

ปัจจัยที่ส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของผู้สูงอายุในเทศบาล ตำบลสรรคบุรี อำเภอสรรคบุรี จังหวัดชัยนาท

Factors Promoting Media, Information and Digital Literacy among the Elderly in
Sankhaburi Sub-district Municipality, Sankhaburi District, Chainat Province

วิจิตร จารุณประถัมภ์ (Wijit Jarunopratam)^{1*}

ณัฏธรงค์ จตุรัส (Natnarong Juturat)²

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์และค่าน้ำหนักความสำคัญของลักษณะทางประชากรศาสตร์ พฤติกรรมการใช้สื่อ และทักษะการรู้เท่าทันสื่อที่ส่งผลต่อความตระหนักรู้ของผู้สูงอายุ และศึกษาเชิงลึกถึงสาเหตุและปัจจัยที่เกี่ยวข้อง โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสม (Mixed Method Research) กลุ่มตัวอย่างคือ ผู้สูงอายุในเทศบาลตำบลสรรคบุรี จำนวน 350 คน โดยใช้แบบสอบถาม และการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง สถิติที่ใช้ในการวิจัย ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการถดถอยพหุคูณแบบปกติ

ผลการวิจัยพบว่า 1) ลักษณะทางประชากรและพฤติกรรม มีกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุ 60 - 64 ปี จบการศึกษต่ำกว่าปริญญาตรี ประกอบอาชีพเกษตรกรกรรม มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือทุกวัน แอปพลิเคชันที่นิยมที่สุด คือ Facebook และ Line โดยใช้เวลาเฉลี่ยต่อครั้งน้อยกว่า 15 นาที 2) ปัจจัยที่ส่งผลต่อความตระหนักรู้ โดยผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ พบว่า ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เป็นปัจจัยเพียงด้านเดียวที่ส่งผลต่อความตระหนักรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($Beta = .481$) โดยร่วมกันอธิบายความแปรปรวนได้ ร้อยละ 25.2 โดยปัจจัยด้านประชากรศาสตร์และพฤติกรรมการใช้สื่อไม่มีผลต่อความตระหนักรู้ และ 3) ผลเชิงลึก พบว่า ผู้สูงอายุมีทักษะการวิเคราะห์ข้อมูล (Analyze) สูงสุด แต่มีทักษะด้านการสร้างสรรค์ (Create) ต่ำสุด เนื่องจากข้อจำกัดด้านสายตาและภาษาอังกฤษ อย่างไรก็ตาม ผู้สูงอายุมีระดับความตระหนักรู้สูงมาก เนื่องจากได้รับอิทธิพลจากพลังของประชาคมในท้องถิ่น เช่น อสม. และผู้นำชุมชนที่คอยแจ้งเตือนภัยออนไลน์ รวมถึงมีทัศนคติการป้องกันตนเองว่า หากไม่โลกก็จะไม่โดนหลอกและมีการปรับตัวโดยใช้ระบบสั่งการด้วยเสียงแทนการพิมพ์อีกด้วย

คำสำคัญ: การรู้เท่าทันสื่อ ผู้สูงอายุ ความตระหนักรู้ เทศบาลตำบลสรรคบุรี

¹ สาขาระบบสารสนเทศทางธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม (Business Information Systems Department Faculty of Management Science Chandrakasem Rajabhat University) E-mail: wijit.j@chandra.ac.th

² สาขาระบบสารสนเทศ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี (Information Systems Department Faculty of Business Administration Rajamangala University of Technology Thanyaburi) E-mail: natnarang@rmutt.ac.th

*Corresponding author: wijit.j@chandra.ac.th

Abstract

This study aimed to: (1) examine the relationships and relative importance of demographic characteristics, media use behavior, and media literacy skills in influencing awareness among older adults; and (2) gain an in-depth understanding of the underlying causes and related factors. A mixed-methods research design was employed. The sample consisted of 350 older adults residing in Sankhaburi Subdistrict Municipality. Data were collected using questionnaires and in-depth interviews with relevant stakeholders. Quantitative data were analyzed using percentages, means, standard deviations, and multiple regression analysis.

