



บทนำ

ปัจจุบันเทคโนโลยีการสื่อสารในระบบเครือข่ายทำให้ผู้ใช้เครือข่ายนี้สามารถสื่อสารถึงกันได้ ในหลายช่องทาง และสร้างสังคมเครือข่ายขนาดย่อมซึ่งเป็นชุมชนของผู้ใช้งานระบบสังคมเครือข่าย (Social Network) “สื่อสังคม” หมายถึง สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นสื่อกลางที่ให้บุคคลทั่วไปมีส่วนร่วม สร้างและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่าง ๆ ผ่านอินเทอร์เน็ตได้สื่อเหล่านี้เป็นของบริษัทต่าง ๆ ให้บริการ ผ่านเว็บไซต์ของตน เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook), อินสตาแกรม (Instagram), ทวิตเตอร์ (Twitter) บล็อกเกอร์ (Blogger), ไลน์ (Line) และ วอชแอป (WhatsApp) เป็นต้น นอกจากนี้สังคมเครือข่ายยังมีแอปพลิเคชันสำหรับการพูดคุยที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในขณะนี้ได้แก่ ไลน์ (Line) ซึ่งเป็นแอปพลิเคชันที่ผสมผสานบริการ ระบบส่งข้อความทันที (messenger) และ บริการโทรศัพท์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (Voice Over IP หรือ VoIP) นำมาผนวกเข้าด้วยกัน ทำให้แอปพลิเคชันชนิดนี้สามารถแชท สร้างกลุ่ม ส่งข้อความ โฟสต์รูปต่าง ๆ หรือจะโทรคุยกันแบบเสียงก็ได้ โดยการรับและส่งข้อมูลทั้งหมดไม่ต้องจ่ายเงิน หากผู้ใช้บริการโทรผ่านโทรศัพท์ที่มี แพคเกจอินเทอร์เน็ตอยู่แล้ว และสามารถใช้งานร่วมกันระหว่างระบบปฏิบัติการไอโอเอส (iOS) และ ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ (Line) ของบุคลากรและนิสิตในมหาวิทยาลัยเนชั่น
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ (Line) ของบุคลากรและนิสิตในมหาวิทยาลัยเนชั่น
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจจากการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ (Line) ของบุคลากรและนิสิตในมหาวิทยาลัยเนชั่น

วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษา พฤติกรรมการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ (Line) ของ บุคลากร นิสิต มหาวิทยาลัยเนชั่น ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (survey research) โดยมี รายละเอียดเกี่ยวกับวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นบุคลากรและนิสิต มหาวิทยาลัยเนชั่น
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลสำหรับการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นแบบสอบถาม (questionnaire) สํารวจปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับ พฤติกรรมการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ (Line) ของ บุคลากร นิสิตมหาวิทยาลัยเนชั่น ที่สร้างขึ้นจากการศึกษาข้อมูล ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผลการวิจัย

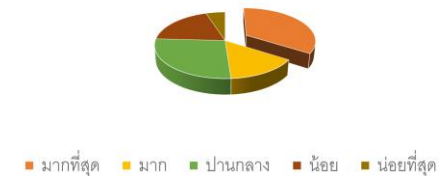


ความพึงพอใจจากการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ (Line) ด้านจิตวิทยา



จากการศึกษาความพึงพอใจจากการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ (Line) ด้านจิตวิทยา จากกราฟ พบว่า มีความพึงพอใจ ปานกลาง ในการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ (Line) คิดเป็น 49.43% จาก 100% ทั้งหมด

ความพึงพอใจจากการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ (Line) ด้านกายภาพ



จากการศึกษาความพึงพอใจจากการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ (Line) ด้านกายภาพ จากกราฟ พบว่ามีความพึงพอใจ มากที่สุด ในการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ (Line) คิดเป็น 30.75% จาก 100% ทั้งหมด

อภิปรายผล

จากการศึกษาพฤติกรรมการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ (Line) ของ บุคลากร นิสิต มหาวิทยาลัยเนชั่น ในด้านต่าง ๆ

ผลการศึกษาพบว่าฟังก์ชันการใช้งานและปริมาณการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ (Line) ที่มีการใช้งานมากที่สุด คือ สนทนาแบบกลุ่ม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.23

ผลการศึกษาพบว่าความพึงพอใจจากการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ (Line) ด้านจิตวิทยาที่มีการใช้งานมากที่สุด คือ การเล่นไลน์ (Line) ช่วยให้หลีกเลี่ยงจากภาวะของปัญหาทาง ครอบครัวและอื่นๆ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 10.00

ผลการศึกษาพบว่าความพึงพอใจจากการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ (Line) ด้านกายภาพที่มีการใช้งานมากที่สุด คือ เสี่ยง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 10.00

เอกสารอ้างอิง

ภักขิ เชิดชูศิลป์ (2557) ได้ศึกษาเรื่อง “พฤติกรรมการใช้ไลน์ที่มีผลต่อความพึงพอใจและการใช้ ประโยชน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศรีปทุม” ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชัน Line มี วัตถุประสงค์การใช้ คือ พูดคุยติดต่อระหว่างบุคคล รองลงมา พูดคุยในกลุ่มของ Line เพื่อติดต่อสื่อสาร โดยใช้แอปพลิเคชัน Line เป็นเวลาไม่แน่นอนมากที่สุด จำนวนคนที่ใช้แอปพลิเคชัน Line ติดต่อสื่อสาร มากที่สุด คือ จำนวน 1 – 3 คน มีระยะเวลาโดยเฉลี่ย 10 – 20 สถานที่ใช้งาน มากที่สุด คือ ที่พักหรือหอพัก รองลงมา สถานศึกษา เครื่องมือหรืออุปกรณ์ในการใช้แอปพลิเคชัน LINE คือ โทรศัพท์มือถือ/สมาร์ตโฟน รูปแบบการใช้งานมากที่สุดคือ สนทนากับเพื่อน รวมทั้งความพึงพอใจและการใช้ประโยชน์ใน แอปพลิเคชัน Line ในการใช้บริการในระดับมากที่สุด โดยมีความพึงพอใจมากที่สุด คือ ด้านรูปแบบการ ใช้งาน และมีความพึงพอใจในระดับมาก ได้แก่ ด้านออกแบบแอปพลิเคชัน และ ด้านการให้บริการ ตามลำดับ