

พฤติกรรมการทำกิจกรรมบนสมาร์ทโฟนของนักศึกษาปริญญาตรีมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต  
The behavior of bachelor degree students at Kasem Bundit University  
in using smartphones

สิทธิชัย ศรีษะย์<sup>1</sup>  
Sittichai Srisa

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการทำกิจกรรมบนสมาร์ทโฟนของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ ประชากรที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ปีการศึกษา 2560 จำนวน 380 คน เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามการเกี่ยวกับ พฤติกรรมการทำกิจกรรมบนสมาร์ทโฟน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การหาค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัย พบว่า 1. การวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบ แบบสอบถาม โดยวิธีการแจกแจงความถี่ หาจำนวนและหาค่าร้อยละ ประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับชั้นปี คณะ ที่ศึกษา ภูมิภาค และ รายได้ พบว่า นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ส่วนใหญ่ เป็นเพศหญิง มีอายุ 21-22 ปี อยู่ระดับชั้นปีที่ 3 คณะบริหารธุรกิจ ภูมิภาคเอนาอยู่ปริมณฑล และมีรายได้จากผู้ปกครอง 2. พฤติกรรมการทำกิจกรรมบนสมาร์ทโฟนโดยรวมและรายด้าน พบว่ามีพฤติกรรมการทำกิจกรรมบนสมาร์ทโฟน ระดับบ่อย เมื่อแยกระดับพฤติกรรมการทำกิจกรรมบนสมาร์ทโฟน เป็นรายด้านโดยเรียงค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยตามลำดับดังนี้ 3. พฤติกรรมด้านสถานการณ์ 1. พฤติกรรมด้านความมุ่งหมาย และ 2. พฤติกรรมด้าน ความพร้อม

**คำสำคัญ:** พฤติกรรม; กิจกรรมบนสมาร์ทโฟน; นักศึกษาปริญญาตรี

### Abstract

The objective of this study is to examine the behavior of bachelor degree students at Kasem Bundit University in using smartphones. This research is quantitative research which uses questionnaires as the main tool for data collection. The samples of this research are 380 bachelor degree students in 2017. The statistical analysis tool for the research was the Frequency, Mean, and Standard Deviation. The findings indicate that 1. Personal information consists of gender, age,

---

<sup>1</sup>นักศึกษา, รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

university year, faculty, native domicile and income, most of the samples are female. The average age is between 21 -22 years old. Most of the samples study at the Faculty of Business Administration. Most of them live in Bangkok Metropolitan Region, and also earn income from family supported. 2. The behavior in using the smartphone in overall shows at Often Level which can break down into 3 categories from the highest average score to the lowest average score as 1. The situation behavior 2.propose behavior 3.readiness behavior.

**Keyword:** Behavior, the smartphone's activity, bachelor degree students

## บทนำ

ปัจจุบันเทคโนโลยีการสื่อสารมีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว สมาร์ทโฟนเป็นอุปกรณ์พื้นฐานที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารซึ่งมีความจำเป็นและมีความสำคัญเป็นอย่างมาก สมาร์ทโฟนถูกพัฒนารูปแบบและคุณสมบัติต่างๆ เพื่อตอบสนองความต้องการที่หลากหลายของผู้ใช้งานนอกเหนือจากการพูดคุยระหว่างกันยังเพิ่มการใช้งานอินเทอร์เน็ตการใช้งานด้านความบันเทิงอีกทั้งยังสามารถดาวน์โหลดแอปพลิเคชันต่างๆ มาไว้บนสมาร์ตโฟนได้อีก จึงเรียกโทรศัพท์ที่มีความสามารถดังกล่าวนี้ว่า “สมาร์ตโฟน” (ธมนวรรณ กัญญาหัตถ์, 2554: 25) สมาร์ตโฟนเข้ามามีบทบาทและกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของผู้ใช้งานซึ่งนับได้ว่าเป็นอุปกรณ์ที่ทันสมัยและใช้งานได้สะดวกสบายที่สุดในปัจจุบันจากผลการสำรวจพบว่ามีผู้ใช้งานสมาร์ตโฟนมากกว่า 1.08 พันล้านคนทั่วโลกส่วนประเทศไทยมีผู้ใช้สมาร์ตโฟนถึง 15 ล้านคน (ธมนวรรณ กัญญาหัตถ์, 2554: 28)

จากผลการสำรวจ Generation Y ทั่วโลกและในประเทศไทยคนส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับการเชื่อมต่อสมาร์ตโฟนทุกที่ทุกเวลาแม้กระทั่งช่วงเวลาส่วนตัวที่สุด หากไม่ได้เช็คหรืออัปเดตความเคลื่อนไหวก็จะทำให้รู้สึกกระวนกระวายเกิดอาการหงุดหงิด จากผลการสำรวจพฤติกรรมการใช้งาน 90% ของคนทั่วโลกที่ตอบแบบสอบถามจะต้องเช็คสมาร์ตโฟนตั้งแต่ตื่นนอน ในขณะที่คนไทยมีอัตราถึง 98% ใช้สมาร์ตโฟนในปริมาณมากเกินไปส่งผลให้เกิดความเสียหายทั้งด้านการทำงานการเรียนและครอบครัวจึงเรียกพฤติกรรมการใช้ลักษณะนี้ว่า “การเสพติด” (Addiction) ซึ่งพบมากในกลุ่มวัยรุ่นนักศึกษาและวัยทำงาน (ธมนวรรณ วงศ์แก้วโพธิ์ทอง, 2554: 63-69)

พฤติกรรมเสพติดอินเทอร์เน็ตมีผลกระทบต่อปัญหาทั้งระดับโลก ระดับประเทศและที่เป็นปัญหาอย่างยิ่งคือผลกระทบต่อวงการศึกษ จากผลการวิจัยของ ธมนวรรณ วงศ์แก้วโพธิ์ทอง (2554: 63-69) พฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครพบว่าสำหรับในกลุ่มนักศึกษาพวกเขาใช้สมาร์ตโฟนตลอดเวลาที่ว่างเว้นจากการเรียนนักศึกษาใช้โทรศัพท์เกินความจำเป็นเสมือนเป็นนักธุรกิจติดต่อกับลูกค้าตลอดเวลา นอกจากนั้นแล้วนักศึกษายังใช้โทรศัพท์เพื่อฟังเพลงรวมทั้งการเล่นเกมส์ในเวลาเรียนทำให้เกิดผลเสียในการเรียน

ในระหว่างที่มีการเรียนการสอนอยู่ด้วยการมีสมาร์ตโฟนใช้โดยเฉพาะที่มีคุณภาพดีราคาแพงได้กลายเป็นแฟชั่นของวัยรุ่นในหลายกลุ่ม (เสาวนีย์ ตีปิกซี, 2558: 25) นอกจากนั้นยังมีผลการวิจัยพฤติกรรมและทัศนคติ