The findings revealed that: 1) the majority of the respondents were female, aged 60–64 years, had an educational level below a bachelor's degree, and were engaged in agriculture. Most accessed the internet via mobile phones daily, with Facebook and LINE being the most frequently used applications, and spent less than 15 minutes per session on average. 2) Multiple regression analysis revealed that media, information, and digital literacy skills were the only factor that significantly influenced awareness ($\text{Beta} = .481$), with the model explaining 25.2% of the variance in awareness. In contrast, demographic characteristics and media use behavior did not significantly influence awareness. 3) The in-depth findings indicated that older adults demonstrated the highest level of analytical skills (Analyze) but the lowest level of creative skills (Create), primarily due to limitations related to eyesight and English language proficiency. Nevertheless, their overall level of awareness was very high, largely influenced by strong local community support, particularly from Village Health Volunteers (VHVs) and community leaders who regularly provided warnings about online threats. Older adults also demonstrated a self-protective mindset based on the belief that avoiding greed could reduce their risk of being deceived. Furthermore, they adapted to technological challenges by using voice commands instead of typing.

Keywords: Media Literacy, Older Adults, Awareness, Sankhaburi Subdistrict Municipality

1. บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของงานวิจัย

เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเข้ามามีบทบาทในการใช้ชีวิตประจำวันของคนไทย ในยุคปัจจุบันมากยิ่งขึ้นตามลำดับ ประชากรในประเทศไทยในปัจจุบันมีจำนวน 71.6 ล้านคน ลดลงร้อยละ 0.06 (ลดลง 42,000 คน) จากปีที่แล้ว ซึ่งมีการเชื่อมต่อโทรศัพท์มือถือ 99.5 ล้านครั้ง โดยเพิ่มขึ้นร้อยละ 0.7 (เพิ่มขึ้น 734,000 ครั้ง) จากปีที่แล้ว มีจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ต จำนวน 65.4 ล้านคน เพิ่มขึ้นร้อยละ 1.8 (เพิ่มขึ้น 1.2 ล้านคน) จากปีที่แล้วจำนวนผู้ใช้โซเชียลมีเดีย 51.0 ล้านคน เพิ่มขึ้นร้อยละ 3.8 (เพิ่มขึ้น 1.9 ล้านคน) จากปีที่แล้ว โดยการเชื่อมต่อโทรศัพท์มือถือต่อประชากร คิดเป็นร้อยละ 139 ส่วนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตต่อประชากร คิดเป็นร้อยละ 91.2 ผู้ใช้โซเชียลมีเดียต่อประชากร คิดเป็นร้อยละ 71.1 (ปรีดี นุกุลสมปรารถนา, 2568) อย่างไรก็ตาม จากผลสำรวจช่วงต้นปี 2567 ที่ผ่านมาสํารวจประชากร ประมาณ 65.9 ล้านคน ตั้งแต่อายุ 6 ปีขึ้นไป พบว่า จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย มีมากถึง 59.0 ล้านคน คิดเป็นร้อยละ 89.5 ใช้โทรศัพท์มือถือ 62.9 ล้านคน คิดเป็นร้อยละ 95.4 และมีโทรศัพท์มือถือ 54.8 ล้านคน คิดเป็นร้อยละ 88.1 (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2567) ซึ่งถ้าเปรียบเทียบกับก่อนเกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด 19 พบว่า สถิติการใช้อินเทอร์เน็ตของคนไทยโดยเฉลี่ยสูงขึ้นมาก ภาพรวมสถิติการใช้อินเทอร์เน็ตของคนไทย ในปี 2565 พบว่า คนไทยใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ย 7 ชั่วโมง 4 นาที ต่อวัน โดยผู้ที่อาศัยอยู่ในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยสูงสุดถึง 10 ชั่วโมง 5 นาทีต่อวัน คนไทยในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคกลาง และภาคเหนือ เวลาการใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยใกล้เคียงกัน คือ ระหว่าง 6 - 7 ชั่วโมงต่อวัน ส่วนคนไทยในภาคใต้ ใช้อินเทอร์เน็ต

