

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือที่ส่งผลต่อรูปแบบการดำเนินชีวิตของนักศึกษามหาวิทยาลัยบูรพา กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาคือ นักศึกษาปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1-4 ที่กำลังศึกษาอยู่ในช่วงปีการศึกษา พ.ศ. 2554 มหาวิทยาลัยบูรพา จังหวัดชลบุรี จำนวน 410 คน ในเขตมหาวิทยาลัยบูรพา จังหวัดชลบุรี

ผู้ศึกษาได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 4 ตอน ตามลำดับ ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือ

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนกิจกรรมที่ใช้ผ่าน โทรศัพท์มือถือ

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลวิถีการดำเนินชีวิตในการใช้โทรศัพท์มือถือ

ตอนที่ 5 การพรรณนาวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 4-1 จำนวน และค่าร้อยละ จำแนกตามข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง

ข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	139	33.9
หญิง	271	66.1
รวม	410	100.0
กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่		
ชั้นปีที่ 1	43	10.5
ชั้นปีที่ 2	162	39.5
ชั้นปีที่ 3	59	14.4
ชั้นปีที่ 4	146	35.6
รวม	410	100.0
รายได้ต่อเดือน(รายได้ที่ได้รับจากผู้ปกครองและจากการทำงาน)		
ต่ำกว่า 4,000 บาท	94	22.9
4,001 – 7,000 บาท	208	50.7
7,001 – 10,000 บาท	100	24.4
มากกว่า 10,000 บาท	8	2.0
รวม	410	100.0

จากตาราง 4-1 พบว่านักศึกษาเพศหญิง จำนวน 271 คน คิดเป็นร้อยละ 66.1 และเพศชาย จำนวน 139 คน คิดเป็นร้อยละ 33.9

กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 2 จำนวน 162 คน คิดเป็นร้อยละ 39.5 ชั้นปีที่ 4 จำนวน 146 คน คิดเป็นร้อยละ 35.6 ชั้นปีที่ 3 จำนวน 59 คน คิดเป็นร้อยละ 14.4 และ ชั้นปีที่ 1 จำนวน 43 คน คิดเป็น

ร้อยละ 10.5 ตามลำดับ

มีรายได้ต่อเดือน 4,001 – 7,000 บาท จำนวน 208 คน คิดเป็นร้อยละ 50.7 รายได้ 7,001 – 10,000 บาท จำนวน 100 คน คิดเป็นร้อยละ 24.4 ต่ำกว่า 4,000 บาท จำนวน 94 คน คิดเป็นร้อยละ 22.9 และมากกว่า 10,000 บาท จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 2.0 ตามลำดับ

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือ

ตารางที่ 4-2 จำนวน และค่าร้อยละ จำแนกตามข้อมูลพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือ

ข้อมูลพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือ	จำนวน	ร้อยละ
การใช้โทรศัพท์มือถือแต่ละครั้งนาน โดยเฉลี่ยเท่าใด		
น้อยกว่า 1 นาที	27	6.6
1-10 นาที	203	49.5
11-20 นาที	53	12.9
21-30 นาที	45	11.0
มากกว่า 30 นาที	81	19.8
รวม	410	100.0
การใช้โทรศัพท์มือถือในช่วงเวลาใด		
05.00-09.00 น.	6	1.5
09.01-12.00 น.	14	3.4
12.01-13.00 น.	12	2.9
13.01-16.00 น.	37	9.0
16.01-20.00 น.	125	30.5
20.01-24.00 น.	216	52.7
รวม	410	100.0

จากตาราง 4-2 พบว่าการใช้โทรศัพท์มือถือแต่ละครั้งนาน โดยเฉลี่ยส่วนใหญ่คือ 1-10 นาที จำนวน 203 คน คิดเป็นร้อยละ 49.5 ใช้โทรศัพท์มือถือ 30 นาที จำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 19.8 ใช้โทรศัพท์มือถือ 11-20 นาที จำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 12.9 ใช้โทรศัพท์มือถือ 21-30 นาที จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.0 มากกว่า และใช้โทรศัพท์มือถือน้อยกว่า 1 นาที จำนวน 27

คน คิดเป็นร้อยละ 6.6 ตามลำดับ

การใช้โทรศัพท์มือถือในช่วงเวลาส่วนใหญ่คือ เวลา 20.01-24.00 น. จำนวน 216 คน คิดเป็นร้อยละ 52.7 เวลา 16.01-20.00 น. จำนวน 125 คน คิดเป็นร้อยละ 30.5 เวลา 13.01-16.00 น. จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 9.0 เวลา 09.01-12.00 น. จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 3.4 เวลา 12.01-13.00 น. จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 2.9 และเวลา 05.00-09.00 น. จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 1.5 ตามลำดับ

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนกิจกรรมที่ใช้ผ่านโทรศัพท์มือถือ

ตารางที่ 4-3 จำนวน และค่าร้อยละ ของกิจกรรมที่ใช้ผ่าน โทรศัพท์มือถือ จำแนกตามเพื่อการติดต่อสื่อสารทั่วไป

ข้อมูลกิจกรรมที่ใช้ผ่านโทรศัพท์มือถือ	จำนวน	ร้อยละ
1-2 วัน/สัปดาห์	13	3.2
3-4 วัน/สัปดาห์	37	9.0
5-6 วัน/สัปดาห์	62	15.1
ทุกวัน	298	72.7
รวม	410	100.0

จากตาราง พบว่าเพื่อการติดต่อสื่อสารทั่วไปมากที่สุดคือ ทุกวัน จำนวน 298 คน คิดเป็นร้อยละ 72.7 5-6 วัน/สัปดาห์ จำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 15.1 3-4 วัน/สัปดาห์ จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 9.0 และ 1-2 วัน/สัปดาห์จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 3.2 ตามลำดับ

ตารางที่ 4-4 แสดงจำนวน และค่าร้อยละ ของกิจกรรมที่ใช้ผ่านโทรศัพท์มือถือ จำแนกตามเพื่อส่งข้อความ

ข้อมูลกิจกรรมที่ใช้ผ่าน โทรศัพท์มือถือ	จำนวน	ร้อยละ
ไม่ได้ใช้/อื่น ๆ	76	18.5
1-2วัน/สัปดาห์	180	43.9
3-4วัน/สัปดาห์	71	17.3
5-6วัน/สัปดาห์	43	10.5
ทุกวัน	40	9.8
รวม	410	100.0

จากตาราง พบว่าเพื่อส่งข้อความมากที่สุดคือ 1-2 วัน/สัปดาห์ จำนวน 180 คน คิดเป็นร้อยละ 43.9 ไม่ได้ใช้/อื่น ๆ จำนวน 76 คน คิดเป็นร้อยละ 18.5 3-4 วัน/สัปดาห์ จำนวน 71 คน คิดเป็นร้อยละ 17.3 5-6 วัน/สัปดาห์ จำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 10.5 ทุกวัน จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 9.8 ตามลำดับ

ตารางที่ 4-5 จำนวน และค่าร้อยละ ของกิจกรรมที่ใช้ผ่าน โทรศัพท์มือถือ จำแนกตามเพื่อฟังเพลง (mp 3)/ดูหนัง (mp 4)

ข้อมูลกิจกรรมที่ใช้ผ่าน โทรศัพท์มือถือ	จำนวน	ร้อยละ
ไม่ได้ใช้/อื่น ๆ	62	15.1
1-2วัน/สัปดาห์	79	19.3
3-4วัน/สัปดาห์	102	24.9
5-6วัน/สัปดาห์	51	12.4
ทุกวัน	116	28.3
รวม	410	100.0

จากตาราง พบว่าเพื่อฟังเพลง/ดูหนัง มากที่สุดคือทุกวัน จำนวน 116 คน คิดเป็นร้อยละ 28.3 3-4 วัน/สัปดาห์ จำนวน 102 คน คิดเป็นร้อยละ 24.9 1-2 วัน/สัปดาห์ จำนวน 79 คน คิดเป็นร้อยละ 19.3 ไม่ได้ใช้/อื่น ๆ จำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 15.1 5-6วัน/สัปดาห์ จำนวน 51 คน คิด

เป็นร้อยละ 12.4 ตามลำดับ

ตารางที่ 4-6 จำนวน และค่าร้อยละ ของกิจกรรมที่ใช้ผ่านโทรศัพท์มือถือ จำแนกตามเพื่อถ่ายรูป / วิดีโอคลิป

ข้อมูลกิจกรรมที่ใช้ผ่านโทรศัพท์มือถือ	จำนวน	ร้อยละ
ไม่ได้ใช้/อื่น ๆ	71	17.3
1-2วัน/สัปดาห์	127	31.0
3-4วัน/สัปดาห์	77	18.8
5-6วัน/สัปดาห์	61	14.9
ทุกวัน	74	18.0
รวม	410	100.0

จากตาราง พบว่าถ่ายรูป / วิดีโอคลิปส่วนมากที่สุด 1-2 วัน/สัปดาห์ จำนวน 127 คน คิดเป็นร้อยละ 31.0 3-4 วัน/สัปดาห์ จำนวน 77 คน คิดเป็นร้อยละ 18.8 ทุกวัน จำนวน 74 คน คิดเป็นร้อยละ 18.0 ไม่ได้ใช้/อื่น ๆ จำนวน 71 คน คิดเป็นร้อยละ 17.3 5-6 วัน/สัปดาห์ จำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 14.9 ตามลำดับ

ตารางที่ 4-7 จำนวน และค่าร้อยละ ของกิจกรรมที่ใช้ผ่านโทรศัพท์มือถือ จำแนกตามเพื่อดูโทรทัศน์

ข้อมูลกิจกรรมที่ใช้ผ่านโทรศัพท์มือถือ	จำนวน	ร้อยละ
ไม่ได้ใช้/อื่น ๆ	318	77.6
1-2วัน/สัปดาห์	45	11.0
3-4วัน/สัปดาห์	26	6.3
5-6วัน/สัปดาห์	4	1.0
ทุกวัน	17	4.1
รวม	410	100.0

จากตาราง พบว่าเพื่อดูโทรทัศน์มากที่สุดคือไม่ได้ใช้/อื่น ๆ จำนวน 318 คน คิดเป็น

ร้อยละ 77.6 1-2 วัน/สัปดาห์ จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.0 3-4 วัน/สัปดาห์ จำนวน 26 คน
คิดเป็นร้อยละ 6.3 ทุกวัน จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 4.1 5-6วัน/สัปดาห์ จำนวน 4 คน คิดเป็น
ร้อยละ 1.0 ตามลำดับ

ตารางที่ 4-8 จำนวน และค่าร้อยละ ของกิจกรรมที่ใช้ผ่านโทรศัพท์มือถือ จำแนกตามเพื่อเล่นเกมส์

ข้อมูลกิจกรรมที่ใช้ผ่านโทรศัพท์มือถือ	จำนวน	ร้อยละ
ไม่ได้ใช้/อื่น ๆ	140	34.1
1-2วัน/สัปดาห์	112	27.3
3-4วัน/สัปดาห์	75	18.3
5-6วัน/สัปดาห์	32	7.8
ทุกวัน	51	12.4
รวม	410	100.0

จากตาราง พบว่าเพื่อเล่นเกมส์มากที่สุดคือ ไม่ได้ใช้/อื่น ๆ จำนวน 140 คน คิดเป็น
ร้อยละ 34.1 1-2 วัน/สัปดาห์ จำนวน 112 คน คิดเป็นร้อยละ 27.3 3-4 วัน/สัปดาห์ จำนวน 75 คน
คิดเป็นร้อยละ 18.3 ทุกวัน จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 12.4 5-6 วัน/สัปดาห์ จำนวน 32 คน
คิดเป็นร้อยละ 7.8 ตามลำดับ

ตารางที่ 4-9 จำนวน และค่าร้อยละ ของกิจกรรมที่ใช้ผ่านโทรศัพท์มือถือ จำแนกตามเพื่อปฏิทิน
จำนวน และค่าร้อยละ ของกิจกรรมที่ใช้ผ่านโทรศัพท์มือถือ จำแนกตามเพื่อปฏิทิน

ข้อมูลกิจกรรมที่ใช้ผ่านโทรศัพท์มือถือ	จำนวน	ร้อยละ
ไม่ได้ใช้/อื่น ๆ	100	24.4
1-2วัน/สัปดาห์	104	25.4
3-4วัน/สัปดาห์	97	23.7
5-6วัน/สัปดาห์	39	9.5
ทุกวัน	70	17.1
รวม	410	100.0

จากตาราง พบว่าเพื่อปฏิบัติตนนัยมากที่สุดคือ 1-2 วัน/สัปดาห์ จำนวน 104 คน คิดเป็นร้อยละ 25.4 ไม่ได้ใช้/อื่น ๆ จำนวน 100 คน คิดเป็นร้อยละ 24.4 3-4 วัน/สัปดาห์ จำนวน 97 คน คิดเป็นร้อยละ 23.7 ทุกวัน จำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 17.1 5-6 วัน/สัปดาห์ จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 9.5 ตามลำดับ

