

ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุในประเทศไทย: เงื่อนไขปัจจัยและแนวทางในการพัฒนา

Digital Citizenship Among Older Adults in Thailand: Key Lessons and Prospects for Development

จารุวรรณ แก้วมะโน*
Jaruwan Kaewmano**

บทความนี้
Received
31 ตุลาคม 2568
Revised
2 ธันวาคม 2568
Accepted
13 ธันวาคม 2568

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่องความเป็นพลเมืองดิจิทัลในผู้สูงอายุ เพื่อสำรวจความรู้ ความเข้าใจ และปัจจัยที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุในประเทศไทยให้มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อทำกิจกรรมต่างๆ โดยรู้เท่าทันและรับผิดชอบ โดยใช้วิธีวิจัยแบบผสมระหว่างการเก็บแบบสอบถามกลุ่มตัวอย่างผู้สูงอายุจำนวน 845 ตัวอย่าง ร่วมกับการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ที่เกี่ยวข้อง และการสนทนากลุ่มย่อย ผลการศึกษาพบว่าสถานะผู้สูงวัยมีข้ออุปสรรคหลักต่อการพัฒนาทักษะดิจิทัล หากแต่เป็นปัจจัยด้านความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาและเศรษฐกิจที่ส่งผลกระทบต่อความเหลื่อมล้ำทางด้านดิจิทัลและขีดความสามารถในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงวัย ดังผลการศึกษาที่พบว่า ผู้สูงวัยตอนกลางและตอนปลายยังคงมีความสามารถเรียนรู้การใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลได้ แม้พวกเขาจะเรียนรู้เรื่องดังกล่าวเมื่อเข้าสู่ช่วงสูงวัยแล้ว ซึ่งทำให้พวกเขาได้คะแนนพลเมืองดิจิทัลน้อยกว่ากลุ่มผู้สูงวัยตอนต้นที่มีประสบการณ์การใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลก่อนเข้าสู่ช่วงสูงวัยอย่างมีนัยสำคัญก็ตาม สิ่งนี้แสดงให้เห็นว่าประสบการณ์การใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลและลักษณะการใช้งานคือปัจจัยที่มีความสำคัญมากกว่าอายุ

* นักวิชาการผู้ชำนาญการ สำนักส่งเสริมการเมืองภาคพลเมือง สถาบันพระปกเกล้า (ดร.)

** Senior Academics, The Office of Promoting Politics of the People, King Prajadhipok's Institute. (Ph.D)

ที่เพิ่มขึ้น ซึ่งปัจจัยดังกล่าวสัมพันธ์กับระดับการศึกษาและรายได้ ดังผลการสำรวจที่ชี้ให้เห็นว่าผู้สูงวัยที่มีระดับการศึกษาและรายได้สูงจะมีคะแนนความเป็นพลเมืองสูงตามไปด้วย ขณะเดียวกันกลุ่มตัวอย่างที่มีคะแนนพลเมืองดิจิทัลสูงมักจะต้องมีช่วงเวลาท่องอินเทอร์เน็ตไม่ต่ำกว่า 3 ชั่วโมงต่อวันและหากกลุ่มตัวอย่างใช้ช่วงเวลาดังกล่าวไปเพื่อศึกษาค้นคว้าติดตามข่าวสารก็มักจะมีคะแนนความเป็นพลเมืองดิจิทัลสูงกว่ากลุ่มที่ใช้เทคโนโลยีไปเพื่อการติดต่อสื่อสารหรือความบันเทิง สิ่งนี้แสดงให้เห็นว่าความเหลื่อมล้ำด้านดิจิทัลเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อเนื่องถึงความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงวัย ดังนั้น การพัฒนาศักยภาพดิจิทัลแก่ผู้สูงวัยจึงไม่ใช่ภารกิจในช่วงบั้นปลายชีวิต แต่ควรเตรียมการตั้งแต่ก่อนเข้าสู่ช่วงสูงวัยที่สำคัญควรดำเนินควบคู่กับการปรับโครงสร้างพื้นฐานทางเศรษฐกิจและสังคมอย่างเป็นระบบ

คำสำคัญ : พลเมืองดิจิทัล, พลเมืองไทย, ผู้สูงวัย, เทคโนโลยีกับผู้สูงอายุ, รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล, การรู้จักใช้เทคโนโลยี

Abstract

This article forms part of the research project entitled ‘Digital Citizenship in Older Adults,’ which aims to examine the levels of knowledge and understanding, as well as the factors influencing the level of digital citizenship among older adults in Thailand to competently use digital technologies for various activities with awareness and responsibility. This research employs a mixed-methods approach, combining survey data from 845 older people, in-depth interviews, and focus group discussions. The findings indicate that aging itself is not the primary barrier to the development of digital skills. Rather, disparities in education and economic status are the key factors driving digital inequality and limiting older adults’ capacity to develop digital citizenship. The findings show that middle- and late-stage older adults remain capable of learning to use digital technologies even when learning begins only after entering old age; however, their digital citizenship scores are significantly lower than those of early-stage older adults with prior digital experience. This suggests that digital experience and usage patterns are more important than chronological age. These factors are closely linked to education and income, as evidenced by the finding that older adults with higher levels of education and income tend to exhibit higher levels of digital citizenship. Furthermore, respondents with higher digital citizenship scores typically spent at least three hours per day online, and those who allocated their online time to learning and news consumption demonstrated higher levels of digital citizenship than those who primarily used digital technologies for communication or entertainment. The findings, therefore, highlight that digital inequality is a critical factor shaping older adults’ digital citizenship. Accordingly, efforts to enhance digital competencies should not be postponed until later life but should begin well before individuals reach old age. Importantly, such efforts should extend beyond skill-based training and be accompanied by systematic reforms of economic and social infrastructure.

Keyword: digital citizenship, older adults, technology and aging, digital literacy, technological literacy

บทนำ

ภายใต้บริบทที่เทคโนโลยีสารสนเทศพัฒนาแบบก้าวกระโดด หลายประเทศก้าวเข้าสู่สังคมดิจิทัลอย่างสมบูรณ์ โดยมีวิกฤตการณ์โควิด-19 เป็นปัจจัยเร่งสำคัญ ส่งผลให้เทคโนโลยีสารสนเทศกลายเป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อนกิจกรรมทางสังคม เศรษฐกิจ และการเมือง กระทั่งวิถีชีวิตประจำวันของประชาชนอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ (Gapsalamov et al., 2020) ในแง่หนึ่งการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศได้นำมาซึ่งคุณูปการมากมาย อาทิ ช่วยลดข้อจำกัดด้านเวลา สถานที่ ในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารและบริการต่างๆ อย่างมีนัยสำคัญ ลดต้นทุนการดำเนินงานขององค์กรทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน เพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันทางเศรษฐกิจ และสนับสนุนการเข้าถึงบริการสาธารณะที่สะดวกรวดเร็วมากขึ้น (Castells, 2010; United Nations Development Programme, 2022) นอกจากนี้ ยังช่วยขยายโอกาสทางการศึกษา และการทำงานใหม่ๆ (Vagadia, 2020) ในทางการเมืองการพัฒนาของเทคโนโลยีดิจิทัลมีส่วนส่งเสริมให้เกิดการเปิดพื้นที่แก่ภาคประชาชนสามารถแสดงความคิดเห็น เข้าถึงข้อมูลข่าวสาร และตรวจสอบการทำงานของภาครัฐได้มากยิ่งขึ้น (Pedersen & Wilkinson, 2018)

ปรากฏการณ์ดังกล่าวส่งผลให้แนวคิดเรื่อง “ความเป็นพลเมืองดิจิทัล” (digital citizenship) ได้รับการกล่าวถึงมากขึ้น ในแง่ที่ผู้ใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลไม่ควรมุ่งเพียงการเข้าถึงและใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลได้เท่านั้น แต่ควรครอบคลุมไปถึงการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างปลอดภัย รับผิดชอบ ไม่ละเมิด สามารถถ่วงถ่วงข้อมูล คัดวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับอย่างมีวิจารณญาณ และมีส่วนร่วมในการสร้างสังคมดิจิทัลที่ปลอดภัย เป็นธรรมไปพร้อมกัน เพราะพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพนั้นไม่ใช่ผู้ที่สามารถใช้เทคโนโลยีได้เท่านั้น แต่ต้องเป็นผู้ที่ตระหนักรู้ถึงผลกระทบจากการกระทำของตนบนโลกออนไลน์ที่จะส่งผลต่อตนเองสังคมและประเทศชาติด้วย (Ribble, 2015)

ภายใต้การพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างก้าวกระโดด ผู้สูงอายุคือประชากรกลุ่มเปราะบางที่มักตกเป็นเหยื่อของกลุ่มอาชญากรรมไซเบอร์ (cyber crime) ข้อมูลจากศูนย์ปราบปรามอาชญากรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศ (ศปอส.ตร.) สำนักงานตำรวจแห่งชาติ ระบุว่าผู้สูงอายุ 60 ปีขึ้นไป มีแนวโน้มตกเป็นเหยื่ออาชญากรรมทางไซเบอร์ประเภท “หลอกลวงทุนออนไลน์” และ “หลอกให้โอนเงิน” สูงที่สุด ทั้งยังมีอัตราการเติบโตของจำนวนผู้เสียหายเพิ่มขึ้นมากที่สุด เมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มเป้าหมายวัยอื่นในช่วงเวลาเดียวกัน โดยลักษณะการกระทำผิดที่พบบ่อยในประชากรกลุ่มนี้ ได้แก่ การหลอกให้รักแล้วหลอกให้โอนเงิน (Romance Scam) และ SMS หลอกลวง (Smishing) ขณะที่ กลุ่มก่อนสูงอายุ (46-59 ปี) มักตกเป็นเป้าหมายของการหลอกลวงในลักษณะ “ขอรับบริจาคเพื่อการกุศล” หรือการแอบอ้างเป็นเจ้าของที่รัฐเพื่อให้ผู้เสียหายโอนเงินสูงที่สุด ข้อมูลข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ปัจจัยที่ทำให้ผู้สูงอายุ

ตกเป็นเหยื่ออาชญากรรมออนไลน์มักเป็นเรื่องการขาดความรู้เท่าทันกลโกงและขาดทักษะด้านดิจิทัล ประกอบกับความเปราะบางของสภาวะทางจิตใจและอารมณ์ที่มีความอ่อนไหวง่าย จึงทำให้อาชญากรรมมักใช้จุดอ่อนเหล่านี้เป็นปัจจัยแสวงหาผลประโยชน์จากประชากรผู้สูงอายุ (คนไทยถูกมิจฉาชีพหลอก, 2568; โคแฟคเสริมความรู้ผู้สูงอายุ, 2567)