เฉลี่ยต่ำสุดอยู่ที่ 5 ชั่วโมง 35 นาทีต่อวัน ด้านสถิติของกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตของคนไทย ในปี 2565 พบว่า กลุ่มที่มีอายุน้อยกว่า 22 ปี ใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ย 8 ชั่วโมง 24 นาทีต่อวัน กลุ่มผู้มีอายุระหว่าง 22 - 41 ปี ใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ย 8 ชั่วโมง 55 นาทีต่อวัน กลุ่มผู้มีอายุระหว่าง 42 - 57 ปี ใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ย 5 ชั่วโมง 52 นาทีต่อวัน และกลุ่มผู้มีอายุ 58 ปีขึ้นไป ใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 21 นาทีต่อวัน (“เปิดสถิติผู้ใช้อินเทอร์เน็ต”, 2566) กรณีการใช้โทรศัพท์มือถือ และการมีโทรศัพท์มือถือของประชากรตั้งแต่อายุ 6 ปีขึ้นไปในจังหวัดชัยนาทนั้น พบว่า ในปี 2567 มีการใช้อินเทอร์เน็ต ร้อยละ 82.06 มีการใช้โทรศัพท์มือถือ ร้อยละ 92.02 และการมีโทรศัพท์มือถือ ร้อยละ 86.53 (สำนักงานสถิติจังหวัดชัยนาท, 2568)

จากสถิติข้างต้นจะเห็นได้ว่า กลุ่มที่มีอายุตั้งแต่ 58 ปีขึ้นไป หรือกลุ่มผู้สูงอายุ นั้นมีสถิติการใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยและมีจำนวนเพิ่มมากขึ้นตามที่ทราบกันดีอยู่แล้ว ปัจจุบันประเทศไทยได้ก้าวเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ (Aging Society) แล้ว เนื่องจากมีประชากรที่มีอายุตั้งแต่ 60-64 ปี เป็นสัดส่วนเกินร้อยละ 10 หรือ อายุ 65 ปีขึ้นไป เกินร้อยละ 7 ของประชากรทั้งประเทศ ตามที่องค์การสหประชาชาติ (United Nations) ได้กำหนดไว้ (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2566) โดยสถิติผู้สูงอายุในประเทศไทย ปี 2565 มีจำนวน 12,698,362 คน จากจำนวนประชากรในประเทศทั้งหมด 66,090,475 คน คิดเป็นร้อยละ 19.21 แบ่งเป็นผู้สูงอายุเพศชาย จำนวน 5,622,074 คน คิดเป็นร้อยละ 44.27 และผู้สูงอายุเพศหญิง จำนวน 7,076,288 คน คิดเป็นร้อยละ 55.73 ของจำนวนผู้สูงอายุ (กรมกิจการผู้สูงอายุ, 2566)

ความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และมีผู้คนจำนวนมากใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการค้าเงินธุรกิจ การทำงาน การเรียนการสอน การติดต่อสื่อสารระหว่างกัน การทำธุรกรรมทางการเงิน และการหาข้อมูลเพื่อการเดินทาง เป็นต้น ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารต่าง ๆ เหล่านี้สามารถสร้างคุณประโยชน์ให้กับผู้ใช้งานดังกล่าวเป็นอย่างมาก แต่ในขณะเดียวกันก็สามารถสร้างผลเสียให้กับผู้ใช้งานดังกล่าวได้เช่นกัน เนื่องจากในปัจจุบันนี้มีกลุ่มมิจฉาชีพ ที่ดำเนินการหาผลประโยชน์กับกลุ่มผู้ใช้งานผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร จากรายงานของกองบัญชาการตำรวจสืบสวนสอบสวนอาชญากรรมทางเทคโนโลยี (ตำรวจไซเบอร์) สำนักงานตำรวจแห่งชาติ รายงานสถิติการหลอกลวงทางออนไลน์ที่มีผู้เสียหายแจ้งความออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ www.thaipoliceonline.com ตั้งแต่ 1 มีนาคม 2566 ถึง 31 พฤษภาคม 2566 มีจำนวนคดีสูงถึง 296,243 คดีเฉลี่ยวันละ 525 คดี คิดมูลค่าความเสียหายในช่วงเวลาดังกล่าวประมาณ 40,000 ล้านบาท หรือเฉลี่ย 74 ล้านบาทต่อวัน โดยคดีส่วนใหญ่เกี่ยวกับการหลอกลวงซื้อขายสินค้าหรือบริการทางออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 37.25 รองลงมาเป็นเรื่องการหลอกลวงให้โอนเงิน คิดเป็นร้อยละ 13.65 อันดับสาม เป็นการหลอกลวงให้กู้เงิน คิดเป็นร้อยละ 12.40 อันดับสี่ เป็นการหลอกลวงให้ลงทุนผ่านระบบคอมพิวเตอร์ คิดเป็นร้อยละ 8.41 และอันดับห้า เป็นการขมขู่ทางโทรศัพท์ คิดเป็นร้อยละ 7.57 (ศูนย์บริการข้อมูลภาครัฐเพื่อประชาชน, 2566)

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลให้กับผู้สูงอายุ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภัยคุกคามบนโลกออนไลน์กับผู้สูงอายุนั้นยังมีไม่มากนัก งานวิจัยนี้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ของสำนักงานวิจัยแห่งชาติ พ.ศ. 2566 – พ.ศ. 2570 ที่เชื่อมโยงกับยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี พ.ศ. 2561 – พ.ศ. 2580 ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม ที่กล่าวถึงคุณภาพชีวิตของประชากรผู้สูงอายุ (สำนักงานวิจัยแห่งชาติ, 2566) และสอดคล้องกับกรอบการวิจัย ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 ของสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษมอีกด้วย การวิจัยนี้จะการเปรียบเทียบลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้สูงอายุกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล และศึกษาปัจจัยที่ส่งเสริม และความตระหนักรู้ การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ซึ่งจะมีกระบวนการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลให้กับผู้สูงอายุ นอกเหนือจากประโยชน์ต่อผู้สูงอายุแล้วยังสร้างความเชื่อมั่นให้กับบุคคลในครอบครัวของผู้สูงอายุเรื่องการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ และการสื่อสารของผู้สูงอายุอีกด้วย

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ พฤติกรรมการใช้สื่อสารสนเทศ และดิจิทัล และทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของผู้สูงอายุ ต่อความตระหนักรู้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของผู้สูงอายุในเทศบาลตำบลสรรคบุรี อำเภอสรรคบุรี จังหวัดชัยนาท
2. เพื่อศึกษาค่าน้ำหนักความสำคัญของลักษณะทางประชากรศาสตร์ พฤติกรรมการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล และปัจจัยการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของผู้สูงอายุ ต่อความตระหนักรู้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของผู้สูงอายุในเทศบาลตำบลสรรคบุรี อำเภอสรรคบุรี จังหวัดชัยนาท
3. เพื่อศึกษาเชิงลึกถึงสาเหตุและปัจจัยที่ทำให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ พฤติกรรมการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล และปัจจัยการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของผู้สูงอายุต่อความตระหนักรู้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของผู้สูงอายุในเทศบาลตำบลสรรคบุรี อำเภอสรรคบุรี จังหวัดชัยนาท

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร การวิจัยครั้งนี้ได้ศึกษาในพื้นที่เทศบาลตำบลสรรคบุรี อำเภอสรรคบุรี จังหวัดชัยนาท ข้อมูล ณ เดือนเมษายน 2566 ซึ่งมีประชากร จำนวน 12,135 คน มีผู้สูงอายุ จำนวน 2,850 คน แบ่งเป็นชาย จำนวน 1,139 คน หญิง จำนวน 1,711 คน

