



ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้เทคโนโลยีของผู้สูงอายุยุคดิจิทัล Factors Affecting Technology Learning for the Elderly in the Digital Era

¹ปิยะพร บุณรัช Piyaporn Buranarach

²วิชิต สุรดิษฐ์ Vichit Suradinkura

³นลินี สุรดิษฐ์ Nalinee Suradinkura

⁴ศุภากร สุรดิษฐ์ Supakorn Suradinkura

^{1,2,3,4}คณะศิลปศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

^{1,2,3,4}Faculty of Liberal Arts, Suan Sunandha University

¹Corresponding author, e-mail: joommoom9@gmail.com

Received March 14, 2025; Revised April 3, 2025; Accepted: May 24, 2025



บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาระดับปัจจัยการยอมรับเทคโนโลยีของผู้สูงอายุ และการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล 2) ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล การศึกษานี้ใช้แนวทางการวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยผู้เกษียณอายุราชการที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไปในเขตดินแดง กรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน คัดเลือกโดยใช้วิธีการสุ่มแบบบังเอิญร่วมกับการสุ่มแบบเจาะจง วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบที การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว และการวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุคูณ ผลการวิจัย 1) ระดับโดยรวมของปัจจัยการยอมรับเทคโนโลยีที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัลอยู่ในระดับสูง และระดับการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลอยู่ในระดับสูงเช่นกัน 2) เมื่อพิจารณาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล การทดสอบสมมติฐานพบว่าปัจจัยส่วนบุคคล เช่น เพศ อาชีพปัจจุบัน โครงสร้างครอบครัว และความท้าทายในการเรียนรู้เทคโนโลยี แสดงให้เห็นว่าไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญในผลกระทบต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ อย่างไรก็ตาม ปัจจัยต่างๆ เช่น อายุ ระดับการศึกษา อาชีพก่อนเกษียณ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน และประสบการณ์ในการใช้เทคโนโลยีออนไลน์

แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญในการเข้าถึงเทคโนโลยีในหมู่ผู้สูงอายุที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 นอกจากนี้ พบว่าปัจจัยการยอมรับเทคโนโลยีมีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล

คำสำคัญ: การเข้าถึงเทคโนโลยี; ผู้สูงอายุ; ยุคดิจิทัล;

Abstract

This research aims to: 1. study the level of technology acceptance factors among the elderly and their access to technology in the digital era. Examine the factors affecting the accessibility of technology among the elderly in the digital era. 2. study the factors affecting the access to technology of the elderly in the digital age. This study employs a quantitative research approach. The sample group consists of 400 retirees aged 60 and above in Din Daeng District, Bangkok, selected through accidental sampling combined with purposive sampling. Data were analyzed using percentage, mean, standard deviation, T-Test, one-way ANOVA, and multiple regression analysis. Research Findings 1. The overall level of technology acceptance factors influencing elderly learning in the digital era was at a high level and the level of access to technology among the elderly, which affects their learning in the digital era, was also at a high level 2. Regarding the factors affecting elderly access to technology in the digital era, hypothesis testing revealed that personal factors such as gender, current occupation, family structure, and challenges in learning technology showed no significant differences in their impact on technology access among the elderly. However, factors such as age, education level, pre-retirement occupation, average monthly income, and experience in using online technology showed significant differences in technology access among the elderly at a statistical significance level of 0.05. Furthermore, technology acceptance factors were found to significantly influence the elderly's access to technology in the digital era.

Keywords: Access to Technology; Aging; Digital Age

บทนำ

จากโครงสร้างประชากรโลกที่เปลี่ยนแปลงจากประชากรผู้เยาว์วัยมาสู่สังคมสูงอายุ จำนวนผู้สูงอายุที่เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ทั่วโลก รวมทั้งประเทศไทย ส่งผลกระทบต่อตัวผู้สูงอายุตามมา เช่น การต้อง



อยู่ตามลำพัง หรือ การแยกตัวจากสังคม (Siritarungsri et al., 2015) และยังมีผลกระทบต่อครอบครัวทำให้เกิดการแบกรับภาระของวัยหนุ่มสาวสูงขึ้น ด้วยเหตุนี้ผู้สูงอายุต้องได้เรียนรู้เทคโนโลยีที่เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวัน เพื่อให้ผู้สูงอายุนั้น จะได้มีความรู้เท่าทันเทคโนโลยีดิจิทัล เทคโนโลยีจึงมีความจำเป็นที่ผู้สูงอายุเองต้องได้เรียนรู้เกี่ยวกับความทันสมัยในยุค 4.0 ที่ประเทศไทยขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล โดยเฉพาะผู้สูงอายุให้มีความรู้และความสามารถในการด้านของเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ถึงแม้ว่าภาคเอกชนจะมีการจ้างงานผู้สูงอายุที่ผู้สูงอายุบางคนเกษียณไปบ้างแล้ว แต่ปัญหาหนึ่งที่ผู้สูงอายุเผชิญปัญหาคือการใช้เทคโนโลยีสืบเนื่องจากว่าผู้สูงอายุยังได้มีความล่าช้าในทางด้านของคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีอื่นๆ (พนม คลีฉายา, 2564) นับได้ว่าการที่จะเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุและการใช้ประโยชน์จากข้อมูลข่าวสารฐานรากในการพัฒนาการสร้างความเจริญเติบโตของทางเศรษฐกิจ การพัฒนาสังคมในด้านต่างๆ ที่สามารถควบคู่กันไปได้ ความก้าวหน้าและนวัตกรรมของเทคโนโลยีดิจิทัล ยังส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงรูปแบบกระบวนการ โครงสร้างทางด้านกิจกรรมของเศรษฐกิจ และสังคมที่ยากจะเลี่ยงได้ (อารีย์ ศรีแจ่ม, 2562) ตามที่งานวิจัยของ Yasuoka (2023) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับผู้สูงอายุที่มีการใช้เทคโนโลยีไว้ว่าผู้สูงอายุในประเทศญี่ปุ่นมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีที่มีความทันสมัย ถึงแม้ว่าการใช้เทคโนโลยีนั้นจะมีความซับซ้อนมากมายก็ตาม ผู้สูงอายุในประเทศญี่ปุ่นก็มีความสามารถที่จะเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ๆ ได้ เพราะว่าผู้สูงอายุสามารถได้รับผลประโยชน์จากเทคโนโลยีในสมัยได้ให้เทียบเท่ากับคนวัยทำงาน วัยรุ่น เป็นต้น เนื่องจากว่า ในสังคมปัจจุบันนั้นมีการนำเทคโนโลยีเข้ามามีผลกระทบต่อการดำรงชีวิตมากที่สุด อาจจะถือได้ว่าโทรศัพท์มือถือถือเป็นปัจจัยที่ 5 ในการดำรงชีพในทุกวันก็ย่อมได้ การที่ผู้สูงอายุต้องมาใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ นั้นค่อนข้างยากสำหรับวัยที่มีอายุเยอะมากอย่างหลากหลาย

