

พฤติกรรมการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากแอปพลิเคชัน
ไลน์ที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุในเขตอำเภอเมือง
จังหวัดสงขลา

UTILIZATION BEHAVIOR AND SATISFACTION OF LINE
APPLICATION THAT AFFECTING SENIORS' MEDIA
LITERACY IN MUANG DISTRICT, SONGKHLA PROVINCE

মননক চেংইয়ং¹, จันทณี แซ่เอี้ยว², ภาสกร มีบุญ³,

ลันธิยา เปาะอาเดะ⁴ และนิจกานต์ หนูอุไร^{5*}

Monchanok Sengiang¹, Jantane Sea-eaw², Pasakorn Meebun³,

Lanthiya Poh-adeh⁴ and Nitchakarn Noo-urai^{5*}

Received Date: May 11, 2021

Revised Date: June 2, 2021

Accepted Date: June 7, 2021

^{1 - 4} นิสิตปริญญาตรี หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการตลาด คณะเศรษฐศาสตร์
และบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยทักษิณสงขลา

⁵ อาจารย์หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการตลาด คณะเศรษฐศาสตร์และ
บริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยทักษิณสงขลา

* Corresponding author, E-mail: nitchakarn156@gmail.com

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเพื่อ 1) ศึกษาระดับพฤติกรรมการใช้และความพึงพอใจประโยชน์จากแอปพลิเคชันไลน์ของผู้สูงอายุในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสงขลา 2) ศึกษาระดับการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสงขลา และ 3) ศึกษาพฤติกรรมการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากแอปพลิเคชันไลน์ที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสงขลา โดยเป็นวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) รูปแบบสำรวจ (Survey Research) ศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างผู้สูงอายุที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป และทั้งหมดเป็นผู้ที่ใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ที่อาศัยอยู่ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสงขลา จำนวน 400 คน ใช้การสุ่มตัวอย่างโดยไม่อาศัยความน่าจะเป็น (Non - Probability Sampling) คือ การสุ่มแบบสะดวก (Convenience Selection) ใช้แบบสอบถามในการเก็บข้อมูล (Questionnaire) วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงอนุมานโดยใช้การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนาพบว่า การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากแอปพลิเคชันไลน์ของกลุ่มผู้สูงอายุมีระดับการใช้งานอยู่ในระดับมาก และการรู้เท่าทันการใช้แอปพลิเคชันไลน์ในภาพรวมมีการรู้เท่าทันในระดับมาก สำหรับการทดสอบสมมติฐานพบว่า พฤติกรรมการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากแอปพลิเคชันไลน์ประกอบด้วย ด้านการรับรู้ข่าวสาร ด้านอารมณ์ ด้านความมั่นคง และด้านปฏิสัมพันธ์ทางสังคมส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสงขลา มีนัยสำคัญที่ 0.05

โดยสมการพยากรณ์ในรูปแบบคะแนนดิบ คือ $\hat{Y} = .311 + .163 (X_1) + .184 (X_2) + .220 (X_3) + .338 (X_4)$ และสมการพยากรณ์ ในรูปคะแนนมาตรฐาน $\hat{Z} = .167 (X_1) + .180 (X_2) + .234 (X_3) + .308 (X_4)$

คำสำคัญ : พฤติกรรมการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ, การรู้เท่าทันสื่อ, ผู้สูงอายุ, แอปพลิเคชันไลน์

Abstract

The purposes of this study were to investigate 1) the level of the utilization behavior and satisfaction from the LINE application 2) the level of satisfaction from the LINE application and 3) the utilization behavior and satisfaction from the LINE application influencing senior' media literacy of the in Muang district of Songkhla province. This study was a quantitative research. The elderly people who were aged 60 years and over, all of them used the Line application, and live in Muang district, Songkhla province served as the sample. A total 400 people were included in the study. Convenience sampling was used to select the sample. Questionnaires were used as instrument. The descriptive statistic and multiple regression analysis were used to analyze the data.

The study found that the utilization and satisfaction of the Elderly applications were high levels of usage and media literacy were high levels of literacy. The hypothesis test found that the utilization behavior and satisfaction from the LINE application consists of the perception of news, the emotional, the security, and the social interaction seniors' media literacy in Muang district, Songkhla province significantly at 0.05, in unstandardized Coefficients, the predictive equation is $\hat{Y} = .311 + .163 (X_1) + .184 (X_2) + .220 (X_3) + .338 (X_4)$ and the predictive equation in standardized Coefficients is $\hat{Z} = .167 (X_1) + .180 (X_2) + .234 (X_3) + .308 (X_4)$

Keywords: Utilization behavior and satisfaction, Media literacy, Senior literacy, LINE application

1. บทนำ

เทคโนโลยีทางการสื่อสารที่พัฒนาก้าวหน้า เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมไม่ว่าจะเป็นสังคมภายในประเทศหรือระหว่างประเทศ เพราะความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี การสื่อสารทำให้คนในสังคมติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ กันได้โดยง่ายและรวดเร็ว ปราศจากข้อจำกัดของเรื่องเวลาและสถานที่ ปัจจุบันสังคมไอทีหรือยุคที่มีความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่เป็นศูนย์รวมของการเชื่อมโยงโลกในปัจจุบันไปยังโลกแห่งอนาคตได้เข้ามามีบทบาทในการใช้

ชีวิตประจำวันของมนุษย์เราเป็นอย่างมาก ในสังคมไทยสื่อสังคมออนไลน์ที่เริ่มเข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการสื่อสาร ก็คือ Facebook และ Twitter เป็นสื่อสังคมออนไลน์ในช่วงแรก ๆ ที่ทำให้คนไทยเริ่มจะใช้สื่อออนไลน์เพื่อติดต่อกับกลุ่มนำเสนอข้อมูลส่วนตัว แשרความคิดรวมทั้งอุดมการณ์ต่าง ๆ ลงไป ซึ่งที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก แต่สื่อสังคมออนไลน์ก็ยังถูกพัฒนาออกมาเรื่อย ๆ เพื่อตอบสนองความต้องการอันหลากหลายของคนในสังคม จนในปี 2554 ก็เกิดเป็นแอปพลิเคชันหนึ่งนั่น ก็คือ “LINE” (ศตพล เกิดอยู่, 2558)

