ผลกระทบการใช้โปรแกรมสนทนาออนไลน์ในการดำเนินชีวิตของนักศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

Using the online discussion on the life of Prince of Songkla University.

เจตน์สฤษฎิ์ สังขพันธ์[1*],เก็ตถวา บุญปราการ[2],ชุติมา หวังเบ็ญหมัด[3]

Jedsarid Sangkapan[1*], Kettawa Boonprakarn[2],Chutima Wangbenmad[3]

[1]นักวิจัยสำนักบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา [2] ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.,อาจารย์ประจำภาควิชาสารัตถศึกษา คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา[3] ดร.,อาจารย์ประจำ คณะบริหารธุรกิจ (MBA) มหาวิทยาลัยหาดใหญ่ อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา

Abstract

This research aims to study the impact of using online conversation program to student's life at Prince of Songkhla University PSU. The survey questionnaires were used in this study. The data collected from 394 undergraduate students (Year 1 to Year 4) for academic year 2012. PSU has five branch campuses. To conduct a cluster sample, we choose PSU Hatyai and PSU Phuket. Data were analyzed using percentage, mean and standard deviation. The results showed that:

I. Facebook as the most used for the student's conversation online, typically from 8 pm to 10 pm, average three hours per day.

II. The impact of using online conversation program to student's life by all of items analysis, the arithmetic mean was 3.58 (low level). While by item analysis we found that the impact of using online conversation program to student's living life and student's education, the arithmetic mean as following, 4.04 (high level) and 3.18 (low level).

Keyword : Online Conversation Program, student's life, Prince of Songkhla

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลกระทบการใช้โปรแกรมสนทนาออนไลน์ในการดำเนินชีวิตของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงสำรวจ เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถาม โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 -4 ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในช่วงปีการศึกษา 2555 ได้ตัวอย่างจำนวน 394 คน และใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม เลือกมาเพียง 2 วิทยาเขต โดยการจับฉลาก ได้วิทยาเขตใหญ่ และวิทยาเขตภูเก็ต วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า

1. นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้เข้าใช้งานโปรแกรมสนทนาออนไลน์มากที่สุดเป็นโปรแกรม facebook สนทนาออนไลน์ช่วงเวลา 20.01-22.00 โดยเล่นเฉลี่ยต่อวันส่วนใหญ่ 3 ชั่วโมง

2. ผลกระทบของการใช้โปรแกรมสนทนาออนไลน์ในการดำเนินชีวิตโดยภาพรวมนักศึกษา มีผลกระทบ อยู่ใน

ระดับน้อย มีค่าเฉลี่ย 3.58 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ผลกระทบของการใช้โปรแกรมสนทนาออนไลน์ในการดำเนินชีวิตด้านการใช้ชีวิตประจำวัน มีผลกระทบอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.04 ส่วนด้านการศึกษา มีผลกระทบอยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ย 3.18

คำสำคัญ : *สนทนาออนไลน์ ผลกระทบการสนทนาออนไลน์ การดำเนินชีวิต*

บทนำ

อินเทอร์เน็ตได้ถูกนำมาใช้เพิ่มประสิทธิภาพของการสื่อสารและการจัดเก็บข้อมูลจนส่งผลให้เกิดระบบเครือข่ายสังคมไร้พรมแดน ที่สามารถสื่อสารและส่งผลข้อมูลได้อย่างรวดเร็วโดยไม่มีขีดจำกัดของระยะทางและเวลา นับจากช่วงเวลาสิบกว่าปีที่ผ่านมาการสื่อสารบนอินเทอรหรือที่เรียกว่าสนทนาออนไลน์ (chat) เป็นสิ่งสิ่งอำนวยความสะดวกที่ทุกคนต้องการ ทำให้เกิดสภาวะของโลกแห่งความจริงที่ซ้อนทับอยู่กับโลกที่สร้างขึ้นในอินเทอร์เน็ตผู้สนทนาจะมีความรู้สึกต่อการสนทนาบนอินเทอร์เน็ตที่สามารถปกปิดเพศ บุคลิกภาพ และสร้างความเป็นตัวตนในการสนทนาที่แตกต่างออกไปจากสภาพความเป็นจริง (เรวดี เสนแก้ว และเก็ตถวา บุญปราการ 2554)