เทคโนโลยีดิจิทัลมีข้อดีอย่างหลากหลายที่เอื้ออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้สูงอายุ เพื่อที่จะทำให้ผู้สูงอายุไม่ได้มีความเหงา เกิดอาการภาวะซึมเศร้าตามมาที่หลัง การที่มีความบันเทิงเข้ามาเท่ากับสร้างโลกใบใหม่ให้แก่ผู้สูงอายุ แต่ทว่าเมื่อมีข้อดีย่อมมีข้อเสียในการใช้เทคโนโลยี ดังเช่นพนม คลีฉายา (2564) ที่พบข้อบกพร่องของการทำวิจัยเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลว่า ผู้สูงอายุส่วนใหญ่พบปัญหาทางด้านสายตา ความจำสั้นและการลืมอย่างง่าย ความซับซ้อนและความยุ่งยากจากเทคโนโลยี นอกจากนี้ยังพบอีกว่าปัจจัยที่เกิดอุปสรรคก็คือปัจจัยทางด้านสัญญาณที่มีกำลังอ่อน ปัญหาของตัวอักษรหรือตัวพิมพ์ที่มีขนาดเล็ก นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยที่ค้นพบว่า ผู้สูงอายุนั้นมีข้อจำกัดทางด้านเศรษฐกิจที่ขาดโอกาสในการเข้าถึงการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์ ผู้สูงอายุขาดความรู้ที่ถูกต้องเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แก่ผู้สูงอายุ ศักยภาพทางร่างกายของผู้สูงอายุในการเรียนรู้การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างเต็มรูปแบบ และ ผู้สูงอายุไม่มีความมั่นใจถึงความปลอดภัยในการใช้ระบบออนไลน์ (อารยา ผลธัญญา, 2564) เนื่องจากการกรอกข้อมูลส่วนตัวที่อาจจะถูกนำไปใช้โดย

มีงานวิจัยเกิดความเสียหายต่อตัวผู้สูงอายุ โฆษณาที่อ้างสรรพคุณเกินจริง ผู้สูงอายุไม่มีความปลอดภัยหากมีบุคคลที่ไม่รู้จักเข้ามาคุยหรือติดต่อเข้ามาคุย และความเหมาะสมของการโพสต์ข้อความ ข้อมูลของตนเองโดนแฉ และความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่ส่งต่อกันมา ขณะเดียวกันผู้สูงอายุบางส่วนมองว่าปลอดภัย เพราะผู้สูงอายุไม่ค่อยได้เล่นโซเชียล จึงคิดว่าเสียหายน้อยเนื่องด้วยผู้สูงอายุมีความระมัดระวังพอสมควร

จากการศึกษางานวิจัยและการทบทวนวรรณกรรมที่ได้นำมาศึกษานั้นชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นในการศึกษาแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการยอมรับเทคโนโลยีและการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัลมาศึกษาในงานวิจัย ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้เทคโนโลยีของผู้สูงอายุยุคดิจิทัล เพื่อศึกษาถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ผู้สูงอายุนิยมใช้ รวมทั้ง การรู้เท่าทันสื่อ และการใช้สื่อดิจิทัลของผู้สูงอายุในการสร้างความสัมพันธ์ภายในครอบครัว เพื่อที่สามารถนำไปต่อยอดให้กับหน่วยงานที่ดูแลผู้สูงอายุ เช่น โรงพยาบาล ศูนย์ดูแลผู้ป่วยโดยตรง เป็นต้น เพราะจะทราบถึงการพัฒนาของผู้สูงอายุที่มีการเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยี เพื่อที่จะสามารถนำมาใช้ในการพัฒนาและเสริมสร้างความเป็นอยู่ของผู้สูงอายุทั้งต่อทางด้านเศรษฐกิจ ความผูกพันในครอบครัว การรู้เท่าทันดิจิทัล และการสร้างผลผลิตทางเศรษฐกิจของผู้สูงวัยเพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายของประเทศไทย ที่ให้ความสำคัญกับการพัฒนาประชากรทางด้านเทคโนโลยีเป็นสิ่งสำคัญ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาระดับปัจจัยการยอมรับเทคโนโลยีของผู้สูงอายุ และการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาเรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้เทคโนโลยีของผู้สูงอายุยุคดิจิทัล ผู้วิจัยได้เลือกใช้วิธีการดำเนินงานวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่ถูกต้องแม่นยำ และมีความน่าเชื่อถือมากที่สุด ซึ่งในการดำเนินใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ 1) ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในการศึกษารั้งนี้ คือ ผู้สูงอายุที่เกษียณแล้วอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป ในเขตดินแดง กรุงเทพมหานคร จำนวน 23,282 คน (พัฒนาชุมชนเขตดินแดง, 2567) 2) กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้สูงอายุที่มีอายุที่เกษียณแล้วตั้งแต่ 60 ปี ขึ้นไป ในเขตดินแดงของกรุงเทพมหานคร เนื่องจากทราบจำนวนประชากรที่แน่นอน ผู้วิจัยจึงเลือกใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Random Sampling) โดยใช้วิธีการสุ่มบังเอิญ