สถิติการใช้แอปพลิเคชันไลน์ในประเทศไทย พบว่า คนไทยนิยมใช้แอปพลิเคชันไลน์เป็นช่องทางในการสื่อสารมากที่สุด ร้อยละ 98.5 รองลงมาคือ Facebook Messenger ร้อยละ 89.9 Face Time ร้อยละ 73.7 และ WhatsApp ร้อยละ 7.8 1 (Positioningmag, 2563) โดย กลุ่มเบบี้บูมเมอร์เป็นกลุ่มที่มีพฤติกรรมละเลยการดูแลข้อมูลส่วนตัวมากที่สุด เมื่อเทียบกับ Gen อื่น ๆ ความเสี่ยงในการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวโดยกำหนดการแสดงผลข้อมูลส่วนตัวเป็นสาธารณะในสื่อสังคมออนไลน์ เช่น การเปิดเผยข้อมูลวันเกิด หมายเลขโทรศัพท์ อีเมล รูปภาพ และข้อมูลอื่น ๆ (นิกร โภคอุดม, 2563) จากการสำรวจสถานภาพการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของประเทศ ไทย ปี พ.ศ. 2562 พบว่า กลุ่มเบบี้บูมเมอร์จำนวน 1,136 คน คิดเป็นร้อยละ 42.47 จากจำนวนกลุ่มเบบี้บูมที่สำรวจทั้งหมด 2,675 คน มีสถานภาพการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศอยู่ในระดับปรับปรุง หมายความว่า เป็นกลุ่มคนที่ขาดองค์ความรู้ที่ครอบคลุมกับเกณฑ์การประเมิน หรือมีความรู้สอดคล้องกับเกณฑ์การประเมินของการสำรวจเพียงบางส่วน และยังไม่แตกฉานในองค์

ความรู้เหล่านั้น ที่อาจจะทำให้ประสบปัญหากับการประยุกต์ใช้ใน
ชีวิตประจำวันได้ (สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม
แห่งชาติ, 2562)

ซึ่งจากที่แอปพลิเคชันไลน์ได้กลายเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่นิยมของ
กลุ่มเบบี้บูมเมอร์หรือกลุ่มผู้สูงอายุ แต่สิ่งที่ผู้สูงอายุควรจะคำนึงถึงคือ การ
รู้เท่าทันสื่อในเนื้อหาที่ได้รับ ผู้สูงอายุต้องมีการเข้าถึงและเข้าใจในเนื้อหาที่
ได้รับ มีการวิเคราะห์และการประเมินเนื้อหาในสื่อสังคมออนไลน์ สามารถ
นำไปปฏิบัติหรือมีการบอกต่อ ดังนั้นผู้สูงอายุเองจึงต้องมีการรู้เท่าทันเนื้อหา
ในสื่อสังคมออนไลน์ด้วย ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงศึกษาพฤติกรรมการใช้ประโยชน์
และความพึงพอใจจากแอปพลิเคชันไลน์ที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของ
ผู้สูงอายุในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสงขลา เพื่อทราบว่าปัจจัยอะไรที่ทำให้
ประชากรกลุ่มนี้เกิดพฤติกรรมการใช้งานของพวกเขา และพฤติกรรมการใช้
ประโยชน์และความพึงพอใจจากแอปพลิเคชันไลน์ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อ
ของผู้สูงอายุในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสงขลาไม่น้อยเพียงใด

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาระดับพฤติกรรมการใช้และความพึงพอใจประโยชน์จาก
แอปพลิเคชันไลน์ของผู้สูงอายุในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสงขลา

2.2 เพื่อศึกษาระดับการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุในเขตอำเภอเมือง
จังหวัดสงขลา

2.3 เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากแอปพลิเคชันไลน์ที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุในเขตอำเภอเมืองจังหวัดสงขลา

3. แนวคิด ทฤษฎี กรอบแนวคิด

3.1 แนวคิดเรื่องพฤติกรรมการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อสังคมออนไลน์

Katz et al. (1973 อ้างอิงใน สถาพร สิงหะ, 2557) ได้ กล่าวว่าไว้ว่า ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ นั้นจะเน้นและให้ความสำคัญกับผู้รับสารในฐานะที่เป็นผู้เลือกใช้สื่อประเภทต่าง ๆ เพื่อสนองความต้องการของตนเอง ซึ่งเป็นการศึกษาผู้รับสาร เกี่ยวกับสภาวะทางสังคมและจิตใจ ซึ่งก่อให้เกิดความคาดหวังจากสื่อมวลชนหรือแหล่งข่าว แล้วนำไปสู่การเปิดรับสื่อในรูปแบบต่าง ๆ อันก่อให้เกิดการได้รับความพึงพอใจตามที่ต้องการ ซึ่งสามารถสรุปเป็นความต้องการใช้ประโยชน์จากสื่อหรือการรับสื่อของผู้รับสารในแง่ต่าง ๆ 5 รูปแบบ ดังนี้

3.1.1 ความต้องการที่จะรู้ (Cognitive Needs) คือ ความต้องการด้านความข้อมูลข่าวสาร ความรู้ ความคิด และความเข้าใจ

3.1.2 ความต้องการด้านอารมณ์ (Affective Needs) คือ ความต้องการด้านความคิดเห็น ความบันเทิง และความสุนทรีย์

3.1.3 ความต้องการการไม่แปลกแยก (Personal Integrative Needs) คือ ความต้องการใน การสร้างความมั่นคงให้กับตนเอง ด้านความน่าเชื่อถือ ความสนใจ ความมั่นคง และสถานภาพของ ตนเอง

3.1.4 ความต้องการเป็นส่วนหนึ่งของสังคม (Social Integrative Needs) คือ ความเชื่อมั่นใน การติดต่อสัมพันธ์ทางสังคมกับคนในครอบครัว เพื่อน และคนอื่น ๆ ในสังคม

3.1.5 ความต้องการที่ปลดปล่อยตัวจากความตึงเครียด (Tension Release Needs) คือ ความต้องการหันเห และหลีกเลี่ยงความกดดันและ ปัญหาต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันโดยหันไปหาสิ่งบันเทิงใจในสื่อมวลชน เพื่อลดความเครียด

3.2 แนวคิดเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อ

Potter (2014, อ้างอิงใน รติ ธนารักษ์ 2558) ต้องมีทักษะที่เป็น องค์ประกอบที่สำคัญ 4 องค์ประกอบ ดังนี้

3.2.1 การเข้าถึง (access) คือ การได้รับสื่อประเภทต่าง ๆ ได้ อย่างเต็มที่และรวดเร็ว สามารถรับรู้และเข้าใจเนื้อหาของสื่อประเภทต่าง ๆ ได้อย่างเต็มความสามารถ มีการแสวงหาข่าวสาร ได้จากสื่อหลายประเภท และไม่ถูกจำกัดอยู่กับสื่อประเภทใดประเภทหนึ่งมากเกินไป

3.2.2 การวิเคราะห์ (analyze) คือ การตีความเนื้อหาสื่อตาม องค์ประกอบและรูปแบบ ที่สื่อแต่ละประเภทนำเสนอ ว่าสิ่งที่สื่อนำเสนอ นั้น ส่งผลกระทบอะไรบ้างต่อสังคม การเมือง หรือ เศรษฐกิจ โดยใช้พื้นฐานความรู้ เดิมและประสบการณ์ในการคาดการณ์ถึงผลที่จะเกิดขึ้น ที่อาจมาจากการ วิเคราะห์ถึงวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร โดยอาจใช้วิธีการของการวิเคราะห์ เปรียบเทียบการแตกองค์ประกอบย่อยต่าง ๆ หรือการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเหตุ และผลความสามารถ ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.2.3 การประเมินค่า (evaluate) คือ เป็นผลมาจากการวิเคราะห์สื่อที่ผ่านมา ทำให้สามารถที่จะประเมินค่าคุณภาพของเนื้อหาสารที่ถูกส่งออกมาได้ว่ามีคุณค่าต่อผู้รับมากน้อยเพียงใด สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อผู้รับในด้านใดได้บ้าง

