพลพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์

H₂₈: การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านการบันทึกและการแจ้งเตือนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัย

H_{28.1} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านการบันทึกและการแจ้งเตือนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ที่มักใช้สมาร์ทโฟนแบบที่หุไว้เป็นเวลานาน ๆ

H_{28.2} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านการบันทึกและการแจ้งเตือนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ที่มักใช้สมาร์ทโฟนให้จอบอยู่ในระดับสายตา ไม่ก้มหน้าเข้าหาสมาร์ทโฟน

H_{28.3} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านการบันทึกและการแจ้งเตือนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ขณะเดินเล่นสมาร์ทโฟนโดยไม่มองทาง ไม่ระวังว่านักเรียนจะเดินชนคนอื่น หรือกำลังเดินข้ามถนน

H_{28.4} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านการบันทึกและการแจ้งเตือนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ในขณะที่นักเรียนนอน นักเรียนมักชาร์จแบตเตอรี่สมาร์ทโฟนไว้ใกล้ๆ ที่นอนของนักเรียน

H₂₉: การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านการบันทึกและการแจ้งเตือนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างถูกกาลเทศะ

H_{29.1} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านการบันทึกและการแจ้งเตือนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะ หากอยู่ในสถานที่ที่ไม่อนุญาตให้ถ่ายรูป นักเรียนจะปฏิบัติตามโดยไม่นำสมาร์ทโฟนขึ้นมาถ่ายรูป

H_{29.2} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านการบันทึกและการแจ้งเตือนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะ หากนักเรียนนั่งรับประทานอาหารร่วมกับผู้อื่น นักเรียนมักจะนำสมาร์ทโฟนเปิดละคร, YouTube, ฟังเพลงพร้อมกันไปด้วย

H_{29.3} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านการบันทึกและการแจ้งเตือนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะ เมื่อนักเรียนต้องการถ่ายรูปผู้อื่นนักเรียนมักจะไม่ได้ขออนุญาตก่อนทุกครั้ง

H_{29.4} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านการบันทึกและการแจ้งเตือนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะ ที่ชอบแอบใช้สมาร์ทโฟนแชตคุยกับเพื่อนในเวลาเรียน

H₃₀: การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านการบันทึกและการแจ้งเตือนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์

H_{30.1} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านการบันทึกและการแจ้งเตือนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ เมื่อไฟฟ้าดับนักเรียนใช้สมาร์ทโฟนเปิดแฟลชเพื่อใช้เป็นแสงสว่างทดแทน

H_{30.2} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านการบันทึกและการแจ้งเตือนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ ที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนเล่นเกมก่อนเสมอ ถึงแม้ว่านักเรียนมีการบ้านที่จะต้องทำ

H_{30.3} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านการบันทึกและการแจ้เตือนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ เมื่อนักเรียนต้องเดินทาง นักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนเพื่อเปิดแผนที่ประกอบการเดินทาง

H_{30.4} มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ ที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนแช็ตติดต่อกับเพื่อนเมื่อต้องการสอบถามข้อมูลเรื่อง การบ้าน

H₃₁: การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านภาพและเสียงของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัย

H_{31.1} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านภาพและเสียงของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ที่มักใช้สมาร์ทโฟนแนบที่หูไว้เป็นเวลานาน ๆ

H_{31.2} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านภาพและเสียงของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ที่มักใช้สมาร์ทโฟนให้อออยู่ในระดับสายตา ไม่ก้มหน้าเข้าหาสมาร์ทโฟน

H_{31.3} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านภาพและเสียงของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ขณะเดินเล่นสมาร์ทโฟนโดยไม่มองทาง ไม่ระวังว่านักเรียนจะเดินชนคนอื่น หรือกำลังเดินข้ามถนน

H_{31.4} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านภาพและเสียงของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ในขณะที่นักเรียนนอน นักเรียนมักชาร์จแบตเตอรี่สมาร์ทโฟนไว้ใกล้ๆ ที่นอนของนักเรียน

H₃₂: การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านภาพและเสียงของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างถูกกาลเทศะ

H_{32.1} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านภาพและเสียงของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะ หากอยู่ในสถานที่ที่ไม่อนุญาตให้ถ่ายรูป นักเรียนจะปฏิบัติตามโดยไม่นำสมาร์ทโฟนขึ้นมาถ่ายรูป

H_{32.2} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านภาพและเสียงของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะ หากนักเรียนนั่งรับประทานอาหารร่วมกับผู้อื่น นักเรียนมักจะนำสมาร์ทโฟนเปิดละคร, YouTube, ฟังเพลงพร้อมกันไปด้วย

H_{32.3} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านภาพและเสียงของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะ เมื่อนักเรียนต้องการถ่ายรูปผู้อื่น นักเรียนมักจะไม่ได้ขออนุญาตก่อนทุกครั้ง

H_{32.4} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านภาพและเสียงของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะ ที่ชอบแอบใช้สมาร์ทโฟนแช่ตคุยกับเพื่อนในเวลาเรียน

H₃₃: การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านภาพและเสียงของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์

H_{33.1} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านภาพและเสียงของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ เมื่อไฟฟ้าดับนักเรียนใช้สมาร์ทโฟนเปิดแฟลชเพื่อใช้เป็นแสงสว่างทดแทน

H_{33.2} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านภาพและเสียงของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ ที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนเล่นเกมก่อนเสมอ ถึงแม้ว่านักเรียนมีการบ้านที่จะต้องทำ

H_{33.3} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านภาพและเสียงของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ เมื่อนักเรียนต้องเดินทางนักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนเพื่อเปิดแผนที่ประกอบการเดินทาง

H_{33.4} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านภาพและเสียงของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ ที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนแช่ตติดต่อกับเพื่อนเมื่อต้องการสอบถามข้อมูลเรื่องการบ้าน

H₃₄: การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัย

H_{34.1} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ที่มักใช้สมาร์ทโฟนแบบที่หุไว้เป็นเวลานาน ๆ

H_{34.2} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ที่มักใช้สมาร์ทโฟนให้จอยู่ในระดับสายตา ไม่ก้มหน้าเข้าหาสมาร์ทโฟน

H_{34.3} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ขณะเดินเล่นสมาร์ทโฟนโดยไม่มองทาง ไม่ระวังว่านักเรียนจะเดินชนคนอื่น หรือกำลังเดินข้ามถนน

H_{34.4} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ในขณะที่นักเรียนนอนนักเรียนมักชาร์จแบตเตอรี่สมาร์ทโฟนไว้ใกล้ๆ ที่นอนของนักเรียน

H₃₅: การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างถูกกาลเทศะ

H_{35.1} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะ หากอยู่ในสถานที่ที่ไม่อนุญาตให้ถ่ายรูป นักเรียนจะปฏิบัติตามโดยไม่นำสมาร์ทโฟนขึ้นมาถ่ายรูป

H_{35.2} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะ หากนักเรียนหนึ่งรับประทานอาหารร่วมกับผู้อื่น นักเรียนมักจะนำสมาร์ทโฟนเปิดละคร, YouTube, ฟังเพลงพร้อมกันไปด้วย

H_{35.3} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะ เมื่อนักเรียนต้องการถ่ายรูปผู้อื่นนักเรียนมักจะไม่ได้ขออนุญาตก่อนทุกครั้ง

H_{35.4} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะ ที่ชอบแอบใช้สมาร์ทโฟนแชตคุยกับเพื่อนในเวลาเรียน

H₃₆: การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์

H_{36.1} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ เมื่อไฟฟ้าดับนักเรียนใช้สมาร์ทโฟนเปิดแฟลชเพื่อใช้เป็นแสงสว่างทดแทน

H_{36.2} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ ที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนเล่นเกมก่อนเสมอ ถึงแม้ว่านักเรียนมีการบ้านที่จะต้องทำ

H_{36.3} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ เมื่อนักเรียนต้องเดินทางนักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนเพื่อเปิดแผนที่ประกอบการเดินทาง

H_{36.4} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ ที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนแชตติดต่อกับเพื่อนเมื่อต้องการสอบถามข้อมูลเรื่องการบ้าน

H₃₇: การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ท่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านความอ่านวยสะดวกของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัย

H_{37.1} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ท่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านอ่านวยความสะดวกของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ที่มักใช้สมาร์ทโฟนแบบที่หุไว้เป็นเวลานาน ๆ

H_{37.2} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ท่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านอ่านวยความสะดวกของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ที่มักใช้สมาร์ทโฟนให้จ้อยู่ในระดับสายตา ไม่ก้มหน้าเข้าหาสมาร์ทโฟน

H_{37.3} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ท่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านอ่านวยความสะดวกของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ขณะเดินเล่นสมาร์ทโฟนโดยไม่มองทาง ไม่ระวังว่านักเรียนจะเดินชนคนอื่น หรือกำลังเดินข้ามถนน

H_{37.4} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ท่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านอ่านวยความสะดวกของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ในขณะที่นักเรียนนอน นักเรียนมักชาร์จแบตเตอรี่สมาร์ทโฟนไว้ใกล้ๆ ที่นอนของนักเรียน

H₃₈: การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ท่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านความอ่านวยสะดวกของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างถูกกาลเทศะ

H_{38.1} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ท่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านอ่านวยความสะดวกของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะ หากอยู่ในสถานที่ที่ไม่อนุญาตให้ถ่ายรูป นักเรียนจะปฏิบัติตามโดยไม่นำสมาร์ทโฟนขึ้นมาถ่ายรูป

H_{38.2} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ท่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านอ่านวยความสะดวกของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะ หากนักเรียนนั่งรับประทานอาหารร่วมกับผู้อื่น นักเรียนมักจะนำสมาร์ทโฟนเปิดละคร, YouTube, ฟังเพลงพร้อมกันไปด้วย

H_{38.3} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ท่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านอ่านวยความสะดวกของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะ เมื่อนักเรียนต้องการถ่ายรูปผู้อื่น นักเรียนมักจะไม่ได้ขออนุญาตก่อนทุกครั้ง

H_{38.4} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ท่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านอ่านวยความสะดวกของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะ ที่ชอบแอบใช้สมาร์ทโฟนแช็ตคุยกับเพื่อนในเวลาเรียน

H₃₉: การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ท่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านความอ่านวยสะดวกของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์

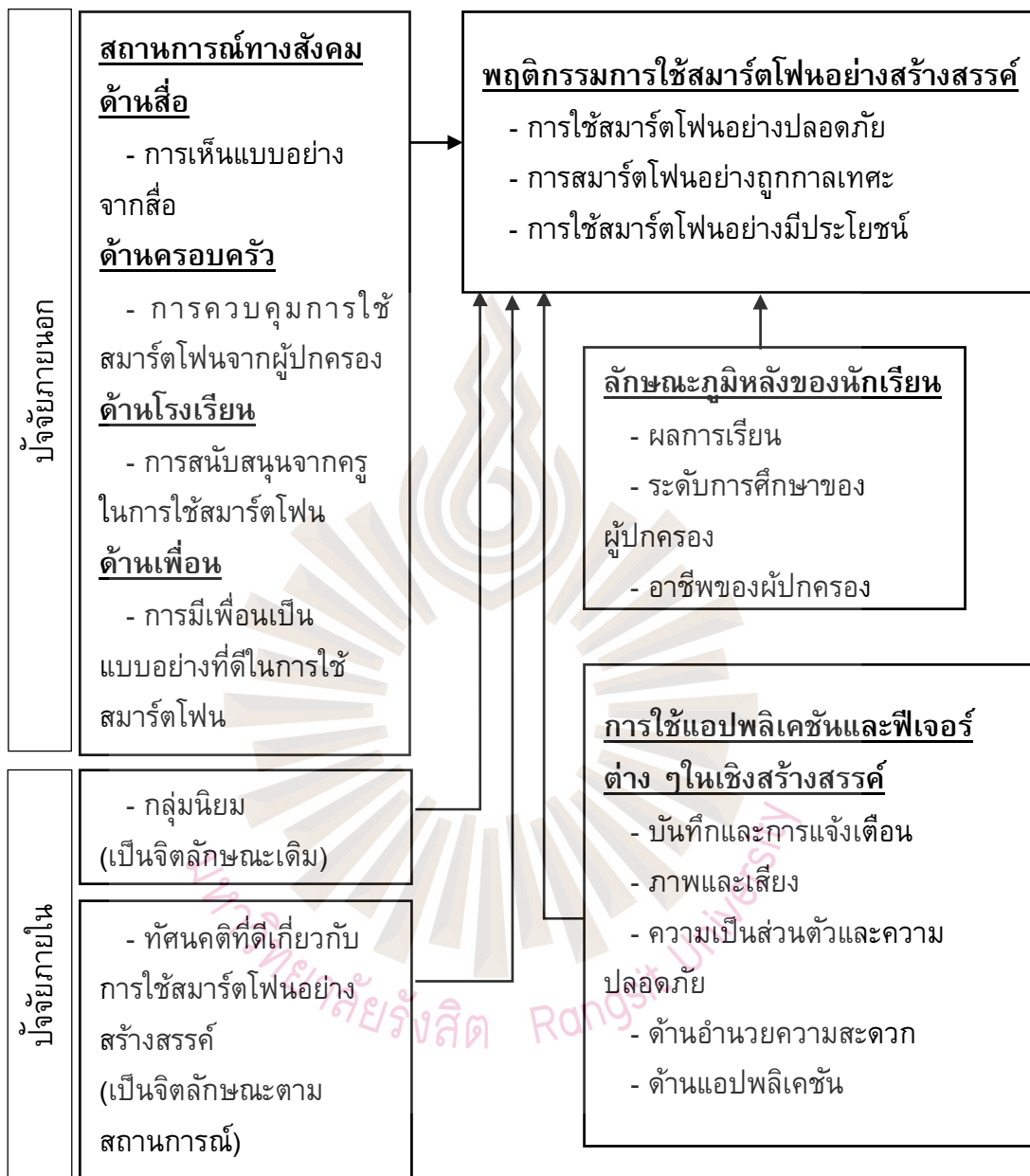
H_{39.1} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอาร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านอำนวยความสะดวกของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ เมื่อไฟฟ้าดับนักเรียนใช้สมาร์ทโฟนเปิดแฟลชเพื่อใช้เป็นแสงสว่างทดแทน

H_{39.3} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอาร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านอำนวยความสะดวกของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ เมื่อนักเรียนต้องเดินทางนักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนเพื่อเปิดแผนที่ประกอบการเดินทาง

H_{39.4} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอาร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านอำนวยความสะดวกของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ ที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนแช็ตติดต่อกับเพื่อนเมื่อต้องการสอบถามข้อมูลเรื่องการบ้าน



1.6 กรอบการวิจัย



รูปที่ 1.1 กรอบการวิจัย

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 ทำให้ทราบถึงลักษณะภูมิหลังของนักเรียนที่มีความแตกต่างกันส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ ในแต่ละด้านได้แก่ การใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัย, อย่างถูกกาลเทศะ, อย่างมีประโยชน์

1.7.2 ทำให้ทราบถึงสถานการณ์ทางสังคมและจิตลักษณะที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ ในแต่ละด้านได้แก่ การใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัย, อย่างถูกกาลเทศะ, อย่างมีประโยชน์

1.7.3 เพื่อเป็นแนวทางให้แก่ ผู้ปกครอง ครู โรงเรียน และหน่วยงานภาครัฐหรือภาคเอกชนที่เกี่ยวข้อง ในการส่งเสริมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์แก่เยาวชนได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผลต่อไป

1.8 นิยามคำศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย

นักเรียน หมายถึง นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ของโรงเรียนสตรีทุ่งสง และโรงเรียนทุ่งสง

วัยรุ่น (Gen Z) หมายถึง คนที่เกิดแต่ปี พ.ศ.2544 เป็นต้นไป เป็นคนรุ่นที่เกิดมาที่แวดล้อมไปด้วยเทคโนโลยีเติบโตมาพร้อมสิ่งอำนวยความสะดวก มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีต่าง และเรียนรู้ได้รวดเร็ว

ผู้ปกครอง หมายถึง ผู้ที่เป็นบิดา มารดา หรือบุคคลอื่นซึ่งมีความสัมพันธ์กับเด็กที่ทำหน้าที่ปกครองดูแล อบรมเลี้ยงดูสั่งสอน

สมาร์ทโฟน หมายถึง โทรศัพท์มือถือที่ไม่ได้มีไว้เพียงไว้เพื่อการใช้โทรเข้าหรือโทรออกเพียงอย่างเดียว แต่สมาร์ทโฟนได้รวมเอาความสามารถเสมือนคอมพิวเตอร์พกพาขนาดเล็กไว้ในโทรศัพท์ รวมถึงฟังก์ชันที่ติดมาในตัวสมาร์ทโฟนที่หลากหลายอีกด้วย และมีระบบปฏิบัติการทั้ง Android, IOS และ Windows Mobile โดยสามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต และสามารถใช้งานโซเชียลเน็ตเวิร์กและแอปพลิเคชันอีกมากมาย อาทิเช่น การดูหนัง การฟังเพลง

การเล่นเกม เล่นอินเทอร์เน็ต เป็นต้น และสมาร์ทโฟนยังมีความสะดวกรวดเร็วที่อำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ใช้เป็นอย่างมาก

สถานการณ์ทางสังคม หมายถึง สภาพแวดล้อมทางสังคมที่บุคคลนั้นเผชิญอยู่ในปัจจุบัน อันได้แก่ดังนี้

ด้านสื่อ การมีแบบอย่างจากสื่อ คือ การรับรู้ของนักเรียนเห็นหรือเปิดรับข่าวสารและเลือกสรรรับข่าวสารนั้นจากสื่อมวลชนเกี่ยวกับการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนได้อย่างมีประโยชน์ ถูกกาลเทศะและใช้อย่างปลอดภัย และเลือกสรรรับข่าวสารนั้นไปใช้ให้เกิดประโยชน์

ด้านครอบครัว การควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครอง คือ การที่พ่อแม่ หรือผู้ปกครองของนักเรียนแสดงให้เห็นให้นักเรียนได้เห็นหรือรับรู้ที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองของนักเรียน ได้มีการอบรมเลี้ยงดูนักเรียนให้อยู่ในกฎระเบียบ พร้อมตักเตือนในการใช้งานสมาร์ทโฟนได้อย่างสร้างสรรค์และให้นักเรียนปฏิบัติตาม

ด้านโรงเรียน การสนับสนุนจากครูในการใช้สมาร์ทโฟน คือ การที่ครูคอยดูแลเอาใจใส่และอบรมสั่งสอนนักเรียนของตนในเรื่องการใช้โทรศัพท์ โดยจะต้องใช้โทรศัพท์มือถืออย่างเป็นประโยชน์ ปลอดภัย ถูกกาลเทศะ

ด้านเพื่อน การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน คือ การที่นักเรียนรับรู้หรือเห็นการแสดงออกของเพื่อน ถึงความสนใจต่อการใช้โทรศัพท์มือถืออย่างฉลาด เพื่อให้เกิดความปลอดภัย มีประโยชน์และถูกกาลเทศะ

กลุ่มนิยามเป็นจิตลักษณะเดิม หมายถึง ความเชื่อ ความคิด และพฤติกรรมของนักเรียนที่คล้อยตามเพื่อนหรือคนรอบข้าง ที่ส่วนใหญ่เห็นพ้องกันมากกว่าที่จะยึดความเชื่อ ความคิด ซึ่งตรงข้ามกับลักษณะยึดพฤติกรรมของตนเองเป็นหลัก (มีลักษณะที่เป็นปัจเจกบุคคล)

ทัศนคติที่มีต่อการใช้สมาร์ทโฟนเป็นจิตลักษณะตามสถานการณ์ หมายถึง ความคิดเห็น ความรู้ความเข้าใจและความรู้สึกนึกคิดที่บุคคลมีต่อสิ่งต่างๆ ที่เป็นเหตุเป็นผลและสามารถส่งผลต่อพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการใช้สมาร์ทโฟน

การใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัย หมายถึง การใช้งานที่เกี่ยวข้องกับสมาร์ทโฟนด้วยความระมัดระวังโดยไม่ก่อให้เกิดความเสียหาย อันตราย หรืออุบัติเหตุต่อตนเองได้

การใช้สมาร์ทโฟนอย่างถูกกาลเทศะ หมายถึง พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนให้มีความเหมาะสมที่นักเรียนควรกระทำกับสถานที่นั้น ๆ และเหตุการณ์นั้น ๆ เพื่อไม่ให้เกิดสิ่งรบกวนหรือก่อให้เกิดความรำคาญต่อผู้อื่นและส่วนรวม

การใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์ หมายถึง การใช้โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนให้เป็นประโยชน์ใน 2 ด้าน ได้แก่

- 1) เป็นประโยชน์ต่อตัวเอง เช่น การใช้สมาร์ทโฟนในการช่วยบันทึกเนื้อหาการเรียน หรือใช้สมาร์ทโฟนเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตในการค้นหาข้อมูลต่าง ๆ เป็นต้น
- 2) เป็นประโยชน์ต่อผู้อื่นหรือเพื่อส่วนรวม เช่น ใช้เพื่อติดต่อเพื่อนให้เข้าชั้นเรียน แจ้งข่าวเรื่องการบ้าน หรือใช้แจ้งเมื่อพบเจออุบัติเหตุ เป็นต้น

การใช้แอปพลิเคชันและฟีเจอร์ต่าง ๆ หมายถึง การใช้งานแอปพลิเคชันและฟีเจอร์ที่ติดมากับตัวเครื่องสมาร์ทโฟน ซึ่งประกอบไปด้วย การบันทึกและการแจ้งเตือน, ด้านภาพและเสียง, ความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย และด้านอำนวยความสะดวก (รวมถึงฟังก์ชันการเชื่อมต่อ)

ฟีเจอร์ (Feature) ฟังก์ชันการใช้งานโทรศัพท์สมาร์ทโฟนและอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ มีทั้งฟังก์ชันถูกพัฒนาให้ดีขึ้นเรื่อย ๆ หรือฟังก์ชันลูกเล่นใหม่เพิ่มเข้ามา

1.9 การดำเนินงานการวิจัย

ตารางที่ 1.1 กรอบเวลาการวิจัย

No.	Task	2562							2563								
		พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.
1	กำหนดปัญหาและความเป็นมาของการวิจัย																
2	กำหนดวัตถุประสงค์ คำถามการวิจัย และประโยชน์ที่ได้รับ																
3	จัดทำกรอบความคิดการวิจัย และตั้งสมมติฐาน																
4	กำหนดขั้นตอนและขอบเขตการวิจัย																
5	ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง																
6	กำหนดประชากร และกลุ่มตัวอย่าง																
7	ออกแบบคำถามเพื่อวัดความรอบรู้และแบบสอบถาม																
8	สอบเข้าโครงการวิทยานิพนธ์																
9	ตรวจสอบแบบสอบถาม																
10	เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างและลงบันทึกข้อมูล																
11	สรุปผลการวิจัย																
12	จัดทำเอกสารรูปเล่ม																
13	สอบป้องกันวิทยานิพนธ์																
14	เตรียมบทความวิจัยและตีพิมพ์เผยแพร่																

★ We R Here

บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง ปัจจัยด้านสถานการณ์ทางสังคมและจิตลักษณะที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีการประมวลเอกสารตามแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการวิจัยในครั้งนี้ จะประกอบด้วยเนื้อหา ดังนี้

2.1 ความหมายและความสำคัญของสมาร์ทโฟน

2.2 คุณลักษณะและพฤติกรรมของผู้ใช้งานโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน กลุ่ม Generation Z

2.2.1 พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนในประเทศไทย

2.3 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ได้แก่ เพศ ชั้นปีการศึกษา ผลการเรียนของนักเรียน รายได้ของผู้ปกครอง อาชีพของผู้ปกครอง การศึกษาของผู้ปกครอง ค่าขนมรายสัปดาห์ของนักเรียน

2.4 การประมวลผลเอกสารเพื่อเป็นการกำหนดตัวแปร ความหมายของตัวแปร และวิธีการวัดตัวแปรตามที่ได้ศึกษา

2.4.1 ความหมายของพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์

2.4.2 พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัย

2.4.3 พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างถูกกาลเทศะ

2.4.4 พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์

2.5 แนวคิดทฤษฎีแรงสนับสนุนทางสังคม (Social Support)

2.5.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสนับสนุนจากครู

2.6 แนวคิดวิเคราะห์สาเหตุของพฤติกรรมบุคคล: รูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism Model) เพื่อกำหนดตัวแปรและความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรเชิงเหตุที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งประกอบด้วย

- 2.6.1 ลักษณะด้านสถานการณ์ทางสังคม และจิตลักษณะตามสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนอย่างสร้างสรรค์
 - 2.6.1.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเห็นแบบอย่างจากสื่อ
 - 2.6.1.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมใช้สมาร์ตโฟนจากผู้ปกครอง
 - 2.6.1.3 แนวคิดทฤษฎีรูปแบบการอบรมเลี้ยงดู
- 2.7 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความเป็นปัจเจกนิยม-คตินิยม
- 2.8 แนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติ
 - 2.8.1 ความหมายของทัศนคติ
 - 2.8.2 องค์ประกอบของทัศนคติ
 - 2.8.3 การก่อตัวของทัศนคติ (The Formation of Attitudes)
 - 2.8.4 ประเภทของทัศนคติ (Types of Attitudes)
 - 2.8.5 ทัศนคติและพฤติกรรม (Attitudes and Behavior)
- 2.9 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับโมบายแอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ
 - 2.9.1 ความหมายและเอกสารที่เกี่ยวข้องของแอปพลิเคชันและพีเจอร์
- 2.10 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 2.10.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 2.10.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

2.1 ความหมายและความสำคัญของสมาร์ตโฟน

จากอดีตจนถึงปัจจุบันโทรศัพท์มือถือได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง จากเดิมที่โทรศัพท์ในยุคแรกๆ ที่เน้นการโทรเข้า-ออก เป็นหลัก แต่ในสมาร์ตโฟนจะเน้นการใช้แอปพลิเคชันเข้ามามีบทบาทรองรับการทำงานที่หลากหลายมากขึ้น และลักษณะสีของหน้าจอโทรศัพท์จากอดีตเป็นสีขาว-ดำ ถูกพัฒนาให้มาเป็นสี จนมาถึงสมาร์ตโฟนที่หน้าจอสัมผัสในปัจจุบัน

สิริกานต์ แก่นเพชร (2559) ได้กล่าวว่า สมาร์ตโฟน คือโทรศัพท์มือถือที่นอกเหนือจากการโทรเข้า-ออกแล้วยังมีแอปพลิเคชันมากมาย รวมถึงการรองรับการใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่านเครือข่ายต่าง ๆ อีกด้วย โดยที่ผู้ใช้สามารถปรับแต่งฟังก์ชันที่อยู่ในสมาร์ตโฟนให้ตรงตามต้องการของตนเองได้มากกว่าโทรศัพท์มือถือธรรมดาทั่วไปได้

เบญจภรณ์ ขวัญสมคิด และปวรวรรณ พันแจ่ม (2555) ได้กล่าวว่า สมาร์ทโฟนเป็นมากกว่าโทรศัพท์มือถือทั่วไป ที่เสมือนเป็นคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กที่พกพาไปได้ทุกที่ และมีคุณสมบัติทั้งดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม เล่นอินเทอร์เน็ต Facebook Twitter เป็นต้น

ศุภศิลา กุลจิตต์เจือวงศ์ (2556) ได้กล่าวถึง โทรศัพท์มือถืออัจฉริยะ หรือ Smartphone หมายถึง โทรศัพท์มือถือที่มีคุณสมบัติพิเศษเพิ่มเติม ที่ช่วยสนับสนุนการใช้งานในหลาย ๆ ด้าน เช่น การรับ-ส่งอีเมล การจัดทำตารางนัดหมาย การถ่ายภาพ ฟังเพลง ปฏิทิน ฯลฯ ที่มีระบบปฏิบัติการที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละยี่ห้อ

Nielsen (2011) ได้ศึกษาถึงการใช้โทรศัพท์มือถืออัจฉริยะในการท่องโลกอินเทอร์เน็ต ที่สะท้อนให้เห็นว่าโทรศัพท์มือถืออัจฉริยะนั้นช่วยสนับสนุนผู้ใช้ในด้านการค้นหาข้อมูลอ้างอิง ส่งอีเมล ใช้เป็นจีพีเอส (GPS) และเล่นอินเทอร์เน็ต

สรุปได้ว่า Smart Phone คือโทรศัพท์มือถือที่ไม่ได้มีไว้เพียงไว้เพื่อการใช้โทรเข้าหรือโทรออกเพียงอย่างเดียว แต่สมาร์ทโฟนได้รวมเอาความสามารถเสมือนคอมพิวเตอร์พกพาขนาดเล็กไว้ในโทรศัพท์ รวมถึงฟังก์ชันที่ติดมาในตัวสมาร์ทโฟนที่หลากหลายอีกด้วย และมีระบบปฏิบัติการทั้ง Android IOS และ Windows Mobile โดยสามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต และสามารถใช้งานโซเชียลเน็ตเวิร์คและแอปพลิเคชันอีกมากมาย อาทิเช่น การดูหนัง การฟังเพลง การเล่นเกม เล่นอินเทอร์เน็ต เป็นต้น และสมาร์ทโฟนยังมีความสะดวกรวดเร็วที่อำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ใช้เป็นอย่างมาก

2.2 คุณลักษณะและพฤติกรรมของผู้ใช้งานโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน กลุ่ม Generation Z

สำนักวิจัยสยามเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตโพลล์ (2557) ได้สำรวจพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่นไทย พบว่ากว่าร้อยละ 32.53 เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยในด้านพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์สมาร์ตโฟนนั้น ได้แก่ การติดต่อสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุด เข้าระบบอินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาข้อมูล รับ-ส่งข้อความ/ภาพ/คลิป ติดต่อพูดคุย และเล่นเกม ตามลำดับ ส่วนในเรื่องของเวลาที่นิยมใช้ ได้แก่ ช่วงเวลาว่างจากการเรียน/ทำงาน มากที่สุด ช่วงก่อนนอนตอนค่ำ/หลังตื่นนอนตอนเช้า และระหว่างการเดินทางบนพาหนะต่าง ๆ ระหว่างการรับประทานอาหารและระหว่างการเรียนรู้/การทำงาน ตามลำดับ และส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนติดต่อกันนานที่สุดเป็นระยะเวลา 60 นาที และหยิบสมาร์ตโฟนขึ้นมา

ดูทุก ๆ ชั่วโมง หรือทุก ๆ ครั้งชั่วโมง หรือหยิบขึ้นมาดูก่อนทำธุระส่วนตัว เช่น ล้างหน้า อาบน้ำ แปรงฟัน เปลี่ยนเสื้อผ้า เป็นต้น

ในด้านความคิดเห็นต่อการใช้สมาร์ทโฟน กลุ่มตัวอย่างมากกว่าครึ่งคิดว่าตนเองเป็นคนติดการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ประเภทสมาร์ทโฟน และรู้สึกว่าตนเองจะรู้สึกหงุดหงิดหากไม่ได้ใช้สมาร์ทโฟนทำกิจกรรมต่าง ๆ ติดต่อกันเป็นระยะเวลา 2-3 วัน และนอกจากนี้ยังกลุ่มตัวอย่างยอมรับว่าการใช้สมาร์ทโฟนเคยส่งผลให้เข้าเรียน/เข้างานสายและเคยส่งผลให้เดินทางไปถึงเวลานัดหมายล่าช้ากว่าเวลานัดในบางครั้ง แต่ไม่เคยส่งผลให้ลืมทานข้าวเช้า/กลางวัน/เย็น

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (2559) ได้ทำการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตไทย โดยผลสำรวจที่ได้พบว่า คน Gen Z เกิดมาพร้อมเทคโนโลยี ดังนั้นจึงใช้อินเทอร์เน็ตทั้งช่องทางสมาร์ทโฟน 81.4% หรือผ่านคอมพิวเตอร์ 51.7% มีการใช้อินเทอร์เน็ต 40.2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ หรือ 5.7 ชั่วโมงต่อวัน โดยกิจกรรมที่นิยมใช้ได้แก่ Social Network 95.8%, YouTube 90.6%, ดูโทรทัศน์/ชมภาพยนตร์/ฟังวิทยุ 79.2%, ดาวน์โหลดซอฟต์แวร์/เพลง/ละคร/เกม 79.1%, ค้นหาข้อมูล 77% โดยช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตอยู่ในช่วงเวลา 16.01 – 20.00 น.

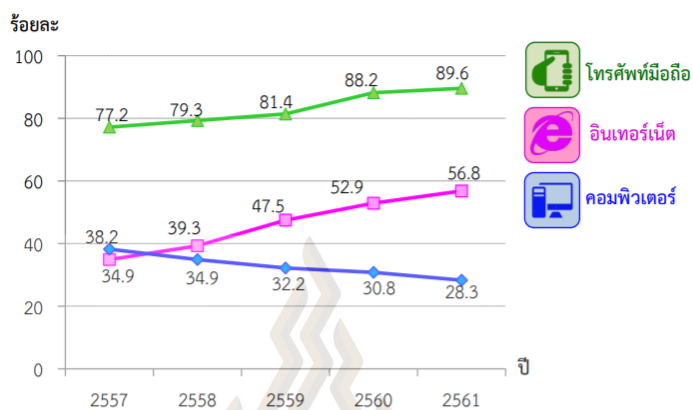
ลักษณะพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของคน Gen Z โดยคน Gen Z คือกลุ่มคนที่เกิดมาพร้อมสิ่งอำนวยความสะดวกมากมาย เกิดมาพร้อมกับเทคโนโลยี ไม่แปลกที่เด็กที่เกิดในรุ่นนี้ จะมีความสามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้ดีตั้งแต่ยังเด็ก โดย Gen Z นั้นจะมีนิสัยที่ใจร้อน ชอบเทคโนโลยี ตามแฟชั่น ตามกระแส (Greedisgood, 2017)

เจนซีต้องการเป็นศูนย์กลางของนวัตกรรม ต้องการรู้สึกว่าได้ทำหายตัวเอง และพัฒนาทักษะใหม่ ๆ อยู่เสมอ ชื่นชอบการคิดนอกกรอบ และเกิดมาพร้อมจิตวิญญาณของการเป็นผู้ประกอบการ และมักใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีเป็นโซลูชันแก้ปัญหาใหม่ ๆ ที่ซับซ้อน เพื่อก้าวไปข้างหน้าอย่างมั่นคงบนเส้นทางที่พวกเขาเลือกเอง (Salika, 2018 อ้างถึงใน P Katchwattana ,2016)

2.2.1 พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนในประเทศไทย

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2561) ได้สำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2561 (ไตรมาส 1) พบว่า จากผลสำรวจประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปประมาณ 63.3 ล้านคนพบว่า มีผู้ใช้คอมพิวเตอร์ 17.9 ล้านคน

(ร้อยละ 28.3) ผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 36.0 ล้านคน (ร้อยละ 56.8) และผู้ใช้โทรศัพท์มือถือ 56.7 ล้านคน (ร้อยละ 89.6)



รูปที่ 2.1 ร้อยละของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไป ที่ใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต โทรศัพท์มือถือ พ.ศ. 2557-2561

ที่มา: กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2561

จากกราฟแสดงให้เห็นถึงลักษณะพฤติกรรมในการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เมื่อพิจารณาแนวโน้มการใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และโทรศัพท์มือถือของประชากรที่มีอายุ 6 ปีขึ้นไป ในช่วงระยะเวลา 5 ปี (2557-2561) พบว่า ผู้ใช้คอมพิวเตอร์ลดลง ร้อยละ 38.2 (จำนวน 23.8 ล้านคน) ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 34.9 (จำนวน 21.8 ล้านคน) และผู้ใช้โทรศัพท์มือถือเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 77.2 (จำนวน 48.1 ล้านคน) เป็นร้อยละ 89.6 (จำนวน 56.7 ล้านคน)

โดยลักษณะและพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต เมื่อพิจารณาตามกลุ่มอายุแล้วนั้น ผลสำรวจพบว่า กลุ่มอายุ 15-24 ปี มีการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด ร้อยละ 91.4 รองลงมา คือกลุ่มอายุ 25-34 ปี ร้อยละ 84.4 กลุ่มอายุ 6-14 ปี ร้อยละ 69.6 กลุ่มอายุ 35-49 ปี ร้อยละ 62.1 และในกลุ่มอายุ 50 ปีขึ้นไปร้อยละ 21.2 ตามลำดับ

ปี	กลุ่มอายุ (ปี)				
	6-14	15-24	25-34	35-49	50ปีขึ้นไป
2557	58.2	69.7	48.5	25.9	8.4
2558	58.0	76.8	60.1	31.8	9.6
2559	61.4	85.9	73.6	44.9	13.8
2560	63.4	89.8	80.3	54.9	18.2
2561	69.6	91.4	84.4	62.1	21.2

รูปที่ 2.2 ร้อยละของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไป ที่ใช้อินเทอร์เน็ต

ตามกลุ่มอายุ พ.ศ.2557-2561

ที่มา: กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2561

ส่วนอุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตพบว่า ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตใช้โทรศัพท์มือถือแบบ Smart Phone ค่อนข้างสูงถึง ร้อยละ 94.7 ใช้ PC ร้อยละ 38.8 ใช้ Notebook ร้อยละ 16.6 และ Tablet ร้อยละ 6.9 ตามลำดับ โดยส่วนใหญ่ใช้ Social Network ร้อยละ 94.1 รองลงมา คือ ใช้ในการดาวน์โหลด รูปภาพ/หนังสือ/วิดีโอ/เพลง/เกม เล่นเกม ดูหนังฟังเพลง และใช้ในการอัปโหลดข้อมูล ร้อยละ 89.3 อัปโหลดรูปภาพ/ภาพถ่าย วิดีโอ เพลง Software ฯลฯ เพื่อการแบ่งปันบนเว็บไซต์ ร้อยละ 57.0 และค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับสินค้าและบริการร้อยละ 45.2



รูปที่ 2.3 ร้อยละของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไป ที่ใช้อินเทอร์เน็ต

จากอุปกรณ์ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต

ที่มา: กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2561

Brown (2011) และคณะได้ทำการวิจัยถึงการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อใช้เป็นช่องทางในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในประเทศสหรัฐอเมริกา จากการศึกษาวัยรุ่นพบว่า จากผลสำรวจในปี 2009 มีเพียง 27% ของวัยรุ่นที่ใช้อินเทอร์เน็ตในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต โดยเพิ่มขึ้นเป็น 41% เมื่อพิจารณาเฉพาะวัยรุ่นจากครอบครัวที่มีรายได้ต่ำ โดยการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถืออาจมีการผันแปรไปตามรายได้ของครอบครัว ในบรรดาวัยรุ่นที่มี

โทรศัพท์มือถืออื่น 88% รายงานว่าเคยมีการส่งข้อความ และการใช้ประโยชน์จากโทรศัพท์มือถือที่ไม่ใช่การเข้าเว็บอื่น ๆ นั้นยังเป็นที่นิยมสำหรับวัยรุ่น เช่น 83% ใช้โทรศัพท์ในการถ่ายภาพ, แชรรูปภาพ 64%, ฟังเพลง 60%, เล่นเกม 46% และแชร์วิดีโอ 32%

ศรัก็ัญญา มงคลศิริ (2548) ได้กล่าวถึงกลุ่มวัยรุ่นนั้นนิยมที่จะใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เป็นช่องทางในการบริโภคสื่อ ไม่ว่าจะเป็นการดูโทรทัศน์ การเข้าชมเว็บไซต์ การดูหนังฟังเพลง โดยโทรศัพท์สมาร์ทโฟนนั้นได้รับความนิยมในหมู่วัยรุ่นมากที่สุด รองลงมา คือคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก และแท็บเล็ตตามลำดับ

จากการศึกษาผลสำรวจและผลการศึกษาวิจัยแล้วนั้นจะเห็นได้ว่า อุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตพบว่า ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตใช้โทรศัพท์มือถือแบบ Smart Phone มากที่สุด และเป็นกลุ่มอายุ 15-24 ปี มีการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด ซึ่งอายุในช่วง 15.24 ปีนั้น จัดอยู่ในกลุ่มวัยรุ่นวัยเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ระหว่างในระดับมัธยมต้นและมัธยมปลาย ซึ่งหากพูดถึง Generation แล้วนั้นจะอยู่ในกลุ่ม Gen Z ที่เกิดขึ้นตั้งแต่ปี 2540 หรือปี ค.ศ.2000 ผู้วิจัยมีความสนใจศึกษาเกี่ยวกับลักษณะพฤติกรรมของวัยรุ่นกลุ่มเหล่านี้เพิ่มเติม

2.3 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของนักเรียนมัธยมศึกษา

เยาวลักษณ์ เตียววิสัย, ดุจเดือน พันธุนาวิณ, ดวงเดือน พันธุนาวิณและงามตา วณิชานนท์ (2561) ได้ศึกษาเรื่องปัจจัยเชิงเหตุทางจิตและสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการสื่อสารอย่างเคารพสิทธิผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี นอกจากการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร ได้ศึกษาลักษณะชีวสังคมและภูมิหลัง ได้แก่ เพศ สายการเรียน ผลการเรียน การอ่านหนังสือ การใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งพบว่า มีความเกี่ยวข้องกับจิตลักษณะและพฤติกรรมที่น่าปรารถนา (วันวิสา ศรีระศาสตร์, 2554; ศุภรางค์ อินทุณห์, 2552) จึงอาจเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ แตกต่างกัน

วรทัศน์ วัฒนชีวโนปกรณ์ (2555) ได้ศึกษาเรื่องปัจจัยเชิงสาเหตุทางจิตและสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมใฝ่รู้ใฝ่ดีของนักศึกษาระดับปริญญาตรี นอกจากการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร ได้ศึกษาลักษณะชีวสังคมและภูมิหลัง ได้แก่ เพศ ชั้นปี ผลการเรียน ระดับเศรษฐกิจของครอบครัวและประสบการณ์เข้าอบรมเสริมความรู้และทักษะ ซึ่งพบว่า นักศึกษาที่มีแบบอย่างที่ดีจากเพื่อนมาก พบในกลุ่มนักเรียนชายชั้นปีที่ 2 ที่มีลักษณะมุ่งอนาคต-การควบคุมตนเองสูงมีพฤติกรรมยอมรับนวัตกรรมด้านวิชาการมาก และนักศึกษาชั้นปีที่ 3, ชั้นปีที่ 4 ที่

มีแบบอย่างที่ดีจากเพื่อนมากมีพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม และนักศึกษาที่มีผลการเรียนสูง มีประสบการณ์เข้าร่วมกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์มากจะมีพฤติกรรมการยอมรับนวัตกรรมด้านวิชาการมาก

วันวิสา ศรีระศาสตร์ (2554) ได้ศึกษาเรื่องปัจจัยเชิงสาเหตุด้านสถานการณ์ทางสังคม และการมีภูมิคุ้มกันทางจิตที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยของนักเรียนหญิงระดับมัธยมศึกษาในโรงเรียนที่เข้าร่วมและไม่เข้าร่วมโครงการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย นอกจากการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร ได้ศึกษาลักษณะชีวสังคมและภูมิหลัง ได้แก่ ประเภทของโรงเรียน ระดับชั้น การศึกษา ผลการเรียนของนักเรียน ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว ระดับการศึกษาของบิดามารดา จำนวนเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตต่อสัปดาห์ พบว่า นักเรียนที่มีผู้ปกครองควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตมาก และมีภูมิคุ้มกันทางจิตสูง มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยมากกว่านักเรียนที่มีลักษณะตรงกันข้าม พบมากในนักเรียนที่เรียนอยู่ในโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการฯ และนักเรียนที่มีผลการเรียนต่ำ และนักเรียนที่มีการรับรู้ประโยชน์จากการฝึกอบรมการใช้อินเทอร์เน็ตในโรงเรียนมาก และมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก มีพฤติกรรมสนับสนุนให้เพื่อนใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยมากกว่านักเรียนที่มีลักษณะตรงกันข้าม พบมากในนักเรียนที่ครอบครัวมีระดับเศรษฐกิจสูง

ชนญา ราชแพทยาคม (2554) ได้ศึกษาเรื่องปัจจัยเชิงสาเหตุด้าน ฐานะการในโรงเรียน ครอบครัว และการมีภูมิคุ้มกัน ทางจิตที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการประหยัดและ เก็บออมเงินของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในเขตกรุงเทพมหานคร นอกจากการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร ได้ศึกษาลักษณะชีวสังคมและภูมิหลัง ได้แก่ เพศ ผลการเรียนของนักเรียน ระดับการศึกษาของบิดามารดา ระดับเศรษฐกิจของครอบครัว พบว่า นักเรียนเห็นแบบอย่างการประหยัดและเก็บออมที่ดีจากครอบครัวมาก มีพฤติกรรมสนับสนุนให้เพื่อนประหยัดและเก็บออมเงินมากกว่านักเรียนที่มีลักษณะตรงกันข้าม พบในกลุ่มรวม ผลการเรียนต่ำ และบิดามีการศึกษาสูง และนักเรียนเห็นแบบอย่างการประหยัดและเก็บออมที่ดีจากเพื่อนมากและมีภูมิคุ้มกันทางจิตสูง มีพฤติกรรมสนับสนุนให้เพื่อนประหยัดและเก็บออมเงินมากกว่านักเรียนที่มีลักษณะตรงกันข้าม พบในกลุ่มนักเรียนชาย และบิดามีการศึกษาสูง

จิรพัฒน์ ศิริรักษ์ (2555) ได้ศึกษาเรื่องลักษณะสถานการณ์โรงเรียน ครอบครัว และจิตพอเพียงที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมรับผิดชอบของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น นอกจากการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร ได้ศึกษาลักษณะชีวสังคมและภูมิหลัง ได้แก่ เพศ ระดับชั้นเรียน ผลการเรียนของนักเรียน ระดับการศึกษาของบิดามารดา ระดับเศรษฐกิจของ

ครอบครัว ซึ่งพบว่า ที่เรียนอยู่ในโรงเรียนที่ได้รับการประกาศให้เป็นสถานศึกษาแบบอย่างฯ มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง มีภูมิคุ้มกันทางจิตสูง และเป็นผู้ที่เรียนอยู่ในโรงเรียนที่ได้รับการประกาศให้เป็นสถานศึกษาแบบอย่างฯ มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง พร้อมกันทั้งสองด้าน พบในกลุ่มนักเรียนหญิง กลุ่มนักเรียนที่บิดามารดามีการศึกษาต่ำ และกลุ่มครอบครัวมีระดับเศรษฐกิจต่ำ และนักเรียนที่มีพฤติกรรมรักษาสีสิ่งแวดล้อมในโรงเรียนและชุมชนมากเป็นผู้ที่เรียนอยู่ในโรงเรียนที่ได้รับการประกาศให้เป็นสถานศึกษาแบบอย่างฯ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง มีภูมิคุ้มกันทางจิตสูง และเป็นผู้ที่เรียนอยู่ในโรงเรียนที่ได้รับการประกาศให้เป็นสถานศึกษาแบบอย่างฯ มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง พร้อมกันทั้งสองด้าน พบในกลุ่มนักเรียนหญิง กลุ่มนักเรียนที่บิดามารดามีการศึกษาต่ำ และเป็นผู้ที่เรียนอยู่ในโรงเรียนที่ได้รับการประกาศให้เป็นสถานศึกษาแบบอย่างฯ มีภูมิคุ้มกันทางจิตสูงพร้อมกันทั้งสองด้าน พบในกลุ่มนักเรียนที่บิดามารดามีการศึกษาสูง

จุฑารัตน์ กิตติเชมากร (2553) ได้ศึกษาเรื่องปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการทำงานด้านความรับผิดชอบในการปฏิบัติงานและด้านการมีส่วนร่วม ของบุคลากรสายสนับสนุนวิชาการมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ นอกจากการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร ได้ศึกษาลักษณะชีวิตสังคมและภูมิหลัง ได้แก่ เพศ อายุ ประเภทตำแหน่งงาน และประสบการณ์การทำงาน พบว่า ผลปฏิสัมพันธ์ของพฤติกรรมการทำงานด้านการมีส่วนร่วม ตัวแปรลักษณะทางจิตเดิมและตัวแปรลักษณะทางจิตตามสถานการณ์ที่มีต่อพฤติกรรมการทำงานด้านความรับผิดชอบในการปฏิบัติงานอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ได้แก่ เพศกับการถ่ายทอดทางสังคมในการทำงาน อายุกับสุขภาพจิต อายุกับความเชื่ออำนาจในตน โดยอายุและประสบการณ์ในการทำงานมีบทบาทในการลดขนาดความสัมพันธ์ กล่าวคือ กลุ่มบุคลากรที่มีอายุน้อยหรือประสบการณ์ในการทำงานน้อย ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรปัจจัยทางจิตสังคมกับพฤติกรรมการทำงานด้านความรับผิดชอบในการปฏิบัติงานจะมากกว่าบุคลากรที่มีอายุมากหรือมีประสบการณ์มาก

จากการประมวลเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จึงคาดได้ว่าตัวแปรเพศ ระดับชั้นเรียน ผลการเรียนของนักเรียน ระดับการศึกษาของบิดามารดา ระดับเศรษฐกิจของครอบครัว ที่มีผลแสดงให้เห็นว่าล้วนมีความเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมได้อย่างชัดเจน ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกที่จะนำตัวแปร ผลการเรียน การศึกษาของผู้ปกครองและอาชีพของผู้ปกครอง ที่คาดว่าตัวแปรดังกล่าวจะมีความเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนอย่างสร้างสรรค์

2.4 การประมวลผลเอกสารเพื่อเป็นการกำหนดตัวแปร ความหมายของตัวแปร และวิธีการวัดตัวแปรตามที่ได้ศึกษา

2.4.1 ความหมายพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์

ธัญรัช วิภัติภูมิประเทศ (2559) ได้ศึกษาถึงพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนในชั้นเรียนของนักศึกษามหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ ผลการวิจัยพบว่านักศึกษาส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนในชั้นเรียนเพื่อค้นคว้าข้อมูลในขณะที่ทำกิจกรรมที่อาจารย์ได้มอบหมาย (ร้อยละ 50.5) และในบางครั้งนำสมาร์ทโฟนเพื่อค้นคว้าในเนื้อหาที่ตนเองไม่เข้าใจ นอกจากนี้ยังนำสมาร์ทโฟนขึ้นมาถ่ายรูป Power point แทนการจดบันทึก และนำมาใช้เพื่อติดต่อ/ตามเพื่อนให้มาเรียนในบางครั้ง แต่ก็ยังพบว่า นักศึกษายังมีการแอบใช้สมาร์ทโฟนโดยไม่เกี่ยวข้องกับการเรียนอยู่บ้าง โดยมีวัตถุประสงค์ในการใช้ด้านสื่อออนไลน์ อาทิเช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ และ อินสตาแกรม

นาฏลดา เรืองชาญ และคณะ (2561) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมการใช้งานแอปพลิเคชันทางการศึกษานบนสมาร์ทโฟนของนักศึกษา เพื่อเปรียบเทียบให้เห็นถึงการใช้งานแอปพลิเคชันทางการศึกษาของแต่ละสาขาวิชา พบว่า เหตุผลหลักที่นักศึกษาแต่ละสาขาวิชาเลือกใช้สมาร์ทโฟนนั้นก็เพื่อการสื่อสารสนทนา รองลงมา คือการศึกษาเรียนรู้ เพื่อหาความบันเทิง/อินเทอร์เน็ต และเพื่อความทันสมัย/ก้าวทันเทคโนโลยี

Pavelka (2016) ได้ทำการศึกษาการใช้สมาร์ทโฟนเพื่อใช้ในระหว่างการเดินทาง ทำการสำรวจโดยใช้การสัมภาษณ์ กลุ่มเยาวชนจำนวน 126 คน โดยกลุ่มเยาวชนอายุ 18-30 ปี มีแนวโน้มที่ใช้สมาร์ทโฟนช่วยในระหว่างการเดินทางไปยังสถานที่ต่าง ๆ มากขึ้น โดยใช้เป็นสื่อกลางในการอำนวยความสะดวกและปลอดภัยระหว่างการเดินทางสมาร์ทโฟนสามารถใช้เป็น GPS และแผนที่ สืบค้นหาข้อมูลการเดินทาง ส่งผลให้พวกเขาไม่หลงทางและส่งผลให้เพิ่มความมั่นใจเพิ่มขึ้นอีกด้วย

กล่าวได้ว่า สมาร์ทโฟนเป็นอุปกรณ์ที่สามารถใช้ประโยชน์ได้อย่างมากมาย โดยการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ในกลุ่มวัยรุ่นนั้น หมายถึง การที่วัยรุ่นใช้สมาร์ทโฟนให้เกิดประโยชน์ เช่น ใช้ในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อการสืบค้นข้อมูลต่าง ๆ รวมถึงการใช้กล้องถ่ายรูปบนสมาร์ทโฟน/การบันทึกเสียง มาประยุกต์ใช้ในการเรียน หรือการดาวน์โหลดแอปพลิเคชันเพื่อใช้

ด้านต่าง ๆ เช่น ด้านการสื่อสาร ด้านการสืบค้นข้อมูล ด้านความบันเทิง ด้านการอำนวยความสะดวก สะดวก ด้านส่งเสริมการศึกษาเรียนรู้

จากการประมวลผลขอบเขตของความหมายของพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนของวัยรุ่น สรุปได้ว่า พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ หมายถึง การใช้สมาร์ทโฟนให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นได้อย่างรอบด้าน และสามารถประยุกต์ใช้ประโยชน์จากสมาร์ทโฟนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงข้อดี ข้อเสียและความเหมาะสมจากการใช้สมาร์ทโฟนควบคู่กันไปด้วย ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งศึกษาพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ ออกเป็น 4 ด้าน คือ 1) พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัย ตามหลักและวิธีการที่นักวิชาการและนักพัฒนาแนะนำ 2) พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างถูกกาลเทศะ 3) พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์ 4) พฤติกรรมการการสนับสนุนเพื่อนในการใช้สมาร์ทโฟนอย่างฉลาด

2.4.2 พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัย

ปัจจุบันเราอยู่ในยุคที่ทุกคนล้วนมีสมาร์ทโฟนติดตัวกันอยู่ตลอดเวลา แม้ว่าสมาร์ทโฟนจะมีประโยชน์มากมาย แต่ก็สามารถให้โทษได้เช่นกัน ในส่วนของด้านข้อมูลส่วนบุคคลนั้น แนนอนว่าในสมาร์ทโฟนของเรานั้นจะต้องมีข้อมูลที่มีความสำคัญอยู่ สิ่งสำคัญที่เราไม่ควรมองข้าม คือการป้องกันสมาร์ทโฟนของเรานั้นให้มีความปลอดภัยเพื่อไม่ให้มีการเข้าถึงสมาร์ทโฟนของเราได้โดยง่าย อาทิเช่น การตั้งรหัสผ่านให้กับโทรศัพท์มือถือ การตั้งหน้าจอล็อคอัตโนมัติ ตรวจสอบสิทธิการเข้าถึงของแอปพลิเคชัน และควรระวังลิงค์แปลกที่ถูกส่งมาจากอีเมลหรือการที่เราท่องอินเทอร์เน็ต รวมถึงพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนขณะที่ชาร์จแบตเตอรี่อยู่ซึ่งสามารถส่งผลอันตรายถึงชีวิตได้เช่นกัน

ศาสตราจารย์ ดร. สว่างอารมณ์ (2559) ได้เขียนรวบรวมถึงอันตรายจากการใช้โทรศัพท์มือถือ ที่ต้องระวัง โดยผู้ใช้งานไม่ควรใช้งานโทรศัพท์มือถือใกล้กับเสาไฟฟ้าแรงสูง ปัมป์น้ำมัน ปัมป์แก๊ส หรือเกิดฝนฟ้าคะนอง เนื่องจากการทำงานของโทรศัพท์มือถือนั้นสามารถเหนี่ยวนำให้เกิดกระแสไฟฟ้าเข้ามายังโทรศัพท์มือถือได้ นอกจากนี้ ดร. กิตติ วงศ์ถาวรวัฒน์ นักวิจัยอาวุโส NECTEC ได้ให้คำแนะนำเพิ่มเติมว่า

การใช้มือถือเวลาฝนตก ในที่โล่งแจ้ง ก็เป็นอันตรายเช่นเดียวกันกับการมีโลหะในตัว เพราะมือถือ มีองค์ประกอบเป็นโลหะขนาดใหญ่ด้วย แม้จะหุ้มด้วยพลาสติกแล้วก็ตาม โอกาสโดนฟ้าผ่าก็จะมีเยอะขึ้น อันตราย (กิตติ วงศ์ถาวรวัฒน์ ,2562)

และคงเป็นเรื่องยากถ้าจะหลีกเลี่ยงการใช้สมาร์ทโฟน เพราะสังคมมีการใช้กันมากขึ้น ดังนั้น ผู้ใช้ควรรู้จักใช้ เพื่อให้ได้ประโยชน์สูงสุดและห่างไกลจากการบาดเจ็บมากที่สุด เช่น หลีกเลี่ยงการใช้งานต่อเนื่องนาน ๆ อาจทำการพักบ้างเพื่อลดการทำงานของกล้ามเนื้อ หรือยกสมาร์ทโฟนให้สูงขึ้นเพื่อลดการก้มคอและศีรษะเพื่อลดการเกร็งตัวของบ่า

นรา จันชนะกิจ (2548) ได้กล่าวว่าพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถืออย่างปลอดภัย หมายถึง การกระทำของนักศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการใช้โทรศัพท์มือถือให้เกิดความปลอดภัยต่อตัวเอง เช่น ไม่ใช้โทรศัพท์มือถือขณะท้องฟ้าคะนอง

จากการประมวลผลความหมายข้างต้นแล้วนั้น ผู้วิจัยจึงได้กำหนดความหมายของพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัย ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ได้ว่า หมายถึง การใช้งานที่เกี่ยวข้องกับสมาร์ทโฟนด้วยความระมัดระวังโดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายหรืออุบัติเหตุต่อตนเองได้

การวัดพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัย

จากการประมวลผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในอดีต พบว่ามีงานวิจัยหนึ่ง ทำการวัดพฤติกรรมที่ใกล้เคียงกับการใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัย นรา จันชนะกิจ (2548) ได้มีการสร้างแบบวัดพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถืออย่างปลอดภัย ซึ่งมีเนื้อหาถึงการใช้โทรศัพท์มือถืออย่างปลอดภัย และมีการพิจารณาถึงความเหมาะสมมากน้อยของการใช้โทรศัพท์มือถือได้อย่างปลอดภัย โดยแบบวัดนั้นมีคำถามจำนวน 15 ข้อ มีพิสัยของคะแนนอยู่ระหว่าง 15-90 คะแนน และมีค่าความเชื่อมั่นแบบสัมประสิทธิ์แอลฟาเท่ากับ .76

จิตติพร ไวโรจน์วิทยากร (2551, น. 46 อ้างถึงใน วันวิสา สรีระศาสตร์, 2554) ศึกษาพฤติกรรมตามหลักเศรษฐกิจพอเพียงของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ได้สร้างแบบวัดของพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม โดยให้ความหมายของพฤติกรรมประเภทนี้ว่า หมายถึง การที่นักเรียนนั้นรายงานว่าตนเองได้ใช้เทคโนโลยีอยู่ 2 ด้าน ได้อย่างเหมาะสม อันได้แก่ 1) ด้านอินเทอร์เน็ต อาทิเช่น เวลาในการเล่นเกมที่พอประมาณ การพูดคุยผ่านแชต ที่จะต้องมีความระมัดระวัง เป็นต้น 2) ด้านโทรศัพท์มือถือ เช่น การสนทนาผ่านโทรศัพท์มือถือกับเพื่อนในเวลาและปริมาณการสนทนาที่เหมาะสม ไม่มากหรือนานจนเกินไป เป็นต้น โดยแบบวัดมีจำนวน 10 ข้อ และมีพิสัยคะแนนอยู่ระหว่าง 10-60 คะแนน มีค่าความเชื่อมั่นแบบสัมประสิทธิ์แอลฟาเท่ากับ .79

ในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้อาศัยขอบเขตการวัดพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัยจากแบบวัดในงานวิจัยของนรา จันชนะกิจ (2548) และจิตติพร ไวโรจน์วิทยากร (2551, น.46) เป็นแนวทางในการสร้างข้อคำถามในแบบวัดพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัยของนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โดยผู้วิจัยแบ่งลักษณะแบบวัดประเมินค่ามีมาตรวัด 5 ระดับ จาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย”

2.4.3 พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างถูกกาลเทศะ

การมีกาลเทศะนั้นหมายถึง การมีมารยาทในสังคม รู้ที่จะปฏิบัติให้เหมาะสม ทั้งเวลา สถานที่ และบุคคลอื่น เช่น มารยาทในการใช้โทรศัพท์มือถือที่ทุกคนควรรู้และพึงปฏิบัติ ไม่ว่าจะเป็นมารยาทในการสนทนา มารยาทในการใช้งานโทรศัพท์ มารยาทในการถ่ายรูปให้เหมาะสมแก่สถานที่และเหมาะสมแก่เวลา ด้วยมารยาทในการใช้สมาร์ทโฟนนั้น แต่ละคนนั้นก็ยังมีขอบเขตและมุมมองที่แตกต่างกันไป และโดยจากการสำรวจวิจัยพฤติกรรมผู้ใช้ Smartphone 100 คน หลากหลายเพศและวัยโดย eBay Deals พบข้อมูลที่น่าสนใจว่า ระหว่างที่มีการคุยสนทนากับคู่สนทนาต่อหน้ากันอยู่นั้น มี 27% ที่จะรับสายเข้าทันที แต่มีอีก 73% จะไม่รับและคุยกับคู่สนทนาต่อหน้าให้เรียบร้อยก่อน และในที่ทำงานมากกว่าครึ่งหรือ 54% ไม่ยอมรับการคุยเรื่องส่วนตัวในที่ทำงานในเวลางาน และ 73% ไม่ยอมรับการเล่นเกมมือถือในที่ทำงาน และมากถึง 80% ไม่ยอมรับการเปิดเสียงเรียกเข้าในเวลางาน ในเรื่องของการขับรถส่วนใหญ่กว่า 70% ยอมรับการใช้หูฟังคุยหรือโทรระหว่างการขับรถ และ 80% รับผิดชอบโดยสารถจะโทรคุยไปด้วย ระหว่างการเดานั้นไม่ควรหยิบสมาร์ทโฟนมาใช้เลย เพราะมีมากถึง 73% ที่ไม่ยอมรับการกระทำนี้ สุดท้ายในเรื่องของการแชตหรือการรับส่งข้อความ นั้นก็ไม่ควรทำระหว่างที่คุยต่อหน้ากับคู่สนทนาอยู่เช่นกันเพราะมีถึง 74% ที่ไม่ยอมรับการกระทำเช่นนี้ (Marketingood,2016)

ธัญชัช วิภัติภูมิประเทศ (2559, น. 49) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนในชั้นเรียนของนักศึกษามหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้ระยะเวลาน้อยกว่าครึ่งหนึ่งของคาบเรียนในการแอบใช้สมาร์ทโฟนที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเรียน (ร้อยละ 47.7) โดยนักศึกษามีวัตถุประสงค์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเรียนในด้านสื่อสังคมออนไลน์ เช่น ใช้เล่นเฟซบุ๊ก แชตไลน์ และเล่นอินสตาแกรม (ร้อยละ 59.1) โดยช่วงเวลาที่นักศึกษาแอบใช้สมาร์ทโฟนในชั้นเรียนนั้น คือช่วงเวลาที่อาจารย์เน้นการสอนแบบบรรยาย (ร้อยละ 39.6)

เพชร แก้วเขียว และ ศรัณย์ธร ศศิชนาการแก้ว (2555) ได้กล่าวไว้ว่า ในด้านการปฏิสัมพันธ์เด็กวัยรุ่นก่อนข้างห่างเหินจากครอบครัวเนื่องจากใช้เวลาว่างไปกับการเล่น

โทรศัพท์มือถือเป็นส่วนใหญ่ และมักละเลยการเข้าร่วมกับกิจกรรมทางสังคม โดยการใช้เวลาว่างของเด็กวัยรุ่น คือการพูดคุยสื่อสาร การส่งข้อความ การเล่นเกมกับกลุ่มเพื่อนๆ เป็นต้น

Chóliz (2010 อ้างถึงใน เกสร ทองทังวงศ์ ,2555) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการเสพติดโทรศัพท์มือถือในกลุ่มวัยรุ่น โดยพบว่า เมื่อการใช้โทรศัพท์มือถือนั้นไม่มีการควบคุม ซึ่งเห็นได้จากค่าใช้จ่ายและจำนวนการโทรหรือข้อความที่ส่ง หรือกิจกรรมอื่น ๆ ในชีวิตประจำวัน ส่งผลให้การใช้งานสมาร์ทโฟนในปริมาณที่ควบคุมไม่ได้จนเกิดปัญหากับผู้ปกครอง ไม่เหมาะสม และอยู่กับโทรศัพท์มือถือนานเกินไป ส่งผลให้เกิดปัญหาด้านสังคม ด้านพฤติกรรม และด้านครอบครัว

สถาพร มาตลี (2558) ได้กล่าวว่า ถึงแม้ว่าสมาร์ทโฟนจะเป็นโลกแห่งการสื่อสารที่มีความหลากหลายแล้วนั้น แต่ในด้านความเหมาะสมจำเป็นต้องมาพร้อมกับกาลเทศะ การขาดมารยาทในการเข้าสังคมที่สมาร์ทโฟนนั้นเป็นตัวการทำให้มนุษย์ขาดความสัมพันธ์กับสังคม โดยมีพฤติกรรมที่สนใจการสนทนาในรูปแบบผ่านสังคมออนไลน์ จนส่งผลให้ขาดความใส่ใจที่จะสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นในสังคมจริง ทำให้เกิดความเหินห่าง ดังที่ ชลธิชา ศรีอุบล (2553) ถึงแม้ว่าการแชตผ่านสมาร์ทโฟนจะมีความสะดวกสบายและทันสมัย สามารถพูดคุยได้หลายๆคนในเวลาเดียวกันโดยไม่ต้องมองหน้ากัน ขาดกาลเทศะ เช่น นักเรียนนักศึกษาหยิบสมาร์ทโฟนขึ้นมาใช้งานโดยที่ไม่ได้สนใจว่าครูสอนอะไรอยู่ที่หน้าห้องเรียน

จากการประมวลความหมายข้างต้นแล้วนั้น ผู้วิจัยจึงได้กำหนดความหมายของพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างถูกกาลเทศะ ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ได้ว่า หมายถึง พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนให้มีความเหมาะสมที่นักเรียนควรกระทำกับสถานที่นั้นๆ และเหตุการณ์นั้นๆ เพื่อไม่ให้เกิดสิ่งรบกวนหรือก่อให้เกิดความรำคาญต่อผู้อื่นและส่วนรวม

การวัดพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างถูกกาลเทศะ

จากการประมวลผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในอดีตยังไม่มากนัก แต่พบว่ามีงานวิจัยหนึ่งทำการวัดพฤติกรรมที่ใกล้เคียงกับการใช้สมาร์ทโฟนอย่างถูกกาลเทศะ โดย นรา จันชนะกิจ (2548 อ้างถึงใน วรทัศน์ วัฒนชีวโนปกรณ์ ,2555) ได้ศึกษาปัจจัยเชิงเหตุแบบบูรณาการระหว่างครอบครัว สังคม จิตลักษณะที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถืออย่างเหมาะสมของนักศึกษา ได้สร้างแบบวัดพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถืออย่างถูกกาลเทศะจำนวน 14 ข้อ เป็นมาตรวัด 6 ระดับ ตั้งแต่ “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” และมีพิสัยคะแนนอยู่ระหว่าง 14-84 คะแนน มีความเชื่อมั่นแบบสัมประสิทธิ์แอลฟาเท่ากับ .78

ในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้อาศัยขอบเขตการวัดพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างถูกกาลเทศะปรับจากแบบวัดในงานวิจัยของนรา จันชนะกิจ (2548) และจิตติพร ไวรโรจน์วิทยากร (2551) เป็นแนวทางในการสร้างข้อคำถามในแบบวัดพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างถูกกาลเทศะของนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งมีลักษณะแบบวัดประเมินค่ามีมาตรวัด 6 ระดับ จาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย”

2.4.4 พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์

สังคมของการใช้โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนได้ขยายไปทั่วโลกอย่างแพร่หลาย พบมีการใช้โทรศัพท์ตั้งแต่วัยเด็ก วัยรุ่น จนถึงวัยชรา ซึ่งเป็นอุปกรณ์สื่อสารที่เรียกได้ว่าเป็นที่นิยมแพร่หลาย และเข้าถึงได้ง่ายในโลกปัจจุบัน และเป็นเครื่องสื่อสารแล้วยังสร้างความบันเทิงในหลายๆ ด้านไม่ว่าจะ ดูหนัง ฟังเพลง เชื่อมอินเทอร์เน็ต เล่นเกม ถ่ายรูป ดูนาฬิกา ดูพยากรณ์อากาศ เป็นต้น

Stanley (2009) ได้อ้างถึงผลสำรวจของ Mary Meeker ที่ได้พบแนวโน้มว่าภายในอีก 5 ปีข้างหน้า นั้น จะมีผู้ใช้ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตโดยผ่านจากอุปกรณ์มือถือมากกว่าคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ หรือ Pavelka (2016) ได้ทำการศึกษาการใช้สมาร์ทโฟนเพื่อใช้ในการเดินทาง ทำการสำรวจโดยใช้การสัมภาษณ์ กลุ่มเยาวชนจำนวน 126 คน โดยกลุ่มเยาวชนอายุ 18-30 ปี มีแนวโน้มที่ใช้สมาร์ทโฟนช่วยในระหว่างการเดินทางไปยังสถานที่ต่าง ๆ มากขึ้น โดยใช้เป็นสื่อกลางในการอำนวยความสะดวกและปลอดภัยระหว่างการเดินทางสมาร์ทโฟนสามารถใช้เป็น GPS และแผนที่ สืบค้นหาข้อมูลการเดินทาง ส่งผลให้พวกเขาไม่หลงทางและส่งผลให้เพิ่มความมั่นใจเพิ่มขึ้นอีกด้วย

ธัญชัช วิภัติภูมิประเทศ (2559) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนในชั้นเรียนของนักศึกษามหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต พบว่า นักศึกษามีพฤติกรรมใช้สมาร์ทโฟนในชั้นเรียนเพื่อค้นหาข้อมูลในขณะที่ทำกิจกรรมที่อาจารย์ได้มอบหมายถึงร้อยละ 50.6 และในบางครั้งใช้เพื่อค้นหาเนื้อหาที่ไม่เข้าใจเพิ่มเติมระหว่างการเรียนการสอน นอกจากนี้นักศึกษายังนำสมาร์ทโฟนมาใช้ในการถ่ายรูปเนื้อหาการสอนของอาจารย์ หรือใช้ติดต่อเพื่อน/ตามเพื่อนให้เข้ามาเรียน

นาฏลดา เรืองชาญและคณะ (2558, น.299) ได้ศึกษาการใช้งานแอปพลิเคชันทางการศึกษานบนสมาร์ทโฟนของนักศึกษา คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร จำนวน 340 คน โดยใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล พบว่า เหตุสำคัญที่นักศึกษาเลือกใช้สมาร์ทโฟนเพื่อการสื่อสารสนทนาถึงจำนวน 273 คน และเลือกใช้สมาร์ทโฟนเพื่อใช้ใน

การศึกษาเรียนรู้จำนวน 189 คน ใช้เพื่อความบันเทิง/อินเทอร์เน็ตจำนวน 306 เพื่อความทันสมัย/ก้าวหน้าเทคโนโลยี จำนวน 201 คน และด้านอื่นๆ อีก 4 คน

ไพศาล ปุตุตสังคะ (2550 อ้างถึงใน นันทน์ภัส เพชรเกลี้ยง ,2557) ได้ศึกษาการพัฒนาบทเรียนผ่านโทรศัพท์มือถือเรื่องการเรียนรู้บทโทรทัศน์ วิชาโทรทัศน์และวีดิทัศน์เพื่อการศึกษา พบว่า บทเรียนวิชาโทรทัศน์และวีดิทัศน์เพื่อการศึกษามีประสิทธิภาพ 80.12/80.50 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ โดยพบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจในบทเรียนในระดับดี

Aoki, Edward, and Downes (2003) ได้ทำการศึกษาถึง การใช้และทัศนคติของคนหนุ่มสาวที่มีต่อโทรศัพท์มือถือ โดยพบว่า ผู้ใช้โทรศัพท์มือถือมีพฤติกรรมการใช้งานโทรศัพท์มือถือที่หลากหลาย อาทิเช่น เพื่อด้านความปลอดภัย เช่น การใช้โทรศัพท์มือถือเป็นอุปกรณ์สื่อสารในกรณีเหตุฉุกเฉินต่าง ๆ โดยผู้ตอบแบบสอบถามระบุว่าโทรศัพท์มือถือยังให้พวกเขาารู้สึกปลอดภัยเมื่อต้องเดินออกไปบนถนนในเวลากลางคืน เพื่อประโยชน์ทางการเงิน เช่น การใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อการสื่อสารนั้นประหยัดกว่าการใช้โทรศัพท์บ้าน หรือเพื่อการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และเพื่อผู้ปกครองให้นักเรียนมีโทรศัพท์มือถือไว้เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการติดต่อกับลูกๆ หรือใช้เพื่อการบริหารเวลาในการนัดหมาย หรือมีโทรศัพท์มือถือเพื่อสร้างภาพลักษณ์ให้กับตนเองเท่านั้น เป็นต้น

ดำรง อ่อนเฉลียง (2560) ได้ศึกษาการใช้เทคโนโลยีโทรศัพท์มือถืออัจฉริยะเพื่อการเรียนการสอน กล่าวว่า การใช้เทคโนโลยีโทรศัพท์มือถืออัจฉริยะมาใช้เป็นช่องทางในการสร้างสรรค์และพัฒนาการเรียนรู้ของเยาวชน ที่จะส่งผลประโยชน์ให้ทั้งตัวบุคคลและสังคมที่สามารถเพิ่มประสิทธิภาพของการเรียนรู้ และเกิดการเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา ซึ่งสามารถนำมาใช้ได้หลายรูปแบบ อาทิเช่น แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ (เช่น แอปพลิเคชันฝึกเขียนตัวอักษร) เกมเพื่อการเรียนรู้ (เช่น แอปพลิเคชันเกมจับคู่ แยกประเภท) E-book เป็นต้น

จากการประมวลความหมายข้างต้นแล้วนั้น ผู้วิจัยจึงได้กำหนดความหมายของพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประสิทธิภาพของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ได้ว่าหมายถึง การใช้โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนให้เป็นประโยชน์ใน 2 ด้าน ได้แก่ 1) เป็นประโยชน์ต่อตัวเอง เช่น การใช้สมาร์ทโฟนในการช่วยบันทึกเนื้อหาการเรียน หรือใช้สมาร์ทโฟนเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตในการค้นหาข้อมูลต่างๆ เป็นต้น 2) เป็นประโยชน์ต่อผู้อื่นหรือเพื่อส่วนรวม เช่น ใช้เพื่อติดต่อเพื่อนให้เข้าชั้นเรียน แจ้งข่าวเรื่องบ้าน หรือใช้แจ้งเมื่อพบเจออุบัติเหตุ เป็นต้น

การวัดพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์

จากการประมวลผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในอดีต พบว่ามีงานวิจัยหนึ่ง ทำการวัดพฤติกรรมที่ใกล้เคียงกับการใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์ โดยนรา จันชนะกิจ (2548 อ้างถึงใน วรทัศน์ วัฒนชีวโนปกรณ์ , 2555) ได้ศึกษาปัจจัยเชิงเหตุแบบบูรณาการระหว่างครอบครัว สังคม จิตลักษณะที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถืออย่างเหมาะสมของนักศึกษา ได้สร้างแบบวัดพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถืออย่างมีประโยชน์จำนวน 10 ข้อ ซึ่งมีลักษณะแบบวัดประเมินค่ามีมาตรวัด 6 ระดับ ระดับ ตั้งแต่ “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” และมีพิสัยคะแนนอยู่ระหว่าง 10-60 คะแนน มีค่าความเชื่อมั่นแบบสัมประสิทธิ์แอลฟาเท่ากับ .72

ในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้อาศัยขอบเขตการวัดพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์ที่ได้ปรับจากแบบวัดในงานวิจัยของนรา จันชนะกิจ (2548) เป็นแนวทางในการสร้างข้อคำถามในแบบวัดพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์ของนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งมีลักษณะแบบวัดประเมินค่ามีมาตรวัด 6 ระดับ จาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย”

2.5 แนวคิดทฤษฎีแรงสนับสนุนทางสังคม (Social Support)

ความหมายของแรงสนับสนุนทางสังคม

แรงสนับสนุนทางสังคม หมายถึง สิ่งที่ผู้รับนั้นได้แรงสนับสนุนทางสังคมในด้านความช่วยเหลือในด้านข้อมูลข่าวสาร วัตถุประสงค์ หรือได้รับการสนับสนุนจากผู้ให้การสนับสนุนในด้านจิตใจ ซึ่งอาจจะเป็นกลุ่มคนหรือบุคคล และทำให้ผู้ที่ได้รับการปฏิบัติหรือแสดงออกถึงพฤติกรรมไปในทางที่ผู้รับต้องการ ซึ่งแรงสนับสนุนทางสังคมดังกล่าวอาจจะมากจากบุคคลในครอบครัว อาทิเช่น บิดามารดา พี่น้อง เพื่อนร่วมงานเพื่อนนักเรียน ครู เป็นต้น

Caplan, (1976 อ้างถึงใน เบญจมาศ สุขศรีเพ็ญ, 2550) ได้ให้คำจำกัดความของแรงสนับสนุนทางสังคมไว้ว่า สิ่งทีบุคคลนั้น ๆ ได้รับโดยตรงจากบุคคลหรือกลุ่มคน ซึ่งอาจจะเป็นข่าวสาร กำลังงาน หรือทางอารมณ์ ซึ่งอาจจะเป็นแรงผลักดันให้ผู้รับนั้นไปสูเป้าหมายได้

Pilisuk, (1982 อ้างถึงใน กรมแพทย์ทหารเรือ กองเวชกรรมป้องกัน, 2548) ได้กล่าวว่า แรงสนับสนุนทางสังคมนั้น คือความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่ไม่ได้จำเพาะแต่ความช่วยเหลือ

ทางวัตถุ ความมั่นคงทางด้านอารมณ์เท่านั้น แต่รวมไปถึงการที่บุคคลนั้นรู้สึกว่าคุณได้รับการยอมรับการที่เป็นส่วนหนึ่งของผู้อื่นอีกด้วย

จากการศึกษาแรงสนับสนุนทางสังคมเบื้องต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่า แรงสนับสนุนทางสังคมนั้น การที่บุคคลนั้น ๆ ซึ่งเป็นผู้รับแรงสนับสนุนได้รับการปฏิสัมพันธ์จากผู้ให้การสนับสนุนในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นทางด้านอารมณ์หรือจิตใจ สังคม ข้อมูลข่าวสาร คำแนะนำ วัตถุสิ่งของ ที่มีผลกระทบทำให้ผู้รับนั้นเกิดการตอบสนองต่อสิ่งที่ได้รับการสนับสนุนนั้น ๆ และเป็นแรงผลักดันให้บุคคลนั้น ๆ มีพฤติกรรมไปในทิศทางที่ผู้รับต้องการ

แหล่งของแรงสนับสนุนทางสังคมนั้นสามารถแบ่งออกได้ 2 ประเภทนั้น คือกลุ่มปฐมภูมิและกลุ่มทุติยภูมิ ซึ่งกลุ่มปฐมภูมินั้นเป็นกลุ่มที่มีความสนิทสนมกันมาก ได้แก่ ครอบครัว ญาติพี่น้อง ส่วนในกลุ่มของทุติยภูมินั้นจะเป็นกลุ่มสังคมที่มีความสัมพันธ์กันตามกฎเกณฑ์ที่ได้วางไว้ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา และมีอิทธิพลในการกำหนดบรรทัดฐานของบุคคลในกลุ่มนี้ ได้แก่ เพื่อนร่วมงาน เพื่อนนักเรียน ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าแหล่งของแรงสนับสนุนทางสังคมนั้นมีทั้งจากแหล่งปฐมภูมิ ได้แก่ ครอบครัว ญาติพี่น้อง ซึ่งมีความสำคัญต่อการใช้สมาร์ทโฟนอย่างฉลาด และพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน ส่วนของแรงสนับสนุนทางสังคมทุติยภูมิ ได้แก่ กลุ่มเพื่อนนักเรียน ครู ซึ่งมีความสำคัญในการสนับสนุนข้อมูลข่าวสาร คำแนะนำ ความรู้เกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนอย่างฉลาด

ซึ่งหลักการของการสนับสนุนทางสังคม ประกอบด้วย 1) การติดต่อสื่อสารกันระหว่างผู้ให้การสนับสนุนและผู้รับการสนับสนุน 2) และจะต้องมีลักษณะการติดต่อสัมพันธ์กันซึ่งประกอบด้วย ข้อมูลข่าวสารที่ทำให้ผู้รับเชื่อถึงความเอาใจใส่ ความรัก ความหวังดีในตนเองอย่างจริงจัง และข้อมูลข่าวสารนั้นทำให้ผู้รับรู้สึกว่าคุณมีคุณค่า มีประโยชน์ต่อสังคม และเป็นที่ยอมรับและเป็นส่วนหนึ่งในสังคม 3) ปัจจัยที่นำมาซึ่งการสนับสนุนทางสังคม อาจจะอยู่ในรูปของข้อมูลข่าวสาร วัตถุสิ่งของหรือด้านจิตใจ 4) และเป็นสิ่งที่ช่วยให้ผู้รับการสนับสนุนนั้นบรรลุจุดมุ่งหมายที่ต้องการได้

ประเภทของการให้แรงสนับสนุนทางสังคม แบ่งออกได้หลายรูปแบบ ซึ่ง House (1981 อ้างถึงใน สุรัชยา มุลาลี, 2551) ได้แบ่งรูปแบบของพฤติกรรมในการให้แรงสนับสนุนทางสังคมออกเป็น 4 รูปแบบ คือ

1) การสนับสนุนทางอารมณ์ (Emotional Support) เช่น การให้ความพอใจ การยอมรับนับถือ การแสดงถึงความห่วงใย กระกระตุ้นเตือน