ปฏิเสธไม่ได้ว่าสภาวะสูงวัยส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพ เช่น การมองเห็นหรือการได้ยินที่ลดลง ความคล่องตัวในการเคลื่อนไหว ความสามารถในการเรียนรู้และการปรับตัวที่ลดลง และมีการประมวลผลข้อมูลที่ช้าลงเล็กน้อย (Tokushige et al., 2014; Aiyar et al., 2016) นอกจากนี้ อีกปัญหาหนึ่งที่กำลังเกิดขึ้นกับสังคมผู้สูงอายุท่ามกลางการเติบโตของครอบครัวเดี่ยวก็คือการใช้ชีวิตตามลำพังของผู้สูงอายุที่กำลังเพิ่มสูงขึ้น ซึ่งเป็นหนึ่งในปัจจัยที่ทำให้ผู้สูงอายุเสี่ยงต่อการตกอยู่ในสภาวะเหงาโดดเดี่ยว เกิดความบกพร่องในสภาวะทางอารมณ์ สังคมและการพัฒนาทักษะใหม่ๆ เนื่องจากขาดแรงจูงใจในการติดต่อกับผู้อื่น ทั้งยังขาดบุตรหลานคอยให้ความช่วยเหลือ (Panella & Quinn, 2019) ซึ่งสภาวะโดดเดี่ยวไม่เพียงแต่จะส่งผลกระทบทางด้านจิตใจเท่านั้น แต่สภาวะทางจิตใจที่ท้อแท้และขาดพลังนั้น จะส่งผลกระทบต่อสุขภาพตลอดจนแรงจูงใจในการทำกิจกรรมต่างๆ รวมถึงการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ด้วย ในทางกลับกันการขาดกิจกรรมที่กระตุ้นสมองและการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมอย่างเหมาะสมและสม่ำเสมอ นั้น ก็เสี่ยงที่จะทำให้ผู้สูงอายุเกิดสภาวะถดถอยทางปัญญา (Yuan, et al., 2023)

แม้ปฏิเสธไม่ได้ว่าสภาวะสูงวัยนั้น ส่งผลให้เกิดความเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายและสมองอย่างไรก็ตาม นักวิชาการบางกลุ่มกลับมองว่าบางครั้งความรู้สึกหรืออายุจิตของผู้คนอาจไม่สอดคล้องกับกายภาพที่เห็นภายนอกก็ได้ อายุทางจิตไม่จำเป็นต้องลดลงตามอายุของร่างกาย ดังปรากฏให้เห็นว่าผู้สูงอายุหลายคนยังคงมีความสามารถในการคิด วิเคราะห์ เรียนรู้และแก้ไขปัญหาได้ดี อายุจิตสามารถ “สูงกว่า” หรือ “ต่ำกว่า” อายุจริง ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมและสุขภาพจิตของผู้สูงวัยว่ามีความกระตือรือร้นและใฝ่ศึกษาเรียนรู้เพียงใด หากผู้สูงวัยมีอายุทางจิตที่ “เยาว์วัย” คือพร้อมเปิดรับสิ่งใหม่ มองโลกในแง่ดี ผู้สูงวัยกลุ่มนี้จะมีแนวโน้มตอบรับการเข้าร่วมกิจกรรมและการพัฒนาศักยภาพในด้านต่างๆ แม้เมื่ออยู่ในวัยชราได้ดีกว่ากลุ่มที่มีความรู้สึกว่าตนเองชราภาพแล้ว (Audrin & Audrin, 2024)

องค์การอนามัยโลก (WHO) ระบุว่าปัจจัยสำคัญที่มีส่วนช่วยสนับสนุนผู้สูงวัยให้มีพลัง (Active Ageing) ประกอบด้วย (1) การเข้าถึงบริการด้านสุขภาพ (2) การดูแลสุขภาพขั้นพื้นฐาน เช่น การออกกำลังกายที่เหมาะสม การรับประทานอาหารเพื่อสุขภาพ (3) การจัดสภาพแวดล้อมที่ดีและเป็นมิตรกับผู้สูงวัย (4) การเตรียมพร้อมสำหรับการเกษียณอายุ (5) การสนับสนุนทางสังคม เช่น การส่งเสริมโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต และ (6) การประกันรายได้ให้แก่ผู้สูงวัย (World Health Organization, 2002)

สอดคล้องกับแนวคิดของ Solhi, M., Pirouzeh, R., Zanjari, N., & Janani, L. (2022) ที่ชี้ให้เห็นว่า มีปัจจัยอย่างน้อย 6 ประการที่ควรได้รับการส่งเสริมตั้งแต่ก่อนเข้าสู่สังคมสูงวัย คือ (1) การเตรียมพร้อมด้านสุขภาพ (2) การเตรียมพร้อมด้านจิตใจ (3) การเตรียมพร้อมด้านการเงิน (4) การจัดที่อยู่อาศัย (5) การเตรียมพร้อมด้านสังคม เครือข่ายสังคม และ (6) การเตรียมพร้อมด้านกิจกรรมและเวลาว่างหลังเกษียณ เช่นเดียวกันกับ Frechman, E. et al. (2023) ที่ชี้ให้เห็นว่าการเตรียมความพร้อมให้แก่สังคมสูงวัยต้องดำเนินตั้งแต่ก่อนเข้าสู่สังคมสูงวัยอย่างน้อย 5 มิติ คือ ด้านการติดต่อสื่อสาร ด้านสิ่งแวดล้อม ด้านการเงิน ด้านสุขภาพ และการดูแลสุขภาพ และด้านความรู้ความเข้าใจต่อทักษะการเรียนรู้ที่จำเป็น ซึ่งเรื่องดังกล่าวเกี่ยวพันกับการปรับโครงสร้างและระบบต่างๆ ในองค์กรรวมเพื่อให้สามารถรองรับต่อการเปลี่ยนแปลงเข้าสู่สังคมสูงวัยได้อย่างยั่งยืน

ปัจจุบันสังคมไทยเข้าสู่สังคมสูงอายุโดยสมบูรณ์แล้ว (วิชัย โชควิวัฒน์, 2568; มหาวิทยาลัยมหิดล, 2564) ส่งผลให้ประเด็นเรื่องผู้สูงวัยที่มีพลัง (Active Ageing) หรือ พหุพลัง ได้รับความสนใจกล่าวถึง และมีปรากฏอยู่ในแผนผู้สูงวัยแห่งชาติ ฉบับที่ 2 (พ.ศ.2545–2565) รวมไปถึงแผนต่อเนื่อง โดยมุ่งให้ผู้สูงวัยสามารถนำ “พหุพลัง” มาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้ผู้สูงวัยมิใช่เพียงผู้รอรับความช่วยเหลืออีกต่อไป นอกจากนี้ แนวคิดเรื่อง Active Ageing ยังสอดคล้องกับปรากฏการณ์ สังคมอายุยืน (Longevity Risk) ที่ผู้คนในสังคมมีช่วงอายุที่ยืนยาวมากขึ้น ซึ่งในสังคมเช่นนี้ความกระตือรือร้นและศักยภาพของผู้สูงวัยมีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากมีความเสี่ยงที่เงินออมเพื่อการเกษียณจะหมดก่อนที่ชีวิตจะสิ้นสุดลง (De Waegenare et al., 2010) ส่งผลให้ผู้สูงวัยไม่อาจหวังพึ่งเพียงเงินบำนาญเพื่อการดำรงชีพในอนาคต ผู้สูงวัยบางรายจำเป็นต้องประกอบอาชีพแม้ในวัยเกษียณ เนื่องจากไม่มีบุตรหลานคอยดูแล หรือเพื่อให้เป็นภาระต่อบุตรหลาน โดยเฉพาะอย่างยิ่งท่ามกลางสังคมที่อัตราเกิดต่ำทำให้หลายสังคมต้องพิจารณาเรื่องการขยายอายุการทำงาน ปัจจัยดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาศักยภาพด้านดิจิทัลของผู้สูงวัย เพื่อให้ผู้สูงวัยยังคงสามารถพึ่งพาตนเองได้ เพิ่มโอกาสในการทำงาน การรับบริการภาครัฐ และกิจกรรมทางสังคมต่างๆ ที่ย้ายเข้าสู่แพลตฟอร์มออนไลน์มากขึ้น เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตพร้อมๆ กับส่งเสริมสิทธิเสรีภาพและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ในกลุ่มผู้สูงวัย

ด้วยเหตุนี้ สถาบันพระปกเกล้า โดยสำนักส่งเสริมการเมืองภาคพลเมือง จึงได้จัดทำโครงการวิจัยเพื่อศึกษาความเป็นพลเมืองดิจิทัลในผู้สูงวัยขึ้น เพื่อสำรวจความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงวัยในประเทศไทย บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยดังกล่าว มีวัตถุประสงค์เพื่อถ่ายทอดผลการสำรวจความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงวัยในประเทศไทยในมิติต่างๆ รวมไปถึงเงื่อนไขปัจจัยที่ส่งเสริมหรือเป็นอุปสรรคต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงวัยในประเทศไทย เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการแสวงหาแนวทาง

ส่งเสริมการเข้าถึงและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างทั่วถึงและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นในกลุ่มผู้สูงวัย อันจะช่วยลดความเสี่ยงจากการถูกกีดกัน (exclusion) ออกจากระบบสังคม เศรษฐกิจ และการเมือง ทั้งยังเป็นการดึงศักยภาพของคนกลุ่มวัยเกษียณออกมา ในฐานะที่พวกเขาเป็นพลเมืองของประเทศและกำลังจะกลายเป็นพลเมืองส่วนใหญ่ของสังคมประชาธิปไตยในยุคดิจิทัล

ระเบียบวิธีการวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสม (mixed method) ระหว่างการวิจัยเชิงปริมาณ (quantitative research) และการวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) กลุ่มเป้าหมายหลักของงานวิจัยชิ้นนี้คือผู้สูงวัยที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไปที่มีการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล โดยแบ่งกลุ่มเป้าหมายออกเป็น 3 กลุ่มตามการแบ่งขององค์การสหประชาชาติ ดังนี้ 1) ผู้สูงวัยตอนต้น (Young old) คือ บุคคลที่มีอายุ 60-69 ปี 2) ผู้สูงวัยตอนกลาง (Middle old) คือ บุคคลที่มีอายุ 70-80 ปี และ 3) ผู้สูงวัยตอนปลาย (Very old) คือ บุคคลที่มีอายุ 80 ปีขึ้นไป

