

高英高級工商職業學校

Kao Ying Industrial Commercial Vocational High School

教師行動研究(專題製作)報告



LINE 應用程式對學生生活的影響－
以高英工商學生為例

科 別： 資料處理科

姓 名： 余秋鴻

中 華 民 國 103 年 07 月

目錄

壹、前言	1
一、研究動機	1
二、研究目的	1
三、研究方法	1
四、研究範圍	1
貳、文獻探討	2
一、LINE 的起源	2
二、LINE 的功能、特色及需求	2
三、問卷分析與結果	3
參、結論與建議	9
一、結論	9
參考文獻	11
附錄一、問卷	12

圖目錄

圖（一）研究步驟圖.....	2
圖（二）性別.....	4
圖（三）年級.....	4
圖（四）花在 LINE 的時間.....	4
圖（五）使用 LINE 的原因.....	5
圖（六）會不會把錢花在 LINE 的功能上.....	5
圖（七）起床或睡前會不會使用 LINE？.....	6
圖（八）是否會使用其他 APP.....	6
圖（九）LINE 從何而來.....	6
圖（十）過度沉迷 LINE 而忽略課業.....	7
圖（十一）因為過度使用 LINE 而忽略到身邊的朋友／家人。.....	7
圖（十二）因為 LINE 而跟家人以及朋友的關係更親密.....	8
圖（十三）因為使用 LINE 而犧牲休息時間.....	8
圖（十四）拓展人際關係.....	9
圖（十五）使用 LINE 是一種生活樂趣.....	9

LINE 應用程式對學生生活的影響-

以高英工商學生為例

摘要

壹、前言

一、研究動機

在科技的演變通訊軟體持續被研發，LINE 此應用程式本身的方便性使大部分使用者對 LINE 有所依賴且能夠隨時與對方聯繫。不僅可以免費傳送訊息、傳送圖片及影片，也漸漸取代即時通與手機收發簡訊，「造成 2011 年電信商營收因手機免費通訊軟體損失 139 億美元，占簡訊營收的 9%」（許凱玲編譯，2012）。人們在日常生活中漸漸成為低頭族，無時無刻都在使用智慧型手機上網，因為智慧型手機可以隨心所欲的下載 APP 程式，無形當中使生活多了些樂趣且成為生活娛樂的泉源，使得人們能夠交流情誼和溝通想法，讓我們不禁思考在生活上受到哪些層面影響。

藉由此專題，我們想探討使用者對 LINE 的滿意程度及現在年輕族群為何會對 LINE 如此青睞。為什麼大家不會想使用其他的通訊軟體？從其他角度看明明同樣是通訊 APP，但究竟 LINE 有什麼樣的魅力，讓我們一起來探討。

二、研究目的

藉由這次專題，本組想針對以下三點來進行探討：

- （一）探討 LINE 的緣由
- （二）探討使用者使用 LINE 的原因
- （三）探討 LINE 對大眾生活的影響

三、研究方法

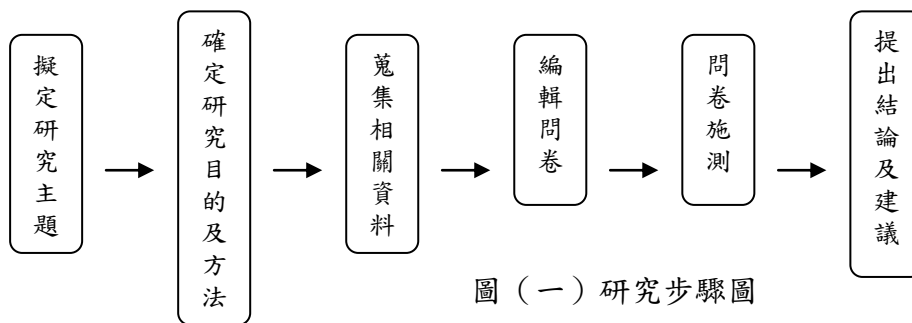
本組想透過文獻分析以及問卷調查加以分析。

- （一）文獻分析法：利用蒐集相關文獻及網路資料後加以彙總。
- （二）問卷調查法：採實際問卷進行研究。

四、研究範圍

因人力及時間不足，所以本組以高英工商學生為此次調查對象。

五、研究步驟



圖（一）研究步驟圖
資料來源：由本組彙整

貳、文獻探討

一、LINE 的起源

韓國 NHN 公司：

LINE 的創辦人李海珍，在西元 1999 年 6 月成立。主要服務有兩種，搜尋引擎、遊戲網站，而品牌有四種，例如：NAVER、HanGame、Jr NAVER、Happy Bean、me2day。2011 年韓國 NHN 公司總營收高達 2.121 兆韓圓（大約新台幣 550 億元），在 2001 年 NAVER 與 HanGame 這兩家公司合併，兩家公司共同合作組成 NHN 公司。西元 2002 年 Kosdag 上市，然後 2002 年推出了「知識 IN」的問答服務，最後在 2011 年 6 月「LINE」上市。

