



ร่วมกับ



ศูนย์สำรวจความคิดเห็น “นิด้าโพล” สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ โทรศัพท์ 02 -727- 3594-6 โทรสาร 02 -727- 3595  
<http://www.nidapoll.nida.ac.th> <http://www.twitter.com/nidapoll> และ <http://www.facebook.com/nidapoll>  
E-mail : [nida\\_poll@nida.ac.th](mailto:nida_poll@nida.ac.th) จำนวน 4 หน้า (รวมหน้านี้)

## ความคิดเห็นของประชาชนต่อผลกระทบจาก “สังคมก้มหน้า”

เรียน บรรณาธิการบริหาร /บรรณาธิการข่าว /หัวหน้าข่าว

สำนักงานส่งเสริมและสนับสนุนวิชาการ 1-12 กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ร่วมกับ ศูนย์สำรวจความคิดเห็น “นิด้าโพล” สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (นิด้า) เปิดเผยผลสำรวจเรื่อง “ความคิดเห็นของประชาชนต่อผลกระทบจาก “สังคมก้มหน้า”” ทำการสำรวจระหว่างวันที่ 8 - 12 กุมภาพันธ์ 2559 จากประชาชนทั่วประเทศ กระจายทั่วทุกภูมิภาค รวมทั้งสิ้น จำนวน 4,819 หน่วยตัวอย่าง ด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Sampling) ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีลงพื้นที่ภาคสนาม โดยกำหนดค่าความเชื่อมั่นที่ ร้อยละ 95.0 และมีค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน (Standard Error : S.E.) ไม่เกิน 0.7

จากผลการสำรวจ พบว่า ประชาชนส่วนใหญ่ใช้อุปกรณ์พกพาเคลื่อนที่ ร้อยละ 88.94 และไม่ใช่อุปกรณ์พกพาเคลื่อนที่ ร้อยละ 11.06 และใช้มือถือ (Smartphone) เป็นส่วนใหญ่ ร้อยละ 93.94 รองลงมาแท็บเล็ต (Tablet) ร้อยละ 3.51 และไอแพด (I-pad) ร้อยละ 2.56

เมื่อถามต่อไปว่าส่วนใหญ่ใช้อุปกรณ์พกพาเคลื่อนที่ช่วงเวลาใดมากที่สุดและใช้ระยะเวลาเท่าใด พบว่า ส่วนใหญ่ใช้บนเตียงนอน (ก่อนนอน/ตื่นนอน) ร้อยละ 35.28 รองลงมาระหว่างทำงาน ร้อยละ 17.44 และระหว่างการเดินทาง ร้อยละ 12.27 และส่วนใหญ่ใช้เวลาในการเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์ 1-2 ชั่วโมงต่อวัน ร้อยละ 24.74 รองลงมา 2-3 ชั่วโมงต่อวัน ร้อยละ 19.24 และน้อยกว่า 1 ชั่วโมงต่อวัน ร้อยละ 19.17

เหตุผลที่ประชาชนส่วนใหญ่เข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) **อันดับแรก** คือ พุดคุย/ติดต่อกับบุคคลที่รู้จัก ร้อยละ 90.60 **อันดับที่ 2** คือ หาข้อมูล/แลกเปลี่ยนข้อมูล ร้อยละ 46.55 และ **อันดับที่ 3** คือ โปสข้อความ/รูปภาพ ร้อยละ 39.25

ด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับระดับความรุนแรง “ปัญหาสังคมก้มหน้า” ประชาชนส่วนใหญ่คิดว่าเป็นปัญหาที่รุนแรงปานกลาง ร้อยละ 36.65 รองลงมาเป็นปัญหาที่รุนแรงค่อนข้างมาก ร้อยละ 29.39 และรุนแรงมากที่สุด ร้อยละ 22.47 ซึ่งมีค่าเฉลี่ย 6.69 ซึ่งปัญหาที่รุนแรงในระดับค่อนข้างมาก และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.321