เกี่ยวกับการใช้สมาร์ตโฟนของนักศึกษาระดับปริญญาตรีคณะวิทยาลัยศิลปะสื่อและเทคโนโลยีปีการศึกษา 2554 มหาวิทยาลัยเชียงใหม่พบว่าในปัจจุบันนักศึกษาส่วนใหญ่ใช้สมาร์ตโฟนร้อยละ 70.4 มีวัตถุประสงค์การใช้สมาร์ตโฟนเป็นอันดับ 1-3 คือเพื่อใช้ในการสื่อสารเพื่อเล่นอินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกมส่ายรูปหรือถ่าย VDO ตามลำดับโดยภาพรวมนักศึกษาใช้เวลาในการใช้สมาร์ตโฟนในแต่ละวันโดยเฉลี่ย 7.6 ชั่วโมงและตัวเลขเหล่านี้ยืนยันได้ว่านิสิตนักศึกษาในประเทศไทยมีอัตราการเสพติดสมาร์ตโฟนสูงพอสมควร (วธิตาร์ตน์ ประภาวิสัย, 2554)

จากการศึกษาข้อมูลข้างต้นพบว่าพฤติกรรมกรรมการเสพติดสมาร์ตโฟนเป็นปัญหาในปัจจุบันทั้งในระดับโลกและประเทศไทยซึ่งพบมากในกลุ่มนักศึกษาระดับปริญญาตรีโดยเฉพาะพฤติกรรมด้านความมุ่งหมาย พฤติกรรมด้านความพร้อม และ พฤติกรรมด้านสถานการณ์ทำให้เกิดปัญหาความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวและส่งผลกระทบต่อการทำงาน ดังนั้นผู้วิจัยในฐานะที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต จึงสนใจทำวิจัย เรื่อง “พฤติกรรมกรรมการทำกิจกรรมบน สมาร์ตโฟนของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต” เพื่อเพิ่มข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมดังกล่าว

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาพฤติกรรมกรรมการทำกิจกรรมบนสมาร์ตโฟนของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต  
ประโยชน์ที่ไ้การจากวิจัย

- 1.เพื่อทราบพฤติกรรมกรรมการทำกิจกรรมบนสมาร์ตโฟนของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต
- 2.เพื่อนำผลการวิจัยไปใช้การแก้ไขการใช้ชีวิตประจำวันในการใช้สมาร์ตโฟนของนักศึกษา

## นิยามศัพท์เฉพาะ

สมาร์ตโฟน หมายถึงโทรศัพท์เคลื่อนที่ ที่มีความสามารถทางการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อทำการส่งข้อมูลผ่านทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) มีการสนทนาผ่านโปรแกรมสนทนาออนไลน์ (Instant Chat) การเข้าเว็บไซต์ต่าง ๆ หรือการเข้าเว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์และใช้เพื่อความบันเทิงเช่นเล่นเกมฟังเพลง เป็นต้น นอกจากนี้ยังสามารถดาวน์โหลดโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันต่าง ๆ ได้

กิจกรรมบนสมาร์ตโฟน หมายถึง การทำกิจกรรมบนสมาร์ตโฟน 3 ด้าน ได้แก่ พฤติกรรมด้านความมุ่งหมาย พฤติกรรมด้านความพร้อม และพฤติกรรมด้านสถานการณ์

นักศึกษาปริญญาตรี หมายถึงนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ปีการศึกษา 2560 จำนวน 7,630 คน ผู้ศึกษาได้เลือกกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 380 คน

พฤติกรรม หมายถึง กริยาท่าทางที่แสดงออกมาในการใช้กิจกรรมทางสมาร์ตโฟน

## ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ในการวิจัย ครั้งนี้คือ นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต จำนวน 7,630 คน (มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต, 2561)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ จำนวน 380 คน ผู้ศึกษาได้เลือกกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 380 คน โดยใช้สูตร ทาโร ยามาเน่ (Yamane, Taro, 1967: 56). ที่ระดับความเชื่อมั่น 95 % หรือความคลาดเคลื่อน 0.05

## เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการดำเนินการครั้งนี้ได้ใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) ประเภทปลายปิด (Closed Form) และลักษณะเป็นตัวเลขมาตราส่วนประมาณค่า (Numerical Rating Scale) เป็นการวัดเพื่อแสดงระดับ มี 5 ระดับ แนวคิดที่เกี่ยวข้อง

### ความหมายพฤติกรรมมนุษย์

พฤติกรรมเป็นกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งบุคคลแสดงออกโดยผู้อื่นอาจเห็นได้ เช่น การยิ้ม การเดินหรือผู้อื่นอาจเห็นได้ยากต้องใช้เครื่องมือช่วย เช่น การเต้นของหัวใจ พฤติกรรมทุกอย่างที่บุคคลแสดงออกมานั้น มีผลมาจากการเลือกปฏิกิริยาตอบสนองที่เห็นว่าเหมาะสมที่สุดตามสถานการณ์นั้น ๆ พฤติกรรมหรือการกระทำใด ๆ จะมีพื้นฐานมาจากความรู้ และทัศนคติที่คอยผลักดันให้เกิดพฤติกรรมซึ่งแต่ละคนจะมีพฤติกรรมแตกต่างกันออกไป เนื่องจากได้รับความรู้จากแหล่งต่างๆไม่เท่ากัน มีการตีความสารที่รับมาไปคนละทิศคนละทางทำให้เกิดการเรียนรู้ และการสั่งสมประสบการณ์ในเรื่องความรู้ที่ไม่เท่ากัน

องค์ประกอบของพฤติกรรม ครอนบาค (Cronbach, 1990: 72-74) ได้อธิบายว่าพฤติกรรมของบุคคลจะเกิดขึ้นจากองค์ประกอบ 7 ประการ ดังนี้

1. ความมุ่งหมาย (Goal) เป็นความต้องการหรือวัตถุประสงค์ที่ทำให้เกิดกิจกรรม คนเรามีพฤติกรรมเกิดขึ้นก็เพราะต้องการตอบสนองความต้องการของตนเอง หรือต้องการทำตามวัตถุประสงค์ที่ตนได้ตั้งไว้ คนเรายังมีความต้องการหลายอย่างในเวลาเดียวกัน และมักจะเลือกสนองตอบความต้องการที่รีบด่วนก่อนความต้องการอื่น ๆ
2. ความพร้อม (Readiness) ระดับวุฒิภาวะ หรือความสามารถที่จำเป็นในการประกอบพฤติกรรมเพื่อสนองตอบความต้องการ คนเราจะมีความพร้อมในแต่ละด้านที่ไม่เหมือนกัน ดังนั้นพฤติกรรมของทุกคนจึงไม่จำเป็นต้องเหมือนกัน และไม่สามารถจะประกอบพฤติกรรมได้ทุกรูปแบบ
3. สถานการณ์ (Situation) คนเรายังจะประกอบพฤติกรรมที่ตนเองต้องการ เมื่อมีโอกาสหรือสถานการณ์นั้น ๆ เหมาะสมสำหรับการประกอบพฤติกรรม

