



ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล

โดย

อารีญา ศรีแจ่ม

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม

หลักสูตรเศรษฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเศรษฐกิจดิจิทัล

สถาบันเศรษฐศาสตร์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2562



**FACTORS AFFECTING ACCESS TECHNOLOGY OF  
THE ELDERLY IN THE DIGITAL AGE**

**BY**

**AREEYA SRIJAM**



**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT  
OF THE REQUIREMENTS FOR  
THE DEGREE OF MASTER OF ECONOMICS IN DIGITAL ECONOMY  
INSTITUTE OF ECONOMICS**

**GRADUATE SCHOOL, RANGSIT UNIVERSITY**

**ACEDAMIC YEAR 2019**

วิทยานิพนธ์เรื่อง

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล

โดย

อารีชา ศรีแจ่ม

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาเศรษฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเศรษฐกิจดิจิทัล

มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2562

ดร. วรณสินธุ์ สัตยานุวัตร

ประธานกรรมการสอบ

ผศ. ดร. ทศนัย ชุ่มวัฒนะ

กรรมการ

ผศ. ดร. ชันย์พัทธ์ ไกรวานิช

กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

(ผศ.ร.ต.หญิง ดร. วรณิ ศุขสาตร)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

1 พฤษภาคม 2563

Thesis entitled

**FACTORS AFFECTING ACCESS TECHNOLOGY OF  
THE ELDERLY IN THE DIGITAL AGE**

by

AREEYA SRIJAM

was submitted in partial fulfillment of the requirements  
for the degree of Master of Economics in Digital Economy

Rangsit University  
Academic Year 2019

---

Wanasin Sattayanuwat, Ph.D.  
Examination Committee Chairperson

Asst. Prof. Todsanai Chumwatana, Ph.D.  
Member

---

Asst. Prof. Tanpat Kraiwanit, Ph.D.  
Member and Advisor

Approved by Graduate School

(Asst.Prof.Plт.Off. Vanee Sooksatra, D.Eng.)

Dean of Graduate School

May 1, 2020

## กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้สามารถที่จะประสบผลสำเร็จได้ด้วยดี ด้วยความกรุณาจากท่าน ผศ. ดร. รัชย์พันธ์ ไคร้วานิช อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย ที่กรุณาสละเวลา ได้ให้คำแนะนำ แนวคิด ตลอดจนตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ มาโดยตลอด จนบทความนี้เสร็จสมบูรณ์ ผู้ศึกษางานวิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง และได้ชี้แนะแนวความคิดแง่มุมต่าง ๆ ตลอดจนประสบการณ์อันมีค่าของท่านเพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการเขียนทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้รวมทั้งการคิดหัวข้อให้สอดคล้องกับเนื้อหาจนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีและ และคอยติดต่อประสานงานให้ความสะดวกตลอดมา

สุดท้ายนี้ผู้เขียนหวังเป็นอย่างยิ่งว่า วิทยานิพนธ์ฉบับนี้คงเป็นประโยชน์สำหรับผู้ที่สนใจ หากมีข้อบกพร่องประการใด ผู้เขียนขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย

อารียา ศรีแจ่ม  
ผู้วิจัย



6006355 : อารียา ศรีแจ่ม  
 ชื่อวิทยานิพนธ์ : ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล  
 หลักสูตร : เศรษฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเศรษฐกิจดิจิทัล  
 อาจารย์ที่ปรึกษา : ผศ. ดร. รัชต์พัทธ์ ไร่รวานิช

### บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาปัจจัยประชากรศาสตร์ ที่อยู่อาศัย พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต การรับรู้ข้อมูลข่าวสาร ที่มีผลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุ จากตัวอย่างจำนวน 549 คน โดยใช้แบบสอบถามออนไลน์ มีตัวแปรตาม 3 ตัว ประกอบไปด้วย วัตถุประสงค์ การใช้แอปพลิเคชันและกิจกรรม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ (Multivariate Analysis of Variance: MANOVA) ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยส่วนบุคคลทุกด้านของผู้สูงอายุ มีอิทธิพลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยียกเว้นด้านรายได้ โดยมีค่า R Squared มีค่าเท่ากับ .472 สำหรับตัวแปรตามด้าน วัตถุประสงค์ และการใช้แอปพลิเคชัน มีค่า R Squared มีค่าเท่ากับ .543 ส่วนตัวแปรตามด้าน กิจกรรม มีค่า R Squared มีค่าเท่ากับ .535 ส่วนตัวแปรอิสระด้านวิธีการรับรู้ข้อมูลข่าวสารมีอิทธิพลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุ โดยมีค่า R Squared มีค่าเท่ากับ .114 สำหรับด้านวิธีการรับรู้ ข้อมูลข่าวสาร ด้านเนื้อหาการรับรู้ข้อมูลมีค่า R Squared มีค่าเท่ากับ .143 และด้านกิจกรรม มีค่า R Squared มีค่าเท่ากับ .109

ข้อเสนอแนะคือภาครัฐควรกำหนดนโยบายเพื่อส่งเสริมให้ผู้สูงอายุได้มีโอกาสใช้อินเทอร์เน็ตอย่างทั่วถึงเพื่อให้ผู้สูงอายุสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองตลอดชีวิตและเป็นวิธีการลดความเหลื่อมล้ำทางสังคมได้อีกทางหนึ่ง

(วิทยานิพนธ์มีจำนวนทั้งสิ้น 93 หน้า)

คำสำคัญ: การรับรู้ข้อมูลข่าวสาร, การเข้าถึงเทคโนโลยี, ผู้สูงอายุ

ลายมือชื่อนักศึกษา..... ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....

6006355                      Areeya Srijam  
 Thesis Title                : Factors Affecting Access Technology of the Elderly in the Digital Age  
 Program                     : Master of Economics in Digital Economy  
 Thesis Advisor            : Asst. Prof. Tanpat Kraiwanit, Ph.D.

**Abstract**

The research aims to study the demographic factors, housing, and Internet use behavior, and information perception influencing the access to technology of the elderly. Data were collected from 549 samples required to answer online questionnaires. The research focused on three dependent factors including purposes of use, application use, and use activities. Data were analyzed using multivariate analysis of variance (MANOVA). The results revealed that individual factors of the elderly, except income, affected their access to technology with an R squared of .472. Purposes of use and application use displayed an R squared of .543 while use activities displayed an R squared of .35. Information perception also affected the access to technology of the elderly with an R squared of .114. R squared values for content perception and activity perception were .143 and .109 respectively.

The research recommended the government determine policies to enhance the opportunity for the elderly to use the Internet to promote self-lifelong learning and reduce social inequality.

(Total 93 pages)

Keywords: Information Perception, Access to Technology, Elderly

Student's Signature..... Thesis Advisor's Signature.....

## สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญรูป	ช
<b>บทที่ 1</b>	<b>บทนำ</b>
	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย	2
1.3 ขอบเขตของงานวิจัย	2
1.4 กรอบแนวคิดของงานวิจัย	3
1.5 สมมติฐานของงานวิจัย	4
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ	4
1.7 ประโยชน์ที่ได้รับ	5
<b>บทที่ 2</b>	<b>แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b>
	6
2.1 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับผู้สูงอายุ	6
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์	22
2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	42



## สารบัญ

	หน้า
<b>บทที่ 3</b>	
<b>วิธีการดำเนินการวิจัย</b>	<b>46</b>
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	46
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	46
3.3 วิธีการร่างเครื่องมือ	48
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล	49
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูลและการประเมินผลข้อมูล	49
<b>บทที่ 4</b>	
<b>ผลการวิจัย</b>	<b>55</b>
4.1 ปัจจัยส่วนบุคคล	55
4.2 การทดสอบข้อตกลงการใช้สถิติ MANOVA	63
4.3 การทดสอบสมมติฐานโดยใช้สถิติ MANOVA	64
<b>บทที่ 5</b>	
<b>สรุปผล อภิปรายผล</b>	<b>78</b>
5.1 สรุปผลการวิจัย	78
5.2 อภิปรายผลการวิจัย	79
5.3 ข้อเสนอแนะ	80
<b>บรรณานุกรม</b>	<b>82</b>
<b>ภาคผนวก</b>	<b>88</b>
<b>ประวัติผู้วิจัย</b>	<b>93</b>

## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
4.1 จำนวนร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเพศ	55
4.2 จำนวนร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามอายุ	56
4.3 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามระดับการศึกษา	56
4.4 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามอาชีพ	56
4.5 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามรายได้ต่อเดือน	57
4.6 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามที่อยู่อาศัย	58
4.7 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามระยะเวลาโดยเฉลี่ยที่ใช้อินเทอร์เน็ต	58
4.8 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเครื่องมือที่ใช้	59
4.9 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามสถานที่ใช้	59
4.10 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามวิธีการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร	59
4.11 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามประเภทการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร	60
4.12 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเนื้อหาการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร	60
4.13 ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามวัตถุประสงค์ที่เลือกใช้	61
4.14 ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามแอปพลิเคชันที่เลือกใช้	62
4.15 ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามกิจกรรมที่เลือกใช้	62
4.16 สหสัมพันธ์ของตัวแปรตาม Correlations	63
4.17 การทดสอบความแปรปรวนร่วม (ด้านประชากรศาสตร์) โดยวิธี Box's Test of Equality of Covariance Matrices <sup>a</sup>	64

## สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
4.18	ความแตกต่างของค่าเฉลี่ย (ด้านประชากรศาสตร์) โดยวิธี Multivariate Tests <sup>a</sup>	65
4.19	การวิเคราะห์ความแปรปรวน (ด้านปัจจัยส่วนบุคคล) โดยใช้วิธี Tests of Between Subjects Effects	67
4.20	การทดสอบความแปรปรวน (ด้านที่อยู่อาศัย เครื่องมือที่ใช้และสถานที่ใช้อินเทอร์เน็ต) โดยวิธี Box's Test of Equality of Covariance Matrices <sup>a</sup>	68
4.21	ความแตกต่างของค่าเฉลี่ย (ด้านที่อยู่อาศัย เครื่องมือที่ใช้และสถานที่ใช้อินเทอร์เน็ต) โดยวิธี Multivariate Tests <sup>a</sup>	69
4.22	การวิเคราะห์ความแปรปรวน (ด้านที่อยู่อาศัยและพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต) โดยใช้วิธี Tests of Between-Subjects Effects	70
4.23	การทดสอบความแปรปรวน (ด้านวิธีการรับรู้ข่าวสาร) โดยวิธี Box's Test of Equality of Covariance Matrices <sup>a</sup>	73
4.24	ความแตกต่างของค่าเฉลี่ย (ด้านวิธีการรับรู้ข่าวสาร) โดยวิธี Multivariate Tests <sup>a</sup>	73
4.25	การวิเคราะห์ความแปรปรวน (ด้านวิธีการรับรู้ข่าวสาร) โดยใช้วิธี Tests of Between-Subjects Effects	75

## สารบัญรูป

รูปที่	หน้า
1.1	3
2.1	19
2.2	24
2.3	25
2.4	25
2.5	26
2.6	26
2.7	27
2.8	27
2.9	28
2.10	39

Infographic แสดงตัวเลขภาพรวมและพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต (Internet) และสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ในประเทศไทย

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ที่มาและความสำคัญ

ประเทศไทยกำลังอยู่ในช่วงการเปลี่ยนผ่านเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุโดยสมบูรณ์ (Aged Society) โดยจากข้อมูลของ United Nations World Population Ageing พบว่า หลังจากปี 2552 ประชากรที่อยู่ในวัยพึ่งพิงได้แก่ เด็ก และผู้สูงอายุ จะมีจำนวนมากกว่าประชากรในวัยแรงงาน และในปี 2560 จะเป็นครั้งแรกในประวัติศาสตร์ที่ประชากรเด็กน้อยกว่าผู้สูงอายุ สถานการณ์นี้เป็นผลมาจากการลดลงของภาวะเจริญพันธุ์อย่างรวดเร็ว และการลดลงอย่างต่อเนื่องของระดับการตายของประชากร (มูลนิธิพัฒนางานผู้สูงอายุ, 2558) การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรเข้าสู่สังคมสูงอายุของประเทศไทย ส่งผลทำให้จำนวนแรงงานลดลง ประกอบกับวิทยาศาสตร์การแพทย์มีส่วนทำให้มนุษย์มีอายุยืนยาวขึ้นจึงเป็นผลให้จำนวนผู้สูงอายุมากขึ้นเช่นทุกวันนี้เมื่อเปรียบเทียบกับเวลาอื่น ๆ ในประวัติศาสตร์ สัดส่วนของผู้สูงอายุที่มากขึ้นจึงต้องการเตรียมความพร้อมรองรับสังคมผู้สูงอายุ โดยเมื่อมีคนสูงอายุมากขึ้น สัดส่วนคนทำงานลดลง ผลผลิตโดยรวมก็จะลดลง ส่งผลทำให้รายได้ของประเทศลดลง เกิดปัญหาด้านเศรษฐกิจของประเทศ ผู้สูงอายุที่เกษียณจากการทำงานไม่มีรายได้ จำเป็นต้องอาศัยรายได้จากเงินที่เก็บออมไว้ ถ้าหากไม่มีเงินออมไว้มากพอก็จะส่งผลให้เกิดปัญหาในการดำรงชีพเป็นภาระแก่สังคมที่ต้องช่วยเหลือเกื้อกูล การจัดสวัสดิการต่าง ๆ ให้เหมาะสมและเพียงพอ เมื่อถึงวัยสูงอายุ สภาพร่างกายและจิตใจมีการเปลี่ยนแปลงต้องมีการปรับตัว (ชมพูนุท พรหมภักดี, 2556)

การเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุ และการใช้ประโยชน์จากข้อมูลข่าวสาร เป็นฐานรากในการพัฒนา การสร้างความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ การเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน และการพัฒนาทางสังคมในด้านต่าง ๆ ควบคู่กัน ไป ความก้าวหน้าและนวัตกรรมของเทคโนโลยีดิจิทัลที่ใช้เทคโนโลยีด้านสุขภาพแบบดิจิทัลเพิ่มขึ้นอย่างมาก ยังส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงรูปแบบกระบวนการ โครงสร้าง ทางด้านกิจกรรมทางเศรษฐกิจ และสังคมอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ สื่อสังคมออนไลน์ จึงกลายเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ในปัจจุบัน อีเมล เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ แอปพลิเคชันต่าง ๆ เช่น ไลน์ วอทส์แอป ถูกนำมาใช้ในการติดต่อสื่อสาร ส่งไฟล์เอกสาร แชร์ไฟล์ภาพ กลายเป็นเครื่องมือ

สำคัญในการค้นหาและติดต่อสื่อสารระหว่างเพื่อนเก่า สมาชิกในครอบครัว เพื่อนที่อยู่คนละมุมโลก และอีกหลายชีวิต ได้กลับมาพบกันอีกครั้งบนโลกออนไลน์ ได้พูดคุยสนทนากันสด ๆ ผ่านแอปพลิเคชันที่พัฒนามาอย่างไม่หยุดยั้งที่เหมาะสมสำหรับการพูดคุยสนทนากันไม่ว่าจะอยู่ที่ไหนก็สามารถรับรู้ข่าวสารข้อมูลต่าง ๆ อย่างทันทั่วถึง จากอดีตถึงปัจจุบันการติดต่อสื่อสารมีการพัฒนา มาเรื่อย ๆ เนื่องจากเทคโนโลยีมีความทันสมัยมากขึ้นทำให้เกิด “Social Media” หรือ สื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งหมายถึง เครื่องมือที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารที่สามารถโต้ตอบได้หลายทิศทางโดยผ่าน อินเทอร์เน็ต สื่อสังคมออนไลน์สามารถทำให้ผู้คนที่อยู่ไกลกันสามารถติดต่อสื่อสารกันได้ อย่างสะดวกและรวดเร็ว เป็นการติดต่อสื่อสารที่ได้รับความนิยมมากในปัจจุบัน เนื่องจากการติดต่อสื่อสารที่สะดวกและใช้งานได้ง่าย เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่นิยมใช้กันมาก เช่น Facebook Instagram และ Line เป็นต้น (Daniel, 2017)

ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล เพื่อศึกษาถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ผู้สูงอายุนิยมใช้ พฤติกรรมการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ รวมถึงการเข้าถึงใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อเป็นประโยชน์ต่อ ผู้ใช้บริการ และนำมาพัฒนาในการสร้างสังคมในอนาคต

## 1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

- 1.2.1 เพื่อศึกษาการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร และการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล
- 1.2.2 เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล

## 1.3 ขอบเขตของงานวิจัย

### 1.3.1 ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

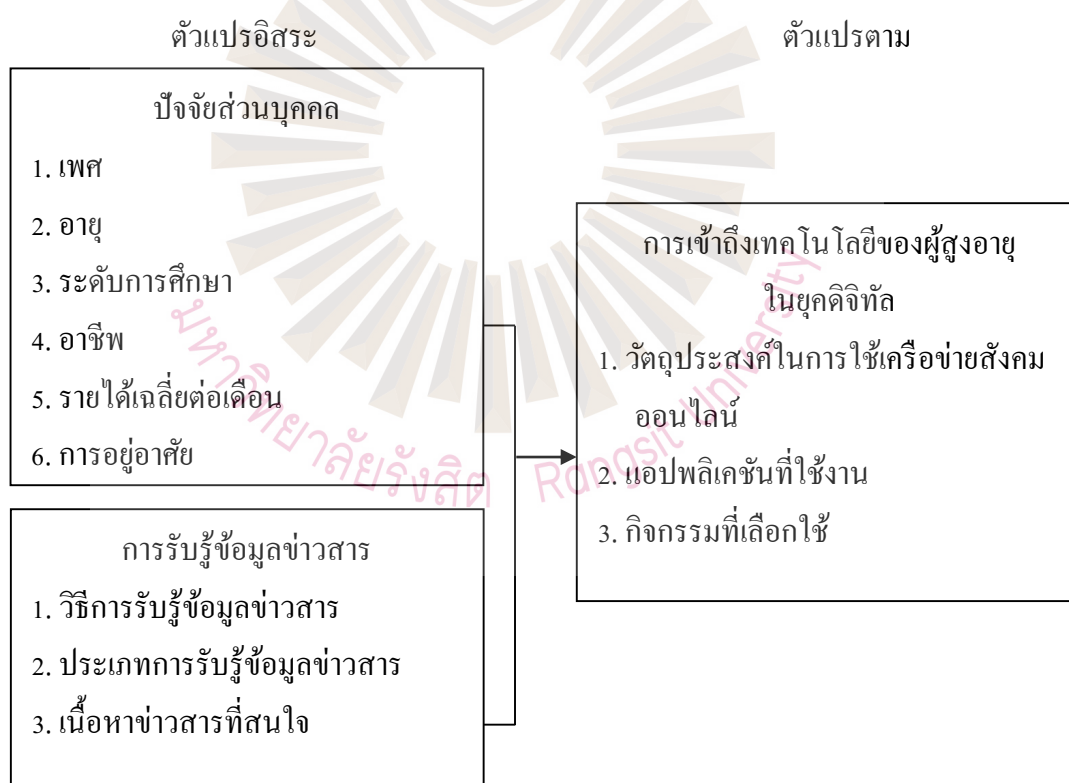
ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษารั้งนี้ คือ บุคคลที่เตรียมความพร้อมเพื่อเข้าสู่วัยผู้สูงอายุ ที่มีอายุ 55 ปีขึ้นไป ผู้วิจัยกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 549 คน โดยสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental Selection) ซึ่งมีการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามออนไลน์จากทั่วประเทศรวมกัน โดยไม่ระบุพื้นที่ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

### 1.3.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

เป็นการศึกษาการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล พฤติกรรมการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ วัตถุประสงค์ในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ช่องทางการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ สถานที่ที่ใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ความถี่ในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ แอปพลิเคชันที่มีการเลือกเข้าใช้งาน และกิจกรรมที่เลือกใช้เป็นต้น

### 1.4 กรอบแนวความคิดของงานวิจัย

การศึกษาการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล สามารถกำหนดปัจจัยต่าง ๆ ที่สนใจได้ดังนี้



รูปที่ 1.1 กรอบแนวความคิดการวิจัย



## 1.5 สมมติฐานของงานวิจัย

สมมติฐานที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน และการอยู่อาศัย มีผลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล

สมมติฐานที่ 2 การรับรู้ข้อมูลข่าวสาร ได้แก่ วิธีการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร ประเภทการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร และเนื้อหาข่าวสารที่สนใจ มีผลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล

## 1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

การเข้าถึงเทคโนโลยี หมายถึง พฤติกรรมการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น วัตถุประสงค์ในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ช่องทางการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ สถานที่ที่ใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ความถี่ในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ระยะเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล ซึ่งมีรายละเอียดการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุ ดังนี้

1) สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อกลางหรือช่องทางในการติดต่อในลักษณะของการสื่อสารแบบสองทางผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นสื่อรูปแบบใหม่ที่บุคคลทั่วไปสามารถนำเสนอและเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารได้ด้วยตนเองออกสู่สาธารณะโดยใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์สื่อสารประเภทต่าง ๆ (รัชตะ รัชตะ, 2556)

2) แอปพลิเคชัน หมายถึง โปรแกรมที่อำนวยความสะดวกในด้านต่าง ๆ ที่ออกแบบมาสำหรับ Mobile (โมบาย) Tablets (แท็บเล็ต) หรืออุปกรณ์เคลื่อนที่ เพื่อให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้งาน โดยแอปพลิเคชันที่ได้รับความนิยมได้แก่ Facebook, Line, Twitter และ Instagram (นพปฎล จิตติเรืองเกียรติ, ฐานุสรณ์ เกียรติสุวรรณ, และฐิติวัฒน์ ฐิติกุลวิพงษ์, 2560)

3) กิจกรรมที่เลือกใช้ หมายถึง กิจกรรมที่ทำ และเชื่อมโยงกับความสนใจและกิจกรรมของผู้อื่น ในการบริการเครือข่ายสังคมมักจะประกอบไปด้วยการแชท ส่งข้อความ ส่งอีเมล วิดีโอ เพลง อัปโหลดรูป บล็อก เกม และยังสามารถเชื่อมโยงการสื่อสารภายในองค์กร และภายนอกองค์กรเข้าด้วยกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ต้องประสบปัญหาการบิดเบือนข้อความและยังรวดเร็ว (กเชนทร์ กองพิลา, 2559)



**ผู้สูงอายุ** หมายถึง บุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 55 ปี ขึ้นไป มีการเปลี่ยนแปลงทั้งทางร่างกายและจิตใจไปในทางเสื่อมลงเป็นวัยที่ต้องปรับตัวในด้านต่าง ๆ ตามที่ควรเป็นเพื่อจะได้ดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างภาคภูมิใจและมีสุขภาพกายและจิตใจที่ดี

### 1.7 ประโยชน์ที่ได้รับ

สามารถนำมาใช้เป็นข้อมูลพื้นฐาน เพื่อสร้างแนวทางในการพัฒนา ปรับปรุง แก้ไข การนำเสนอข้อมูล ให้เหมาะสมกับทุกกลุ่มอายุโดยเฉพาะผู้สูงอายุ ให้สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้สะดวกและรวดเร็วยิ่งขึ้น



## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามลำดับดังต่อไปนี้

- 2.1 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับผู้สูงอายุ
- 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์
- 2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับผู้สูงอายุ

##### 2.1.1 ความหมายของผู้สูงอายุ

พจนานุกรมไทยฉบับราชบัณฑิตยสถานให้ความหมายคำว่า “ชรา” ว่า แก่ด้วยอายุ ชำรุดทรุดโทรม แต่คำนี้ไม่เป็นที่นิยมมากนักโดยเฉพาะในกลุ่มผู้สูงอายุและกลุ่มนักวิชาการที่พิจารณาแล้วเห็นว่าคำนี้ก่อให้เกิดความหดหู่ใจ และความถดถอยสิ้นหวัง ดังนั้นที่ประชุมคณะผู้อาวุโสโดยมี พล.ต.ต. หลวงอรรถสิทธิสุนทร เป็นประธานจึงได้กำหนดให้เรียกว่า ผู้สูงอายุ ขึ้นแทนตั้งแต่วันที่ 1 ธันวาคม 2512 เป็นต้นมา ซึ่งคำนี้ได้ให้ความหมายที่ยกย่องให้เกียรติแก่ผู้ที่ชราภาพว่าเป็นผู้ที่สูงทั้งวัยวุฒิ คุณวุฒิ และประสบการณ์ด้วย (ศศิพัฒน์ ยอดเพชร, 2555)

เฉลิมพล แจ่มจันทร์ (2555) ได้กล่าวว่า ผู้สูงอายุ คือ ผู้ชราภาพของระบบประกันสังคม ซึ่งกำหนดที่อายุ 55 ปี ขึ้นไป ภายใต้วัตถุประสงค์ข้างต้น การนำเสนอประกอบด้วย ข้อมูล และบทวิเคราะห์ จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกณฑ์การกำหนดนิยามความเป็นผู้สูงอายุของบุคคล การกำหนดอายุเกษียณในมุมมองเชิงวิชาการและในทางปฏิบัติ

ศรีประภา ชัยสินธพ (2554) กล่าวว่า ความเป็นผู้สูงอายุ เริ่มต้นที่อายุเท่าไรนั้น เรื่องของตัวเลขที่แน่นอนยังเป็นปัญหาที่ไม่ยุติ ถ้ามองในด้านการเกษียณอายุ ในประเทศไทยถือว่าอายุ 60 ปี เป็น

วัยที่เกษียณอายุราชการ ขณะที่บางแห่งอาจจะใช้อายุ 55 หรือ 65 ปี ก็ได้ ในทางการแพทย์แล้ว ถือว่ามีการเปลี่ยนแปลงในทางเสื่อมลงของร่างกาย ซึ่งอวัยวะต่าง ๆ ก็เสื่อมลงในเวลาไม่เท่ากัน ความสูงอายุนี้อาจมีอัตราการเปลี่ยนแปลงไปในแต่ละคนไม่เท่ากันด้วย บางคนแม้จะอายุเพียง 50 ปี ก็อาจจะมองดูสูงอายุทั้งด้านร่างกายและจิตใจ ขณะที่บางคนอายุ 65 ปีแล้วก็ยังคงไม่ต่างจากคนหนุ่มอายุ 50 ปี แต่อย่างไร

สรุปได้ว่า การกำหนดผู้ที่เรียกว่าเป็นผู้สูงอายุ หมายถึง ผู้ที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป ซึ่งเป็นวัยที่มีประสบการณ์ในชีวิตมากมาย อยู่ในช่วงที่ชีวิตมีการเสื่อมถอยทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ สังคม และอารมณ์ ซึ่งสมควรได้รับการยกย่อง เทิดทูน ช่วยเหลือ และดูแลให้มีความสุข สาเหตุที่งานวิจัยนี้ได้กำหนดผู้สูงอายุไว้ที่ 55 ปี เนื่องจากมีหลายแหล่งที่มาได้กล่าวเกี่ยวกับเกณฑ์อายุของผู้สูงอายุที่ไม่เท่ากัน บางแหล่งที่มากล่าวไว้ที่ 55 ปีขึ้นไป บางแหล่งที่มากล่าวไว้ที่ 60 ปีขึ้นไป และบางแหล่งที่มากล่าวไว้ที่ 65 ปีขึ้นไป ทางผู้วิจัยจึงตั้งไว้ที่ 55 ปี เพื่อให้การเก็บข้อมูลต่าง ๆ สามารถครอบคลุมในหลาย ๆ องค์ประกอบในการเก็บข้อมูลได้มากขึ้น

### 2.2.2 การแบ่งกลุ่มผู้สูงอายุ

อุทัยทิพย์ เกียรติวรรณกุล (2558) ได้กล่าวถึงการแบ่งกลุ่มของผู้สูงอายุตามเกณฑ์ลักษณะทางสังคมจิตวิทยา และชีววิทยา กำหนดช่วงวัยของผู้สูงอายุแบ่งเป็น 4 ช่วง ดังนี้

1) ช่วงไม่ค่อยแก่ (The Young-Old) ช่วงนี้อายุประมาณ 60-69 ปี เป็นช่วงที่คนต้องประสบกับความเปลี่ยนแปลงของชีวิตที่เป็นภาวะวิกฤตหลายด้าน เช่น การเกษียณอายุ การจากไปของมิตรสนิท คู่ครอง รายได้ลดลง การสูญเสียตำแหน่งทางสังคม โดยทั่ว ๆ ไปช่วงนี้บุคคลยังเป็นคนที่แข็งแรง แต่อาจต้องพึ่งพิงผู้อื่นบ้าง อย่างไรก็ตามสำหรับบุคคลที่มีการศึกษาสูงรู้จักปรับตัว ช่วงนี้ยังเป็นช่วงที่มีสมรรถภาพด้านต่าง ๆ ใกล้เคียงกับคนหนุ่มสาวมาก การปรับตัวในช่วงนี้มีข้อเสนอแนะว่าควรใช้แบบ Engagement คือ ยังเข้าร่วมกับกิจกรรมต่าง ๆ ทางสังคมทั้งในครอบครัว และนอกครอบครัว

2) ช่วงแก่ปานกลาง (The Middle-Aged Old) อายุประมาณตั้งแต่ 70-79 ปี เป็นช่วงที่คนเริ่มเจ็บป่วย เพื่อน และสมาชิกในครอบครัวที่อายุใกล้ ๆ กันอาจเริ่มล้มหายตายจากมากขึ้น เข้าร่วมกิจกรรมของสังคมน้อยลง การปรับตัวในระยะนี้มักเป็นไปในรูปแบบ Disengagement คือ ไม่ค่อยยุ่งเกี่ยวกับกิจกรรมของครอบครัวและสังคมมากนักอีกต่อไป

3) ช่วงแก่จริง (The Old–Old) อายุประมาณ 80–90 ปี ผู้มีอายุยืนถึงระดับนี้ปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมมากขึ้น เพราะสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสมสำหรับคนอายุถึงขั้นนี้ต้องมีความเป็นส่วนตัวมากขึ้น ไม่วุ่นวาย แต่ก็ต้องอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ยังกระตุ้นความมีสมรรถภาพในแง่ต่าง ๆ ตามวัย ผู้สูงอายุระยะนี้ต้องการความช่วยเหลือจากผู้อื่นมากกว่าในวัยที่ผ่านมา เริ่มย้อนนึกถึงอดีตมากยิ่งขึ้น

4) ช่วงแก่จริง ๆ (The Very Old–Old) อายุประมาณ 90–99 ปี ผู้มีอายุยืนถึงระดับนี้มีจำนวนค่อนข้างน้อย ความรู้ต่าง ๆ ด้านชีววิทยาสังคม และจิตใจของคนวัยนี้ยังไม่มีการศึกษามากนัก แต่อาจกล่าวได้ว่าเป็นระยะที่มักมีปัญหาทางสุขภาพ ผู้สูงอายุในวัยนี้ควรทำ กิจกรรมที่ไม่ต้องมีการแข่งขัน ไม่ต้องมีการบีบบังคับเรื่องเวลาที่ต้องทำให้เสร็จ ควรทำกิจกรรมอะไร ที่พอใจ และอยากทำในชีวิต สำหรับผู้สูงอายุกลุ่มนี้ได้พบผ่านวิกฤตต่าง ๆ ของชีวิตมาแล้วมากมายจะเป็นคาบระยะแห่งความสุขสงบพอใจในตนเอง ประชากรในกลุ่มผู้สูงอายุวัยนี้ มีตั้งแต่ผู้ที่มีสมรรถภาพเต็มไปด้วยความรู้ความคิด ความเชี่ยวชาญ ความมีชีวิตชีวา เรื่อยไปถึงผู้ที่มีปัญหาทางอารมณ์จิตใจ สุขภาพ สังคม ไปจนถึงผู้แก่หง่อมที่ช่วยตนเองไม่ได้ หรือผู้ที่เลอะเลือน

### 2.2.3 ผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล

โลกกำลังก้าวเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ พร้อมกับการพัฒนาด้านเทคโนโลยีในอนาคตทุกอย่างจะเป็น Internet of Things คือ ทุกสิ่งทุกอย่างต้องเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตทั้งหมดเพื่อให้เกิดความสะดวกสบายและรวดเร็ว ปัจจุบันผู้สูงอายุได้ให้ความสนใจในการใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้น โดยมีการสอนวิธีการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตให้แก่ผู้สูงอายุ เช่น วิธีใช้ Facebook วิธีใช้ E-mail เป็นต้น แต่ในด้านการจัดอบรมสำหรับผู้สูงอายุนั้นยังไม่เพียงพอต่อความต้องการของผู้สูงอายุ นอกจากนี้ความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจยังส่งผลกระทบต่อผู้สูงอายุ ผู้สูงอายุในเมืองจะมีความรู้และรายได้มากกว่าผู้สูงอายุในชนบททำให้สามารถซื้อสมาร์ตโฟน และคอมพิวเตอร์ได้ แต่ผู้สูงอายุในชนบทนั้นไม่มีความรู้และไม่มียาได้พอที่จะซื้อ ดังนั้นการที่ผู้สูงอายุจะเข้าถึงเทคโนโลยีได้นั้นจะเป็นการพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุให้ดียิ่งขึ้น (สำนักงานโครงการวิจัยยุทธศาสตร์การพัฒนาคุณภาพชีวิต, 2557)