ตารางที่ 4-10 จำนวน และค่าร้อยละ ของกิจกรรมที่ใช้ผ่านโทรศัพท์มือถือ จำแนกตามเพื่อสื่อสารแบบสังคมออนไลน์ (Social Network)

ข้อมูลกิจกรรมที่ใช้ผ่านโทรศัพท์มือถือ	จำนวน	ร้อยละ
ไม่ได้ใช้/อื่น ๆ	151	36.8
1-2วัน/สัปดาห์	56	13.7
3-4วัน/สัปดาห์	43	10.5
5-6วัน/สัปดาห์	44	10.7
ทุกวัน	116	28.3
รวม	410	100.0

จากตาราง พบว่าเพื่อสื่อสารแบบสังคมออนไลน์ (Social Network) มากที่สุดคือ ไม่ได้ใช้/อื่น ๆ จำนวน 151 คน คิดเป็นร้อยละ 36.8 ทุกวัน จำนวน 116 คน คิดเป็นร้อยละ 28.3 1-2วัน/สัปดาห์ จำนวน 56 คน คิดเป็นร้อยละ 13.7 5-6วัน/สัปดาห์ จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 10.7 3-4วัน/สัปดาห์ จำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 10.5 ตามลำดับ

ตารางที่ 4-11 จำนวน และค่าร้อยละ ของกิจกรรมที่ใช้ผ่านโทรศัพท์มือถือ จำแนกตามเพื่อเป็นแผน
ที่นำทาง (GPS)

ข้อมูลกิจกรรมที่ใช้ผ่านโทรศัพท์มือถือ	จำนวน	ร้อยละ
ไม่ได้ใช้/อื่น ๆ	312	76.1
1-2วัน/สัปดาห์	60	14.6
3-4วัน/สัปดาห์	20	4.9
5-6วัน/สัปดาห์	15	3.7
ทุกวัน	3	.7
รวม	410	100.0

จากตาราง พบว่าเพื่อเป็นแผนที่นำทาง (GPS) มากที่สุดคือ ไม่ได้ใช้/อื่น ๆ จำนวน 312 คน คิดเป็นร้อยละ 76.1 1-2 วัน/สัปดาห์ จำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 14.6 3-4 วัน/สัปดาห์ จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 4.9 5-6 วัน/สัปดาห์ จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 3.7 ทุกวัน จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ .7 ตามลำดับ

ตารางที่ 4-12 จำนวน และค่าร้อยละ ของกิจกรรมที่ใช้ผ่านโทรศัพท์มือถือ จำแนกตามเพื่อใช้เปิด
เว็บไซต์ต่าง ๆ

ข้อมูลกิจกรรมที่ใช้ผ่านโทรศัพท์มือถือ	จำนวน	ร้อยละ
ไม่ได้ใช้/อื่น ๆ	157	38.3
1-2วัน/สัปดาห์	65	15.9
3-4วัน/สัปดาห์	68	16.6
5-6วัน/สัปดาห์	49	12.0
ทุกวัน	71	17.3
รวม	410	100.0

จากตาราง พบว่าเพื่อใช้เปิดเว็บไซต์ต่าง ๆ มากที่สุดคือ ไม่ได้ใช้/อื่น ๆ จำนวน 157 คน คิดเป็นร้อยละ 38.3 ทุกวัน จำนวน 71 คน คิดเป็นร้อยละ 17.3 ตามลำดับ 3-4 วัน/สัปดาห์ จำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 16.6 1-2วัน/สัปดาห์ จำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 15.9 5-6 วัน/สัปดาห์ จำนวน

49 คน คิดเป็นร้อยละ 12.0

ตารางที่ 4-13 จำนวน และค่าร้อยละ ของกิจกรรมที่ใช้ผ่านโทรศัพท์มือถือ จำแนกตามเพื่อใช้เป็น
โมเด็มต่อ คอมพิวเตอร์/โน้ตบุ๊ก

ข้อมูลกิจกรรมที่ใช้ผ่านโทรศัพท์มือถือ	จำนวน	ร้อยละ
ไม่ได้ใช้/อื่น ๆ	267	65.1
1-2วัน/สัปดาห์	69	16.8
3-4วัน/สัปดาห์	34	8.3
5-6วัน/สัปดาห์	23	5.6
ทุกวัน	17	4.1
รวม	410	100.0

จากตาราง พบว่าเพื่อใช้เป็นโมเด็มต่อ คอมพิวเตอร์/โน้ตบุ๊กมากที่สุดคือ ไม่ได้ใช้/อื่น ๆ

จำนวน 267 คน คิดเป็นร้อยละ 65.1 1-2 วัน/สัปดาห์ จำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 16.8

3-4 วัน/สัปดาห์ จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 8.3 5-6 วัน/สัปดาห์ จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 5.6

ทุกวัน จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 4.1 ตามลำดับ

ตารางที่ 4-14 จำนวน และค่าร้อยละ ของกิจกรรมที่ใช้ผ่านโทรศัพท์มือถือ จำแนกตาม เพื่อใช้เป็น
สมุดบันทึกส่วนตัว

ข้อมูลกิจกรรมที่ใช้ผ่านโทรศัพท์มือถือ	จำนวน	ร้อยละ
ไม่ได้ใช้/อื่น ๆ	147	35.9
1-2วัน/สัปดาห์	100	24.4
3-4วัน/สัปดาห์	71	17.3
5-6วัน/สัปดาห์	40	9.8
ทุกวัน	52	12.7
รวม	410	100.0

จากตาราง พบว่าเพื่อใช้เป็นสมุดบันทึกส่วนตัวมากที่สุดคือไม่ได้ใช้/อื่น ๆ จำนวน 147

คน คิดเป็นร้อยละ 35.9 1-2 วัน/สัปดาห์ จำนวน 100 คน คิดเป็นร้อยละ 24.4 3-4 วัน/สัปดาห์
จำนวน 71 คน คิดเป็นร้อยละ 17.3 ทุกวัน จำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 12.7 5-6 วัน/สัปดาห์
จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 9.8 ตามลำดับ

ตารางที่ 4-15 จำนวน และค่าร้อยละ ของกิจกรรมที่ใช้ผ่าน โทรศัพท์มือถือ จำแนกตามเพื่อใช้เป็น
เครื่องคิดเลข

ข้อมูลกิจกรรมที่ใช้ผ่านโทรศัพท์มือถือ	จำนวน	ร้อยละ
ไม่ได้ใช้/อื่น ๆ	46	11.2
1-2วัน/สัปดาห์	124	30.2
3-4วัน/สัปดาห์	117	28.5
5-6วัน/สัปดาห์	66	16.1
ทุกวัน	57	13.9
รวม	410	100.0

พบว่าเพื่อใช้เป็นเครื่องคิดเลขมากที่สุดคือ 1-2 วัน/สัปดาห์ จำนวน 124 คน คิดเป็น
ร้อยละ 30.2 3-4 วัน/สัปดาห์ จำนวน 117 คน คิดเป็นร้อยละ 28.5 5-6 วัน/สัปดาห์ จำนวน 66
คน คิดเป็นร้อยละ 16.1 ทุกวัน จำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 13.9 ไม่ได้ใช้/อื่น ๆ จำนวน 46 คน
คิดเป็นร้อยละ 11.2 ตามลำดับ

ตารางที่ 4-16 จำนวน และค่าร้อยละ ของกิจกรรมที่ใช้ผ่าน โทรศัพท์มือถือ จำแนกตาม เพื่อใช้อ่าน
ข้อมูลที่เป็นเอกสาร

ข้อมูลกิจกรรมที่ใช้ผ่านโทรศัพท์มือถือ	จำนวน	ร้อยละ
ไม่ได้ใช้/อื่น ๆ	232	56.6
1-2วัน/สัปดาห์	80	19.5
3-4วัน/สัปดาห์	53	12.9
5-6วัน/สัปดาห์	17	4.1
ทุกวัน	28	6.8
รวม	410	100.0

จากตาราง พบว่าเพื่อใช้อ่านข้อมูลที่เป็นเอกสารมากที่สุดคือ ไม่ได้ใช้/อื่น ๆ จำนวน 232 คน คิดเป็นร้อยละ 56.6 1-2 วัน/สัปดาห์ จำนวน 80 คน คิดเป็นร้อยละ 19.5 3-4 วัน/สัปดาห์ จำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 12.9 ทุกวัน จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 6.8 5-6 วัน/สัปดาห์ จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 4.1 ตามลำดับ

ตารางที่ 4-17 จำนวน และค่าร้อยละ จำแนกตามข้อมูลกิจกรรมที่ใช้ผ่านโทรศัพท์มือถือ

ข้อความ	ความถี่ในการใช้				
	ทุกวัน	5-6วัน/ สัปดาห์	3-4วัน/ สัปดาห์	1-2วัน/ สัปดาห์	ไม่ได้ใช้/ อื่นๆ
1. เพื่อการติดต่อสื่อสารทั่วไป	298 (72.7%)	62 (15.1%)	37 (9.0%)	13 (3.2%)	0 (0%)
2. เพื่อส่งข้อความ	40 (9.8%)	43 (10.5%)	71 (17.3%)	180 (43.9%)	76 (18.5%)
3. เพื่อฟังเพลง (mp3)/ดูหนัง (mp4)	116 (28.3%)	51 (12.4%)	102 (24.9%)	79 (19.3%)	62 (15.1%)
4. เพื่อถ่ายรูป/วิดีโอคลิป	74 (18.0%)	61 (14.9%)	77 (18.8%)	127 (31.0%)	71 (17.3%)
5. เพื่อดูโทรทัศน์	17 (4.1%)	4 (1.0%)	26 (6.3%)	45 (11.0%)	318 (77.6%)
6. เพื่อเล่นเกม	51 (12.4%)	32 (7.8%)	75 (18.3%)	112 (27.3%)	140 (34.1%)
7. เพื่อปฏิบัติหน้าที่	70 (17.1%)	39 (9.5%)	97 (23.7%)	104 (25.4%)	100 (24.4%)
8. เพื่อสื่อสารแบบสังคมออนไลน์ (Social Network)	116 (28.3%)	44 (10.7%)	43 (10.5%)	56 (13.7%)	151 (36.8%)
9. เพื่อเป็นแผนที่นำทาง (GPS)	3 (0.7%)	15 (3.7%)	20 (4.9%)	60 (14.6%)	312 (76.1%)

ตารางที่ 4-17 (ต่อ)

10. เพื่อใช้เปิดเว็บไซต์ต่าง ๆ	71 (17.3%)	49 (12.0%)	68 (16.6%)	65 (15.9%)	157 (38.3%)
11. เพื่อใช้เป็นโมเด็มต่อคอมพิวเตอร์/โน้ตบุ๊ก	17 (4.1%)	23 (5.6%)	34 (8.3%)	69 (16.8%)	267 (65.1%)
12. เพื่อใช้เป็นสมุดบันทึกส่วนตัว	52 (12.7%)	40 (9.8%)	71 (17.3%)	100 (24.4%)	147 (35.9%)
13. เพื่อใช้เป็นเครื่องคิดเลข	57 (13.9%)	66 (16.1%)	117 (28.5%)	124 (30.2%)	46 (11.2%)
14. เพื่อใช้อ่านข้อมูลที่เป็นเอกสาร	28 (6.8%)	17 (4.1%)	53 (12.9%)	80 (19.5%)	232 (56.6%)

จากตาราง 4-17 พบว่ากิจกรรมที่ใช้ผ่านโทรศัพท์มือถือของนักศึกษา ส่วนใหญ่คือ ไม่ได้ใช้/อื่น ๆ ได้แก่ เพื่อดูโทรทัศน์ เพื่อเล่นเกมส์ เพื่อสื่อสารแบบสังคมออนไลน์ (Social Network) เพื่อเป็นแผนที่นำทาง (GPS) เพื่อใช้เปิดเว็บไซต์ต่าง ๆ เพื่อใช้เป็นโมเด็มต่อคอมพิวเตอร์/โน้ตบุ๊ก เพื่อใช้เป็นสมุดบันทึกส่วนตัว เพื่อใช้อ่านข้อมูลที่เป็นเอกสาร

ใช้ 1-2 วัน/สัปดาห์ เพื่อส่งข้อความ/ เพื่อถ่ายรูป /วิดีโอคลิปมากที่สุดคือ เพื่อปฏิทินนัดหมาย เพื่อใช้เป็นเครื่องคิดเลข

ใช้ทุกวัน เพื่อการติดต่อสื่อสารทั่วไป เพื่อฟังเพลง (mp3)/ดูหนัง (mp4)

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลวิธีการดำเนินชีวิตในการใช้โทรศัพท์มือถือ

ตารางที่ 4-18 เกณฑ์การแปลความหมายคะแนนเฉลี่ยของข้อคำถาม

ระดับคะแนนเฉลี่ย	ความหมาย
ตั้งแต่ 4.51 ขึ้นไป	มีความหมายระดับมากที่สุด
3.51-4.50	มีความหมายระดับมาก
2.51-3.50	มีความหมายระดับปานกลาง
1.51-2.50	มีความหมายระดับน้อย
ต่ำกว่า 1.51	มีความหมายระดับน้อยที่สุด