การสนทนาออนไลน์ เป็นบริการหนึ่งบนอินเทอร์เน็ตที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถคุยโต้ตอบกับผู้ใช้คน อื่น ๆ ได้ในเวลาเดียวกัน (real-time) การสนทนาหรือ chat (Internet Relay Chat หรือ IRC)ได้มีการพัฒนาไปอย่างต่อเนื่อง ปัจจุบันการสนทนาระหว่างบุคคลหรือ กลุ่มบุคคลสามารถใช้ภาพกราฟิก ภาพการ์ตูนหรือภาพเคลื่อนไหวต่าง ๆ แทนตัวผู้สนทนาได้ นอกจากการสนทนาแล้ว ผู้ใช้ยังสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลและไฟล์ได้อีกด้วย การใช้งาน IRC ผู้ใช้จะต้องติดต่อไปยังเครื่องที่เป็นไออาร์ซีเซิร์ฟเวอร์ (IRC server) ที่มีการแบ่งห้องสนทนาเป็นกลุ่ม ๆ ที่เรียกว่า แชนแนล (channel) โดยผู้ใช้จะต้องมีโปรแกรมเพื่อใช้สำหรับการสนทนา (ซึ่งสามารถดาวน์โหลดฟรีจากอินเทอร์เน็ต) เมื่อผู้ใช้ติดต่อกับเครื่องเซิร์ฟเวอร์ได้แล้ว ก็จะเลือกกลุ่มสนทนาหรือหัวข้อสนทนาที่สนใจ และเริ่มสนทนาได้ตามความต้องการ ตัวอย่าง โปรแกรมสนทนาออนไลน์ที่นิยมใช้กัน ในปัจจุบัน เช่น ICQ(I Seek You) และ mIRC (การสนทนาออนไลน์(On-line chat, 2556)

การสนทนาผ่านระบบอินเทอร์เน็ตได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ในปัจจุบันผู้ใช้สามารถใช้สื่อประสม (multimedia) ประกอบด้วย เสียงพูด และภาพเคลื่อนไหว โดยใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น ไมโครโฟน ลำโพง กล้องวีดีโอ และอื่น ๆ เพื่ออำนวยความสะดวกและเพื่อประสิทธิภาพของการสนทนา ให้ดียิ่งขึ้น ในส่วนของโปรแกรมได้มีการพัฒนาโปรแกรมเพื่อการสนทนาออนไลน์ที่มีคุณภาพ เช่น โปรแกรม Microsoft NetMeeting ที่สามารถสนทนากันไปพร้อม ๆ กับมองเห็นภาพของคู่สนทนาได้ด้วย

อินเทอร์เน็ตกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของมนุษย์ในสังคมออนไลน์ ผู้คนล้วนนำอินเทอร์เน็ตเข้ามาช่วยในการทำงานหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านการศึกษา การทำธุรกิจ การหาความรู้ การสนทนา รวมถึงการหาความสุขสนุกสนาน นอกจากนั้นยังพบว่าในปัจจุบันมักใช้อินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งพบปะสังสรรค์เพื่อสร้างสังคมออนไลน์ (Social Network) ผ่านเว็บไซต์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น Facebook, Twitter และ Hi5 อีกทั้งผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตผ่านทางสมาร์ทโฟนได้อีกช่องทาง จึงทำให้จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้นเป็นทวีคูณ ผลจากการสำรวจจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ณ เดือนมิถุนายน 2553 พบว่าทั่วโลกมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 1,900 ล้านคน และเมื่อเปรียบเทียบในทวีปต่างๆ พบว่า ทวีปเอเชีย มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจำนวนมากที่สุดคือ 825 ล้านคน และ

ประเทศที่มีประชากรผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือประเทศจีน คิดเป็นจำนวน 384 ล้านคน ส่วนประเทศไทยมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจำนวน 16.1 ล้านคน

ถึงแม้ว่าอินเทอร์เน็ตจะมีประโยชน์ แต่หากใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ผิดอาจสร้างปัญหาให้กับสังคมได้อย่างมากมายเช่นกัน เนื่องจากผู้ใช้อินเทอร์เน็ตไม่จำเป็นต้องเปิดเผยตัวตนที่แท้จริง สามารถแสดงความรู้สึกแบบที่ไม่สามารถกระทำได้ในชีวิตจริงจนทำให้บางคนเกิดความรู้สึกยึดติดและพึ่งพิงกับการใช้อินเทอร์เน็ต แต่เมื่อใช้อินเทอร์เน็ตในปริมาณมากเกินไปจนทำให้เกิดความเสียหายกับชีวิต การเรียนหน้าที่การงาน และครอบครัว จนไม่สามารถควบคุมได้ จะเรียกพฤติกรรมการใช้ลักษณะนี้ว่า การเสพติดอินเทอร์เน็ต (Internet Addiction)

นอกจากนั้นผู้วิจัยยังได้สำรวจงานวิจัยที่ผ่านมาพบว่ามีผู้สนใจศึกษาเกี่ยวกับการสนทนาออนไลน์หลายเรื่อง ดังในงานศึกษาของ ศุนิสา ทดลา (2542) ได้ศึกษาถึงการเลือกศึกษารูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารในห้องสนทนาและ ปัจจัยที่แสดงพฤติกรรมดังกล่าว ผลการศึกษาทำให้ได้ทราบถึงการพัฒนาเทคโนโลยีที่ไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือสำหรับอำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ สำหรับการดำรงชีวิตของมนุษย์ในสังคมเท่านั้น แต่ผู้ใช้ได้เรียนรู้ที่จะนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้งาน และสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรม ในการสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ตมากขึ้น