คงเป็นเรื่องที่ดีไม่น้อยหากเราจะก้าวข้ามผลกระทบของสังคมผู้สูงอายุในช่วงพอที่จะเริ่มต้นนี้ได้ก็คงเป็นเรื่องที่ควรทำเป็นอย่างยิ่ง ในเมื่อทุกสิ่งทุกอย่างรอบตัวของเรากำลังขับเคลื่อนด้วยยุคที่เรียกว่า “ดิจิทัล” ผ่านนโยบายไทยแลนด์ 4.0 การผลักดันกลุ่มผู้สูงอายุให้เป็นผู้ประกอบการ

รายใหม่เป็นแนวทางหนึ่งของยุคการสร้างนวัตกรรม เพื่อพลิกจากวิกฤตของสังคมสูงวัยให้เป็นโอกาส หากมองความเป็นไปได้ของแนวทางนี้ก็นับว่าเป็นแนวคิดที่เป็นไปได้ค่อนข้างมากเลยทีเดียว เพราะกลุ่มผู้สูงอายุในบางกลุ่มอาจเป็นกลุ่มที่มีเงินทุนอยู่บ้าง มีเครือข่ายมีความรู้ รวมไปถึงมีประสบการณ์ ซึ่งเป็นข้อได้เปรียบมากกว่าเสียเปรียบ หากมองสิ่งที่กล่าวมาคือข้อดีที่อาจทำให้เป็นไปได้ แต่สิ่งหนึ่งที่กลุ่มผู้สูงอายุยังขาดอยู่คือ เรื่องของความรู้ ความเข้าใจ และการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลเท่านั้นเอง ทั้งนี้การเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจ และการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลจึงเป็นสิ่งจำเป็นอีกเช่นเดียวกัน ซึ่งจะช่วยให้ผู้สูงอายุใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีได้อย่างสร้างสรรค์ และเกิดประโยชน์ต่อการใช้งานสำหรับการเป็นผู้ประกอบการ อีกทั้งยังมีความรู้เท่าทันโลก สามารถหาข้อมูลที่ต้องการได้ด้วยตนเอง และไม่ตกเป็นเหยื่อของมิจฉาชีพ

นอกจากนี้ในด้านของสุขภาพจิต การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลก็ยังมีส่วนร่วมเสริมกิจกรรมต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี เช่น การพักผ่อน และคลายความเครียดจากภาวะการณ์ไม่ได้ทำงาน อีกทั้งยังช่วยสร้างความสัมพันธ์กันในครอบครัวอีกด้วยตั้งแต่รุ่นปู่ย่าตายายจนถึงลูกถึงหลาน โดยจะเห็นได้จากการติดต่อสื่อสารกันในครอบครัวผ่านช่องทางออนไลน์ ซึ่งแน่นอนว่าแนวทางที่ให้ความสำคัญกับการให้การศึกษาเกี่ยวกับเรื่องของเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเรื่องที่น่ายินดีเป็นอย่างมาก สังคมโลกในอนาคตก็จะมีแต่พลเมืองที่ถึงแม้ว่าจะเป็นผู้สูงอายุแต่ก็จะเป็นผู้สูงอายุที่มีคุณภาพอย่างแน่นอน สามารถมีความสุขและพึ่งพาตนเองจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้ (ณัฐคนัย เนียมทอง, 2561)

#### 2.3.4 ผู้สูงอายุกับเทคโนโลยี

จากรายงานสถานการณ์ผู้สูงอายุไทยจากมูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาผู้สูงอายุไทย ระบุว่าภายในปี พ.ศ. 2561 จำนวน ประชากรผู้สูงอายุจะมีมากกว่าประชากรเด็กเป็นครั้งแรกในประเทศ อาจกล่าวได้ว่าจำนวนอัตราส่วนของผู้สูงอายุจะเข้าใกล้สัดส่วน 1 ใน 5 ของประชากรทั้งหมด เมื่อประเทศเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุจะทำให้เกิดการพัฒนาเทคโนโลยีและสิ่งอำนวยความสะดวกมากมาย เพื่อตอบสนองกับความต้องการที่เปลี่ยนไป เทคโนโลยีและการสื่อสารต่าง ๆ จำเป็นต่อสิ่งอำนวยความสะดวกเพื่อตอบสนองการใช้งานในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ แนวโน้มผู้สูงอายุจะอยู่ตามลำพังมากขึ้นในอนาคต ดังนั้นเทคโนโลยีต้องช่วยสนับสนุนการดำเนินชีวิตของผู้สูงอายุ ทำให้ผู้สูงอายุสามารถช่วยเหลือตัวเองได้อย่างมีประสิทธิภาพในการดูแลและประเมินผลด้านสุขภาพมากขึ้นเพื่อสนองต่อความต้องการของผู้สูงอายุได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด (อรรถพล สาทิต คณิศกุล, 2558)

### 2.2.5 คุณลักษณะส่วนบุคคลของผู้สูงอายุ

ลักษณะประชากรหรือคุณลักษณะส่วนบุคคลของผู้สูงอายุ ซึ่งได้แก่ เพศ อายุ การศึกษาระดับรายได้ โครงสร้างของครอบครัว อาชีพก่อนเกษียณ อาชีพในปัจจุบัน และภูมิหลังความเกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ต เป็นต้น ซึ่งจากการศึกษาของนักวิชาการต่างประเทศพบว่าผู้สูงอายุเพศหญิงมีความลังเลในการใช้อินเทอร์เน็ต ผู้สูงอายุชาวอเมริกันที่เป็นคนผิวขาว มีการศึกษาดี และมีรายได้สูง จะเป็นผู้เข้าใช้ระบบออนไลน์เป็นส่วนใหญ่ และผู้สูงอายุที่ยังทำงานอยู่จะไม่หลีกเลี่ยงการใช้เทคโนโลยี เพียงแต่จะมีความรู้สึกว่าการใช้งานมีความสะดวกน้อยกว่าผู้ที่อายุน้อยกว่า ผลการศึกษาผู้สูงอายุที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ สรุปได้ดังนี้ เป็นผู้สูงอายุที่แต่งงานแล้ว เป็นผู้มีการศึกษาสูง เป็นผู้ที่มีรายได้สูงหลังการเกษียณอายุ เป็นผู้ที่มีคอมพิวเตอร์เป็นของตนเอง และผู้สูงอายุเพศชายใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่าเพศหญิง (สมาน ลอยฟ้า, 2554)

### 2.2.6 การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุ

การใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุนั้น ผู้สูงอายุที่มีประสบการณ์การใช้คอมพิวเตอร์จะมีความกังวลในการใช้สื่อสังคมออนไลน์น้อยกว่ากลุ่มที่ไม่มีประสบการณ์ในการใช้คอมพิวเตอร์ (Maliheh, Shima, & Robab, 2015) ผู้สูงอายุที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์จะเป็นกลุ่มผู้สูงอายุที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างต่อเนื่อง เช่น การส่งอีเมลเพื่อติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่น ประสบการณ์จากการใช้คอมพิวเตอร์ส่งผลให้ผู้สูงอายุมีความเข้าใจการใช้อุปกรณ์การสื่อสาร (Vosner, Bobek, Kokol, & Krecic, 2016) สื่อสังคมออนไลน์เปรียบเสมือนช่องทางที่เปิดโอกาสให้ผู้สูงอายุสามารถติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่น ได้ติดต่อกับเพื่อนเก่าและเพื่อนใหม่ ช่วยลดความรู้สึกโดดเดี่ยว ผู้สูงอายุได้เรียนรู้สิ่งใหม่เปรียบเสมือนการขยายประสบการณ์ของผู้สูงอายุ การได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ เป็นการช่วยพัฒนาความจำของผู้สูงอายุ นอกจากนี้ผู้สูงอายุยังสามารถเข้าถึงข้อมูลสุขภาพได้ง่ายยิ่งขึ้น แต่ผู้สูงอายุก็มีอุปสรรคในด้านการปรับตัวที่ต้องมีพื้นฐานจากการใช้คอมพิวเตอร์ ประกอบกับการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย เช่น การมองเห็น ความจำเป็นต้น ผู้สูงอายุจึงมีทัศนคติต่อสื่อสังคมออนไลน์ด้านบวกในการเรียนรู้ และเพิ่มความมั่นใจแก่ผู้สูงอายุ (Gonzalez, Paz Ramirez, & Viadel, 2012) การใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างเช่น เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ ทำให้ผู้สูงอายุมีความรู้สึกเด็กลง ผู้สูงอายุมีความรู้สึกเหมือนได้ผจญภัยเจอสิ่งใหม่ ๆ มีความมั่นใจมากขึ้น อันเนื่องมาจากผู้สูงอายุจะมีความกังวลต่อการใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ การใช้สื่อสังคมออนไลน์ผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่ เช่น แท็บเล็ต โทรศัพท์มือถือ เป็นต้น อีกปัจจัยหนึ่งในด้านความสะดวกและรวดเร็วในการใช้งานของ



ผู้สูงอายุ เนื่องจากสามารถลดข้อจำกัดทางด้านร่างกายของผู้สูงอายุ (Peral-Peral, Arenas-Gaitán, & Villarejo-Ramos, 2015) สื่อสังคมออนไลน์ อย่างเช่น เฟซบุ๊ก เปิดโอกาสให้ผู้สูงอายุสามารถเข้าร่วมกลุ่มที่ตรงกับความสนใจของผู้สูงอายุ เช่น กลุ่มปั่นจักรยาน เป็นต้น ได้แสดงรูปภาพ แสดงตำแหน่งของตน ฟังธรรมะ บทสวดมนต์ในช่วงเวลาว่าง นอกจากนี้ยังช่วยประหยัดค่าใช้จ่าย (Ractham & Techatassanasoontorn, 2014) และเพื่อการได้รับและส่งข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ เพื่อความบันเทิง และปัจจัยทางด้านบรรทัดฐานทางสังคมจากกลุ่มเพื่อน ครอบครัว ของผู้สูงอายุ แต่ผู้สูงอายุเองก็ยังคงมีความกังวลเกี่ยวกับความปลอดภัย ความเป็นส่วนตัว ผู้สูงอายุจะเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวต่อสาธารณะ เช่น รูปภาพการศึกษาในระดับมัธยม มหาวิทยาลัย เพื่อการค้นหาเพื่อนเก่าในสมัยเรียน เพื่อนที่ทำงาน (Chakraborty, Vishik, & Raghav, 2013)

การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ต้องมีทักษะ (Skills) ดังนี้ (กันตพล บันทัดทอง, 2557)

- 1) ทักษะในการใช้เทคโนโลยีสื่อใหม่ (Operational Skills) เช่น ู้วิธีการทำงานของอุปกรณ์สื่อสาร ทักษะการใช้อุปกรณ์สื่อสาร ทักษะการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นความสามารถพื้นฐาน เช่น สามารถพิมพ์ ค้นหาข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ตได้ สามารถพิมพ์ยูอาร์แอล เพื่อเปิดเว็บไซต์ได้ การกดบันทึก การดาวน์โหลดไฟล์ต่าง ๆ การรับส่งอีเมล เป็นต้น
- 2) ทักษะด้านการจดจำรูปแบบ (Formal Skills) เช่น สามารถคลิกลิงก์เบราว์เซอร์ (Browse) ค้นหาหน้าจอเว็บไซต์ต่าง ๆ สามารถจดจำเมนูต่าง ๆ ในหน้าเว็บไซต์ สามารถจดจำรูปแบบของสื่อสังคม ออนไลน์ได้
- 3) ทักษะด้านการค้นหาแหล่งข้อมูล (Information Skills) ที่น่าเชื่อถือ ถูกต้อง วิเคราะห์ และประเมินข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ คำนึงถึงประโยชน์ของข้อมูลข่าวสารที่ได้รับในสื่อสังคมออนไลน์ ความรู้ ู้อะไร ู้อย่างไร ู้อ่าไม่
- 4) ทักษะด้านการสร้างสรรค์เนื้อหาในสื่อสังคมออนไลน์ (Creative Skills) เช่น การแสดง ความคิดเห็น การสร้างสรรค์เนื้อหาและแบ่งปันกับบุคคลอื่นในสื่อสังคมออนไลน์ เช่น การอัปโหลดวิดีโอลงทูป การเขียนไดอารี่ในบล็อกของตัวเอง
- 5) ทักษะด้านการสื่อสารกับบุคคลอื่นในสื่อสังคมออนไลน์ (Communication Skills) เช่น การพูดคุยโต้ตอบ (Chat) ในกลุ่ม การอภิปราย การเข้าร่วมกลุ่มต่าง ๆ ที่ตนสนใจ เมื่อได้รับเนื้อหาข้อมูลสามารถสื่อสารตอบกลับได้ การสื่อสารประกอบด้วย ผู้ส่งสาร ผู้รับสาร และเป้าหมายในการสื่อสาร
- 6) ทักษะการเข้าถึงสินค้าและบริการต่าง ๆ ผ่านสื่อใหม่ (Transaction Skills) เพื่อความสะดวก และรวดเร็ว เช่น การดาวน์โหลด การซื้อสินค้าและบริการออนไลน์ (Online

Shopping) การทำธุรกรรมทางการเงินผ่านระบบออนไลน์ (Banking Online) เป็นต้น ซึ่งในการใช้บริการต่าง ๆ เหล่านี้ ผู้ใช้ต้องมีทักษะในการประเมินความน่าเชื่อถือของเว็บไซต์ต่าง ๆ รู้ว่าเว็บไซต์เป็นของบริษัทหรือองค์กรใด

### 2.2.7 การสร้างเครือข่ายผู้สูงอายุ

สังคมปัจจุบันถูกผลักดันให้การดำเนินชีวิตต้องผ่านเทคโนโลยีเกือบทุกอย่าง ไม่ว่าจะเป็นการรับ-โอนเงิน การซื้อของออนไลน์ การสั่งอาหาร หรือแม้แต่เรื่องสุขภาพที่ต้องติดตามข่าวสารหาความรู้เรื่องโรคใหม่ ๆ นอกจากนี้ เทคโนโลยียังเป็นส่วนเติมเต็มให้ผู้สูงวัยก้าวทันโลก ทันเหตุการณ์ ฝึกความจำและฝึกสมอง ป้องกันโรคอัลไซเมอร์ ขณะนี้โลกเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วสู่ยุคสังคมออนไลน์เต็มตัว กลุ่มผู้สูงอายุที่ใช้โซเชียลออนไลน์แต่พอดี จึงถือเป็นกลุ่มคนที่มีความสุขมากที่สุด ขณะเดียวกันการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ที่น้อยเกินไป ก็ไม่สามารถเติมเต็มความสุขให้กับผู้สูงอายุในยุคนี้ได้ ดังนั้นอย่าคิดว่าผู้สูงอายุเรียนรู้ไม่ได้ แค่ช้าหน่อยเท่านั้นเอง การช่วยกันผลักดันให้ผู้สูงอายุสามารถเข้าถึงเทคโนโลยี เพื่อให้การดำรงชีวิตของผู้สูงอายุมีความสุข สะดวกสบายมากขึ้น เกิดการพัฒนาตนเอง เป็นการสร้างสังคมแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้ ช่วยสร้างพลังเครือข่ายผู้สูงอายุให้เข้มแข็งทั่วประเทศ รวมทั้งส่งเสริมให้ผู้สูงอายุมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น

### 2.2.8 ความสัมพันธ์การใช้เทคโนโลยีกับความเป็นอยู่ที่ดี

อุปกรณ์ และแอปพลิเคชันเทคโนโลยีถูกออกแบบมาเพื่อช่วยให้ผู้คนใช้ชีวิตประจำวันได้อย่างสะดวก ผู้คนใช้โทรศัพท์มือถือและเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อเชื่อมต่อกับผู้อื่น การใช้คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลเพื่อทำ “สิ่งที่ต้องการ” เช่น ธนาคารออนไลน์ ติดตามข่าวสารล่าสุด หรือเรียนรู้เกี่ยวกับสุขภาพ ดังนั้นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศจึงมีความสำคัญเพื่อเพิ่มความเป็นอยู่ที่ดี โดยเฉพาะเมื่อใช้เพื่อบรรลุเป้าหมายที่สำคัญ หรือมีความหมาย แน่ใจว่ามีประโยชน์ มีหลายเส้นทางที่เทคโนโลยีสามารถเสริมสร้างความเป็นอยู่ที่ดีในกลุ่มผู้สูงอายุ รวมถึงการจัดการข้อจำกัดด้านสุขภาพร่างกาย เช่น การใช้เว็บไซต์ทางการแพทย์เพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับสุขภาพ และการมีส่วนร่วมทางสังคม เช่น การประชุมทางวิดีโอ ดูญาติห่าง ๆ การใช้เทคโนโลยีเครือข่ายสังคมเพื่อส่งข้อความถึงเพื่อน หรือวิดีโอแชทสามารถป้องกันความเหงา และแม้แต่การค้นหาข้อมูลสุขภาพทางอินเทอร์เน็ตนั้นเกี่ยวข้องกับผลลัพธ์เชิงบวก เช่น การเพิ่มการมีส่วนร่วมในพฤติกรรมสุขภาพ และการบำรุงรักษาความรู้ด้านสุขภาพ อย่างไรก็ตามหลักฐานของความสัมพันธ์ระหว่างการใช้



เทคโนโลยีกับความเป็นอยู่ที่ดีในวัยชราที่มีความหลากหลาย หลักฐานบางอย่างบ่งชี้ว่าไม่มีการเชื่อมโยงระหว่างการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (ICT) กับความเป็นอยู่ที่ดี ในขณะที่บางการศึกษาพบว่าการใช้เทคโนโลยีนั้นเกี่ยวข้องกับความเป็นอยู่ที่ดี ตัวอย่างเช่น Boz and Karatas (2015) ได้สังเคราะห์งานวิจัยจากฐานข้อมูลต่าง ๆ พบว่าการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตทำให้คุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุดีขึ้น นอกจากนี้พบว่าการใช้เทคโนโลยีมีผลกระทบต่อสุขภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้ไอซีทีที่ขจัดผลกระทบของสุขภาพที่ไม่ดีต่อภาวะซึมเศร้าในผู้สูงอายุผลกระทบดูเหมือนจะแตกต่างกันไปตามผลลัพธ์ ตัวอย่างเช่น พิมพ์จรัส บุญเลิศ (2560) ได้วิจัยเรื่องการส่งเสริมการเห็นคุณค่าในผู้สูงอายุที่มีภาวะซึมเศร้าผ่านเกมออนไลน์ พบว่าภาวะซึมเศร้าของผู้สูงอายุหลังจากเล่นเกมออนไลน์ลดลง

### 2.2.9 มุมมองเชิงทฤษฎี

ความไม่เท่าเทียมกันทางดิจิทัลสามารถกำหนดได้จากมุมมองของการเข้าถึงการใช้งานทักษะและการรับรู้ตนเอง การศึกษาครั้งนี้มุ่งเน้นไปที่การใช้งานและจะมีจุดเริ่มต้นในทฤษฎีอธิบายว่าใครใช้เทคโนโลยีสื่อใหม่กระบวนการเผยแพร่นวัตกรรมเกิดขึ้นในบริบททางสังคมที่ใหญ่ขึ้น ปัจจัยทางสังคม กำลังดำเนินการอยู่ว่าความต้องการทางสังคมมีความสำคัญมากกว่าคุณลักษณะเฉพาะของนวัตกรรมหรือของนิสยที่จะใช้ บางครั้งการอธิบายการแพร่กระจายของเทคโนโลยีสื่อในแง่ของการกำหนดระดับเทคโนโลยีและในการรวมมุมมองที่กว้างขึ้นของแนวโน้มและสังคมเปลี่ยนแปลงกระบวนการแพร่กระจายของสื่อไม่น้อยกว่าการยอมรับทางอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ มักจะคุ้นเคยรูปแบบระบุทั้งเชิงประจักษ์และเชิงทฤษฎี การแพร่กระจายที่เรียกว่าทฤษฎีนวัตกรรมเป็นสิ่งที่ใช้กันทั่วไป การนำเทคโนโลยีมาใช้ในภาคการณ้ไว้โดยการรับรู้คุณลักษณะของนวัตกรรม ความได้เปรียบสัมพัทธ์ ความเข้ากันได้ ความซับซ้อน การสังเกต และการทดลอง บรรทัดฐานทางสังคมและลักษณะส่วนบุคคลมุมมองที่เกี่ยวข้องกับเรื่องนี้คือข้อเสนอแนะในรูปแบบการยอมรับเทคโนโลยี ทั้งปัจจัยของนวัตกรรมเช่นการรับรู้มีประโยชน์ และรับรู้ถึงความสะดวกในการใช้งาน และปัจจัยเชิงบริบทเป็นตัวกำหนดที่สำคัญของการใช้นวัตกรรมทางเทคนิค ปัจจัยเฉพาะที่ระบุโดยอย่างใกล้ชิด รวมถึงการรับมือกับปัญหาบางอย่างหากนวัตกรรมให้ฟังก์ชันที่ต้องการ

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุ เป็นพฤติกรรมการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น วัตถุประสงค์ในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ช่องทางการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ สถานที่ที่ใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ความถี่ในการใช้บริการ

เครือข่ายสังคมออนไลน์ ระยะเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล ซึ่งมีรายละเอียดการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุ

#### ข้อมูลข่าวสาร เทคโนโลยี และผลกระทบต่อสังคมผู้สูงอายุ

เราอยู่ในโลกของผู้สูงอายุ ด้วยจำนวนผู้สูงอายุที่เพิ่มขึ้นทุกวันทำให้ทุกคนตระหนักว่าเราอยู่ในสังคมที่มีความหลากหลายและหลายรุ่น การมีชีวิตที่ยืนยาวเป็นความสำเร็จที่แท้จริงของมนุษย์ ผู้สูงอายุที่มีอยู่ทั่วโลกแสดงให้เห็นถึงความก้าวหน้าด้านการแพทย์ สุขภาพที่ดี การมีอายุยืนมีประโยชน์ต่อเศรษฐกิจ เพราะคนที่มีสุขภาพดียอมทำงานได้มีประสิทธิภาพมากกว่า กล่าวได้ว่าความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีได้เปลี่ยนแปลงคุณภาพของผู้สูงอายุ

ปัจจัยพื้นฐานทางเศรษฐกิจ ได้แก่ ปริมาณแรงงานและปริมาณเงินทุน ในแง่ของปัจจัยพื้นฐานทางเศรษฐกิจ การจัดหาแรงงานเป็นกุญแจสำคัญต่อขนาดและความยั่งยืนของเศรษฐกิจ เทคโนโลยีสามารถนำมาใช้เพื่อเพิ่มและเสริมสร้างความสามารถในการจ้างงาน แต่อย่างไรก็ตามธุรกิจและอุตสาหกรรมจะต้องนำ “มุมมองเชิงอายุ” มาใช้ในการบูรณาการเข้าสู่เทคโนโลยีของวันพรุ่งนี้เนื่องจากในปัจจุบันผู้สูงอายุมีจำนวนมากขึ้น ดังนั้นความรู้ ความสามารถ และทัศนคติ จึงเข้ามามีบทบาทในการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุ ผู้สูงอายุสามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มโอกาสการทำงานและการใช้ชีวิตอิสระ ลดความโดดเดี่ยวทางสังคม แต่ในขณะเดียวกันก็ต้องการความช่วยเหลือที่จะตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ด้วย นวัตกรรมที่ใช้เทคโนโลยีและอุปกรณ์อัจฉริยะจะส่งผลกระทบต่อชีวิตของผู้คนเมื่ออายุมากขึ้น ทักษะด้านเทคโนโลยีมีบทบาทเพิ่มมากขึ้นในการจ้างงาน ในบรรดาเทคโนโลยีทั้งหมดเทคโนโลยีสารสนเทศ (IT) เป็นเทคโนโลยีที่มีอิทธิพลโดยตรงต่อชีวิตของเรา สามารถปรับปรุงคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุและผู้ทุพพลภาพ และสนับสนุนสิทธิของคนเหล่านั้นในฐานะพลเมืองและมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคมและเศรษฐกิจของชุมชน

เทคโนโลยีสารสนเทศ (ICT) เป็นพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการเป็นพลเมืองเต็มรูปแบบ เพราะทำให้สามารถเข้าถึงข้อมูลสาธารณะและข้อมูลที่กว้างขึ้น คำว่าความรู้สารสนเทศนั้น โดยทั่วไปหมายถึงความสามารถในการเข้าถึง ประเมิน จัดการ และใช้ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ การรู้สารสนเทศต้องมีความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (ICT) เพื่อให้บุคคลสามารถทำงานในสังคมแห่งความรู้ได้

แนวคิดของการรู้สารสนเทศ เทคโนโลยีสารสนเทศ (ICT) รวมถึงทักษะการเรียนรู้ การประยุกต์ใช้ทักษะทางเทคนิคและความรู้โดยประกอบด้วยทักษะที่สำคัญ 5 ประการดังต่อไปนี้

- 1) การเข้าถึง - การรู้และรู้วิธีการรวบรวมและ / หรือดึงข้อมูล
- 2) จัดการ - ประยุกต์ใช้รูปแบบองค์กรหรือการจัดหมวดหมู่ที่มีอยู่
- 3) บูรณาการ - การตีความและเชื่อมโยงข้อมูล
- 4) ประเมิน - การตัดสินใจเกี่ยวกับคุณภาพ ความเกี่ยวข้อง ประโยชน์ และประสิทธิภาพของข้อมูล
- 5) สร้าง - สร้างข้อมูลโดยการปรับใช้ การสร้าง การออกแบบ การประดิษฐ์ หรือเขียนข้อมูล

เทคโนโลยีสารสนเทศ (ICT) มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาโอกาสการเรียนรู้เพราะสามารถให้การเรียนรู้เป็นรายบุคคล ชดเชยความพิการ และให้โอกาสใหม่ในการเข้าถึงข้อมูลและบริการ

สังคมผู้สูงวัยไม่ใช่สังคมที่มีผู้สูงอายุจำนวนมาก ประเทศจีนมีผู้สูงอายุจำนวนมาก แต่ไม่ใช่สังคมผู้สูงวัย นักวิชาการบางคนกล่าวว่าสังคมผู้สูงวัย คือมีจำนวนผู้ที่มีอายุมากกว่า 60 ปี มากกว่าจำนวนของผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 15 ปี โดยเกณฑ์ที่ว่าจีนไม่ได้กลายเป็นสังคมผู้สูงอายุ ในทางตรงกันข้ามสหรัฐอเมริกาจะกลายเป็นสังคมผู้สูงวัยทันที ด้วยจำนวนผู้สูงอายุที่เพิ่มขึ้นทุกวันทำให้ทุกคนตระหนักว่าเราอยู่ในสังคมสูงอายุ ในตอนนี้ประชากรโลกกำลังเติบโตประมาณร้อยละหนึ่งต่อปีหรือ 74 ล้านคนซึ่งก็คือความแตกต่างระหว่างการเกิด 130 ล้านคนต่อปีและการตาย 56 ล้านคนต่อปี (US Congressional Budget Office, 2005)

การมีอายุยืนเป็นความสำเร็จที่แท้จริงของมนุษย์ เนื่องจากอายุขัยที่ยืนยาวถือเป็นตัวบ่งชี้ถึงความสำเร็จสังคมและระบบการดูแลสุขภาพที่มีประสิทธิภาพ (World Health Organization, 2000) สังคมผู้สูงวัยมีผลกระทบต่อปัจจัยพื้นฐานทางเศรษฐกิจ ได้แก่ ปริมาณแรงงาน ผลผลิตของแรงงาน และปริมาณทุน ในแง่ของปัจจัยพื้นฐานทางเศรษฐกิจการจัดการแรงงานเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อขนาดและความยั่งยืนของเศรษฐกิจ ดังนั้นความชราภาพของประชากรจึงควรถูกมองว่าเป็นการเปลี่ยนแปลง ไม่ใช่วิกฤตซึ่งมาพร้อม โอกาสและความท้าทาย เพื่อตอบสนองต่อปัญหาของสังคมผู้สูงวัย (Healy, 2004)

วิธีการที่นิยมใช้กันมากที่สุดในการประมาณการอายุคือ (World Population Aging, 2019)

1) อายุเฉลี่ย: อายุที่แบ่งประชากรออกเป็นสองกลุ่มตัวเลข นั่นคือคนครึ่งหนึ่งอายุน้อยกว่าอีกอายุหนึ่ง อายุเฉลี่ยของประชากรโลกคาดว่าจะเพิ่มขึ้นจาก 27 ปีในปี 2543 เป็น 37 ปีในปี 2593 (Batini, Callen, & McKibbin, 2006) ประเทศอุตสาหกรรมส่วนใหญ่มีอายุเฉลี่ย 31 ปีขึ้นไปเมื่อเร็ว ๆ นี้ อายุเฉลี่ยของชาวญี่ปุ่นสูงถึง 40 ซึ่งเป็นประเทศแรกที่ประสบความสำเร็จ (Bloom & Canning, 2004) ในขณะที่ประเทศกำลังพัฒนาส่วนใหญ่มีอายุเฉลี่ยต่ำกว่า 25 ปี

2) ดัชนีการสูงวัย: บางครั้งเรียกว่าอัตราส่วนผู้สูงอายุคือจำนวนคนที่อายุ 65 ปีขึ้นไปต่อเยาวชน 100 คนที่อายุต่ำกว่า 15 ปี =  $(100) * (\text{อายุ } 65+ \text{ ปี}) / (\text{อายุ } 0-15 \text{ ปี})$ : นี่คือการอัตราส่วนของวัยที่มีต่อเด็ก ภายในปี 2573 ประเทศที่พัฒนาแล้วส่วนใหญ่จะมีดัชนีอายุสูงกว่า 100 ปี ญี่ปุ่นจะสูงกว่า 200

3) อัตราส่วนของการพึ่งพิงทางอายุ (EDR) คือจำนวนของบุคคลในวัยเกษียณเมื่อเทียบกับจำนวนของวัยอายุ 15 -64 ปี =  $(\text{จำนวนอายุ } 65+ \text{ ปี}) / (\text{หมายเลข อายุ } 18-64 \text{ ปี})$  หรืออัตราส่วนการเป็นภาระของผู้สูงอายุต่อวัยทำงาน

4) อัตราส่วนการพึ่งพิงของผู้เยาว์ =  $(\text{จำนวนอายุ } 0-17 \text{ ปี}) / (\text{จำนวนอายุ } 18-64 \text{ ปี})$ : สิ่งนี้วัดภาระในการดูแลเด็ก เมื่ออัตราการเกิดของประชากรลดลงอัตราส่วนนี้มีแนวโน้มลดลง.