2) การสนับสนุนการให้การประเมินผล (Appraisal Support) เช่น การให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feed Back) การเห็นพ้องหรือคำรับรอง (Affirmation) การยอมรับในสิ่งที่บุคคลนั้นได้พบเหตุการณ์นั้นออกมา

3) การสนับสนุนด้านข้อมูลข่าวสาร (Information Support) เช่น การให้คำแนะนำ (Suggestion) การตักเตือน (Advice) และการให้ข่าวสารในรูปแบบต่างๆ

4) การสนับสนุนทางด้านเครื่องมือ (Instrumental Support) เช่น แรงงาน เงิน และเวลา เป็นต้น

ระดับของแรงสนับสนุนทางสังคม Gottlieb (1985 อ้างถึง สุรัชยา มุลาลี ,2551) ได้แบ่งระดับของการให้แรงสนับสนุนทางสังคม ออกเป็น 3 ระดับ คือ

1) ระดับกว้าง (Macro Level) เป็นการพิจารณาถึงการเข้าร่วมหรือการมีส่วนร่วมในสังคม โดยอาจวัดจากลักษณะต่าง ๆ เช่น ความสัมพันธ์ต่าง ๆ ทางสังคม การเข้าร่วมกลุ่มต่าง ๆ ในชุมชนที่อาศัยอยู่ ด้วยความสมัครใจ

2) ระดับกลางหรือระดับกลุ่ม (Mezzo Level) เป็นการมองที่โครงสร้างและหน้าที่เครือข่ายทางสังคม เป็นการวัดในระดับที่เจาะจงลงไปถึงกลุ่มบุคคลที่มีการติดต่อกันอย่างสม่ำเสมอ เช่น กลุ่มเพื่อน กลุ่มบุคคลที่ใกล้ชิดในสังคมเสมือนญาติ โดยชนิดของการสนับสนุนระดับนี้ ได้แก่ การให้คำแนะนำต่าง ๆ

3) ระดับแคบ หรือระดับเล็ก (Micro Level) เป็นการวัดที่พิจารณาถึงความสัมพันธ์ที่มีความใกล้ชิดกันมากที่สุด ทั้งนี้เพราะเชื่อกันว่าสิ่งที่สำคัญของการสนับสนุนทางสังคมมาจากความสัมพันธ์มากอย่างลึกซึ้ง การสนับสนุนในระดับนี้ได้แก่ สามี ภรรยา และสมาชิกในครอบครัวซึ่งมีความใกล้ชิดทางอารมณ์ ทางจิตใจและความรักความห่วงใย

ความสัมพันธ์ระหว่างการสนับสนุนทางสังคมกับพฤติกรรมสุขภาพ ได้พบว่า การสนับสนุนทางสังคมในด้านอารมณ์นั้นสามารถเป็นตัวช่วยลดความเครียดที่มีผลต่อร่างกายและจิตใจ โดยส่งผลทำให้บุคคลมีความอดทนต่อปัญหาได้เพิ่มขึ้น (สุรัชยา มุลาลี, 2551) และนอกจากนี้ยังพบว่า บุคคลที่ขาดการสนับสนุนทางสังคมจะเข้าใช้บริการทางด้าน การป้องกันโรค น้อยกว่าคนที่มีการสนับสนุนทางสังคมอีกด้วย และผู้ป่วยที่ปฏิบัติตามคำแนะนำของแพทย์ส่วนใหญ่เป็นผู้ที่มีครอบครัวคอยให้การสนับสนุนในการควบคุมพฤติกรรม ผู้ป่วยที่มีแรงสนับสนุน

ทางสังคมมากก็จะเป็นผู้ที่ปฏิบัติตามคำแนะนำมากกว่าผู้ที่มีแรงสนับสนุนทางสังคมน้อย (สุรัชยา มุลาลี, 2551)

จากการประมวลผลและทำความเข้าใจเกี่ยวกับทฤษฎีแรงจูงใจทางสังคมนั้น ผู้วิจัยพบว่าแรงสนับสนุนทางสังคมนั้นมีความสำคัญของพฤติกรรมที่บุคคลที่ได้รับแรงสนับสนุนนั้น แสดงออกมาได้อย่างชัดเจน และจากการศึกษาข้อมูลด้านการใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัย ด้านการใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์ ด้านการใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีกาลเทศะ แล้วนั้น ทำให้ทราบถึงลักษณะของพฤติกรรมในแต่ละด้าน ผู้วิจัยจึงได้กำหนดความหมายของพฤติกรรมการสนับสนุนเพื่อนในการใช้สมาร์ทโฟนอย่างฉลาด ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น หมายถึง การแนะนำและสนับสนุนเพื่อนใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์ ปลอดภัย ถูกกาลเทศะ และมีประสิทธิภาพ

การวัดพฤติกรรมการการสนับสนุนเพื่อนในการใช้สมาร์ทโฟนอย่างฉลาด

จากการประมวลผลและทำความเข้าใจเกี่ยวกับทฤษฎีแรงจูงใจทางสังคมนั้น ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตระหนักเห็นถึงความสำคัญของแรงสนับสนุนทางสังคม จึงได้นำหลักการสนับสนุนทางสังคมทั้งจากแหล่งปฐมภูมิ ได้แก่ ครอบครัว ญาติพี่น้อง ซึ่งมีความสำคัญต่อการใช้สมาร์ทโฟนอย่างฉลาด และพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน และแรงสนับสนุนทางสังคมทุติยภูมิ ได้แก่ กลุ่มเพื่อนนักเรียน ครู ซึ่งมีความสำคัญในการสนับสนุนข้อมูลข่าวสาร การให้คำแนะนำ และคำปรึกษา และความรู้เกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนอย่างฉลาด ในระดับแรงการสนับสนุนระดับกลางหรือระดับกลุ่ม คือกลุ่มเพื่อน กลุ่มบุคคลที่ใกล้ชิดในสังคมเสมือนญาติ มาประยุกต์ใช้ในการสร้างแบบวัดพฤติกรรมการการสนับสนุนเพื่อนในการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ โดยประกอบด้วย การใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัย ถูกกาลเทศะ และเป็นประโยชน์ วัดโดยแบบวัดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมาใหม่ ตามขอบเขตความหมายของตัวแปรดังกล่าว มีจำนวน 10 ข้อ แต่ละข้อประกอบด้วยมาตรประเมิน 5 หน่วยประกอบจาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” พิสัยคะแนนจึงอยู่ระหว่าง 15-90 คะแนน นักเรียนที่ได้คะแนนรวมมาก แสดงว่า มีพฤติกรรมการสนับสนุนเพื่อนใช้โทรศัพท์มือถืออย่างสร้างสรรค์มาก (สุรัชยา มุลาลี, 2551)

2.5.1 การสนับสนุนจากครูในการใช้สมาร์ทโฟนอย่างเหมาะสม

ความหมายและบทบาทของครู

ราชบัณฑิตยสถาน (2542) ให้ความหมายคำว่า “ครู” ดังนี้ ครู คือ ผู้สั่งสอนศิษย์ ผู้ถ่ายทอดความรู้ให้แก่ศิษย์

กัลยาณี พรหมทอง (2546) ได้สรุปไว้ว่า บทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบของครูนั้น เป็นกิจที่ครูต้องทำให้เสร็จสิ้น โดยต้องมีหน้าที่และความรับผิดชอบในการสอน การปลูกฝัง คุณธรรมจริยธรรม รวมถึงปฏิบัติงานด้านวิชาการ การประเมินผลการเรียนการสอน การสร้างความสัมพันธ์ภาพกับบุคคลต่าง ๆ

สรุปได้ว่า ครู ถือเป็นตัวแปรที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง ที่ผลักดันด้านคุณภาพของการศึกษา รวมถึงครูนั้นเป็นผู้ที่ปลูกฝังความรู้ ความคิด และจิตใจให้แก่เยาวชน เพื่อที่จะได้เติบโต ขึ้นเป็นผลเมืองที่ดีและมีประสิทธิภาพซึ่งในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงไปมากตามสภาวะการณ์ของโลกที่มีการพัฒนาอยู่ตลอดเวลา

จากการประมวลเอกสารข้างต้นผู้วิจัยจึงสรุปความหมายของตัวแปรการสนับสนุนจากครูในการใช้สมาร์ทโฟน ได้ว่า การที่ครูคอยดูแลเอาใจใส่และอบรมสั่งสอนนักเรียนของตนในเรื่องการใช้โทรศัพท์ โดยจะต้องใช้โทรศัพท์มือถืออย่างเป็นทางการเป็นประโยชน์ ปลอดภัย ถูกกาลเทศะ

การวัดการสนับสนุนจากครูในการใช้สมาร์ทโฟนอย่างเหมาะสม

ดุจเดือน พันธุมหาวิน และอัมพร ม้าคนอง (2547) ได้สร้างแบบวัดการรับรู้การสนับสนุนทางสังคมจากครู โดยวัดการรับรู้ของนักเรียนเกี่ยวกับความช่วยเหลือ สนับสนุนจากครู คณิตศาสตร์ใน 2 ด้าน คือ ด้านอารมณ์ และด้านข้อมูลข่าวสาร เป็นแบบวัดประเมินค่า จำนวน 15 ข้อ แต่ละข้อประกอบด้วยมาตราประเมินรวมค่า 6 หน่วย จาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” พิสัยคะแนนอยู่ระหว่าง 15-90 คะแนน มีพิสัยค่าอำนาจจำแนกรายข้ออยู่ระหว่าง 4.05-8.87 มีค่าความเชื่อมั่นแบบสัมประสิทธิ์แอลฟาเท่ากับ .90

ศุภรางค์ อินทุณห์ (2552) ได้สร้างแบบวัดการได้รับการสนับสนุนด้านการอ่านจากครู โดยมีลักษณะของข้อคำถามจะเกี่ยวกับการชักชวนและแนะนำหนังสือให้อ่านหนังสือที่ให้ความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อผู้อ่านตลอดจนแหล่งค้นคว้าต่าง ๆ ซึ่งให้เห็นความสำคัญของการอ่านและการ

นำความรู้หรือข้อคิดที่ได้รับจากการอ่านมาประยุกต์ในชีวิตประจำวัน มีจำนวนข้อคำถาม 24 ข้อ แต่ละข้อมีมาตรฐานวัด 6 หน่วย ตั้งแต่ “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนจำนวน 531 คน แบบวัดมีพิสัยของคะแนนอยู่ระหว่าง 14-60 คะแนน พิสัยค่าอำนาจแจกแจงรายข้ออยู่ระหว่าง .43-.52 ค่าความเชื่อมั่นแบบสัมประสิทธิ์แอลฟาเท่ากับ .80

ในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้ขอบเขตการสนับสนุนจากครู ของดุจเดือน พันธุมนาวิน และ อัมพร ม้าคนอง (2547) และศุภรางค์ อินทุณห (2552) มาเป็นแนวทางหนึ่งประกอบการสร้าง ข้อความ ซึ่งแบบวัดนี้ผู้วิจัยเป็นผู้สร้างขึ้นเป็นแบบวัดที่นักเรียนได้รับรู้ถึงการที่ครูคอยดูแลเอาใจ ใส่และอบรมสั่งสอนนักเรียนของตนในเรื่องการใช้โทรศัพท์ โดยจะต้องใช้โทรศัพท์มือถือได้อย่าง เหมาะสมและเป็นประโยชน์ วัดโดยแบบวัดที่มีลักษณะเป็นมาตรประเมินรวมค่า มีมาตรฐานวัด 5 ระดับ จาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย

ผลการวิจัยความสัมพันธ์ระหว่างการสนับสนุนจากครู จากการทบทวนเอกสารงานวิจัย พบผลวิจัย

เช่น ดุจเดือน พันธุมนาวิน และอัมพร ม้าคนอง (2547) ทำการศึกษาปัจจัยเชิงเหตุ และผลของพฤติกรรมการพัฒนาการเรียนของครูคณิตศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษา มีกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ครูที่สอนวิชาคณิตศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษาจำนวน 595 คน และนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 739 คน :ซึ่งกลุ่มนักเรียนนั้นผู้วิจัยศึกษาถึงตัวแปรการสนับสนุนทาง สังคมจากครูตามการรับรู้ของนักเรียน และให้ความหมายของการรับรู้การสนับสนุนทางสังคม จากครู ไว้ว่า การรับรู้เกี่ยวกับการช่วยเหลือการสนับสนุนจากครูคณิตศาสตร์ใน 2 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านอารมณ์ 2) ด้านข้อมูลข่าวสาร ผลวิจัยพบว่า กลุ่มนักเรียนที่รับรู้การสนับสนุนจากครูมาก เป็นผู้ที่มีพฤติกรรมใฝ่รู้ในการเรียนคณิตศาสตร์มาก เช่น หาข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับวิชาที่เรียน และมีพฤติกรรมรับผิดชอบในการเรียนคณิตศาสตร์มาก

ศุภรางค์ อินทุณห (2552) ได้ศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุทางจิตสังคมและปัจจัยเชิงผลด้าน การจัดการความเครียดของพฤติกรรมรักการอ่านในนักเรียนวัยรุ่น มีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียน จำนวน 531 คน ให้ความหมายของการรับรู้การสนับสนุนด้านการอ่านจากครู ไว้ว่า การที่ นักเรียนทราบว่าครูประจำชั้น/ครูผู้สอน/ครูบรรณารักษ์ ให้การสนับสนุนตนด้านการอ่าน เช่น การรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ด้านการอ่าน ชักชวนและแนะนำหนังสือที่มีความรู้เป็น ประโยชน์ต่อผู้อ่าน ตลอดจนแนะนำแหล่งค้นคว้า พบว่า นักเรียนที่มีการรับรู้การสนับสนุน ด้านการอ่านจากครูมาก เป็นผู้ที่มีเจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมรักการอ่านมาก และมีพฤติกรรมรักการ อ่านด้านปริมาณเวลาที่ใช้ในการอ่านเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ เลือกอ่านเนื้อหาที่มีประโยชน์ มากกว่าผู้ที่มีลักษณะตรงข้าม

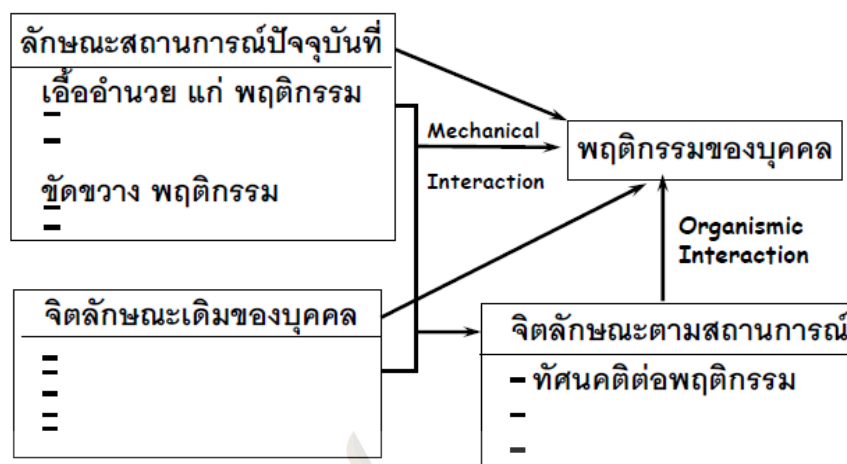
2.6 แนวคิดวิเคราะห์สาเหตุของพฤติกรรมบุคคล: รูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism Model) ของดวงเดือน พันธุมนาวิน

รูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism Model) เป็นรูปแบบทฤษฎีที่ศึกษาโดย ดวงเดือน พันธุมนาวิน และได้รับการยอมรับให้เป็นทฤษฎีต้นแบบที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในด้าน สาขาจิตวิทยาพฤติกรรมศาสตร์ (วันวิสา ศรีระศาสตร์, 2554, น. 24; วรทัศน์ วัฒนชีวโนปกรณ์, 2555, น. 24; ศุภารางค์ อินทุพันธ์, 2552, น. 18; จุฑารัตน์ กิตติเชมากร, 2553, น.51; มาริษา สก๊อต, 2548, น. 19; จีรพัฒน์ ศิริรักษ์, 2555, น.18)

พฤติกรรม (Behavior) หมายถึง การกระทำกิจกรรมต่างๆ ของมนุษย์ทั้งที่สามารถ สังเกตได้และสังเกตไม่ได้ โดยพฤติกรรมจะถูกแบ่งออกเป็น 2 ประเภท 1) พฤติกรรมที่อยู่ ภายใน หมายถึง พฤติกรรมที่ไม่สามารถสังเกตได้โดยตรงและไม่สามารถใช้เครื่องวัดได้ อัน ได้แก่ ความรู้สึกนึกคิด ความกลัว ความโกรธ ต่างๆ 2) พฤติกรรมภายนอก หมายถึงพฤติกรรม ที่สามารถสังเกตได้ด้วยตาและใช้เครื่องมือวัดได้ (ศุภารางค์ อินทุพันธ์, 2552)

อย่างไรก็ตามการเกิดพฤติกรรมของมนุษย์เกิดจากสาเหตุได้หลายประการ ซึ่งรูปแบบ ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism Model) ของ Magnusson and Endler ที่ใช้การอย่าง แพร่หลายในปัจจุบัน เพื่อที่จะสามารถเข้าใจถึงการเกิดพฤติกรรมหรือการแสดงออกของมนุษย์ ที่จะนำไปสู่การทำนายและควบคุมพฤติกรรมที่ไม่น่าปรารถนาหรือเสริมสร้างพฤติกรรมที่น่า ปรารถนาต่าง ๆ

ดวงเดือน พันธุมนาวิน (2550, น.85-117) ได้เขียนสรุปเกี่ยวกับรูปแบบทฤษฎี ปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism Model) และแนวทางการตั้งสมมติฐาน ในการวิจัยสาขาจิต วิทยาพฤติกรรมศาสตร์ในประเทศไทย กล่าวว่า รูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism Model) เป็นกรอบแนวคิดหลักที่เกี่ยวกับประเภทของตัวแปรเชิงสาเหตุของการศึกษาวิจัยสาเหตุ พฤติกรรมมนุษย์ และสรุปสาเหตุของพฤติกรรมมนุษย์แบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม ดังรูป



รูปที่ 2.4 สาเหตุของพฤติกรรมมนุษย์
ที่มา:ดวงเดือน พันธุมนาวิณ,2550

กลุ่มแรก สาเหตุด้านสถานการณ์ (Situational factor) สิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบ ๆ ตัวบุคคลนั้น ไม่ว่าจะเป็นสิ่งที่มีชีวิตหรือไม่มีชีวิต อาทิเช่น พ่อแม่ ครู เพื่อน อากาศ อุณหภูมิ ที่ล้วนมีอิทธิพลต่อการกระทำของบุคคลนั้น ในลักษณะที่บุคคลนั้นรับรู้ถึงสิ่งที่อยู่รอบตัวแล้วตีความและแสดงพฤติกรรมเพื่อเป็นการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งที่อยู่รอบตัว เช่น การรับรู้การสนับสนุนทางสังคมจากคนรอบข้าง และเมื่อบุคคลรอบข้างเหล่านั้นมีการแสดงออกถึงการสนับสนุนตนเองอย่างไร ปริมาณมากน้อยหรือมีความถี่มากขนาดไหน การแสดงออกเช่นนี้ถือเป็นสถานการณ์ที่บุคคลนั้นรับรู้ แล้วนำมาตีความหมายว่า ตนเองได้รับการสนับสนุนทางสังคมอย่างไรนั่นเอง จากนั้นบุคคลจึงได้แสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ที่เป็นผลมาจากได้รับการสนับสนุนทางสังคมจากคนรอบข้าง

ซึ่งลักษณะทางสถานการณ์จะมีอยู่ 2 ประการ คือสถานการณ์ที่เอื้ออำนวยให้เกิดพฤติกรรมที่น่าปรารถนา โดยสิ่งรอบ ๆ ตัวนั้นที่ช่วยสนับสนุนส่งเสริมให้บุคคลนั้นแสดงพฤติกรรมที่น่าปรารถนานั้น ๆ เช่น การอบรมเลี้ยงดูจากบิดามารดาที่เหมาะสม บุคคลที่ได้รับการฝึกอบรม การเห็นแบบอย่างที่เหมาะสม เป็นต้น และสถานการณ์ที่ขัดขวางมิให้เกิดพฤติกรรม โดยสิ่งรอบ ๆ ตัวบุคคลนั้นที่ขัดขวางไม่ให้บุคคลแสดงพฤติกรรมนั้น ๆ ได้ เช่น ลักษณะสถานการณ์ที่มีสิ่งยั่วยุ ความขัดแย้ง การมีภาระงานมากเกินไป เป็นต้น เมื่อบุคคลนั้นมีความเกี่ยวข้องกับสถานการณ์ต่าง ๆ ตลอดเวลานั้น บุคคลนั้นก็จะมีความโน้มที่จะกระทำพฤติกรรมที่สอดคล้องตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้ นอกจากนี้ยังมีทฤษฎีและหลักการอื่น ๆ ด้านสถานการณ์ที่อาจเป็นสาเหตุของพฤติกรรมของบุคคลได้ เช่น การสนับสนุนทางสังคม

กลุ่มที่สอง สาเหตุด้านจิตลักษณะเดิม (Psychological traits) จิตลักษณะเดิมนั้นโดยพื้นฐานเกิดจากการอบรมและถ่ายทอดทางสังคมจากสถาบันสังคมและสังคมมาตั้งแต่วัยเด็กและ

ติดตัวบุคคลนั้นๆมาในสถานการณ์หนึ่งๆ เช่น จากการปลุกฝังของครอบครัวหรือจากโรงเรียน ศาสนา

กลุ่มที่สาม สาเหตุที่เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างจิตลักษณะเดิมและสถานการณ์ เป็นสาเหตุที่เกิดการอิทธิพลร่วมกันระหว่างจิตลักษณะเดิมของบุคคลร่วมกับปัจจัยทางสถานการณ์ที่บุคคลกำลังเผชิญ ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมหนึ่งๆ ซึ่งเรียกว่า “ปฏิสัมพันธ์แบบกลไก” (Mechanical interaction)

กลุ่มที่สี่ สาเหตุด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ (Psychological States) เป็นจิตลักษณะที่เปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์ที่บุคคลนั้นประสบอยู่ อันเป็นผลของสถานการณ์ปัจจุบันร่วมกับลักษณะของจิตลักษณะเดิมของบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมอย่างใกล้ชิด เช่น ความกังวลในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง จะเห็นได้ นักศึกษามีความกังวลของการเรียนที่เปลี่ยนแปลงเป็นช่วง ๆ โดยช่วงต้น ๆ ของการเรียน นักศึกษายังมีความกังวลในเรื่องการเรียนน้อย แต่เมื่อถึงเวลาช่วงใกล้สอบความกังวลของนักศึกษาจะเพิ่มขึ้น และอาจจะลดลงเมื่อสอบเสร็จ

จากการประมวลผลและทำความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดวิเคราะห์ถึงสาเหตุของพฤติกรรมบุคคลแล้วนั้น ในการศึกษาพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในครั้งนี้ ได้นำรูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism Model) มาใช้เป็นกรอบแนวคิดเพื่อการประมวลเอกสารรวมถึงการตั้งสมมติฐานในการวิจัย และเพื่อกำหนดเป็นตัวแปรเชิงเหตุในการอธิบายและทำนายพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โดยแบ่งปัจจัยเชิงเหตุของพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ออกเป็น 3 กลุ่ม คือ 1) สถานการณ์ทางสังคมของนักเรียน ตัวอย่างตัวแปร เช่น การเห็นแบบอย่างจากสื่อ การควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครอง การสนับสนุนจากครูให้ใช้สมาร์ทโฟนอย่างเหมาะสม การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน 2) จิตลักษณะเดิมของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น คือ กลุ่มนิยม 3) จิตลักษณะตามสถานการณ์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เช่น ทศนคติเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ โดยจะใช้วิธีการวิเคราะห์ทางสถิติที่เป็น การนำตัวแปรหลายกลุ่ม ตามกรอบแนวคิดของรูปแบบปฏิสัมพันธ์นิยมเข้าร่วมกัน เพื่ออธิบายความแปรปรวนของคะแนนพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยมีภาพรวมของรายละเอียดเกี่ยวกับความหมาย การวัดตัวแปรอิสระในกลุ่มต่างๆ และหลักฐานที่แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระในแต่ละด้านกับตัวแปรตามคือพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

2.6.1 ลักษณะด้านสถานการณ์ทางสังคมกับจิตลักษณะตามสถานการณ์และพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์

วรทัศน์ วัฒนชีวโนปกรณ์ (2555) กล่าวว่า ลักษณะสถานการณ์ทางสังคม หมายถึง สถานการณ์ทางสังคมที่บุคคลนั้นประสบอยู่ในปัจจุบัน เช่น สถานที่หรือสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ในครอบครัว โรงเรียน มหาวิทยาลัย เป็นต้น ที่สามารถส่งผลกระทบต่อลักษณะทางจิตใจ และส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของบุคคลนั้นที่ได้เผชิญอยู่กับสภาพแวดล้อมนั้น ๆ

วันวิสา ศรีระศาสตร์ (2554) ได้กล่าวไว้ว่า ลักษณะสถานการณ์ทางสังคม หมายถึง สภาพแวดล้อมทางสังคมที่บุคคลนั้น ๆ ประสบอยู่ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งสิ่งที่ได้ประสบนั้น อาจจะยับยั้ง หรือเป็นการเอื้ออำนวยให้บุคคลนั้นได้แสดงพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง ได้แก่ สภาพแวดล้อมที่นักเรียนได้ประสบอยู่ในปัจจุบัน ซึ่งสภาพแวดล้อมดังกล่าวนี้เป็นกระบวนการที่ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ถึงการดำเนินชีวิตและการที่จะอยู่ร่วมกับผู้อื่น และส่งผลให้มีการประพฤติปฏิบัติที่สอดคล้องกัน

ดังนั้นการวิจัยในครั้งนี้ จากการประมวลเอกสารในส่วนนี้ได้รวบรวมถึงลักษณะสถานการณ์ทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ โดยงานวิจัยนี้ได้ทำการศึกษาตัวแปรสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนอันประกอบด้วย ได้แก่ 1) สถานการณ์ด้านสื่อ (การเห็นแบบอย่างจากสื่อ) 2) สถานการณ์ด้านครอบครัว (การควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครอง) 3) สถานการณ์ด้านโรงเรียน (การสนับสนุนจากครูในการใช้สมาร์ทโฟนอย่างเหมาะสม) 4) สถานการณ์ด้านเพื่อน (การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน) ซึ่งเป็นตัวแปรที่เชื่อมโยงและเกี่ยวข้องกันกับลักษณะสถานการณ์ทั้ง 4 ประเภทข้างต้น โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.6.1.1 การเห็นแบบอย่างจากสื่อ กับทัศนคติเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ และพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์

ความหมายและการเลือกรับสื่อมวลชน

คำว่า สื่อ ในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542 ได้ให้ความหมายไว้ดังนี้ สื่อ (กิริยา) หมายถึง ติดต่อให้ถึงกัน เช่น สื่อความหมาย , ชักนำให้รู้จักกัน สื่อ (นาม) หมายถึง ผู้ผู้หรือสิ่งที่ติดต่อให้ถึงกันหรือชักนำให้รู้จักกัน เช่น เขาใช้จดหมายเป็นสื่อติดต่อกัน กุหลาบแดง เป็นสื่อของความรัก, เรียกผู้ที่ทำหน้าที่ชักนำเพื่อให้ชายหญิงได้แต่งงานกัน ว่า พ่อสื่อ หรือ แม่

สื่อ สื่อ (ศิลปะ) หมายถึง วัสดุต่างๆ ที่นำมาสร้างสรรค์งานศิลปกรรม ให้มีความหมายตามแนวคิด ซึ่งศิลปินประสงค์แสดงออกเช่นนั้น เช่น สื่อผสม

นักเทคโนโลยีการศึกษาได้มีการนิยามความหมายของคำว่า สื่อ Heinrich, Molenda and Russell (1996) ให้คำจำกัดความคำว่า Media ไว้ดังนี้ Media is a channel of communication. ซึ่งสรุปความเป็นภาษาไทยได้ดังนี้ สื่อ คือช่องทางในการติดต่อสื่อสาร และ Romiszowski (1992) ศาสตราจารย์ทางด้านกรอกรออกแบบ การพัฒนา และการประเมินผลสื่อการเรียนการสอนให้คำจำกัดความคำว่า Media ไว้ดังนี้ สื่อ คือตัวนำสารจากแหล่งกำเนิดของการสื่อสาร (ซึ่งอาจจะเป็นมนุษย์ หรือวัตถุที่ไม่มีชีวิต) ไปยังผู้รับสาร (ซึ่งในกรณีของการเรียนการสอนก็คือ ผู้เรียน)

สื่อมวลชน หมายถึง (นาม) สื่อกลางที่นำข่าวสาร สาร และเนื้อหาสาระทุกประเภทไปสู่มวลชน เช่น หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ และภาพยนตร์ ,(ปาก) นักข่าว นักหนังสือพิมพ์ เป็นต้น (ราชบัณฑิตยสถาน, 2554)

สื่อมวลชน (Mass Media) เป็นสื่อที่สามารถกระจายข้อมูลข่าวสารจากบุคคลหนึ่งหรือจากองค์กรหนึ่ง ไปยังมวลชนจำนวนมากโดยเฉพาะประชาชนทั้งประเทศ ในเวลาอันรวดเร็ว ได้แก่ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ อินเทอร์เน็ต ฯลฯ การเผยแพร่ในสื่อมวลชนส่วนหนึ่งต้องจ่ายเงินเพื่อซื้อเวลา ซื้อพื้นที่ในการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร อย่างไรก็ตามองค์กรสามารถใช้สื่อมวลชนแบบให้เปล่าได้ หากองค์กรนั้นมีเรื่องราวที่น่าสนใจแก่การเผยแพร่หรือบังคับโดยข้อกฎหมาย (ราชบัณฑิตยสถาน, 2554)

วันวิสา สรีระศาสตร์ (2554) ได้กล่าวถึง สื่อมวลชน หมายถึง สื่อหรือช่องทางในการนำสารไปสู่มวลชน โดยที่สื่อมวลชนนั้นเป็นสื่อที่มีศักยภาพ เป็นผลผลิตทางเทคโนโลยี เป็นตัวแทนหรือเครื่องมือต่าง ๆ ที่จะสื่อความคิด เจตคติ ข่าวสาร หรือภาพพจน์ต่าง ๆ ไปสู่มวลชนหรือประชากรจำนวนมาก และประเภทของสื่อมวลชนจำแนกออกได้ 2 ประเภทใหญ่ ได้แก่ 1) สื่อมวลชนประเภทสิ่งพิมพ์ และ 2) สื่อมวลชนประเภทอิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ วิทยุ และอินเทอร์เน็ต

กาญจนา แก้วเทพ (2543, น. 167-168 อ้างถึงใน อรุณิกา จินตนาวัน, 2549, น. 18) ได้กล่าวถึง ผู้รับสารจากสื่อมวลชนแต่ละคนนั้นมีความแตกต่างกันในทางจิตวิทยา หรือความเข้าใจ เช่น ค่านิยม ทัศนคติ และความเชื่อ ทำให้การตีความหรือการเปิดรับข่าวสารจากสื่อมวลชนต่างกัน ตลอดถึงพฤติกรรมต่าง ๆ ที่บุคคลนั้นจะแสดงออกหลังจากเปิดรับสื่อแล้ว

Klapper (1960, อ้างถึงใน ชมพูนุช นาคสุภาน, 2557, น. 30) กล่าวถึงแนวคิดการเปิดรับสารของผู้รับสารนั้น มีอยู่ 2 ลักษณะ คือ 1) การเปิดรับสารจากสื่อมวลชน การเลือกบริโภคสื่อมวลชนนั้น ผู้รับสารจะมีความคาดหวัง ความต้องการ และแรงจูงใจของผู้รับสารว่าสื่อมวลชนนั้นจะสามารถช่วยตอบสนองความต้องการของผู้รับสารได้ ซึ่งบุคคลแต่ละบุคคลนั้นมีเป้าหมายและการใช้ประโยชน์จากสื่อมวลชนที่แตกต่างกันไปด้วย จึงทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติหรือลักษณะนิสัย และพฤติกรรมบางอย่างได้ 2) การเปิดรับสารจากสื่อบุคคล คือเป็นการติดต่อสื่อสารกันระหว่างบุคคลที่ตอบโต้ระหว่างกัน โดยการเปิดรับข่าวสารจากบุคคลใดบุคคลหนึ่งซึ่งเป็นผู้นำพาข่าวสารมาเผยแพร่

และในการเปิดรับข่าวสารใด ๆ ก็ตามผู้รับสารจะมีกระบวนการเลือกสรรข่าวสารที่แตกต่างกันออกไปตามความต้องการ ความเชื่อ ประสบการณ์ ทัศนคติ และตามความรู้สึกนึกคิด ฯลฯ ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนดังนี้

1) การเลือกเปิดรับ (Selective Exposure) หมายถึง บุคคลจะเลือกเปิดรับสื่อและข่าวสารจากแหล่งสารต่าง ๆ นั้นตามความสนใจและความต้องการ เพื่อนำมาใช้แก้ปัญหาหรือตอบสนองความต้องการของตน

2) การเลือกให้ความสนใจ (Selective Attention) การเลือกให้ความสนใจเฉพาะข่าวสารที่สอดคล้องกับทัศนคติและความเชื่อดั้งเดิม และจะหลีกเลี่ยงที่จะให้ความสนใจกับข่าวสารที่ขัดแย้งกับความเชื่อและทัศนคติของตนด้วย

3) การเลือกรับรู้ (Selective Perception) บุคคลมักจะบิดเบือนข่าวสารนั้น หากบุคคลนั้นเลือกรับรู้หรือตีความข่าวสารที่ได้รับมาแล้วมีความขัดแย้งกับความเชื่อหรือทัศนคติของตน

4) การเลือกจดจำ (Selective Retention) หลังจากที่บุคคลเลือกเปิดรับข่าวสารแล้ว ลึกให้ความสนใจ จนถึงเลือกตีความข่าวสารไปในทางที่สอดคล้องกับความเชื่อและทัศนคติของตนเองแล้ว บุคคลนั้น ๆ ยังเลือกจดจำเนื้อหาสาระของข่าวสารที่ต้องการเก็บไว้เป็นประสบการณ์ เพื่อที่จะนำไปใช้ในโอกาสต่อไป

ดังนั้นกล่าวโดยสรุปได้ว่า สื่อมวลชน หมายถึง สิ่งใด ๆ ที่ใช้ติดต่อเชื่อมโยงถึงกันระหว่างแหล่งกำเนิดของสารกับผู้รับสาร เป็นสื่อกลางที่นำพาสารจากแหล่งกำเนิดไปยังมวลชนจำนวนมาก โดยผ่านเทคโนโลยีหรือเครื่องมือที่ทันสมัย เพื่อถ่ายทอดไปยังผู้รับสาร เช่น หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ และภาพยนตร์ อินเทอร์เน็ต ตลอดจนสื่ออิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ เป็นต้น จากการประมวลเอกสารข้างต้นผู้วิจัยจึงสรุปความหมายของตัวแปรการเห็นแบบอย่างจาก

สื่อได้ว่า การรับรู้ของนักเรียนเห็นหรือเปิดรับข่าวสารและเลือกสรรรับข่าวสารนั้นจากสื่อมวลชน เกี่ยวกับการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนได้อย่างมีประโยชน์ ถูกกาลเทศะและใช้อย่างปลอดภัย และเลือกสรรรับข่าวสารนั้นไปใช้ให้เกิดประโยชน์ ตลอดจนสนับสนุนเพื่อนให้ใช้สมาร์ทโฟนอย่างฉลาดจากการรับสื่อมวลชนในแต่ละประเภท

การวัดการเห็นแบบอย่างจากสื่อ ในงานวิจัยของวรทัศน์ วัฒนชีโวปกรณ์ (2555) ได้สร้างแบบวัดการเห็นแบบอย่างจากสื่อมวลชนของนิสิต นักศึกษามหาวิทยาลัยในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ทั้งภาครัฐและเอกชน โดยมีคณะที่มีการจัดการเรียนการสอนในสาขาวิชาการผลิตสื่อและเทคโนโลยี ในปีการศึกษา 2554 จำนวน 424 คน โดยมีจำนวนคำถาม 10 ข้อ แต่ละข้อมีมาตรวัด 6 ระดับ จาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” มีพิสัยคะแนนระหว่าง 32 ถึง 60 คะแนน และมีค่าความเชื่อมั่นแบบสัมประสิทธิ์แอลฟาเท่ากับ .73

ทัศนัย สุนทรวิภาต (2558) ได้สร้างแบบวัดการใช้สื่อและความพึงพอใจสื่อ ได้แบ่งแบบวัดออกเป็น 2 ส่วนตามที่กำหนดไว้ ดังนี้ การใช้ประโยชน์ด้านข้อมูลตามหลักเศรษฐกิจพอเพียงจากสื่อโทรทัศน์ วัดโดยใช้มาตราส่วนประเมิน ค่า 5 ระดับ คือ “ประโยชน์มากที่สุด” ถึง “ประโยชน์ น้อยที่สุด” คะแนนตั้งแต่ 5 คะแนนถึง 1 คะแนน ผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่าค่าเฉลี่ยแสดงว่าเป็นผู้มีการใช้ประโยชน์ ด้านข้อมูลตามหลักเศรษฐกิจพอเพียงจากสื่อโทรทัศน์สูง กว่ากลุ่มตรงข้าม และ ความพึงพอใจข้อมูลตามหลัก เศรษฐกิจพอเพียงจากสื่อโทรทัศน์ วัดโดยใช้มาตราส่วน ประเมินค่า 5 ระดับ คือ “พึงพอใจมากที่สุด” ถึง “พึงพอใจน้อยที่สุด” คะแนนตั้งแต่ 5 คะแนน ถึง 1 คะแนน ผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่าค่าเฉลี่ยแสดงว่าเป็นผู้มี ความพึงพอใจข้อมูลตามหลัก เศรษฐกิจพอเพียงจากสื่อโทรทัศน์สูงกว่ากลุ่มตรงข้าม

ในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้ขอบเขตการเห็นแบบอย่างจากสื่อมวลชน ของวรทัศน์ วัฒนชีโวปกรณ์ (2555) และทัศนัย สุนทรวิภาต (2558) มาเป็นแนวทางหนึ่งประกอบการสร้างข้อความ ซึ่งแบบวัดนี้ผู้วิจัยเป็นผู้สร้างขึ้น เป็นแบบวัดที่นักเรียนมีการเห็นและรับรู้ตัวอย่าง เกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนอย่างเป็นประโยชน์ ถูกกาลเทศะและใช้อย่างปลอดภัย ตลอดจนสนับสนุนเพื่อนให้ใช้สมาร์ทโฟนอย่างฉลาดจากสื่อมวลชนแต่ละประเภทเพียงใด วัดโดยแบบวัดที่มีลักษณะเป็นมาตรประเมินรวมค่า มีมาตรวัด 5 ระดับ จาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย”

ผลการวิจัยความสัมพันธ์ระหว่างการเห็นแบบอย่างจากสื่อมวลชน จากการทบทวน เอกสารงานวิจัยพบผลวิจัยความสัมพันธ์ระหว่างการเห็นแบบอย่างจากสื่อมวลชนที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรม เช่น โกวิท อ่อนประทุม, ริงสรรค์ สิงห์เลิศ และอวยชัย วัฒนา (2556, น. 148) พบว่า การเลียนแบบสื่อในการประหยัดมีผลต่อจริยธรรมด้านการประหยัดของนักเรียนโรงเรียน

มัธยมศึกษาในจังหวัดร้อยเอ็ด โดยมีแนวทางการเสริมสร้างแนวคิด ค่านิยมเกี่ยวกับสื่อโฆษณาต่าง ๆ ที่มีเนื้อหาครอบคลุม เพื่อให้นักเรียนนั้นเกิดความตระหนักถึงความสำคัญและผลที่จะเกิดขึ้นเมื่อเลียนแบบจากสื่อและสามารถเข้าใจ แยกแยะและนำเสนอเฉพาะสิ่งที่ถูกต้อง เหมาะสมกับสภาพภาพของตนเองเท่านั้น และ ยุวดี เตียรประสิทธิ์ (2536) ได้อธิบายถึงอิทธิพลของสื่อมวลชน ว่ากลุ่มวัยรุ่นเป็นวัยแห่งการเรียนรู้และมีความพร้อมในการรับข่าวสารต่าง ๆ ทุกรูปแบบ และอิทธิพลของสื่อมวลชนนั้นจะครอบคลุมและเปลี่ยนแปลงเจตคติค่านิยมและวิถีวัยรุ่น

กรภัทร วรเชษฐ์ (2548) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ของปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อลักษณะมุ่งอนาคตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จังหวัดบุรีรัมย์ พบว่า การรับข่าวสารจากสื่อมวลชนมีอิทธิพลทางตรงต่อลักษณะมุ่งอนาคตของนักเรียน และมีอิทธิพลทางอ้อมต่อลักษณะมุ่งอนาคตของนักเรียนผ่านทาง การรับรู้ความสามารถของตนเองและแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ซึ่งการรับข่าวสารจากสื่อมวลชนนั้นเป็นการเสริมสร้างให้เด็กเห็นต้นแบบในอาชีพที่ตนเองสนใจหรือชื่นชอบ ทำให้เด็กได้เห็นถึงเป้าหมายในอนาคต รวมทั้งยังช่วยให้เด็กมีความอยากเป็นแบบนั้น นั่นคือแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์นั่นเอง

2.6.1.2 การควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครอง

ครอบครัว และผู้ปกครอง ถือเป็นสถาบันที่มีความสำคัญที่สุดในการสร้างบุคคลที่มีคุณภาพให้กับสังคม ซึ่งเป็นสถาบันลำดับแรกที่สามารสร้างลักษณะนิสัยและบุคลิกภาพของเด็ก ดังนั้น การอบรมสั่งสอนรวมถึงการดูแลเอาใจใส่ ให้คำแนะนำชี้ให้เห็นถึงแนวทางที่ถูกต้องเหมาะสม การเป็นแบบอย่างที่ดีนั้นจะทำให้เด็กเกิดลักษณะนิสัยและบุคลิกภาพที่น่าปรารถนาของสังคม

สุรางค์ จันท์เอม (2529) กล่าวว่า การอบรมเลี้ยงดูนั้นเป็นกระบวนการที่บุคคลนั้นต้องพบอยู่ในตั้งแต่ต้นและเป็นสิ่งสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพของชีวิต และมีอิทธิพลต่อพฤติกรรม ซึ่งการอบรมเลี้ยงดูนั้นส่งเสริมให้บุคคลนั้นได้เรียนรู้ถึงระเบียบต่าง ๆ ในสังคมที่สร้างสรรค์ก็ช่วยพัฒนาพฤติกรรมและบุคลิกภาพของบุคคลให้อยู่ในขนบธรรมเนียมประเพณีวัฒนธรรมของสังคม

เกศรินทร์ ทารี (2556) ได้กล่าวสรุปไว้ว่า การอบรมเลี้ยงดูเป็นกระบวนการหนึ่งที่มีความต่อเนื่องไปตลอดทั้งชีวิตที่บุคคลนั้นได้รับการปลูกฝังจากผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับตัวเด็ก ในการพัฒนาทัศนคติ ค่านิยม ความเชื่อ บุคลิกภาพ โดยผ่านการเลี้ยงดูได้จากทั้งทางตรงและทางอ้อม ซึ่งส่งผลถึงพฤติกรรมของเด็กทั้งในปัจจุบันและในอนาคตได้

ดังนั้นกล่าวโดยสรุปได้ว่า สถาบันครอบครัว หรือผู้ปกครอง เป็นสิ่งแรกและเป็นหัวใจสำคัญที่ทำให้การอบรมเลี้ยงดูตลอดจนอบรมสั่งสอนให้เด็กนั้นมีคุณภาพ ลักษณะนิสัย ทักษะคติต่าง ๆ รวมถึงการปฏิบัติตนที่ดีและเหมาะสม ให้เด็กนั้นได้เรียนรู้และซึมซับผ่านการอบรมเลี้ยงดูจากครอบครัวหรือผู้ปกครอง

2.6.1.3 แนวคิดทฤษฎีรูปแบบการอบรมเลี้ยงดู

Baumrind (1971 อ้างถึงใน ดุลยา จิตตะยโสธร, 2552, น.175) ได้กล่าวถึงรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูตามแนวคิดของ Diana Baumrind นักจิตวิทยาชาวอเมริกันแห่งมหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย ได้อธิบายถึงพฤติกรรมของบิดามารดาในการอบรมเลี้ยงดูโดยมีรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูเป็น 3 แบบ ดังนี้

1) รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่ (Authoritative Parenting Style) คือ การอบรมเลี้ยงดูที่บิดามารดาสนับสนุนให้เด็กมีพัฒนาการตามวุฒิภาวะของเด็ก โดยที่บิดามารดาจะอนุญาตให้เด็กมีอิสระตามควรแก่วุฒิภาวะ แต่ในขณะเดียวกันบิดามารดาจะกำหนดขอบเขตพฤติกรรมของเด็ก และกำหนดให้เด็กเชื่อฟังและปฏิบัติตามแนวทางที่บิดามารดากำหนดไว้ อย่างมีเหตุผล ถึงแม้บิดามารดาจะมีการเรียกร้องสูง แต่ในขณะเดียวกันก็ให้ความรักความอบอุ่นและใส่ใจต่อเด็ก เปิดโอกาสให้เด็กเป็นตัวของตัวเอง รับฟังเหตุผลจากเด็กและสนับสนุนให้เด็กมีส่วนร่วมในการคิดตัดสินใจเรื่องต่าง ๆ ของครอบครัว

2) รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุม (Authoritarian Parenting Style) คือ การอบรมเลี้ยงดูที่บิดามารดาเข้มงวดเรียกร้องสูง แต่ไม่ตอบสนองความต้องการของเด็กโดยสิ้นเชิง (Maccoby, 1980 อ้างถึงใน พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์ และคณะ, 2545, น.6) มีการจัดระบบการควบคุมและวางกฎเกณฑ์ให้เด็กปฏิบัติตามอย่างเข้มงวด โดยมีการอธิบายน้อยมาก หรือไม่มีเลยเด็กต้องยอมรับในคำพูดของบิดามารดาว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้องเหมาะสมเสมอ มีการใช้อำนาจควบคุมโดยวิธีบังคับ และลงโทษเมื่อเด็กไม่ทำตามความคาดหวังของบิดามารดา บิดามารดามักห่างเหิน และปฏิเสธเด็ก

3) รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบตามใจ (Permissive Parenting Style) คือ การอบรมเลี้ยงดูที่บิดามารดาปล่อยให้เด็กทำสิ่งต่าง ๆ ตามการตัดสินใจของเด็กโดยไม่มีการกำหนดขอบเขต ใช้การลงโทษน้อย ไม่เรียกร้องหรือควบคุมพฤติกรรมเด็กเด็กสามารถแสดงออกซึ่งความรู้สึกและอารมณ์ได้อย่างเปิดเผย บิดามารดาอาจให้คำปรึกษาหรือพยายามใช้เหตุผลกับ

พอๆกัน ตรง และตรงมาก ประกอบด้วยรูปแบบการอบรมเลี้ยงดู 4 รูปแบบ จำนวนข้อคำถามรวม 67 ข้อ มีค่าความเที่ยงในแต่ละรูปแบบอยู่ระหว่าง .81 ถึง .91

ในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยนำเอาข้อคำถามของเกศรินทร์ ทารี (2556) และวีรณช วงศ์คงเดช (2547) มาเป็นแนวทางหนึ่งประกอบการสร้างและปรับปรุงข้อความ ซึ่งแบบวัดนี้ผู้วิจัยเป็นผู้สร้างขึ้นเป็นแบบวัดที่นักเรียนมีการเห็นและรับรู้ที่ พ่อแม่ หรือผู้ปกครองของนักเรียน ได้มีการอบรมเลี้ยงดูนักเรียนให้อยู่ในกฎระเบียบ พร้อมตักเตือนในการใช้งานสมาร์ตโฟนได้อย่างปลอดภัย ถูกกาลเทศะ มีประโยชน์และฉลาด วัดโดยแบบวัดที่มีลักษณะเป็นมาตราประเมินรวมค่า มีมาตรวัด 5 ระดับ จาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย”

ผลการวิจัยความสัมพันธ์ระหว่างการอบรมเลี้ยงดูจากผู้ปกครอง จากการทบทวนเอกสารงานวิจัยพบผลวิจัยความสัมพันธ์ระหว่างการอบรมเลี้ยงดูจากผู้ปกครองที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรม เช่น วีรณช วงศ์คงเดช (2547) ได้ศึกษาถึงเจตคติต่อการแสวงหาความช่วยเหลือ และการเรียนรู้แบบกำกับตนเองของนักศึกษาชั้นมัธยมศึกษา ที่มีรูปแบบการเลี้ยงดูที่แตกต่างกันพบว่า นักเรียนที่มีการเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่ มีการเรียนรู้แบบกำกับตนเองและมีเจตคติทางบวกต่อการแสวงหาความช่วยเหลือสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการเลี้ยงดูอีก 3 แบบ โฉนักเรียนที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุม และแบบตามใจ มีการเรียนรู้แบบกำกับตนเองสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการเลี้ยงดูแบบทอดทิ้ง ส่วนนักเรียนที่ได้รับการเลี้ยงดูแบบตามใจมีเจตคติทางบวกต่อการแสวงหาความช่วยเหลือสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุม และแบบทอดทิ้ง

และสารภี ยงยี่น (2541) ได้ศึกษาความวิตกกังวลในการสอบของวัยรุ่นที่มีรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูที่ต่างกัน พบว่า กลุ่มวัยรุ่นที่มีการอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่นั้นจะมีคะแนนความวิตกกังวลในการสอบต่ำกว่ากลุ่มวัยรุ่นที่ได้รับการเลี้ยงดูแบบใช้อำนาจควบคุม แบบรัก และแบบทอดทิ้ง

ปิ่นทิพย์ ชะเอม (2544) กล่าวว่า ครอบครัวสามารถป้องกันพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของวัยรุ่น ได้โดย การมี และใช้กฎระเบียบในครอบครัว โดยจัดให้เป็นสิ่งที่สอดแทรกอยู่ในการใช้ชีวิตประจำวันตามสมควร คือ อย่าให้มากหรือน้อยเกินไป เพื่อให้สมาชิกในครอบครัวฝึกระเบียบวินัยพร้อมจะปรับตัวเพื่อเผชิญกับกฎ ระเบียบ ข้อบังคับต่าง ๆ ของสังคมในอนาคต เพราะเด็กที่มาจากครอบครัวที่มีกฎ ระเบียบที่ชัดเจน จะสามารถสร้างระเบียบวินัยให้กับตนเอง และควบคุมพฤติกรรมตนเองได้และกฎ ระเบียบที่ใช้ในบ้านควรเป็นกฎระเบียบที่ชัดเจน เข้าใจง่าย เหมาะสมกับวัย ที่สำคัญ พ่อแม่ต้องรักษา และใช้กฎ ระเบียบนั้นอย่างมั่นคง สม่ำเสมอ

เป็นไปในทางเดียวกัน เป็นแบบอย่างที่ดีในการเคารพกฎ ระเบียบ ตักเตือนทันทีเมื่อทำผิด กฎระเบียบ

2.6.1.4 การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน กับทัศนคติเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟน และพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์

สุชา จันทน์เอม (2542, อ้างถึงใน โกวิท อ่อนประทุม, และคณะ 2556, น. 147-148) กล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน วัยรุ่นนั้นจะพยายามหาเพื่อนที่อยู่ในรุ่นเดียวกันและมีรสนิยมเหมือนกัน เพื่อคบหาสมาคมพูดคุยสังสรรค์กัน และกลุ่มวัยรุ่นนั้นมีอิทธิพลอย่างมากต่อพฤติกรรมกิริยาท่าทาง การแต่งกายที่พยายามเลียนแบบกันเพื่อให้เกิดสัญลักษณ์กลุ่มขึ้น แม้ว่า การกระทำบางอย่างนั้นจะขัดต่อสายตาของผู้ใหญ่ก็ตาม และ ณรงค์ ส่งประชา (2538) กล่าวถึงแนวคิดเกี่ยวกับกลุ่มเพื่อนนั้นจะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ที่อาจจะไม่ได้รับมาจากครอบครัว หรือผู้ใหญ่ เช่น ความเสมอภาค ความเป็นผู้นำในกลุ่มเพื่อนนั้นเด็กจะมีความเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น ฉะนั้นเด็กจะเลิกคบเพื่อนที่ถูกใจและอาจจะนำพฤติกรรมต่าง ๆ ของเพื่อนมาใช้เป็นแนวปฏิบัติของตนเองได้

ดวงเดือน พันธุมนาวิน (2551ก) กล่าวว่า ตั้งแต่แรกเกิดจนกระทั่งถึงวัยรุ่นนั้น เยาวชนได้รับอิทธิพลจากครอบครัวมาโดยตลอด และเมื่อก้าวเข้าสู่วัยรุ่นแล้วอิทธิพลของเพื่อนก็ได้เข้ามา มีบทบาทต่อเยาวชนมากขึ้น ส่วนอิทธิพลของครอบครัวต่อเยาวชนก็จะน้อยลงมา เยาวชนมักจะใช้ชีวิตประจำวันอยู่กับเพื่อนซะส่วนใหญ่ ดังนั้น เมื่อกลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลต่อเยาวชน นอกเหนือจากครอบครัวแล้ว ซึ่งเยาวชนนั้นจะยึดถือเอาเพื่อนเป็นแบบอย่าง โดยต้องการเป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อน และมักจะคล้อยตามเพื่อนได้ง่าย และจะเลือกคบกับเพื่อนที่มีลักษณะนิสัยคล้ายกับตน จึงทำให้เกิดการชักจูงและการเลียนแบบถึงพฤติกรรมที่เหมาะสมหรือไม่เหมาะสมได้

ผู้วิจัยจึงนิยามความหมายของการมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดี หมายถึง การที่นักเรียน รับรู้ หรือเห็นการแสดงออกของเพื่อน ถึงความสนใจต่อการใช้โทรศัพท์มือถืออย่างฉลาด เพื่อให้ เกิดความปลอดภัย มีประโยชน์และถูกกาลเทศะ

การวัดการมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน

นรา จันชนะกิจ (2548) ได้สร้างแบบวัดการรับอิทธิพลทางลบจากเพื่อน เพื่อวัดพฤติกรรมการใช้มือถืออย่างเหมาะสมของนักศึกษา จำนวน 9 ข้อ โดยแต่ละข้อนั้นประกอบด้วยมาตรประเมินรวมค่า 6 หน่วย “จากจริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” มีพิสัยค่าอำนาจจำแนกรายข้ออยู่ระหว่าง 4.42-13.60 มีค่าความเชื่อมั่นแบบสัมประสิทธิ์แอลฟาเท่ากับ .76

ทัตไฉย สุนทรวิภาต (2558) ได้สร้างแบบวัดการมีแบบอย่างจากเพื่อน โดยมีลักษณะข้อคำถามเป็นการรายงานว่าเพื่อนสนิทของตนมีการกล่าวถึงหรือมีพฤติกรรมการใช้จ่ายตามหลัก เศรษฐกิจพอเพียงอย่างสม่ำเสมอ เกณฑ์การให้คะแนน เมื่อเป็นข้อความทางบวกผู้ตอบได้ตั้งแต่ 6 ถึง 1 จากคำตอบ “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” ตามลำดับหากเป็นข้อความทางลบ ผู้ตอบจะได้คะแนนตรงข้าม โดยได้สร้างแบบวัดโดยลักษณะข้อคำถามจะเกี่ยวกับการมีแบบอย่างที่ดีจากเพื่อนในการประหยัดดอดออม จำนวน 10 ข้อ แต่ละข้อมีมาตร 6 หน่วย “จากจริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” และมีพิสัยคะแนนอยู่ระหว่าง 10-57 คะแนน ค่าอำนาจจำแนกรายข้ออยู่ระหว่าง .11 ถึง .52 มีค่าความเชื่อมั่นแบบสัมประสิทธิ์แอลฟาเท่ากับ .69

ผลการวิจัยความสัมพันธ์ระหว่างการมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดี จากการทบทวนเอกสารงานวิจัยพบผลวิจัยความสัมพันธ์ระหว่างการมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดี ที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรม เช่น โกวิท อ่อนประทุม, รังสรรค์ สิงห์เลิศ และอวยชัย วัฒนา, 2556, น. 147-148 พบว่าการเลียนแบบเพื่อนในการประหยัดมีผลต่อจริยธรรมด้านการประหยัดของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดร้อยเอ็ด สอดคล้องผลของการใช้กิจกรรมกลุ่มที่มีต่อการประหยัดของนักเรียนชั้นประถม ศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายประถม) กลุ่มตัวอย่างจำนวน 15 คนผลการศึกษาพบว่านักเรียนมีการประหยัด มากขึ้นหลังจากได้รับการใช้กิจกรรมกลุ่มอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ทัตไฉย สุนทรวิภาต (2558) การมีแบบอย่างจากเพื่อนเนื่องจากกลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลสูงสุดของช่วงวัยรุ่น โดยมอิทธิพลต่อการรับรู้ถึงความคิด ความหวัง ตลอดจนแลกเปลี่ยนความรู้สึกในเรื่องต่าง ๆ เพื่อเสริมให้เกิดความเชื่อมั่นและมีอิสระที่จะแสดง ความคิด การตัดสินใจด้วยตนเอง การมีเพื่อนเท่ากับมีโอกาสได้สร้างสัมพันธ์กับคนอื่น มีโอกาสทั้งรับและให้ความช่วยเหลือตลอดจนได้ประสบการณ์ ฝึกทักษะทางสังคมกลุ่มเพื่อนจะช่วยเสริมให้บุคคลเกิดความมั่นใจมากขึ้น

และงานวิจัยของธัญญา ราชแพทยาคม (2554) พบว่า การมีแบบอย่างที่ดีจากเพื่อน (การที่นักเรียนได้ เห็นหรือรับรู้การแสดงออกจากเพื่อนในการประหยัดและเก็บออมเงินทั้งด้านดี และไม่ดีเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้จ่ายและการออมเงินจนทำให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ พฤติกรรมจากเพื่อน) มีความสัมพันธ์ทางบวก กับพฤติกรรมการประหยัดการใช้จ่าย

2.7 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความเป็นปัจเจกนิยม-คตินิยม

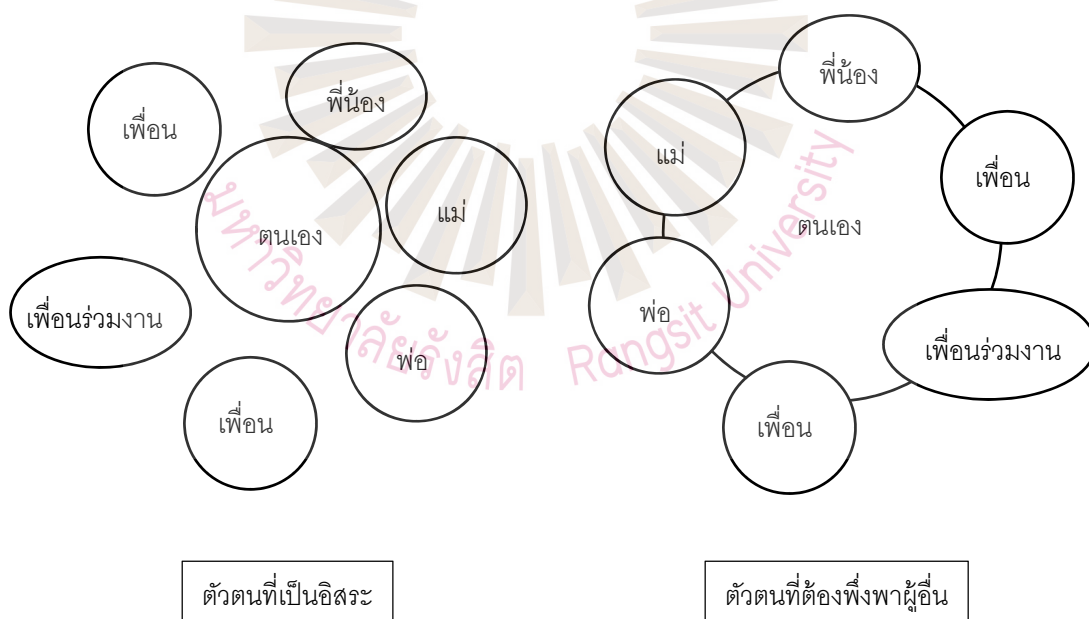
จตุพร นุตะคะริน (2553) ได้สรุปความเป็นปัจเจกนิยม หมายถึง แนวคิดที่บุคคลให้ความสำคัญกับเป้าหมายของตนเองมากกว่าเป้าหมายของกลุ่ม บุคคลที่มีความเป็นอิสระ เป็นตัวของตัวเอง ให้ความสำคัญกับเจตคติ ความคิดและความรู้สึกของตัวเอง ในส่วนของความเป็นคตินิยม นั้น หมายถึง แนวคิดที่บุคคลให้ความสำคัญกับเป้าหมายของกลุ่มมากกว่าเป้าหมายของตนเอง บุคคลจำเป็นต้องพึ่งพาอาศัยกันและกันโดยให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ของสมาชิกในกลุ่ม และประพฤติดนสอดคล้องกับบรรทัดฐานที่กำหนดไว้

พัชรภา เอื้ออมรวณิช (2560) ได้ศึกษาแนวคิดของ Hofstede และได้อธิบายถึง Individualist & Collectivist ในสังคมที่มีวัฒนธรรมที่แตกต่างกันย่อมส่งผลต่อรูปแบบการสื่อสารที่แตกต่างกันด้วย โดยกลุ่มสังคมกลุ่มแรกในชีวิตของมนุษย์นั้น คือ ครอบครัว ซึ่งแน่นอนว่าการอบรมเลี้ยงดูในแต่ละครอบครัวนั้น ย่อมทำให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมที่ตนเองเติบโตมา โดยครอบครัวบางครอบครัวได้สั่งสอนเลี้ยงดูให้บุคคลรู้จักการช่วยเหลือตนเองตั้งแต่เด็ก ในขณะที่ครอบครัวในบางวัฒนธรรมได้สั่งสอนให้มีการพึ่งพาอาศัยและให้ความเคารพกับสมาชิกคนอื่น ๆ ในครอบครัว เป็นต้น

Hofstede (1980 อ้างถึงใน จตุพร นุตะคะริน, 2553, น.3) ได้อธิบายถึงความเป็นปัจเจกนิยม-คตินิยม ซึ่งเกิดจากการศึกษาวิจัยเชิงเปรียบเทียบระหว่างวัฒนธรรมของประเทศต่าง ๆ ที่สามารถอธิบายถึงความแตกต่างทางวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อตัวบุคคล โดยทำการวิจัยจากพนักงานบริษัทไอบีเอ็มจากทั่วโลกกว่า 116,000 คน ได้สรุปถึงความแตกต่างทางวัฒนธรรมออกเป็น 4 มิติ คือ ความแตกต่างในเรื่องของอำนาจ (Power Distance) ความแตกต่างในเรื่องของความเป็นส่วนตัว (Individual) ความแตกต่างในเรื่องของการแบ่งชาย/หญิง (Masculinity) ความแตกต่างในเรื่องของการหลีกเลี่ยงความเสี่ยง (Uncertainty Avoidance) และในมิติของความเป็นปัจเจกนิยมได้รับความสนใจจากนักจิตวิทยาข้ามชาติเป็นอย่างมาก

Triandis (1995 อ้างถึงใน จตุพร นุตะตะระริน, 2553, น.3) ต่อมาได้มีการศึกษาแนวคิดนี้ ในระดับบุคคล Triandis (1995) กล่าวว่า ในสังคมที่มีวัฒนธรรมแบบปัจเจกนิยมนั้นไม่ได้หมายความว่าสมาชิกทุก ๆ คนในสังคมนั้นจะต้องมีลักษณะแบบปัจเจกนิยมเสมอไป และเช่นเดียวกันในสังคมที่มีวัฒนธรรมแบบคตริรวมหมู่ ก็ไม่ได้หมายความว่าทุกคนในสังคมนั้นจะมีลักษณะแบบคตริรวมหมู่ และความเป็นปัจเจกนิยม-คตริรวมหมู่ สามารถแยกออกได้เป็น 4 มิติ ซึ่งแต่ละมิตินั้นมีความเป็นอิสระจากกันและแยกวัดในแต่ละมิติได้ ได้แก่

1) ตัวตน ซึ่งตัวตนของแนวคิดแบบปัจเจกนิยมนั้นจะเป็นตัวตนที่เป็นอิสระ (Independent Self) โดยตัวตนนั้นจะให้ความสำคัญกับความต้องการ ความรู้สึก และการกระทำของตนเองมากกว่าความต้องการ ความรู้สึก และการกระทำของผู้อื่น ยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง ส่วนตัวตนของแนวคิดแบบคตริรวมหมู่นั้นจะเป็นตัวตนที่ต้องพึ่งพาอาศัยผู้อื่นเป็นหลัก (Interdependent self) ซึ่งจะเป็นส่วนหนึ่งของความสัมพันธ์ในสังคมโดยไม่สามารถแยกออกมาเป็นตัวตนเดี่ยว ๆ ได้ ในตัวบุคคลนั้นจะมีแรงจูงใจในการหาทางได้อยู่ร่วมกับบุคคลในความสัมพันธ์แบบต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม โดยตัวตนทั้งสองรูปแบบสามารถแสดงออกได้ดังรูปที่ 2 (Markus & Kitayama, 1991)



รูปที่ 2.5 ตัวตนที่เป็นอิสระและตัวตนที่ต้องพึ่งพาผู้อื่น
ที่มา: Markus & Kitayama, 1991

2) เป้าหมายส่วนตัวและเป้าหมายส่วนรวม ซึ่งส่วนใหญ่แล้วเป้าหมายทั้ง 2 แบบของบุคคลที่เป็นคตินิยมหนึ่งจะมีความสอดคล้องกัน ดังนั้นบุคคลที่เป็นคตินิยมจึงให้ความสำคัญกับเป้าหมายกับเป้าหมายของส่วนรวม แต่เป้าหมายทั้ง 2 แบบของบุคคลที่เป็นปัจเจกนิยมอาจจะไม่มีความสอดคล้องกัน บุคคลที่เป็นปัจเจกนิยมจึงเลือกที่จะให้ความสำคัญของเป้าหมายส่วนตัวมากกว่าเป้าหมายส่วนรวม

3) การให้ความสำคัญของปัญญา การให้ความสำคัญของปัญญาเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เกิดพฤติกรรมทางสังคม วัฒนธรรมแบบปัจเจกนิยม ให้ความสำคัญกับเจตคติ ความต้องการส่วนบุคคล สิทธิและสัญญา ในส่วนของวัฒนธรรมแบบคตินิยมหนึ่งจะมุ่งเน้นให้ความสำคัญกับบรรทัดฐาน กฎเกณฑ์และหน้าที่ต่าง ๆ ที่ได้รับมอบหมาย

4) ความสัมพันธ์ ซึ่งวัฒนธรรมแบบปัจเจกนิยมหนึ่งจะให้ความสำคัญกับความเป็นเหตุผล ถึงข้อดี ข้อเสียในการรักษาความสัมพันธ์กับคน ๆ หนึ่ง ในส่วนของวัฒนธรรมแบบคตินิยมหนึ่งจะพยายามรักษาความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นไว้ ถึงแม้ว่าจะทำให้เกิดผลเสียก็ตาม

คำว่า ปัจเจกนิยม และคตินิยมหนึ่งได้เป็นที่รู้จักและนำมาใช้กันอย่างแพร่หลายและแนวคิดได้นำไปศึกษาในหลายแง่มุม อาทิเช่น ค่านิยม ระบบทางสังคม ศาสนา คุณธรรม ความแตกต่างทางปัญญา รูปแบบทางสังคม การพัฒนาเศรษฐกิจ และมีผู้ให้ความหมายคำ 2 คำนี้ไว้หลากหลาย ดังตารางที่ 2.2

ตารางที่ 2.1 ความหมายของความเป็นปัจเจกนิยม-คตินิยม

ผู้ให้ความหมาย	ปัจเจกนิยม	คตินิยม
Ho, Chiu and Chi-Yue (1994)	แนวคิดที่แสดงให้เห็นคุณค่ากับปัจเจกบุคคล ความรับผิดชอบส่วนบุคคล การปกครอง ความสำเร็จ การไว้วางใจตนเอง และความสนใจส่วนบุคคล	แนวคิดที่ให้คุณค่ากับกลุ่ม ในแง่มุมของการคล้อยตาม ความรับผิดชอบส่วนรวม ความสำเร็จของกลุ่ม จนถึงผลประโยชน์ของกลุ่ม และการพึ่งพากันและกัน
Triandis (1995)	ความเป็นตัวตนที่มุ่งเน้นให้ความสำคัญกับความรู้สึกความต้องการและการกระทำของตนเอง ยึดตนเองเป็นจุดศูนย์กลาง และให้ความสำคัญกับเป้าหมายส่วนตัวมากกว่าส่วนรวม ส่วนในด้านการ	ความเป็นตัวตนที่ต้องพึ่งพาอาศัยผู้อื่นเป็นหลักและนำตนเองไปเป็นส่วนหนึ่งของความสัมพันธ์ในสังคมและไม่สามารถแยกตนออกมาแบบเดี่ยวๆได้ และให้ความสำคัญกับ

ตารางที่ 2.1 ความหมายของความเป็นปัจเจกนิยม-คตินิยม (ต่อ)

ผู้ให้ความหมาย	ปัจเจกนิยม	คตินิยม
	ให้ความสำคัญของปัญญานั้นจะให้ความสำคัญกับเจตคติ ความต้องการส่วนบุคคล สิทธิ สัญญา และจะให้ความสำคัญถึงเหตุผลถึงข้อดี ข้อเสีย เพื่อการรักษาความสัมพันธ์	เป้าหมายส่วนรวมก่อน ส่วนรวมส่วนในด้านการให้ความสำคัญของปัญญานั้นจะให้ความสำคัญกับกฎเกณฑ์ และหน้าที่ต่าง ๆ ที่ได้รับมอบหมาย และจะรักษาความสัมพันธ์กับผู้อื่นเสมอถึงแม้จะส่งผลเสียก็ตาม
Hofstede (1997)	การที่บุคคลในแต่ละสังคมมีแนวความคิดและรูปแบบการดำรงชีวิตที่ขึ้นต่อสังคมไม่เท่ากัน บางสังคมประชาชนไม่ค่อยคำนึงถึงสังคมหรือความรู้สึกของคนรอบข้าง	บุคคลยึดถือในสิทธิตามกฎหมาย ในขณะที่ประชาชนในวัฒนธรรมที่คำนึงถึงสังคม มีความคิดและการกระทำต่าง ๆ ที่คำนึงถึงความรู้สึกของผู้อื่นหรือของกลุ่มมากกว่าคำนึงถึงกฎหมายเพียงอย่างเดียว
Auppakankeaw (2006)	การที่บุคคลมองว่าตนเป็นคน ๆ หนึ่งและเชื่อว่าความสนใจของตนต้องมาก่อนและสำคัญที่สุด	เป็นความรู้สึกว่ากลุ่มและสังคมต้องสำคัญที่สุด สมาชิกของสังคมที่เห็นคุณค่าของกลุ่มนิยมในตรงกันข้ามจะมุ่งในเรื่องขององค์การมากกว่าเรื่องส่วนตัว

จากการทบทวนเอกสารแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับมิติทางวัฒนธรรมในแง่มิติของความเป็นปัจเจกนิยม-คตินิยม ผู้วิจัยได้นำมาประยุกต์เพื่อทำการศึกษาความเป็นกลุ่มนิยมของนักเรียนในงานวิจัยครั้งนี้ ได้ว่า หมายถึง ความเชื่อ ความคิด และพฤติกรรมของนักเรียนที่คล้อยตามเพื่อนหรือคนรอบข้าง ที่ส่วนใหญ่เห็นพ้องกันมากกว่าที่จะยึดความเชื่อ ความคิด ซึ่งตรงข้ามกับลักษณะยึดพฤติกรรมของตนเองเป็นหลัก (มีลักษณะที่เป็นปัจเจกบุคคล)

2.8 แนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติ

2.8.1 ความหมายของทัศนคติ

ทัศนคติเป็นการกำหนดของพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ บุคลิกภาพ และการจูงใจ ทัศนคติเป็นความรู้สึกทั้งทั้งในทางบวกและในทางลบ ซึ่งเป็นภาวะจิตใจในการเตรียมพร้อมที่จะเรียนรู้และถูกปรับตัว มีลักษณะเฉพาะต่อการตอบสนอง ของบุคคลไปสู่บุคคล สิ่งของ และสถานการณ์ของแต่ละบุคคล เป็นความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อ สิ่งเร้าสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบ ๆ ตัวเรา และมีอิทธิพลอย่างมากต่อสิ่งที่เราสนใจ สิ่งที่เราจดจำ ล้วนมุ่งถึงสภาพจิตใจที่มีต่อสิ่งเร้าสิ่งใดสิ่งหนึ่ง มีแนวโน้มต่อการตอบสนองทางด้านอารมณ์ โดยเป็นความรู้สึกที่ชอบหรือไม่ชอบ ถูกใจหรือไม่ถูกใจ ดีหรือไม่ดี สนใจหรือไม่สนใจ อันเป็นผลมาจากการประเมินสิ่งที่เป็นสิ่งเร้า และสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัวบุคคลนั่นเอง จะพบว่ามีผู้รู้หลายท่านที่ได้ให้นิยามไว้ดังนี้

สาวตรี พรหมสิทธิ์ (2558) ได้กล่าวถึง “ทัศนคติ” นั่นคือ ความรู้สึกหรือท่าทีของบุคคลที่มีต่อบุคคล วัตถุประสงค์ของหรือสถานการณ์ต่าง ๆ โดยความรู้สึกหรือท่าทีเหล่านั้นสามารถทำให้เกิดความรู้สึกเป็นพึงพอใจหรือไม่พึงพอใจ เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยต่อบุคคล วัตถุประสงค์ของ หรือสถานการณ์นั้น ๆ ซึ่งสามารถเกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลงไปตามประสบการณ์และการเรียนรู้ของแต่ละบุคคลที่มีความแตกต่างกันออกไปตามบุคลิกภาพ สภาพจิตใจ ค่านิยม ความเชื่อ ภูมิหลัง ประชากร สิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรม และเมื่อบุคคลนั้นมีทัศนคติต่อสิ่งต่าง ๆ เกิดขึ้นแล้ว ทัศนคตินั้นย่อมส่งผลถึงการกระทำของแต่ละบุคคลด้วย

พรทิพย์ พิมลสินธุ์ (2549 อ้างถึงใน ญฎฐิณี กฤตธีรานนท์, 2556, น. 11) ได้กล่าวว่า ทัศนคติเป็นการประเมินความพอใจและความไม่พอใจของบุคคล ความรู้สึกและแนวโน้มของการปฏิบัติที่มีต่อสิ่งของ ความคิด ในการตอบสนองของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งในลักษณะที่พอใจหรือไม่พอใจ

ลัดดา กิติวิภาต (2526, น. 22 อ้างถึงใน นิตยพันธ์ จินดารัตน์, 2554, น. 32) ทัศนคติเป็นความคิดที่มีอารมณ์เป็นส่วนประกอบ ซึ่งก่อให้เกิดความพร้อมที่จะมีปฏิกิริยาโต้ตอบในทางบวกหรือในทางลบต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด

จากความหมายของทัศนคติที่กล่าวมาแล้วนั้น แสดงให้เห็นถึงความหมายที่มีความหลากหลาย โดยมีทั้งการให้ความหมายของทัศนคติทั้งด้านจิตใจในเชิงการกระทำ และในเชิงสติปัญญา ที่มีทั้งในทางบวกและทางลบซึ่งล้วนแต่เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของทัศนคติ

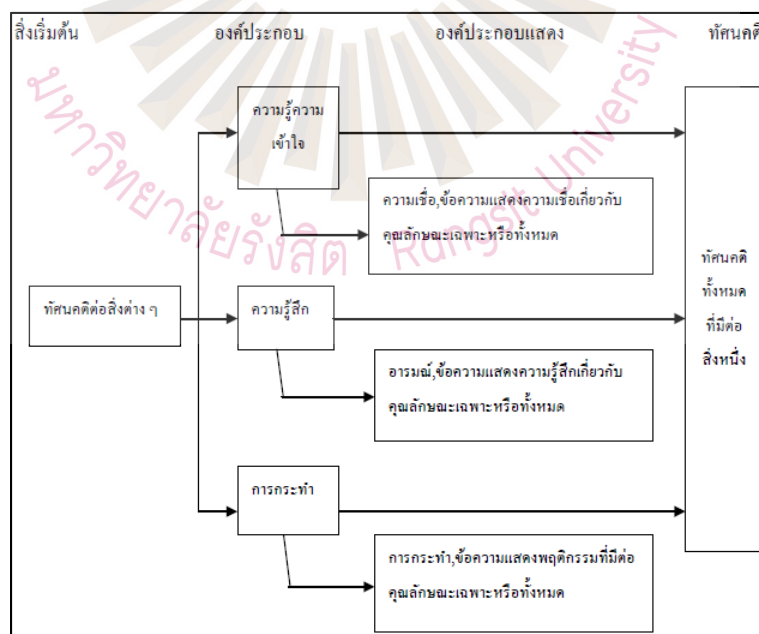
2.8.2 องค์ประกอบของทัศนคติ

Zimbardo and Ebbesen (1970, อ้างถึงใน นงรัก บุญเสริม, 2554, น. 21) ได้อธิบายถึงองค์ประกอบของทัศนคตินั้นสามารถแบ่งออกได้ 3 ประการ ดังนี้

1) องค์ประกอบทางด้านความรู้ (The Cognitive Component: Learn) ประกอบด้วย ความเชื่อของบุคคลนั้นเกี่ยวกับสิ่งที่ชอบและสิ่งที่ไม่ชอบ และถ้าหากบุคคลนั้นมีความรู้สึก ความรู้หรือมีความคิดว่าสิ่งใดดีหรือไม่ดี ก็จะมีทัศนคติที่ดีหรือไม่ดีต่อสิ่ง ๆ นั้น

2) องค์ประกอบทางด้านความรู้สึก (Affective Component: Feel) เป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งต่าง ๆ ซึ่งมีผลแตกต่างกันไปตามบุคลิกภาพของคนนั้น ถ้าหากบุคคลนั้นมีภาวะความรู้สึกที่ดีหรือไม่ดีก็จะแสดงออกในลักษณะที่แตกต่างกัน หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือ เป็นความรู้สึกทั้งในแง่บวกหรือแง่ลบของผู้บริโภคที่มีต่อวัตถุอย่างหนึ่ง อันแสดงถึงระดับความชอบหรือไม่ชอบว่ามีมากน้อยเพียงไร

3) องค์ประกอบทางด้านพฤติกรรม (Behavioral Component: Do) เป็นการแสดงออกของบุคคลหนึ่งต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือบุคคลใดบุคคลหนึ่ง อันเป็นผลมาจากองค์ประกอบด้านความรู้ ความคิด และความรู้สึก



รูปที่ 2.6 แสดงข้อมูลเกี่ยวกับองค์ประกอบของทัศนคติ

ที่มา : จิตสุนันท์ เพชรก้อน, 2549

2.8.3 การก่อตัวของทัศนคติ (The Formation of Attitudes)

ธงชัย สันติวงษ์ (2533, น. 166 อ้างถึงใน สาวิตรี พรหมสิทธิ์, 2558, น. 25) ได้อธิบายไว้ว่า ทัศนคติจะก่อตัวขึ้นมาและเปลี่ยนแปลงไปเนื่องจากปัจจัยหลายประการ ได้แก่

1) การจูงใจทางร่างกาย (Biological Motivations) ทัศนคติจะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลใดบุคคลหนึ่งกำลังดำเนินการตอบสนองตามความต้องการ หรือแรงผลักดันพื้นฐานทางร่างกายอยู่ ตัวบุคคลดังกล่าวจะสร้างทัศนคติที่ดีต่อบุคคล หรือสิ่งของที่สามารถช่วยให้เขามีโอกาสตอบสนองความต้องการของตนได้ และในทางตรงกันข้ามจะสร้างทัศนคติที่ไม่ดีต่อสิ่งของหรือบุคคลที่ขัดขวางมิให้เขาตอบสนองความต้องการได้

2) ข่าวสารข้อมูล (Information) ทัศนคติจะมีพื้นฐานมาจากชนิดและขนาดของข่าวสารข้อมูลที่แต่ละคนได้รับมา รวมทั้งขึ้นอยู่กับลักษณะของแหล่งที่มาของข่าวสารข้อมูลอีกด้วย ด้วยกลไกของเลือกเฟ้นในการมองเห็น และเข้าใจปัญหาต่าง ๆ (Selective Perception) ข่าวสารข้อมูลบางส่วนที่เข้ามาสู่ตัวบุคคลนั้น จะทำให้บุคคลนั้นเก็บไปคิดและสร้างเป็นทัศนคติขึ้นมาได้

3) การเข้าเกี่ยวข้องกับกลุ่ม (Group Affiliation) ทัศนคติบางอย่างอาจจะมาจากกลุ่มต่าง ๆ ที่เข้าเกี่ยวข้องอยู่ด้วย เช่น ครอบครัว วัดที่ไปประกอบศาสนกิจ ในกลุ่มเพื่อนร่วมงาน กลุ่มกีฬา และกลุ่มสังคมต่าง ๆ ทั้งโดยทางตรงและทางอ้อม โดยกลุ่มต่าง ๆ เหล่านี้ไม่ได้มีความหมายเพียงแค่เป็นแหล่งรวมของค่านิยมต่าง ๆ เท่านั้นแต่ยังมีการถ่ายทอดข้อมูลให้แก่ตัวบุคคลในกลุ่ม ซึ่งทำให้สามารถสร้างทัศนคติขึ้นได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มของครอบครัวและกลุ่มเพื่อนร่วมงานต่างก็เป็นกลุ่มที่สำคัญที่สุด (Primary Group) ที่จะเป็นแหล่งสร้างทัศนคติให้แก่บุคคลที่อยู่ในกลุ่มดังกล่าวได้

4) ประสบการณ์ (Experience) ประสบการณ์ของคนที่มีต่อวัตถุสิ่งของย่อมเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้บุคคลต่าง ๆ ตีค่าสิ่งที่เขาได้มีประสบการณ์มานั้นจนกลายเป็นทัศนคติได้ เช่น ในกรณีของการซื้อสินค้า ถ้าหากคนใดคนหนึ่งตั้งใจในรสชาติของภัตตาคารแห่งหนึ่ง เขาอาจมีทัศนคติที่ดีต่อร้านนั้นและจะกลับไปกินอีกเสมอ แต่ถ้าหากเกิดความไม่ชอบใจ หรือผิดหวังครั้งใดครั้งหนึ่ง ก็อาจทำให้ทัศนคติเปลี่ยนไปในทางที่ไม่ดี จนทำให้ไม่กลับไปกินอีกเลยก็ได้