3.2.4 การสร้างสรรค์ (create) คือ การพัฒนาทักษะการสร้างสื่อในแบบฉบับของตนเอง ขึ้นมาเมื่อผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ สามารถวิเคราะห์ วิจัย ประเมินค่าสื่อได้อย่างถ่องแท้แล้วทุกคนจะต้องเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้ผลิตที่จะต้องวางแผน เขียนบทค้นคว้าข้อมูลเนื้อหามาประกอบตามเทคโนโลยีของสื่อหรือรูปแบบองค์ประกอบของสื่อแต่ละประเภทเพื่อที่จะสามารถสื่อให้ได้ตามวัตถุประสงค์การสื่อสารที่ตนได้วางไว้

3.3 แนวคิดเรื่องแอปพลิเคชัน

แอปพลิเคชันไลน์ได้รับการพัฒนาขึ้นครั้งแรกเมื่อปี 2554 ณ ประเทศญี่ปุ่น โดยบริษัท NHN Japan ซึ่งเป็นบริษัทที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตเกม และระบบการสืบค้นข้อมูลได้ร่วมมือกับบริษัท Naver Japan Corporation และบริษัท livedoor ร่วมกันพัฒนาขึ้นโดยปรับปรุงรูปแบบการใช้งานที่หลากหลายเพื่อรองรับการใช้งานของผู้ใช้อย่างต่อเนื่อง

ศุภศิลาป์ กุลจิตต์เจือวงศ์ (2556) กล่าวว่า แอปพลิเคชันไลน์หมายถึง แอปพลิเคชันสำหรับการสนทนาบนอุปกรณ์การสื่อสารรูปแบบต่างๆ เช่น สมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ และแท็บเล็ต ผู้ใช้สามารถสื่อสารด้วยการพิมพ์ข้อความจากอุปกรณ์การสื่อสารเครื่องหนึ่งไปสู่อีกเครื่องหนึ่งสามารถใช้สนทนาโดยการฟรีคอล (Free Call) วิดีโอคอล (Video Call) ส่งรูปภาพ ส่งสติ๊กเกอร์ และตั้งค่าการสนทนาเป็นกลุ่ม เป็นต้น

3.4 แนวความคิดเรื่อง กลุ่มเบบี้บูมเมอร์

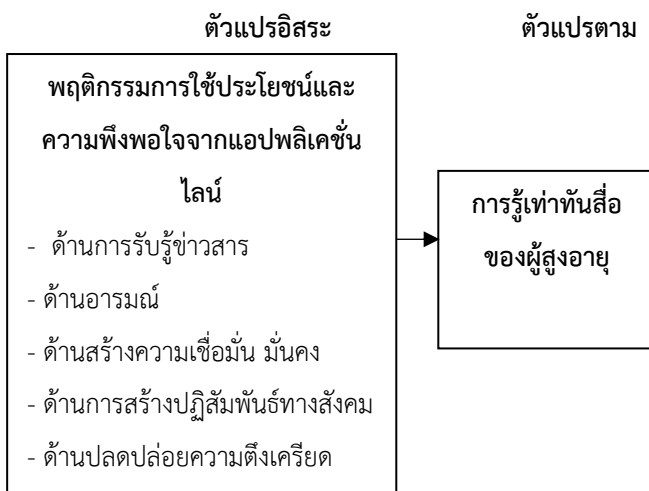
กลุ่มเบบี้บูมเมอร์ คือ คนที่เกิดในช่วงปี พ.ศ. 2549 - 2507 และเป็นเจเนอเรชันที่อยู่ในยุคที่การพัฒนาเทคโนโลยียังไม่ทันสมัยมากนัก จากผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตของประเทศไทย ปี 2563 (กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2563) พบว่า คนกลุ่มนี้มีการใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยรวม 8 ชั่วโมง 41 นาที โดยใช้อินเทอร์เน็ตในวันทำงาน/วันเรียนหนังสือ 8 ชั่วโมง 59 นาที และวันหยุด 7 ชั่วโมง 58 นาที กิจกรรมที่ชื่นชอบคือการใช้ Social Media คิดเป็นร้อยละ 89.3 โดย Social Media ที่ชื่นชอบคือ Facebook, LINE และ YouTube คิดเป็น ร้อยละ 95.3 93.1 และ 88.4 ตามลำดับ กิจกรรมที่ชื่นชอบรองลงมา คือ ค้นหาข้อมูล และดูโทรทัศน์/ดูคลิป/ดูหนัง/ฟังเพลงออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 76.0 และ 71.4 ตามลำดับ สำหรับปัญหาของกลุ่มเบบี้บูมเมอร์ที่พบเจอจากการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด 3 อันดับ คือ ปริมาณโฆษณาออนไลน์ที่มารบกวน คิดเป็นร้อยละ 71.8 รองลงมา ความล่าช้าในการเชื่อมต่อ/ใช้งานอินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 66.9 และไม่มั่นใจว่าข้อมูลที่ปรากฏบนอินเทอร์เน็ตจะเชื่อถือได้คิดเป็นร้อยละ 56.5 ตามลำดับ สำหรับการเปิดรับข่าวสารของกลุ่มเบบี้บูมเมอร์ (เสมอ นิ่มเงิน, 2563) มีดังนี้

3.4.1 กลุ่มเบบี้บูมเมอร์มีการรับข่าวสารทางโทรทัศน์น้อยที่สุด รองลงมาคือหนังสือพิมพ์สื่อสังคมออนไลน์หรือโซเชียลมีเดีย เว็บไซต์และแอปพลิเคชันข่าว และวิทยุตามลำดับ

3.4.2 ชาวที่กลุ่มเบบี้บูมเมอร์รับชมมากที่สุด 65% คือ ชาว
การเมือง รองลงมาคือชาวเหตุการณ์สำคัญ 60% และชาว อาชญากรรม
50%

3.4.3 70% ของเบบี้บูมเมอร์เชื่อว่าสื่อโทรทัศน์เป็นสื่อที่น่าเสนอ
ข่าวด้านการเมืองและประเด็นสังคม

3.5 กรอบแนวความคิด



รูปที่ 1 กรอบแนวคิด

ที่มา : คณะผู้วิจัย (2564)

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้สูงอายุที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไปอาศัยอยู่ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสงขลา มีพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันไลน์