韓國 NHN 公司於在西元 2000 年打進日本，但是卻打不過在日本高達 70% 的奇摩，很可惜在 2005 年就決定宣布退出日本的市場，雖然 NHN 公司覺得很惋惜，但是在 2007 年又進軍日本市場，推出了社交平台 and 個人訊息網頁等，並在 2012 年 5 月買進第三大網站 livedoor。NHN 看準行動網路的商機決定從應用程式 APP 進攻，發展出好幾個 APP，若加上 HanGame 公司推出的遊戲，更是高達上百個，而 NHN 公司也因為此而成為日本規模最大的 APP 開發商。

LINE 其實是 NHN 的日本分公司所研發出來的。日本團隊在發生 311 地震後，看到那些唯一的生存者，急忙撥打電話呼叫親人的畫面，就發現手機與網路是在緊急時最重要的工具，所以決定研發，短短三個月內推出通訊 APP，並稱它為「LINE」，希望它能夠將人與人、平台與平台、空間與空間，像「線」一樣地連接在一起。

二、LINE 的功能、特色及需求

（一）需求

LINE 的知名度漸漸的提升，大眾越來越依賴它，它適用於各個年齡層，無論是學生、上班族、家庭主婦，都將它視為生活中不可或缺的一部分，這個應用程式的創新打破以往的聊天系統，它的功能不只單純只有傳送訊息而已，同時也加入了各式各樣的卡通貼圖加以表達個人情緒，而近期更新增了新的功能，例如：視訊通話，因此 LINE 在大眾生活中的重要性也越來越高，而需求也日漸提升。

（二）功能

1. 免費視訊與通話
2. 可用群組聊天、在動態消息上分享生活點滴
3. 可傳送訊息、相片及錄音功能
4. 表情符號與貼圖
5. 遊戲（LINE Coffee、LINE Popkom 等.....）
6. 相機（LINE Camera）

（三）特色

1. LINE 能夠檢查電話簿內的號碼是否已經安裝 LINE，如果有，則會自動把雙方加為朋友。
2. 用戶可以自設用戶名稱，其他人只要搜尋名稱就可以找到自己。也可以自製 QR CODE 讓其他人更方便找到自己。
3. 設有 SHAKE IT 功能，能夠找到身處附近的 LINE 用戶。除了電話簿已有的號碼外，其餘方法找到的用戶都必需要雙方同意才可成為朋友。而用戶亦可以將自己隱藏不被 SHAKE IT 功能找到。

（四）原因

LINE 的免費通話、免費傳訊的應用程式，拉近彼此的溝通距離，溝通不再受到任何限制，LINE 的免費語音及視訊通話功能皆能在智慧手機及電腦上供您自由使用。

超過 5,000 種的獨家貼圖及表情，是傳達心情的最佳幫手。LINE 獨家的卡通角色、您熟知的卡通人物…… 貼圖小舖內擁有豐富多樣的免費／付費貼圖等，使用這些表情獨特的貼圖，與好友的傳訊時刻將增添更多歡樂色彩！

傳送文字、圖片、位置訊息等訊息內容完全難不倒 LINE，影片、聲音等多媒體訊息更可隨拍隨傳，讓您與好友不會錯失任何精彩時刻！

能和 LINE 的好友隨時來段歡樂的遊戲時刻，大家互較得分高低，或是同心協力達成目標，全新的「遊戲」體驗。（LINE 的官方網站。2013）

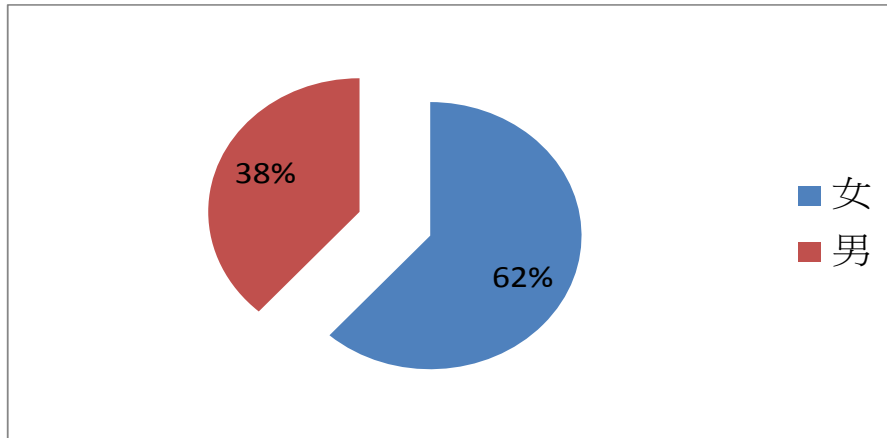
掃描行動條碼、搜尋對方 ID，或是只要和身邊的用戶互相搖晃手機就能設為好友的「搖一搖」，LINE 提供多項加入好友的方便選擇。

三、問卷分析與結果

LINE 對大眾生活的影響

你今天 LINE 了沒？通訊軟體 LINE 台灣就有 1700 萬人註冊使用，十個人中，就有 7 個有 LINE，LINE 雖然很方便，但是大多數的人都不知道 LINE 這個應用軟體對大眾生活帶來的影響有多大。（YAHOO 新聞，2013）