5) ลักษณะท่าทาง (Personality) ถึงแม้ว่าลักษณะท่าทางจะเป็นเรื่องที่มีความหมายกว้างที่สุดตามที่กล่าวมาแล้วก็ตาม แต่ลักษณะท่าทางหลายประการ ต่างก็มีส่วนทางอ้อมที่สำคัญในการสร้างทัศนคติให้กับตัวบุคคลได้ด้วย

2.8.4 ประเภทของทัศนคติ (Types of Attitudes)

บุคคลคนๆ หนึ่งสามารถมีทัศนคติได้เป็นหลาย ๆ อย่าง โดยสามารถแบ่งออกได้ 3 ประเภท ดังนี้

1) ทัศนคติเชิงบวก เป็นทัศนคติที่ชักนำบุคคลให้แสดงออก มีความรู้สึกนึกคิด หรือแสดงออกถึงอารมณ์จากสภาพจิตใจ และโต้ตอบออกมาในด้านดีต่อบุคคลอื่นหรือเรื่องราวใด เรื่องราวหนึ่ง รวมถึงหน่วยงาน องค์กร สถาบันและการดำเนินกิจการขององค์กรอื่น ๆ เช่น กลุ่มชาวเกษตรกรรย่อมมีทัศนคติทางบวกต่อสหกรณ์การเกษตร

2) ทัศนคติเชิงหรือไม่ดี เป็นทัศนคติที่ถูกสร้างไปในทางที่ไม่ดี ไม่ได้ได้รับความเชื่อถือ สนิทสนม หรือความไว้วางใจ รวมถึงความเกลียดชังต่อบุคคลใดบุคคลหนึ่ง เรื่องราวใดเรื่องราวหนึ่ง หรือหน่วยงานในองค์กร เช่น พนักงานบางคนอาจมีทัศนคติทางลบต่อบริษัทซึ่งก่อให้เกิดความอคติขึ้นในจิตใจของตัวพนักงาน จนทำให้พยายามประพฤติกฎและปฏิบัติต่อต้านในเรื่องใด เรื่องหนึ่งต่อบริษัท

3) เป็นทัศนคติที่บุคคลนั้นไม่แสดงความคิดเห็นในเรื่องราวใดเรื่องราวหนึ่งหรือปัญหาใดปัญหาหนึ่ง หรือต่อบุคคลอื่น หน่วยงาน องค์กร สถาบันและอื่น ๆ โดยสิ้นเชิง เช่น นักศึกษาบางคนอาจมีทัศนคตินิ่งเฉย ไม่มีความคิดเห็นต่อปัญหาในเรื่องกฎระเบียบของเครื่องแบบนักศึกษา

ทัศนคติทั้ง 3 ประเภทนี้ บุคคลนั้น ๆ สามารถมีเพียงประเภทเดียวหรือหลายประเภทได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเชื่อ ความรู้สึกนึกคิด ค่านิยม สิ่งของ การกระทำ หรือสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ (เกศสุตา เข้มแข็ง, 2550, อ้างถึงใน นงรัก บุญเสริม, 2554, น. 13)

2.8.5 ทัศนคติและพฤติกรรม (Attitudes and Behavior)

สภาพของพฤติกรรมที่เป็นปกติหรือการกระทำที่เหมาะสมตามแบบอย่างในการแสดงออกที่สังคมเป็นผู้กำหนดให้ประพฤติหรือไม่ให้ประพฤติก็ได้ ถ้าหากทั้งทัศนคติและแบบอย่างการแสดงออกเป็นไปในทิศทางทางบวกหรือสร้างสรรค์ ก็สามารถมองเห็นถึงพฤติกรรมและเจตนาของบุคคลที่แสดงออกมาได้อย่างชัดเจน แต่ถ้าหากทัศนคติกับการแสดงออกมีความขัดแย้งไม่ตรงกัน ก็อาจจะหมายถึงเจตนาของแต่ละบุคคลและพฤติกรรมที่ตามมาได้

สุรพงษ์ โสภนะเสถียร (2533, น. 118, อ้างถึงใน สาวิตรี พรหมสิทธิ์, 2558, น. 28) ได้กล่าวถึงทฤษฎี KAP ที่ให้ความสำคัญกับตัวแปร 3 ตัวคือ ความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Attitude) และการยอมรับการปฏิบัติ (Practice) ของผู้รับสาร โดยเป็นการศึกษาที่เน้นผลกระทบของการสื่อสารต่อตัวผู้รับสาร เป็นความสัมพันธ์ในลักษณะสายลูกโซ่ที่เริ่มจากความรู้ ไปสู่ทักษะ และกลายเป็นพฤติกรรมในที่สุด พฤติกรรมส่วนใหญ่เป็นการแสดงออกของบุคคลโดยมีพื้นฐานที่มาจาก KA ของบุคคล การที่บุคคลมีพฤติกรรมแตกต่างกัน ก็เนื่องมาจากการที่มี KA แตกต่างกัน และความแตกต่างของ KA เกิดขึ้นได้ก็เพราะความแตกต่างอันเนื่องมาจากการเปิดรับสื่อ และความแตกต่างในการแปลความสารที่ตนเองได้รับ จึงก่อให้เกิดประสบการณ์ที่ต่างกัน อันมีผลกระทบต่อพฤติกรรมของบุคคล

ทั้งนี้ พฤติกรรมที่ถูกโน้มน้าวโดยการสื่อสารนั้น อาจเกิดขึ้นจากกระบวนการเรียนรู้หรือการตอบสนองต่อสื่อ ซึ่งโดยทั่วไปการโน้มน้าวพฤติกรรมสื่อสารสามารถเกิดขึ้นได้ในทุกระดับตั้งแต่ระดับปัจเจกชน คนข้างเคียง (กลุ่ม) จนถึงระดับสังคม (สถานการณ์) การโน้มน้าวพฤติกรรมสื่อสารอาจทำได้ด้วยวิธีการดังนี้

- 1) การปลุกเร้าอารมณ์ (Emotional Arousal) เพื่อให้เกิดความตื่นตัวสนใจในการติดตามไม่ว่าด้วยภาพหรือเสียง
- 2) ความเห็นอกเห็นใจ (Empathy) ด้วยการแสดงความอ่อนโยน เสียสละ และความกรุณาปรานี เพื่อโน้มน้าวผู้คนให้ยอมรับ
- 3) การสร้างแบบอย่างขึ้นในใจ (Internalized Norms) เป็นการสร้างมาตรฐานอย่างหนึ่งขึ้น เพื่อให้มาตรฐานนั้นปลูกศรัทธาและเป็นตัวอย่างแก่ผู้รับสารที่จะต้องปฏิบัติตาม
- 4) การให้รางวัล (Reward) เช่น การลด แลก แจก และแถมในการโฆษณา เพื่อเป็นการจูงใจให้ซื้อสินค้ายี่ห้อนั้น ๆ

โดยผลของการโน้มน้าวด้วยวิธีข้างต้น จึงก่อให้เกิดพฤติกรรมพื้นฐาน 2 แบบ คือ

- 1) กระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมใหม่ ๆ หรือให้มีพฤติกรรมที่ต่อเนื่อง (Activation)
- 2) หยุดยั้งพฤติกรรมเก่า (Deactivation)

จากการทบทวนเอกสารแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติ กล่าวโดยสรุปได้ว่า ทัศนคติ คือ ความรู้สึกนึกคิด ความเชื่อ ความรู้ความเข้าใจหรือท่าทีของบุคคลที่มีต่อบุคคล วัตถุสิ่งของ การกระทำหรือสถานการณ์ต่าง ๆ โดยที่สิ่งเหล่านี้จะทำให้บุคคลนั้น ๆ แสดงออกถึงความชอบไม่ชอบ ความพอใจหรือไม่พอใจ เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย ต่อสิ่งๆนั้น ซึ่งมีทั้งในทิศทางบวกหรือลบ ผู้วิจัยได้นำมาประยุกต์เพื่อทำการศึกษาถึงทัศนคติที่มีต่อการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียนใน

งานวิจัยครั้งนี้ ได้ว่า ทศนคติที่มีต่อการใช้สมาร์ทโฟนนั้นเป็นจิตลักษณะตามสถานการณ์ หมายถึง ความคิดเห็น ความรู้ความเข้าใจและความรู้สึกนึกคิดที่บุคคลมีต่อสิ่งต่าง ๆ ที่เป็นเหตุเป็นผลและสามารถส่งผลต่อพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการใช้สมาร์ทโฟน

2.9 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับโมบายแอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ

2.9.1 ความหมายของแอปพลิเคชันและพีเจอร์

แอปพลิเคชัน (Application) หรือที่เรียกกันสั้นๆ ว่า App (แอป) มันคือ โปรแกรมที่อำนวยความสะดวกในด้านต่าง ๆ ที่ออกแบบมาสำหรับ Mobile (โมบาย) Teblet (แท็บเล็ต) หรืออุปกรณ์เคลื่อนที่ ที่เรารู้จักกัน ซึ่งในแต่ละระบบปฏิบัติการจะมีผู้พัฒนาแอปพลิเคชันขึ้นมามากมายเพื่อให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้งาน ซึ่งจะมีให้ดาวน์โหลดทั้งฟรีและจ่ายเงิน ทั้งในด้านการศึกษา ด้านการสื่อสารหรือแม้แต่ด้านความบันเทิงต่าง ๆ เป็นต้น

สุชาติดา พลาชัยภิรมย์ศิลป์ (2554) แอปพลิเคชันที่ทำงานบนโทรศัพท์มือถือ นั้นสามารถแบ่งได้ 2 ประเภท ได้ดังนี้

1) แอปพลิเคชันระบบ เป็นส่วนซอฟต์แวร์ระบบที่รองรับ การใช้งานของแอปพลิเคชันหรือโปรแกรมต่าง ๆ ได้ เช่น Windows Mobile (ได้แก่ HTC, Acer), iPhone OS พัฒนาโดยบริษัท Apple เพื่อรองรับการทำงานของแอปพลิเคชันต่าง ๆ ของ iPhone โดยตรง, Android พัฒนาโดยบริษัท Google เป็นระบบปฏิบัติการล่าสุดที่กำลังเป็นที่นิยม รองรับการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตแบบเรียลไทม์เพื่อใช้บริการจากกูเกิ้ลได้อย่างเต็มที่ทั้ง SearchEngine, Gmail, Google Calendar, Google Docs และ Google Maps

2) แอปพลิเคชันที่ตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้ใช้ เนื่องจากผู้ใช้มีความต้องการใช้แอปพลิเคชันแตกต่างกัน จึงมีผู้ผลิตและพัฒนาแอปพลิเคชันใหม่ๆ ขึ้นเป็นจำนวนมาก ได้แก่ แอปพลิเคชันในกลุ่มเกมเนื่องจากมีผู้นิยมเล่นเกมบน, แอปพลิเคชันในกลุ่มเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อให้ผู้ใช้สามารถปรับข้อมูลให้ทันสมัยตลอดเวลา ทั้งข้อมูลของตนเองหรือของกลุ่มเพื่อน, แอปพลิเคชันในกลุ่มมัลติมีเดีย เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเรียกใช้ไฟล์ข้อมูลในรูปแบบต่าง ๆ

พีเจอร์ (Feature) คือ ฟังก์ชันการใช้งานโทรศัพท์สมาร์ทโฟนและอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ ที่มีคุณลักษณะเด่นที่มีทั้งฟังก์ชันถูกพัฒนาให้ดีขึ้นเรื่อย ๆ หรือฟังก์ชันลูกเล่นใหม่เพิ่มเข้ามา

Norleyza, Zuraidah, Marini, and Harni (2015, อ้างถึงใน รัตนะสินี ออมสินสมบุรณ์, 2559, น. 26) ศึกษางานวิจัย Usability Guidelines for Developing Mobile Application in the Construction Industry มีวัตถุประสงค์เพื่อทราบองค์ประกอบการใช้งานของแอปพลิเคชันโทรศัพท์มือถือสำหรับอุตสาหกรรมการก่อสร้างตลอดจนรายละเอียดแนวทางการใช้งานของแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่บนพื้นฐานขององค์ประกอบที่สำคัญสำหรับอุตสาหกรรมการก่อสร้างโดยศึกษาทฤษฎีโดยใช้การวิเคราะห์ความพึงพอใจและศึกษาโดยการสังเกตรวมทั้งการสัมภาษณ์นักพัฒนาแอปพลิเคชันมือถือเพื่อหาองค์ประกอบของการใช้งานโทรศัพท์มือถือสำหรับอุตสาหกรรมก่อสร้าง จากการวิเคราะห์โมเดลทั้ง 7 และศึกษาแนวทางการใช้งานแสดงให้เห็นถึงองค์ประกอบ 13 อย่างที่เหมาะสมสำหรับอุตสาหกรรมการก่อสร้าง ได้แก่ 1) ประสิทธิภาพ 2) ประสิทธิภาพ 3) ความพึงพอใจ 4) ความสามารถในการเรียนรู้ 5) การได้รับความสนใจจากผู้ใช้ 6) การนำเสนอหรือการแสดงผล 7) ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ 8) การนำทาง 9) ข้อมูลจะได้รับจากแผนที่ 10) การติดตั้ง 11) อุปกรณ์เคลื่อนที่ 12) การรักษาความปลอดภัย และ 13) ความช่วยเหลือ ผลการวิจัยจากการสัมภาษณ์ถูกนำมาใช้เพื่อสร้างแนวทางการใช้งานสำหรับการพัฒนาแอปพลิเคชันบนมือถือโดยละเอียด นอกจากนี้ยังมีการประเมินผลโดยผู้เชี่ยวชาญซึ่งแสดงให้เห็นว่า แนวทางการใช้งานที่แนะนำแอปพลิเคชันบนมือถือสามารถเป็นแนวทางให้แก่ นักพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อใช้เป็นองค์ประกอบในการพัฒนาแอปพลิเคชันสำหรับอุตสาหกรรมก่อสร้าง

Jia, Kari, and Cigdem (2015 อ้างถึงใน รัตนะสินี ออมสินสมบุรณ์, 2559, น. 27) ศึกษา งาน วิจัย A Framework for Software Usability & User Experience Measurement in Mobile Industry โดยศึกษาทฤษฎีเรื่องการจัดหมวดหมู่สำหรับ Usability และ UX และใช้วิธีแจกแบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการวัดผล พบว่า ด้านการเข้าถึงข้อมูลและการแปลความหมาย เช่น การใช้งานได้หลายภาษา อินเทอร์เน็ตและฟังก์ชันการใช้งานต่าง ๆ ไม่ได้มีผลต่อการออกแบบแอปพลิเคชันมากนัก แต่การเรียนรู้และความเข้าใจมีผลต่อการออกแบบแอปพลิเคชัน จากผลการทดสอบปรากฏว่าการจัดกลุ่มและการจัดลำดับของเมนูที่ทำให้เข้าใจยากจะส่งผลให้ ผู้ใช้งานเกิดความสับสนได้ นอกจากนี้สิ่งที่จำเป็นที่ควรทำคือการจัดหมวดหมู่ของความสัมพันธ์ของข้อมูล และการตอบคำถามที่เป็นประโยชน์แก่ผู้ใช้งาน

Azham and Maria (2009, อ้างถึงใน รัตนะสินี ออมสินสมบุรณ์, 2559, น. 26) ศึกษา งาน วิจัย Usability Metric Framework for Mobile Phone Application โดยศึกษาทฤษฎีเรื่อง Quality in Use Integrated Measurement (QUIM) ซึ่ง QUIM เป็นโมเดลที่รวบรวมเกี่ยวกับการวัดการใช้งาน (Usability) และ 27 ดำเนินการพัฒนาตัวชี้วัดการใช้งานโมบายแอปพลิเคชันโดย

ใช้ Goal Question Metric (GQM) ผลวิจัยพบว่า มีแนวทางทั้งหมด 6 ด้านที่จะช่วยให้บรรลุเป้าหมายในการสร้างเฟรมเวิร์ค คือ 1) ความง่ายในการใช้งาน 2) ความถูกต้อง 3) ระยะเวลาในการเข้าถึงข้อมูล 4) ฟังก์ชันการใช้งาน 5) ความปลอดภัย และ 6) ความสวยงามและน่าใช้

รศ.ดร.นลินี ออมสินสมบูรณ์ (2559) ได้ศึกษาการศึกษาแนวทางการพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันประเภทการคมนาคมขนส่งทางบก พบว่า Function & Feature ส่วนของฟังก์ชันที่ผู้ใช้งานอยากให้มีเพิ่มในโมบายแอปพลิเคชันประเภทการคมนาคมขนส่งทางบก ได้แก่

1) Accident Reporting การรายงานอุบัติเหตุแบบ Real Time เช่น บางเส้นทางมีอุบัติเหตุก็ควรมีระบบแจ้งเตือนเพื่อให้ผู้ใช้งานหลีกเลี่ยงเส้นทางนั้น ๆ

2) Application Handbook การมีคู่มือการใช้งานแอปพลิเคชัน เช่น ในการติดตั้งแอปพลิเคชันครั้งแรกควรมีการแนะนำการใช้งานให้ผู้ที่ไม่เคยใช้บริการ ในแอปพลิเคชันมีเมนูอะไรบ้าง จะต้องเลื่อนไปทางไหนแล้วจะเจอเมนูหรือฟังก์ชันอะไรที่จะอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ใช้

3) Ask to Help การแจ้งขอความช่วยเหลือ เช่น ในแอปพลิเคชันควรมีฟังก์ชันที่รับแจ้งรถเสีย หรือแจ้งอุบัติเหตุแล้วลิงก์ไปยังผู้ให้บริการรถซ่อมฉุกเฉิน สถานีตำรวจ หรือโรงพยาบาลที่อยู่ใกล้เคียง

4) Voice Recognition ฟังก์ชันการใช้คำสั่งเสียงแทนการพิมพ์ข้อความมีการพูดถึงอย่างมาก เพราะหากในแอปพลิเคชันที่ค้นหาเส้นทางมีฟีเจอร์ใช้คำสั่งเสียงในการรับคำสั่งแทนการพิมพ์จะช่วยลดอุบัติเหตุในขณะขับรถได้อีกด้วย

5) Authentication Prompt ส่วนใหญ่แอปพลิเคชันต่าง ๆ มักมีการล็อกอินซ้ำซ้อน ผู้ใช้งานจึงแนะนำว่าหากทุก ๆ แอปพลิเคชันใช้การล็อกอินผ่านมือถือเพียงครั้งเดียวโดยไม่จำเป็นต้องใส่ข้อมูลการเข้าสู่ระบบทุกแอปพลิเคชันจะช่วยอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ใช้งานได้อย่างมาก

จากการประมวลเอกสารข้างต้นผู้วิจัยจึงสรุปความหมายของ การใช้แอปพลิเคชันและฟีเจอร์ต่าง ๆ หมายถึง การใช้งานแอปพลิเคชันและฟีเจอร์ที่ติดมากับตัวเครื่องสมาร์ทโฟน ซึ่งประกอบไปด้วย การบันทึกและการแจ้งเตือน, ด้านภาพและเสียง, ความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย และด้านอำนวยความสะดวก (รวมถึงฟังก์ชันการเชื่อมต่อ)

2.10 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.10.1 งานวิจัยภายในประเทศ

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
วรทัศน์ วัฒนชีวิน ปกรณ์ (2555)	ปัจจัยเชิงสาเหตุทางจิตและสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมใฝ่รู้ใฝ่ดีของนักศึกษาระดับปริญญาตรี	ผู้วิจัยใช้รูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism Model) มาเป็นกรอบแนวคิดและวัดด้วยแบบวัดชนิดมาตรประเมินรวมค่าทั้งหมด 13 แบบวัด เป็นแบบวัดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นใหม่และนำมาปรับปรุงใช้ใหม่จำนวน 8 แบบวัดถูกนำไปทดลองใช้และเลือกข้อคำถามที่มี	ตัวแปรอิสระ ● ลักษณะสถานการณ์ทางสังคม - การมีแบบอย่างที่ดีจากผู้ปกครอง - การมีแบบอย่างที่ดีจากเพื่อน - การเห็นแบบอย่างจากสื่อมวลชน - ประสบการณ์เข้าร่วมกิจกรรม บำเพ็ญประโยชน์	ข้อค้นพบที่สำคัญ ดังนี้ ข้อที่ 1. จากผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนของพฤติกรรมใฝ่รู้ใฝ่ดีปรากฏผลดังนี้ 1.1 นักศึกษาที่มีพฤติกรรมการยอมรับนวัตกรรมด้านวิชาการมาก คือ - นักศึกษาที่มีแบบอย่างที่ดีจากเพื่อนมาก พบในกลุ่มนักเรียนชายชั้นปีที่ 2 ที่มีลักษณะมุ่งอนาคต-การควบคุมตนเองสูงคุณภาพการวัดสูงไว้ใช้ แต่ละแบบวัดมีความเชื่อมั่นแบบสัมประสิทธิ์แอลฟาอยู่มีผลการเรียนสูง

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
		<p>คุณภาพการวัดสูงไว้ใช้ แต่ละแบบวัดมีค่าความเชื่อมั่นแบบสัมประสิทธิ์แอลฟาอยู่ระหว่าง .64 ถึง .94 มีสมมติฐานในการวิจัยอยู่ 4 ข้อ ใช้สถิติเพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล 3 วิธี ได้แก่ 1) วิธีวิเคราะห์ความแปรปรวนสามทาง (Tree-Way ANOVA) 2) วิธีวิเคราะห์การทอดยพหุคูณ แบบมาตรฐานและแบบมีลำดับ (Standard and Hierarchical Regression Analysis)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● จิตลักษณะเดิม <ul style="list-style-type: none"> - ลักษณะมุ่งอนาคต-การควบคุมตน - แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ - สติสัมปชัญญะ - ความชอบเสี่ยงน้อย ● จิตลักษณะตามสถานการณ์ <ul style="list-style-type: none"> - เจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมใฝ่รู้ใฝ่ดี - การรับรู้คุณค่าความดี ● ลักษณะทางชีวสังคมและภูมิหลัง <ul style="list-style-type: none"> - เพศ - ชั้นปี 	<p>ผู้ซึ่งมีประสบการณ์เข้าร่วมกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์มาก และนักศึกษากลุ่มชั้นปีที่ 2 ผู้ซึ่งมีแบบอย่างที่ดีจากเพื่อนน้อยแต่มีประสบการณ์เข้าร่วมกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์มาก</p> <p>1.2 นักศึกษาที่มีพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมมาก คือ</p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาที่มีแบบอย่างที่ดีจากเพื่อนมาก พบในนักศึกษาชั้นปีที่ 3, ชั้นปีที่ 4 - นักศึกษาที่มีผลการเรียนผู้ซึ่งมีมีประสบการณ์เข้าร่วมกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์มาก - นักศึกษาที่มีประสบการณ์เข้าร่วมกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์มาก พบในกลุ่มนักเรียนชายหรือกลุ่มไม่เคยเข้ารับการอบรมเสริมความรู้และทักษะ

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
		3) การวิเคราะห์สหสัมพันธ์แคนอนิกัล	- ผลการเรียนรู้ - ระดับเศรษฐกิจของครอบครัว - ประสิทธิภาพเข้าอบรมเสริมความรู้และทักษะตัวแปรตาม <ul style="list-style-type: none"> ● พฤติกรรมใฝ่รู้ใฝ่ดี นวัตกรรมด้านวิชาการ <ul style="list-style-type: none"> - พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม - พฤติกรรมสนับสนุนเพื่อนให้ใฝ่รู้ใฝ่ดี 	- นักศึกษาที่มีลักษณะมุ่งอนาคต-ควบคุมตนเอง พบในกลุ่มรวม 1.3 นักศึกษาที่พฤติกรรมสนับสนุนเพื่อนให้ใฝ่รู้ใฝ่ดีมาก คือ - นักศึกษาที่แบบอย่างที่ดีจากเพื่อนมาก พบในกลุ่มเคยเข้ารับการอบรมเสริมความรู้และทักษะผู้ซึ่งมีประสิทธิภาพเข้าร่วมกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์มาก <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาที่มีประสิทธิภาพเข้าร่วมกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์มาก พบในกลุ่มรวมผู้ซึ่งมีลักษณะมุ่งอนาคต-ควบคุมตนเอง และนักศึกษาที่เคยเข้ารับการอบรมเสริมความรู้และทักษะผู้ซึ่งมีแบบอย่างที่ดีจากเพื่อนมาก - นักศึกษาที่มีลักษณะมุ่งอนาคต-ควบคุมตนเอง พบในกลุ่มรวมซึ่งมีประสิทธิภาพเข้าร่วมกิจกรรมบำเพ็ญ

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
				<p>- นักศึกษาที่มีลักษณะมุ่งอนาคต- ควบคุมตนเอง พบในกลุ่มรวมซึ่งมี ประสบการณ์เข้าร่วมกิจกรรมบำเพ็ญ ประโยชน์มาก</p> <p>ข้อที่ 2. จากการวิเคราะห์หัตถถอย พหุคูณแบบมีลำดับ ปรากฏผลดังนี้</p> <p>2.1 ในการทำนายพฤติกรรมการ ยอมรับนวัตกรรมด้านวิชาการ</p> <ul style="list-style-type: none"> - ชุดทำนายลำดับที่ 1 พบในกลุ่ม นักศึกษาที่เคยรับการอบรมเสริม ความรู้และทักษะ พบตัวทำนายที่ สำคัญ คือการเห็นแบบอย่างจาก สื่อมวลชนและการมีแบบอย่างที่ดีจาก ผู้ปกครอง ตามลำดับ - ชุดทำนายลำดับที่ 2 เข้าร่วมโดย ควบคุมอิทธิพลของชุดทำนายลำดับที่ 1 ให้คงที่ สามารถทำนายได้เพิ่มขึ้นอย่าง

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
				<p>มีนัยสำคัญในกลุ่มรวมและในทุกกลุ่มย่อย สูงสุดในกลุ่มนักศึกษาชั้นปีที่ 3 พบตัวทำนายที่สำคัญ คือ การเห็นแบบอย่างจากสื่อมวลชน ความชอบเสียงน้อย และลักษณะมุ่งอนาคต-ควบคุมตน ตามลำดับ</p> <p>- ชุดทำนายลำดับที่ 3 เข้าร่วมโดยควบคุมอิทธิพลของชุดทำนายลำดับที่ 1 และ 2 ให้คงที่ ทำนายได้เพิ่มขึ้นสูงสุดในกลุ่มนักศึกษาที่มีผลการเรียนต่ำ พบตัวทำนายที่สำคัญ คือ พฤติกรรมสนับสนุนเพื่อนให้ใฝ่รู้ใฝ่ดี สติสัมปชัญญะแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ลักษณะมุ่งอนาคต-ควบคุมตน และความชอบเสียงน้อย ตามลำดับ</p> <p>2.2 ในการทำนายพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
				<ul style="list-style-type: none"> - ชุดทำนายลำดับที่ 1 พบสูงสุดในกลุ่มนักศึกษาที่เคยเข้ารับการอบรมเสริมความรู้และทักษะ โดยมีแบบอย่างที่ดีจากผู้ปกครองเป็นตัวทำนายที่สำคัญ - ชุดทำนายลำดับที่ 2 เข้าร่วมโดยควบคุมอิทธิพลของชุดทำนายลำดับที่ 1 ให้คงที่ สามารถทำนายได้เพิ่มขึ้นสูงสุดในกลุ่มนักศึกษาที่มีประสบการณ์เข้ารับการอบรมเสริมความรู้และทักษะ พบตัวทำนายที่สำคัญ คือ สถิติสัมพัทธ์ และ ลักษณะมุ่งอนาคต-ควบคุมตนตามลำดับ - ชุดทำนายลำดับที่ 3 เข้าร่วมโดยควบคุมอิทธิพลของชุดทำนายลำดับที่ 1 และ 2 ให้คงที่ ทำนายได้เพิ่มขึ้นสูงสุดในกลุ่มนักศึกษาชาย พบตัวทำนายที่สำคัญ คือ

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
				<p>ความชอบเสียงน้อย การมีแบบอย่างที่ดีจากผู้ปกครอง สติสัมปชัญญะ และการรับรู้คุณความดี ตามลำดับ</p> <p>2.3 ในการทำนายพฤติกรรมสนับสนุนเพื่อนให้ใฝ่รู้ใฝ่ดี</p> <ul style="list-style-type: none"> - ชุดทำนายลำดับที่ 1 พบสูงสุดในกลุ่มนักศึกษาที่เข้ารับการอบรมเสริมความรู้และทักษะ พบตัวทำนายที่สำคัญคือ การมีแบบอย่างจากสื่อมวลชน และการมีแบบอย่างที่ดีจากผู้ปกครองตามลำดับ - ชุดทำนายลำดับที่ 2 เข้าร่วมโดยควบคุมอิทธิพลของชุดทำนายลำดับที่ 1 ให้คงที่ สามารถทำนายได้เพิ่มขึ้นสูงสุดในกลุ่มนักศึกษาเพศชาย พบตัวทำนายที่สำคัญ คือ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ความชอบเสียงน้อย

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
				<p>การมีแบบอย่างจากสื่อมวลชน และ ลักษณะ</p> <p>มุ่งอนาคต-ควบคุมตน ตามลำดับ</p> <p>- ชุดทำนายลำดับที่ 3 เข้าร่วมโดย ควบคุมอิทธิพลของชุดทำนายลำดับที่ 1 และ 2 ให้คงที่ ทำนายได้เพิ่มขึ้นสูงสุดในกลุ่มนักศึกษาชั้นปีที่ 3 พบตัวทำนายที่สำคัญคือ การมีแบบอย่างจาก สื่อมวลชน การมีเจตคติที่ดีต่อ พฤติกรรมใฝ่รู้ใฝ่ดี ความชอบเสียงน้อย และการรับรู้คุณความดี ตามลำดับ ผล ส่วนนี้สนับสนุนสมมติฐานที่กำหนดขึ้น บนพื้นฐานของรูปแบบทฤษฎีสัมพันธ์ นิยม</p> <p><u>ข้อที่ 3.</u> จากการวิเคราะห์สหสัมพันธ์แค นอนิเคิลระหว่างชุดตัวแปรอิสระกับชุด ตัวแปรตาม พบว่ามีความสัมพันธ์กัน</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
				<p>และสร้างตัวแปรแคนอนนิเคิลได้ 3 คู่ พบในกลุ่มนักศึกษาโดยรวม กล่าวคือยังมีนักศึกษามีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง มีลักษณะมุ่งอนาคต-ควบคุมตนเองสูง การมีแบบอย่างที่ดีจากเพื่อนมาก และการมีแบบอย่างจากสื่อมวลชนมาก ก็ยังมีพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมมาก</p> <p>มีพฤติกรรมสนับสนุนเพื่อให้ใฝ่รู้ใฝ่ดี มาก และมีพฤติกรรมการยอมรับนวัตกรรมด้านวิชาการมากเท่านั้น</p> <p>ข้อที่ 4. จากการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนพฤติกรรมใฝ่รู้ใฝ่ดี ในแต่ละด้านพบว่า</p> <ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนที่มีพฤติกรรมการยอมรับนวัตกรรมด้าน วิชาการน้อย คือ นักเรียนชายชั้นปีที่ 2

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
				- นักเรียนที่มีพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมน้อย และมีพฤติกรรมสนับสนุนเพื่อให้รู้ใฝ่ดีน้อย คือ นักเรียนชาย ชั้นปีที่ 4 ที่มีผลการเรียนต่ำ
วันวิสา ศรีระศาสตร์ (2554)	ปัจจัยเชิงสาเหตุด้านสถานการณ์ทางสังคมและการมีภูมิคุ้มกันทางจิตที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยของนักเรียนหญิงระดับมัธยมศึกษาในโรงเรียนที่เข้าร่วมและไม่เข้าร่วม	ผู้วิจัยใช้รูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism Model) มาเป็นกรอบแนวคิด โดยตัวแปรหลักผู้วิจัยวัดด้วยแบบวัดชนิดมาตราประเมินรวมค่า มีทั้งหมด 14 แบบวัด แต่ละแบบวัดมีค่าความเชื่อมั่นแบบสัมประสิทธิ์แอลฟาอยู่ระหว่าง .52 ถึง .84 มีสมมติฐานในการวิจัย 6	กลุ่มตัวแปรที่ศึกษามี 5 กลุ่ม ดังนี้ ตัวแปรอิสระ ● ลักษณะสถานการณ์ทางสังคม ● ด้านครอบครัว - การรับรู้การอบรมเลี้ยงดูแบบรักสนับสนุนและใช้เหตุผล - การควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตจากผู้ปกครอง ด้านโรงเรียน	ข้อค้นพบที่สำคัญ ดังนี้ ข้อที่ 1. จากผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนของพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย ปรากฏผลดังนี้ 1.1 นักเรียนที่อยู่ในโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการฯ และมีการรับรู้ประโยชน์จากการฝึกอบรมการใช้อินเทอร์เน็ตในโรงเรียนมากมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้มากกว่านักเรียนที่มีลักษณะตรงกันข้าม

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
	โครงการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย	ข้อ ใช้สถิติเพื่อการวิเคราะห์ ข้อมูล 3 วิธี ได้แก่ 1) วิธีวิเคราะห์ความแปรปรวนสามทาง (Tree-Way ANOVA) 2) วิธีวิเคราะห์การทดสอบพหุคูณแบบมาตรฐานและแบบมีลำดับ (Standard and Hierarchical Regression Analysis) และ 3) วิธีวิเคราะห์อิทธิพลเชิงเส้น (Path Analysis)	- การรับรู้ประโยชน์จากการฝึกอบรมการใช้อินเทอร์เน็ตในโรงเรียน - การสนับสนุนจากครูในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม ● ด้านเพื่อน - การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้อินเทอร์เน็ต ● จิตลักษณะเดิม - ลักษณะมุ่งอนาคตและการควบคุมตน - แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ - ความมีเหตุมีผล - การมีภูมิคุ้มกันทางจิต	1.2 นักเรียนที่มีผู้ปกครองควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตมาก และมีภูมิคุ้มกันทางจิตสูง มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยมากกว่านักเรียนที่มีลักษณะตรงกันข้าม พบมากในนักเรียนที่เรียนอยู่ในโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการฯ และนักเรียนที่มีผลการเรียนต่ำ 1.3 นักเรียนที่มีการรับรู้ประโยชน์จากการฝึกอบรมการใช้อินเทอร์เน็ตในโรงเรียนมาก และมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก มีพฤติกรรมสนับสนุนให้เพื่อนใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยมากกว่านักเรียนที่มีลักษณะตรงกันข้าม พบมากใน

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
			<ul style="list-style-type: none"> ● จิต ลักษณะ ตามสถานการณ์ - ความรู้เกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย - เจตคติต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย ● ลักษณะทางชีวสังคม และ ภูมิหลังของนักเรียน - ประเภทของโรงเรียน - ระดับชั้นการศึกษา - ผลการเรียนรู้ของนักเรียน - ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว 	<p>นักเรียนที่ครอบครัวมีระดับเศรษฐกิจสูง</p> <p>ข้อที่ 2. จากการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณแบบมาตรฐาน ปรากฏผลดังนี้</p> <p>2.1 พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ พบสูงสุดในกลุ่มนักเรียนที่ไม่ได้เรียนอยู่ในโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการฯ พบตัวทำนายที่สำคัญ คือ เจตคติต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย การควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตจากผู้ปกครอง การรับรู้ประโยชน์จากการฝึกอบรมการใช้อินเทอร์เน็ตในโรงเรียน และลักษณะมุ่งอนาคตและการควบคุมตน</p> <p>2.2 พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย พบสูงสุดในกลุ่มนักเรียนที่มีระดับเศรษฐกิจของครอบครัวสูง พบตัวทำนายที่สำคัญ คือ ลักษณะมุ่งอนาคต</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
			<ul style="list-style-type: none"> - ระดับการศึกษาของบิดามารดา - จำนวนเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตต่อสัปดาห์ ตัวแปรตาม ● พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย <ul style="list-style-type: none"> - การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ - การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย - การสนับสนุนให้เพื่อนใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย 	<p>และการควบคุมตน การมีภูมิคุ้มกันทางจิต และการมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้อินเทอร์เน็ต</p> <p>2.3 พฤติกรรมการการสนับสนุนให้เพื่อนใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย พบสูงสุดในกลุ่มนักเรียนที่มีจำนวนเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก พบตัวทำนายที่สำคัญคือ เจตคติต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย การควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตจากผู้ปกครอง การสนับสนุนจากครูในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม และแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
				<p>ข้อที่ 3. จากการวิเคราะห์หัตถถอยพหุคูณแบบมีลำดับชั้น พบว่า ความรู้เกี่ยวกับการใช้อินเตอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย และเจตคติต่อพฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย สามารถทำนายพฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยได้เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญในปริมาณการทำนายได้ 4.1, 22.4 และ 6.8 ตามลำดับ</p> <p>ข้อที่ 4. นักเรียนที่มีพฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยน้อย ได้แก่นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 นักเรียนที่มีผลการเรียนสูง นักเรียนที่มีจำนวนเวลาในการใช้อินเตอร์เน็ตน้อยหรือมาก นักเรียนที่มีระดับเศรษฐกิจครอบครัวต่ำ</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
				<p>ข้อที่ 5. จากการวิเคราะห์อิทธิพลเชิงเส้นพบว่า</p> <ul style="list-style-type: none"> - เจตคติต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยมีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ และพฤติกรรมการสนับสนุนให้เพื่อนใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยมากกว่า <p>ตัวแปรเชิงเหตุอื่น</p> <ul style="list-style-type: none"> - การรับรู้ประโยชน์จากการฝึกอบรมการใช้อินเทอร์เน็ตในโรงเรียนมีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ ผ่านเจตคติต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต <p>อย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยมากกว่าตัวแปรเชิงเหตุอื่น</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
				- การควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตจากผู้ปกครองมีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมการสนับสนุนให้เพื่อนใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย ผ่านเจตคติต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยมากกว่าตัวแปรเชิงเหตุอื่น
ศุภรางค์ อินทุณฑ์ (2552)	ปัจจัยเชิงสาเหตุทางจิตสังคมและปัจจัยเชิงผลด้านการจัดการกับความเครียดของพฤติกรรมรักการอ่านในนักเรียนวัยรุ่น	ผู้วิจัยใช้รูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism Model) และทฤษฎีต้นไม้อจริยธรรมมาเป็นกรอบแนวคิดในงานวิจัย วัดด้วยแบบวัดชนิดมาตราประเมินรวมค่า มีจำนวนทั้งสิ้น 14 ฉบับ	ตัวแปรอิสระ <ul style="list-style-type: none"> ● ลักษณะสถานการณ์ ● ด้านครอบครัว <ul style="list-style-type: none"> - การรับรู้การอบรมเลี้ยงดูแบบรักสนับสนุนและใช้เหตุผล - การรับรู้การสนับสนุนด้านการอ่านจากบิดามารดา 	ผลการวิจัยที่สำคัญได้ 4 ข้อ ดังนี้ ข้อที่ 1. 1.1 นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมรักการอ่านมาก ได้แก่ นักเรียนหญิงที่มีผลการเรียนสูง และนักเรียนที่มีภาวะรับผิดชอบในครอบครัวมาก 1.2 นักเรียนที่เรียนในโรงเรียนต้นแบบส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน หรือนักเรียนที่รับรู้การสนับสนุนจากครูมาก พบในกลุ่มนักเรียนรวม

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
		<p>วัดมีค่าพิสัยของคะแนน อยู่ระหว่าง 36-103 คะแนน พิสัยค่าอำนาจ จำแนกรายข้ออยู่ระหว่าง .20-.53 ค่าความเชื่อมั่น แบบสัมประสิทธิ์แอลฟา เท่ากับ .78 และใช้สถิติ เพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ 1) วิธีวิเคราะห์ ความแปรปรวนสองทาง (Two-Way ANOVA) 2) วิธี วิเคราะห์ความแปรปรวน สามทาง (Tree-Way ANOVA) 3) วิธีวิเคราะห์ การทดสอบพหุคูณ</p>	<p>- การควบคุมอิทธิพล สื่อมวลชนของบิดามารดา</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ลักษณะสถานการณ์ ด้านโรงเรียน <p>- การรับรู้การสนับสนุนด้าน การอ่านจากครู</p> <p>- การมีแบบอย่างพฤติกรรม รักการอ่านจากเพื่อน</p> <ul style="list-style-type: none"> ● จิตลักษณะเดิม - สติปัญญา - แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ - ลักษณะมุ่งอนาคตและ ความคุมตน ● จิตลักษณะตาม สถานการณ์ 	<p>1.3 นักเรียนที่เรียนในโรงเรียนต้นแบบ ส่งเสริมนิสัยรักการอ่านและรับรู้การ สนับสนุนจากครูมาก พบในกลุ่มรวม กลุ่มนักเรียนที่มีผลการเรียนต่ำ มีระดับ เศรษฐกิจต่ำ มีภาวะรับผิดชอบใน ครอบครัวน้อย</p> <p>1.4 นักเรียนที่เรียนที่ไม่ใช่โรงเรียน ต้นแบบส่งเสริมนิสัยรักการอ่านแต่รับรู้ การสนับสนุนจากครูมาก พบในกลุ่มรวม นักเรียนที่มีผลการเรียนต่ำ มีระดับ เศรษฐกิจต่ำ</p> <p>1.5 นักเรียนที่มีปริมาณเวลาที่ใช้ในการ อ่านเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ด้านรวมมาก ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนที่มีระดับ เศรษฐกิจใน ครอบครัวสูง เรียนอยู่ในโรงเรียนต้นแบบ ส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน หรือรับรู้การ

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
			<ul style="list-style-type: none"> - เจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมการรักการอ่าน - เจตคติที่ดีต่อโครงการส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน <p>ตัวแปรตาม</p> <ul style="list-style-type: none"> - พฤติกรรมรักการอ่าน - ปริมาณเวลาที่ใช้ในการอ่านเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ - ความสนใจเลือกอ่านเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ - การจัดการกับความเครียด - ปริมาณเวลาที่ใช้ในการอ่านเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ - ความสนใจเลือกอ่านเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ - การจัดการกับความเครียด 	<p>สนับสนุนด้านการอ่านจากครูมาก โดยเฉพาะนักเรียนที่บิดามีการศึกษาน้อย</p> <ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนที่รับรู้การสนับสนุนด้านการอ่านจากบิดามารดามาก หรือมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง โดยเฉพาะในกลุ่มนักเรียนที่เรียนอยู่ในโรงเรียนต้นแบบฯ - นักเรียนที่รับรู้การสนับสนุนด้านการอ่านจากครูน้อย มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำ แต่มีลักษณะอนาคตและควบคุมตนเอง เป็นผู้ที่มีปริมาณเวลาที่ใช้ในการอ่านเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ด้านรวมน้อยที่สุด <p>1.6 นักเรียนที่มีความสนใจเลือกอ่านเนื้อหาที่เป็นประโยชน์มาก หรือรับรู้การสนับสนุนด้านการอ่านจากครูมาก พบในกลุ่มนักเรียนโดยรวม</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
				<p>- นักเรียนที่เรียนในโรงเรียนต้นแบบฯ และรับรู้การสนับสนุนด้านการอ่านจากครูมาก โดยเฉพาะกลุ่มนักเรียนที่บิดามีการศึกษาน้อย และมีภาวะรับผิดชอบในครอบครัวน้อย</p> <p>- นักเรียนที่รับรู้การสนับสนุนด้านการอ่านจากบิดามารดามาก มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง และมีลักษณะอนาคตและความมุ่งมั่นสูง เป็นผู้ที่มีความสนใจเลือกอ่านเนื้อหาที่เป็นประโยชน์มากที่สุด พบในกลุ่มนักเรียนชาย มีผลการเรียนต่ำ มีบิดามารดาที่มีการศึกษาน้อย มีภาวะรับผิดชอบในครอบครัวมาก</p> <p>ข้อที่ 2. เมื่อใช้กลุ่มตัวแปรอิสระสามารถทำนายพฤติกรรมรักการอ่านทั้ง 2 ด้านได้ดังนี้</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
				<p>2.1 พบว่าในกลุ่มนักเรียนชายมีปริมาณเวลาที่ใช้ในการอ่านเนื้อหาที่เป็นประโยชน์จากสื่อสิ่งพิมพ์ด้านรวมได้ <u>สูงสุด</u> และมีตัวทำนายที่สำคัญ คือ เจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมการอ่าน แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ การรับรู้การอบรมเลี้ยงดูแบบรักสนับสนุน ตามลำดับ</p> <p>2.2 พบว่าในกลุ่มนักเรียนชายมีปริมาณเวลาที่ใช้ในการอ่านเนื้อหาที่เป็นประโยชน์จากสื่อสิ่งพิมพ์ ประเภทตำราหนังสือเสริมความรู้ <u>สูงสุด</u> และมีตัวทำนายที่สำคัญ คือ เจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมการอ่าน แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ การรับรู้การอบรมเลี้ยงดูแบบใช้เหตุผล</p> <p>2.3 พบว่าในกลุ่มนักเรียนที่บิดามีการศึกษามาก ทำนายได้ <u>สูงสุด</u> และมีตัว</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
				<p>ทำนายที่สำคัญ คือ เจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมรักการอ่าน แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ การมีแบบอย่างพฤติกรรมรักการอ่านจากเพื่อน ลักษณะมุ่งอนาคตและควบคุมตน</p> <p><u>สรุปได้ว่า</u> ตัวทำนายที่สำคัญ 3 ลำดับแรงของพฤติกรรมรักการอ่าน ได้แก่ เจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมรักการอ่าน แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ การมีแบบอย่างพฤติกรรมรักการอ่าน</p> <p>จากเพื่อน ยิ่งนักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมรักการอ่านมาก มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง การมีแบบอย่างพฤติกรรมรักการอ่านจากเพื่อนมากเท่าใด ก็ยังมีปริมาณเวลาที่ใช้ในการอ่านเนื้อหาที่เป็นประโยชน์มาก และความสนใจเลือกอ่านเนื้อหาที่มีประโยชน์มากเท่านั้น</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
				<p><u>ข้อที่ 3.</u> พบว่าปริมาณเวลาที่ใช้ในการอ่านเนื้อหาที่เป็นประโยชน์และความสนใจเลือกอ่านเนื้อหาที่มีประโยชน์ร่วมกันสามารถทำนายการจัดการกับความเครียดในกลุ่มนักเรียนในโรงเรียนที่ไม่ใช่โรงเรียนต้นแบบฯ ได้สูงสุด</p> <p><u>ข้อที่ 4.</u> พบนักเรียนกลุ่มเสี่ยง คือ นักเรียนชาย นักเรียนผลการเรียนต่ำ นักเรียนที่มีภาวะรับผิดชอบในครอบครัวน้อย หรือนักเรียนที่บิดามีการศึกษาน้อย</p>
ธัญญา ราชแพทยาคม (2554)	ปัจจัยเชิงสาเหตุด้านธนาคารในโรงเรียนครอบครัว และการมีภูมิคุ้มกัน ทางจิตที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม การประหยัดและเก็บ	ผู้วิจัยใช้รูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism Model) เป็นแบบวัดชนิดมาตราประเมินรวมค่า จำนวน 13 แบบวัดจำนวนกลุ่มตัวอย่าง 537 คน มีความ	<p>ตัวแปรอิสระ</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ลักษณะสถานการณ์ทางสังคม ● ด้านครอบครัว - การอบรมเลี้ยงดูแบบ 	<p>ข้อค้นพบที่สำคัญ ดังนี้</p> <p><u>ข้อที่ 1.</u> จากผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนของพฤติกรรมประหยัดและเก็บออมเงิน พบว่า</p> <p>1.1 นักเรียนที่มีการรับรู้ประโยชน์จากกิจกรรมรณรงค์การประหยัดและเก็บออม</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
	<p>ปัจจัยเชิงสาเหตุด้าน ธนาคารในโรงเรียน ครอบครัว และการมี ภูมิคุ้มกัน ทางจิตที่ เกี่ยวข้องกับ พฤติกรรม การ ประหยัดและ เก็บ ออมเงินของนักเรียน ระดับมัธยมศึกษา ตอนต้น ในเขต กรุงเทพมหานคร</p>	<p>ผู้วิจัยใช้รูปแบบทฤษฎี ปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism Model) เป็นแบบวัดชนิดมาตร ประเมินรวมค่า จำนวน 13 แบบวัดจำนวนกลุ่ม ตัวอย่าง 537 คน มีความ เชื่อมั่นแบบสัมประสิทธิ์ แอลฟาอยู่ระหว่าง .56 ถึง .87 ใช้สถิติในการ วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ วิเคราะห์ความแปรปรวน สามทาง (Tree-Way ANOVA) 2) วิธีวิเคราะห์ การทดลองพหุคูณแบบ มาตรฐานและแบบมี</p>	<p>ตัวแปรอิสระ</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ลักษณะสถานการณ์ทางสังคม ● ด้านครอบครัว <ul style="list-style-type: none"> - การอบรมเลี้ยงดูแบบรักสนับสนุนและใช้เหตุผล - การเห็นแบบอย่างที่ดีจากครอบครัว ● ด้านโรงเรียน <ul style="list-style-type: none"> - การมีแบบอย่างที่ดีจากเพื่อน - การสนับสนุนจากครู - ลักษณะการเป็นสมาชิกของโครงการธนาคารโรงเรียน 	<p>ข้อค้นพบที่สำคัญ ดังนี้</p> <p>ข้อที่ 1. จากผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนของพฤติกรรมประหยัดและเก็บออมเงิน พบว่า</p> <p>1.1 นักเรียนที่มีการรับรู้ประโยชน์จากกิจกรรมรณรงค์การประหยัดและเก็บออมเงินในโรงเรียนมาก มีลักษณะมุ่งอนาคตและควบคุมตนเองสูง มีพฤติกรรมประหยัดการใช้จ่ายมากกว่านักเรียนที่มีลักษณะตรงกันข้าม</p> <p>1.2 นักเรียนเห็นแบบอย่างการประหยัดและเก็บออมที่ดีจากครอบครัวและจากเพื่อน มีพฤติกรรมประหยัดการใช้จ่ายมากกว่านักเรียนที่มีลักษณะตรงกันข้าม พบในกลุ่มนักเรียนชาย</p> <p>1.3 นักเรียนเห็นแบบอย่างการประหยัดและเก็บออมที่ดีจากครอบครัว และมี</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
		<p>ลำดับ (Standard and Hierarchical Regression Analysis) และ 3) วิเคราะห์สหสัมพันธ์แบบแคนอนิกัล (Canonical Correlation Analysis)</p>	<p>- การรับรู้ประโยชน์จากกิจกรรมรณรงค์การประหยัดและเก็บออมเงินในโรงเรียน</p> <ul style="list-style-type: none"> ● กลุ่มจิตลักษณะเดิม <ul style="list-style-type: none"> - ลักษณะมุ่งอนาคตและควบคุมตน - แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ - การมีภูมิคุ้มกันทางจิต - ค่านิยมทางวัตถุ ● กลุ่มจิตลักษณะตามสถานการณ์ <ul style="list-style-type: none"> - เจตคติต่อพฤติกรรมประหยัดและเก็บออม - เจตคติต่อโครงการธนาคารโรงเรียน 	<p>ภูมิคุ้มกันทางจิตสูง มีพฤติกรรมประหยัดการใช้จ่ายมากกว่านักเรียนที่มีลักษณะตรงกันข้าม</p> <p>1.4 นักเรียนที่เป็นสมาชิกโครงการธนาคารโรงเรียนมีการรับรู้ประโยชน์จากกิจกรรมรณรงค์การประหยัดและเก็บออมเงินในโรงเรียนมากกว่านักเรียนที่มีลักษณะตรงกันข้าม และพบในกลุ่มนักเรียนชาย</p> <p>1.5 นักเรียนที่เป็นสมาชิกโครงการธนาคารโรงเรียนมีการรับรู้ประโยชน์จากกิจกรรมรณรงค์การประหยัดและเก็บออมเงินในโรงเรียนมาก มีพฤติกรรมสนับสนุนให้เพื่อนประหยัดและเก็บออมเงินมากกว่านักเรียนที่มีลักษณะตรงกันข้าม พบในกลุ่มนักเรียนชายและหญิง</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
			<ul style="list-style-type: none"> ● ลักษณะทางชีวสังคมและ ภูมิหลังของนักเรียน <ul style="list-style-type: none"> - ผลการเรียนของนักเรียน - เพศของนักเรียนและเก็บ ออม - พฤติกรรมประหยัด ค่าใช้จ่าย - พฤติกรรมการนำฝาก เงินที่โครงการธนาคาร โรงเรียนและเก็บออม - พฤติกรรมประหยัด ค่าใช้จ่าย - พฤติกรรมการนำฝาก เงินที่โครงการธนาคาร โรงเรียน 	<p>1.6 นักเรียนที่เป็นสมาชิกโครงการธนาคารโรงเรียนมีการรับรู้ประโยชน์จากกิจกรรมรณรงค์การประหยัดและเก็บออมเงินในโรงเรียนมาก มีลักษณะมุ่งอนาคตและควบคุมตนสูง มีพฤติกรรมสนับสนุนให้เพื่อนประหยัดและเก็บออมเงินมากกว่านักเรียนที่มีลักษณะตรงกันข้าม พบในกลุ่มนักเรียนชาย</p> <p>1.7 นักเรียนเห็นแบบอย่างการประหยัดและเก็บออมที่ดีจากครอบครัวมาก มีพฤติกรรมสนับสนุนให้เพื่อนประหยัดและเก็บออมเงินมากกว่านักเรียนที่มีลักษณะตรงกันข้าม พบในกลุ่มรวม ผลการเรียนต่ำ และบิดามีการศึกษาสูง</p> <p>1.8 นักเรียนเห็นแบบอย่างการประหยัดและเก็บออมที่ดีจากเพื่อนมากและมีภูมิคุ้มกันทาง</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
			<p>- พฤติกรรมสนับสนุนให้เพื่อนประหยัดและเก็บออมเงิน</p>	<p>จิตสูง มีพฤติกรรมสนับสนุนให้เพื่อนประหยัดและเก็บออมเงินมากกว่านักเรียนที่มีลักษณะตรงกันข้าม พบในกลุ่มนักเรียนชาย และบิดามีการศึกษาสูง</p> <p>ข้อที่ 2. จากการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณแบบมาตรฐาน พบว่า</p> <p>2.1 เจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมประหยัดและเก็บออม สูงสุดในกลุ่มนักเรียนที่มีบิดามีการศึกษาต่ำ และตัวทำนายที่สำคัญ คือ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ลักษณะมุ่งอนาคต และควบคุมตน การสนับสนุนจากครู การรับรู้ประโยชน์จากกิจกรรมรณรงค์การประหยัดและเก็บออมเงินในโรงเรียน และการเห็นแบบอย่างที่ดีจากครอบครัว</p> <p>2.2 เจตคติต่อโครงการธนาคารโรงเรียน สูงสุดในกลุ่มนักเรียนที่มีบิดามีการศึกษาต่ำ และตัวทำนายที่สำคัญ คือ</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
				<p>การสนับสนุนจากครู แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ลักษณะมุ่งอนาคตและควบคุมตนและการรับรู้ประโยชน์จากกิจกรรมรณรงค์การประหยัดและเก็บออมเงินในโรงเรียน</p> <p>ข้อที่ 3. จากการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณแบบมาตรฐาน สามารถทำนายพฤติกรรมประหยัดและเก็บออมได้ดังนี้</p> <p>3.1 พฤติกรรมประหยัดการใช้จ่าย <u>สูงสุด</u> ในกลุ่มนักเรียนที่มีบิดามีการศึกษาต่ำ และตัวทำนายที่สำคัญ คือ เจตคติต่อพฤติกรรมประหยัดและเก็บออมแบบอย่างที่ดีจากครอบครัว และมีภูมิคุ้มกันทางจิต การสนับสนุนจากครู เจตคติที่ดีต่อโครงการธนาคารโรงเรียน</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
				<p>3.2 พฤติกรรมสนับสนุนให้เพื่อนประหยัดและเก็บออมเงิน <u>สูงสุด</u>ในกลุ่มที่มารดามีการศึกษาต่ำ และตัวทำนายที่สำคัญ คือ เจตคติต่อพฤติกรรมประหยัดและเก็บออม มีภูมิคุ้มกันทางจิต และลักษณะการเป็นสมาชิก</p> <p>ข้อที่ 4. พบว่า นักเรียนที่มีพฤติกรรมประหยัดและเก็บออมเงินน้อย ได้แก่ นักเรียนชายที่มีผลการเรียนต่ำ มีการสนับสนุนจากเพื่อนน้อย</p> <p>ข้อที่ 5. จากการวิเคราะห์สหสัมพันธ์แคนนอนิเคิลระหว่างชุดตัวแปรอิสระกับชุดตัวแปรตาม พบว่ามีความสัมพันธ์กัน และสร้างตัวแปรแคนนอนิเคิลได้ 3 คู่ พบในกลุ่มนักเรียนโดยรวม</p> <p>5.1 ยิ่งนักเรียนมีการรับรู้ประโยชน์จากกิจกรรมรณรงค์การประหยัดและเก็บออม</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
				<p>เงินในโรงเรียนมากและได้รับแบบอย่างที่ดีจาก</p> <p>ครอบครัว ก็ยังมีพฤติกรรมประหยัดการใช้จ่ายมากเท่านั้น</p> <p>5.2 ยิ่งนักเรียนเป็นสมาชิกธนาคารโรงเรียน มีการรับรู้ประโยชน์จากกิจกรรมรณรงค์การประหยัดและเก็บออมเงินในโรงเรียน<u>มาก</u> ก็ยังมีพฤติกรรมการนำฝากเงินที่โครงการธนาคารโรงเรียนมากเท่านั้น</p> <p>5.3 นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมประหยัดและเก็บออมเงิน<u>มาก</u> และมีเจตคติที่ดีต่อโครงการธนาคารโรงเรียน<u>มาก</u> จะยังมีพฤติกรรมสนับสนุนให้เพื่อนประหยัดและเก็บออมเงินมากเท่านั้น</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
เยาวลักษณ์ เตียววิสัย, ดุจเดือน พันธุ์นาวัน, ดวงเดือน พันธุ์นาวัน และ งามตา วนินทานนท์ (2561)	ปัจจัยเชิงเหตุทางจิต และสังคมที่เกี่ยวข้อง กับพฤติกรรมการ สื่อสารอย่างเคารพ สิทธิผ่านสื่อสังคม ออนไลน์ ของ นักศึกษาระดับ ปริญญาตรี	การวิจัยเชิงสหสัมพันธ์ และเปรียบเทียบ (Correlational – Comparative Study) โดยเก็บข้อมูลในกลุ่ม ตัวอย่างที่เป็นนักศึกษา ระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3 และ 4 ใช้วิธีการสุ่ม ตัวอย่างแบบหลาย ขั้นตอน และกำหนด โควตา (Multi- Stage Quota Random Sampling)	● กลุ่มลักษณะสถานการณ์ - การอบรมเลี้ยงดูแบบรัก สนับสนุนและใช้เหตุผล - การเห็นแบบอย่างที่ดีจาก สื่อมวลชน - การรับรู้ทัศนคติจากคน รอบข้าง - การสนับสนุนทางสังคม จากเพื่อน ● กลุ่มจิตลักษณะเดิม - ลักษณะมุ่งอนาคตและ การควบคุมตน - ความฉลาดทางอารมณ์ - การประเมินตนเอง - เอกลักษณ์ทางจริยธรรม – กลุ่มนิยม	1. เห็นอย่างเด่นชัดว่าตัวทำนายสำคัญที่ เข้าร่วมทำนายพฤติกรรมสื่อสาร อย่างเคารพสิทธิอันดับต้นๆ ทั้งในกลุ่ม รวมและเกือบทุกกลุ่มย่อย เป็นความ พร้อมที่จะใช้สื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็น กลุ่มตัวแปรจิตลักษณะตามสถานการณ์ ซึ่งอธิบายได้ว่า เมื่อบุคคลมีทัศนคติที่ดี ต่อ สิ่งใดหรือมีความพร้อมที่จะกระทำ แล้ว จะมีแนวโน้มในการมีพฤติกรรมนั้น มากขึ้น และความสำเร็จในการกระทำ พฤติกรรมจะขึ้นอยู่กับทัศนคติหรือความ พร้อมต่อการกระทำ การคล้อยตามกลุ่ม และการรับรู้การควบคุมพฤติกรรม ส่งผล โดยผ่านเจตนาเชิงพฤติกรรม ขึ้นอยู่กับ เจตนาเชิงพฤติกรรม และการรับรู้การ ควบคุมพฤติกรรม ที่ส่งผลโดยตรงต่อ พฤติกรรมเช่นกัน

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
		<p>เครื่องมือที่ใช้วัดตัวแปร มีทั้งหมด 13 ฉบับ เป็นแบบวัดชนิดมาตราประเมินรวมค่าประกอบด้วยประโยคต่าง ๆ มีมาตร 6 ระดับ จาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย”</p> <p>หาคุณภาพของเครื่องมือด้วยการทดสอบใช้กับนักศึกษาที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 181 คน</p> <p>สถิติวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐาน ได้แก่</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● กลุ่มจิตลักษณะตามสถานการณ์ <ul style="list-style-type: none"> - การรับรู้ความสามารถในการควบคุมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ - การตระหนักในการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีคุณธรรม - ความพร้อมที่จะใช้สื่อสังคมออนไลน์ 	<p>2. นักศึกษาที่มีพฤติกรรมการสื่อสารอย่างเคารพสิทธิผู้อื่น ควรได้รับการพัฒนาเป็นลำดับต้นๆ โดยสามารถพัฒนาได้จากปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างพฤติกรรมการสื่อสารอย่างเคารพสิทธิผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ ความพร้อมที่จะใช้สื่อสังคมออนไลน์ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ลักษณะมุ่งอนาคตและการควบคุมตนเอง การประเมินตนเอง</p> <p>3. นักศึกษาที่มีคะแนนพฤติกรรมการสื่อสารอย่างเคารพสิทธิผ่านสื่อสังคมออนไลน์น้อย ได้แก่ นักศึกษาชาย นักศึกษาสายการเรียน</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
		การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) ด้วยวิธี Enter และ Stepwise และการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสามทาง (Three-way Analysis of Variance) เพื่อหากลุ่มเสี่ยง		ศึกษาศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และนิเทศศาสตร์ และนักศึกษาที่มีผลการเรียนน้อยถือว่าเป็นนักศึกษาที่อยู่ในกลุ่มเสี่ยงที่จะกระทำพฤติกรรมที่ไม่พึงปรารถนา โดยปัจจัยปกป้องที่สำคัญ 3 ประการแรก คือ 1) ความพร้อมที่จะใช้สื่อสังคมออนไลน์ 2) การรับรู้ความสามารถในการควบคุมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 3) ลักษณะมุ่งอนาคตและการควบคุมตน และ 4) การประเมินตนเอง
อรวิภา จินตนาวัน (2549)	การศึกษาการเปิดรับการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจของนักเรียนเขตกรุงเทพมหานครที่มีต่อรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กตาม	เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ด้วยวิธีการสำรวจ แบบวัดผลครั้งเดียวใช้กับประชากรเด็กที่มีอายุระหว่าง 11-15 ปี ที่ศึกษาอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 402 คน	ตัวแปรอิสระ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ - ประเภทของโรงเรียน (โรงเรียนเอกชนหรือรัฐบาล) - เพศ - อาชีพผู้ปกครอง - การศึกษาของผู้ปกครอง	สรุปผลการวิจัยได้ว่า กลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนโรงเรียนเอกชนและรัฐอายุระหว่าง 11-15 ปี มีพฤติกรรมการเปิดรับชมรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กตามมาตรการการใช้สื่อของรัฐเพื่อการศึกษาและการเรียนรู้ของเด็ก เยาวชน และครอบครัว ดังนี้

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
	<p>มาตรการการใช้สื่อของรัฐเพื่อการศึกษาและการเรียนรู้ของเด็ก เยาวชน และครอบครัว ของนักเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร</p>		<p>รายได้เฉลี่ยของครอบครัว ตัวแปรตาม</p> <p>1. พฤติกรรมการเปิดรับชมรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กตามมาตรการการใช้สื่อของรัฐเพื่อการศึกษาและการเรียนรู้ของเด็ก เยาวชน และครอบครัว ของนักเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความถี่ในการเปิดรับชม - ระยะเวลาในการเปิดรับชม - สาเหตุที่เปิดรับชม - บุคคลที่ร่วมรับชม <p>2. การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากการรับชมรายการโทรทัศน์</p>	<p>1. ใช้เวลาในการรับชมประมาณ 1 ชั่วโมง</p> <p>2. รายการที่ชอบมากที่สุด คือ รายการประเภทดนตรีโดยมีการสอดแทรกสารคดีหรือเรื่องที่น่าสนใจ เน้นความสนุกสนาน เป็นเหตุผลสำคัญที่สุด คือ ได้เพิ่มพูนประสบการณ์และความรู้รอบตัวในด้านต่างๆ</p> <p>3. รูปแบบรายการที่ชื่นชอบ คือ รายการวิพิธทัศนาหรือรายการวาไรตี้</p> <p>4. การเปิดรับชมโทรทัศน์ชอบ คือ ตั้งใจพอสมควร และบุคคลที่ร่วมรับชม คือ พ่อแม่ ผู้ปกครอง</p> <p>5. การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากการรับชมรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กตามมาตรการการใช้สื่อของรัฐเพื่อการศึกษาและการเรียนรู้ของเด็ก เยาวชน และครอบครัว พบว่า มีการใช้ประโยชน์</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
			สำหรับเด็กตามมาตรการการใช้สื่อของรัฐเพื่อการศึกษาและการเรียนรู้ของเด็ก เยาวชน และครอบครัว	ในการรับชมอยู่ในระดับมากในเรื่องให้รู้จักห่างไกลจากยาเสพติด มากที่สุด 6. ความสัมพันธ์ของพฤติกรรมการรับชมและการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากการชมรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กตามมาตรการการใช้สื่อของรัฐเพื่อการศึกษาและการเรียนรู้ของเด็ก เยาวชน และครอบครัว พบว่า มีความสัมพันธ์กันอย่างไรก็ตามพบว่าพฤติกรรมในการรับชม ด้วย ระยะเวลา ด้านสาเหตุในการเปิดรับชมและบุคคลที่ร่วมรับชมไม่มีความสัมพันธ์กับการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากการชมรายการ
โกวิท อ่อนประทุม, รังสรรค์ สิงห์เลิศ	รูปแบบการพัฒนาจริยธรรมด้านการประหยัดของนักเรียน	ระยะที่ 1 เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการ	ตัวแปรอิสระ (ระยะที่ 1) 1. ปัจจัยด้านส่วนบุคคล ได้แก่ บุคลิกภาพ ความเป็นวินัย	สรุปผลการวิจัยได้ว่า ผลการศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อจริยธรรมด้านการประหยัดของนักเรียนโรงเรียน

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
และอวยชัย วัฒนา (2556)	โรงเรียนมัธยมศึกษา ในจังหวัดร้อยเอ็ด สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การ ศี ก ษ า มัธยมศึกษา เขต 27	พัฒนาจริยธรรมด้านการประหยัดของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษา ระยะที่ 2 เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อสร้างรูปแบบการพัฒนาจริยธรรมด้านการประหยัดของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษา ระยะที่ 3 เป็นการวิจัยเชิงทดลอง เพื่อทดลองใช้รูปแบบการพัฒนาจริยธรรมด้านการประหยัดของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษา	2. ปัจจัยด้านครอบครัว ได้แก่ สภาพครอบครัว สถานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว การเลียนแบบผู้ปกครองในการประหยัด ตัวแปรต้นกลาง 1. ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมภายในโรงเรียน ได้แก่ การเลียนแบบครูในการประหยัด การเลียนแบบเพื่อนในการประหยัด 2. ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมภายในสังคม ได้แก่ การเลียนแบบสื่อในการประหยัด ตัวแปรตาม การประหยัดของนักเรียน	มัธยมศึกษาในจังหวัดร้อยเอ็ด สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 27 1. บุคลิกภาพ ความมีวินัย สภาพครอบครัว สถานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว การเลียนแบบผู้ปกครอง ครู เพื่อน และสื่อ เป็นปัจจัยที่มีผลต่อจริยธรรมด้านการประหยัดของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ตามการทดสอบสมมติฐานด้วยการวิเคราะห์สมการเชิงโครงสร้าง (Structural Equation Model) 2. ผลการสร้างรูปแบบการพัฒนาจริยธรรมด้านการประหยัดของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาได้แก่ การจัดกิจกรรมพัฒนาจริยธรรมด้านการประหยัด จำนวน 8 กิจกรรม ดำเนินการ

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
		ใช้กับนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาจำนวน 400 คน	<p>ตัวแปรอิสระ (ระยะที่ 3)</p> <p>รูปแบบการพัฒนาจริยธรรมด้านการประหยัดของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษา</p> <p>ตัวแปรตาม</p> <p>จริยธรรมด้านการประหยัดของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาและตัวแปรอิสระในระยะที่ 1 ที่มีผลต่อจริยธรรมด้านการประหยัดของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05</p>	<p>โดยใช้เทคนิควิธี บทบาทสมมติ การอภิปรายกลุ่ม สถานการณ์จำลอง กรณีศึกษาตัวอย่าง และการปฏิบัติจริง ประกอบด้วย กิจกรรมการสร้างสัมพันธภาพ กิจกรรมค้นหาบุคคลต้นแบบกิจกรรมวิเคราะห์และเลือกบุคคลต้นแบบ กิจกรรมการวางแผนการใช้จ่ายเงิน กิจกรรมการวางแผนการใช้เวลา กิจกรรมการซื้อของที่มีประโยชน์และคุ้มค่าเงิน กิจกรรมการใช้ไฟฟ้า น้ำประปา และโทรศัพท์ให้เป็นประโยชน์มากที่สุดและ กิจกรรมการเก็บออมเงิน</p> <p>3. ผลการประเมินรูปแบบการพัฒนาจริยธรรมด้านการประหยัดของ พบว่า ความแตกต่างเปรียบเทียบข้อมูลระหว่างก่อนการทดลองมี</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
				<p>ค่าเฉลี่ยโดยรวมของผลการดำเนินงานพัฒนาจริยธรรมด้านการประหยัดของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาก่อนการทดลองใช้รูปแบบกับหลังการทดลองใช้รูปแบบแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดร้อยเอ็ด</p> <p>4. ปัจจัยที่มีผลต่อการประหยัดของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดร้อยเอ็ดคือ ปัจจัยด้านส่วนบุคคล ปัจจัยด้านครอบครัว ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมในสังคม และปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมในโรงเรียน ส่งผลต่อจริยธรรมด้านการประหยัดของนักเรียน</p>
กรภัทร วรเชษฐ์ (2548)	การศึกษาความสัมพันธ์ของปัจจัยเชิงสาเหตุที่	เป็นการวิจัยเชิงบรรยาย เพื่อศึกษารูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ	ตัวแปรอิสระ 1. ปัจจัยภายนอก ได้แก่ การอบรมเลี้ยงดู การกระตุ้นทาง	สรุปผลการวิจัยได้ว่า รูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุที่สร้างขึ้นนั้นสามารถอธิบายลักษณะมุ่งอนาคตของ

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
	<p>ส่งผลต่อลักษณะมุ่ง อนาคตของนักเรียน มัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 จังหวัดบุรีรัมย์</p>	<p>ของปัจจัยที่ส่งผลต่อ ลักษณะมุ่งอนาคตของ นักเรียน โดยใช้ แบบสอบถามใช้กับ มัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 จำนวน 1,141 คน</p>	<p>การศึกษาของครอบครัว การ รับข่าวสารจากสื่อมวลชน 2. ปัจจัยภายใน ได้แก่ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ทักษะ ต่อการเรียนรู้ บุคลิกภาพ การ ควบคุมตนเอง การรับรู้ ความสามารถของตนเอง ตัวแปรตาม ลักษณะมุ่งอนาคต</p>	<p>นักเรียนได้ร้อยละ 56 โดยตัวแปรที่มี อิทธิพลตรงสูงสุด คือ ทักษะ การเรียนรู้ และตัวแปรที่มีอิทธิพลทางอ้อม คือ การควบคุมตนเอง และเมื่อวิเคราะห์ แยกตามเพศพบว่าให้ผลคล้ายคลึงกัน ซึ่ง สามารถอธิบายได้ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การรับข่าวสารจากสื่อมวลชน มี อิทธิพลทางตรงต่อลักษณะมุ่งอนาคตของ นักเรียน ซึ่งการรับข่าวสารจากสื่อมวลชน เป็นการเสริมสร้างให้เด็กเห็นโมเดล ต้นแบบในอาชีพที่ตนเองชื่นชอบและ สนใจ ทำให้เริ่มมีเป้าหมายในอนาคต 2. การอบรมเลี้ยงดูแบบมีเหตุผล การ การอบรมเลี้ยงดูแบบตามใจมากเกินไป การ การอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน ต่าง มีอิทธิพลทางตรงต่อลักษณะมุ่งอนาคต ของนักเรียน แต่การอบรมเลี้ยงดูที่ส่งผล

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
				<p>ต่อจิตลักษณะทางบวกนั้น การอบรมเลี้ยงดูแบบมีเหตุผลจะให้ผลดีที่สุด</p> <p>3. การกระตุ้นทางการศึกษาของครอบครัว มีอิทธิพลทางอ้อมต่อลักษณะมุ่งอนาคตของนักเรียนผ่านการรับรู้ความสามารถของตนเองกับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ทั้งนี้ น่าจะมีสาเหตุจากการที่นักเรียนหญิงเป็นเพศที่มีลักษณะเชื่อฟังว่านอนสอนง่าย จึงทำให้การกระตุ้นทางการศึกษาของครอบครัวมีผลต่อความควบคุมตน</p> <p>4. บุคลิกภาพ มีอิทธิพลทางอ้อมต่อลักษณะมุ่งอนาคตของนักเรียนผ่านการรับรู้ความสามารถของตนเองกับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์</p> <p>5. ทักษะคิดต่อการเรียนรู้ มีอิทธิพลทางตรงต่อลักษณะมุ่งอนาคตของ</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
				<p>นักเรียน เนื่องจากการที่บุคคลมีทัศนคติที่ดีในการเรียนรู้นั้น เป็นบุคคลที่มีความสนใจที่จะเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองไปสู่ความสำเร็จในอนาคต</p> <p>6. การควบคุมตนเอง มีอิทธิพลทางตรงต่อลักษณะมุ่งอนาคตของนักเรียน เนื่องจากว่านักเรียนที่มีการควบคุมตนเองสูงจะสามารถกำหนดตนเองให้ทำสิ่งที่ถูกที่ควรวิธีที่จะรับมือสิ่งรบกวนจากภายนอก</p> <p>7. การรับรู้ความสามารถของตนเอง มีอิทธิพลทางตรงต่อลักษณะมุ่งอนาคตของนักเรียน เนื่องจากการรับรู้ความสามารถของตนเองเป็นการที่บุคคลตัดสินใจเกี่ยวกับความสามารถของตนเองที่จะดำเนินการกระทำพฤติกรรมให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
				8. แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ มีอิทธิพลทางตรงต่อลักษณะมุ่งอนาคตของนักเรียน ทั้งนี้เนื่องจากบุคคลที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์นั้นมีลักษณะต้องการประสบความสำเร็จจึงเป็นผู้มีเป้าหมายในอนาคต
จตุพร นุตะสระริน (2553)	การทำนายความขึ้นชอบงานโฆษณาที่วางกรอบสารต่างกัน จากความเป็นปัจเจกนิยม-คตินิยม โดย มีเป้าหมายการควบคุมของบุคคลเป็นตัวแปรส่งผ่าน	ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง นิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ระดับปริญญาตรี จำนวน 428 คน	ตัวแปรอิสระ 1. ระดับความเป็นปัจเจกนิยม 2. ระดับความเป็นคตินิยม 3. รูปแบบการวางกรอบสาร ได้แก่ - การวางกรอบสารส่งเสริมทางบวก - การวางกรอบสารแบบส่งเสริมทางลบ - การวางกรอบสารแบบป้องกันทางบวก	สรุปผลการวิจัยได้ว่า 1. ความเป็นคตินิยมหมู่สามารถทำนายความขึ้นชอบงานโฆษณาที่วางกรอบสารแบบป้องกันทางลบ แต่ไม่สามารถทำนายความขึ้นชอบงานโฆษณาที่วางกรอบสารแบบแบบส่งเสริมทางบวก ส่งเสริมทางลบ และป้องกันทางบวกได้ และเป้าหมายการควบคุมแบบป้องกันไม่เป็นตัวแปรส่งผ่านระหว่างความเป็นคตินิยมหมู่และความขึ้นชอบงานโฆษณาที่วางกรอบสารแบบป้องกันทางลบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
			<p>- การวางกรอบสารแบบ ป้องกันทางลบ</p> <p>ตัวแปรส่งผ่าน</p> <p>1. เป้าหมายการควบคุมของ บุคคล ได้แก่ เป้าหมายการ ควบคุมส่งเสริมและควบคุม แบบป้องกัน</p> <p>ตัวแปรตาม</p> <p>ความเชื่อชอบโฆษณา</p>	<p>2. ความเป็นปัจเจกนิยมไม่สามารถ ทำนายความขึ้นชอของงานโฆษณาที่วาง กรอบสารแบบส่งเสริมทางบวก ส่งเสริม ทางลบ และป้องกันทางลบได้ และ เป้าหมายการควบคุมแบบส่งเสริม ไม่ เป็นตัวแปรส่งผ่านระหว่างความเป็น ปัจเจกนิยมและความขึ้นชอของงานโฆษณา ที่วางกรอบสารแบบส่งเสริมทางบวก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ</p> <p>3. เมื่องานโฆษณาวางกรอบสารแบบ ป้องกันทางลบ บุคคลที่เป็นปัจเจกนิยม ให้คะแนนความขึ้นชอของงานโฆษณาต่ำ กว่าบุคคลที่เป็นคตติรวมหมู่ อย่างมี นัยสำคัญ</p> <p>4. เมื่องานโฆษณาวางกรอบสารแบบ ส่งเสริมทางบวก ส่งเสริมทางลบ และ ป้องกันทางบวก บุคคลที่เป็นปัจเจกนิยม</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
				ให้คะแนนความชื่นชอบงานโฆษณาไม่ต่างจากบุคคลที่เป็นคณาจารย์
จิรพัฒน์ ศิริรักษ์ (2555)	ลักษณะสถานการณ์โรงเรียน ครอบครัว และจิตพอเพียงที่เกี่ยวข้อกับพฤติกรรมรับผิดชอบของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น	ผู้วิจัยใช้รูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism Model) และแนวคิดทฤษฎีต้นไม้จริยธรรมมาศึกษาเป็นตัวแปรในกลุ่มจิตลักษณะเดิม เครื่องมือที่ใช้วัดตัวแปร มีทั้งหมด 14 ฉบับ เป็นแบบวัดชนิดมาตราประเมินรวมค่าแปรในกลุ่มจิตลักษณะเดิม เครื่องมือที่ใช้วัดตัวแปร มีทั้งหมด 14 ฉบับ เป็นแบบวัด	<p>ตัวแปรอิสระ</p> <ul style="list-style-type: none"> • ลักษณะสถานการณ์ทางสังคม • ด้านโรงเรียน <ul style="list-style-type: none"> - ประเภทโรงเรียน - การสนับสนุนทางสังคมจากโรงเรียน - การเห็นแบบอย่างที่ดีจากเพื่อน • ด้านครอบครัว <ul style="list-style-type: none"> - การอบรมเลี้ยงดูแบบรักสนับสนุนและใช้เหตุผล 	<p>ข้อค้นพบที่สำคัญ ดังนี้</p> <p>ข้อที่ 1. จากผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนของพฤติกรรมรับผิดชอบ</p> <p>1.1 นักเรียนที่มีพฤติกรรมพัฒนาตนเองด้านการเรียนมากเป็นผู้ที่เรียนอยู่ในโรงเรียนที่ได้รับการประกาศให้เป็นสถานศึกษาแบบอย่างฯ มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง มีภูมิคุ้มกันทางจิตสูง และเป็นผู้ที่เรียนอยู่ในโรงเรียนที่ได้รับการประกาศให้เป็นสถานศึกษาแบบอย่างฯ มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง พร้อมกันทั้งสองด้าน พบในกลุ่มนักเรียนหญิงกลุ่มนักเรียนที่บิดามารดามีการศึกษาต่ำ และกลุ่มครอบครัวมีระดับเศรษฐกิจต่ำ</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
		<p>ชนิดมาตราประเมินรวมค่า มีมาตรา 6 ระดับ จาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” กลุ่มตัวอย่าง 602 คน พิสัยคะแนนอยู่ระหว่าง 30-66 คะแนน ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ อยู่ระหว่าง .24 ถึง .51 และมีค่าความเชื่อมั่นแบบสัมประสิทธิ์แอลฟาเท่ากับ .75 ถึง .90 สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ 1) Three-Way ANOVA 2) Hierarchical Multiple Regression Analysis และ 3)</p>	<p>- การเห็นแบบอย่างที่ดีจากครอบครัว</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ด้านสื่อมวลชน <ul style="list-style-type: none"> - การเห็นแบบอย่างบุคคลหรือกลุ่มบุคคลจากสื่อมวลชน ● กลุ่มจิตลักษณะเดิม <ul style="list-style-type: none"> - ความมีเหตุมีผล - การมีภูมิคุ้มกันทางจิต - การรับรู้คุณค่าที่ดี - แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ - ลักษณะมุ่งอนาคตและการควบคุมตน 	<p>1.2 นักเรียนที่มีพฤติกรรมรักสิ่งแวดล้อมในโรงเรียนและชุมชนมาก เป็นผู้ที่เรียนอยู่ในโรงเรียนที่ได้รับการประกาศให้เป็นสถานศึกษาแบบอย่างฯ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง มีภูมิคุ้มกันทางจิตสูง และเป็นผู้ที่เรียนอยู่ในโรงเรียนที่ได้รับการประกาศให้เป็นสถานศึกษาแบบอย่างฯ มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง พร้อมกันทั้งสองด้าน พบในกลุ่มนักเรียนหญิง กลุ่มนักเรียนที่บิดามารดามีการศึกษาดำ และ เป็นผู้ที่เรียนอยู่ในโรงเรียนที่ได้รับการประกาศให้เป็นสถานศึกษา</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
		Canonical Correlation Analysis	<ul style="list-style-type: none"> ● กลุ่มจิตลักษณะตามสถานการณ์ <ul style="list-style-type: none"> - เจตคติต่อการปลูกฝังอบรมด้านความรับผิดชอบของครู - เจตคติต่อพฤติกรรมรับผิดชอบ ● ลักษณะทางชีวสังคมและภูมิหลังของนักเรียน <ul style="list-style-type: none"> - เพศ - ระดับชั้นเรียน <p>ตัวแปรตาม</p> <ul style="list-style-type: none"> ● พฤติกรรมรับผิดชอบ <ul style="list-style-type: none"> - พฤติกรรมพัฒนาตนเอง <p>ด้านการเรียน</p>	<p>แบบอย่างๆ มีภูมิคุ้มกันทางจิตสูงพร้อมกันทั้งสองด้าน พบในกลุ่มนักเรียนที่บิดามารดามีการศึกษาสูง</p> <p>ข้อที่ 2. จากการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณแบบมีลำดับชั้น พบว่า</p> <p>2.1 ทำนายพฤติกรรมพัฒนาตนเองด้านการเรียน เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญจากตัวแปรสถานการณ์ทางสังคมและจิตลักษณะเดิม ในกลุ่มนักเรียนที่มีผลการเรียนต่ำ โดยมีตัวทำนายที่สำคัญ คือ เจตคติต่อพฤติกรรมรับผิดชอบ เจตคติที่ดีต่อการปลูกฝังอบรมด้านความรับผิดชอบของครู และการเห็นแบบอย่างที่ดีจากครอบครัว แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ และการมีภูมิคุ้มกันทางจิต ตามลำดับ</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
			- พฤติกรรมรักษา สิ่งแวดล้อมในโรงเรียนและ ชุมชน	2.2 ทำนายพฤติกรรมรักษาสิ่งแวดล้อมใน โรงเรียนและชุมชนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ จากตัวแปรสถานการณ์ทางสังคมและจิต ลักษณะเดิม ในกลุ่มนักเรียนที่มีระดับที่ดี ต่อการปลูกฝังอบรมด้านความรับผิดชอบ ของครู และการเห็นแบบอย่างที่ดีจาก ครอบครัว แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ และการมี ภูมิคุ้มกันทางจิต ตามลำดับ ข้อที่ 3. จากการวิเคราะห์สหสัมพันธ์แคนอ นีเคิลระหว่างชุดตัวแปรอิสระกับชุดตัวแปร ตาม พบว่า ตัวแปรทั้งสองชุดมี ความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติทั้ง 2 คู่ ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แคนอนนอเคิล ของนักเรียนที่ได้รับการประเมินและ ประกาศให้เป็นสถานศึกษาแบบอย่างฯ สูง กว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แคนอนนอ เคิลของนักเรียนที่ได้รับการประเมินแต่ยัง