4.2 ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

ใช้สูตรการคำนวณขนาดของกลุ่มตัวอย่างแบบไม่ทราบจำนวนประชากร และประชากรมีขนาดใหญ่ ของกัลยา วาณิชย์บัญชา (2550) ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 และความคลาดเคลื่อนของการสุ่มกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 0.05 โดยได้กลุ่มตัวอย่างเป็นจำนวน 385 คน อย่างไรก็ตามเพื่อให้มีระดับความเชื่อมั่นเพิ่มมากขึ้น ผู้วิจัยจึงเก็บข้อมูลจำนวน 400 คน มีสูตรการคำนวณดังนี้

$$n = \frac{Z^2}{4E^2}$$

n = ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการ

p = สัดส่วนของลักษณะที่สนใจในประชากร

e = ระดับความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่างที่ยอมให้เกิดขึ้นได้

z = ค่า z ระดับความเชื่อมั่นหรือระดับนัยสำคัญ

$$n = \frac{(1.96)^2}{4(0.05)^2}$$

$$n = 384.16 \approx 385$$

4.3 วิธีการสุ่มตัวอย่าง ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบไม่อาศัยความน่าจะเป็น

(Non - Probability Sampling) โดยใช้การสุ่มแบบสะดวก (Convenience

Selection) ซึ่งกลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้สูงอายุที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไปที่ใช้แอปพลิเคชันไลน์ที่อาศัยอยู่ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสงขลา และสะดวกยินดีให้ข้อมูลเพื่อทำการเก็บข้อมูลให้ครบตามจำนวนตัวอย่างที่กำหนดไว้

4.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลซึ่งสร้างขึ้น เพื่อศึกษาเรื่อง “พฤติกรรมการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากแอปพลิเคชันไลน์ที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันของผู้สูงอายุในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสงขลา” ประกอบด้วยแบบสอบถาม 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากแอปพลิเคชันไลน์ของกลุ่มผู้สูงอายุ จำนวน 19 ข้อ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนและเกณฑ์การประเมินผลดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับ 5 หมายถึง ระดับการใช้งานมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง ระดับการใช้งานมาก

ระดับ 3 หมายถึง ระดับการใช้งานปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง ระดับการใช้งานน้อย

ระดับ 1 หมายถึง ระดับการใช้งานน้อยที่สุด

ช่วงระดับคะแนนเฉลี่ย = (คะแนนสูงสุด-คะแนนต่ำสุด)/จำนวนชั้น

$$= 0.8$$

เกณฑ์การประเมินผล

คะแนนเฉลี่ย 4.21 - 5.00 หมายถึง มีระดับการใช้งานมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.41 - 4.20 หมายถึง มีระดับการใช้งานมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.61 - 3.40 หมายถึง มีระดับการใช้งานปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.81 - 2.60 หมายถึง มีระดับการใช้งานน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00 - 1.80 หมายถึง มีระดับการใช้งานน้อยที่สุด

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับการรู้เท่าทันการใช้แอปพลิเคชัน
ไลน์ จำนวน 8 ข้อ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนและเกณฑ์การประเมินผลดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับ 5 หมายถึง กระทำมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง กระทำมาก

ระดับ 3 หมายถึง กระทำปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง กระทำน้อย

ระดับ 1 หมายถึง กระทำน้อยที่สุด

$$\begin{aligned}\text{ช่วงระดับคะแนนเฉลี่ย} &= (\text{คะแนนสูงสุด}-\text{คะแนนต่ำสุด})/\text{จำนวนชั้น} \\ &= 0.8\end{aligned}$$

เกณฑ์การประเมินผล

คะแนนเฉลี่ย 4.21 - 5.00 หมายถึงรู้เท่าทันระดับมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.41 - 4.20 หมายถึง รู้เท่าทันระดับมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.61 - 3.40 หมายถึงรู้เท่าทันระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.81 - 2.60 หมายถึง รู้เท่าทันระดับน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00 - 1.80 หมายถึง รู้เท่าทันระดับน้อยที่สุด

4.5 การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยจึงได้ทำการทดสอบหาความเที่ยงตรง (Validity) และความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามดังต่อไปนี้

4.5.1 การทดสอบหาความเที่ยงตรง (Validity) ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามที่จัดทำ ขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงด้านเนื้อหา (Content Validity) ทั้งข้อความ ภาษาที่ใช้ และความเหมาะสมของข้อความเพื่อช่วยแนะนำปรับปรุง แก้ไขให้มีความเที่ยงตรงมากยิ่งขึ้น และหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence: IOC) โดยข้อความจะต้องมีค่า IOC ไม่น้อยกว่า 0.5 จากนั้นนำแบบสอบถามที่ได้ทำการปรับปรุงแก้ไขไปทดสอบเพื่อหาความเชื่อมั่นของแบบสอบถามในส่วนต่าง ๆ

4.5.2 การทดสอบหาความเชื่อมั่น (Reliability) ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองเก็บข้อมูล (Pre - Test) กับกลุ่มที่มีลักษณะตรงตามกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 ชุด และทดสอบความเชื่อมั่น เพื่อตรวจสอบว่าข้อความในแต่ละข้อแต่ละ ส่วนของแบบสอบถามสามารถสื่อความหมายได้ตรงตามที่ต้องการ และคำถามมีความเหมาะสม ง่ายต่อทำความเข้าใจ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการทดสอบความเชื่อมั่นของแบบสอบถามในส่วนที่ 2 และส่วนที่ 3 คือ เป็นคำถามส่วนในการวัดพฤติกรรมการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากแอปพลิเคชันไลน์ในด้านข้อมูลข่าวสาร ด้านอารมณ์ ด้านการสร้างความเชื่อมั่น ความมั่นคง และด้านการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และข้อความในส่วนการวัดการรู้เท่าทันการใช้แอปพลิเคชันไลน์ ตามลำดับ เพื่อหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α) โดยหากได้

ค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป จะถือว่าแบบสอบถามนั้นมีความเชื่อมั่น แล้วจึงนำไปเก็บข้อมูลจริง ซึ่งมีผลการวิเคราะห์ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม

ตัวแปร	จำนวนข้อ	ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α)
1.พฤติกรรมการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากแอปพลิเคชันไลน์	19	0.946
1.1 ด้านการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร	4	0.734
1.2 ด้านอารมณ์	5	0.826
1.3 การสร้างความเชื่อมั่น ความมั่นคง	2	0.946
1.4 ด้านการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม	8	0.888
2.การรู้เท่าทันการใช้แอปพลิเคชันไลน์	8	0.984

ที่มา : คณะผู้วิจัย (2564)

4.6 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

4.6.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เป็นสถิติที่ใช้เพื่อทำการหาค่า ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อพรรณนาข้อมูลตัวแปรพฤติกรรมการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ และตัวแปรการรู้เท่าทันการใช้แอปพลิเคชันไลน์

4.6.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) วิเคราะห์สมมติฐาน พฤติกรรมการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจาก

แอปพลิเคชันไลน์ประกอบด้วย ด้านการรับรู้ข่าวสาร ด้านอารมณ์ ด้านการสร้างความเชื่อมั่น ความมั่นคง และด้านปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสงขลา สถิติที่ใช้ในการทดสอบ คือ การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (multiple regression analysis) ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

