

ผลกระทบการใช้แอปพลิเคชัน Line ในการดำเนินชีวิตของนักศึกษา

มหาวิทยาลัยราชธานี วิทยาเขตอุดรธานี

The Impact of Using The Application Line on the life of Ratchathani

University ,Udonthani campus

ยุพดี ทองโคตร¹

ศรัณยา วรินทร์เวช²

มนัญญา ทองบ่อ³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลกระทบการใช้แอปพลิเคชัน Line ในการดำเนินชีวิตของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชธานี วิทยาเขตอุดรธานี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา 258 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถาม มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลวิจัยพบว่า

ผลการกระทบที่เกิดการใช้แอปพลิเคชัน Line ด้านการศึกษา พบว่าผลกระทบที่เกิดขึ้นมากที่สุดคืออ่านหนังสือสอบน้อยลง และด้านการใช้ชีวิตประจำวัน พบว่า ผลกระทบที่เกิดขึ้นมากที่สุดคือ ใช้เวลาอยู่กับตัวเองมากขึ้น

คำสำคัญ: แอปพลิเคชัน ไลน์,การดำเนินชีวิต

Abstract

This research aims to the the impact of using the application line to student's life at Ratchathani University ,Udonthani campus.The sample group includes 258 students. The tool used to collect data are surveys with a 5 point scale. Data were analyzed using percentage, mean and standard diviation.The result:

The effects of Line application usage to education: The study reveals that the most frequent effect is that students spend less times preparing for their examination.

The effect of Line application usage to everyday life : The study reveals that the most frequent effect is that students only spend their time alone.

Keywords: The application Line, student's life

บทนำ

ในสังคมของโลกยุคปัจจุบันนี้ โฆษณานี้ได้เข้ามามีอิทธิพลเป็นอย่างมาก ในการใช้ชีวิตประจำวันของ ผู้คน จึงทำให้สังคมทุกวันนี้เรียกว่า “สังคมก้มหน้า” ซึ่งหมายถึงผู้คนโดยส่วนใหญ่ให้ความสำคัญ หรือถึงขั้นเรียกว่า

¹อาจารย์ประจำ, คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชธานีวิทยาเขตอุดรธานี e-mail: yupadeet@hotmail.com. 086-715-2715

²อาจารย์ประจำ, คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชธานี วิทยาเขตอุดรธานี

³อาจารย์ประจำ, คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชธานี วิทยาเขตอุดรธานี

หมกมุ่นก้มหน้าก้มตาและจดจ่ออยู่กับการเสพข่าวสาร การติดต่อ การพูดคุยกันผ่านสื่อออนไลน์ต่างๆ เช่น Line, WhatsApp, Twitter, Facebook, Instagram โดยใช้สมาร์ตโฟน แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ เป็นเครื่องมือซึ่งทำให้มีการพูดคุยหรือมีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนที่อยู่รอบตัวน้อยลง จนกลายเป็นต่างคนต่างอยู่มากขึ้น (แพง ชินพงศ์, 1 ธันวาคม 2557)

นายสรวงศ์ เทียนทอง รมช.สาธารณสุข กล่าวว่า ขณะนี้ มีความห่วงใยพฤติกรรมคนไทยในการใช้โทรศัพท์มือถือในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะชนิดสมาร์ตโฟน ซึ่งได้รับความนิยมมากขึ้นทั้งผู้ใหญ่และเด็ก โดยเฉพาะโปรแกรมแอปพลิเคชันไลน์ (LINE) ที่นิยมใช้ในการส่งข้อความ เช่น ส่งการบ้าน ข้อความสั้น ส่งรูปถ่ายส่วนตัว รูปทั่วไป คลิปเสียง สติกเกอร์ต่างๆ และใช้ฟรีตลอดเวลา โดยผลสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติล่าสุด ในปี 2555 พบว่า ในกลุ่มประชาชนอายุ 6 ปีขึ้นไป ใช้โทรศัพท์มือถือจำนวน 44 ล้านคน คิดเป็นร้อยละ 70 ของประชากรทั้งประเทศ และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นในเขต กทม. มีการใช้มากที่สุดร้อยละ 84 ภาคกลางร้อยละ 75 ภาคเหนือร้อยละ 68 ภาคใต้ร้อยละ 67 และต่ำสุดในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ใช้ร้อยละ 64 (ไทยรัฐออนไลน์, 25 สิงหาคม 2556)