งานวิจัยใช้วิธีเก็บข้อมูลหลากหลาย ประกอบด้วย การสำรวจ (survey) ความเป็นพลเมืองดิจิทัลกับกลุ่มตัวอย่างผู้สูงวัยจำนวน 845 ตัวอย่าง ซึ่งได้จากการสุ่มเลือกแบบหลายขั้นตอน (multi-stage sampling) ร่วมกับการกำหนดโควตา (quota sampling) และการสุ่มอย่างง่าย (simple random sampling) เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างผู้สูงวัยครอบคลุมเพศชายหญิงและช่วงความสูงวัยตอนต้น ตอนกลาง และตอนปลาย จำนวนเท่าๆ กัน ครอบคลุม 4 ภูมิภาค 8 จังหวัด ประกอบด้วย จังหวัดพะเยา จังหวัดอุดรธานี จังหวัดอุบลราชธานี จังหวัดสกลนคร จังหวัดลพบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี จังหวัดสุราษฎร์ธานี และจังหวัดนครศรีธรรมราช ส่วนการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) ดำเนินการกับนักวิจัย นักวิชาการ และผู้แทนจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาศักยภาพด้านดิจิทัลแก่ผู้สูงวัยจำนวน 16 คน อาทิ กรมกิจการผู้สูงวัยสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) และมูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาผู้สูงวัยไทย เป็นต้น ด้านการสนทนากลุ่มย่อยดำเนินการกับผู้สูงวัยที่มีอายุ 60 ปี ขึ้นไป จำนวน 30 คนที่สมัครใจเข้าร่วมโครงการวิจัย ซึ่งได้จากการสุ่มเลือกแบบเฉพาะเจาะจงจากโรงเรียนผู้สูงวัยต้นแบบในกรุงเทพมหานครที่มีความสมัครใจเข้าร่วมโครงการเพื่อให้กลุ่มตัวอย่างสามารถเข้าร่วมกิจกรรมด้วยตนเองได้เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์มากที่สุด สุดท้ายคือการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วยพระราชบัญญัติผู้สูงวัย พ.ศ.2546 แผนปฏิบัติการด้านผู้สูงวัยพระราชบัญญัติกองทุนการออมแห่งชาติ และหลักสูตรต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาผู้สูงวัยซึ่งจัดทำโดยภาคส่วนต่างๆ อาทิ หลักสูตรวัยเพชร รู้ทันสื่อ หลักสูตรสูงวัยรู้ทันสื่อ หลักสูตรสูงวัยดิจิทัล หลักสูตรเกษียณคลาส เป็นต้น

งานวิจัยนี้ใช้แบบสอบถาม กรอบการสัมภาษณ์ และกรอบการสนทนากลุ่มย่อยที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยแบบสอบถามได้ผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Index of Item-Objective Congruence: IOC) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ผลการประเมินมีค่า IOC เท่ากับ 0.75 ซึ่งอยู่ในระดับที่ยอมรับได้ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย งานวิจัยดำเนินการตามแนว จริยธรรมการวิจัยในคน โดยเคารพการตัดสินใจของผู้ให้ข้อมูล ปกป้องข้อมูลส่วนบุคคลและขอความยินยอม โดยสมัครใจของผู้เข้าร่วมโครงการวิจัยก่อนเก็บข้อมูลทุกครั้ง

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปฏิบัติ ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ SPSS โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (descriptive statistics) ได้แก่ การแจกแจงความถี่ (frequency) และการหาค่าเฉลี่ย (mean) เพื่อสรุป ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นจึงวิเคราะห์สถิติเชิงอนุมาน (inferential statistics) ด้วยการวิเคราะห์ ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way ANOVA) เพื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระหว่างตัวแปร กับผลคะแนน เช่น กลุ่มอายุ ช่วงวัย ระดับการศึกษา รายได้ วัตถุประสงค์และระยะเวลาการใช้เทคโนโลยี ดิจิทัล เป็นต้น

ในส่วนของคุณภาพเชิงคุณภาพ ได้มาจากการสัมภาษณ์เชิงลึกและการสนทนากลุ่มย่อยกับผู้ให้ข้อมูล หลัก ซึ่งเป็นผู้เกี่ยวข้องในเชิงนโยบายและการขับเคลื่อนด้านการพัฒนาศักยภาพผู้สูงวัย รวมไปถึงผู้สูงวัย ในพื้นที่ที่เกี่ยวข้อง โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อแยกหมวดหมู่ประเด็น วิเคราะห์ ความเชื่อมโยง และตีความภายใต้บริบททางสังคม วัฒนธรรม และนโยบาย ซึ่งผลการวิเคราะห์เชิงคุณภาพ นี้จะถูกนำมาใช้ประกอบและอธิบายผลการวิเคราะห์เชิงปริมาณ และอธิบายผลการศึกษาทั้งหมด ด้วยแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่อทำความเข้าใจปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น

บทความวิจัยนี้เป็นผลจากวิเคราะห์และสังเคราะห์ผลการวิจัยเพื่อตอบคำถามว่าผู้สูงวัยในประเทศไทยมีความเป็นพลเมืองดิจิทัลเพียงใด โดยคุณลักษณะของพลเมืองดิจิทัลในที่นี้ประกอบด้วย 3 ด้าน (ด้านความรู้ จริยธรรม และการมีส่วนร่วม) 10 มิติ ดังนี้ มิติที่ 1 ความรู้ ความสามารถในการใช้งาน มิติที่ 2 การตัดสินใจที่ดี เพื่อสร้างผลลัพธ์ที่ดีต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคมโดยรวม มิติที่ 3 การคิดวิเคราะห์ มิติที่ 4 การยับยั้งชั่งใจ เลือกใช้คำพูดและแสดงพฤติกรรมที่สุภาพ ให้เกียรติผู้อื่นเมื่อต้องแสดงความเห็น ออนไลน์ มิติที่ 5 ความฉลาดทางอารมณ์ และมิติที่ 6 การรักษาความเป็นส่วนตัว มิติที่ 7 ความสามารถในการแก้ไขปัญหาการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลเบื้องต้น มิติที่ 8 ความรู้เท่าทัน สามารถตรวจสอบ ความน่าเชื่อถือของข้อมูล ระวังการโพสต์ข้อมูลอันเป็นส่วนตัวบนโลกออนไลน์ มิติที่ 9 ความเห็นอก เห็นใจ ต่อผู้ที่กำลังเผชิญกับปัญหาหรือตกเป็นเหยื่อของการบูลลี่ออนไลน์ และระมัดระวังการแสดงออก ไม่ให้เป็นการซ้ำเติม และ มิติที่ 10 การมีส่วนร่วมผ่านระบบดิจิทัล เช่น โพสต์ หรือแชร์ประเด็นทางการเมือง แสดงความคิดเห็น เข้าร่วมกลุ่ม และร่วมโหวตประเด็นทางสังคมการเมือง เป็นต้น

ผลการประเมินความเป็นพลเมืองดิจิทัล ได้จากแบบสอบถาม โดยแบ่งความเป็นพลเมืองดิจิทัลออกเป็น 5 ระดับคือ 1) ระดับน้อยมาก คือ กลุ่มที่ได้คะแนนตั้งแต่ 50 คะแนนลงไป 2) ระดับน้อย คือ กลุ่มที่ได้คะแนนตั้งแต่ 51-60 คะแนน 3) ระดับปานกลาง คือ กลุ่มที่ได้คะแนนตั้งแต่ 61-70 คะแนน 4) ระดับมาก คือ กลุ่มที่ได้คะแนนตั้งแต่ 71-80 คะแนน และ 5) ระดับมากที่สุด คือ กลุ่มที่ได้คะแนนตั้งแต่ 90 คะแนนขึ้นไป

น้อยที่สุด

มากที่สุด

ด้านความรู้และทักษะ

มิติที่ 1 ความรู้ (Digital literacy)
มิติที่ 2 การตัดสินใจที่ดี (Good judgment)
มิติที่ 3 คิดเชิงวิเคราะห์ (Critical thinking)
มิติที่ 4 ความรู้เท่าทัน (Digital awareness)
มิติที่ 5 การแก้ไขปัญหา (Problems solving)
มิติที่ 6 การรักษาความเป็นส่วนตัว (Privacy management)

ด้านคุณธรรมจริยธรรม

มิติที่ 7 การยับยั้งชั่งใจ (Inhibition)
มิติที่ 8 ความฉลาดทางอารมณ์ (Emotional quotient)
มิติที่ 9 ความเห็นอกเห็นใจ (Digital Empathy)

ด้านการมีส่วนร่วม

มิติที่ 10 การมีส่วนร่วมทางการเมือง (Digital Participation)

เพศ อายุ ระดับการศึกษา รายได้ วัตถุประสงค์การใช้งาน ระยะเวลาการใช้งาน

ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงวัยในประเทศไทย

ผลการศึกษาพบว่า ผู้สูงวัยในประเทศไทยส่วนใหญ่มีระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลอยู่ในเกณฑ์ต่ำ โดยร้อยละ 47 ได้คะแนนพลเมืองดิจิทัลในระดับน้อยที่สุด (< 50 คะแนน) ร้อยละ 27.7 อยู่ในระดับน้อย (51-60 คะแนน) ขณะที่ ร้อยละ 14 ได้คะแนนในระดับปานกลาง (61-70 คะแนน) ส่วนผู้ที่ได้คะแนนระดับมาก (71-80 คะแนน) มีเพียงร้อยละ 10.8 และมีเพียงร้อยละ 0.6 เท่านั้นที่ได้คะแนนในระดับมากที่สุด (> 90 คะแนน) อย่างไรก็ตาม เมื่อจำแนกคะแนนพลเมืองดิจิทัล เป็นรายมิติ พบว่า 3 มิติที่ผู้สูงวัยได้คะแนนสูงที่สุด คือ ด้านความเห็นอกเห็นใจร้อยละ 39.8 รองลงมาเป็นด้านความยับยั้งชั่งใจ ร้อยละ 29 และด้านความฉลาดทางอารมณ์ ร้อยละ 27.6 ส่วนคะแนนพลเมืองดิจิทัล 3 ด้านที่ได้คะแนนน้อยที่สุด คือ การรักษาความเป็นส่วนตัว ร้อยละ 63.7 รองลงมาเป็นเรื่องการตัดสินใจที่ดี ร้อยละ 58.7 และการแก้ไขปัญหา ร้อยละ 57.6

สถาบันพระปกเกล้า

ผลลัพธ์ดังกล่าวสะท้อนให้เห็นความซับซ้อนของปรากฏการณ์ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงวัยกล่าวคือ แม้จะเน้นประเมินความเป็นพลเมืองดิจิทัลโดยรวมจะอยู่ในระดับต่ำอันสะท้อนถึงช่องว่างทางดิจิทัลที่ยังคงมีนัยสำคัญอยู่ ทว่าเมื่อพิจารณาคะแนนรายมิติกลับพบว่า ผู้สูงวัยมีพฤติกรรมบางด้านที่ส่งเสริมต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านคุณธรรม จริยธรรม และการควบคุมตนเอง ขณะใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งส่วนหนึ่งอาจเป็นผลมาจากประสบการณ์ชีวิตของผู้คนในอดีตที่ให้ความสำคัญกับความเอื้ออาทร ความเห็นอกเห็นใจ และการรักษาสัมพันธภาพทางสังคมอย่างมาก อันกลายเป็นรากฐานในการแสดงออกของผู้สูงวัยต่อผู้อื่นด้วยความเห็นอกเห็นใจแม้แต่ในโลกออนไลน์