5. สรุปผลการวิจัย

5.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อศึกษาระดับพฤติกรรมการใช้และความพึงพอใจประโยชน์จากแอปพลิเคชันไลน์ของผู้สูงอายุในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสงขลา

ตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรพฤติกรรม การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากแอปพลิเคชันไลน์

พฤติกรรมการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์	$\bar{x}$	S.D.	การแปลความหมาย
1.ด้านการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร	3.71	0.745	ระดับการใช้งานมาก
2.ด้านอารมณ์	3.77	0.715	ระดับการใช้งานมาก
3.ด้านการสร้างความเชื่อมั่น ความมั่นคง	3.76	0.775	ระดับการใช้งานมาก
4.ด้านการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคม	3.74	0.663	ระดับการใช้งานมาก
รวม	3.75	0.616	ระดับการใช้งานมาก

ที่มา : คณะผู้วิจัย (2564)

จากตารางที่ 2 การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากแอปพลิเคชันไลน์ของกลุ่มผู้สูงอายุมีระดับการใช้งานอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.75 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.616) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ตัวแปรย่อยทั้ง 4 ด้านมีระดับการใช้งานอยู่ในระดับมาก โดยด้านอารมณ์ มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 3.77 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.715) รองลงมา ด้านการสร้างเชื่อมั่น ความมั่นคง (ค่าเฉลี่ย 3.76 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.775) ด้านการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (ค่าเฉลี่ย 3.74 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.663) ด้านการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร (ค่าเฉลี่ย 3.71 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.745) ตามลำดับ

5.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อศึกษาระดับการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุ
ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสงขลา

ตารางที่ 3 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานตัวแปรการรู้เท่าทันการใช้แอปพลิเคชันไลน์

การรู้เท่าทันการใช้แอปพลิเคชันไลน์	$\bar{x}$	S.D.	การแปลความหมาย
1.ท่านสามารถอ่านข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจากแอปพลิเคชันไลน์มากกว่า 1 รอบ	3.69	0.861	รู้เท่าทันระดับมาก
2.ท่านมักวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจากแอปพลิเคชันไลน์อยู่เสมอ	3.72	0.880	รู้เท่าทันระดับมาก
3.เมื่อท่านได้รับข้อมูลข่าวสารจากแอปพลิเคชันไลน์ท่านจะไม่เชื่อตามทันที	3.69	0.949	รู้เท่าทันระดับมาก

การรู้เท่าทันการใช้แอปพลิเคชันไลน์	$\bar{x}$	S.D.	การแปลความหมาย
4. ท่านตรวจสอบข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจากแหล่งข่าวอื่น	3.74	0.868	รู้เท่าทันระดับมาก
5. ท่านสามารถแยกแยะข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจากแอปพลิเคชันไลน์ได้อย่างถูกต้องว่าสิ่งใดจริงสิ่งใดเท็จ	3.69	0.851	รู้เท่าทันระดับมาก
6. ท่านจะไม่แชร์หรือโพสต์ภาพข้อมูลข่าวสารที่ได้รับ หากยังไม่แน่ใจในความถูกต้อง	3.76	0.933	รู้เท่าทันระดับมาก
7. หากรู้ว่าข้อมูลข่าวสารที่คนอื่นแชร์มานั้นไม่ถูกต้อง ท่านจะแก้ไขข้อมูลให้กับกลุ่มสนทนาหรือคู่สนทนาทันที	3.70	0.945	รู้เท่าทันระดับมาก
8. ท่านมักตักเตือนเพื่อนหรือบุคคลใกล้ชิดเรื่องการแชร์ภาพ/ข้อมูลต่าง ๆ	3.62	0.920	รู้เท่าทันระดับมาก
รวม	3.70	0.728	รู้เท่าทันระดับมาก

ที่มา : คณะผู้วิจัย (2564)

จากตารางที่ 3 การรู้เท่าทันการใช้แอปพลิเคชันไลน์ในภาพรวมมีการรู้เท่าทันในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.70 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.728) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทุกข้อมีการรู้เท่าทันในระดับมาก ดังนี้ ท่านจะ

ไม่แชร์หรือโพสต์ภาพข้อมูลข่าวสารที่ได้รับ หากยังไม่แน่ใจในความถูกต้อง (ค่าเฉลี่ย 3.76 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.933) ท่านตรวจสอบข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจากแหล่งข่าวอื่น (ค่าเฉลี่ย 3.74 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.868) ท่านมักวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจากแอปพลิเคชันไลน์อยู่เสมอ (ค่าเฉลี่ย 3.72 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.880) หากรู้ว่าข้อมูลข่าวสารที่คนอื่นแชร์มานั้นไม่ถูกต้องท่านจะแก้ไขข้อมูลให้กับกลุ่มสนทนาหรือคู่สนทนาทันที (ค่าเฉลี่ย 3.70 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.945) ท่านสามารถอ่านข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจากแอปพลิเคชันไลน์มากกว่า 1 รอบ (ค่าเฉลี่ย 3.69 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.861) เมื่อท่านได้รับข้อมูลข่าวสารจากแอปพลิเคชันไลน์ท่านจะไม่เชื่อตามทันที (ค่าเฉลี่ย 3.69 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.949) ท่านสามารถแยกแยะข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจากแอปพลิเคชันไลน์ได้อย่างถูกต้อง ว่าสิ่งใดจริงสิ่งใดเท็จ (ค่าเฉลี่ย 3.69 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.851) และท่านมักซักถามเพื่อนหรือบุคคลใกล้ชิดเรื่องการแชร์ภาพ/ข้อมูลต่างๆ (ค่าเฉลี่ย 3.62 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.920) ตามลำดับ

5.3 เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากแอปพลิเคชันไลน์ที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสงขลา ในการวิจัยผู้วิจัยกำหนดสมมติฐานเพื่อทดสอบดังนี้

H₁: พฤติกรรมการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากแอปพลิเคชันไลน์ประกอบด้วย ด้านการรับรู้ข่าวสาร ด้านอารมณ์ ด้านการสร้างเชื่อมั่น ความมั่นคง และด้านปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสงขลา

ซึ่งใช้การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (multiple regression analysis) ด้วยวิธี Enter ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 เป็นสถิติในการทดสอบ ผลการทดสอบเป็นดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) ของพฤติกรรมการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากแอปพลิเคชันไลน์ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสงขลา

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.311	.148		2.104	.036
	ด้านการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร (X_1)	.163	.041	.167	4.002	.000
	ด้านอารมณ์ (X_2)	.184	.059	.180	3.124	.002
	ด้านการสร้างความเชื่อมั่นความมั่นคง (X_3)	.220	.045	.234	4.881	.000

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
	ด้านการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (X_4)	.338	.061	.308	5.524	.000

R = .765 R Square = .585

Adjusted R Square = .581 Std. Error of the Estimate = .47130

ที่มา : คณะผู้วิจัย (2564)