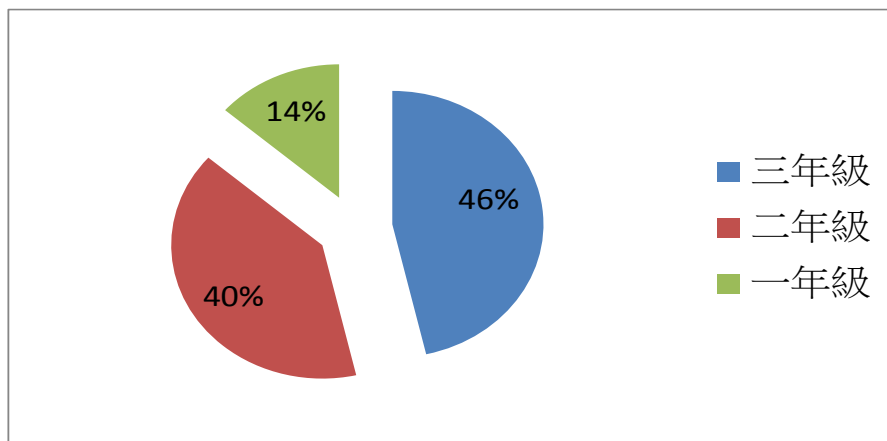
（一）性別



圖（二）性別

由圖 2 可知，接受問卷的學生族群中，使用 LINE 的性別比例來看，女性佔大多數。

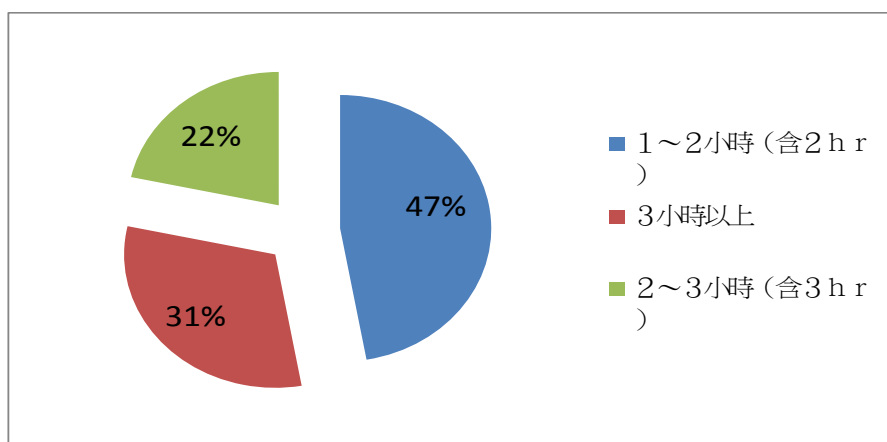
（二）年級



圖（三）年級

由圖 3 可知，從年級分部來看，三年級的使用率居多，其次是二年級。

（三）一天中花在 LINE 的時間



圖（四）花在 LINE 的時間

由圖 4 可得知，大多數的學生一天中花在 LINE 上的時間為 1~2 小時的比例最多，

其次是 3 小時以上。

(四) 使用 LINE 的原因

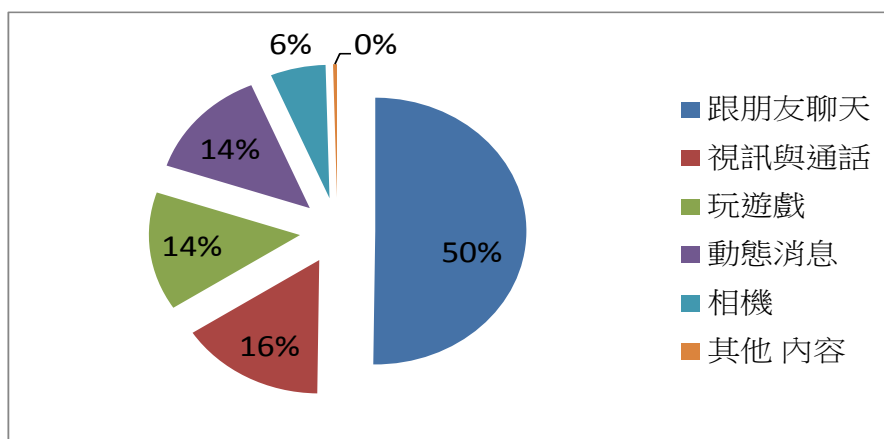


圖 (五) 使用 LINE 的原因

由圖 5 可得知，一般學生使用 LINE 最主要是與朋友聊天，其次是視訊與通話。

(五) 會不會把錢花在 LINE 的功能上

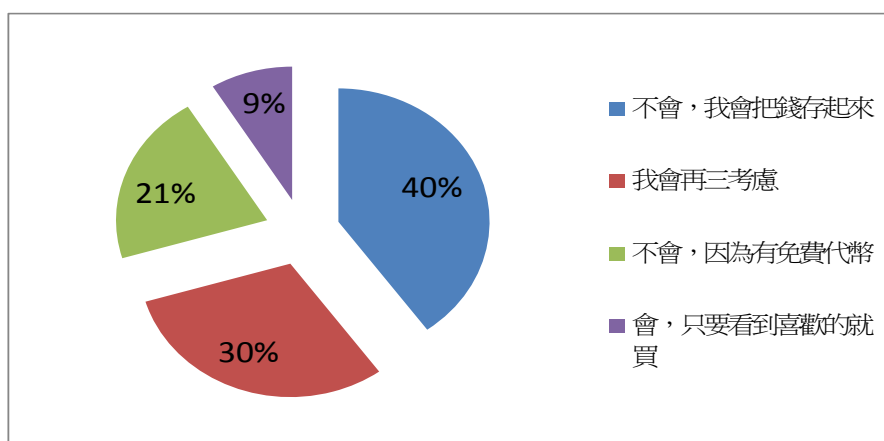
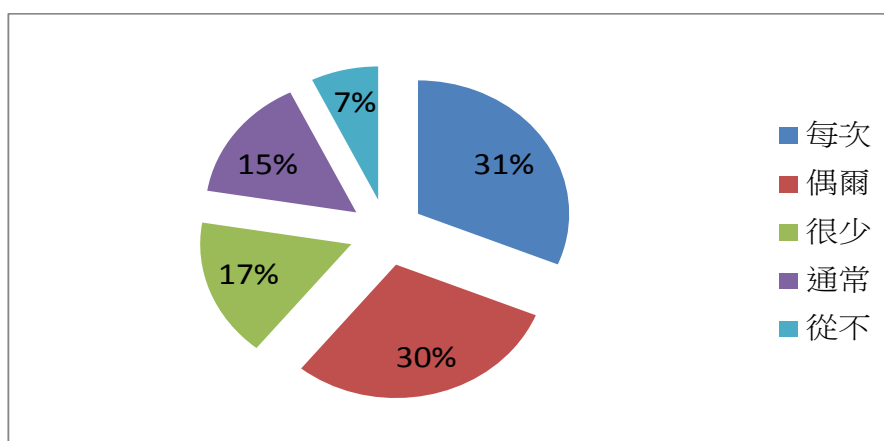