อย่างไรก็ตาม การเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงวัยยังคงเผชิญกับความไม่เพียงพอของความรู้และทักษะด้านดิจิทัล ดังผลการประเมินพบว่า 3 มิติสำคัญที่ผู้สูงวัยได้คะแนนต่ำที่สุด คือ (1) การจัดการความเป็นส่วนตัว (2) การตัดสินใจอย่างมีวิจารณญาณ และ (3) การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าทางออนไลน์ คะแนนที่ต่ำอย่างมีนัยสำคัญนี้สะท้อนให้เห็นถึงความไม่คุ้นเคยกับเทคโนโลยีดิจิทัลและการขาดโอกาสในการเรียนรู้ทักษะเหล่านี้เป็นระบบ ส่งผลให้ผู้สูงวัยยังไม่สามารถรับมือกับการทำงานของเทคโนโลยีที่มีความซับซ้อนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นความเสี่ยงที่อาจนำไปให้ผู้สูงวัยต้องตกเป็นเหยื่อจากการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลท่องโลกออนไลน์ ทั้งยังเสี่ยงต่อการถูกเอารัดเอาเปรียบและการเผชิญภัยคุกคามไซเบอร์

เงื่อนไขปัจจัยที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงวัยในประเทศไทย

ผลการสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนความเป็นพลเมืองดิจิทัลกับชุดตัวแปรที่ครอบคลุมมิติต่างๆ อันประกอบด้วย เพศสภาพ กลุ่มอายุ ระดับการศึกษา รายได้ในช่วงวัยเกษียณ ระยะเวลา และรูปแบบการใช้งานอินเทอร์เน็ต ผลการศึกษาพบว่า ความแตกต่างทางเพศไม่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลอย่างมีนัยสำคัญ ในส่วนของกลุ่มอายุพบว่ากลุ่มผู้สูงวัยตอนต้น มีคะแนนความเป็นพลเมืองดิจิทัลสูงกว่ากลุ่มผู้สูงวัยตอนกลางและตอนปลายอย่างมีนัยสำคัญ ทว่าผลการศึกษาไม่ได้บ่งชี้ว่าความชราภาพเป็นอุปสรรคเชิงปิดกั้นต่อการพัฒนาทักษะดิจิทัล ดังจะเห็นได้ว่าผู้สูงวัยตอนกลางและตอนปลายยังคงมีศักยภาพในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะด้านดิจิทัล แม้พวกเขาจะถูกเรียกว่าเป็นผู้ที่อพยพเข้าสู่ยุคดิจิทัล (digital migrant) และเพิ่งเรียนรู้เรื่องเทคโนโลยีดิจิทัลเมื่อสูงวัยแล้วก็ตาม สิ่งนี้ตอกย้ำความสามารถในการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่ดำรงอยู่ในกลุ่มประชากรสูงวัย ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการส่งเสริมการมีส่วนร่วมในสังคมดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง ในแง่การทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้งถึงระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลในกลุ่มผู้สูงวัยจึงมีอาจพิจารณาได้เพียงมิติเดียว จำเป็นต้องขยายขอบเขตการวิเคราะห์ไปยังปัจจัยอื่นๆ เพื่ออธิบายความผันแปรของคะแนนความเป็นพลเมืองดิจิทัลได้อย่างเป็นระบบมากขึ้น โดยผลการศึกษา

พบว่าความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงวัยมีความเกี่ยวข้องกับปัจจัยต่างๆ ดังต่อไปนี้

ปัจจัยด้านการศึกษา

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจัยด้านระดับการศึกษากับความเป็นพลเมืองดิจิทัลในผู้สูงวัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีการศึกษาระดับปริญญาตรีขึ้นไป มีคะแนนเฉลี่ยความเป็นพลเมืองดิจิทัลสูงกว่ากลุ่มที่มีการศึกษาระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา และอาชีวศึกษาอย่างมีนัยสำคัญ ($p < .001$) สิ่งนี้สะท้อนว่าการศึกษามีได้เป็นเพียงตัวชี้วัดความสำเร็จทางวิชาการเท่านั้นหากแต่ยังเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ความเข้าใจ และพฤติกรรมด้านความเป็นพลเมืองดิจิทัลในกลุ่มผู้สูงวัยอย่างมีนัยสำคัญ เพราะการศึกษาช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสสัมผัสและใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลในหลากหลายบริบท ทั้งยังช่วยบ่มเพาะกระบวนการคิดวิเคราะห์และแสวงหาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายอย่างเป็นระบบ ซึ่งปัจจัยเหล่านี้ล้วนมีส่วนสนับสนุนต่อการเรียนรู้ทักษะที่จำเป็นในการเข้าถึงและใช้งานเทคโนโลยีได้อย่างรวดเร็วแม้จะเข้าสู่วัยชรา สิ่งนี้ตอกย้ำบทบาทของการศึกษาในการพัฒนาทุนมนุษย์ให้เอื้อต่อการลดความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล (Digital Divide) ในการเปลี่ยนผ่านสู่สังคมผู้สูงวัย

ปัจจัยด้านเศรษฐกิจ

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจัยด้านรายได้ในวัยชรา กับคะแนนความเป็นพลเมืองดิจิทัล พบว่าผู้สูงวัยที่มีรายได้ต่ำกว่า 1,000 บาทต่อเดือน มีคะแนนความเป็นพลเมืองดิจิทัลต่ำกว่ากลุ่มรายได้ระหว่าง 1,000–5,000 บาท ขณะที่กลุ่มผู้สูงวัยที่มีรายได้ระหว่าง 10,000–20,000 บาท มีคะแนนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .05$) กล่าวคือ ยิ่งผู้สูงวัยมีรายได้มาก ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลก็ยิ่งสูงขึ้นตามไปด้วย สิ่งนี้สะท้อนให้เห็นว่าสถานะทางสังคมและเศรษฐกิจ (Social economic status: SES) ถือเป็นหนึ่งในเงื่อนไขสำคัญที่ส่งผลกระทบโดยตรงต่อระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงวัยอย่างมีนัยสำคัญ เนื่องจากรายได้นั้นเกี่ยวข้องกับความสามารถในการเข้าถึงและมีส่วนร่วมในโลกดิจิทัลของกลุ่มผู้สูงวัยส่งผลให้ผู้ที่มีรายได้ต่ำมักพบข้อจำกัดในการจัดหาอุปกรณ์ดิจิทัลรวมถึงการเข้าถึงสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่มีคุณภาพและเสถียร ทั้งนี้เพราะสิ่งเหล่านี้เป็นค่าใช้จ่ายต่อเนื่อง (fix cost) ทำให้ผู้สูงวัยที่มีรายได้น้อยถูกจำกัดโอกาสในการเข้าถึงและใช้งานระบบดิจิทัล กระทบต่อความสามารถในการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลอย่างเป็นระบบ สิ่งนี้สะท้อนให้เห็นอย่างชัดเจนว่าความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจเป็นปัจจัยเชิงโครงสร้างที่มีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญต่อความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลในกลุ่มผู้สูงวัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในประเด็นพื้นฐานที่สุดอย่างการเข้าถึงทรัพยากรเทคโนโลยีและโอกาสในการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัล

สถาบันพระปกเกล้า

นอกจากนั้น การเรียนรู้ด้านดิจิทัลนั้นที่มีประสิทธิภาพ จะต้องมียุทธศาสตร์การเรียนรู้และใช้งานอย่างต่อเนื่องในระดับหนึ่ง ดังผลการสำรวจที่ชี้ให้เห็นว่าผู้ใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลต่ำกว่า 3 ชั่วโมงต่อวันนั้น มีคะแนนความเป็นพลเมืองดิจิทัลต่ำในทุกมิติ ขณะที่ผู้สูงวัยที่ใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลระหว่าง 3-6 ชั่วโมง/วัน พบว่ามีคะแนนความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ในทางกลับกันผู้สูงวัยที่ใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลมากกว่า 6 ชั่วโมงต่อวันกลับมีคะแนนความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ลดลง สิ่งนี้แสดงให้เห็นว่า ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้ใช้งานส่วนหนึ่งจึงเกี่ยวข้องกับระยะเวลาการใช้งานอย่างเหมาะสม ไม่มากหรือน้อยเกินไป ซึ่งเรื่องดังกล่าวสัมพันธ์กับปัจจัยด้านเศรษฐกิจอย่างใกล้ชิด เนื่องจาก ระดับเศรษฐกิจนั้นมีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับการเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัล ทั้งเรื่องของอุปกรณ์ที่รองรับเทคโนโลยีดิจิทัล อันทันสมัย การเข้าถึงระบบอินเทอร์เน็ตที่มีความเข้มข้นและมีความเสถียรในการใช้งาน เป็นต้น

จากข้างต้นจะเห็นได้ว่าแม้ระยะเวลาการเข้าถึงและใช้งานอินเทอร์เน็ตจะมีส่วนส่งเสริมต่อระดับ ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในผู้สูงวัย ทว่าการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลมากกว่า 6 ชั่วโมงขึ้นไปต่อวัน กลับไม่ได้ช่วยให้ผู้ใช้งานมีคะแนนความเป็นพลเมืองดิจิทัลเพิ่มมากขึ้น ทั้งนี้ส่วนหนึ่งเป็นเพราะนอกเหนือจาก ระยะเวลาการเข้าถึงและใช้งานอินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมแล้ว ลักษณะการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลก็มีผล ต่อคะแนนความเป็นพลเมืองดิจิทัลเช่นเดียวกัน โดยผลการศึกษาพบว่าผู้สูงวัยที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลไป เพื่อติดตามข่าวสารและค้นคว้าข้อมูลต่างๆ นั้นจะมีคะแนนความเป็นพลเมืองดิจิทัลสูงกว่าผู้สูงวัยที่ใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลไปเพื่อติดต่อสื่อสารหรือเพื่อการบันเทิงเท่านั้น

ปัจจัยด้านโครงสร้างพื้นฐาน

ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า ปัจจัยด้านโครงสร้างพื้นฐานเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนา ศักยภาพด้านดิจิทัลของผู้สูงวัย แม้ประเทศไทยจะมีพัฒนาการด้านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะจากนโยบาย “เน็ตประชารัฐ” ที่มุ่งลดช่องว่างทางดิจิทัลผ่านการติดตั้งจุดให้บริการ Wi-Fi สาธารณะในหมู่บ้านชนบท ทว่าผลการศึกษาพบว่าโครงสร้างพื้นฐานด้านอินเทอร์เน็ตยังคงไม่ครอบคลุม ทั่วถึง โดยข้อมูลของสำนักงานสถิติแห่งชาติ (2565) ระบุว่าประชาชนในเขตเทศบาลมีอัตราการใช้ อินเทอร์เน็ตร้อยละ 62.5 ขณะที่นอกเขตเทศบาลมีเพียงร้อยละ 44.9 สอดคล้องกับข้อมูลของสำนักงาน สถิติแห่งชาติ (2567) ที่ระบุว่าผู้สูงวัยในชนบทมีอัตราการใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยเพียง 56-62% ขณะที่ ในเขตเมืองสูงกว่า 80% สะท้อนให้เห็นว่าการเข้าถึงโครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัลยังคงเป็นปัจจัยที่มี ข้อจำกัดและส่งผลกระทบต่อการพัฒนาศักยภาพด้านดิจิทัลของผู้สูงวัยในประเทศไทยอย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะในพื้นที่ชนบทซึ่งยังคงประสบปัญหาการเข้าถึงสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่ไม่ครอบคลุมและ