5) อัตราส่วนการพึ่งพาทั้งหมด = อัตราส่วนการพึ่งพาอายุ + อัตราส่วนการพึ่งพาเยาวชน: สิ่งนี้ใช้วัดภาระทั้งหมดที่วางไว้ในวัยทำงาน

จำนวนผู้สูงอายุที่เพิ่มขึ้นทำให้ตลาดแรงงานจำเป็นต้องให้การศึกษาและการฝึกอบรมเพิ่มขึ้น การเรียนรู้ตลอดชีวิตนั้นมีความสำคัญอย่างยิ่ง ไม่เพียงจะช่วยพัฒนาส่วนบุคคลเท่านั้น แต่ยังเพื่อยกระดับความรู้และทักษะที่สามารถนำไปใช้ในการจ้างงาน อาสาสมัคร หรือในการบริหารกิจการของตนเอง

เทคโนโลยีสารสนเทศ เช่น คอมพิวเตอร์ และการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตเปิดโอกาสให้ผู้สูงอายุสามารถเข้าถึงธุรกิจ การธนาคาร และการพักผ่อน รวมถึงการเข้าถึงข้อมูลด้านสุขภาพ (Yellowlees, 2001) จากรายงานของ ILO (Auer & Fortuny, 2002) สรุปว่าศักยภาพการผลิตของผู้สูงอายุไม่ได้ลดลงอย่างมีนัยสำคัญเมื่ออายุเพิ่มขึ้นอย่างเดียว แต่อาจมีสาเหตุมาจากทักษะล้าสมัย หรือความรู้สึกเหนื่อยหน่าย ซึ่งทั้งสองอย่างสามารถเกิดขึ้นได้กับทุกวัย และสามารถแก้ไขได้ด้วยการฝึกฝนสถานที่ทำงานจะต้องปรับโครงสร้าง และกระบวนการเพื่อรองรับคนงานเก่าโดยการยกระดับทักษะอย่างต่อเนื่องเมื่อสถานที่ทำงานและเทคโนโลยีเปลี่ยนแปลง หากธุรกิจและอุตสาหกรรมไม่มีการ

ดำเนินงานเชิงรุกจะพลาดโอกาสที่เห็นคุณค่าของแรงงานสูงอายุที่มีจำนวนมากส่งผลให้ผลผลิตลดลงและมีผลกระทบทางลบต่อการเติบโตทางเศรษฐกิจ จึงจำเป็นต้องจัดทำนโยบายการฝึกอบรมและที่ฝึกเพื่อให้มั่นใจว่าพนักงานมีผลิตผลสูงสุด

สังคมผู้สูงอายุเปิดโอกาสทางเศรษฐกิจมหภาค ในขณะที่การตีความทางสังคมมุ่งเน้นไปที่จุดสิ้นสุดของการเปลี่ยนแปลงทางประชากรและศักยภาพทางเศรษฐกิจ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารกลับได้รับประโยชน์จากแนวโน้มนี้ ผู้สูงอายุไม่ได้ปฏิเสธการใช้เทคโนโลยี เห็นได้จากตัวเลขการเติบโตของผู้สูงอายุที่ใช้อินเทอร์เน็ตได้ ระบบความช่วยเหลือ e-Health และเกมสุขภาพได้รับประโยชน์จากการเปลี่ยนแปลงทางประชากรนี้และมีข้อเสนอที่หลากหลายมากขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการ เช่น การให้คำปรึกษาออนไลน์ การเปลี่ยนแปลงทางประชากรกำลังส่งผลกระทบต่ออย่างใหญ่หลวงต่อสังคมและเศรษฐกิจ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารจะต้องปรับตัวให้เข้ากับผู้สูงอายุมากขึ้น ในแง่หนึ่งสิ่งนี้แสดงถึงการปรับคุณสมบัติของไอซีทีให้สอดคล้องกับความต้องการเฉพาะของผู้สูงอายุที่มักถูกจำกัดทางด้านร่างกายเพื่อเพิ่มศักยภาพการขายในกลุ่มผู้บริโภคร ในอีกด้านหนึ่งเทคโนโลยี ICT สามารถทำให้ผู้สูงอายุสามารถมีชีวิตการทำงานที่ยาวนานขึ้น ภายใต้เงื่อนไขการทำงานที่ยืดหยุ่นมากขึ้น การมีส่วนร่วมอย่างในกระบวนการทำงานและการรวมตัวทางสังคมที่นำมาซึ่งความภาคภูมิใจในตนเอง และมีสุขภาพดี เริ่มต้นจากความเป็นอยู่ของผู้สูงอายุ เทคโนโลยียังช่วยเพิ่มศักยภาพของผู้สูงอายุ ลดภาระในระบบบำนาญ การดูแลระยะยาว และระบบประกันสุขภาพ ตัวอย่างเช่น Robert E. Litan จากสภาวิจัยแห่งสหภาพรัฐใหม่ได้ประเมินว่าการยกเว้นกองทุนประกันสังคม และการมีรายได้เพิ่มเติมจากกำลังแรงงานที่กว้างขึ้น เฉพาะในสหรัฐอเมริกาเพียงอย่างเดียวมีมูลค่าอยู่ที่ 4 หมื่นล้านยูโรต่อปีหรือเท่ากับ ร้อยละ 4.1 ของผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศของสหรัฐอเมริกา

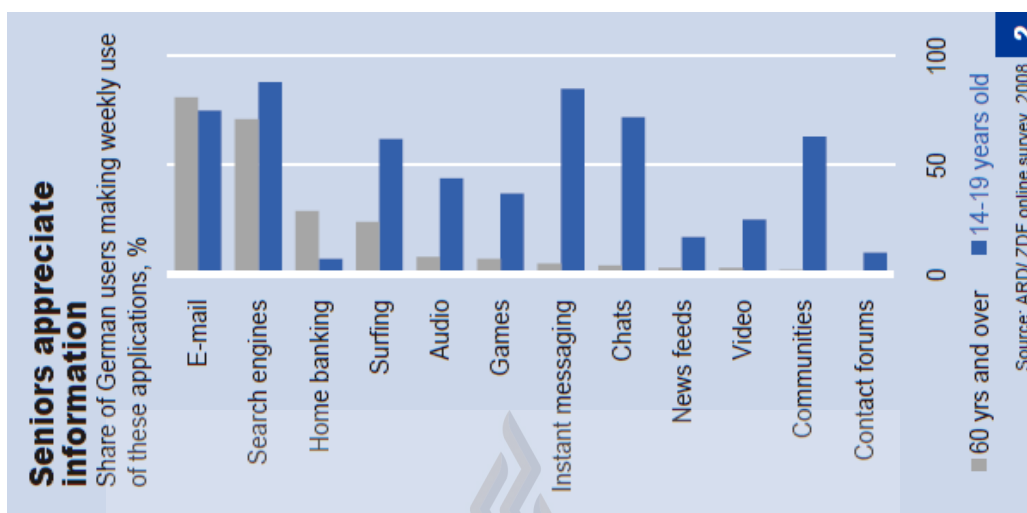
ความท้าทายที่ยิ่งใหญ่สำหรับนักพัฒนาผลิตภัณฑ์และนักวางกลยุทธ์ทางการตลาดคือการสร้างข้อเสนอที่เหมาะสมกับอายุโดยไม่ถูกมองว่าเป็นการรุกร้าความเป็นอิสระของพวกเขา ดังนั้นการออกแบบที่เป็นสากล และการออกแบบสำหรับทุกคน คือสามารถใช้งานได้โดยไม่แบ่งแยกสำหรับกลุ่มอายุที่มีความพิการทางร่างกาย ศักยภาพทางธุรกิจของเทคโนโลยีนี้ขึ้นอยู่กับกรอบรับในด้านอุปสงค์และกรอบทางกฎหมายโดยตรง ในสถานการณ์ที่กำลังเข้าสู่สังคมสูงอายุเช่นนี้ ผู้พัฒนาผลิตภัณฑ์ นักยุทธศาสตร์ การตลาด แพทย์ พยาบาล นักการเมือง และผู้สูงอายุ จะต้องเตรียมพร้อมที่จะก้าวสู่เส้นทางใหม่



### การเปลี่ยนแปลงทางประชากร

สำนักงานสถิติแห่งชาติคาดการณ์ว่าอายุขัยเฉลี่ยของเด็กแรกเกิดในเยอรมนีจะเพิ่มขึ้นอีกสี่ปีในอีกสองปีข้างหน้า (อายุขัยเฉลี่ยของเด็กชายแรกเกิดอยู่ที่ 76 ปี และเด็กผู้หญิง อยู่ที่ 82 ปี) เป็นผลให้อัตราส่วนของประชากรที่อายุมากกว่า 65 ปีต่อประชากรวัยทำงานจะเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องโดยเพิ่มขึ้นจากในปัจจุบันที่ร้อยละ 31 เป็นมากกว่าร้อยละ 50 ในปี 2578 ระบบสวัสดิการสังคมจะต้องเตรียมพร้อมสำหรับการเพิ่มขึ้นของสัดส่วนประชากรที่อายุมากกว่า 65 ปี สังคมผู้สูงอายุไม่ได้เกิดขึ้นแค่ที่ประเทศเยอรมนีเพียงอย่างเดียว แต่เกิดขึ้นในประเทศอุตสาหกรรมอื่น ๆ ด้วยเช่นกัน ในประเทศที่พัฒนาแล้วเหล่านี้จำนวนคนวัยทำงานหดตัวลงอย่างต่อเนื่องเมื่อเทียบกับจำนวนผู้มีอายุมากกว่า 65 ปี ทั่วโลกมีจำนวนผู้สูงอายุมากกว่า 60 ปีจะเพิ่มขึ้นเป็น 1.2 พันล้านคนในอีก 15 ปีข้างหน้า ซึ่งคิดเป็นสองเท่าจากตัวเลขปัจจุบัน นักการเมืองและนักธุรกิจทั่วโลกกำลังหาวิธีแก้ปัญหาที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงทางประชากรอย่างเร่งด่วน โดยให้ความสำคัญไปที่เทคโนโลยี ICT เพื่อบูรณาการผู้สูงอายุที่มีความต้องการเฉพาะและข้อจำกัดทางกายภาพให้มีความสะดวกสบายในชีวิตประจำวัน โดยมุ่งเน้นไปที่ผู้สูงอายุที่มีข้อจำกัดทางร่างกายซึ่งต้องการความช่วยเหลือ หรือผู้สูงอายุที่มีสุขภาพแข็งแรงและยังทำงานอยู่

เป็นที่เชื่อกันโดยทั่วไปว่าผู้สูงอายุมักจะจะมีระดับความเสี่ยงหรือต่อต้านเทคโนโลยีที่ทันสมัยในทางตรงกันข้ามทุกวันนี้เราพบว่าผู้สูงอายุจำนวนมากใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยซึ่งจะมากขึ้นเมื่อ ICT มีราคาเหมาะสมและให้ประโยชน์ทันทีแก่ผู้สูงอายุ เช่น เครื่องช่วยนำทางสำหรับผู้ป่วยโรคสมองเสื่อม แม้วันนี้ผู้สูงอายุยังคงใช้อินเทอร์เน็ตน้อยกว่าวัยรุ่น แต่เมื่อเวลาผ่านไปจำนวนผู้สูงอายุก็เพิ่มขึ้นอย่างมาก ในเยอรมนีหนึ่งในสามของผู้สูงอายุที่มีอายุระหว่าง 60-79 ปีมีการใช้อินเทอร์เน็ต โดยทั่วไปเป็นการใช้เว็บในการค้นหาข้อมูล เช่น ข้อมูลผลิตภัณฑ์ พร้อมการเปรียบเทียบราคา และรับส่งอีเมล (ดูรูปที่ 2.1)



รูปที่ 2.1 Seniors Appreciate information

ที่มา: Heng, 2009

เทคโนโลยีการสื่อสารที่ทันสมัยมีบทบาทสำคัญมากขึ้นในชีวิตประจำวันของผู้สูงอายุ ผู้สูงอายุจำนวนมากขึ้นได้รับความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับวิธีการจัดการ ICT ที่ทันสมัยจากการทำงาน และสามารถพัฒนาทักษะได้อย่างรวดเร็ว ดังนั้นสัดส่วนของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีอายุมากกว่า 55 จึงเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง

สำนักงานสถิติแห่งชาติคาดการณ์ว่าประชากรวัยทำงานในเยอรมนีจะหดตัวสูง จากปัจจุบัน 50 ล้านคน เป็น 33 ล้านคน ในปี 2060 นับเป็นการเปลี่ยนแปลงทางสังคมครั้งใหญ่ เทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัยมีส่วนสำคัญในพัฒนาความเจริญรุ่งเรืองและความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น ประการแรกเทคโนโลยีมีผลต่อการเพิ่มผลิตภาพของแรงงาน อีกประการหนึ่งเนื่องจากอายุเกษียณจะเพิ่มขึ้น ICT จะช่วยปรับสถานที่ทำงานให้เหมาะสมกับความต้องการของพนักงานที่มีอายุมาก ด้วยเหตุนี้ทำให้กำลังแรงงานในระบบเศรษฐกิจจึงหดตัวน้อยลง นอกจากนี้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่ทันสมัยยังสามารถใช้ประโยชน์หลากหลายวิธี เทคนิคเหล่านี้รวมถึงเทคโนโลยีหุ่นยนต์ที่ทำให้งานผลิตง่ายขึ้นโดยแสดงเนื้อหาที่หน้าจอคอมพิวเตอร์และสามารถทำงานทางไกลได้ ในการแข่งขันบริษัทที่มีวิธีการทำงานที่ยืดหยุ่นและปรับให้เข้ากับความต้องการส่วนบุคคลของพนักงานจะประสบความสำเร็จ

### เทคโนโลยีสร้างแรงบันดาลใจ

การทำงานทางไกล (Teleworking) เป็นทางเลือกที่ดีสำหรับทั้งบริษัท และพนักงานเพราะช่วยประหยัดเวลาในการเดินทาง และมีเวลามากขึ้นในการจัดกิจกรรมของตัวเอง นับเป็นสิ่งจูงใจเพิ่มเติมสำหรับพนักงาน ซึ่งแรงจูงใจนี้จะโน้มน้าวให้คนงานสูงวัยจำนวนมากซึ่งยังมีสุขภาพดีมีบทบาทสร้างสรรค์ในชีวิตการทำงานได้นานขึ้นในรูปแบบของการจ้างงานที่มีความยืดหยุ่น

### พลเมืองอาวุโสในฐานะผู้บริโภค

จำนวนผู้สูงอายุที่เพิ่มมากขึ้นและกำลังซื้อที่มีอยู่ ทำให้ผู้สูงอายุเป็นกลุ่มเป้าหมายที่น่าสนใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในภาคเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ปัจจุบันการใช้จ่ายของผู้บริโภคที่มากกว่า 60 ปี มีมูลค่ากว่า 300 พันล้านยูโร หรือหนึ่งในสามของยอดรวมการบริโภคของเยอรมัน จากการสำรวจพบว่าพฤติกรรมการใช้จ่ายของผู้สูงอายุแตกต่างจากคนหนุ่มสาวอย่างเห็นได้ชัด ผู้สูงอายุอาจมีความสนใจในผลิตภัณฑ์ความบันเทิงดิจิทัลน้อย แต่มักมีกังวลเกี่ยวกับสุขภาพและความปลอดภัยของผลิตภัณฑ์มากขึ้น ดังนั้นผู้ให้บริการเทคโนโลยีต้องสามารถปรับแต่งผลิตภัณฑ์ให้ตรงตามความต้องการเฉพาะและข้อจำกัดทางกายภาพของผู้บริโภคกลุ่มนี้

ระบบช่วยเหลือในการใช้ชีวิตแบบอิสระ (Ambient Assisted Living -AAL) เป็นเทคโนโลยีที่ตอบโจทย์ในการสื่อสาร ความบันเทิง ความปลอดภัย อาหาร และการดูแลสุขภาพ ระบบนี้ได้รับการออกแบบมาเพื่อให้ผู้สูงอายุสามารถทำงานในชีวิตประจำวันได้ง่ายขึ้น ทำให้มีชีวิตอิสระมากขึ้นในสภาพแวดล้อมที่คุ้นเคย โดยมีจุดประสงค์หลัก คือการชดเชยข้อจำกัดด้านอายุ ตรงกันข้ามกับโครงการ Human Enhanced Technology ที่เทคโนโลยีกำหนดไว้เพื่อยกระดับประสิทธิภาพของมนุษย์ในระดับเหนือมนุษย์ ตัวอย่างของระบบ AAL ได้แก่ เทคโนโลยีเซ็นเซอร์ฉุกเฉินในยานยนต์ที่ส่งการโทรฉุกเฉินในกรณีที่ผู้ขับขี่ที่เป็นโรคหลอดเลือดสมองและหยุดรถได้อย่างปลอดภัย เทคโนโลยีเซ็นเซอร์ตรวจจับความเคลื่อนไหวที่แจ้งเตือนศูนย์ฉุกเฉินทางการแพทย์โดยอัตโนมัติเมื่อผู้ที่ต้องการความช่วยเหลือออกไป

อัตราการเจ็บป่วยเรื้อรังในเยอรมันสูงกว่าค่าเฉลี่ยของเพื่อนบ้านในยุโรปและการรักษาโรคเรื้อรังเหล่านี้มีราคาแพง การประยุกต์ใช้ (Information Communication Technology:ICT) จึงมีส่วนสำคัญในการรักษาพยาบาล การใช้สิ่งอำนวยความสะดวกด้านไอซีทีที่ทันสมัยในการดูแลสุขภาพ (e-Health) จะครอบคลุมมากกว่า ผู้ป่วย แพทย์และ บริษัทประกันสุขภาพสามารถได้รับประโยชน์จากโซลูชันเทคโนโลยีใหม่เพื่อช่วยสนับสนุนการรักษาพยาบาล เช่น ในด้านการติดตาม



ตรวจสอบทางไกลและการให้คำปรึกษาออนไลน์ การรักษาระยะไกลยังคงเป็นลักษณะใหม่ของการดูแลสุขภาพระยะไกล โดยใช้การเฝ้าระวังผู้ป่วยจากระยะไกล ผู้ป่วยจะใช้อุปกรณ์พิเศษเพื่อบันทึกสัญญาณชีพที่บ้าน เช่น ความดันโลหิต อัตราการเต้นของหัวใจ และน้ำตาลในเลือด อุปกรณ์เหล่านี้ส่งข้อมูลไปยังแพทย์ของผู้ป่วยโดยอัตโนมัติในรูปแบบดิจิทัล ดังนั้นการให้คำปรึกษาออนไลน์จะช่วยเพิ่มคุณภาพของการดูแลสุขภาพ นอกจากนี้ e-Health สามารถกระชับความสัมพันธ์ระหว่างแพทย์และผู้ป่วยโดยการเพิ่มช่องทางการสื่อสารอื่นเข้าไป ลดค่าใช้จ่ายในการเข้าพบรักษาตัวในโรงพยาบาล E-Health ได้รับการพิสูจน์แล้วว่าประสบความสำเร็จเป็นพิเศษในการรักษาผู้ป่วยเรื้อรังและผู้ที่ต้องการการดูแลระยะยาว คณะกรรมาธิการยุโรปคำนวณว่าในเยอรมนี e-Health สามารถลดค่าใช้จ่ายของโรงพยาบาลเพียงอย่างเดียวประมาณ 1.5 พันล้านยูโรต่อปี

นอกเหนือจากระบบ AAL และสิ่งอำนวยความสะดวกด้าน e-Health ยังมีเกมเพื่อสุขภาพเป็นแพลตฟอร์มพิเศษสำหรับผู้สูงอายุ โดยผู้เล่นเกมต้องทำการเคลื่อนไหวทางกายภาพที่เหมาะสม (เช่น การแกว่งแขนในกีฬากอล์ฟ) พีเจอร์ควบคุมใหม่นี้ดึงดูดผู้เล่นเข้าสู่เกมซึ่งช่วยเพิ่มอารมณ์ในการเล่นได้อย่างดี เกมกีฬาและการเคลื่อนไหว โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกมการรักษาทางการแพทย์ที่เน้นเรื่องอารมณ์โดยใช้เทคโนโลยีการควบคุม คุณสมบัติเหล่านี้ทำให้เป็นเรื่องง่ายสำหรับผู้สูงอายุในการฝึกฝนร่างกายและจิตใจ ยกตัวอย่างเช่น เกมฝึกสมองที่ใช้รักษาผู้ป่วยอัลไซเมอร์ นอกจากนี้นักกายภาพบำบัดยังสามารถใช้เกมออกกำลังกายที่มีเทคโนโลยีการควบคุม การตรวจจับการเคลื่อนไหวที่เป็นนวัตกรรมในการสร้างกล้ามเนื้อ หรือการออกกำลังกายที่สมดุล ในทางปฏิบัติเกมประเภทนี้มักสร้างความสำเร็จในการรักษาส่วนหนึ่งเป็นเพราะผู้ป่วยรู้สึกหิวหวนน้อยลงจากการออกกำลังกายกายภาพบำบัด หากการรักษาั้นมาจากเครื่องจักรแทนที่จะเผชิญหน้ากับนักกายภาพบำบัด อย่างไรก็ตาม โดยทั่วไป บริษัทประกันสุขภาพปฏิเสธที่จะชดเชยค่าใช้จ่ายของเกมเพื่อสุขภาพสำหรับการใช้งานส่วนตัว เช่นเดียวกับการคัดแปลงสถานที่ส่วนตัวจากบริการให้คำปรึกษาออนไลน์ นอกจากนี้ยังมีกฎระเบียบมากมายที่ต้องปฏิบัติตาม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการปกป้องข้อมูลและความน่าเชื่อถือของการรักษา เช่น พระราชบัญญัติการปกป้องข้อมูลของรัฐบาลกลาง กำหนดให้มีการคุ้มครองพิเศษเมื่อบันทึกและส่งข้อมูลสุขภาพที่เกี่ยวข้องกับบุคคล กฎวิชาชีพสำหรับแพทย์ อธิบายถึงความรับผิดชอบพิเศษที่เกิดขึ้นเมื่อบันทึกและส่งต่อในรูปแบบข้อมูลดิจิทัลเกี่ยวกับสุขภาพของบุคคล

## 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์

### 2.2.1 ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์

ปัจจุบันการสื่อสารสำหรับมนุษย์ได้รับการพัฒนาให้สื่อสารถึงกันอย่างรวดเร็ว เป็นผลมาจากความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่ได้มามีบทบาทในชีวิตประจำวันของมนุษย์มากขึ้น สื่อชนิดหนึ่งที่ใช้สามารถมีส่วนร่วม สร้าง และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่าง ๆ ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตได้ คือ “Social Media” คำนี้คณะกรรมการจัดทำพจนานุกรมศัพท์คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ราชบัณฑิตยสถาน บัญญัติศัพท์ว่า “เครือข่ายสังคมออนไลน์” หรือที่คนทั่วไปเรียกว่า “สื่อออนไลน์” ในทางเทคนิค สื่อสังคม จะหมายถึง โปรแกรมกลุ่มหนึ่งทำงานโดยใช้พื้นฐานและเทคโนโลยีของเว็บตั้งแต่รุ่น 2.0 ในทางธุรกิจเรียกสื่อสังคมว่า สื่อที่ผู้บริโภครสร้างขึ้นสำหรับกลุ่มบุคคลผู้ติดต่อสื่อสารกัน โดยผ่านสื่อสังคม ซึ่งนอกจากจะส่งข่าวสารข้อมูลแลกเปลี่ยนกันแล้ว ยังอาจทำกิจกรรมที่สนใจร่วมกันด้วย กลุ่มบุคคลที่ติดต่อสื่อสารกันโดยผ่านสื่อสังคมดังกล่าว คือ Social Network ซึ่งคณะกรรมการจัดทำพจนานุกรมศัพท์คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ บัญญัติศัพท์ “Social Network” ว่า “เครือข่ายสังคม” ในเครือข่ายสังคม กลุ่ม “เพื่อน” หรือ “ผู้ติดต่อกัน” จะต้องแนะนำตนเองอย่างสั้น ๆ โดยทั่วไปซอฟต์แวร์ที่ให้บริการเครือข่ายสังคมจะเปิดโอกาสให้กลุ่มเพื่อน ๆ วิพากษ์วิจารณ์กันเองได้ ส่งข้อความส่วนตัว และเข้าไปอ่านข้อความของเพื่อน ๆ ในกลุ่มได้ ซอฟต์แวร์บางประเภทจะสามารถให้เพื่อน ๆ เพิ่มเสียงและภาพเคลื่อนไหวลงในประวัติของตนได้ด้วย นอกจากนี้เพื่อนบางคนก็อาจจะสร้างโปรแกรมย่อย ๆ ขึ้นมาให้ใช้ร่วมกันได้ เช่น เล่นเกม ถ้ามมีปัญหา หรือปรับแต่งรูปภาพ ทำให้บางคนมีผู้สมัครเข้ามาเป็นเพื่อนด้วยมากมาย (ราชบัณฑิตยสถาน, 2560)

เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) คือ รูปแบบเว็บไซต์ การสร้างเครือข่ายสังคมออนไลน์ สำหรับผู้ใช้บริการในอินเทอร์เน็ต มีการเขียนและอธิบายความสนใจ และกิจการที่ได้ทำ และเชื่อมโยงกับความสนใจและกิจกรรมของผู้อื่น ในบริการเครือข่ายสังคมมักจะประกอบไปด้วย การแชท ส่งข้อความ ส่งอีเมล วิดีโอ เพลง อัปโหลดรูป บล็อก การทำงานคือคอมพิวเตอร์ที่ใช้เก็บข้อมูลพวกนี้ไว้ในฐานข้อมูล SQL ส่วน Video หรือ รูปภาพ อาจเก็บเป็นไฟล์ก็ได้ บริการเครือข่ายสังคมที่เป็นที่นิยมได้แก่ ไฮไฟฟ์ มายสเปซ เฟซบุ๊ก ออรัคคัล มัลติพลาซ โดยเว็บเหล่านี้มีผู้ใช้มากมาย เช่น เฟซบุ๊กเป็นเว็บไซต์ที่คนไทยใช้มากที่สุด ในขณะที่ออรัคคัลเป็นที่นิยมมากที่สุดในประเทศอินเดีย ปัจจุบันบริการเครือข่ายสังคม มีผลประโยชน์ คือหาเงินจากการโฆษณา การเล่นเกม โดยใช้บัตรเติมเงิน (ณัฐพล บัวอุไร, 2560; กิเยก ชัยนิรันดร์, 2559)

ดังนั้น เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) หมายถึง เว็บไซต์หรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ช่วยให้คนสามารถสร้างเครือข่ายสังคม สำหรับผู้ใช้งานในอินเทอร์เน็ต เพื่อใช้ในการสื่อสารแบ่งปันข้อมูล เขียนและอธิบายความสนใจ และกิจการที่ได้ทำ และเชื่อมโยงเข้ากับความสนใจและกิจกรรมของผู้อื่น เช่น Facebook, Line, Twitter และ Instagram

## 2.2.2 ความหมายและคุณลักษณะของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ส่วนหนึ่งของเทคโนโลยีที่เรียกว่า เว็บ 2.0 (Web 2.0) คือ เครื่องมือต่าง ๆ ทำงานบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและเครือข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่ ที่มีการอนุญาตให้แต่ละบุคคลได้เข้าถึง แลกเปลี่ยน การสร้างเนื้อหา และการสื่อสารกับบุคคลอื่น ๆ การเข้าร่วมเครือข่ายออนไลน์ต่าง ๆ ซึ่งปัจจุบันบริการเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีการนำมาใช้ในการสื่อสารระหว่างบุคคล เพื่อการสื่อสารทางธุรกิจ หรือการสื่อสารของหน่วยงานราชการ ตลอดจนองค์กรต่าง ๆ การสื่อสารของสื่อสังคมออนไลน์มีลักษณะเป็นการสื่อสารแบบสองทาง ซึ่งมีคุณลักษณะที่สำคัญกล่าวคือ (Williamson, 2013)

- 1) มีรูปแบบการทำงานในลักษณะออนไลน์
- 2) สามารถที่จะใช้สร้างและเพิ่มเติมเนื้อหาได้

สื่อสังคมออนไลน์สามารถที่จะใช้งานได้ผ่านเครื่องมือ อุปกรณ์การสื่อสารต่าง ๆ เช่น คอมพิวเตอร์ มือถือ แท็บเล็ต หรืออุปกรณ์อื่น ๆ ที่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตหรือเครือข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่ ดังนั้นสังคมปัจจุบันจึงมีเครือข่ายสังคมที่เชื่อมโยงข้อมูลกันในสังคมเครือข่าย โดยมีบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือทางเทคโนโลยี ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ คือ รูปแบบของเว็บไซต์ที่มีเครือข่ายความสัมพันธ์เสมือนที่โยงโยให้บุคคลที่มีเรื่องที่สนใจเหมือนกันมาพูดคุยกัน สามารถเชื่อมโยงระหว่างบุคคลอีกบุคคลหนึ่งได้ เป็นการสร้างเครือข่ายสังคมสำหรับผู้ใช้งานในอินเทอร์เน็ตได้เขียน และอธิบายความสนใจ กิจกรรมที่ได้ทำ และเชื่อมโยงกับความสนใจและกิจกรรมของผู้อื่น ในบริการเครือข่ายสังคมมักจะประกอบไปด้วย การแชท ส่งข้อความ ส่งอีเมล วิดีโอ เพลง อัปโหลดรูป บล็อก โดยแอปพลิเคชันที่ได้รับความนิยมได้แก่ Facebook Line Twitter และ Instagram และยังสามารถเชื่อมโยงการสื่อสารภายในองค์กร และภายนอกองค์กรเข้าด้วยกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ต้องประสบปัญหาการบิดเบือนข้อความและยังรวดเร็ว

### 2.2.3 ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์

เครือข่ายสังคมออนไลน์ ยังมีการแบ่งตามวัตถุประสงค์เป้าหมายการใช้งาน คุณลักษณะของการให้บริการตามเว็บไซต์ ได้เป็น 7 ประเภท (ทวิวัฒน์ วัฒนเจริญกุล, 2562)

1) สร้างและประกาศตัวตน (Identity Network) โดยให้ผู้ใช้ใช้งานได้มีพื้นที่ที่ใช้ในการสร้างตัวตนขึ้นมาบนเว็บไซต์ โดยเป็นการเผยแพร่เรื่องราวของผู้ใช้งานผ่านทางอินเทอร์เน็ต มีรูปแบบของการเผยแพร่รูปภาพ วิดีโอ การเขียนข้อความลงในบล็อก และยังสามารถที่จะหาเพื่อนใหม่ หรือหาเพื่อนเก่า คนรู้จักที่ห่างหายไป มีการเขียนบทความได้อิสระ โดยมี 2 รูปแบบ ได้แก่

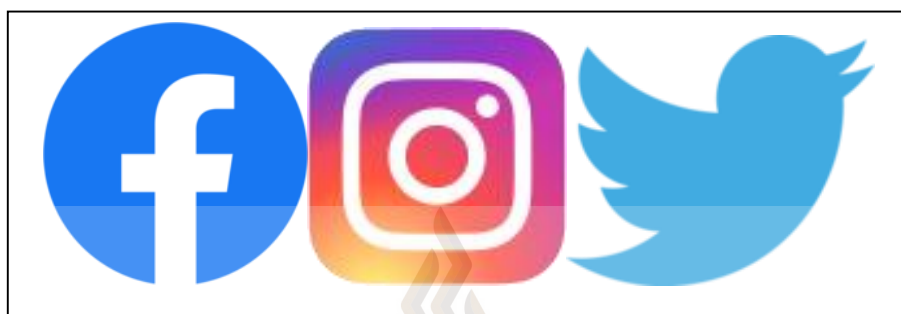
(1) Blog บล็อก เป็นชื่อเรียกสั้น ๆ ของ Weblog ซึ่งมาจากคำว่า “Web” รวมกับคำว่า “Log” ซึ่งเหมือนการบันทึกข้อมูลที่เก็บไว้ บล็อกจึงเป็น โปรแกรมประยุกต์บนเว็บที่ใช้เก็บบันทึกเรื่องราว หรือเนื้อหาที่เขียนไว้โดยเจ้าของเขียนแสดงความรู้สึกนึกคิด ต่าง ๆ โดยทั่วไปจะมีผู้ที่ทำหน้าที่หลักที่เรียกว่า “Blogger” เขียนบันทึก หรือเล่าเหตุการณ์ที่อยากให้คนอื่นอ่าน ได้รับรู้ หรือเป็นการเสนอมุมมองและแนวความคิดของตนเอง



รูปที่ 2.2 ไอคอนเว็บไซต์ Blog บล็อก

ที่มา: วิกีพีเดีย สารานุกรมเสรี, 2562

(2) ไมโครบล็อก (Micro Blog) เป็นการให้ผู้ใช้โพสต์ข้อความ จำนวนสั้น ๆ ผ่านเว็บผู้ให้บริการ และสามารถกำหนดให้ส่งข้อความนั้น ๆ ไปยังโทรศัพท์เคลื่อนที่ได้ เช่น Twitter Facebook Instagram เป็นต้น



รูปที่ 2.3 ไอคอนเว็บไซต์ Facebook, Instagram, Twitter

ที่มา: Pngtree, 2016

2) สร้างและประกาศผลงาน (Creative Network) เป็นสังคมสำหรับผู้ใช้ที่ต้องการแสดงออกและนำเสนอผลงานของตัวเองได้จากทั่วทุกมุมโลก จึงมีเว็บไซต์ที่ให้บริการพื้นที่เสมือนเป็นแกลเลอรี (Gallery) ที่ใช้จัดโชว์ผลงานของตัวเองไม่ว่าจะเป็นวิดีโอ รูปภาพ เพลง อีกทั้งยังมีจุดประสงค์หลักเพื่อแชร์เนื้อหาระหว่างผู้ใช้เว็บที่ใช้ฝากหรือแบ่งปัน โดยใช้วิธีเดียวกันแบบเว็บฝากภาพ แต่เว็บนี้เน้นเฉพาะไฟล์ที่เป็นมัลติมีเดีย ซึ่งผู้ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ประเภทนี้ได้แก่ YouTube, Flickr, Multiply, Photobucket, Imeem และ Slideshare เป็นต้น



รูปที่ 2.4 ไอคอนเว็บไซต์ YouTube, Multiply, flickr

ที่มา: ฐิตดา มาศ โกษาวรรณ, 2559

3) ความสนใจตรงกัน (Passion Network) ทำหน้าที่เก็บในสิ่งที่ชอบไว้บนเครือข่ายเป็นการสร้างที่คั่นหนังสือออนไลน์ (Online Bookmarking) มีแนวคิดเพื่อให้ผู้ใช้สามารถเก็บหน้าเว็บเพจที่ค้นไว้ในเครื่องคนเดียวก็นำมาเก็บไว้บนเว็บไซต์ได้ เพื่อที่จะได้เป็นการแบ่งปัน



ให้กับคนที่มีความชอบในเรื่องเดียวกัน ซึ่งผู้ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ Digg, Zickr, Ning, del.icio.us, Catchh และ Reddit เป็นต้น



รูปที่ 2.5 ไอคอนเว็บไซต์ del.icio.us, Zickr, Digg  
ที่มา: อนุรักษ์ศาสตร์ โกษาวรรณ, 2559

4) เวกีทำงานร่วมกัน (Collaboration Network) เป็นที่แสดงความคิดเห็น ความรู้ และการต่อ ยอดจากผู้ที่มีความรู้ เพื่อให้ความรู้ที่ได้มีการปรับปรุงอย่างต่อเนื่องและเกิดการพัฒนา ในที่สุด ซึ่งคนที่เข้ามาในสังคมนี้มักจะเป็นคนที่มีความภูมิใจที่ได้เผยแพร่สิ่งที่ตนเองรู้ และทำให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมเพื่อรวบรวมข้อมูลความรู้ในเรื่องต่าง ๆ ผู้ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ในลักษณะเวกีทำงานร่วมกัน เช่น Wikipedia, Google Earth และ Google Maps เป็นต้น



รูปที่ 2.6 ไอคอนเว็บไซต์ Google Map, Wikipedia  
ที่มา: อนุรักษ์ศาสตร์ โกษาวรรณ, 2559