圖 (六) 會不會把錢花在 LINE 的功能上

由圖 6 可得知，把花在 LINE 功能上的錢存起來的人數居多，其次則是會再考慮。

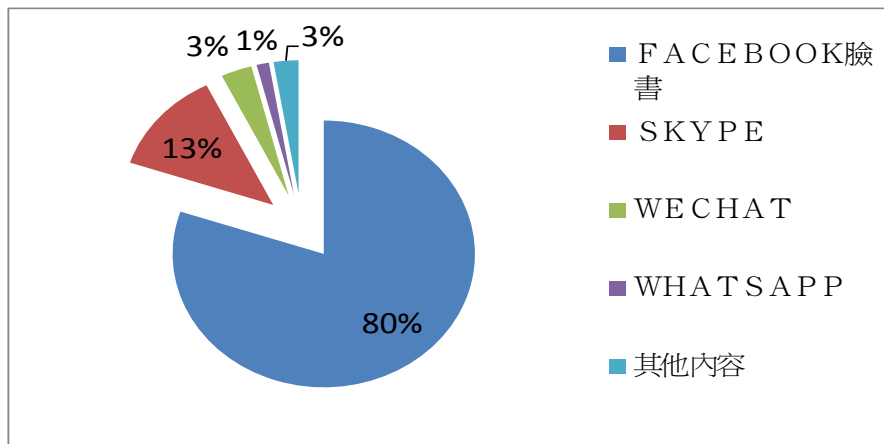
(六) 起床或睡前會不會使用 LINE？



圖（七）起床或睡前會不會使用 LINE？

由圖 7 可得知，大多數人每次起床或睡前都會使用 LINE，其次則是偶爾會使用。

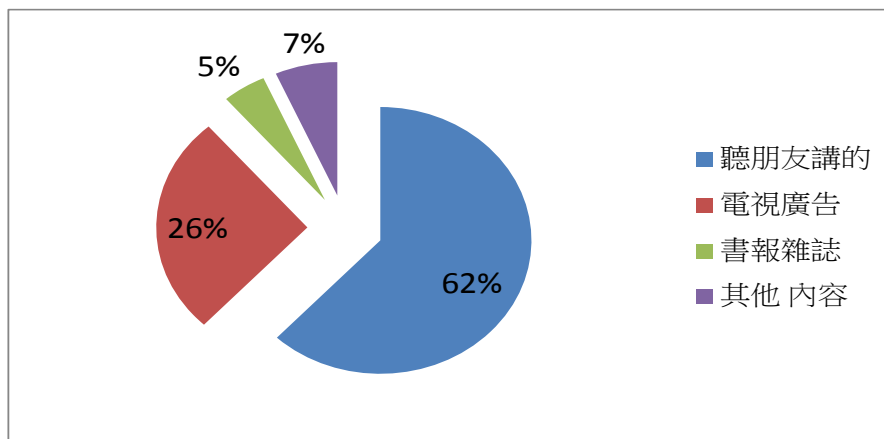
（七）除了 LINE 以外，是否還會使用其他通訊 APP？



圖（八）是否會使用其他 APP

由圖 8 可得知，大多數人不僅使用 LINE 外，還使用 Facebook。有超過八成的學生表示，使用 App 裡最熱門的是 Facebook。

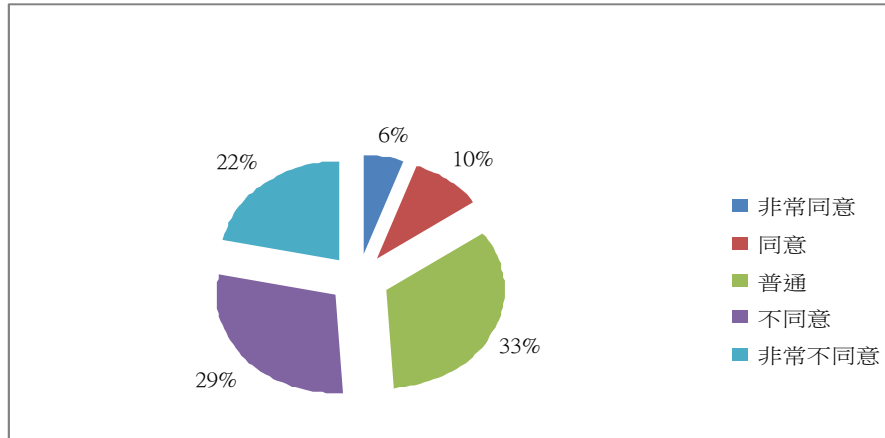
（八）從何得知 LINE 應用程式？



圖（九）LINE 從何而來