4. การแปลความหมาย (Interpretation) แม้จะมีโอกาสในการประกอบพฤติกรรมแล้วคนเราก็มักจะประเมินสถานการณ์ หรือคิดพิจารณาก่อนที่จะทำพฤติกรรมนั้น ๆ ลงไป เพื่อให้พฤติกรรมนั้นมีความเสี่ยงน้อยที่สุด และสามารถที่จะตอบสนองความต้องการของเขาได้มากที่สุด

5. การตอบสนอง (Respond) หลังจากได้แปลความหมาย หรือได้ประเมินสถานการณ์แล้วพฤติกรรมก็จะถูกกระทำตามวิธีการที่ได้เลือกในขั้นตอนของการแปลความหมาย

6. ผลที่ได้รับ (Consequence) เมื่อประกอบพฤติกรรมไปแล้วผลที่ได้จากการกระทำนั้นๆอาจจะตรงกับความต้องการ หรืออาจจะไม่ตรงกับความต้องการที่ตนเองได้คาดหวังไว้

7. ปฏิกริยาต่อความผิดหวัง (Reaction to Threat) เมื่อคนเราไม่สามารถตอบสนองความต้องการของตนเองได้ก็จะประสบกับความผิดหวัง ซึ่งเมื่อเกิดความผิดหวังแล้วคน ๆ นั้นก็อาจจะกลับไปแปลความหมายใหม่ เพื่อที่จะหาวิธีที่จะสนองความต้องการของตนเองใหม่

จากแนวคิดดังกล่าวสรุปได้ว่า พฤติกรรมมนุษย์นั้นจะขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายอย่างด้วยกันได้แก่ เป้าหมาย ความพร้อม สถานการณ์ การแปลความหมาย การตอบสนอง ผลลัพธ์ที่ตามมา และปฏิกริยาต่อความผิดหวัง สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมต่างๆเกิดขึ้นทั้งสิ้น นับว่าเป็นเงื่อนไขที่จะก่อให้เกิดพฤติกรรมของมนุษย์นั่นเอง

#### ความหมายของสมาร์ทโฟน

วิกิพีเดียสารานุกรมเสรี ([ออนไลน์], 2556) กล่าวว่าสมาร์ทโฟน หรือ สมาร์ทโฟน (Smartphone, Smart Phone) เป็นโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่มีความสามารถที่เพิ่มเติมนอกเหนือจากโทรศัพท์มือถือทั่วไปสมาร์ทโฟนได้ถูกมองว่าเป็นคอมพิวเตอร์พกพาที่ทำงานในลักษณะของโทรศัพท์เคลื่อนที่โดยที่สามารถเชื่อมต่อความสามารถหลักของโทรศัพท์มือถือเข้าร่วมกับ แอปพลิเคชันของโทรศัพท์เองสมาร์ทโฟนสามารถให้ผู้ใช้งานติดตั้งโปรแกรมเสริมสำหรับเพิ่มความสามารถของโทรศัพท์ตัวเองโดยรูปแบบนั้นขึ้นอยู่กับแพลตฟอร์มของโทรศัพท์และระบบปฏิบัติการ

อชิปลักษณ์ โชติชนประสิทธิ์ ([ออนไลน์], 2556) กล่าวว่า สมาร์ทโฟน คือโทรศัพท์มือถือที่นอกเหนือจากใช้โทรออก-รับสายแล้วยังมีแอปพลิเคชันให้ใช้งานมากมายสามารถรองรับการใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่าน 3G, Wi-Fi และสามารถใช้งานโซเชียลเน็ตเวิร์คและแอปพลิเคชันสนทนาชั้นนำเช่น LINE, YouTube, Facebook, Twitter ฯลฯ โดยที่ผู้ใช้สามารถปรับแต่งลูกเล่นการใช้งานสมาร์ทโฟนให้ตรงกับความต้องการได้มากกว่ามือถือธรรมดา ผู้ผลิตสมาร์ทโฟนรุ่นใหม่ ๆ นิยมผลิตสมาร์ทโฟนที่มีหน้าจอสัมผัส, ใสกล้องถ่ายรูปที่มีความละเอียดสูง, ออกแบบดีไซน์ให้สวยงามทันสมัย, มีแอปพลิเคชันและลูกเล่นที่น่าสนใจ

ผู้วิจัยสรุปได้ว่าสมาร์ทโฟน หมายถึง โทรศัพท์ที่ได้รับการพัฒนาเพื่อตอบสนองความต้องการในชีวิตประจำวันของผู้ใช้เป็นอย่างมากเนื่องจากโทรศัพท์มือถือทั่วไปทำได้เพียงรับสายโทรออกและส่งข้อความสั้น ๆ แต่สมาร์ทโฟนสามารถใช้อินเทอร์เน็ตรับส่งอีเมลดูหนังฟังเพลงถ่ายรูปเล่นเกมทำธุรกรรมทางการเงินและยังสามารถโหลดแอปพลิเคชันต่าง ๆ ได้ตามความต้องการของผู้ใช้งานพร้อมทั้งมีรูปลักษณะที่สวยงามทันสมัยอีกด้วย

### ประโยชน์ของสมาร์ตโฟน

โทรศัพท์อัจฉริยะมีความคล้ายกับโทรศัพท์มือถือทั่วไปแต่มีความฉลาดกว่าเพราะสามารถทำได้มากกว่า การโทรออกและรับสายเพียงอย่างเดียวด้วยคุณสมบัติพิเศษในตัวเครื่องที่ช่วยสนับสนุนความสะดวกสบายและความต้องการของผู้ใช้ในด้านต่างๆ เช่น ท่องโลกอินเทอร์เน็ต (Internet) ดูหนังฟังเพลงเล่นเกมและหน้าที่อื่นๆ อีกมากมายตามระบบปฏิบัติการที่มากับค่ายของมือถือรุ่นนั้น ๆ พิสุทธา อารีราษฎร์ (2553: 199-215) ได้อธิบายประโยชน์ของโทรศัพท์อัจฉริยะไว้ดังนี้

- ผู้ใช้สามารถติดตั้งแอปพลิเคชัน (Application) ที่ต้องการใช้งานได้อย่างหลากหลาย
- ผู้ใช้สามารถเชื่อมต่อเครื่องข่ายไร้สายได้ทุกที่
- ผู้ใช้สามารถรับส่งอีเมลได้อย่างสะดวกสบาย
- ผู้ใช้สามารถสร้างงานเอกสารได้
- ผู้ใช้สามารถสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตได้อย่างง่ายดาย
- ผู้ใช้สามารถเชื่อมต่ออุปกรณ์ได้อย่างหลากหลาย
- ง่ายต่อการโอนถ่ายและแลกเปลี่ยนข้อมูล