มีความเสถียรต่ำ ส่งผลให้ประชาชนจำเป็นต้องออกมาใช้บริการอินเทอร์เน็ตนอกเคสสถาน ณ จุดกระจายสัญญาณของชุมชน กลายเป็นข้อจำกัดต่อการเข้าถึงและการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวันของประชาชนโดยเฉพาะในผู้สูงวัย ทั้งด้านความสะดวกปลอดภัย และความต่อเนื่องในการเรียนรู้ดิจิทัล (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2567)

ดังนั้น แม้ในภาพรวมประเทศไทยจะมีพัฒนาการในด้านโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง แต่ความเหลื่อมล้ำเรื่องโครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัลซึ่งสัมพันธ์กับการพัฒนาเชิงพื้นที่ก็ยังคงเป็นอุปสรรคที่ขัดขวางการพัฒนาทักษะและความเป็นพลเมืองดิจิทัลในกลุ่มประชากรอย่างชัดเจน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มผู้สูงวัยซึ่งส่วนใหญ่ไม่มีรายได้ประจำ หรือมีรายได้จำกัด ทำให้ไม่สามารถจัดซื้อแพ็คเกจอินเทอร์เน็ตเพื่อใช้งานภายในครัวเรือนได้ แม้ภาครัฐจะขยายโครงข่ายอินเทอร์เน็ตระดับชุมชนให้ครอบคลุมทุกพื้นที่ในเชิงนโยบาย ทว่าในทางปฏิบัติผู้สูงวัยจำนวนมากยังไม่สามารถเข้าถึงบริการดังกล่าวได้อย่างแท้จริง ทั้งในด้านปริมาณของจุดให้บริการที่ไม่เพียงพอ และคุณภาพสัญญาณที่ยังไม่เสถียร ปัจจัยเชิงโครงสร้างเหล่านี้จึงกลายเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการพัฒนาศักยภาพในการเรียนรู้และใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลของผู้สูงวัยในประเทศไทยทั้งยังมีความสัมพันธ์กับปัจจัยด้านเศรษฐกิจอย่างใกล้ชิด

ปัจจัยด้านความจำเป็น

ผลการศึกษาพบว่า ทักษะด้านดิจิทัลของผู้สูงวัยมีแนวโน้มพัฒนาเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญในช่วงการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 สะท้อนให้เห็นว่า “ความจำเป็นทางสังคม” และ “สถานการณ์บีบบังคับ” สามารถเป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญต่อการเรียนรู้เทคโนโลยีของผู้สูงวัยแม้จะมีข้อจำกัดด้านวัย ประสบการณ์ หรือความมั่นใจในตนเองก็ตาม มาตรการเว้นระยะห่างทางสังคม (social distancing) และการล็อกดาวน์ส่งผลให้รูปแบบการสื่อสารเปลี่ยนจากการพบปะโดยตรง ไปสู่การติดต่อผ่านช่องทางดิจิทัล เช่น การใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ (Line) การวิดีโอคอล และการรับข้อมูลข่าวสารจากภาครัฐผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ส่งผลให้ผู้สูงวัยจำนวนมากต้องปรับตัวและเรียนรู้ที่จะใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการดำรงชีวิต ในบริบทของการติดต่อกับครอบครัว การสื่อสารกับเพื่อน และการเข้าถึงบริการด้านสุขภาพและสวัสดิการของรัฐ ไม่เช่นนั้นจะเสี่ยงต่อการ “ตกขบวน” และถูกตัดออกจากระบบบริการพื้นฐานของรัฐ

ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่าอีกว่าผู้สูงวัยที่มีความจำเป็นต้องใช้เทคโนโลยีในการติดต่อสื่อสารหรือในการประกอบอาชีพในการทำธุรกรรมต่างๆ มักจะมีความรู้และทักษะของพลเมืองดิจิทัลสูงกว่ากลุ่มผู้สูงวัยที่ไม่มีความจำเป็นต้องใช้เทคโนโลยีในการติดต่อสื่อสารหรือในการทำธุรกรรมใดๆ ดังปรากฏว่ากลุ่มผู้สูงวัยที่ยังคงทำงาน มีบทบาทหน้าที่ในการดูแลครอบครัว ต้องใช้เทคโนโลยีในการติดต่อสื่อสารกับ

สถาบันพระปกเกล้า

คนในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน ความจำเป็นเหล่านี้ทำให้ผู้สูงวัยมีโอกาสในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการสื่อสาร ซึ่งการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสม่ำเสมอช่วยให้ผู้สูงวัยมีโอกาสพัฒนาทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลมากกว่าผู้สูงวัยที่มีความจำเป็นในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลน้อย

อย่างไรก็ตาม แม้ความจำเป็นในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลจะมีส่วนส่งเสริมต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงวัย เนื่องจากความจำเป็นดังกล่าวส่งผลให้ลูกหลานเห็นความสำคัญของการจัดหาอุปกรณ์เพื่อเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัลและสอนการเข้าใช้งานเบื้องต้นเพื่อให้สามารถเข้าถึงและรับสิทธิประโยชน์ต่างๆ รวมไปถึงติดต่อสื่อสารผ่านระบบออนไลน์กับครอบครัวและคนรอบข้างได้ อย่างไรก็ตาม ความเป็นพลเมืองดิจิทัลไม่ได้ขึ้นอยู่กับความสามารถในการเข้าถึงอุปกรณ์และสัญญาณอินเทอร์เน็ตเท่านั้น แต่ยังสัมพันธ์กับลักษณะการใช้งานอย่างมาก ดังผลการสำรวจที่ชี้ให้เห็นว่ากิจกรรมที่ผู้สูงวัยทำในแพลตฟอร์มออนไลน์ที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อคะแนนความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ โดยกลุ่มที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลไปเพื่อศึกษาค้นคว้าหาข้อมูล หรือติดตามข่าวสารบ้านเมือง คือกลุ่มที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลไปเพื่อสนทนากับกลุ่มเพื่อน หรือเพื่อฆ่าเวลาและคลายเหงาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .001$)

ปัจจัยด้านยุทธศาสตร์และนโยบายภาครัฐ

จากผลการศึกษาพบว่าแท้จริงแล้ว ประเทศไทยเตรียมความพร้อมเข้าสู่สังคมผู้สูงวัยมาตั้งแต่ พ.ศ.2525 โดยหลังกลับจากเข้าร่วมประชุมสมัชชาผู้สูงอายุโลก ที่จัดขึ้น ณ กรุงเวียนนา สาธารณรัฐออสเตรีย ประเทศไทยได้ดำเนินการทบทวนความจำเป็นในการจัดทำแผนพัฒนาผู้สูงอายุ เพื่อให้สอดคล้องกับกระแสโลกที่ให้ความสำคัญต่อประเด็นประชาธิปไตย การมีส่วนร่วมของประชาชน และการพัฒนาด้านสาธารณสุขมูลฐาน นำไปสู่การยกร่างแผนพัฒนาผู้สูงอายุระยะยาว 20 ปีขึ้น และนำไปสู่การจัดตั้งชมรมผู้สูงอายุขึ้นทั่วประเทศในเวลาต่อมา อันเป็นฐานให้แก่โรงเรียนผู้สูงอายุหลายแห่งทั่วประเทศ ปัจจุบันประเทศไทยมีสภาผู้สูงอายุแห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์สมเด็จพระศรีนครินทราบรมราชชนนี ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการร่วมผลักดันพระราชบัญญัติผู้สูงอายุ พ.ศ.2546 การตั้งคณะกรรมการผู้สูงอายุแห่งชาติ กองทุนผู้สูงอายุ และพระราชบัญญัติกองทุนการออมแห่งชาติ พ.ศ.2554 รวมไปถึงผลักดันให้รัฐบาลมอบความช่วยเหลือผู้สูงอายุที่ยากไร้เป็นรายเดือน ซึ่งนำมาสู่โครงการเบี้ยยังชีพผู้สูงอายุแบบถ้วนหน้าในเวลาต่อมา (วิชัย โชควิวัฒน์, 2568; พระราชบัญญัติกองทุนการออมแห่งชาติ พ.ศ. 2554, 2554)

ปัจจุบันหน้าที่ในการจัดสวัสดิการและการดูแลผู้สูงอายุนั้นอยู่ในการดูแลของกรมกิจการผู้สูงอายุ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ อย่างไรก็ตาม นโยบายของภาครัฐในช่วงที่ผ่านมา แม้จะให้ความสำคัญกับการพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุในหลากหลายด้าน ทว่ากลับยังขาดแนวทางการพัฒนาศักยภาพดิจิทัลให้แก่ผู้สูงอายุอย่างเป็นระบบ ส่งผลให้แม้ปัจจุบันจะพบว่ามีหลักสูตร หรือชุดความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อที่จัดทำโดยหลายหน่วยงาน ทั้งภาครัฐ เอกชน และภาคประชาสังคม อาทิ หลักสูตร “วัยเพชรรู้เท่าทันสื่อ” และ “สูงวัยรู้เท่าทันสื่อ” เป็นต้น

ทว่าในทางปฏิบัติ หลักสูตรและองค์ความรู้เหล่านั้นกลับมีเนื้อหาที่ทับซ้อนกันและมุ่งสร้างพลเมืองดิจิทัลเชิงรับในการรู้เท่าทันดิจิทัลเป็นหลัก ยังไม่ครอบคลุมการพัฒนาทักษะการใช้งานดิจิทัลอย่างปลอดภัย และรู้เท่าทัน ส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากการขาดแผนยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาศักยภาพดิจิทัลแก่ผู้สูงอายุ ทั้งยังขาดหน่วยงานภาครัฐที่ทำหน้าที่เป็นเจ้าภาพดูแลเรื่องดังกล่าว ทั้งนี้เพราะแม้ปัจจุบันจะมีสำนักงานส่งเสริมวิจัยและพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัล (DEPA) แสดงบทบาทในการพัฒนาศักยภาพด้านดิจิทัล ทว่าการพัฒนาศักยภาพดิจิทัลจะดำเนินการกับแรงงานในภาพรวม ไม่ได้มุ่งพัฒนาศักยภาพแก่ผู้สูงอายุเป็นหลัก ขณะที่กรมกิจการผู้สูงอายุก็มีบทบาทในการดูแลจัดสวัสดิการแก่ผู้สูงอายุเป็นหลัก มิได้มีบทบาทในการพัฒนาศักยภาพด้านดิจิทัลแก่ผู้สูงอายุ แม้พบว่าโรงเรียนผู้สูงอายุบางแห่งเลือกนำหลักสูตร “วัยเพชรรู้เท่าทันสื่อ” และ “สูงวัยรู้เท่าทันสื่อ” ไปดำเนินการ ทว่าก็ยังไม่ครอบคลุมทุกพื้นที่ ขณะที่ กรมกิจการผู้สูงอายุก็ไม่สามารถผลักดันให้โรงเรียนผู้สูงอายุรับเอาหลักสูตรพัฒนาศักยภาพด้านดิจิทัลไปดำเนินการได้ ทั้งนี้เพราะโรงเรียนผู้สูงอายุดำเนินการอย่างเป็นอิสระ กระจาย มีบทบาทเพียงกำกับดูแลโรงเรียนผู้สูงอายุอยู่ต่างๆ เท่านั้น การรับเอาหลักสูตรใดๆ ไปดำเนินการนับเป็นสิทธิขาดของชุมชน จึงขึ้นอยู่กับความพร้อมและความสมัครใจเป็นหลัก