ตารางที่ 4-19 ค่าเฉลี่ย และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับของวิธีการดำเนินชีวิตในการใช้โทรศัพท์มือถือ จำแนกตามวิธีการดำเนินชีวิตในการใช้โทรศัพท์มือถือของนักศึกษา

ข้อความ	$\bar{X}$	SD	ความหมาย
1. ท่านรับข่าวสารเกี่ยวกับวัฒนธรรมบนโทรศัพท์มือถือ	2.3195	1.10028	น้อย
2. ท่านส่งข่าวสารเกี่ยวกับวัฒนธรรมบนโทรศัพท์มือถือ	2.0951	1.02689	น้อย
3. ท่านเผยแพร่อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมให้คงไว้โดยใช้โทรศัพท์มือถือ	2.0951	1.03164	น้อย
4. ท่านถ่ายรูป/วิดีโอคลิปศิลปวัฒนธรรมโดยใช้โทรศัพท์มือถือ	2.5146	1.16847	ปานกลาง
5. ท่านเก็บรายการ/ข้อมูลเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมไว้ที่โทรศัพท์มือถือ	2.2024	1.06534	น้อย
6. ท่านฟังเพลงลูกทุ่ง/เพลงพื้นบ้านโดยใช้โทรศัพท์มือถือ	2.0415	1.15783	น้อย
7. ท่านดูข่าวสารทางวัฒนธรรมบนโทรศัพท์มือถือ	1.9024	1.01589	น้อย
8. ท่านใช้โทรศัพท์มือถือติดต่อสื่อสารกับเพื่อน ๆ	4.1537	1.13762	มาก
9. ท่านเก็บข้อมูลอื่น ๆ (วันเกิด, เหตุการณ์พิเศษ) ของเพื่อนไว้ในโทรศัพท์มือถือ	3.5244	1.19724	มาก

ตารางที่ 4-19 (ต่อ)

10. ท่านใช้โทรศัพท์มือถือพูดคุย/ส่ง SMS ให้กับเพื่อน ๆ ในโอกาสพิเศษต่าง ๆ	3.9000	1.14574	มาก
11. ท่านเล่น Social Network บนโทรศัพท์มือถือเพื่อติดต่อกับเพื่อน	2.9634	1.51799	ปานกลาง
12. ท่านใช้โทรศัพท์มือถือเป็นสื่อกลางในการทำกิจกรรมกับเพื่อน ๆ ร่วมกัน	3.4439	1.29245	ปานกลาง
13. ท่านใช้รายการบันทึก/เตือนการนัดหมายกับเพื่อน ๆ	3.2366	1.20720	ปานกลาง
14. ท่านใช้โทรศัพท์มือถือในการรู้จัก/สร้างสัมพันธภาพกับเพื่อนใหม่	3.0512	1.29879	ปานกลาง
15. ท่านใช้โทรศัพท์มือถือในการแสดงความห่วงใย/ให้กำลังใจแก่เพื่อน ๆ	3.7341	1.07883	มาก
16. ท่านติดตามข่าวบันเทิงต่าง ๆ โดยใช้โทรศัพท์มือถือ	2.3927	1.24678	น้อย
17. ท่านส่งข่าวสารเกี่ยวกับเรื่องบันเทิงต่าง ๆ โดยใช้โทรศัพท์มือถือ	2.2390	1.17905	น้อย
18. ท่านใช้โทรศัพท์มือถือโทร/ส่ง SMS ไปถึงรายการบันเทิงต่าง ๆ (วิทยุ/โทรทัศน์)	1.9512	1.13515	น้อย
19. ท่านเล่นเกมสื่อบันเทิงต่าง ๆ บนโทรศัพท์มือถือ	2.7049	1.28874	ปานกลาง
20. ท่านใช้โทรศัพท์มือถือบันทึกเพลง/คลิปบันเทิงต่าง ๆ บนโทรศัพท์มือถือ	3.0268	1.33113	ปานกลาง
21. ท่านใช้โทรศัพท์มือถือถ่ายรูป/วิดีโอคลิปเกี่ยวกับความบันเทิง/การท่องเที่ยว	3.0902	1.33200	ปานกลาง
22. ท่านฟังเพลงทางวิทยุ/ชมรายการโทรทัศน์บนโทรศัพท์มือถือ	2.4415	1.24807	น้อย
23. ท่านใช้อินเตอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือเพื่อโหลดเพลง/รายการบันเทิงต่าง ๆ	2.5659	1.38691	ปานกลาง
24. ท่านใช้โทรศัพท์มือถือในการขอคำแนะนำ/ความช่วยเหลือในปัญหาต่าง ๆ จากสมาชิกในครอบครัว	3.2683	1.32725	ปานกลาง

ตารางที่ 4-19 (ต่อ)

25. ท่านบันทึกข้อมูลต่าง ๆ ของสมาชิกในครอบครัวไว้ในโทรศัพท์มือถือ	3.2024	1.27626	ปานกลาง
26. ท่านใช้โทรศัพท์มือถือแสดงความยินดีในโอกาสพิเศษต่าง ๆ แก่สมาชิกในครอบครัว	3.7585	1.19606	มาก
27. ท่านถ่ายรูป/วิดีโอคลิปเกี่ยวกับกิจกรรมของครอบครัวโดยใช้โทรศัพท์มือถือ	3.1049	1.31243	ปานกลาง
28. ท่านใช้โทรศัพท์มือถือในการเตือนความจำเกี่ยวกับโอกาสพิเศษที่จะมาถึง (วันเกิด, วันครบรอบเหตุการณ์ของสมาชิกในครอบครัว)	3.4561	1.24082	ปานกลาง
29. ท่านใช้โทรศัพท์มือถือในการระบายความไม่สบายใจ/ความรู้สึกที่ไม่ดีให้กับสมาชิกในครอบครัวได้บ้าง	3.2415	1.32042	ปานกลาง
30. ท่านใช้โทรศัพท์มือถือโทรติดต่อเพื่อแสดงความคิดถึง/ความห่วงใยที่มีต่อสมาชิกในครอบครัว	3.7902	1.11662	มาก
31. ท่านรับข้อมูลเกี่ยวกับกีฬาจากโทรศัพท์มือถือ	1.9829	1.07070	น้อย
32. ท่านติดตามข้อมูลตารางการแข่งขันกีฬาจากโทรศัพท์มือถือ	1.8732	1.05056	น้อย
33. ท่านใช้โทรศัพท์มือถือในการนัดพบเพื่อน ๆ เพื่อไปชมการแข่งขันกีฬา	2.2537	1.19659	น้อย
34. ท่านถ่ายรูป/วิดีโอคลิปเกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาไว้ในโทรศัพท์มือถือ	2.0537	1.17930	น้อย
35. ท่านใช้โทรศัพท์มือถือในการนัดพบเพื่อน ๆ เพื่อไปเล่นกีฬาคู่กัน	2.5317	1.25880	ปานกลาง
36. ท่านใช้นาฬิกาปลุก/จับเวลาในการเล่นกีฬาโดยใช้โทรศัพท์มือถือ	2.8122	1.45557	ปานกลาง
37. ท่านรับข้อมูลเกี่ยวกับสุขภาพร่างกายจากโทรศัพท์มือถือ	2.0049	1.09677	น้อย

ตารางที่ 4-19 (ต่อ)

38. ท่านโทร/ส่งSMSเพื่อถามเกี่ยวกับปัญหาสุขภาพโดย ใช้โทรศัพท์มือถือ	2.1122	1.21204	น้อย
39. ท่านใช้โทรศัพท์มือถือเป็นนาฬิกาปลุก/เตือนเวลา เพื่อเข้าเรียนวิชาต่าง ๆ	3.7244	1.32482	มาก
40. ท่านใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อบันทึกเสียงการสอนของ อาจารย์ในชั้นเรียน	2.5000	1.26114	น้อย
41. ท่านใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อเก็บบันทึกเอกสาร เกี่ยวกับเนื้อหาการเรียน	2.3341	1.27916	น้อย
42. ท่านใช้โทรศัพท์มือถือติดต่อกับอาจารย์ผู้สอนใน วิชาต่าง ๆ	2.9415	1.19555	ปานกลาง
43. ท่านใช้โทรศัพท์มือถือติดต่อ/รับข้อมูลจากงาน ทะเบียนของมหาวิทยาลัย	2.3634	1.21003	น้อย
44. ท่านใช้เครื่องคิดเลขบนโทรศัพท์มือถือในการเรียน	3.1049	1.30120	ปานกลาง
45. ท่านใช้โทรศัพท์มือถือค้นหาข้อมูลด้านการเรียน ผ่านอินเทอร์เน็ต	2.5659	1.38338	ปานกลาง
ภาพรวม	2.7682	.66069	ปานกลาง

จากตารางที่ 4-19 พบว่า นักศึกษาที่มีระดับวิถีการดำเนินชีวิตในการใช้โทรศัพท์มือถือ โดยภาพรวม อยู่ในระดับปานกลาง และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ส่วนใหญ่นักศึกษาที่มีระดับวิถีการดำเนินชีวิตในการใช้โทรศัพท์มือถือ อยู่ในระดับ ปานกลาง ได้แก่ ถ่ายรูป/วิดีโอคลิป ศิลปะวัฒนธรรมโดยใช้โทรศัพท์มือถือ ใช้โทรศัพท์มือถือในการรู้จัก/สร้างสัมพันธ์ภาพกับเพื่อนใหม่ เล่นเกมสลับกันต่าง ๆ บนโทรศัพท์มือถือ ใช้โทรศัพท์มือถือบันทึกเพลง/คลิปบันทึกต่าง ๆ บนโทรศัพท์มือถือ ใช้โทรศัพท์มือถือถ่ายรูป/วิดีโอคลิปเกี่ยวกับความบันเทิง/การท่องเที่ยว ใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือเพื่อโหลดเพลง/รายการบันทึกต่าง ๆ ใช้โทรศัพท์มือถือในการขอคำแนะนำ/ความช่วยเหลือในปัญหาต่าง ๆ จากสมาชิกในครอบครัว บันทึกข้อมูลต่าง ๆ ของสมาชิกในครอบครัวไว้ในโทรศัพท์มือถือ ถ่ายรูป/วิดีโอคลิปเกี่ยวกับกิจกรรมของครอบครัวโดยใช้โทรศัพท์มือถือ ใช้โทรศัพท์มือถือในการเตือนความจำเกี่ยวกับโอกาสพิเศษที่จะมาถึง (วันเกิด, วัน

ครอบรอบเหตุการณ์) ของสมาชิกในครอบครัว ใช้โทรศัพท์มือถือในการระบายความไม่สบายใจ/ความรู้สึกที่ไม่ดีให้กับสมาชิกในครอบครัวได้รับฟัง ใช้โทรศัพท์มือถือในการนัดพบเพื่อน ๆ เพื่อไปเล่นกีฬาด้วยกัน ใช้นาฬิกาปลุก/จับเวลาในการเล่นกีฬาโดยใช้โทรศัพท์มือถือ ใช้โทรศัพท์มือถือติดต่อกับอาจารย์ผู้สอนในวิชาต่าง ๆ ใช้เครื่องคิดเลขบนโทรศัพท์มือถือในการเรียน ใช้โทรศัพท์มือถือค้นหาข้อมูลด้านการเรียนผ่านอินเทอร์เน็ต

การใช้โทรศัพท์มือถืออยู่ในระดับ น้อย ได้แก่ รับข่าวสารเกี่ยวกับวัฒนธรรมบนโทรศัพท์มือถือ ส่งข่าวสารเกี่ยวกับวัฒนธรรมบนโทรศัพท์มือถือ เผยแพร่อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมให้คงไว้โดยใช้โทรศัพท์มือถือ เก็บรายการ/ข้อมูลเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมไว้ที่โทรศัพท์มือถือ ฟังเพลงลูกทุ่ง/เพลงพื้นบ้านโดยใช้ ดูข่าวสารทางวัฒนธรรมบนโทรศัพท์มือถือ ติดตามข่าวบันเทิงต่าง ๆ โดยใช้โทรศัพท์มือถือ ส่งข่าวสารเกี่ยวกับเรื่องบันเทิงต่าง ๆ โดยใช้โทรศัพท์มือถือ ใช้โทรศัพท์มือถือโทร/ส่ง SMS ไปถึงรายการบันเทิงต่าง ๆ (วิทยุ/โทรทัศน์) ฟังเพลงทางวิทยุ/ชมรายการโทรทัศน์บนโทรศัพท์มือถือ รับข้อมูลเกี่ยวกับกีฬาจากโทรศัพท์มือถือ ติดตามข้อมูลตารางการแข่งขันกีฬาจากโทรศัพท์มือถือ ใช้โทรศัพท์มือถือในการนัดพบเพื่อน ๆ เพื่อไปชมการแข่งขันกีฬา ถ่ายรูป/วิดีโอคลิปเกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาไว้ในโทรศัพท์มือถือ รับข้อมูลเกี่ยวกับสุขภาพร่างกายจากโทรศัพท์มือถือ โทร/ส่ง SMS เพื่อถามเกี่ยวกับปัญหาสุขภาพโดยใช้โทรศัพท์มือถือ ใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อบันทึกเสียงการสอนของอาจารย์ในชั้นเรียน ใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อบันทึกเอกสารเกี่ยวกับเนื้อหาการเรียน ใช้โทรศัพท์มือถือติดต่อ/รับข้อมูลจากงานทะเบียนของมหาวิทยาลัย