由圖 9 可得知，學生族群從朋友講的得知 LINE 應用程式佔的比例眾多，其次才是電視廣告。

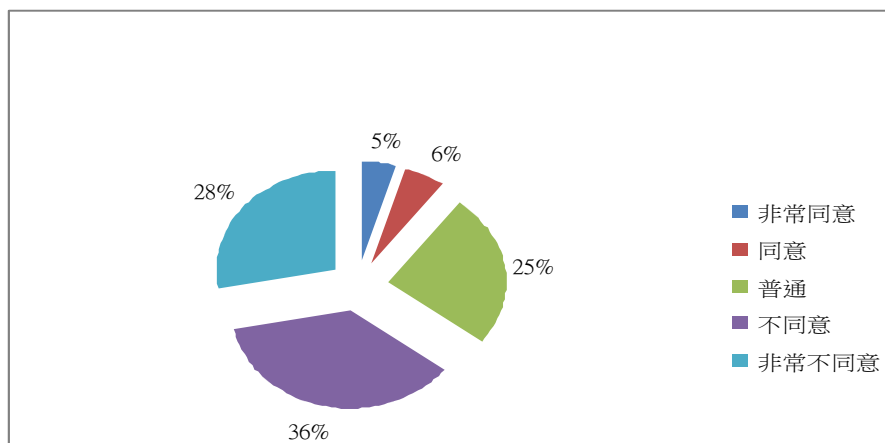
（九）因為過度沉迷 LINE 而忽略到課業



圖（十）過度沉迷 LINE 而忽略課業

由圖 10 可得知，學生族群對於過度沉迷於 LINE 而忽略到課業的比例來看，認為普通的學生佔 34%，其次覺得不同意的有 30%，而少部分的學生覺得非常同意的有 5%，依照比例來看，佔大多數的學生認為普通，過度沉迷較沒有對課業造成太大的影響。

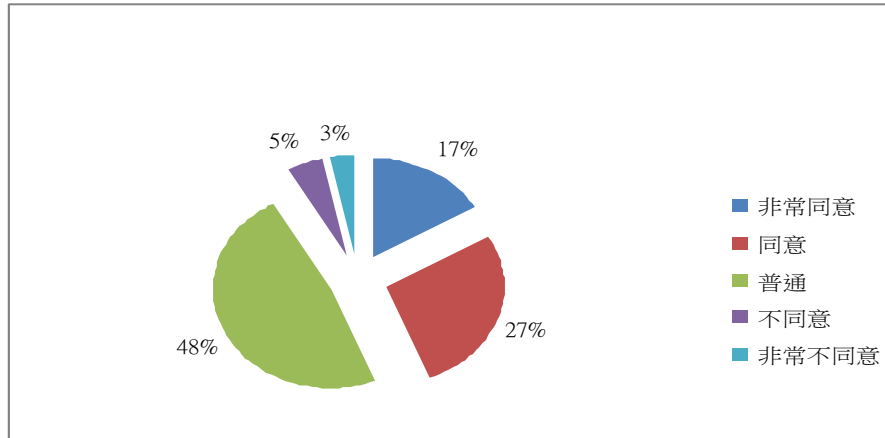
（十）因為過度使用 LINE 而忽略到身邊的家人及朋友



圖（十一）因為過度使用 LINE 而忽略到身邊的朋友／家人。

由圖 11 可得知，眾多的學生們覺得不同意的比例佔了 46%，再來就是 35%是非常反對因為過度使用而有忽略身邊的人，最後有幾個人同意過度使用 LINE 會忽略重要的人。依照這樣來看，過度使用 LINE 不會忽略身邊重要的人。