พฤติกรรมในการเล่น Line โปรแกรม Chat ยอดนิยมในหมู่วัยรุ่น หรือแม้กระทั่งเด็กประถมจนถึงผู้สูงอายุ บางคนก็ใช้โปรแกรมนี้ในการติดต่อสื่อสาร อาจเป็นเพราะ Line ไม่มีค่าใช้จ่ายในการโหลดโปรแกรม อีกทั้งยังสามารถติดต่อสื่อสารกับเพื่อนรายบุคคลหรือแลกเปลี่ยนข่าวสารกับเพื่อนภายในกลุ่มก็ได้ด้วยเช่นกัน โดยการตั้ง Group รวมถึงการติดต่อระยะไกลโดยไม่เสียค่าใช้จ่ายใดๆ ทั้งสิ้น จากการพิมพ์เป็นตัวหนังสือตอบโต้กัน การโทรผ่านไลน์ฟรี การวิดีโอคอลล์ฟรีโดยการคุยผ่าน เห็นหน้ากัน ส่งรูปหรือวิดีโอให้กัน มีสติกเกอร์ที่หลากหลายและใช้ได้ฟรีตลอดเวลา เป็นต้น (อภิวิชร์ ศิลวัตร, 30 มกราคม 2558)

คณะผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาผลกระทบของการใช้แอปพลิเคชัน Line ในการดำเนินชีวิตของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชธานี วิทยาเขตอุดรธานี เพื่อให้ทราบถึงผลกระทบการใช้แอปพลิเคชัน Line ในการดำเนินชีวิตของนักศึกษา ด้านการใช้ชีวิตประจำวัน และด้านการศึกษาเพื่อนำมาใช้ในการชี้แนะ ดูแล เอาใจใส่ และควบคุมการใช้ อินเทอร์เน็ตให้เป็นไปในทิศทางที่ถูกต้อง เพื่อร่วมในการแก้ไขปัญหาทางสังคมได้อย่างเหมาะสม

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาถึงผลกระทบของการใช้แอปพลิเคชัน Line ในการดำเนินชีวิตของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชธานี วิทยาเขตอุดรธานี ในด้านการศึกษาของนักศึกษา และด้านการใช้ชีวิตประจำวัน

วิธีการดำเนินการวิจัย

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากรที่ใช้การศึกษาครั้งนี้เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1-4 ของมหาวิทยาลัยราชธานี วิทยาเขตอุดรธานี ปีการศึกษา 2558 จำนวน 725 คน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คัดเลือกโดยการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย (Simple random Sampling) ดังนั้นผู้วิจัยจึงใช้วิธีการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ตารางกำหนดตัวอย่างของทาโร ยามาเน่ ที่ ระดับความคลาดเคลื่อน 0.05 (ธีรวิทย์ เอกะกุล, 2550) ทำการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย จำนวน 258 คน โดยใช้แบบสอบถามความคิดเห็น (Questionnaires)

2. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา:

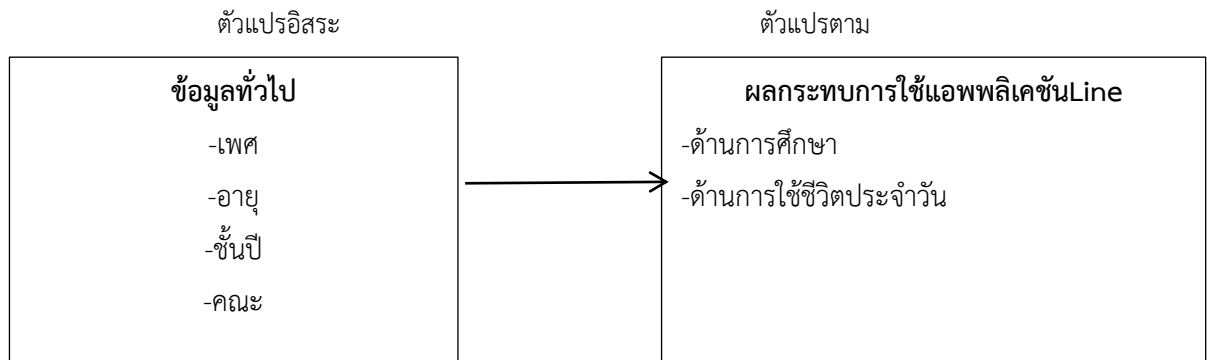
2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษา เพศ อายุ ชั้นปี คณะ

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลกระทบการใช้แอปพลิเคชัน Line ด้านการศึกษา และด้านการใช้ชีวิตประจำวัน

3. ระยะเวลาในการค้นคว้า ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2558 เป็นระยะเวลา 6 สัปดาห์

กรอบแนวความคิดการวิจัย

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง คณะผู้วิจัยสร้างกรอบแนวความคิดการวิจัย ดังนี้



แผนภูมิที่ 1 กรอบแนวความคิดการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 2 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 เป็นข้อมูลทั่วไป และตอนที่ 2 เป็นข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบการใช้แอปพลิเคชันไลน์ ในการดำเนินชีวิต ด้านการศึกษาและการใช้ชีวิตประจำวัน