จากการศึกษาวิจัยของ เนลสัน โมบาย (Nielsen Mobile, 2011) ถึงการใช้โทรศัพท์มือถืออัจฉริยะในการท่องโลกอินเทอร์เน็ตและใช้งานในด้านอื่น ๆ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าโทรศัพท์มือถืออัจฉริยะมีความสามารถที่ช่วยสนับสนุนผู้ใช้ในด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. ค้นหาข้อมูลอ้างอิง การใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อค้นหาข้อมูลอ้างอิงในเว็บไซต์อย่าง Wikipedia นั้นทำได้สะดวกและรวดเร็วพอสมควรหรือจะเช็คข่าวผลการแข่งขันกีฬาพยากรณ์อากาศก็สามารถทำได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. ส่งอีเมล สำหรับสมาร์ตโฟนแล้วเรื่องการส่งอีเมลถือเป็นคุณสมบัติขั้นพื้นฐานเพราะฉะนั้นการส่งอีเมลสั้น ๆ หรือเช็คอีเมลผ่านโทรศัพท์มือถือช่วยให้ผู้ใช้ทำการติดต่อสื่อสารโดยผ่านการรับ-ส่งอีเมลได้สะดวกมากยิ่งขึ้น
3. เป็นจีพีเอส (GPS) เป็นอีกความสามารถหนึ่งที่โทรศัพท์มือถืออัจฉริยะสามารถทำได้ดีแม้ว่าจะไม่ใช่การเป็นจีพีเอสโดยตรงแต่อาจจะใช้เข้าเว็บไซต์แผนที่อย่างกูเกิ้ลแมพ (Google Map) เพื่อค้นหาทิศทางที่คุณจะไปได้ด้วย
4. เล่นอินเทอร์เน็ต เป็นคุณสมบัติขั้นพื้นฐานของโทรศัพท์มือถืออัจฉริยะที่ทำให้ผู้ใช้สามารถท่องอยู่บนโลกอินเทอร์เน็ตได้บนฝ่ามือของผู้ใช้

รายงานวิจัยของ มอแกน สแตนเลย์ (Morgan Stanley, [online]. 2015) พบว่าอุปกรณ์การสื่อสารประเภทสมาร์ตโฟนมีอัตราการใช้เพิ่มขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับปี 2008 พบว่ามีการเติบโตขึ้นประมาณ 15% จากการศึกษาต่อยังพบอีกว่าพฤติกรรมของผู้ใช้สมาร์ตโฟนมาเป็นอันดับ 1 ได้แก่เล่นเกมรองลงมาคือการเข้าสู่เครือข่ายสังคมออนไลน์การส่ง SMS การท่องเว็บไซต์ฟังเพลงอ่านข่าวตามลำดับ

5. ถ่ายรูป ฟังก์ชันการถ่ายรูปส่วนมากจะใช้งานมากที่สุดเดี๋ยวนี้แต่ละรุ่นความชัดก็เทียบเท่ากับกล้องดิจิทัลไม่ว่าจะอะไรประทับใจเราก็อดเก็บภาพไว้ไม่ได้เรามีมือถืออยู่กับตัวมันก็จะสะดวกที่จะถ่ายรูปในสถานการณ์ต่าง ๆ

6. แอปแต่งภาพหลังจากที่ถ่ายภาพเสร็จแล้วจะต้องมีแต่งภาพซึ่งในสมาร์ตโฟนนั้นก็จะมีแอปพลิเคชันสำหรับแต่งภาพให้โหลดฟรีอยู่ไม่น้อยเลยมี filter ให้เราได้เลือกสรรในการแต่งภาพซึ่งในสมาร์ตโฟนจะต้องมีแอปพลิเคชันแต่งรูปอย่างน้อย 3 แอปพลิเคชันขึ้นไป ได้แก่ Camera360, Instagram , Photo Wonder เป็นต้น

7. Social Network หลาย ๆ คนที่ซื้อสมาร์ตโฟนมาใช้ซึ่งจุดประสงค์หลักที่ต้องการก็คือการเข้าถึง Social Network อย่าง Facebook , Twitter , Instagram ฯลฯ ซึ่งจาก 2 ข้อแรกจะเห็นได้ว่าเมื่อเราถ่ายภาพแต่งภาพออกมาก็อยากจะให้มีคนเห็นคนชอบภาพที่เราถ่ายตั้งนั้น Social network คือประเด็นหลักที่ขาดไปไม่ได้เลยที่เดียวที่สำคัญนอกจากภาพที่โดน ๆ สังคมออนไลน์ก็สามารถทำได้อีกหลายอย่างเรียกได้ว่าตลอด 24 ชั่วโมงนั้นต้องมี Social network เข้ามาเป็นกิจวัตรประจำวันแน่นอน

8. แชนจ์ อีกหนึ่งปัจจัยของสมาร์ตโฟนต้องมีโปรแกรมแชทซึ่งตอนนี้ฟังก์ชันการส่ง message แทบจะมีผลน้อยเลยที่เดียวเมื่อเรามีโปรแกรมแชทเข้ามาซึ่งหลายต่อหลายคนจะเรียกได้ว่าเสพติดการแชท เช่น Line, Whatsapp, Skype , Facebook Chat เป็นต้น

9. เกมส์ สิ่งที่เราขาดไม่ได้ในมือถือก็คือเกมส์ซึ่งในสมาร์ตโฟนก็ได้เปรียบคือใน market มีเกมส์ให้โหลดฟรี ๆ เยอะมาก

10. ดูหนัง-ฟังเพลง เมื่อมีมือถือซึ่งต้องติดตัวเราไปในทุกสถานที่ที่ขาดไม่ได้เลยก็คือการฟังเพลงหรือการดูหนังซึ่งในสมาร์ตโฟนก็สามารถทำได้ง่าย ๆ ถ้าอยากเข้าดูคลิปหนังฟังเพลงดู MV คลิปตลก ๆ หรือรายการต่าง ๆ ก็แค่เข้าแอป Youtube

ผลกระทบจากการใช้สมาร์ตโฟน

ศุภจิตต์ เจริญวงศ์ (2556: 42-54) กล่าวว่า ผลกระทบที่เกิดขึ้นจะส่งผลกระทบต่อผู้ใช้ในที่สุดซึ่งผลกระทบของโทรศัพท์มือถืออัจฉริยะที่ส่งผลเสียต่อผู้ใช้มีดังนี้

- ส่งผลกระทบต่อสุขภาพของผู้ใช้โดยปกติแล้วสมาร์ตโฟนจะมีขนาดเล็กผู้ใช้ต้องกดตัวอักษรบนหน้าจอด้วยนิ้วโป้งจะต้องงอและเกร็งนิ้วโป้งทั้ง 2 ข้างเป็นประจำการกระทำในลักษณะเช่นนี้บ่อยๆอาจส่งผลทำให้เป็นโรคในกลุ่มอาการอักเสบของเอ็นข้อนิ้วโป้ง (De Quatrain Syndrome) และการอักเสบของเอ็นที่นิ้วมือจนทำให้เกิดอาการนิ้วโป้งล็อก (Trigger thumb) คมส์ธนนท์ ศุขอัจะสกุล (2556: 132-142) ได้อธิบายว่า กลุ่มอาการทั้ง 2 ชนิดนี้พบได้บ่อยถึงขนาดมีการให้ชื่อนิ้วโป้งล็อกว่าเป็น Blackberry Thumb นอกจากนี้ยังส่งผลทำให้เกิดอาการปวดบ่าและคอเนื่องจากกล้ามเนื้อบ่าจะทำงานในลักษณะเกร็งค้าง