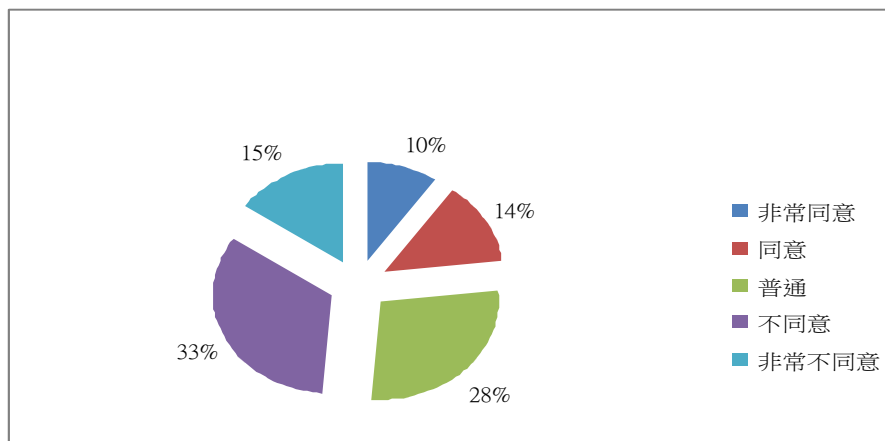
（十二）因為 LINE 而跟家人以及朋友的關係更親密



圖（十二）因為 LINE 而跟家人以及朋友的關係更親密

由圖 12 可得知，大部分的學生選擇普通的有 48%將近一半，但是其次有 27%的學生覺得同意，表示使用 LINE 之後還是有少部分的學生覺得會拉近與家人或朋友間的距離。

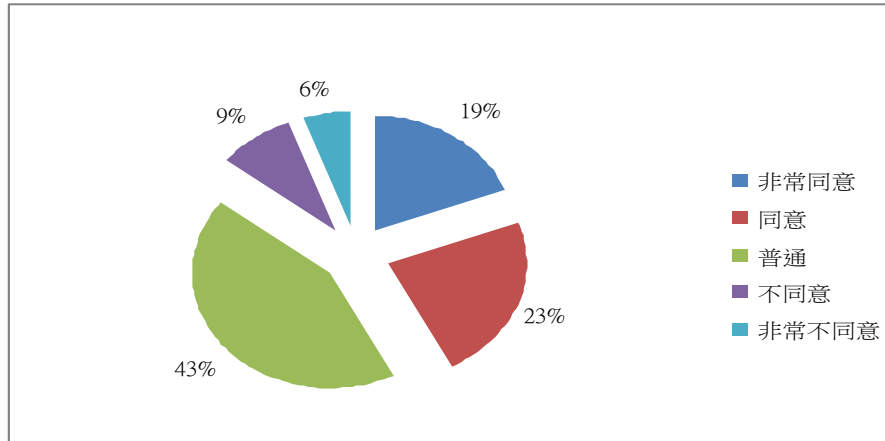
（十二）因為使用 LINE 犧牲休息時間



圖（十三）因為使用 LINE 而犧牲休息時間

由圖 13 可得知，將近 42%的學生族群不同意使用了 LINE 犧牲自己的休息時間，其次有 35%的人使用 LINE 而犧牲時間覺得很普通，最後有 17%及 12%同意因為 LINE 而犧牲休息的時間。依這樣來看，眾多的學生們不同意因使用 LINE 而有所犧牲自己休息的時間。

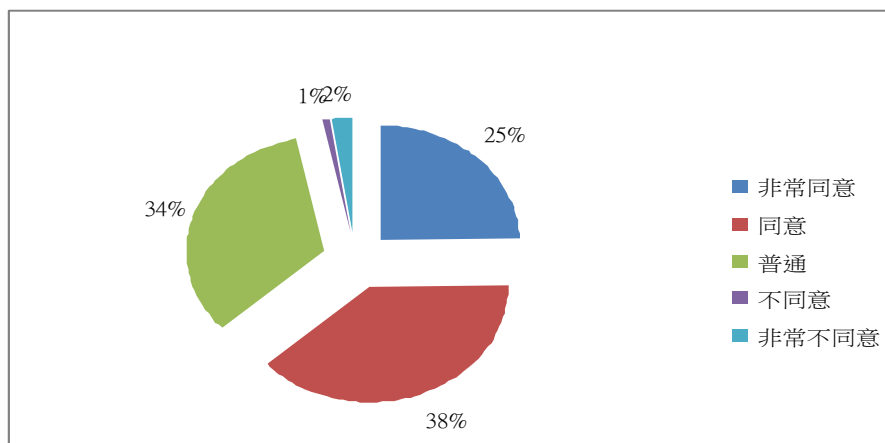
（十三）LINE 能夠拓展人際關係



圖（十四）拓展人際關係

由圖 14 可得知，對於 LINE 能夠拓展自己的人際關係，大多數的學生表示普通的比例佔 43%，有少部份的學生覺得非常不同意的佔了 5%，依照這樣的比例來看，大部分的學生都覺得使用 LINE 之後對於拓展人際關係這方面還是有一點幫助。