กลุ่มตัวอย่าง แบ่งเป็น 1) การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ในเทศบาลตำบลสรรคบุรี มีทั้งหมด 16 หมู่บ้าน มีประชากรผู้สูงอายุ 2,850 คน การวิจัยครั้งนี้กำหนดกลุ่มตัวอย่าง เป็นผู้สูงอายุ จำนวน 350 คน โดยใช้สูตรการคำนวณตามวิธีของ Yamane (1967) ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 และความคลาดเคลื่อนที่ยอมให้เกิดขึ้นได้ ร้อยละ 5 เนื่องจากแต่ละหมู่บ้านมีจำนวนผู้สูงอายุไม่เท่ากัน กลุ่มอาสาสมัครสาธารณสุขประจำหมู่บ้าน (อสม.) และนักศึกษา จึงใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย (Simple Random Sampling: SRS) เพื่อเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้และ 2) การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) การดำเนินการวิจัยในขั้นตอนนี้ ดำเนินการเมื่อได้ข้อมูลจากการวิจัยเชิงปริมาณเรียบร้อยแล้ว โดยการสัมภาษณ์แบบเชิงลึก (In Depth Interview) แบบกึ่งโครงสร้าง ซึ่งจะเชิญผู้สูงอายุ จำนวน 10 คน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างที่มีข้อมูลตรงประเด็นในการวิจัย และเป็นจำนวนที่เพียงพอที่ผู้วิจัย นำมาอธิบายเพื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์การวิจัย มาดำเนินการสัมภาษณ์

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

ตัวแปรอิสระ (Independent Variables) ได้แก่ 1) ข้อมูลลักษณะประชากรศาสตร์ของผู้สูงอายุ ประกอบด้วย เพศ อายุ การศึกษา อาชีพ และรายได้ 2) ข้อมูลพฤติกรรมการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ประกอบด้วย ความถี่ ระยะเวลา ช่องทาง ประสบการณ์ และความพึงพอใจ และ 3) ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ประกอบด้วย ทักษะในการเข้าถึง ทักษะการวิเคราะห์ ทักษะการประเมินการประเมินเนื้อหา ทักษะการสร้างสรรค์ และทักษะการมีส่วนร่วมในสื่อสังคมออนไลน์

ตัวแปรตาม (Dependent Variable) ได้แก่ ความตระหนักรู้ในการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

3. ขอบเขตด้านเวลา

ตั้งแต่วันที่ 19 มกราคม 2567 ถึงวันที่ 18 มกราคม 2569

1.4 สมมติฐานการวิจัย

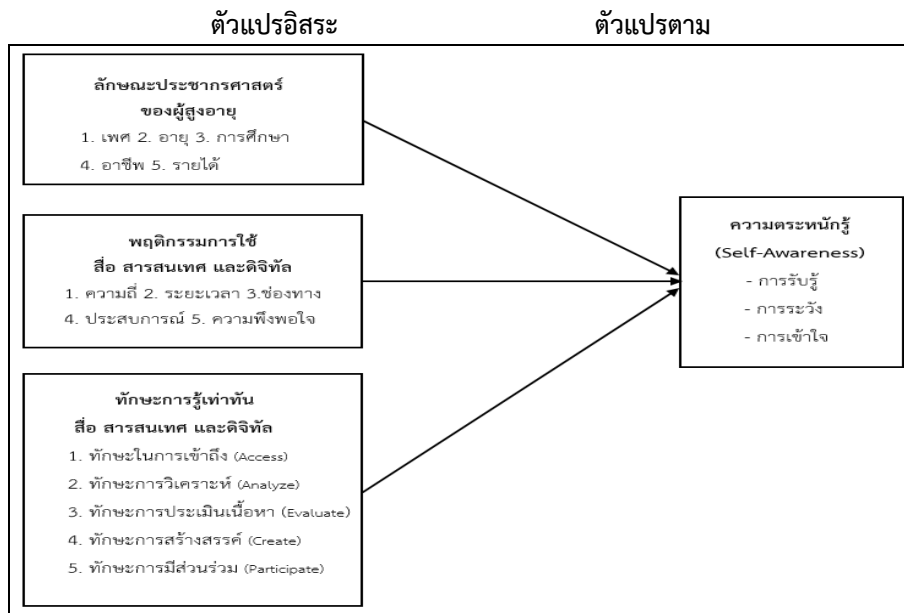
สมมติฐานที่ 1 ผู้สูงอายุที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ ประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้ มีความสัมพันธ์กับการตระหนักรู้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