การใช้โทรศัพท์มือถืออยู่ในระดับ มาก ได้แก่ ใช้โทรศัพท์มือถือติดต่อสื่อสารกับเพื่อน ๆ เก็บข้อมูลอื่น ๆ (วันเกิด, เหตุการณ์พิเศษ) ของเพื่อนไว้ในโทรศัพท์มือถือ ใช้โทรศัพท์มือถือพูดคุย/ส่ง SMS ให้กับเพื่อน ๆ ในโอกาสพิเศษต่าง ๆ ใช้โทรศัพท์มือถือในการแสดงความห่วงใย/ให้กำลังใจแก่เพื่อน ๆ ใช้โทรศัพท์มือถือแสดงความยินดีในโอกาสพิเศษต่าง ๆ แก่สมาชิกในครอบครัว ใช้โทรศัพท์มือถือโทรติดต่อเพื่อแสดงความคิดถึง/ความห่วงใยที่มีต่อสมาชิกในครอบครัว ใช้โทรศัพท์มือถือเป็นนาฬิกาปลุก/เตือนเวลาเพื่อเข้าเรียนวิชาต่าง ๆ

ตารางที่ 4-20 การทดสอบเพื่อเปรียบเทียบรูปแบบการดำเนินชีวิตและภาพรวมของนักศึกษา
จำแนกตามเวลาในการใช้โทรศัพท์มือถือแต่ละครั้งนาน โดยเฉลี่ย

		SS	df	MS	F	Sig.
วัฒนธรรม	ระหว่างกลุ่ม	285.532	4	71.383	2.197	.069
	ภายในกลุ่ม	13158.517	405	32.490		
	รวม	13444.049	409			
สังคม	ระหว่างกลุ่ม	1267.657	4	316.914	7.179	.000*
	ภายในกลุ่ม	17877.322	405	44.142		
	รวม	19144.978	409			
บันเทิง	ระหว่างกลุ่ม	630.888	4	157.722	3.365	.010*
	ภายในกลุ่ม	18980.451	405	46.865		
	รวม	19611.339	409			
ครอบครัว	ระหว่างกลุ่ม	577.795	4	144.449	3.494	.008*
	ภายในกลุ่ม	16742.208	405	41.339		
	รวม	17320.002	409			
กีฬา และสุขภาพ	ระหว่างกลุ่ม	240.874	4	60.219	1.242	.292
	ภายในกลุ่ม	19637.282	405	48.487		
	รวม	19878.156	409			
การเรียนการศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	164.152	4	41.038	1.218	.302
	ภายในกลุ่ม	13643.870	405	33.689		
	รวม	13808.022	409			
ภาพรวม	ระหว่างกลุ่ม	12385.485	4	3096.371	3.592	.007*
	ภายในกลุ่ม	349138.964	405	862.072		
	รวม	361524.449	409			

จากตาราง ผลการวิเคราะห์ด้วยสถิติความแปรปรวนทางเดียวที่ระดับนัยสำคัญทาง สถิติ
ที่ 0.05 ซึ่งค่า Sig. น้อยกว่าค่า $\alpha = 0.05$ ทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านสังคม ด้านบันเทิง ด้านครอบครัว และ
ด้านภาพรวม ซึ่งจากการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ พบผลดังนี้

ด้านสังคม พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือแต่ละครั้งนาน โดยเฉลี่ยน้อย

ด้านครอบครัว พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือแต่ละครั้งนาน โดยเฉลี่ย น้อยกว่า 1 นาทีมีความแตกต่างกันกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือแต่ละครั้งนาน โดยเฉลี่ย 1-10 นาที 11-20 นาที 21-30 นาที และ มากกว่า 30 นาที นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือแต่ละครั้งนาน โดยเฉลี่ย 1-10 นาที มีความแตกต่างกันกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือแต่ละครั้ง นาน โดยเฉลี่ย 11-20 นาที

ด้านภาพรวม พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือแต่ละครั้งนานโดยเฉลี่ยน้อยกว่า 1 นาที มีความแตกต่างกันกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือแต่ละครั้งนานโดยเฉลี่ย 1-10 นาที 11-20 นาที 21-30 นาที และ มากกว่า 30 นาที

แสดงว่านักศึกษาที่มีเวลาในการใช้โทรศัพท์มือถือแต่ละครั้งนานโดยเฉลี่ยต่างกัน มีรูปแบบการดำเนินชีวิตในด้านสังคม ด้านบันเทิง ด้านครอบครัว และด้านภาพรวม แตกต่างกัน

ตารางที่ 4-21 การทดสอบเพื่อเปรียบเทียบรูปแบบการดำเนินชีวิตและภาพรวมของนักศึกษา
จำแนกตามช่วงเวลาในการใช้โทรศัพท์มือถือ

		SS	df	MS	F	Sig.
วัฒนธรรม	ระหว่างกลุ่ม	257.246	5	51.449	1.576	.166
	ภายในกลุ่ม	13186.802	404	32.641		
	รวม	13444.049	409			
สังคม	ระหว่างกลุ่ม	611.040	5	122.208	2.664	.022*
	ภายในกลุ่ม	18533.938	404	45.876		
	รวม	19144.978	409			
บันเทิง	ระหว่างกลุ่ม	241.215	5	48.243	1.006	.414
	ภายในกลุ่ม	19370.124	404	47.946		
	รวม	19611.339	409			
ครอบครัว	ระหว่างกลุ่ม	521.293	5	104.259	2.507	.030*
	ภายในกลุ่ม	16798.709	404	41.581		
	รวม	17320.002	409			
กีฬา และสุขภาพ	ระหว่างกลุ่ม	579.395	5	115.879	2.426	.035*
	ภายในกลุ่ม	19298.761	404	47.769		
	รวม	19878.156	409			
การเรียนการศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	91.984	5	18.397	.542	.745
	ภายในกลุ่ม	13716.038	404	33.951		
	รวม	13808.022	409			
ภาพรวม	ระหว่างกลุ่ม	8592.728	5	1718.546	1.967	.083
	ภายในกลุ่ม	352931.720	404	873.593		
	รวม	361524.449	409			

จากตาราง ผลการวิเคราะห์ด้วยสถิติความแปรปรวนทางเดียวที่ระดับนัยสำคัญทาง สถิติ
ที่ 0.05 ซึ่งค่า Sig. น้อยกว่าค่า $\alpha = 0.05$ ทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านสังคม ด้านครอบครัว และด้านกีฬา และ
สุขภาพ ซึ่งจากการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ พบผลดังนี้

ด้านสังคม พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือ ในช่วงเวลา 16.01-20.00 น.

แตกต่างกันกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือ ในช่วงเวลา 20.01-24.00 น.

ด้านครอบครัว พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือในช่วงเวลา 12.01-13.00 น. แตกต่างกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือ ในช่วงเวลา 13.01-16.00 น. 16.01-20.00 น. และ 20.01-24.00 น. นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือ ในช่วงเวลา 16.01-20.00 น. แตกต่างกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือ ในช่วงเวลา 20.01-24.00 น.

ด้านกีฬา และสุขภาพ พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือ ในช่วงเวลา 05.00-09.00 น. แตกต่างกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือ ในช่วงเวลา 16.01-20.00 น. นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือ ในช่วงเวลา 12.01-13.00 น. แตกต่างกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือ ในช่วงเวลา 13.01-16.00 น. 16.01-20.00 น. และ 20.01-24.00 น.

แสดงว่านักศึกษาที่มีช่วงเวลาในการใช้โทรศัพท์มือถือต่างกัน มีรูปแบบการดำเนินชีวิตในด้านสังคม ด้านครอบครัว ด้านกีฬา และสุขภาพ แตกต่างกัน

ตารางที่ 4-22 การทดสอบเพื่อเปรียบเทียบรูปแบบการดำเนินชีวิตและภาพรวมของนักศึกษา
จำแนกตามการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อการติดต่อสื่อสารทั่วไป

		SS	df	MS	F	Sig.
วัฒนธรรม	ระหว่างกลุ่ม	312.753	3	104.251	3.223	.023*
	ภายในกลุ่ม	13131.296	406	32.343		
	รวม	13444.049	409			
สังคม	ระหว่างกลุ่ม	1645.571	3	548.524	12.726	.000*
	ภายในกลุ่ม	17499.407	406	43.102		
	รวม	19144.978	409			
บันเทิง	ระหว่างกลุ่ม	420.372	3	140.124	2.964	.032*
	ภายในกลุ่ม	19190.967	406	47.268		
	รวม	19611.339	409			
ครอบครัว	ระหว่างกลุ่ม	925.633	3	308.544	7.641	.000*
	ภายในกลุ่ม	16394.370	406	40.380		
	รวม	17320.002	409			

ตารางที่ 4-22 (ต่อ)

กีฬา และสุขภาพ	ระหว่างกลุ่ม	239.265	3	79.755	1.649	.178
	ภายในกลุ่ม	19638.891	406	48.372		
	รวม	19878.156	409			
การเรียนรู้การศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	320.005	3	106.668	3.211	.023*
	ภายในกลุ่ม	13488.017	406	33.222		
	รวม	13808.022	409			
ภาพรวม	ระหว่างกลุ่ม	19266.343	3	6422.114	7.618	.000*
	ภายในกลุ่ม	342258.106	406	843.000		
	รวม	361524.449	409			

จากตาราง ผลการวิเคราะห์ด้วยสถิติความแปรปรวนทางเดียวที่ระดับนัยสำคัญทาง สถิติ ที่ 0.05 ซึ่งค่า Sig. น้อยกว่าค่า $\alpha = 0.05$ ทั้ง 6 ด้าน คือ ด้านวัฒนธรรม ด้านสังคม ด้านบันเทิง ด้าน ครอบครัว ด้านการเรียนรู้การศึกษา และด้านภาพรวม ซึ่งจากการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ พบผล ดังนี้

ด้านวัฒนธรรม พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อการติดต่อสื่อสาร ทั่วไปทุกวันแตกต่างกันกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อการติดต่อสื่อสารทั่วไป 3-4 วัน/สัปดาห์

ด้านสังคม พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อการติดต่อสื่อสารทั่วไป 1-2 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อการติดต่อสื่อสารทั่วไป 5-6 วัน/สัปดาห์และทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อการติดต่อสื่อสารทั่วไปทุกวัน แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อการติดต่อสื่อสารทั่วไป 3-4 วัน/สัปดาห์

ด้านบันเทิง พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อการติดต่อสื่อสารทั่วไปทุกวัน แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อการติดต่อสื่อสารทั่วไป 1-2 วัน/สัปดาห์

ด้านครอบครัว พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อการติดต่อสื่อสารทั่วไป 1-2 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อการติดต่อสื่อสารทั่วไป ทุก วัน และ 5-6 วัน/สัปดาห์ นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อการติดต่อสื่อสารทั่วไป 3-4 วัน/สัปดาห์แตกต่างกันกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อการติดต่อสื่อสารทั่วไปทุกวัน และ 5-6 วัน/สัปดาห์

ด้านการเรียนการศึกษา พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อการติดต่อสื่อสารทั่วไป 3-4 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อการติดต่อสื่อสารทั่วไป ทุกวัน

ด้านภาพรวม พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อการติดต่อสื่อสารทั่วไป 1-2 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อการติดต่อสื่อสารทั่วไป ทุกวัน และ 5-6 วัน/สัปดาห์ นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อการติดต่อสื่อสารทั่วไป 3-4 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อการติดต่อสื่อสารทั่วไป ทุกวัน

แสดงว่านักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อการติดต่อสื่อสารทั่วไปต่างกัน มีรูปแบบการดำเนินชีวิตในด้านวัฒนธรรม ด้านสังคม ด้านบันเทิง ด้านครอบครัว ด้านการเรียนการศึกษา และด้านภาพรวม แตกต่างกัน

ตารางที่ 4-23 การทดสอบเพื่อเปรียบเทียบรูปแบบการดำเนินชีวิตและภาพรวมของนักศึกษา
จำแนกตามการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อส่งข้อความ

		SS	df	MS	F	Sig.
วัฒนธรรม	ระหว่างกลุ่ม	1109.427	4	277.357	9.107	.000*
	ภายในกลุ่ม	12334.622	405	30.456		
	รวม	13444.049	409			
สังคม	ระหว่างกลุ่ม	2177.488	4	544.372	12.994	.000*
	ภายในกลุ่ม	16967.490	405	41.895		
	รวม	19144.978	409			
บันเทิง	ระหว่างกลุ่ม	2825.417	4	706.354	17.042	.000*
	ภายในกลุ่ม	16785.922	405	41.447		
	รวม	19611.339	409			
ครอบครัว	ระหว่างกลุ่ม	1104.125	4	276.031	6.894	.000*
	ภายในกลุ่ม	16215.877	405	40.039		
	รวม	17320.002	409			
กีฬา และสุขภาพ	ระหว่างกลุ่ม	1122.221	4	280.555	6.058	.000*
	ภายในกลุ่ม	18755.935	405	46.311		
	รวม	19878.156	409			