(Convenience Sampling) ร่วมกับการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) และใช้วิธีคำนวณหากลุ่มตัวอย่างจากสูตรของ Taro Yamane ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% และมีค่าความคลาดเคลื่อน $\pm 5\%$ ได้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบสอบถาม (Questionnaire) โดยได้ดำเนินการสร้างตามลำดับขั้นตอนดังนี้ 1) ศึกษาแนวความคิดทฤษฎี เอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับประชากรศาสตร์ การเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล 2) ศึกษาหลักเกณฑ์และวิธีการสร้างแบบสอบถาม จากเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับ ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้เทคโนโลยีของผู้สูงอายุยุคดิจิทัล เพื่อนำมาปรับปรุงและสร้างแบบสอบถาม 3) สร้างแบบสอบถามตามหลักเกณฑ์ให้ครอบคลุมเนื้อหาโดยศึกษาจากแบบสอบถามและแบบทดสอบต่างๆ ที่มีลักษณะใกล้เคียง โดยผู้วิจัยได้ตรวจสอบความชัดเจนและการสื่อความหมายของภาษา มีรายละเอียด ดังนี้ ส่วนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคลของผู้สูงอายุ ประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพก่อนเกษียณ อาชีพปัจจุบัน รายได้เฉลี่ยต่อเดือน โครงสร้างของครอบครัว และประสบการณ์การใช้คอมพิวเตอร์ โดยลักษณะคำถามเป็นแบบเลือกตอบ (Check List) จำนวน 6 ข้อ ซึ่งเป็นคำถามที่มีหลายคำตอบให้เลือก (Multiple Choice Questions) ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับการยอมรับเทคโนโลยีที่ส่งผลต่อการเรียนรู้เทคโนโลยีของผู้สูงอายุยุคดิจิทัล โดยสอบถามเรื่อง (1) ด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ (2) ด้านการรับรู้ความง่ายในการใช้งาน (3) ด้านทัศนคติที่มีต่อการใช้งาน (4) ด้านแรงจูงใจด้านความบันเทิง (5) ด้านมูลค่าราคา (6) ด้านอิทธิพลของสังคม โดยใช้การวัดข้อมูลประเภทมาตรวัดอันตรภาคหรือช่วง (Interval) มีลักษณะคำถามแบบประเมินค่า 5 ระดับ (Rating Scale) จำนวน 30 ข้อ ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล โดยสอบถามเรื่อง (1) ด้านวัตถุประสงค์ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (2) ด้านแอปพลิเคชันที่ใช้ (3) ด้านกิจกรรมที่เลือกดู โดยใช้การวัดข้อมูลประเภทมาตรวัดอันตรภาคหรือช่วง (Interval) และมีลักษณะคำถามแบบประเมินค่า 5 ระดับ (Rating Scale) จำนวน 15 ข้อ

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิจัยครั้งนี้ใช้การเก็บรวบรวมข้อมูลจากสองแหล่งหลัก ได้แก่ ข้อมูลปฐมภูมิและข้อมูลทุติยภูมิ ซึ่งข้อมูลปฐมภูมิ ได้มาจากการสำรวจความคิดเห็นของผู้สูงอายุผ่านแบบสอบถามออนไลน์ และสัมภาษณ์ ซึ่งออกแบบให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย แบบสอบถามนี้มุ่งเน้นการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลต่อการเข้าถึงและการใช้เทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นผู้สูงอายุที่มีระดับการใช้งานเทคโนโลยีแตกต่างกัน และ ข้อมูลทุติยภูมิได้จากเอกสารและรายงานของหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้อง เช่น พัฒนาชุมชนเขตดินแดง และหน่วยงานอื่น ๆ ที่มีข้อมูลด้านพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีของผู้สูงอายุ ซึ่งใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการวิเคราะห์และเปรียบเทียบกับผลการสำรวจ การใช้ทั้งแบบสอบถามออนไลน์และข้อมูลจากหน่วยงาน

ของรัฐช่วยให้การวิจัยครั้งนี้มีความครอบคลุม และสามารถวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุได้อย่างถูกต้องและรอบด้าน

4. วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลในการบรรยายลักษณะกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้สถิติพื้นฐาน หาค่าร้อยละ แจกแจงความถี่ค่าเฉลี่ย และการหาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ การวิเคราะห์เชิงอนุมาน (Inferential Statistics Analysis) เป็นสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน โดยใช้การวิเคราะห์หาค่าความแปรปรวนของข้อมูล One-Way ANOVA และวิเคราะห์สมการถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้เทคโนโลยีของผู้สูงอายุยุคดิจิทัล

ผลการวิจัย

1. วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ระดับปัจจัยการยอมรับเทคโนโลยีของผู้สูงอายุ และการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล ดังในตารางที่ 1-2

ตารางที่ 1 การยอมรับเทคโนโลยีของผู้สูงอายุ

การยอมรับเทคโนโลยี	ระดับความคิดเห็น			
	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล	ลำดับ
ด้านการรับรู้ถึงประโยชน์	4.22	0.579	มาก	1
ด้านการรับรู้ความง่ายในการใช้งาน	4.03	0.597	มาก	3
ด้านทัศนคติที่มีต่อการใช้งาน	4.14	0.584	มาก	2
ด้านแรงจูงใจด้านความบันเทิง	3.99	0.698	มาก	4
ด้านมูลค่าราคา	3.70	0.689	มาก	5
ด้านอิทธิพลของสังคม	2.72	1.048	ปานกลาง	6
รวม	3.80	0.531	มาก	

จากตารางที่ 1 พบว่า การยอมรับเทคโนโลยีที่ส่งผลต่อการเรียนรู้เทคโนโลยีของผู้สูงอายุยุคดิจิทัลโดยรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.80$, S.D = 0.531) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($\bar{x} = 4.22$, S.D = 0.579) รองลงมา ด้านทัศนคติที่มีต่อการใช้งาน ($\bar{x} = 4.14$, S.D = 0.584) ด้านการรับรู้ความง่ายในการใช้งาน ($\bar{x} = 4.03$, S.D = 0.597) ด้านแรงจูงใจด้านความบันเทิง ($\bar{x} = 3.99$, S.D = 0.698) ด้านมูลค่าราคา ($\bar{x} = 3.70$, S.D = 0.689) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ด้านอิทธิพลของสังคม ($\bar{x} = 2.72$, S.D = 1.048) ตามลำดับ