นอกจากปัญหาดังข้างต้นแล้วยังพบอีกว่าการที่ผู้ใช้สมาร์ตโฟนเป็นเวลานานติดต่อกันเสี่ยงต่อการเป็น “โรคเนื้องอกในสมอง” เป็นผลมาจากการวางโทรศัพท์มือถือไว้ข้างศีรษะเวลานาน น.พ.ประวิทย์ ลี่สถาพรรวงศา ผู้อำนวยการสถาบันคุ้มครองผู้บริโภคในกิจการโทรคมนาคม (สบท.) เปิดเผยว่าจากการสำรวจของสบท.ที่ร่วมกับมหาวิทยาลัยอัสสัมชัญหรือแอบแคโพล พบว่า คนไทยมีพฤติกรรมที่มีความเสี่ยงต่อการเป็นเนื้องอกในสมองโดยได้รับคลื่นสัญญาณแม่เหล็กไฟฟ้าของโทรศัพท์เคลื่อนที่แม้ไม่ได้ใช้งานจากพฤติกรรมที่นิยมวางโทรศัพท์มือถือไว้ที่หัวเตียงพร้อมกับเปิดเครื่องไว้ในเวลานอนสูงถึง 64.5% (ไทยรัฐออนไลน์, [ออนไลน์], 2554)

- ทำให้ผู้ใช้ติดติดกับเทคโนโลยีเกินความจำเป็นด้วยความฉลาดของสมาร์ตโฟนที่สามารถทำกิจกรรมต่างๆผ่านอุปกรณ์การสื่อสารบนฝ่ามือไม่ว่าจะเป็นเล่นเกมเช็ครอบภาพยนตร์รับ-ส่งอีเมลถ่ายรูปฟังเพลง ฯลฯ ทำให้ผู้ใช้

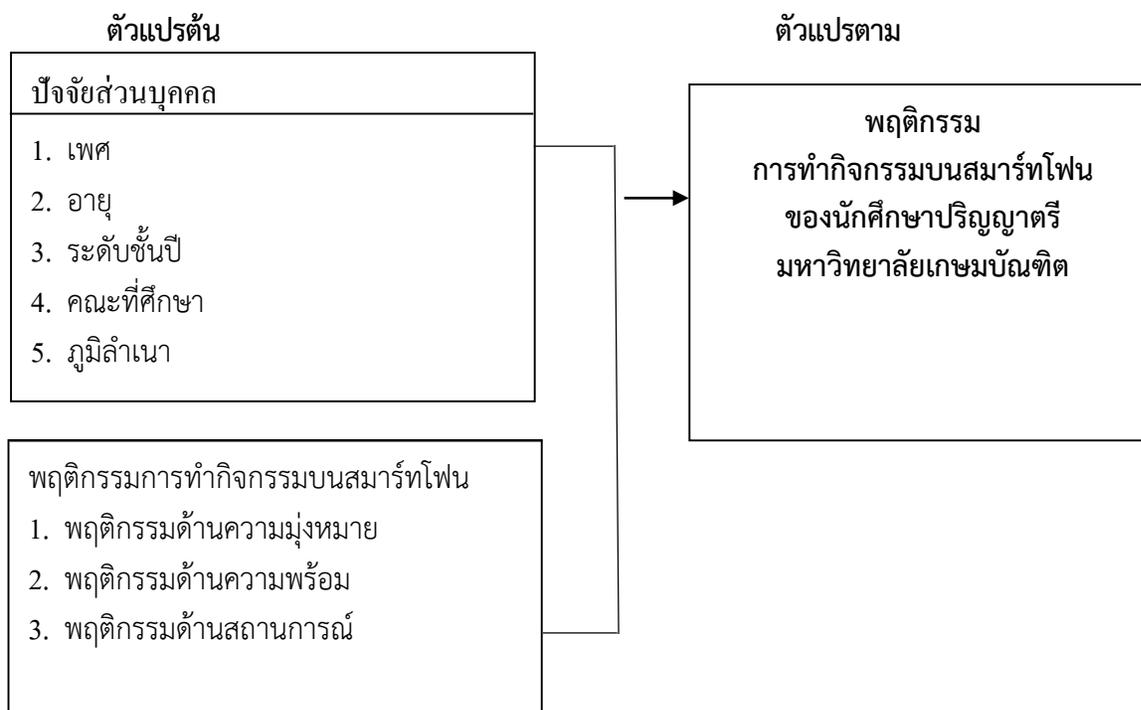
เกิดพฤติกรรมติดที่เกินความจำเป็นอันจะส่งผลกระทบต่อกิจวัตรประจำวันซึ่งสอดคล้องกับการสำรวจของ Nielson ([ออนไลน์], 2554) เรื่องพฤติกรรมการใช้สมาร์โฟนของคนส่วนใหญ่พบว่า “ผู้ใช้สมาร์โฟนส่วนใหญ่ 65% นั้นไม่สามารถเลิกใช้สมาร์โฟน” ส่วนในเรื่องการใช้งานบนสมาร์โฟนนั้นผู้ใช้ส่วนใหญ่จะมีไว้เล่นเกมมากที่สุดถึง 64% อันดับ 2 วัตถุประสงค์ข้อมูลสภาพอากาศอยู่ที่ 60% อันดับ 3 คือติดต่อสื่อสารกับเพื่อนๆผ่านทาง Social Network อยู่ที่ 56% ตามลำดับ

ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของเอซีไอเวิลด์ไวด์และเอทกรุป (ACI Worldwide, [online], 2011) พบว่าเกือบ 60% ของผู้ใช้โทรศัพท์มือถืออัจฉริยะอดใจไม่ได้ครบ 1 ชั่วโมงก็ต้องหยิบมือถือมาเช็คเป็นระยะ ๆ ส่วน 54% มีภารกิจเช็คมือถือแม้จะอยู่บนเตียงนอนไม่ว่าจะก่อนหลับหลังจากตื่นนอนหรือระหว่างค่าคืนขณะที่ราว 1 ใน 5 ต้องลุกขึ้นมาตรวจสอบความเคลื่อนไหวบนโทรศัพท์มือถืออัจฉริยะทั้งที่เพิ่งเสร็จจากกิจกรรมเข้าจังหวะกับคู่รักและเกือบๆ 40% ยอมรับว่าแอบใช้มือถือในระหว่างเข้าห้องน้ำอีก 30% เช็คโทรศัพท์ระหว่างกินข้าวกับคนอื่น และ 9% ยังไม่วายใช้มือถือในระหว่างประกอบพิธีทางศาสนา