ตารางที่ 4-23 (ต่อ)

การเรียนรู้การศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	1008.401	4	252.100	7.977	.000*
	ภายในกลุ่ม	12799.621	405	31.604		
	รวม	13808.022	409			
ภาพรวม	ระหว่างกลุ่ม	47398.836	4	11849.709	15.278	.000*
	ภายในกลุ่ม	314125.613	405	775.619		
	รวม	361524.449	409			

จากตาราง ผลการวิเคราะห์ด้วยสถิติความแปรปรวนทางเดียวที่ระดับนัยสำคัญทาง สถิติ ที่ 0.05 ซึ่งค่า Sig. น้อยกว่าค่า $\alpha = 0.05$ ทั้ง 7 ด้าน คือ ด้านวัฒนธรรม ด้านสังคม ด้านบันเทิง ด้าน ครอบครัว ด้านกีฬา และสุขภาพ ด้านการเรียนรู้การศึกษา และด้านภาพรวม ซึ่งจากการเปรียบเทียบ ค่าเฉลี่ยรายคู่ พบผลดังนี้

ด้านวัฒนธรรม พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อส่งข้อความ ไม่ได้ใช้/อื่น ๆ แตกต่างกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อส่งข้อความ 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อส่งข้อความ 1-2 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อส่งข้อความ 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อส่งข้อความ 3-4 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อส่งข้อความ 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน

ด้านสังคม พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อส่งข้อความ ไม่ได้ใช้/อื่น ๆ แตกต่างกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อส่งข้อความ 1-2 วัน/สัปดาห์ 3-4 วัน/สัปดาห์ 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อส่งข้อความ 1-2 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อส่งข้อความทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อส่งข้อความ 3-4 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อส่งข้อความทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อส่งข้อความ 5-6 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อส่งข้อความทุกวัน

ด้านบันเทิง พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อส่งข้อความ ไม่ได้ใช้/อื่น ๆ แตกต่างกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อส่งข้อความ 1-2 วัน/สัปดาห์ 3-4 วัน/สัปดาห์ 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อส่งข้อความ 1-2 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อส่งข้อความ 5-6 วัน/สัปดาห์ และ ทุกวัน

ตารางที่ 4-24 การทดสอบเพื่อเปรียบเทียบรูปแบบการดำเนินชีวิตและภาพรวมของนักศึกษา
จำแนกตามการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อฟังเพลง (mp3)/ดูหนัง (mp4)

		SS	df	MS	F	Sig.
วัฒนธรรม	ระหว่างกลุ่ม	962.393	4	240.598	7.807	.000*
	ภายในกลุ่ม	12481.655	405	30.819		
	รวม	13444.049	409			
สังคม	ระหว่างกลุ่ม	1852.726	4	463.181	10.848	.000*
	ภายในกลุ่ม	17292.252	405	42.697		
	รวม	19144.978	409			
บันเทิง	ระหว่างกลุ่ม	3949.289	4	987.322	25.531	.000*
	ภายในกลุ่ม	15662.050	405	38.672		
	รวม	19611.339	409			
ครอบครัว	ระหว่างกลุ่ม	1542.395	4	385.599	9.898	.000*
	ภายในกลุ่ม	15777.607	405	38.957		
	รวม	17320.002	409			
กีฬา และสุขภาพ	ระหว่างกลุ่ม	1499.351	4	374.838	8.260	.000*
	ภายในกลุ่ม	18378.805	405	45.380		
	รวม	19878.156	409			
การเรียนรู้การศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	1129.783	4	282.446	9.023	.000*
	ภายในกลุ่ม	12678.239	405	31.304		
	รวม	13808.022	409			
ภาพรวม	ระหว่างกลุ่ม	59696.212	4	14924.053	20.025	.000*
	ภายในกลุ่ม	301828.236	405	745.255		
	รวม	361524.449	409			

จากตาราง ผลการวิเคราะห์ด้วยสถิติความแปรปรวนทางเดียวที่ระดับนัยสำคัญทาง สถิติ
ที่ 0.05 ซึ่งค่า Sig. น้อยกว่าค่า $\alpha = 0.05$ ทั้ง 7 ด้าน คือ ด้านวัฒนธรรม ด้านสังคม ด้านบันเทิง ด้าน
ครอบครัว ด้านกีฬา และสุขภาพ ด้านการเรียนรู้การศึกษา และด้านภาพรวม ซึ่งจากการเปรียบเทียบ
ค่าเฉลี่ยรายคู่ พบผลดังนี้

โทรศัพท์มือถือเพื่อฟังเพลง/ดูหนัง ทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อฟังเพลง/ดูหนัง 5-6 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อฟังเพลง/ดูหนังทุกวัน

ด้านการเรียนการศึกษา พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อฟังเพลง/ดูหนัง
ไม่ได้ใช้/อื่น ๆ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อฟังเพลง/ดูหนัง 3-4 วัน/
สัปดาห์ 5-6 วัน/สัปดาห์และทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อฟังเพลง/ดูหนัง 1-2 วัน/
สัปดาห์ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อฟังเพลง/ดูหนัง 3-4 วัน/สัปดาห์ 5-6
วัน/สัปดาห์และทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อฟังเพลง/ดูหนัง 3-4 วัน/สัปดาห์
แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อฟังเพลง/ดูหนัง ทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้
โทรศัพท์มือถือเพื่อฟังเพลง/ดูหนัง 5-6 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์
มือถือเพื่อฟังเพลง/ดูหนังทุกวัน

ด้านภาพรวม พบว่า กลุ่ม นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อฟังเพลง/ดูหนัง ไม่ได้ใช้อื่น ๆ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อฟังเพลง/ดูหนัง 1-2 วัน/สัปดาห์ 3-4 วัน/สัปดาห์ 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อฟังเพลง /ดูหนัง 1-2 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์ มือถือเพื่อฟังเพลง/ดูหนัง 3-4 วัน/สัปดาห์ 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อฟังเพลง/ดูหนัง 3-4 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อฟังเพลง/ดูหนังทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อฟังเพลง/ดูหนัง 5-6 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อฟังเพลง/คดูหนังทุกวัน

แสดงว่านักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อฟังเพลง/ดูหนังต่างกัน มีรูปแบบการดำเนินชีวิตในด้านวัฒนธรรม ด้านสังคม ด้านบันเทิง ด้านครอบครัว ด้านกีฬา และสุขภาพ ด้านการเรียนรู้การศึกษา และด้านภาพรวม แตกต่างกัน

ตารางที่ 4-25 การทดสอบเพื่อเปรียบเทียบรูปแบบการดำเนินชีวิตและภาพรวมของนักศึกษา
จำแนกตามการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อถ่ายรูป / วิดีโอคลิป

		SS	df	MS	F	Sig.
วัฒนธรรม	ระหว่างกลุ่ม	2173.195	4	543.299	19.523	.000*
	ภายในกลุ่ม	11270.854	405	27.829		
	รวม	13444.049	409			
สังคม	ระหว่างกลุ่ม	4272.830	4	1068.208	29.090	.000*
	ภายในกลุ่ม	14872.148	405	36.721		
	รวม	19144.978	409			
บันเทิง	ระหว่างกลุ่ม	6555.773	4	1638.943	50.842	.000*
	ภายในกลุ่ม	13055.566	405	32.236		
	รวม	19611.339	409			
ครอบครัว	ระหว่างกลุ่ม	3407.298	4	851.824	24.797	.000*
	ภายในกลุ่ม	13912.704	405	34.352		
	รวม	17320.002	409			
กีฬา และสุขภาพ	ระหว่างกลุ่ม	1643.629	4	410.907	9.127	.000*
	ภายในกลุ่ม	18234.527	405	45.024		
	รวม	19878.156	409			
การเรียนการศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	2365.638	4	591.409	20.933	.000*
	ภายในกลุ่ม	11442.384	405	28.253		
	รวม	13808.022	409			
ภาพรวม	ระหว่างกลุ่ม	113057.261	4	28264.315	46.071	.000*
	ภายในกลุ่ม	248467.188	405	613.499		
	รวม	361524.449	409			

จากตาราง ผลการวิเคราะห์ด้วยสถิติ ความแปรปรวนทางเดียวที่ระดับนัยสำคัญทาง สถิติ
ที่ 0.05 ซึ่งค่า Sig. น้อยกว่าค่า $\alpha = 0.05$ ทั้ง 7 ด้าน คือ ด้านวัฒนธรรม ด้านสังคม ด้านบันเทิง ด้าน
ครอบครัว ด้านกีฬา และสุขภาพ ด้านการเรียนการศึกษา และด้านภาพรวม ซึ่งจากการเปรียบเทียบ
ค่าเฉลี่ยรายคู่ พบผลดังนี้

ด้านการเรียนการศึกษา พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อถ่ายรูป/วิดีโอคลิป ไม่ได้ใช้/อื่น ๆ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อถ่ายรูป/วิดีโอคลิป 1-2 วัน/สัปดาห์ 3-4 วัน/สัปดาห์ 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อถ่ายรูป/วิดีโอคลิป 1-2 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อถ่ายรูป /วิดีโอคลิป 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อถ่ายรูป/วิดีโอคลิป 3-4 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อถ่ายรูป/วิดีโอคลิป ทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อถ่ายรูป/วิดีโอคลิป 5-6 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อถ่ายรูป/วิดีโอคลิป ทุกวัน

ด้านภาพรวม พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อถ่ายรูป / วิดีโอคลิป ไม่ได้ใช้/อื่น ๆ แตกต่างกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อถ่ายรูป / วิดีโอคลิป 1-2 วัน/สัปดาห์ 3-4 วัน/สัปดาห์ 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อถ่ายรูป / วิดีโอคลิป 1-2 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อถ่ายรูป / วิดีโอคลิป 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อถ่ายรูป / วิดีโอคลิป 3-4 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อถ่ายรูป / วิดีโอคลิป 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อถ่ายรูป / วิดีโอคลิป 5-6 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อถ่ายรูป / วิดีโอคลิป ทุกวัน

แสดงว่านักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อถ่ายรูป/วิดีโอคลิป ต่างกัน มีรูปแบบการดำเนินชีวิตในด้านวัฒนธรรม ด้านสังคม ด้านบันเทิง ด้านครอบครัว ด้านกีฬา และสุขภาพ ด้านการเรียนรู้การศึกษา และด้านภาพรวม แตกต่างกัน

ตารางที่ 4-26 การทดสอบเพื่อเปรียบเทียบรูปแบบการดำเนินชีวิตและภาพรวมของนักศึกษา
จำแนกตามการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อดูโทรทัศน์

		SS	df	MS	F	Sig.
วัฒนธรรม	ระหว่างกลุ่ม	768.200	4	192.050	6.136	.000*
	ภายในกลุ่ม	12675.848	405	31.298		
	รวม	13444.049	409			
สังคม	ระหว่างกลุ่ม	467.986	4	116.996	2.537	.040*
	ภายในกลุ่ม	18676.992	405	46.116		
	รวม	19144.978	409			
บันเทิง	ระหว่างกลุ่ม	2178.011	4	544.503	12.650	.000*
	ภายในกลุ่ม	17433.328	405	43.045		
	รวม	19611.339	409			
ครอบครัว	ระหว่างกลุ่ม	470.707	4	117.677	2.829	.025*
	ภายในกลุ่ม	16849.296	405	41.603		
	รวม	17320.002	409			
กีฬา และสุขภาพ	ระหว่างกลุ่ม	1793.667	4	448.417	10.042	.000*
	ภายในกลุ่ม	18084.490	405	44.653		
	รวม	19878.156	409			
การเรียนการศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	989.166	4	247.291	7.813	.000*
	ภายในกลุ่ม	12818.856	405	31.651		
	รวม	13808.022	409			
ภาพรวม	ระหว่างกลุ่ม	32241.140	4	8060.285	9.914	.000*
	ภายในกลุ่ม	329283.309	405	813.045		
	รวม	361524.449	409			

จากตาราง ผลการวิเคราะห์ด้วยสถิติ ความแปรปรวนทางเดียวที่ระดับนัยสำคัญทาง สถิติ
ที่ 0.05 ซึ่งค่า Sig. น้อยกว่าค่า $\alpha = 0.05$ ทั้ง 7 ด้าน คือ ด้านวัฒนธรรม ด้านสังคม ด้านบันเทิง ด้าน
ครอบครัว ด้านกีฬา และสุขภาพ ด้านการเรียนการศึกษา และด้านภาพรวม ซึ่งจากการเปรียบเทียบ
ค่าเฉลี่ยรายคู่ พบผลดังนี้

กับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อดูโทรทัศน์ทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อดูโทรทัศน์ 3-4 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับนักศึกษที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อดูโทรทัศน์ ทุกวัน

แสดงว่านักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อดูโทรทัศน์ต่างกัน มีรูปแบบการดำเนินชีวิตในด้านวัฒนธรรม ด้านสังคม ด้านบันเทิง ด้านครอบครัว ด้านกีฬา และสุขภาพ ด้านการเรียน การศึกษา และด้านภาพรวม แตกต่างกัน

ตารางที่ 4-27 การทดสอบเพื่อเปรียบเทียบรูปแบบการดำเนินชีวิตและภาพรวมของนักศึกษา
จำแนกตามการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อเล่นเกมส์

		SS	df	MS	F	Sig.
วัฒนธรรม	ระหว่างกลุ่ม	860.100	4	215.025	6.920	.000*
	ภายในกลุ่ม	12583.949	405	31.071		
	รวม	13444.049	409			
สังคม	ระหว่างกลุ่ม	2381.935	4	595.484	14.387	.000*
	ภายในกลุ่ม	16763.043	405	41.390		
	รวม	19144.978	409			
บันเทิง	ระหว่างกลุ่ม	4468.074	4	1117.018	29.874	.000*
	ภายในกลุ่ม	15143.265	405	37.391		
	รวม	19611.339	409			
ครอบครัว	ระหว่างกลุ่ม	1015.063	4	253.766	6.303	.000*
	ภายในกลุ่ม	16304.939	405	40.259		
	รวม	17320.002	409			
กีฬา และสุขภาพ	ระหว่างกลุ่ม	1927.899	4	481.975	10.874	.000*
	ภายในกลุ่ม	17950.257	405	44.322		
	รวม	19878.156	409			

ตารางที่ 27 (ต่อ)

การเรียนรู้การศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	1475.546	4	368.887	12.114	.000*
	ภายในกลุ่ม	12332.476	405	30.451		
	รวม	13808.022	409			
ภาพรวม	ระหว่างกลุ่ม	64102.661	4	16025.665	21.822	.000*
	ภายในกลุ่ม	297421.788	405	734.375		
	รวม	361524.449	409			

จากตาราง ผลการวิเคราะห์ด้วยสถิติ ความแปรปรวนทางเดียวที่ระดับนัยสำคัญทาง สถิติ ที่ 0.05 ซึ่งค่า Sig. น้อยกว่าค่า $\alpha = 0.05$ ทั้ง 7 ด้าน คือ ด้านวัฒนธรรม ด้านสังคม ด้านบันเทิง ด้านครอบครัว ด้านกีฬา และสุขภาพ ด้านการเรียนรู้การศึกษา และด้านภาพรวม ซึ่งจากการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ พบผลดังนี้

ด้านวัฒนธรรม พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อเล่นเกมสัปดาห์ 1-2 วัน/สัปดาห์ 3-4 วัน/สัปดาห์ 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อเล่นเกมสัปดาห์ 1-2 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อเล่นเกมสัปดาห์ทุกวัน

ด้านสังคม พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อเล่นเกมสัปดาห์ 1-2 วัน/สัปดาห์ 3-4 วัน/สัปดาห์ 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อเล่นเกมสัปดาห์ 1-2 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับกับ นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อเล่นเกมสัปดาห์ 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อเล่นเกมสัปดาห์ 3-4 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อเล่นเกมสัปดาห์ 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน

ด้านบันเทิง พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อเล่นเกมสัปดาห์ 1-2 วัน/สัปดาห์ 3-4 วัน/สัปดาห์ 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อเล่นเกมสัปดาห์ 1-2 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อเล่นเกมสัปดาห์ 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อเล่นเกมสัปดาห์ 3-4 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อเล่นเกมสัปดาห์ 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน

ด้านครอบครัว พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อเล่นเกมสัปดาห์ 1-2 วัน/สัปดาห์ 3-4 วัน/สัปดาห์ 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อเล่นเกมสัปดาห์ 1-2 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อเล่นเกมสัปดาห์ 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน

ตารางที่ 4-28 การทดสอบเพื่อเปรียบเทียบรูปแบบการดำเนินชีวิตและภาพรวมของนักศึกษา
จำแนกตามการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อปฏิทินนัดหมาย

		SS	df	MS	F	Sig.
วัฒนธรรม	ระหว่างกลุ่ม	628.853	4	157.213	4.968	.001*
	ภายในกลุ่ม	12815.196	405	31.642		
	รวม	13444.049	409			
สังคม	ระหว่างกลุ่ม	1743.626	4	435.907	10.145	.000*
	ภายในกลุ่ม	17401.352	405	42.966		
	รวม	19144.978	409			
บันเทิง	ระหว่างกลุ่ม	1769.024	4	442.256	10.039	.000*
	ภายในกลุ่ม	17842.315	405	44.055		
	รวม	19611.339	409			
ครอบครัว	ระหว่างกลุ่ม	1646.665	4	411.666	10.637	.000*
	ภายในกลุ่ม	15673.337	405	38.700		
	รวม	17320.002	409			
กีฬา และสุขภาพ	ระหว่างกลุ่ม	893.451	4	223.363	4.765	.001*
	ภายในกลุ่ม	18984.705	405	46.876		
	รวม	19878.156	409			
การเรียนการศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	1484.061	4	371.015	12.193	.000*
	ภายในกลุ่ม	12323.961	405	30.430		
	รวม	13808.022	409			
ภาพรวม	ระหว่างกลุ่ม	46162.850	4	11540.713	14.821	.000*
	ภายในกลุ่ม	315361.598	405	778.671		
	รวม	361524.449	409			

จากตาราง ผลการวิเคราะห์ด้วยสถิติความแปรปรวนทางเดียวที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ซึ่งค่า Sig. น้อยกว่าค่า $\alpha = 0.05$ ทั้ง 7 ด้าน คือ ด้านวัฒนธรรม ด้านสังคม ด้านบันเทิง ด้านครอบครัว ด้านกีฬา และสุขภาพ ด้านการเรียนการศึกษา และด้านภาพรวม ซึ่งจากการเปรียบเทียบ

ด้านการเรียนการศึกษา พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อปฏิทินนัดหมายไม่ได้ใช้/อื่น ๆ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อปฏิทินนัดหมาย 3-4 วัน/สัปดาห์ 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อปฏิทินนัดหมาย 1-2 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อปฏิทินนัดหมาย 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อปฏิทินนัดหมาย 3-4 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อปฏิทินนัดหมาย 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน

ด้านภาพรวม พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อปฏิทินนัดหมายไม่ได้ใช้/อื่น ๆ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อปฏิทินนัดหมาย 1-2 วัน/สัปดาห์ 3-4 วัน/สัปดาห์ 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อปฏิทินนัดหมาย 1-2 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อปฏิทินนัดหมาย 3-4 วัน/สัปดาห์ 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อปฏิทินนัดหมาย 3-4 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อปฏิทินนัดหมาย 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน

แสดงว่านักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อปฏิทินนัดหมายต่างกัน มีรูปแบบการดำเนินชีวิตในด้านวัฒนธรรม ด้านสังคม ด้านบันเทิง ด้านครอบครัว ด้านกีฬา และสุขภาพ ด้านการเรียนการศึกษา และด้านภาพรวม แตกต่างกัน

ตารางที่ 4-29 การทดสอบเพื่อเปรียบเทียบรูปแบบการดำเนินชีวิตและภาพรวมของนักศึกษา

จำแนกตามการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อสื่อสารแบบสังคมออนไลน์ (Social Network)

		SS	df	MS	F	Sig.
วัฒนธรรม	ระหว่างกลุ่ม	1638.836	4	409.709	14.056	.000*
	ภายในกลุ่ม	11805.213	405	29.149		
	รวม	13444.049	409			
สังคม	ระหว่างกลุ่ม	7225.949	4	1806.487	61.383	.000*
	ภายในกลุ่ม	11919.029	405	29.430		
	รวม	19144.978	409			
บันเทิง	ระหว่างกลุ่ม	7693.845	4	1923.461	65.366	.000
	ภายในกลุ่ม	11917.494	405	29.426		
	รวม	19611.339	409			

ตารางที่ 4-29 (ต่อ)

ครอบครัว	ระหว่างกลุ่ม	2655.768	4	663.942	18.337	.000
	ภายในกลุ่ม	14664.234	405	36.208		
	รวม	17320.002	409			
กีฬา และสุขภาพ	ระหว่างกลุ่ม	1331.407	4	332.852	7.268	.000*
	ภายในกลุ่ม	18546.749	405	45.794		
	รวม	19878.156	409			
การเรียนการศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	2616.283	4	654.071	23.669	.000*
	ภายในกลุ่ม	11191.739	405	27.634		
	รวม	13808.022	409			
ภาพรวม	ระหว่างกลุ่ม	121570.061	4	30392.515	51.297	.000*
	ภายในกลุ่ม	239954.388	405	592.480		
	รวม	361524.449	409			

จากตาราง ผลการวิเคราะห์ด้วยสถิติความแปรปรวนทางเดียวที่ระดับนัยสำคัญทาง สถิติ ที่ 0.05 ซึ่งค่า Sig. น้อยกว่าค่า $\alpha = 0.05$ ทั้ง 7 ด้าน คือ ด้านวัฒนธรรม ด้านสังคม ด้านบันเทิง ด้าน ครอบครัว ด้านกีฬา และสุขภาพ ด้านการเรียนการศึกษา และด้านภาพรวม ซึ่งจากการเปรียบเทียบ ค่าเฉลี่ยรายคู่ พบผลดังนี้

ด้านวัฒนธรรม พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อสื่อสารแบบสังคมออนไลน์ไม่ได้ใช้/อื่น ๆ แตกต่างกับนักศึกษที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อสื่อสารแบบสังคมออนไลน์ 1-2 วัน/สัปดาห์ 3-4 วัน/สัปดาห์ 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้ โทรศัพท์มือถือเพื่อสื่อสารแบบสังคมออนไลน์ 3-4 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับนักศึกษที่มีการใช้ โทรศัพท์มือถือเพื่อสื่อสารแบบสังคมออนไลน์ทุกวัน

ด้านสังคม พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อสื่อสารแบบสังคมออนไลน์ ไม่ได้ใช้/อื่น ๆ แตกต่างกับนักศึกษที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อสื่อสารแบบสังคมออนไลน์ 1-2 วัน/สัปดาห์ 3-4 วัน/สัปดาห์ 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อ สื่อสารแบบสังคมออนไลน์ 1-2 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับนักศึกษที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อ สื่อสารแบบสังคมออนไลน์ 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อ สื่อสารแบบสังคมออนไลน์ 3-4 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับนักศึกษที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อ

โทรศัพท์มือถือเพื่อสื่อสารแบบสังคมออนไลน์ 1-2 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อสื่อสารแบบสังคมออนไลน์ทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อสื่อสารแบบสังคมออนไลน์ 3-4 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อสื่อสารแบบสังคมออนไลน์ ทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อสื่อสารแบบสังคมออนไลน์ 5-6 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อสื่อสารแบบสังคมออนไลน์ทุกวัน

ด้านภาพรวม พบว่า กลุ่ม นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อสื่อสารแบบสังคมออนไลน์ไม่ได้ใช้/อื่น ๆ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อสื่อสารแบบสังคมออนไลน์ 1-2 วัน/สัปดาห์ 3-4 วัน/สัปดาห์ 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อสื่อสารแบบสังคมออนไลน์ 1-2 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อสื่อสารแบบสังคมออนไลน์ 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อสื่อสารแบบสังคมออนไลน์ 3-4 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อสื่อสารแบบสังคมออนไลน์ 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อสื่อสารแบบสังคมออนไลน์ 5-6 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อสื่อสารแบบสังคมออนไลน์ทุกวัน

แสดงว่านักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อสื่อสารแบบสังคมออนไลน์ ต่างกัน มีรูปแบบการดำเนินชีวิตในด้านวัฒนธรรม ด้านสังคม ด้านบันเทิง ด้านครอบครัว ด้านกีฬา และสุขภาพ ด้านการเรียนการศึกษา และด้านภาพรวม แตกต่างกัน

ตารางที่ 4-30 การทดสอบเพื่อเปรียบเทียบรูปแบบการดำเนินชีวิตและภาพรวมของนักศึกษา
จำแนกตามการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อเป็นแผนที่นำทาง (GPS)

		SS	df	MS	F	Sig.
วัฒนธรรม	ระหว่างกลุ่ม	955.522	4	238.881	7.747	.000*
	ภายในกลุ่ม	12488.526	405	30.836		
	รวม	13444.049	409			
สังคม	ระหว่างกลุ่ม	388.883	4	97.221	2.099	.080
	ภายในกลุ่ม	18756.096	405	46.311		
	รวม	19144.978	409			

ตารางที่ 4-30 (ต่อ)