รัศมี สาโรจน์ (2547) กล่าวว่า การเสพติดอินเทอร์เน็ต คือการใช้อินเทอร์เน็ตในปริมาณที่เกินขนาดจนไม่สามารถควบคุม เวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตได้ และอาจก่อให้เกิดผลกระทบต่อเวลา สำหรับกิจกรรมจำเป็นอื่นๆ ในชีวิตไม่ว่าจะเป็นการเรียน การงาน และชีวิตครอบครัว

นอกจากนั้น Young (1996 อ้างถึงใน อรวรรณ วงศ์แก้วโพธิ์ทอง 2556) นักจิตวิทยาจากคณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยพิทส์เบิร์ก ได้ศึกษาลักษณะของการเสพติดอินเทอร์เน็ต และพบว่าการเสพติดอินเทอร์เน็ตมีลักษณะ พื้นฐานเหมือนกับการติดการพนัน และได้มีการพัฒนาคำถามเพื่อ ใช้วัดพฤติกรรมการเสพอินเทอร์เน็ต หากบุคคลใดที่ตอบว่า "ใช่" 5 ข้อขึ้นไป จะถูกจัดว่าเข้าข่ายมีพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต โดยมีข้อคำถามดังนี้

1. รู้สึกถูกครอบงำโดยอินเทอร์เน็ตหรือไม่ (มีการคิดคำนึง ถึงเรื่องที่ผ่านมาในกิจกรรมในอินเทอร์เน็ตและคาดการณ์สิ่งที่จะเกิดขึ้นต่อไปในอินเทอร์เน็ต)

2. รู้สึกต้องการใช้อินเทอร์เน็ตในเวลามากขึ้น เพื่อตอบ สนองความพอใจหรือไม่

3. ไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมการใช้ หรือหยุดการใช้ อินเทอร์เน็ตได้บ่อยครั้งหรือไม่

4. รู้สึกหมดหวัง โมโห โกรธ รู้สึกกดดัน กระสับกระส่าย เมื่อต้องหยุดใช้อินเทอร์เน็ตหรือไม่

5. ใช้เวลาในอินเทอร์เน็ตมากกว่าที่ตั้งใจเอาไว้หรือไม่

6. สูญเสียความสัมพันธ์ทางสังคม หน้าที่การงาน การ เรียน หรือโอกาสต่างๆ เพราะการใช้อินเทอร์เน็ตหรือไม่

7. โกหกหรือปกปิดครอบครัว เพื่อนหรือบุคคลรอบข้าง เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตหรือไม่

8. ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเป็นหนทางหลีกหนีจากปัญหา หรือ บรรเทาผ่อนคลาย อารมณ์ ความรู้สึกกดดันหมดหวังหรือไม่

จากแบบทดสอบดังกล่าวข้างต้นจึงอาจกล่าวได้ว่า การเสพติดอินเทอร์เน็ตเป็นพฤติกรรม ที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมีการจัดระเบียบความคิดและการควบคุมความ ต้องการตนเองผิดพลาด จนทำให้ไม่สามารถควบคุมตนเองให้ใช้ อินเทอร์เน็ตได้อย่างเหมาะสมจนอินเทอร์เน็ตเข้าไปแทรกแซงกิจ กรรมอื่นๆ ในชีวิตประจำวันมากเกินไป ซึ่งจะพบมากในกลุ่ม เยาวชนและคนวัยรุ่นที่กำลังอยู่ในวัยอยากรู้อยากเห็นรวมทั้งนักศึกษาที่อยู่ในช่วงวัยที่กำลังเรียนและต้องใช้อินเทอร์เน็ตในการสืบค้นข้อมูลในชีวิตประจำวัน

สำหรับในงานศึกษาของอรวรรณ วงศ์แก้วโพธิ์ทอง (2556) ศึกษาเรื่องการเสพติดอินเทอร์เน็ตของชุมชนชาวออนไลน์ ผลการศึกษาพบว่า การเสพติดอินเทอร์เน็ตส่งผลกระทบต่อผู้เสพติดในหลาย ด้าน อาทิ ด้านการศึกษา ด้านการทำงาน รวมถึงด้านมนุษยสัมพันธ์ กับคนรอบข้าง และด้านการเข้าสังคม ทำให้กลายเป็นเด็กที่มีสมาธิ สั้น ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อการเรียนรวมถึงการตัดสินใจกระทำสิ่ง ต่างๆ อย่างผิดพลาด โดยสามารถแบ่งปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเสพ ติดอินเทอร์เน็ตออกเป็น 5 ประเภท คือ

1. ปัญหาทางการเรียน การใช้เวลาเล่นอินเทอร์เน็ตมากๆ จะทำให้นักเรียน นักศึกษา ไม่มีเวลาทำการบ้าน ศึกษาหาความ รู้ และไม่สนใจการเรียน เพราะจิตใจมัวแต่จดจ่อกับการสนทนา ออนไลน์ และการเล่นเกมออนไลน์