（十四）使用 LINE 是一種生活樂趣



圖（十五）使用 LINE 是一種生活樂趣

由圖 15 可知，對於使用 LINE 是一種生活樂趣，大多數的學生表示同意的為居多，共佔了 38%，有少部份學生認為不同意的比例佔 1%，依照這樣得比例可得知，大部分的學生都覺得使用 LINE 是一種生活樂趣。

參、結論與建議

經本組研究 LINE 應用程式之學生生活的影響，並加以蒐集與彙整相關資料，分析及統計問卷之結果，歸納以下結論及建議：

一、結論

現在人們拿智慧型手機越來越普及，而 LINE 也在短時間內爆紅，最主要的原因是貼圖、符號、免費通話及視訊等功能，讓使用者逐漸增加，有些使用者也會利用 LINE 來打發時間，以及不用打字也可以表達心情讓彼此間的交談更加有趣，也是因為有 LINE

的出現，影響了其他電信業者的簡訊量大幅減少。

（一）便利性：

LINE 傳送訊息的便利性，可以隨時隨地聊天與分享動態心情、可利用語音訊息輕鬆傳送、也可免費與國外通話、使用表情貼圖來代替情緒，讓使用者不用透過文字，就可以傳達想法、情感，是最吸引大量使用者喜歡及想要使用的主要原因。LINE 目前在通訊軟體中算是相當夯的應用程式，有推出多種遊戲外，還有一些小功能，例如：LINE Tools 有分成以下四大類：

1. 「測量工具」：量尺／分度器／指南針／水平儀／分貝儀
2. 「計時器」：碼表／計時器
3. 「實用工具」：手電筒／鏡子／放大鏡／義大利麵量麵器／行動條碼掃描器
4. 「計算工具」：電算機／單位轉換器／服裝尺碼對照表

（二）健康：

時下最熱門的手機通訊軟體 LINE，朋友間可以互傳訊息、傳照片、傳聲音訊息、能充分表達心情的可愛貼圖增進彼此的情感。台灣電磁波輻射公害防治協會實際測試，手機在未使用的狀態下，每平方公尺約釋出 0.1 微瓦電磁波，但打開 LINE 使用之後，每平方釋出一萬多微瓦，瞬間甚至爆衝到六萬多微瓦，實際測試十款智慧型手機，顯示結果都一樣。但是根據本組研究發現，學生族群大部分使用 LINE 的時間多數為 1~2 小時，但仍有 31% 的學生使用 3 小時以上，若長期使用下來，最直接的影響就是容易頭暈、肩頸痠痛、麻木、手腕疼痛，以及引發腱鞘炎，專家建議十二歲以下的孩童，以及孕婦最好不要常使用，長期使用也會對眼睛造成負擔。

（三）課業：

是否遇過正在認真讀書時收到朋友傳來的訊息呢？LINE 吸引了各個年齡層的人使用，LINE 提供豐富的功能、遊戲都會讓人上癮，學生族群若沉迷的太深，或許對課業也會造成一定的影響。根據本組所研究的結果發現，有少部分的學生認為使用 LINE 之後有嚴重的影響到課業，但大部分的學生都認為普通，沒有影響到課業，所以針對這課業部分並沒有太大的影響。

（四）人際關係：

在科技還沒這麼發達的時候，人們溝通的方式就是對話，距離較遙遠的則選擇用寄信的方式。但隨著科技的進步，人們由對話變成在鍵盤上敲敲打打，甚至對方就坐在旁邊也要用打字的方式聊天。不過根據本組研究發現，認為使用 LINE 可以拓展人際關係，大多數的學生認為普通，至於在說話方面變得不太流利，有大約 40% 的學生認為普通，30% 的學生認為不同意，代表使用 LINE 之後不太會影響到人際關係與說話不流利這方面。

（五）互動：

說到休閒娛樂，第一個聯想的就是出門到戶外走走，但現在時下的年輕人在休閒時間人手一台智慧型手機，有的聊天、有的逛 Facebook、有的玩遊戲，長期下來會變得對周遭的休閒娛樂沒興趣，但大多數的學生都認為不會影響到家人與朋友之間的互動。但是根據本組研究的結果發現，大多數學生表示不會影響到家人與朋友之間的互動比例佔 81%，反而在互相傳送訊息中，使彼此的距離增加了許多。

參考文獻

中學生網站。2013 年 11 月 28 日，取自 [http](http://www.shs.edu.tw/works/essay/2012/11/2012111509133936.pdf)：

[//www.shs.edu.tw/works/essay/2012/11/2012111509133936.pdf](http://www.shs.edu.tw/works/essay/2012/11/2012111509133936.pdf)