เมื่อถามถึงความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบจากสังคมก้มหน้า พบว่า ประชาชนส่วนใหญ่คิดว่าสังคมก้มหน้ามีความเสี่ยงต่อการเกิดอุบัติเหตุ เพราะมัวสนใจอยู่แต่กับสิ่งที่อยู่ตรงหน้า ร้อยละ 55.78 รองลงมาทำให้เกิดความสัมพันธ์ที่ไม่ลงรอย หรือมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างน้อยลงไป ร้อยละ 51.16 และเสี่ยงต่อการที่จะมีพฤติกรรมเสพติดด้านอื่นๆ เช่น ติดเกม Social Network ร้อยละ 39.34

และเมื่อถามว่าตัวท่านเองคิดว่าตนเองจัดอยู่ในกลุ่มประเภทของ “สังคมก้มหน้า” ประชาชนส่วนใหญ่ตอบว่าเป็นบ้างในระดับหนึ่ง ร้อยละ 59.35 รองลงมาไม่เป็นเลย ร้อยละ 34.24 และเป็นมาก ร้อยละ 6.41

ท้ายที่สุดประชาชนให้ข้อเสนอแนะหรือวิธีแก้ปัญหาในเรื่องสังคมก้มหน้า **อันดับแรก** คือ รมรณงค์ในการเล่นมือถือให้เหมาะสมกับเวลาและสถานที่ ร้อยละ 36.36 **อันดับที่ 2** ทำกิจกรรมภายในครอบครัวและคนรอบข้างให้มากขึ้น เช่น พุดคุยไปเที่ยว ร้อยละ 14.55 และ**อันดับที่ 3** เยาวชนควรได้รับการควบคุมในการเล่นมือถือจากผู้ปกครอง ร้อยละ 12.61

เมื่อพิจารณาลักษณะทั่วไปของตัวอย่าง ตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 60.71 เพศชาย ร้อยละ 38.34 และเพศทางเลือก ร้อยละ 0.96 มีอายุระหว่าง 18 – 25 ปี ร้อยละ 27.10 รองลงมา 26 – 35 ปี ร้อยละ 21.56 36 – 45 ปี ร้อยละ 19.78 46 – 60 ปี ร้อยละ 18.42 และ มากกว่า 60 ปี ร้อยละ 13.14 ส่วนใหญ่มีสถานภาพสมรส ร้อยละ 46.48 รองลงมา มีสถานภาพโสด 45.86 และหม้าย/หย่าร้าง/แยกกัน ร้อยละ 7.66 ตัวอย่างส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี/เทียบเท่า ร้อยละ 36.91 รองลงมา ระดับมัธยมศึกษา/เทียบเท่า ร้อยละ 26.65 ระดับประถมศึกษา/ต่ำกว่า ร้อยละ 15.98 ระดับอนุปริญญา/เทียบเท่า ร้อยละ 14.70 สูงกว่าระดับปริญญาตรี/เทียบเท่า ร้อยละ 5.76

ตัวอย่างส่วนใหญ่ประกอบอาชีพข้าราชการ/ลูกจ้างของรัฐ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ ร้อยละ 27.86 รองลงมา นักเรียน/นักศึกษา ร้อยละ 20.46 เจ้าของธุรกิจ/อาชีพอิสระ ร้อยละ 15.69 ผู้ใช้แรงงาน/รับจ้างทั่วไป ร้อยละ 12.72 พ่อบ้าน/แม่บ้าน/เกษียณอายุ/ว่างงาน ร้อยละ 9.26 พนักงานเอกชน ร้อยละ 8.84 และเกษตรกร/ประมง ร้อยละ 5.17

ตัวอย่างส่วนใหญ่มีรายได้รวมเฉลี่ยต่อเดือน ระหว่าง 10,001 – 20,000 บาท ร้อยละ 32.12 รองลงมา ต่ำกว่า 10,000 บาท ร้อยละ 25.73 ไม่มีรายได้ ร้อยละ 18.55 รายได้ระหว่าง 20,001 – 30,000 บาท ร้อยละ 12.60 รายได้ระหว่าง 30,001 – 40,000 บาท ร้อยละ 3.76 มากกว่า 40,001 บาทขึ้นไป ร้อยละ 2.74 ตัวอย่างส่วนใหญ่พักอาศัยอยู่นอกเขตเทศบาล ร้อยละ 50.42 และอาศัยอยู่ในเขตเทศบาล ร้อยละ 49.58