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
				<p>ไม่ประกาศให้เป็นสถานศึกษาแบบอย่างฯ</p> <p>ข้อที่ 4. พบว่า นักเรียนที่มีพฤติกรรมรับผิดชอบน้อย ได้แก่ นักเรียนที่เรียนอยู่ในโรงเรียนที่ไม่ได้รับการประกาศให้เป็นสถานศึกษาแบบอย่างฯ นักเรียนชายและหญิงที่มีผลการเรียนต่ำ ปัจจัยสาเหตุที่ควรเสริมสร้าง คือ เจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมรับผิดชอบมาก เจตคติที่ดีต่อการปลูกฝังอบรมด้านความรับผิดชอบต่อครูมาก การเห็นแบบอย่างจากครอบครัวมาก การมีภูมิคุ้มกันทางจิตสูง มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง และการอบรมเลี้ยงดูแบบรักสนับสนุนและใช้เหตุผลมาก</p>
<p>จุฑารัตน์ กิตติเขมากร (2553)</p>	<p>ปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการทำงานด้านความรับผิดชอบต่อ</p>	<p>ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลกับบุคลากรสายสนับสนุนวิชาการ</p>	<p>ตัวแปรอิสระ</p> <p>1. กลุ่มลักษณะทางสังคม ได้แก่</p> <p>- บทบาทของผู้บริหาร</p>	<p>ข้อค้นพบที่สำคัญ ดังนี้</p> <p>1. ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการทำงานด้านความรับผิดชอบต่อครูมาก การปฏิบัติงานอย่างมีนัยสำคัญ .05 ได้แก่ อายุ</p>

ตารางที่ 22 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
	<p>ในการปฏิบัติงานและด้านการมีส่วนร่วมของบุคลากรสายสนับสนุนวิชาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ</p>	<p>มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลกับบุคลากรสายสนับสนุนวิชาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พ.ศ.2552 จำนวน 300 คน</p>	<p>ตัวแปรอิสระ</p> <p>1. กลุ่มลักษณะทางสังคม ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> - บทบาทของผู้บริหาร - การถ่ายทอดทางสังคมในการทำงาน - บรรยากาศในการทำงาน <p>2. ลักษณะทางจิตเต็ม ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> - แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ - เหตุผลเชิงจริยธรรม - สุขภาพจิต - ความเชื่ออำนาจในตน <p>3. กลุ่มลักษณะทางจิตตามสถานการณ์ ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> - เจตคติต่อพฤติกรรมการทำงานด้านความรับผิดชอบในการปฏิบัติงาน 	<p>ข้อค้นพบที่สำคัญ ดังนี้</p> <p>1. ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการทำงานด้านความรับผิดชอบในการปฏิบัติงานอย่างมีนัยสำคัญ .05 ได้แก่ อายุ ประสบการณ์ในการทำงาน และประเภทตำแหน่งงาน การถ่ายทอดทางสังคมในการทำงาน แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ เหตุผลเชิงจริยธรรม เจตคติต่อการทำงานด้านความรับผิดชอบในการปฏิบัติงาน และเจตคติต่อการทำงานด้านการมีส่วนร่วม</p> <p>ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการทำงานด้านการมีส่วนร่วมอย่างมีนัยสำคัญ ได้แก่ อายุ ประสบการณ์ในการทำงาน บทบาทของผู้บริหาร การถ่ายทอดทางสังคมในการทำงาน แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ เหตุผลเชิงจริยธรรม เจตคติต่อการทำงานด้านความรับผิดชอบในการปฏิบัติงาน</p>

ตารางที่ 22 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
			<p>- เจตคติต่อพฤติกรรมการทำงานด้านความรับผิดชอบในการปฏิบัติงาน</p> <p>- เจตคติต่อพฤติกรรมการทำงานด้านการมีส่วนร่วม</p> <p>ตัวแปรตาม</p> <p>พฤติกรรมการทำงานประกอบด้วยลักษณะ 2 ด้านคือ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ด้านความรับผิดชอบในการปฏิบัติงาน 2. ด้านการมีส่วนร่วม <p>ตัวแปรควบคุม ได้แก่ เพศ อายุ ประเภทตำแหน่งงาน และประสบการณ์การทำงาน</p>	<p>ในการทำงาน บทบาทของผู้บริหาร การถ่ายทอดทางสังคมในการทำงาน แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ เหตุผลเชิงจริยธรรม เจตคติต่อการทำงานด้านความรับผิดชอบในการปฏิบัติงาน</p> <p>2. ผลปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรลักษณะทางสังคมกับตัวแปรลักษณะทางจิตเดิมที่มีต่อพฤติกรรมการทำงานด้านความรับผิดชอบในการปฏิบัติงานอย่างมีนัยสำคัญ ได้แก่ บทบาทของผู้บริหารกับสุขภาพจิต บทบาทของผู้บริหารกับความเชื่ออำนาจในตน การถ่ายทอดทางสังคมในการทำงานกับความเชื่ออำนาจในตนและบทบาทของผู้บริหารกับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ผลปฏิสัมพันธ์ของพฤติกรรมการทำงานด้านการมีส่วนร่วมอย่างมีนัยสำคัญ ได้แก่ บทบาทของผู้บริหารกับเหตุผลเชิง</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
				<p>จริยธรรม การถ่ายทอดทางสังคมในการทำงานกับความเชื่ออำนาจในตนและบรรยากาศในการทำงานกับความเชื่ออำนาจในตนโดยบทบาทของตัวแปรลักษณะทางสังคมจะช่วยขยายความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางจิตเดิมกับพฤติกรรมการทำงานด้านความรับผิดชอบในการปฏิบัติงานและด้านการมีส่วนร่วม</p> <p>3. ผลปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรลักษณะทางชีวสังคมกับตัวแปรลักษณะทางสังคมตัวแปรลักษณะทางจิตเดิมและตัวแปรลักษณะทางจิตตามสถานการณ์ที่มีต่อพฤติกรรมการทำงานด้านความรับผิดชอบในการปฏิบัติงานอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติได้แก่ อายุกับการถ่ายทอดทางสังคมในการทำงาน และประสบการณ์ในการทำงาน</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
				<p>กับการถ่ายทอดทางสังคมในการทำงาน ถ่ายทอดทางสังคมในการทำงานผล ปฏิสัมพันธ์ของพฤติกรรมการทำงานด้านการมีส่วนร่วม ได้แก่ เพศกับการถ่ายทอดทางสังคมในการทำงาน อายุกับสุขภาพจิต อายุกับความเชื่ออำนาจในตนโดยอายุและประสบการณ์ในการทำงานมีบทบาทในการลดขนาดความสัมพันธ์ กล่าวคือ กลุ่มบุคลากรที่มีอายุน้อยหรือประสบการณ์ในการทำงานน้อย ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรปัจจัยทางจิตสังคมกับพฤติกรรมการทำงานด้านความรับผิดชอบในการปฏิบัติงานจะมากกว่าบุคลากรที่มีอายุมากหรือมีประสบการณ์มาก</p> <p>4. กลุ่มตัวแปรที่มีอำนาจในการอธิบายพฤติกรรมการทำงานด้านความรับผิดชอบในการปฏิบัติงานได้สูงที่สุดคือ ตัวแปรกลุ่ม</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
				ลักษณะทางจิตเดิมตัวแปรที่มีอำนาจในการอธิบายพฤติกรรมการทำงานด้านการมีส่วนร่วมได้สูงสุดคือ ตัวแปรกลุ่มลักษณะทางชีวสังคม
ทัศนัย สุทธวิภาต (2558)	การใช้สื่อและพฤติกรรมการใช้จ่ายตามหลักเศรษฐกิจพอเพียงของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร	เป็นการวิจัยเชิงปริมาณใช้แบบสอบถามเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยของรัฐและเอกชนในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 441 คน	ตัวแปรอิสระ 1. การสื่อสารในครอบครัว 2. การมีแบบอย่างจากเพื่อน 3. ลักษณะมุ่งอนาคตและควบคุมตน 4. ความรู้เกี่ยวกับหลักเศรษฐกิจพอเพียง 5. การใช้ประโยชน์จากสื่อ 6. ความพึงพอใจจากสื่อ ตัวแปรส่งผ่าน ได้แก่ ปริมาณการใช้สื่อ ตัวแปรตาม	สรุปผลการวิจัยได้ว่า <u>ประการที่ 1</u> ตัวทำนายสำคัญลำดับแรกที่สามารถทำนายปริมาณการเปิดรับสื่อโทรทัศน์ที่น่าเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับเศรษฐกิจพอเพียง คือ การสื่อสารในครอบครัวแบบปกป้องพอเพียงจากสื่อสังคมออนไลน์ได้เป็นอันดับหนึ่ง และการมีแบบอย่างจากเพื่อนสามารถทำนายปริมาณการเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ตได้เป็นอันดับหนึ่ง ตามลำดับ <u>ประการที่ 2</u> ตัวทำนายสำคัญลำดับแรกที่สามารถทำนายปริมาณการเปิดรับสื่อสังคมออนไลน์ที่น่าเสนอเนื้อหา

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
			<p>ตัวแปรตาม</p> <p>1. เจตคติที่ดีต่อพฤติกรรม การใช้จ่ายตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง</p> <p>2. พฤติกรรมการใช้จ่ายตาม หลักเศรษฐกิจพอเพียง</p>	<p>เกี่ยวกับเศรษฐกิจพอเพียง คือลักษณะมุ่ง อนาคตและควบคุมตน กล่าวคือ นักศึกษา ที่มีลักษณะมุ่งอนาคตและควบคุมตนอาจ เป็นคนที่มีความหมายในอนาคตอัน เกี่ยวเนื่องกับหลักเศรษฐกิจพอเพียงอยู่ แล้วจึงไม่จำเป็นต้องพึ่งพิงการเปิดรับ เนื้อหาเกี่ยวกับเศรษฐกิจพอเพียงจากสื่อ สังคมออนไลน์</p> <p><u>ประการที่ 3</u> ตัวทำนายสำคัญลำดับแรกที่ สามารถทำนายปริมาณการเปิดรับสื่อ อินเทอร์เน็ตที่นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับ เศรษฐกิจพอเพียง คือ การมีแบบอย่างจาก เพื่อนเนื่องจากกลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลสูงสุด ในช่วงวัยรุ่น โดยมีอิทธิพลต่อการรับรู้ถึง ความคิดความหวัง ตลอดจนแลกเปลี่ยน ความรู้สึกในเรื่องต่างๆเพื่อเสริมให้เกิด</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
				<p>ความเชื่อมั่นและมีอิสระที่จะแสดงความคิดเห็น การตัดสินใจด้วยตนเอง</p> <p>นอกจากนี้ การเปิดรับสื่อมวลชนถือเป็นกิจกรรมหนึ่งที่เพื่อนเข้ามามีอิทธิพลอย่างมาก โดยเพื่อนมีบทบาทสำคัญต่อความสนใจในการติดตามข้อมูลข่าวสารประเภทต่างๆ</p> <p><u>ประการที่ 4</u> ตัวทำนายสำคัญลำดับแรกที่สามารถทำนายเจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมใช้จ่ายตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง คือ ความรู้เกี่ยวกับหลักเศรษฐกิจพอเพียง การรับรู้ข่าวสารที่มีประโยชน์มีส่วนช่วยเพิ่มพูนความรู้ ช่วยแพร่กระจายข่าวสาร และช่วยเปลี่ยนแปลงทัศนคติต่อบุคคลที่มีอยู่ได้</p> <p><u>ประการที่ 5</u> ตัวทำนายสำคัญลำดับแรกที่สามารถทำนายพฤติกรรมใช้จ่ายตาม</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
				<p>หลักเศรษฐกิจพอเพียง คือ เจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมการใช้จ่ายตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง เจตคติเป็นจิตลักษณะหนึ่งที่มีความสอดคล้องกับพฤติกรรมของบุคคลในทิศทางต่อต้านหรือสนับสนุน</p>
<p>สุรัชยา มุลาลี (2551)</p>	<p>การประยุกต์ทฤษฎีแรงจูงใจเพื่อป้องกันโรคกับแรงสนับสนุนทางสังคมในการป้องกันการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี</p>	<p>เป็นงานวิจัยแบบกึ่งทดลองโดยจัดโปรแกรมสุขศึกษาในกลุ่มทดลอง 7 ครั้งและแบบสอบถามในด้านต่างๆ ใช้เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบกลุ่มละ 30 คน</p>	<p>ตัวแปรต้น กระบวนสุขศึกษาตามแนวคิดทฤษฎีแรงจูงใจเพื่อป้องกันโรค ร่วมกับการใช้แรงสนับสนุน ได้แก่ - การประเมินอันตรายจากการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ - สร้างการรับรู้ความรุนแรงจากการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ และ - การรับรู้โอกาสเสี่ยงต่อการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์- การ</p>	<p>ผลวิจัยหลังการทดลอง พบว่า กลุ่มทดลองมีความรู้ การรับรู้ความรุนแรง การรับรู้โอกาสเสี่ยง ความคาดหวังในความสามารถของตนเอง ความคาดหวังในประสิทธิภาพของการตอบสนอง ความตั้งใจ และการปฏิบัติตัวเพื่อป้องกันการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ดีวก่อนการทดลองและดีวกว่ากลุ่มเปรียบเทียบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
			<p>- การประเมินการเผชิญปัญหาจากการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ สร้างการรับรู้ความสามารถของตนเอง และ ความคาดหวังในประสิทธิผลในการที่จะปฏิบัติเพื่อป้องกันการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์</p> <p>ตัวแปรตาม</p> <p>การปฏิบัติตัวเพื่อป้องกันการดื่มแอลกอฮอล์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความรู้เกี่ยวกับอันตรายจากการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ - การประเมินอันตรายต่อสุขภาพจากการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ได้แก่ การรับรู้ 	

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
			<p>ความรุนแรงของโทษและการรับรู้โอกาสเสี่ยงต่อการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์</p> <ul style="list-style-type: none"> - การประเมินการเผชิญปัญหาเกี่ยวกับการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ได้แก่ การรับรู้ความสามารถของตนเองในการปฏิบัติตัวเพื่อป้องกันการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ และการรับรู้ความคาดหวังในประสิทธิผลของการตอบสนองในการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ - ความตั้งใจในการไม่ดื่มและไม่ซื้อเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ 	

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
			- การปฏิบัติตัวในการป้องกัน การดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ โดยการใช้เวลาว่างให้เป็น ประโยชน์และการรู้จักปฏิเสธ ไม่ดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์	
ศรัณย์ พิมพ์ทอง (2557)	การศึกษาข้าม วัฒนธรรมปัจจัยทาง จิตสังคมที่เกี่ยวข้อง กับพฤติกรรมการ บริโภคอย่างพอเพียง ของนักศึกษาใน ประเทศไทยและ มาเลเซีย	ใช้แบบวัดตัวแปรต่างๆ 8 ฉบับ และแบบสอบถาม ลักษณะทางจิตสังคมและ ภูมิหลังอีก 1 ฉบับ รวม เป็น 9 ฉบับ ใช้กับ สำหรับตัวอย่างใน ประเทศไทย คือ นักศึกษาที่กำลังศึกษา อยู่ในระดับชั้นปริญญา ตรีของมหาวิทยาลัย รัฐ ในเขตกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล สำหรับ	ตัวแปรอิสระ 1. กลุ่มปัจจัยด้านบุคคล คือ ความเป็นวัตถุนิยม ลักษณะ มุ่ง อนาคตควบคุมตนเอง และ คุณลักษณะที่เป็นจุดแข็ง 2. กลุ่มปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม คือ การอบรมเลี้ยงดูจาก ครอบครัว อิทธิพลจากกลุ่ม เพื่อน และการเห็นแบบอย่าง จากสื่อ ตัวแปรตาม	ผลการวิจัยที่สำคัญมี 5 ประการ ดังนี้ 1. เจตคติต่อพฤติกรรมการบริโภคอย่าง พอเพียงเป็นตัวทำนายพฤติกรรมการ บริโภคอย่างพอเพียงที่สำคัญที่สุดในกลุ่ม นักศึกษาไทย องค์ประกอบของตัวแปร สังเกตบนตัวแปรแฝงเจตคติต่อพฤติกรรม การบริโภคอย่างพอเพียงและความเป็น วัตถุ ส่วนตัวทำนายพฤติกรรมการบริโภค อย่างพอเพียงที่สำคัญที่สุดในกลุ่มนักศึกษ มาเลเซีย คือ คุณลักษณะที่เป็นจุดแข็ง และจากการวิเคราะห์ในกลุ่มรวม ทั้งใน กลุ่มนักศึกษาไทยและนักศึกษามาเลเซีย

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
		<p>ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นปริญญาตรีของมหาวิทยาลัย รัฐ ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล สำหรับตัวอย่างในมาเลเซีย คือ นักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นปริญญาตรีของมหาวิทยาลัย ในกรุงกัวลาลัมเปอร์</p>	<p>ตัวแปรประสาณ เจตคติต่อพฤติกรรมการบริโภคอย่างพอเพียง ตัวแปรแบ่งกลุ่มย่อย ลักษณะทางชีวสังคมและภูมิหลัง ได้แก่ สัญชาติของกลุ่มตัวอย่าง ชั้นปีที่กำลังศึกษา ระยะเวลาที่กำลังศึกษา เพศ อายุ เกรดเฉลี่ยสะสม การพักอาศัย และสถานภาพของบิดามารดา</p>	<p>คือ เจตคติต่อพฤติกรรมการบริโภคอย่างพอเพียง และความเป็นวัตถุนิยม ทำให้มองเห็นได้ว่า ทั้งสองเป็นตัวแปรสำคัญที่มีความเป็นสากล (Generalization) คือ สามารถทำนายพฤติกรรมการบริโภคอย่างพอเพียงของนักศึกษาที่มีวัฒนธรรมต่างกัน</p> <p>ได้</p> <p>2. ตัวแปรพฤติกรรมการบริโภคอย่างพอเพียงของนักศึกษาในประเทศไทยและนักศึกษามาเลเซียได้รับอิทธิพลทางตรงจากตัวแปรเชิงเหตุเรียงลำดับจากมากไปน้อย ดังนี้ 1) ความเป็นวัตถุนิยม 2) เจตคติต่อพฤติกรรมการบริโภคอย่าง 3) คุณลักษณะที่เป็นจุดแข็งโดยตัวแปรเชิงเหตุในโมเดล สามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการบริโภคอย่างพอเพียงได้ 89%</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
				<p>3. พฤติกรรมการบริโภคอย่างพอเพียงของนักศึกษาในประเทศไทยและนักศึกษามาลาเซียมีความแตกต่างกัน คือ ค่าอิทธิพลของลักษณะมุ่งอนาคตควบคุมตนเองที่ส่งผลทางตรงต่อเจตคติต่อพฤติกรรมการบริโภคอย่างพอเพียง ซึ่งกลุ่มนักศึกษาประเทศมาเลเซีย (.70) มีค่าอิทธิพลสูงกว่ากลุ่มนักศึกษาประเทศไทย (.17) และพบว่าค่านำหนักนิยม มีความแปรเปลี่ยนระหว่างกลุ่มนักศึกษาไทยและนักศึกษามาลาเซียด้วยเช่นกัน</p> <p>4. ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยตัวแปรแฝงที่ทำการศึกษาระหว่างกลุ่มนักศึกษาในประเทศไทยและนักศึกษามาลาเซีย พบว่าค่าเฉลี่ยของตัวแปรแฝงทุกตัว ได้แก่ พฤติกรรมการบริโภคอย่างพอเพียงของ</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
				<p>นักศึกษา เจตคติต่อพฤติกรรมการบริโภคอย่างพอเพียง ความเป็นวัตถุนิยม ลักษณะมุ่งอนาคตควบคุมตน คุณลักษณะที่เป็นจุดแข็ง การอบรมเลี้ยงดูจากครอบครัว อิทธิพลจากกลุ่มเพื่อน และการเห็นแบบอย่างจากสื่อ ของกลุ่มนักศึกษา มาเลเซีย</p> <p>สูงกว่านักศึกษาไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05</p> <p>5. นักศึกษาที่เป็นกลุ่มเสียงร่งดว่นที่ควรพัฒนา คือ นักศึกษาที่มีพฤติกรรมการบริโภคอย่างพอเพียงน้อย นักศึกษาในประเทศไทย ได้แก่ กลุ่มนักศึกษาที่ศึกษาอยู่ในคณะสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ โดยมีปัจจัยปกป้องที่สำคัญ ได้แก่ เจตคติต่อพฤติกรรมการบริโภคอย่างพอเพียง</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
				และนักศึกษาในประเทศมาเลเซีย ได้แก่ กลุ่มนักศึกษาที่เป็นเพศชาย โดยมีปัจจัยปกป้องที่สำคัญ ได้แก่ คุณลักษณะที่เป็นจุดแข็ง เจตคติต่อพฤติกรรมการบริโภคอย่างพอเพียง และการเห็นแบบอย่างจากสื่อ
นางกุลดา เรืองชาญ, จินตนา จันทนนท์ และชนัญญาญจน์ แสงประสาน (2558)	ศึกษาการใช้สมาร์ทโฟนเพื่อการศึกษาของนักศึกษา คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร	เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ โดยใช้แบบสอบถามเก็บข้อมูลจากนักศึกษา คณะวิทยาการจัดการ ที่ใช้โทรศัพท์มือถือประเภทสมาร์ทโฟน จำนวน 340 คน	ตัวแปรอิสระ - เพศ - สาขาวิชา ตัวแปรตาม พฤติกรรมการใช้งานแอปพลิเคชันทางการศึกษาบนสมาร์ทโฟน ของนักศึกษา คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร	สรุปผลการวิจัย ได้ว่า 1. กลุ่มตัวอย่างผู้ใช้โทรศัพท์ประเภทสมาร์ทโฟน เป็นหญิง 213 คน ชาย 121 คน ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 19 - 21 ปี และกำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 2 2. พฤติกรรมการใช้งานสมาร์ทโฟน นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟน 1 เครื่อง ยี่ห้อที่ใช้มากที่สุด คือ Samsung 123 คน รองลงมาคือ Apple 84 คน ระยะเวลาที่ใช้สมาร์ทโฟนส่วนใหญ่ใช้มาแล้ว 2 - 3 ปี 117 คน ส่วนระยะเวลาในการใช้งานสมาร์ทโฟน

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
				<p>โดยเฉลี่ยในแต่ละครั้งจะใช้นานกว่า 1 ชั่วโมง 251 คน จำนวนครั้งที่ใช้สมาร์ทโฟน 1 - 5 ครั้ง/วัน 149 คน</p> <p>3. เหตุผลหลักที่เลือกใช้สมาร์ทโฟน คือ เพื่อการสื่อสารสนทนา 273 คน รองลงมา เพื่อการศึกษาเรียนรู้ 189 คน เพื่อความบันเทิง/อินเทอร์เน็ต 306 คน เพื่อความทันสมัย/ก้าวทันเทคโนโลยี 201 คน และเลือกใช้อื่นๆ 4 คน และผลการเปรียบเทียบการใช้งานแอปพลิเคชันทางการศึกษาของนักศึกษาแต่ละสาขาวิชาพบว่า นักศึกษาที่ใช้แอปพลิเคชันทางการศึกษามากที่สุด คือ สาขาวิชารัฐประศาสนศาสตร์ 26 คน รองลงมา คือ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ 14 คน และ สาขาวิชาบริหารทรัพยากรมนุษย์ 9 คน</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
เพชร แก้วเขียว (2555)	การยอมรับการใช้ อินเทอร์เน็ตบน โทรศัพท์มือถือของ วัยรุ่นใน กรุงเทพมหานคร	ใช้แบบสอบถามเป็น เครื่องมือในการเก็บ ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ วัยรุ่น อายุระหว่าง 15 ถึง 24 ปี จำนวน 400 คน จาก 10 เขตใน กรุงเทพมหานคร	ตัวแปรอิสระ - การรับรู้ประโยชน์จากการ ใช้ อินเทอร์เน็ตบน โทรศัพท์มือถือ - การรับรู้ความง่ายต่อการ ใช้งานอินเทอร์เน็ตบน โทรศัพท์มือถือ - การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง - เจตนาเชิงพฤติกรรม ตัวแปรตาม พฤติกรรมการใช้ อินเทอร์เน็ตบน โทรศัพท์มือถือ	สรุปผลการวิจัย ได้ว่า การรับรู้ถึงประโยชน์ และการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการใช้ อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือของวัยรุ่นมี ความสัมพันธ์ต่อเจตนาเชิงพฤติกรรม ในขณะที่การรับรู้ความง่ายในการใช้ อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือไม่มีอิทธิพล ต่อเจตนาเชิงพฤติกรรม และเจตนาเชิง พฤติกรรมมีสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการใช้ อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือของวัยรุ่น
เบญจภรณ์ ขวัญ สมคิด และปวรว รรณ พันแจ่ม(2555)	พฤติกรรมการใช้ โทรศัพท์มือถือ Smartphone และการ	เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล กับนักศึกษาคณะ	ตัวแปรอิสระ 1. ปัจจัยส่วนบุคคล - เพศ - สาขาวิชาที่ศึกษา	สรุปผลการวิจัย ได้ว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง สาขาวิชาการจัดการ ธุรกิจทั่วไป เหตุผลสำคัญที่เลือกใช้ โทรศัพท์มือถือ Smartphone คือ

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
	<p>และใช้เวลาของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากรวิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี</p>	<p>วิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากรที่ศึกษาอยู่หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต ชั้นปีที่ 4 จำนวน 225 คน</p>	<p>- รายได้ต่อเดือน - ค่าใช้จ่ายต่อเดือน - ภูมิสำเนา</p> <p>2. ปัจจัยด้านพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือ</p> <p>- เหตุผลในการใช้โทรศัพท์มือถือ</p> <p>- ความถี่ในการใช้โทรศัพท์มือถือ</p> <p>- ระยะเวลาในการใช้โทรศัพท์มือถือ</p> <p>- สถานที่</p> <p>ตัวแปรตาม</p> <p>การใช้เวลา ได้แก่ การจัดสรรเวลา และการบริหารเวลา</p>	<p>ใช้เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต และใช้เวลาในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตสูงสุด</p> <p>นอกจากนี้แล้วกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับการจัดสรรเวลากับโทรศัพท์มือถือ Smartphone และให้ความสำคัญกับการใช้เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ส่งและรับข้อความแบบโต้ตอบทันทีมากที่สุด เล่นเกม ฟังเพลงและถ่ายรูป และให้ความเหมาะสมในการจัดสรรเวลากับโทรศัพท์มือถือ Smartphone ในการใช้ประโยชน์ในการศึกษาหาความรู้ ด้านบันเทิง การสื่อสารและการทำงาน</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
เกสร ทองทั้งวงศ์ (2555)	พฤติกรรมการใช้ สมาร์ตโฟนใน Generation X และ Generation Y	เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล ใช้กับกลุ่มตัวอย่างในเขต กรุงเทพมหานครที่เป็น Generation X คือ ช่วง อายุ 33-48 ปี จำนวน 87 คนและ Generation Y คือ ช่วงอายุ 18-32 ปี จำนวน 298 คน และ ทำการศึกษาเฉพาะผู้ที่มี สมาร์ตโฟนเท่านั้น รวม จำนวน 385 คน	ตัวแปรอิสระ 1. ความจำเป็นในยุคปัจจุบัน 2. ประสิทธิภาพด้านต้นทุน 3. ความปลอดภัย 4. การพึงพิง 5. การใช้งานในด้านลบ 6. การใช้ประโยชน์ 7. ความภักดี ตัวแปรตาม พฤติกรรมการใช้สมาร์ต โฟนใน Generation X และ Generation Y	สรุปผลการวิจัย ได้ว่า 1. <u>ข้อมูลเชิงพรรณนา</u> พบว่า ส่วนใหญ่มี สมาร์ตโฟนใช้เพียง 1 เครื่อง เวลาที่ใช้ เฉลี่ย 3 ชั่วโมงขึ้นไปต่อวัน โดยฟังก์ชันที่ ใช้ส่วนใหญ่ คือ โซเชียลเน็ตเวิร์ค อินเทอร์เน็ต และ Instant Message ตามลำดับ 2. <u>ข้อมูลเชิงอนุมาน</u> พบว่า 1) ความ แตกต่างของพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟน จำแนกตามประชากรศาสตร์ มีความ แตกต่างระหว่างเพศชายและเพศหญิง ดังนี้ - เพศหญิงใช้ฟังก์ชันอินเทอร์เน็ต โซเชียลเน็ตเวิร์ค และ Instant Message มากกว่าเพศชาย เนื่องจากใช้ในการ ติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นและในการเข้าสังคม และมีพฤติกรรมในประเภทความปลอดภัย มากที่สุด ความจำเป็นในยุคปัจจุบัน การใช้

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
				<p>เน็ตเวิร์ค อินเทอร์เน็ต และ Instant Message ตามลำดับ</p> <ul style="list-style-type: none"> - เพศชายจะใช้ในการเล่นเกมมากกว่า เนื่องจากเป็นกิจกรรมยามว่าง <p>2) มีความแตกต่างของปริมาณการใช้สมาร์ทโฟนตามช่วงอายุ ระหว่าง Generation X และ Generation Y ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - Generation Y จะใช้ฟังก์ชันต่างๆ มากกว่า Generation X เนื่องจาก Generation Y เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยี - ส่วนด้านพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนพบว่า ไม่ค่อยมีความแตกต่างกัน <p>3) มีความแตกต่างกันในปริมาณการใช้ฟังก์ชันสมาร์ทโฟน</p> <p>โฟนตามระดับการศึกษาเฉพาะผู้ที่มีการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรีกับระดับอื่นๆ</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
				<p>ในส่วนของพฤติกรรมการใช้ พบว่าไม่ค่อยมีความแตกต่างกัน</p> <p>4) มีความแตกต่างกันในปริมาณการใช้ฟังก์ชันสมาร์ตโฟนตามระดับการศึกษาเฉพาะกลุ่มนักเรียนหรือนักศึกษา ในส่วนของพฤติกรรมการใช้ พบว่าไม่ค่อยมีความแตกต่างกัน</p> <p>5) มีความแตกต่างกันในปริมาณการใช้ฟังก์ชันสมาร์ตโฟนตามรายได้ โดยส่วนใหญ่ผู้ที่มีรายได้ต่ำกว่า 10,001 บาท จะมีการใช้ฟังก์ชันที่แตกต่างไปจากกลุ่มอื่นๆ ในส่วนของพฤติกรรมการใช้ พบว่าไม่ค่อยมีความแตกต่างกัน</p> <p>6) ความแตกต่างของพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนระหว่าง Generation X และ</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
				Generation Y มีลักษณะพฤติกรรมการใช้ที่มีความใกล้เคียงกันมาก
สิริกานต์ แก่นเพชร (2559)	การเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาจังหวัดเชียงใหม่	เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพโดยใช้แบบสัมภาษณ์เชิงลึกเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลใช้กับนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 12 คน โดยคัดจากกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมเสพติดสมาร์ทโฟนในระดับน้อย 4 คน และเสพติดมาก 8 คน	<p>ตัวแปรอิสระ</p> <p>1. ลักษณะประชากรศาสตร์ ได้แก่ เพศ, อายุ, ระดับการศึกษา, จำนวนเงินที่ได้ไปมหาวิทยาลัย, สถานภาพของตนเอง, สถานภาพของครอบครัว, อาชีพของบิดามารดา, ที่อยู่อาศัยในปัจจุบัน</p> <p>2. พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน</p> <ul style="list-style-type: none"> - ช่วงเวลาในการใช้งาน - ระยะเวลาในการใช้งาน - ความถี่ในการใช้งาน - ความถี่ในการเปลี่ยนสมาร์ทโฟน 	สรุปผลการวิจัย ได้ว่า 1. ช่วงเวลาในการใช้งานกลุ่มตัวอย่างมีการใช้สมาร์ทโฟนตลอดเวลา และนำขึ้นมาเช็คเมื่อมีการแจ้งเตือนบนสมาร์ทโฟนหรือไม่ก็ตาม และใช้เวลามากที่สุดถึง 15 ชั่วโมงต่อวันและสถานที่ในการใช้สมาร์ทโฟนนั้นคือ หอพักและบ้าน แอปพลิเคชันที่ใช้งานอันดับแรก ได้แก่ Facebook, Line, IG ตามลำดับ โดยกลุ่มตัวอย่างให้เหตุผลในการใช้งานเพราะสะดวกในการติดต่อคุยกับเพื่อน ใช้เพื่อเช็ค Facebook ใช้เล่นอินเทอร์เน็ตเพื่อหาข้อมูลและติดตามข่าวสาร

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
			<ul style="list-style-type: none"> - สถานที่ในการใช้งาน - แอปพลิเคชันที่ใช้งาน - ค่าใช้จ่ายในการใช้สมาร์ตโฟนต่อเดือน - เหตุผลที่ใช้งาน <p>3. ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดโทรศัพท์มือถือสมาร์ตโฟน</p> <ul style="list-style-type: none"> - ปัจจัยด้านบุคคล คือ ชอบพูดคุย ติดต่อกับ เล่นเกม หาข้อมูล - ปัจจัยทางสังคม คือ ครอบครัว เพื่อน นักแสดงที่ชื่นชอบ - ปัจจัยด้านเทคโนโลยี คือ ผลิตภัณฑ์สมาร์ตโฟน อุปกรณ์การสื่อสารเคลื่อนที่ 	<p>2. ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ตโฟนของกลุ่มตัวอย่าง มากที่สุดคือ ปัจจัยด้านเทคโนโลยี มีการติดต่อสื่อสารผ่านสังคมออนไลน์ทั้งเดิน กินและนอน แยกแยะเวลาในการทำงานไม่ถูกต้องและไม่เหมาะสมทำให้เกิดผลกระทบต่างๆ และปัจจัยทางสังคม(เพื่อน) ปัจจัยด้านเศรษฐกิจ(รายได้) ปัจจัยทางด้านบุคคล (ต้องการระบายอารมณ์) ปัจจัยทางการตลาด(ติดแบรนดส์สินค้า) ปัจจัยทางด้านบริบท(ตอบโจทย์การใช้งานของตนเอง) ตามลำดับ</p> <p>3. ผลกระทบจากการเสพติดสมาร์ตโฟนของกลุ่มตัวอย่าง ลำดับแรกคือ ผลกระทบทางตรง จากการใช้สมาร์ตโฟนติดต่อสื่อสารตลอด ไม่ว่าจะเป็นการพูดคุย การส่งข้อความ โพสต์ผ่านสังคมออนไลน์</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
			<p>- ปัจจัยด้านบริบท คือ การเลี้ยงดูของครอบครัว เพื่อนคนใกล้ชิด</p> <p>-ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี</p> <p>การตลาด</p> <p>ตัวแปรตาม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ผลกระทบต่อตนเอง - ผลกระทบต่อครอบครัว - ผลกระทบต่อสังคม/วัฒนธรรม - ผลกระทบต่อเศรษฐกิจ - ผลกระทบแง่บวก/แง่ลบ/ระยะสั้น/ระยะยาว/เด่นชัด/แอบแฝง 	<p>และเมื่อมีการใช้งานที่บ่อยขึ้นจึงเกิดอาการวิตกกังวล โดยจะหยิบสมาร์ทโฟนขึ้นมาเช็คอยู่ตลอดเวลาจึงทำให้ในบางครั้งดูไม่เหมาะสมกับบางเวลาและบางสถานที่ ที่สำคัญไม่เคยปิดสมาร์ทโฟนเพราะกลัวพลาดการอัปเดตเรื่องราวต่าง ๆ และผลกระทบทางสังคม (เพื่อสร้างความสัมพันธ์ผ่านสังคมออนไลน์) ผลกระทบเชิงบวก(การติดต่อกับเพื่อนและครอบครัวง่ายขึ้นเมื่อติดต่อผ่านสังคมออนไลน์)ผลกระทบต่อตนเอง(ใช้ในห้องเรียน)ผลกระทบเด่นชัด(เกี่ยวกับสุขภาพตา เจ็บคอ นิ้วลื่น) และผลกระทบทางเศรษฐกิจ(เป็นหนี้และเงินไม่พอจากการใช้สมาร์ทโฟน)ตามลำดับ</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
สาวิตรี พรหมสิทธิ์ (2558)	การเปิดรับ ทักษะคิด และ แนวน โน้ม พฤติกรรมในการ แบ่งปันข้อมูลทาง เฟซบุ๊กของเจเนอ เรชั่นวายที่เกี่ยวข้อง กับผลิตภัณฑ์	เป็นการศึกษาวิจัยเชิง ปริมาณ โดยมีรูปแบบ เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) ใช้ แบบสอบถาม และ แบบสอบถามออนไลน์ เป็นเครื่องมือในการเก็บ ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 คน ที่มีอายุ ระหว่าง 15-34 ปี	ตัวแปรอิสระ 1. ลักษณะทางประชากรของ เจเนอเรชั่นวาย ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ 2. การเปิดรับการแบ่งปัน ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ ผลิตภัณฑ์และตราสินค้า - ความถี่ (ครั้ง/สัปดาห์) - ระยะเวลาในการเปิดรับ ต่อครั้ง 3. ทักษะคิดต่อการแบ่งปัน ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ ผลิตภัณฑ์และตราสินค้า - ทักษะคิดต่อรูปแบบการนา เสนอ - ทักษะคิดต่อเนื้อหาสาระ	สรุปผลการศึกษาได้ว่า 1. กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศ ชาย โดยส่วนใหญ่มีช่วงอายุ 25-29 ปี มี การศึกษาระดับปริญญาตรี ส่วนใหญ่เป็น นักเรียน/นิสิต/นักศึกษา และมีรายได้ต่อ เดือนไม่เกิน 10,000 2. พฤติกรรมในการเปิดรับการแบ่งปันข้อมูล ทางเฟซบุ๊กที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์ กลุ่ม ตัวอย่างมีความถี่ (ครั้ง/สัปดาห์) ในการ เปิดรับการแบ่งปันข้อมูลที่ เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์และตราสินค้า 1-2 ครั้ง/สัปดาห์ และมีระยะเวลาในการเปิดรับ แต่ละครั้งไม่เกิน 1 ชั่วโมง โดยเปิดรับการแบ่งปันข้อมูลในรูปแบบ รูปภาพมากที่สุด และส่วนใหญ่เปิดรับ เนื้อหาสาระของข้อมูลที่บอกรูปลักษณ์

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
			<p>ตัวแปรตาม</p> <p>แนวโน้มพฤติกรรมในการแบ่งปันข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์และตราสินค้า</p> <p>- แนวโน้มพฤติกรรมโดยรวมในการแบ่งปันข้อมูล</p>	<p>ภายนอก ได้แก่ ชื่อ โลโก้ ฉลาก บรรจุภัณฑ์ และราคา โดยประเภทของผลิตภัณฑ์และตราสินค้าที่มีการเปิดรับมากที่สุดคือ กิจกรรมสร้างความบันเทิง เช่น เพลง ภาพยนตร์ และการท่องเที่ยว</p> <p>3. ด้านทัศนคติที่มีต่อการแบ่งปันข้อมูลทางเฟซบุ๊กที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์และตราสินค้า พบว่า มีทัศนคติต่อรูปแบบของข้อมูลที่แบ่งปันในด้านเป็นวิธีเผยแพร่ข่าวสารที่เสียค่าใช้จ่ายน้อยมากที่สุด และกลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติต่อเนื้อหาของข้อมูลที่แบ่งปันในด้านเนื้อหาของสาระให้ความรู้หรือข่าวสารใหม่ๆ ที่ทันสมัยหรือทันสมัยที่สุด นอกจากนี้ ผลการศึกษาด้านแนวโน้มพฤติกรรมในการแบ่งปันข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์และ</p>

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
นงรัก บุญเสริฐ (2554)	ทั ศ น ค ตี แ ล ะ พ ฤ ตี ก ร ร ม ข อ ง ผู้บริโภครที่มีต่อการ เลือกซื้อสินค้าแฮนด์ แบรด์ประเภทสินค้า อุปโภค: กรณีศึกษา บิกซี ซูเปอร์เซ็น เตอร์และเทสโก้โลตัส ซูเปอร์เซ็นเตอร์ใน จังหวัดอุบลราชธานี	ใช้แบบสอบถามเป็น เครื่องมือในการเก็บ ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 คน ซึ่งเป็น ผู้บริโภคที่อาศัยอยู่ใน จังหวัดอุบลราชธานี	ตัวแปรอิสระ ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพ ระดับ การศึกษา รายได้ อาชีพ ประสบการณ์ในการซื้อ ตรา สินค้าที่เลือกซื้อ ประเภท สินค้าที่เลือกซื้อ เหตุผลใน การเลือกซื้อ ผู้มีส่วนในการ ตัดสินใจซื้อ ตัวแปรตาม 1. ส่วนประสมทางการตลาด - ด้านผลิตภัณฑ์ - ด้านราคา - ด้านช่องทางการจัด จำหน่าย	ตราสินค้า พบว่ามีความตั้งใจจะเปิดรับการ แบ่งปันข้อมูลต่อไปในอนาคตมากที่สุด สรุปผลการศึกษาได้ว่า 1) ผู้ซื้อสินค้าแฮนด์ แบรด์ประเภทสินค้าอุปโภคของเทสโก้ โลตัสและบิกซี ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงซึ่งมี อายุต่ำกว่า 20-39 ปี สถานภาพโสด ระดับ การศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรีซึ่งเป็น นักเรียน 2) กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติที่สอดคล้องกับ ส่วนประสมทางการตลาด โดยพบว่าส่วน ประสมทางการตลาดเป็นตัวกำหนดความ ต้องการของสินค้า 3) ด้านผลิตภัณฑ์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างให้ ความสำคัญกับผลิตภัณฑ์ที่มีหลากหลาย ประเภท

ตารางที่ 2.2 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
			<ul style="list-style-type: none"> - ด้าน ผลิ ต ภั ฑ ์ (Promotion) 2. พฤติกรรมการซื้อ <ul style="list-style-type: none"> - ความถี่ - ค่าใช้จ่าย - ความถี่ - ค่าใช้จ่าย - ความต้องการสินค้า - ความพึงพอใจสินค้า 	<p>4) ด้านราคา พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติเกี่ยวกับราคาของสินค้าแฮสส์แบรนด์ว่ามีราคาที่คุ้มค่าเมื่อเปรียบเทียบกับคุณภาพ</p> <p>5) ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย พบว่าต้องการสถานที่ในการจัดจำหน่ายที่มีความสะดวกด้านการเดินทาง</p> <p>6) ด้านการส่งเสริมทางการตลาด พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติที่ดีต่อเทสโก้ โลตัส และบิ๊กซี ซึ่งมีการโฆษณาผ่านสื่ออย่างสม่ำเสมอ</p> <p>7) ด้านพฤติกรรมการซื้อสินค้าแฮสส์แบรนด์ พบว่า มีการซื้อสินค้าใน 1 เดือนมากกว่า 4 ครั้ง และค่าช่ายที่ซื้อสินค้าในแต่ละครั้งอยู่ระหว่าง 501-1,000 บาท และมีความพึงพอใจต่อการซื้อสินค้าแฮสส์แบรนด์ ประเภทสินค้าอุปโภคในระดับมาก</p>

2.10.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

ตารางที่ 2.3 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในต่างประเทศ

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
Aoki, Edward, and Downes (2003)	An analysis of young people's use of and attitudes toward cell phones	เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ และเชิงปริมาณ เก็บรวบรวมข้อมูลในเดือน ตุลาคม 2544 มีการสัมภาษณ์และแบบสอบถามนักศึกษา 137 คน ที่ใช้โทรศัพท์มือถือเป็นประจำ	ตัวแปรอิสระ <ul style="list-style-type: none"> - ความปลอดภัยส่วนบุคคล - แรงจูงใจทางการเงิน - การเข้าถึงข้อมูล - ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม - ผู้ปกครอง - การจัดการเวลา / การประสานงาน - การพึ่งพา - รูปภาพ - การจัดการความเป็นส่วนตัว 	สรุปผลการวิจัยในครั้งนี้พบว่า นักศึกษามีทัศนคติต่อการใช้โทรศัพท์มือถือและระดับการใช้โทรศัพท์มือถือเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต กลุ่มตัวอย่างให้ความสนใจในเรื่องความปลอดภัย ใช้ในยามฉุกเฉินหรือเมื่อรู้สึกว่าตนเองไม่ปลอดภัย ใช้โทรศัพท์เพื่อติดต่อกับคนอื่น ๆ กลุ่มตัวอย่างให้เหตุผลที่ว่า การใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อการสื่อสารทางไกลนั้นประหยัดกว่าโทรศัพท์บ้าน หรือใช้ติดต่อกับคนในครอบครัว และด้านจัดการเวลาอย่างมีประสิทธิภาพหรือเมื่อรู้สึกว่าตนเองไม่ปลอดภัย ใช้โทรศัพท์เพื่อติดต่อกับคนอื่น ๆ กลุ่มตัวอย่างให้เหตุผลที่ว่า การใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อการสื่อสารทางไกลนั้นประหยัดกว่าโทรศัพท์บ้าน หรือ

ตารางที่ 2.3 ตารางการวิเคราะห์งานวิจัยในต่างประเทศ (ต่อ)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่องวิจัย	วิธีการศึกษา	ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	ข้อค้นพบจากงานวิจัย
				ใช้ติดต่อกับคนในครอบครัว และด้านจัดการเวลาอย่างมีประสิทธิภาพ ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้เทคโนโลยีและเทคโนโลยีเอง ผู้ใช้(กลุ่มวัยรุ่น) ตอบสนองต่อความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี (เช่น โทรศัพท์มือถือ) แต่ในทางกลับกันเทคโนโลยี มีวิวัฒนาการมาจากความต้องการของผู้ใช้ เทคโนโลยีเป็นสิ่งสำคัญที่จะดำเนินการตรวจสอบบุคคลที่สนใจในปัจจุบันและการใช้งานที่มีต่อเทคโนโลยี

จากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องข้างต้น ผู้วิจัยได้นำเป็นกรอบและฐานคิด เพื่อกำหนดกรอบการวิจัย การนิยามตัวแปร และการกำหนดสมมติฐานดังแสดงในบทที่ 1 และ บทที่ 3 ดังต่อไปนี้

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

ในบทนี้ได้กล่าวถึงการกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า วิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

- 3.1 การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 การนิยามตัวแปร
- 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.6 การตีความผลการวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.7 การนำเสนอผลการวิจัย

3.1 การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 การกำหนดประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นประจำอำเภอทุ่งสงที่มีจำนวนนักเรียนมากที่สุด 2 ลำดับแรก ได้แก่ โรงเรียนสตรีทุ่งสง และโรงเรียนเรียนทุ่งสง อำเภอทุ่งสง จังหวัดนครศรีธรรมราช ประชากรทั้งสิ้น 2,689 คน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 12, 2561)

3.1.2 การกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยครั้งนี้ เลือกมาจากประชากรของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนสตรีทุ่งสง จังหวัดนครศรีธรรมราช ได้แก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1, 2 และ 3 โดยผู้วิจัยทราบถึงจำนวนประชากรที่แน่นอนจึงทำการคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของ Taro Yamane (1973) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% และค่าความคลาดเคลื่อนที่ ± 5 ดังนี้

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} \quad (3-1)$$

เมื่อ n คือ จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา

N คือ ขนาดประชากร

e คือ ความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่าง

เมื่อแทนค่าในสูตรข้างต้น ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 ทำให้ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

$$n = \frac{2,689}{1 + 2,689(0.05)^2}$$

$$= 348$$

นั่นคืองานวิจัยนี้มีขนาดตัวอย่างจำนวน 348 คน

วิธีการสุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) โดยใช้ขนาดโรงเรียนเป็นชั้นของการสุ่ม (Strata) จากนั้นใช้วิธีการแบบโควตา (Quota Sampling) เลือกสุ่มตัวอย่างโดยแบ่งจำนวนกลุ่มตัวอย่างตามสัดส่วนของนักเรียนทั้ง 3 ระดับชั้น (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 12, 2561) โดยสรุปตามตารางที่ 3.1 ได้ดังนี้

ตารางที่ 3.1 ตารางสรุปกลุ่มตัวอย่าง

ระดับชั้น	จำนวนประชากร โรงเรียนสตรีทุ่งสง	จำนวน ประชากร โรงเรียนทุ่งสง	รวม จำนวน ประชากร	จำนวนกลุ่ม ตัวอย่าง
มัธยมศึกษาปีที่ 1	335	489	824	107
มัธยมศึกษาปีที่ 2	409	554	963	125
มัธยมศึกษาปีที่ 3	376	526	902	117
รวม	1,120	1,569	2,689	348

3.2 การนิยามตัวแปร

จากการศึกษาและทบทวนวรรณกรรมที่ได้นำเสนอในบทที่ 2 จะพบว่า ลักษณะภูมิหลังและปัจจัยเชิงสาเหตุด้านสถานการณ์ทางสังคม จิตลักษณะเดิม และจิตลักษณะตามสถานการณ์ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งสามารถสรุปเป็นตัวแปรที่ใช้ในการวิจัยดังต่อไปนี้

3.2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่

- 1) ลักษณะภูมิหลังของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างของงานวิจัยนี้ ประกอบด้วย ผลการเรียน อาชีพของผู้ปกครอง การศึกษาของผู้ปกครอง
- 2) สถานการณ์ทางสังคม
 - 2.1) ด้านสื่อ ได้แก่ การเห็นแบบอย่างจากสื่อ
 - 2.2) ด้านครอบครัว ได้แก่ การควบคุมการใช้สมาร์ตโฟนจากผู้ปกครอง
 - 2.3) ด้านโรงเรียน ได้แก่ การสนับสนุนจากครูในการใช้สมาร์ตโฟน
 - 2.4) ด้านเพื่อน ได้แก่ การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ตโฟน
- 3) กลุ่มนิยมซึ่งเป็นจิตลักษณะเดิม
- 4) ทศนคติเกี่ยวกับการใช้สมาร์ตโฟนอย่างสร้างสรรค์ซึ่งเป็นจิตลักษณะตามสถานการณ์
- 5) การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ
 - 5.1) ด้านบันเทิงและการแข่งขัน

5.2) ด้านภาพและเสียง

5.3) ด้านความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย

5.4) ด้านอำนวยความสะดวก

6) ตัวแปรตาม ได้แก่

1) พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วย

1.1) การใช้อย่างปลอดภัย

1.2) การใช้อย่างถูกกาลเทศะ

1.3) การใช้อย่างมีประโยชน์

3.2.2 ตัวแปรตาม

1) พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วย

1.1) การใช้อย่างปลอดภัย

1.2) การใช้อย่างถูกกาลเทศะ

1.3) การใช้อย่างมีประโยชน์

ดังแสดงรายละเอียดที่มาตัวแปรการวิจัยในตารางที่ 3.2 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3.2 ที่มาตัวแปรการวิจัย

ชื่อตัวแปร	คำนิยาม	ที่มา
เพศ	สถานภาพทางเพศของผู้ตอบแบบสอบถาม	ผู้วิจัยกำหนด
กำลังศึกษาอยู่ระดับชั้น	ระดับชั้นที่กำลังศึกษาอยู่ของผู้ตอบแบบสอบถาม	ผู้วิจัยกำหนด
ผลการเรียน	ระดับเกรดเฉลี่ยในภาคเรียนที่ผ่านมาของผู้ตอบแบบสอบถาม	ตามเกณฑ์มาตรฐานการคิดคะแนนเฉลี่ย
อาชีพของผู้ปกครอง	การทำมาหากินหรือกิจกรรมใดๆ ของผู้ปกครอง ที่ก่อให้เกิดรายได้หรือค่าตอบแทน ที่จะนำไปใช้จ่ายในการดำรงชีวิต	ผู้วิจัยกำหนด
ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง	ชั้นสูงสุดของผู้ปกครองที่เรียนจบในระดับการศึกษาต่างๆ	สำนักงานสถิติแห่งชาติ, มาตรฐานคำจำกัดความ, โครงการสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับเด็กและเยาวชน (2540)

ตารางที่ 3.2 ที่มาตัวแปรการวิจัย (ต่อ)

ชื่อตัวแปร	คำนิยาม	ที่มา
สถานการณ์ทางสังคม	การรับรู้ของนักเรียนถึงสภาพแวดล้อมทางสังคมที่นักเรียนเผชิญอยู่ในแต่ละด้าน ได้แก่ 1. การเห็นแบบอย่างจากสื่อ 2. การควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครอง 3. การสนับสนุนจากครูในการใช้สมาร์ทโฟน 4. การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน	ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism Model) (ดูเดือน พันธุมนาวิน, 2550, น. 85-117)
กลุ่มนิยม (เป็นจิตลักษณะเดิม)	ความเชื่อ ความคิด และพฤติกรรมของนักเรียนที่คล้ายตามเพื่อนหรือคนรอบข้าง ที่ส่วนใหญ่เห็นพ้องกันมากกว่าที่จะยึดความเชื่อ ความคิด ซึ่งตรงข้ามกับลักษณะยึดพฤติกรรมของตนเองเป็นหลัก (มีลักษณะที่เป็นปัจเจกบุคคล) โดยที่นักเรียนที่ได้คะแนนรวมจากแบบวัดนี้สูงแสดงว่า เป็นผู้มีกลุ่มนิยมมาก	ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism Model) (ดูเดือน พันธุมนาวิน, 2550, น. 85-117)
ทัศนคติที่ดีต่อการใช้งานสมาร์ทโฟน เป็นจิตลักษณะตามสถานการณ์	ความคิดเห็น ความรู้ความเข้าใจ และความรู้สึกนึกคิดที่บุคคลมีต่อสิ่งต่างๆ ที่เป็นเหตุเป็นผลและสามารถส่งผลต่อพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการใช้งานสมาร์ทโฟน	ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism Model) ดูเดือน พันธุมนาวิน, 2550, น. 85-117
พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์	การใช้สมาร์ทโฟนให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นได้อย่างรอบด้าน และสามารถประยุกต์ใช้ประโยชน์จาก	ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism Model) ดูเดือน พันธุมนาวิน, 2550, น. 85-117

ตารางที่ 3.2 ที่มาตัวแปรการวิจัย (ต่อ)

ชื่อตัวแปร	คำนิยาม	ที่มา
	<p>สมาร์ทโฟนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงข้อดี ข้อเสียและความเหมาะสมจากการใช้</p> <p>สมาร์ทโฟนควบคู่กันไปด้วย โดยแบ่งออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัย หมายถึง การใช้งานที่เกี่ยวข้องกับสมาร์ทโฟนด้วยความระมัดระวังโดยไม่ก่อให้เกิดความเสียหาย อันตราย หรืออุบัติเหตุต่อตนเองได้ 2. การใช้สมาร์ทโฟนอย่างถูกกาลเทศะ หมายถึง พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนให้มีความเหมาะสมที่นักเรียนควรกระทำกับสถานที่นั้น ๆ และเหตุการณ์นั้น ๆ เพื่อไม่ให้เกิดสิ่งรบกวนหรือก่อให้เกิดความรำคาญต่อผู้อื่นและส่วนรวม 3. การใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์ หมายถึง การใช้โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนให้เป็นประโยชน์ใน 2 ด้าน ได้แก่ 1) เป็นประโยชน์ต่อตัวเอง เช่น การใช้สมาร์ทโฟนในการช่วยบันทึกเนื้อหาการเรียน หรือใช้สมาร์ทโฟนเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตในการค้นหาข้อมูลต่าง ๆ เป็นต้น 2) เป็นประโยชน์ต่อผู้อื่นหรือเพื่อส่วนรวม เช่น ใช้เพื่อติดต่อเพื่อนให้เข้าชั้น 	

ตารางที่ 3.2 ที่มาตัวแปรการวิจัย (ต่อ)

ชื่อตัวแปร	คำนิยาม	ที่มา
	เรียน แจ้งข่าวเรื่องการบ้าน หรือใช้แจ้งเมื่อพบเจออุบัติเหตุ เป็นต้น	
การใช้แอปพลิเคชันและฟีเจอร์ต่าง ๆ	การใช้งานแอปพลิเคชันและฟีเจอร์ที่ติดมากับตัวเครื่องสมาร์ทโฟนซึ่งประกอบไปด้วย การบันทึกและการแจ้งเตือน, ด้านภาพและเสียง, ความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย และด้านอำนวยความสะดวก (รวมถึงฟังก์ชันการเชื่อมต่อ) ฟีเจอร์ (Feature) ฟังก์ชันการใช้งานโทรศัพท์สมาร์ทโฟนและอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ มีทั้งฟังก์ชันถูกพัฒนาให้ดีขึ้นเรื่อย ๆ หรือฟังก์ชันลูกเล่นใหม่เพิ่มเข้ามา	สุชาดา พลาชัยภิรมย์ศิลป์ (2554)

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล ซึ่งแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 5 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามถึงลักษณะภูมิหลังของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับสถานการณ์ทางสังคมของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ประกอบไปด้วยด้านสื่อ ด้านครอบครัว ด้านโรงเรียนและด้านเพื่อน

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับกลุ่มนิยามซึ่งเป็นจิตลักษณะเดิมของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ตอนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับทัศนคติเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนซึ่งเป็นจิตลักษณะตามสถานการณ์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ตอนที่ 5 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ เช่น ใช้อย่างปลอดภัย อย่างถูกกาลเทศะ อย่างมีประโยชน์ และสนับสนุนเพื่อนใช้อย่างฉลาด ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

จากนั้นกำหนดตัวบ่งชี้ตัวแปรที่ต้องการศึกษา และออกแบบข้อคำถามที่สอดคล้องกับตัวบ่งชี้ ดังที่แสดงในตาราง 3.3

ตารางที่ 3.3 ตัวแปร ตัวบ่งชี้ และตัวอย่างข้อคำถาม

ตัวแปรที่ศึกษา	ตัวชี้วัด	ตัวอย่างข้อคำถาม
ลักษณะภูมิหลัง	1. เพศ	1. เพศ <input type="checkbox"/> ชาย <input type="checkbox"/> หญิง
	2. ระดับชั้น	2. กำลังศึกษาอยู่ระดับชั้น <input type="checkbox"/> มัธยมศึกษาปีที่ 1 <input type="checkbox"/> มัธยมศึกษาปีที่ 2 <input type="checkbox"/> มัธยมศึกษาปีที่ 3
	3. ผลการเรียน ช่วงคะแนน 2.00-2.49 หมายถึง ผลการเรียนต่ำ ช่วงระดับคะแนน 2.50-2.99 หมายถึง ผลการเรียนปานกลาง ช่วงระดับคะแนน 3.00-3.49 หมายถึง ผลการเรียน ค่อนข้างสูง ช่วงระดับคะแนน 3.50-4.00 หมายถึง ผลการเรียนสูง	3. ผลการเรียนในภาคเรียนที่ผ่านมา <input type="checkbox"/> 2.00-2.49 <input type="checkbox"/> 2.50-2.99 <input type="checkbox"/> 3.00-3.49 <input type="checkbox"/> 3.50-4.00
	4.อาชีพของผู้ปกครอง	4.อาชีพของผู้ปกครอง <input type="checkbox"/> ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ <input type="checkbox"/> ลูกจ้าง/พนักงานเอกชน <input type="checkbox"/> พ่อบ้าน/แม่บ้าน <input type="checkbox"/> ประกอบธุรกิจส่วนตัว/อาชีพอิสระ <input type="checkbox"/> เกษตรกร

ตารางที่ 3.3 ตัวแปร ตัวบ่งชี้ และตัวอย่างข้อคำถาม (ต่อ)

ตัวแปรที่ศึกษา	ตัวชี้วัด	ตัวอย่างข้อคำถาม
		<input type="checkbox"/> อื่นๆ(ระบุ)
	5. ระดับ การศึกษา ของ ผู้ปกครอง	5.ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง <input type="checkbox"/> น้อยกว่าหรือเท่ากับประถมศึกษาปีที่ 6 <input type="checkbox"/> มัธยมศึกษาปีที่ 1-3 <input type="checkbox"/> มัธยมศึกษาปีที่ 4-6/ปวช. <input type="checkbox"/> อนุปริญญา/ปสว. <input type="checkbox"/> ปริญญาตรี/เทียบเท่า <input type="checkbox"/> ปริญญาโท <input type="checkbox"/> ปริญญาเอก <input type="checkbox"/> อื่นๆโปรดระบุ
สถานการณ์ทางสังคม แนวคิดวิเคราะห์สาเหตุของพฤติกรรมบุคคล: รูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม	การประเมินระดับความเป็นจริงในแต่ละด้าน ด้านสื่อ 1.การเห็นแบบอย่างจากสื่อคือการรับรู้ของนักเรียนเห็นหรือเปิดรับข่าวสารและ	2.1 ฉันเคยเห็นข่าวในโทรทัศน์ ว่าการใช้โทรศัพท์ขณะที่กำลังชาร์จ สามารถนำไปสู่อันตรายต่อผู้ใช้ 2.2 ฉันเคยรับรู้จากข่าว ว่ามีขโมยคอยวิ่งราวโทรศัพท์กับคนใช้โทรศัพท์ขณะเดินก้มหน้าเล่นโทรศัพท์
(Interactionism Model) (ดูจ เตือน พันธุมนาวิน, 2550, น. 85-117)	เลือกสรรรับข่าวสารนั้นจากสื่อมวลชนเกี่ยวกับการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนได้อย่างมีประโยชน์ ถูกกาลเทศะและใช้อย่างปลอดภัย และเลือกสรรรับข่าวสารนั้นไปใช้ให้เกิดประโยชน์ ตลอดจนสนับสนุนเพื่อนให้ใช้สมาร์ทโฟนอย่างฉลาดจากการรับสื่อมวลชนในแต่ละประเภท	2.3 ฉันเคยเห็นโฆษณาเกี่ยวกับการใช้โทรศัพท์เพื่อส่งข้อความหรือโทรอวยพรคนใกล้ชิดเนื่องในวันสำคัญๆ 2.4 ฉันเห็นตัวอย่างจากเน็ตไอดอลเกี่ยวกับการพูดหยาดคายในการคุยโทรศัพท์ในที่สาธารณะเป็นเรื่องปกติ 2.5 เมื่อฉันเห็นโฆษณาทางทีวีเรื่องเกี่ยวกับการใช้โทรศัพท์ขณะฝนฟ้าคะนองแล้ว ไม่เห็นมีอันตรายอย่างที่คุณคิด

		2.6 ฉันเคยเห็นข่าวว่า การใช้โทรศัพท์ ในปั้มน้ำมัน หรือปั้มน้ำมัน ทำให้เกิด อันตรายกับผู้ใช้ได้
--	--	--

ตารางที่ 3.3 ตัวแปร ตัวบ่งชี้ และตัวอย่างข้อคำถาม (ต่อ)

ตัวแปรที่ศึกษา	ตัวชี้วัด	ตัวอย่างข้อคำถาม
	ด้านครอบครัว การควบคุมการใช้สมาร์ตโฟนจากผู้ปกครอง คือ การควบคุมจากผู้ปกครองให้นักเรียนใช้สมาร์ตโฟนได้อย่างเหมาะสมกับระยะเวลาและความปลอดภัย ไม่รบกวนต่อการทำหน้าที่ที่สำคัญ	2.7 ผู้ปกครองของนักเรียนอนุญาตให้นักเรียนในการเล่นสมาร์ตโฟนตามเวลาที่กำหนด 2.8 เมื่อนักเรียนเล่นสมาร์ตโฟนมากจนเกินไป ผู้ปกครองนักเรียนจะลงโทษนักเรียนหรือว่ากล่าวตักเตือน 2.9 ผู้ปกครองของนักเรียนมักเตือนฉันเสมอหากฉันใช้มือถือขณะที่กำลังชาร์จแบตเตอรี่ แต่ฉันมักไม่สนใจและไม่ปฏิบัติตาม 2.10 ผู้ปกครองของฉันมักจะให้ฉันโทรหรือส่งข้อความแจ้งเมื่อต้องกลับบ้านผิดเวลา 2.11 ผู้ปกครองของฉันมักจะสอนเสมอว่าห้ามเล่นโทรศัพท์ขณะเดินข้ามถนน เนื่องจากมันอันตราย 2.12 เมื่อสายชาร์จของฉันเสีย ฉันมักจะซื้อสายชาร์จของปลอมเพราะมีราคาถูก ถึงแม้ว่าผู้ปกครองของฉันมักจะให้ซื้อของแท้เพราะมีความปลอดภัยกว่าของปลอม 2.13 ผู้ปกครองของฉันมักจะ

		หากิจกรรม งานอดิเรก หรือ เล่นกีฬา เพื่อเลี้ยงไม่ให้ฉันอยู่กับโทรศัพท์มากเกินไป
--	--	--

ตารางที่ 3.3 ตัวแปร ตัวบ่งชี้ และตัวอย่างข้อคำถาม (ต่อ)

ตัวแปรที่ศึกษา	ตัวชี้วัด	ตัวอย่างข้อคำถาม
แนวคิดทฤษฎีแรงสนับสนุนทางสังคม (Social Support)	ด้านโรงเรียนการสนับสนุนจากครูในการใช้สมาร์ทโฟน คือ การที่ครูคอยดูแลเอาใจใส่และอบรมสั่งสอนนักเรียนของตนในเรื่องการใช้โทรศัพท์ โดยจะต้องใช้โทรศัพท์มือถืออย่างเป็นประโยชน์ปลอดภัย ถูกกาลเทศะ	<p>2.14 ครูของฉันแนะนำให้ให้นักเรียนใช้โทรศัพท์มือถือช่วยในการเรียน เช่น ใช้ค้นหาข้อมูลทำรายงาน เป็นต้น</p> <p>2.15 ครูของฉันมักคอยเตือนนักเรียนไม่ให้ใช้โทรศัพท์ในห้องสมุด แต่ฉันมักแอบนำโทรศัพท์ขึ้นมาใช้</p> <p>2.16 ครูมักเตือนให้นักเรียนเปิดโทรศัพท์มือถือให้พร้อมติดต่อยู่เสมอ เมื่อโรงเรียนพานักเรียนไปทำกิจกรรมนอกสถานที่ เพื่อใช้ในการติดต่อ</p> <p>2.17 เมื่อต้องข้ามถนนฉันมักนำโทรศัพท์มือถือมาเล่น ถึงแม้ว่าครูของฉันคอยเตือนไม่ให้ฉันเล่นโทรศัพท์ขณะข้ามถนน เพราะอาจจะเกิดอันตรายได้</p> <p>2.18 ครูของฉันสอนว่าไม่ควรคุยโทรศัพท์เสียงดัง ขณะอยู่ที่สาธารณะ เช่น ในโรงอาหาร, บนมถเมล์ เป็นต้น</p>

		2.19 ครูของฉันสอนว่า หากพบเห็นอุบัติเหตุ ควรใช้โทรศัพท์มือถือติดต่อขอความช่วยเหลือจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
--	--	--

ตารางที่ 3.3 ตัวแปร ตัวบ่งชี้ และตัวอย่างข้อความคำถาม (ต่อ)

ตัวแปรที่ศึกษา	ตัวชี้วัด	ตัวอย่างข้อความคำถาม
	<p>ด้านเพื่อน</p> <p>การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน คือ การที่นักเรียนรับรู้ หรือเห็นการแสดงออกของเพื่อน ถึงความสนใจต่อการใช้โทรศัพท์มือถืออย่างฉลาด เพื่อให้เกิดความปลอดภัย มีประโยชน์และถูกกาลเทศะ</p>	<p>2.20 เพื่อนของฉันมักใช้โทรศัพท์มือถือช่วยในการเรียนเช่น ใช้ค้นหาข้อมูลทำรายงานหรือการบ้าน เป็นต้น</p> <p>2.21 เมื่อฉันเห็นเพื่อนชอบหยิบโทรศัพท์มาเล่นในเวลาเรียน ฉันเห็นว่ามันเป็นเรื่องปกติ</p> <p>2.22 เมื่อเห็นคนอื่นทะเลาะวิวาทกัน เพื่อนของฉันมักหยิบมือถือขึ้นมาถ่ายรูปหรือวิดีโอ</p> <p>2.23 เพื่อนของฉันมักใช้ที่ชาร์จแบตเตอรี่มือถือปลอม เพราะมันมีราคาถูก</p> <p>2.24 ฉันมักเห็นเพื่อนใช้โทรศัพท์มือถือถึงในขณะที่มีฝนตกฟ้าคะนอง เดินข้ามถนน อยู่ในปัมน้ำมันหรือปัมแก๊ส</p> <p>2.25 เพื่อนของฉันมักสนใจข่าวที่เกี่ยวกับความอันตรายที่เกิดจากการใช้โทรศัพท์มือถืออย่างไม่ถูกต้อง</p>

จิตลักษณะเดิม แนวคิดวิเคราะห์สาเหตุของพฤติกรรมบุคคล: รูปแบบทฤษฎี	กลุ่มนิยมเป็นจิตลักษณะเดิม หมายถึง ความเชื่อ ความคิด และพฤติกรรมของนักเรียนที่คล้ายตามเพื่อนหรือคนรอบข้าง ที่ส่วนใหญ่	3.1 ฉันมักจะใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนในขณะที่ครูสอนตามเพื่อน ๆ 3.2 เมื่อคุณครูพักเดือนฉันมิให้เล่นโทรศัพท์
--	---	--

ตารางที่ 3.3 ตัวแปร ตัวบ่งชี้ และตัวอย่างข้อคำถาม (ต่อ)

ตัวแปรที่ศึกษา	ตัวชี้วัด	ตัวอย่างข้อคำถาม
ปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism Model) (ดูจ เตือน พันธุมนาวิน, 2550, น. 85-117)	เห็นพ้องกันมากกว่าที่จะยึดความเชื่อ ความคิด ซึ่งตรงข้ามกับลักษณะยึดพฤติกรรมของตนเองเป็นหลัก (มีลักษณะที่เป็นปัจเจกบุคคล) - แนวคิดวิเคราะห์สาเหตุของพฤติกรรมบุคคล: รูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism Model) - แนวคิดทฤษฎีกลุ่มพฤติกรรมนิยม	สมาร์ทโฟนขณะเรียนอยู่ในห้องเรียน ฉันจะทำตามคำตักเตือน 3.3 ฉันปฏิเสธที่จะทำตามคำแนะนำของเพื่อนให้ใช้สายชาร์จของปลอม หากฉันเห็นว่ามันสามารถเกิดอันตรายได้ 3.4 เมื่อฉันเห็นเพื่อนเล่นสมาร์ทโฟนขณะข้ามถนน ฉันมักจะเตือนเพื่อนและไม่ทำตามเพื่อน 3.5 ฉันเห็นเพื่อนใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนในการค้นหาข้อมูลต่าง ๆ และฉันเลือกที่จะทำตามเพื่อน 3.6 ฉันกล้าปฏิเสธการใช้โทรศัพท์เพื่อเล่นเกมกับกลุ่มเพื่อน ถ้าฉันไม่อยากเล่น
จิตลักษณะตามสถานการณ์ ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism Model) (ดูจ เตือน พันธุมนาวิน, 2550, น. 85-117)	ทัศนคติที่มีต่อการใช้สมาร์ทโฟนเป็นจิตลักษณะตามสถานการณ์ หมายถึง ความคิดเห็น ความรู้ ความเข้าใจและความรู้สึกนึกคิดที่บุคคลมีต่อสิ่งต่าง ๆ ที่เป็นเหตุเป็นผลและสามารถส่งผลต่อพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการใช้สมาร์ทโฟน	4.1 ฉันจะหลีกเลี่ยงการใช้โทรศัพท์มือถือในขณะที่ฝนตก พ้ามคะนอง ข้ามถนน อยู่ในป่า หรือ ใกล้เสาไฟฟ้าแรงสูง

		<p>4.2 ฉันจะเปิดระบบสั่นหรือปิดโทรศัพท์ เมื่อฉันอยู่ในห้องสมุด หรือโรงหนัง</p> <p>4.3 ฉันชอบใช้โทรศัพท์ในการแชตติดต่อกับกลุ่มเพื่อนแทนการโทรเพราะประหยัดค่าโทร</p>
--	--	--

ตารางที่ 3.3 ตัวแปร ตัวบ่งชี้ และตัวอย่างข้อคำถาม (ต่อ)

ตัวแปรที่ศึกษา	ตัวชี้วัด	ตัวอย่างข้อคำถาม
		<p>4.4 ฉันจะรู้สึกไม่พอใจหากผู้ปกครองของฉันเตือนไม่ให้เล่นโทรศัพท์ที่เป็นเวลานานๆ</p> <p>4.5 ฉันรู้สึกสะดวกมากขึ้นเมื่อฉันใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนในการค้นคว้าหาข้อมูลต่างๆ</p> <p>4.6 ฉันรู้สึกหงุดหงิดเมื่อฉันไม่ได้ใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนในการเล่นโซเชียล, เกม หรือสื่อบันเทิงอื่น ๆ เป็นต้น</p> <p>4.7 ฉันเชื่อว่าการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนที่ตกgrun อาจทำให้ฉันเป็นคนล้าสมัยไม่ทันกระแส</p>
พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์	<p>พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ ในแต่ละด้าน</p> <p>1. การใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัย หมายถึง การใช้งานที่เกี่ยวข้องกับสมาร์ทโฟนด้วยความระมัดระวัง โดยไม่ก่อให้เกิดความเสียหายอันตราย หรืออุบัติเหตุต่อตนเองได้</p> <p>2. การใช้สมาร์ทโฟนอย่างถูกกาลเทศะ หมายถึง พฤติกรรมการ</p>	<p>5.1 ฉันมักจะใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนแบบไว้ที่หูเป็นเวลานาน ๆ</p> <p>5.2 ฉันมักจะใช้สมาร์ทโฟนให้จอยอยู่ในระดับสายตา ไม่ก้มหน้าไปหาโทรศัพท์สมาร์ทโฟน</p> <p>5.3 ฉันมักจะโหลดแอปพลิเคชันป้องกันไวรัสไว้</p>

	ใช้โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนให้มีความเหมาะสมที่นักเรียนควรกระทำกับสถานที่นั้นๆ และเหตุการณ์นั้นๆ เพื่อไม่ให้เกิดสิ่งรบกวนหรือก่อให้เกิดความรำคาญต่อผู้อื่นและส่วนรวม	ในสมาร์ทโฟนของฉัน เพื่อป้องกันไวรัส 5.4 เมื่อฉันเดินเล่น โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนโดยไม่มองทาง ไม่ระวังว่าฉันจะเดินชนคนอื่น หรือกำลังเดินข้ามถนน
--	--	---

ตารางที่ 3.3 ตัวแปร ตัวบ่งชี้ และตัวอย่างข้อคำถาม (ต่อ)

ตัวแปรที่ศึกษา	ตัวชี้วัด	ตัวอย่างข้อคำถาม
พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์	3. การใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์ หมายถึง การใช้โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนให้เป็นประโยชน์ใน 2 ด้าน ได้แก่ 1) เป็นประโยชน์ต่อตัวเอง เช่น การใช้สมาร์ทโฟนในการช่วยบันทึกเนื้อหาการเรียน หรือใช้สมาร์ทโฟนเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตในการค้นหาข้อมูลต่าง ๆ เป็นต้น 2) เป็นประโยชน์ต่อผู้อื่นหรือเพื่อส่วนรวม เช่น ใช้เพื่อติดต่อเพื่อนให้เข้าชั้นเรียน แจ้งข่าวเรื่องการบ้าน หรือใช้แจ้งเมื่อพบเจออุบัติเหตุ เป็นต้น	5.5 ในขณะที่ฉันนอน ฉันมักชาร์จแบตเตอรี่โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนไว้บนที่นอนของฉัน 5.6 ฉันตั้งรหัสล็อคโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนเพื่อความปลอดภัย 5.7 เมื่อสายชาร์จโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนของฉันเสีย ฉันมักจะเปลี่ยนมาใช้สายชาร์จปลอมมากกว่าใช้ของแท้ เพราะประหยัดกว่า 5.8 ฉันจะไม่ใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนในขณะที่ครูกำลังสอนอยู่ 5.9 เมื่อเข้าไปชมภาพยนตร์ ฉันจะเปิดระบบสั่นหรือปิดโทรศัพท์สมาร์ทโฟนทุกครั้ง 5.10 หากอยู่ในสถานที่ที่ไม่อนุญาตให้ถ่ายรูป ฉันจะปฏิบัติตามโดยไม่นำ

		<p>โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน ขึ้นมาถ่ายรูป</p> <p>5.11 หากฉันนั่งรับประทานอาหารร่วมกับผู้อื่น ฉันมักจะนำโทรศัพท์สมาร์ทโฟนมาเปิดละคร, YouTube, ฟังเพลง พร้อมกันไปด้วย</p>
--	--	--

ตารางที่ 3.3 ตัวแปร ตัวบ่งชี้ และตัวอย่างข้อคำถาม (ต่อ)

ตัวแปรที่ศึกษา	ตัวชี้วัด	ตัวอย่างข้อคำถาม
		<p>5.12 เมื่อฉันต้องการถ่ายรูปผู้อื่น ฉันมักจะไม่ได้ขออนุญาตก่อนทุกครั้ง</p> <p>5.13 ฉันชอบแอบใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนแชตคุยกับเพื่อนในเวลาเรียน</p> <p>5.14 ฉันชอบใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนขณะโทรคุยแล้วพูดเสียงดังตามที่สาธารณะ</p> <p>5.15 เมื่อไฟฟ้าดับฉันจะใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนเปิดเฟลชเพื่อใช้เป็นแสงสว่างทดแทน</p> <p>5.16 ฉันมักใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนในการบันทึก เพื่อเตือนความจำหรือบันทึกการบ้าน</p> <p>5.17 ฉันมักจะใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนมาเล่นเกมก่อนเสมอ ถึงแม้ฉันมีการบ้านที่จะต้องทำ</p> <p>5.18 เมื่อฉันต้องเดินทางฉันมักจะใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน</p>

		<p>เพื่อเปิดแผนที่ประกอบกับการเดินทางของฉัน</p> <p>5.19 ฉันมักจะใช้โทรศัพท์มือถือในการแชตติดต่อเพื่อนเมื่อต้องการสอบถามข้อมูลเรื่องที่บ้าน</p> <p>5.20 ฉัน มัก จะ ใช้ โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน</p>
--	--	---

ตารางที่ 3.3 ตัวแปร ตัวบ่งชี้ และตัวอย่างข้อคำถาม (ต่อ)

ตัวแปรที่ศึกษา	ตัวชี้วัด	ตัวอย่างข้อคำถาม
		<p>เป็นช่องทางในการแบ่งปันข้อมูลการบ้านให้กับเพื่อนๆ</p> <p>5.21 ฉัน มัก จะ ใช้ โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนในการติดต่อนัดหมายเพื่อเล่นเกมกับเพื่อนๆ</p> <p>5.22 ฉันมักแนะนำแอปพลิเคชันโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนให้กับเพื่อนๆ เช่น แอปฯ แปลภาษา แอปฯ คำนวณเลข เป็นต้น</p> <p>5.23 ฉันมักเตือนเพื่อนให้งดการใช้โทรศัพท์มือถือในขณะที่ครูกำลังทำการเรียนการสอน</p> <p>5.24 เมื่อเพื่อนๆ ต้องการเปลี่ยนที่ชาร์จแบตเตอรี่โทรศัพท์มือถือ ฉันมักแนะนำให้เพื่อนหันมาใช้ของแท้</p>

		<p>เพราะมีความปลอดภัยกว่าของปลอม</p> <p>5.25 ฉันแนะนำให้เพื่อนตั้งรหัสผ่านบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟนเพื่อความปลอดภัยของข้อมูลในโทรศัพท์</p>
พฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันและฟีเจอร์ต่างๆในเชิงสร้างสรรค์	การใช้งานแอปพลิเคชันและฟีเจอร์ที่ติดมากับตัวเครื่องสมาร์ทโฟน ซึ่งประกอบไปด้วย	5.1 นักเรียนมักตั้งนาฬิกาปลุกบนสมาร์ทโฟน เพื่อปลุกนักเรียนไปโรงเรียน