-ทำให้ผู้ใช้สมาธิสั้น ถึงแม้ว่าโทรศัพท์มือถืออัจฉริยะจะช่วยเพิ่มความสะดวกสบายให้กับผู้ใช้ในหลายๆ ด้านแต่ในบางครั้งก็ทำให้ผู้ใช้เสียสมาธิรวมทั้งมีพฤติกรรมหยาบคายและเป็นอันตรายยกตัวอย่างเช่นการส่งข้อความขณะขับขีรถโดยราว 1 ใน 4 ของผู้ใช้โทรศัพท์มือถืออัจฉริยะยอมรับว่าแอบเช็คมือถือในระหว่างนั่งหลังพวงมาลัย (OnlineSchools.[online], 2012) พบว่าจำนวนของการเกิดอุบัติเหตุมีสาเหตุที่เกี่ยวข้องกับการใช้โทรศัพท์มือถือถึง 20% และหากนับรวมตลอดทั้งปีพบว่าผู้บาดเจ็บหรือเสียชีวิตนับล้านคนที่ปฏิเสธไม่ได้ว่าอุบัติเหตุที่ไม่คาดฝันเกิดขึ้นในขณะที่ใช้โทรศัพท์มือถือช่วงที่ขับรถจากการศึกษาต่อยังพบอีกว่าจำนวนของการเกิดอุบัติเหตุมีสาเหตุที่เกี่ยวข้องกับการใช้โทรศัพท์มือถือถึง 20% และหากนับรวมตลอดทั้งปีพบว่าผู้บาดเจ็บหรือเสียชีวิตนับล้านคนที่ปฏิเสธไม่ได้ว่าอุบัติเหตุที่ไม่คาดฝันเกิดขึ้นในขณะที่ใช้โทรศัพท์มือถือช่วงที่ขับรถและในปี 2011 มีจำนวนการเกิดอุบัติเหตุรถชนอย่างน้อย 23% ที่มีสาเหตุเกี่ยวข้องกับการใช้โทรศัพท์มือถือขณะขับรถจากจำนวนอุบัติเหตุทั้งหมด 1.3 ล้านกรณี(OnlineSchools.[online], 2012)

การเสพติดสมาร์โฟนในประเทศไทยคนไทยส่วนใหญ่มีทัศนคติที่ดีต่อการนำเทคโนโลยีมาใช้และเชื่อว่าทำให้ชีวิตง่ายขึ้นสะดวกสบายยิ่งขึ้นรวมถึงสร้างโอกาสใหม่ๆทั้งเรื่องการติดต่อสื่อสารค้นคว้าหาข้อมูลความรู้ โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นไทยมีความรู้สึกที่ดีต่อเทคโนโลยีในแง่ของความรู้สึกปลอดภัยมั่นใจได้เข้าสังคมและทันสมัยทั้งยังพบว่ามือถือมีความสำคัญเป็นอันดับ 1 ในชีวิตของพวกเขาบางคนบอกว่าถ้าขาดมือถือจะมีอาการเหมือนคนติดยาเสพติดแล้วไม่ได้เสพโดยยังไม่นับรวมผลการศึกษาที่พบว่าหนุ่มสาวจะนิยมเปลี่ยนมือถือเครื่องใหม่เพื่อไม่ให้ตกกระแสความนิยมทั้งยังจ่ายเงินในการใช้โทรศัพท์มือถือเป็นสัดส่วนค่าใช้จ่ายต่อเดือนมากที่สุดเป็นอันดับ 2 รองจากค่าใช้จ่ายเรื่องอาหารและในช่วง 1-2 ปีนี้การเติบโตของการใช้งาน Social Network ในเมืองไทยมีอยู่ในอัตราที่สูงมากและจากจำนวนผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือที่เพิ่มสูงทำให้ยอดขายของสมาร์โฟนเติบโตในระดับก้าวกระโดดบนความอึดตัวของอุตสาหกรรมโทรคมนาคมไทยที่มียอดผู้ใช้โทรศัพท์มือถือมากกว่าจำนวนประชากร (ชนกชนม์ แต่งเติมวงศ์, 2556: 28-42)

กรอบแนวคิดในการทำวิจัย



ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยพื้นฐานส่วนบุคคลของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

นักศึกษาส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 210 คน มีอายุ 21-22 ปี มากที่สุด จำนวน 155 คน ศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 4 จำนวน 124 คน ศึกษาที่คณะบริหารธุรกิจ มากที่สุดจำนวน 66 คน มีภูมิลำเนาอาศัยอยู่ที่ปริมณฑล จำนวน 170 คน มีรายได้จากผู้ปกครองมากที่สุด จำนวน 190 คน

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการทำกิจกรรมบนสมาร์ทโฟนของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

ตารางที่ 2 ตารางสรุปค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมกรรมการทำกิจกรรมบนสมาร์ทโฟนของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ใน 3 ด้าน

พฤติกรรมกรรมการทำกิจกรรมบนสมาร์ทโฟนของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต	$\bar{X}$	S.D.	ระดับพฤติกรรม
1. พฤติกรรมด้านความมุ่งหมาย	3.28	.472	ปานกลาง
2. พฤติกรรมด้านความพร้อม	2.59	.221	น้อย
3. พฤติกรรมด้านสถานการณ์	3.18	.494	ปานกลาง
รวม	3.02	.277	ปานกลาง

จากตาราง ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมการทำกิจกรรมบนสมาร์ตโฟนของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต พบว่า มีระดับพฤติกรรมอยู่ในระดับปานกลาง

## สรุปและอภิปรายผล

1. การวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยวิธีการแจกแจงความถี่ หาจำนวนและหาค่าร้อยละ ประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับชั้นปี คณะที่ศึกษา ภูมิภาค และ รายได้ พบว่า นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 210 คน คิดเป็นร้อยละ 55.3 รองลงมาเพศชาย จำนวน 170 คน คิดเป็นร้อยละ 44.7 ส่วนใหญ่มีอายุ 21-22 ปี มากที่สุด จำนวน 155 คน คิดเป็นร้อยละ 40.8 รองลงมา 23-24 ปี จำนวน 115 คน คิดเป็นร้อยละ 30.0 และ 19-20 ปี น้อยที่สุด จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 28.9 ตามลำดับ ระดับชั้นปี พบว่า ส่วนใหญ่อยู่ชั้นปีที่ 4 จำนวน 124 คน คิดเป็นร้อยละ 32.6 รองลงมา ชั้นปีที่ 3 จำนวน 136 คน คิดเป็นร้อยละ 35.6 คณะที่ศึกษา พบว่า ส่วนใหญ่ศึกษาที่คณะบริหารธุรกิจมากที่สุดจำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 17.3 รองลงมา คณะวิศวกรรมศาสตร์ จำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 16.0 ตามลำดับ รายได้ และพบว่าส่วนใหญ่ได้รับจากผู้ปกครองมากที่สุด จำนวน 190 คน คิดเป็นร้อยละ 50.0 รองลงมาได้รับจากการทำงานพิเศษ จำนวน 156 คน คิดเป็นร้อยละ 41.0 ตามลำดับ