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องผลกระทบการใช้แอปพลิเคชัน Line ในการดำเนินชีวิตของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชธานี วิทยาเขตอุดรธานี สามารถสรุปผลได้ดังนี้

1. นักศึกษาส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 194 คน คิดเป็นร้อยละ 75.19 มีอายุ 20 ปีขึ้นไป จำนวน 116 คน คิดเป็นร้อยละ 44.96 นักศึกษาส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 2 จำนวน 145 คน คิดเป็นร้อยละ 56.20
2. ผลกระทบการใช้แอปพลิเคชัน Line ในการดำเนินชีวิตโดยภาพรวมและรายด้านของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชธานี วิทยาเขตอุดรธานี ซึ่งได้ผลการวิเคราะห์ ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับผลกระทบการใช้แอปพลิเคชัน Line ในการดำเนินชีวิตโดยภาพรวมและรายด้านของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชธานี วิทยาเขตอุดรธานี

ผลกระทบการใช้แอปพลิเคชัน Line ในการดำเนินชีวิต	\bar{X}	S.D	ระดับผลกระทบ
ด้านการศึกษา	3.69	0.84	มาก
ด้านการการใช้ชีวิตประจำวัน	3.93	1.14	มาก
รวม	3.81	0.99	มาก

3. ผลกระทบการใช้แอปพลิเคชัน Line ในการดำเนินชีวิต ด้านการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชธานี วิทยาเขตอุดรธานี ซึ่งได้ผลการวิเคราะห์ ตามตารางที่ 2 ดังนี้

ตารางที่ 2 ผลกระทบการใช้แอปพลิเคชัน Line ในการดำเนินชีวิต ด้านการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชธานี วิทยาเขตอุดรธานี

ผลกระทบการใช้แอปพลิเคชัน Line ในการดำเนินชีวิต ด้านการศึกษา	\bar{X}	S.D	ระดับผลกระทบ
อ่านหนังสือสอบน้อยลง	4.39	0.78	มากที่สุด
ไม่ได้ทบทวนบทเรียนที่เรียนไปแล้ว	4.17	0.77	มาก
นั่งเล่นแอปพลิเคชัน ไลน์ระหว่างเรียน	3.18	1.03	ปานกลาง
ทำงานที่ได้รับมอบหมายไม่ดีเท่าที่ควร	2.81	0.77	ปานกลาง
สมาธิในการเรียนลดลง	2.75	0.94	ปานกลาง
ไปเรียนสาย	2.54	0.86	น้อย
ขาดเรียนบ่อย	1.78	0.87	น้อยที่สุด
รวม	3.69	0.84	มาก

4. ผลกระทบการใช้แอปพลิเคชัน Line ในการดำเนินชีวิต ด้านการใช้ชีวิตประจำวันของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชธานี วิทยาเขตอุดรธานี ซึ่งได้ผลการวิเคราะห์ ตามตารางที่ 3 ดังนี้

ตารางที่ 3 ผลกระทบการใช้แอปพลิเคชัน Line ในการดำเนินชีวิต ด้านการใช้ชีวิตประจำวันของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชธานี วิทยาเขตอุดรธานี

ผลกระทบการใช้แอปพลิเคชัน Line ในการดำเนินชีวิต ด้านการใช้ชีวิตประจำวัน	\bar{X}	S.D	ระดับผลกระทบ
ใช้เวลาอยู่กับตัวเองมากขึ้น	4.39	0.88	มากที่สุด
นอนดึกขึ้นและตื่นสายกว่าเดิม	4.32	0.86	มากที่สุด
ออกกำลังกายน้อยลง	4.13	0.83	มาก
ทำงานอดิเรกอื่นๆ น้อยลง	3.89	1.08	มาก
นั่งอยู่กับที่ไม่อยากลุกหรือเดินไปไหน	3.82	0.92	มาก
ออกไปทำกิจกรรมข้างนอกน้อยลง	3.55	1.19	มาก
รับประทานอาหารไม่เป็นเวลา/ไม่ครบ 3 มื้อ	3.41	1.34	มาก
รวม	3.93	1.14	มาก

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง ผลกระทบของการใช้แอปพลิเคชัน Line ในการดำเนินชีวิตของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชธานี วิทยาเขตอุดรธานี ตามผลการวิจัยที่ได้สามารถอภิปรายผล ดังนี้

1. ผลกระทบด้านการศึกษา พบว่า ผลกระทบที่มีมากที่สุด คือ อ่านหนังสือสอบน้อยลง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} =4.41) รองลงมาคือ ไม่ได้ทบทวนบทเรียนที่เรียนไปแล้วมีความคิดเห็นในระดับมาก (\bar{X} =4.39) นอกจากนี้ยังพบว่านักศึกษาขาดเรียนบ่อย มีผลกระทบอยู่ในระดับน้อยที่สุด (\bar{X} =1.78) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อรรวรรณ วงศ์แก้วโพธิ์ทอง (2556) กล่าวว่า การเสพติดอินเทอร์เน็ตส่งผลกระทบต่อผู้เสพติด อาทิ ด้านการศึกษา ทำให้กลายเป็นบุคคลที่มีสมาธิสั้น ซึ่งอาจส่งผลต่อการเรียน ทำให้เกิดปัญหาทางการเรียน การใช้เวลาเล่นอินเทอร์เน็ต