6) ประสบการณ์เสมือนจริง (Virtual Reality) มีลักษณะเป็นเกมออนไลน์ (Online Games) ซึ่งเป็นเว็บที่นิยมมากเพราะเป็นแหล่งรวบรวมเกมไว้มากมาย มีลักษณะเป็นวิดีโอ เกมที่ผู้ใช้สามารถเล่นบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เกมออนไลน์นี้มีลักษณะเป็นเกม 3 มิติที่ใช้นาเสนอ ตัวตนตามบทบาทใน เกม ผู้เล่นสามารถติดต่อกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้เสมือนอยู่ในโลกแห่ง ความเป็นจริง สร้างความรู้สึกสนุกเหมือนได้มีสังคมของผู้เล่นที่ชอบในแบบเดียวกัน อีกทั้งยังมี

กราฟิกที่สวยงาม ดึงดูดความสนใจและมีกิจกรรมต่าง ๆ ให้ผู้เล่นรู้สึกบันเทิง เช่น Second Life, Audition, Ragnarok, Pangya และ World of Warcraft เป็นต้น



รูปที่ 2.7 ไอคอนเกม Second Life, Audition, World of Warcraft

ที่มา: สุมิตา สันหริม, 2562

6) เครื่องข่ายเพื่อการประกอบอาชีพ (Professional Network) เพื่อการทำงาน โดยจะเป็นการนำประโยชน์จากเครือข่ายสังคมออนไลน์มาใช้ในการเผยแพร่ประวัติผลงานของตนเอง และสร้างเครือข่ายเข้ากับผู้อื่น สามารถเข้ามาหาจากประวัติของผู้ใช้ที่อยู่ในเครือข่ายสังคมออนไลน์นี้ได้ ผู้ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทนี้ได้แก่ Linked in เป็นต้น



รูปที่ 2.8 ไอคอนเว็บไซต์ Linked in

ที่มา: สุมิตา สันหริม, 2562

7) เครื่องข่ายที่เชื่อมต่อกันระหว่างผู้ใช้ (Peer to Peer: P2P) เป็นการเชื่อมต่อกันระหว่างเครื่องผู้ใช้ด้วยกันโดยตรง จึงทำให้เกิดการสื่อสารหรือแบ่งปันข้อมูลต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว

และตรงถึงผู้ใช้ทันที ซึ่งผู้ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ประเภทนี้ ได้แก่ Skype, BitTorrent เป็นต้น



รูปที่ 2.9 ไอคอนเว็บไซต์ BitTorrent, Skype

ที่มา: สุมิตา สันหริม, 2562

ทั้งนี้ทั้งนั้นการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ขึ้นอยู่กับผู้ใช้ว่าใช้ด้วยจุดประสงค์ใด มีความสามารถและให้บริการการใช้มากกว่าหนึ่งอย่าง เช่น Facebook เป็นทั้งเครือข่ายสังคมออนไลน์ และสามารถแบ่งปันรูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว และแสดงตำแหน่งที่ตั้ง เป็นการแบ่งตามลักษณะของการให้บริการของเว็บไซต์ต่าง ๆ โดยปัจจุบันมีความ สะดวกในการใช้งานทั้งใช้งานบนคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต โทรศัพท์มือถืออย่างสมาร์ตโฟน มีการสร้างเว็บไซต์ และแอปพลิเคชันขึ้นมามากมายให้เลือกใช้งาน ทั้งการติดต่อสื่อสาร การเดินทาง แนะนำ สถานที่ท่องเที่ยว ฟังเพลง ดูหนัง แชรข้อมูล ข่าวสาร เป็นต้น

#### 2.2.4 ข้อดีและข้อเสียของ Social Media

Social Media เป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่ทุกคนสามารถแสดงความคิดเห็น รับรู้ข่าวสาร ได้ อย่างแพร่หลาย โดยผู้ใช้งานมีบัญชีผู้ใช้งานของ Social Media แต่ละชนิดก็สามารถที่จะเข้าไปเป็นสมาชิก พร้อมกับใช้งานกับสิ่งเหล่านี้ได้อย่างหลากหลาย ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็ว ในปัจจุบัน

ข้อเสียของ Social Media มีดังนี้ (ณัฐพล บัวอุไร, 2560)

1) เข้าถึงข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป โดยการสมัครบัญชีผู้ใช้งานแต่ละครั้ง จำเป็นต้องรู้ข้อมูลส่วนตัวซึ่งจะแพร่กระจายไปได้



- 2) โคนหลอกจากการใช้ Social Media เช่น หลอกหลวงไปทำเรื่องร้าย ๆ หลอกขายสินค้า เพราะใน Social Media ไม่ได้เห็นหน้าตา ไม่รู้นิสัยใจคอที่แท้จริงต่อกัน
- 3) โคนละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานต่าง ๆ ได้ง่าย การลงรูปหรือผลงานต่าง ๆ หากไม่ใส่ลายเซ็นหรือจุดเด่นของตัวเองลงไปก็อาจโดนเอาสิ่งเหล่านั้นไปทำอย่างอื่น โดยที่เราไม่รู้ตัว เช่น เอาไปตัดต่อเป็นสิ่งผิดกฎหมาย เป็นต้น
- 4) ทำให้หมกมุ่นเกินไป บางคนติด Social Media มากจนเสียงาน เสียการเรียน

ข้อดีของ Social Media มีดังนี้ (ณัฐพล บัวอุไร, 2560)

- 1) สามารถแลกเปลี่ยน และศึกษาข้อมูลที่ต้องการได้รวดเร็ว โดยเป็นตัวกลางที่จะเอาไว้แลกเปลี่ยนข้อมูลหรือศึกษาข้อมูลต่าง ๆ ได้รวดเร็ว ทันใจ
- 2) สะดวกรวดเร็ว และประหยัดค่าใช้จ่าย ไม่ว่าจะเป็นการค้นหาความรู้ การติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นสามารถทำได้ง่าย ๆ
- 3) สามารถแสดงสิ่งต่าง ๆ ของตัวเองผ่าน Social Media ให้ผู้อื่นได้รับรู้ และหากเป็นที่ถูกใจคนอื่นก็จะได้รับความนิยมจนกลายเป็นคนดังไปอย่างง่าย ๆ
- 4) สร้างรายได้ให้กับผู้ใช้งาน ทั้งการขายของออนไลน์ การรับงานต่าง ๆ ผ่าน Social Media เหล่านี้ล้วนสร้างรายได้ให้กับผู้ที่ใช้งาน
- 5) ทำให้ติดต่อกันที่ห่างไกล หรือไม่ได้ติดต่อกันนานได้ง่าย นอกจากนี้ยังรวมไปถึงยังสามารถเห็นความเคลื่อนไหวของคนเหล่านี้ได้แม้ไม่ได้อยู่ด้วยกันก็ตามที เป็นช่องทางการตลาดรูปแบบใหม่ ๆ เพื่อขายสินค้าหรือบริการ

#### 2.2.5 การมีส่วนร่วมบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

Falls (2012) ได้จำกัดความเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมบนสื่อออนไลน์ (Social Media Engagement) เอาไว้ว่า เป็นผลมาจากการส่งสารที่ดีพอที่จะทำให้ผู้รับสารนั้นให้ความสนใจ ซึ่งผู้รับสารที่ไม่ได้มีส่วนร่วมในกระบวนการสื่อสาร (Passive Audience) มากไปกว่าการชม การอ่าน การเรียนรู้ ให้ได้มีส่วนร่วมในการสื่อสาร หรือบทสนทนาที่โดนใจพวกเขาบนสื่อออนไลน์ต่าง ๆ อย่างเฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ โดยมีส่วนร่วมจากการแสดงความคิดเห็น (Comments) การกดชื่นชอบ (Likes) หรือการกดแชร์ (Share) ในสิ่งที่ผู้รับสารให้ความสนใจอย่าง จนเกิดเป็นผลคือการเข้าร่วมในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อสิ่งที่ผู้รับสารให้ความสนใจ เป็นการสื่อสารแบบสองทาง (Two-way

Communications) ซึ่งผู้รับสารกลายเป็นผู้สร้างเนื้อหาและเป็นผู้แสวงหาข้อมูล ด้วยตนเองมากขึ้น (Active Audience)

Hechelmann (2012) ได้กล่าวว่า การมีส่วนร่วมกับสื่อ เป็นการใช้สื่อมวลชน หรือสื่อแบบดั้งเดิมเป็นช่องทางในการสร้างการมีส่วนร่วม เช่น หนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ โฆษณาทางวิทยุ นิตยสาร หรือโรงภาพยนตร์ เป็นต้น นอกจากนี้การมีส่วนร่วมกับสื่อมีคำจำกัดความสั้น ๆ ว่าเป็น การที่บุคคลเกิดความเกี่ยวพันกับสื่อมวลชนที่ตนเลือกที่จะเปิดรับ ซึ่งจะมีรูปแบบของการมีส่วนร่วมที่แตกต่างกันในสื่อแต่ละประเภท โดยสื่อที่สามารถดึงการมีส่วนร่วมได้มาก ที่เห็นได้ชัด คือ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ และการโฆษณา

McGurk (2014) ยังกล่าวเพิ่มเติมอีกว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media Network) แต่ละอันจะจำกัดความการมีส่วนร่วมที่แตกต่างกันออกไปตามรูปแบบ และโครงสร้างแพลตฟอร์มของเครือข่ายสังคมออนไลน์นั้น ๆ ตัวอย่างเช่น เฟซบุ๊ก จำกัดความการมีส่วนร่วมโดยการแสดงความคิดเห็น การกดชื่นชอบ การกดแชร์ หรือ ทวิตเตอร์ จำกัดความการมีส่วนร่วมโดยการเขียนข้อความ (Tweet) การตอบกลับ (@Replies) การส่งต่อข้อความ (Retweets) การกล่าวถึง (Mentions) และการกดติดตาม ทั้งนี้ยังมีคำจำกัดความการมีส่วนร่วมของสื่อออนไลน์อื่น ๆ อีก เช่น การติดแท็ก (Tag) การปักหมุด (Pin) การใส่แฮชแท็ก (# - Hashtag)

จะเห็นได้ว่าการมีส่วนร่วมบนสื่อออนไลน์เป็นผลอันเกิดมาจากปัจจัยทางการตลาดเป็นตัวกระตุ้น ซึ่งการมีส่วนร่วมบนสื่อออนไลน์ที่ใช้เป็นตัวแปรในการศึกษาครั้งนี้ จะศึกษาการมีส่วนร่วมบนสื่อออนไลน์ จากการแชร์ข้อมูล (Share) การโพสต์ข้อความ (Post) การกดชื่นชอบ (Likes) การกดติดตาม (Follow) การแสดงความคิดเห็น (Comment) การแนะนำบอกต่อหรือติชมผ่านสื่อออนไลน์ที่เลือกศึกษา 3 ประเภท คือ เครือข่าย สังคม บล็อก และกระตุ้ โดยเนื่อหาดังกล่าวจะเป็นเนื่อหาที่มีความเกี่ยวข้องความต้องการการเข้าถึงเทคโนโลยีในด้าน ๆ เพิ่มขึ้น

## 2.2.6 ระดับของการมีส่วนร่วมบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

Sostre (2016) ได้กล่าวว่า หนึ่งในวิธีที่จะวัดได้ว่าเนื่อหาที่เราสร้างให้ผู้รับสารเกิดการมีส่วนร่วมบนสื่อออนไลน์ได้นั้นสำเร็จหรือไม่ สามารถวัดได้จากระดับของการมีส่วนร่วมบนสื่อ

ออนไลน์ โดยระดับของการมีส่วนร่วมบนสื่อออนไลน์ดังกล่าวนี้จะทำให้ทราบถึงจุดที่เราและผู้รับสารยืนอยู่ได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ระดับ ดังต่อไปนี้

ระดับที่ 1 ระดับสังเกตการณ์ (Observing) ในระดับนี้กลุ่มผู้รับสารจะเฝ้าดูโพสต์ และ เนื้อหาต่าง ๆ ที่ถูกสร้างขึ้น ในลักษณะที่ไม่เปิดเผยตัว เป็นผู้รับข้อมูลข่าวสารเนื้อหา ต่าง ๆ แบบยังไม่เข้าไปมีส่วนร่วม (Passive Audience) เพื่อที่จะตัดสินใจว่ามีความน่าสนใจ หรือมีคุณค่าพอที่จะเข้าไปมีส่วนร่วม อย่างการติดตาม (Follow) การกดชื่นชอบ (Like) ซึ่งในระดับนี้ถือว่าเป็นขั้นเริ่มต้นที่ระดับการมีส่วนร่วมยังต่ำอยู่

ระดับที่ 2 ระดับการเป็นผู้ติดตาม (Following) ในระดับนี้จะมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยกลุ่มผู้รับสารจะเริ่มติดตามข่าวสาร กิจกรรม และเนื้อหาต่าง ๆ ที่ถูกปล่อยออกมาบนสื่อออนไลน์ เช่น การกดชื่นชอบในเฟซบุ๊ก การติดตามกิจกรรมบนเฟซบุ๊กแฟนเพจ หรือทวีเตอร์ เป็นต้น ในระดับนี้กลุ่มผู้รับสารจะมีส่วนร่วมเพิ่มมากขึ้นจากการเฝ้าดู

ระดับที่ 3 ระดับเข้าไปมีส่วนร่วม (Engaging) ในระดับนี้ นอกเหนือจากการติดตาม ข่าวสาร กิจกรรม และเนื้อหาต่าง ๆ กลุ่มผู้รับสารจะเริ่มมีปฏิสัมพันธ์มากขึ้น (Active Audience) ผ่านการกดเข้าไปอ่านเนื้อหาที่ถูกสร้างขึ้น เข้าไปดูวิดีโอที่ถูกโพสต์ หรือเข้าไปกดชื่นชอบในแต่ละโพสต์ที่ ถูกโพสต์ แต่ไม่ได้หมายความว่ากลุ่มผู้รับสารจะเกิดการแชร์ (Share) เกิดการแสดงความคิดเห็น (Comment) เป็นจำนวนมาก ในระดับเข้าไปมีส่วนร่วมจากการเริ่มมีปฏิสัมพันธ์ มักทำให้ถูกเข้าใจผิดว่าการมีส่วนร่วมบนสื่อออนไลน์ที่สร้างขึ้นนั้นประสบความสำเร็จ ดังนั้นจึงต้องทำความเข้าใจว่าใน ระดับนี้เป็นเพียงแค่ครั้งทางของความสำเร็จเท่านั้น

ระดับที่ 4 ระดับการยอมรับ (Endorsing) เมื่อถึงระดับนี้ จะเริ่มเห็นได้ว่าการสร้างการมีส่วนร่วมบนสื่อออนไลน์นั้นประสบความสำเร็จ ในระดับนี้นอกจากระดับการปฏิสัมพันธ์ เข้ามามีส่วนร่วมในเนื้อหาที่เพิ่มขึ้นแล้ว กลุ่มผู้รับสารจะเริ่มแชร์ โพสต์ และอัปเดตต่าง ๆ ให้แก่ผู้อื่นในเครือข่ายของตนได้รับรู้อย่างเต็มที่ เกิดความยอมรับในเนื้อหาข้อมูลต่าง ๆ นั้น จนเกิดความรู้สึกอยากบอกต่อ

ระดับที่ 5 ระดับให้การสนับสนุน (Contributing) ในระดับสูงสุดของการมีส่วนร่วมบนสื่อออนไลน์ นอกจากจะมีปฏิสัมพันธ์ เกิดความรู้สึกที่ดีและมีส่วนร่วมด้วยตัวเนื้อหาต่าง ๆ ที่ถูกสร้างบนสื่อออนไลน์แล้ว กลุ่มผู้รับสารจะให้การสนับสนุนในเนื้อหาต่าง ๆ นั้นด้วย จากการเข้าไปมีส่วนร่วมในบทสนทนาต่าง ๆ อย่างกระตือรือร้น เช่น การโพสต์ข้อความตอบกลับบนหน้าเฟซบุ๊กแฟนเพจ การแสดงความคิดเห็นโต้ตอบบนบล็อก เป็นต้น ซึ่งเมื่อกลุ่มผู้รับสารมีส่วนร่วมบนสื่อออนไลน์ในระดับนี้แล้วจะเป็นเวลาที่เหมาะสมที่สุดในการจะสร้างเนื้อหาต่าง ๆ บนสื่อออนไลน์ เพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วมมากยิ่งขึ้น (สวรินทร์ เนื่องคำมา, 2558)

### 2.2.7 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์

แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี TMB (Technology Acceptance Model) ตามทฤษฎีของ Davis, Bagozze, and Warshaw (1989) เป็นทฤษฎีที่มีการยอมรับและมีชื่อเสียงในการเป็นตัวชี้วัดความสำเร็จของการใช้เทคโนโลยี ซึ่งเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศประกอบด้วยปัจจัยหลัก 4 ประเด็น ได้แก่

1) ตัวแปรภายนอก เช่น ข้อมูลประชากร และประสบการณ์ เป็นต้น มีอิทธิพลต่อการรับรู้ถึงประโยชน์ที่จะได้รับจากเทคโนโลยีสารสนเทศ และการรับรู้ว่าเป็นระบบที่ง่ายต่อการใช้งาน

2) การรับรู้ประโยชน์ที่ได้รับจากเทคโนโลยีสารสนเทศ คือ ปัจจัยที่กำหนดการรับรู้ในแต่ละบุคคลว่าเทคโนโลยีสารสนเทศมีส่วนช่วยพัฒนาประสิทธิภาพการปฏิบัติงานได้อย่างไร และเป็นปัจจัยที่ส่งผลโดยตรงต่อความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการใช้ด้วย

3) การรับรู้ว่าง่ายต่อการใช้งาน คือ ปัจจัยที่กำหนดในแง่ปริมาณหรือความสำเร็จที่ได้รับว่าตรงกับความต้องการหรือที่คาดหวังไว้หรือไม่ ซึ่งเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการรับรู้ถึงประโยชน์ที่ได้รับจากเทคโนโลยีสารสนเทศด้วย

4) ทศนคติที่มีต่อการใช้งาน ซึ่งได้รับอิทธิพลจากการรับรู้ถึงประโยชน์ที่ได้รับจากเทคโนโลยีสารสนเทศ และการรับรู้ว่าเป็นระบบที่ง่ายต่อการใช้งาน ในขณะที่ความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการใช้งานได้รับอิทธิพลจากทัศนคติที่มีต่อการใช้งาน และการรับรู้ถึงประโยชน์ที่ได้รับจากเทคโนโลยีสารสนเทศ ปัจจัยเหล่านี้ส่งผลให้เกิดการยอมรับการใช้งานจริงในที่สุด

สมาน ลอยฟ้า (2554) ได้อธิบายถึงปัจจัยที่เกี่ยวเนื่องกับการเรียนรู้และการใช้สื่อเทคโนโลยีของผู้สูงอายุ ไว้ดังต่อไปนี้

#### 1) ด้านคุณภาพชีวิตและสุขภาพ

(1) ช่วยปรับปรุงและส่งเสริมคุณภาพชีวิตและช่วยแก้ปัญหา โดยจะช่วยให้สามารถเข้าถึงสารสนเทศได้รวดเร็วและได้ดียิ่งขึ้น อาทิ สารสนเทศด้านการดูแลสุขภาพ เป็นต้น ซึ่งผู้สูงอายุที่ไม่ใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตจะไม่ได้ใช้ทรัพยากรสารสนเทศเพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตเฉกเช่นกับผู้ที่มีโอกาสใช้

(2) ช่วยส่งเสริมให้ผู้สูงอายุมีความรู้สึกว่าคุณเองมีประสิทธิภาพซึ่งจะทำให้พึ่งพาผู้อื่นน้อยลง และการที่ผู้สูงอายุสามารถดูแลสุขภาพได้ด้วยตนเองอยู่ที่บ้าน นอกจาก

จะช่วยให้ผู้สูงอายุมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นแล้ว ยังช่วยลดค่าใช้จ่ายของครอบครัวและรัฐในการดูแลผู้สูงอายุลงอีกด้วย

(3) ช่วยให้ผู้สูงอายุที่มีข้อจำกัดในการเคลื่อนไหวร่างกาย ได้ทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง เช่น การสื่อสาร การใช้บริการต่าง ๆ ของรัฐ กิจกรรมพหิชาชีพ อิเล็กทรอนิกส์ ความบันเทิง และบริการอื่น ๆ เป็นต้น

(4) ช่วยในการฟื้นฟูสมรรถนะของผู้สูงอายุโดยการเคลื่อนไหวมือในขณะที่ทำงานกับแป้นพิมพ์และเมาส์

(5) ช่วยให้ผู้สูงอายุยังคงรักษารูปแบบการดำรงชีวิตที่เป็นอิสระทั้งภายในจิตใจ ทางร่างกาย และทางสังคม อย่างไม่เป็นภาระแก่ผู้ใด

(6) เป็นเครื่องมือช่วยป้องกันการเสื่อมของสมอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเล่นเกมส์ คอมพิวเตอร์ช่วยพัฒนาความกระตือรือร้น ฝึกฝนความจำ ช่วยในการมองเห็น การได้ยิน การทำงาน ของสมอง การเพิ่มความไวของสมองให้แก่ผู้สูงอายุให้มีประสิทธิภาพได้

## 2) ด้านการเรียนรู้

(1) ช่วยกระตุ้นความสามารถในการคิด การเรียนรู้การอ่านและการทำความเข้าใจกับสิ่งที่อ่าน ความจำ และชะลออาการภาวะสมองเสื่อม

(2) ช่วยให้เป็นผู้ที่มีความสามารถในการเรียนรู้ตลอดชีวิต และเป็น การขยายโอกาสใน การศึกษา และการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

(3) ช่วยให้มองเห็นถึงคุณค่าและประโยชน์ของการใช้คอมพิวเตอร์

## 3) ด้านการติดต่อสื่อสารและสังคม

(1) ช่วยอำนวยความสะดวกในการสื่อสาร สามารถติดต่อสัมพันธ์กับครอบครัว ญาติ พี่ น้อง และเพื่อน ๆ ที่อยู่ห่างไกลได้สะดวกและดีขึ้น เช่น โดยการใช้จดหมาย อิเล็กทรอนิกส์ และการที่ผู้สูงอายุมีปฏิสัมพันธ์กับสังคม โดยมีโอกาสติดต่อกับโลกภายนอกใหม่อีกครั้งนั้นช่วยให้เกิดความรู้สึกเพลิดเพลิน และยังเป็นวิธีการเชื่อมช่องว่างระหว่างวัยอีกด้วย

(2) ช่วยส่งเสริมให้ผู้สูงอายุเป็นสมาชิกที่มีคุณค่าต่อสังคม เพิ่มระดับการทำกิจกรรมเพื่อสังคม ความเกี่ยวข้องกับชุมชน และความเป็นพลเมืองที่ดี

## 4) ด้านจิตวิทยาและสุขภาพจิต

(1) ช่วยให้ผู้สูงอายุมีความเข้าใจตนเองและสังคม

(2) ช่วยลดความรู้สึกละแฉง หดหู่ และอาการซึมเศร้าลง และเพิ่มความมั่นใจในตนเองมากขึ้น เนื่องจากมีเพื่อนและติดต่อกับเพื่อนหรือกลุ่มเพื่อนบนอินเทอร์เน็ต จะช่วย



ให้มีจิตใจกระปรี้กระเปร่าขึ้น ซึ่งอาจทำให้ลืมความเจ็บปวดจากการป่วยไข้ และรวมถึงการคิดฆ่าตัวตาย

(3) ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการตัดสินใจส่งเสริมความมีอำนาจ และความเป็นตัวของตัวเอง

### 2.2.8 ปัจจัยด้านการยอมรับสื่อเทคโนโลยี (อารีย์ มัยยพงษ์ และเกื้อกูล ตาเย็น, 2559)

1) การรับรู้ประโยชน์ (Perceived Usefulness) หมายถึง ระดับความเชื่อถือของบุคคล ที่มีต่อเทคโนโลยีสารสนเทศในการช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของการทำงาน และช่วยยกระดับคุณภาพ การดำเนินชีวิต อย่างเช่น เมื่อมีการนำสื่ออินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์มาให้บริการเพื่อการซื้อ ขายสินค้าและบริการ ทำให้เกิดความสะดวกสบาย ลดค่าใช้จ่าย ประหยัดเวลาและการเดินทาง สามารถใช้บริการได้ตลอด 24 ชั่วโมง นอกจากนี้การที่บุคคลเกิดการยอมรับสื่อเทคโนโลยี ยังมีอีกหลากหลายประเด็นด้วยกัน ที่มีผลมาจากการได้รับรู้ถึงประโยชน์จากการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ซึ่ง Charness and Boot (2009) ได้กล่าวไว้ว่า ความก้าวหน้าของการเปลี่ยนแปลงและการพัฒนาไอซีที ได้กลายมาเป็นส่วนสำคัญของการทำงาน การศึกษา การดูแลสุขภาพ การติดต่อสื่อสาร และความบันเทิง เหล่านี้เป็นเหตุผลของการยอมรับเทคโนโลยี ตัวอย่างเช่น ประโยชน์ด้านการดูแลสุขภาพทั้งการเลือกซื้อเลือกใช้บริการผลิตภัณฑ์และยาสมุนไพร ที่อาจเป็นคุณและโทษต่อสุขภาพร่างกายได้ และกลุ่มผู้สูงอายุยังรับรู้ถึงประโยชน์โดยตรงจากการใช้คอมพิวเตอร์ก็คือการกระตุ้นให้นิ้วมือเคลื่อนไหวและสมองได้คิด และจดจำ ด้านความสะดวกรวดเร็วในการติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคลและกลุ่มบุคคลผ่านอีเมลและสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ รวมทั้งการรับรู้ถึงการสามารถใช้เชื่อมติดต่อกับเพื่อนใหม่หรือกลุ่มใหม่ที่ตนเองให้ความสนใจ เป็นต้น

2) การรับรู้ความง่ายในการใช้งาน (Perceived Ease of Use) หมายถึง ระดับความเชื่อถือในความสามารถของบุคคลต่อสื่ออินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ว่าสื่อต่าง ๆ เหล่านี้มีความง่ายต่อการใช้งาน ง่ายต่อการเข้าถึง และง่ายต่อการเรียนรู้ อย่าง เช่น Reisenwitz, Iyer, Kuhlmeier, and Eastman (2007) ศึกษาพบว่า ผู้สูงอายุประมาณร้อยละ 40.0 ไม่มีความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อทำธุรกรรมทางธุรกิจ และผู้สูงอายุเพศหญิงมีความมั่นใจน้อยกว่าเพศชาย และยังพบว่า ผู้สูงอายุที่มีอายุมากกว่าจะมีความสงสัยเกี่ยวกับความสามารถของตนเองน้อยกว่าผู้สูงอายุที่มีอายุน้อยกว่า ดังนั้นเมื่อบุคคลรับรู้ถึงประโยชน์ และรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งานสื่อเทคโนโลยีแล้ว ย่อมจะก่อให้เกิดความต้องการที่จะเรียนรู้การใช้



สื่อเทคโนโลยีที่มีอยู่หลากหลายประเภทในยุคหลอมรวมเทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาประสิทธิภาพเพิ่มประสิทธิผล และประโยชน์ต่อตนเองให้มากที่สุด (สมาน ลอยฟ้า, 2554)

3) ทักษะที่มีต่อการใช้สื่อเทคโนโลยี หมายถึง ปฏิบัติทางความรู้โดยรวมของแต่ละ บุคคลที่มีต่อการใช้งาน ซึ่งปัจจัยที่อยู่ในกลุ่มนี้ประกอบด้วย 4 ตัวชี้วัดคือ

(1) ทักษะที่มีต่อพฤติกรรม นำมาใช้วัดระดับความดี-ไม่ดี ความเป็นที่พอใจ-ไม่เป็นที่พอใจ และความชอบ-ไม่ชอบ

(2) แรงจูงใจ ภายใน นำมาใช้วัดระดับสามารถสร้างความสนุกสนาน ความพอใจ และความสนุก

(3) ผลของการใช้งาน ถูกนำไปใช้วัดระดับความน่าสนใจ และความดีในการใช้งาน และ

(4) ผลที่เกิดขึ้นจากการแสดงพฤติกรรม ใช้วัดระดับความชอบ ความรู้สึกผิดหวัง และความรู้สึกเบื่อ อย่างเช่น ผู้สูงอายุหลายคนที่เคยใช้คอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่มีความพึงพอใจ ความสนใจ และรับรู้ประโยชน์จากการใช้งานคอมพิวเตอร์ (Slewyn, 2004) ฉะนั้น ทักษะที่มีต่อการใช้งานสื่อเทคโนโลยีของบุคคลก็นับเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้บุคคลยอมรับการใช้สื่อเทคโนโลยีให้เกิด ประโยชน์ได้

4) แรงจูงใจด้านความบันเทิง หมายถึง ความสนุกหรือความพึงพอใจที่ได้รับจากการใช้สื่อเทคโนโลยี เป็นปัจจัยสำคัญที่กำหนดการยอมรับการใช้สื่อเทคโนโลยีโดยตรง

5) มูลค่าราคา หมายถึง ความรู้และทักษะการคิดเปรียบเทียบเกี่ยวกับประโยชน์ที่จะ ได้รับ และค่าใช้จ่ายสำหรับการใช้ประโยชน์นั้น ว่าคุ้มค่าต่อการลงทุนที่จะซื้อมาใช้งานหรือไม่อย่างไร

6) อิทธิพลของสังคม หมายถึง การรับรู้ของแต่ละบุคคลที่เชื่อว่าตนเองควรใช้เทคโนโลยี สารสนเทศใหม่ ๆ จะทำให้เป็นการยอมรับของบุคคลอื่น ซึ่งเป็นอิทธิพลจากบุคคลรอบข้าง เช่น เพื่อน ร่วมงาน หัวหน้างาน กลุ่มเพื่อนที่สัมพันธ์กัน หรือทำธุรกิจร่วมกัน เป็นต้น

## 2.2.9 ปัจจัยด้านการสนับสนุนสื่อเทคโนโลยี

โครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยีจะช่วยส่งเสริมหรืออำนวยความสะดวกให้บุคคลเกิดการใช้งานสื่อเทคโนโลยีได้ ไม่ว่าจะเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ ซอฟต์แวร์ เครือข่ายอินเทอร์เน็ต และสถานที่ตั้งของโครงสร้างพื้นฐานเหล่านี้ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรสนับสนุนการจัดตั้งศูนย์ สถาบัน หรือแหล่งค้นคว้าข้อมูลความรู้ที่ทันสมัยในชุมชนมีการให้บริการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ และใช้

อินเทอร์เน็ตโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย จัดตั้งห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ในชุมชนสำหรับผู้สูงอายุ โดยรัฐเป็นผู้กำหนดนโยบาย การดำเนินงาน การจัดสรรงบประมาณ หรือทรัพยากรอื่น ๆ และให้มีหน่วยงานการศึกษาในระดับชุมชน ท้องถิ่น จังหวัด จัดโครงการฝึกอบรมการใช้สื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ ให้แก่ผู้สูงอายุอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ผู้สูงอายุสามารถเข้าถึงสื่อเทคโนโลยีได้อย่างทั่วถึงและยั่งยืน ควรสนับสนุนให้ผู้สูงอายุมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคมมากขึ้น โดยเฉพาะผู้สูงอายุวัยต้น (60-74 ปี)

### 2.2.10 ข้อควรระวังการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

ปัจจุบันเทคโนโลยีก้าวหน้ามากขึ้นหลายระดับ แน่แน่นอนว่าการติดต่อสื่อสารของมนุษย์เราก็ออมพัฒนาขึ้นตาม จากอดีตที่เราสื่อสารกันด้วยท่าทาง การพูด การเขียน หรือการวาดรูป จนกระทั่งในยุคปัจจุบัน ยุคโลกาภิวัตน์ที่เทคโนโลยีช่วยลดทอนระยะทางและระยะเวลา อินเทอร์เน็ตทำให้เราสามารถติดต่อผ่านกันได้อย่างรวดเร็ว แม้จะอยู่ห่างไกลกันคนละฝั่งโลก ส่งผลให้ผู้คนสามารถทำความรู้จักและเข้าถึงกันมากขึ้นได้อย่างง่ายดาย การศึกษาหาความรู้ หรือธุรกิจเองก็เช่นกัน แน่แน่นอนว่าผู้ที่เข้ามาใช้บริการส่วนมากจะอยู่ในวัยเรียนถึงวัยทำงาน แต่นั่นก็ไม่ใช่อีกแล้วในปัจจุบัน มีผู้สูงอายุจำนวนมากเริ่มที่จะศึกษาการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีต่าง ๆ เพื่อที่จะได้ใกล้ชิดกับลูกหลาน เพื่อน หรือคนอื่น ๆ ได้สะดวกและรวดเร็วมากยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเกิดจากพวกเขาต้องการเรียนรู้เองหรือมีลูกหลานมาสอนก็ตาม ซึ่งอายุก็ไม่ใช่สิ่งที่ทำให้พวกเขาไม่สามารถใช้เทคโนโลยีได้ ด้วยความที่เทคโนโลยีก้าวหน้าไปไกล และถูกทำขึ้นเพื่อเพิ่มความสะดวกสบายให้กับผู้คนที่ใช้งาน อุปกรณ์เทคโนโลยีส่วนใหญ่จึงไม่ได้มีขั้นตอนซับซ้อนมากนัก ออกจะค่อนข้างเข้าใจง่าย เรียนรู้นิดหน่อยก็สามารถใช้งานขั้นพื้นฐานได้แล้ว และนั่นก็ทำให้คนเกือบทุกช่วงวัยสามารถเป็นเพื่อนกับเทคโนโลยีได้ เทคโนโลยีอันดับต้น ๆ ที่ผู้สูงอายุมักจะใช้กัน แน่แน่นอนว่าไม่พ้นสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ เช่น เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ อินสตาแกรม ไลน์ ฯลฯ สื่อสังคมออนไลน์ช่วยให้พวกเขาสามารถติดต่อกับผู้คนได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น ไม่ว่าจะเป็ลูกหลานญาติพี่น้อง หรือเพื่อนที่อาจจะอยู่ห่างไกลกัน ซึ่งนั่นก็ถือว่าเป็นข้อดี การได้ติดต่อสื่อสารกับผู้คนจะทำให้พวกเขาไม่รู้สึกเหงา และมีความสุขได้มากกว่าเดิม แต่ในทางกลับกัน สื่อสังคมออนไลน์ก็เป็นเหมือนกับดาบสองคม ไม่เพียงแต่กับเหล่าวัยรุ่นวัยทำงานที่ใช้งานทั่วไปเท่านั้น แต่กับผู้สูงอายุที่อาจจะเหมือนคนแปลกหน้ากับสื่อสังคมออนไลน์ ทำให้เกิดเป็นช่องโหว่ที่เหล่ามิจฉาชีพเล็งเห็น และไม่พลาดที่จะเข้ามาครอบงำจุดบดพร่องตรงนี้ โดยเฉพาะจากข่าวในสื่อหนังสือพิมพ์ หรือสื่อโทรทัศน์ ที่บางครั้งเราจะได้เห็นข่าวผู้สูงอายุถูกหลอกลวงจากการเล่นสื่อสังคมออนไลน์ เช่น การถูกหลอกโอนเงินช่วยเหลือที่อาจจะเกิดจากการเข้าไปในบัญชีสื่อสังคมออนไลน์ของคนรู้จัก และจะได้ผลอย่างยิ่งหากเป็น