จากตารางที่ 4 เมื่อพิจารณาจากค่า Sig. สามารถสรุปได้ว่า พฤติกรรมการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากแอปพลิเคชันไลน์ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสงขลา มีนัยสำคัญที่ 0.05 ได้แก่ ด้านการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร ด้านอารมณ์ ด้านการสร้าง ความเชื่อมั่น ความมั่นคง และด้านปฏิสัมพันธ์ทางสังคม พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ (R) มีค่า 0.765 มีค่าอำนาจในการพยากรณ์ได้ร้อยละ 58.5 ($R^2 = 0.585$) ค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของพยากรณ์มีค่า 0.47130 ตัวแปรพยากรณ์ที่ดีที่สุดที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสงขลา อย่างมีนัยสำคัญที่ 0.05 คือ ด้านการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (X_4) ด้านการสร้าง ความเชื่อมั่น ความมั่นคง (X_3) ด้าน

อารมณ์ (X_2) และ ด้านการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร (X_1) โดยสามารถเขียนสมการพยากรณ์ในรูปแบบคะแนนดิบและรูปแบบคะแนนมาตรฐานได้ดังนี้

สมการพยากรณ์ ในรูปแบบคะแนนดิบ

$$\hat{Y} = .311 + .163(X_1) + .184(X_2) + .220(X_3) + .338(X_4)$$

สมการพยากรณ์ ในรูปแบบคะแนนมาตรฐาน

$$\hat{Z} = .167(X_1) + .180(X_2) + .234(X_3) + .308(X_4)$$

6. อภิปรายผล

6.1 พฤติกรรมการใช้และความพึงพอใจประโยชน์จากแอปพลิเคชันไลน์ของผู้สูงอายุในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสงขลา

จากผลการวิจัยพบว่าการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากแอปพลิเคชันไลน์ของกลุ่มผู้สูงอายุในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสงขลา มีระดับการใช้งานอยู่ในระดับมาก โดยการใช้งานด้านอารมณ์มีระดับการใช้งานมากที่สุดรองลงมา ด้านการสร้างเชื่อมั่น ความมั่นคง ด้านการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ด้านการรับรู้ข้อมูล ตามลำดับ เนื่องจากแอปพลิเคชันไลน์สร้างความสนุกสนาน การแชร์ความรู้สึก และความผ่อนคลายอารมณ์ให้แก่ผู้ใช้ เช่น การส่งสติ๊กเกอร์ การแชร์ข้อความ รูปภาพ หรือวิดีโอให้แก่เพื่อน เป็นต้น ทั้งยังเป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสาร พูดคุยทั้งในรูปแบบเสียง และวิดีโอ กับบุคคลอื่นอีกด้วย สอดคล้องกับ วิศปต์ย์ ชัยช่วย (2560) ที่ศึกษาการใช้ LINE ของผู้สูงอายุ: การศึกษาเชิงปรากฏการณ์วิทยา พบว่า LINE คือ คลายเหงา คลายความว้าเหวจากการที่ต้องใช้ชีวิตหลังเกษียณด้วยการอยู่บ้านเฉยๆ ไม่ต้องทำงานประจำเหมือนในอดีต การได้มีเพื่อนพูดคุยใน LINE

ทำให้รู้สึกไม่ว่าเหว เช่นเดียวกับ ศิริพร แซ่ลิ่ม (2558) ได้ทำการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการใช้ไลน์แอปพลิเคชันของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มองว่าแอปพลิเคชันไลน์เป็นช่องทางการติดต่อสื่อสารที่สะดวกและรวดเร็ว ทำให้ได้เรียนรู้เทคโนโลยีสมัยใหม่ ติดต่อกับญาติกับครอบครัว เพื่อนเก่า/เพื่อนใหม่และทำให้ได้แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารความคิดเห็นต่าง ๆ กับบุคคลอื่น นอกจากนี้ในกลุ่มวัยอื่น ๆ ที่ใช้แอปพลิเคชันไลน์ยังมีพฤติกรรมการใช้และความพึงพอใจประโยชน์ประโยชน์จากแอปพลิเคชันไลน์ เช่นเดียวกันกับผู้สูงอายุ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จริยา ปันทังกูร (2558) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “ แนวทางการใช้ประโยชน์และการได้รับความพึงพอใจการใช้เครือข่ายสังคม ออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษามีการใช้ประโยชน์และมีความพึงพอใจการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในระดับมากที่สุด ในการรับรู้ความง่าย และการรับรู้การใช้ประโยชน์เครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งรับรู้ว่ามีประโยชน์ในการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นทำได้สะดวก กว้างขวางและรวดเร็ว ได้รับข่าวสารมากขึ้นหรือได้พบปะบุคคลอื่นเพิ่มมากขึ้น รับ-ส่งข่าวสารต่าง ๆ

6.2 การรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสงขลา

จากผลการวิจัยการรู้เท่าทันการใช้แอปพลิเคชันไลน์ในภาพรวมมีการรู้เท่าทันในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ท่านจะไม่แชร์หรือโพสต์ภาพข้อมูลข่าวสารที่ได้รับ หากยังไม่แน่ใจในความถูกต้อง มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมาท่านตรวจสอบข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจากแหล่งข่าวอื่น ท่านมักวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจากแอปพลิเคชันไลน์อยู่

เสมอ หากรู้ว่าข้อมูลข่าวสารที่คนอื่นแชร์มานั้นไม่ถูกต้องท่านจะแก้ไขข้อมูลให้กับกลุ่มสนทนาหรือคู่สนทนาทันที ท่านสามารถอ่านข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจากแอปพลิเคชันไลน์มากกว่า 1 รอบ เมื่อท่านได้รับข้อมูลข่าวสารจากแอปพลิเคชันไลน์ท่านจะไม่เชื่อตามทันที ท่านสามารถแยกแยะข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจากแอปพลิเคชันไลน์ได้อย่างถูกต้อง ว่าสิ่งใดจริงสิ่งใดเท็จ และท่านมักเตือนเพื่อนหรือบุคคลใกล้ชิดเรื่องการแชร์ภาพ/ข้อมูลต่างๆ ตามลำดับ ซึ่งจะเห็นได้ว่าการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสงขลา มีความสามารถในการพิจารณาเนื้อหาข้อมูลข่าวสารได้ว่ามีความเป็นจริงและน่าเชื่อถือมากน้อยเพียงใด สอดคล้องกับการศึกษาของวิศปีย์ ชัยช่วย (2560) ที่ศึกษาการใช้LINE ของผู้สูงอายุ: การศึกษาเชิงปรากฏการณ์วิทยา พบว่า ผู้สูงอายุทราบว่าคุณค่าที่อยู่ในแอปพลิเคชันไลน์บางครั้งข่าวสารที่ส่งต่อกันมาไม่เป็นความจริง หรือข่าวหลอกลวง สอดคล้องกับการศึกษาของกิริณา สมวาทสรรค์ (2559) ที่ศึกษาเรื่องการศึกษาพฤติกรรมการสื่อสารกับการส่งต่อข้อมูลผ่านแอปพลิเคชันไลน์ของผู้สูงอายุ พบว่า มีผู้สูงอายุบางส่วนให้ความเห็นว่าตนเองจะส่งข้อมูลไปหาลูกหลานโดยตรวจสอบข้อมูลเบื้องต้นก่อนว่าเป็นข้อเท็จจริงหรือไม่ หากเชื่อว่าเป็นเรื่องจริงหรือเชื่อถือได้จะแชร์ไปยังผู้อื่น