ตารางที่ 3.3 ตัวแปร ตัวบ่งชี้ และตัวอย่างข้อคำถาม (ต่อ)

ตัวแปรที่ศึกษา	ตัวชี้วัด	ตัวอย่างข้อคำถาม
<p>- บันทึกและการแจ้งเตือน</p> <p>- ภาพและเสียง</p> <p>- ความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย</p>	<p>ด้านการบันทึกและการแจ้งเตือน</p>	<p>5.2 เมื่อมีการบ้าน หรือกิจกรรมที่ต้องทำ นักเรียนจะบันทึกเตือนความจำบนสมาร์ทโฟนของนักเรียน</p> <p>5.3 นักเรียนจะบันทึกกิจกรรมพร้อมกับแจ้งเตือนในปฏิทิน บนสมาร์ทโฟนของนักเรียน</p> <p>5.4 นักเรียนใช้สมาร์ทโฟนบันทึกน้ำหนัก, บันทึกการออกกำลังกาย หรือดูจำนวนก้าวเดิน</p>
	<p>ด้านภาพและเสียง</p>	<p>5.5 นักเรียน Capture ภาพหน้าจอเมื่อเจอข้อมูลที่ที่น่าสนใจ</p> <p>5.6 เมื่อเข้าไปชมภาพยนตร์หรือเข้าห้องสมุด นักเรียนจะตั้งค่าสมาร์ทโฟนเป็นระบบสั่นทุกครั้ง</p>

		<p>5.7 นักเรียนใช้สมาร์ทโฟนในการตกแต่งรูปภาพ</p> <p>5.8 นักเรียนมักจะใช้กล้องบนสมาร์ทโฟนถ่ายรูป, บันทึกวิดีโอ หรือบันทึกเสียงถ่ายสิ่งที่ครูสอนบนกระดานเก็บไว้ทบทวนเนื้อหา</p> <p>5.9 นักเรียนจะใช้สมาร์ทโฟนถ่ายจุดนัดพบเมื่อต้องออกไปทำกิจกรรมนอกสถานที่</p>
--	--	--

ตารางที่ 3.3 ตัวแปร ตัวบ่งชี้ และตัวอย่างข้อความ (ต่อ)

ตัวแปรที่ศึกษา	ตัวชี้วัด	ตัวอย่างข้อความ
	ความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย	<p>5.10 นักเรียนจะตั้งค่าการเข้าถึงตำแหน่ง เพื่อใช้ในการแชร์ตำแหน่งให้กับเพื่อนหรือครอบครัวได้ทราบเมื่อมีการนัดหมายหรือรายงานให้ผู้ปกครองทราบ</p> <p>5.11 นักเรียนจะตั้งค่ารหัสผ่านเข้าแอปพลิเคชันเพื่อความปลอดภัยของข้อมูลในแต่ละแอปพลิเคชัน</p> <p>5.12 นักเรียนตั้งรหัสตัวเลข ล็อค, ลากเส้น, ลายนิ้วมือหรือจดจำใบหน้า ในการปลดล็อคสมาร์ทโฟน เพื่อความปลอดภัยของข้อมูลในสมาร์ทโฟน</p> <p>5.13 นักเรียนตั้งค่าเปิดรายงานตำแหน่งจากอุปกรณ์เพื่อใช้ติดตามสมาร์ทโฟนหาก</p>

		สมาร์ทโฟนสูญหาย
	ด้านอำนวยความสะดวก (รวมถึงฟังก์ชันการเชื่อมต่อ)	5.14 นักเรียนใช้ไฟฉายบนสมาร์ทโฟน เมื่ออยู่ในที่มืด 5.15 นักเรียนมักจะใช้เครื่องคิดเลขบนสมาร์ทโฟนเพราะนักเรียนคิดว่ามันสะดวก 5.16 นักเรียนจะเช็คข้อมูลสภาพอากาศบนสมาร์ทโฟน 5.17 นักเรียนจะใช้ ฮอตสปอตแชร์สัญญาณอินเทอร์เน็ตให้กับเพื่อนๆ

ตารางที่ 3.3 ตัวแปร ตัวบ่งชี้ และตัวอย่างข้อคำถาม (ต่อ)

ตัวแปรที่ศึกษา	ตัวชี้วัด	ตัวอย่างข้อคำถาม
		5.18 นักเรียนใช้บลูทูธเชื่อมต่ออุปกรณ์อื่นๆ เช่น หูฟัง นาฬิกาสมาร์ทวอช ลำโพงบลูทูธ 5.19 นักเรียนใช้สมาร์ทโฟนเชื่อมต่อภาพขึ้นหน้าจอทีวี 5.20 นักเรียนใช้สมาร์ทโฟนในการส่งข้อความอวยพรเพื่อนๆ บิดา มารดา หรือบุคคลสำคัญๆ ในเทศกาลต่าง ๆ

จากนั้นผู้วิจัยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อคำถามเกี่ยวกับลักษณะภูมิหลังของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 5 ข้อ เป็นแบบสำรวจรายการ (Check List) ได้แก่ ผลการเรียน ระดับการศึกษาและอาชีพของผู้ปกครอง

ตอนที่ 2 ข้อคำถามเกี่ยวกับสถานการณ์ทางสังคมของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งมีลักษณะข้อคำถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scale) โดยใช้

มาตราส่วนประมาณค่าของลิเคิร์ต (Likert) คือ จริงมากที่สุด จริงมาก จริงปานกลาง จริงน้อย และไม่จริงเลย โดยมีข้อคำถามจำนวน 25 ข้อ ประกอบด้วยข้อคำถามเกี่ยวกับสถานการณ์สังคมต่าง ๆ ดังนี้

- 1) สถานการณ์สังคมด้านสื่อ
- 2) สถานการณ์สังคมด้านครอบครัว
- 3) สถานการณ์สังคมด้านโรงเรียน
- 4) สถานการณ์สังคมด้านเพื่อน

ตอนที่ 3 ข้อคำถามเกี่ยวกับกลุ่มนิยามของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งมีลักษณะข้อคำถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scale) โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่าของลิเคิร์ต (Likert) คือ จริงมากที่สุด จริงมาก จริงปานกลาง จริงน้อย และไม่จริงเลย โดยมีข้อคำถามจำนวน 6 ข้อ

ตอนที่ 4 ข้อคำถามเกี่ยวกับทัศนคติเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งมีลักษณะข้อคำถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scale) โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่าของลิเคิร์ต (Likert) คือ จริงมากที่สุด จริงมาก จริงปานกลาง จริงน้อย และไม่จริงเลย โดยมีข้อคำถามจำนวน 7 ข้อ

ตอนที่ 5 ข้อคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งมีลักษณะข้อคำถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scale) โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่าของลิเคิร์ต (Likert) คือ จริงมากที่สุด จริงมาก จริงปานกลาง จริงน้อย และไม่จริงเลย โดยมีข้อคำถามจำนวน 25 ข้อ ประกอบด้วยข้อคำถามต่าง ๆ ดังนี้

- 1) การใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัย
- 2) การใช้สมาร์ทโฟนอย่างถูกกาลเทศะ
- 3) การใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์

3.3.1 การหาคุณภาพเครื่องมือ

ในการวิจัยครั้งนี้มีแบบสอบถามได้รับการทดสอบคุณภาพเครื่องมือโดยการหาความเที่ยงตรงและทดสอบความน่าเชื่อถือ ดังนี้

3.3.1.1 การหาความเที่ยงตรง (Validity) ผู้วิจัยได้ทดสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบสอบถาม (Content Validity) โดยผู้วิจัยนำแบบสอบถามให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5

ท่าน เป็นผู้ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาของแบบสอบถามแต่ละฉบับว่ามีเนื้อหาครอบคลุมตามนิยามปฏิบัติที่ได้กำหนดไว้ ตลอดจนตรวจสอบดูสำนวนภาษาถึงความเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างหรือไม่ แล้วเสร็จจึงนำมาปรับแก้ให้สมบูรณ์ก่อนนำแบบสอบถามไปใช้จริง ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์ในการประเมินความเที่ยงตรงดังกล่าวเป็น 3 ระดับ คือ

+1 หมายถึง ค่าคะแนนที่ผู้เชี่ยวชาญยอมรับในข้อคำถามดังกล่าวว่ามีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา

0 หมายถึง ค่าคะแนนที่ผู้เชี่ยวชาญไม่แน่ใจว่าข้อคำถามดังกล่าวว่ามีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา

-1 หมายถึง ค่าคะแนนที่ผู้ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าข้อคำถามดังกล่าวว่าไม่มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาสมควรตัดทิ้ง หรือปรับปรุงข้อคำถามใหม่

ผู้วิจัยตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถาม โดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ได้แก่

- 1) ผศ.ดร.ไววิทย์ จันทรวินเมลิอง
- 2) ผศ.ดร.วิไลลักษณ์ ตรีพีช
- 3) ผศ.ศิริวรรณ วาสุกี
- 4) อาจารย์ใหม่ บัวบาล
- 5) อาจารย์ปรีชาติ แซ่เบ๊

เมื่อผู้วิจัยได้รับแบบประเมินคุณภาพแบบสอบถามกลับคืนจากผู้เชี่ยวชาญเรียบร้อยแล้วได้นำไปคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC: Index of Item–Objective Congruence) ตามสูตรดังต่อไปนี้ (Rovinelli and Hambleton, 1977)

$$IOC = \frac{\sum R}{N} \quad (3-2)$$

เมื่อ ; IOC คือ ดัชนีความสอดคล้อง

$\sum R$ คือ ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N คือ จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ผู้วิจัยคัดเลือกข้อคำถามแต่ละข้อที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ส่วนข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC ต่ำกว่า 0.5 ผู้วิจัยพิจารณาตัดทิ้งและหรือปรับปรุงแก้ไขใหม่

ตารางที่ 3.4 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อคำถาม	ผู้ทรงคุณวุฒิ					รวม (ΣR)	IOC	แปลความ
	1	2	3	4	5			
1. เพศ	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้
2. กำลังศึกษาอยู่ระดับชั้น	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้
3. ผลการเรียนในภาคเรียนที่ผ่านมา	0	1	1	0	1	3	0.6	ข้อคำถามนี้ใช้ได้
4. อาชีพของผู้ปกครอง	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้
5. ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้

ตารางที่ 3.5 วัดระดับสถานการณ์ทางสังคมในแต่ละด้านของนักเรียนที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม
การใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์

ข้อคำถาม	ผู้ทรงคุณวุฒิ					รวม (ΣR)	IOC	แปลความ
	1	2	3	4	5			
การเห็นแบบอย่างจากสื่อหรือเปิดรับข่าวสารและเลือกสรรรับข่าวสารนั้นจากสื่อมวลชนเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนอยู่ในระดับใด?								
2.1 ฉันเคยเห็นข่าวในโทรทัศน์ว่าการใช้โทรศัพท์ขณะที่กำลังชาร์จ สามารถนำไปสู่อันตรายต่อผู้ใช้	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้
2.2 ฉันเคยรับรู้จากข่าวว่ามีขโมยคอยวิ่งราวโทรศัพท์กับคนใช้โทรศัพท์ขณะเดินก้มหน้าเล่นโทรศัพท์	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้
2.3 ฉันเห็นตัวอย่างจากเน็ตไอดอล เกี่ยวกับการพุดหยาบคายในการคุยโทรศัพท์ในที่สาธารณะเป็นเรื่องปกติ	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้
2.4 ฉันเห็นโฆษณาทางทีวีเรื่องเกี่ยวกับการใช้โทรศัพท์ขณะ	1	1	1	1	0	4	0.8	ข้อคำถามนี้ใช้ได้

ฝนฟ้าคะนองแล้ว ไม่เห็นมี อันตรายอย่างที่คิด								
การควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครอง ของนักเรียนอยู่ในระดับใด?								
2.5 ผู้ปกครองของนักเรียน อนุญาตให้นักเรียนเล่นสมาร์ต โฟนตามเวลาที่กำหนด	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้
2.6 ผู้ปกครองของนักเรียนจะ ลงโทษนักเรียนหรือว่ากล่าว ตักเตือน เมื่อนักเรียนเล่น สมาร์ตโฟนมากเกินไป	0	1	1	1	1	4	0.8	ข้อคำถามนี้ใช้ได้

ตารางที่ 3.5 วัดระดับสถานการณ์ทางสังคมในแต่ละด้านของนักเรียนที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม
การใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ (ต่อ)

ข้อคำถาม	ผู้ทรงคุณวุฒิ					รวม	IOC	แปลความ
	1	2	3	4	5	(ΣR)		
2.7 ผู้ปกครองของนักเรียนมัก ห้ามนักเรียนใช้ สมาร์ตโฟนขณะที่กำลังชาร์จ แบตเตอรี่ แต่นักเรียนมักไม่ สนใจและไม่ปฏิบัติตาม	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้
2.8 ผู้ปกครองของนักเรียนให้ นักเรียนโทรศัพท์หรือส่ง ข้อความแจ้งเมื่อต้องกลับบ้าน ผิดเวลา แต่นักเรียนมักไม่สนใจ และไม่ปฏิบัติตาม	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้
การสนับสนุนจากครูในการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียนอยู่ในระดับใด?								
2.9 ครูของนักเรียนมักคอย เตือนนักเรียนไม่ให้ใช้ สมาร์ตโฟนในห้องสมุด แต่ นักเรียนมักแอบนำโทรศัพท์ ขึ้นมาใช้	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้

2.10 ครูมักเตือนให้นักเรียนเปิดสมาร์ทโฟนให้พร้อมติดต่อกันอยู่เสมอ เมื่อโรงเรียนพานักเรียนไปทำกิจกรรมนอกสถานที่ เพื่อใช้ในการติดต่อสาร	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้
2.11 เมื่อต้องข้ามถนนนักเรียนมักนำสมาร์ทโฟนมาเล่น ถึงแม้ว่าครูของนักเรียนคอยเตือนไม่ให้นักเรียนเล่นสมาร์ทโฟนขณะข้ามถนน เพราะอาจจะเกิดอันตรายได้	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้

ตารางที่ 3.5 วัดระดับสถานการณ์ทางสังคมในแต่ละด้านของนักเรียนที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม การใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ (ต่อ)

ข้อคำถาม	ผู้ทรงคุณวุฒิ					รวม (ΣR)	IOC	แปลความ
	1	2	3	4	5			
2.12 ครูของนักเรียนสอนว่า หากพบเห็นอุบัติเหตุ ควรใช้สมาร์ทโฟนติดต่อขอความช่วยเหลือจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้
การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียนอยู่ในระดับใด?								
2.13 เพื่อนของนักเรียนมักใช้สมาร์ทโฟนช่วยในการเรียน เช่น ใช้ค้นหาข้อมูลทำรายงาน หรือการบ้าน เป็นต้น	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้
2.14 เมื่อนักเรียนเห็นเพื่อนชอบหยิบโทรศัพท์มาเล่นในเวลาเรียน นักเรียนเห็นว่ามันเป็นเรื่องปกติ	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้
2.15 เมื่อนักเรียนเห็นคนอื่นทะเลาะวิวาทกัน เพื่อนของ	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้

นักเรียนมักหยิบสมาร์ทโฟนขึ้นมาถ่ายรูปหรือวิดีโอ แล้วแชร์ลงโซเชียล								
2.16 นักเรียนมักเห็นเพื่อนใช้สมาร์ทโฟนขณะที่มีฝนตกฟ้าคะนอง, เดินข้ามถนน, อยู่ในปั้มน้ำมันหรือปั้มแก๊ส	0	1	1	1	1	4	0.8	ข้อคำถามนี้ใช้ได้

ตารางที่ 3.6 วัดระดับความเป็นกลุ่มนิยมและทัศนคติที่ดี ในการใช้สมาร์ทโฟนที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์

ข้อคำถาม	ผู้ทรงคุณวุฒิ					รวม (ΣR)	IOC	แปลความ
	1	2	3	4	5			
วัดระดับความเป็นกลุ่มนิยมในการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์อยู่ในระดับใด?								
3.1 นักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนในขณะที่ครูสอนตามเพื่อน ๆ	1	1	0	1	1	4	0.8	ข้อคำถามนี้ใช้ได้
3.2 เมื่อคุณครูตักเตือนนักเรียนไม่ให้เล่นสมาร์ทโฟนขณะเรียนอยู่ในห้องเรียน นักเรียนจะทำตามคำตักเตือน	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้
3.3 นักเรียนเห็นเพื่อนใช้สมาร์ทโฟนในการค้นหาข้อมูลต่าง ๆ และนักเรียนเลือกที่จะทำตามเพื่อน	0	1	1	1	1	4	0.8	ข้อคำถามนี้ใช้ได้
3.4 นักเรียนกล้าปฏิเสธการใช้สมาร์ทโฟนเพื่อเล่นเกมกับกลุ่มเพื่อน ถ้านักเรียนไม่อยากเล่น	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้

นักเรียนคิดว่านักเรียนมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างสร้างสรรค์อยู่ในระดับใด?								
3.5 นักเรียนชอบใช้สมาร์ทโฟนแชตติดต่อกับกลุ่มเพื่อนแทนการโทร เพราะประหยัดค่าโทร	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้
3.6 นักเรียนรู้สึกสะดวกมากขึ้นเมื่อนักเรียนใช้สมาร์ทโฟนในการค้นคว้าหาข้อมูลต่างๆ	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้
3.7 นักเรียนเชื่อว่าการใช้สมาร์ทโฟนที่ตกรุ่น อาจทำให้นักเรียนเป็นคนล้าสมัยไม่ทันกระแส	1	1	1	0	1	4	0.8	ข้อคำถามนี้ใช้ได้

ตารางที่ 3.7 วัดระดับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียน ในแต่ละด้าน ดังนี้อยู่ในระดับใด ได้แก่ ด้านการใช้อย่างความปลอดภัย ด้านการใช้อย่างถูกกาลเทศะ ด้านการใช้อย่างมีประโยชน์

ข้อคำถาม	ผู้ทรงคุณวุฒิ					รวม (ΣR)	IOC	แปลความ
	1	2	3	4	5			
นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัยอยู่ในระดับใด?								
4.1 นักเรียนมักใช้โฟนแนบไว้ที่หูเป็นเวลานาน ๆ	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้
4.2 นักเรียนมักใช้สมาร์ทโฟนให้จออยู่ในระดับสายตา ไม่ก้มหน้าเข้าหาสมาร์ทโฟน	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้
4.3 เมื่อนักเรียนเดินเล่นสมาร์ทโฟนโดยไม่มองทาง ไม่ระวังว่านักเรียนจะเดินชนคนอื่น หรือกำลังเดินข้ามถนน	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้
4.4 ในขณะที่นักเรียนนอนนักเรียนมักชาร์จแบตเตอรี่สมาร์ทโฟนไว้ใกล้ๆที่นอนของนักเรียน	0	1	1	1	1	4	0.8	ข้อคำถามนี้ใช้ได้

นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างถูกกาลเทศะอยู่ในระดับใด?								
4.5 หากอยู่ในสถานที่ที่ไม่อนุญาตให้ถ่ายรูป นักเรียนจะปฏิบัติตามโดยไม่นำสมาร์ทโฟนขึ้นมาถ่ายรูป	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้
4.6 หากนักเรียนนั่งรับประทานอาหารร่วมกับผู้อื่น นักเรียนมักจะนำสมาร์ทโฟนเปิดละคร, YouTube, ฟังเพลงพร้อมกันไปด้วย	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้

ตารางที่ 3.7 วัดระดับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียน ในแต่ละด้าน
 ดังนี้อยู่ในระดับใด ได้แก่ ด้านการใช้อย่างความปลอดภัย ด้านการใช้อย่างถูก
 กาลเทศะ ด้านการใช้อย่างมีประโยชน์ (ต่อ)

ข้อคำถาม	ผู้ทรงคุณวุฒิ					รวม (ΣR)	IOC	แปลความ
	1	2	3	4	5			
4.7 เมื่อนักเรียนต้องการถ่ายรูปผู้อื่นนักเรียนมักจะไม่ได้ขออนุญาตก่อนทุกครั้ง	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้
4.8 นักเรียนชอบแอบใช้สมาร์ทโฟนแชตคุยกับเพื่อนในเวลาเรียน	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้
นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์อยู่ในระดับใด?								
4.9 เมื่อไฟฟ้าดับนักเรียนใช้สมาร์ทโฟนเปิดเฟลชเพื่อใช้เป็นแสงสว่างทดแทน	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้
4.10 นักเรียนมักจะใช้	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้

สมาร์ทโฟนเล่นเกมก่อนเสมอ ถึงแม้ว่านักเรียนมีการบ้านที่ จะต้องทำ									
4.11 เมื่อนักเรียนต้องเดินทาง นักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟน เพื่อเปิดแผนที่ประกอบการ เดินทาง	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้	
4.12 นักเรียนมักจะใช้ สมาร์ทโฟนแชตติดต่อกับเพื่อน เมื่อต้องการสอบถามข้อมูลเรื่อง การบ้าน	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้	

ตารางที่ 3.8 วัดระดับพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ท่าง ๆ บนสมาร์ทโฟนเชิง
สร้างสรรค์ในแต่ละด้าน

ข้อคำถาม	ผู้ทรงคุณวุฒิ					รวม (ΣR)	IOC	แปลความ
	1	2	3	4	5			
นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ท่าง ๆ ของสมาร์ทโฟนในด้านต่าง ๆ อยู่ในระดับใด?								
นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ท่าง ๆ บนสมาร์ทโฟน ในด้านการ บันทึกและการแจ้งเตือน อยู่ในระดับใด?								
5.1 นักเรียนมักตั้งนาฬิกาปลุก บนสมาร์ทโฟน เพื่อปลุก นักเรียนไปโรงเรียน	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้
5.2 เมื่อมีการบ้าน หรือกิจกรรม ที่ต้องทำ นักเรียนจะบันทึก เตือนความจำบนสมาร์ทโฟน ของนักเรียน	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้

5.3 นักเรียนจะบันทึกกิจกรรมพร้อมกับแจ้งเดือนในปฏิทินบนสมาร์ทโฟนของนักเรียน	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้
5.4 นักเรียนใช้สมาร์ทโฟนบันทึกน้ำหนัก ,บันทึกการออกกำลังกาย หรือดูจำนวนก้าวเดิน	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้
ด้านภาพและเสียง								
5.5 นักเรียน Capture ภาพหน้าจอเมื่อเจอข้อมูลที่น่าสนใจ	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้
5.6 เมื่อเข้าไปชมภาพยนตร์หรือเข้าห้องสมุด นักเรียนจะเปิดระบบสั่นทุกครั้ง	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้
5.7 นักเรียนใช้สมาร์ทโฟนในการตกแต่งรูปภาพ	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้

ตารางที่ 3.8 วัดระดับพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ บนสมาร์ทโฟนเชิงสร้างสรรค์ในแต่ละด้าน (ต่อ)

ข้อคำถาม	ผู้ทรงคุณวุฒิ					รวม	IOC	แปลความ
	1	2	3	4	5	(ΣR)		
5.8 นักเรียนมักจะใช้กล้องถ่ายรูป บันทึกวิดีโอ หรือบันทึกเสียง ถ่ายสิ่งที่ครูสอนบนกระดานเก็บไว้ทบทวนเนื้อหา	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้
5.9 นักเรียนจะใช้สมาร์ทโฟนถ่ายจุดนัดพบเมื่อต้องออกไปทำกิจกรรมนอกสถานที่	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้
ด้านความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย								
5.10 นักเรียนจะตั้งค่าการเข้าถึงตำแหน่ง เพื่อใช้ในการแชร์ตำแหน่งให้กับเพื่อน	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้

ครอบครัว ได้ทราบเมื่อมีการ นัดหมาย หรือรายงานให้ ผู้ปกครองทราบ									
5.11 นักเรียนจะตั้งรหัสผ่าน เข้าแอปพลิเคชัน เพื่อความ ปลอดภัยของข้อมูลในแต่ละ แอปพลิเคชัน	0	1	1	1	1	4	0.8	ข้อคำถามนี้ใช้ได้	
5.12 นักเรียนตั้งรหัสตัวเลข ล๊อค , ลากเส้น มลายนิ้วมือหรือ จดจำใบหน้า ในการปลดล๊อค สมาร์ทโฟน เพื่อความปลอดภัย ของข้อมูลในโทรศัพท์	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้	
5.13 นักเรียนตั้งค่าเปิดรายงาน ตำแหน่งจากอุปกรณ์ เพื่อใช้ ติดตามสมาร์ทโฟนหาก สมาร์ทโฟนสูญหาย	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้	

ตารางที่ 3.8 วัดระดับพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ท่าง ๆ บนสมาร์ทโฟนเชิง
สร้างสรรค์ในแต่ละด้าน (ต่อ)

ข้อคำถาม	ผู้ทรงคุณวุฒิ					รวม (ΣR)	IOC	แปลความ
	1	2	3	4	5			
ด้านการอำนวยความสะดวก								
5.14 นักเรียนใช้ไฟฉายบน สมาร์ทโฟน เมื่ออยู่ในที่มืด	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้
5.15 นักเรียนมักจะใช้เครื่องคิด เลขบนสมาร์ทโฟนเพราะ นักเรียนคิดว่ามันสะดวก	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้
5.16 นักเรียนจะเช็คข้อมูล สภาพอากาศบนสมาร์ทโฟน	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้
5.17 นักเรียนจะใช้ หอตสปอต แชร์สัญญาณอินเทอร์เน็ตให้กับ เพื่อนๆ	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้

5.18 นักเรียนใช้บลูทูธเชื่อมต่ออุปกรณ์อื่น ๆ เช่น หูฟัง นาฬิกาสมาร์ตวอช ลำโพงบลูทูธ	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้
5.19 นักเรียนใช้สมาร์ทโฟนเชื่อมต่อภาพขึ้นจอทีวี	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้
5.20 นักเรียนใช้สมาร์ทโฟนในการส่งข้อความอวยพรเพื่อน ๆ บิดา มารดา หรือบุคคลสำคัญๆ ในเทศกาลต่างๆ	1	1	1	1	1	5	1.0	ข้อคำถามนี้ใช้ได้
รวม							0.96	แบบสอบถามนี้ใช้ได้

จากตารางทดสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ข้อคำถามในแบบสอบถามทั้งหมด 60 ข้อ มีค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 0.96 จึงทำให้แบบสอบถามนี้สามารถใช้ทดสอบข้อคำถามได้

ข้อคำถามโดยรวมมีความถูกต้องทั้งเชิงโครงสร้างเนื้อหาและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ แต่มีผู้ทรงคุณวุฒิบางท่านให้ปรับข้อคำถามในบางข้อ โดยข้อคำถามที่ได้รับการปรับมีข้อคำถาม ดังนี้

ข้อที่ 3 ทำการเพิ่ม ตัวเลือกคำตอบ ดังนี้ “ต่ำกว่า 2.00”

ข้อที่ 4 ปรับรูปแบบประโยคให้มีรูปแบบเดียวกัน

ข้อที่ 5 ปรับรูปแบบประโยคให้มีรูปแบบเดียวกัน

สรุปข้อคำถามที่ได้รับการปรับปรุงและแก้ไขตามผู้ทรงคุณวุฒิและอาจารย์ที่ปรึกษาแนะนำ เหลือทั้งหมด 60 ข้อ

3.3.1.2 การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขตามเกณฑ์ดัชนีความสอดคล้อง ตามที่อธิบายไว้ในข้อ (1) ไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 35 ชุด ที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย เพื่อตรวจสอบว่าคำถามสามารถสื่อความหมายตรงตามความต้องการตลอดจนมีความเหมาะสมหรือไม่ มีความยากง่ายเพียงใด จากนั้นจึงนำมาทดสอบความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม โดยใช้สูตรของ Cronbach (1951) ซึ่ง

อาศัยค่าความแปรปรวนของคะแนนเพื่อดูความสอดคล้องภายในของเครื่องมือ (Internal Consistency) มีสูตรคำนวณดังนี้

$$\alpha = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{S_x^2} \right) \quad (3-3)$$

เมื่อ ; α คือ ค่าความเชื่อมั่น

k คือ จำนวนข้อของแบบสอบถาม

\sum คือ ผลรวม

s_i^2 คือ ความแปรปรวนของคะแนนแต่ละข้อ

S_x^2 คือ ความแปรปรวนของคะแนนรวมทั้งหมด

ผู้วิจัยตีความค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาตามข้อเสนองของ Garrett (1979) ดังนี้

ถ้ามีค่าตั้งแต่ .00 - .20 แสดงว่ามีความเชื่อมั่นต่ำมาก

ถ้ามีค่าตั้งแต่ .21 - .40 แสดงว่ามีความเชื่อมั่นต่ำ

ถ้ามีค่าตั้งแต่ .41 - .70 แสดงว่ามีความเชื่อมั่นปานกลาง

ถ้ามีค่าตั้งแต่ .71 - 1.00 แสดงว่ามีความเชื่อมั่นสูง

หากผลการคำนวณหาค่าความเชื่อมั่นสัมประสิทธิ์ ได้ค่ามากกว่า 0.70 ถือว่าแบบสอบถามมีความเชื่อมั่นสูง สามารถนำไปใช้ในงานวิจัยได้ แต่หากค่าความเชื่อมั่นสัมประสิทธิ์ได้ค่าต่ำกว่า 0.70 ต้องนำแบบสอบถามกลับไปปรับปรุงใหม่

ตารางที่ 3.9 ผลการวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของแบบสอบถาม

Cronbach's alpha	N of Items
0.852	60

N of cases = 35

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

- 1) นำแบบสอบถามที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบถึงเนื้อหา ความสอดคล้อง ความถูกต้อง ความเหมาะสม และความสมบูรณ์ของแบบสอบถามตามหลักวิชาการ
- 2) นำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับแก้ไขตามข้อเสนอแนะ
- 3) นำแบบสอบถามฉบับที่แก้ไขสมบูรณ์แล้ว ไปทดลองใช้ (Try Out) กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 35 ชุด
- 4) ติดต่อขอหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากโรงเรียนที่ใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย
- 5) นำหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลยื่นต่อผู้บริหารสถานศึกษาของโรงเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง เพื่อขออนุญาตและขอความร่วมมือครูผู้สอนที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนที่จะเป็นผู้ให้ข้อมูล พร้อมทั้งนัดวัน เวลา เพื่อเข้าดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 6) อธิบายถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย และชี้แจงวิธีการตอบให้นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างได้เข้าใจตรงกันก่อนลงมือทำแบบสอบถาม
- 7) นำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ที่ได้ดำเนินการตามข้อ 3 มีจำนวนทั้งหมด 348 ฉบับ จากนั้นทำการวิเคราะห์หาค่าทางสถิติเพื่อประมาณค่าประชากร และทดสอบสมมติฐาน

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่ได้รับมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติดังนี้

3.5.1 สถิติเชิงพรรณนา (Description Statistics) การวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นนี้เพื่ออธิบายถึงลักษณะข้อมูลทางประชากรศาสตร์ที่ได้เก็บรวบรวมมา โดยสถิติที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์ ประกอบด้วย ค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ใช้ในการอธิบายลักษณะส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง ค่าเฉลี่ย (Mean) ใช้วัดค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ใช้วัดการกระจายของข้อมูลและนำเสนอข้อมูลด้วยตาราง โดยมีสูตรที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่

ร้อยละ (Percentage) โดยใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, น. 104)

$$P = \frac{f \times 100}{n} \quad (3-4)$$

เมื่อ; P คือ ค่าร้อยละ
 f คือ ความถี่ของข้อมูลแต่ละตัว
 n คือ จำนวนข้อมูลทั้งหมดในตัวอย่าง หรือขนาดตัวอย่าง

ค่าเฉลี่ย (Mean) ใช้สำหรับอธิบายค่าความเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยใช้สูตรดังนี้ (นพพร ฐนะชัยพันธ์, 2557, น. 18)

$$\bar{X} = \frac{\sum fx}{n} \quad (3-5)$$

เมื่อ; \bar{X} คือ ค่าเฉลี่ยหรือค่ากลาง
 \sum คือ ผลรวม
 f คือ ความถี่ของข้อมูลแต่ละตัว และ $\sum f = n$
 X คือ ค่าคะแนน
 n คือ จำนวนข้อมูลทั้งหมดในตัวอย่าง หรือขนาดตัวอย่าง

ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่อแสดงการกระจายตัวของข้อมูล โดยใช้สูตรดังนี้ (นพพร ฐนะชัยพันธ์, 2557, น. 39)

$$S.D. = \sqrt{\frac{\sum f(x - \bar{X})^2}{n - 1}} \quad (3-6)$$

เมื่อ; S.D. คือ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 X คือ ค่าคะแนน
 \bar{X} คือ ค่าเฉลี่ยหรือค่ากลาง
 \sum คือ ผลรวม
 f คือ ความถี่ของข้อมูลแต่ละตัว และ $\sum f = n$
 n คือ จำนวนข้อมูลทั้งหมดในตัวอย่าง หรือขนาดตัวอย่าง

3.5.2 ค่าสถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน (Hypothesis Testing Statistics) เพื่อใช้ทดสอบสมมติฐานของการวิจัย ซึ่งสถิติที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์การทดสอบค่าเอฟ (F-test) เพื่อ

เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของประชากรตั้งแต่ 2 กลุ่มขึ้นไป การวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุ (Multiple Regression Analysis) เพื่อวิเคราะห์หาปัจจัยเชิงสาเหตุด้านสถานการณ์ทางสังคมและจิตลักษณะเดิม จิตลักษณะตามสถานการณ์ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

การทดสอบค่าเอฟ (F-test) คิดค้นโดย (R.A. Fisher) โดยการแจกแจงนี้มีชื่อเรียกว่า Fisher's distribution หรือ F-distribution (นพพร ฐนะชัยพันธ์, 2557, น. 113) เป็นการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของประชากรตั้งแต่ 2 กลุ่มขึ้นไปจะใช้สถิติทดสอบ F ของการวิเคราะห์ความแปรปรวน (ANOVA) โดยสรุปได้ว่า ถ้าตัวแปรอิสระมีเพียง 2 กลุ่มจะใช้ การทดสอบซี (z-test) หรือ F ก็ได้ แต่ถ้าตัวแปรอิสระมีตั้งแต่ 3 กลุ่มขึ้นไป จะต้องใช้สถิติทดสอบ F โดยการทดสอบจะใช้หลักการวิเคราะห์ความแปรปรวน (Analysis of Variance) แบบทางเดียว (One way ANOVA) ในการทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ย (กัลยา วานิชย์บัญชา, 2549, น. 113-115)

การวิเคราะห์ความแปรปรวน เป็นการจำแนกความแปรปรวนของข้อมูลออกเป็น ความแปรปรวนย่อยๆ เพื่อที่จะสามารถระบุได้ว่าความแปรปรวนทั้งหมดที่เกิดขึ้นนั้น เกิดจากตัวแปรอิสระที่จำแนกเป็นกลุ่มหรือจากความคลาดเคลื่อนสุ่ม (Random Error) ดังแสดงในสมการ (สมชาย วรภิเกษมสกุล, 2553, น. 366-367)

$$\begin{aligned} \text{โดย } SS_T &= SS_b + SS_w & (3-7) \\ SS_b &= n \sum_{j=1}^k (\bar{X}_j - \bar{X})^2 \text{ กรณีจำนวนข้อมูลเท่ากัน} \\ &= \sum_{j=1}^k n (\bar{X}_j - \bar{X})^2 \text{ กรณีจำนวนข้อมูลไม่เท่ากัน} \\ SS_w &= \sum_{j=1}^k \sum_{i=1}^n (\bar{X}_{ij} - \bar{X}_j)^2 \end{aligned}$$

เมื่อ; SS_T คือ ความแปรปรวนรวม (Sum of Squares Groups)

SS_b คือ ความแปรปรวนระหว่างกลุ่ม (Sum of Squares Between Groups)

SS_w คือ ความแปรปรวนภายในกลุ่ม (Sum of Squares Within Groups)

X_{ij} คือ ข้อมูลแต่ละตัว

\bar{X}_j คือ ค่าเฉลี่ยข้อมูลแต่ละกลุ่ม

\bar{X} คือ ค่าเฉลี่ยของข้อมูลทุกตัว

N คือ จำนวนข้อมูลในแต่ละกลุ่ม

$$\begin{aligned}
 \text{ความแปรปรวนระหว่างกลุ่ม (MS}_b) &= \frac{SS_b}{k-1} \\
 \text{ความแปรปรวนภายในกลุ่ม (MS}_w) &= \frac{SS_w}{nk-k} \text{ กรณีจำนวนตัวอย่างแต่ละกลุ่มเท่ากัน} \\
 &= \frac{SS_w}{(n_1+n_2+n_3)-k} \text{ กรณีจำนวนกลุ่มตัวอย่างไม่เท่ากัน} \\
 \text{ความแปรปรวนรวม (MS}_t) &= \frac{SS_t}{nk-1}
 \end{aligned}$$

หลังจากนั้นจึงหาค่าเอฟ F-test ที่เป็นอัตราส่วนระหว่างค่าความแปรปรวนระหว่างกลุ่มและความแปรปรวนภายในกลุ่ม เพื่อนำไปทดสอบสมมติฐาน โดยมีสูตรในการคำนวณ ดังนี้

$$F = \frac{MS_b}{MS_w} \text{ เปรียบเทียบกับ } F_{\alpha, df_1, df_2}$$

เมื่อ; df_1 คือ เป็นระดับขั้นความเป็นอิสระของความแปรปรวนระหว่างกลุ่มมีค่าเท่ากับ $k-1$

df_2 คือ เป็นระดับขั้นความเป็นอิสระของความแปรปรวนภายในกลุ่มมีค่าเท่ากับ $nk-k$

การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) เป็นการวิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของตัวแปรที่กำหนดไว้ในสมมติฐาน เพื่อศึกษาว่าปัจจัยหรือตัวแปรอิสระตัวใดบ้างที่ส่งผลหรือมีอิทธิพลต่อตัวแปรตาม หรือเป็นการพยากรณ์ค่าของตัวแปรตาม (กัลยา วานิชย์บัญชา, 2557, น. 292) โดยสามารถเขียนเป็นสมการถดถอยได้ดังนี้

กรณีที่ใช้ประชากร จะได้ตั้งสมการ (กัลยา วานิชย์บัญชา, 2557, น. 292)

$$\hat{Y} = \beta_0 + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \dots + \beta_k X_k + e \quad (3-8)$$

โดยที่ \hat{Y} = ตัวแปรตาม

X = ตัวแปรอิสระ

β_0 = ส่วนตัดแกน Y เมื่อ $X_1 = X_2 = 0$

e = ความคลาดเคลื่อน

กรณีที่ใช้ตัวอย่าง สามารถเขียนได้ตั้งสมการ (นพพร ณะชัยพันธ์, 2557, น. 250)

(3-9)

$$\hat{Y} = \beta_0 + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \dots + \beta_k X_k$$

เมื่อ \hat{Y} = ตัวแปรตาม Y ที่ได้จากการทำนายของตัวแปรอิสระ X_1 โดยที่ $l = 1, \dots, k$

β_0 = ค่าคงที่

β_l = สัมประสิทธิ์การถดถอยของตัวแปรอิสระ X_l โดยที่ $l = 1, \dots, k$

การวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุ (Multiple Regression Analysis) เป็นการตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรตาม Y กับ ตัวแปรอิสระ X_1, \dots, X_k โดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว (One Way ANOVA) ในการทดสอบสมมติฐาน (กัลยา วานิชย์บัญชา, 2549, น. 176-177, 2557, น. 302)

(3-10)

$$\text{สถิติทดสอบ } F = \frac{\text{MSR}}{\text{MSE}} = \frac{\text{MSRegression}}{\text{MS Residual}}, df_1 = k \text{ และ } df_2 = n - k - 1$$

$$\text{โดยที่ } \text{MSR} = \frac{\text{SSR}}{k}$$

$$\text{MSE} = \frac{\text{SSE}}{n-k-1}$$

$$\text{SST} = \sum_{i=1}^n (Y_i - \bar{y})^2$$

เมื่อ; f คือ ค่าความคลาดเคลื่อนที่คำนวณได้

SSR คือ ค่าความแปรปรวนของ Y เนื่องจากอิทธิพลของ X_1, \dots, X_k

SSE คือ ค่าความแปรปรวนของ Y เนื่องจากอิทธิพลอื่นๆ หรือเรียกว่า

ค่าแปรปรวนอย่างสุ่ม

SST คือ ผลรวมกำลังสองทั้งหมดของ Y

MSR คือ ผลบวกกำลังสองเฉลี่ยของความถดถอย

MSE คือ ผลบวกกำลังสองเฉลี่ยของความคลาดเคลื่อน

n คือ จำนวนข้อมูลในแต่ละตัวแปร

การที่จะทราบว่าตัวแปรอิสระ (x) จะพยายามตัวแปร (y) ตามได้ดีเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับสหสัมพันธ์ ซึ่งในการวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุนั้นจะต้องหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (R^2) กัลยา วานิชย์บัญชา (2557, น. 309-310) คือ สัดส่วนหรือเปอร์เซ็นต์ที่ตัวแปรอิสระ (x_1, x_2, \dots, x_k) สามารถอธิบายการเปลี่ยนแปลงของตัวแปรตาม Y ได้ หรือกล่าวได้ว่า สัมประสิทธิ์การตัดสินใจเชิงซ้อนเป็นสัดส่วนหรือเปอร์เซ็นต์ของความผันแปร Y ที่มีสาเหตุเนื่องจากความผันแปรของ (x_1, x_2, \dots และ x_k)

(3-11)

$$r^2 = R^2 = \frac{\text{ความผันแปรของ } Y \text{ เนื่องจากอิทธิพลของ } x_1, x_2, \dots, x_k}{\text{ความผันแปรทั้งหมด}}$$

$$= \frac{SSR}{SST}, \text{ โดยที่ } 0 \leq R^2, r^2 \leq 1$$

เมื่อ: R^2 คือ สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรตาม Y กับตัวแปรอิสระ X
 SSR คือ ค่าความแปรปรวนของ Y เนื่องจากอิทธิพลของ x_1, \dots, x_k
 SST คือ ผลรวมกำลังสองทั้งหมดของ Y

ถ้าค่า R^2 ที่ใกล้ 1 จะหมายถึง x_1, x_2, \dots และ x_k มีความสัมพันธ์กับ Y มาก แต่ถ้า R^2 เข้าใกล้ศูนย์ หมายถึง x_1, x_2, \dots และ x_k มีความสัมพันธ์กับ Y น้อย

ดังนั้น เมื่อเพิ่มตัวแปรอิสระเข้าสมการความถดถอยจะทำให้ค่า R^2 มากขึ้นทั้งที่ตัวแปรอิสระ X ที่เพิ่มอาจจะไม่มีความสัมพันธ์กับ Y เลยก็ได้ จึงทำให้ต้องมีการปรับค่า R^2 ให้ถูกต้องขึ้น เรียกว่า Adjusted R^2

$$R_a^2 = \text{Adjusted } R^2, R_a^2 = 1 - \frac{\frac{SSE}{n-k-1}}{\frac{SST}{n-1}} \quad (3-12)$$

$$\text{หรือ } R_a^2 = 1 - \frac{(n-1)}{(n-k-1)} (R^2 - 1)$$

เมื่อ: Adjusted R^2 คือ การปรับค่า R^2
 n คือ จำนวนตัวอย่าง
 k คือ จำนวนตัวแปรอิสระ

3.6 การตีความผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาค้นคว้าวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการคำนวณ หลังจากได้ผลการวิเคราะห์แล้วจะมีเกณฑ์การคะแนนและการตีความข้อมูล ดังแสดงไว้ตามตารางที่ 3.8 และ 3.9 ตามลำดับ

ตารางที่ 3.10 ตารางเกณฑ์การตรวจให้คะแนนของแบบสอบถามที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้

ระดับความจริง	คะแนนในข้อความทางบวก	คะแนนในข้อความทางลบ
จริงมากที่สุด	5	1

จริงมาก	4	2
จริงปานกลาง	3	3
จริงน้อย	2	4
ไม่จริงเลย	1	5

สำหรับการพิจารณาใช้หลักเกณฑ์กำหนดคะแนนความคิดเห็นเฉลี่ยตามการแบ่งอันตรภาคชั้น (ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ, 2549, น. 129) ดังนี้

$$\begin{aligned} \text{อันตรภาคชั้น} &= \frac{\text{ข้อมูลที่มีค่าสูงสุด}-\text{ข้อมูลที่มีค่าต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}} && (3-13) \\ &= \frac{5-1}{5} \\ &= 0.80 \end{aligned}$$

หลังจากคำนวณช่วงระดับคะแนนดังกล่าวแล้วนำค่าที่ได้จากการคำนวณมาแบ่งเป็นระดับความสัมพันธ์ 5 ระดับ พิจารณาได้ ดังนี้

ตารางที่ 3.11 การตีความจากช่วงคะแนนเฉลี่ยที่ได้

ช่วงคะแนน	การตีความด้านบวก	การตีความด้านลบ
คะแนนเฉลี่ย 4.21-5.00	จริงมากที่สุด	ไม่จริงเลย
คะแนนเฉลี่ย 3.41-4.20	จริงมาก	จริงน้อย
คะแนนเฉลี่ย 2.61-3.40	จริงปานกลาง	จริงปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย 1.81-2.60	จริงน้อย	จริงมาก
คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.80	ไม่จริงเลย	จริงมากที่สุด

3.7 การนำเสนอผลการวิจัย

การนำเสนอผลการวิจัย ผู้วิจัยนำเสนอในรูปแบบตารางพร้อมคำอธิบายตาราง ดังแสดงในบทที่ 4 และสรุปผลการวิจัยพร้อมกับอภิปรายผลในบทที่ 5

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในบทนี้ ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบสอบถามของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนทุ่งสงและโรงเรียนสตรีทุ่งสง จำนวน 348 คน นำมาวิเคราะห์ด้วยกระบวนการทางสถิติ จากนั้นผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบของตารางและคำอธิบายตาราง โดยจำแนกเป็น 5 ตอน ดังต่อไปนี้

4.1 สัญลักษณ์ อักษรย่อ และคำย่อที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัย

4.2 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

4.3 วัดระดับความเป็นจริงของสถานการณ์ทางสังคมในแต่ละด้านที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ ได้แก่ ด้านสื่อ ด้านครอบครัว ด้านโรงเรียน และด้านเพื่อน

4.4 วัดระดับความเป็นจริงจิตลักษณะเดิมเกี่ยวกับกลุ่มนิยมและทัศนคติที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟนที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์

4.5 วัดระดับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนในแต่ละด้านอยู่ในระดับใด

4.6 วัดระดับพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอาร์ต่างๆ บนสมาร์ทโฟนเชิงสร้างสรรค์ในแต่ละด้าน

4.7 ผลการทดสอบสมมติฐาน

ตารางที่ 4.1 สัญลักษณ์ อักษรย่อ และคำย่อที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัย มีความหมายดังนี้

สัญลักษณ์ อักษรย่อ และคำย่อ	ความหมาย
N	จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม
\bar{x}	ค่าเฉลี่ยเลขคณิตของข้อมูลที่ได้จากผู้ตอบแบบสอบถาม
S.D.	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 4.1 สัญลักษณ์ อักษรย่อ และคำย่อที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัย
มีความหมายดังนี้ (ต่อ)

สัญลักษณ์ อักษรย่อ และคำย่อ	ความหมาย
F	ค่าสถิติ F ที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน
P-value	ค่าความน่าจะเป็นที่คำนวณได้จากค่าสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน
R	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์
MED1	ฉันเคยเห็นข่าวในโทรทัศน์ ว่าการใช้โทรศัพท์ขณะที่กำลังชาร์จสามารถนำไปสู่อันตรายต่อผู้ใช้
MED2	ฉันเคยรับรู้จากข่าว ว่ามีขโมยคอยวิ่งราวโทรศัพท์กับคนใช้โทรศัพท์ขณะเดินก้มหน้าเล่นโทรศัพท์
MED3	ฉันเห็นตัวอย่างจากเน็ตไอดอล เกี่ยวกับการพุดหยาบคายในการคุยโทรศัพท์ในที่สาธารณะเป็นเรื่องปกติ
MED4	ฉันเห็นโฆษณาทางทีวีเรื่อง เกี่ยวกับการใช้โทรศัพท์ขณะฝนฟ้าคะนองแล้ว ไม่เห็นมีอันตรายอย่างที่คิด
CON1	ผู้ปกครองของนักเรียนอนุญาตให้นักเรียนเล่นสมาร์ทโฟนตามเวลาที่กำหนด
CON2	ผู้ปกครองของนักเรียนจะลงโทษนักเรียนหรือว่ากล่าวตักเตือน เมื่อนักเรียนเล่นสมาร์ทโฟนมากเกินไป
CON3	ผู้ปกครองของนักเรียนมักห้ามนักเรียนใช้สมาร์ทโฟนขณะที่กำลังชาร์จแบตเตอรี่ แต่นักเรียนมักไม่สนใจและไม่ปฏิบัติตาม
CON4	ผู้ปกครองของนักเรียนให้นักเรียนโทรหรือส่งข้อความแจ้ง เมื่อต้องกลับบ้านผิดเวลา แต่นักเรียนมักไม่สนใจและไม่ปฏิบัติตาม
SUP1	ครูของนักเรียนมักคอยเตือนนักเรียนไม่ให้ใช้สมาร์ทโฟนในห้องสมุด แต่นักเรียนมักแอบนำสมาร์ทโฟนขึ้นมาใช้
SUP2	ครูมักเตือนให้นักเรียนเปิดสมาร์ทโฟนให้พร้อมติดต่อยู่เสมอ เมื่อโรงเรียนพานักเรียนไปทำกิจกรรมนอกสถานที่ เพื่อใช้ในการติดต่อสาร
SUP3	เมื่อต้องข้ามถนนนักเรียนมักนำสมาร์ทโฟนมาเล่นถึงแม้ว่าครูของนักเรียนคอยเตือนไม่ให้ให้นักเรียนเล่นสมาร์ทโฟนขณะข้ามถนน เพราะอาจจะเกิดอันตรายได้

ตารางที่ 4.1 สัญลักษณ์ อักษรย่อ และคำย่อที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัย
มีความหมายดังนี้ (ต่อ)

สัญลักษณ์ อักษรย่อ และคำย่อ	ความหมาย
SUP4	ครูของนักเรียนสอนว่า หากพบเห็นอุบัติเหตุ ควรใช้สมาร์ทโฟนติดต่อขอความช่วยเหลือจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
FMOD1	เพื่อนของนักเรียนมักใช้สมาร์ทโฟนช่วยในการเรียน เช่น ใช้ค้นหาข้อมูลทำรายงานหรือการบ้าน เป็นต้น
FMOD2	เมื่อนักเรียนเห็นเพื่อนชอบหยิบสมาร์ทโฟนมาเล่นในเวลาเรียน นักเรียนเห็นว่ามันเป็นเรื่องปกติ
FMOD3	เมื่อนักเรียนเห็นคนอื่นทะเลาะวิวาทกัน เพื่อนของนักเรียนมักหยิบสมาร์ทโฟนขึ้นมาถ่ายรูปหรือวิดีโอ แล้วแชร์ลงโซเชียล
FMOD4	นักเรียนมักเห็นเพื่อนใช้สมาร์ทโฟนขณะที่มีฝนตกฟ้าคะนอง ,เดินข้ามถนน ,อยู่ในปั้มน้ำมันหรือปั้มน้ำแก๊ส
POP1	นักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนในขณะที่ครูสอนตามเพื่อน ๆ
POP2	เมื่อคุณครูตักเตือนนักเรียนไม่ให้เล่นสมาร์ทโฟนขณะเรียนอยู่ในห้องเรียน นักเรียนจะทำตามคำตักเตือน
POP3	นักเรียนเห็นเพื่อนใช้สมาร์ทโฟนในการค้นหาข้อมูลต่าง ๆ และนักเรียนเลือกที่จะทำตามเพื่อน
POP4	นักเรียนกล้าปฏิเสธการใช้สมาร์ทโฟนเพื่อเล่นเกมกับกลุ่มเพื่อน ถ้านักเรียนไม่อยากเล่น
ATT1	นักเรียนชอบใช้สมาร์ทโฟนแช็ตติดต่อกับกลุ่มเพื่อนแทนการโทร เพราะประหยัดค่าโทร
ATT2	นักเรียนรู้สึกสะดวกมากขึ้นเมื่อนักเรียนใช้สมาร์ตในการค้นคว้าหาข้อมูลต่าง ๆ
ATT3	นักเรียนเชื่อว่าการใช้สมาร์ทโฟนที่ตกรุ่น อาจทำให้นักเรียนเป็นคนล้ำสมัยไม่ทันกระแส
SAF1	นักเรียนมักใช้สมาร์ทโฟนแบบที่หุไว้เป็นเวลานาน ๆ
SAF2	นักเรียนมักใช้สมาร์ทโฟนให้อออยู่ในระดับสายตา ไม่ก้มหน้าเข้าหาสมาร์ทโฟน
SAF3	นักเรียนเดินเล่นสมาร์ทโฟนโดยไม่มองทาง ไม่ระวังว่านักเรียนจะเดินชนคนอื่น หรือกำลังเดินข้ามถนน

ตารางที่ 4.1 สัญลักษณ์ อักษรย่อ และคำย่อที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัย
มีความหมายดังนี้ (ต่อ)

สัญลักษณ์ อักษรย่อ และคำย่อ	ความหมาย
SAF4	ในขณะที่นักเรียนนอน นักเรียนมักชาร์จแบตเตอรี่สมาร์ทโฟนไว้ใกล้ๆที่นอนของนักเรียน
CIR1	หากอยู่ในสถานที่ที่ไม่อนุญาตให้ถ่ายรูป นักเรียนจะปฏิบัติตามโดยไม่นำสมาร์ทโฟนขึ้นมาถ่ายรูป
CIR2	หากนักเรียนนั่งรับประทานอาหารร่วมกับผู้อื่น นักเรียนมักจะนำสมาร์ทโฟนเปิดละคร, YouTube, ฟังเพลงพร้อมกันไปด้วย
CIR3	เมื่อนักเรียนต้องการถ่ายรูปผู้อื่นนักเรียนมักจะไม่ได้ออกอนุญาตก่อนทุกครั้ง
CIR4	นักเรียนชอบแอบใช้สมาร์ทโฟนแชตคุยกับเพื่อนในเวลาเรียน
BEN1	เมื่อไฟฟ้าดับนักเรียนใช้สมาร์ทโฟนเปิดแฟลชเพื่อใช้เป็นแสงสว่างทดแทน
BEN2	นักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนเล่นเกมก่อนเสมอ ถึงแม้ว่านักเรียนมีการบ้านที่จะต้องทำ
BEN3	เมื่อนักเรียนต้องเดินทางนักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนเพื่อเปิดแผนที่ประกอบการเดินทาง
BEN4	นักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนแชตติดต่อกับเพื่อนเมื่อต้องการสอบถามข้อมูลเรื่องการบ้าน
USN1	นักเรียนมักตั้งนาฬิกาปลุกบนสมาร์ทโฟน เพื่อปลุกนักเรียนไปโรงเรียน
USN2	เมื่อมีการบ้าน หรือกิจกรรมที่ต้องทำ นักเรียนจะบันทึกเตือนความจำบนสมาร์ทโฟนของนักเรียน
USN3	นักเรียนจะบันทึกกิจกรรมพร้อมกับแจ้งเตือนในปฏิทินบนสมาร์ทโฟนของนักเรียน
USN4	นักเรียนใช้สมาร์ทโฟนบันทึกน้ำหนัก ,บันทึกการออกกำลังกาย หรือดูจำนวนก้าวเดิน
UPV1	นักเรียน Capture ภาพหน้าจอเมื่อเจอข้อมูลที่น่าสนใจ
UPV2	เมื่อเข้าไปชมภาพยนตร์หรือเข้าห้องสมุด นักเรียนจะตั้งค่าสมาร์ทโฟนเป็นระบบสั่นทุกครั้ง

ตารางที่ 4.1 สัญลักษณ์ อักษรย่อ และคำย่อที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัย
มีความหมายดังนี้ (ต่อ)

สัญลักษณ์ อักษรย่อ และคำย่อ	ความหมาย
UPV3	นักเรียนใช้สมาร์ทโฟนในการตกแต่งรูปภาพ
UPV4	นักเรียนมักจะใช้กล้องบนสมาร์ทโฟนถ่ายรูป ,บันทึกวิดีโอ หรือบันทึกเสียง ถ่ายสิ่งที่ครูสอนบนกระดานเก็บไว้บททวนเนื้อหา
UPV5	นักเรียนจะใช้สมาร์ทโฟนถ่ายจุดนัดพบเมื่อต้องออกไปทำกิจกรรมนอกสถานที่
UPS1	นักเรียนจะตั้งค่าการเข้าถึงตำแหน่ง เพื่อใช้ในการแชร์ตำแหน่งให้กับเพื่อนหรือครอบครัวได้ทราบเมื่อมีการนัดหมายหรือรายงานให้ผู้ปกครองทราบ
UPS2	นักเรียนจะตั้งค่ารหัสผ่านเข้าแอปพลิเคชัน เพื่อความปลอดภัยของข้อมูลในแต่ละแอปพลิเคชัน
UPS3	นักเรียนตั้งรหัสตัวเลขล็อค , ลากเส้น มลายนิ้วมือหรือจดจำใบหน้าในการปลดล็อคสมาร์ทโฟน เพื่อความปลอดภัยของข้อมูลในสมาร์ทโฟน
UPS4	นักเรียนตั้งค่าเปิดรายงานตำแหน่งจากอุปกรณ์ เพื่อใช้ติดตามสมาร์ทโฟนหากสมาร์ทโฟนสูญหาย
UCON1	นักเรียนใช้ไฟฉายบนสมาร์ทโฟน เมื่ออยู่ในที่มืด
UCON2	นักเรียนมักจะใช้เครื่องคิดเลขบนสมาร์ทโฟนเพราะนักเรียนคิดว่ามันสะดวก
UCON3	นักเรียนจะเช็คข้อมูลสภาพอากาศบนสมาร์ทโฟน
UCON4	นักเรียนจะใช้ ฮอตสปอต แอร์สัญญาณอินเทอร์เน็ตให้กับเพื่อนๆ
UCON5	นักเรียนใช้บลูทูธเชื่อมต่ออุปกรณ์อื่นๆ เช่น หูฟัง นาฬิกาสมาร์ทวอช ลำโพงบลูทูธ
UCON6	นักเรียนใช้สมาร์ทโฟนเชื่อมต่อภาพขึ้นหน้าจอทีวี
UCON7	นักเรียนใช้สมาร์ทโฟนในการส่งข้อความอวยพรเพื่อนๆ บิดา มารดา หรือบุคคลสำคัญๆ ในเทศกาลต่างๆ

4.2 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ในตอนนี้จะขอเสนอรายละเอียดเกี่ยวกับคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนทุ่งสงและโรงเรียนสตรีทุ่งสง ในด้านเพศ ระดับชั้น การศึกษา ผลการเรียนในภาคเรียนที่ผ่านมา อาชีพของผู้ปกครอง ระดับการศึกษาของผู้ปกครองของผู้ตอบแบบสอบถามดังปรากฏในตารางที่ 4.2-4.6 ดังนี้

ตารางที่ 4.2 แสดงค่าจำนวนและร้อยละของจำนวนนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจำแนกตามเพศสภาพ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	95	27.3
หญิง	253	72.7
รวม	348	100

จากตารางที่ 4.2 พบว่าโดยภาพรวมนักเรียนส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 72.7 รองลงมาเป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 27.3

ตารางที่ 4.3 จำนวนและร้อยละของจำนวนนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจำแนกตามระดับชั้น

ระดับชั้น	จำนวน	ร้อยละ
มัธยมศึกษาปีที่ 1	112	32.2
มัธยมศึกษาปีที่ 2	119	34.2
มัธยมศึกษาปีที่ 3	117	33.6
รวม	348	100.00

จากตารางที่ 4.3 พบว่าโดยภาพรวมนักเรียนส่วนใหญ่กำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 34.2 รองลงมาคือกำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 33.6 รองลงมาคือกำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 32.2

ตารางที่ 4.4 จำนวนและร้อยละของจำนวนนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจำแนกตามผลการเรียนในภาคเรียนที่ผ่านมา

ผลการเรียนในภาคเรียนที่ผ่านมา	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 3.00	85	24.4
3.00-3.49	108	31.0
3.50-4.00	155	44.5
รวม	348	100.0

จากตารางที่ 4.4 พบว่าโดยภาพรวมนักเรียนส่วนใหญ่มีผลการเรียนในภาคเรียนที่ผ่านมาอยู่ในระดับ 3.50-4.00 คิดเป็นร้อยละ 44.5 รองลงมาคือระดับผลการเรียนอยู่ที่ 3.00-3.49 คิดเป็นร้อยละ 31.0 น้อยที่สุดคือระดับผลการเรียนต่ำกว่า 3.00 คิดเป็นร้อยละ 24.4

ตารางที่ 4.5 จำนวนและร้อยละของจำนวนนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจำแนกตามอาชีพของผู้ปกครอง

อาชีพของผู้ปกครอง	จำนวน	ร้อยละ
ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ	88	25.3
ลูกจ้าง/พนักงานเอกชน	49	14.1
ประกอบธุรกิจส่วนตัว/อาชีพอิสระ	108	31.0
เกษตรกร	103	29.6
รวม	348	100.0

จากตารางที่ 4.5 พบว่าโดยภาพรวมนักเรียนส่วนใหญ่มีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว/อาชีพอิสระ คิดเป็นร้อยละ 31.0 รองลงมาคือผู้ปกครองประกอบอาชีพเกษตรกร คิดเป็นร้อยละ 29.6 รองลงมาคือผู้ปกครองประกอบอาชีพข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ คิดเป็นร้อยละ 25.3 น้อยที่สุดคือผู้ปกครองประกอบอาชีพลูกจ้าง/พนักงานเอกชน คิดเป็นร้อยละ 14.1

ตารางที่ 4.6 จำนวนและร้อยละของจำนวนนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจำแนกตามระดับการศึกษาของผู้ปกครอง

ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง	จำนวน	ร้อยละ
มัธยมศึกษาตอนต้นและต่ำกว่า	54	15.5
มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช.	82	23.6
อนุปริญญา/ปวส.	46	13.2
ปริญญาตรี/เทียบเท่า	128	36.8
ปริญญาโทและสูงกว่า	38	10.9
รวม	348	100

จากตารางที่ 4.6 พบว่าโดยภาพรวมนักเรียนส่วนใหญ่มีผู้ปกครองที่มีระดับการศึกษาปริญญาตรี/เทียบเท่า คิดเป็นร้อยละ 36.8 รองลงมาคือมีผู้ปกครองที่มีระดับการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช. คิดเป็นร้อยละ 23.6 รองลงมาคือมีผู้ปกครองที่มีระดับการศึกษามัธยมศึกษาตอนต้นและต่ำกว่า คิดเป็นร้อยละ 15.5 รองลงมาคือมีผู้ปกครองที่มีระดับการศึกษาอนุปริญญา/ปวส. คิดเป็นร้อยละ 13.2 น้อยที่สุดคือ มีผู้ปกครองที่มีระดับการศึกษาปริญญาโทและสูงกว่า คิดเป็นร้อยละ 7.5

4.3 สถานการณ์ทางสังคมในแต่ละด้านที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ ได้แก่ ด้านสื่อ ด้านครอบครัว ด้านโรงเรียน และด้านเพื่อน

ผู้วิจัยศึกษาถึงระดับความเป็นจริงของสถานการณ์ทางสังคมในแต่ละด้านที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ ได้แก่ ด้านสื่อ ด้านครอบครัว ด้านโรงเรียน และด้านเพื่อน และนำเสนอในรูปแบบของตารางประกอบการบรรยาย ปรากฏดังตารางที่ 4.7-4.10 ดังนี้

ตารางที่ 4.7 ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความเป็นจริงของสถานการณ์ทางสังคมด้านสื่อ (การเห็นแบบอย่างจากสื่อในการใช้สมาร์ทโฟน) ของนักเรียน

ข้อความ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
ฉันเคยเห็นข่าวในโทรทัศน์ ว่าการใช้โทรศัพท์ขณะที่กำลังชาร์จ สามารถนำไปสู่อันตรายต่อผู้ใช้	4.39	.741	จริงมากที่สุด
ฉันเคยรับรู้จากข่าว ว่ามีขโมยคีย์เวิร์ดโทรศัพท์กับคนใช้โทรศัพท์ขณะเดินก้มหน้าเล่นโทรศัพท์	3.98	.864	จริงมาก

ตารางที่ 4.7 ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความเป็นจริงของ
สถานการณ์ทางสังคมด้านสื่อ (การเห็นแบบอย่างจากสื่อในการใช้สมาร์ทโฟน)
ของนักเรียน (ต่อ)

ข้อความ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
ฉันเห็นตัวอย่างจากเน็ตไอดอล เกี่ยวกับการพุดหยาบคายในการคุยโทรศัพท์ในที่สาธารณะเป็นเรื่องปกติ	2.61	1.241	จริงปานกลาง
ฉันเห็นโฆษณาทางทีวีเรื่อง เกี่ยวกับการใช้โทรศัพท์ขณะฝนฟ้าคะนองแล้ว ไม่เห็นมีอันตรายอย่างที่คิด	3.66	1.252	จริงน้อย
รวม	3.66	.620	จริงมาก

จากตารางที่ 4.7 พบว่าในภาพรวมนักเรียนส่วนใหญ่ค้นพบความเป็นจริงของสถานการณ์ทางสังคมด้านการเห็นแบบอย่างจากสื่อหรือเปิดรับข่าวสารและเลือกรับข่าวสารนั้นจากสื่อมวลชนเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนอยู่ในระดับจริงมาก ($\bar{X} = 3.66$, $SD = .620$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เห็นข่าวในโทรทัศน์ ว่าการใช้โทรศัพท์ขณะที่กำลังชาร์จสามารถนำไปสู่อันตรายต่อผู้ใช้ ($\bar{X} = 4.39$, $SD = .741$) รองลงมาคือรับรู้จากข่าว ว่ามีขโมยคอยวิ่งราวโทรศัพท์กับคนใช้โทรศัพท์ขณะเดินก้มหน้าเล่นโทรศัพท์ ($\bar{X} = 3.98$, $SD = .864$) และน้อยที่สุดคือ เห็นตัวอย่างจากเน็ตไอดอล เกี่ยวกับการพุดหยาบคายในการคุยโทรศัพท์ในที่สาธารณะเป็นเรื่องปกติ ($\bar{X} = 2.61$, $SD = 1.241$) ทั้งนี้หมายความว่า การที่นักเรียนเห็นตัวอย่างจากเน็ตไอดอล เกี่ยวกับการพุดหยาบคายในการคุยโทรศัพท์ในที่สาธารณะเป็นเรื่องที่ไม่สมควรและไม่เหมาะสม

ตารางที่ 4.8 ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนระดับความเป็นจริงของ
สถานการณ์ทางสังคมด้านครอบครัว (การควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครอง)
ของนักเรียน

ข้อความ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
ผู้ปกครองของนักเรียนอนุญาตให้นักเรียนเล่นสมาร์ทโฟนตามเวลาที่กำหนด	3.66	1.113	จริงมาก
ผู้ปกครองของนักเรียนจะลงโทษนักเรียนหรือว่ากล่าวตักเตือน เมื่อนักเรียนเล่นสมาร์ทโฟนมากเกินไป	3.99	1.179	จริงมาก
ผู้ปกครองของนักเรียนมักห้ามนักเรียนใช้สมาร์ทโฟนขณะที่กำลังชาร์จแบตเตอรี่ แต่นักเรียนมักไม่สนใจและไม่ปฏิบัติตาม	2.83	1.323	จริงปานกลาง

ตารางที่ 4.8 ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนระดับความเป็นจริงของ
สถานการณ์ทางสังคมด้านครอบครัว (การควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครอง)
ของนักเรียน (ต่อ)

ข้อความ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
ผู้ปกครองของนักเรียนให้นักเรียนโทรหรือส่งข้อความแจ้ง เมื่อต้องกลับบ้านผิดเวลา แต่นักเรียนมักไม่สนใจและไม่ ปฏิบัติตาม	4.09	1.250	ไม่จริงเลย
รวม	3.64	.679	จริงมาก

จากตารางที่ 4.8 พบว่าในภาพรวมนักเรียนส่วนใหญ่ค้นพบความเป็นจริงของสถานการณ์
ทางสังคมด้านการควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครองอยู่ในระดับจริงมาก ($\bar{X} = 3.64$, $SD =$
.679) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่านักเรียนส่วนใหญ่ ผู้ปกครองของนักเรียนให้นักเรียนโทรหรือส่ง
ข้อความแจ้ง เมื่อต้องกลับบ้านผิดเวลา แต่นักเรียนมักไม่สนใจและไม่ปฏิบัติตาม ($\bar{X} = 4.09$, SD
 $= 1.250$) ทั้งนี้หมายความว่า ผู้ปกครองของนักเรียนให้นักเรียนโทรหรือส่งข้อความแจ้ง เมื่อต้อง
กลับบ้านผิดเวลา นักเรียนสนใจและปฏิบัติตาม รองลงมาคือ ผู้ปกครองของนักเรียนจะลงโทษ
นักเรียนหรือว่ากล่าวตักเตือน เมื่อนักเรียนเล่นสมาร์ทโฟนมากเกินไป ($\bar{X} = 3.99$, $SD = 1.179$)

ตารางที่ 4.9 ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนระดับความเป็นจริงของ
สถานการณ์ทางสังคมด้านโรงเรียน (การสนับสนุนจากครูในการใช้สมาร์ทโฟน) ของ
นักเรียน

ข้อความ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
-ครูของนักเรียนมักคอยเตือนนักเรียนไม่ให้ใช้ สมาร์ทโฟนในห้องสมุด แต่นักเรียนมักแอบนำ สมาร์ทโฟนขึ้นมาใช้	3.53	1.307	จริงน้อย
ครูมักเตือนให้นักเรียนเปิดสมาร์ทโฟนให้พร้อมติดต่อยู่ เสมอ เมื่อโรงเรียนพานักเรียนไปทำกิจกรรมนอกสถานที่ เพื่อใช้ในการติดต่อสาร	3.72	1.123	จริงมาก
-เมื่อต้องข้ามถนนนักเรียนมักนำสมาร์ทโฟน มาเล่นถึงแม้ว่าครูของนักเรียนคอยเตือนไม่ให้นักเรียนเล่น สมาร์ทโฟนขณะข้ามถนน เพราะอาจจะเกิดอันตรายได้	3.95	1.329	จริงน้อย
ครูของนักเรียนสอนว่า หากพบเห็นอุบัติเหตุ ควรใช้สมาร์ต โฟนติดต่อขอความช่วยเหลือจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง	4.13	.968	จริงมาก
รวม	3.83	.653	จริงมาก

จากตารางที่ 4.9 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ค้นพบความเป็นจริงของสถานการณ์ทางสังคมด้านการสนับสนุนจากครูในการใช้สมาร์ทโฟนอยู่ในระดับจริงมาก ($\bar{X} = 3.83$, $SD = .653$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ครูของนักเรียนสอนว่าหากพบเห็นอุบัติเหตุ ควรใช้สมาร์ทโฟนติดต่อขอความช่วยเหลือจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ($\bar{X} = 4.13$, $SD = .968$) รองลงมาคือ เมื่อต้องข้ามถนนนักเรียนมักนำสมาร์ทโฟนมาเล่นถึงแม้ว่าครูของนักเรียนคอยเตือนไม่ให้นักเรียนเล่นสมาร์ทโฟนขณะข้ามถนน เพราะอาจจะเกิดอันตรายได้ ($\bar{X} = 3.95$, $SD = 1.329$) ทั้งนี้หมายความว่า เมื่อต้องข้ามถนนนักเรียนไม่นำสมาร์ทโฟนมาเล่น เพราะอาจจะเกิดอันตรายได้ตามคำตักเตือนของครู

ตารางที่ 4.10 ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนระดับความเป็นจริงของสถานการณ์ทางสังคมด้านเพื่อน (การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน)

ข้อคำถาม	\bar{X}	S.D.	แปลความ
เพื่อนของนักเรียนมักใช้สมาร์ทโฟนช่วยในการเรียน เช่น ใช้ค้นหาข้อมูลทำรายงานหรือการบ้าน เป็นต้น	4.34	.876	จริงมากที่สุด
เมื่อนักเรียนเห็นเพื่อนชอบหยิบสมาร์ทโฟนมาเล่นในเวลาเรียน นักเรียนเห็นว่ามันเป็นเรื่องปกติ	3.06	1.224	จริงปานกลาง
เมื่อนักเรียนเห็นคนอื่นทะเลาะวิวาทกัน เพื่อนของนักเรียนมักหยิบสมาร์ทโฟนขึ้นมาถ่ายรูปหรือวิดีโอ แล้วแชร์ลงโซเชียล	4.23	1.102	ไม่จริงเลย
นักเรียนมักเห็นเพื่อนใช้สมาร์ทโฟนขณะที่มีฝนตกฟ้าคะนอง, เดินข้ามถนน, อยู่ในปั้มน้ำมันหรือปั้มแก๊ส	3.50	1.163	จริงน้อย
รวม	3.78	.671	จริงมาก

จากตารางที่ 4.10 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ค้นพบความเป็นจริงของสถานการณ์ทางสังคมด้านการมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟนอยู่ในระดับจริงมาก ($\bar{X} = 3.78$, $SD = .671$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า เพื่อนของนักเรียนมักใช้สมาร์ทโฟนช่วยในการเรียน เช่น ใช้ค้นหาข้อมูลทำรายงานหรือการบ้าน ($\bar{X} = 4.34$, $SD = .876$) รองลงมาคือ เมื่อนักเรียนเห็นคนอื่นทะเลาะวิวาทกัน เพื่อนของนักเรียนมักหยิบสมาร์ทโฟนขึ้นมาถ่ายรูปหรือวิดีโอ แล้วแชร์ลงโซเชียล ($\bar{X} = 4.23$, $SD = 1.102$) ทั้งนี้หมายความว่า เมื่อนักเรียนเห็นคนอื่นทะเลาะวิวาทกัน เพื่อนของนักเรียนไม่นำสมาร์ทโฟนขึ้นมาถ่ายรูปหรือวิดีโอ และแชร์ลงโซเชียล

4.4 ความเป็นกลุ่มนิยมและทัศนคติที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์

ผู้วิจัยศึกษาถึงความเป็นกลุ่มนิยมและทัศนคติที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ และนำเสนอในรูปแบบของตารางประกอบการบรรยาย ปรากฏดังตารางที่ 4.11-4.12 ดังนี้

ตารางที่ 4.11 ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนระดับความเป็นจริงของความเป็นกลุ่มนิยม ของนักเรียนในการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์

ข้อความ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
-นักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนในขณะที่ครูสอนตามเพื่อนๆ	3.78	1.101	จริงน้อย
เมื่อคุณครูตักเตือนนักเรียนไม่ให้เล่นสมาร์ทโฟนขณะเรียนอยู่ในห้องเรียน นักเรียนจะทำตามคำตักเตือน	4.22	.992	จริงมากที่สุด
นักเรียนเห็นเพื่อนใช้สมาร์ทโฟนในการค้นหาข้อมูลต่างๆ และนักเรียนเลือกที่จะทำตามเพื่อน	3.97	.929	จริงมาก
นักเรียนกล้าปฏิเสธการใช้สมาร์ทโฟนเพื่อเล่นเกมกับกลุ่มเพื่อน ถ้านักเรียนไม่อยากเล่น	4.05	1.086	จริงมาก
รวม	4.02	.708	จริงมาก

จากตารางที่ 4.11 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ค้นพบความเป็นจริงของความเป็นกลุ่มนิยมของนักเรียนในการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ อยู่ในระดับจริงมาก ($\bar{X} = 4.02$, $SD = .708$) ทั้งนี้หมายความว่า นักเรียนมีพฤติกรรมที่คล้ายตามเพื่อนหรือคนรอบข้าง ที่ส่วนใหญ่เห็นพ้องกันมากกว่าที่จะยึดความเชื่อ ความคิดของตนเอง เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า เมื่อคุณครูตักเตือนนักเรียนไม่ให้เล่นสมาร์ทโฟนขณะเรียนอยู่ในห้องเรียน นักเรียนจะทำตามคำตักเตือน ($\bar{X} = 4.22$, $SD = .992$) รองลงมาคือ นักเรียนเห็นเพื่อนใช้สมาร์ทโฟนในการค้นหาข้อมูลต่างๆ และนักเรียนเลือกที่จะทำตามเพื่อน ($\bar{X} = 3.97$, $SD = .929$)

ตารางที่ 4.12 ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนระดับความคิดเห็นที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์

ข้อความคำถาม	\bar{X}	S.D.	แปลความ
นักเรียนชอบใช้สมาร์ทโฟนแชตติดต่อกับกลุ่มเพื่อนแทนการโทร เพราะประหยัดค่าโทร	4.49	.847	จริงมากที่สุด
นักเรียนรู้สึกสะดวกมากขึ้นเมื่อนักเรียนใช้สมาร์ทโฟนในการค้นคว้าหาข้อมูลต่างๆ	4.73	.618	จริงมากที่สุด
นักเรียนเชื่อว่าการใช้สมาร์ทโฟนที่ถูกรุ่น อาจทำให้นักเรียนเป็นคนล้าสมัยไม่ทันกระแส	2.40	1.238	จริงน้อย
รวม	3.87	.565	จริงมาก

จากตารางที่ 4.12 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความคิดเห็นดีในการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ อยู่ในระดับจริงมาก ($\bar{X} = 3.87$, $SD = .565$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่พบว่า นักเรียนรู้สึกสะดวกมากขึ้นเมื่อนักเรียนใช้สมาร์ทโฟนในการค้นคว้าหาข้อมูลต่างๆ ($\bar{X} = 4.73$, $SD = .618$) รองลงมาคือ นักเรียนชอบใช้สมาร์ทโฟนแชตติดต่อกับกลุ่มเพื่อนแทนการโทร เพราะประหยัดค่าโทร ($\bar{X} = 4.49$, $SD = .847$)

4.5 พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียน ในแต่ละด้าน ได้แก่ ด้านการใช้อย่างความปลอดภัย ด้านการใช้อย่างถูกกาลเทศะ และด้านการใช้อย่างมีประโยชน์

ผู้วิจัยศึกษาถึงพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียน ในแต่ละด้านดังนี้อยู่ในระดับใด เช่น ด้านการใช้อย่างความปลอดภัย ด้านการใช้อย่างถูกกาลเทศะ ด้านการใช้อย่างมีประโยชน์ และนำเสนอในรูปของตารางประกอบการบรรยาย ปากฎตั้งตารางที่ 4.13-4.15 ดังนี้

ตารางที่ 4.13 ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนระดับความเป็นจริงของพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัยของนักเรียน

ข้อคำถาม	\bar{X}	S.D.	แปลความ
-นักเรียนมักใช้สมาร์ทโฟนแบบที่หุไว้เป็นเวลานานๆ	3.85	1.062	จริงน้อย
นักเรียนมักใช้สมาร์ทโฟนให้จ่ออยู่ในระดับสายตา ไม่ก้มหน้าเข้าหาสมาร์ทโฟน	3.44	1.015	จริงมาก
-นักเรียนเดินเล่นสมาร์ทโฟนโดยไม่มองทาง ไม่ระวังว่านักเรียนจะเดินชนคนอื่น หรือกำลังเดินข้ามถนน	2.03	1.145	จริงมาก
-ในขณะที่นักเรียนนอน นักเรียนมักชาร์จแบตเตอรี่สมาร์ทโฟนไว้ใกล้ๆที่นอนของนักเรียน	2.97	1.448	จริงปานกลาง
รวม	3.07	.524	จริงปานกลาง

จากตารางที่ 4.13 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ค้นพบความเป็นจริงของพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัยของนักเรียน อยู่ในระดับจริงปานกลาง ($\bar{X} = 3.07$, $SD = .524$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักเรียนมักใช้สมาร์ทโฟนแบบที่หุไว้เป็นเวลานานๆ ($\bar{X} = 3.85$, $SD = 1.062$) ทั้งนี้หมายความว่า นักเรียนไม่ใช้สมาร์ทโฟนแบบที่หุไว้เป็นเวลานาน ๆ รองลงมาคือ นักเรียนมักใช้สมาร์ทโฟนให้จ่ออยู่ในระดับสายตา ไม่ก้มหน้าเข้าหาสมาร์ทโฟน ($\bar{X} = 3.44$, $SD = 1.015$)

ตารางที่ 4.14 ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนระดับความเป็นจริงของพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างถูกกาลเทศะของนักเรียน

ข้อคำถาม	\bar{X}	S.D.	แปลความ
หากอยู่ในสถานที่ที่ไม่อนุญาตให้ถ่ายรูป นักเรียนจะปฏิบัติตามโดยไม่นำสมาร์ทโฟนขึ้นมาถ่ายรูป	4.31	1.224	จริงมากที่สุด
-หากนักเรียนนั่งรับประทานอาหารร่วมกับผู้อื่น นักเรียนมักจะนำสมาร์ทโฟนเปิดละคร, YouTube, ฟังเพลงพร้อมกันไปด้วย	3.34	1.343	จริงปานกลาง
-เมื่อนักเรียนต้องการถ่ายรูปผู้อื่นนักเรียนมักจะไม่ได้อออนุญาตก่อนทุกครั้ง	3.49	1.251	จริงน้อย
-นักเรียนชอบแอบใช้สมาร์ทโฟนแชตคุยกับเพื่อนในเวลาเรียน	3.79	1.191	จริงน้อย
รวม	3.73	.793	จริงมาก

จากตารางที่ 4.14 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ค้นพบความเป็นจริงของพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนถูกกาลเทศะของนักเรียน อยู่ในระดับจริงมาก ($\bar{X} = 3.73$, $SD = .793$) เมื่อพิจารณาเป็น

รายข้อพบว่า หากอยู่ในสถานที่ที่ไม่อนุญาตให้ถ่ายรูป นักเรียนจะปฏิบัติตามโดยไม่นำสมาร์ทโฟนขึ้นมาถ่ายรูป ($\bar{X} = 4.31, SD = 1.224$) รองลงมาคือ นักเรียนชอบแอบใช้สมาร์ทโฟนแชตคุยกับเพื่อนในเวลาเรียน ($\bar{X} = 3.79, SD = 1.191$) ทั้งนี้หมายความว่า นักเรียนจะไม่นำสมาร์ทโฟนมาแชตคุยกับเพื่อนในเวลาเรียน

ตารางที่ 4.15 ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนระดับความเป็นจริงของพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์ของนักเรียน