ตารางที่ 2 การเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัลที่ส่งผลต่อการเรียนรู้เทคโนโลยีของผู้สูงอายุยุคดิจิทัล โดยรวม

การเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล	ระดับความคิดเห็น			
	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล	ลำดับ
1. วัตถุประสงค์ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	3.65	0.675	มาก	1
2. แอปพลิเคชันที่ใช้งาน	3.56	0.627	มาก	2
3. กิจกรรมที่เลือกดู	3.12	0.593	ปานกลาง	3
รวม	3.44	0.556	มาก	

จากตารางที่ 2 พบว่า การเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัลที่ส่งผลต่อการเรียนรู้เทคโนโลยีของผู้สูงอายุยุคดิจิทัล อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.44$, S.D = 0.556) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า วัตถุประสงค์ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยที่มากที่สุด ($\bar{x} = 3.65$, S.D = 0.675) รองลงมา แอปพลิเคชันที่ใช้งาน ($\bar{x} = 3.56$, S.D = 0.627) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด กิจกรรมที่เลือกดู ($\bar{x} = 3.12$, S.D = 0.593) ตามลำดับ

2. จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล มีดังนี้

สมมติฐานที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคลส่งผลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัลแตกต่างกัน การวิเคราะห์นี้เป็นการทดสอบสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยใช้ผลการวิเคราะห์หาค่าความแตกต่างของปัจจัยส่วนบุคคลของผู้สูงอายุในเขตดินแดง ที่มีปัจจัยส่วนบุคคลด้าน เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพก่อนเกษียณก่อนอายุ 60 ปี อาชีพปัจจุบัน รายได้เฉลี่ยต่อเดือน โครงสร้างของครอบครัว ประสบการณ์การใช้เทคโนโลยีสื่อออนไลน์ อะไรเป็นปัจจัยที่ทำให้ท่านต้องการเรียนรู้เทคโนโลยี และท่านประสบปัญหาใดในการเรียนรู้เทคโนโลยี แตกต่างกัน โดยจำแนกตามปัจจัยสถานภาพส่วนบุคคล ได้แก่ 1. เพศ 2. อายุ 3. ระดับการศึกษา 4. อาชีพก่อนเกษียณก่อนอายุ 60 ปี 5. อาชีพปัจจุบัน 6. รายได้เฉลี่ยต่อเดือน 7. โครงสร้างของครอบครัว 8. ประสบการณ์การใช้เทคโนโลยีสื่อออนไลน์ 9. อะไรเป็นปัจจัยที่ทำให้ท่านต้องการเรียนรู้เทคโนโลยี 10. ท่านประสบปัญหาใดในการเรียนรู้เทคโนโลยี ที่แตกต่างกัน โดยใช้ค่าสถิติ F-test ในการทดสอบปัจจัยสถานภาพส่วนบุคคลด้านเพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพก่อนเกษียณก่อนอายุ 60 ปี อาชีพปัจจุบัน รายได้เฉลี่ยต่อเดือน โครงสร้างของครอบครัว ประสบการณ์การใช้เทคโนโลยีสื่อออนไลน์ อะไรเป็นปัจจัยที่ทำให้ท่านต้องการเรียนรู้เทคโนโลยี และ ท่านประสบปัญหาใดในการเรียนรู้เทคโนโลยี โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ดังในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ปัจจัยส่วนบุคคลส่งผลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล

ปัจจัยส่วนบุคคล	ค่า Sig
เพศ	0.290
อายุ	0.000*
ระดับการศึกษา	0.009*
อาชีพก่อนเกษียณก่อนอายุ 60 ปี	0.000*
อาชีพปัจจุบัน	0.218
รายได้เฉลี่ยต่อเดือน	0.000*
โครงสร้างของครอบครัว	0.132
ประสบการณ์การใช้เทคโนโลยีออนไลน์	0.000*
อะไรเป็นปัจจัยที่ทำให้ท่านต้องการเรียนรู้เทคโนโลยี	0.000*
ท่านประสบปัญหาใดในการเรียนรู้เทคโนโลยี	0.200

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติ

จากตารางที่ 3 ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อาชีพปัจจุบัน โครงสร้างของครอบครัว และ ท่านประสบปัญหาใดในการเรียนรู้เทคโนโลยี ที่แตกต่างกัน ไม่ส่งผลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัลที่ไม่แตกต่างกัน ส่วนด้านอายุ ระดับการศึกษา อาชีพก่อนเกษียณก่อนอายุ 60 ปี รายได้เฉลี่ยต่อเดือน ประสบการณ์การใช้เทคโนโลยีออนไลน์ และ อะไรเป็นปัจจัยที่ทำให้ท่านต้องการเรียนรู้เทคโนโลยี ที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัลที่แตกต่างกัน อย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

สมมติฐานที่ 2 ปัจจัยการยอมรับเทคโนโลยีของผู้สูงอายุส่งผลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล แตกต่างกัน การวิเคราะห์นั้นเป็นการทดสอบสมมติฐานของการวิจัย ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการยอมรับเทคโนโลยีของผู้สูงอายุส่งผลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ โดยใช้สูตรการวิเคราะห์การถดถอยแบบพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 รายละเอียดดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 การวิเคราะห์ความถดถอยพหุคูณการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล

Model	ตัวแปรอิสระ	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t	P-Value
		B	Beta		
		Std. Error.			
1	ค่าคงที่	0.536	0.152	3.523	0.000*



1. ด้านการรับรู้ถึงประโยชน์	0.156	0.062	0.162	2.492	0.003*
2. ด้านการรับรู้ความง่ายในการใช้งาน	0.159	0.050	0.170	3.158	0.002*
3. ด้านทัศนคติที่มีต่อการใช้งาน	0.131	0.063	0.137	2.088	0.004*
4. ด้านแรงจูงใจด้านความบันเทิง	0.135	0.040	0.169	3.323	0.001*
5. ด้านมูลค่าราคา	0.039	0.039	0.048	0.991	0.002*
6. ด้านอิทธิพลของสังคม	0.143	0.021	0.270	6.896	0.000*