#### ตารางที่ 1 ค่าร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามการใช้อุปกรณ์พกพาเคลื่อนที่ในปัจจุบัน

การใช้อุปกรณ์พกพา		ร้อยละ
ใช้ ประเภทที่ใช้		88.94
1. มือถือ (Smartphone)	: ร้อยละ	93.94
2. แท็บเล็ต (Tablet)	: ร้อยละ	3.51
3. ไอแพด (I-pad)	: ร้อยละ	2.56
ไม่ใช้		11.06
รวมทั้งสิ้น		100.00

#### ตารางที่ 2 ค่าร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่วงเวลาในการใช้อุปกรณ์พกพาเคลื่อนที่มากที่สุด

ลำดับที่	ช่วงเวลาในการใช้อุปกรณ์พกพา	ร้อยละ
1	บนเตียงนอน (ก่อนนอน/ตื่นนอน)	35.28
2	ระหว่างทำงาน	17.44
3	ระหว่างการเดินทาง	12.27
4	ทุกช่วงเวลา	12.18
5	ระหว่างรับประทานอาหาร	4.02
6	อยู่ในห้องน้ำ	3.03
7	ระหว่างเรียน	2.54
8	ประชุม	0.47
9	อื่น ๆ เช่น ช่วงเวลาว่าง/ระหว่างวัน/หลังเลิกเรียน/เลิกงาน	12.76
รวมทั้งสิ้น		100.00

ตารางที่ 3 ร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามระยะเวลาในการเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

ลำดับที่	ระยะเวลาในการเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์	ร้อยละ
1	น้อยกว่า 1 ชั่วโมงต่อวัน	19.17
2	1-2 ชั่วโมงต่อวัน	24.74
3	2-3 ชั่วโมงต่อวัน	19.24
4	3-4 ชั่วโมงต่อวัน	14.97
5	5-6 ชั่วโมงต่อวัน	9.25
6	มากกว่า 6 ชั่วโมงต่อวัน	10.61
7	อื่นๆ เช่น ตลอดทั้งวัน/ใช้เมื่อจำเป็น	2.02
รวมทั้งสิ้น		100.00

ตารางที่ 4 ร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามเหตุผลในการเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ที่สำคัญ 3 ลำดับแรก

ลำดับที่	เหตุผลในการเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์	ร้อยละ
1	พูดคุย/ติดต่อกับบุคคลที่รู้จัก	90.60
2	หาข้อมูล/แลกเปลี่ยนข้อมูล	46.55
3	โพสต์ข้อความ/รูปภาพ	39.25
4	ติดตามข่าวสารทั่วไป (การเมือง เศรษฐกิจ สังคม กีฬา)	38.39
5	ส่งข้อความ เช็คอีเมล์	23.46
6	เล่นเกมออนไลน์	23.20
7	ติดตามข่าวสารของสินค้า ผลิตภัณฑ์ และบริการต่างๆ เช่น การสั่งซื้อสินค้าออนไลน์ การจองบริการต่างๆ	15.32
8	ร่วมกิจกรรมกลุ่มออนไลน์ต่างๆ เช่น อ่านและแสดงความคิดเห็น ร่วมเป็นแฟนคลับฯ	9.89
9	ใช้เป็นช่องทางในการจำหน่ายสินค้า ผลิตภัณฑ์ และบริการต่างๆ	7.44
10	อื่น ๆ เช่น ดูหนัง/ฟังเพลง/อ่านการ์ตูน/สมัครเรียน/ติดต่อประสานงาน	4.35

ตารางที่ 5 ร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามระดับ“ปัญหาสังคมก้มหน้า” เป็นปัญหาที่รุนแรง/ต้องได้รับการแก้ไขในปัจจุบัน

ระดับความรุนแรงของปัญหาสังคมก้มหน้า	ร้อยละ
9-10 คะแนน	22.47
7-8 คะแนน	29.39
5-6 คะแนน	36.65
3-4 คะแนน	6.81
1-2 คะแนน	2.33
0 คะแนน	2.35
รวมทั้งสิ้น	100.00