ข้อคำถาม	\bar{X}	S.D.	แปลความ
เมื่อไฟฟ้าดับนักเรียนใช้สมาร์ทโฟนเปิดแฟลชเพื่อใช้เป็นแสงสว่างทดแทน	4.19	1.076	จริงมาก
-นักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนเล่นเกมก่อนเสมอ ถึงแม้ว่านักเรียนมีการบ้านที่จะต้องทำ	3.33	1.287	จริงปานกลาง
เมื่อนักเรียนต้องเดินทางนักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนเพื่อเปิดแผนที่ประกอบการเดินทาง	3.56	1.207	จริงมาก
นักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนแชตติดต่อกับเพื่อนเมื่อต้องการสอบถามข้อมูลเรื่องการบ้าน	4.42	.925	จริงมากที่สุด
รวม	3.88	.610	จริงมาก

จากตารางที่ 4.15 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ค้นพบความเป็นจริงของพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์ของนักเรียน อยู่ในระดับจริงมาก ($\bar{X} = 3.88, SD = .610$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มักจะใช้สมาร์ทโฟนแชตติดต่อกับเพื่อนเมื่อต้องการสอบถามข้อมูลเรื่องการบ้าน ($\bar{X} = 4.42, SD = .925$) รองลงมาคือ เมื่อไฟฟ้าดับนักเรียนใช้สมาร์ทโฟนเปิดแฟลชเพื่อใช้เป็นแสงสว่างทดแทน ($\bar{X} = 4.19, SD = 1.076$)

4.6 พฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันและฟีเจอร์ต่าง ๆ บนสมาร์ทโฟนเชิงสร้างสรรค์ในแต่ละด้าน ได้แก่ ด้านการบันทึกและการแจ้งเตือน, ด้านภาพและเสียง, ความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย, และด้านการอำนวยความสะดวก

ผู้วิจัยศึกษาถึงพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันและฟีเจอร์ต่าง ๆ บนสมาร์ทโฟนเชิงสร้างสรรค์ในแต่ละด้าน ได้แก่ ด้านการบันทึกและการแจ้งเตือน, ด้านภาพและเสียง, ความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย, และด้านการอำนวยความสะดวก และนำเสนอในรูปแบบของตารางประกอบการบรรยาย ปรากฏดังตารางที่ 4.16-4.18 ดังนี้

ตารางที่ 4.16 ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนระดับการใช้แอปพลิเคชัน และพีเจอร์ต่างๆ บนสมาร์ทโฟนเชิงสร้างสรรค์ในด้านการบันทึกและการแจ้งเตือนของนักเรียน

ข้อคำถาม	\bar{X}	S.D.	แปลความ
นักเรียนมักตั้งนาฬิกาปลุกบนสมาร์ทโฟน เพื่อปลุกนักเรียนไปโรงเรียน	4.34	1.172	มากที่สุด
เมื่อมีการบ้าน หรือกิจกรรมที่ต้องทำ นักเรียนจะบันทึกเดือน ความจำบนสมาร์ทโฟนของนักเรียน	3.81	1.251	มาก
นักเรียนจะบันทึกกิจกรรมพร้อมกับแจ้งเตือนในปฏิทิน บนสมาร์ทโฟนของนักเรียน	3.78	1.249	มาก
นักเรียนใช้สมาร์ทโฟนบันทึกน้ำหนัก ,บันทึกการออกกำลังกาย หรือดูจำนวนก้าวเดิน	3.15	1.421	ปานกลาง
รวม	3.77	.964	มาก

จากตารางที่ 4.16 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่างๆ บนสมาร์ทโฟนเชิงสร้างสรรค์ในด้านการบันทึกและการแจ้งเตือน อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.77$, $SD = .964$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักเรียนมักตั้งนาฬิกาปลุกบนสมาร์ทโฟน เพื่อปลุกนักเรียนไปโรงเรียน ($\bar{X} = 4.34$, $SD = 1.172$) รองลงมาคือ เมื่อมีการบ้าน หรือกิจกรรมที่ต้องทำ นักเรียนจะบันทึกเดือนความจำบนสมาร์ทโฟนของนักเรียน ($\bar{X} = 3.81$, $SD = 1.251$)

ตารางที่ 4.17 ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนระดับการใช้แอปพลิเคชัน และพีเจอร์ต่างๆ บนสมาร์ทโฟนเชิงสร้างสรรค์ในด้านภาพและเสียงของนักเรียน

ข้อคำถาม	\bar{X}	S.D.	แปลความ
นักเรียน Capture ภาพหน้าจอเมื่อเจอข้อมูลที่น่าสนใจ	4.56	.751	มากที่สุด
เมื่อเข้าไปชมภาพยนตร์หรือเข้าห้องสมุด นักเรียนจะตั้งค่าสมาร์ทโฟนเป็นระบบสั่นทุกครั้ง	4.26	1.034	มากที่สุด
นักเรียนใช้สมาร์ทโฟนในการตกแต่งรูปภาพ	4.13	1.085	มาก
นักเรียนมักจะใช้กล้องบนสมาร์ทโฟนถ่ายรูป ,บันทึกวิดีโอ หรือบันทึกเสียง ถ่ายสิ่งที่ครูสอนบนกระดาน เก็บไว้ทบทวนเนื้อหา	4.21	1.045	มากที่สุด
นักเรียนจะใช้สมาร์ทโฟนถ่ายจุดนัดพบเมื่อต้องออกไปทำกิจกรรมนอกสถานที่	3.94	1.122	มาก
รวม	4.22	.665	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.17 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่างๆ บนสมาร์ตโฟนเชิงสร้างสรรค์ในด้านภาพและเสียง อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.22$, $SD = .665$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักเรียน Capture ภาพหน้าจอเมื่อเจอข้อมูลที่น่าสนใจ ($\bar{X} = 4.56$, $SD = .751$) รองลงมาคือ เมื่อเข้าไปชมภาพยนตร์หรือเข้าห้องสมุด นักเรียนจะตั้งค่าสมาร์ตโฟนเป็นระบบสั้นทุกครั้ง ($\bar{X} = 4.26$, $SD = 1.034$)

ตารางที่ 4.18 ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนระดับการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่างๆ บนสมาร์ตโฟนเชิงสร้างสรรค์ในด้านความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของนักเรียน

ข้อคำถาม	\bar{X}	S.D.	แปลความ
นักเรียนจะตั้งค่าการเข้าถึงตำแหน่ง เพื่อใช้ในการแชร์ตำแหน่งให้กับเพื่อนหรือครอบครัวได้ทราบเมื่อมีการนัดหมายหรือรายงานให้ผู้ปกครองทราบ	3.81	1.164	มาก
นักเรียนจะตั้งค่ารหัสผ่านเข้าแอปพลิเคชัน เพื่อความปลอดภัยของข้อมูลในแต่ละแอปพลิเคชัน	4.20	1.124	มาก
นักเรียนตั้งรหัสตัวเลขล๊อค, ลากเส้น, ลายนิ้วมือหรือจดจำใบหน้า ในการปลดล๊อคสมาร์ตโฟนเพื่อความปลอดภัยของข้อมูลในสมาร์ตโฟน	4.61	.921	มากที่สุด
นักเรียนตั้งค่าเปิดรายงานตำแหน่งจากอุปกรณ์ เพื่อใช้ติดตามสมาร์ตโฟนหากสมาร์ตโฟนสูญหาย	3.77	1.213	มาก
รวม	4.10	.790	มาก

จากตารางที่ 4.18 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่างๆ บนสมาร์ตโฟนเชิงสร้างสรรค์ในด้านความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.22$, $SD = .665$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักเรียนตั้งรหัสตัวเลขล๊อค, ลากเส้น, ลายนิ้วมือหรือจดจำใบหน้า ในการปลดล๊อคสมาร์ตโฟนเพื่อความปลอดภัยของข้อมูลในสมาร์ตโฟน ($\bar{X} = 4.61$, $SD = .921$) รองลงมาคือ นักเรียนจะตั้งค่ารหัสผ่านเข้าแอปพลิเคชัน เพื่อความปลอดภัยของข้อมูลในแต่ละแอปพลิเคชัน ($\bar{X} = 4.20$, $SD = 1.124$)

ตารางที่ 4.19 ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนระดับการใช้แอปพลิเคชัน และฟีเจอร์ต่างๆ บนสมาร์ทโฟนเชิงสร้างสรรค์ในด้านการอำนวยความสะดวกของนักเรียน

ข้อความ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
นักเรียนใช้ไฟฉายบนสมาร์ทโฟน เมื่ออยู่ในที่มืด	4.63	.746	มากที่สุด
นักเรียนมักจะใช้เครื่องคิดเลขบนสมาร์ทโฟนเพราะนักเรียนคิดว่ามันสะดวก	4.37	.910	มากที่สุด
นักเรียนจะเช็คข้อมูลสภาพอากาศบนสมาร์ทโฟน	4.05	1.043	มาก
นักเรียนจะใช้ ฮอตสปอต แอร์สัญญาณอินเทอร์เน็ตให้กับเพื่อนๆ	4.07	1.115	มาก
นักเรียนใช้บลูทูธเชื่อมต่ออุปกรณ์อื่นๆ เช่น หูฟัง นาฬิกาสมาร์ทวอช ลำโพงบลูทูธ	4.04	1.156	มาก
นักเรียนใช้สมาร์ทโฟนเชื่อมต่อภาพขึ้นหน้าจอทีวี	3.23	1.396	ปานกลาง
นักเรียนใช้สมาร์ทโฟนในการส่งข้อความอวยพรเพื่อนๆ บิวดามารดา หรือบุคคลสำคัญๆ ในเทศกาลต่างๆ	4.46	.927	มากที่สุด
รวม	4.122	.692	มาก

จากตารางที่ 4.19 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันและฟีเจอร์ต่างๆ บนสมาร์ทโฟนเชิงสร้างสรรค์ในด้านการอำนวยความสะดวก อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.122$, $SD = .692$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักเรียนใช้ไฟฉายบนสมาร์ทโฟน เมื่ออยู่ในที่มืด ($\bar{X} = 4.63$, $SD = .746$) รองลงมาคือ นักเรียนมักจะใช้เครื่องคิดเลขบนสมาร์ทโฟนเพราะนักเรียนคิดว่ามันสะดวก ($\bar{X} = 4.37$, $SD = .910$)

4.7 ผลการทดสอบสมมติฐาน

ผู้วิจัยทดสอบสมมติฐานของการวิจัยด้วยสถิติทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของลักษณะทางประชากรศาสตร์ และการทดสอบตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อกันด้วยสถิติการวิเคราะห์ความถดถอยเชิงพหุคูณ จำนวนทั้งสิ้น 39 สมมติฐาน ดังต่อไปนี้

4.7.1 การทดสอบสมมติฐานด้วยสถิติทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของลักษณะทางประชากรศาสตร์

สมมติฐานกลุ่มที่ 1 ($H_1 - H_9$)

สมมติฐานที่ 1 ผลการเรียนรู้ที่มีความแตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างปลอดภัยแตกต่างกัน

H_0 พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างปลอดภัยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำแนกตามผลการเรียนไม่แตกต่างกัน

H_1 พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างปลอดภัยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำแนกตามผลการเรียนแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.20 แสดงผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างปลอดภัยจำแนกตามผลการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างปลอดภัย	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	p-value
นักเรียนมักใช้สมาร์ทโฟนแบบที่หิ้วไว้เป็นเวลานานๆ (SAF1)	ระหว่างกลุ่ม	21.165	2	10.583	9.858	.000*
	ภายในกลุ่ม	370.361	345	1.074		
	รวม	391.526	347			
นักเรียนมักใช้สมาร์ทโฟนให้จอยอยู่ในระดับสายตา ไม่ก้มหน้าเข้าหาสมาร์ทโฟน (SAF2)	ระหว่างกลุ่ม	2.202	2	1.101	1.069	.344
	ภายในกลุ่ม	355.407	345	1.030		
	รวม	357.609	347			
นักเรียนเดินเล่นสมาร์ทโฟนโดยไม่มองทาง ไม่ระวังว่านักเรียนจะเดินชนคนอื่น หรือกำลังเดินข้ามถนน (SAF3)	ระหว่างกลุ่ม	10.784	2	5.392	4.191	.016*
	ภายในกลุ่ม	443.869	345	1.287		
	รวม	454.652	347			
ในขณะที่นักเรียนนอน นักเรียนมักชาร์จแบตเตอรี่สมาร์ทโฟนไว้ใกล้ๆที่นอนของนักเรียน (SAF4)	ระหว่างกลุ่ม	10.547	2	5.274	2.537	.081
	ภายในกลุ่ม	717.039	345	2.078		
	รวม	727.586	347			
รวม (Total_SAF)	ระหว่างกลุ่ม	4.243	2	2.122	4.173	.016*
	ภายในกลุ่ม	175.414	345	.508		
	รวม	179.657	347			

จากตารางที่ 4.20 ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างปลอดภัยจำแนกตามผลการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยภาพรวมแล้วนักเรียนที่มีผลการเรียนต่างกัน จะใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัยแตกต่างกัน ($P\text{-value} = .016$) จึงปฏิเสธ H_0 ยอมรับ H_1 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ จึงมีการ

ทดสอบต่อโดยใช้สถิติ LSD ว่าผลการเรียนของนักเรียนกลุ่มใดคู่ใดแตกต่างกัน ดังแสดงไว้ในตารางที่ 4.21

ตารางที่ 4.21 การเปรียบเทียบรายคู่ของพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างปลอดภัยจำแนกตามผลการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ผลการเรียน	ค่าเฉลี่ย	ต่ำกว่า 3.00	3.00-3.49	3.50-4.00
		ต่ำกว่า 3.00	2.56	2.10
3.00-3.49	2.10			-.25522*
3.50-4.00	1.95	.25522*	.18507*	

จากตารางที่ 4.21 การเปรียบเทียบรายคู่ของพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างปลอดภัย (Total_SAF) จำแนกตามผลการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นแตกต่างกันที่ .016 มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 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

สมมติฐานที่ 2 ผลการเรียนที่มีความแตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างถูกกาลเทศะแตกต่างกัน

H_0 พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างถูกกาลเทศะของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจำแนกตามผลการเรียนไม่แตกต่างกัน

H_1 พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างถูกกาลเทศะของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจำแนกตามผลการเรียนแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.22 แสดงผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างถูกกาลเทศะจำแนกตามผลการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างถูกกาลเทศะ	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	p-value
หากอยู่ในสถานที่ที่ไม่อนุญาตให้ถ่ายรูป นักเรียนจะปฏิบัติตามโดยไม่นำสมาร์ทโฟนขึ้นมาถ่ายรูป (CIR1)	ระหว่างกลุ่ม	11.771	2	5.886	3.995	.019*
	ภายในกลุ่ม	508.329	345	1.473		
	รวม	520.101	347			
หากนักเรียนนั่งรับประทานอาหารร่วมกับผู้อื่น นักเรียนมักจะนำสมาร์ทโฟนเปิดละคร, YouTube, ฟังเพลงพร้อมกันไปด้วย (CIR2)	ระหว่างกลุ่ม	2.664	2	1.332	.738	.479
	ภายในกลุ่ม	622.999	345	1.806		
	รวม	625.664	347			
	ระหว่างกลุ่ม	8.550	2	4.275	2.760	.065
	ภายในกลุ่ม	534.404	345	1.549		
	รวม	542.954	347			
	ระหว่างกลุ่ม	12.438	2	6.219	4.471	.012*
	ภายในกลุ่ม	479.827	345	1.391		
	รวม	492.264	347			
	ระหว่างกลุ่ม	8.150	2	4.075	66.96	.001*
	ภายในกลุ่ม	209.959	345	.609		
	รวม	218.109	347			

จากตารางที่ 4.22 ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างถูกกาลเทศะจำแนกตามผลการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยภาพรวมแล้วนักเรียนที่มีผลการเรียนต่างกัน จะใช้สมาร์ทโฟนอย่างถูกกาลเทศะแตกต่างกัน ($P\text{-value} = .001$) จึงปฏิเสธ H_0 ยอมรับ H_1 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ จึงมีการทดสอบต่อโดยใช้สถิติ LSD ว่าผลการเรียนของนักเรียนกลุ่มใดคู่ใดแตกต่างกัน ดังแสดงไว้ในตารางที่ 4.23

ตารางที่ 4.23 การเปรียบเทียบรายคู่ของพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างถูกกาลเทศะ (Total_CIR) จำแนกตามผลการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ผลการเรียน	ต่ำกว่า 3.00		
	ค่าเฉลี่ย	3.5029	3.6898
ต่ำกว่า 3.00	3.5029		-.37932*
3.00-3.49	3.6898		-.19244*
3.50-4.00	3.8823	.37932*	.19244*

จากตารางที่ 4.23 การเปรียบเทียบรายคู่ของพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างถูกกาลเทศะ (Total_CIR) จำแนกตามผลการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น แตกต่างกันได้ .001 มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 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

สมมติฐานที่ 3 ผลการเรียนที่มีความแตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างมีประโยชน์แตกต่างกัน

H_0 พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างมีประโยชน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำแนกตามผลการเรียนไม่แตกต่างกัน

H_1 พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างมีประโยชน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำแนกตามผลการเรียนแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.24 แสดงผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างมีประโยชน์
ตามผลการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน ได้อย่างมีประโยชน์	แหล่งของ ความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	p-value
เมื่อไฟฟ้าดับนักเรียนใช้สมาร์ทโฟน เปิดแฟลชเพื่อใช้เป็นแสงสว่าง ทดแทน (BEN1)	ระหว่างกลุ่ม	1.090	2	.545	.469	.626
	ภายในกลุ่ม	401.011	345	1.162		
	รวม	402.101	347			
นักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนเล่นเกม ก่อนเสมอ ถึงแม้ว่านักเรียนมี การบ้านที่จะต้องทำ (BEN2)	ระหว่างกลุ่ม	8.277	2	4.139	2.521	0.82
	ภายในกลุ่ม	566.378	345	1.642		
	รวม	574.655	347			
เมื่อนักเรียนต้องเดินทางนักเรียน มักจะใช้สมาร์ทโฟนเพื่อเปิดแผนที่ ประกอบการเดินทาง (BEN3)	ระหว่างกลุ่ม	1.980	2	.990	.678	.508
	ภายในกลุ่ม	503.630	345	1.460		
	รวม	505.609	347			
นักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนแชตติดต่อกับ เพื่อนเมื่อต้องการสอบถามข้อมูล เรื่องการบ้าน (BEN4)	ระหว่างกลุ่ม	7.600	2	3.800	4.534	.011*
	ภายในกลุ่ม	289.147	345	.838		
	รวม	296.747	347			
รวม (Total_BEN)	ระหว่างกลุ่ม	2.397	2	1.199	3.265	.039*
	ภายในกลุ่ม	126.665	345	.367		
	รวม	129.062	347			

จากตารางที่ 4.24 ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างมีประโยชน์
จำแนกตามผลการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยภาพรวมแล้วนักเรียนที่มี
ผลการเรียนต่างกัน จะใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์แตกต่างกัน (P-value = .039) จึงปฏิเสธ
 H_0 ยอมรับ H_1 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ จึงมีการ
ทดสอบต่อโดยใช้สถิติ LSD ว่าผลการเรียนของนักเรียนกลุ่มใดคู่ใดแตกต่างกัน ดังแสดงไว้ใน
ตารางที่ 4.25

ตารางที่ 4.25 การเปรียบเทียบรายคู่ของพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างมีประโยชน์
(Total_BEN) จำแนกตามผลการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ผลการเรียน	ต่ำกว่า 3.00		
	ค่าเฉลี่ย	3.00-3.49	3.50-4.00
ต่ำกว่า 3.00	3.7324	3.9005	-2.0474*
3.00-3.49	3.9005		
3.50-4.00	3.9371	.20474*	

จากตารางที่ 4.25 การเปรียบเทียบรายคู่ของพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างมีประโยชน์ (Total_BEN) จำแนกตามผลการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น แตกต่างกันได้ .039 มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จำนวน 1 คู่ ได้แก่ 1) ผลการเรียนต่ำกว่า 3.00 และผลการเรียน 3.50-4.00

สมมติฐานที่ 4 อาชีพผู้ปกครองที่มีความแตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างปลอดภัยแตกต่างกัน

H_0 พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างปลอดภัยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำแนกตามอาชีพผู้ปกครองไม่แตกต่างกัน

H_1 พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างปลอดภัยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำแนกตามอาชีพผู้ปกครองแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.26 แสดงผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างปลอดภัยจำแนกตามอาชีพผู้ปกครองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างปลอดภัย	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	p-value
นักเรียนมักใช้สมาร์ทโฟนแบบที่หิ้วไว้เป็นเวลานานๆ (SAF1)	ระหว่างกลุ่ม	1.219	3	.406	.358	.783
	ภายในกลุ่ม	390.307	344	1.135		
	รวม	391.526	347			
นักเรียนมักใช้สมาร์ทโฟนให้จอยอยู่ในระดับสายตา ไม่ก้มหน้าเข้าหาสมาร์ทโฟน (SAF2)	ระหว่างกลุ่ม	1.105	3	.368	.355	.785
	ภายในกลุ่ม	356.505	344	1.036		
	รวม	357.609	347			
นักเรียนเดินเล่นสมาร์ทโฟนโดยไม่มองทาง ไม่ระวังว่านักเรียนจะเดินชนคนอื่น หรือกำลังเดินข้ามถนน(SAF3)	ระหว่างกลุ่ม	1.970	3	.657	.499	.683
	ภายในกลุ่ม	452.683	344	1.316		
	รวม	454.652	347			
ในขณะที่นักเรียนนอน นักเรียนมักชาร์จแบตเตอรี่สมาร์ทโฟนไว้ใกล้ๆที่นอนของนักเรียน (SAF4)	ระหว่างกลุ่ม	5.719	3	1.906	.908	.437
	ภายในกลุ่ม	721.867	344	2.098		
	รวม	727.586	347			
รวม (Total_SAF)	ระหว่างกลุ่ม	.882	3	.294	.566	.638
	ภายในกลุ่ม	178.775	344	.520		
	รวม	179.657	347			

จากตารางที่ 4.26 ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างปลอดภัยจำแนกตามอาชีพผู้ปกครองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยภาพรวมแล้วนักเรียนที่ผู้ปกครองมีอาชีพที่ต่างกัน จะใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัยไม่แตกต่างกัน ($P\text{-value} = .638$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จึงยอมรับ H_0 ปฏิเสธ H_1 ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

สมมติฐานที่ 5 อาชีพผู้ปกครองที่มีความแตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างถูกกาลเทศะแตกต่างกัน

H_0 พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างถูกกาลเทศะของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจำแนกตามอาชีพผู้ปกครองไม่แตกต่างกัน

H_1 พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างถูกกาลเทศะของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจำแนกตามอาชีพผู้ปกครองแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.27 แสดงผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างถูกกาลเทศะ
จำแนกตามอาชีพผู้ปกครองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน ได้อย่างถูกกาลเทศะ	แหล่งของ ความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	p-value
หากอยู่ในสถานที่ที่ไม่อนุญาตให้ ถ่ายรูป นักเรียนจะปฏิบัติตามโดยไม่ นำสมาร์ทโฟนขึ้นมาถ่ายรูป (CIR1)	ระหว่างกลุ่ม	6.983	3	2.328	1.560	.199
	ภายในกลุ่ม	513.118	344	1.492		
	รวม	520.101	347			
หากนักเรียนนั่งรับประทานอาหาร ร่วมกับผู้อื่น นักเรียนมักจะนำสมาร์ต โฟนเปิดละคร, YouTube, ฟังเพลง พร้อมกันไปด้วย (CIR2)	ระหว่างกลุ่ม	9.977	3	3.326	1.858	.136
	ภายในกลุ่ม	615.687	344	1.790		
	รวม	625.664	347			
เมื่อนักเรียนต้องการถ่ายรูปผู้อื่น นักเรียนมักจะไม่ได้ออกอนุญาตก่อน ทุกครั้ง (CIR3)	ระหว่างกลุ่ม	4.712	3	1.571	1.004	.391
	ภายในกลุ่ม	538.242	344	1.565		
	รวม	542.954	347			
นักเรียนชอบแอบใช้สมาร์ตโฟนแชต คุยกับเพื่อนในเวลาเรียน (CIR4)	ระหว่างกลุ่ม	3.666	3	1.222	.860	.462
	ภายในกลุ่ม	488.598	344	1.420		
	รวม	492.264	347			
รวม (Total_CIR)	ระหว่างกลุ่ม	2.181	3	.727	1.158	.326
	ภายในกลุ่ม	215.928	344	.628		
	รวม	218.109	347			

จากตารางที่ 4.27 ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างถูกกาลเทศะจำแนกตามอาชีพผู้ปกครองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยภาพรวมแล้วนักเรียนที่ผู้ปกครองมีอาชีพที่ต่างกัน จะใช้สมาร์ทโฟนอย่างถูกกาลเทศะไม่แตกต่างกัน ($P\text{-value} = .326$) จึงยอมรับ H_0 ปฏิเสธ H_1 ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

สมมติฐานที่ 6 อาชีพผู้ปกครองที่มีความแตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างมีประโยชน์แตกต่างกัน

H_0 พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างมีประโยชน์นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจำแนกตามอาชีพผู้ปกครองไม่แตกต่างกัน

H_1 พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างมีประโยชน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจำแนกตามอาชีพผู้ปกครองแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.28 แสดงผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างมีประโยชน์
ตามอาชีพผู้ปกครองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน ได้อย่างมีประโยชน์	แหล่งของ ความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	p-value
เมื่อไฟฟ้าดับนักเรียนใช้สมาร์ทโฟน เปิดแฟลชเพื่อใช้เป็นแสงสว่าง ทดแทน (BEN1)	ระหว่างกลุ่ม	1.976	3	.659	.566	.638
	ภายในกลุ่ม	400.125	344	1.163		
	รวม	402.101	347			
นักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนเล่นเกม ก่อนเสมอ ถึงแม้ว่านักเรียนมี การบ้านที่จะต้องทำ (BEN2)	ระหว่างกลุ่ม	1.999	3	.666	.400	.753
	ภายในกลุ่ม	572.656	344	1.665		
	รวม	574.655	347			
เมื่อนักเรียนต้องเดินทางนักเรียน มักจะใช้สมาร์ทโฟนเพื่อเปิดแผนที่ ประกอบการเดินทาง (BEN3)	ระหว่างกลุ่ม	6.799	3	2.266	1.563	.198
	ภายในกลุ่ม	498.810	344	1.450		
	รวม	505.609	347			
นักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนแชตติดต่อ กับเพื่อนเมื่อต้องการสอบถามข้อมูล เรื่องการบ้าน (BEN4)	ระหว่างกลุ่ม	1.809	3	.603	.703	.551
	ภายในกลุ่ม	294.938	344	.857		
	รวม	296.747	347			
รวม (Total_BEN)	ระหว่างกลุ่ม	2.291	3	.764	2.072	.104
	ภายในกลุ่ม	126.772	344	.369		
	รวม	129.062	347			

จากตารางที่ 4.28 ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างมีประโยชน์
จำแนกตามอาชีพผู้ปกครองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยภาพรวมแล้วนักเรียน
ที่ผู้ปกครองมีอาชีพที่ต่างกัน จะใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์ไม่แตกต่างกัน ($P\text{-value} = .104$)
จึงยอมรับ H_0 ปฏิเสธ H_1 ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

สมมติฐานที่ 7 ระดับการศึกษาของผู้ปกครองที่มีความแตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโ
นได้อย่างปลอดภัยแตกต่างกัน

H_0 พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างปลอดภัยนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจำแนก
ตามระดับการศึกษาของผู้ปกครองไม่แตกต่างกัน

H_1 พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างปลอดภัยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
จำแนกตามระดับการศึกษาของผู้ปกครองแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.29 แสดงผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างปลอดภัยจำแนกตามระดับการศึกษาของผู้ปกครองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างปลอดภัย	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	p-value
นักเรียนมักใช้สมาร์ทโฟนแบบที่หิ้วไว้เป็นเวลานานๆ (SAF1)	ระหว่างกลุ่ม	2.952	4	.738	.652	.626
	ภายในกลุ่ม	3.88.574	343	1.133		
	รวม	391.526	347			
นักเรียนมักใช้สมาร์ทโฟนให้จอยอยู่ในระดับสายตา ไม่ก้มหน้าเข้าหาสมาร์ทโฟน (SAF2)	ระหว่างกลุ่ม	4.136	4	1.034	1.003	.406
	ภายในกลุ่ม	353.474	343	1.031		
	รวม	357.609	347			
นักเรียนเดินเล่นสมาร์ทโฟนโดยไม่มองทาง ไม่ระวังว่านักเรียนจะเดินชนคนอื่น หรือกำลังเดินข้ามถนน (SAF3)	ระหว่างกลุ่ม	3.449	4	.862	.655	.623
	ภายในกลุ่ม	451.204	343	1.315		
	รวม	454.652	347			
ในขณะที่นักเรียนนอน นักเรียนมักชาร์จแบตเตอรี่สมาร์ทโฟนไว้ใกล้ๆ ที่นอนของนักเรียน (SAF4)	ระหว่างกลุ่ม	11.880	4	2.970	1.423	.226
	ภายในกลุ่ม	715.707	343	2.087		
	รวม	727.586	347			
รวม (Total_SAF)	ระหว่างกลุ่ม	1.007	4	.252	.483	.748
	ภายในกลุ่ม	178.650	343	.521		
	รวม	179.657	347			

จากตารางที่ 4.29 ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างปลอดภัยจำแนกตามตามระดับการศึกษาของผู้ปกครองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยภาพรวมแล้วนักเรียนที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาที่ต่างกัน จะใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัยไม่แตกต่างกัน ($P\text{-value} = .748$) จึงยอมรับ H_0 ปฏิเสธ H_1 ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ สมมติฐานที่ 8 ระดับการศึกษาของผู้ปกครองที่มีความแตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างถูกกาลเทศะแตกต่างกัน

H_0 พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างถูกกาลเทศะของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจำแนกตามระดับการศึกษาของผู้ปกครองไม่แตกต่างกัน

H_1 พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างถูกกาลเทศะของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจำแนกตามระดับการศึกษาของผู้ปกครองแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.30 แสดงผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างถูกกาลเทศะ
จำแนกตามระดับการศึกษาของผู้ปกครองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา
ตอนต้น

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน ได้อย่างถูกกาลเทศะ	แหล่งของ ความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	p-value
หากอยู่ในสถานที่ที่ไม่อนุญาตให้ ถ่ายรูป นักเรียนจะปฏิบัติตามโดยไม่ นำสมาร์ทโฟนขึ้นมาถ่ายรูป (CIR1)	ระหว่างกลุ่ม	6.805	4	1.701	1.137	.339
	ภายในกลุ่ม	513.296	343	1.496		
	รวม	520.101	347			
หากนักเรียนหนึ่งรับประทานอาหาร ร่วมกับผู้อื่น นักเรียนมักจะนำสมาร์ต โฟนเปิดละคร, YouTube, ฟังเพลง พร้อมกันไปด้วย (CIR2)	ระหว่างกลุ่ม	5.077	4	1.269	.702	.591
	ภายในกลุ่ม	620.587	343	1.809		
	รวม	625.664	347			
เมื่อนักเรียนต้องการถ่ายรูปผู้อื่น นักเรียนมักจะไม่ได้ขออนุญาตก่อน ทุกครั้ง (CIR3)	ระหว่างกลุ่ม	7.902	4	1.976	1.266	.283
	ภายในกลุ่ม	535.052	343	1.560		
	รวม	542.954	347			
นักเรียนชอบแอบใช้สมาร์ตโฟนแชต คุยกับเพื่อนในเวลาเรียน (CIR4)	ระหว่างกลุ่ม	4.751	4	1.188	.836	.503
	ภายในกลุ่ม	487.513	343	1.421		
	รวม	492.264	347			
รวม (Total_CIR)	ระหว่างกลุ่ม	1.279	4	.320	.506	.731
	ภายในกลุ่ม	216.830	343	.632		
	รวม	218.109	347			

จากตารางที่ 4.30 ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างถูก
กาลเทศะจำแนกตามระดับการศึกษาของผู้ปกครองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
โดยภาพรวมแล้วนักเรียนที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาที่ต่างกัน จะใช้สมาร์ทโฟนอย่างถูก
กาลเทศะไม่แตกต่างกัน ($P\text{-value} = .731$) จึงยอมรับ H_0 ปฏิเสธ H_1 ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐาน
ที่ตั้งไว้

สมมติฐานที่ 9 ระดับการศึกษาของผู้ปกครองที่มีความแตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟ
นได้อย่างมีประโยชน์แตกต่างกัน

H_0 พฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนได้อย่างมีประโยชน์นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจำแนก
ตามระดับการศึกษาของผู้ปกครองไม่แตกต่างกัน

H_1 พฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนได้อย่างมีประโยชน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
จำแนกตามระดับการศึกษาของผู้ปกครองแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.31 แสดงผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างมีประโยชน์จำแนกตามระดับการศึกษาของผู้ปกครองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างมีประโยชน์	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	p-value
เมื่อไฟฟ้าดับนักเรียนใช้สมาร์ทโฟนเปิดแฟลชเพื่อใช้เป็นแสงสว่างทดแทน (BEN1)	ระหว่างกลุ่ม	4.633	4	1.158	.999	.408
	ภายในกลุ่ม	397.468	343	1.159		
	รวม	402.101	347			
นักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนเล่นเกมก่อนเสมอ ถึงแม้ว่านักเรียนมีการบ้านที่จะต้องทำ (BEN2)	ระหว่างกลุ่ม	2.467	4	.617	.370	.830
	ภายในกลุ่ม	572.188	343	1.668		
	รวม	574.655	347			
เมื่อนักเรียนต้องเดินทางนักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนเพื่อเปิดแผนที่ประกอบการเดินทาง (BEN3)	ระหว่างกลุ่ม	2.239	4	.560	.381	.822
	ภายในกลุ่ม	503.371	343	1.468		
	รวม	505.609	347			
นักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนแชตติดต่อกับเพื่อนเมื่อต้องการสอบถามข้อมูลเรื่องการบ้าน (BEN4)	ระหว่างกลุ่ม	7.089	4	1.772	2.098	.081
	ภายในกลุ่ม	289.659	343	.844		
	รวม	296.747	347			
รวม (Total_BEN)	ระหว่างกลุ่ม	1.433	4	.358	.963	.428
	ภายในกลุ่ม	127.629	343	.372		
	รวม	129.062	347			

จากตารางที่ 4.31 ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างมีประโยชน์จำแนกตามระดับการศึกษาของผู้ปกครองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยภาพรวมแล้วนักเรียนที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาที่ต่างกัน จะใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์ไม่แตกต่างกัน ($P\text{-value} = .428$) จึงยอมรับ H_0 ปฏิเสธ H_1 ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

4.7.1 การทดสอบตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อกันด้วยสถิติการวิเคราะห์ความถดถอยเชิงพหุคูณ สมมติฐานกลุ่มที่ 2 ($H_{10} - H_{39}$)

ตารางที่ 4.32 ตารางสรุปค่าสถิติทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นของสมมติฐานที่ 10.1 ถึง 39.4

สมมติฐาน	ค่าสถิติทดสอบข้อตกลงเบื้องต้น						
	ตัวแปรอิสระ ตัวแปรตาม มีมาตรวัดเป็น Interval ขึ้นไป	ข้อมูลของตัวแปรอิสระและตัวแปรตาม สุ่มมาจากประชากรที่มีการแจกแจงปกติ	การตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระ Multicollinearity (ค่าไอเกิน)	การตรวจสอบความสัมพันธ์ของข้อมูล Auto Correlation (ค่า Durbin-Watson)	ความคลาดเคลื่อนที่เกิดจากการพยากรณ์ (ค่า residuals)		
					มีการแจกแจงปกติ	ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0	มีความแปรปรวนคงที่
10.1	✓	✓	4.688	1.909	✓	✓	✓
10.2	✓	✓	4.686	2.015	✓	✓	✓
10.3	✓	✓	4.702	1.739	✓	✓	✓
10.4	✓	✓	4.686	1.989	✓	✓	✓
11.1	x	x	-	-	x	x	x
11.2	✓	✓	4.688	1.885	✓	✓	✓
11.3	✓	✓	4.693	1.945	✓	✓	✓
11.4	✓	✓	4.681	2.010	✓	✓	✓
12.1	x	x	-	-	x	x	x
12.2	✓	✓	4.686	2.111	✓	✓	✓

ตารางที่ 4.32 ตารางสรุปค่าสถิติทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นของสมมติฐานที่ 10.1 ถึง 39.4 (ต่อ)

สมมติฐาน	ค่าสถิติทดสอบข้อตกลงเบื้องต้น						
	ตัวแปรอิสระ ตัวแปรตาม มีมาตราวัดเป็น Interval ขึ้นไป	ข้อมูลของตัวแปรอิสระและตัวแปรตาม สุ่มมาจากประชากรที่มีการแจกแจงปกติ	การตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระ Multicollinearity (ค่าไอเกิน)	การตรวจสอบความสัมพันธ์ของข้อมูล Auto Correlation (ค่า Durbin-Watson)	ความคลาดเคลื่อนที่เกิดจากการพยากรณ์ (ค่า residuals)		
					มีการแจกแจงปกติ	ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0	มีความแปรปรวนคงที่
12.3	✓	✓	4.691	1.901	✓	✓	✓
12.4	x	x	-	-	x	x	x
13.1	✓	✓	4.562	1.959	✓	✓	✓
13.2	✓	✓	4.563	2.027	✓	✓	✓
13.3	✓	✓	4.556	1.848	✓	✓	✓
13.4	✓	✓	4.560	2.040	✓	✓	✓
14.1	x	x	-	-	x	x	x
14.2	✓	✓	4.564	1.731	✓	✓	✓
14.3	✓	✓	4.565	1.839	✓	✓	✓
14.4	✓	✓	4.558	1.920	✓	✓	✓
15.1	x	x	-	-	x	x	x
15.2	✓	✓	4.563	2.094	✓	✓	✓

ตารางที่ 4.32 ตารางสรุปค่าสถิติทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นของสมมติฐานที่ 10.1 ถึง 39.4 (ต่อ)

สมมติฐาน	ค่าสถิติทดสอบข้อตกลงเบื้องต้น						
	ตัวแปรอิสระ ตัวแปรตาม มีมาตรวัดเป็น Interval ขึ้นไป	ข้อมูลของตัวแปรอิสระและตัวแปรตาม สุ่มมาจากประชากรที่มีการแจกแจงปกติ	การตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระ Multicollinearity (ค่าไอเกิน)	การตรวจสอบความสัมพันธ์ของข้อมูล Auto Correlation (ค่า Durbin-Watson)	ความคลาดเคลื่อนที่เกิดจากการพยากรณ์ (ค่า residuals)		
					มีการแจกแจงปกติ	ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0	มีความแปรปรวนคงที่
15.3	✓	✓	4.556	1.897	✓	✓	✓
15.4	✓	✓	4.568	1.906	✓	✓	✓
16.1	✓	✓	4.536	1.989	✓	✓	✓
16.2	✓	✓	4.539	2.026	✓	✓	✓
16.3	✓	✓	4.535	1.948	✓	✓	✓
16.4	✓	✓	4.533	1.992	✓	✓	✓
17.1	x	x	-	-	x	x	x
17.2	✓	✓	4.533	1.840	✓	✓	✓
17.3	✓	✓	4.533	1.880	✓	✓	✓
17.4	✓	✓	4.535	1.933	✓	✓	✓
18.1	x	x	-	-	x	x	x
18.2	✓	✓	4.533	2.168	✓	✓	✓

ตารางที่ 4.32 ตารางสรุปค่าสถิติทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นของสมมติฐานที่ 10.1 ถึง 39.4 (ต่อ)

สมมติฐาน	ค่าสถิติทดสอบข้อตกลงเบื้องต้น						
	ตัวแปรอิสระ ตัวแปรตาม มีมาตรฐานเป็น Interval ขึ้นไป	ข้อมูลของตัวแปรอิสระและตัวแปรตาม สุ่มมาจากประชากรที่มีการแจกแจงปกติ	การตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระ Multicollinearity (ค่าไอเกิน)	การตรวจสอบความสัมพันธ์ของข้อมูล Auto Correlation (ค่า Durbin-Watson)	ความคลาดเคลื่อนที่เกิดจากการพยากรณ์ (ค่า residuals)		
					มีการแจกแจงปกติ	ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0	มีความแปรปรวนคงที่
18.3	✓	✓	4.540	1.887	✓	✓	✓
18.4	x	x	-	-	x	x	x
19.1	✓	✓	4.551	1.962	✓	✓	✓
19.2	✓	✓	4.561	1.983	✓	✓	✓
19.3	✓	✓	4.553	1.827	✓	✓	✓
19.4	✓	✓	4.551	1.978	✓	✓	✓
20.1	x	x	-	-	x	x	x
20.2	✓	✓	4.554	1.794	✓	✓	✓
20.3	✓	✓	4.551	1.940	✓	✓	✓
20.4	✓	✓	4.552	1.873	✓	✓	✓
21.1	x	x	-	-	x	x	x
21.2	✓	✓	4.551	2.156	✓	✓	✓

ตารางที่ 4.32 ตารางสรุปค่าสถิติทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นของสมมติฐานที่ 10.1 ถึง 39.4 (ต่อ)

สมมติฐาน	ค่าสถิติทดสอบข้อตกลงเบื้องต้น						
	ตัวแปรอิสระ ตัวแปรตาม มีมาตราวัดเป็น Interval ขึ้นไป	ข้อมูลของตัวแปรอิสระและตัวแปรตาม สุ่มมาจากประชากรที่มีการแจกแจงปกติ	การตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระ Multicollinearity (ค่าไอเกิน)	การตรวจสอบความสัมพันธ์ของข้อมูล Auto Correlation (ค่า Durbin-Watson)	ความคลาดเคลื่อนที่เกิดจากการพยากรณ์ (ค่า residuals)		
					มีการแจกแจงปกติ	ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0	มีความแปรปรวนคงที่
21.3	✓	✓	4.551	1.855	✓	✓	✓
21.4	x	x	-	-	x	x	x
22.1	✓	✓	4.709	1.957	✓	✓	✓
22.2	✓	✓	4.714	2.004	✓	✓	✓
22.3	✓	✓	4.713	1.903	✓	✓	✓
22.4	✓	✓	4.706	1.976	✓	✓	✓
23.1	x	x	-	-	x	x	x
23.2	✓	✓	4.706	1.893	✓	✓	✓
23.3	✓	✓	4.708	2.006	✓	✓	✓
23.4	✓	✓	4.709	2.023	✓	✓	✓
24.1	✓	✓	4.172	1.861	x	x	x

ตารางที่ 4.32 ตารางสรุปค่าสถิติทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นของสมมติฐานที่ 10.1 ถึง 39.4 (ต่อ)

สมมติฐาน	ค่าสถิติทดสอบข้อตกลงเบื้องต้น						
	ตัวแปรอิสระ ตัวแปรตาม มีมาตราวัดเป็น Interval ขึ้นไป	ข้อมูลของตัวแปรอิสระและตัวแปรตาม สุ่มมาจากประชากรที่มีการแจกแจงปกติ	การตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระ Multicollinearity (ค่าไอเกิน)	การตรวจสอบความสัมพันธ์ของข้อมูล Auto Correlation (ค่า Durbin-Watson)	ความคลาดเคลื่อนที่เกิดจากการพยากรณ์ (ค่าresiduals)		
					มีการแจกแจงปกติ	ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0	มีความแปรปรวนคงที่
24.2	✓	✓	4.706	2.131	✓	✓	✓
24.3	✓	✓	4.712	1.853	✓	✓	✓
24.4	x	x	-	-	x	x	x
25.1	✓	✓	3.804	1.873	✓	✓	✓
25.2	✓	✓	3.802	1.991	✓	✓	✓
25.3	✓	✓	3.787	1.871	✓	✓	✓
25.4	✓	✓	3.802	1.983	✓	✓	✓
26.1	x	x	-	-	x	x	x
26.2	✓	✓	3.808	1.841	✓	✓	✓
26.3	✓	✓	3.802	1.927	✓	✓	✓
26.4	✓	✓	3.801	1.920	✓	✓	✓
27.1	✓	✓	3.801	2.018	x	x	x

ตารางที่ 4.32 ตารางสรุปค่าสถิติทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นของสมมติฐานที่ 10.1 ถึง 39.4 (ต่อ)

สมมติฐาน	ค่าสถิติทดสอบข้อตกลงเบื้องต้น						
	ตัวแปรอิสระ ตัวแปรตาม มีมาตราวัดเป็น Interval ขึ้นไป	ข้อมูลของตัวแปรอิสระและตัวแปรตาม สุ่มมาจากประชากรที่มีการแจกแจงปกติ	การตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระ Multicollinearity (ค่าไอเกิน)	การตรวจสอบความสัมพันธ์ของข้อมูล Auto Correlation (ค่า Durbin-Watson)	ความคลาดเคลื่อนที่เกิดจากการพยากรณ์ (ค่าresiduals)		
					มีการแจกแจงปกติ	ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0	มีความแปรปรวนคงที่
27.2	✓	✓	3.808	2.094	✓	✓	✓
27.3	✓	✓	3.801	1.875	✓	✓	✓
27.4	✓	✓	3.800	1.721	x	x	x
28.1	✓	✓	4.2826	1.944	✓	✓	✓
28.2	✓	✓	4.747	1.945	✓	✓	✓
28.3	✓	✓	4.755	1.816	✓	✓	✓
28.4	✓	✓	4.766	2.030	✓	✓	✓
29.1	x	x	-	-	x	x	x
29.2	✓	✓	4.763	1.821	✓	✓	✓
29.3	✓	✓	4.760	1.922	✓	✓	✓
29.4	✓	✓	4.739	1.954	✓	✓	✓
30.1	✓	✓	4.781	1.944	x	x	x

ตารางที่ 4.32 ตารางสรุปค่าสถิติทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นของสมมติฐานที่ 10.1 ถึง 39.4 (ต่อ)

สมมติฐาน	ค่าสถิติทดสอบข้อตกลงเบื้องต้น						
	ตัวแปรอิสระ ตัวแปรตาม มีมาตราวัดเป็น Interval ขึ้นไป	ข้อมูลของตัวแปรอิสระและตัวแปรตาม สุ่มมาจากประชากรที่มีการแจกแจงปกติ	การตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระ Multicollinearity (ค่าไอเกิน)	การตรวจสอบความสัมพันธ์ของข้อมูล Auto Correlation (ค่า Durbin-Watson)	ความคลาดเคลื่อนที่เกิดจากการพยากรณ์ (ค่า residuals)		
					มีการแจกแจงปกติ	ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0	มีความแปรปรวนคงที่
30.2	✓	✓	4.790	2.111	✓	✓	✓
30.3	✓	✓	4.760	2.042	✓	✓	✓
30.4	✓	✓	4.758	1.815	x	x	x
31.1	✓	✓	5.818	1.951	✓	✓	✓
31.2	✓	✓	5.816	2.000	✓	✓	✓
31.3	✓	✓	5.818	1.855	✓	✓	✓
31.4	✓	✓	5.819	1.976	✓	✓	✓
32.1	x	x	-	-	x	x	x
32.2	✓	✓	5.819	1.816	✓	✓	✓
32.3	✓	✓	5.824	1.938	✓	✓	✓
32.4	✓	✓	5.817	1.947	✓	✓	✓

ตารางที่ 4.32 ตารางสรุปค่าสถิติทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นของสมมติฐานที่ 10.1 ถึง 39.4 (ต่อ)

สมมติฐาน	ค่าสถิติทดสอบข้อตกลงเบื้องต้น						
	ตัวแปรอิสระ ตัวแปรตาม มีมาตราวัดเป็น Interval ขึ้นไป	ข้อมูลของตัวแปรอิสระและตัวแปรตาม สุ่มมาจากประชากรที่มีการแจกแจงปกติ	การตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระ Multicollinearity (ค่าไอเกิน)	การตรวจสอบความสัมพันธ์ของข้อมูล Auto Correlation (ค่า Durbin-Watson)	ความคลาดเคลื่อนที่เกิดจากการพยากรณ์ (ค่า residuals)		
					มีการแจกแจงปกติ	ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0	มีความแปรปรวนคงที่
33.1	✓	✓	5.823	1.931	x	x	x
33.2	✓	✓	5.819	2.100	✓	✓	✓
33.3	✓	✓	5.819	2.054	✓	✓	✓
33.4	✓	✓	5.820	1.912	x	x	x
34.1	✓	✓	4.826	1.944	✓	✓	✓
34.2	✓	✓	4.755	2.003	✓	✓	✓
34.3	✓	✓	4.829	1.795	✓	✓	✓
34.4	✓	✓	4.828	1.956	✓	✓	✓
35.1	x	x	-	-	x	x	x
35.2	✓	✓	4.834	1.883	✓	✓	✓
35.3	✓	✓	4.829	1.927	✓	✓	✓
35.4	x	x	-	-	✓	✓	✓

ตารางที่ 4.32 ตารางสรุปค่าสถิติทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นของสมมติฐานที่ 10.1 ถึง 39.4 (ต่อ)

สมมติฐาน	ค่าสถิติทดสอบข้อตกลงเบื้องต้น						
	ตัวแปรอิสระ ตัวแปรตาม มีมาตรวัดเป็น Interval ขึ้นไป	ข้อมูลของตัวแปรอิสระและตัวแปรตาม สุ่มมาจากประชากรที่มีการแจกแจงปกติ	การตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระ Multicollinearity (ค่าไอเกิน)	การตรวจสอบความสัมพันธ์ของข้อมูล Auto Correlation (ค่า Durbin-Watson)	ความคลาดเคลื่อนที่เกิดจากการพยากรณ์ (ค่า residuals)		
					มีการแจกแจงปกติ	ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0	มีความแปรปรวนคงที่
35.4	x	x	-	-	✓	✓	✓
36.1	✓	✓	4.828	1.969	x	x	x
36.2	✓	✓	4.828	2.107	✓	✓	✓
36.3	✓	✓	4.828	2.065	✓	✓	✓
36.4	x	x	-	-	x	x	x
37.1	✓	✓	7.691	2.002	✓	✓	✓
37.2	✓	✓	7.695	2.014	✓	✓	✓
37.3	✓	✓	7.681	1.862	✓	✓	✓
37.4	✓	✓	7.696	2.026	✓	✓	✓
38.1	x	x	-	-	x	x	x
38.2	✓	✓	7.696	1.845	✓	✓	✓

ตารางที่ 4.32 ตารางสรุปค่าสถิติทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นของสมมติฐานที่ 10.1 ถึง 39.4 (ต่อ)

สมมติฐาน	ค่าสถิติทดสอบข้อตกลงเบื้องต้น						
	ตัวแปรอิสระ ตัวแปรตาม มีมาตรวัดเป็น Interval ขึ้นไป	ข้อมูลของตัวแปรอิสระและตัวแปรตาม สุ่มมาจากประชากรที่มีการแจกแจงปกติ	การตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระ Multicollinearity (ค่าไอเกิน)	การตรวจสอบความสัมพันธ์ของข้อมูล Auto Correlation (ค่า Durbin-Watson)	ความคลาดเคลื่อนที่เกิดจากการพยากรณ์ (ค่า residuals)		
					มีการแจกแจงปกติ	ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0	มีความแปรปรวนคงที่
38.3	✓	✓	7.688	1.955	✓	✓	✓
38.4	✓	✓	7.683	1.981	✓	✓	✓
39.1	✓	✓	7.700	1.914	x	x	x
39.2	✓	✓	7.701	2.079	✓	✓	✓
39.3	✓	✓	7.696	2.007	✓	✓	✓
39.4	✓	✓	7.696	1.782	x	x	x

การวิเคราะห์ถดถอยเชิงพหุ เมื่อพยากรณ์ในสมมติฐานที่ 10.1 ถึง 39.4 จากตารางที่ 4.32 ผ่านการทดสอบสถิติตามข้อตกลงเบื้องต้น ได้แก่ ตัวแปรอิสระ ตัวแปรตาม มีระดับการวัดแบบอันตรภาคชั้น ข้อมูลของตัวแปรอิสระและตัวแปรตาม สุ่มมาจากประชากร พบว่า มีการแจกแจงปกติ การตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระ จะเห็นว่า มีค่าไม่เกิน 10 นั่นคือ ตัวแปรพยากรณ์ทั้ง 4 ตัว ไม่มีสภาวะร่วมจึงเป็นไปตามเงื่อนไขการวิเคราะห์ถดถอยเชิงพหุ การตรวจสอบความสัมพันธ์ของข้อมูล พบว่าค่า Durbin-Watson อยู่ระหว่าง 1.5-2.5 แสดงว่ายอมรับสมมติฐาน นั่นคือ ข้อมูลไม่มีความสัมพันธ์ภายในตัวเอง ความคลาดเคลื่อนที่เกิดจากการพยากรณ์ พบว่า มีการแจกแจงปกติ ค่าเฉลี่ยความคลาดเคลื่อนเท่ากับ 0.000 ซึ่งเป็นไปตามเงื่อนไขการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ และมีความแปรปรวนคงที่ จึงมีการทดสอบการวิเคราะห์ถดถอยเชิงพหุ ดังแสดงไว้ในตารางที่ 4.33

ตารางที่ 4.33 ตัวแบบความสัมพันธ์ของตัวแปรเกณฑ์และตัวพยากรณ์ จากการวิเคราะห์ถดถอยพหุเพื่อพยากรณ์ในสมมติฐานที่ 10.1 ถึง 39.4

สมมติฐาน	ตัวแบบ	R	ขนาด อิทธิพล (R ²)	ค่าคงที่	SE _{est}	F	p-value
10.1	ไม่สามารถพัฒนาตัวแบบสมการได้	.190	.036	.023	.735	2.832	.025
10.2	ไม่สามารถพัฒนาตัวแบบสมการได้	.146	.021	.009	.907	1.796	.129
10.3	$\widehat{SAF3} = 4.106 + 0.107(MED2) - .103(MED2) \dots (4.1)$.204	.042	.029	.74476	3.229	0.013
10.4	ไม่สามารถพัฒนาตัวแบบสมการได้	0.54	.003	-.009	1.45429	.255	.906
11.1	จากการตรวจสอบเงื่อนไขการวิเคราะห์พหุคูณดังกล่าวแล้ว พบว่าไม่เป็นไปตามเงื่อนไข	-	-	-	-	-	-
11.2	$\widehat{CIR2} = 3.723 - 0.242(MED4) \dots (4.2)$.210	.044	.033	1.30855	3.936	.004
11.3	ไม่สามารถพัฒนาตัวแบบสมการได้	.146	.021	.009	1.05831	1.732	.143
11.4	ไม่สามารถพัฒนาตัวแบบสมการได้	.159	.025	.012	.79245	1.878	.114
12.1	จากการตรวจสอบเงื่อนไขการวิเคราะห์พหุคูณดังกล่าวแล้ว พบว่าไม่เป็นไปตามเงื่อนไข	-	-	-	-	-	-
12.2	$\widehat{BEN2} = 3.227 + 0.112(MED3) - 0.255(MED4) \dots (4.3)$.293	.086	.074	1.09707	7.426	.000
12.3	ไม่สามารถพัฒนาตัวแบบสมการได้	.164	.027	.015	1.050	2.227	.066
12.4	จากการตรวจสอบเงื่อนไขการวิเคราะห์พหุคูณดังกล่าวแล้ว พบว่าไม่เป็นไปตามเงื่อนไข	-	-	-	-	-	-

ตารางที่ 4.33 ตัวแบบความสัมพันธ์ของตัวแปรเกณฑ์และตัวพยากรณ์ จากการวิเคราะห์ถดถอยพหุเพื่อพยากรณ์ในสมมติฐานที่ 10.1 ถึง 39.4 (ต่อ)

สมมติฐาน	ตัวแบบ	R	ขนาด อิทธิพล (R ²)	ค่าคงที่	SE _{est}	F	p-value
13.1	$\widehat{SAF1} = 4.450 - 0.284(CON4) \dots (4.4)$.358	.128	.118	.95055	12.401	.000
13.2	สามารถพัฒนาตัวแบบสมการได้	.178	.032	.020	.902	2.711	.030
13.3	$\widehat{SAF3} = 4.690 + 0.141(CON1) - 0.232(CON4) \dots (4.5)$.421	.178	.167	.79014	16.839	.000
13.4	$\widehat{SAF4} = 3.350 - 0.310(CON3) \dots (4.6)$.298	.089	.078	1.39020	8.368	.000
14.1	จากการตรวจสอบเงื่อนไขการวิเคราะห์พหุคูณดังกล่าวแล้วพบว่าไม่เป็นไปตามเงื่อนไข	-	-	-	-	-	-
14.2	$\widehat{CIR2} = 4.513 - 0.134(CON1) - 0.189(CON3) - 0.153(CON4) \dots (4.7)$.295	.087	.076	1.24410	7.886	.000
14.3	$\widehat{CIR3} = 3.970 - 0.209(CON4) \dots (4.8)$.292	.085	.074	1.10843	7.597	.000
14.4	$\widehat{CIR4} = 4.438 - 0.172(CON3) - 0.211(CON4) \dots (4.9)$.396	.057	.147	.97582	15.266	.000
15.1	จากการตรวจสอบเงื่อนไขการวิเคราะห์พหุคูณดังกล่าวแล้วพบว่าไม่เป็นไปตามเงื่อนไข	-	-	-	-	-	-
15.2	$\widehat{BEN2} = 3.278 + 0.211(CON1) - 0.281(CON4) \dots (4.10)$.320	.103	.092	1.18249	9.520	.000
15.3	ไม่สามารถพัฒนาตัวแบบสมการได้	.071	.005	-.007	1.062	.412	.800
15.4	$\widehat{BEN4} = 4.442 + 0.068(CON3) \dots (4.11)$.219	.048	.035	.429	3.660	.006
16.1	$\widehat{SAF1} = 4.595 - 0.217(SUP1) - 0.180(SUP3) \dots (4.12)$.419	.176	.166	.93367	18.084	.000

ตารางที่ 4.33 ตัวแบบความสัมพันธ์ของตัวแปรเกณฑ์และตัวพยากรณ์ จากการวิเคราะห์ถดถอยพหุเพื่อพยากรณ์ในสมมติฐานที่ 10.1 ถึง 39.4 (ต่อ)

สมมติฐาน	ตัวแบบ	R	ขนาด อิทธิพล (R ²)	ค่าคงที่	SE _{est}	F	p-value
16.2	ไม่สามารถพัฒนาตัวแบบสมการได้	.117	.014	.002	.911	1.141	.337
16.3	$\widehat{SAF3} = 4.780 - 0.229(SUP1) - 0.264(SUP3) \dots (4.13)$.488	.238	.229	.96106	26.463	.000
16.4	$\widehat{SAF4} = 3.649 - 0.135(SUP3) \dots (4.14)$.181	.033	.021	1.43241	2.902	.022
17.1	จากการตรวจสอบเงื่อนไขการวิเคราะห์พหุคูณดังกล่าวแล้วพบว่าไม่เป็นไปตามเงื่อนไข	-	-	-	-	-	-
17.2	$\widehat{CIR2} = 4.253 - 0.187(SUP1) - 0.163(SUP3) \dots (4.15)$.286	.082	.071	1.29400	7.665	.000
17.3	$\widehat{CIR3} = 4.069 - 0.184(SUP1) - 0.209(SUP3) \dots (4.16)$.340	.115	.105	1.18338	11.180	.000
17.4	$\widehat{CIR4} = 4.794 - 0.363(SUP1) - 0.162(SUP3) \dots (4.17)$.503	.253	.244	1.00756	28.734	.000
18.1	ไม่สามารถพัฒนาตัวแบบสมการได้	-	-	-	-	-	-
18.2	$\widehat{BEN2} = 3.922 - 0.176(SUP1) - 0.122(SUP3) \dots (4.18)$.251	.063	.052	1.25277	5.788	.000
18.3	ไม่สามารถพัฒนาตัวแบบสมการได้	.123	.015	.003	1.057	1.245	.292
18.4	จากการตรวจสอบเงื่อนไขการวิเคราะห์พหุคูณดังกล่าวแล้วพบว่าไม่เป็นไปตามเงื่อนไข	-	-	-	-	-	-
19.1	ไม่สามารถพัฒนาตัวแบบสมการได้	.343	.118	.107	.97567	11.353	.000
19.2	$\widehat{SAF2} = 2.906 + 0.153(FMOD1) \dots (4.20)$.181	.033	.021	.902	2.805	.026

ตารางที่ 4.33 ตัวแบบความสัมพันธ์ของตัวแปรเกณฑ์และตัวพยากรณ์ จากการวิเคราะห์ถดถอยพหุเพื่อพยากรณ์ในสมมติฐานที่ 10.1 ถึง 39.4 (ต่อ)

สมมติฐาน	ตัวแบบ	R	ขนาด อิทธิพล (R ²)	ค่าคงที่	SE _{est}	F	p-value
19.3	$\widehat{SAF3} = 5.426 - 0.188(FMOD2) - 0.210(FMOD3) - 0.121(FMOD4) \dots (4.21)$.400	.160	.150	1.02829	16.191	.000
19.4	$\widehat{SAF4} = 4.957 - 0.213(FMOD2) - 0.290(FMOD4) \dots (4.22)$.344	.118	.108	1.36359	11.457	.000
20.1	จากการวิเคราะห์พหุคุณดังกล่าวแล้วพบว่าไม่เป็นไปตาม	-	-	-	-	-	-
20.2	$\widehat{CIR2} = 4.561 - 0.213(FMOD2) - 0.158(FMOD3) - 0.189(FMOD4) \dots (4.23)$.370	.137	.126	1.21502	13.187	.000
20.3	$\widehat{CIR3} = 4.588 - 0.162(FMOD2) - 0.358(FMOD3) \dots (4.24)$.373	.139	.129	1.16760	13.816	.000
20.4	$\widehat{CIR4} = 5.846 - 0.134(FMOD1) - 0.289(FMOD2) - 0.197(FMOD3) \dots (4.25)$.452	.205	.195	1.05446	21.919	.000
21.1	จากการตรวจสอบเงื่อนไขการวิเคราะห์พหุคุณดังกล่าวแล้วพบว่าไม่เป็นไปตามเงื่อนไข	-	-	-	-	-	-
21.2	$\widehat{BEN2} = 3.978 - 0.199(FMOD2) - 0.141(FMOD3) - 0.153(FMOD4) \dots (4.26)$.338	.114	.104	1.21830	11.043	.000
21.3	ไม่สามารถพัฒนาตัวแบบสมการได้	.168	.028	.016	1.050	2.343	.055
21.4	จากการตรวจสอบเงื่อนไขการวิเคราะห์พหุคุณดังกล่าวแล้วพบว่าไม่เป็นไปตามเงื่อนไข	-	-	-	-	-	-
22.1	$\widehat{SAF1} = 4.920 - 0.419(POP1) \dots (4.27)$.453	.205	.196	.88789	21.715	.000

ตารางที่ 4.33 ตัวแบบความสัมพันธ์ของตัวแปรเกณฑ์และตัวพยากรณ์ จากการวิเคราะห์ถดถอยพหุเพื่อพยากรณ์ในสมมติฐานที่ 10.1 ถึง 39.4 (ต่อ)

สมมติฐาน	ตัวแบบ	R	ขนาด อิทธิพล (R ²)	ค่าคงที่	SE _{est}	F	p-value
22.2	$\widehat{SAF2} = 2.453 + 0.107(POP3) + 0.139(POP4) \dots (4.28)$.248	.062	.050	.886	5.395	.000
22.3	$\widehat{SAF3} = 4.276 - 0.413(POP1) \dots (4.29)$.455	.207	.197	.95737	20.903	.000
22.4	$\widehat{SAF4} = 3.881 - 0.276(POP1) \dots (4.30)$.232	.054	.043	1.41678	4.869	.001
23.1	จากการตรวจสอบเงื่อนไขการวิเคราะห์พหุคูณดังกล่าวแล้ว ไม่เป็นไปตามเงื่อนไข	-	-	-	-	-	-
23.2	$\widehat{CIR2} = 3.881 - 0.266(POP1) - 0.205(POP3) \dots (4.31)$.292	.085	.075	1.29176	7.988	.000
23.3	$\widehat{CIR3} = 4.078 - 0.351(POP1) + 0.124(POP2) \dots (4.32)$.407	.166	.156	1.04496	16.146	.000
23.4	$\widehat{CIR4} = 4.815 - 0.515(POP1) + 0.191(POP2) - 0.181(POP3) \dots (4.33)$.581	.338	.330	.94191	43.108	.000
24.1	$\widehat{BEN1} = 3.130 + 0.197(POP3) + 0.132(POP4) \dots (4.34)$.301	.091	.079	.783	7.963	.000
24.2	$\widehat{BEN2} = 3.704 - 0.274(POP1) + 0.153(POP2) - 0.155(POP3) \dots (4.35)$.314	.098	.088	1.22910	9.348	.000
24.3	$\widehat{BEN3} = 2.793 + 0.156(POP3) \dots (4.36)$.178	.032	.020	1.048	2.647	.033
24.4	จากการตรวจสอบเงื่อนไขการวิเคราะห์พหุคูณดังกล่าวแล้ว พบว่าไม่เป็นไปตามเงื่อนไข	-	-	-	-	-	-
25.1	$\widehat{SAF1} = 3.658 - 0.121(ATT3) \dots (4.37)$.231	.054	.044	.72682	5.793	.001
25.2	$\widehat{SAF2} = 1.668 + 0.330(ATT2) \dots (4.38)$.260	.067	.059	.886	7.920	.000

ตารางที่ 4.33 ตัวแบบความสัมพันธ์ของตัวแปรเกณฑ์และตัวพยากรณ์ จากการวิเคราะห์ถดถอยพหุเพื่อพยากรณ์ในสมมติฐานที่ 10.1 ถึง 39.4 (ต่อ)

สมมติฐาน	ตัวแบบ	R	ขนาด อิทธิพล (R ²)	ค่าคงที่	SE _{est}	F	p-value
25.3	$\widehat{SAF3} = 3.174 + 0.341(ATT2) - 0.108(ATT3) \dots (4.39)$.431	.186	.176	.56971	19.926	.000
25.4	$\widehat{CIR4} = 4.815 - 0.515(POP1) + 0.191(POP2) - 0.181(POP3) \dots (4.33)$.256	.065	.057	1.40430	43.108	.000
26.1	จากการตรวจสอบเงื่อนไขการวิเคราะห์พหุคุณดังกล่าวแล้ว ไม่เป็นไปตามเงื่อนไข	-	-	-	-	-	-
26.2	$\widehat{CIR2} = 4.162 - 0.327(ATT3) \dots (4.41)$.334	.112	.104	1.22633	13.937	.000
26.3	$\widehat{CIR3} = 3.515 + 0.288(ATT2) - 0.316(ATT3) \dots (4.42)$.381	.145	.137	1.08786	18.666	.000
27.1	$\widehat{BEN1} = 1.930 + 0.135(ATT1) + 0.375(ATT2) \dots (4.43)$.318	.101	.093	.897	12.502	.000
27.2	$\widehat{BEN2} = 4.795 - 0.202(ATT1) - 0.284(ATT3) \dots (4.44)$.315	.099	.091	1.17821	12.211	.000
27.3	$\widehat{BEN3} = 0.847 + 0.144(ATT1) + 0.446(ATT2) \dots (4.45)$.310	.096	.088	1.052	11.652	.000
27.4	$\widehat{BEN4} = 0.895 + 0.190(ATT1) + 0.586(ATT2) \dots (4.46)$.530	.281	.274	.719	44.005	.000
28.1	ไม่สามารถพัฒนาตัวแบบสมการได้	.123	.015	.002	.74263	1.178	.320
28.2	ไม่สามารถพัฒนาตัวแบบสมการได้	.118	.014	.001	.743	1.077	.368
28.3	ไม่สามารถพัฒนาตัวแบบสมการได้	.156	.024	.011	.75627	1.864	.117
28.4	$\widehat{SAF4} = 4.294 - 0.367(USN1) \dots (4.47)$.287	.083	.072	1.38812	7.621	.000

ตารางที่ 4.33 ตัวแบบความสัมพันธ์ของตัวแปรเกณฑ์และตัวพยากรณ์ จากการวิเคราะห์ถดถอยพหุเพื่อพยากรณ์ในสมมติฐานที่ 10.1 ถึง 39.4 (ต่อ)

สมมติฐาน	ตัวแบบ	R	ขนาด อิทธิพล (R ²)	ค่าคงที่	SE _{est}	F	p-value
29.1	จากการตรวจสอบเงื่อนไขการวิเคราะห์พหุคูณดังกล่าวแล้ว เงื่อนไข	-	-	-	-	-	-
29.2	ไม่สามารถพัฒนาตัวแบบสมการได้	.162	.026	.015	1.32494	2.288	.060
29.3	$\widehat{CIR3} = 4.059 - 0.157(USN4) \dots (4.48)$.238	.056	.045	1.16526	4.978	0.001
29.4	ไม่สามารถพัฒนาตัวแบบสมการได้	.094	.009	-.005	.79914	.640	.635
30.1	ไม่สามารถพัฒนาตัวแบบสมการได้	.180	.032	.018	.469	2.275	.062
30.2	ไม่สามารถพัฒนาตัวแบบสมการได้	.041	.002	-.010	1.29327	.145	.965
30.3	$\widehat{BEN3} = 1.903 + 0.170(USN4) \dots (4.49)$.372	.138	.128	1.127	13.758	.000
30.4	$\widehat{BEN4} = 4.610 + 0.084(USN3) \dots (4.50)$.186	.035	.021	.434	2.621	0.035
31.1	$\widehat{SAF1} = 3.768 - 0.106(UPV3) \dots (4.51)$.211	.044	.029	.73124	2.820	.017
31.2	$\widehat{SAF2} = 2.003 + 0.104(UPV2) + 0.149(UPV5) \dots (4.52)$.296	.088	.074	.886	6.335	.000
31.3	ไม่สามารถพัฒนาตัวแบบสมการได้	.166	.028	.011	.75623	1.699	.135
31.4	ไม่สามารถพัฒนาตัวแบบสมการได้	.155	.024	.010	1.44097	1.682	.138
32.1	จากการตรวจสอบเงื่อนไขการวิเคราะห์พหุคูณดังกล่าวแล้ว พบว่าไม่เป็นไปตามเงื่อนไข	-	-	-	-	-	-
32.2	ไม่สามารถพัฒนาตัวแบบสมการได้	.104	.011	-.004	1.3452	.744	.591
32.3	ไม่สามารถพัฒนาตัวแบบสมการได้	.116	.014	-.002	1.06427	.865	.505

ตารางที่ 4.33 ตัวแบบความสัมพันธ์ของตัวแปรเกณฑ์และตัวพยากรณ์ จากการวิเคราะห์ถดถอยพหุเพื่อพยากรณ์ในสมมติฐานที่ 10.1 ถึง 39.4 (ต่อ)

สมมติฐาน	ตัวแบบ	R	ขนาด อิทธิพล (R ²)	ค่าคงที่	SE _{est}	F	p-value
32.4	ไม่สามารถพัฒนาตัวแบบสมการได้	.115	.013	-.004	.79875	.768	.573
33.1	$\widehat{BEN1} = 1.097 + 0.481(UPV1) + 0.088(UPV5) \dots (4.53)$.550	.303	.292	.741	28.073	.000
33.2	ไม่สามารถพัฒนาตัวแบบสมการได้	.073	.005	-.009	1.29279	.367	.871
33.3	$\widehat{BEN3} = 1.050 + 0.137(UPV1) + 0.333(UPV5) \dots (4.54)$.402	.161	.149	1.113	13.173	.000
33.4	$\widehat{BEN4} = 2.459 + 0.360(UPV1) \dots (4.55)$.443	.196	.184	.644	15.960	.000
34.1	ไม่สามารถพัฒนาตัวแบบสมการได้	.123	.015	.002	.74263	1.178	.320
34.2	ไม่สามารถพัฒนาตัวแบบสมการได้	.238	.057	.045	.899	4.959	.001
34.3	ไม่สามารถพัฒนาตัวแบบสมการได้	.142	.020	.007	.75784	1.546	.189
34.4	ไม่สามารถพัฒนาตัวแบบสมการได้	.136	.019	.007	1.44286	1.622	.168
35.1	จากการตรวจสอบเงื่อนไขการวิเคราะห์พหุคูณดังกล่าวแล้วพบว่าไม่เป็นไปตามเงื่อนไข	-	-	-	-	-	-
35.2	$\widehat{CIR2} = 3.781 + 0.223(UPS3) - 0.214(UPS4) \dots (4.56)$.245	.060	.049	1.29363	5.419	.000
35.3	ไม่สามารถพัฒนาตัวแบบสมการได้	.164	.027	.015	1.05541	2.177	.071
35.4	จากการตรวจสอบเงื่อนไขการวิเคราะห์พหุคูณดังกล่าวแล้วพบว่าไม่เป็นไปตามเงื่อนไข	-	-	-	-	-	-
36.1	$\widehat{BEN1} = 3.039 + 0.161(UPS1) + 0.106(UPS2) \dots (4.57)$.327	.107	.096	.802	9.653	.000
36.2	ไม่สามารถพัฒนาตัวแบบสมการได้	.080	.006	-.005	1.29022	.551	.698

ตารางที่ 4.33 ตัวแบบความสัมพันธ์ของตัวแปรเกณฑ์และตัวพยากรณ์ จากการวิเคราะห์ถดถอยพหุเพื่อพยากรณ์ในสมมติฐานที่ 10.1 ถึง 39.4 (ต่อ)

สมมติฐาน	ตัวแบบ	R	ขนาด อิทธิพล (R ²)	ค่าคงที่	SE _{est}	F	p-value
36.3	$\widehat{BEN3} = 1.905 + 0.204(UPS1) + 0.149(UPS4) \dots (4.58)$.310	.096	.086	1.154	9.131	.000
36.4	จากการตรวจสอบเงื่อนไขการวิเคราะห์พหุคูณดังกล่าวแล้วพบว่าไม่เป็นไปตามเงื่อนไข	-	-	-	-	-	-
37.1	$\widehat{SAF1} = 3.824 + 0.186(UCON1) + 0.139(UCON3) - 0.165(UCON4) - 0.131(UCON6) \dots (4.59)$.373	.139	.118	.68560	6.974	.000
37.2	ไม่สามารถพัฒนาตัวแบบสมการได้	.240	.057	.037	.903	2.852	.007
37.3	ไม่สามารถพัฒนาตัวแบบสมการได้	.194	.037	.015	.75255	1.646	.122
37.4	$\widehat{SAF4} = 4.459 - 0.048(UCON2) \dots (4.60)$.251	.063	.043	1.41619	3.254	.002
38.1	จากการตรวจสอบเงื่อนไขการวิเคราะห์พหุคูณดังกล่าวแล้วพบว่าไม่เป็นไปตามเงื่อนไข	-	-	-	-	-	-
38.2	ไม่สามารถพัฒนาตัวแบบสมการได้	.208	.043	.024	1.32684	2.198	.034
38.3	$\widehat{CIR3} = 4.076 + 0.265(UCON1) - 0.283(UCON2) \dots (4.60)$.254	.064	.044	1.08152	3.122	.003
38.4	$\widehat{CIR4} = 5.456 - 0.143(UCON2) + 0.151(UCON3) - 0.074(UCON6) - 0.165(UCON7) \dots (4.61)$.350	.123	.101	.74788	5.636	.000
39.1	$\widehat{BEN1} = 5.456 + 0.037(UCON1) - 0.143(UCON2) + 0.165(UCON7) \dots (4.62)$.606	.367	.353	.741	26.919	.000
39.2	$\widehat{BEN2} = 4.211 - 0.223(UCON4) + 0.208(UCON7) \dots (4.63)$.246	.060	.041	1.22976	3.057	.004
39.3	$\widehat{BEN3} = 0.178 + 0.233(UCON1) + 0.208(UCON3) + 0.126(UCON6) \dots (4.64)$.452	.204	.188	1.088	12.477	.000

ตารางที่ 4.33 ตัวแบบความสัมพันธ์ของตัวแปรเกณฑ์และตัวพยากรณ์ จากการวิเคราะห์ถดถอยพหุเพื่อพยากรณ์ในสมมติฐานที่ 10.1 ถึง 39.4 (ต่อ)

สมมติฐาน	ตัวแบบ	R	ขนาดอิทธิพล (R ²)	ค่าคงที่	SE _{est}	F	p-value
39.4	$\widehat{BEN4} = 2.982 + 0.202(UCON1) + 0.118(UCON2) \dots (4.65)$.357	.127	.108	.635	6.705	.000

การวิเคราะห์ถดถอยเชิงพหุ เมื่อพยากรณ์ในสมมติฐานที่ 10.1 ถึง 39.4 จากตารางที่ 4.33 ได้ตัวแบบจำนวน 65 ตัวแบบ เท่ากับสมการจำนวน 65 สมการ พบว่า มีขนาดอิทธิพล (R²) ระหว่าง 0.60% ถึง 33.80%



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยเรื่อง “สถานการณ์ทางสังคมและจิตลักษณะที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ท่าง ๆ ของสมาร์ทโฟนในเชิงสร้างสรรค์ : กรณีศึกษานักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนทุ่งสง และโรงเรียนสตรีทุ่งสง จังหวัดนครศรีธรรมราช” มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาถึงพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ท่าง ๆ บนสมาร์ทโฟนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ในแต่ละด้าน เพื่อศึกษาลักษณะภูมิหลังของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีความแตกต่างกันที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ และเพื่อศึกษาสถานการณ์ทางสังคม จิตลักษณะของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ ในแต่ละด้านได้แก่ การใช้อย่างปลอดภัย, การใช้อย่างถูกกาลเทศะ, การใช้อย่างมีประโยชน์ โดยมีประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ของโรงเรียนสตรีทุ่งสง และโรงเรียนเรียนทุ่งสง อำเภอทุ่งสง จังหวัดนครศรีธรรมราช ประชากรทั้งสิ้น 2,689 คน ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 348 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยแบบสอบถามออกแบบบนพื้นฐานแนวทางการวิเคราะห์ตามรูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism Model) ซึ่งเป็นรูปแบบทางทฤษฎีที่ศึกษาถึงสาเหตุของพฤติกรรมของมนุษย์กันอย่างแพร่หลาย เมื่อออกแบบแบบสอบถามเสร็จแล้วได้นำไปทดสอบความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้างและเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน จากนั้นก็ปรับปรุงแก้ไขแล้วนำไปทดลองแจกกลุ่มตัวอย่างจำนวน 35 คน และตรวจสอบความเชื่อมั่นด้วยวิธีครอนบัท (Cronbach's alpha) ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามด้วยวิธีทางสถิติ ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ การกระจายของข้อมูล ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติทดสอบ F (ANOVA) และการวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) เพื่อหาความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของตัวแปรที่กำหนดไว้

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

จากผลการวิจัย พบว่า นักเรียนที่ตอบแบบสอบถามในการวิจัยครั้งนี้มีจำนวนทั้งสิ้น 348 คน นักเรียนส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง 253 คน คิดเป็นร้อยละ 72.7 และเพศชาย 95 คน คิดเป็นร้อยละ 27.3 ส่วนใหญ่กำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 119 คน คิดเป็นร้อยละ 34.2 รองลงมาคือกำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 117 คน คิดเป็นร้อยละ 33.6 ส่วนใหญ่มีระดับผลการเรียนในภาคเรียนที่ผ่านมา อยู่ในระดับ 3.50-4.00 จำนวน 155 คน คิดเป็นร้อยละ 44.5 รองลงมาคือระดับผลการเรียนอยู่ที่ 3.00-3.49 จำนวน 108 คน คิดเป็นร้อยละ 31.0 นักเรียนส่วนใหญ่มีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว/อาชีพอิสระ จำนวน 108 คน คิดเป็นร้อยละ 31.0 รองลงมาคือผู้ปกครองประกอบอาชีพเกษตรกร จำนวน 103 คน คิดเป็นร้อยละ 29.6 นักเรียนส่วนใหญ่มีผู้ปกครองที่มีระดับการศึกษาปริญญาตรี/เทียบเท่า จำนวน 128 คน คิดเป็นร้อยละ 36.8 รองลงมาคือมีผู้ปกครองที่มีระดับการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช. จำนวน 85 คน คิดเป็นร้อยละ 23.6

5.1.2 ความเป็นจริงของสถานการณ์ทางสังคมในแต่ละด้านของนักเรียนที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยนำเสนอระดับความเป็นจริงของสถานการณ์ทางสังคมในแต่ละด้านของนักเรียนที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ สามารถแบ่งออกเป็น 4 ด้าน อธิบายรายละเอียดดังนี้

1) ด้านสื่อ: การเห็นแบบอย่างจากสื่อ (MED) พบว่าในนักเรียนส่วนใหญ่ ค้นพบความเป็นจริงของสถานการณ์ทางสังคมด้านการเห็นแบบอย่างจากสื่อหรือเปิดรับข่าวสารและเลือกรับข่าวสารนั้นจากสื่อมวลชนเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนอยู่ในระดับจริงมาก ($\bar{X} = 3.66$, $SD = .620$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่เห็นข่าวในโทรทัศน์ว่าการใช้โทรศัพท์ขณะที่กำลังซาร์จ สามารถนำไปสู่อันตรายต่อผู้ใช้ ($\bar{X} = 4.39$, $SD = .741$) รองลงมาคือ รับรู้จากข่าว ว่ามีขโมยคอยวิ่งราวโทรศัพท์กับคนใช้โทรศัพท์ขณะเดินก้มหน้าเล่นโทรศัพท์ ($\bar{X} = 3.98$, $SD = .864$) ตามลำดับ

2) ด้านครอบครัว: การควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครอง (CON) พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ค้นพบความเป็นจริงของสถานการณ์ทางสังคมด้านการควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครองอยู่ในระดับจริงมาก ($\bar{X} = 3.64$, $SD = .679$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่เห็นผู้ปกครองของนักเรียนให้นักเรียนโทรหรือส่งข้อความแจ้ง เมื่อต้องกลับบ้านผิดเวลา แต่ นักเรียนมักไม่สนใจและไม่ปฏิบัติตาม ($\bar{X} = 4.09$, $SD = 1.250$) ทั้งนี้หมายความว่า ผู้ปกครองของ

นักเรียนให้นักเรียนโทรหรือส่งข้อความแจ้ง เมื่อต้องกลับบ้านผิดเวลา นักเรียนสนใจและปฏิบัติตาม รองลงมาคือ ผู้ปกครองของนักเรียนจะลงโทษนักเรียนหรือว่ากล่าวตักเตือน เมื่อนักเรียนเล่นสมาร์ตโฟนมากเกินไป ($\bar{X} = 3.99$, $SD = 1.179$) ตามลำดับ