YAHOO 新聞。2013 年 11 月 28 日，取自

[http](http://tw.news.yahoo.com/%e6%89%8b%e6%a9%9f%e4%b8%8a%e7%b6%b2%e7%8e%a9line-%e9%9b%bb%e7%a3%81%e6%b3%a2%e9%a3%866%e8%90%ac%e5%80%8d-040000505.html)

:

[//tw.news.yahoo.com/%e6%89%8b%e6%a9%9f%e4%b8%8a%e7%b6%b2%e7%8e%a9line-%e9%9b%bb%e7%a3%81%e6%b3%a2%e9%a3%866%e8%90%ac%e5%80%8d-040000505.html](http://tw.news.yahoo.com/%e6%89%8b%e6%a9%9f%e4%b8%8a%e7%b6%b2%e7%8e%a9line-%e9%9b%bb%e7%a3%81%e6%b3%a2%e9%a3%866%e8%90%ac%e5%80%8d-040000505.html)

YAHOO 新聞。2013 年 11 月 28 日，取自

[http](http://tw.news.yahoo.com/%E9%A9%9A-%E6%89%8B%E6%A9%9F%E7%8E%A9line-%E9%9B%BB%E7%A3%81%E6%B3%A2%E6%AF%94%E4%B8%8D%E7%94%A8%E5%A4%9A%E5%87%BA6%E8%90%AC%E5%80%8D-101457728.html)

:

[//tw.news.yahoo.com/%E9%A9%9A-%E6%89%8B%E6%A9%9F%E7%8E%A9line-%E9%9B%BB%E7%A3%81%E6%B3%A2%E6%AF%94%E4%B8%8D%E7%94%A8%E5%A4%9A%E5%87%BA6%E8%90%AC%E5%80%8D-101457728.html](http://tw.news.yahoo.com/%E9%A9%9A-%E6%89%8B%E6%A9%9F%E7%8E%A9line-%E9%9B%BB%E7%A3%81%E6%B3%A2%E6%AF%94%E4%B8%8D%E7%94%A8%E5%A4%9A%E5%87%BA6%E8%90%AC%E5%80%8D-101457728.html)

LINE 的官方網站。2013 年 12 月 4 日，取自

<http://line.naver.jp/zh-hant/>

中學生網站。2013 年 12 月 5 日，取自

<http://www.shs.edu.tw/works/essay/2012/11/2012111610064610.pdf>

香港網路大典。2013 年 12 月 14 日，取自

<http://evchk.wikia.com/wiki/LINE>

附錄一、問卷

使用者對 LINE 的使用程度

第一部份：基本資料

親愛的受訪者您好：

我們是高英工商的學生，基於課程需要，現正進行『使用者對 LINE 的使用程度』的調查，對於您的基本資料，我們將予以保密，不對外公開。謝謝您的配合。

指導老師：余秋鴻 老師

班級：商用資訊科三年三班 第九組

1. 性別：☐男 ☐女

2. 年級：☐一年級 ☐二年級 ☐三年級

第二部分：問卷內容

1. 一天之中你/妳花多少時間在使用 LINE：

☐ 1~2 小時（含 2hr） ☐ 2~3 小時（含 3hr） ☐ 3 小時以上

2. 使用 LINE 的原因：（可複選）

☐跟朋友聊天 ☐玩遊戲 ☐動態消息 ☐視訊與通話 ☐相機 ☐其它（請說明）_____

3. 你／妳會不會把錢花在買 LINE 的功能上？（例如：貼圖、遊戲）

☐會，只要看到喜歡的就買 ☐不會，我會把錢存起來

☐不會，因為有免費代幣 ☐我會再三考慮

4. 起床或睡前會不會使用 LINE？

☐每次 ☐通常 ☐偶爾 ☐很少 ☐從不

5. 除了使用 LINE 以外，是否還使用其他通訊 APP？

☐FACEBOOK 臉書 ☐SKYPE ☐WECHAT ☐WHATSAPP ☐其他

6. 從何得知 LINE 應用程式？

☐書報雜誌 ☐電視廣告 ☐聽朋友講的 ☐其他（請說明）_____

背面還有題目 請翻面作答

	非常同意	同意	普通	不同意	非常不同意
7. 因為過度沉迷於 LINE，而忽略到課業。	☐	☐	☐	☐	☐
8. 因為過度使用 LINE 而忽略身邊的朋友／家人。	☐	☐	☐	☐	☐
9. 因為 LINE 而跟家人朋友的關係更親密。	☐	☐	☐	☐	☐
10. 是否因為使用 LINE 而犧牲休息時間？	☐	☐	☐	☐	☐

11. LINE 在生活中已經是你生活中不可或缺的一部分。	☐	☐	☐	☐	☐
12. LINE 能夠為你拓展人際關係。	☐	☐	☐	☐	☐
13. LINE 會讓你在說話上面不是很流利。	☐	☐	☐	☐	☐
14. 使用 LINE 是一種生活樂趣。	☐	☐	☐	☐	☐
15. 使用 LINE 是否讓你的近視度數加深。	☐	☐	☐	☐	☐
16. LINE 的免費通話是否有讓你節省到金錢。	☐	☐	☐	☐	☐