หมายเหตุ ค่าเฉลี่ย (mean) = 6.69 คะแนน

ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 2.321

เกณฑ์การแปลผล

0.00 - 2.00	ไม่เป็นปัญหาเลย	6.01 - 8.00	เป็นปัญหาที่รุนแรงในระดับค่อนข้างมาก
2.01 - 4.00	เป็นปัญหาที่รุนแรงในระดับค่อนข้างน้อย	8.01 - 10.00	เป็นปัญหาที่รุนแรงในระดับมาก
4.01 - 6.00	เป็นปัญหาที่รุนแรงในระดับปานกลาง		

ตารางที่ 6 ร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบจากสังคมก้มหน้า (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

ลำดับที่	ผลกระทบจากสังคมก้มหน้า	ร้อยละ
1	เสี่ยงต่อการเกิดอุบัติเหตุ เพราะมัวสนใจอยู่กับสิ่งที่อยู่ตรงหน้า	55.78
2	ทำให้เกิดความสัมพันธ์ที่ไม่ลงรอย หรือมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างน้อยลงไป	51.16
3	เสี่ยงต่อการที่จะมีพฤติกรรมเสพติดด้านอื่นๆ เช่น ติดเกม Social Network	39.34
4	ส่งผลกระทบต่อสุขภาพเสี่ยงต่อโรคต่างๆ เช่น นิ้วล็อก จอประสาทตาเสื่อม ปวดเมื่อยคอ บ่าไหล่ หมอนรองกระดูกเสื่อมสภาพก่อนวัยอันควร	36.81
5	ทำให้สามารถอัปเดตข้อมูลข่าวสารได้อย่างรวดเร็วและทันเหตุการณ์ (Real-Time)	35.75
6	สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ในสิ่งที่สนใจร่วมกันได้	35.40
7	ประหยัดค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสารกับคนอื่น สะดวกและรวดเร็ว	32.83
8	สร้างนิสัยเสียให้ต้องคุมมือถือเป็นประจำ ทั้งๆ ที่ไม่มีเรื่องเร่งด่วน ห้ามตัวเองไม่ได้	32.10
9	ทำให้เกิดความเครียด ความวิตกกังวลเวลาที่ไม่ได้ใช้จะรู้สึกไม่สบายใจ	21.99
10	ได้พูดคุยสื่อสารกับคนในครอบครัว เพื่อน คนรอบข้าง ได้ใกล้ชิดมากยิ่งขึ้น (โดยเฉพาะคนที่ ไม่ได้พักอาศัยอยู่กับครอบครัว)	29.46
11	เป็นการกระตุ้นตัวเองให้ตื่นตัวอยู่ตลอดเวลา (Alert)	14.97
12	อื่น ๆ เช่น มีผลกระทบกับการเรียนและการทำงาน/ก่อให้เกิดอาชญากรรม/ทำให้ลูกหลานไม่ เชื่อฟังพ่อแม่/เปลืองค่าใช้จ่าย/ไม่มีมารยาททางสังคม	3.69

ตารางที่ 7 ร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามความคิดเห็นว่าตัวเองจัดอยู่ในกลุ่มประเภทของ “สังคมก้มหน้า”

ความคิดเห็น	ร้อยละ
เป็นมาก	6.41
เป็นบ้างในระดับหนึ่ง	59.35
ไม่เป็นเลย	34.24
<b>รวมทั้งสิ้น</b>	<b>100.00</b>

ตารางที่ 8 ร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามความคิดเห็นต่อข้อเสนอแนะหรือวิธีแก้ปัญหาในเรื่องสังคมก้มหน้า (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

ลำดับที่	ประเด็นข้อเสนอแนะ	ร้อยละ
1	รณรงค์ในการเล่นมือถือให้เหมาะสมกับเวลาและสถานที่	36.36
2	ทำกิจกรรมภายในครอบครัวและคนรอบข้างให้มากขึ้น เช่น พูดคุย ไปเที่ยว	14.55
3	เยาวชนควรได้รับการควบคุมในการเล่นมือถือจากผู้ปกครอง	12.61
4	ส่งเสริมให้ทำกิจกรรมอื่นๆ เช่น อ่านหนังสือ ทำงานอดิเรก ออกกำลังกาย	9.09
5	ลดระยะเวลาในการเล่นโทรศัพท์มือถือ จำกัดช่วงเวลาเล่น ห้ามใช้ช่วงเรียนหรือทำงาน เล่นเท่าที่จำเป็น	8.97