2. ปัญหาด้านความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ไม่ว่าจะเป็น ความสัมพันธ์กับเพื่อน หรือครอบครัว โดยผู้เสพติดจะไม่สนใจ ครอบครัว ละทิ้งหน้าที่ประจำวันเพื่อเข้าไปใช้อินเทอร์เน็ต ผู้เสพ ติดจะใช้เวลาน้อยลงกับบุคคลรอบข้างในชีวิต เพื่อที่จะมีเวลา เข้าไปใช้อินเทอร์เน็ตมากยิ่งขึ้น การปรับตัวเข้าสังคมคนจริงๆ เริ่ม ถดถอยและอาจหายไปสู่สังคมไซเบอร์ นำไปสู่การถูกล่อลวงและ ละเมิดทางเพศ

3. ปัญหาทางด้านการเงิน ผู้เสพติดจะสูญเสียค่าใช้จ่าย เป็นจำนวนมากไปกับกิจกรรมในอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นค่า บริการการใช้อินเทอร์เน็ตที่ต้องเสียที่ร้านอินเทอร์เน็ต ค่าโทรศัพท์รวมถึงการติดพนันออนไลน์เป็นต้น

4. ปัญหาด้านอาชีพการงาน การเสพติดอินเทอร์เน็ตนั้น ทำให้ประสิทธิภาพในการทำงานลดลง และการพักผ่อนที่ไม่เพียง พอทำให้ผู้ใช้ไม่สามารถทำงานได้อย่างเต็มที่

5. ปัญหาด้านร่างกาย การใช้อินเทอร์เน็ตที่มากเกินไป ทำให้เกิดการพักผ่อนที่ไม่เพียงพอ เกิดปัญหาทางด้านสายตาที่เกิด จากการมองจอคอมพิวเตอร์นานๆ กล้ามเนื้อแขนขาอ่อนแรง เพราะนั่งในท่าเดิมเป็นระยะเวลานานเกิดอาการเมื่อยล้า เสียความ สมดุลทางอารมณ์ เช่น อารมณ์แปรปรวน หงุดหงิดง่าย ศักยภาพ การสื่อสารทางสัมผัสทางตา หู จมูก ลดลง

ในสถาบันการศึกษาทุกแห่งไม่เว้นแม้แต่มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ที่มีกิจกรรมการเรียนการสอนที่ต้องอาศัยเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ในกิจกรรมและชีวิตประจำวัน ดังนั้นทั้งนักศึกษาและอาจารย์จึงต้องใช้อินเทอร์เน็ตในการสื่อสารระหว่างกันเมื่อมีงานที่อาจารย์ให้ทำ หรือสื่อสารระหว่างเพื่อนเมื่อต้องทำกิจกรรมร่วมกัน จนทำให้ชีวิตประจำวันต้องอยู่ในโลกออนไลน์ที่ให้เวลากับการใช้ อินเทอร์เน็ตในปริมาณมากเกินไปจนทำให้เกิดปัญหาขึ้นหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นปัญหาทางการเรียน ความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ด้านการ เงิน ด้านอาชีพการงาน รวมทั้งด้านร่างกาย ซึ่งอาจทำให้ผลการเรียนตกต่ำได้

จากปรากฏการณ์ดังกล่าวข้างต้นจึงทำให้ผู้วิจัยเกิดคำถามว่า การดำเนินชีวิตของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ได้รับผลกระทบจากการใช้โปรแกรมสนทนาออนไลน์หรือไม่อย่างไร เพื่อที่หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ทั้งสถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา ภาครัฐ และภาคเอกชน ช่วยกันสอดส่อง ดูแล เอาใจ

ใส่ และควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตให้เป็นไปในทิศทางที่ถูกต้อง เพื่อช่วยในการแก้ไขปัญหาทางสังคมได้อย่างเหมาะสมและยั่งยืน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลกระทบการใช้โปรแกรมสนทนาออนไลน์ในการดำเนินชีวิตของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

วิธีการวิจัย

ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 -4 ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในช่วงปีการศึกษา 2555 ประกอบด้วยวิทยาเขตหาดใหญ่ จำนวน 13,574 คน วิทยาเขตปัตตานี จำนวน 5,390 คน วิทยาเขตตรัง จำนวน 2,117 คน วิทยาเขตภูเก็ต จำนวน 2,448 คน และวิทยาเขตสุราษฎร์ธานี จำนวน 3,000 คน รวมทั้งสิ้น 26,529 (กองทะเบียนและประมวลผล มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ 2555) ผู้วิจัยกำหนดขนาดตัวอย่าง โดยใช้สูตรยามาเน่ ได้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 394 คน และใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster sampling) โดยแบ่งประชากรออกเป็นกลุ่มๆตามวิทยาเขต แล้วเลือกมาเพียง 2 วิทยาเขต โดยการจับฉลาก ได้กลุ่มตัวอย่างเป็นวิทยาเขตใหญ่ และวิทยาเขตภูเก็ต

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 2 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 เป็นข้อมูลทั่วไป มีลักษณะเป็นแบบรายการเลือกตอบ และตอนที่ 2 เป็นข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบการใช้โปรแกรมสนทนาออนไลน์ในการดำเนินชีวิต มีลักษณะเป็นแบบวัดมาตราส่วน 7 ระดับ

การทดสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. นำแบบสอบถามที่สร้างเสร็จแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิมาคำนวณหาค่าดัชนีความตรงตามเนื้อหา (IOC)

2. นำแบบสอบถามไปหาค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อ โดยหาวิธีความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อ กับคะแนนทั้งฉบับ (Item-total Correlation)

3. หลังจากนั้นนำแบบสอบถามที่วัดผลกระทบการใช้โปรแกรมสนทนาออนไลน์ในการดำเนินชีวิต ที่ผ่านเกณฑ์จากการหาค่าอำนาจจำแนก ไปหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถาม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูล โดยนำแบบสอบถามที่ผ่านการทดสอบคุณภาพเครื่องมือ และได้ปรับแก้เรียบร้อยแล้วไปสอบถามนักศึกษาที่เป็นตัวอย่าง จำนวน 394 ชุด โดยใช้วิธีการนำแบบสอบถามไปตามวิทยาเขตหาดใหญ่ และวิทยาเขตภูเก็ต ตามคณะต่าง ๆ และเก็บแบบสอบถามตามห้องเรียนที่นักศึกษาเรียนในแต่ละคณะต่าง ๆ ที่ลงทะเบียนเรียนในช่วงปีการศึกษา 2555 จนครบตามจำนวนและเงื่อนไขที่กำหนดไว้ จำนวน 394 ชุด

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป ได้แก่ เพศ วิทยาเขตที่ศึกษา โปรแกรมออนไลน์ที่เข้าใช้งานประจำมากที่สุด ช่วงเวลาที่เล่นบ่อยที่สุด และจำนวนชั่วโมงในการเล่นโดยเฉลี่ยต่อวัน ผู้วิจัยใช้สถิติ จำนวน และร้อยละ

2. วิเคราะห์ผลกระทบการใช้โปรแกรมสนทนาออนไลน์ในการดำเนินชีวิต ผู้วิจัยใช้สถิติค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และใช้เกณฑ์พิสัยในการแปรความหมาย ดังนี้

$$\text{ช่วงคะแนน} = \frac{\text{สูงสุด-ต่ำสุด}}{\text{จำนวนช่วงที่ต้องการ}}$$

$$\text{ช่วงคะแนน} = \frac{7-1}{4}$$

$$\text{ช่วงคะแนน} = \frac{6}{4}$$

ช่วงคะแนน = 1.5

คะแนนค่าเฉลี่ย 7.00-5.51 หมายถึง มีผลกระทบในการดำเนินชีวิตอยู่ในระดับมากที่สุด

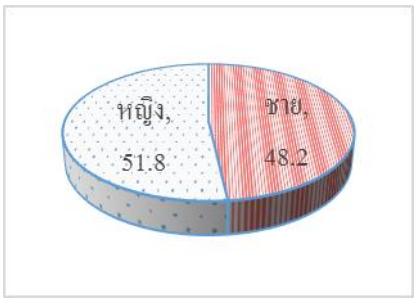
คะแนนค่าเฉลี่ย 4.01-5.50 หมายถึง มีผลกระทบในการดำเนินชีวิตอยู่ในระดับมาก

คะแนนค่าเฉลี่ย 2.51-4.00 หมายถึง มีผลกระทบในการดำเนินชีวิตอยู่ในระดับน้อย

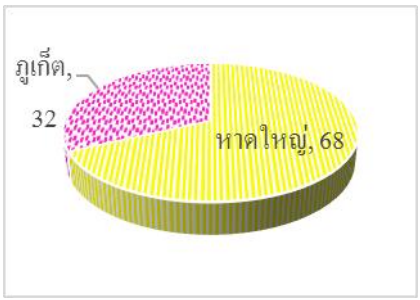
คะแนนค่าเฉลี่ย 1.00-2.50 หมายถึง มีผลกระทบในการดำเนินชีวิตอยู่ในระดับน้อยที่สุด

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยผลกระทบการใช้โปรแกรมสนทนาออนไลน์ในการดำเนินชีวิตของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ สามารถสรุปผลได้ดังนี้