ลูกหลานของพวกเขา แล้วติดต่อกันว่าต้องการใช้เงินด่วน ด้วยเหตุผลต่าง ๆ นานา และขอร้องให้ญาติผู้ใหญ่ของเขาโอนเงินมาหน่อย ผู้สูงอายุหลาย ๆ คนก็อาจจะไม่รู้จักรับการเข้าถึงข้อมูล พวกเขาไม่รู้ว่าคุณที่คุยกับพวกเขาผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์นั้น อาจจะไม่ใช่มิตรที่พวกเขารู้จักจริง ๆ ก็เป็นไปได้ทำให้เขาพลาดและอาจจะเสียเงินก้อนใหญ่ให้กับเหล่ามิจฉาชีพได้อย่างง่ายดาย โดยไม่ได้เอะใจใด ๆ เลย วิธีของเหล่ามิจฉาชีพไม่ได้มีเพียงวิธีนี้วิธีเดียว ยังมีอีกหลายรูปแบบที่ต้องพึงระวัง อีกอย่างที่เราเห็นกันอย่างแพร่หลายก็คือ เรื่องของข่าวลือ หลายคนคงเคยได้รับการติดต่อจากผู้สูงอายุที่เคาะพนักบิ๊ต บ้างก็ว่าเป็นเทคนิคให้ร่างกายแข็งแรง บ้างก็ว่าเป็นวิธีคิดที่ทำให้รวย หรือในรูปแบบของรูปภาพ อย่างเช่น สวัสดิ์วันจันทร์ สวัสดิ์วันอาทิตย์ ขอให้โชคดีมีสุข และอื่น ๆ อีกมากมาย ถ้าเป็นเพียงแค่การทักทายก็คงไม่น่าเป็นห่วงอะไร แต่อย่างพวกเทคนิคสารพัดอย่างที่ช่วยพัฒนาหุ่นนั้นนี้ เราควรเริ่มที่จะเป็นกังวล เพราะหากพวกเขาได้รับข้อมูลผิด ๆ มา แล้วทำตามข้อมูลนั้นจนบาดเจ็บเกิดอุบัติเหตุ หรือเหตุการณ์ที่ไม่พึงประสงค์อื่น ๆ เกิดขึ้น คงไม่ใช่เรื่องดีแน่นอน ยิ่งในกรณีข่าวลือเราปฏิเสธไม่ได้เลยว่า ผู้สูงอายุนี้แหละที่เป็นช่องทางการเผยแพร่ข่าวลือที่ดีที่สุด เนื่องจากหากมีคนหนึ่งเชื่อ เขาก็จะส่งต่อไปให้ผู้อื่น ด้วยคิดว่าข่าวนี้อาจจะช่วยเตือนให้คนอื่นระวังได้ หรือเพียงแค่อยากให้เขาารู้ข้อมูลข่าวนี้นี้ เพราะเป็นเรื่องที่น่าสนใจ ตัวอย่าง กรณีที่ข่าวแพร่ไปแล้วจะเกิดความวุ่นวายก็คือ ข่าวลือเกี่ยวกับเรื่องโรคร้าย และโรคระบาดต่าง ๆ ในจังหวัดนี้พบว่ามีคนติดเชื่ออีโบล่าแล้วก็คนที่ว่ากันไป มีโรคนี้เกิดขึ้นแล้ว ให้กระทำตามสิ่งที่แนะนำเพื่อเป็นการป้องกันไม่ให้ติดเชื่อ การเผยแพร่ข่าวลือในเชิงนี้ถือได้ว่าเป็นความหวังดีก็จริง แต่หากมันไม่ใช่เรื่องจริง เมื่อถูกเผยแพร่ออกไปแล้ว มันก็สามารถก่อความวุ่นวายในหมู่คนที่ได้รับข่าวสารผิด ๆ ไปได้เช่นกัน การสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตนั้นรวดเร็วยิ่งกว่าสิ่งใด หย่อนข่าวลงสื่อออนไลน์เพียงแค่นี้ไม่กี่วินาทีก็สามารถส่งถึงผู้คนได้ทั่วโลกแล้ว ในยุคปัจจุบันการเสพติดเทคโนโลยีจนลืมบุคคลรอบข้าง ครอบครัว ทำให้ความสัมพันธ์เสื่อมถอยลง รวมไปถึงการรับข้อมูลข่าวสารในโลกออนไลน์ โดยอาจรับข้อมูลมาโดยไม่ได้พิจารณาอย่างถี่ถ้วน ทั้งนี้อาจเพราะยังไม่เท่าทันข่าวที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาอย่างรวดเร็วของสื่อออนไลน์นั่นเอง (ชลการ ทรงศรี, ภัณฑิรา พิ้องทอง, และทรงสุภา หมีน ไชสง, 2561)

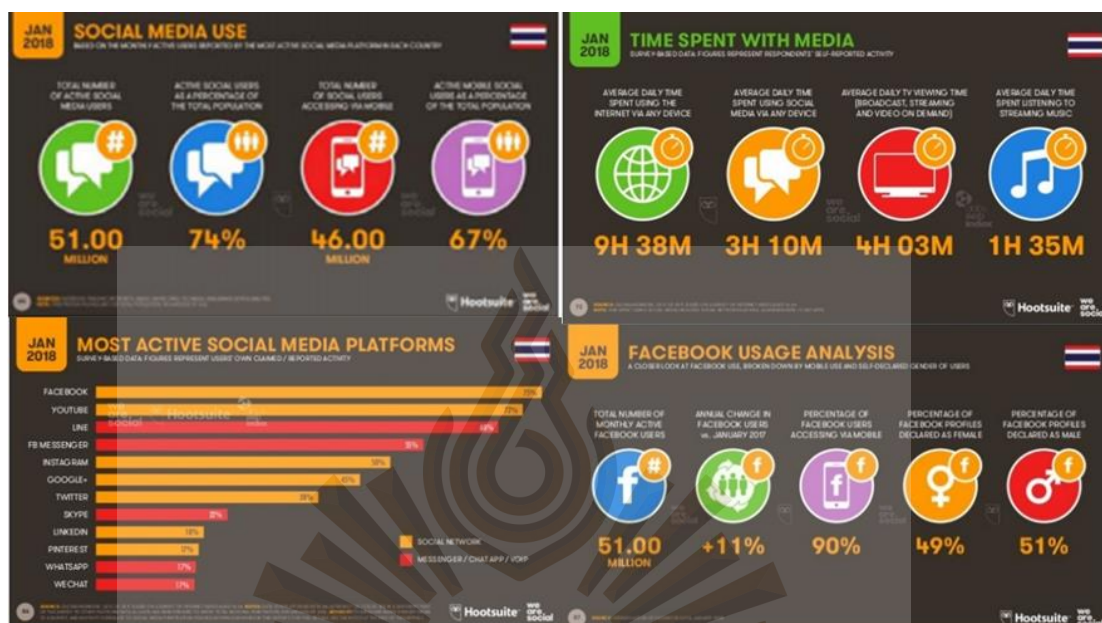
### 2.2.11 พฤติกรรมการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์

ภายใต้บริบทในยุคของ “สื่อสังคมออนไลน์” (Social Network) ที่อาศัยการเชื่อมต่อแบบไร้สายผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ได้นำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารในรูปแบบใหม่ ที่เรียกว่า “สื่อใหม่” (New Media) ซึ่งเป็นช่องทางการสื่อสารแบบสองทาง

(Two-way Communication) ผ่านอุปกรณ์สื่ออิเล็กทรอนิกส์หรืออุปกรณ์สื่อสารประเภทต่าง ๆ เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์แบบสมาร์ทโฟน หรือคอมพิวเตอร์แบบพกพา (แท็บเล็ต) เป็นต้น ซึ่งเป็นอุปกรณ์การสื่อสารพกพาส่วนบุคคลที่สามารถนำติดตัวผู้ใช้ไปได้ทุกที่ หยิบใช้ได้ตลอดเวลา สะดวก รวดเร็ว ใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน มีลูกเล่นสีสันสวยงาม ตอบสนองต่อการใช้งานของผู้ใช้ได้ทุกมิติจากการพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสิ่งใหม่ ๆ อยู่ตลอดเวลาเนื่อง จึงเป็นสาเหตุให้ความต้องการและพฤติกรรมการใช้บริโภคข้อมูลข่าวสารของผู้ใช้งานเปลี่ยนแปลงไป และนับวันจะยิ่งทวีบทบาทความสำคัญมากขึ้นเรื่อย ๆ สอดคล้องกับความเห็นที่กล่าวว่า “สื่อสังคมออนไลน์” (Social Media) เป็นรูปแบบการสื่อสารข้อมูลที่เข้าถึงผู้คนทุกระดับในปัจจุบัน โดยมีการใช้กันอย่างแพร่หลาย ภายใต้การพัฒนาตลอดเวลาของเทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีแนวโน้มจะกลายเป็นสื่อหลักสำหรับผู้คนในโลกอนาคตเมื่อความสำคัญของสื่อออนไลน์มีมากขึ้น ในทางกลับกันสื่อออนไลน์ก็ยังเป็นตัวชี้วัดถึงความนิยมของสื่อหลักได้ดีไม่ว่าจะเป็นสื่อวิทยุโทรทัศน์ หรือสื่อสิ่งพิมพ์ที่ต่างก็ตกอยู่ในสภาวะถดถอยหรือถูกปิดตัวไป เพราะไม่สามารถตอบสนอง หรือเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ข่าวสารได้อย่างฉับไว หรือรวดเร็วกว่าสื่อสังคมออนไลน์ ทั้งนี้เป็นเพราะสื่อหลักมีขั้นตอนกระบวนการผลิตที่ยุ่ยากซับซ้อน ข้อมูลเนื้อหาไม่เป็นปัจจุบัน ที่สำคัญไม่สามารถเผยแพร่ทันต่อความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้ ณ ขณะนั้น ดังนั้นสื่อออนไลน์จึงเป็นเครื่องมือหรือช่องทางที่ทำให้หน่วยงาน ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน หรือองค์กรต่าง ๆ รวมถึงบุคคลทั่วไป เลื่อนนำมาใช้ประโยชน์มากขึ้น โดยเฉพาะเฟซบุ๊ก (Facebook) ที่ได้ชื่อว่าเป็นเครื่องมือสื่อสารที่สามารถให้ข้อมูลข่าวสารช่วยประชาสัมพันธ์ส่งเสริมภาพลักษณ์/สร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีขององค์กร เพิ่มรายได้ให้กับธุรกิจ สร้างการมีส่วนร่วม และมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลภายนอกได้อย่างรวดเร็ว ช่วยประหยัดต้นทุน และเข้าถึงคนได้เป็นจำนวนมาก สอดคล้องกับรายงานผลการรวบรวมสถิติและพฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ต และสื่อสังคมออนไลน์ทั่วโลกชื่อ Digital in 2018 ของ We Are Social ซึ่งเป็นบริษัทเอเจนซีในประเทศสิงคโปร์ พบว่า คนไทย 51 ล้านคน ใช้ Social Media และ ในจำนวนนี้ 46 ล้านคน ใช้ผ่าน Mobile Device นอกจากนี้ยังใช้เวลาเข้าอินเทอร์เน็ตต่อวัน (รวมทุกอุปกรณ์) มากที่สุดในโลก โดยเฉลี่ยอยู่ที่ 9 ชั่วโมง 38 นาทีต่อวัน และถ้าวัดเฉพาะการใช้งานอินเทอร์เน็ตบนสมาร์ทโฟน ประเทศไทยยังคงเป็นประเทศที่ใช้เวลาท่องอินเทอร์เน็ตต่อวันมากที่สุดในโลกเช่นกัน เฉลี่ยอยู่ที่ 4 ชั่วโมง 56 นาทีสำหรับเวลาในการเล่น Social Media เฉลี่ยอยู่ที่ 3 ชั่วโมง 10 นาทีต่อวัน และใช้เวลาไปกับการดูทีวี (Broadcast, Streaming, Video On Demand) ไม่ต่ำกว่า 4 ชั่วโมง 3 นาทีต่อวัน โดยเฟซบุ๊ก (Facebook) ยังคงเป็น Social Media ยอดนิยมอันดับ 1 ของคนไทย อันดับ 2 คือ YouTube อันดับ 3 คือ LINE อันดับ 4 คือ Facebook Messenger และอันดับ 5 คือ



Instagram ในส่วนของยอดผู้ใช้งานเฟซบุ๊ก (Facebook) จำนวน 51 ล้านคน แยกเป็นผู้หญิง 49% และผู้ชาย 51% ผู้ชาย (สำนักประชาสัมพันธ์ สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา, 2561)



รูปที่ 2.10 Infographic แสดงตัวเลขภาพรวมและพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต (Internet) และสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ในประเทศไทย  
ที่มา: สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา สำนักประชาสัมพันธ์, 2561

## 2.2.12 ความหมายของพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

จากการศึกษาความหมายพฤติกรรมข้างต้น มีหลายลักษณะ จึงมีการนิยามความหมายให้กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ ดังนี้ พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ซึ่ง เอมิกา เหมมินทร์ (2556) ได้ให้ความหมายว่า พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในเรื่องประสบการณ์ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ใช้บ่อยที่สุด ช่องทางที่ใช้บ่อยที่สุด ความถี่ในการใช้ต่อวัน ช่วงเวลาที่ใช้ ระยะเวลาที่ใช้ต่อวัน ใช้เพื่อวัตถุประสงค์ใดมากที่สุด คุณสมบัติที่ชอบมากที่สุด และแหล่งหรือสื่อที่ทำให้สนใจใช้ ซึ่งสอดคล้องกับ กันตพล บรรทัดทอง (2557) ให้ความหมายว่า พฤติกรรมการใช้ หมายถึง ลักษณะ การใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น วัตถุประสงค์ในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ช่องทางการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ สถานที่ที่ใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ความถี่ในการใช้ บริการเครือข่ายสังคม

ออนไลน์ ระยะเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ นอกจากนั้นยังสอดคล้องกับ เกวรินทร์ ละเอียดคินันท์ (2557) ให้ความหมายว่า พฤติกรรมผู้บริโภคออนไลน์ (Online Consumer Behavior) หมายถึง การแสดงออกของแต่ละบุคคลที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการ ใช้บริการระบบออนไลน์ ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง กิจกรรมใด ๆ ก็ตามที่มีการตอบสนอง หรือตอบโต้ที่สามารถสังเกตได้ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น ความถี่ ระยะเวลาที่ใช้ ระยะเวลาที่ใช้ วัตถุประสงค์ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

### 2.2.13 ผลที่ได้จากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media)

ในโลกยุคนี้ทุกสิ่งล้วนเป็นระบบออนไลน์ซึ่งนับเป็นความสะดวกสบายพร้อมประโยชน์เหลือหลาย ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลความรู้มหาศาล การติดต่อสื่อสารจากทั่วทุกมุมโลกจากเว็บจำพวกเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) พร้อมอรรถภาพข่าวสารความเคลื่อนไหวในระดับสากล การหาเพื่อน การฝึกภาษา รวมถึงความสนุกสนาน บันเทิงจากการเล่นเกม ดูหนัง ฟังเพลง เพียงแค่คลิกก็ง่ายตั้งใจ ในเมืองไทยเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดคือ Facebook Line Instagram และ Twitter โดยข้อดีของเว็บเหล่านี้เช่น ทำให้ได้พบเพื่อนใหม่ และเพื่อนเก่า เป็นช่องทางการตลาด เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินพักผ่อนจากความเครียด และเว็บไซต์เหล่านี้ นับเป็นคลังข้อมูลความรู้ขนาดย่อมใช้เป็นพื้นฐานในการหาข้อมูลต่าง ๆ ได้ ทั้งจากคำบอกกล่าวของเพื่อนๆ ในนั้น การได้ดูคลิปวิดีโอ บทสัมภาษณ์และอื่น ๆ อีกมากมาย และเป็นที่ที่ผู้ใช้สามารถเสนอ และแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความรู้ หรือตั้งคำถามในเรื่องต่างๆ เพื่อให้บุคคลอื่นที่สนใจหรือมีคำตอบได้ช่วยกันตอบ เปรียบเสมือนสองด้านเช่นเดียวกันกับเว็บไซต์เหล่านี้เมื่อมีข้อดีก็ย่อมมีข้อเสียตามไปด้วย เช่นกัน ได้แก่

1) เสียเวลาในการทำกิจกรรมอื่น ถ้ารู้จักเล่นให้เป็นเวลาก็จะมีประโยชน์มาก แต่ถ้าเล่น แบบหัวปักหัวปำ บางทีคุณก็จะเสียเวลาที่จะทำอย่างอื่นไปหลายข้อเลยทีเดียว ข้อเสียง่าย ๆ ก็คือเรื่อง ของเวลาคนจะใช้เวลาในการออนไลน์มากขึ้น ฉะนั้นหลายคนที่ใช้เว็บพวกนี้มากเวลาที่จะให้กับสื่ออื่น ๆ ก็อาจจะน้อยลง อาจดูทีวีฟังวิทยุ น้อยลง หันมานั่งเล่นเว็บพวกนี้มากขึ้น สังคมก็อาจจะหายไปบ้าง เจอแต่เพื่อนในอินเทอร์เน็ต

2) เสียสุขภาพจิตเมื่อเข้าขั้นเสพติด สำหรับมุมมองของนักจิตวิทยาแล้วเมื่อคุณเล่นเว็บไซต์ ใด ๆ ก็ตาม ถึงขั้นเสพติดแล้ว ก็ยากยิ่งที่จะแก้ไข และมันก็ส่งผลกระทบต่อร่างกายคุณแน่นอน ข้อเสียของเว็บพวกนี้อาจจะเป็นแหล่งมั่วสุมนำไปใช้ในทางที่ผิดจนเกิดผลเสียทั้งตัวเองและคนอื่น วัยรุ่นน่าจะหมกมุ่นอยู่กับเว็บเหล่านี้จนขาดความสนใจที่จะออกไปเล่นกีฬาหรืองาน



อดิเรกอย่างอื่นที่มีประโยชน์ และสร้างสรรค์หากใช้เวลาเล่นเว็บเหล่านี้มากจนเกิดอาการติด (Facebook Addict) ไม่ว่าจะเข้า สาย บ่าย เย็น ดึกก็ต้องเข้ามาอ่าน อัปโหลด คอมเมนต์กันตลอดเวลา แล้ว ย่อมมีผลกระทบต่อชีวิตประจำวัน จะเข้าไปเสพหรือแสวงหาความสุขในเว็บเหล่านั้น จนลืมโลกของความเป็นจริงไป ก็อาจจะรู้สึกเศร้า เหนงา ซึม โดด เดี่ยวเพราะไม่มีเพื่อนในชีวิตจริง ไม่กล้าเผชิญหน้ากับคนอื่น และขาดทักษะในทักษะการเข้าสังคม

3) อาจถูกล่อลวงได้ เห็น ได้ตามหน้าข่าวหนังสือพิมพ์ที่มีข่าวการหลอกลวงโดยใช้ทั้งการ แพรท และการติดต่อผ่านเว็บไซต์ต่าง ๆ ซึ่งช่องทางเหล่านี้ก็เหมือนเป็นประตูสำหรับเหล่า มิจฉาชีพ หรือผู้ไม่ประสงค์ดีให้มาทำความรู้จักกับเราได้ และหากผู้ใช้รู้เท่าไม่ถึงการณ์ หรือขาด วิจารณญาณ อาจโดนหลอกลวงผ่านอินเทอร์เน็ต หรือการนัดเจอกันเพื่อจุดประสงค์ร้าย

4) ข้อมูลส่วนตัวอาจถูกเปิดเผยเรื่องความปลอดภัยข้อมูลส่วนบุคคล บางคนให้ ชื่อจริงไป ให้รูป ให้ข้อมูลหมดทุกอย่าง อาจทำให้คนเข้ามาเห็นข้อมูลเราได้มากขึ้น ความเป็น ส่วนตัวจะน้อยลงไป ก็คงต้องพยายามเลือกเครือข่ายที่จะเข้าไปคุยคือคุยกับเฉพาะเพื่อน ถ้าจะคุยกับ คนแปลกหน้าก็ต้องให้ความใส่ใจกับความปลอดภัยของข้อมูล

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ผู้สูงอายุนั้นเป็นกลุ่มหนึ่งที่มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการ สื่อสารทั้งการใช้คอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ตเพื่อติดต่อสื่อสาร โดยติดต่อสื่อสารผ่านการ ใช้ โปรแกรมสนทนาหรือเว็บไซต์ที่เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ และการค้นหาข้อมูลข่าวสารที่สนใจ สิ่งเหล่านี้จะส่งผลดีต่อสุขภาพจิตสำหรับผู้สูงอายุอีกด้วย ผู้สูงอายุที่ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือใน การติดต่อสื่อสารจะ ไม่รู้สึก โดดเดี่ยว และช่วยลดภาวะซึมเศร้า ในปัจจุบันพบว่ากลุ่มผู้สูงอายุมี แนวโน้มการใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้น และมีโอกาสเป็นคนกลุ่มใหม่ที่เสี่ยงต่อการถูกหลอกลวง เพราะ รู้เท่าไม่ถึงการณ์จากภัยของโลกไซเบอร์ได้ เราควรมีการส่งเสริมการรู้เท่าทันเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารให้กับผู้สูงอายุ เพื่อให้เกิดกระบวนการในการรู้เท่าทัน ประเทศไทยได้มีการวาง นโยบายเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันผู้สูงอายุในการปกป้องตนเองจากภัยรอบด้าน ด้วยการให้ข่าวสาร ความรู้ รวมทั้งพัฒนาเทคโนโลยีที่เหมาะสมในการดำรงชีวิตอย่างปลอดภัย แต่ก็ยังไม่เพียงพอต่อการรู้เท่า ทันเทคโนโลยีสารสนเทศและการ สื่อสารของผู้สูงอายุที่ยังใช้ข้อมูลโดยไม่ได้คำนึงถึงความถูกต้อง จึงทำให้ถูกหลอกลวงไปในที่สุด สำหรับรูปแบบการเรียนรู้ในเรื่องการรู้เท่าทันเทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสารให้กับผู้สูงอายุต้องคำนึงถึงการเรียนรู้ของผู้สูงอายุในเรื่องต่าง ๆ เช่น ธรรมชาติของผู้สูงอายุ หลักการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ ที่ผ่านมามีการสำรวจจิตความสามารถการรู้เท่าทัน เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร พบว่าผู้สูงอายุมี การเล่นโซเชียลมีเดียเพิ่มขึ้นเป็นอย่างมากทั้ง จากการที่ถูกหลอกลวงต้องการจะให้ผู้สูงอายุใช้โทรศัพท์ Smart Phone ไว้ติดต่อสื่อสาร จะกล่าวได้ว่า

ผู้สูงอายุเองก็สามารถเข้าถึงสังคมออนไลน์เหล่านี้ได้เช่นกัน และยังสามารถสร้างความสะดวกสบายให้กับผู้สูงอายุ และเป็นเสมือนเพื่อนให้กับผู้สูงอายุได้ แต่ก็ต้องอยู่บนความพอดี โดยลูกหลานก็ต้องให้ความดูแลอย่างรอบคอบ

## 2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 2.3.1 งานวิจัยในประเทศ

จากการศึกษางานวิจัยของ ศักรินทร์ ต้นสุพงษ์ (2557) ได้ศึกษาเรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับแอปพลิเคชันไลน์ โดยปัจจัยที่ศึกษามีทั้งหมด 8 ปัจจัย ผลการวิจัยพบว่า เครื่องข่ายทางสังคม ความครบถ้วนด้านมีเดีย ความสนุกสนาน และความคิดเห็นที่มีต่อไอที ส่งผลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชันไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เรียงตามลำดับความสำคัญจากมากที่สุดไปน้อยที่สุด ส่วนปัจจัยด้านประโยชน์ในการใช้งาน ความง่ายในการใช้งาน ความสามารถในการควบคุมการใช้งาน และความคุ้มค่าทางการเงิน ไม่ส่งผล ต่อการยอมรับแอปพลิเคชันไลน์ จากการศึกษานี้จะเห็นได้ว่า ปัจจัยเรื่องเครือข่ายทางสังคม นับเป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุดสำหรับการยอมรับแอปพลิเคชันไลน์ และน่าจะเป็นปัจจัยหลักเช่นกันที่ทำให้สังคมผู้สูงอายุในปัจจุบันนี้ใช้แอปพลิเคชันออนไลน์ เพื่อต้องการเป็นส่วนหนึ่งของเครือข่ายทางสังคมในกลุ่มของตน นอกจากนั้นยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ กันตพล บรรทัดทอง (2557) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และความพึงพอใจของกลุ่มคนผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า ผู้สูงอายุที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก ผู้สูงอายุใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีแรงจูงใจโดยรวมอยู่ในระดับแรงจูงใจมาก ผู้สูงอายุที่มีอายุ รายได้เฉลี่ยต่อเดือนแตกต่างกัน มีความพึงพอใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ผู้สูงอายุที่มีวัตถุประสงค์ในการใช้ บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ช่องทางการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ สถานที่ที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ความบ่อยในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ระยะเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และช่วงเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ แตกต่างกันมีความพึงพอใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน ผู้สูงอายุที่มีเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่นิยมใช้ Facebook Twitter และ Line แตกต่างกัน มีความพึงพอใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน และ แรงจูงใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีความสัมพันธ์กับความพึงพอใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุ ในส่วนของการศึกษางานวิจัยของ พิเศษฐ พิมพ์เจริญ (2557) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การรับรู้การมีส่วนร่วม การใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจของผู้่าน ผ่าน

เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนิตยสารไทย เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพที่ศึกษาการมีส่วนร่วมบนสื่อออนไลน์ประเภทเครือข่ายสังคม คือ เฟซบุ๊ก เพียงประเภทเดียวเท่านั้น โดยวัดการมีส่วนร่วมจากการกดขึ้นชอบเพื่อติดตามนิตยสาร ซึ่งนิตยสารไทยที่เลือกศึกษา คือ นิตยสาร Men's Health นิตยสารแพรว นิตยสาร Image และนิตยสาร A day ในส่วนของ ผลการวิจัยพบว่า ผู้ที่เคยอ่านนิตยสาร จะมีส่วนร่วมโดยการกดขึ้นชอบเพจนิตยสาร นั้น ๆ มาจากความชื่นชอบในตัวนิตยสารเป็นการส่วนตัว จึงทำให้เกิดพฤติกรรมการมีส่วนร่วมกับตัวนิตยสารผ่านสื่อออนไลน์ดังกล่าว โดยมีส่วนร่วมโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง นอกจากนี้ความชื่นชอบนิตยสารเป็นการส่วนตัวจะทำให้เกิดการมีส่วนร่วมบนสื่อออนไลน์แล้ว ยังพบว่าผู้อ่านเกิดการมีส่วนร่วมบนสื่อออนไลน์ได้จากการรับรู้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับนิตยสารผ่านทางหน้าเฟสเพจของนิตยสารด้วย จะเห็นได้ว่าการวิจัยนี้มีความสอดคล้องในการศึกษาเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมบนสื่อออนไลน์ของ ซึ่งนำมาต่อยอดการศึกษาผู้วิจัยต่อไปได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สมาน ลอยฟ้า (2554) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ปัญหา และความต้องการใช้อินเทอร์เน็ต และปัจจัยที่เกี่ยวข้องการไม่ใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ใหญ่ในชนบท พบว่ากลุ่มผู้ใหญ่อายุมากกว่าใช้อินเทอร์เน็ตน้อยกว่ากลุ่มอื่น กลุ่มอายุ 51-60 ปี มีประสบการณ์ใช้อินเทอร์เน็ตน้อยที่สุด ผู้ใหญ่ส่วนใหญ่เรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ตด้วยตนเอง รองลงมาคือเข้ารับการฝึกอบรม เหตุผลในการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด คือใช้ติดต่อสื่อสารได้สะดวกและรวดเร็ว รองลงมา ได้แก่ ใช้งานไม่ยุ่งยากและ ใช้ได้ทุกที่ทุกเวลา สามารถค้นหาข้อมูลข่าวสารได้ทุกประเภท และให้ความเพลิดเพลินและความบันเทิง ตามลำดับ ส่วนความต้องการมากที่สุด คือต้องการให้ราคาค่าใช้บริการอินเทอร์เน็ตถูกลง รองลงมา ได้แก่ ต้องการเพิ่มแหล่งให้บริการอินเทอร์เน็ตสาธารณะในชุมชน ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่มีความเร็วสูง โครงการจำหน่ายคอมพิวเตอร์ในราคาพิเศษ และการฝึกอบรมทักษะการใช้คอมพิวเตอร์และการใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มเติม สำหรับปัจจัยของการไม่ใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ใหญ่ ส่วนมากคือ ไม่มีเวลาใช้ เนื่องจากมีงานและกิจกรรมอื่นที่ต้องทำ รองลงมา ได้แก่ ไม่คุ้นเคยและไม่มีทักษะในการใช้ เป็นพิมพ์ ขาดความคล่องแคล่วในการใช้เมาส์ ไม่มีความรู้ และทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ตลอดจนไม่มีประสบการณ์ใช้อินเทอร์เน็ตมาก่อน และไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นของตนเองด้วย และได้สอดคล้องกับงานวิจัยของ กายกาญจน์ เสนแก้ว (2558) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของ Gen-X ใน กรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็น เพศชาย มีอายุ 38-42 ปี ระดับการศึกษาปริญญาตรี ส่วนใหญ่มีอาชีพข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ และรายได้ เฉลี่ยต่อเดือน 10,001 – 20,000 บาท การคาดหวังต่อการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์มีความสำคัญอยู่ในระดับมาก การรับรู้ การเรียนรู้ และการยอมรับต่อการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์มีความสำคัญอยู่ในระดับมาก ทิศนคติต่อการใช้งานเครือข่ายสังคม

ออนไลน์มีความสำคัญอยู่ในระดับมาก และพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของ Gen-X มีความสำคัญอยู่ในระดับมาก ผลการทดสอบสมมติฐาน สามารถสรุปได้ว่า การคาดหวังต่อการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ การรับรู้ การเรียนรู้ และการยอมรับต่อการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ และทัศนคติต่อการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของ Gen-X ในกรุงเทพมหานคร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

### 2.3.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

Wangpipatwong (2008) ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการใช้งานระบบ E-Learning ของนักศึกษามหาวิทยาลัยกรุงเทพ ปัจจัยที่เลือกศึกษา ได้แก่ ปัจจัยด้านทัศนคติที่มีต่อคอมพิวเตอร์ และปัจจัยด้านการรับรู้ที่มีต่อระบบ E-Learning โดยปัจจัยด้านทัศนคติที่มีต่อคอมพิวเตอร์ ประกอบด้วย ความมั่นใจต่อคอมพิวเตอร์ (Computer Confidence) ความชื่นชอบต่อคอมพิวเตอร์ (Computer Liking) และประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ (Computer Usefulness) ส่วนปัจจัยด้านการรับรู้ที่มีต่อระบบ E-Learning นามาจากแนวคิดการยอมรับเทคโนโลยีของ Davis et al. (1989) และดัดแปลงจากงานวิจัยของนักวิจัยท่านอื่น ๆ ที่ศึกษาเกี่ยวกับการยอมรับระบบ E-Learning ประกอบด้วย ความง่ายในการใช้งาน (Ease of Use) ความง่ายต่อการทำความเข้าใจ (Ease of Understanding) ประโยชน์ในการใช้งาน (Usefulness) และความสนุกสนาน (Enjoyment) ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการใช้งานระบบ E-Learning ของนักศึกษา ได้แก่ ปัจจัยด้านความมั่นใจต่อคอมพิวเตอร์ ความง่ายในการใช้งาน ความง่ายต่อการทำความเข้าใจ ประโยชน์ในการใช้งาน และความสนุกสนาน ส่วนปัจจัยที่ไม่ส่งผลต่อการยอมรับการใช้งานระบบ E-Learning ได้แก่ ความชื่นชอบต่อคอมพิวเตอร์ และประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