2. พฤติกรรมการทำกิจกรรมบนสมาร์ตโฟนโดยรวมและรายด้าน พบว่ามีพฤติกรรมการทำกิจกรรมบนสมาร์ตโฟนระดับปานกลาง เมื่อแยกระดับพฤติกรรมการทำกิจกรรมบนสมาร์ตโฟน เป็นรายด้านโดยเรียงค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยตามลำดับดังนี้ 3. พฤติกรรมด้านสถานการณื 1. พฤติกรรมด้านความมุ่งหมาย และ 2. พฤติกรรมด้านความพร้อม เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า 2.1 พฤติกรรมด้านความมุ่งหมาย พบว่า พฤติกรรมการทำกิจกรรมบนสมาร์ตโฟนของนักศึกษาปริญญาตรีมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิตโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.28 โดยเฉพาะประเด็นที่ค้นหาข้อมูล ตามเว็บไซต์ต่าง ๆ รองลงมา ดูละคร ดูกีฬา ศึกษาหาความรู้ ต่าง ๆ ช็อ หรือ ขายของออนไลน์ อ่านข่าว ส่งข้อความ SMS เปรียบเทียบราคาสินค้า และเล่นเกมส์ตามลำดับ

ทั้งนี้ เพราะว่า นักศึกษาปริญญาตรีมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ได้นำสมาร์ตโฟนมาเป็นเครื่องมือในการศึกษาหาความรู้เนื่องจากปัจจุบันข้อมูลต่าง ๆ ได้ถูกนำมาใส่ไว้เป็นข้อมูลทางอิเล็กทรอนิกส์ สามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลง่ายไม่จำเป็นต้องไปถึงห้องสมุดเหมือนในอดีต เพียงแค่มีอุปกรณ์ที่สามารถรับสัญญาณอินเทอร์เน็ตก็เพียงพอ ซึ่งสอดคล้องกับครอนบาค (Cronbach, 1963: 68-70) ได้อธิบายว่าพฤติกรรมของบุคคลเกี่ยวกับความมุ่งหมาย (Goal) เป็นความต้องการหรือวัตถุประสงค์ที่ทำให้เกิดกิจกรรม คนเรามีพฤติกรรมเกิดขึ้นก็เพราะต้องการตอบสนองความต้องการของตนเอง หรือต้องการทำตามวัตถุประสงค์ที่ตนได้ตั้งไว้ คนเรายังมีความต้องการหลายๆอย่างในเวลาเดียวกัน และมักจะเลือกสนองตอบความต้องการที่รีบด่วนก่อนความต้องการอื่น ๆ

3. พฤติกรรมด้านความพร้อม พบว่า พฤติกรรมการทำกิจกรรมบนสมาร์ตโฟนของนักศึกษาปริญญาตรีมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต อยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.59 โดยเฉพาะประเด็นการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อถ่ายรูป ถ่ายคลิปวิดีโอ อัดเสียง ดูวิดีโอคลิป โทรทัศน์ หรือ ฟังเพลง ออนไลน์ การใช้แอปพลิเคชันใน

โทรศัพท์มือถือในการแต่งภาพ ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อรับทราบข่าวสารทางวิชาการ การใช้โทรศัพท์มือถือในการเก็บไฟล์ข้อมูลสำคัญต่าง ๆ เล่นเกมออนไลน์ ผ่านสมาร์ตโฟน เช่น ROV เขียนบล็อกหรือออนไลน์ไดอารี่ (Diarys, Exteen, Bloggang, Multipliy, Myspace) ใช้การทนายผลกีฬาทางออนไลน์ ตามลำดับ

ทั้งนี้เพราะว่านักศึกษาปริญญาตรีมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ส่วนใหญ่ยังต้องพึ่งพารายได้จากผู้ปกครองอยู่ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของครอนบาค (Cronbach, 1963: 68-70) ได้อธิบายว่าพฤติกรรมด้านความพร้อม (Readiness) ระดับวุฒิภาวะ หรือความสามารถที่จำเป็นในการประกอบพฤติกรรมเพื่อสนองตอบความต้องการคนเราจะมีความพร้อมในแต่ละด้านที่ไม่เหมือนกัน ดังนั้นพฤติกรรมของทุกคนจึงไม่จำเป็นต้องเหมือนกัน และไม่สามารถจะประกอบพฤติกรรมได้ทุกรูปแบบ และสอดคล้องกับเสาวนีย์ ขจรเทววงศ์ (2558) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสมาร์ตโฟน ทรานส์แอคชันของผู้บริโภคคนไทย ผลการวิจัยพบว่า ได้แก่ ปัจจัยด้านผลิตภัณฑ์และความเหมาะสมของราคาเป็นปัจจัยที่ผู้บริโภคให้ความสำคัญมากที่สุดในการตัดสินใจซื้อสมาร์ตโฟน ทรานส์แอคชัน อันดับสอง ได้แก่ ปัจจัยคุณภาพกล้องถ่ายรูปและน้ำหนักเครื่อง รองลงมาคือ ปัจจัยด้านราคา อุปกรณ์เสริมและค่าซ่อมและความน่าเชื่อถือของตัวแทนจำหน่ายออนไลน์ และลำดับสุดท้ายได้แก่ ปัจจัยด้านช่องทางจัดจำหน่ายและความน่าเชื่อถือของร้าน และความแตกต่างของระดับรายได้ต่อเฉลี่ยต่อเดือนไม่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสมาร์ตโฟน ทรานส์แอคชันของผู้บริโภค เนื่องจากปัจจุบันราคาของสมาร์ตโฟน ทรานส์แอคชันก็มีหลากหลายระดับราคามากขึ้น เพื่อให้ผู้บริโภคเลือกซื้อได้ตามระดับความพึงพอใจของแต่ละบุคคลได้มากขึ้นโดยมีสาเหตุจากผู้ที่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี หรือต่ำกว่ามีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนต่ำกว่าผู้ที่มีการศึกษาระดับปริญญาโทหรือสูงกว่า ทำให้พิจารณาเรื่องความเหมาะสมของราคาสมาร์ตโฟนที่สอดคล้องกับไลฟ์สไตล์การแชร์ถ่ายภาพ โพสต์ลงโซเชียลมีเดีย จึงต้องพิจารณาเรื่องคุณภาพกล้องด้วย ส่วนผู้ที่มีระดับการศึกษาระดับปริญญาโทหรือสูงกว่าจะพิจารณาเรื่องคุณภาพของผลิตภัณฑ์ที่สามารถตอบสนองความต้องการในการใช้งานด้านต่าง ๆ และยังสอดคล้องกับพิชญ์ เพชรคำ (2557) ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการบริโภคสื่ออินเทอร์เน็ตของเด็กปฐมวัย กรณีศึกษาโรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า สถานะของบิดามารดา ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง รายได้ของครอบครัว และลักษณะการพักอาศัย จะส่งผลกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่าง ดังนั้นผู้ปกครองจึงควรใช้อินเทอร์เน็ตร่วมกับเด็กปฐมวัย เพื่อให้คำแนะนำ ทั้งนี้ควรหลีกเลี่ยงรายการประเภทละครเนื่องจากยังไม่มีมาตรการควบคุมเนื้อหา ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้พฤติกรรมจากตัวอย่างที่ไม่เหมาะสม