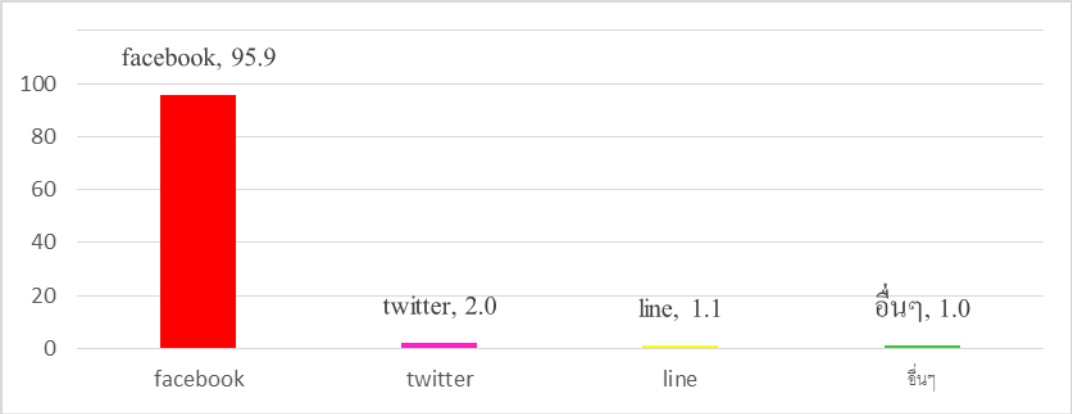
เพศ



วิทยาเขต

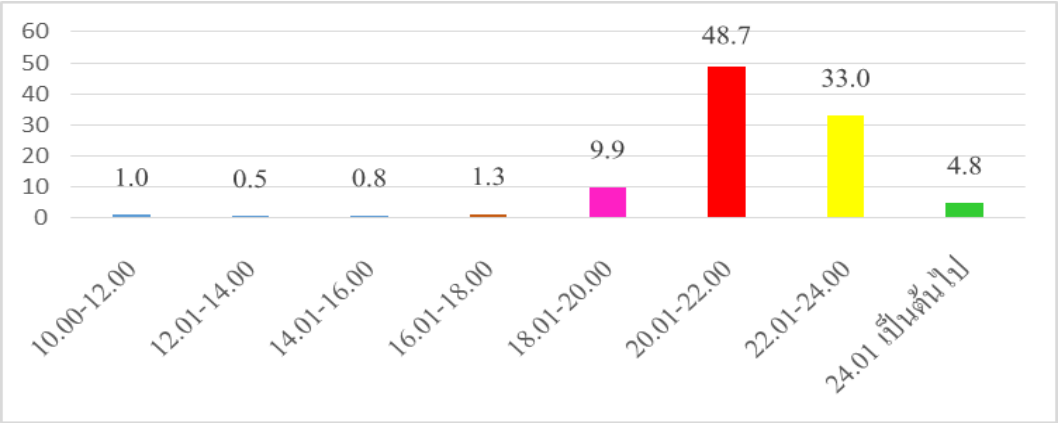
ภาพที่ 1 แสดงจำนวนร้อยละข้อมูลเพศและวิทยาเขตที่ศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

จากภาพที่ 1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 51.8 เป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 48.2 ซึ่งส่วนใหญ่ศึกษาอยู่วิทยาเขตหาดใหญ่ คิดเป็นร้อยละ 68.0 และวิทยาภูเก็ต คิดเป็นร้อยล 32.0 ตามลำดับ



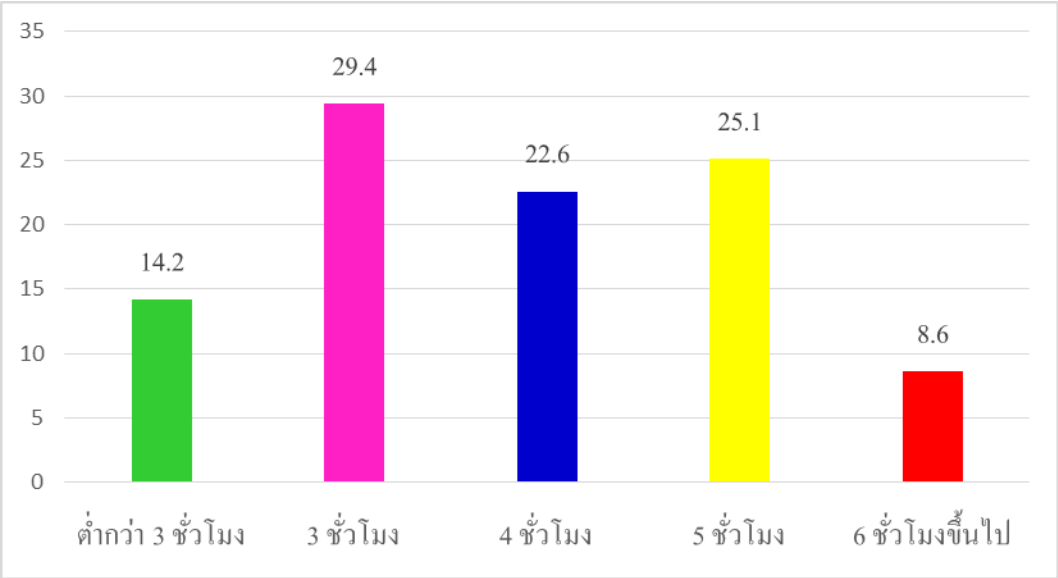
ภาพที่ 2 แสดงจำนวนร้อยละข้อมูลโปรแกรมสนทนาออนไลน์ที่นักศึกษาเข้าใช้งานประจำมากที่สุด

จากภาพที่ 2 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้เข้าใช้งานโปรแกรมสนทนาออนไลน์มากที่สุด ส่วนใหญ่เป็นโปรแกรม facebook คิดเป็นร้อยละ 95.9 รองลงมาเป็นโปรแกรม twitter คิดเป็นร้อยละ 2.0 โปรแกรม line คิดเป็นร้อยละ 1.1 และโปรแกรมอื่น เช่น โปรแกรม Skype Instargram คิดเป็นร้อยละ 1.0 ตามลำดับ