จากข้อมูลในงานวิจัยของ Heng (2009) สามารถสรุปได้ว่า ในเยอรมนีส่วนแบ่งของประชากรอายุมากกว่า 65 ปีจะเพิ่มขึ้นครึ่งหนึ่งในอีก 20 ปีข้างหน้า ในขณะที่สัดส่วนของประชากรอายุมากกว่า 80 ปีจะเพิ่มขึ้นเป็นสองเท่า เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารก็ต้องเตรียมพร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลงทางประชานั้น เป็นเวลานานที่ผู้คนมักมุ่งเน้นไปที่ข้อเสียของสังคมผู้สูงอายุ แต่ตอนนี้ผู้คนได้ตระหนักถึงศักยภาพทางเศรษฐกิจของผู้สูงอายุมากขึ้น เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีบทบาทสำคัญในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงทางประชามีการแนะนำผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมกับอายุมากขึ้น (เช่นระบบ AAL, e-Health และเกมเพื่อสุขภาพ) ที่ตอบสนองความต้องการของผู้สูงอายุที่มีข้อจำกัดทางกายภาพ และนี่เป็นการเพิ่มศักยภาพการขาย

ของผู้บริโภคในภาคเอกชน เทคโนโลยีสารสนเทศ (ICT) ยังช่วยให้พนักงานที่มีอายุมากยังคงทำงานได้โดยสมัครใจภายใต้เงื่อนไขการทำงานที่ยืดหยุ่นมากขึ้น การมีส่วนร่วมในชีวิตการทำงานที่ยาวนานขึ้น และการบูรณาการทางสังคมทำให้เกิดผลกระทบเชิงบวกต่อความภาคภูมิใจในตนเองของผู้สูงอายุ นอกจากนี้ เทคโนโลยีสามารถปลดล็อก ศักยภาพของผู้สูงอายุ และลดภาระในระบบประกันสุขภาพ

ประชากรศาสตร์อาจส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจผ่านผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี ในประเทศอุตสาหกรรมอัตราการเกิดลดลงในขณะที่อายุขัยเพิ่มขึ้นอย่างสม่ำเสมอ ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา เมื่อการปฏิบัติข้อมูลกลายเป็นแรงผลักดันที่สำคัญของเศรษฐกิจโลก เทคโนโลยีสารสนเทศ (ICT) กำลังได้รับความสนใจเพิ่มขึ้น ผู้สูงอายุยุโรปในปัจจุบันมีโอกาสน้อยที่จะใช้อินเทอร์เน็ตในช่วงชีวิตการทำงาน อย่างไรก็ตามจำนวนผู้สูงอายุที่ออนไลน์จะเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ เพราะอินเทอร์เน็ตจะเปิดโอกาสใหม่ ๆ มากมาย ในประเทศสแกนดิเนเวียการใช้อินเทอร์เน็ตในหมู่ประชาชนที่อายุมากกว่า 55 นั้นสูงกว่า 50% ในขณะที่ประเทศแถบยุโรปตะวันออก เช่น โปแลนด์ มีที่น้อยกว่า 15% อย่างไรก็ตามความท้าทายด้านประชากรศาสตร์ที่สหภาพยุโรปคาดว่าจะเผชิญในอีกไม่กี่ปีข้างหน้าอาจได้รับการแก้ไขด้วยการริเริ่มโครงการ เทคโนโลยีสารสนเทศ (ICT) ที่หลากหลายเช่น ในระดับสังคม-เทคโนโลยีสารสนเทศ (ICT) สามารถนำมาใช้เพื่อให้อาชีพที่ มีประสิทธิภาพมากขึ้น และการส่งมอบบริการที่สำคัญแก่คนชรา เช่น การดูแลสุขภาพ และการดูแลสังคม ในระดับบุคคล-เทคโนโลยีสารสนเทศ (ICT) สามารถใช้เพื่อตอบโต้ปัญหาสุขภาพและปรับปรุงคุณภาพชีวิต เช่น เพื่อช่วยในการแก้ไขปัญหาที่เกี่ยวข้องกับความทรงจำการมองเห็นการได้ยินหรือการเคลื่อนไหวซึ่งเป็นที่แพร่หลายมากขึ้นตามอายุ (Kossecki & Borcuch, 2014)



## บทที่ 3

### วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเอกสาร และงานวิจัย เพื่อตอบสนองกับวัตถุประสงค์การวิจัยที่ได้กำหนดขึ้น โดยผู้วิจัยกำหนดแนวทางการวิเคราะห์และวิธีการดำเนินการศึกษาวิจัย ดังนี้

- 3.1 ประชากรและขนาดกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.3 วิธีการสร้างเครื่องมือ
- 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 การวิเคราะห์และการประเมินผลข้อมูล

#### 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ บุคคลที่เตรียมความพร้อมเพื่อเข้าสู่วัยผู้สูงอายุ ที่มีอายุ 55 ปีขึ้นไป ผู้วิจัยกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 549 คน เนื่องจากการศึกษาครั้งนี้ถูกจำกัดด้านเวลา โดยสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental Selection) ซึ่งมีการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามออนไลน์ทั่วประเทศรวมกัน

#### 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการการศึกษาวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการประกอบอาชีพของผู้สูงอายุ ในยุคดิจิทัล เป็นแบบสอบถาม โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้เฉลี่ยต่อเดือนและการอยู่อาศัย โดยกำหนดให้แบบสอบถามมีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check list) โดยให้เลือกตอบคำตอบเดียว

ส่วนที่ 2 การรับรู้ข้อมูลข่าวสาร ได้แก่ วิธีการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร ประเภทการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร และเนื้อหาข่าวสารที่สนใจ โดยกำหนดให้แบบสอบถามมีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check list) โดยให้เลือกตอบคำตอบเดียว



ส่วนที่ 3 การเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล ได้แก่ วัตถุประสงค์ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ แอปพลิเคชันที่มีการเลือกใช้งาน และกิจกรรมที่เลือกใช้ มีลักษณะคำถามแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ตามแบบของ Likert' Scale เป็นมาตราวัดที่ให้เลือกคำตอบแบ่งออกเป็น 5 ระดับ โดยลักษณะของข้อมูลเป็นสเกลอันดับ (Interval Scale) ดังนี้ คือ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556)

1	หมายถึง	มีระดับความเห็นด้วยน้อยที่สุด
2	หมายถึง	มีระดับความเห็นด้วยน้อย
3	หมายถึง	มีระดับความเห็นด้วยปานกลาง
4	หมายถึง	มีระดับความเห็นด้วยมาก
5	หมายถึง	มีระดับความเห็นด้วยมากที่สุด

กำหนดเกณฑ์การแปลผล โดยพิจารณาจากคะแนน ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556)

$$\text{อันดับภาคชั้น} = \frac{\text{ค่าสูงสุด} - \text{ค่าต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}}$$

$$\text{อันดับภาคชั้น} = \frac{5 - 1}{5}$$

$$= 0.80$$

ดังนั้น การแปลผลของคะแนน ผู้ศึกษาจึงกำหนด ดังนี้

คะแนน 4.21 – 5.00	หมายถึง	ความเห็นด้วยมากที่สุด
คะแนน 3.41 – 4.20	หมายถึง	ความเห็นด้วยมาก
คะแนน 2.61 – 3.40	หมายถึง	ความเห็นด้วยปานกลาง
คะแนน 1.81 – 2.60	หมายถึง	ความเห็นด้วยน้อย
คะแนน 1.00 – 1.80	หมายถึง	ความเห็นด้วยน้อยที่สุด

### 3.3 วิธีการสร้างเครื่องมือ

#### 3.3.1 In-depth Interview

การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (In-depth interview) โดยการซักถามหรือพูดคุยกันระหว่างผู้สัมภาษณ์และผู้ให้สัมภาษณ์ เพื่อให้ได้คำตอบที่ละเอียดถี่ถ้วนในหัวข้อเฉพาะที่ต้องการ อีกทั้งยังเป็นการติดต่อสื่อสารโดยตรง ทำให้หากมีความเข้าใจผิดก็สามารถแก้ไขได้ทันที สามารถดัดแปลงและแก้ไขคำถามเพื่อให้ผู้ตอบจะเข้าใจคำถามได้ ซึ่งในการสัมภาษณ์รูปแบบนี้จำเป็นต้องอาศัยความไว้วางใจจึงจะได้ข้อมูลที่ถูกต้อง และต้องระวังไม่ใส่ความคิดของผู้สัมภาษณ์ลงไปในการคิดของผู้ถูกสัมภาษณ์ (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2559) โดยขั้นตอนการสัมภาษณ์ ดำเนินการได้ ดังนี้

1) ทำการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แล้วสร้างแบบสัมภาษณ์ชนิดมีโครงสร้าง โดยพิจารณาจากประเภทและปัจจัยที่อาจจะมีผลให้ผู้ตอบแบบสอบถามสามารถให้ข้อมูลที่เป็จริง

2) ทำการเลือกสรรผู้ตอบแบบสอบถามที่เกี่ยวข้องหรือรู้จักในการตอบแบบสอบถาม โดยคำนึงถึงความรู้ความสามารถในการเข้าถึงข้อมูลที่แท้จริงจากประสบการณ์ เป็นหลัก อีกทั้งผู้ให้ข้อมูลต้องมีความเต็มใจ ตั้งใจ และมั่นใจในการให้ความร่วมมือกับงานวิจัยโดยตลอดรวมทั้งยินยอมสละเวลาส่วนตัวเพื่อให้ข้อมูล

#### 3.3.2 การสร้างแบบสอบถาม

1) ร่างแบบสอบถาม โดยอาศัยข้อมูลจากเอกสารและการสัมภาษณ์เจาะลึกรายบุคคลจำนวน 20 คน เพื่อหาปัจจัยที่มีผลทำให้ผู้วิจัยสามารถนำข้อมูลมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และจัดหมวดหมู่แบบสอบถาม เพื่อตรวจสอบและปรับปรุง

2) ทำการทดสอบคุณภาพของแบบสอบถาม โดยการหาค่าความเที่ยงตรง (Validity) ด้วยการนำแบบสอบถามเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และความเหมาะสมถูกต้องในสำนวนภาษาเมื่อมีข้อเสนอแนะแล้วจึงนำมาปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามจนมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและครบถ้วนตามวัตถุประสงค์ ต่อมนำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับกลุ่มประชากร จำนวน 30 ชุดคำนวณหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม (Reliability) ด้วยวิธีวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาโดยได้ค่าเท่ากับ 0.716 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 0.6 แสดงว่าแบบสอบถามสามารถเชื่อถือได้

3) จัดทำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ เพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล และใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Google Form ในการเก็บแบบสอบถาม

### 3.3.3 สถิติที่ใช้ในการทดสอบเครื่องมือ คือ

1) ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม โดยหาค่าสัมประสิทธิ์ Alpha ( $\alpha$ ) ของ Cronbach จากสูตร

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right] \quad (3-1)$$

## 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.4.1 ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Date) เป็นการรวบรวมข้อมูลจากการใช้แบบสอบถามที่สร้างขึ้น

3.4.2 ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) คือ ข้อมูลที่รวบรวมจากการศึกษาค้นคว้าจากหนังสือ วารสาร เอกสารการวิจัย เว็บไซต์ และข้อมูลต่าง ๆ จากแหล่งอื่นที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม ซึ่งดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยตนเอง โดยการใช้แบบสอบถามผ่านสื่อออนไลน์ ดำเนินการด้วยวิธีสุ่มตัวอย่าง เมื่อทราบขนาดกลุ่มตัวอย่างแล้ว เนื่องจากมีประชากรจำนวนมากในการสุ่มตัวอย่างตามหลักวิจัยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างตามสะดวก (Convenience Sampling) โดยทำการเก็บตัวอย่างทั้งหมดจากทั่วประเทศ กระจายไปตามเว็บไซต์ต่าง ๆ พร้อมทั้งสุ่มแจกรางวัลสำหรับผู้ที่มาทำแบบสอบถาม เพื่อเป็นแรงจูงใจในการเข้ามาให้ข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม

## 3.5 การวิเคราะห์และการประเมินผลข้อมูล

วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้จาก เอกสารและแบบสอบถาม เพื่อให้ได้คำตอบในประเด็นงานวิจัย และทราบถึงปัจจัยที่มีผลให้ผู้ตอบแบบสอบถามมีความร่วมมือให้ข้อมูล โดย

คัดเลือกข้อมูลสำหรับแบบสอบถามที่ไม่สมบูรณ์จะคัดออก โดยในการวิเคราะห์ข้อมูล แบ่งเป็น 2 ส่วน ประกอบด้วย

1) การวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลของแบบสอบถาม โดยใช้ตารางแสดง จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของข้อมูลประชากรศาสตร์

2) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงอนุมาน (Inferential Statistics Analysis) ในการทดสอบสมมติฐานนั้น นักวิจัยจะทำการทดสอบความสัมพันธ์ของตัวแปรด้วยสถิติแบบ (Multivariate Analysis of Variance : MANOVA) เนื่องจากเป็นการวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างกลุ่มตัวแปรอิสระ 1 ตัวหรือมากกว่า และกลุ่มตัวแปรตามหลาย ๆ ตัว ดังนั้นวิธีที่เหมาะสมคือการใช้การวิเคราะห์ข้อมูลด้วย MANOVA

(1) ตัวแปรที่ใช้ในการวิเคราะห์ความแปรปรวนพหุคูณ (Multivariate Analysis of Variance: MANOVA) (i) ตัวแปรตาม (Dependent Variable) ต้องเป็นตัวแปรต่อเนื่อง (Continuous) จัดอยู่ในมาตราการวัดตั้งแต่อันตรภาค (Interval Scale) ขึ้นไป และมีจำนวนตั้งแต่ 2 ตัวแปรขึ้นไป (ii) ตัวแปรอิสระ (Independent Variable) เป็นตัวแปรแบ่งกลุ่ม (Categories) หรืออยู่ในมาตรานามบัญญัติ (Nominal Scale) หรือถ้าอยู่ในมาตราที่สูงกว่านี้ ให้ปรับลงมาอยู่ในมาตรานามบัญญัติ มีจำนวนตั้งแต่ 1 ตัวแปรขึ้นไป (iii) ตัวแปรร่วม (Covariate Variable) มีลักษณะเหมือนกับตัวแปรตามคือต้องอยู่ในมาตราอันตรภาค (Interval Scale) ขึ้นไป เป็นตัวแปรที่ผู้วิจัยคาดว่าทำให้เกิดความแตกต่างระหว่างกลุ่มในตอนต้น ซึ่งหากไม่ขจัดอิทธิพลของตัวแปรดังกล่าวแล้ว ผลการวิจัยจะขาดความเที่ยงตรงภายใน (Internal Validity) นั่นคือการศึกษาที่เกิดความแตกต่างของตัวแปรตาม ไม่ใช่เป็นผลอันเนื่องมาจากตัวแปรอิสระ แต่เป็นเหตุที่กลุ่มมีความแตกต่างกันมาก่อนแล้ว

ข้อตกลงเบื้องต้นของการวิเคราะห์ความแปรปรวนพหุคูณ การวิเคราะห์ความแปรปรวนพหุคูณ มีความจำเป็นที่นักวิจัยจะต้องตรวจสอบว่าข้อมูลที่นำมาวิเคราะห์นั้นเป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้น (Basic Assumptions) หรือไม่ เพราะหากฝ่าฝืนข้อตกลงเบื้องต้น (Violate Assumptions) ก็จะทำให้อำนาจการทดสอบ (Power of Test) ของสถิติดังกล่าวลดลง ข้อตกลงเบื้องต้นของการวิเคราะห์ความแปรปรวนพหุคูณมีหลายประการ บางตำรานำเสนอแตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับว่าต้องการขยายข้อตกลงเบื้องต้นในข้อใดเป็นพิเศษ แต่โดยภาพรวมแล้วก็จะกล่าวถึง 3 ส่วนคือ เกี่ยวกับการแจกแจง (Distribution) เกี่ยวกับความสัมพันธ์ (Correlation) และเกี่ยวกับความแปรปรวน (Variance) ดังนี้ (i) ข้อตกลงเบื้องต้นที่เกี่ยวกับการแจกแจงของประชากร (Distribution)

การวิเคราะห์ความแปรปรวนพหุคูณ ประชากรจะต้องมีการแจกแจงแบบปกติหลายตัวแปร (Multivariate Normal Distribution) ข้อตกลงเบื้องต้นข้อนี้มีความสำคัญในการตรวจสอบก่อนวิเคราะห์ ซึ่งก็คือตัวแปรตามที่เราสร้างขึ้นใหม่ (Linear Combination) จะต้องมีการแจกแจงแบบปกติ นั่นเอง โดยจะเกี่ยวข้องกับลักษณะหลายประการ เช่น ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง และการแจกแจงแบบปกติตัวแปรเดียว (Univariate Normal Distribution) ในส่วนของกลุ่มตัวอย่างไม่มีข้อยุติว่าต้องใช้กลุ่มตัวอย่างเท่าใด บางคนเสนอเป็นตาราง บางคนเสนอเป็นจำนวนเท่าของตัวแปร โดยความเป็นจริงแล้วอาจจะไม่มีความจำเป็นเสมอไปที่กลุ่มตัวอย่างขนาดใหญ่จะต้องเป็นตัวแทนของประชากรที่มีการแจกแจงแบบปกติเสมอ หรือในทางกลับกันกลุ่มตัวอย่างขนาดเล็กก็สามารถที่จะเป็นตัวแทนของประชากรที่มีการแจกแจงแบบโค้งปกติเช่นเดียวกัน ดังนั้นจึงขึ้นอยู่กับลักษณะการแจกแจงของประชากรมากกว่าขนาดของกลุ่มตัวอย่าง อย่างไรก็ตามหากการวิจัยหนึ่ง ๆ ใช้กลุ่มตัวอย่างที่มีขนาดใหญ่ ก็มีความเสี่ยงน้อยในการฝ่าฝืนข้อตกลงเบื้องต้นข้อนี้ Tabachnick and Fidell (2007) กล่าวว่า จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่มีตั้งแต่ 20 หน่วยตัวอย่างขึ้นไปในแต่ละ Cell จะมีความแกร่ง (Robustness) ในข้อตกลงดังกล่าว นั่นคือ ไม่ทำให้อำนาจการทดสอบเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม ส่วนอีกประเด็นนั้น การที่ตัวแปรตามแต่ละตัวมีการแจกแจงแบบปกติ ไม่ได้หมายความว่าต้องมีการแจกแจงแบบโค้งปกติหลายตัวแปรด้วย แต่ก็มีโอกาสสูงที่จะเป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้นดังกล่าว การวิเคราะห์ข้อมูลด้วย MANOVA ก่อนข้างจะมีความไว (Sensitive) ต่อข้อมูลสุดโต่ง (ข้อมูลที่มีค่าแตกต่างไปจากค่าอื่น ๆ อย่างมาก) ซึ่งควรที่จะทำการตรวจสอบข้อมูลสุดโต่งในแต่ละตัวแปรตาม (Univariate Outliers) และ Multivariate Outliers ซึ่งก็คือหน่วยตัวอย่างที่มีคะแนนแปรปรวนของกลุ่มตัวแปรตามแตกต่างไปจากหน่วยตัวอย่างอื่น ๆ นั่นเอง หากนำมาวิเคราะห์อาจส่งผลกระทบต่อลักษณะการแจกแจงได้ (ii) ข้อตกลงเบื้องต้นที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ (Correlation) ในส่วนของข้อตกลงเบื้องต้นในกลุ่มนี้จะกล่าวถึงความสัมพันธ์เชิงเส้นตรงระหว่างตัวแปรตาม (Linearity) การร่วมกันเชิงเส้นพหุ (Multicollinearity) และความเป็นหนึ่งเดียว (Singularity) นั่นคือ เป็นการตรวจสอบเกี่ยวกับความสัมพันธ์เชิงเส้นระหว่างตัวแปรตามทีละคู่ ซึ่งสามารถพิจารณาได้หลายวิธี วิธีหนึ่งที่สามารถพิจารณาได้คือ Scatterplots ระหว่างตัวแปรตาม โดยแยกตามกลุ่มของตัวแปรอิสระ ซึ่งในการวิเคราะห์จะต้องทำการเลือก (Select Case) หรือแบ่งไฟล์ (Split File) เพื่อแยกพิจารณาตามกลุ่ม อย่างไรก็ตาม การพิจารณาจาก Scatterplots จะบอกได้โดยคร่าว ๆ เท่านั้น โดยพิจารณาจากแนวโน้มของเส้นกราฟว่าเป็นเส้นตรงหรือไม่ (Linearity) แต่จะไม่สามารถบอกได้อย่างชัดเจน (Exactly) นักวิจัยยังสามารถตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรตามด้วยวิธีการของเพียร์สัน (Pearson) ได้ การวิเคราะห์ความแปรปรวนพหุคูณจะมีความเหมาะสมเมื่อตัวแปรตามที่เรานำมาพิจารณา มีความสัมพันธ์กัน (อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ) ถ้าตัวแปรตามดังกล่าวไม่มีความสัมพันธ์กัน ก็ควร



ดำเนินการวิเคราะห์ความแปรปรวนแยกตัวแปรตาม (Univariate Test) แต่การมีความสัมพันธ์กันของตัวแปรตามนี้ไม่ควรสูงเกินไป (ตั้งแต่ .80 ขึ้นไป) (Pallant, 2005, p. 255) เพราะถ้ามีความสัมพันธ์ที่เข้าใกล้ 1.00 นั้นแสดงว่านักวิจัยกำลังวัดในสิ่งเดียวกันหรือเครื่องมือที่สร้างขึ้นมีความซ้ำซ้อนในการวัด ซึ่งนักวิจัยจะต้องกลับไปพิจารณาเครื่องมือที่นำไปวัดตัวแปรตามดังกล่าว ถ้าเกิดเหตุการณ์ดังกล่าวแล้ว บางทีอาจจะต้องทำการตัดตัวแปรตามบางตัวออก (Removing) หรือรวมตัวแปรตามดังกล่าวให้เป็นตัวแปรหรือองค์ประกอบเดียวกันก่อนทำการวิเคราะห์ (Singularity) หรือหากมั่นใจโดยอิงทฤษฎี พบว่าตัวแปรทั้ง 2 ตัวดังกล่าวมีความเกี่ยวข้องกันแต่ไม่ได้เป็นตัวแปรเดียวกัน นักวิจัยอาจจะต้องพิจารณาปรับปรุงเครื่องมือวัดใหม่ และเก็บข้อมูลใหม่อีกครั้ง (iii) ข้อตกลงที่เกี่ยวกับความแปรปรวน (Variance) จะทดสอบความเป็นเอกพันธ์ของเมตริกความแปรปรวน-ความแปรปรวนร่วมของประชากร (Homogeneity of Variance Covariance Matrices) ข้อตกลงข้อนี้เน้นว่ามีความสำคัญอีกข้อหนึ่งของการวิเคราะห์ความแปรปรวนพหุคูณ สามารถทดสอบได้จากสถิติทดสอบ Box's M ซึ่งจะได้อีกกล่าวในรายละเอียดต่อไปนี้ ในการวิเคราะห์ด้วยสถิติใด ๆ มีความจำเป็นที่นักวิจัยจะต้องตรวจสอบข้อมูลว่าเป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้นหรือไม่ หากมีบางข้อที่ฝ่าฝืนก็จะต้องทำการปรับเพื่อให้เป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้น เช่น การแปลงข้อมูล (Transformation) ด้วยวิธีที่เหมาะสม เช่น Square-Root Transformation, Logarithmic Transformation, Reciprocal Transformation และ Angular or Inverse Sine Transformation (Kirk, 1982, p. 79-84) ส่วนในกรณีที่ไม่สามารถจัดการกับข้อมูลให้เป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้นดังกล่าวได้ บางทีนักวิจัยก็มีความจำเป็นที่จะต้องเลือกใช้สถิติทดสอบอื่นที่มีความเหมาะสมในการวิเคราะห์มากกว่า มีความยืดหยุ่นหรือผ่อนปรนเกี่ยวกับข้อตกลงเบื้องต้น หรือบางครั้งอาจจะต้องเก็บข้อมูลเพิ่มเติมเป็นต้น

การตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นโดยมากข้อตกลงเบื้องต้นสามารถตรวจสอบได้ด้วยวิธีเดียวกันกับ ANOVA มีข้อตกลงเบื้องต้นที่เพิ่มขึ้นมาคือ การแจกแจงพหุตัวแปรเป็นโค้งปกติ และความเป็นเอกพันธ์ของเมตริกความแปรปรวนร่วมที่ต้องการกระบวนการตรวจสอบที่แตกต่างกัน ข้อตกลงเบื้องต้นการเป็นโค้งปกติของพหุตัวแปร ไม่สามารถทดสอบด้วย SPSS และมีเฉพาะการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของการเป็นโค้งปกติของตัวแปรเดียว โดยวิเคราะห์ตัวแปรตามทีละตัว ซึ่งง่ายที่จะใช้และมีประโยชน์ เพราะการเป็นโค้งปกติของตัวแปรเดียวเป็นเงื่อนไขการเป็นโค้งปกติของพหุตัวแปร แต่ไม่รับประกันว่าจะ Multivariate Normality ดังนั้นกระบวนการนี้ดีที่สุดที่เราสามารถทำได้



ข้อตกลงเบื้องต้นของการเท่ากันของเมตริกความแปรปรวนร่วม ข้อตกลงเบื้องต้นนี้ง่ายในการตรวจสอบด้วยการทดสอบของลาเวน หากการทดสอบลาเวนไม่มีนัยสำคัญสำหรับตัวแปรตามแต่ละตัวอย่างไรก็ตาม กรณีตัวแปรตามหลายตัว ควรจะเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มโดยใช้ Box's M test การทดสอบนี้ควรจะไม่มีนัยสำคัญ

## (2) สถิติทดสอบ MANOVA

Olson (1974) และ Stevens (2009) ได้ศึกษาอำนาจการทดสอบของสถิติ MANOVA ทั้ง 4 ตัวในการประเมินความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างกลุ่ม ซึ่งประกอบด้วย

### (i) Pillai – Bartlett Trace (V) สถิตินี้แสดงดังสมการ

$$V = \sum_{i=1}^s \frac{\lambda_i}{1 + \lambda_i} \quad (3-2)$$

สัญลักษณ์  $\lambda$  จะเป็นค่าไอเกนสำหรับตัวแปรจำแนกประเภทแต่ละตัว และ  $s$  จะเป็นจำนวนตัวแปร สูตรนี้ผลรวมของสัดส่วนของความแปรปรวนอธิบายบนฟังก์ชันการจำแนก

(ii) Hotelling's T<sup>2</sup> เป็นสูตรของ Hotelling – Lawlet trace เป็นผลรวมของค่าไอเกนสำหรับแต่ละตัวแปร

$$T = \sum_{i=1}^s \lambda_i \quad (3-3)$$

(iii) Wilkes's Lambda ( $\lambda$ ) แลมด้าของ Wilks จะเป็นผลผลิตของความแปรปรวนที่ไม่สามารถอธิบายได้ ในแต่ละตัวแปร สัญลักษณ์  $\Pi$  หมายถึงผลคูณแลมด้าของ Wild's จะแสดงอัตราส่วนของความแปรปรวนคลาดเคลื่อนกับความแปรปรวนรวม (SSr/SSt) สำหรับแต่ละตัวแปร

$$A = \prod_{i=1}^s \frac{1}{1 + \lambda} \quad (3-4)$$

(iv) Roy's Largest Root สถิตินี้ง่ายมาก ค่าไอเกนสำหรับตัวแปรแรก เป็นค่าที่มากที่สุด ดังนั้นในกรณีนี้จะคล้ายกับ Hotelling – Lawlet trace แต่สำหรับตัวแปรแรก เท่านั้น

$$\text{Largest root} = \lambda \text{ largest} \quad (3-5)$$

#### การเลือกสถิติทดสอบ

Olson (1974) สังเกตว่าสำหรับขนาดกลุ่มตัวอย่างน้อย ๆ สถิติทั้ง 4 จะมีความแตกต่างกัน น้อยในเทอมของอำนาจการทดสอบ ถ้าขนาดของกลุ่มตัวอย่างแตกต่างกันในตัวแปรตามตัวเดียวกัน สถิติ Roy จะเสริมอำนาจการทดสอบที่มากกว่า (เพราะจะใช้เฉพาะตัวแปรตัวแรก) ตามด้วย Hotelling, Wilks's และ Roy มีอำนาจน้อยที่สุด ประเด็นสุดท้ายเกี่ยวข้องกับอำนาจการทดสอบของ ขนาดกลุ่มตัวอย่างและจำนวนของตัวแปรตาม Steven แนะนำว่า ถ้าตัวแปรตามน้อย ๆ (น้อยกว่า 10 ตัวแปร) กลุ่มตัวอย่างควรมีขนาดใหญ่ ในเทอมของความแกร่ง (Robustness) สถิติทดสอบทั้ง 4 ตัว จะเกี่ยวข้องกับความแกร่งในการละเมิดข้อตกลงเบื้องต้นของการแจกแจงปกติพหุตัวแปร ใน การศึกษาของ Olson (1974) และ Stevens (2009) สรุปว่า เมื่อขนาดกลุ่มตัวอย่างเท่ากัน Pilla – Bartlett จะแข็งแกร่งมากในการละเมิดข้อตกลงเบื้องต้น การตรวจสอบข้อตกลงของเมตริกความ แปรปรวนร่วมที่เป็นเอกพันธ์จะใช้ Box's test ถ้าการทดสอบนั้นไม่มีนัยสำคัญ ข้อตกลงเบื้องต้นการ แจกแจงปกติพหุตัวแปรจะเป็นจริง

## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

การศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล มีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) เพื่อศึกษาการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร และการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล และ 2) เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล จากกลุ่มตัวอย่าง บุคคลที่เตรียมความพร้อมเพื่อเข้าสู่วัยผู้สูงอายุ ที่มีอายุ 55 ปีขึ้นไป ผู้วิจัยกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 549 คน โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผลการวิจัยสามารถสรุปได้ ดังนี้

#### 4.1 ปัจจัยส่วนบุคคล

ตารางที่ 4.1 แสดงจำนวนร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	281	51.2
หญิง	268	48.8
รวม	549	100.0

จากตารางที่ 4.1 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 281 คนคิดเป็นร้อยละ 51.2 และเป็นเพศหญิงจำนวน 268 คนคิดเป็นร้อยละ 48.8 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.2 แสดงจำนวนร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
55-60ปี	327	59.6
61-65ปี	172	31.3
66ปีขึ้นไป	50	9.1
รวม	549	100.0

จากตารางที่ 4.2 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีอายุ 55-60 ปี จำนวน 327 คน คิดเป็น ร้อยละ 59.6 รองลงมาคือ อายุอยู่ระหว่าง 61-65 ปี จำนวน 172 คน คิดเป็นร้อยละ 31.3 และอายุ 66 ปีขึ้นไป จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 9.1 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.3 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่าปริญญาตรี	213	38.8
ปริญญาตรี	211	38.4
สูงกว่าปริญญาตรี	125	22.8
รวม	549	100.0

จากตารางที่ 4.3 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาอยู่ที่ต่ำกว่าปริญญาตรี จำนวน 213 คนคิดเป็นร้อยละ 38.8 รองลงมาคือ ปริญญาตรี จำนวน 211 คน คิดเป็นร้อยละ 38.4 และสูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 125 คน คิดเป็นร้อยละ 22.8 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.4 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามอาชีพ

อาชีพปัจจุบัน	จำนวน	ร้อยละ
ไม่ได้ประกอบอาชีพ (พ่อบ้าน/แม่บ้าน)	133	24.2
ข้าราชการบำนาญ	100	18.2
ค้าขาย	87	15.8
ธุรกิจส่วนตัว	88	16.0
ทำงานอิสระ/เอกชน	50	9.1
เกษตรกรรวม	31	5.6
ปัจจุบันยังคงทำงานอยู่ (รับราชการ/พนักงาน)	60	10.9
รวม	549	100.0

จากตารางที่ 4.4 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ไม่ได้ประกอบอาชีพ (พ่อบ้าน/แม่บ้าน) จำนวน 133 คน คิดเป็นร้อยละ 24.2 รองลงมาคือ มีอาชีพข้าราชการบำนาญ จำนวน 100 คน คิดเป็นร้อยละ 18.2 ธุรกิจส่วนตัว จำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 16.0 ค้าขายจำนวน 87 คน คิดเป็นร้อยละ 15.8 ทำงานอยู่ (รับราชการ/พนักงาน) จำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 10.9 อาชีพทำงานอิสระ/เอกชน จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 9.1 และที่เกษตรกรรวม จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 5.6 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.5 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามรายได้ต่อเดือน