บันเทิง	ระหว่างกลุ่ม	2190.465	4	547.616	12.731	.000*
	ภายในกลุ่ม	17420.874	405	43.015		
	รวม	19611.339	409			
ครอบครั้ว	ระหว่างกลุ่ม	448.915	4	112.229	2.694	.031*
	ภายในกลุ่ม	16871.087	405	41.657		
	รวม	17320.002	409			
กีฬา และสุขภาพ	ระหว่างกลุ่ม	2293.261	4	573.315	13.204	.000*
	ภายในกลุ่ม	17584.896	405	43.419		
	รวม	19878.156	409			
การเรียนการศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	579.752	4	144.938	4.437	.002*
	ภายในกลุ่ม	13228.270	405	32.662		
	รวม	13808.022	409			
ภาพรวม	ระหว่างกลุ่ม	33112.272	4	8278.068	10.209	.000*
	ภายในกลุ่ม	328412.176	405	810.894		
	รวม	361524.449	409			

จากตาราง ผลการวิเคราะห์ด้วยสถิติความแปรปรวนทางเดียวที่ระดับนัยสำคัญทาง สถิติ ที่ 0.05 ซึ่งค่า Sig. น้อยกว่าค่า $\alpha = 0.05$ ทั้ง 6 ด้าน คือ ด้านวัฒนธรรม ด้านบันเทิง ด้านครอบครั้ว ด้านกีฬา และสุขภาพ ด้านการเรียนการศึกษา และด้านภาพรวม ซึ่งจากการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยราย กลุ่ม พบผลดังนี้

ด้านวัฒนธรรม พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อเป็นแผนที่นำทาง ไม่ได้ใช้/อื่น ๆ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อเป็นแผนที่นำทาง 1-2 วัน/สัปดาห์ 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อเป็นแผนที่นำทาง 1-2 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อเป็นแผนที่นำทางทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อเป็นแผนที่นำทาง 3-4 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อเป็นแผนที่นำทาง 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน

ด้านบันเทิง พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อเป็นแผนที่นำทาง ไม่ได้ใช้/อื่น ๆ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อเป็นแผนที่นำทาง 1-2 วัน/สัปดาห์

ตารางที่ 4-31 การทดสอบเพื่อเปรียบเทียบรูปแบบการดำเนินชีวิตและภาพรวมของนักศึกษา
จำแนกตามการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อใช้เปิดเว็บไซต์ต่าง ๆ

		SS	df	MS	F	Sig.
วัฒนธรรม	ระหว่างกลุ่ม	1850.415	4	462.604	16.160	.000*
	ภายในกลุ่ม	11593.634	405	28.626		
	รวม	13444.049	409			
สังคม	ระหว่างกลุ่ม	5575.600	4	1393.900	41.603	.000*
	ภายในกลุ่ม	13569.378	405	33.505		
	รวม	19144.978	409			
บันเทิง	ระหว่างกลุ่ม	7691.162	4	1922.791	65.329	.000*
	ภายในกลุ่ม	11920.177	405	29.433		
	รวม	19611.339	409			
ครอบครัว	ระหว่างกลุ่ม	2834.760	4	708.690	19.815	.000*
	ภายในกลุ่ม	14485.243	405	35.766		
	รวม	17320.002	409			
กีฬา และสุขภาพ	ระหว่างกลุ่ม	2070.863	4	517.716	11.775	.000*
	ภายในกลุ่ม	17807.293	405	43.969		
	รวม	19878.156	409			
การเรียนการศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	3374.060	4	843.515	32.742	.000*
	ภายในกลุ่ม	10433.962	405	25.763		
	รวม	13808.022	409			
ภาพรวม	ระหว่างกลุ่ม	127499.326	4	31874.832	55.162	.000*
	ภายในกลุ่ม	234025.123	405	577.840		
	รวม	361524.449	409			

จากตาราง ผลการวิเคราะห์ด้วยสถิติ ความแปรปรวนทางเดียวที่ระดับนัยสำคัญทาง สถิติ
ที่ 0.05 ซึ่งค่า Sig. น้อยกว่าค่า $\alpha = 0.05$ ทั้ง 7 ด้าน คือ ด้านวัฒนธรรม ด้านสังคม ด้านบันเทิง ด้าน
ครอบครัว ด้านกีฬา และสุขภาพ ด้านการเรียนการศึกษา และด้านภาพรวม ซึ่งจากการเปรียบเทียบ
ค่าเฉลี่ยรายคู่ พบผลดังนี้

ตารางที่ 4-32 การทดสอบเพื่อเปรียบเทียบรูปแบบการดำเนินชีวิตและภาพรวมของนักศึกษา
จำแนกตามการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อใช้เป็นโมเด็มต่อ คอมพิวเตอร์/โน้ตบุ๊ก

		SS	df	MS	F	Sig.
วัฒนธรรม	ระหว่างกลุ่ม	2451.604	4	612.901	22.581	.000*
	ภายในกลุ่ม	10992.445	405	27.142		
	รวม	13444.049	409			
สังคม	ระหว่างกลุ่ม	317.993	4	79.498	1.710	.147
	ภายในกลุ่ม	18826.985	405	46.486		
	รวม	19144.978	409			
บันเทิง	ระหว่างกลุ่ม	1773.605	4	443.401	10.067	.000*
	ภายในกลุ่ม	17837.734	405	44.044		
	รวม	19611.339	409			
ครอบครัว	ระหว่างกลุ่ม	576.984	4	144.246	3.489	.008*
	ภายในกลุ่ม	16743.019	405	41.341		
	รวม	17320.002	409			
กีฬา และสุขภาพ	ระหว่างกลุ่ม	2108.267	4	527.067	12.013	.000*
	ภายในกลุ่ม	17769.889	405	43.876		
	รวม	19878.156	409			
การเรียนการศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	1018.893	4	254.723	8.066	.000*
	ภายในกลุ่ม	12789.128	405	31.578		
	รวม	13808.022	409			
ภาพรวม	ระหว่างกลุ่ม	42201.853	4	10550.463	13.381	.000*
	ภายในกลุ่ม	319322.596	405	788.451		
	รวม	361524.449	409			

จากตาราง ผลการวิเคราะห์ด้วยสถิติ ความแปรปรวนทางเดียวที่ระดับนัยสำคัญทาง สถิติ
ที่ 0.05 ซึ่งค่า Sig. น้อยกว่าค่า $\alpha = 0.05$ ทั้ง 6 ด้าน คือ ด้านวัฒนธรรม ด้านบันเทิง ด้านครอบครัว
ด้านกีฬา และสุขภาพ ด้านการเรียนการศึกษา และด้านภาพรวม ซึ่งจากการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยราย

สัปดาห์ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อใช้เป็น โหมดเชื่อมต่อ คอมพิวเตอร์/โน้ตบุ๊ก ทุกวัน

ด้านการเรียนการศึกษา พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อใช้เป็นโหมดเชื่อมต่อ คอมพิวเตอร์/โน้ตบุ๊ก ไม่ได้ใช้/อื่น ๆ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อใช้เป็นโหมดเชื่อมต่อ คอมพิวเตอร์/โน้ตบุ๊ก 3-4 วัน/สัปดาห์ 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อใช้เป็น โหมดเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์/โน้ตบุ๊ก 1-2 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อใช้เป็น โหมดเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์/โน้ตบุ๊ก 3-4 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน

ด้านภาพรวม พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อใช้เป็น โหมดเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์/โน้ตบุ๊ก ไม่ได้ใช้/อื่น ๆ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อใช้เป็นโหมดเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์/โน้ตบุ๊ก 3-4 วัน/สัปดาห์ 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อใช้เป็น โหมดเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์/โน้ตบุ๊ก 1-2 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อใช้เป็น โหมดเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์/โน้ตบุ๊ก 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อใช้เป็น โหมดเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์/โน้ตบุ๊ก 3-4 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อใช้เป็น โหมดเชื่อมต่อ คอมพิวเตอร์/โน้ตบุ๊ก 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน

แสดงว่านักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อใช้เป็น โหมดเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์/โน้ตบุ๊ก ต่างกัน มีรูปแบบการดำเนินชีวิตในด้านวัฒนธรรม ด้านบันเทิง ด้านครอบครัว ด้านกีฬา และสุขภาพ ด้านการเรียนการศึกษา และด้านภาพรวม แตกต่างกัน

ตารางที่ 4-33 การทดสอบเพื่อเปรียบเทียบรูปแบบการดำเนินชีวิตและภาพรวมของนักศึกษา
จำแนกตามการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อใช้เป็นสื่อบันทึกส่วนตัว

		SS	df	MS	F	Sig.
วัฒนธรรม	ระหว่างกลุ่ม	1804.207	4	451.052	15.694	.000*
	ภายในกลุ่ม	11639.842	405	28.740		
	รวม	13444.049	409			
สังคม	ระหว่างกลุ่ม	3163.970	4	790.992	20.046	.000*
	ภายในกลุ่ม	15981.009	405	39.459		
	รวม	19144.978	409			

ตารางที่ 4-33 (ต่อ)

บันเทิง	ระหว่างกลุ่ม	3025.011	4	756.253	18.466	.000*
	ภายในกลุ่ม	16586.328	405	40.954		
	รวม	19611.339	409			
ครอบครัว	ระหว่างกลุ่ม	2747.394	4	686.848	19.089	.000*
	ภายในกลุ่ม	14572.609	405	35.982		
	รวม	17320.002	409			
กีฬา และสุขภาพ	ระหว่างกลุ่ม	1952.434	4	488.109	11.028	.000*
	ภายในกลุ่ม	17925.722	405	44.261		
	รวม	19878.156	409			
การเรียนการศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	3082.591	4	770.648	29.100	.000*
	ภายในกลุ่ม	10725.431	405	26.483		
	รวม	13808.022	409			
ภาพรวม	ระหว่างกลุ่ม	92030.275	4	23007.569	34.576	.000*
	ภายในกลุ่ม	269494.174	405	665.418		
	รวม	361524.449	409			

จากตาราง ผลการวิเคราะห์ด้วยสถิติ ความแปรปรวนทางเดียวที่ระดับนัยสำคัญทาง สถิติ ที่ 0.05 ซึ่งค่า Sig. น้อยกว่าค่า $\alpha = 0.05$ ทั้ง 7 ด้าน คือ ด้านวัฒนธรรม ด้านสังคม ด้านบันเทิง ด้าน ครอบครัว ด้านกีฬา และสุขภาพ ด้านการเรียนการศึกษา และด้านภาพรวม ซึ่งจากการเปรียบเทียบ ค่าเฉลี่ยรายคู่ พบผลดังนี้

ด้านวัฒนธรรม พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อใช้เป็นสมุดบันทึก ส่วนตัวไม่ได้ใช้/อื่น ๆ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อใช้เป็นสมุดบันทึก ส่วนตัว 1-2 วัน/สัปดาห์ 3-4 วัน/สัปดาห์ 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้ โทรศัพท์มือถือเพื่อใช้เป็นสมุดบันทึกส่วนตัว 1-2 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้ โทรศัพท์มือถือเพื่อใช้เป็นสมุดบันทึกส่วนตัว 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน นักศึกษาที่มีการใช้ โทรศัพท์มือถือเพื่อใช้เป็นสมุดบันทึกส่วนตัว 3-4 วัน/สัปดาห์ แตกต่างกับกับนักศึกษาที่มีการใช้ โทรศัพท์มือถือเพื่อใช้เป็นสมุดบันทึกส่วนตัว 5-6 วัน/สัปดาห์ และทุกวัน

ด้านสังคม พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อใช้เป็นสมุดบันทึกส่วนตัว

ตารางที่ 4-34 การทดสอบเพื่อเปรียบเทียบรูปแบบการดำเนินชีวิตและภาพรวมของนักศึกษา
จำแนกตามการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อใช้เป็นเครื่องคิดเลข

		SS	df	MS	F	Sig.
วัฒนธรรม	ระหว่างกลุ่ม	2027.134	4	506.784	17.977	.000*
	ภายในกลุ่ม	11416.915	405	28.190		
	รวม	13444.049	409			
สังคม	ระหว่างกลุ่ม	3810.590	4	952.648	25.161	.000*
	ภายในกลุ่ม	15334.388	405	37.863		
	รวม	19144.978	409			
บันเทิง	ระหว่างกลุ่ม	3167.712	4	791.928	19.505	.000*
	ภายในกลุ่ม	16443.627	405	40.602		
	รวม	19611.339	409			
ครอบครัว	ระหว่างกลุ่ม	3550.419	4	887.605	26.107	.000*
	ภายในกลุ่ม	13769.583	405	33.999		
	รวม	17320.002	409			
กีฬา และสุขภาพ	ระหว่างกลุ่ม	1784.658	4	446.165	9.987	.000*
	ภายในกลุ่ม	18093.498	405	44.675		
	รวม	19878.156	409			
การเรียนการศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	2916.222	4	729.055	27.109	.000*
	ภายในกลุ่ม	10891.800	405	26.893		
	รวม	13808.022	409			
ภาพรวม	ระหว่างกลุ่ม	99281.803	4	24820.451	38.332	.000*
	ภายในกลุ่ม	262242.646	405	647.513		
	รวม	361524.449	409			