3) ด้านโรงเรียน: การสนับสนุนจากครูในการใช้สมาร์ตโฟน (SUP) พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ค้นพบความเป็นจริงของสถานการณ์ทางสังคมด้านการสนับสนุนจากครูในการใช้สมาร์ตโฟนอยู่ในระดับจริงมาก ($\bar{X} = 3.83$, $SD = .653$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ครูของนักเรียนสอนว่าหากพบเห็นอุบัติเหตุ ควรใช้สมาร์ตโฟนติดต่อขอความช่วยเหลือจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ($\bar{X} = 4.13$, $SD = .968$) รองลงมาคือ เมื่อต้องข้ามถนนนักเรียนมักนำสมาร์ตโฟนมาเล่นถึงแม้ว่าครูของนักเรียนคอยเตือนไม่ให้ให้นักเรียนเล่นสมาร์ตโฟนขณะข้ามถนน เพราะอาจจะเกิดอันตรายได้ ($\bar{X} = 3.95$, $SD = 1.329$) ทั้งนี้หมายความว่า เมื่อต้องข้ามถนนนักเรียนไม่นำสมาร์ตโฟนมาเล่น เพราะอาจจะเกิดอันตรายได้ตามคำตักเตือนของครู ตามลำดับ

4) ด้านเพื่อน: การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ตโฟน (FMOD) พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ค้นพบความเป็นจริงของสถานการณ์ทางสังคมด้านการมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ตโฟนอยู่ในระดับจริงมาก ($\bar{X} = 3.78$, $SD = .671$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า เพื่อนของนักเรียนมักใช้สมาร์ตโฟนช่วยในการเรียน เช่น ใช้ค้นหาข้อมูลทำรายงานหรือการบ้าน ($\bar{X} = 4.34$, $SD = .876$) รองลงมาคือ เมื่อนักเรียนเห็นคนอื่นทะเลาะวิวาทกัน เพื่อนของนักเรียนมักหยิบสมาร์ตโฟนขึ้นมาถ่ายรูปหรือวิดีโอ แล้วแชร์ลงโซเชียล ($\bar{X} = 4.23$, $SD = 1.102$) ทั้งนี้หมายความว่า เมื่อนักเรียนเห็นคนอื่นทะเลาะวิวาทกัน เพื่อนของนักเรียนไม่นำสมาร์ตโฟนขึ้นมาถ่ายรูปหรือวิดีโอ และแชร์ลงโซเชียล ตามลำดับ

5.1.3 ความเป็นกลุ่มนิยมและทัศนคติที่ดีในการใช้สมาร์ตโฟน ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนอย่างสร้างสรรค์

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยนำเสนอความเป็นกลุ่มนิยมและทัศนคติที่ดีในการใช้สมาร์ตโฟน ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนอย่างสร้างสรรค์ สามารถแบ่งออกเป็น 2 ด้าน อธิบายรายละเอียดดังนี้

1) ความเป็นกลุ่มนิยมซึ่งเป็นจิตลักษณะเดิม พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ค้นพบความเป็นจริงถึงความเป็นกลุ่มนิยมของนักเรียนในการใช้สมาร์ตโฟนอย่างสร้างสรรค์ อยู่ในระดับจริงมาก ($\bar{X} = 4.02$, $SD = .708$) ทั้งนี้หมายความว่า นักเรียนมีพฤติกรรมที่คล้อยตามเพื่อนหรือคนรอบข้าง ที่

ส่วนใหญ่เห็นพ้องกันมากกว่าที่จะยึดความเชื่อ ความคิดของตนเอง เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า เมื่อคุณครูตักเตือนนักเรียนไม่ให้เล่นสมาร์ทโฟนขณะเรียนอยู่ในห้องเรียน นักเรียนจะทำตามคำตักเตือน ($\bar{X} = 4.22$, $SD = .992$) รองลงมาคือ นักเรียนเห็นเพื่อนใช้สมาร์ทโฟนในการค้นหาข้อมูลต่าง ๆ และนักเรียนเลือกที่จะทำตามเพื่อน ($\bar{X} = 3.97$, $SD = .929$) ตามลำดับ

2) ทศนคติที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟนซึ่งเป็นจิตลักษณะตามสถานการณ์ พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความคิดเห็นดีในการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ อยู่ในระดับจริงมาก ($\bar{X} = 3.87$, $SD = .565$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักเรียนมีความรู้สึกสะดวกมากขึ้นเมื่อนักเรียนใช้สมาร์ทโฟนในการค้นหาหาข้อมูลต่าง ๆ ($\bar{X} = 4.73$, $SD = .618$) รองลงมาคือ นักเรียนชอบใช้สมาร์ทโฟนแชตติดต่อกับกลุ่มเพื่อนแทนการโทร เพราะประหยัดค่าโทร ($\bar{X} = 4.49$, $SD = .847$) ตามลำดับ

5.1.4 พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียน ในแต่ละด้าน ได้แก่ ด้านการใช้อย่างความปลอดภัย ด้านการใช้อย่างถูกกาลเทศะ และด้านการใช้อย่างมีประโยชน์

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยนำเสนอพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนในแต่ละด้านดังนี้อยู่ในระดับใด เช่น ด้านการใช้อย่างความปลอดภัย ด้านการใช้อย่างถูกกาลเทศะ ด้านการใช้อย่างมีประโยชน์ อธิบายรายละเอียดดังนี้

1) ด้านการใช้อย่างความปลอดภัย พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ค้นพบความเป็นจริงของพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัยของนักเรียน อยู่ในระดับจริงปานกลาง ($\bar{X} = 3.07$, $SD = .524$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักเรียนมักใช้สมาร์ทโฟนแบบที่หุไว้เป็นเวลานาน ๆ ($\bar{X} = 3.85$, $SD = 1.062$) ทั้งนี้หมายความว่า นักเรียนไม่ใช้สมาร์ทโฟนแบบที่หุไว้เป็นเวลานาน ๆ รองลงมาคือ นักเรียนมักใช้สมาร์ทโฟนให้จออยู่ในระดับสายตา ไม่ก้มหน้าเข้าหาสมาร์ทโฟน ($\bar{X} = 3.44$, $SD = 1.015$) ตามลำดับ

2) ด้านการใช้อย่างถูกกาลเทศะ พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ค้นพบความเป็นจริงของพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างถูกกาลเทศะ อยู่ใน ระดับจริงมาก ($\bar{X} = 3.73$, $SD = .793$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า หากนักเรียนอยู่ในสถานที่ที่ไม่อนุญาตให้ถ่ายรูป นักเรียนจะปฏิบัติตามโดยไม่นำสมาร์ทโฟนขึ้นมาถ่ายรูป ($\bar{X} = 4.31$, $SD = 1.224$) รองลงมาคือ นักเรียนชอบแอบใช้สมาร์ทโฟนแชตคุยกับเพื่อนในเวลาเรียน ($\bar{X} = 3.79$, $SD = 1.191$) ทั้งนี้หมายความว่า นักเรียนจะไม่นำสมาร์ทโฟนมาแชตคุยกับเพื่อนในเวลาเรียน

3) ด้านการใช้อย่างมีประโยชน์ พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ค้นพบความเป็นจริงของพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์ อยู่ใน ระดับจริงมาก ($\bar{X} = 3.88$, $SD = .610$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มักจะใช้สมาร์ทโฟนแชตติดต่อกับเพื่อนเมื่อต้องการสอบถามข้อมูลเรื่องการบ้าน ($\bar{X} = 4.42$, $SD = .925$) รองลงมาคือ เมื่อไฟฟ้าดับนักเรียนใช้สมาร์ทโฟนเปิดแฟลชเพื่อใช้เป็นแสงสว่างทดแทน ($\bar{X} = 4.19$, $SD = 1.076$)

5.1.5 พฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ บนสมาร์ทโฟนเชิงสร้างสรรค์ในแต่ละด้าน ได้แก่ ด้านการบันทึกและการแจ้งเตือน, ด้านภาพและเสียง, ความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย, และด้านการอำนวยความสะดวก

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยนำเสนอพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ บนสมาร์ทโฟนเชิงสร้างสรรค์ในแต่ละด้าน ได้แก่ ด้านการบันทึกและการแจ้งเตือน, ด้านภาพและเสียง, ด้านความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย, และด้านการอำนวยความสะดวก อธิบายรายละเอียดดังนี้

1) ด้านการบันทึกและการแจ้งเตือน พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ บนสมาร์ทโฟนเชิงสร้างสรรค์ในด้านการบันทึกและการแจ้งเตือน อยู่ใน ระดับมาก ($\bar{X} = 3.77$, $SD = .964$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักเรียนมักตั้งนาฬิกาปลุกบนสมาร์ทโฟน เพื่อปลุกนักเรียนไปโรงเรียน ($\bar{X} = 4.34$, $SD = 1.172$) รองลงมาคือ เมื่อมีการบ้าน หรือกิจกรรมที่ต้องทำ นักเรียนจะบันทึกเตือนความจำบนสมาร์ทโฟนของนักเรียน ($\bar{X} = 3.81$, $SD = 1.251$)

2) ด้านภาพและเสียง นักเรียนส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ บนสมาร์ทโฟนเชิงสร้างสรรค์ในด้านภาพและเสียง อยู่ใน ระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.22$, $SD = .665$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักเรียน Capture ภาพหน้าจอเมื่อเจอข้อมูลที่น่าสนใจ ($\bar{X} = 4.56$, $SD = .751$) รองลงมาคือ เมื่อเข้าไปชมภาพยนตร์หรือเข้าห้องสมุด นักเรียนจะตั้งค่าสมาร์ทโฟนเป็นระบบสั่นทุกครั้ง ($\bar{X} = 4.26$, $SD = 1.034$)

3) ด้านความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ บนสมาร์ทโฟนเชิงสร้างสรรค์ในด้านความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย อยู่ใน ระดับมาก ($\bar{X} = 4.22$, $SD = .665$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักเรียนตั้งรหัสตัวเลขล๊อค, ลากเส้น, ลายนิ้วมือหรือจดจำใบหน้า ในการปลดล๊อคสมาร์ทโฟนเพื่อความปลอดภัยของ

ข้อมูลในสมาร์ตโฟน ($\bar{X} = 4.61$, $SD = .921$) รองลงมาคือ นักเรียนจะตั้งค่ารหัสผ่านเข้าแอปพลิเคชัน เพื่อความปลอดภัยของข้อมูลในแต่ละแอปพลิเคชัน ($\bar{X} = 4.20$, $SD = 1.124$)

4) ด้านการอำนวยความสะดวก พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชัน และพีเจอร์ต่าง ๆ บนสมาร์ตโฟนเชิงสร้างสรรค์ในด้านการอำนวยความสะดวก อยู่ใน ระดับมาก ($\bar{X} = 4.122$, $SD = .692$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักเรียนใช้ไฟฉายบนสมาร์ตโฟน เมื่ออยู่ในที่มืด ($\bar{X} = 4.63$, $SD = .746$) รองลงมาคือ นักเรียนมักจะใช้เครื่องคิดเลขบนสมาร์ตโฟน เพราะนักเรียนคิดว่ามันสะดวก ($\bar{X} = 4.37$, $SD = .910$)

5.1.6 สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน

งานวิจัยนี้ประกอบด้วยสมมติฐานทั้งหมดจำนวน 39 สมมติฐาน และประกอบด้วย สมมติฐานย่อยทั้งหมดจำนวน 120 สมมติฐาน จากการทดสอบสมมติฐาน พบว่า ยอมรับ สมมติฐาน 3 จำนวน และปฏิเสธ จำนวน 6 สมมติฐาน และมีอิทธิพล 72 สมมติฐาน ไม่มีอิทธิพล 27 สมมติฐาน และไม่ผ่านข้อตกลงเบื้องต้นจึงไม่สามารถทดสอบต่อได้จำนวน 21 สมมติฐาน มี รายละเอียดดังต่อไปนี้

5.1.6.1 ผลการทดสอบสมมติฐานผลการทดสอบสมมติฐานด้านทดสอบความแตกต่าง ของค่าเฉลี่ยของลักษณะทางประชากรศาสตร์

การวิจัยนี้ประกอบด้วยสมมติฐานทั้งหมด 9 สมมติฐาน โดยยอมรับ 1 สมมติฐาน ปฏิเสธ 8 สมมติฐาน

ตารางที่ 5.1 สรุปผลการทดสอบสมมติฐานผลการทดสอบสมมติฐานด้านทดสอบความแตกต่าง ของค่าเฉลี่ยของลักษณะทางประชากรศาสตร์

ลำดับ	สมมติฐานการวิจัย	สถิติที่ใช้	ผลการทดสอบ
การทดสอบสมมติฐานด้วยสถิติทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของลักษณะทางประชากรศาสตร์ H_1-H_9 จำนวน 9 สมมติฐาน			
1	H_1 นักเรียนที่มีระดับผลการเรียนที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้ สมาร์ตโฟนได้อย่างปลอดภัยแตกต่างกัน	F-test	ยอมรับ
2	H_2 นักเรียนที่มีระดับผลการเรียนที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้ สมาร์ตโฟนได้อย่างถูกกาลเทศะแตกต่างกัน	F-test	ยอมรับ

ตารางที่ 5.1 สรุปผลการทดสอบสมมติฐานผลการทดสอบสมมติฐานด้านทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของลักษณะทางประชากรศาสตร์ (ต่อ)

ลำดับ	สมมติฐานการวิจัย	สถิติที่ใช้	ผลการทดสอบ
3	H ₃ นักเรียนที่มีระดับผลการเรียนที่ต่างกันมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างมีประโยชน์แตกต่างกัน	F-test	ยอมรับ
4	H ₄ นักเรียนที่อาชีพของผู้ปกครองแตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างปลอดภัยแตกต่างกัน	F-test	ปฏิเสธ
5	H ₅ นักเรียนที่อาชีพของผู้ปกครองแตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างถูกกาลเทศะแตกต่างกัน	F-test	ปฏิเสธ
6	H ₆ นักเรียนที่อาชีพของผู้ปกครองแตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างมีประโยชน์แตกต่างกัน	F-test	ปฏิเสธ
7	H ₇ นักเรียนที่มีระดับการศึกษาของผู้ปกครองแตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างปลอดภัยแตกต่างกัน	F-test	ปฏิเสธ
8	H ₈ นักเรียนที่มีระดับการศึกษาของผู้ปกครองแตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างถูกกาลเทศะแตกต่างกัน	F-test	ปฏิเสธ
9	H ₉ นักเรียนที่มีระดับการศึกษาของผู้ปกครองแตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างมีประโยชน์แตกต่างกัน	F-test	ปฏิเสธ

5.1.6.2 ผลการทดสอบตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อกันด้วยสถิติการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณเชิงเส้น (Multiple Linear Regression Analysis) H₁₀- H₃₉ ทั้งหมด 120 สมมติฐาน

การวิจัยนี้ประกอบด้วยสมมติฐานทั้งหมด 20 สมมติฐาน แบ่งย่อยในแต่ละสมมติฐานเป็นจำนวนรวม 120 สมมติฐาน โดยยอมรับสมมติฐานจำนวน 72 สมมติฐาน ปฏิเสธสมมติฐาน 27 สมมติฐาน และไม่ผ่านข้อตกลงเบื้องต้นจึงไม่สามารถทดสอบต่อได้จำนวน 21 สมมติฐาน สามารถสรุปผลการวิเคราะห์ได้ดังตารางที่ 5.2

ตารางที่ 5.2 ผลการทดสอบสมมติฐานด้านการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณเชิงเส้น และตัวแบบความสัมพันธ์ของตัวแปร

สมมติฐาน	ตัวแบบ	สัดส่วนการพยากรณ์ (%)
H _{10.3} การเห็นแบบอย่างจากสื่อของนักเรียนมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้ออย่างปลอดภัย	$\text{SAF3} = 4.106 + 0.107(\text{MED2}) \dots (4.1)$	4.2%

ตารางที่ 5.2 ผลการทดสอบสมมติฐานด้านการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณเชิงเส้น และตัวแบบความสัมพันธ์ของตัวแปร (ต่อ)

สมมติฐาน	ตัวแบบ	สัดส่วนการพยากรณ์ (%)
ขณะเดินเล่นสมาร์ทโฟนโดยไม่มองทาง ไม่ระวังว่านักเรียนจะเดินชนคนอื่น หรือกำลังเดินข้ามถนน		
H _{11.2} การเห็นแบบอย่างจากสื่อของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะ หากนักเรียนนั่งรับประทานอาหารร่วมกับผู้อื่น นักเรียนมักจะนำสมาร์ทโฟนเปิดละคร, YouTube, ฟังเพลงพร้อมกันไปด้วย	$\widehat{CIR2}$ = 3.723 - 0.242(MED4) ... (4.2)	4.4%
H _{12.2} การเห็นแบบอย่างจากสื่อของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ ที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนเล่นเกมก่อนเสมอ ถึงแม้ว่านักเรียนมีการบ้านที่จะต้องทำ	$\widehat{BEN2}$ = 3.227 + 0.112(MED3) - 0.255(MED4) ... (4.3)	8.6%
H _{13.1} การควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครอง มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ที่มักใช้สมาร์ทโฟนแบบที่หุไว้เป็นเวลานาน ๆ	$\widehat{SAF1}$ = 4.450 - 0.284(CON4) ... (4.4)	12.8%
H _{13.3} การควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครอง มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ขณะเดินเล่นสมาร์ทโฟนโดยไม่มองทาง ไม่ระวังว่านักเรียนจะเดินชนคนอื่น หรือกำลังเดินข้ามถนน	$\widehat{SAF3}$ = 4.690 + 0.141(CON1) - 0.232(CON4) ... (4.5)	17.8%
H _{13.4} การควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครอง มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ในขณะที่นักเรียนนอน นักเรียนมักชาร์จแบตเตอรี่สมาร์ทโฟนไว้ใกล้ๆ ที่นอนของนักเรียน	$\widehat{SAF4}$ = 3.350 - 0.310(CON3) ... (4.6)	8.9%

ตารางที่ 5.2 ผลการทดสอบสมมติฐานด้านการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณเชิงเส้น และตัวแบบความสัมพันธ์ของตัวแปร (ต่อ)

สมมติฐาน	ตัวแบบ	สัดส่วนการพยากรณ์ (%)
H _{14.2} การควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครอง มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างถูกกาลเทศะ หากนักเรียนหนึ่งรับประทานอาหารร่วมกับผู้อื่น นักเรียนมักจะนำสมาร์ทโฟนเปิดละคร, YouTube, ฟังเพลงพร้อมกันไปด้วย	$\widehat{CIR2}$ = 4.513 - 0.134(CON1) - 0.189(CON3) - 0.153(CON4) ... (4.7)	8.7%
H _{14.3} การควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครอง มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างถูกกาลเทศะ เมื่อนักเรียนต้องการถ่ายรูปผู้อื่นนักเรียนมักจะไม่ได้ขออนุญาตก่อนทุกครั้ง	$\widehat{CIR3}$ = 3.970 - 0.209(CON4) ... (4.8)	8.5%
H _{14.4} การควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครอง มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างถูกกาลเทศะ ที่ชอบแอบใช้สมาร์ทโฟนแชตคุยกับเพื่อนในเวลาเรียน	$\widehat{CIR4}$ = 4.438 - 0.172(CON3) - 0.211(CON4) ... (4.9)	15.7%
H _{15.2} การควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครอง มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีประโยชน์ ที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนเล่นเกมก่อนเสมอ ถึงแม้ว่านักเรียนมีการบ้านที่จะต้องทำ	$\widehat{BEN2}$ = 3.278 + 0.211(CON1) - 0.281(CON4) ... (4.10)	13.5%
H _{15.4} การควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครอง มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีประโยชน์ ที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนแชตติดต่อกับเพื่อนเมื่อต้องการสอบถามข้อมูลเรื่องที่บ้าน	$\widehat{BEN4}$ = 4.442 + 0.068(CON3) ... (4.11)	4.8%
H _{16.1} การสนับสนุนการใช้สมาร์ทโฟนจากครูของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย ที่มักใช้สมาร์ทโฟนแบบที่หุไว้เป็นเวลานาน ๆ	$\widehat{SAF1}$ = 4.595 - 0.217(SUP1) - 0.180(SUP3) ... (4.12)	17.6%

ตารางที่ 5.2 ผลการทดสอบสมมติฐานด้านการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณเชิงเส้น และตัวแบบความสัมพันธ์ของตัวแปร (ต่อ)

สมมติฐาน	ตัวแบบ	สัดส่วนการพยากรณ์ (%)
H _{16.3} การสนับสนุนการใช้สมาร์ทโฟนจากครูของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อุปกรณ์อย่างปลอดภัย ขณะเดินเล่นสมาร์ทโฟนโดยไม่มองทาง ไม่ระวังว่านักเรียนจะเดินชนคนอื่น หรือกำลังเดินข้ามถนน	$\widehat{SAF3}$ $= 4.780 - 0.229(SUP1)$ $- 0.264(SUP3) \dots (4.13)$	23.8%
H _{16.4} การสนับสนุนการใช้สมาร์ทโฟนจากครูของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อุปกรณ์อย่างปลอดภัย ในขณะที่นักเรียนนอน นักเรียนมักชาร์จแบตเตอรี่สมาร์ทโฟนไว้ใกล้ๆ ที่นอนของนักเรียน	$\widehat{SAF4}$ $= 3.649 - 0.135(SUP3) \dots (4.16)$	3.3%
H _{17.2} การสนับสนุนการใช้สมาร์ทโฟนจากครูของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อุปกรณ์อย่างถูกกาลเทศะ หากนักเรียนนั่งรับประทานอาหารร่วมกับผู้อื่น นักเรียนมักจะนำสมาร์ทโฟนเปิดละคร, YouTube, ฟังเพลงพร้อมกันไปด้วย	$\widehat{CIR2}$ $= 4.253 - 0.187(SUP1)$ $- 0.163(SUP3) \dots (4.15)$	8.2%
H _{17.3} การสนับสนุนการใช้สมาร์ทโฟนจากครูของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อุปกรณ์อย่างถูกกาลเทศะ เมื่อนักเรียนต้องการถ่ายรูปผู้อื่นนักเรียนมักจะไม่ได้ขออนุญาตก่อนทุกครั้ง	$\widehat{CIR3}$ $= 4.069 - 0.184(SUP1)$ $- 0.209(SUP3) \dots (4.16)$	11.5%
H _{17.4} การสนับสนุนการใช้สมาร์ทโฟนจากครูของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อุปกรณ์อย่างถูกกาลเทศะ ที่ชอบแอบใช้สมาร์ทโฟนแชตคุยกับเพื่อนในเวลาเรียน	$\widehat{CIR4}$ $= 4.794 - 0.363(SUP1)$ $- 0.162(SUP3) \dots (4.17)$	25.3%

ตารางที่ 5.2 ผลการทดสอบสมมติฐานด้านการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณเชิงเส้น และตัวแบบความสัมพันธ์ของตัวแปร (ต่อ)

สมมติฐาน	ตัวแบบ	สัดส่วนการพยากรณ์ (%)
H _{18.2} การสนับสนุนการใช้สมาร์ทโฟนจากครูของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ ที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนเล่นเกมก่อนเสมอ ถึงแม้ว่านักเรียนมีการบ้านที่จะต้องทำ	$\widehat{BEN2}$ $= 3.922 - 0.176(SUP1)$ $- 0.122(SUP3) \dots (4.18)$	6.3%
H _{19.1} การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ที่มักใช้สมาร์ทโฟนแบบที่หุไว้เป็นเวลานาน ๆ	$\widehat{SAF1}$ $= 5.093 - 0.092(FMOD2)$ $- 0.177(FMOD3)$ $- 0.133(FMOD4) \dots (4.19)$	11.8%
H _{19.2} การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ที่มักใช้สมาร์ทโฟนให้จ่ออยู่ในระดับสายตา ไม่ก้มหน้าเข้าหาสมาร์ทโฟน	$\widehat{SAF2}$ $= 2.906 + 0.153(FMOD1) \dots (4.20)$	16.0%
H _{19.3} การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ขณะเดินเล่นสมาร์ทโฟนโดยไม่มองทาง ไม่ระวังว่านักเรียนจะเดินชนคนอื่น หรือกำลังเดินข้ามถนน	$\widehat{SAF3}$ $= 5.426 - 0.188(FMOD2)$ $- 0.210(FMOD3)$ $- 0.121(FMOD4) \dots (4.21)$	3.3%
H _{19.4} การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ในขณะที่นักเรียนนอน นักเรียนมักชาร์จแบตเตอรี่สมาร์ทโฟนไว้ใกล้ๆ ที่นอนของนักเรียน	$\widehat{SAF4}$ $= 4.957 - 0.213(FMOD2)$ $- 0.290(FMOD4) \dots (4.22)$	11.8%

ตารางที่ 5.2 ผลการทดสอบสมมติฐานด้านการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณเชิงเส้น และตัวแบบความสัมพันธ์ของตัวแปร (ต่อ)

สมมติฐาน	ตัวแบบ	สัดส่วนการพยากรณ์ (%)
H _{20.2} การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อาจถูกกาลเทศะ หากนักเรียนหนึ่งรับประทานอาหารร่วมกับผู้อื่น นักเรียนมักจะนำสมาร์ทโฟนเปิดละคร, YouTube, ฟังเพลงพร้อมกันไปด้วย	$\overline{CIR2}$ = 4.561 – 0.213(FMOD2) – 0.158(FMOD3) – 0.189(FMOD4) ... (4.23)	13.7%
H _{20.3} การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อาจถูกกาลเทศะ เมื่อนักเรียนต้องการถ่ายรูปผู้อื่นนักเรียนมักจะไม่ได้ขออนุญาตก่อนทุกครั้ง	$\overline{CIR3}$ = 4.588 – 0.162(FMOD2) – 0.358(FMOD3) ... (4.24)	13.9%
H _{20.4} การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อาจถูกกาลเทศะ ที่ชอบแอบใช้สมาร์ทโฟนแชตคุยกับเพื่อนในเวลาเรียน	$\overline{CIR4}$ = 5.846 – 0.134(FMOD1) – 0.289(FMOD2) – 0.197(FMOD3) ... (4.25)	20.5%
H _{21.2} การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อาจมีประโยชน์ ที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนเล่นเกมก่อนเสมอ ถึงแม้ว่านักเรียนมีการบ้านที่จะต้องทำ	$\overline{BEN2}$ = 3.978 – 0.199(FMOD2) – 0.141(FMOD3) – 0.153(FMOD4) ... (4.26)	11.4%
H _{22.1} ความเป็นกลุ่มนิยมของนักเรียนในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อาจปลอดภัย ที่มักใช้สมาร์ทโฟนแบบที่หุไว้เป็นเวลานาน ๆ	$\overline{SAF1}$ = 4.920 – 0.419(POP1) ... (4.29)	20.5%

ตารางที่ 5.2 ผลการทดสอบสมมติฐานด้านการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณเชิงเส้น และตัวแบบความสัมพันธ์ของตัวแปร (ต่อ)

สมมติฐาน	ตัวแบบ	สัดส่วนการพยากรณ์ (%)
H _{22.2} ความเป็นกลุ่มนิยมของนักเรียนในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ที่มักใช้สมาร์ทโฟนให้จ้อยู่ในระดับสายตา ไม่ก้มหน้าเข้าหาสมาร์ทโฟน	$\widehat{SAF2}$ $= 2.453 + 0.107(POP3) + 0.139(POP4) \dots (4.28)$	6.2%
H _{22.3} ความเป็นกลุ่มนิยมของนักเรียนในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ขณะเดินเล่นสมาร์ทโฟนโดยไม่มองทาง ไม่ระไวว่านักเรียนจะเดินชนคนอื่น หรือกำลังเดินข้ามถนน	$\widehat{SAF3}$ $= 4.276 - 0.413(POP1) \dots (4.29)$	20.7%
H _{22.4} ความเป็นกลุ่มนิยมของนักเรียนในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ในขณะที่นักเรียนนอน นักเรียนมักชาร์จแบตเตอรี่สมาร์ทโฟนไว้ใกล้ๆ ที่นอนของนักเรียน	$\widehat{SAF4}$ $= 3.881 - 0.276(POP1) \dots (4.30)$	5.4%
H _{23.2} ความเป็นกลุ่มนิยมของนักเรียนในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะ หากนักเรียนหนึ่งรับประทานอาหารร่วมกับผู้อื่น นักเรียนมักจะนำสมาร์ทโฟนเปิดละคร, YouTube, ฟังเพลงพร้อมกันไปด้วย	$\widehat{CIR2}$ $= 3.881 - 0.266(POP1) - 0.205(POP3) \dots (4.31)$	8.5%
H _{23.3} ความเป็นกลุ่มนิยมของนักเรียนในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะ เมื่อนักเรียนต้องการถ่ายรูปผู้อื่นนักเรียนมักจะไม่ได้ขออนุญาตก่อนทุกครั้ง	$\widehat{CIR3}$ $= 4.078 - 0.351(POP1) + 0.124(POP2) \dots (4.32)$	16.6%

ตารางที่ 5.2 ผลการทดสอบสมมติฐานด้านการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณเชิงเส้น และตัวแบบความสัมพันธ์ของตัวแปร (ต่อ)

สมมติฐาน	ตัวแบบ	สัดส่วนการพยากรณ์ (%)
H _{23.4} ความเป็นกลุ่มนิยมของนักเรียนในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อุปกรณ์อย่างถูกกาลเทศะ ที่ชอบแอบใช้สมาร์ทโฟนแช่ตคุยกับเพื่อนในเวลาเรียน	$\widehat{CIR4}$ = 4.815 - 0.515(POP1) + 0.191(POP2) - 0.181(POP3) ... (4.33)	33.8%
H _{24.1} ความเป็นกลุ่มนิยมของนักเรียนในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อุปกรณ์อย่างมีประโยชน์ เมื่อไฟฟ้าดับนักเรียนใช้สมาร์ทโฟนเปิดแฟลชเพื่อใช้เป็นแสงสว่างทดแทน	$\widehat{BEN1}$ = 3.130 + 0.197(POP3) + 0.132(POP4) ... (4.34)	9.1%
H _{24.2} ความเป็นกลุ่มนิยมของนักเรียนในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อุปกรณ์อย่างมีประโยชน์ ที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนเล่นเกมก่อนเสมอ ถึงแม้ว่านักเรียนมีการบ้านที่จะต้องทำ	$\widehat{BEN2}$ = 3.704 - 0.274(POP1) + 0.153(POP2) - 0.155(POP3) ... (4.35)	9.8%
H _{24.3} ความเป็นกลุ่มนิยมของนักเรียนในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อุปกรณ์อย่างมีประโยชน์ เมื่อนักเรียนต้องเดินทาง นักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนเพื่อเปิดแผนที่ประกอบการเดินทาง	$\widehat{BEN3}$ = 2.793 + 0.156(POP3) ... (4.36)	3.2%
H _{25.1} ทศนคติเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อุปกรณ์อย่างปลอดภัย ที่มักใช้สมาร์ทโฟนแบบที่หิ้วไว้เป็นเวลานาน ๆ	$\widehat{SAF1}$ = 3.658 - 0.121(ATT3) ... (4.37)	5.4%
H _{25.2} ทศนคติเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อุปกรณ์อย่างปลอดภัย ที่มักใช้สมาร์ทโฟนให้อยู่ในระดับสายตา ไม่ก้มหน้าเข้าหาสมาร์ทโฟน	$\widehat{SAF2}$ = 1.668 + 0.330(ATT2) ... (4.38)	6.7%
H _{25.3} ทศนคติเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อุปกรณ์อย่างปลอดภัย ขณะเดินเล่นสมาร์ทโฟนโดยไม่มองทาง ไม่ระวังว่านักเรียนจะเดินชนคนอื่นหรือกำลังเดินข้ามถนน	$\widehat{SAF3}$ = 3.174 + 0.341(ATT2) - 0.108(ATT3) ... (4.39)	18.6%

ตารางที่ 5.2 ผลการทดสอบสมมติฐานด้านการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณเชิงเส้น และตัวแบบความสัมพันธ์ของตัวแปร (ต่อ)

สมมติฐาน	ตัวแบบ	สัดส่วนการพยากรณ์ (%)
H _{25.4} ทศนคติเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ในขณะที่นักเรียนนอน นักเรียนมักชาร์จแบตเตอรี่สมาร์ทโฟนไวใกล้ๆ ที่นอนของนักเรียน	$\widehat{SAF4}$ $= 4.564 - 0.358(ATT1)$ $- 0.185(ATT3) \dots (4.40)$	6.5%
H _{26.2} ทศนคติเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะ หากนักเรียนนั่งรับประทานอาหารร่วมกับผู้อื่น นักเรียนมักจะนำสมาร์ทโฟนเปิดละคร, YouTube, ฟังเพลงพร้อมกันไปด้วย	$\widehat{CIR2}$ $= 4.162 - 0.327(ATT3) \dots (4.41)$	11.2%
H _{26.3} ทศนคติเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะ เมื่อนักเรียนต้องการถ่ายรูปผู้อื่นนักเรียนมักจะไม่ได้ขออนุญาตก่อนทุกครั้ง	$\widehat{CIR3}$ $= 3.515 + 0.288(ATT2)$ $- 0.316(ATT3) \dots (4.42)$	14.5%
H _{27.1} ทศนคติเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ เมื่อไฟฟ้าดับนักเรียนใช้สมาร์ทโฟนเปิดแฟลชเพื่อใช้เป็นแสงสว่างทดแทน	$\widehat{BEN1}$ $= 1.930 + 0.135(ATT1)$ $+ 0.375(ATT2) \dots (4.43)$	10.1%
H _{27.2} ทศนคติเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ ที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนเล่นเกมก่อนเสมอ ถึงแม้ว่านักเรียนมีการบ้านที่จะต้องทำ	$\widehat{BEN2}$ $= 4.795 - 0.202(ATT1)$ $- 0.284(ATT3) \dots (4.44)$	9.9%
H _{27.3} ทศนคติเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ เมื่อนักเรียนต้องเดินทาง นักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนเพื่อเปิดแผนที่ประกอบการเดินทาง	$\widehat{BEN3}$ $= 0.847 + 0.144(ATT1)$ $+ 0.446(ATT2) \dots (4.45)$	9.6%

ตารางที่ 5.2 ผลการทดสอบสมมติฐานด้านการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณเชิงเส้น และตัวแบบความสัมพันธ์ของตัวแปร (ต่อ)

สมมติฐาน	ตัวแบบ	สัดส่วนการพยากรณ์ (%)
H _{27.4} ทศนคติเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ ที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนแช็ตติดต่อกับเพื่อนเมื่อต้องการสอบถามข้อมูลเรื่อง การบ้าน	$\widehat{BEN4}$ $= 0.895 + 0.190(ATT1)$ $+ 0.586(ATT2) \dots (4.46)$	28.1%
H _{28.4} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านการบันทึกและการแจ้งเตือนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ในขณะที่นักเรียนนอน นักเรียนมักชาร์จแบตเตอรี่สมาร์ทโฟนไว้ใกล้ๆ ที่นอนของนักเรียน	$\widehat{SAF4}$ $= 4.294 - 0.367(USN1) \dots (4.47)$	8.3%
H _{29.3} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านการบันทึกและการแจ้งเตือนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะ เมื่อนักเรียนต้องการถ่ายรูปผู้อื่นนักเรียนมักจะไม่ได้ออญูตก่อนทุกครั้ง	$\widehat{CIR3}$ $= 4.059 - 0.157(USN4) \dots (4.48)$	5.6%
H _{30.3} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านการบันทึกและการแจ้งเตือนของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ เมื่อนักเรียนต้องเดินทางนักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนเพื่อเปิดแผนที่ประกอบการเดินทาง	$\widehat{BEN3}$ $= 1.903 + 0.170(USN4) \dots (4.49)$	13.8%
H _{30.4} มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ ที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนแช็ตติดต่อกับเพื่อนเมื่อต้องการสอบถามข้อมูลเรื่อง การบ้าน	$\widehat{BEN4}$ $= 4.610 + 0.084(USN3) \dots (4.50)$	3.5%

ตารางที่ 5.2 ผลการทดสอบสมมติฐานด้านการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณเชิงเส้น และตัวแบบความสัมพันธ์ของตัวแปร (ต่อ)

สมมติฐาน	ตัวแบบ	สัดส่วนการพยากรณ์ (%)
H _{31.1} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านภาพและเสียงของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ที่มักใช้สมาร์ทโฟนแบบที่หิ้วไว้เป็นเวลานาน ๆ	$\widehat{SAF1}$ = 3.768 - 0.106(UPV3) ... (4.51)	4.4%
H _{31.2} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านภาพและเสียงของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ที่มักใช้สมาร์ทโฟนให้อยู่ในระดับสายตา ไม่ก้มหน้าเข้าหาสมาร์ทโฟน	$\widehat{SAF2}$ = 2.003 + 0.104(UPV2) + 0.149(UPV5) ... (4.52)	8.8%
H _{33.1} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านภาพและเสียงของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ เมื่อไฟฟ้าดับนักเรียนใช้สมาร์ทโฟนเปิดแฟลชเพื่อใช้เป็นแสงสว่างทดแทน	$\widehat{BEN1}$ = 1.097 + 0.481(UPV1) + 0.088(UPV5) ... (4.53)	30.3%
H _{33.3} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านภาพและเสียงของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ เมื่อนักเรียนต้องเดินทางนักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนเพื่อเปิดแผนที่ประกอบการเดินทาง	$\widehat{BEN3}$ = 1.050 + 0.137(UPV1) + 0.333(UPV5) ... (4.54)	16.1%
H _{33.4} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านภาพและเสียงของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ ที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนแช็ตติดต่อกับเพื่อนเมื่อต้องการสอบถามข้อมูลเรื่องการบ้าน	$\widehat{BEN4}$ = 2.459 + 0.360(UPV1) ... (4.55)	19.6%

ตารางที่ 5.2 ผลการทดสอบสมมติฐานด้านการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณเชิงเส้น และตัวแบบ
ความสัมพันธ์ของตัวแปร (ต่อ)

สมมติฐาน	ตัวแบบ	สัดส่วนการพยากรณ์ (%)
H _{35.2} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะ หากนักเรียนนั่งรับประทานอาหารร่วมกับผู้อื่น นักเรียนมักจะนำสมาร์ทโฟนเปิดละคร, YouTube, ฟังเพลงพร้อมกันไปด้วย	$\widehat{CIR2}$ $= 3.781 + 0.223(UPS3) - 0.214(UPS4) \dots (4.56)$	6.0%
H _{36.1} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ เมื่อไฟฟ้าดับนักเรียนใช้สมาร์ทโฟนเปิดแฟลชเพื่อใช้เป็นแสงสว่างทดแทน	$\widehat{BEN1}$ $= 3.039 + 0.161(UPS1) + 0.106(UPS2) \dots (4.57)$	10.7%
H _{36.3} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ เมื่อนักเรียนต้องเดินทางนักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนเพื่อเปิดแผนที่ประกอบการเดินทาง	$\widehat{BEN3}$ $= 1.905 + 0.204(UPS1) + 0.149(UPS4) \dots (4.58)$	9.6%
H _{37.1} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านอำนวยความสะดวกของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัย ที่มักใช้สมาร์ทโฟนแนบที่หูไว้เป็นเวลานาน ๆ	$\widehat{SAF1}$ $= 3.824 + 0.186(UCON1) + 0.139(UCON3) - 0.165(UCON4) - 0.131(UCON6) \dots (4.59)$	13.9%
H _{38.3} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านอำนวยความสะดวกของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะ เมื่อนักเรียนต้องการถ่ายรูปผู้อื่นนักเรียนมักจะไม่ได้ขออนุญาตก่อนทุกครั้ง	$\widehat{CIR3}$ $= 4.076 + 0.265(UCON1) - 0.283(UCON2) \dots (4.60)$	6.4%

ตารางที่ 5.2 ผลการทดสอบสมมติฐานด้านการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณเชิงเส้น และตัวแบบความสัมพันธ์ของตัวแปร (ต่อ)

สมมติฐาน	ตัวแบบ	สัดส่วนการพยากรณ์ (%)
H _{38.4} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านอำนวยความสะดวกของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะ ที่ชอบแอบใช้สมาร์ทโฟนแช็ตคุยกับเพื่อนในเวลาเรียน	$\widehat{CIR4}$ $= 5.456 - 0.143(UCON2)$ $+ 0.151(UCON3) - 0.074(UCON6)$ $- 0.165(UCON7) \dots (4.61)$	12.3%
H _{39.1} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านอำนวยความสะดวกของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ เมื่อไฟฟ้าดับนักเรียนใช้สมาร์ทโฟนเปิดแฟลชเพื่อใช้เป็นแสงสว่างทดแทน	$\widehat{BEN1}$ $= 5.456 + 0.037(UCON1)$ $- 0.143(UCON2)$ $+ 0.165(UCON7) \dots (4.62)$	12.3%
H _{39.2} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านอำนวยความสะดวกของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ ที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนเล่นเกมก่อนเสมอ ถึงแม้ว่านักเรียนมีการบ้านที่จะต้องทำ	$\widehat{BEN2}$ $= 4.211 - 0.223(UCON4)$ $+ 0.208(UCON7) \dots (4.63)$	0.6%
H _{39.3} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านอำนวยความสะดวกของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ เมื่อนักเรียนต้องเดินทางนักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนเพื่อเปิดแผนที่ประกอบการเดินทาง	$\widehat{BEN3}$ $= 0.178 + 0.233(UCON1)$ $+ 0.208(UCON3)$ $+ 0.126(UCON6) \dots (4.64)$	20.4%
H _{39.4} การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านอำนวยความสะดวกของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์ ที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนแช็ตติดต่อกับเพื่อนเมื่อต้องการสอบถามข้อมูลเรื่องการบ้าน	$\widehat{BEN4}$ $= 2.982 + 0.202(UCON1)$ $+ 0.118(UCON2) \dots (4.65)$	12.7%

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

ในการศึกษาสถานการณ์ทางสังคมและจิตลักษณะที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ของสมาร์ทโฟนในเชิงสร้างสรรค์ ผู้วิจัยอภิปรายผลการวิจัยโดยอ้างอิงจากแนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

5.2.1 ลักษณะภูมิหลัง

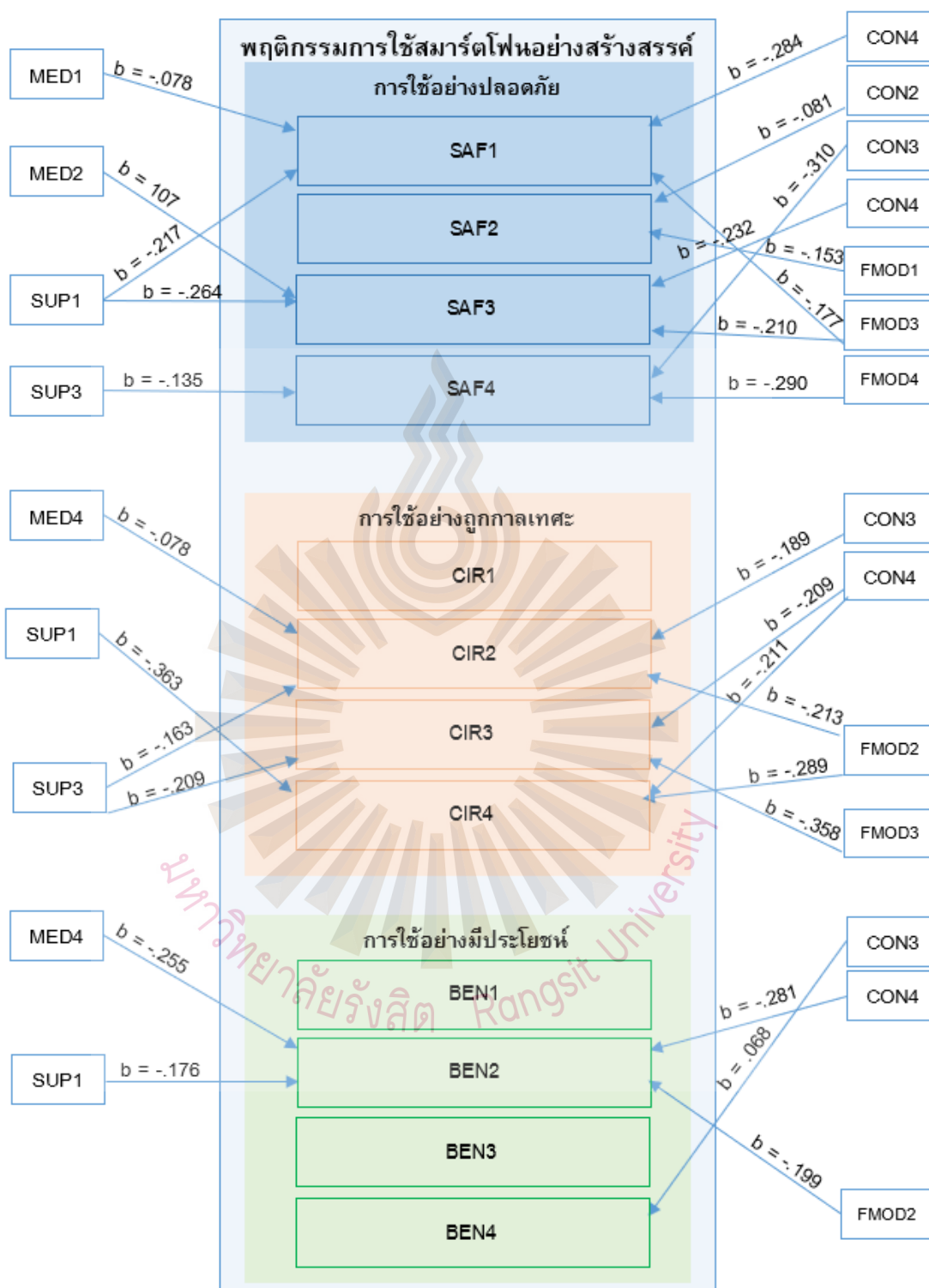
ผู้วิจัยพบว่า นักเรียนที่มีลักษณะภูมิหลังที่แตกต่างกัน มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ แยกตามลักษณะภูมิหลังพบว่า นักเรียนที่มีระดับผลการเรียนที่แตกต่างกันมีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ อย่างมีนัยสำคัญ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของเยาวลักษณ์ เตียวิสัย, ดุจเดือน พันธุนาวิณ, ดวงเดือน พันธุนาวิณ, งามตา วนินทานนท์ (2561) ศึกษาเรื่องปัจจัยเชิงเหตุทางจิตและสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการสื่อสารอย่างเคารพสิทธิผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ได้ศึกษาลักษณะชีวสังคมและภูมิหลัง ได้แก่ เพศ สายการเรียน ผลการเรียน การอ่านหนังสือ การใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งพบว่า มีความเกี่ยวข้องกับจิตลักษณะและพฤติกรรมที่น่าปรารถนา จึงอาจเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ แตกต่างกัน ส่วนระดับการศึกษาของผู้ปกครอง ($H_4 - H_0$) และอาชีพของผู้ปกครอง ($H_7 - H_0$) ที่แตกต่างกันไม่มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ ที่เป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะการที่นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ได้อย่างเต็มที่แล้ว สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในด้านการเรียน จึงทำให้ปัจจัยระดับการศึกษาและอาชีพของผู้ปกครองไม่มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์

5.2.2 อิทธิพลของสถานการณ์ทางสังคมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์

พบว่า กลุ่มตัวแปรสถานการณ์ทางสังคมทั้ง 4 ตัวแปร สามารถทำนายพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วย การใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัย การใช้สมาร์ทโฟนอย่างถูกกาลเทศะ และการใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์ พบว่าตัวแปรทั้ง 4 ตัว สามารถทำนายพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัยได้สูงสุดในด้านโรงเรียน (การสนับสนุนจากครูในการใช้สมาร์ทโฟน) 23.8% และพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างถูกกาลเทศะได้สูงสุด 25.3% ในกลุ่มนักเรียนที่ชอบแอบใช้สมาร์ทโฟนแชตคุยกับเพื่อนในเวลาเรียน

และทำนายพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์ได้สูงสุดในด้านเพื่อน (การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน) 11.4% ในกลุ่มนักเรียนที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนเล่นเกมก่อนเสมอ ถึงแม้ว่านักเรียนมีการบ้านที่จะต้องทำ การเรียงลำดับตัวทำนายที่สำคัญจากมากไปน้อย โดยการสรุปผลได้ คือ การสนับสนุนจากครูในการใช้สมาร์ทโฟนต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ เป็นตัวทำนายที่สำคัญเป็นอันดับแรก และตัวทำนายที่สำคัญรองลงมาคือ การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน การควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครอง และ การเห็นแบบอย่างจากสื่อ

ความสัมพันธ์ของกลุ่มตัวแปรสถานการณ์ทางสังคมทั้ง 4 ตัวแปร และพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ พบว่ามีอิทธิพลต่อกัน กล่าวคือ เมื่อนักเรียนค้นพบความเป็นจริงเกี่ยวกับการเห็นแบบอย่างจากสื่อ การควบคุมการใช้จากผู้ปกครอง การสนับสนุนจากครู การมีเพื่อนเป็นแบบอย่าง ส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ในแต่ละด้านได้เพิ่มมากขึ้น ทั้งนี้อาจเป็นเพราะสาเหตุการเกิดพฤติกรรมของมนุษย์ในด้านสถานการณ์ทางสังคม ที่เป็นส่วนหนึ่งของรูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism Model) ดวงเดือน พันธุมนาวิณ (2551ข, น.85-117) ที่เป็นสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบ ๆ ตัวนักเรียนนั้น ไม่ว่าจะเป็นสิ่งที่มีชีวิตหรือไม่มีชีวิต อาทิเช่น สื่อ พ่อแม่ ครู เพื่อน ที่ล้วนมีอิทธิพลต่อการกระทำของนักเรียน และเมื่อนักเรียนนั้นรับรู้ถึงสิ่งที่อยู่รอบตัวแล้วตีความและแสดงพฤติกรรมนั้นออกมา ร่วมกับแนวคิดทฤษฎีแรงสนับสนุนทางสังคม คือ การที่บุคคลนั้น ๆ ซึ่งเป็นผู้รับแรงสนับสนุนได้รับการปฏิสัมพันธ์จากผู้ให้การสนับสนุนในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นทางด้านอารมณ์หรือจิตใจ สังคม ข้อมูลข่าวสาร คำแนะนำ วัตถุประสงค์ของ ที่มีผลกระตุ้นทำให้ผู้รับนั้นเกิดการตอบสนองต่อสิ่งที่ได้รับการสนับสนุนนั้น ๆ และเป็นแรงผลักดันให้บุคคลนั้น ๆ มีพฤติกรรมไปในทิศทางที่ผู้รับต้องการได้ ซึ่งสามารถอธิบายได้ตามภาพประกอบที่ 5.1 ดังนี้



รูปที่ 5.1 ความสัมพันธ์ระหว่างสถานการณ์ทางสังคมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์

5.2.2.1 การเห็นแบบอย่างจากสื่อที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างปลอดภัยที่มักใช้สมาร์ทโฟนแบบที่หุไว้เป็นเวลานาน ๆ ($H_{10.1}$) ขณะเดินเล่นสมาร์ทโฟนโดยไม่มองทาง ไม่ระวังว่านักเรียนจะเดินชนคนอื่นหรือกำลังเดินข้ามถนน ($H_{10.3}$) ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนตัวแปรตามพฤติกรรมการใช้ได้อย่างปลอดภัยเป็นไปตามความคาดหมายบางส่วน และพบผลเด่นชัดในนักเรียนที่มีการรับรู้หรือเปิดรับข่าวสารและเลือกรับข่าวสารจากสื่อที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับขโมยคอยวิ่งราวโทรศัพท์กับคนใช้โทรศัพท์ขณะเดินก้มหน้าเล่นโทรศัพท์ (MED2) และมีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้โทรศัพท์ขณะฝนฟ้าคะนองนั้นสามารถก่อให้เกิดอันตรายได้ (MED4) ส่งผลให้นักเรียนที่มีการรับรู้หรือเปิดรับข่าวสารและเลือกรับข่าวสารจากสื่อที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้ได้อย่างปลอดภัยมากมีพฤติกรรมการใช้ได้อย่างปลอดภัยเพิ่มมากขึ้น อย่างมีนัยสำคัญ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของวรทัศน์ วัฒนชีวโนปกรณ์ (2555) ศึกษาเรื่องปัจจัยเชิงสาเหตุทางจิตและสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมใฝ่รู้ใฝ่ดีของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ซึ่งพบว่ายิ่งนักศึกษามีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง มีลักษณะมุ่งอนาคต-ควบคุมตนเองสูง การมีแบบอย่างที่ดีจากเพื่อนมาก และการมีแบบอย่างจากสื่อมวลชนมาก ก็ยังมีพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมมาก ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนตัวแปรตามพฤติกรรมการใช้ได้อย่างปลอดภัยเป็นไปตามความคาดหมายบางส่วน

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างถูกกาลเทศะหากนักเรียนนั่งรับประทานอาหารร่วมกับผู้อื่น นักเรียนมักจะนำสมาร์ทโฟนเปิดละคร, YouTube, ฟังเพลงพร้อมกันไปด้วย ($H_{11.2}$) ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนของตัวแปรตามพฤติกรรมการใช้ได้อย่างถูกกาลเทศะเป็นไปตามความคาดหมายบางส่วน และพบผลเด่นชัดในนักเรียนที่มีการรับรู้หรือเปิดรับข่าวสารและเลือกรับข่าวสารจากสื่อที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้โทรศัพท์ขณะฝนฟ้าคะนองนั้นสามารถก่อให้เกิดอันตรายได้ (MED4) ส่งผลให้นักเรียนที่มีการรับรู้หรือเปิดรับข่าวสารและเลือกรับข่าวสารจากสื่อที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้ได้อย่างปลอดภัยมากมีพฤติกรรมการใช้ได้อย่างถูกกาลเทศะลดน้อยลงอย่างมีนัยสำคัญ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ Chóliz (2010 อ้างถึงใน เกสร ทองทั้งวงศ์, 2555) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการเสพติดโทรศัพท์มือถือในกลุ่มวัยรุ่น โดยพบว่า เมื่อการใช้โทรศัพท์มือถือนั้นไม่มีการควบคุม ซึ่งเห็นได้จากค่าใช้จ่ายและจำนวนการโทรหรือข้อความที่ส่งหรือกิจกรรมอื่น ๆ ในชีวิตประจำวัน ส่งผลให้การใช้งานสมาร์ทโฟนในปริมาณที่ควบคุมไม่ได้จนเกิดปัญหากับผู้ปกครอง ไม่เหมาะสม และอยู่กับโทรศัพท์มือถือนานเกินไป ส่งผลให้เกิดปัญหาด้านสังคม ด้านพฤติกรรม และด้านครอบครัว อาจจะกล่าวได้ว่า ในการผลิตสื่อที่ยังขาดเนื้อหาที่สามารถปลูกฝังหรือให้รับรู้ถึงการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างเหมาะสมและถูกกาลเทศะต่อสถานที่นั้น ๆ หรือเหตุการณ์นั้น ๆ เพื่อไม่ให้เกิดสิ่งรบกวนหรือก่อให้เกิดความรำคาญต่อผู้อื่นและ

ส่วนรวม ร่วมกับการได้รับการปลูกฝังความรู้ ความคิด การอบรมสั่งสอนจากครอบครัวหรือจากโรงเรียนให้นักเรียนได้ซึมซับและมีความเข้าใจว่าเป็นพฤติกรรมที่น่าพึงปรารถนาต่อสัมพันธภาพกับผู้คนรอบข้างในสังคม ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนตัวแปรตามพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะเป็นไปตามความคาดหมายบางส่วน

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างมีประโยชน์ของนักเรียนที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนเล่นเกมก่อนเสมอ ถึงแม้ว่านักเรียนมีการบ้านที่จะต้องทำ (H_{12.2}) ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนตัวแปรตามพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์เป็นไปตามความคาดหมายบางส่วน และพบผลเด่นชัดในนักเรียนที่มีการรับรู้หรือเปิดรับข่าวสารและเลือกรับข่าวสารจากสื่อที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับตัวอย่างจากเน็ตไอดอล เกี่ยวกับการพุดหยาบคายในการคุยโทรศัพท์ในที่สาธารณะเป็นเรื่องปกติ (MED3) และมีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้โทรศัพท์ขณะฝนฟ้าคะนองนั้นสามารถก่อให้เกิดอันตรายได้ (MED4) ส่งผลให้นักเรียนที่มีการรับรู้หรือเปิดรับข่าวสารและเลือกรับข่าวสารจากสื่อที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้ได้อย่างมีประโยชน์มากขึ้น แสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องกัน กล่าวได้ว่า ยิ่งนักเรียนมีการรับรู้หรือเห็นแบบอย่างจากสื่อที่มีเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ จะทำให้พฤติกรรมการใช้ได้อย่างมีประโยชน์เพิ่มมากขึ้น หากรับรู้ถึงเนื้อหาของสื่อที่เกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างมีประโยชน์ต่อตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (Aoki et al.,2003) ได้ทำการศึกษาถึง การใช้และทัศนคติของคนหนุ่มสาวที่มีต่อโทรศัพท์มือถือ โดยพบว่า ผู้ใช้โทรศัพท์มือถือมีพฤติกรรมการใช้งานโทรศัพท์มือถือที่หลากหลาย อาทิเช่น เพื่อประโยชน์ทางการเงิน เช่น การใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อการสื่อสารนั้นประหยัดกว่าการใช้โทรศัพท์บ้าน หรือเพื่อการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และเพื่อผู้ปกครองให้นักเรียนมีโทรศัพท์มือถือไว้เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการติดต่อกับลูกๆ หรือใช้เพื่อการบริหารเวลาในการนัดหมาย

5.2.2.2 การควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครองที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างปลอดภัยที่มักใช้สมาร์ทโฟนแบบที่หุไว้เป็นเวลานาน ๆ (H_{13.1}) ที่มักใช้สมาร์ทโฟนให้จอยู่ในระดับสายตา ไม่ก้มหน้าเข้าหาสมาร์ทโฟน (H_{13.2}) ขณะเดินเล่นสมาร์ทโฟนโดยไม่มองทาง ไม่ระวังว่านักเรียนจะเดินชนคนอื่น หรือกำลังเดินข้ามถนน (H_{13.3}) และในขณะที่นักเรียนนอน นักเรียนมักชาร์จแบตเตอรี่สมาร์ทโฟนไว้ใกล้ๆ ที่นอนของนักเรียน (H_{13.4}) จะเห็นว่าสมมติฐานย่อยได้รับการยอมรับทุกข้อ ซึ่งผลวิเคราะห์พบว่าเมื่อนักเรียนได้เห็นหรือรับรู้การใช้ได้อย่างปลอดภัยมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับทัศนคติของการควบคุมการใช้จากผู้ปกครอง แสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องกัน กล่าวได้ว่า ยิ่งนักเรียนรับรู้หรือเห็นว่าผู้ปกครองนั้นควบคุมดูแลตักเตือนในการใช้สมาร์ทโฟน ก็ยิ่งจะให้นักเรียนมีพฤติกรรม

การใช้ได้อย่างปลอดภัยเพิ่มมากยิ่งขึ้นตามไปด้วย สอดคล้องกับงานวิจัยของศุภรางค์ อินทุพันธ์ (2552) ศึกษาพฤติกรรมการอ่านในวัยรุ่น พบว่า ตัวแปรการควบคุมอิทธิพลสื่อมวลชนของบิดามารดา ส่งผลให้นักเรียนมีเจตคติต่อพฤติกรรมการอ่านได้ และงานวิจัยของปิ่นทิพย์ ชะเอม (2544) ศึกษาเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมเสี่ยงกับทุนทางสังคมของวัยรุ่น กล่าวไว้ว่า ครอบครัวสามารถป้องกันพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของวัยรุ่น ได้โดย การมี และใช้กฎระเบียบในครอบครัว โดยจัดให้เป็นสิ่งที่สอดแทรกอยู่ในการใช้ชีวิตประจำวันตามสมควรเข้าใจง่ายเหมาะสมกับวัย และที่สำคัญ พ่อแม่ต้องรักษา และใช้กฎ ระเบียบนั้นอย่างมั่นคง สม่่าเสมอ เป็นไปในทางเดียวกัน เป็นแบบอย่างที่ดีในการเคารพกฎ ระเบียบ ตักเตือนทันทีเมื่อทำผิดกฎระเบียบ

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างถูกกาลเทศะหากนักเรียนหนึ่งรับประทานอาหารร่วมกับผู้อื่น นักเรียนมักจะนำสมาร์ทโฟนเปิดละคร, YouTube, ฟังเพลงพร้อมกันไปด้วย (H_{14.2}) เมื่อนักเรียนต้องการถ่ายรูปผู้อื่นนักเรียนมักจะไม่ได้ขออนุญาตก่อนทุกครั้ง (H_{14.3}) ที่ชอบแอบใช้สมาร์ทโฟนแชตคุยกับเพื่อนในเวลาเรียน (H_{14.4}) ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนตัวแปรตามพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะเป็นไปตามความคาดหมายบางส่วน และพบผลเด่นชัดเมื่อนักเรียนที่ได้รับรู้หรือเห็นว่าผู้ปกครองนั้นควบคุมดูแลตักเตือนโดยห้ามนักเรียนใช้สมาร์ทโฟนขณะที่กำลังชาร์จแบตเตอรี่ แต่นักเรียนมักไม่สนใจและไม่ปฏิบัติตาม (CIR2) ห้ามนักเรียนใช้สมาร์ทโฟนขณะที่กำลังชาร์จแบตเตอรี่ แต่นักเรียนมักไม่สนใจและไม่ปฏิบัติตาม (CIR3) และมักจะให้นักเรียนโทรหรือส่งข้อความแจ้ง เมื่อต้องกลับบ้านผิดเวลา แต่นักเรียนมักไม่สนใจและไม่ปฏิบัติตาม (CIR4) ส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมใช้ได้อย่างถูกกาลเทศะ อย่างมีนัยสำคัญ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของนรา จันชนะกิจ (2547) พบว่า ลักษณะมุ่งอนาคตและควบคุมตนเองเป็นตัวทำนายที่สำคัญของพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างถูกกาลเทศะ และงานวิจัยของจิตติพร ไวรจณ์วิทยากร (2551) ศึกษาพฤติกรรมตามหลักเศรษฐกิจพอเพียงของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า นักเรียนที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบรักสันทนุสนุ ส่งผลต่อเจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมตามหลักเศรษฐกิจพอเพียงได้เป็นลำดับแรก

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างมีประโยชน์ของนักเรียนเมื่อไฟฟ้าดับนักเรียนใช้สมาร์ทโฟนเปิดแฟลชเพื่อใช้เป็นแสงสว่างทดแทน (H_{15.2}) ที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนแชตติดต่อกับเพื่อนเมื่อต้องการสอบถามข้อมูลเรื่องการบ้าน (H_{15.4}) ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนตัวแปรตามพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์เป็นไปตามความคาดหมายบางส่วน และพบผลเด่นชัดในนักเรียนที่ได้รับรู้หรือเห็นว่าผู้ปกครองนั้นควบคุมดูแลตักเตือนของนักเรียนที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนเล่นเกมก่อนเสมอ ถึงแม้ว่านักเรียนมีการบ้านที่จะต้องทำ (BEN2) และที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนแชตติดต่อกับเพื่อนเมื่อต้องการสอบถามข้อมูลเรื่องการบ้าน (BEN4) ส่งผลให้นักเรียนมี

พฤติกรรมการใช้ได้อย่างมีประโยชน์ อย่างมีนัยสำคัญ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของวันวิสา ศรีระศาสตร์ (2554) ได้ศึกษาเรื่องปัจจัยเชิงสาเหตุด้านสถานการณ์ทางสังคม และการมีภูมิคุ้มกันทางจิตที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยของนักเรียนหญิงระดับมัธยมศึกษาในโรงเรียนที่เข้าร่วมและไม่เข้าร่วมโครงการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย พบว่า การควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตจากผู้ปกครองมีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมการสนับสนุนให้เพื่อนใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยผ่านเจตคติต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยมากกว่าตัวแปรเชิงเหตุอื่น

5.2.2.3 การสนับสนุนการใช้สมาร์ทโฟนจากครูของนักเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างปลอดภัยของนักเรียนที่มักใช้สมาร์ทโฟนแบบที่หิ้วไว้เป็นเวลานาน ๆ (H_{16.1}) ในขณะที่เดินเล่นสมาร์ทโฟนโดยไม่มองทาง ไม่ระวังว่านักเรียนจะเดินชนคนอื่น หรือกำลังเดินข้ามถนน (H_{16.3}) และในขณะที่นักเรียนนอน นักเรียนมักชาร์จแบตเตอรี่สมาร์ทโฟนไว้ใกล้ ๆ บริเวณที่นอนของนักเรียน ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนตัวแปรตามพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัยเป็นไปตามความคาดหมายบางส่วน และพบผลเด่นชัดในนักเรียนที่ได้รับรู้ถึงการคอยดูแลเอาใจใส่และอบรมสั่งสอนจากครูที่มักคอยเตือนนักเรียนไม่ให้ใช้สมาร์ทโฟนในห้องสมุด แต่นักเรียนมักแอบนำสมาร์ทโฟนขึ้นมาใช้ (SUP1) เมื่อต้องข้ามถนน นักเรียนมักนำสมาร์ทโฟนมาเล่นถึงแม้ว่าครูของนักเรียนคอยเตือนไม่ให้นักเรียนเล่นสมาร์ทโฟนขณะข้ามถนน เพราะอาจจะเกิดอันตรายได้ (SUP3) ส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้ได้อย่างปลอดภัย อย่างมีนัยสำคัญ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของศุภรางค์ อินทุณห์ (2552) ศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุทางจิตสังคมและปัจจัยเชิงผลด้านการจัดการความเครียดของพฤติกรรมรักการอ่านในนักเรียนวัยรุ่น พบว่า นักเรียนที่มีการรับรู้การสนับสนุนด้านการอ่านจากครูมาก เป็นผู้ที่มีเจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมรักการอ่านมาก และมีพฤติกรรมรักการอ่านด้านปริมาณเวลาที่ใช้ในการอ่านเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ เลือกอ่านเนื้อหาที่มีประโยชน์มากกว่าผู้ที่มีลักษณะตรงข้าม

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างถูกกาลเทศะหากนักเรียนนั่งรับประทานอาหารร่วมกับผู้อื่น นักเรียนมักจะนำสมาร์ทโฟนเปิดละคร, YouTube, ฟังเพลงพร้อมกันไปด้วย (H_{17.2}) เมื่อนักเรียนต้องการถ่ายรูปผู้อื่นนักเรียนมักจะไม่ได้ขออนุญาตก่อนทุกครั้ง (H_{17.3}) และนักเรียนที่ชอบแอบใช้สมาร์ทโฟนแชตคุยกับเพื่อนในเวลาเรียน (H_{17.4}) ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนตัวแปรตามพฤติกรรมการใช้ถูกกาลเทศะเป็นไปตามความคาดหมายบางส่วน และพบผลเด่นชัดในนักเรียนที่ได้รับรู้ถึงการคอยดูแลเอาใจใส่และอบรมสั่งสอนจากครูที่มักคอยเตือน

นักเรียนไม่ให้ใช้สมาร์ทโฟนในห้องสมุด แต่นักเรียนมักแอบนำสมาร์ทโฟนขึ้นมาใช้ (SUP1) และคอยตักเตือนนักเรียนที่เดินเล่นสมาร์ทโฟนโดยไม่มองทาง ไม่ระวังว่านักเรียนจะเดินชนคนอื่น หรือกำลังเดินข้ามถนน (SAF3) ส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้ได้อย่างถูกกาลเทศะ อย่างมีนัยสำคัญ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของวันวิสา ศรีระศาสตร์ (2554) ได้ศึกษาเรื่องปัจจัยเชิงสาเหตุด้านสถานการณ์ทางสังคม และการมีภูมิคุ้มกันทางจิตที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยของนักเรียนหญิงระดับมัธยมศึกษาในโรงเรียนที่เข้าร่วมและไม่เข้าร่วมโครงการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย พบว่าตัวทำนายที่สำคัญของพฤติกรรมกรรมการสนับสนุนให้เพื่อนใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย คือ การสนับสนุนจากครูในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างมีประโยชน์ของนักเรียนที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนเล่นเกมก่อนเสมอ ถึงแม้ว่านักเรียนมีการบ้านที่จะต้องทำ (H_{18.1}) ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนตัวแปรตามพฤติกรรมการใช้ได้อย่างมีประโยชน์เป็นไปตามความคาดหมายบางส่วน และพบผลเด่นชัดในนักเรียนที่ได้รับรู้ถึงการคอยดูแลเอาใจใส่และอบรมสั่งสอนจากครูที่มักคอยเตือนนักเรียนไม่ให้ใช้สมาร์ทโฟนในห้องสมุด แต่นักเรียนมักแอบนำสมาร์ทโฟนขึ้นมาใช้ (SUP1) ส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้ได้อย่างถูกกาลเทศะ อย่างมีนัยสำคัญ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของเช่น ดุจเดือน พันธุมนาวิน และอัมพร ม้าคะนอง (2547) ทำการศึกษาปัจจัยเชิงเหตุและผลของพฤติกรรมพัฒนานักเรียนของครูคณิตศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษา มีกลุ่มตัวอย่างได้แก่ ครูที่สอนวิชาคณิตศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษา ผลวิจัยพบว่า กลุ่มนักเรียนที่รับรู้การสนับสนุนจากครูมากเป็นผู้มีพฤติกรรมใฝ่รู้ในการเรียนคณิตศาสตร์มาก เช่น หาข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับวิชาที่เรียน และมีพฤติกรรมรับผิดชอบในการเรียนคณิตศาสตร์มาก

5.2.2.4 การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างปลอดภัยของนักเรียนที่มักใช้สมาร์ทโฟนแบบที่หุไว้เป็นเวลานาน ๆ (H_{19.1}) ที่มักใช้สมาร์ทโฟนให้จ้อยู่ในระดับสายตา ไม่ก้มหน้าเข้าหาสมาร์ทโฟน (H_{19.2}) ในขณะที่เดินเล่นสมาร์ทโฟนโดยไม่มองทาง ไม่ระวังว่านักเรียนจะเดินชนคนอื่น หรือกำลังเดินข้ามถนน (H_{19.3}) ในขณะที่นักเรียนนอน นักเรียนมักชาร์จแบตเตอรี่สมาร์ทโฟนไว้ใกล้ ๆ บริเวณที่นอนของนักเรียน (H_{19.4}) จะเห็นว่าสมมติฐานย่อยได้รับการยอมรับทุกข้อ ซึ่งผลวิเคราะห์พบว่า เมื่อนักเรียนได้เห็นหรือรับรู้การใช้ได้อย่างปลอดภัยมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับทัศนคติของการมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน แสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องกัน กล่าวได้ว่า ยิ่งนักเรียนรับรู้ หรือเห็นการแสดงออกของเพื่อน ถึงความสนใจต่อการใช้

โทรศัพท์มือถืออย่างฉลาด เพื่อให้เกิดความปลอดภัย ก็ยิ่งจะทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้ได้อย่างปลอดภัยเพิ่มมากยิ่งขึ้นตามไปด้วย สอดคล้องกับงานวิจัยของวันวิสา ศรีระศาสตร์ (2554) ศึกษาเรื่องปัจจัยเชิงสาเหตุด้านสถานการณ์ทางสังคม และการมีภูมิคุ้มกันทางจิตที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยของนักเรียนหญิงระดับมัธยมศึกษา ในโรงเรียนที่เข้าร่วมและไม่เข้าร่วมโครงการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย พบว่า การที่นักเรียนมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก มีพฤติกรรมสนับสนุนให้เพื่อนใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยมากกว่านักเรียนที่มีลักษณะตรงกันข้าม

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างถูกกาลเทศะหากนักเรียนนั่งรับประทานอาหารร่วมกับผู้อื่น นักเรียนมักจะนำสมาร์ทโฟนเปิดละคร, YouTube, ฟังเพลงพร้อมกันไปด้วย (H_{20.2}) เมื่อนักเรียนต้องการถ่ายรูปผู้อื่นนักเรียนมักจะไม่ได้ออกอนุญาตก่อนทุกครั้ง (H_{20.3}) และนักเรียนที่ชอบแอบใช้สมาร์ทโฟนแชตคุยกับเพื่อนในเวลาเรียน (H_{20.4}) ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนตัวแปรตามพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะเป็นไปตามความคาดหมายบางส่วน และพบผลเด่นชัดในนักเรียนที่รับรู้หรือเห็นการแสดงออกของเพื่อนถึงความสนใจต่อการใช้โทรศัพท์มือถืออย่างถูกกาลเทศะเมื่อนักเรียนเห็นเพื่อนชอบหยิบสมาร์ทโฟนมาเล่นในเวลาเรียน นักเรียนเห็นว่ามันเป็นเรื่องปกติ (FMOD2) ส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้ได้อย่างถูกกาลเทศะ อย่างมีนัยสำคัญ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของวรทัศน์ วัฒนชีวโนปกรณ์ (2555) ปัจจัยเชิงสาเหตุทางจิตและสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมใฝ่รู้ใฝ่ดีของนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่า ยิ่งนักศึกษามีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง มีลักษณะมุ่งอนาคต-ควบคุมตนเองสูง การมีแบบอย่างที่ดีจากเพื่อนมาก และการมีแบบอย่างจากสื่อมวลชนมาก ก็ยังมีพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมมาก มีพฤติกรรมสนับสนุนเพื่อให้ใฝ่รู้ใฝ่ดีมากและมีพฤติกรรมการยอมรับนวัตกรรมด้านวิชาการมากเท่านั้น

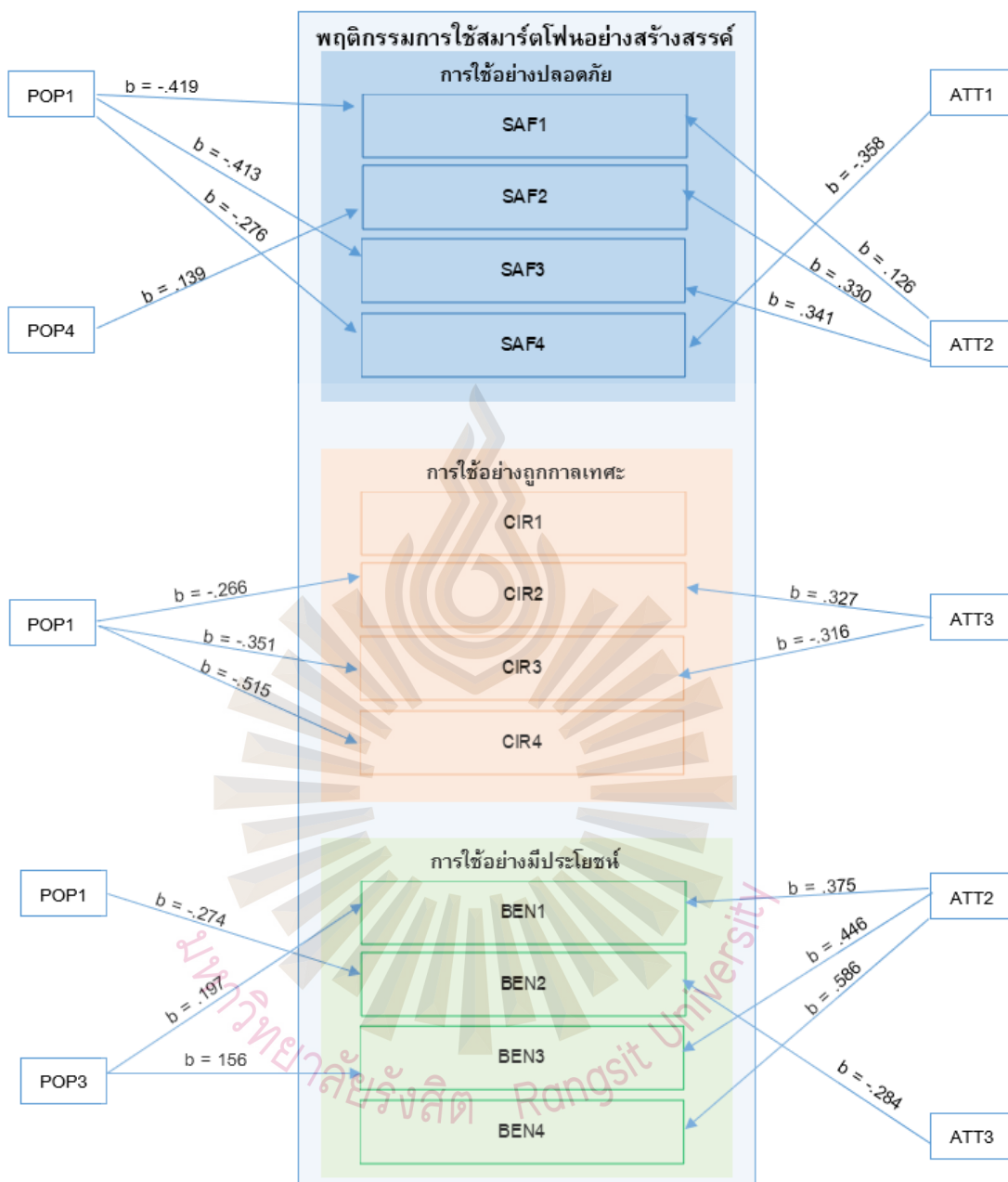
พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างมีประโยชน์ของนักเรียนที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนเล่นเกมก่อนเสมอ ถึงแม้ว่านักเรียนมีการบ้านที่จะต้องทำ (H_{21.2}) และเมื่อนักเรียนต้องเดินทาง นักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนเพื่อเปิดแผนที่ประกอบการเดินทาง (H_{21.3}) ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนตัวแปรตามพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์เป็นไปตามความคาดหมายบางส่วน และพบผลเด่นชัดในนักเรียนที่รับรู้หรือเห็นการแสดงออกของเพื่อนถึงความสนใจต่อการใช้โทรศัพท์มือถืออย่างฉลาดเพื่อให้เกิดประโยชน์เมื่อนักเรียนเห็นเพื่อนชอบหยิบสมาร์ทโฟนมาเล่นในเวลาเรียน นักเรียนเห็นว่ามันเป็นเรื่องปกติ (FMOD2) สอดคล้องกับงานวิจัยของธนญา ราชแพทยาคม (2554) พบว่า การมีแบบอย่างที่ดีจากเพื่อน (การที่นักเรียนได้ เห็นหรือรับรู้การ

แสดงออกจากเพื่อนในการประหยัดและเก็บออมเงินทั้งด้านดีและไม่ดีเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้จ่ายและการออมเงินจนทำให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบพฤติกรรมจากเพื่อน) มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการประหยัดการใช้จ่าย

5.2.3 อิทธิพลของความเป็นกลุ่มนิยมและทัศนคติที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์

อิทธิพลของความเป็นกลุ่มนิยมและทัศนคติที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ พบว่าทั้ง 2 ตัวแปร สามารถทำนายพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วย การใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัย การใช้สมาร์ทโฟนอย่างถูกกาลเทศะ และการใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์ และยังพบว่าทั้ง 2 ตัวแปร สามารถทำนายพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัยได้สูงสุดในความเป็นกลุ่มนิยม 20.7% และพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์ได้สูงสุด 33.8% ในกลุ่มนักเรียนที่ขณะเดินเล่นสมาร์ทโฟนโดยไม่มองทาง ไม่ระวังว่านักเรียนจะเดินชนคนอื่น หรือกำลังเดินข้ามถนน และทำนายพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์ได้สูงสุดในทัศนคติที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน 28.1% ในกลุ่มนักเรียนที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนแช็ตติดต่อกับเพื่อนเมื่อต้องการสอบถามข้อมูลเรื่องการบ้าน การเรียงลำดับตัวทำนายที่สำคัญจากมากไปน้อยโดยการสรุปผลได้คือ ทัศนคติที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟนต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ เป็นตัวทำนายที่สำคัญเป็นอันดับแรก และตัวทำนายที่สำคัญรองลงมาคือ ความเป็นกลุ่มนิยม

ความสัมพันธ์ของความเป็นกลุ่มนิยมและทัศนคติที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน และพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ พบว่ามีอิทธิพลต่อกัน กล่าวคือ เมื่อนักเรียนที่มีความเป็นกลุ่มนิยมและทัศนคติที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน ส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ในแต่ละด้านได้เพิ่มมากขึ้น ซึ่งสามารถอธิบายได้ตามภาพประกอบที่ 5.2 ดังนี้



รูปที่ 5.2 ความสัมพันธ์ระหว่างความเป็นกลุ่มนิยมและทัศนคติที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟนที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์

5.2.3.1 อิทธิพลของความเป็นกลุ่มนิยมในการใช้สมาร์ทโฟน ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างปลอดภัยของนักเรียนที่มักใช้สมาร์ทโฟนแบบที่หุไว้เป็นเวลานาน ๆ ($H_{22.1}$) ที่มักใช้สมาร์ทโฟนให้จ่ออยู่ในระดับสายตา ไม่ก้มหน้าเข้าหาสมาร์ทโฟน ($H_{22.2}$) ขณะเดินเล่นสมาร์ทโฟนโดยไม่มองทาง ไม่ระวังว่านักเรียนจะเดินชนคนอื่น หรือกำลัง

เดินข้ามถนน (H_{22.3}) และในขณะที่นักเรียนนอน นักเรียนมักซาร์จแบตเตอรี่สมาร์ทโฟนไว้ใกล้ๆ ที่นอนของนักเรียน (H_{22.4}) จะเห็นว่าสมมติฐานย่อยได้รับการยอมรับทุกข้อ ซึ่งผลวิเคราะห์พบว่า เมื่อนักเรียนมีพฤติกรรมการใช้ได้อย่างปลอดภัยมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับการผกผันของความเป็นกลุ่มนิยม กล่าวคือ นักเรียนที่มีพฤติกรรมคล้ายตามเพื่อนหรือคนรอบข้างที่ส่วนใหญ่เห็นพ้องกันมากกว่าที่จะยึดความเชื่อความคิดของตนเองแสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องกันในการใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัย กล่าวได้ว่า ยิ่งนักเรียนความเป็นกลุ่มนิยมมาก ก็ยิ่งจะทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้ได้อย่างปลอดภัยเพิ่มมากขึ้นตามไปด้วย