6.3 พฤติกรรมการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากแอปพลิเคชันไลน์ที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสงขลา

จากผลการวิจัยพบว่าทุกปัจจัยของพฤติกรรมการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากแอปพลิเคชันไลน์ได้แก่ ด้านการรับรู้ข่าวสาร ด้านอารมณ์

ด้านการสร้างความเชื่อมั่น ความมั่นคง และด้านการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสงขลา ทั้งสิ้น แต่มีค่าน้ำหนักแตกต่างกัน โดยปัจจัยด้านการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมมีค่าน้ำหนักมากที่สุดเนื่องจากแอปพลิเคชันไลน์เป็นแอปพลิเคชันที่ใช้ในการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างครอบครัว เพื่อน ผู้คนที่รู้จัก สอดคล้องกับ วิศปัตย์ ชัยช่วย (2560) ที่ศึกษาการใช้ LINE ของผู้สูงอายุ: การศึกษาเชิงปรากฏการณ์วิทยา พบว่า การใช้งาน LINE เป็นประสบการณ์ที่แปลกใหม่ของผู้สูงอายุ โดยเฉพาะการทำให้เกิดพื้นที่เสมือน (Virtual space) ที่เอื้อให้ผู้สูงวัยได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นได้ง่ายขึ้น โดยไม่ต้องไปพบหน้าจริง ผู้สูงอายุสามารถพูดคุยกับลูกหลาน ญาติพี่น้องที่อยู่ห่างไกลกัน ด้วยวิธีการที่หลากหลาย เช่น การพิมพ์ การส่งภาพ หรือวิดีโอคอล เป็นต้น กลุ่มที่สนทนาผ่าน LINE มากที่สุด คือ กลุ่มเพื่อนในวัยเยาว์ เช่น เพื่อนประถมศึกษา มัธยมศึกษา หรือมหาวิทยาลัย หรือกลุ่มผู้สูงอายุด้วยกันเอง ซึ่งต่างก็หมดภาระหน้าที่การทำงาน หรือการดูแลลูกหลานแล้ว กลุ่มเพื่อนเหล่านี้มักนัดหมายทำกิจกรรมสังสรรค์ กันอย่างสม่ำเสมอ เมื่อผู้สูงอายุหันมาใช้ LINE มากขึ้นก็เกิดการรวมกลุ่มใน LINE ที่ทำให้สามารถพูดคุยได้โดยไม่จำกัดเวลา และสถานที่ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งการรู้เท่าทันสื่อจะต้องอาศัยความสามารถของแต่ละบุคคลในการเข้าใจ ตีความ ไตร่ตรอง วิพากษ์สารหรือสิ่งต่าง ๆ ที่ถูกถ่ายทอดผ่านสื่อได้ โดยที่ไม่ตกอยู่ภายใต้การครอบงำของสื่อ นั้น ๆ ซึ่งผลวิจัยสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศตพล เกิดอยู่ (2558) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ทักษะคิด พฤติกรรม และการรู้เท่าทันการใช้แอปพลิเคชันไลน์ของกลุ่มวัยเบบี้บูมเมอร์ผลการศึกษาพบว่า ยิ่งกลุ่ม

วัยเบบี้บูมเมอร์มีพฤติกรรมการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ในด้านต่าง ๆ มากเท่าไร ระดับการรู้เท่าทันการใช้แอปพลิเคชันไลน์ก็มากขึ้นตามเท่านั้น จึงสนับสนุนแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ เพราะแม้ว่าแอปพลิเคชันไลน์จะเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่มีรูปแบบคล้ายคลึงกับสื่อสังคมออนไลน์อื่น ๆ แต่ลักษณะรูปแบบการใช้งานในการเปิดรับสาร การสนทนา การส่งข้อมูลต่าง ๆ กลับแตกต่างออกไป ฉะนั้นการเรียนรู้และการใช้งานในคุณสมบัติต่าง ๆ รวมทั้งรู้ว่าแอปพลิเคชันไลน์สามารถกระทำและตอบสนองแรงจูงใจส่วนไหนได้บ้าง อยู่ตลอดจะทำให้เราเข้าใจการใช้แอปพลิเคชันไลน์ได้ดีขึ้น เข้าใจในทิศทางของข้อมูลข่าวสารที่สามารถไหลผ่านทั้งการเปิดรับและการส่งต่อได้ว่าสามารถเป็นไปในทิศทางใด มาจากช่องทางใดได้บ้าง จนสั่งสมเป็นทักษะประสบการณ์ และท้ายที่สุดจะเกิดการรู้เท่าทันในสื่อแอปพลิเคชันไลน์ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศิริพร แซ่ลิ้ม (2558) ได้ทำการศึกษาเรื่องพฤติกรรมการใช้ไลน์แอปพลิเคชันของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มองว่าแอปพลิเคชันไลน์เป็นช่องทางการติดต่อสื่อสารที่สะดวกและรวดเร็ว ทำให้ได้เรียนรู้เทคโนโลยีสมัยใหม่ติดต่อกับครอบครัว เพื่อนเก่า/เพื่อนใหม่และทำให้ได้แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารความคิดเห็นต่าง ๆ กับบุคคลอื่น

7. ข้อเสนอแนะและการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

7.1 ข้อเสนอแนะในการวิจัย

สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยขอเสนอข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไปดังนี้

7.1.1 จากผลการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างผู้สูงอายุเข้าแอปพลิเคชันไลน์ เพื่อติดต่อสื่อสารกับครอบครัว ลูกหลาน เพื่อนเก่า และเพื่อนใหม่ เรียนรู้เทคโนโลยีสมัยใหม่ เป็นการส่งเสริม การพัฒนาและเรียนรู้สิ่งใหม่ เนื่องจากผู้สูงอายุเป็นกลุ่มที่มีการเปลี่ยนแปลงหลายด้าน และมีเวลาว่างมาก ขึ้นจากการเกษียณอายุ ซึ่งหน่วยงานภาครัฐควรมีการสนับสนุนส่งเสริม การเข้าถึงอุปกรณ์สื่อสารสมัยใหม่และอินเทอร์เน็ต สำหรับกลุ่มผู้สูงอายุที่ไม่สามารถเข้าถึงได้ อาจเนื่องจากรายได้น้อย และทำการจัดอบรมวิธีการใช้อุปกรณ์สื่อสารสมัยใหม่ และการใช้อินเทอร์เน็ตตามชุมชนต่าง ๆ