จากตาราง ผลการวิเคราะห์ด้วยสถิติ ความแปรปรวนทางเดียวที่ระดับนัยสำคัญทาง สถิติ
ที่ 0.05 ซึ่งค่า Sig. น้อยกว่าค่า $\alpha = 0.05$ ทั้ง 7 ด้าน คือ ด้านวัฒนธรรม ด้านสังคม ด้านบันเทิง ด้าน
ครอบครัว ด้านกีฬา และสุขภาพ ด้านการเรียนการศึกษา และด้านภาพรวม ซึ่งจากการเปรียบเทียบ
ค่าเฉลี่ยรายคู่ พบผลดังนี้

ตารางที่ 4-35 การทดสอบเพื่อเปรียบเทียบรูปแบบการดำเนินชีวิตและภาพรวมของนักศึกษา
จำแนกตามการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อใช้อ่านข้อมูลที่เป็นเอกสาร

		SS	df	MS	F	Sig.
วัฒนธรรม	ระหว่างกลุ่ม	2908.570	4	727.143	27.952	.000*
	ภายในกลุ่ม	10535.479	405	26.014		
	รวม	13444.049	409			
สังคม	ระหว่างกลุ่ม	2243.656	4	560.914	13.441	.000*
	ภายในกลุ่ม	16901.322	405	41.732		
	รวม	19144.978	409			
บันเทิง	ระหว่างกลุ่ม	5484.384	4	1371.096	39.307	.000*
	ภายในกลุ่ม	14126.955	405	34.881		
	รวม	19611.339	409			
ครอบครัว	ระหว่างกลุ่ม	1334.289	4	333.572	8.451	.000*
	ภายในกลุ่ม	15985.714	405	39.471		
	รวม	17320.002	409			
กีฬาและสุขภาพ	ระหว่างกลุ่ม	3921.038	4	980.260	24.880	.000*
	ภายในกลุ่ม	15957.118	405	39.400		
	รวม	19878.156	409			
การเรียนรู้การศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	3047.202	4	761.801	28.672	.000*
	ภายในกลุ่ม	10760.820	405	26.570		
	รวม	13808.022	409			
ภาพรวม	ระหว่างกลุ่ม	105160.214	4	26290.054	41.533	.000*
	ภายในกลุ่ม	256364.235	405	632.998		
	รวม	361524.449	409			

จากตาราง ผลการวิเคราะห์ด้วยสถิติ ความแปรปรวนทางเดียวที่ระดับนัยสำคัญทาง สถิติ
ที่ 0.05 ซึ่งค่า Sig. น้อยกว่าค่า $\alpha = 0.05$ ทั้ง 7 ด้าน คือ ด้านวัฒนธรรม ด้านสังคม ด้านบันเทิง ด้าน
ครอบครัว ด้านกีฬา และสุขภาพ ด้านการเรียนรู้การศึกษา และด้านภาพรวม ซึ่งจากการเปรียบเทียบ
ค่าเฉลี่ยรายคู่ พบผลดังนี้

และนำข้อมูลที่ได้อธิบายเชื่อมโยงให้เห็นรูปแบบการดำเนินชีวิตของนักศึกษา

ผู้ให้สัมภาษณ์ให้ข้อมูลว่า เขาไม่ได้จำกัดเวลาในการใช้โทรศัพท์มือถือ เขาใช้เมื่อมีเวลาว่าง ถ้าไม่มีเวลาก็ไม่ใช่ ไม่เสียดการใช้โทรศัพท์มือถือ ดังข้อความที่ให้สัมภาษณ์ว่า “ใช้ทั้งวัน ส่วนมากจะใช้ตอนกลางวัน...ใช้ตลอดค่ะ ถ้าว่างก็จะเล่นทั้งวัน ถ้าวันไหนไม่ว่างก็จะไม่สนใจ ถ้าว่างโทรศัพท์อยู่ใกล้ตัว เข้าบ้านแล้วก็เล่นตลอดเวลาเลย ส่วนมากจะใช้ตอนเย็น” (ก, 2555, 16 พฤษภาคม, สัมภาษณ์)

นักศึกษาจะโทรแต่ที่จำเป็นเมื่อต้องการติดต่อกับคนที่สนิทหรือไม่สนิท เช่น นัดกับเพื่อน เวลาที่ใช้ในการโทรก็ไม่นาน นอกจากนั้นก็ใช้โทรหาพ่อแม่ที่อยู่ไกล ๆ ดังข้อความที่ให้สัมภาษณ์ว่า

ส่วนมากจะโทรแต่ที่จำเป็น ไม่ค่อยโทรหาเพื่อนเท่าไร ไม่ค่อยโทรนาน ไม่ค่อยส่ง SMS แต่ส่วนมากจะติด chat มากกว่า ส่วนมากจะโทรหาครอบครัวแฟน เพื่อน แต่ไม่โทรนาน ไม่ค่อยส่ง SMS เพราะมี chat แล้ว นัดไปเที่ยว ไป Pub หรือว่าไปโน่นไปนี่กันก็จะโทรมากกว่า พ่อแม่ต้องโทรหาทุกวัน เพราะไม่ได้อยู่ที่นี้ อยู่ไกล... ไม่ค่อยโทรคุย ส่วนมากจะโทรคุยกับแม่ เพื่อนที่ไม่ได้สนิทประมาณ 1-2 นาที เช่น รุ่นพี่ (ก และ ข, 2555, 16 พฤษภาคม, สัมภาษณ์)

นักศึกษาจะใช้ SMS ส่งถึงพ่อแม่ในโอกาสพิเศษ เช่น วันพ่อ วันแม่ วันขึ้นปีใหม่ ส่งข้อความบอกรักหรือแสดงความห่วงใยต่อพ่อแม่ หรือขอบคุณพ่อแม่ที่ให้กำเนิด และเลี้ยงดูตนมา ดังข้อความที่ให้สัมภาษณ์ว่า “วันพ่อวันแม่หรือวันปีใหม่ บางทีอาจไม่กล้าบอกรัก ก็จะส่งข้อความบอกรักพ่อแม่ คุณแสดงเองให้ดี ๆ นะ หรือวันเกิดเองก็จะบอกขอบคุณพ่อแม่ที่ทำให้เราเกิดมา... บางโอกาสที่สำคัญจะส่ง SMS เช่น วันเกิด วันนัดไปเที่ยว” (ก และ ข, 2555, 16 พฤษภาคม, สัมภาษณ์)

ใช้ถ่ายภาพตนเองหรือสิ่งที่ไม่เคยเห็น สิ่งที่แตกต่างกันที่เคยเห็นมา สิ่งที่สวยงาม บางครั้งเอาไปเผยแพร่ใน Face book ด้วย ดังข้อความว่า “ใช้ถ่ายรูปตอนเวลาไปเที่ยว ถ่ายตนเองหรือสิ่งที่สวยงาม บางทีก็เอารูปที่ถ่ายลงใน Face book” (ก, 2555, 16 พฤษภาคม, สัมภาษณ์)

ใช้ Internet เพื่อใช้ Google หาความรู้ ขำทั่วไป ขำที่สนใจ ใช้โหลดเพลง เพราะหาข้อมูลสิ่งที่อยากรู้ได้สะดวกกว่าใช้ Computer ดังข้อความว่า

ส่วนมากจะเล่น Net เล่น chat ไม่เล่นเกมส์ ค่ะ ค่า Net จ่ายแล้วก็ต้องเล่นให้คุ้ม เล่นตลอดเวลา จะใช้ whatsapp line ไปแกรมในเรื่องเป็นต้น เมื่อก่อนก็ใช้ BB เวลาอาจารย์สอนในห้อง มีอะไรไม่รู้ก็เปิดหาใน www.google.com ได้...เข้า Website หาความรู้ ขำบันเทิง หรือขำแค้น ๆ เช่น ขำ apple5 (สินค้าเทคโนโลยี) โหลด MV มาดู

มือถือใช้สะดวกสบาย ไปไหนก็ได้ อยากใช้เมื่อไหร่ก็ใช้ได้ (ก และ ข, 2555, 17 พฤษภาคม, สัมภาษณ์)

ใช้สังคมออนไลน์ เพื่อสื่อสารกับกลุ่มเพื่อน (การสื่อสารแบบกลุ่ม) สามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและแสดงความรู้สึกในกลุ่มเพื่อน เช่น ใช้แสดงความจงรักภักดีต่อพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ชวนกันไปสังสรรค์หลังเลิกเรียน สอบถามเกี่ยวกับการศึกษา เช่น สอบถามเกี่ยวกับวันเวลาและสถานที่สอบของวิชาต่าง ๆ หรือเปิด Face book เพื่อคว่าอาจารย์สั่งงานอะไรบ้าง กลุ่มเพื่อน Face book คือคนที่รู้จักกันมาก่อนหรือเป็นเพื่อนของเพื่อน ไม่รับคนที่ไม่รู้จักเข้ามาเป็นเพื่อน จำนวนเพื่อนที่เล่น Face book มีประมาณ 100 คน โอกาสในการใช้ สังคมออนไลน์คือช่วงที่มีเวลาว่างหรือระหว่างนั่งรอ ดังข้อความว่า

คิด Face book ค่ะ เมื่อไม่มีอะไรทำหรือนั่งรอใครก็จะเล่น Face book เวลาเล่น Face book ก็จะรู้ว่าใคร ทำอะไร ที่ไหน สามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (กลุ่มเพื่อน) แสดงความรักในหลวง เป็นวันพ่อวันแม่ก็จะบอกรักพ่อแม่ ใน Face book อาจารย์ก็สั่งงานทาง Face book ส่วนมากใช้ Face book สื่อสารกับเพื่อนเช่นถามว่า มีการบ้านอะไรบ้าง ส่งเมื่อไหร่ ส่งที่ไหน ทำไรอยู่เป็นส่วนใหญ่ บางครั้งก็มีผู้ชายเข้ามาชอบหรือมจีบ นอกจากนั้นเวลามีกิจกรรมหรืองาน เกี่ยวกับวัฒนธรรมไทยก็จะถ่ายรูปลงใน Face book ส่งต่อ หรือว่าใน Face book มีรูปภาพของพระเจ้าอยู่หัวก็จะถวายพระพรใน Face book ไม่ว่าเป็นเทศกาลอะไรก็จะมีมีการคุยกัน ใน Face book ตลอดเวลา...ส่วนมากจะเป็น Social Network (Face book) หรือ bb chat (โปรแกรมเฉพาะในมือถือ blackberry) ส่วนมากจะใช้ bb คุยกับเพื่อน เพราะว่าเร็วกว่า คุยกับเพื่อนเกี่ยวกับในเรื่องว่า หลังเวลาเรียนทำอะไรบ้าง กินข้าวที่ไหน เป็นส่วนใหญ่ บางทีก็จะถามว่ามีสอบวันไหน วิชาที่สอบมีอะไรบ้าง วันนี้ไปเจออะไรมาที่ น่าสนใจมาเล่าผ่าน Social Network เสมอ เวลาไปเที่ยวถ่ายรูปแล้วก็จะเอามาลงใน Social Network เสมอ การสื่อสารด้วย bb chat จะเป็นกลุ่มย่อย ๆ แต่ Social Network จะใช้ได้กว้างขวางกว่า (ก, ข และค, 2555, 16, 17, 18 พฤษภาคม, สัมภาษณ์)

นอกจากนั้นยังใช้โทรศัพท์มือถือฟังเพลงก่อนนอนหรือเพื่อแก้เหงาเวลาอยู่คนเดียว เวลาที่ใช้ในการฟังเพลงมาก ดังข้อความว่า “ฟังเพลงก่อนนอน ชอบมาก เป็นเพลง Pop ประเภทเดียว ฟังทุกวัน ประมาณ 30 นาทีถึง 1 ชั่วโมง...ใช้ฟังเพลงในตอนกลางคืน ก่อนนอน หรือเวลานั่งรถโดยสาร ประมาณ 30 นาที” (ก และ ข, 2555, 17 พฤษภาคม, สัมภาษณ์)

โปแกรมในโทรศัพท์มือถือที่ใช้ไม่บ่อยคือ โปแกรม แผนที่นำทาง เครื่องคิดเลข และ
บันทึก (ข้อความ รหัส หมายเลขบัตร หรือข้อความที่ให้ความรู้สึกสนุกสนาน) ดังข้อความว่า
“ใช้แผนที่นำทางในมือถือ ใช้เมื่อพาไปคนที่ไม่เคยไป ที่ไม่ทราบ ส่วนมากใช้ในกรุงเทพฯ”
(ก, 2555, 17 พฤษภาคม, สัมภาษณ์) “เครื่องคิดเลขจะใช้ตอนคิดเงิน บางครั้งจะใช้ในการเรียน
(โอกาสน้อย)” (ก และ ข, 2555, 17 พฤษภาคม, สัมภาษณ์) “ใช้เก็บข้อความที่ชอบ เช่น เราคุยกับ
บางคนที่ส่งข้อความที่น่าสนใจก็เก็บไว้” (ข, 2555, 17 พฤษภาคม, สัมภาษณ์)

มหาวิทยาลัยบูรพา
Burapha University