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างถูกกาลเทศะหากนักเรียนนั่งรับประทานอาหารร่วมกับผู้อื่น นักเรียนมักจะนำสมาร์ทโฟนเปิดละคร, YouTube, ฟังเพลงพร้อมกันไปด้วย (H_{23.2}) เมื่อนักเรียนต้องการถ่ายรูปผู้อื่นนักเรียนมักจะไม่ได้ออกอนุญาตก่อนทุกครั้ง (H_{23.3}) และชอบแอบใช้สมาร์ทโฟนแชตคุยกับเพื่อนในเวลาเรียน (H_{23.4}) ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนตัวแปรตามพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะเป็นไปตามความคาดหวังบางส่วน และพบผลเด่นชัดในนักเรียนที่มีความเป็นกลุ่มนิยม กล่าวคือ นักเรียนที่มีพฤติกรรมคล้ายตามเพื่อนหรือคนรอบข้างที่ส่วนใหญ่เห็นพ้องกันมากกว่าที่จะยึดความเชื่อความคิดของตนเอง มักจะใช้สมาร์ทโฟนในขณะที่ครูสอนตามเพื่อน ๆ (POP1)

จะเห็นได้ว่านักเรียนที่มีความเป็นกลุ่มนิยมมาก จะมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัยและถูกกาลเทศะ สอดคล้องกับพัชราภา เอื้ออมรวินิช (2560) และจตุพร นุตะสระริน (2553) ได้อธิบายถึงแนวคิดทฤษฎีความเป็นปัจเจกนิยม-คิตรวมหมู่ ของ Hofstede, 1980 ได้อธิบายถึง Individualist & Collectivist ในสังคมที่มีวัฒนธรรมที่แตกต่างกันย่อมส่งผลต่อรูปแบบการสื่อสารที่แตกต่างกันด้วย โดยกลุ่มสังคมกลุ่มแรกในชีวิตของมนุษย์นั้น คือ ครอบครัว ซึ่งแน่นอนว่าการอบรมเลี้ยงดูในแต่ละครอบครัวนั้น ย่อมทำให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมที่ตนเองเติบโตมา โดยครอบครัวบางครอบครัวได้สั่งสอนเลี้ยงดูให้บุคคลรู้จักการช่วยเหลือตนเองตั้งแต่เด็ก ในขณะที่ครอบครัวในบางวัฒนธรรมได้สั่งสอนให้มีการพึ่งพาอาศัยและให้ความเคารพกับสมาชิกคนอื่น ๆ ในครอบครัว

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างมีประโยชน์เมื่อไฟฟ้าดับนักเรียนใช้สมาร์ทโฟนเปิดแฟลชเพื่อใช้เป็นแสงสว่างทดแทน (H_{24.1}) นักเรียนที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนเล่นเกมก่อนเสมอถึงแม้ว่านักเรียนมีการบ้านที่จะต้องทำ (H_{24.2}) และนักเรียนที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนแชตติดต่อกับเพื่อนเมื่อต้องการสอบถามข้อมูลเรื่องการบ้าน (H_{24.3}) ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนตัวแปรตามพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะเป็นไปตามความคาดหวังบางส่วน และพบผลเด่นชัดในนักเรียนที่มีความเป็นกลุ่มนิยม กล่าวคือ นักเรียนที่มีพฤติกรรมคล้ายตามเพื่อนหรือคนรอบ

ข้างที่ส่วนใหญ่เห็นพ้องกันมากกว่าที่จะยึดความเชื่อความคิดของตนเอง มักจะใช้สมาร์ทโฟนใน ขณะที่ครูสอนตามเพื่อน ๆ (POP1)

5.2.3.2 อิทธิพลของทัศนคติที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างปลอดภัยของนักเรียนมักที่ใช้สมาร์ทโฟนแบบที่หุไว้เป็นเวลานาน ๆ (H_{25.1}) ที่มักใช้สมาร์ทโฟนให้จอยอยู่ในระดับสายตา ไม่ก้มหน้าเข้าหาสมาร์ทโฟน (H_{25.2}) ขณะเดินเล่นสมาร์ทโฟนโดยไม่มองทาง ไม่ระวังว่านักเรียนจะเดินชนคนอื่น หรือกำลังเดินข้ามถนน (H_{25.3}) และในขณะที่นักเรียนนอน นักเรียนมักชาร์จแบตเตอรี่สมาร์ทโฟนไว้ใกล้ๆ ที่นอนของนักเรียน (H_{25.4}) จะเห็นว่าสมมติฐานย่อยได้รับการยอมรับทุกข้อ ซึ่งผลวิเคราะห์พบว่าเมื่อนักเรียนมีพฤติกรรมการใช้ได้อย่างปลอดภัยมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับการผูกพันของทัศนคติที่ดีเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟน แสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องกันในการใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัย กล่าวได้ว่า ยิ่งนักเรียนทัศนคติที่ดีเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนมาก ก็ยิ่งจะทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้ได้อย่างปลอดภัยเพิ่มมากยิ่งขึ้นตามไปด้วย สอดคล้องกับงานวิจัยของ (Aoki et al .,2003) ได้ทำการศึกษาถึง การใช้และทัศนคติของคนหนุ่มสาวที่มีต่อโทรศัพท์มือถือ โดยพบว่า ผู้ใช้โทรศัพท์มือถือมีพฤติกรรมการใช้งานโทรศัพท์มือถือที่หลากหลาย อาทิเช่น เพื่อด้านความปลอดภัย โดยผู้ตอบแบบสอบถามระบุว่าโทรศัพท์มือถือยังให้พวกเขารู้สึกปลอดภัยเมื่อต้องเดินออกไปบนถนนในเวลากลางคืน

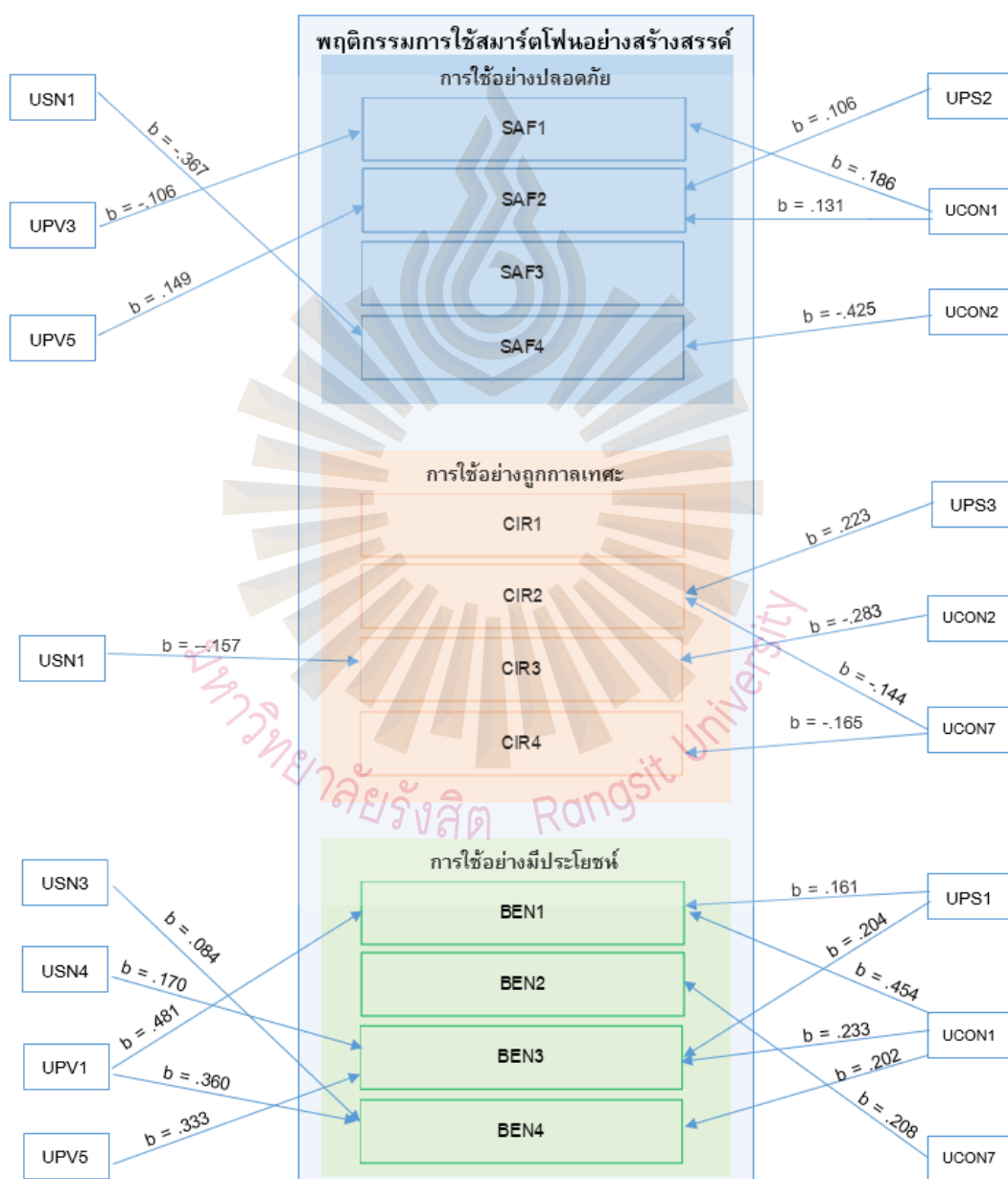
พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างถูกกาลเทศะหากนักเรียนนั่งรับประทานอาหารร่วมกับผู้อื่น นักเรียนมักจะนำสมาร์ทโฟนเปิดละคร, YouTube, ฟังเพลงพร้อมกันไปด้วย (H_{26.2}) เมื่อนักเรียนต้องการถ่ายรูปผู้อื่นนักเรียนมักจะไม่ได้ขออนุญาตก่อนทุกครั้ง (H_{26.3}) ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนตัวแปรตามพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะเป็นไปตามความคาดหมายบางส่วน และพบผลเด่นชัดในนักเรียนที่มีทัศนคติที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟนอย่างถูกกาลเทศะเมื่อนักเรียนเชื่อว่าการใช้สมาร์ทโฟนที่ดกรุ่น อาจทำให้นักเรียนเป็นคนล้าสมัยไม่ทันกระแส (ATT3) ส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้ได้อย่างถูกกาลเทศะ อย่างมีนัยสำคัญ .05 สอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติที่เป็นตัวกำหนดของพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องเนื่องกับการรับรู้ บุคลิกภาพ และการจูงใจซึ่งเป็นภาวะจิตใจในการเตรียมพร้อมที่จะเรียนรู้และถูกปรับตัว มีลักษณะเฉพาะต่อการตอบสนอง ของบุคคลไปสู่บุคคล สิ่งของ และสถานการณ์ของแต่ละบุคคล เป็นความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อ สิ่งเร้าสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบ ๆ ตัวเรา

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างมีประโยชน์เมื่อไฟฟ้าดับนักเรียนใช้สมาร์ทโฟนเปิดแฟลชเพื่อใช้เป็นแสงสว่างทดแทน (H_{27.1}) ที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนเล่นเกมก่อนเสมอ ถึงแม้ว่านักเรียนมีการบ้านที่จะต้องทำ (H_{27.2}) เมื่อนักเรียนต้องเดินทางนักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนเพื่อเปิดแผนที่ประกอบการเดินทาง (H_{27.3}) ที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนแชตติดต่อกับเพื่อนเมื่อต้องการสอบถามข้อมูลเรื่องการบ้าน (H_{27.4}) จะเห็นว่าสมมติฐานย่อยได้รับการยอมรับทุกข้อ ซึ่งผลวิเคราะห์พบว่า เมื่อนักเรียนมีพฤติกรรมการใช้ได้อย่างปลอดภัยมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับการผูกพันของทัศนคติที่ดีเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟน แสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องกันในการใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์ กล่าวได้ว่า ยิ่งนักเรียนทัศนคติที่ดีเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนมาก ก็ยิ่งจะทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้ได้อย่างมีประโยชน์เพิ่มมากยิ่งขึ้นตามไปด้วย สอดคล้องกับงานวิจัยของ ดาร์ส อ่อนเฉวียง (2560) ได้ศึกษาการใช้เทคโนโลยีโทรศัพท์มือถืออัจฉริยะเพื่อการเรียนการสอน กล่าวว่า การใช้เทคโนโลยีโทรศัพท์มือถืออัจฉริยะมาใช้เป็นช่องทางในการสร้างสรรค์และพัฒนาการเรียนรู้ออนไลน์ของเยาวชน ที่จะส่งผลประโยชน์ให้ทั้งตัวบุคคลและสังคมที่สามารถเพิ่มประสิทธิภาพของการเรียนรู้ และเกิดการเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา ซึ่งสามารถนำมาใช้ได้หลายรูปแบบ อาทิเช่น แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้, เกมเพื่อการเรียนรู้

5.2.4 อิทธิพลของการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอาร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์

พบว่า กลุ่มตัวแปรการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอาร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ ทั้ง 4 ตัวแปรสามารถทำนายพฤติกรรมใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วย การใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัย การใช้สมาร์ทโฟนอย่างถูกกาลเทศะ และการใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์ พบว่าตัวแปรทั้ง 4 ตัว สามารถทำนายการใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัยได้สูงสุดในด้านอำนาจความสะดวก 13.9% และทำนายการใช้สมาร์ทโฟนอย่างถูกกาลเทศะได้สูงสุด 12.3% ในกลุ่มนักเรียนมักจะใช้เครื่องคิดเลขบนสมาร์ทโฟนเพราะนักเรียนคิดว่ามันสะดวก และสามารถทำนายการใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์ได้สูงสุด 20.4% ในกลุ่มนักเรียนที่ใช้ไฟฉายบนสมาร์ทโฟนเมื่ออยู่ในที่มืด การเรียงลำดับตัวทำนายที่สำคัญจากมากไปน้อย โดยการสรุปผลได้ คือ การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอาร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านอำนาจความสะดวกต่อพฤติกรรมใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ เป็นตัวทำนายที่สำคัญเป็นอันดับแรก และตัวทำนายที่สำคัญรองลงมาคือด้านการบันทึกและการแจ้งเตือน ด้านความเป็นส่วนตัว และด้านภาพแลเสียงตามลำดับ

ความสัมพันธ์ของความเป็นกลุ่มนิยมและทัศนคติที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน และ พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ พบว่ามีอิทธิพลต่อกัน กล่าวคือ เมื่อนักเรียนที่มีความเป็นกลุ่มนิยมและทัศนคติที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน ส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ในแต่ละด้านได้เพิ่มมากขึ้น ซึ่งสามารถอธิบายได้ตามภาพประกอบที่ 5.3 ดังนี้



รูปที่ 5.3 ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้แอปพลิเคชันและฟีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์

5.2.4.1 การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ท่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านการบันทึกและแจ้งเตือน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างปลอดภัยในขณะที่นักเรียนนอน นักเรียนมักรู้จักแบตเตอรี่สมาร์ทโฟนไว้ใกล้ๆ ที่นอนของนักเรียน ($H_{28.4}$) ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนตัวแปรตามพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัยเป็นไปตามความคาดหวังบางส่วน และพบผลเด่นชัดในนักเรียนที่มีใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ท่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านบันทึกและการแจ้งเตือน ใช้ตั้งนาฬิกาปลุกบนสมาร์ทโฟน เพื่อปลุกนักเรียนไปโรงเรียน ส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้ได้อย่างปลอดภัย

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างถูกกาลเทศะเมื่อนักเรียนต้องการถ่ายรูปผู้อื่น นักเรียนมักจะไม่ได้ออกอนุญาตก่อนทุกครั้ง ($H_{29.3}$) ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนตัวแปรตามพฤติกรรมการใช้ถูกกาลเทศะเป็นไปตามความคาดหวังบางส่วน และพบผลเด่นชัดในนักเรียนที่มีใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ท่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านบันทึกและการแจ้งเตือน ใช้สมาร์ทโฟนบันทึกน้ำหนัก ,บันทึกการออกกำลังกาย หรือดูจำนวนก้าวเดิน ส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้ได้อย่างถูกกาลเทศะ

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างมีประโยชน์เมื่อนักเรียนต้องเดินทางนักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนเพื่อเปิดแผนที่ประกอบการเดินทาง ($H_{30.3}$) และที่มักจะใช้สมาร์ทโฟนแช็ตติดต่อกับเพื่อนเมื่อต้องการสอบถามข้อมูลเรื่องการเดินทาง ($H_{30.4}$) ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนตัวแปรตามพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัยเป็นไปตามความคาดหวังบางส่วน และพบผลเด่นชัดในนักเรียนที่มีใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ท่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านบันทึกและการแจ้งเตือน ใช้สมาร์ทโฟนบันทึกน้ำหนัก ,บันทึกการออกกำลังกาย หรือดูจำนวนก้าวเดิน ส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้ได้อย่างถูกกาลเทศะ อย่างมีนัยสำคัญ .05 รัชชัช สอดคล้องกับงานวิจัยของ วิภาติ ภูมิประเทศ (2559) ได้ศึกษาถึงพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนในชั้นเรียนของนักศึกษามหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ผลการวิจัยพบว่านักศึกษาส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนในชั้นเรียนเพื่อค้นหาข้อมูลในขณะที่ทำกิจกรรมที่อาจารย์ได้มอบหมาย (ร้อยละ 50.5) และในบางครั้งนำสมาร์ทโฟนเพื่อค้นหาในเนื้อหาที่ตนเองไม่เข้าใจ นอกจากนี้ยังนำสมาร์ทโฟนขึ้นมาถ่ายรูป Power point แทนการจดบันทึก และนำมาใช้เพื่อติดต่อ/ตามเพื่อนให้มาเรียนในบางครั้ง

5.2.4.2 การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ท่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านภาพและเสียง มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างปลอดภัยของนักเรียนที่มักใช้สมาร์ทโฟนแบบที่หุไว้เป็นเวลานาน ๆ ($H_{3.1.1}$) และนักเรียนที่มักใช้สมาร์ทโฟนให้จ้อยู่ในระดับสายตา ไม่ก้มหน้าเข้าหาสมาร์ทโฟน ($H_{3.1.2}$) ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนตัวแปรตามพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัยเป็นไปตามความคาดหมายบางส่วน และพบผลเด่นชัดในนักเรียนที่มีใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านภาพและเสียง ในการใช้สมาร์ทโฟนถ่ายจุดนัดพบเมื่อต้องออกไปทำกิจกรรมนอกสถานที่ ส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้ได้อย่างปลอดภัย

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างถูกกาลเทศะของนักเรียนหากอยู่ในสถานที่ที่ไม่อนุญาตให้ถ่ายรูป นักเรียนจะปฏิบัติตามโดยไม่นำสมาร์ทโฟนขึ้นมาถ่ายรูป ($H_{32.1}$) และหากนักเรียนนั่งรับประทานอาหารร่วมกับผู้อื่น นักเรียนมักจะนำสมาร์ทโฟนเปิดละคร, YouTube, ฟังเพลงพร้อมกันไปด้วย ($H_{32.2}$) และเมื่อนักเรียนต้องการถ่ายรูปผู้อื่นนักเรียนมักจะไม่ได้ขออนุญาตก่อนทุกครั้ง ($H_{32.3}$) และนักเรียนที่ชอบแอบใช้สมาร์ทโฟนแชตคุยกับเพื่อนในเวลาเรียน ($H_{32.4}$) ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนตัวแปรตามพฤติกรรมการใช้ถูกกาลเทศะไม่เป็นไปตามความคาดหมาย ที่เป็นเช่นนี้อาจเพราะการที่นักเรียนจะรับรู้และปฏิบัติถึงการใช้อุปกรณ์และพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านภาพและเสียง ให้มีความเหมาะสมแก่สถานการณ์และสถานที่นั้นจะต้องได้รับการปลูกฝัง อบรมแนะนำสั่งสอน เพื่อให้เกิดพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ตได้เหมาะสมและถูกกาลเทศะ

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างมีประโยชน์เมื่อไฟฟ้าดับนักเรียนใช้สมาร์ทโฟนเปิดแฟลชเพื่อใช้เป็นแสงสว่างทดแทน ($H_{33.1}$) เมื่อนักเรียนต้องเดินทางนักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนเพื่อเปิดแผนที่ประกอบการเดินทาง ($H_{33.3}$) และมักจะใช้สมาร์ทโฟนแชตติดต่อกับเพื่อนเมื่อต้องการสอบถามข้อมูลเรื่องการบ้าน ($H_{33.4}$) ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนตัวแปรตามพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัยเป็นไปตามความคาดหมายบางส่วน และพบผลเด่นชัดนักเรียนมักจะใช้กล้องบนสมาร์ทโฟนถ่ายรูป ,บันทึกวิดีโอ หรือบันทึกเสียง ถ่ายสิ่งที่ครูสอนบนกระดานเก็บไว้ทบทวนเนื้อหา

5.2.4.3 การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างปลอดภัยของนักเรียนที่มักใช้สมาร์ทโฟนให้จ้อยู่ในระดับสายตา ไม่ก้มหน้าเข้าหาสมาร์ทโฟน ($H_{34.2}$) ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนตัวแปรตามพฤติกรรมการใช้อย่างปลอดภัยเป็นไปตามความคาดหมายบางส่วน และพบผลเด่นชัดในนักเรียนที่มีใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านความเป็นส่วนตัวและความ

ปลอดภัย ในตั้งค่าน์ผ่านเข้าแอปพลิเคชัน เพื่อความปลอดภัยของข้อมูลในแต่ละแอปพลิเคชัน ส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้ได้อย่างปลอดภัย

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างถูกกาลเทศะหากนักเรียนนั่งรับประทานอาหารร่วมกับผู้อื่น นักเรียนมักจะนำสมาร์ทโฟนเปิดละคร, YouTube, ฟังเพลงพร้อมกันไปด้วย (H_{35.2}) ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนตัวแปรตามพฤติกรรมการใช้อย่างถูกกาลเทศะเป็นไปตามความคาดหวังบางส่วน และพบผลเด่นชัดในนักเรียนที่มีใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ท่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย ในการตั้งรหัสตัวเลขล๊อค , ลากเส้น มลายนิ้วมือหรือจดจำใบหน้า ในการปลดล๊อคสมาร์ทโฟน เพื่อความปลอดภัยของข้อมูลในสมาร์ทโฟน

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างมีประโยชน์เมื่อไฟฟ้าดับนักเรียนใช้สมาร์ทโฟนเปิดแฟลชเพื่อใช้เป็นแสงสว่างทดแทน (H_{36.1}) เมื่อนักเรียนต้องเดินทางนักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนเพื่อเปิดแผนที่ประกอบการเดินทาง (H_{36.3}) ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนตัวแปรตามพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์เป็นไปตามความคาดหวังบางส่วน และพบผลเด่นชัด ในนักเรียนที่มีใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ท่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย ในการตั้งค่าการเข้าถึงตำแหน่ง เพื่อใช้ในการแชร์ตำแหน่งให้กับเพื่อนหรือครอบครัว ได้ทราบเมื่อมีการนัดหมายหรือรายงานให้ผู้ปกครองทราบ

5.2.4.4 การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ท่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านอำนวยความสะดวก มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างปลอดภัยของนักเรียนที่มักใช้สมาร์ทโฟนแบบที่หุ้ไว้เป็นเวลานาน ๆ (H_{37.1}) และที่มักใช้สมาร์ทโฟนให้จ้อยู่ในระดับสายตา ไม่ก้มหน้าเข้าหาสมาร์ทโฟน (H_{37.2}) และในขณะที่นักเรียนนอน นักเรียนมักชาร์จแบตเตอรี่สมาร์ทโฟนไว้ใกล้ๆที่นอนของนักเรียน (H_{37.4}) ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนตัวแปรตามพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์เป็นไปตามความคาดหวังบางส่วน และพบผลเด่นชัดในนักเรียนที่มีใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ท่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านอำนวยความสะดวก ใช้ในการตั้งค่าน์ผ่านเข้าแอปพลิเคชัน เพื่อความปลอดภัยของข้อมูลในแต่ละแอปพลิเคชัน อย่างมีนัยสำคัญ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ Pavelka (2016) ได้ทำการศึกษาการใช้สมาร์ทโฟนเพื่อใช้ในการเดินทาง ทำการสำรวจโดยใช้การสัมภาษณ์ กลุ่มเยาวชนจำนวน 126 คน โดยกลุ่มเยาวชนอายุ 18-30 ปี มีแนวโน้มที่ใช้สมาร์ทโฟนช่วยในระหว่างการเดินทางไปยังสถานที่ต่าง ๆ มากขึ้น โดยใช้เป็นสื่อกลางในการอำนวยความสะดวกและปลอดภัยระหว่างการเดินทางสมาร์ทโฟน

สามารถใช้เป็น GPS และแผนที่ สืบค้นหาข้อมูลการเดินทาง ส่งผลให้พวกเขาไม่หลงทางและส่งผลให้เพิ่มความมั่นใจเพิ่มขึ้นอีกด้วย

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างถูกกาลเทศะหากนักเรียนนั่งรับประทานอาหารร่วมกับผู้อื่น นักเรียนมักจะนำสมาร์ทโฟนเปิดละคร, YouTube, ฟังเพลงพร้อมกันไปด้วย (H_{38.2}) เมื่อนักเรียนต้องการถ่ายรูปผู้อื่นนักเรียนมักจะไม่ได้ขออนุญาตก่อนทุกครั้ง (H_{38.3}) และที่ชอบแอบใช้สมาร์ทโฟนแชตคุยกับเพื่อนในเวลาเรียน (H_{38.4}) ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนตัวแปรตามพฤติกรรมการใช้อย่างมีประโยชน์เป็นไปตามความคาดหมายบางส่วน และพบผลเด่นชัดในนักเรียนที่มีใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านอำนวยความสะดวก ในการตั้งค่ารหัสผ่านเข้าแอปพลิเคชัน เพื่อความปลอดภัยของข้อมูลในแต่ละแอปพลิเคชัน

พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างมีประโยชน์ของนักเรียนมักที่ใช้สมาร์ทโฟนแบบที่หุไว้เป็นเวลานาน ๆ (H_{39.1}) ที่มักใช้สมาร์ทโฟนให้จ่ออยู่ในระดับสายตา ไม่ก้มหน้าเข้าหาสมาร์ทโฟน (H_{39.2}) ขณะเดินเล่นสมาร์ทโฟนโดยไม่มองทาง ไม่ระวังว่านักเรียนจะเดินชนคนอื่น หรือกำลังเดินข้ามถนน (H_{39.3}) และในขณะที่นักเรียนนอน นักเรียนมักชาร์จแบตเตอรี่สมาร์ทโฟนไว้ใกล้ๆ ที่นอนของนักเรียน (H_{39.4}) จะเห็นว่าสมมติฐานย่อยได้รับการยอมรับทุกข้อ ซึ่งผลวิเคราะห์พบว่า เมื่อนักเรียนมีพฤติกรรมการใช้ได้อย่างปลอดภัยมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับการผูกพันการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านอำนวยความสะดวก แสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องกันในการใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัย กล่าวได้ว่า ยิ่งนักเรียนมีการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านอำนวยความสะดวก มาก ก็ยิ่งจะทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้ได้อย่างปลอดภัยเพิ่มมากยิ่งขึ้นตามไปด้วย สอดคล้องกับงานวิจัยของคุลิกา บุญคำ ได้ศึกษากระบวนการตัดสินใจซื้อแอปพลิเคชัน/พีเจอร์บนสมาร์ทโฟนของผู้บริโภคในจังหวัดภูเก็ต พบว่า ผู้บริโภคในจังหวัดภูเก็ตมีวัตถุประสงค์ในการใช้สมาร์ทโฟนต่างกันแต่มีกระบวนการตัดสินใจซื้อเหมือนกัน เนื่องจากทุกท่านต้องการใช้งานที่ตอบสนองตนเองได้เต็มที่ไม่ว่าจะเป็นแอปพลิเคชัน/พีเจอร์มีหลายหมวดหมู่ เช่น การศึกษา ตัวจัดการระบบ การเงิน ความบันเทิง ด้วยทุก ๆ หมวดหมู่ของแอปพลิเคชันเป็นไปตรงตามประโยชน์และวัตถุประสงค์จึงทำให้ผู้บริโภคสามารถเข้าถึงแอปพลิเคชัน/พีเจอร์ได้

จากรายละเอียดผลการทดสอบสมมติฐานด้านการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณเชิงเส้น เพื่อพยากรณ์อิทธิพลของพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ต่อปัจจัยต่าง ๆ ดังรายละเอียดจากข้อ 5.2.2 – 5.2.4 สามารถสรุปผลการวิเคราะห์ที่ได้ดังตารางที่ 5.2

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้

จากผลการวิจัยครั้งนี้ ทำให้ทราบถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วยการใช้อย่างปลอดภัย อย่างถูกกาลเทศะและมีประโยชน์ และทำให้ทราบว่าควรส่งเสริมปัจจัยด้านใดให้มากขึ้น ผู้วิจัยจึงได้เสนอแนวคิดเพื่อใช้ในงานวิจัยในอนาคต ดังตารางที่ 5.3

ตารางที่ 5.3 ข้อค้นพบและข้อเสนอแนะของงานวิจัย

ข้อค้นพบ	ข้อเสนอแนะ
จากผลวิเคราะห์ลักษณะภูมิหลังของนักเรียนในหัวข้อที่ 5.2.1 พบผลเด่นชัดของลักษณะภูมิหลังของระดับผลการเรียนที่แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์แตกต่างกัน ในขณะที่ระดับการศึกษาและอาชีพผู้ปกครองที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ที่ไม่แตกต่างกัน	ควรมีการนำลักษณะภูมิหลังประเภทอื่น ๆ ในการใช้เป็นตัวแปรในงานวิจัย เพื่อค้นพบผลการวิจัยในลักษณะภูมิหลังที่สำคัญได้
จากผลการทดสอบสมมติฐานด้านการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณเชิงเส้น และตัวแบบความสัมพันธ์ของตัวแปรต่าง ๆ ดังตารางที่ 5.2 สามารถอธิบายได้ว่า เมื่อนักเรียนมีการรับรู้ถึงสถานการณ์ทางสังคมด้านต่าง ๆ และปัจจัยภายในตนเอง (ความเป็นกลุ่มนิยมและทัศนคติที่ดี) และการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ มากขึ้น จะส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ได้มากขึ้น โดยเฉพาะการใช้ได้อย่างปลอดภัยมากที่สุดเมื่อนักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการใช้สมาร์ทโฟนที่ 28.1% รองลงมาคือ เมื่อนักเรียนมีความเป็นกลุ่ม	ควรมีการสร้างกิจกรรมต้นแบบเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งประกอบด้วยการใช้อย่างปลอดภัย อย่างถูกกาลเทศะและมีประโยชน์ ควรมีเนื้อหาหรือแผนการอบรมสั่งสอนและส่งเสริมลักษณะความเหมาะสมต่อสถานที่และสถานการณ์ เนื่องจากผลวิจัยนี้ทำให้ทราบว่านักเรียนประเภทใดควรได้รับการพัฒนาเป็นลำดับต้น ๆ กล่าวคือ นักเรียนที่มีความเป็นกลุ่มนิยมมาก เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างถูกกาลเทศะของนักเรียนประเภทนี้มากกว่า

ตารางที่ 5.3 ข้อค้นพบและข้อเสนอแนะของงานวิจัย (ต่อ)

ข้อค้นพบ	ข้อเสนอแนะ
<p>นิยมมากในการรับรู้ถึงการใช้สมาร์ทโฟนที่ 20.7% และเมื่อนักเรียนได้รับการควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครองที่ 17.8% , และการใช้อย่างมีประโยชน์ มากที่สุดเมื่อนักเรียนมีการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในด้านอำนวยความสะดวกที่ 20.4% ตามลำดับ</p>	<p>ปัจจัยด้านอื่น ๆ ในกรณีที่ต้องการส่งเสริมพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างสร้างสรรค์จึงต้องมีการสร้างเสริมการใช้อย่างถูกกาลเทศะให้แก่ นักเรียนเหล่านี้ เพื่อให้มีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างถูกกาลเทศะมากขึ้น</p>
<p>จากรูปที่ 5.2-5.4 ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรด้านต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์</p> <p>พบจากงานวิจัยครั้งนี้ว่าเป็นปัจจัยที่มีบทบาทเป็นอันดับแรกๆ ในการผลักดันให้เกิดพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัยได้สูงสุดในด้านโรงเรียน (การสนับสนุนจากครูในการใช้สมาร์ทโฟน) 23.8% ความเป็นกลุ่มนิยมของนักเรียน 20.7% การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ได้สูงสุดในด้านอำนวยความสะดวก 13.9%</p> <p>1) กลุ่มสถานการณ์ทางสังคม การเรียงลำดับตัวทำนายที่สำคัญจากมากไปน้อย โดยการสรุปผลได้ คือ การสนับสนุนจากครูในการใช้สมาร์ทโฟน ครูของนักเรียนมักคอยเตือนนักเรียนไม่ให้ใช้สมาร์ทโฟนในห้องสมุด แต่นักเรียนมักแอบนำสมาร์ทโฟนขึ้นมาใช้</p> <p>($b = -.363$) ต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ (การใช้อย่างถูกกาลเทศะ) เป็นตัวทำนายที่สำคัญเป็นอันดับแรก และตัวทำนายที่สำคัญรองลงมาคือ การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน เมื่อนักเรียนเห็นคนอื่นทะเลาะวิวาทกัน</p>	<p>โรงเรียนและผู้ปกครองอาจร่วมกันจัดกิจกรรมส่งเสริมและชักจูงในด้านการใช้สมาร์ทโฟนด้านฟังก์ชัน/พีเจอร์และแอปพลิเคชันในลักษณะที่ควบคู่ไปกับการให้ความรู้และเพิ่มทักษะด้านความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย เพื่อทำให้เกิดการรับรู้สภาพความเสี่ยงในการใช้สมาร์ทโฟน อีกทั้งเพื่อสามารถพัฒนาให้นักเรียนใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างเหมาะสม มีประโยชน์ มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น</p>

ตารางที่ 5.3 ข้อค้นพบและข้อเสนอแนะของงานวิจัย (ต่อ)

ข้อค้นพบ	ข้อเสนอแนะ
<p>เพื่อนของนักเรียนมักหยิบยืมสมาร์ทโฟนขึ้นมาถ่ายรูปหรือวิดีโอ แล้วแชร์ลงโซเชียล (b = -.358) ต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ (การใช้อย่างถูกกาลเทศะ) การควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครอง ผู้ปกครองของนักเรียนมักห้ามนักเรียนใช้สมาร์ทโฟนขณะที่กำลังชาร์จแบตเตอรี่ แต่นักเรียนมักไม่สนใจและไม่ปฏิบัติตาม (b = -.310) ต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ (การใช้อย่างปลอดภัย) และการเห็นแบบอย่างจากสื่อ ฉันเห็นโฆษณาทางทีวีเรื่อง เกี่ยวกับการใช้โทรศัพท์ขณะฝนฟ้าคะนองแล้ว ไม่เห็นมีอันตรายอย่างที่คิด (b = -.255) ต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ (การใช้อย่างมีประโยชน์)</p> <p>2) กลุ่มของความเป็นกลุ่มนิยมและทัศนคติการเรียงลำดับตัวทำนายที่สำคัญจากมากไปน้อยโดยการสรุปผลได้ คือ ทัศนคติที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน นักเรียนรู้สึกสะดวกมากขึ้นเมื่อนักเรียนใช้สมาร์ทโฟนในการค้นคว้าหาข้อมูลต่าง ๆ (b = .586) ต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ (การใช้อย่างมีประโยชน์) เป็นตัวทำนายที่สำคัญเป็นอันดับแรก และตัวทำนายที่สำคัญรองลงมาคือ ความเป็นกลุ่มนิยม นักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนในขณะที่ครูสอนตามเพื่อน ๆ (b = -.515) ต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ (การใช้อย่างถูกกาลเทศะ)</p>	<p>ครูและผู้ปกครองผู้ใกล้ชิดนักเรียนแนะนำหรือจัดกิจกรรมที่เกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนให้แก่ นักเรียน ทั้งในด้านข้อมูลข่าวสารที่มีประโยชน์, ความทันสมัย และนำเสนอสอดแทรกไปในระหว่างคาบเรียน, เพิ่มสื่อการเรียนหรือการใช้ชีวิตประจำวันที่อยู่ร่วมกันกับเพื่อนหรือผู้ปกครอง ที่สามารถทำให้นักเรียนได้คำนึงถึงความปลอดภัยในการใช้สมาร์ทโฟนไม่ว่าจะทางด้านร่างกายหรือทางด้านข้อมูล ตลอดจนให้คำแนะนำถึงการใช้อินเทอร์เน็ตหรือพีเจเออร์ต่าง ๆ</p>

ตารางที่ 5.3 ข้อค้นพบและข้อเสนอแนะของงานวิจัย (ต่อ)

ข้อค้นพบ	ข้อเสนอแนะ
<p>3) การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ การเรียงลำดับตัวทำนายที่สำคัญจากมากไปน้อย โดยการสรุปผลได้ คือ การใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่าง ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ด้านอำนวยความสะดวก นักเรียนใช้ไฟฉายบนสมาร์ทโฟน เมื่ออยู่ในที่มืด ($b = .454$) ต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ (การใช้อย่างมีประโยชน์) เป็นตัวทำนายที่สำคัญเป็นอันดับแรกและตัวทำนายที่สำคัญรองลงมาคือด้านการบันทึกและการแจ้งเตือน นักเรียนมักตั้งนาฬิกาปลุกบนสมาร์ทโฟน เพื่อปลุกนักเรียนไปโรงเรียน ($b = -.367$) ต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ (การใช้อย่างปลอดภัย) ด้านความเป็นส่วนตัว นักเรียนตั้งรหัสตัวเลขล๊อค , ลากเส้น มลายนิ้วมือหรือจดจำใบหน้า ในการปลดล๊อคสมาร์ทโฟน เพื่อความปลอดภัยของข้อมูลในสมาร์ทโฟน ($b = .223$) ต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ (การใช้อย่างถูกกาลเทศะ) และด้านภาพและเสียง นักเรียน Capture ภาพหน้าจอเมื่อเจอข้อมูลที่น่าสนใจ ($b = .481$) ต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ (การใช้อย่างมีประโยชน์)</p>	

5.3.2 ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้กับงานวิจัยในอนาคต

1) ควรนำข้อค้นพบในงานวิจัย เพื่อใช้ทำวิจัยเชิงทดลองเพื่อประเมินผลหรือจัดกิจกรรมต้นแบบในกลุ่มเยาวชน ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างรอบด้าน เพื่อให้เกิดการตระหนักรู้ถึงสภาพความเสี่ยงในการใช้และเพิ่มพูนทักษะการใช้ประโยชน์จากการใช้สมาร์ทโฟน และเมื่อได้ผลการวิจัยเชิงทดลองมาแล้ว วิเคราะห์เพื่อประโยชน์ในการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนหรือสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางกับกลุ่มบุคคลอื่น ๆ ได้

2) ควรมีการศึกษาถึงปัจจัยด้านอื่น ๆ ที่มีความทันสมัยทันต่อการพัฒนาอย่างก้าวกระโดดของเทคโนโลยีหรือสถานการณ์ที่มีไม่คาดคิด ที่อาจจะส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน อาทิเช่น การใช้สมาร์ทโฟนเป็นอุปกรณ์ในการเชื่อมต่อรองรับในด้านการเรียนการสอนให้เหมาะสม ดังเช่นในสภาวะการณ์ปัจจุบันนี้ได้



บรรณานุกรม

- กรภัทร วรเชษฐ์.(2548).การสร้างแบบวัดทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3) (Unpublished Master's thesis).มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- กรมแพทยทหารเรือ กองเวชกรรมป้องกัน.(2548).ความรู้เกี่ยวกับสิ่งเป็นพิษ. สืบค้น 12 มกราคม, 2561, จาก <http://healthnet.md.chula.ac.th/text/forum1/smoking/page6.html>
- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม สำนักงานสถิติแห่งชาติ.(2561). การสำรวจการมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2561 (ไตรมาส 1). สืบค้น 7 มกราคม, 2562, จาก <http://www.nso.go.th>
- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม สำนักงานสถิติแห่งชาติ.(2561).พฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนในประเทศไทย.สืบค้น 25 มกราคม, 2562, จาก <https://www.egov.go.th/th/government-agency/139/>
- กัลยา วานิชย์บัญชา.(2557).สถิติสำหรับการบริหารและงานวิจัย.กรุงเทพฯ:โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์.
- กัลยา วานิชย์บัญชา.(2549).สถิติสำหรับงานวิจัย.กรุงเทพฯ:โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์.
- กัลยาณี พรหมทอง. (2546). ความสัมพันธ์-ระหว่างความฉลาดทางอารมณ์กับภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารในวิทยาลัยพลศึกษา (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร, กรุงเทพฯ.
- กาญจนา แก้วเทพ.(2543).สื่อมวลชนและทฤษฎีการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 2).กรุงเทพฯ:ภาพพิมพ์กิตติ วงศ์ถาวรวัฒน์.(2562). การใช้มือถือเวลาฝนตก .สืบค้น 8 มกราคม, 2562, จาก <http://www.ditc.co.th/th/news-87.html>
- เกศรินทร์ ทารี.(2556).อิทธิพลต่อการเลี้ยงดูต่อความคาดหวังในบทบาทของบิดาต่ออนิสิตชาย (Unpublished Master's thesis).มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- เกสร ทองทั้งวงศ์.(2555). พฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนใน Generation X และ Generation Y (Unpublished Master's thesis).มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ปทุมธานี.
- โกวิท อ่อนประทุม, รังสรรค์ สิงห์เลิศ และอวยชัย วัฒนา.(2556). รูปแบบการพัฒนาจริยธรรมด้านการประหยัดของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษา ในจังหวัดร้อยเอ็ด สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 27 (Unpublished Doctoral dissertation). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม,มหาสารคาม.

บรรณานุกรม(ต่อ)

- จตุพร นุตะคะริน .(2553).การทำนายความชื้นชอบงานโฆษณาที่วางกรอบสารต่างกันจากความ เป็นปัจจัยนิยม-คติรวมหมู่โดยมีเป้าหมายการควบคุมของบุคคลเป็นตัวแปรส่งผ่าน (Unpublished Master's thesis).จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- จิตติพร ไวโรจน์วิทยากร. (2551) .ปัจจัยเชิงสาเหตุด้านโครงการธนาคารโรงเรียน ครอบครัวและ การมีภูมิคุ้มกันทางจิตที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมประหยัดและเก็บออมเงินของนักเรียน ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร. วารสารพฤติกรรมศาสตร์, 18(2), 62-74.
- จิตสุนันท์ เพชรก้อน. (2549). ทศนคติเกี่ยวกับการนำมาตราฐานการรักษาความมั่นคงปลอดภัย ระบบสารสนเทศ(Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ธัญบุรี,ปทุมธานี.
- จิรพัฒน์ ศิริรักษ์ .(2555).ปัจจัยแห่งความสำเร็จทุกระดับ ในการบริหารวิชาการของโรงเรียน มาตรฐานสากล.วารสาร มจร อุบลปริทรรศน์, ปีที่5 ฉบับที่1, 21-52.
- จุฑารัตน์ กิตติเชมากร. (2553). ปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการทำงานด้าน ความรับผิดชอบในการปฏิบัติงานและด้านการมีส่วนร่วม ของบุคลากรสายสนับสนุน วิชาการมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (Unpublished Master's thesis).มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ,กรุงเทพฯ.
- ชมพูนุช นาคสุกปาน.(2557).ความรู้ทางการสื่อสาร. กรุงเทพฯ:โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ณรงค์ เสงประชา.(2538).มนุษย์กับสังคม. กรุงเทพฯ:โอ.เอส.พรินติ้ง.
- ณัฐฉิณี กฤตธีรานนท์.(2556).พฤติกรรมกาเปิดรับข่าวสารและทัศนคติต่อหน่วยงาน Learning and Development Center ของพนักงานบริษัททู คอรัปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) (Unpublished Master's thesis).มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์,ปทุมธานี.
- ดวงเดือน พันธุมนาวิน.(2551ก). การวิจัยเพื่อการพัฒนา เครื่องมือวัดทางจิตแบบทุกระดับใน บริบทของ ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง.กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวิจัย แห่งชาติ.
- ดวงเดือน พันธุมนาวิน.(2551ข). การสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรมในประเทศ และต่างประเทศ.กรุงเทพฯ: ศูนย์คุณธรรม.
- ดวงเดือน พันธุมนาวิน. (2550).หลักเศรษฐกิจพอเพียงสำหรับบุคคล.วารสารพัฒนบริหารศาสตร์, 47, 22-79.
- ดำรัส อ่อนเฉวียง. (2560).การใช้เทคโนโลยีโทรศัพท์มือถืออัจฉริยะเพื่อการเรียนการสอน. วารสาร e-Journal of Education Studies, Burapha University, 10(1),31-43.

บรรณานุกรม(ต่อ)

- ดุจเดือน พันธมนาวิน และอัมพร ม้าคนอง.(2547). ปัจจัยทางจิตลักษณะและสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมจดจ่อใส่ใจในการเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เป็นรุ่นแรกของครอบครัว. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา* ,2(2), 56-82.
- ดุจเดือน พันธมนาวิน.(2541).รูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism model) และแนวทางการตั้งสมมติฐาน ในการวิจัยสาขาจิตพฤติกรรมศาสตร์ในประเทศไทย. *วารสารพัฒนาสังคม*, 9(1), 85-117.
- ดุษยา จิตตะยโสธร.(2552). รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยหอการค้า*, 29 (2), 85-117.
- ทักษิไนย สุนทรวิภาต.(2558).การใช้สื่อและพฤติกรรมการใช้จ่ายตามหลักเศรษฐกิจพอเพียงของนักศึกษามหาวิทยาลัยในเขตกรุงเทพมหานคร (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- ธงชัย สันติวงษ์. (2533). พฤติกรรมผู้บริโภคทางการตลาด. กรุงเทพฯ: บริษัท โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด.
- ธัญญา ราชแพทยาคม. (2554). ปัจจัยเชิงสาเหตุด้าน ธนาคารในโรงเรียน ครอบครัว และการมีภูมิคุ้มกัน ทางจิตที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการประหยัดและเก็บออมเงินของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในเขตกรุงเทพมหานคร (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- ธัญรัช วิภาติภูมิประเทศ. (2559). พฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนในชั้นเรียนของนักศึกษามหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต. *วารสารสุทธิปริทัศน์*, 30(95), 48-58.
- นงรัก บุญเสริฐ. (2554). ทศนคติและพฤติกรรมของผู้บริโภคที่มีต่อการเลือกซื้อสินค้าแฮนด์แบรนด์ประเภทสินค้าอุปโภค: กรณีศึกษา บิ๊กซี ซูเปอร์เซ็นเตอร์และเทสโก้โลดัส ซูเปอร์เซ็นเตอร์ในจังหวัดอุบลราชธานี (Unpublished Master's thesis) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี,ปทุมธานี.
- นพพร ธนะชัยพันธ์.(2557).สถิติเบื้องต้นสำหรับการวิจัย.กรุงเทพฯ : วิทยพัฒน์.
- นรา จันชนะกิจ. (2548). ปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมป้องกันการรับและแพร่โรค ในสถานที่สาธารณะของนักศึกษาระดับปริญญาตรี. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา* , 2(1) , 83-103.
- นันทน์ภัส เพชรเกลี้ยง. (2557). ปัจจัยที่มีผลต่อการยอมรับเทคโนโลยีอุปกรณ์การอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ของพระนิสิตระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. *วารสารวิจัยสื่อสารสนเทศ*, 24(2), 52-79.

บรรณานุกรม(ต่อ)

- นาฏลดา เรืองชาญ ,จินตนา จันทนนท์ และชนัญญาญจน์ แสงประสาน.(2561). *ศึกษาการใช้สมาร์ตโฟนเพื่อการศึกษานักศึกษา คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์* (Unpublished Master's thesis).มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- นิตยพันธ์ จินดารัตน์.(2554). *ทัศนคติและการยอมรับของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครที่มีต่อแนวคิดการสื่อสารการเมืองเพื่อการสร้างแบรนด์ของพรรคประชาธิปัตย์* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- บุญชม ศรีสะอาด.(2545). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น
- เบญจภรณ์ ขวัญสมคิด และปวรพรรณ พันแจ่ม.(2555). *พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือ Smartphone และใช้เวลาของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการมหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ.
- เบญจมาศ สุขศรีเพ็ง.(2550). *แบบแผนความเชื่อด้านสุขภาพ(Health Belief Model)*.สืบค้น 22 กุมภาพันธ์, 2562, จาก http://gotoknow.org/profile/s_benjamas
- ปิ่นทิพย์ ชะเอม.(2544). *การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมเสี่ยงกับทุนทางสังคมของวัยรุ่นในเมืองเชียงใหม่* (Unpublished Master's thesis).มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- เพชร แก้วเขียว. (2555). *การยอมรับการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร* (Unpublished Master's thesis).มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- เพชร แก้วเขียว และ ศรัณย์ธร ศศิธนากรแก้ว. (2555). *การยอมรับการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์ และคณะ.(2545). *จิตวิทยาและจิตวิทยาประยุกต์* (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนอย่างถูกกาลเทศะ*.(2014).สืบค้น 22 กุมภาพันธ์, 2562, จาก https://www.designingbuildings.co.uk/wiki/Making_good
- พัชรภา เอื้ออมรวนิช. (2560). *การสื่อสารภายใต้มิติความหลากหลายทางวัฒนธรรม ตามแนวคิด Geert Hofstede Communication through Multi-Cultural Dimensions of Geert Hofstede*. วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 2547, 223-240.

บรรณานุกรม(ต่อ)

- ไพศาล ปุตุตติสังคะ .(2550).การพัฒนาบทเรียนผ่านโทรศัพท์มือถือเรื่อง การเขียนบทโทรทัศน์ และวีดิทัศน์เพื่อการศึกษา.วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม ,14 (2),187-191.
- มาริษา สก๊อต.(2548).จิตตลักษณะและสถานการณ์ทางสังคมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมรับผิดชอบต่อการทำงาน (Unpublished Master's thesis).มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- ยุวดี เตียรประสิทธิ์. (2536). การสอนจิตวิทยาวัยรุ่น. วารสารวิชาการ สถาบันเทคโนโลยีแห่งสุวรรณภูมิ, 4(2), 294-303.
- เยาวลักษณ์ เตียววิสัย, ดุจเดือน พันธมนาวิน, ดวงเดือน พันธมนาวินและงามตา วนนันทนทร์. (2561). ปัจจัยเชิงเหตุทางจิตและสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการสื่อสารอย่างเคารพสิทธิผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี. วารสารพฤติกรรมศาสตร์ ,24(2) ,21-41.
- รัตน์สินี ออมสินสมบุรณ์. (2559). การศึกษาแนวทางการพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันประเภทการคมนาคมขนส่งทางบก (Unpublished Master's thesis).มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- ราชบัณฑิตยสถาน.(2554).*สื่อมวลชน* หมายถึง.สืบค้น 25กุมภาพันธ์, 2562, จาก <https://dictionary.apps.royin.go.th/>
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2542). *ความหมายและบทบาทของครู*.สืบค้น 23 กุมภาพันธ์, 2562, จาก <https://www.lib.ru.ac.th/miscell2/?p=2149>
- วรทัศน์ วัฒนชีวโนปกรณ์. (2555). ปัจจัยเชิงสาเหตุทางจิตและสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมไม่รู้ผิดดีของนักศึกษาระดับปริญญาตรี (Unpublished Master's thesis).มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- วันวิสา สรีระศาสตร์.(2554).ปัจจัยทางสาเหตุด้านจิตใจ สังคม ต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต (Unpublished Master's thesis).มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- วิภาติ ภูมิประเทศ.(2559).พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนในชั้นเรียนของนักศึกษามหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.วารสารสุทธิปริทัศน์, 30(95), 48-58.
- วีรนุช วงศ์คงเดช.(2547). เจตคติต่อการแสวงหาความช่วยเหลือ และการเรียนรู้แบบกำกับรูปแบบการอบรมเลี้ยงดู: แนวคิดของ Diana Baumrind (Unpublished Master's thesis).จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพ.
- ศรัณย์ พิมพ์ทอง.(2557). การศึกษาข้ามวัฒนธรรมปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการบริโภคอย่างพอเพียงของนักศึกษาในประเทศไทยและมาเลเซีย (Unpublished Master's thesis).มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

บรรณานุกรม(ต่อ)

- ศรีกัญญา มงคลศิริ.(2548).พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือของแม่บ้านราย
วารสารนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการสื่อสาร, 3(1), 77-104.
- ศิริรัตน์ แอดสกุล.(2546).จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ:โรงพิมพ์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ.(2549).การวิจัยธุรกิจ.กรุงเทพฯ:ธีระฟิล์มและไซเท็กซ์.
- ศิวพร วสุวัฒน์.(2559). การศึกษาพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือของวัยรุ่นไทย :
มหาวิทยาลัยบูรพา (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยบูรพา ,ชลบุรี.
- ศุภรางค์ อินทุณฑ์. (2552). ปัจจัยเชิงสาเหตุทางจิตสังคมและปัจจัยเชิงผลดำเนินการจัดการกับ
ความเครียดของพฤติกรรมรักการอ่านในนักเรียนวัยรุ่น. วารสารจิตพฤติกรรมศาสตร์,
6(2), 78-120.
- ศุภศิลป์ กุลจิตต์เจือวงศ์. (2556). โทรศัพท์มือถืออัจฉริยะทศวรรษใหม่ของนวัตกรรมการสื่อสาร
แห่งอนาคต. สืบค้น 2 กุมภาพันธ์, 2562, จาก
<https://www.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/28348>
- สถาพร มาตลี.(2558). พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนและสังคมก้มหน้า (Unpublished Master's
thesis).มหาวิทยาลัยแม่โจ้, เชียงใหม่.
- สมชาย วรภิรมย์กุล.(2553).ระเบียบวิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์.
อุดรธานี:โรงพิมพ์อักษรศิลป์.
- สาคร สว่างอารมณ์ (2559) อันตรายจากการใช้โทรศัพท์มือถือ ที่ต้องระวัง. สืบค้น 24 มีนาคม,
2562, จาก <https://science.mahidol.ac.th/sosd/index.php/en/component/k2/item/19-2016-07-06-01-57-32/19-2016-07-06-01-57-32>
- สารภี ยงยีน.(2541). การศึกษาความวิตกกังวลในการสอบของวัยรุ่นที่มีรูปแบบการอบรมเลี้ยงดู
ที่แตกต่างกันตามการรับรู้ของตนเอง (Unpublished Master's thesis).จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- สาวิตรี พรหมสิทธิ์.(2558). การเปิดรับ ทศนคติ และแนวโน้มพฤติกรรมในการแบ่งปันข้อมูลทาง
เฟซบุ๊กของเจนเอเรชั่นวายที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์ (Unpublished Master's thesis).
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 12.(2561). นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น
ประจำอำเภอทุ่งสง[ออนไลน์]. สืบค้น 24 มีนาคม,2562, จาก
:http://www.sea12.go.th/sea12/images/stories/pdf/y_2559/nov59/ns59.pdf

บรรณานุกรม(ต่อ)

- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์.(2559).การสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตไทย. สืบค้น 25 มกราคม, 2562, จาก <https://www.etda.or.th/articles.html>
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ.(2540).สมุดสถิติรายปีประเทศไทย. สืบค้น 25 กุมภาพันธ์, 2560, จาก <http://statstd.nso.go.th/definition/projectdetail.aspx?periodId=88&defprodefId=1162>
- สำนักวิจัยสยามเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตโพลล์.(2557).พฤติกรรมของผู้ใช้งานโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน. สืบค้น 25 มกราคม, 2562, จาก <https://www.thaipr.net/tag>
- สิริกานต์ แก่นเพชร.(2559).การเสพติดสมาร์ทโฟนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยแม่โจ้,เชียงใหม่.
- สุชา จันท์เอม.(2542). จิตวิทยาเด็กเกร (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สุชาดา พลาชัยภิรมย์ศิลป์. (2554). แนวโน้มการใช้โมบายแอปพลิเคชัน. วารสารนักบริหาร, 31(4), 110-115.
- สุรัชยา มุลาลี.(2551). การประยุกต์ทฤษฎีแรงจูงใจเพื่อป้องกันโรคกับแรงสนับสนุนทางสังคมในการป้องกันการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยขอนแก่น ,ขอนแก่น.
- สุรางค์ จันท์เอม.(2529).จิตวิทยาวัยรุ่น (พิมพ์ครั้งที่ 1).ภาพพิมพ์:กรุงเทพ.
- อมรวิรัช นาคทรพร.(2549). รายงานสภาวะการณ์เด็กและเยาวชน โครงการ Child Watch 2548-2549. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา.
- อรวิภา จินตนาวัน.(2549). การศึกษาการเปิดรับ การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจของนักเรียนเขตกรุงเทพมหานครที่มีต่อรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กตามมาตรการการใช้สื่อของรัฐเพื่อการศึกษาและการเรียนรู้ของเด็ก เยาวชน และครอบครัว (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- อุณหดาทร มุลเพ็ญ และจุฑารัตน์ จิตต์ถนอม. (2559).ศีกษาวิจัยการใช้โทรศัพท์เพื่อใช้เป็นช่องทางในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- เอริสา มโนธรรม.(2550). ปัจจัยที่ส่งผลต่อการประหยัดของนักเรียนช่วงชั้น ที่ 4 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัยเขตพระนครกรุงเทพมหานคร (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

บรรณานุกรม(ต่อ)

- Aoki, K., Edward, J., & Downes, S. (2003). *An analysis of young people's use of and attitudes toward cell phones*. Retrieved from <https://www.semanticscholar.org/paper/An-analysis-of-young-people's-use-of-and-attitudes-Aoki-Downes>
- Auppakankew, J. (2006). *Are Girls Different? A Developmental Perspective on Gender Differences in Risk Factors for Substance Use among Adolescents*. Retrieved February 23, 2019, from <http://www.springerlink.com/index/m065k5gg3j731284.pdf>
- Azham, H., & Maria, K. (2009). *Usability metric framework for mobile phone application*. Retrieve from <https://pdfs.semanticscholar.org>
- Brown, K. (2011). *Mobile phones Bridging the digital device for teens in the US*. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication>
- Cronbach, L. J. (1951). Coefficient alpha and the internal structure of tests. *Psychometrika*, 16, 297-334.
- Greedisgood. (2017). *Generation หรือ Gen คืออะไร? (Marketing)*. Retrieved January 7, 2019, from <https://greedisgoods.com/generation>
- Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J. (1996). *The meaning of the word media*. Retrieved February 23, 2019, from <http://uto.moph.go.th/hcc/media1.html>
- Ho, E., Yau-Fai Chiu, D., & Chi-Yue, C. (1994). *Component ideas of individualism, collectivism, and social organization: An application in the study of Chinese culture*. Retrieved February 28, 2019, from <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1354067X9800400304>
- Hofstede, G.H. (1997). *Culture and Organizations : Software of the Mind*. Retrieved from <http://homecont.ro/pitagora/Hofstede-4-dimensiuni.pdf>
- Jia, T., Kari, R., & Cigdem, G. (2015). *A Framework for Software Usability & User Experience Measurement in Mobile Industry*. Retrieved from <https://www.bluefountainmedia.com/blog/advantages-of-social-media-marketing>
- Katchwattana, P. (2016). *Smartphone use*. Retrieved February 25, 2019, from <https://www.salika.co/2018/07/20/thailand-new-gen/>

บรรณานุกรม(ต่อ)

- Kumiko, A., & Edward, J. D. (2003) An analysis of young people's use of and attitudes toward cell phones. *Telematics and Informatics*, 20(2003), 349–364.
- Maccoby, E. E., & Martin, J. A. (1983). Socialization in the context of the family: Parent-child interaction. In P. H. Mussen (Ed.), *Handbook of child psychology* (Vol. 4, pp. 1-101). New York: Wiley.
- Maketingood.(2016).พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน.Retrieved from <https://www.mis.ms.su.com /MISMS02/PDF01/2555/GB/49.pdf>
- Markus, HR., & Kitayama, S. (1991). *People in different cultures have strikingly different construals of the self*. Retrieved February 25, 2019, from [https://scholar.google.co.th/scholar?q=Markus+%26+Kitayama,+1991\)&hl](https://scholar.google.co.th/scholar?q=Markus+%26+Kitayama,+1991)&hl)
- Nielsen, M. (2011). *Social Media Report Spending Time, Money and Going Mobile*. Retrieved January 2, 2019, from <https://www.nielsen.com/us/en/insights/article/2011>
- Norleyza, J., Zuraidah, A., Marini, A. B., & Harni, R.H. (2015). Usability Guidelines for Developing Mobile Application in the Construction Industry. *Software Technology and Management Research Centre, Faculty of Information Science and Technology Universiti Kebangsaan Malaysia*.
- Pavelka, J. (2016). Smartphone use during travel. *travel and tourism research association*, 18(5), 88-104
- Romiszowski, J. (1992). ความหมายของคำว่า สื่อ. Retrieved February 23, 2019, from <http://uto.moph.go.th/hcc/media1.html>
- Rovinelli, R. J., & Hambleton, R. K. (1977). On the use of content specialists in the assessment of criterion-referenced test item validity. *Dutch Journal of Educational Research*, 2, 49-60.
- Stanley, M. (2009). *Access to the Internet via a mobile device*. Retrieved February 25, 2019, from https://en.wikipedia.org/wiki/Morgan_Stanley
- Ter, H., Hofstede, M., *Verhoef On the feasibility of situational method engineering*. Retrieved March 3, 2018, from <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0306437997000240>

บรรณานุกรม(ต่อ)

Triandis, H. C. (1995). *New directions in social psychology. Individualism & collectivism* Westview Press. Retrieved February 26, 2019, from <https://psycnet.apa.org/record/1995-97791-000>

Zimbardo, P.G. & Ebbesen, E. (1970). Experimental modification of the relationship between effort, attitude, and behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 16(2), 207–213. Retrieved from: <https://doi.org/10.1037/h0029833>





แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรื่อง สถานการณ์ทางสังคมและจิตลักษณะที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชัน และฟีเจอร์ต่าง ๆ ของสมาร์ทโฟนในเชิงสร้างสรรค์ : กรณีศึกษานักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนทุ่งสง และโรงเรียนสตรีทุ่งสง จังหวัดนครศรีธรรมราช

คำชี้แจง:

1. แบบสอบถามนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปวิเคราะห์ถึงสถานการณ์ทางสังคมและจิตลักษณะที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันและฟีเจอร์ต่าง ๆ ของสมาร์ทโฟนในเชิงสร้างสรรค์ :กรณีศึกษานักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนทุ่งสง และโรงเรียนสตรีทุ่งสง จังหวัดนครศรีธรรมราช
2. แบบสอบถามฉบับนี้ใช้สำหรับการศึกษาวิจัยอันเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาระดับมหาบัณฑิต เท่านั้นการตอบแบบสอบถามนี้จะไม่มีผลกระทบต่อท่านแต่อย่างใด แต่ข้อมูลที่ได้จะนำไปใช้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา และเป็นแนวทางในการส่งเสริมและพัฒนาต่อไป
3. แบบสอบถามฉบับนี้แบ่งออกเป็น 5 ตอน คือ
 - 1) ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 5 ข้อ
 - 2) วัดระดับความเป็นจริงของสถานการณ์ทางสังคมในแต่ละด้านที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ จำนวน 12 ข้อ
 - 2.1) ด้านสื่อ (การเห็นแบบอย่างจากสื่อ) จำนวน 4 ข้อ
 - 2.2) ด้านครอบครัว (การควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครอง) จำนวน 4 ข้อ
 - 2.3) ด้านโรงเรียน (การสนับสนุนจากครูในการใช้สมาร์ทโฟนอย่างเหมาะสม) จำนวน 4 ข้อ
 - 2.4) ด้านเพื่อน (การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน) จำนวน 4 ข้อ
 - 3) วัดระดับความเป็นจริงจิตลักษณะเดิมเกี่ยวกับกลุ่มนิยมและทัศนคติที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟนที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ จำนวน 7 ข้อ

4) วัดระดับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนในแต่ละด้านอยู่ในระดับใด จำนวน 12 ข้อ

5) วัดระดับพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ต่างๆ บนสมาร์ทโฟนเชิงสร้างสรรค์ในแต่ละด้าน จำนวน 20 ข้อ

เนื่องจากแบบสอบถามนี้มีความยาวค่อนข้างมากจึงรบกวนเวลาอันมีค่าของนักเรียน
ดังนี้ ก่อนลงมือตอบแบบสอบถาม ขอให้นักเรียนอ่านพิจารณาคำถามทุกข้อด้วยความตั้งใจ
และตอบตามความเป็นจริงให้ครบทุกข้อ โปรดอ่านข้อแนะนำวิธีการตอบเพื่อที่จะทำให้นักเรียนเข้าใจและสามารถตอบได้อย่างรวดเร็วและถูกต้อง

ขอขอบคุณนักเรียนอย่างมากที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามนี้เป็นอย่างดี

อังคณา ดุษณีนิภดล

นักศึกษาปริญญาโท

สาขาวิชาการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยรังสิต

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (จำนวน 5 ข้อ)/

คำแนะนำในการตอบ :โปรดทำเครื่องหมายถูก (✓) ในช่องสี่เหลี่ยม (□) ที่ตรงกับความเป็นจริงและความคิดเห็นของนักเรียนมากที่สุด

0. นักเรียนใช้สมาร์ทโฟนหรือไม่?

- ใช่ (โปรดตอบแบบสอบถามข้อต่อไป)
- ไม่ใช่ (โปรดหยุดตอบแบบสอบถามข้อต่อไป)

1. เพศ

- ชาย
- หญิง

2. กำลังศึกษาอยู่ระดับชั้น

- มัธยมศึกษาปีที่ 1
- มัธยมศึกษาปีที่ 2
- มัธยมศึกษาปีที่ 3

3. ผลการเรียนในภาคเรียนที่ผ่านมา

- ต่ำกว่า 2.00
- 2.00-2.49
- 2.50-2.99
- 3.00-3.49
- 3.50-4.00

4. อาชีพของผู้ปกครอง

- ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ
- ลูกจ้าง/พนักงานเอกชน
- พ่อบ้าน/แม่บ้าน
- ประกอบธุรกิจส่วนตัว/อาชีพอิสระ
- เกษตรกร
- อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

5. ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง

- น้อยกว่าหรือเท่ากับประถมศึกษาปีที่ 6
- มัธยมศึกษาปีที่ 1-3
- มัธยมศึกษาปีที่ 4-6/ปวช.
- อนุปริญญา/ปวส.
- ปริญญาตรี/เทียบเท่า
- ปริญญาโท
- ปริญญาเอก
- อื่นๆ (โปรดระบุ).....



ตอนที่ 2 วัดระดับความเป็นจริงของสถานการณ์ทางสังคมในแต่ละด้านของนักเรียนที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ (จำนวน 16 ข้อ) ประกอบด้วยข้อคำถามเกี่ยวกับสถานการณ์สังคมด้านต่าง ๆ

คำแนะนำในการตอบ : โปรดเขียนเครื่องหมายถูก (✓) ลงในช่องว่างในคอลัมน์ด้านขวาที่ตรงกับระดับความเป็นจริงของพฤติกรรมของนักเรียนมากที่สุด

ข้อคำถาม	ระดับความเป็นจริงของนักเรียน				
	จริงที่สุด	จริงมาก	จริงปานกลาง	จริงน้อย	ไม่จริงเลย
	5	4	3	2	1
การเห็นแบบอย่างจากสื่อหรือเปิดรับข่าวสารและเลือกสรรรับข่าวสารนั้นจากสื่อมวลชนเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนอยู่ในระดับใด?					
2.1 ฉันเคยเห็นข่าวในโทรทัศน์ ว่าการใช้โทรศัพท์ขณะที่กำลังชาร์จ สามารถนำไปสู่อันตรายต่อผู้ใช้					
2.2 ฉันเคยรับรู้จากข่าว ว่ามีขโมยคีย์วิงราวโทรศัพท์กับคนใช้โทรศัพท์ขณะเดินก้มหน้าเล่นโทรศัพท์					
2.3 ฉันเห็นตัวอย่างจากเน็ตไอดอล เกี่ยวกับการพูดหยาบคายในการคุยโทรศัพท์ในที่สาธารณะเป็นเรื่องปกติ					
2.4 ฉันเห็นโฆษณาทางทีวีเรื่อง เกี่ยวกับการใช้โทรศัพท์ขณะฝนฟ้าคะนองแล้ว ไม่เห็นมีอันตรายอย่างที่คิด	4				
การควบคุมการใช้สมาร์ทโฟนจากผู้ปกครอง ของนักเรียนอยู่ในระดับใด?					
2.5 ผู้ปกครองของนักเรียนอนุญาตให้นักเรียนเล่นสมาร์ทโฟนตามเวลาที่กำหนด					

ข้อความถาม	ระดับความเป็นจริง ของนักเรียน				
	จริง ที่สุด	จริง มาก	จริง ปาน กลาง	จริง น้อย	ไม่ จริง เลย
	5	4	3	2	1
2.6 ผู้ปกครองของนักเรียนจะลงโทษนักเรียนหรือว่ากล่าวตักเตือน เมื่อนักเรียนเล่นสมาร์ตโฟนมากเกินไป					
2.7 ผู้ปกครองของนักเรียนมักห้ามนักเรียนใช้สมาร์ตโฟนขณะที่กำลังชาร์จแบตเตอรี่ แต่นักเรียนมักไม่สนใจและไม่ปฏิบัติตาม					
2.8 ผู้ปกครองของนักเรียนให้นักเรียนโทรหรือส่งข้อความแจ้ง เมื่อต้องกลับบ้านผิดเวลา แต่นักเรียนมักไม่สนใจและไม่ปฏิบัติตาม					
การสนับสนุนจากครูในการใช้สมาร์ตโฟนของนักเรียนอยู่ในระดับใด?					
2.9 ครูของนักเรียนมักคอยเตือนนักเรียนไม่ให้ใช้สมาร์ตโฟนในห้องสมุด แต่นักเรียนมักแอบนำสมาร์ตโฟนขึ้นมาใช้					
2.10 ครูมักเตือนให้นักเรียนเปิดสมาร์ตโฟนให้พร้อมติดต้ออยู่เสมอ เมื่อโรงเรียนพานักเรียนไปทำกิจกรรมนอกสถานที่ เพื่อใช้ในการติดต่อสาร					
2.11 เมื่อต้องข้ามถนนนักเรียนมักนำสมาร์ตโฟนมาเล่นถึงแม้ว่าครูของนักเรียนคอยเตือนไม่ให้นักเรียนเล่นสมาร์ตโฟนขณะข้ามถนน เพราะอาจจะเกิดอันตรายได้					
2.12 ครูของนักเรียนสอนว่า หากพบเห็นอุบัติเหตุควรใช้สมาร์ตโฟนติดต่อขอความช่วยเหลือจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง					
การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สมาร์ตโฟนของนักเรียนอยู่ในระดับใด?					
2.13 เพื่อนของนักเรียนมักใช้สมาร์ตโฟน					

ข้อความ	ระดับความเป็นจริง ของนักเรียน				
	จริง ที่สุด	จริง มาก	จริง ปาน กลาง	จริง น้อย	ไม่ จริง เลย
	5	4	3	2	1
ช่วยในการเรียน เช่น ใช้ค้นหาข้อมูลทำรายงานหรือ การบ้าน เป็นต้น					
2.14 เมื่อนักเรียนเห็นเพื่อนชอบหยิบสมาร์ทโฟน มาเล่นในเวลาเรียน นักเรียนเห็นว่ามันเป็นเรื่องปกติ					
2.15 เมื่อนักเรียนเห็นคนอื่นทะเลาะวิวาทกัน เพื่อนของนักเรียนมักหยิบสมาร์ทโฟนขึ้นมาถ่ายรูป หรือวิดีโอ แล้วแชร์ลงโซเชียล					
2.16 นักเรียนมักเห็นเพื่อนใช้สมาร์ทโฟนขณะที่มีฝน ตกฟ้าคะนอง ,เดินข้ามถนน ,อยู่ในปั้มน้ำมันหรือปั้ มแก๊ส					

ตอนที่ 3 วัดระดับความเป็นกลุ่มนิยมและทัศนคติที่ดีในการใช้สมาร์ทโฟน ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ (จำนวน 7 ข้อ)

คำแนะนำในการตอบ : โปรดเขียนเครื่องหมายถูก (✓) ลงในช่องว่างในคอลัมน์ด้านขวาที่ตรงกับระดับความเป็นจริงของพฤติกรรมของนักเรียนมากที่สุด

ข้อคำถาม	ระดับความเป็นจริง ของนักเรียน				
	จริง ที่สุด	จริง มาก	จริง ปาน กลาง	จริง น้อย	ไม่ จริง เลย
	5	4	3	2	1
วัดระดับความเป็นกลุ่มนิยมในการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์อยู่ในระดับใด?					
3.1 นักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนในขณะที่ครูสอนตามเพื่อนๆ					
3.2 เมื่อคุณครูตักเตือนนักเรียนไม่ให้เล่นสมาร์ทโฟนขณะเรียนอยู่ในห้องเรียน นักเรียนจะทำตามคำตักเตือน					
3.3 นักเรียนเห็นเพื่อนใช้สมาร์ทโฟนในการค้นหาข้อมูลต่างๆ และนักเรียนเลือกที่จะทำตามเพื่อน					
3.4 นักเรียนกล้าปฏิเสธการใช้สมาร์ทโฟนเพื่อเล่นเกมกับกลุ่มเพื่อน ถ้านักเรียนไม่อยากเล่น					
นักเรียนคิดว่านักเรียนมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างสร้างสรรค์อยู่ในระดับใด?					
3.5 นักเรียนชอบใช้สมาร์ทโฟนแชตติดต่อกับกลุ่มเพื่อนแทนการโทร เพราะประหยัดค่าโทร					
3.6 นักเรียนรู้สึกสะดวกมากขึ้นเมื่อนักเรียนใช้สมาร์ทโฟนในการค้นคว้าหาข้อมูลต่างๆ					
3.7 นักเรียนเชื่อว่าการใช้สมาร์ทโฟนที่ตกรุ่น อาจทำให้ให้นักเรียนเป็นคนล้าสมัยไม่ทันกระแส					

ตอนที่ 4 วัดระดับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียน ในแต่ละด้าน
ตั้งอยู่ในระดับใด เช่น ด้านการใช้ด้วยความปลอดภัย ด้านการใช้อย่างถูกกาลเทศะ ด้านการ
ใช้อย่างมีประโยชน์ (จำนวน 12 ข้อ)

คำแนะนำในการตอบ : โปรดเขียนเครื่องหมายถูก (✓) ลงในช่องว่างในคอลัมน์ด้านขวาที่ตรง
กับระดับความเป็นจริงของพฤติกรรมของนักเรียนมากที่สุด

ข้อคำถาม	ระดับความเป็นจริง ของนักเรียน				
	จริง ที่สุด	จริง มาก	จริง ปาน กลาง	จริง น้อย	ไม่ จริง เลย
	5	4	3	2	1
นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัยอยู่ในระดับใด?					
4.1 นักเรียนมักใช้สมาร์ทโฟนแทบที่หิ้วไว้เป็น เวลานานๆ					
4.2 นักเรียนมักใช้สมาร์ทโฟนให้จออยู่ในระดับ สายตา ไม่ก้มหน้าเข้าหาสมาร์ทโฟน					
4.3 นักเรียนเดินเล่นสมาร์ทโฟนโดยไม่มองทาง ไม่ระวังว่านักเรียนจะเดินชนคนอื่น หรือกำลัง เดินข้ามถนน					
4.4 ในขณะที่นักเรียนนอน นักเรียนมักชาร์จ แบตเตอรี่สมาร์ทโฟนไว้ใกล้ๆ ที่นอนของนักเรียน					
นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างถูกกาลเทศะอยู่ในระดับใด?					
4.5 หากอยู่ในสถานที่ที่ไม่อนุญาตให้ถ่ายรูป นักเรียนจะปฏิบัติตามโดยไม่นำสมาร์ทโฟนขึ้นมา ถ่ายรูป					
4.6 หากนักเรียนนั่งรับประทานอาหารร่วมกับผู้อื่น นักเรียนมักจะนำสมาร์ทโฟนเปิดละคร, YouTube, ฟังเพลงพร้อมกันไปด้วย					

ข้อความคำถาม	ระดับความเป็นจริง ของนักเรียน				
	จริง ที่สุด	จริง มาก	จริง ปาน กลาง	จริง น้อย	ไม่ จริง เลย
	5	4	3	2	1
4.7 เมื่อนักเรียนต้องการถ่ายรูปผู้อื่นนักเรียนมักจะ ไม่ได้ขออนุญาตก่อนทุกครั้ง					
4.8 นักเรียนชอบแอบใช้สมาร์ทโฟนแชตคุยกับเพื่อน ในเวลาเรียน					
นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนอย่างมีประโยชน์อยู่ในระดับใด?					
4.9 เมื่อไฟฟ้าดับนักเรียนใช้สมาร์ทโฟนเปิดแฟลช เพื่อใช้เป็นแสงสว่างทดแทน					
4.10 นักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนเล่นเกมก่อนเสมอ ถึงแม้ว่านักเรียนมีการบ้านที่จะต้องทำ					
4.11 เมื่อนักเรียนต้องเดินทางนักเรียนมักจะใช้ สมาร์ทโฟนเพื่อเปิดแผนที่ประกอบการเดินทาง					
4.12 นักเรียนมักจะใช้สมาร์ทโฟนแชตติดต่อกับ เพื่อนเมื่อต้องการสอบถามข้อมูลเรื่องการบ้าน					

ตอนที่ 5 วัดระดับพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ท่าง ๆ บนสมาร์ทโฟนเชิงสร้างสรรค์ในแต่ละด้าน (จำนวน 20 ข้อ)

คำแนะนำในการตอบ :โปรดเขียนเครื่องหมายถูก (✓) ลงในช่องว่างในคอลัมน์ด้านขวาที่ตรงกับระดับความเป็นจริงของพฤติกรรมของนักเรียนมากที่สุด

ข้อคำถาม	ระดับการใช้ของนักเรียน				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันและพีเจอร์ท่าง ๆ ของสมาร์ทโฟนในด้านต่าง ๆ อยู่ในระดับใด?					
ด้านการบันทึกและการแจ้งเตือน					
5.1 นักเรียนมักตั้งนาฬิกาปลุกบนสมาร์ทโฟน เพื่อปลุกนักเรียนไปโรงเรียน					
5.2 เมื่อมีการบ้าน หรือกิจกรรมที่ต้องทำ นักเรียนจะบันทึกเตือนความจำบนสมาร์ทโฟนของนักเรียน					
5.3 นักเรียนจะบันทึกกิจกรรมพร้อมกับแจ้งเตือนในปฏิทิน บนสมาร์ทโฟนของนักเรียน					
5.4 นักเรียนใช้สมาร์ทโฟนบันทึกน้ำหนัก , บันทึกการออกกำลังกาย หรือดูจำนวนก้าวเดิน					
ด้านภาพและเสียง					
5.5 นักเรียน Capture ภาพหน้าจอเมื่อเจอข้อมูลที่น่าสนใจ					
5.6 เมื่อเข้าไปชมภาพยนตร์หรือเข้าห้องสมุด นักเรียนจะตั้งค่าสมาร์ทโฟนเป็นระบบสั่นทุกครั้ง					
5.7 นักเรียนใช้สมาร์ทโฟนในการตกแต่งรูปภาพ					
5.8 นักเรียนมักจะใช้กล้องบนสมาร์ทโฟนถ่ายรูปบันทึกวิดีโอ หรือบันทึกเสียง ถ่ายสิ่งที่ครูสอนบนกระดานเก็บไว้ทบทวนเนื้อหา					

5.9 นักเรียนจะใช้สมาร์ทโฟนถ่ายจุดนัดพบเมื่อต้องออกไปทำกิจกรรมนอกสถานที่					
---	--	--	--	--	--

ข้อความ	ระดับการใช้ของนักเรียน				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
ความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย					
5.10 นักเรียนจะตั้งค่าการเข้าถึงตำแหน่ง เพื่อใช้ในการแชร์ตำแหน่งให้กับเพื่อนหรือครอบครัวได้ทราบเมื่อมีการนัดหมายหรือรายงานให้ผู้ปกครองทราบ					
5.11 นักเรียนจะตั้งค่ารหัสผ่านเข้าแอปพลิเคชัน เพื่อความปลอดภัยของข้อมูลในแต่ละแอปพลิเคชัน					
5.12 นักเรียนตั้งรหัสตัวเลขล็อก , ลากเส้น มลายนิ้วมือหรือจดจำใบหน้า ในการปลดล็อกสมาร์ทโฟน เพื่อความปลอดภัยของข้อมูลในสมาร์ทโฟน					
5.13 นักเรียนตั้งค่าเปิดรายงานตำแหน่งจากอุปกรณ์ เพื่อใช้ติดตามสมาร์ทโฟนหากสมาร์ทโฟนสูญหาย					
ด้านการอำนวยความสะดวก					
5.14 นักเรียนใช้ไฟฉายบนสมาร์ทโฟน เมื่ออยู่ในที่มืด					
5.15 นักเรียนมักจะใช้เครื่องคิดเลขบนสมาร์ทโฟนเพราะนักเรียนคิดว่ามันสะดวก					
5.16 นักเรียนจะเช็คข้อมูลสภาพอากาศบนสมาร์ทโฟน					
5.17 นักเรียนจะใช้ ฮอตสปอต แชร์สัญญาณอินเทอร์เน็ตให้กับเพื่อนๆ					

5.18 นักเรียนใช้บลูทูธเชื่อมต่ออุปกรณ์อื่น ๆ เช่น หูฟัง นาฬิกาสมาร์ตวอช ลำโพงบลูทูธ					
5.19 นักเรียนใช้สมาร์ทโฟนเชื่อมต่อภาพขึ้นหน้าจอทีวี					
ข้อคำถาม	ระดับการใช้ของนักเรียน				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
5.20 นักเรียนใช้สมาร์ทโฟนในการส่งข้อความอวยพรเพื่อน ๆ บิดา มารดา หรือบุคคลสำคัญ ๆ ในเทศกาลต่าง ๆ					

ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงที่นักเรียนได้กรุณาสละเวลาอันมีค่าตอบแบบสอบถามชุดนี้

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	อังคณา ดุษณีเนนภดล
วัน เดือน ปีเกิด	15 กุมภาพันธ์ 2530
สถานที่เกิด	จังหวัดนครศรีธรรมราช ประเทศไทย
ประวัติการศึกษา	มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ปริญญาบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ , 2552 มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ, 2563
ที่อยู่ปัจจุบัน	289 หมู่ 11 ต.นาบอน อ.นาบอน จ.นครศรีธรรมราช 80220
ตำแหน่งปัจจุบัน	เจ้าหน้าที่วิเคราะห์และออกแบบระบบ
สถานที่ทำงาน	มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ 222 ตำบล ไทยบุรี อำเภอท่าศาลา นครศรีธรรมราช 80160