สมมติฐานที่ 2 ผู้สูงอายุที่มีพฤติกรรมการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ประกอบด้วย ความถี่ ระยะเวลา ช่องทาง ประสบการณ์และความพึงพอใจ มีความสัมพันธ์กับการตระหนักรู้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

สมมติฐานที่ 3 ผู้สูงอายุที่มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ประกอบด้วย ทักษะในการเข้าถึง ทักษะการวิเคราะห์ ทักษะการประเมินเนื้อหา ทักษะการสร้างสรรค์ และทักษะการมีส่วนร่วมแตกต่างกัน มีความสัมพันธ์กับการตระหนักรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

สมมติฐานที่ 4 มีน้ำหนักความสำคัญของตัวแปรปัจจัยอย่างน้อย 1 ปัจจัย ที่ส่งผลต่อการตระหนักรู้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของผู้สูงอายุในเทศบาลตำบลสรรคบุรี อำเภอสรรคบุรี จังหวัดชัยนาท

1.5 กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย
ที่มา: ผู้วิจัย

2. แนวคิดทฤษฎี

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับผู้สูงอายุกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ประเทศไทยได้ก้าวเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ (Aging Society) แล้ว เนื่องจากมีประชากรที่มีอายุระหว่าง 60-64 ปี เป็นสัดส่วนเกินร้อยละ 10 หรืออายุ 65 ปีขึ้นไป เกินร้อยละ 7 ของประชากรทั้งประเทศ ตามที่องค์การสหประชาชาติ (United Nations) ได้กำหนดไว้ (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2566) โดยสถิติผู้สูงอายุในประเทศไทย ปี 2565 มีจำนวน 12,698,362 คน จากจำนวนประชากรในประเทศทั้งหมด 66,090,475 คน คิดเป็นร้อยละ 19.21

พระราชบัญญัติผู้สูงอายุ พ.ศ. 2546 มาตรา 11 ได้กล่าวถึงผู้สูงอายุมีสิทธิได้รับการคุ้มครอง การส่งเสริม และสนับสนุนในด้านต่าง ๆ เช่น การศึกษา การศาสนา และข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิต จากที่ได้กล่าวมาแล้วว่าปัจจุบันเป็นยุคของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารด้วยระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่เข้ามา มีบทบาทในชีวิตประจำวันของเราเพิ่มมากขึ้น อีกทั้งโครงสร้างพื้นฐานของระบบคอมพิวเตอร์อินเทอร์เน็ตที่ดีขึ้น อุปกรณ์ที่มีราคาถูกลง จึงทำให้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีความสำคัญในสังคมไทยเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากช่วยทำให้การทำงานมีความสะดวกรวดเร็ว การเข้าถึงข้อมูลได้รับการพัฒนาให้ใช้งานง่ายขึ้น ทั้งยังไม่จำกัดเรื่องเวลา และสถานที่อีกด้วย จึงเกิดเป็นชุมชนของการแลกเปลี่ยนข้อมูลบนระบบเครือข่าย เป็นสังคมเสมือนจริงเชื่อมโยงกัน ซึ่งในปัจจุบัน เรียกว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เป็นรูปแบบของเว็บไซต์ และแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ โดยมีการ