รายได้ปัจจุบัน	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 1,000 บาท	34	6.2
1,001-4,999 บาท	48	8.7
5,000-9,999 บาท	58	10.6
10,000-14,999 บาท	79	14.4
15,000-20,000 บาท	85	15.5
ตั้งแต่ 20,001 บาทขึ้นไป	245	44.6
รวม	549	100.0

จากตารางที่ 4.5 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีรายได้ตั้งแต่ 20,001 บาทขึ้นไป จำนวน 245 คน คิดเป็นร้อยละ 44.6 รองลงมาคือ มีรายได้ 15,000-20,000 บาท จำนวน 85 คนคิดเป็นร้อยละ 15.5 รายได้ 10,000-14,999 บาท จำนวน 79 คน คิดเป็นร้อยละ 14.4 ของ รายได้ 5,000-9,999 บาท จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 10.6 รองลงมาคือ มีรายได้ 1,001-4,999 บาท จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 8.7 และมีรายได้ ต่ำกว่า 1,000 บาท จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 6.2 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.6 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามที่อยู่อาศัย

ที่อยู่อาศัย	จำนวน	ร้อยละ
อยู่ตามลำพัง	78	14.2
อยู่กับญาติ	186	33.9
อยู่กับผู้อื่น	15	2.7
อยู่กับพ่อแม่พี่น้อง บุตรหลาน	270	49.2
รวม	549	100.0

จากตารางที่ 4.6 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อาศัยอยู่กับพ่อแม่พี่น้อง บุตรหลาน จำนวน 270 คน คิดเป็นร้อยละ 49.2 รองลงมาคือ อาศัยอยู่กับญาติ จำนวน 186 คน คิดเป็นร้อยละ 33.9 อาศัยอยู่ตามลำพัง จำนวน 78 คน คิดเป็นร้อยละ 14.2 และอาศัยอยู่กับผู้อื่น จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 2.7 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.7 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามระยะเวลาโดยเฉลี่ยที่ใช้ อินเทอร์เน็ต

ระยะเวลาโดยเฉลี่ยที่ใช้อินเทอร์เน็ต	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 30 นาที/ครั้ง/วัน	105	19.1
30 นาที - 1 ชั่วโมง/ครั้ง/วัน	125	22.8
1 ชั่วโมงขึ้นไป/ครั้ง/วัน	118	21.5
มากกว่า 2 ชั่วโมง ทุกวัน	201	36.6
รวม	549	100.0

จากตารางที่ 4.7 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้ระยะเวลาเฉลี่ยมากกว่า 2 ชั่วโมง ทุกวัน จำนวน 201 คน คิดเป็นร้อยละ 36.6 รองลงมาคือ ใช้ระยะเวลาเฉลี่ย 30 นาที - 1 ชั่วโมง/ครั้ง/วัน จำนวน 125 คน คิดเป็นร้อยละ 22.8 ใช้ระยะเวลาเฉลี่ย 1 ชั่วโมงขึ้นไป/ครั้ง/วัน จำนวน 118 คน คิดเป็นร้อยละ 21.5 และใช้ระยะเวลาเฉลี่ยน้อยกว่า 30 นาที/ครั้ง/วัน จำนวน 105 คน คิดเป็นร้อยละ 19.1 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.8 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเครื่องมือที่ใช้

เครื่องมือที่ใช้ในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
คอมพิวเตอร์	38	6.9
แท็บเล็ต	67	12.2
โทรศัพท์มือถือ	444	80.9
รวม	549	100.0

จากตารางที่ 4.8 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้โทรศัพท์มือถือ จำนวน 444 คน คิดเป็นร้อยละ 80.9 รองลงมาคือ แท็บเล็ต จำนวน 67 คน คิดเป็นร้อยละ 12.2 และคอมพิวเตอร์ จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 6.9 ตามลำดับ



ตารางที่ 4.9 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามสถานที่ใช้

สถานที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ไหนเป็นประจำ	จำนวน	ร้อยละ
บ้าน	449	81.8
ที่ทำงาน	70	12.8
ระหว่างเดินทาง	30	5.5
รวม	549	100.0

จากตารางที่ 4.9 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้สถานที่ใช้คือบ้าน จำนวน 449 คน คิดเป็นร้อยละ 81.8 รองลงมาคือ สถานที่ใช้คือที่ทำงาน จำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 12.8 และใช้ระหว่างเดินทาง จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 5.5 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.10 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามวิธีการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร

ท่านรับรู้ข้อมูลข่าวสาร โดยวิธีใด	จำนวน	ร้อยละ
โทรทัศน์	238	43.4
สื่อสิ่งพิมพ์	18	3.3
หนังสือ/นิตยสาร	9	1.6
ค้นคว้าด้วยตนเอง	18	3.3
ผ่านสื่อสังคมออนไลน์	266	48.5
รวม	549	100.0

จากตารางที่ 4.10 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่รับรู้ข้อมูลข่าวสารผ่านทางสื่อออนไลน์ จำนวน 266 คน คิดเป็นร้อยละ 48.5 รองลงมาคือ รับรู้ข้อมูลข่าวสารผ่านทางโทรทัศน์ จำนวน 238 คน คิดเป็นร้อยละ 43.4 รับรู้ข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ และค้นคว้าด้วยตนเอง จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 3.3 และรับรู้ข้อมูลข่าวสารผ่านหนังสือ/นิตยสาร จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 1.6 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.11 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามประเภทการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร

ท่านรับรู้ข้อมูลข่าวสารเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทใด	จำนวน	ร้อยละ
Facebook	341	62.1
Line	89	16.2
YouTube	84	8.7
Instagram	8	1.5
Blog	3	.5
Google	60	10.9
รวม	549	100.0

จากตารางที่ 4.11 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้ Facebook จำนวน 341 คน คิดเป็นร้อยละ 62.1 รองลงมาคือ Line จำนวน 89 คน คิดเป็นร้อยละ 16.2 ใช้ YouTube จำนวน 84 คนคิดเป็นร้อยละ 8.7 ใช้ Google จำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 10.9 ใช้ Instagram จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 1.5 และใช้ Blog จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.5 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.12 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเนื้อหาการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร

เนื้อหาข่าวสารที่สนใจบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตใดมากที่สุด	จำนวน	ร้อยละ
การรับรู้ข้อมูลข่าวสารธุรกิจ	46	8.4
การรับรู้ข้อมูลข่าวสารสุขภาพ	132	24.0
การรับรู้ข้อมูลข่าวสารการพัฒนาอาชีพ	46	8.4
การรับรู้ข้อมูลข่าวสาร บันเทิง เช่น ดูหนัง ฟังเพลง	70	12.8
การรับรู้ข้อมูลข่าวสารสังคม การเมือง เศรษฐกิจ	255	46.4
รวม	549	100.0

จากตารางที่ 4.12 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่สนใจเนื้อหาข่าวสารสังคม การเมือง เศรษฐกิจ จำนวน 255 คน คิดเป็นร้อยละ 46.4 รองลงมาคือ สนใจเนื้อหาข่าวสารสุขภาพ จำนวน 132 คน คิดเป็นร้อยละ 24.0 สนใจเนื้อหาข่าวการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร บันเทิง เช่น ดูหนัง ฟังเพลง จำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 12.8 สนใจเนื้อหาการรับรู้ข้อมูลข่าวสารธุรกิจ และ การรับรู้ข้อมูลข่าวสารการพัฒนาอาชีพ จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 8.4 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.13 ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตาม  
วัตถุประสงค์ที่เลือกใช้

วัตถุประสงค์ในการใช้เครือข่ายสังคม ออนไลน์	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับ
เพื่อค้นหาข้อมูล	3.87	1.043	มาก
เพื่อความบันเทิง	3.39	1.017	ปานกลาง
เพื่อการทำงาน/ธุรกิจ	3.27	1.143	ปานกลาง
เพื่อการอ่านข่าวสารประจำวัน	3.84	.961	มาก
เพื่อทำธุรกรรมทางการเงินออนไลน์	2.98	1.237	ปานกลาง
เพื่อการสื่อสารระหว่างเพื่อนฝูง	3.58	1.072	มาก
เพื่อเผยแพร่ตัวตนหรือผลงานตนเอง	2.68	1.200	ปานกลาง
รวม	3.37	.784	ปานกลาง

จากตารางที่ 4.13 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีวัตถุประสงค์ในการใช้เพื่อค้นหาข้อมูลค่าเฉลี่ย 3.87 อยู่ในระดับมาก รองลงมาคือ มีวัตถุประสงค์ในการใช้เพื่อการอ่านข่าวสารประจำวันค่าเฉลี่ย 3.84 อยู่ในระดับมาก มีวัตถุประสงค์ในการใช้เพื่อการสื่อสารระหว่างเพื่อนฝูงค่าเฉลี่ย 3.58 อยู่ในระดับมาก มีวัตถุประสงค์ในการใช้เพื่อความบันเทิงค่าเฉลี่ย 3.39 อยู่ในระดับปานกลาง มีวัตถุประสงค์ในการใช้เพื่อการทำงาน/ธุรกิจ ค่าเฉลี่ย 3.27 อยู่ในระดับปานกลาง มีวัตถุประสงค์ในการใช้เพื่อทำธุรกรรมทางการเงินออนไลน์ ค่าเฉลี่ย 2.98 อยู่ในระดับปานกลาง และมีวัตถุประสงค์ในการใช้เพื่อเผยแพร่ตัวตนหรือผลงานตนเอง ค่าเฉลี่ย 2.68 อยู่ในระดับปานกลาง ตามลำดับ

ตารางที่ 4.14 ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตาม  
แอปพลิเคชันที่เลือกใช้

แอปพลิเคชันที่มีการเลือกเข้า ใช้งาน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับ
Line	3.94	1.036	มาก
Facebook	3.85	1.086	มาก
Facebook Messenger	3.09	1.235	ปานกลาง
Mobile Banking	2.84	1.369	ปานกลาง
LAZADA/Shopee	2.25	1.256	น้อย
รวม	3.19	.909	ปานกลาง

จากตารางที่ 4.14 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เลือกใช้แอปพลิเคชัน Line ค่าเฉลี่ย 3.94 อยู่ในระดับมาก รองลงมาคือ เลือกใช้แอปพลิเคชัน Facebook ค่าเฉลี่ย 3.85 อยู่ในระดับมาก ใช้แอปพลิเคชัน Facebook Messenger ค่าเฉลี่ย 3.09 อยู่ในระปานกลาง ใช้แอปพลิเคชัน Mobile Banking ค่าเฉลี่ย 2.84 อยู่ในระดับปานกลาง และใช้แอปพลิเคชัน LAZADA/Shopee ค่าเฉลี่ย 2.25 อยู่ในระดับน้อย ตามลำดับ

ตารางที่ 4.15 ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามกิจกรรมที่  
เลือกใช้

อันดับกิจกรรมที่เลือกใช้	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับ
ส่งข้อความแชท	3.68	1.140	มาก
ดูวิดีโอ	3.31	1.106	ปานกลาง
เล่นเกม	2.14	1.261	น้อย
Mobile Banking	2.68	1.335	ปานกลาง
Mobile Map ค้นหาสถานที่	2.63	1.254	ปานกลาง
รวม	2.8871	.86670	ปานกลาง

จากตารางที่ 4.15 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เลือกใช้กิจกรรม ส่งข้อความแชท ค่าเฉลี่ย 3.68 อยู่ในระดับมาก รองลงมาคือ เลือกใช้กิจกรรม ดูวิดีโอ ค่าเฉลี่ย 3.31 อยู่ในระดับปานกลาง ใช้กิจกรรม Mobile Banking ค่าเฉลี่ย 2.68 อยู่ในระปานกลาง ใช้กิจกรรม Mobile Map ค้นหา

สถานที่ ค่าเฉลี่ย 2.63 อยู่ในระดับปานกลาง และใช้กิจกรรม เล่นเกม ค่าเฉลี่ย 2.14 อยู่ในระดับน้อยตามลำดับ

## 4.2 การทดสอบข้อตกลงการใช้สถิติ MANOVA

การทดสอบข้อตกลงในการใช้ สถิติ MANOVA จะต้องหาความสัมพันธ์ของตัวแปรตาม 2 ตัวขึ้นไป ว่ามีความสัมพันธ์ระหว่างกัน ดังสามารถแสดงในตารางถัดไป

ตารางที่ 4.16 แสดงสหสัมพันธ์ของตัวแปรตาม Correlations

สหสัมพันธ์ ของตัวแปร		วัตถุประสงค์ที่ เลือกใช้	แอปพลิเคชันที่ เลือกใช้	กิจกรรมที่ เลือกใช้
วัตถุประสงค์ ที่เลือกใช้	Pearson Correlation	1	.743**	.725**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000
	N	549	549	549
แอปพลิเคชัน ที่เลือกใช้	Pearson Correlation	.743**	1	.792**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000
	N	549	549	549
กิจกรรม ที่เลือกใช้	Pearson Correlation	.725**	.792**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	
	N	549	549	549

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

จากตารางที่ 4.16 พบว่า วัตถุประสงค์ที่เลือกใช้ แอปพลิเคชันที่เลือกใช้ และกิจกรรมที่เลือกใช้มีความสัมพันธ์ในทิศทางบวกหรือในทิศทางเดียวกันอยู่ในระดับสูง ( $r = 0.71-0.90$ ) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ซึ่งพิจารณาจากค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์โดยทั่วไปใช้เกณฑ์ดังนี้ (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2559)

ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์	มากกว่า 0.91	มีความสัมพันธ์กันในระดับสูงมาก
ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์	0.71-0.90	มีความสัมพันธ์กันในระดับสูง
ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์	0.30-0.70	มีความสัมพันธ์กันในระดับปานกลาง
ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์	น้อยกว่า 0.30	มีความสัมพันธ์กันในระดับต่ำ

ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ เท่ากับ 0.00      ไม่มีความสัมพันธ์กัน

สำหรับทิศทางความสัมพันธ์ พิจารณาดังนี้

ถ้าค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ( $r$ ) มีค่าเป็นลบ แสดงว่า มีความสัมพันธ์กันในทางลบ หรือทิศทางตรงกันข้าม นอกจากนั้นถ้าค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ( $r$ ) มีค่าเป็นบวก แสดงว่า มีความสัมพันธ์กันในทางบวก หรือทิศทางเดียวกัน ดังนั้นในการศึกษาโดยใช้สถิติ MANOVA อันเนื่องมาจากตัวแปรตาม มีความสัมพันธ์กันเองอยู่ในระดับปานกลาง ถึง สูง จึงไม่สามารถแยกวิเคราะห์ตัวแปรตามทีละตัว อย่างสถิติANOVA ได้

### 4.3 การทดสอบสมมติฐานโดยใช้สถิติ MANOVA

เป็นสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างกลุ่มที่มีตัวแปรอิสระ 1 ตัวหรือมากกว่า และมีการศึกษาตัวแปรตามหลายตัว

ตารางที่ 4.17 การทดสอบความแปรปรวนร่วม (ด้านประชากรศาสตร์) โดยวิธี Box's Test of Equality of Covariance Matrices<sup>a</sup>

Box's M	415.972
F	1.912
df1	180
df2	10330.041
Sig.	.000*

จากตารางที่ 4.17 พบว่า ความแปรปรวนร่วมของตัวแปรอิสระ โดยใช้วิธี Box's Test of Equality of Covariance Matrices มีความแตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามข้อตกลงของการใช้สถิติ MANOVA แต่ในการศึกษาครั้งนี้จะยังคงทดสอบสมมติฐานต่อไป การฝ่าฝืนข้อตกลง (Violation Assumptions) ซึ่งอาจนำไปสู่ความแกร่ง (Robustness) ของการทดสอบ หรืออำนาจการทดสอบ (Power of Test) ลดลงนั่นเอง ทำให้การทดสอบสถิติ MANOVA ปกติจะใช้ค่า Wilk's Lambda (Tabachnick & Fidell, 2001) หากมีการฝ่าฝืนข้อตกลง ให้ใช้ค่า Pillai's Trace แทนซึ่งมีความแกร่ง (Robustness) มากกว่า อย่างไรก็ตาม สถิติทดสอบมักจะมีค่าสอดคล้องกัน



ตารางที่ 4.18 แสดงความแตกต่างของค่าเฉลี่ย (ด้านประชากรศาสตร์) โดยวิธี Multivariate Tests<sup>a</sup>

	Effect	Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	Partial Eta Squared
Intercept	Pillai's Trace	.085	6.151	6.000	828.000	.000*	.043
	Wilks' Lambda	.915	6.217 <sup>b</sup>	6.000	826.000	.000*	.043
	Hotelling's Trace	.092	6.284	6.000	824.000	.000*	.044
	Roy's Largest Root	.081	11.173 <sup>c</sup>	3.000	414.000	.000*	.075
อายุ	Pillai's Trace	.028	1.990	6.000	828.000	.065	.014
	Wilks' Lambda	.972	1.999 <sup>b</sup>	6.000	828.000	.063	.014
	Hotelling's Trace	.029	2.007	6.000	828.000	.062	.014
	Roy's Largest Root	.029	3.962 <sup>c</sup>	3.000	414.000	.008*	.028
ระดับ การศึกษา	Pillai's Trace	.085	6.151	6.000	828.000	.000*	.043
	Wilks' Lambda	.915	6.217 <sup>b</sup>	6.000	826.000	.000*	.043
	Hotelling's Trace	.092	6.284	6.000	824.000	.000*	.044
	Roy's Largest Root	.081	11.173 <sup>c</sup>	3.000	414.000	.000*	.075
อาชีพ ปัจจุบัน	Pillai's Trace	.108	2.582	18.000	1245.000	.000*	.036
	Wilks' Lambda	.895	2.592	18.000	1168.626	.000*	.036
	Hotelling's Trace	.114	2.597	18.000	1235.000	.000*	.036
	Roy's Largest Root	.058	4.034 <sup>c</sup>	6.000	415.000	.001*	.055
รายได้	Pillai's Trace	.075	2.140	15.000	1245.000	.007*	.025
	Wilks' Lambda	.926	2.150	15.000	1140.513	.006*	.025
	Hotelling's Trace	.079	2.157	15.000	1235.000	.006*	.026
	Roy's Largest Root	.055	4.584 <sup>c</sup>	5.000	415.000	.000*	.052

ตารางที่ 4.18 แสดงความแตกต่างของค่าเฉลี่ย (ด้านประชากรศาสตร์) โดยวิธี Multivariate Tests<sup>a</sup>  
(ต่อ)

	Effect	Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	Partial Eta Squared
อายุ *	Pillai's Trace	1.013	1.794	354.000	1245.000	.000*	.338
ระดับ	Wilks' Lambda	.285	1.819	354.000	1239.774	.000*	.342
การศึกษา	Hotelling's Trace	1.587	1.845	354.000	1235.000	.000*	.346
* อาชีพ	Roy's Largest	.775	2.726 <sup>c</sup>	118.000	415.000	.000*	.437
ปัจจุบัน *	Root						
รายได้							

a. Design: Intercept + อายุ + ระดับการศึกษา + อาชีพปัจจุบัน + รายได้ + อายุ \* ระดับการศึกษา \* อาชีพ  
ปัจจุบัน \* รายได้

b. Exact statistic

c. The statistic is an upper bound on F that yields a lower bound on the significance level.

จากตารางที่ 4.18 การแปลผลจะอ่านค่า Pillai's Trace แทน พบว่า ปัจจัยส่วนบุคคล ด้าน  
ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ มีผลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่  
ระดับ 0.01

ตารางที่ 4.19 การวิเคราะห์ความแปรปรวน (ด้านปัจจัยส่วนบุคคล) โดยใช้วิธี Tests of Between-  
Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	วัตถุประสงค์ ที่เลือกใช้	159.141 <sup>a</sup>	133	1.197	2.794	.000*	.472
	แอปพลิเคชัน ที่เลือกใช้	245.988 <sup>b</sup>	133	1.850	3.712	.000*	.543
	กิจกรรมที่ เลือกใช้	220.076 <sup>c</sup>	133	1.655	3.585	.000*	.535

ตารางที่ 4.19 การวิเคราะห์ความแปรปรวน (ด้านปัจจัยส่วนบุคคล) โดยใช้วิธี Tests of Between-Subjects Effects (ต่อ)

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Intercept	วัตถุประสงค์ที่เลือกใช้	1220.899	1	1220.899	2850.754	.000*	.873
	แอปพลิเคชันที่เลือกใช้	1093.485	1	1093.485	2194.617	.000*	.841
	กิจกรรมที่เลือกใช้	860.193	1	860.193	1863.520	.000*	.818
อายุ	วัตถุประสงค์ที่เลือกใช้	2.902	2	1.451	3.388	.035*	.016
	แอปพลิเคชันที่เลือกใช้	5.478	2	2.739	5.498	.004*	.026
	กิจกรรมที่เลือกใช้	4.270	2	2.135	4.625	.010*	.022
ระดับการศึกษา	วัตถุประสงค์ที่เลือกใช้	9.562	2	4.781	11.163	.000*	.051
	แอปพลิเคชันที่เลือกใช้	14.743	2	7.371	14.794	.000*	.067
	กิจกรรมที่เลือกใช้	12.691	2	6.345	13.747	.000*	.062
อาชีพปัจจุบัน	วัตถุประสงค์ที่เลือกใช้	5.711	6	.952	2.223	.040*	.031
	แอปพลิเคชันที่เลือกใช้	10.720	6	1.787	3.586	.002*	.049
	กิจกรรมที่เลือกใช้	9.277	6	1.546	3.350	.003*	.046

a. R Squared = .472 (Adjusted R Squared = .303)

b. R Squared = .543 (Adjusted R Squared = .397)

c. R Squared = .535 (Adjusted R Squared = .385)

จากตารางที่ 4.19 พบว่า ปัจจัยส่วนบุคคลมีอิทธิพลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุ ยกเว้นด้านรายได้เฉลี่ยต่อเดือน เกี่ยวกับวัตถุประสงค์ที่เลือกใช้ และแอปพลิเคชันที่เลือกใช้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยมีค่า R Squared มีค่าเท่ากับ .472 สำหรับด้านวัตถุประสงค์และด้านการใช้แอปพลิเคชัน มีค่า R Squared มีค่าเท่ากับ .543 และด้านกิจกรรม มีค่า R Squared มีค่าเท่ากับ .535

ตารางที่ 4.20 แสดงการทดสอบความแปรปรวน (ด้านที่อยู่อาศัย เครื่องมือที่ใช้และสถานที่ใช้อินเทอร์เน็ต) โดยวิธี Box's Test of Equality of Covariance Matrices<sup>a</sup>

Box's M	197.268
F	1.905
df1	90
df2	5220.971
Sig.	.000*

Tests the null hypothesis that the observed covariance matrices of the dependent variables are equal across groups.

a. Design: Intercept + ที่อยู่ + เครื่องมือที่ใช้ + สถานที่ใช้ + ที่อยู่ \* เครื่องมือที่ใช้ \* สถานที่ใช้

จากตารางที่ 4.20 พบว่า ความแปรปรวนร่วมของตัวแปรอิสระ โดยใช้วิธี Box's Test of Equality of Covariance Matrices มีความแตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามข้อตกลงของการใช้สถิติ MANOVA แต่ในการศึกษาครั้งนี้จะยังคงทดสอบสมมติฐานต่อไป การฝ่าฝืนข้อตกลง (Violation Assumptions) ซึ่งอาจนำไปสู่ความแกร่ง (Robustness) ของการทดสอบ หรืออำนาจการทดสอบ (Power of Test) ลดลงนั่นเอง ทำให้การทดสอบสถิติ MANOVA ปกติจะใช้ค่า Wilk's Lambda (Tabachnick & Fidell, 2001) หากมีการฝ่าฝืนข้อตกลง ให้ใช้ค่า Pillai's Trace แทนซึ่งมีความแกร่ง (Robustness) มากกว่า อย่างไรก็ตาม สถิติทดสอบมักจะมีค่าสอดคล้องกัน

ตารางที่ 4.21 แสดงความแตกต่างของค่าเฉลี่ย (ด้านที่อยู่อาศัย เครื่องมือที่ใช้และสถานที่ใช้ อินเทอร์เน็ต) โดยวิธี Multivariate Tests<sup>a</sup>

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	Partial Eta Squared
Intercept	Pillai's Trace	.657	332.046 <sup>b</sup>	3.000	520.000	.000*	.657
	Wilks' Lambda	.343	332.046 <sup>b</sup>	3.000	520.000	.000*	.657
	Hotelling's Trace	1.916	332.046 <sup>b</sup>	3.000	520.000	.000*	.657
	Roy's Largest Root	1.916	332.046 <sup>b</sup>	3.000	520.000	.000*	.657
ที่อยู่	Pillai's Trace	.026	1.544	9.000	1566.000	.127	.009
	Wilks' Lambda	.974	1.546	9.000	1265.694	.127	.009
	Hotelling's Trace	.027	1.546	9.000	1556.000	.127	.009
	Roy's Largest Root	.020	3.463 <sup>c</sup>	3.000	522.000	.016*	.020
เครื่องมือที่ใช้	Pillai's Trace	.009	.805	6.000	1042.000	.566	.005
	Wilks' Lambda	.991	.805 <sup>b</sup>	6.000	1040.000	.566	.005
	Hotelling's Trace	.009	.805	6.000	1038.000	.566	.005
	Roy's Largest Root	.009	1.549 <sup>c</sup>	3.000	521.000	.201	.009
สถานที่ใช้	Pillai's Trace	.021	1.821	6.000	1042.000	.092	.010
	Wilks' Lambda	.979	1.820 <sup>b</sup>	6.000	1040.000	.092	.010
	Hotelling's Trace	.021	1.818	6.000	1038.000	.092	.010
	Roy's Largest Root	.015	2.580 <sup>c</sup>	3.000	521.000	.053*	.015
ที่อยู่ * เครื่องมือที่ใช้	Pillai's Trace	.112	1.064	57.000	1566.000	.349	.037
	Wilks' Lambda	.892	1.064	57.000	1551.299	.349	.037
	Hotelling's Trace	.117	1.064	57.000	1556.000	.349	.038
สถานที่ใช้ * ที่อยู่	Roy's Largest Root	.059	1.635 <sup>c</sup>	19.000	522.000	.044*	.056

a. Design: Intercept + ที่อยู่ + เครื่องมือที่ใช้ + สถานที่ใช้ + ที่อยู่ \* เครื่องมือที่ใช้ \* สถานที่ใช้

b. Exact statistic

c. The statistic is an upper bound on F that yields a lower bound on the significance level.

จากตารางที่ 4.21 การแปลผลจะอ่านค่า Pillai's Trace แทนพบว่า ตัวแปรอิสระด้านที่อยู่อาศัยและพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ไม่มีอิทธิพลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 4.22 แสดงการวิเคราะห์ความแปรปรวน (ด้านที่อยู่อาศัยและพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต) โดยใช้วิธี Tests of Between-Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	วัตถุประสงค์ที่เลือกใช้	24.347 <sup>a</sup>	26	.936	1.564	.039*	.072
	แอปพลิเคชันที่เลือกใช้	34.324 <sup>b</sup>	26	1.320	1.647	.024*	.076
	กิจกรรมที่เลือกใช้	28.451 <sup>c</sup>	26	1.094	1.491	.058	.069
Intercept	วัตถุประสงค์ที่เลือกใช้	583.976	1	583.976	975.390	.000*	.651
	แอปพลิเคชันที่เลือกใช้	554.556	1	554.556	691.802	.000*	.570
	กิจกรรมที่เลือกใช้	473.406	1	473.406	644.901	.000*	.553



ตารางที่ 4.22 แสดงการวิเคราะห์ความแปรปรวน (ด้านที่อยู่อาศัยและพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต)  
โดยใช้วิธี Tests of Between-Subjects Effects (ต่อ)

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
ที่อยู่	วัตถุประสงค์ที่เลือกใช้	.451	3	.150	.251	.860	.001
	แอปพลิเคชันที่เลือกใช้	4.930	3	1.643	2.050	.106	.012
	กิจกรรมที่เลือกใช้	2.541	3	.847	1.154	.327	.007
เครื่องมือที่ใช้	วัตถุประสงค์ที่เลือกใช้	.279	2	.140	.233	.792	.001
	แอปพลิเคชันที่เลือกใช้	.603	2	.301	.376	.687	.001
	กิจกรรมที่เลือกใช้	2.341	2	1.171	1.595	.204	.006
	วัตถุประสงค์ที่เลือกใช้	3.613	2	1.806	3.017	.050*	.011
สถานที่ที่ใช้	แอปพลิเคชันที่เลือกใช้	5.805	2	2.902	3.621	.027*	.014
	กิจกรรมที่เลือกใช้	4.987	2	2.493	3.397	.034*	.013
	วัตถุประสงค์ที่เลือกใช้	8.701	19	.458	.765	.750	.027
ที่อยู่* เครื่องมือที่ใช้*	แอปพลิเคชันที่เลือกใช้	12.708	19	.669	.834	.666	.029
	กิจกรรมที่เลือกใช้	17.067	19	.898	1.224	.232	.043

ตารางที่ 4.22 แสดงการวิเคราะห์ความแปรปรวน (ด้านที่อยู่อาศัยและพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต) โดยใช้วิธี Tests of Between-Subjects Effects (ต่อ)

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Error	วัตถุประสงค์ที่เลือกใช้	312.527	522	.599			
	แอปพลิเคชันที่เลือกใช้	418.440	522	.802			
	กิจกรรมที่เลือกใช้	383.187	522	.734			
Total	วัตถุประสงค์ที่เลือกใช้	6581.531	549				
	แอปพลิเคชันที่เลือกใช้	6046.400	549				
	กิจกรรมที่เลือกใช้	4987.640	549				
Corrected Total	วัตถุประสงค์ที่เลือกใช้	336.873	548				
	แอปพลิเคชันที่เลือกใช้	452.765	548				
	กิจกรรมที่เลือกใช้	411.638	548				

a. R Squared = .072 (Adjusted R Squared = .026)

b. R Squared = .076 (Adjusted R Squared = .030)

c. R Squared = .069 (Adjusted R Squared = .023)

จากตารางที่ 4.22 พบว่า ตัวแปรอิสระด้านที่อยู่อาศัยและพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต มีอิทธิพลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุ โดย R Squared มีค่าเท่ากับ .072 สำหรับด้านที่อยู่และด้านเครื่องมือที่ใช้ R Squared มีค่าเท่ากับ .076 และด้านสถานที่ มีค่า R Squared มีค่าเท่ากับ .069

ตารางที่ 4.23 แสดงการทดสอบความแปรปรวน (ด้านวิธีการรับรู้ข่าวสาร) โดยวิธี Box's Test of Equality of Covariance Matrices<sup>a</sup>

Box's M	114.790
F	1.467
df1	72
df2	9777.121
Sig.	.006*

จากตารางที่ 4.23 พบว่าความแปรปรวนร่วมของตัวแปรอิสระ โดยใช้วิธี Box's Test of Equality of Covariance Matrices มีความแตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามข้อตกลงของการใช้สถิติ MANOVA แต่ในการศึกษาครั้งนี้จะยังคงทดสอบสมมติฐานต่อไป การฝ่าฝืนข้อตกลง (Violation Assumptions) ซึ่งอาจนำไปสู่ความแกร่ง (Robustness) ของการทดสอบ หรืออำนาจการทดสอบ (Power of Test) ลดลงนั่นเอง ทำให้การทดสอบสถิติ MANOVA ปกติจะใช้ค่า Wilk's Lambda (Tabachnick & Fidell, 2001, p. 348) หากมีการฝ่าฝืนข้อตกลง ให้ใช้ค่า Pillai's Trace แทนซึ่งมีความแกร่ง (Robustness) มากกว่า อย่างไรก็ตาม สถิติทดสอบมักจะมีค่าสอดคล้องกัน

ตารางที่ 4.24 แสดงความแตกต่างของค่าเฉลี่ย (ด้านวิธีการรับรู้ข่าวสาร) โดยวิธี Multivariate Tests<sup>a</sup>

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	Partial Eta Squared
Intercept	Pillai's Trace	.798	692.573 <sup>b</sup>	3.000	527.000	.000*	.798
	Wilks'	.202	692.573 <sup>b</sup>	3.000	527.000	.000*	.798
	Lambda						
	Hotelling's	3.943	692.573 <sup>b</sup>	3.000	527.000	.000*	.798
	Trace						
	Roy's Largest	3.943	692.573 <sup>b</sup>	3.000	527.000	.000*	.798
	Root						

ตารางที่ 4.24 แสดงความแตกต่างของค่าเฉลี่ย (ด้านวิธีการรับรู้ข่าวสาร) โดยวิธี Multivariate Tests<sup>a</sup> (ต่อ)

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	Partial Eta Squared
วิธีการ รับรู้ ข้อมูล ข่าวสาร	Pillai's Trace	.070	3.150	12.000	1587.000	.000*	.023
	Wilks'	.930	3.210	12.000	1394.602	.000*	.024
	Lambda						
	Hotelling's	.074	3.262	12.000	1577.000	.000*	.024
	Trace						
	Roy's	.071	9.327 <sup>c</sup>	4.000	529.000	.000*	.066
	Largest Root						
เนื้อหา การรับรู้ ข้อมูล ข่าวสาร	Pillai's Trace	.055	2.480	12.000	1587.000	.003*	.018
	Wilks'	.945	2.497	12.000	1394.602	.003*	.019
	Lambda						
	Hotelling's	.057	2.511	12.000	1577.000	.003*	.019
	Trace						
	Roy's	.045	6.002 <sup>c</sup>	4.000	529.000	.000*	.043
	Largest Root						
วิธีรับ ข่าวสาร * เนื้อหา ที่สนใจ	Pillai's Trace	.085	1.410	33.000	1587.000	.062	.028
	Wilks'	.916	1.414	33.000	1553.343	.061	.029
	Lambda						
	Hotelling's	.089	1.418	33.000	1577.000	.059	.029
	Trace						
	Roy's	.055	2.627 <sup>c</sup>	11.000	529.000	.003*	.052
	Largest Root						

a. Design: Intercept + วิธีรับข่าวสาร + เนื้อหาที่สนใจ + วิธีรับข่าวสาร \* เนื้อหาที่สนใจ

b. Exact statistic

c. The statistic is an upper bound on F that yields a lower bound on the significance level.