7.1.2 จากผลการศึกษาการรู้เท่าทันการใช้แอปพลิเคชันไลน์ของผู้สูงอายุในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสงขลาพบว่า กลุ่มตัวอย่างผู้สูงอายุมีการรู้เท่าทันการใช้แอปพลิเคชันไลน์อยู่ในระดับมาก โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการรู้เท่าทันการใช้แอปพลิเคชันไลน์มากที่สุด คือ จะไม่แชร์หรือโพสต์ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับหากยังไม่แน่ใจในความถูกต้อง สามารถอธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างผู้สูงอายุมีการวิเคราะห์ ประเมินข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้รับจากไลน์ได้เป็นอย่างดี โดยหากองค์กร หน่วยงานรัฐ และเอกชน มีการพัฒนาเนื้อหา ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้สูงอายุโดยเฉพาะจะเป็นการช่วยส่งเสริม การเข้าถึงข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมเนื่องจากเนื้อหา ต่าง ๆ ที่ปรากฏในสื่อสังคมออนไลน์ รองรับสำหรับกลุ่มผู้สูงอายุยังมีค่อนข้างน้อย

ดังนั้น ควรมีการพัฒนาเนื้อหา ข้อมูลข่าวสาร เกี่ยวกับผู้สูงอายุให้มากขึ้น เช่น มีแอปพลิเคชันสุขภาพ อาหาร การเรียนรู้ต่าง ๆ สำหรับผู้สูงอายุ เป็นต้น

7.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

7.2.1 การศึกษาวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาเจาะจงเฉพาะกลุ่มผู้สูงอายุที่เป็นผู้ใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจึงต้องใช้ระยะเวลาพอสมควร ดังนั้นในการศึกษาวิจัย ครั้งต่อไปควรมีการวางแผนการเก็บรวบรวมข้อมูล ตั้งแต่การออกแบบแบบสอบถามที่ต้องให้มีความง่ายต่อการตอบ กระชับในการอ่าน และอธิบายรายละเอียดให้เข้าใจมากที่สุดจนถึงการเพิ่มช่องทางการตอบแบบสอบถามเพิ่มเติม เช่น การฝากแบบสอบถามบนหน้าเว็บไซต์หรือสื่อสังคมออนไลน์ที่กลุ่มผู้สูงอายุมีการเข้าถึงมาก เพื่อให้การเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นไปตามแผนเวลาที่วางไว้ให้มากที่สุด

7.2.2 ในการศึกษาครั้งนี้ มุ่งศึกษาเฉพาะกลุ่มผู้สูงอายุที่อาศัยอยู่ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสงขลาสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป จึงควรศึกษาประชากรกลุ่มอื่น ๆ หรือภูมิภาคอื่น ๆ เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากแอปพลิเคชันไลน์ว่าเป็นอย่างไร

8. เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2563). รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2563. สืบค้นเมื่อ 16 เมษายน 2564, จาก <https://etda.or.th/th/Useful-Resource/publications/Thailand-Internet-User-Behavior-2020.aspx>
- กัลยา วาณิชยปัญญา. (2550). สถิติสำหรับงานวิจัย. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กิริณา สมวาทสรณ์. (2559). การศึกษาพฤติกรรมการสื่อสารกับการส่งต่อข้อมูลผ่านแอปพลิเคชันไลน์ของผู้สูงอายุ. (ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์. สืบค้นเมื่อ 16 เมษายน 2564, จาก <http://gscm.nida.ac.th/uploads/files/1598586547.pdf>
- จริยา ปันทังกูร. (2558). แนวทางการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ. วารสารธรรมทรรศน์. 15 (1), น. 55-63.
- นิกร โภคอุดม. (2563). ความเป็นส่วนตัวของข้อมูลในยุคดิจิทัล. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเซีย ฉบับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. 14 (2), น. 59-69
- โพธิ์ชันนิงแมก. (2563). ส่องพฤติกรรมชาวเน็ตปี 62 ใช้ “โซเชียล” หนักสุด แต่สั่งอาหารออนไลน์โตสูงสุด. สืบค้นเมื่อ 16 เมษายน 2564, จาก <https://today.line.me/th/v2/article/nOjjYo>

- รตี ธนารักษ์. (2558). *การรู้เท่าทันสื่อ: ประโยชน์และการนำไปใช้*
กรณีศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์. (รายงานการวิจัย).
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์.
- วิศปัทย์ ชัยช่วย. (2560). การใช้LINE ของผู้สูงอายุ: การศึกษาเชิง
ปรากฏการณ์วิทยา. *วารสาร Veridian E-Journal Silpakorn*
University. 10(1), น. 905-918.
- ศตพล เกิดอยู่. (2558). ทศนคติ พฤติกรรมและการรู้เท่าทันการใช้
แอปพลิเคชันไลน์ของกลุ่มวัยเบบี้บูมเมอร์. *วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต*.
คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
สืบค้นเมื่อ 16 เมษายน 2564, จาก http://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2015/TU_2015_5707030515_3451_2980.pdf
- ศิริพร แซ่ลิ้ม. (2558). *พฤติกรรมการใช้ไลน์แอปพลิเคชันของผู้สูงอายุใน*
เขตกรุงเทพมหานคร. (วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต).
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. สืบค้นเมื่อ 16 เมษายน 2564, จาก
http://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2015/TU_2015_5207030379_3349_3339.pdf
- ศุภศิลป์ กุลจิตต์เจือวงศ์. (2556). ไลน์รูปแบบการสื่อสารบนความ
สร้างสรรค์ของสมาร์ตโฟน : ข้อดีและเสียของแอปพลิเคชัน. *วารสาร*
นักบริหาร. 33(4), น. 42-54.
- สถาพร สิงหะ. (2556). *การเปิดรับสื่อ การใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจ*
กับการตัดสินใจเลือกท่องเที่ยวแบบดำนํ้าลึกของนักดำนํ้าชาวไทย.
(นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. สืบค้นเมื่อ 16

เมษายน 2564, จาก <http://dspace.bu.ac.th/jspui/handle/123456789/1025>

สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2562).

รายงานผลการสำรวจข้อมูลสถานการณ์การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ
ของประเทศไทย ปี พ.ศ. 2562. สืบค้นเมื่อ 16 เมษายน 2564, จาก
<https://itm.eg.mahidol.ac.th/itm/wp-content/uploads/2020/04/MDES-ONDE-MIL-Survey-2019>

เสมอ นิ่งเงิน. (2563). *Generation กับพฤติกรรมการรับข่าวสารผ่านสื่อ*
ต่าง ๆ. สืบค้นเมื่อ 16 เมษายน 2564, จาก <https://www.prd.go.th/th/content/category/detail/id/31/iid/5263>

แอมทูบีมาร์เก็ตติ้ง. (2562). *เปิดสถิติผู้ใช้ LINE ประเทศไทยในปี 2562*.
สืบค้นเมื่อ 15 สิงหาคม 2563, จาก <https://www.am2bmarketing.co.th/online-marketing-article/line-statistics-thailand/>