นอกจากขาดแผนยุทธศาสตร์และนโยบายกลาง ในการพัฒนาศักยภาพด้านดิจิทัลแก่ผู้สูงอายรรวมไปถึงหน่วยงานเจ้าภาพหลักที่รับผิดชอบดูแลเรื่องดังกล่าวแล้ว อีกปัญหาที่ส่งผลต่อการขยายผลการพัฒนาศักยภาพด้านดิจิทัลแก่ผู้สูงอายุก็คือ ปัญหาการขาดแคลนวิทยากรที่มีความรู้ความสามารถเพียงพอในการถ่ายทอดองค์ความรู้สู่กลุ่มเป้าหมายในระดับพื้นที่ เพราะการถ่ายทอดความรู้ใหม่ๆ แก่ผู้สูงอายุนั้นอาศัยทักษะ ความอดทน และความเข้าใจสูง ส่งผลให้จำนวนวิทยากรที่สามารถถ่ายทอดความรู้และดำเนินการฝึกอบรมแก่ผู้สูงอายุในระดับท้องถิ่นยังมีจำนวนไม่มากพอ ดังนั้น แม้ว่าการกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ (พม.) จะมีนโยบายให้พัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์จังหวัด (พมจ.) ทุกแห่งขับเคลื่อนหลักสูตรในศูนย์พัฒนาคุณภาพชีวิตและส่งเสริมอาชีพผู้สูงอายุ (ศพอส.) ชุมรมผู้สูงอายุ และโรงเรียนผู้สูงอายุ แต่การขับเคลื่อนนโยบายดังกล่าวก็ยังไม่อาจเป็นจริงในทางปฏิบัติ

อภิปรายผลการศึกษา

จากผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า แม้ความชราภาพ (Aging) จะส่งผลต่อข้อจำกัดทางร่างกายและความคิดให้ทำงานช้าลง แต่ไม่ใช่อุปสรรคหลักที่ขัดขวางต่อการพัฒนาศักยภาพด้านดิจิทัลแก่ผู้สูงอายุ ดังจะเห็นได้ว่า ผู้สูงอายุ ซึ่งส่วนใหญ่เกิดในยุคเบบี้บูมเมอร์ (Baby Boomer) จะเริ่มเข้าสู่การเรียนรู้ดิจิทัลก็เมื่อเข้าสู่วัยชราแล้วก็ตาม แต่ผู้สูงอายุก็ยังสามารถเรียนรู้และพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลได้ แม้จะขึ้นชื่อว่าเป็นกลุ่มผู้อพยพเข้าสู่ดิจิทัลก็ตาม (digital migrant) โดยผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่ามีปัจจัยอย่างน้อย 3 ประการที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลในผู้สูงอายุ ประกอบด้วย (1) ความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจสังคม (2) กรอบการพัฒนาศักยภาพดิจิทัลเชิงรับ (passive digital literacy framework) และ (3) นโยบายแบบสั่งการและแยกส่วน (top-down & fragmented policy) โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ความเหลื่อมล้ำทางสังคมสู่ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล (Digital divide)

ผลจากการศึกษาตอกย้ำให้เห็นถึงความเชื่อมโยงระหว่างสถานะทางเศรษฐกิจและสังคม (Socioeconomic Status: SES) ของกลุ่มผู้สูงอายุกับระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) ของผู้สูงอายุไทย ดังจะเห็นได้ว่ายิ่งกลุ่มตัวอย่างมีระดับการศึกษาและมีรายได้ต่อเดือนสูง คะแนนความเป็นพลเมืองดิจิทัลก็มีแนวโน้มสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ทั้งนี้เพราะปัจจัยทั้งสองประการนี้ส่งผลต่อโอกาสในการเข้าถึงทรัพยากรด้านดิจิทัลซึ่งส่วนใหญ่มีราคาสูงและต้องการความรู้พื้นฐานในการใช้งานพอสมควร ประกอบกับการเรียนรู้ดิจิทัลนั้นจำเป็นต้องมีความสม่ำเสมอพอสมควร ส่งผลให้ผู้สูงอายุที่มีรายได้และมีระดับการศึกษาสูงมีโอกาสในการเข้าถึงและใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลได้มากกว่า ในกรณีที่ผู้สูงอายุไม่มีรายได้และต้องยังชีพด้วยเบี้ยผู้สูงอายุ 600 บาทต่อเดือน โอกาสในการเข้าถึงอุปกรณ์และเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเคลื่อนที่ย่อมเกิดขึ้นได้ยาก การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลจึงไม่สามารถเกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพเนื่องจากมีโอกาสเข้าถึงและใช้งานน้อยเกินไป

ความเหลื่อมล้ำทางด้านดิจิทัลในที่นี้จึงสัมพันธ์กับความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาในอดีต โดยการเข้าถึงโอกาสทางการศึกษามีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับสถานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว กล่าวคือ ครอบครัวที่มีฐานะดีย่อมสามารถจัดสรรทรัพยากรเพื่อการศึกษาได้มากกว่า ตรงกันข้ามครอบครัวที่ยากจนกลับไม่สามารถสร้างโอกาสทางการศึกษาให้กับบุตรหลานของตนได้ ซึ่งระดับการศึกษานั้นสัมพันธ์กับโอกาสในการจ้างงานและเข้าถึงแหล่งรายได้ในอนาคต (Mincer, 1974; Li, & Han, 2023) ดังจะเห็นได้ว่า ผู้ที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกจะได้รับรายได้ตั้งต้นในการบรรจุเข้ารับราชการสูงกว่าผู้ที่สำเร็จการศึกษาในระดับที่ต่ำกว่า (สำนักงาน กพ., 2567) ในแง่นี้ความเหลื่อมล้ำทางสังคมและ

เศรษฐกิจจึงเป็นปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน และเป็นปัจจัยพื้นฐานที่ส่งผลต่อความเหลื่อมล้ำด้านดิจิทัลในเวลาต่อมา

กรอบการพัฒนาศักยภาพด้านดิจิทัลเชิงรับ (Passive digital literacy framework)

จากผลการศึกษาที่ชี้ให้เห็นว่าผู้สูงอายุไทยนั้นส่วนใหญ่จะมีความเป็นพลเมืองดิจิทัลในเรื่องคุณธรรมจริยธรรมสูงกว่าความเป็นพลเมืองดิจิทัลในเรื่องทักษะการใช้งานและการแก้ไขปัญหาอย่างรู้เท่าทัน ซึ่งเรื่องดังกล่าวสัมพันธ์กับลักษณะการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลแก่ผู้สูงวัยอย่างยิ่ง เนื่องจากที่ผ่านมาการส่งเสริมความรู้ด้านดิจิทัล (digital literacy) ในกลุ่มผู้สูงวัย มักเน้นไปที่การรู้เท่าทันสื่อเป็นหลัก ทั้งนี้เพราะหลักสูตรเพื่อเสริมศักยภาพด้านดิจิทัลแก่ผู้สูงวัยที่พัฒนาขึ้นมาจำนวนไม่น้อยไม่ว่าจะเป็น หลักสูตรวัยเพชรรู้ทันสื่อ สูงวัยรู้ทันสื่อ สูงวัยดิจิทัล และหลักสูตรเกษียณคลาส โดยมากเน้นไปที่ “การรู้ดิจิทัลเบื้องต้น” (functional digital literacy) เช่น การใช้แอปพลิเคชันพื้นฐาน การติดต่อสื่อสารผ่านไลน์ การประชุมออนไลน์ และการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ โดยมุ่งให้ผู้สูงอายุใช้งานได้และป้องกันไม่ให้เกิดเป็นเหยื่อเป็นหลัก ซึ่งยังไม่เพียงพอที่จะส่งเสริมให้ผู้สูงอายุมีความเป็นพลเมืองดิจิทัลผู้ที่ไม่ใช่แค่ใช้งานดิจิทัลเป็น แต่รู้เท่าทัน แก้ไขปัญหาและรับมือกับสถานการณ์ต่างๆ ในโลกออนไลน์ได้ รวมไปถึงสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นกลไกเข้าไปมีส่วนร่วมแสดงออกซึ่งความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยเพื่อก้าวข้ามข้อจำกัดทางกายภาพที่ร่วงโรยไป

การจะยกระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้ครอบคลุมในทุกมิติ ไม่อาจมุ่งเน้นไปที่การรู้เท่าทันสื่อ (media literacy) และการเป็นผู้รับสารเชิงป้องกันเท่านั้นได้ แต่จำเป็นต้องขยายขอบเขตการเรียนรู้ไปสู่การพัฒนาสมรรถนะเชิงรุก (proactive competency) ที่มุ่งให้ผู้ใช้งานมีปฏิสัมพันธ์กับเทคโนโลยีดิจิทัลให้มากขึ้น มากกว่าแค่ติดต่อสื่อสาร รับส่งข้อมูล หรือเข้าประชุมออนไลน์ แต่ครอบคลุมไปถึงวิเคราะห์ข้อมูล การผลิตเนื้อหาดิจิทัล การเผยแพร่แบ่งปันประสบการณ์ ความรู้ หรือความคิดเห็นของตนเองบนโลกออนไลน์ การโต้ตอบ การร้องเรียนระบบ รวมไปถึงการตั้งระบบเบื้องต้นเพื่อจัดการความเป็นส่วนตัว การตั้งค่าการเข้าถึงข้อมูลของตนเองบนแพลตฟอร์มออนไลน์ และการจัดการพื้นที่จัดเก็บข้อมูลเบื้องต้น ในแง่การพัฒนาสมรรถนะเชิงรุกในกลุ่มผู้สูงวัยนับว่าเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้พวกเขาสามารถก้าวข้ามบทบาทของผู้บริโภคข้อมูล (passive user) ไปสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัล ที่สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่ออำนวยความสะดวกในการแสดงออกและมีส่วนร่วมได้อย่างกระตือรือร้น

ที่สำคัญการพัฒนาศักยภาพด้านดิจิทัลเชิงรุกมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างความมั่นใจให้แก่ผู้สูงวัยในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลผ่านการลงมือปฏิบัติจริง (learning by doing) เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจ

“ฟังก์ชันหลัก” และตระกะการทำงานของเทคโนโลยี ซึ่งไม่เพียงช่วยลดความวิตกกังวลต่อการใช้เทคโนโลยีเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง แม้ในบริบทของแอปพลิเคชันที่มีความหลากหลายหรือเทคโนโลยีที่มีการปรับปรุงและอัปเดตอยู่ตลอดเวลา

นโยบายแบบสั่งการและแยกส่วน (Top-down & fragmented policy)

จากผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่าประเทศไทยให้ความสำคัญกับสังคมสูงวัยและปัจจุบันพบว่ามิถุนายนปีที่เกี่ยวข้องกับการรับมือกับสังคมสูงวัยจำนวนหนึ่ง ประกอบด้วย พระราชบัญญัติผู้สูงอายุ พ.ศ.2546 (และที่แก้ไขเพิ่มเติม) (กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์, 2553) แผนผู้สูงอายุแห่งชาติ แผนปฏิบัติการด้านผู้สูงอายุระยะที่ 3 (พ.ศ. 2566 – 2580) แผนบูรณาการเตรียมความพร้อมผู้สูงอายุ และกองทุนผู้สูงอายุ เป็นต้น ซึ่งแม้โดยลายลักษณ์อักษรจะถูกตรารับขึ้นให้ครอบคลุมสิทธิในการได้รับการดูแล และส่งเสริมศักยภาพของผู้สูงอายุในหลากหลายมิติ ทั้งด้านสุขภาพ เศรษฐกิจ สังคม และการมีส่วนร่วม อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาการนำกฎหมายและแผนเหล่านี้ไปสู่การปฏิบัติจริง จะพบได้ว่ายังมีข้อจำกัดสำคัญทั้งในเชิงโครงสร้างและเชิงกระบวนการ ส่วนหนึ่งเป็นเพราะในแผนปฏิบัติการมิได้มีการลงลึกถึงรายละเอียดแนวทางปฏิบัติเป็นเพียงการกำหนดกรอบการปฏิบัติไว้กว้างๆ เท่านั้น ในทางปฏิบัติจึงขึ้นอยู่กับหน่วยงานจะรับเอาแนวทางไปประยุกต์ใช้ ซึ่งส่วนใหญ่ก็เป็นการประยุกต์ใช้ไปตามพันธกิจของหน่วยงานไม่ได้มีการบูรณาการในเรื่องของหลักการหรือกิจกรรม ส่งผลให้แม้จะมีแผนบูรณาการเตรียมความพร้อมผู้สูงอายุ แต่ในทางปฏิบัติก็เป็นเพียงการนำโครงการที่หน่วยงานต่างๆ พัฒนาขึ้นเพื่อพัฒนาผู้สูงวัยมารวมกันโดยมีกรมกิจการผู้สูงอายุเป็นเจ้าภาพในการรวมโครงการเท่านั้นมิได้มีการบูรณาการเป้าหมายหรือทรัพยากรร่วมกันแต่อย่างใด ส่งผลให้การขับเคลื่อนนโยบายมีลักษณะต่างฝ่ายต่างทำ เพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์ขององค์กรเป็นหลัก และโดยมากโครงการที่จัดทำก็มักมุ่งไปที่การจัดสวัสดิการและการดูแลสุขภาพผู้สูงวัยเป็นหลัก นโยบายในการพัฒนาศักยภาพด้านดิจิทัลแก่ผู้สูงวัยยังไม่ปรากฏเด่นชัด ขณะที่มาตรการพัฒนาผู้สูงวัยที่ดำเนินการอยู่ในปัจจุบันก็ทับซ้อนส่งผลกระทบต่อการสิทธิภาพในการพัฒนา ในแง่การทบทวนนโยบายเพื่อพัฒนาศักยภาพแก่ผู้สูงวัยที่ดำเนินการอยู่ในเวลานี้เพื่อจัดกลุ่มนโยบายที่มีการขับเคลื่อนตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา แล้วจัดกลุ่มนโยบายร่วมกับวิเคราะห์จุดแข็งจุดอ่อนโอกาส และข้อท้าทายเกี่ยวกับสังคมผู้สูงวัยอย่างรอบด้าน เพื่อให้ได้มาซึ่งการจัดทำแนวนโยบายเพื่อพัฒนาศักยภาพผู้สูงวัยในทุกมิติที่สอดคล้องกับบริบทที่เปลี่ยนแปลงไป จึงมีความสำคัญและควรเป็นจุดตั้งต้นในการแสวงหาความร่วมมือจากหน่วยงานต่างๆ ที่มีศักยภาพในการพัฒนาศักยภาพผู้สูงวัยในทุกมิติอย่างเป็นรูปธรรม

ข้อเสนอแนะจากงานวิจัย

จากผลการศึกษาข้างต้นงานวิจัยชิ้นนี้จึงมีข้อเสนอแนะทางนโยบายและข้อเสนอแนะทางวิชาการ เพื่อส่งเสริมแนวทางการพัฒนาศักยภาพด้านดิจิทัลให้แก่ผู้สูงวัยดังต่อไปนี้

ข้อเสนอแนะทางนโยบาย

จากผลการศึกษาที่ชี้ให้เห็นว่าความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงวัย มีความเกี่ยวพันกับความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลอย่างยิ่ง โดยที่เรื่องดังกล่าวเกี่ยวพันกับความเหลื่อมล้ำทางด้านเศรษฐกิจและสังคม ส่งผลให้ผู้สูงอายุที่ไม่มีรายได้อย่างต่อเนื่องหรือขาดแหล่งรายได้เมื่อเข้าสู่ช่วงสูงวัยมักมีแนวโน้มที่จะมีคะแนนความเป็นพลเมืองดิจิทัลต่ำ ทั้งนี้เพราะระดับการศึกษานั้นสัมพันธ์กับระดับรายได้ ขณะที่ ระดับรายได้นั้นสัมพันธ์กับโอกาสในการเข้าถึงและใช้งานเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่องซึ่งเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ส่งผลต่อระดับคะแนนความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กรณีที่ รัฐไม่อาจดำเนินนโยบายเพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาและเศรษฐกิจได้อย่างเป็นรูปธรรมในระยะเวลาอันสั้น การพิจารณาผลักดันนโยบายขยายโครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัลให้ครอบคลุมทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพ จึงเป็นสิ่งจำเป็นเร่งด่วนในการเตรียมความพร้อมผู้สูงอายุนโยบาย โดยสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) ควรจัดให้มีบริการ Wi-Fi สาธารณะที่มีความปลอดภัย กระจายตัว และสามารถเข้าถึงได้ง่ายในจุดสำคัญที่ผู้สูงวัยรวมตัวหรือใช้บริการเป็นประจำ อาทิ โรงเรียนผู้สูงอายุ ชมรมผู้สูงอายุ กรมส่งเสริมการเรียนรู้ (สกร.) เป็นต้น โดยดำเนินการควบคู่ไปกับการจัดทำแพ็คเกจอินเทอร์เน็ตพิเศษราคาประหยัดสำหรับผู้สูงวัยที่มีรายได้น้อย เพื่อลดการผูกขาดสัญญาณ ทำให้บริการมีราคาที่เหมาะสมและเข้าถึงได้สำหรับผู้สูงอายุดังกล่าว พร้อมกันนี้ กรมกิจการผู้สูงอายุ ควรจัดสรรงบประมาณส่วนหนึ่งจัดหาอุปกรณ์สำหรับเข้าถึงและใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อให้ผู้สูงอายุมียุทธศาสตร์ดังกล่าวโดยไม่คิดค่าใช้จ่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มผู้สูงวัยที่มีรายได้น้อยหรือไม่สามารถเข้าถึงอุปกรณ์ได้ เพื่อขจัดอุปสรรคด้านแรกในการเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัล

พร้อมกันนี้ รัฐบาลควรจัดทำยุทธศาสตร์ชาติว่าด้วยความเป็นพลเมืองดิจิทัลและสิทธิทางดิจิทัล เพื่อรับมือกับความท้าทายของสังคมดิจิทัลให้แก่ประชากรทุกกลุ่มรวมไปถึงผู้สูงวัยอย่างเป็นระบบ โดยอาจขอความร่วมมือจากมูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาผู้สูงอายุไทย (มส.ผส.) ซึ่งมีบทบาทในการศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตให้แก่ผู้สูงวัย ในการร่วมกันทบทวนการพัฒนาศักยภาพด้านดิจิทัลแก่ผู้สูงวัยที่ผ่านมา เพื่อให้เห็นภาพรวมแนวโน้มการพัฒนาศักยภาพในอนาคต สำหรับเป็นข้อมูลประกอบการพิจารณากำหนด

ทิศทางการพัฒนาศักยภาพด้านดิจิทัลให้ครอบคลุมประชากรทุกช่วงวัย เพื่อมอบกรอบการดำเนินงานให้แก่หน่วยงานภาครัฐและภาคส่วนที่เกี่ยวข้องได้มีทิศทางการขับเคลื่อนโครงการหรือกิจกรรมเพื่อพัฒนาศักยภาพด้านดิจิทัลแก่ประชากรผู้สูงวัยที่ชัดเจน ลดความทับซ้อนแต่เป็นไปเพื่อเติมเต็มช่องว่างของการพัฒนาเพื่อบรรลุสู่เป้าหมายสูงสุดตามแผนยุทธศาสตร์

ข้อเสนอแนะทางวิชาการ

จากผลการศึกษาที่ชี้ให้เห็นว่าที่ผ่านมาหลักสูตรดิจิทัลสำหรับผู้สูงวัยเป็นไปในเชิงตั้งรับและมุ่งส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อเป็นหลัก ซึ่งไม่เพียงพอที่จะพัฒนาศักยภาพให้แก่ผู้สูงวัยเป็นพลเมืองดิจิทัลได้ครบทุกมิติ บทความวิจัยนี้จึงเสนอว่าการพัฒนาหลักสูตรดิจิทัลสำหรับผู้สูงวัย ควรมุ่งเน้นไปที่การพัฒนา “ทักษะดิจิทัลเชิงรุก” (Proactive Digital Skills) ให้มากขึ้น ครอบคลุมการวิเคราะห์แหล่งข้อมูล การรู้เท่าทันข่าวปลอม การใช้เทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงสิทธิและบริการภาครัฐ การใช้สื่อดิจิทัลในการแสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ และการเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคมหรือชุมชนผ่านช่องทางออนไลน์ เป็นต้น เพื่อแสวงหาองค์ความรู้และแนวทางการถ่ายทอดองค์ความรู้สำคัญเกี่ยวกับฟังก์ชันการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลพื้นฐานให้แก่ผู้สูงวัย ที่เหมาะสมกับสถานการณ์แต่เข้าใจง่ายเป็นมิตรกับผู้สูงวัย (age-friendly)