R = .725 R Square = 0.526 Adjusted R Square = 0.519 S. E. E = 0.386 F = 72.721 P = 0.000

จากตารางที่ 4 ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า ปัจจัยการยอมรับเทคโนโลยีของผู้สูงอายุ ได้แก่ ด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ ด้านการรับรู้ความง่ายในการใช้งาน ด้านทัศนคติที่มีต่อการใช้งาน ด้านแรงจูงใจด้านความบันเทิง ด้านมูลค่าราคา และด้านอิทธิพลของสังคม แตกต่างกัน ส่งผลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล แตกต่างกัน อย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้เทคโนโลยีของผู้สูงอายุยุคดิจิทัล มีการอภิปรายผลดังนี้

1. การยอมรับเทคโนโลยีที่ส่งผลต่อการเรียนรู้เทคโนโลยีของผู้สูงอายุยุคดิจิทัล เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ อยู่ในระดับมาก รองลงมาได้แก่ ด้านทัศนคติที่มีต่อการใช้งาน ด้านการรับรู้ความง่ายในการใช้งาน ด้านแรงจูงใจด้านความบันเทิง ด้านมูลค่าราคา และด้านอิทธิพลของสังคม ตามลำดับ เนื่องจากว่า ในสังคมปัจจุบันโลกออนไลน์เข้ามามีบทบาทมากยิ่งขึ้น การที่ผู้สูงอายุอยู่ห่างไกลคนในครอบครัวส่งผลให้ผู้สูงอายุมีสภาวะอารมณ์เหงา เปล่าเปลี่ยวใจ อาจจะทำให้เกิดอารมณ์ฟุ้งซ่านคิดว่า ลูก หลานไม่รักตนเอง การที่มีเทคโนโลยีเข้ามาเติมเต็มความสุขกับผู้สูงอายุ นับได้ว่าเป็นประโยชน์อย่างมากแก่ตัวผู้สูงอายุเอง และลูกหลานจะไม่ได้ดูห่างปู่ ย่า ตา ยาย มากเท่าที่ควร นับได้ว่าเป็นประโยชน์อย่างมากในชีวิตประจำวัน ซึ่งมีความสอดคล้องตามแนวคิดของ Davis ได้กล่าวไว้ว่า ระดับความเชื่อของผู้ใช้งานที่เชื่อว่าเทคโนโลยีนั้นๆ จะช่วยเพิ่มศักยภาพและประสิทธิภาพให้กับงานของบุคคลนั้นได้ ก่อให้เกิดประโยชน์ซึ่งการรับรู้ประโยชน์จะส่งผลต่อทัศนคติต่อการใช้งานและเกิดความตั้งใจหรือเจตนาในที่สุดเกิดจากการที่ผู้ใช้งานรับรู้ถึง ความง่ายจากการจะใช้งานในตัวระบบ (Perceived Ease of Use) ตัวแปรปัจจัยภายนอก (External Variables) (Davis, 1989) ทั้งนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของดวงทิพย์ เจริญรุกษ์ ได้ทำการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการใช้และการยอมรับนวัตกรรมสื่อสังคมออนไลน์ของกลุ่มผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาพบว่า ประโยชน์ด้านสามารถติดต่อสื่อสารกับผู้คนได้อย่างสะดวก ประหยัดเงินและเวลา (ดวงทิพย์ เจริญรุกษ์, 2563) ทั้งมีงานวิจัยที่ไม่สอดคล้องกับระวีวรรณ ทรัพย์อินทร์ ได้ทำการศึกษา

เรื่อง สื่อกับผู้สูงอายุในประเทศไทย ผลการศึกษาพบว่า ผลกระทบของสื่อต่อผู้สูงอายุนั้นมีทั้งทางลบและทางบวกทั้งด้านสุขภาพร่างกายและสภาพจิตใจ อาจจะเป็นเพราะว่า ผู้สูงอายุมีอารมณ์ที่อ่อนไหวง่าย เมื่อเจอคลิปที่กระทบกระเทือนจิตใจมากเกินไป ส่งผลให้ผู้สูงอายุมีสภาวะที่คิดลบกับเรื่องของผู้สูงอายุได้นั้น อาจเกิดจิตใต้ที่อ่อนแอได้ (ระวีวรรณ ทรัพย์อินทร์, 2563)

2. การเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัลที่ส่งผลต่อการเรียนรู้เทคโนโลยีของผู้สูงอายุ ยุคดิจิทัล อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า วัตถุประสงค์ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยที่มากที่สุด รองลงมาได้แก่ แอปพลิเคชันที่ใช้งาน และกิจกรรมที่เลือกดู ตามลำดับ อาจจะเป็นเพราะว่า ผู้สูงอายุนั้นมีสภาวะที่มีอารมณ์ค่อนข้างที่จะแปรปรวน มีความเหงาต้องการพูดคุยกับเพื่อนฝูงที่ห่างหายไปนาน เมื่อได้มีการพูดคุยพบกันในโลกออนไลน์ ทำให้ความเหงาคลี่คลายลงได้บ้าง ผู้สูงอายุเองนั้นการพบปะเพื่อนจึงเป็นส่วนสำคัญเป็นอย่างมาก อัพเดทชีวิตตนเองกันและกันให้ตนเองฟัง ซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดของมินท์ ห่าว เหยียน ที่กล่าวไว้ว่า การเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัลไว้ว่า มีความรู้และมองเชิงบวกต่อเทคโนโลยีเพราะเขาเห็นว่ามีความประโยชน์และจำเป็นในการสืบค้นข้อมูล และทำให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกข่าวสารต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องสุขภาพ หรือเรื่องเหตุการณ์บ้านเมือง ซึ่งเทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินชีวิตต่อชีวิตประจำวัน (มินท์ ห่าว เหยียน, 2563) และยังมี ความสอดคล้องกับงานวิจัยของอารียา ศรีแจ่ม ได้ทำการศึกษาเรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล ผลการวิจัยพบว่าผู้สูงอายุมีวัตถุประสงค์ในการเข้าถึงเทคโนโลยี ดังนี้ (1) ค้นหาข้อมูล (2) ความบันเทิง (3) การทำงาน/ธุรกิจ (4) อ่านข่าวสารประจำวัน (5) ทำธุรกรรมทางการเงินออนไลน์ (6) สื่อสารระหว่างเพื่อนฝูง (7) เผยแพร่ตัวตนหรือผลงานตนเอง เพราะผู้สูงอายุนั้นอาจจะเกิดสภาวะที่ต้องการพูดคุยกับเพื่อน หรือว่า ต้องการหาข้อมูลจากผู้สูงอายุ ยากรูในเรื่องนั้นๆ ถือได้ว่าผู้สูงอายุแต่ละคนย่อมมีความแตกต่างกันในด้านของการค้นหาข้อมูล ต่อไป (อารียา ศรีแจ่ม, 2562) และมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของพนม คลีฉายา ได้ทำการศึกษา เรื่อง การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของผู้สูงอายุและข้อเสนอเพื่อการเสริมสร้างภาวะพหุพลังและผลิตภาพของผู้สูงอายุไทย ผลการวิจัยพบว่า ใช้สนทนา อ่านข่าวติดตามข่าวสาร สืบค้นข้อมูล เพราะผู้สูงอายุนั้นต้องการเรียนรู้ในโลกที่มีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา การค้นหาในโทรศัพท์จึงมีความสะดวก มากกว่า ในการที่ต้องดูข่าวสารในสื่อทีวี แต่กระนั้นผู้สูงอายุบางส่วนนั้นไม่มีความต้องการที่จะสืบค้น ผ่านช่องทางโซเชียล อาจจะเป็นเพราะว่าผู้สูงอายุมีปัญหาในการใช้เครื่องมือสื่อสาร จึงมองว่าการใช้สื่อออนไลน์ไม่มีส่วนสำคัญของการใช้ชีวิตประจำวัน (พนม คลีฉายา, 2564) มีความสอดคล้องกับงานวิจัยของมาร์ติน่า เบนเวนูติ ได้ทำการศึกษาเรื่อง ความเกี่ยวข้องของความสัมพันธ์ทางสังคมออนไลน์ในหมู่ผู้สูงอายุ: การใช้เว็บสามารถปรับปรุงคุณภาพชีวิตได้อย่างไรผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าเวลาที่ผู้สูงอายุใช้ออนไลน์มีผลเสียต่อการรับรู้เกี่ยวกับการสนับสนุนทางสังคมแบบออฟไลน์



(การสนับสนุนทางสังคมทางอารมณ์และข้อมูลออฟไลน์และอารมณ์ออฟไลน์) (มาร์ติน่า เบนเวนูติ, 2563)

3. ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อาชีพปัจจุบัน โครงสร้างของครอบครัว และ ท่านประสบปัญหาใดในการเรียนรู้เทคโนโลยี ที่แตกต่างกัน ไม่ส่งผลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัลที่ไม่แตกต่างกัน ซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดของโชติวัฒน์ สกุลวิริยะโรจน์ ได้กล่าวไว้ว่า เพศ ที่มีความแตกต่างกันซึ่งมีทั้งเพศหญิงและเพศชาย นั้น แต่กระนั้นก็ไม่มีความแตกต่างกันต่อด้านพฤติกรรมต่อการใช้เทคโนโลยี ทั้งนี้อาชีพปัจจุบัน มีความแตกต่างกัน แต่ว่าการเข้าถึงเทคโนโลยีไม่มีความแตกต่างกัน โครงสร้างของครอบครัว และ การประสบปัญหาใดในการเรียนรู้เทคโนโลยี มีความแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงนั้น การใช้เทคโนโลยีนั้น ย่อมไม่มีความที่แตกต่างกัน เพราะว่าบางโครงสร้างครอบครัวนั้น มีความที่คล้ายคลึงกัน และทุกคนในการเรียนรู้เทคโนโลยีนั้นย่อมประสบปัญหาเหมือนกันจึงไม่มีความที่แตกต่างกัน (โชติวัฒน์ สกุลวิริยะโรจน์, 2562) และมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของสุทธยา สมสุข ได้ทำการศึกษาเรื่องพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุ ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยส่วนบุคคล ด้านเพศ อาชีพปัจจุบัน โครงสร้างครอบครัว ไม่ส่งผลต่อใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุ (สุทธยา สมสุข, 2564)

4. ผู้สูงอายุที่มีอายุ ระดับการศึกษา อาชีพก่อนเกษียณก่อนอายุ 60 ปี รายได้เฉลี่ยต่อเดือน ประสบการณ์การใช้เทคโนโลยีสื่อออนไลน์ มีความแตกต่างกัน ที่ส่งผลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล อาจจะเป็นเพราะว่า ผู้สูงอายุ ที่อยู่ในช่วง 60 - 69 ปี และ 70 - 79 ปี มีความสามารถในการเข้าถึงเทคโนโลยี เพราะว่าผู้สูงอายุในช่วงนี้เป็นผู้สูงอายุช่วงต้น ร่างกายมีการตอบสนองอยู่ เมื่อเทียบกับผู้สูงอายุที่มีอายุมากกว่า ระดับการศึกษา ที่จบการศึกษาระดับปริญญาตรี อาจจะเป็นเพราะว่า ผู้สูงอายุที่จะจบการศึกษาระดับปริญญาตรี มีความสามารถในการเข้าถึงเทคโนโลยี เมื่อเทียบกับผู้สูงอายุที่จบการศึกษา มัธยมศึกษาตอนปลาย และ สูงกว่าปริญญาตรี อาชีพก่อนเกษียณก่อนอายุ 60 ปี ที่มีการประกอบอาชีพ ข้าราชการ อาจจะเป็นเพราะว่า ผู้สูงอายุที่ประกอบอาชีพ ข้าราชการ ได้สัมผัสเทคโนโลยีอยู่ตลอดเวลา เพราะว่าต้องส่งข้อมูลผ่าน e-mail และ Line ความคล่องตัวในการเข้าถึงเทคโนโลยีนั้น ย่อมมีมากกว่า เมื่อเทียบกับอาชีพอื่นๆ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน ที่มี รายได้ 5,000 – 10,000 บาท 10,001 – 15,000 บาท 15,001 – 20,000 บาท 20,001 – 25,000 บาท และ 25,001 – 30,000 บาท อาจจะเป็นเพราะว่าผู้สูงอายุมีรายได้แค่เพียงพอ เพราะว่าผู้สูงอายุไม่ค่อยมีรายได้ที่เป็นหลักอย่างแน่นอน จึงทำให้ไม่ค่อยมีรายได้ เมื่อเทียบตอนที่ยังสามารถทำงานได้ เพราะว่า ผู้สูงอายุบางท่าน มีรายได้มาจาก บุตร หลาน เบี้ยยังชีพ ประกันสังคม รายได้เฉลี่ยต่อเดือน จึงมีไม่มากพอ เมื่อเทียบกับผู้สูงอายุที่มีการลงทุน เล่นหุ้น เป็นประจำอยู่แล้ว ส่วนประสบการณ์การใช้เทคโนโลยีสื่อออนไลน์ จะเห็นได้ว่า เคยใช้บ้างแต่ปัจจุบันไม่ได้ใช้ และ ปัจจุบันใช้อยู่บ้าง มีความสามารถต่อการเข้าถึงเทคโนโลยี อาจจะเป็นเพราะว่าผู้สูงอายุ มีความเสื่อม