ภาพที่ 3 แสดงจำนวนร้อยละข้อมูลช่วงเวลาที่เล่นโปรแกรมสนทนาออนไลน์บ่อยที่สุด

จากภาพที่ 3 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เข้าใช้งานโปรแกรมสนทนาออนไลน์ส่วนใหญ่ช่วงเวลา 20.01-22.00 คิดเป็นร้อยละ 48.7 รองลงมาช่วงเวลา 22.01-24.00 คิดเป็นร้อยละ 33.0 ช่วงเวลา 18.01-20.00 คิดเป็นร้อยละ 9.9 และช่วงเวลา 24.01 เป็นต้นไป คิดเป็นร้อยละ 4.8 ตามลำดับ



ภาพที่ 4 แสดงจำนวนร้อยละข้อมูลจำนวนชั่วโมงในการเล่นโปรแกรมสนทนาออนไลน์เฉลี่ยต่อวัน

จากภาพที่ 4 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นโปรแกรมสนทนาออนไลน์เฉลี่ยต่อวันส่วนใหญ่ 3 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 29.4 รองลงมาเล่นโปรแกรมสนทนาออนไลน์เฉลี่ยต่อวันจำนวน 5 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 25.1 เล่นโปรแกรมสนทนาออนไลน์เฉลี่ยต่อวันจำนวน 4 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 22.6 เล่นโปรแกรมสนทนาออนไลน์เฉลี่ยต่อวันต่ำกว่า 3 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 14.2 และเล่นโปรแกรมสนทนาออนไลน์เฉลี่ยต่อวันจำนวน 6 ชั่วโมงขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 8.6 ตามลำดับ

ตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับผลกระทบการใช้โปรแกรมสนทนาออนไลน์ในการดำเนินชีวิตโดยภาพรวมและรายด้านของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

ผลกระทบการใช้โปรแกรมสนทนาออนไลน์ในการดำเนินชีวิต	$\overline{X}$	S.D.	ระดับผลกระทบ
ด้านการใช้ชีวิตประจำวัน	4.04	1.11	มาก
ด้านการศึกษา	3.18	1.09	น้อย
รวม	3.58	.99	น้อย

จากตารางที่ 1 พบว่า โดยภาพรวมนักศึกษาที่ใช้โปรแกรมสนทนาออนไลน์มีผลกระทบในการดำเนินชีวิตอยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ย 3.58 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า นักศึกษาที่ใช้โปรแกรมสนทนาออนไลน์มีผลกระทบในการดำเนินชีวิต ด้านการใช้ชีวิตประจำวัน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.04 ส่วนด้านการศึกษา มีผลกระทบอยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ย 3.18 ตามลำดับ

ตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับผลกระทบการใช้โปรแกรมสนทนาออนไลน์ในการดำเนินชีวิตด้านกิจกรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

ผลกระทบการใช้โปรแกรมสนทนาออนไลน์ในการดำเนินชีวิตด้านการใช้ชีวิตประจำวัน	$\overline{X}$	S.D.	ระดับผลกระทบ
1. นอนดึกขึ้นและตื่นสายกว่าเดิม	4.31	1.52	มาก
2. ทำงานอดิเรกอื่นๆน้อยลง	3.99	1.55	น้อย
3. ใช้เวลาอยู่กับตัวเองมากขึ้น	4.35	1.41	มาก
4. ออกกำลังกายน้อยลง	4.02	1.79	มาก
5. นั่งอยู่กับที่ไม่อยากลุกหรือเดินไปไหน	3.99	1.70	น้อย
6. ออกไปทำกิจกรรมข้างนอกน้อยลง	3.86	1.54	น้อย
7. รับประทานอาหารไม่เป็นเวลา / ไม่ครบ 3มื้อ	3.73	1.82	น้อย
รวม	4.04	1.11	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า โดยภาพรวมนักศึกษาที่ใช้โปรแกรมสนทนาออนไลน์มีผลกระทบในการดำเนินชีวิตด้านการใช้ชีวิตประจำวันมีผลกระทบอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.04 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า นักศึกษาใช้เวลาอยู่กับตัวเองมากขึ้น นอนดึกขึ้นและตื่นสายกว่าเดิม ออกกำลังกายน้อยลงมีผลกระทบอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.35 4.31 4.02 ส่วนนักศึกษาทำงานอดิเรกอื่นๆน้อยลง นั่งอยู่กับที่ไม่อยากลุกหรือเดินไปไหน ออกไปทำกิจกรรมข้างนอกน้อยลง และรับประทานอาหารไม่เป็นเวลา / ไม่ครบ 3มื้อ มีผลกระทบอยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ย 3.99 3.99 3.86 3.73 ตามลำดับ

ตารางที่ 3 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับผลกระทบการใช้โปรแกรมสนทนาออนไลน์ในการดำเนินชีวิตด้านการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