ในแง่นี้ควรพิจารณาจัดทำโครงการวิจัยเพื่อทบทวนและพัฒนาช่องทางการใช้งานรวมถึงอุปกรณ์และอินเทอร์เฟซสำหรับใช้งานดิจิทัลที่เป็นมิตรกับผู้สูงวัย (age-friendly interface) ควบคู่กันไป เพื่อสนับสนุนต่อการเรียนรู้หลักสูตรดิจิทัลเชิงรุก ทั้งนี้เพราะแม้ความชราภาพ (aging) จะไม่ใช่ปัจจัยหลักที่เป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้และพัฒนาศักยภาพด้านดิจิทัล กระนั้นก็ปฏิเสธไม่ได้ว่าความชราภาพได้สร้างความเปลี่ยนแปลงทางกายภาพให้แก่ผู้สูงวัยซึ่งลดทอนความสามารถในการเรียนรู้ให้ช้าลง การวิจัยเพื่อพัฒนาแนวทางอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ดิจิทัลแก่ผู้สูงวัย จึงนับเป็นอีกแนวทางหนึ่งที่จะช่วยสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพด้านดิจิทัลแก่ผู้สูงวัยได้ เช่น งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาอุปกรณ์เข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีน้ำหนักเบา เพื่อให้สะดวกต่อการถือเป็นเวลานาน หรือการวิจัยเพื่อพัฒนาออกแบบอินเทอร์เฟซที่เป็นมิตรกับผู้สูงวัย (age-friendly interface) โดยใช้ตัวอักษรตัวใหญ่ชัดเจน เพื่อลดข้อจำกัดทางกายภาพ รวมไปถึงการพัฒนาแพลตฟอร์มที่รองรับการเรียนรู้แบบยืดหยุ่น ไม่ซับซ้อน เข้าถึงง่าย ใช้งานง่าย แต่มีความปลอดภัยสูง มีระบบสนับสนุนทางสังคมและการเงินสำหรับการเข้าถึงเทคโนโลยีอย่างเท่าเทียม เป็นต้น

พร้อมกันนี้การพัฒนางานวิจัยเพื่อพัฒนาวิทยากร หรือ พี่เลี้ยงที่มีความเข้าใจทั้งด้านเนื้อหาและวิธีการสอนที่เหมาะสมกับผู้สูงวัยก็มีความจำเป็น ทั้งยังสอดคล้องกับแนวคิดของกระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ที่มีนโยบายขยายผลหลักสูตรผู้สูงวัยรู้ทันสื่อที่กรมกิจการผู้สูงอายুর่วมกับเครือข่ายพัฒนาขึ้นไปยังผู้สูงวัยผ่านช่องทางต่างๆ ของสำนักงานพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์จังหวัด ทว่าปัญหาหนึ่งที่พบคือการขาดวิทยากรที่มีความรู้ความสามารถในการเป็นพี่เลี้ยงถ่ายทอดการเข้าถึงและใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลแก่ผู้สูงวัยได้อย่างเหมาะสมเข้าใจง่ายและสอดคล้องกับบริบทของผู้สูงวัย ดังนั้นการวิจัยเพื่อพัฒนาศักยภาพวิทยากรและเครื่องมือขยายผลการอบรมเพื่อพัฒนาศักยภาพด้านดิจิทัลแก่ผู้สูงวัยจึงเป็นอีกหนึ่งข้อเสนอแนะสำหรับผู้สนใจนำไปต่อยอดการวิจัยเพื่อขับเคลื่อนการพัฒนา ศักยภาพด้านดิจิทัลในผู้สูงวัยอย่างเป็นรูปธรรมต่อไป

กล่าวโดยสรุป ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในผู้สูงวัยไม่ได้ถูกจำกัดไว้ด้วยอายุหรือความชราภาพของบุคคล ทว่ากลับเป็นความเหลื่อมล้ำเชิงโครงสร้างทางด้านการศึกษาที่สัมพันธ์กับความเหลื่อมล้ำทางด้านเศรษฐกิจที่นำไปสู่ความเหลื่อมล้ำทางด้านดิจิทัล ดังนั้น ปัญหาศักยภาพด้านดิจิทัลในผู้สูงวัยจึงไม่ใช่ปัญหาในระดับปัจเจกบุคคล หากแต่เป็นผลผลิตของความเหลื่อมล้ำทางสังคมและเศรษฐกิจที่ตกทอดผ่านระบบโครงสร้างมาอย่างยาวนาน ในแง่นี้การเตรียมความพร้อมเพื่อเข้าสู่สังคมสูงวัยท่ามกลางสังคมดิจิทัลจึงไม่อาจพึ่งพาเพียงมาตรการส่งเสริมหรือการจัดสวัสดิการเฉพาะกลุ่มผู้สูงวัยเท่านั้น หากแต่ต้องดำเนินการควบคู่กันไปกับการแก้ไขปัญหาความเหลื่อมล้ำเชิงโครงสร้างทางสังคมและเศรษฐกิจอย่างจริงจัง เพื่อให้การเข้าสู่สังคมสูงวัยของไทยในยุคดิจิทัลเป็นไปอย่างมีคุณภาพที่แท้จริง

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์, สำนักส่งเสริมและพิทักษ์ผู้สูงอายุ. (2553).

พระราชบัญญัติผู้สูงอายุ พ.ศ. 2546 (ฉบับแก้ไข พ.ศ. 2553). เทพเพ็ญวานิชย์. https://www.dop.go.th/download/laws/regulation_th_20152509163042_1.pdf

คนไทยถูกมิชชันนารีหลอก เกิดแต่กับผู้สูงอายุมากที่สุด แฉกลโกงหลายรูปแบบ. (2568, 2 กันยายน) เดลินิวส์.

<https://www.dailynews.co.th/news/5077359/>

โคแฟคเสริมความรู้ผู้สูงวัยรู้เท่าทันข่าวลวง-มิชชันนารีออนไลน์. Cofact.org. (2567, 15 พฤศจิกายน).

<https://blog.cofact.org/th/forum6711-07/>

พระราชบัญญัติกองทุนการออมแห่งชาติ พ.ศ. 2554. (2554, 11 พฤษภาคม). ราชกิจจานุเบกษา. เล่ม 128 ตอนที่ 34 ก. หน้า 47-63.

มหาวิทยาลัยมหิดล, สถาบันวิจัยประชากรและสังคม. (2564). รายงานการวิจัยเรื่องบทบาทของโรงเรียน

ผู้สูงอายุในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการสูงวัยอย่างมีคุณภาพ. มหาวิทยาลัยมหิดล.

วิชัย โชควิวัฒน์. (2568). การสร้างความเข้มแข็งชมรมผู้สูงอายุในประเทศไทย. สหมิตรพรินต์ติ้งแอนด์พับลิชชิง.

สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน. (2567, 30 เมษายน). อัตราเงินเดือนข้าราชการแรกบรรจุ

และบัญชีเงินเดือนขั้นต่ำขั้นสูงของข้าราชการพลเรือนสามัญ. https://www.ocsc.go.th/?post_type=knowledge&p=79799

สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2565). การสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ในครัวเรือน พ.ศ. 2565 (ไตรมาส 3). https://www.nso.go.th/nsoweb/storage/survey_detail/2023/20230430131327_66165.pdf

สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2567). การสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน

พ.ศ. 2567 (ไตรมาส 1). https://www.nso.go.th/nsoweb/storage/survey_detail/2024/20240531072624_68686.pdf

ภาษาอังกฤษ

- Aiyar, S., Ebeke, C., & Shao, X. (2016). *The Impact of Workforce Aging on European Productivity* (IMF Working Paper No. WP/16/238). International Monetary Fund. <https://www.imf.org/external/pubs/ft/wp/2016/wp16238.pdf>
- Audrin, C., & Audrin, B. (2024). Emotional Intelligence in Digital Interactions – A Call for Renewed Assessments. *Personality and Individual Differences*, 223, 112613. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2024.112613>
- Castells, M. (2010). *The Rise of the Network Society*. (2nd ed.). Wiley-Blackwell.
- De Waegenare, A., Melenberg, B., & Stevens, R. (2010). Longevity Risk. *De Economist* 158, 151–192. <https://doi.org/10.1007/s10645-010-9143-4>
- Frechman, E., Dietrich, M.S., Buck H.G., Rhoten B.A., Maxwell C.A. (2023). Readiness to Plan for Aging and Frailty: Examining Contextual Factors. *Journal of Gerontological Nursing*, 49(2), 27-35. <https://doi.org/10.3928/00989134-20230106-05>
- Gapsalamov, A. R., Bochkareva, T. N., Akhmetshin, E. M., Vasilev, V. L., & Anisimova, T. I. (2020). Digital Society: New Challenges for Education. *Periodico Tche Quimica*, 17(34), 803-816. http://www.deboni.he.com.br/arquivos_jornal/2020/34/827_P34.pdf
- Li, X., & Han, R. (2023). A Quantitative Analysis of the Relationship between Education Level and Income. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, 12, 161-164. <https://doi.org/10.54097/ehss.v12i.7002>
- Mincer, J. A. (1974). *Schooling, Experience, and Earnings*. National Bureau of Economic Research. NBER. <https://www.nber.org/books-and-chapters/schooling-experience-and-earnings>
- Panella, A., & Quinn, M. (2019). *Developing Digital Citizens Using Social Emotional Competencies* [Doctoral dissertation, Lynn University]. LYNN University. <https://spiral.lynn.edu/etds/391>
- Pedersen, J. S., & Wilkinson, A. (2018). The Digital Society and Provision of Welfare Services. *International Journal of Sociology and Social Policy*, 38(3/4), 194-209. <https://doi.org/10.1108/IJSSP-05-2017-0062>

- Ribble, M. (2015). *Digital Citizenship in Schools: Nine Elements all Students Should Know*. (3rd ed.). International Society for Technology in Education.
- Solhi, M., Pirouzeh, R., Zanjari, N., & Janani, L. (2022). Dimensions of Preparation for Aging: A Systematic Review. *Medical Journal of The Islamic Republic of Iran*, 36(1), 592-600. <https://doi.org/10.47176/mjiri.36.81>
- Tokushige, A., Araki, D., Suzuki, M., Iwasaki, Y., & Ozawa, M. (2014). The Direction of Research on Active Aging and Healthy Life Expectancy in Japan. *Open Journal of Nursing*, 4(7), 475–482. <https://doi.org/10.4236/ojn.2014.47050>
- United Nations Development Programme. (2022). *Digital Strategy 2022-2025*. <https://digitalstrategy.undp.org/>
- Vagadia, B. (2020). *Digital Disruption: Implications and Opportunities for Economies, Society, Policy Makers and Business Leaders*. Springer International Publishing.
- World Health Organization. (2002). *Active Ageing : A Policy Framework*. <https://iris.who.int/handle/10665/67215>
- Yuan, Y., Knight, K. R., Weeks, J., King, S., Olsen, P., & Kushel, M. (2023). Loneliness Among Older Adults Who have Experienced Homelessness: Qualitative Findings from the HOPE HOME Study (Reprint). *Research Square*. <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-3517416/v1>