3. พฤติกรรมด้านสถานการณ์ พบว่า พฤติกรรมการทำกิจกรรมบนสมาร์ตโฟนของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิตในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.18 โดยเฉพาะประเด็นรับ-ส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Email) การใช้โทรศัพท์มือถือนัดหมายบุคคล การใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต การใช้แอปพลิเคชันเพื่อนำทางในการเดินทาง การใช้โทรศัพท์แทนนาฬิกา รวมไปถึงเป็นนาฬิกาปลุก การใช้แอปพลิเคชันในโทรศัพท์ในการโทรฟรี และ vdo call ใช้แอปพลิเคชันเพื่อแจ้งเหตุร้าย ใช้โทรศัพท์ส่ง e-mail แทน เครื่องคอมพิวเตอร์ ตามลำดับ

ทั้งนี้เพราะว่าการเรียนการสอนในยุคปัจจุบันเป็นยุคที่เทคโนโลยีก้าวล้ำเกินกว่าที่นักศึกษาจะมานั่งอยู่แต่ในห้องเรียนเท่านั้น ซึ่งสอดคล้องกับธัญธัช วิภาติภูมิประเทศ (2559: 48-58) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนในชั้นเรียนของนักศึกษามหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้สมาร์ต

โฟนในชั้นเรียนเพื่อค้นหาว่าข้อมูลในขณะทำกิจกรรมที่อาจารย์มอบหมาย (ร้อยละ 50.5) และในบางครั้งได้นำสมาร์ตโฟนมาใช้เพื่อค้นหาเนื้อหาที่ไม่เข้าใจเพิ่มเติมในระหว่างเรียน (ร้อยละ 46.8) นอกจากนี้ศึกษานำสมาร์ตโฟนมาใช้ถ่ายรูป PowerPoint ของอาจารย์แทนการจดบันทึกในบางครั้ง (ร้อยละ 47.7) และนำมาใช้เพื่อติดต่อ/ตามเพื่อนให้มาเข้าเรียนบางครั้ง (ร้อยละ 56.7) อย่างไรก็ตามพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้ระยะเวลาสั้นกว่าครึ่งหนึ่งของคาบเรียนในการแอบใช้สมาร์ตโฟนโดยไม่เกี่ยวข้องกับการเรียน (ร้อยละ 47.7) โดยมีวัตถุประสงค์ในด้านสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์และอินสตาแกรม (ร้อยละ 59.1) ทั้งนี้ช่วงเวลาที่นักศึกษาส่วนใหญ่แอบใช้สมาร์ตโฟนในชั้นเรียน คือ ช่วงที่อาจารย์เน้นสอนแบบบรรยาย (ร้อยละ 39.6) และ 2) พฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนในชั้นเรียนมีความสัมพันธ์กับผลการเรียนของนักศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

### ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

1. พฤติกรรมด้านความมุ่งหมาย ควรเพิ่มประเด็นการเปรียบเทียบราคา
2. พฤติกรรมด้านความพร้อม ควรเพิ่มประเด็นการเขียนบล็อก หรือออนไลน์ ไดอารี่ (Diaryis, Exteen, Bloggang, Multiply, Myspace)
3. พฤติกรรมด้านสถานการณ์ ควรเพิ่มการให้ความสำคัญกับการใช้แอปพลิเคชันเพื่อแจ้งเหตุร้าย

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาความรู้พฤติกรรมการทำกิจกรรมบนสมาร์ตโฟน ในสถานศึกษาอื่นๆ หาข้อเปรียบเทียบของผลการศึกษาแต่ละสถานศึกษาเพื่อให้เห็นปัจจัยของพฤติกรรมการทำกิจกรรมบนสมาร์ตโฟน
2. ควรมีการศึกษาความรู้พฤติกรรมการทำกิจกรรมบนสมาร์ตโฟนในประเด็นอื่น ๆ เช่น การแปลความหมาย (Interpretation) การตอบสนอง (Respond) ผลที่ได้รับ (Consequence) ปฏิกริยาต่อความผิดหวัง (Reaction to Threat)

## เอกสารอ้างอิง

- คมส์ธนนท์ ศุขอัจะสกุล, (2556). “โทรศัพท์มือถืออัจฉริยะ ทศวรรษใหม่ของนวัตกรรมการสื่อสารแห่งอนาคต”. *Veridian E-Journal*, Vol.6 (1). 132-142.
- ชนกชนม์ แต่งเติมวงศ์. (2556). “กระแสของ Social Network บนโทรศัพท์มือถือในปัจจุบัน”. *วารสารสังคมศาสตร์และศิลปศาสตร์*. ปีที่ 2(1): 28-42.
- ธมนวรรณ กัญญาหัตถ์. (2554). *ความพึงพอใจของผู้บริโภคในกรุงเทพมหานครที่มีต่อประโยชน์ของสมาร์ตโฟน*. ค้นคว้าอิสระบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ธัญธัช วิภัติภูมิประเทศ.(2559). “พฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนในชั้นเรียนของนักศึกษามหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์”. *สุทธิปริทัศน์*. ปีที่ 30 (9): 48-58.
- พิสุทธา อารีราษฎร์. (2553). “การพัฒนาผลิตภัณฑ์บนเครือข่าย ตามแนวคอนสตรัคติวิสต์เรื่อง แนวคิดในการพัฒนาตน ในรายวิชาพฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตน”. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*. ปีที่ 4(2) : 199-215.
- พิชญ์ เพชรคำ. (2557). *พฤติกรรมการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของเด็กปฐมวัย กรณีศึกษา โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร*. สารนิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์, มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- เสาวนีย์ ขจรเทาววงศ์. (2558). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสมาร์ตโฟนตราสินค้าจีนของผู้บริโภคคนไทย*. ค้นคว้าอิสระบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศุภศิลาป์ กุลจิตต์เจืองวงศ์. (2556). “ไล่นรูปแบบการสื่อสารบนความสร้างสรรค์ของสมาร์ตโฟน: ข้อดีและข้อจำกัดของแอปพลิเคชัน”. *วารสารนักบริหาร*. ปีที่ 33 (4): 42.
- ไทยรัฐออนไลน์, [ออนไลน์], (2554). *เตือน! “คลื่นแม่เหล็กในมือถือ” เสี่ยงเนื้องอกในสมอง24ชม*. เข้าถึงได้จาก: <https://www.thairath.co.th/content/191229>. (12/03/61).
- ACI Worldwide,[online]. (2011). *Next Generation Real-Time Fraud Prevention*. Available from: <https://www.aciworldwide.com/>.(20/02/61).
- Cronbach, L. J. (1990). *Educational Psychology (5<sup>th</sup> edition)*. New York: Harcourt Brace.
- Morgan Stanley. [online]. (2015). *Mobile Shifts eCommerce into Higher Gear*. Available from: <https://www.morganstanley.com/ideas/mobile-shifts-ecommerce-into-higher-gear/>. (12/02/18).
- Nielson. [ออนไลน์], (2554). *พฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟน*. เข้าถึงได้: <http://i7.in.th/smartphone-user-habit>. (21/12/60).