จากตารางที่ 4.24 การแปลผลจะอ่านค่า Pillai's Trace แทนพบว่า ตัวแปรอิสระด้านวิธีการรับรู้ข่าวสาร ไม่มีอิทธิพลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 4.25 แสดงการวิเคราะห์ความแปรปรวน (ด้านวิธีการรับรู้ข่าวสาร) โดยใช้วิธี Tests of

Between-Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	วัตถุประสงค์ที่เลือกใช้	38.240 <sup>a</sup>	19	2.013	3.565	.000*	.114
	แอปพลิเคชันที่เลือกใช้	64.681 <sup>b</sup>	19	3.404	4.640	.000*	.143
	กิจกรรมที่เลือกใช้	44.741 <sup>c</sup>	19	2.355	3.395	.000*	.109
Intercept	วัตถุประสงค์ที่เลือกใช้	1142.749	1	1142.749	2024.266	.000*	.793
	แอปพลิเคชันที่เลือกใช้	1055.106	1	1055.106	1438.224	.000*	.731
	กิจกรรมที่เลือกใช้	884.940	1	884.940	1275.926	.000*	.707
วิธีการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร	วัตถุประสงค์ที่เลือกใช้	8.850	4	2.213	3.919	.004*	.029
	แอปพลิเคชันที่เลือกใช้	23.757	4	5.939	8.096	.000*	.058
	กิจกรรมที่เลือกใช้	6.852	4	1.713	2.470	.044*	.018

ตารางที่ 4.25 แสดงการวิเคราะห์ความแปรปรวน (ด้านวิธีการรับรู้ข่าวสาร) โดยใช้วิธี Tests of Between-Subjects Effects (ต่อ)

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
เนื้อหา การรับรู้ ข้อมูล ข่าวสาร	วัตถุประสงค์ ที่เลือกใช้	6.793	4	1.698	3.008	.018*	.022
	แอปพลิเคชัน ที่เลือกใช้	9.085	4	2.271	3.096	.015*	.023
	กิจกรรมที่ เลือกใช้	16.393	4	4.098	5.909	.000*	.043
วิธีรับ ข่าวสาร * เนื้อหา ที่สนใจ	วัตถุประสงค์ ที่เลือกใช้	12.912	11	1.174	2.079	.020*	.041
	แอปพลิเคชัน ที่เลือกใช้	10.072	11	.916	1.248	.252	.025
	กิจกรรมที่ เลือกใช้	5.619	11	.511	.737	.704	.015
Error	วัตถุประสงค์ ที่เลือกใช้	298.634	529	.565			
	แอปพลิเคชัน ที่เลือกใช้	388.083	529	.734			
	กิจกรรมที่ เลือกใช้	366.897	529	.694			
Total	วัตถุประสงค์ ที่เลือกใช้	6581.531	549				
	แอปพลิเคชัน ที่เลือกใช้	6046.400	549				
	กิจกรรมที่ เลือกใช้	4987.640	549				



ตารางที่ 4.25 แสดงการวิเคราะห์ความแปรปรวน (ด้านวิธีการรับรู้ข่าวสาร) โดยใช้วิธี Tests of Between-Subjects Effects (ต่อ)

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected	วัตถุประสงค์ที่เลือกใช้	336.873	548				
Total	แอปพลิเคชันที่เลือกใช้	452.765	548				
	กิจกรรมที่เลือกใช้	411.638	548				

a. R Squared = .114 (Adjusted R Squared = .082)

b. R Squared = .143 (Adjusted R Squared = .112)

c. R Squared = .109 (Adjusted R Squared = .077)

จากตารางที่ 4.25 พบว่า ตัวแปรอิสระด้านวิธีการรับรู้ข้อมูลข่าวสารมีอิทธิพลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุ โดยมีค่า R Squared มีค่าเท่ากับ .114 สำหรับด้านวิธีการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร และด้านเนื้อหาการรับรู้ข้อมูลข่าวสารมีค่า R Squared มีค่าเท่ากับ .143 และด้านกิจกรรม มีค่า R Squared มีค่าเท่ากับ .109

## บทที่ 5

### สรุปผลและอภิปรายผล

การศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล มีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) เพื่อศึกษาการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร และการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล และ 2) เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล จากกลุ่มตัวอย่าง บุคคลที่เตรียมความพร้อมเพื่อเข้าสู่วัยผู้สูงอายุ ที่มีอายุ 55 ปีขึ้นไป ผู้วิจัยกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 549 คน โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบความสัมพันธ์ของตัวแปรตามตัวประกอบไปด้วย วัตถุประสงค์ การใช้แอปพลิเคชันและกิจกรรม โดยใช้สถิติแบบ (Multivariate Analysis of Variance: MANOVA) สามารถสรุปและ อภิปรายผล และข้อเสนอแนะได้ดังนี้

#### 5.1 สรุปผลการวิจัย

การศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล สามารถสรุปผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

1) ปัจจัยส่วนบุคคลมีอิทธิพลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุ ยกเว้นด้านรายได้เฉลี่ยต่อเดือน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยมีค่า R Squared มีค่าเท่ากับ .472 สำหรับด้านวัตถุประสงค์และด้านการใช้แอปพลิเคชัน มีค่า R Squared มีค่าเท่ากับ .543 และด้านกิจกรรม มีค่า R Squared มีค่าเท่ากับ .535

2) ตัวแปรอิสระด้านวิธีการรับรู้ข้อมูลข่าวสารมีอิทธิพลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุ โดยมีค่า R Squared มีค่าเท่ากับ .114 สำหรับด้านวิธีการรับรู้ข้อมูลข่าวสารและด้านเนื้อหาการรับรู้ข้อมูลข่าวสารมีค่า R Squared มีค่าเท่ากับ .143 และด้านกิจกรรม มีค่า R Squared มีค่าเท่ากับ .109

3) ตัวแปรอิสระด้านวิธีการรับรู้ข้อมูลข่าวสารมีอิทธิพลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุ โดยมีค่า R Squared มีค่าเท่ากับ .114 สำหรับด้านวิธีการรับรู้ข้อมูลข่าวสารและด้าน

เนื้อหาการรับรู้ข้อมูลข่าวสารมีค่า R Squared มีค่าเท่ากับ .143 และด้านกิจกรรม มีค่า R Squared มีค่าเท่ากับ .109

## 5.2 การอภิปรายผลการวิจัย

จากการสรุปผลการวิจัย ดังกล่าวข้างต้น สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้ ด้านประชากรศาสตร์ที่ส่งผลต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุใน ยุคดิจิทัล ประกอบด้วย อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ มีอิทธิพลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีเห็นว่า ผู้สูงอายุ ควรมีโอกาสได้ศึกษาเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยเฉพาะปัจจุบันสื่อเทคโนโลยีมีความก้าวหน้า ทันสมัย และเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ฉะนั้น ผู้สูงอายุในช่วงวัยต่าง ๆ จำเป็นต้องเรียนรู้เท่าทันสื่อเทคโนโลยีเพื่อให้สามารถใช้ชีวิตในโลกสังคม ออนไลน์ได้อย่างมีคุณภาพและมีความสุขสอดคล้องกับ สมาน ลอยฟ้า (2554) ที่ศึกษาพบว่าผู้สูงอายุที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีให้หลากหลายมากขึ้น

ผลการศึกษาพฤติกรรมการเข้าถึงและการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ พบว่า ผู้สูงอายุส่วนใหญ่มี การเข้าถึงและนิยมใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านต่าง ๆ เพื่อการติดต่อสื่อสารและการค้นหาข้อมูลข่าวสาร ซึ่งในปัจจุบันผู้สูงอายุ ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพิ่มมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัย ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล คือ กลุ่มผู้สูงอายุมีการเข้าถึงการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ และกิจกรรมที่ใช้บ่อย ๆ ได้แก่ 1) ส่งข้อความแชท 2) คุกกี้โอ 3) Mobile Banking 4) Mobile Map (ค้นหาสถานที่) 5) เล่นเกม และกลุ่มผู้สูงอายุมีการเข้าถึงการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์และนิยมใช้งานตามความสนใจที่ต่างกันว่าผู้สูงอายุมีหลายวัตถุประสงค์ที่ใช้ค้นหาหาความรู้ไม่ใช่ไว้แต่การติดต่อสื่อสารอย่างเดียว แต่ยังใช้ในด้านการค้นหาข้อมูล ความบันเทิง การทำงาน/ธุรกิจ การอ่านข่าวสาร ทำธุรกรรมการเงินออนไลน์ การสื่อสารระหว่างเพื่อน และการเผยแพร่ตัวตน จึงทำให้ผู้สูงอายุมีความสะดวกสบาย รวมถึงการสั่งซื้อของออนไลน์ในปัจจุบันสามารถทำได้ง่ายมากขึ้น ประเด็นเรื่องเนื้อหาและความรู้สึกที่มีต่อเนื้อหาที่เปิดรับผ่านแอปพลิเคชัน เช่น Line, Facebook, Facebook Messenger, YouTube, Google เนื้อหาที่กลุ่มผู้สูงอายุได้รับผ่านแอปพลิเคชันหลากหลายรูปแบบ เช่น การรับรู้ข้อมูลข่าวสารธุรกิจ สุขภาพ การพัฒนาอาชีพ คู่มือฟังเพลง และสังคม การเมือง เศรษฐกิจ ความรู้สึกสำหรับการรับรู้รูปแบบต่าง ๆ ที่ส่งผลกับความรู้สึก ทั้งในด้านที่ดึงดูดความสนใจนำไปเปิดดู ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อความรู้สึกต่อคนที่ส่งเนื้อหานั้น ๆ มาด้วย ซึ่งจะนำไปตามแนวคิดเรื่องเนื้อหาที่มีคุณค่า (Value

Content) (Jefferson & Tanton, 2015) ซึ่งจะต้องมีประโยชน์สามารถตอบ โจทย์ความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย สร้างความรู้สึกรักหรือแรงบันดาลใจ สร้างขึ้นมาอย่างถูกต้องและเหมาะสมกับจังหวะช่วงเวลานั้น ๆ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นการบำบัดจิตใจของผู้สูงอายุทำให้สภาพจิตใจของผู้สูงอายุนั้นดีขึ้น ช่วยให้ผู้ใช้สูงอายุมีความสุข ไม่รู้สึกโดดเดี่ยว และการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการรับข้อมูลข่าวสาร โดยจะติดตามข่าวสารจากเทคโนโลยีเพื่อประโยชน์ที่มากขึ้น

## 5.3 ข้อเสนอแนะ

### 5.3.1 ข้อเสนอแนะเชิงวิชาการ

ฝ่ายที่เกี่ยวข้อง (ธุรกิจ) สามารถนำผลเกี่ยวกับการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุของกลุ่มผู้สูงอายุ ไปใช้ในการวางแผนการขยายตลาดในการขายสินค้าและ บริการมากขึ้นผ่านช่องทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้โดยมีกลุ่มผู้บริโภคตัวแทนการ ขายประชาสัมพันธ์ โฆษณาสินค้า หรือบริการ การพัฒนากฎหมายที่เกี่ยวข้องให้มีความครอบคลุมและสอดคล้องเป็นสิ่งจำเป็นที่จะพัฒนาอย่างยิ่ง เนื่องจากผู้สูงอายุต้องการมีอาชีพหรือหารายได้เสริมผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (เช่น การรับจ้างกด Like ใน Facebook, YouTube, Instagram เป็นต้น) เพื่อเป็นการลดภาษีสำหรับธุรกิจ และการตอบรับจากผู้สูงอายุมากขึ้นด้วยเพื่อการประกอบธุรกิจเกี่ยวกับผู้สูงอายุให้ประสบความสำเร็จและได้รับการตอบรับจากผู้สูงอายุ

### 5.3.2 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

ภาครัฐควรกำหนดนโยบายที่นำไปสู่การเกิดผลที่เป็นรูปธรรม เพื่อส่งเสริมให้ผู้สูงอายุทั้งในเขตชุมชนเมืองและนอกชุมชนเมือง ได้มีโอกาสใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตอย่างทั่วถึง ทำให้สามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิตของผู้สูงอายุ และเป็นการลด ความเหลื่อมล้ำ อีกทั้งเป็นการกระตุ้นให้ผู้สูงอายุได้เข้าถึงการใช้คอมพิวเตอร์ได้สะดวกสบายยิ่งขึ้น หน่วยงานที่จัดการฝึกอบรมด้านคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตสำหรับผู้สูงอายุจำเป็นต้องคำนึงถึงข้อจำกัดด้านสภาวะทางร่างกายและจิตใจของผู้สูงอายุที่มีวัยแตกต่างกันไป เพื่อให้หลักสูตรการฝึกอบรมมีความเหมาะสมและเกิดประโยชน์ต่อผู้สูงอายุให้มากที่สุด

ภาครัฐควรสนับสนุนให้มีชมรมผู้สูงอายุต้นแบบที่ประสบความสำเร็จจากการใช้คอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ต เพื่อเป็นการโน้มน้าว และกระตุ้นให้ผู้สูงอายุได้เห็นความสำคัญของเทคโนโลยีสารสนเทศที่ส่งผลต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตการดำเนินชีวิตของผู้สูงอายุ

### 5.3.3 ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการศึกษาความพึงพอใจและปัญหาของการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุ เพื่อทราบข้อมูลและเป็นแนวทางในการแก้ปัญหา และส่งเสริมผู้สูงอายุใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์มากยิ่งขึ้น โดยการสัมภาษณ์เชิงลึกของผู้สูงอายุที่ใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อได้รับข้อมูลเนื้อหาในเชิงลึกอธิบายพฤติกรรม และผลการใช้บริการของผู้สูงอายุได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น



## บรรณานุกรม

- กัณฑ์พล บรรทัดทอง. (2557). พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และความพึงพอใจของกลุ่มคนผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร (Master's thesis). สืบค้นจาก <http://dspace.bu.ac.th/handle/123456789/1298>
- กายกาญจน์ เสนแก้ว. (2558). พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของ Gen-X ในกรุงเทพมหานคร (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, กรุงเทพฯ.
- เกวรินทร์ ละเอียดดีนันท์. (2557). การยอมรับเทคโนโลยีและพฤติกรรมผู้บริโภคออนไลน์ที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, กรุงเทพฯ.
- กชนทร์ กองพิลา. (2559). แบบจำลองการเรียนรู้การสอนแบบโครงงานโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นฐานเพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์. วารสารศึกษาศาสตร์ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น, 10(4), 19-25.
- เฉลิมพล แจ่มจันทร์. (2555). ข้อพิจารณาโมทัศน์ใหม่ของ นิยามผู้สูงอายุ และ อายุเกษียณในประเทศไทย. วารสารประชากร, 4(1), 131-150.
- ชมพูนุท พรหมภักดี. (2556). การเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุของประเทศไทย (Aging society in Thailand). วารสารสำนักวิชาการ สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา, 3, 1-19.
- ชลการ ทรงศรี, ภัณฑิรา เฟื่องทอง, และทรงสุดา หมั่นไธสง. (2561). ผู้สูงอายุในสังคมสารสนเทศ. วารสารการแพทย์โรงพยาบาลอุดรธานี, 26(3), 216-227.
- ชูศรี วงศ์รัตนะ. (2559). เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย (พิมพ์ครั้งที่ 12).นนทบุรี: ไท เร มิ ตร กิ จ อินเทอร์เน็ตโปรดักส์.
- ณัฐดนัย เนียมทอง. (2561). ความเข้าใจดิจิทัลกับผู้สูงอายุ. สืบค้นจาก <https://www.scimath.org/article-technology/item/7943-2018-03-20-04-39-55>
- ณัฐดามาศ โกยารรณ. (2559). ประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์. สืบค้นจาก <https://natdamart.wordpress.com/about/>
- ณัฐพล บัวอุไร. (2560). เครือข่ายสังคมออนไลน์. สืบค้นจาก <http://www.nattapon.com/2011/12/social-network/>



## บรรณานุกรม (ต่อ)

- ทวีวัฒน์ วัฒนเจริญกุล. (2562). การสื่อสารการศึกษาผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์สำหรับครู สังกัดเขต  
พื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครปฐม เขต 1. สืบค้นจาก [http://ird.stou.ac.th/  
Researchlib/uploads/2558\\_028/2558\\_028/mobile/index.html#p=1](http://ird.stou.ac.th/Researchlib/uploads/2558_028/2558_028/mobile/index.html#p=1)
- นพพล จิตติเรืองเกียรติ, ฐานุสรณ์ เจียรสุวรรณ, และฐิติวัศ ฐิติกุลวิพงษ์. (2560). การผลิตโมบาย  
แอปพลิเคชันแผนที่แบบไอโซเมตริกสำหรับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.  
สืบค้นจาก <http://www.research.rmutt.ac.th/?p=18132>
- บุญชม ศรีสะอาด. (2556). การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- พิเชษฐ พิมพ์เจริญ. (2557). การรับรู้การมีส่วนร่วม การใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจของผู้อ่าน  
ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนิตยสารไทย. วารสารเกษมบัณฑิต, 15(2), 41-58.
- พิมพ์จรัส บุญเลิศ. (2560). การส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองในผู้สูงอายุที่มีภาวะซึมเศร้าผ่านเกม  
ออนไลน์ (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, สงขลา.
- ภิเชก ชัยนิรันดร์. (2559). *e-Commerce Success Case Study*. สมุทรปราการ: พงษ์วีรนาการพิมพ์.
- มูลนิธิพัฒนาผู้สูงอายุ. (2558). *สังคมผู้สูงอายุโดยสมบูรณ์ (Aged Society)* สืบค้นจาก  
<http://kdsdhttps://fopdev.or.th>
- รัชตะ รัชตะ. (2556). นโยบายเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Network) ของบุคลากรและ  
นักศึกษาของมหาวิทยาลัยมหิดล. สืบค้นจาก [https://th-th.facebook.com/notes/mahidol-  
universityนโยบายเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์-social-networkของบุคลากรและ  
นักศึกษาของมหา/10151371580608664/](https://th-th.facebook.com/notes/mahidol-universityนโยบายเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์-social-networkของบุคลากรและนักศึกษาของมหา/10151371580608664/)
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2560). โซเชียลมีเดีย (Social Media). กรุงเทพฯ : นานามีบุคส์พับลิเคชั่น.
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2562). บล็อกเกอร์. สืบค้นจาก <https://th.wikipedia.org/wiki/บล็อกเกอร์>
- ศรีประภา ชัยสินธพ. (2554). สภาพจิตใจของผู้สูงอายุ. สืบค้นจาก [http://www.health2click.com/  
articles/42158751.html](http://www.health2click.com/articles/42158751.html)
- ศศิพัฒน์ ยอดเพชร. (2555). *สวัสดิการผู้สูงอายุ*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศักดิ์รินทร์ ต้นสุพงษ์. (2557). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับแอปพลิเคชันไลน์* (Master's thesis).  
สืบค้นจาก <http://dspace.bu.ac.th/bitstream/123456789/1260/1/sakarin.tans.pdf>
- สมาน ลอยฟ้า. (2554). ผู้สูงอายุกับเทคโนโลยีสารสนเทศ. วารสารสารสนเทศศาสตร์, 29(2), 41-59.

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- สวรินทร์ เนื่องคำมา. (2558). การรับรู้ข้อมูลข่าวสารและปัจจัยทางการตลาดผ่านสื่อออนไลน์มีความสัมพันธ์ต่อทัศนคติ การมีส่วนร่วมบนสื่อออนไลน์และแนวโน้มในการใช้บริการพื้นที่ทางการตลาดด้วยผู้คอนเทนต์เนอร์. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา สำนักประชาสัมพันธ์. (2561). กลยุทธ์การประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ด้วยการใช้เฟซบุ๊ก. สืบค้นจาก <https://www.senate.go.th/assets/portals/49/files/handbook/km61/7.สำนักประชาสัมพันธ์.pdf>
- สำนักงานโครงการวิจัยยุทธศาสตร์การพัฒนาคณาจารย์ชีวิต. (2557). ผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2557. สืบค้นจาก <http://thumbsup.in.th/2014/08/thailandinternet-user-profile-2014/>.
- สุมิตา สันหริ่ม. (2562). เครื่องข่ายสังคมออนไลน์. สืบค้นจาก <https://sites.google.com/site/stunningfairypeachy/prasbkarn-semuxn-cring-virtual-reality>
- อรรถพล สาขิตคณิตกุล. (2558). จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- อารีย์ มัยพงษ์, และเกื้อกุล ตาเย็น. (2559). ปัจจัยที่ส่งผลต่อความต้องการเรียนรู้สื่อเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคหลอมรวมเทคโนโลยี. สืบค้นจาก [https://repository.rmutp.ac.th/bitstream/handle/123456789/2193/BUS\\_60\\_13.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.rmutp.ac.th/bitstream/handle/123456789/2193/BUS_60_13.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- อุทัยทิพย์ เจียวิวรรธน์กุล. (2558). เรื่องสร้างสรรค์ สานฝันสู่องค์กรแห่งความสุข:มองผ่าน Happy 8 Menu. กรุงเทพฯ: พี.เอ. ดีฟวิ้ง.
- เอมิกา เหมมินทร์. (2556). พฤติกรรมการใช้และความคิดเห็นเกี่ยวกับผลที่ได้จากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร (Master's thesis). สืบค้นจาก <https://repository.nida.ac.th/handle/662723737/519>
- Auer, P., & Fortuny, M. (2002). *Ageing of the labour force in OECD countries: economic and social consequences*. Retrieved from [http://ilo.org/wcmsp5/groups/public/---ed\\_emp/documents/publication/wcms\\_142281.pdf](http://ilo.org/wcmsp5/groups/public/---ed_emp/documents/publication/wcms_142281.pdf)
- Batini, N., Callen T., & McKibbin, W. (2006). *The Global Impact of Demographic Change* (IMF Working Paper WP/06/9, 2006 International Monetary Fund. Retrieved from <https://www.imf.org/en/Publications/WP/Issues/2016/12/31/The-Global-Impact-of-Demographic-Change-18763>

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- Bloom, D. E., & Canning, D. (2004, August). *Global demographic change: dimensions and economic significance*. Proceedings - Economic Policy Symposium - Jackson Hole, Federal Reserve Bank of Kansas City, United States.
- Boz, H., & Karatas, S. E. (2015). *A review on internet use and quality of life of the elderly*. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/283902258>
- Chakraborty, R., Vishik, C., & Raghav, H. (2013). Privacy preserving actions of older adults on social media: Exploring the behavior of opting out of information sharing. *De-cision Support Systems*, 55(4), 948–956.
- Charness, N., & Boot, W. R. (2009). Aging and Information Technology Use: Potential and Barriers. *Current Directions in Psychological Science*, 18(5), 253-258.
- Daniel, N. (2017). *What Is Social Media? Explaining the Big Trend*. New York: Harper & Row.
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1989). User acceptance of computer technology: A comparison of two theoretical models. *Management Science*, 35(8), 982–100.
- Falls, J. (2012). *Defining Engagement Is it capturing attention or more?*. Retrieved from <https://www.socialmediaexplorer.com/social-media-marketing/defining-engagement/>
- Gonzalez, A., Paz Ramirez, M., & Viadel, V. (2012). Attitudes of the Elderly Toward Information and Communications Technologies. *Educational Gerontology*, 38(9), 585-594.
- Healy, J. (2004). *The benefits of an ageing population*. Retrieved from [www.tai.org.au/documents/dp\\_fulltext/DP63.pdf](http://www.tai.org.au/documents/dp_fulltext/DP63.pdf)
- Hechelmann, C. (2012). *Social Media Engagement in a dedicate Facebook Channel: An Analysis of Relationships Connection and Brand Commitment towards Sports Sponsoring Brands* (Doctoral dissertation, University of Technily). Retrieved from [https://www.academia.edu/11926409/The\\_impact\\_of\\_engagement\\_motives\\_for\\_social\\_TV\\_on\\_social\\_presence\\_and\\_sports\\_channel\\_commitment](https://www.academia.edu/11926409/The_impact_of_engagement_motives_for_social_TV_on_social_presence_and_sports_channel_commitment)
- Heng, S. (2009). Age-appropriate information technology on the advance: Putting paid to oldentimes. *Deutsche Bank Research*, 74, 1-13.
- Jefferson, S., & Tanton, S. (2015). *Valuable content marketing how to make quality content your key to success*. London : Kogan Page.

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- Kirk, R. E. (1982). *Experimental Design: Procedures for the Behavioral Sciences* (2<sup>nd</sup> ed.). Monterey, Calif. : Brooks/Cole.
- Kossecki, P., & Borchuch, A. (2014). *Digital, Social and Financial Exclusion among Elderly People. Demographic Problems of Europe – Polish Example*. Retrieved from [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=2482052](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2482052)
- Maliheh, S., Shima, S., & Robab, S. (2015). *The internet use in elderly people the breadth of internet use among. Iranian elderly people*. Retrieved from <http://www.cigota.rs/en/medicinski-glasnik/vol-20-iss-56>
- McGurk, S. (2014). *What is Social Media Engagement and Why it Matters for your Business*. Retrieved from <http://blog.fusionfarm.com/what-is-social-media-engagement-and-why-it-matters-for-your-business>.
- Olson, C. L. (1974). Comparative Robustness of Six Tests in Multivariate Analysis of Variance. *Journal of the American Statistical Association*, 69, 894-908.
- Pallant, J. F. (2005). *SPSS survival manual: A step by step guide to data analysis using SPSS*. (2<sup>nd</sup> ed.). Crows Nest, N.S.W.: Allen & Unwin.
- Peral-Peral, B., Arenas-Gaitán, J., & Villarejo-Ramos, Á. (2015). From Digital Divide to Psycho-digital Divide: Elders and Online Social Networks. *Comunicar*, 23(45), 57-64.
- Pngtree. (2016). *Social media*. Retrieved from <https://th.pngtree.com/free-png-vectors/social-media>
- Ractham, P., & Techatassanasoontorn, A. (2014, December). *Social Media Use and Senior Citizen's Life Satisfaction*. 25th Australasian Conference on Information Systems 8th - 10th Dec 2014, Auckland, New Zealand.
- Rogers, E. (2003). *Diffusion of innovations* (5<sup>th</sup> ed.). New York: The Free Press.
- Reisenwitz, T., Iyer, R., Kuhlmeier, D. B., & Eastman, J. K. (2007). The elderly's Internet usage: An updated look. *Journal of Consumer Marketing*, 24(7), 406–418.
- Selwyn, N. (2004). The information aged: A qualitative study of older adults' use of information and communications technology. *Journal of Aging Studies*, 18(4), 369-384.

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- Sostre, A. (2016). *The 5 Levels of Social Media Engagement for Events*. Retrieved from <http://blog.venuecenter.com/the-5-levels-of-social-media-engagement-for-events/>
- Stevens, J. R. (2009). *Applied Multivariate Statistics for Social Sciences*. New York: Routledge Tayler Francis Company.
- Tabachnick, B. G., & Fidell, L. S. (2007). *Using multivariate statisties* (5<sup>th</sup>ed.). Boston, Masssachusetts: Allyn and Bacon.
- US Congressional Budget Office. (2005). *Global Population Aging in the 21st Century and its Economic Implications* (December). United States: The Congress of United States.
- Vosner, H.B., Bobek, S., Kokol, P., & Krecic, M.J. (2016). Attitudes of active older Internet users towards online social networking, *Computer in Human Behavior*, 55, 230- 241.
- Wangpipatwong, S. (2008). Factors influencing the intention to Use E-Learning: A case study of Bangkok University. In *Proceedings of World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia & Telecommunications* (pp. 6093-6098). Vienna: Association for the Advancement of Computing in Education.
- Williamson, A. (2013). *Social Media Guidelines for Parliaments*. Retrieved from <http://www.ipu.org/PDF/publications/SMG2013EN.pdf>
- World Health Organization. (2000). *The world health report 2000: Health systems: improving performance*. Retrieved from <https://apps.who.int/iris/handle/10665/42281>
- World Population Ageing (2019). *Population Division, DESA, United Nations*. Retrieved from <http://www.un.org/esa/population/publications/worldageing19502050/pdf/95annexi.pdf>
- Yellowlees, P. (2001). *Your guide to E-health: third millennium medicine on the internet*. Australia: University of Queensland Press.





### แบบสอบถามงานวิจัย

เรื่อง: ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุใน ยุคดิจิทัล

#### ส่วนที่ 1: แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป

1. เพศ  ชาย  
 หญิง
2. อายุ  55-60ปี  
 61-65ปี  
 66ปีขึ้นไป
3. ระดับการศึกษา  
 ต่ำกว่าปริญญาตรี  
 ปริญญาตรี  
 สูงกว่าปริญญาตรี
4. อาชีพปัจจุบัน  
 ไม่ได้ประกอบอาชีพ  
 ข้าราชการบำนาญ  
 ค้าขาย  
 ธุรกิจส่วนตัว  
 ทำงานอิสระ/เอกชน  
 เกษตรกรรม  
 ปัจจุบันยังคงทำงานอยู่
5. รายได้ปัจจุบันเฉลี่ยต่อเดือน  
 ต่ำกว่า 1,000 บาท  
 1,001-4,999 บาท  
 5,000-9,999 บาท  
 10,000-14,999 บาท  
 15,000-20,000 บาท  
 ตั้งแต่ 20,001 บาทขึ้นไป

6. อาศัยอยู่ร่วมกับใคร
- อยู่ตามลำพัง
  - อยู่กับญาติ
  - อยู่กับผู้อื่น
  - อยู่กับพ่อแม่พี่น้อง บุตรหลาน
  - บ้านพักคนชรา
7. ระยะเวลาโดยเฉลี่ยที่ใช้อินเทอร์เน็ต
- น้อยกว่า30นาที/ครั้ง/วัน
  - 30นาที-1ชั่วโมง/ครั้ง/วัน
  - 1ชั่วโมง-2ชั่วโมง/ครั้ง/วัน
  - มากกว่า 2 ชั่วโมง ทุกวัน
8. เครื่องมือที่ใช้ในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์
- คอมพิวเตอร์
  - แท็บเล็ต
  - โทรศัพท์มือถือ
9. สถานที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ไหนเป็นประจำ
- บ้าน
  - ที่ทำงาน
  - ระหว่างเดินทาง

ส่วนที่ 2: แบบสอบถามด้านการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร

1. ท่านรับรู้ข้อมูลข่าวสาร โดยวิธีใดมากที่สุด
- โทรทัศน์
  - สื่อสิ่งพิมพ์
  - หนังสือ/นิตยสาร
  - ค้นคว้าด้วยตนเอง
  - ผ่านสื่อสังคมออนไลน์

2. ท่านรับรู้ข้อมูลข่าวสารเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทใดมากที่สุด
- Facebook
- Line
- YouTube
- Instagram
- Blog
- Google
3. เนื้อหาข่าวสารที่สนใจบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตใดมากที่สุด
- การรับรู้ข้อมูลข่าวสารธุรกิจ
- การรับรู้ข้อมูลข่าวสารสุขภาพ
- การรับรู้ข้อมูลข่าวสารการพัฒนาอาชีพ
- การรับรู้ข้อมูลข่าวสารบันเทิง เช่น ดูหนัง ฟังเพลง
- การรับรู้ข้อมูลข่าวสารสังคม การเมือง เศรษฐกิจ

### ส่วนที่ 3: แบบสอบถามด้านการเข้าถึงเทคโนโลยี

คำถาม	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
<b>1.วัตถุประสงค์ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์</b>					
เพื่อค้นหาข้อมูล					
เพื่อความบันเทิง					
เพื่อการทำงาน/ธุรกิจ					
เพื่อการอ่านข่าวสารประจำวัน					
เพื่อทำธุรกรรมทางการเงินออนไลน์					
เพื่อการสื่อสารระหว่างเพื่อนฝูง					
เพื่อเผยแพร่ตัวตนหรือผลงานตนเอง					
<b>2.แอปพลิเคชันที่มีการเลือกใช้งาน</b>					
Line					
Facebook					
Facebook Messenger					

คำถาม	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
Mobile Banking					
LAZADA/Shopee					
<b>3.อันดับกิจกรรมที่เลือกใช้</b>					
สั่งซื้อความ					
ดูวิดีโอ					
เล่นเกม					
Mobile Banking					
Mobile Map ค้นหาสถานที่					



## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	อารียา ศรีแจ่ม
วัน เดือน ปีเกิด	7 เมษายน 2536
สถานที่เกิด	จังหวัดสระบุรี ประเทศไทย
ประวัติการศึกษา	มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาบัญชีบัณฑิต สาขาวิชาการบัญชี, 2558 มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาเศรษฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเศรษฐกิจดิจิทัล, 2562
ที่อยู่ปัจจุบัน	38 หมู่ 6 ตำบลหนองควายโซ อำเภอนองแสง จังหวัดสระบุรี 18170