โทรมทางร่างกายมากพอสมควร เมื่อเทียบกับการที่จะเล่นสื่อออนไลน์ทุกวันย่อมเพราะต้องส่งผลต่อร่างกายมากพอสมควร การที่ผู้สูงอายุเล่นบ้าง ไม่เล่นบ้างนั้น เป็นการใช้เวลากับครอบครัว บุตรหลาน ให้มีค่าดีที่สุด ซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดของ Kotler & Armstrong ที่กล่าวไว้ว่า ลักษณะส่วนเฉพาะบุคคลที่มีผลต่อพฤติกรรมและการตัดสินใจของแต่ละบุคคล เพื่อใช้เป็นประโยชน์ในด้านการตลาด โดยแบ่งเกณฑ์ตามตัวแปรที่สำคัญทางประชากรศาสตร์ ประกอบด้วย เพศ อายุ ขนาดของครอบครัวหรือจำนวนสมาชิกภายในครอบครัว รายได้ อาชีพ ระดับการศึกษา ศาสนาและเชื้อชาติ ประสบการณ์การใช้คอมพิวเตอร์ เป็นต้น (Kotler & Armstrong, 2013) และยังมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของดวงทิพย์ เจริญรุขซ์ ได้ทำการศึกษาเรื่องพฤติกรรมการใช้และการยอมรับนวัตกรรมสื่อสังคมออนไลน์ของกลุ่มผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่าง ด้านระดับการศึกษาสูงสุด รายได้/เดือน และอาชีพก่อนเกษียณ ประสบการณ์การใช้เทคโนโลยีสื่อออนไลน์ และ อะไรเป็นปัจจัยที่ทำให้ท่านต้องการเรียนรู้เทคโนโลยี มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน (ดวงทิพย์ เจริญรุขซ์, 2563)

5. ปัจจัยการยอมรับเทคโนโลยีของผู้สูงอายุส่งผลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล ส่วนปัจจัยส่งผลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล ที่ได้แก่ ด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ ด้านการรับรู้ความง่ายในการใช้งาน ด้านทัศนคติที่มีต่อการใช้งาน ด้านแรงจูงใจด้านความบันเทิง ด้านมูลค่าราคา และ ด้านอิทธิพลของสังคม แตกต่างกัน ส่งผลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล แตกต่างกัน อย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 มีความสอดคล้องกับแนวคิดของอดิศักดิ์ จำปาทอง ได้กล่าวว่า ผู้สูงอายุส่วนใหญ่ใช้เทคโนโลยี และใช้งานโปรแกรมประยุกต์และกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวัน (life style) ผู้สูงอายุมีความสามารถในการใช้โปรแกรมประยุกต์และทำกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตด้านการอ่านและการสืบค้นเนื้อหา ติดตามข่าวสาร และการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้เป็นจำนวนมากที่สุดมีข้อค้นพบงานวิจัยที่ชี้ให้เห็นว่าผู้สูงอายุนั้นมีความรู้ในเชิงบวกและเห็นว่าอินเทอร์เน็ตมีประโยชน์และจำเป็นในการสืบค้นข้อมูล และทำให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลก ข่าวสารต่างๆ และเทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินชีวิต (อดิศักดิ์ จำปาทอง, 2564)

องค์ความรู้ใหม่

จากการดำเนินงานวิจัยปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้เทคโนโลยีของผู้สูงอายุยุคดิจิทัล ได้พบว่า ปัจจัยการยอมรับเทคโนโลยีของผู้สูงอายุส่งผลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล ส่วนปัจจัยส่งผลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล ที่ได้แก่ ด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ ด้านการรับรู้ความง่ายในการใช้งาน ด้านทัศนคติที่มีต่อการใช้งาน ด้านแรงจูงใจด้านความบันเทิง ด้านมูลค่าราคา และด้าน

อิทธิพลของสังคม แตกต่างกัน ส่งผลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล แตกต่างกัน
ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 ภาพโมเดลแสดงการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุ

บทสรุป

จากการทำงานวิจัยในครั้งนี้ ทำให้ทราบถึงเกี่ยวกับประโยชน์ของสื่อดิจิทัลสำหรับผู้สูงอายุ กล่าวอีกอย่างหนึ่งว่าผู้สูงอายุไม่ได้หันสื่อออนไลน์ในสังคมปัจจุบัน ผลการวิจัยพบว่า การรับรู้ถึงประโยชน์เป็นประโยชน์มากที่สุด เพราะสื่อออนไลน์จำเป็นต้องมีการใช้อย่างแพร่หลายในสังคมทุกวันนี้ พร้อมทำให้ผู้สูงอายุใช้เทคโนโลยีที่ใหม่ๆ เป็นประโยชน์ให้ได้มากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยที่ค้นพบมีข้อเสนอแนะให้หน่วยงาน องค์กรใดเป็นผู้ดำเนินการ เช่น รัฐบาล องค์กรเอกชน หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีการตั้งราคาสินค้าของต่างๆ ให้พอเหมาะกับรายได้ผู้สูงอายุ และเพิ่มรายได้ให้กับผู้สูงอายุเพื่อที่ผู้สูงอายุจะได้ซื้อสิ่งของได้ตามความต้องการ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้ประโยชน์