ผลกระทบการใช้โปรแกรมสนทนาออนไลน์ในการดำเนินชีวิตด้านการศึกษา	$\overline{X}$	S.D.	ระดับผลกระทบ
1. อ่านหนังสือสอบน้อยลง	3.99	1.59	น้อย
2. ไม่ได้ทบทวนบทเรียนที่ได้เรียนไปแล้ว	4.32	1.59	มาก
3. นั่งเล่นโปรแกรมสนทนาออนไลน์ขณะเรียนหนังสือ	2.92	1.87	น้อย
4. ทำการบ้านและงานที่มอบหมายต่างๆเสร็จช้า	3.32	1.56	น้อย
5. ทำงานที่ได้รับมอบหมายได้ไม่ดีเท่าที่ควร	3.29	1.44	น้อย
6. สมาธิในการเรียนสั้นลง	3.37	1.59	น้อย
7. ไปเรียนสาย	2.53	1.57	น้อย
8. ขาดเรียนบ่อย	1.68	1.15	น้อยที่สุด

ผลกระทบการใช้โปรแกรมสนทนาออนไลน์ในการดำเนินชีวิตด้านการศึกษา	$\overline{X}$	S.D.	ระดับผลกระทบ
รวม	3.18	1.09	น้อย

จากตารางที่ 3 พบว่า โดยภาพรวมนักศึกษาที่ใช้โปรแกรมสนทนาออนไลน์มีผลกระทบในการดำเนินชีวิตด้านการศึกษาอยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ย 3.18 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า นักศึกษาไม่ได้ทบทวนบทเรียนที่ได้เรียนไปแล้ว มีผลกระทบอยู่ในระดับมาก ส่วนนักศึกษาอ่านหนังสือสอบน้อยลง สมาธิในการเรียนสั้นลง ทำการบ้านและงานที่มอบหมายต่างๆเสร็จช้า ทำงานที่ได้รับมอบหมายได้ไม่ดีเท่าที่ควร นั่งเล่นโปรแกรมสนทนาออนไลน์ขณะเรียนหนังสือ และไปเรียนสาย แล้ว มีผลกระทบอยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ย 3.99 3.37 3.32 3.29 2.92 2.53 นอกจากนี้ยังพบว่านักศึกษาขาดเรียนบ่อย มีผลกระทบอยู่ในระดับน้อยที่สุด มีค่าเฉลี่ย 1.68 ตามลำดับ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ดังนี้

จากผลการวิจัย พบว่า นักศึกษาที่ใช้โปรแกรมสนทนาออนไลน์มีผลกระทบในการดำเนินชีวิตด้านการใช้ชีวิตประจำวันมีผลกระทบอยู่ในระดับมาก โดยพบว่านักศึกษาใช้เวลาอยู่กับตัวเองมากขึ้น นอนดึกขึ้นและตื่นสายกว่าเดิม ออกกำลังกายน้อยลง ดังนั้น หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรจัดกิจกรรมที่เชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างนักศึกษาให้ทำงานอดิเรกร่วมกัน และจัดกิจกรรมกีฬาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมสุขภาพ เพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาหันมาออกกำลังกายมากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาชุมชนออนไลน์ที่ช่วยส่งเสริมด้านการเรียนการสอน

2.2 ควรศึกษาเปรียบเทียบผลกระทบการใช้โปรแกรมสนทนาออนไลน์ในการดำเนินชีวิตของนักศึกษาระหว่างมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ในแต่ละวิทยาเขตต่างๆ

2.3 ควรศึกษาเปรียบเทียบผลกระทบการใช้โปรแกรมสนทนาออนไลน์ในการดำเนินชีวิตของนักศึกษาระหว่างมหาวิทยาลัยของรัฐกับมหาวิทยาลัยของเอกชน

บรรณานุกรม

การสนทนาออนไลน์(On-line chat) (2556) สืบค้นเมื่อวันที่ 20 มีนาคม 2556 เข้าถึงได้จาก : http://www.learners.in.th/blogs/posts/413762

รัศมี สาโรจน์. (2547). การจำแนกกลุ่มการเสพติดอินเทอร์เน็ตของ นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยขอนแก่น. รายงานการ ศึกษาอิสระปริญญาวิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

เรวดี เสนแก้ว และเก็ตถวา บุญปราการ (2554) ผลกระทบของการสนทนาบนอินเทอร์เน็ตต่อวัยรุ่นตอนปลายในเขตเทศบาลนครยะลา วารสารศิลปศาสตร์ 3, 1 (มกราคม-มิถุนายน) 105-121

ศุนิสา ทดลา. (2542). รูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต. วิทยานิพนธ์ นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อรวรรณ วงศ์แก้วโพธิ์ทอง (2556) การเสพติดอินเทอร์เน็ตของชุมชนชาวออนไลน์ สืบค้นเมื่อวันที่ 20 มีนาคม 2556 เข้าถึงได้จาก : www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/july/aw6.pdf

Young, K. (1996). Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder', *Cyberpsychology & Behavior*, 1(3), 237-244.