มากๆ จะทำให้นักเรียน นักศึกษาไม่มีเวลาทำการบ้าน ศึกษาหาความรู้ และไม่สนใจการเรียน เพราะจิตใจมักมัวแต่จดจ่อกับการสนทนา ออนไลน์และการเล่นเกมออนไลน์

2. ผลกระทบด้านการใช้ชีวิตประจำวัน พบว่า ผลกระทบที่มีมากที่สุดคือ ผลวิจัยที่มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ใช้เวลาอยู่กับตัวเองมากขึ้น (\bar{X} =4.39) รองลงมาคือ นอนดึกขึ้นและตื่นสายกว่าเดิม (\bar{X} =4.32) มีผลกระทบที่มีค่ามาก คือ ออกกำลังกายน้อยลง ทำงานอดิเรกอื่นๆ น้อยลง นั่งอยู่กับที่ไม่อยากลุกหรือเดินไปไหน ออกไปทำกิจกรรมข้างนอกน้อยลง และรับประทานอาหารไม่เป็นเวลา/ไม่ครบ 3 มื้อ โดยมีค่าเฉลี่ย 4.13 3.89 3.82 3.55 และ3.41

ข้อเสนอแนะ

1. จากผลการวิจัยพบว่าผลกระทบของการใช้แอปพลิเคชัน Line ในการดำเนินชีวิตของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชธานี วิทยาเขตอุดรธานี ด้านการใช้ชีวิตประจำวัน มีผลกระทบอยู่ในระดับมาก โดยพบว่านักศึกษาใช้เวลาอยู่กับตัวเองมากขึ้น นอนดึกขึ้น ตื่นสายกว่าเดิมและออกกำลังกายน้อยลงดังนั้น สำนักกิจการนักศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ควรจัดกิจกรรมที่เชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างนักศึกษา ให้ทำงานอดิเรกร่วมกัน และจัดกิจกรรมกีฬาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมสุขภาพ เพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาหันมาออกกำลังกายมากขึ้น

2. นักศึกษาควรเพิ่มเวลาทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัว และพบปะติดต่อพูดคุยกับเพื่อนในชีวิตจริงให้มากขึ้นกว่าเพื่อนในโลกออนไลน์ หรือหางานอดิเรกที่ไม่ต้องใช้โซเชียลเน็ตเวิร์กทำ เช่น ทำขนม การปลูกต้นไม้ ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้ช่วยให้ไม่หมกมุ่นกับโลกโซเชียลมากนัก

3. จากผลการวิจัย ผู้ปกครองหรือบุคคลที่ชอบใช้แอปพลิเคชัน Line สามารถนำผลวิจัย ไปปรับเปลี่ยนพฤติกรรม เช่น ผู้ปกครอง ช่วยชี้แนะ หรือจำกัดการเล่น แอปพลิเคชัน เพื่อไม่ให้เกิดผลกระทบในด้านการเรียน ด้านการใช้ชีวิตประจำวัน

เอกสารอ้างอิง

- ไทยรัฐออนไลน์. (2556). ห่วงเด็กติด “ไลน์” ส่อมีพฤติกรรมแข่งกระด้าง. สืบค้นจาก <http://www.thairath.co.th/content/365649> (25 สิงหาคม 2556).
- ธีรวุฒิ เอกะกุล. (2550). ระเบียบวิธีวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: วิทยาอาฟเซทการพิมพ์.
- แพง ชินพงศ์. (2557). ที่รัก..คุณเสพติดโซเชียลเน็ตเวิร์กมากเกินไปหรือเปล่า? , ASTV ผู้จัดการออนไลน์. สืบค้นจาก <http://www.thaihealth.or.th/Content/26640-คุณเสพติดโซเชียลเน็ตเวิร์กมากเกินไปหรือไม่.html> (1 ธันวาคม 2557).
- อภิวิชร์ ศิลวัตร. (2558). วัยรุ่นพันธุไลน์. การเมืองกรุงเทพธุรกิจ. สืบค้นจาก <http://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/631845> (30 มกราคม 2558).
- อรรธรณ วงศ์แก้วโพธิ์ทอง. (2559). การเสพติดอินเทอร์เน็ตของชุมชนชาวออนไลน์. สืบค้นจาก http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/july_sep_11/pdf/aw6.pdf (12 พฤษภาคม 2559).