1. ด้านอิทธิพลของสังคม ผู้สูงอายุไม่ค่อยให้ความสำคัญต่ออิทธิพลของสังคมในการใช้เทคโนโลยี อาจจะเป็นเพราะว่าผู้สูงอายุบางคนไม่ค่อยมีกำลังทรัพย์เพราะว่า โทรศัพท์มือถือก็มีราคาที่สูงเกินไป ผู้สูงอายุจึงไม่ค่อยได้ซื้อใช้ ราคาสินค้าค่อนข้างที่จะแพงในตามสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ

ส่งผลให้ผู้สูงอายุไม่กล้าที่จะเข้าสังคม ควรที่จะตั้งราคาส่งของต่างๆ ให้พอเหมาะกับรายได้ของผู้สูงอายุ และ เพิ่มรายได้ให้กับผู้สูงอายุ เพื่อที่ผู้สูงอายุจะได้ซื้อสิ่งของได้ตามความต้องการ

2. ด้านกิจกรรมที่เลือกดู ผู้สูงอายุไม่ค่อยคล่องตัวในการใช้คลิปวิดีโอที่ต้องจัดการตัดต่อคลิปเอง อาจจะเป็นเพราะว่ามันมีขั้นตอนที่มีความซับซ้อน มากจนเกินไป ส่งผลให้ผู้สูงอายุไม่พร้อมที่จะเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ที่เข้ามาจนไม่สามารถปรับตัวตามทันยุคสมัยได้ ควรที่จะมีการส่งเสริมกิจกรรมมีเจ้าหน้าที่ของรัฐให้ความสะดวกของการจัดกิจกรรม ในการตัดคลิป Reels ลงเฟสบุ๊ค เพื่อที่ผู้สูงอายุจะได้ตามทันยุคสมัยมากยิ่งขึ้น และผู้สูงอายุเมื่อที่ได้จะอัดคลิปไว้เป็นความทรงจำของตนเอง

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) ด้านใดด้านหนึ่งจากข้อเสนอเชิงนโยบายในการวิจัยในครั้งนี้ เพื่อแก้ปัญหาเป็นแนวทางสำหรับการใช้เทคโนโลยีเพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้สูงอายุให้ดีที่สุด ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

2. องค์กรธุรกิจ โดยเฉพาะผู้ประกอบการหรือนักธุรกิจในอุตสาหกรรมเทคโนโลยี สามารถนำผลการวิจัยไปเป็นแนวทางการพัฒนากลยุทธ์ของการใช้เทคโนโลยี เพื่อสร้างให้เกิดการสื่อสารแบบปากต่อปากของหน่วยงานเอกชน ซึ่งจะสามารถลดความซับซ้อนและระยะเวลาในการตัดสินใจใช้บริการของผู้สูงอายุได้ และเป็นแนวทางในวางแผนการเพิ่มผลกำไรของบริษัทบริการในมิติที่มีความสำคัญ และพัฒนาไปควบคู่กันในทุกๆ มิติ

3. ในงานวิจัยนี้เป็นวิจัยเชิงปริมาณ ควรที่จะมีการทำเป็นวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อที่จะได้สัมภาษณ์ความต้องการของผู้สูงอายุในการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่อย่างแท้จริง

เอกสารอ้างอิง

- โชติวัฒน์ สกฤตวิริยะโรจน์. (2562). ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อความพึงพอใจของผู้บริโภคและการกลับมาใช้บริการซ้ำของผู้บริโภคที่เลือกชมภาพยนตร์ไทยในโรงภาพยนตร์ของผู้บริโภคที่อยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร. *สารนิพนธ์ปริญญาการจัดการมหาบัณฑิต สาขาวิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล*.
- ดวงทิพย์ เจริญรุข. (2563). พฤติกรรมการใช้และการยอมรับนวัตกรรมสื่อสังคมออนไลน์ของกลุ่มผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์*, 24(2): 229-237.
- พนม คลีฉายา. (2564). การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของผู้สูงอายุและข้อเสนอเพื่อการเสริมสร้างภาวะพลัดพลังและผลิตภาพของผู้สูงอายุไทย. *Journal of Communication Arts*, 39(2): 56-78.
- มาร์ติน่า เบนเวนูติ. (2563). ความเกี่ยวข้องของความสัมพันธ์ทางสังคมออนไลน์ในหมู่ผู้สูงอายุ: การใช้เว็บสามารถปรับปรุงคุณภาพชีวิตได้อย่างไร. *วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการพัฒนา มหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด*.



- มินท์ ห่าว เหงียน. (2563). การมีส่วนร่วมทางสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุและทุนทางสังคม. *วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสาขาวิชาการบริหารการพัฒนา*. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เชียงตอง.
- ระวีวรรณ ทรัพย์อินทร์. (2563). สื่อกับผู้สูงอายุในประเทศไทย. *วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการพัฒนา*. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุทธยา สมสุข. (2564). พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุ. *วารสารปาริชาติ มหาวิทยาลัยทักษิณ*, 33(1): 62-77.
- อารยา ผลธัญญา. (2564). การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์กับการส่งเสริมคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 15(3): 272-288.
- อารียา ศรีแจ่ม. (2562). ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล. *วิทยานิพนธ์ปริญญาเศรษฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเศรษฐกิจดิจิทัล*. มหาวิทยาลัยรังสิต.
- อดิศักดิ์ จำปาทอง. (2564). แนวทางการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุในจังหวัดลำปาง. *วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจบัณฑิตย์*, 15(2): 235-267.
- Davis, F. (1989). Perceived Usefulness Perceived Ease of Use and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13: 319-340.
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2013). *Principle of Marketing*. 15th Edition, New Jersey: Prentice Hall.
- Yasuoka, M. (2023). Designing Knowledge Management System for Traditional Craft Practitioners. *American Journal of Management*, 20(2): 45-58.
- Siritarungsri, B., et al. (2015). Strategies for Successful Ageing Living Alone. *Journalism and Mass Communication*, 5(2): 87-97.