แลกเปลี่ยนข้อมูล เช่น ข้อมูลข่าวสาร ข้อความ รูปภาพ และคลิปวิดีโอ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นซอฟต์แวร์ที่ทำงานอยู่บนอินเทอร์เน็ต เช่น เฟสบุ๊ก ทวิตเตอร์ ยูทูบ กูเกิ้ล และดิกด็อก เป็นต้น (คันธธร ขำนาญกิจ และจาริณี อ้วนาวนา, 2558; Kane & Alavi, 2014) ซึ่ง ศรีเชาว์ วิหคโต (2566) ได้กล่าวว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นส่วนหนึ่งของสื่อสังคมออนไลน์ ถ้าจะพูดรวมสื่อสังคมออนไลน์ทั้งหมด จะใช้คำว่า สื่อสังคมออนไลน์ แต่ถ้าต้องการเน้นเฉพาะเครือข่ายสังคมออนไลน์ จะใช้คำว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ อย่างไรก็ตามเทคโนโลยีสารสนเทศมีผลกระทบทั้งทางด้านบวกและด้านลบ ซึ่งผลกระทบทางด้านบวกนั้นได้กล่าวมาแล้วข้างต้น ส่วนผลกระทบทางด้านลบ เช่น อาจก่อให้เกิดผลทางด้านศีลธรรม การละเมิดสิทธิส่วนบุคคล และอาจก่อให้เกิดปัญหาอาชญากรรมบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ (ไพบุลย์ เกียรติโกมล และณัฐพันธ์ เจริญนทร์, 2551)

สมาน ลอยฟ้า (2554) ได้กล่าวว่า การให้การศึกษาแก่ผู้สูงอายุ เพื่อยอมรับเทคโนโลยีสมัยใหม่ นั้นถือเป็นเรื่องสำคัญ แต่ผู้สูงอายุยังมีข้อจำกัดในการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ด้านความสามารถในการเรียนรู้ แต่อย่างไรก็ตาม ผู้สูงอายุยังมีความต้องการด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารด้วยกัน 3 ด้าน คือ ความต้องการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยี ความต้องการใช้เทคโนโลยี และต้องการผู้ช่วยเหลือด้านการใช้เทคโนโลยี (สายทิพย์ เณียบารุง และคณะ, 2566) ซึ่งจะสอดคล้องกับแผนพัฒนาจังหวัดชัยนาท ระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2566 – 2570) ประเด็นการพัฒนาที่ 4 : การพัฒนาคุณภาพคน และเสริมสร้างความปลอดภัยทางสังคม แนวทางการพัฒนาที่ 5 สร้างการมีส่วนร่วมในการพัฒนาศักยภาพในการดูแลตนเอง และส่งเสริมอาชีพผู้สูงอายุ ร่วมกับองค์กรท้องถิ่น ส่วนราชการหน่วยงาน และผู้สูงอายุในพื้นที่ โดยใช้หลักการ บ.ว.ร. (บ้าน วัด โรงเรียน)

2.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความตระหนักรู้

ความตระหนักรู้ (Awareness) เป็นแนวคิดเชิงจิตวิทยา ซึ่งเป็นการผสมผสานกับแนวคิดเชิงพฤติกรรมศาสตร์ โดยมีการศึกษาจากผู้เชี่ยวชาญหลายท่านได้ให้ความหมาย ความสำคัญ และหลักการ แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความตระหนักไว้ ดังนี้

Goleman (1995) กล่าวว่า การตระหนักรู้ในตนเอง คือ พื้นฐานของความเมตตาและการประสบความสำเร็จของบุคคล ต่อมาเขาได้ให้ความหมายเพิ่มเติมว่า การตระหนักรู้ในตนเอง เป็นการตระหนักรู้ ความรู้สึก และความโน้มเอียงของตนเอง หรือที่เรียกว่า สติสามารถหยั่งรู้ โดยการสำรวจตนเอง รู้ถึงความเป็นไปได้ของตนเอง ต่อการตอบสนองต่อสิ่งเร้าต่าง ๆ รอบตัว และความพร้อมของตนเอง (Goleman, 1998)

มาริษา งามเขียว (2565) กล่าวว่า ความตระหนักรู้ เป็นการประมวลผลมาจากประสบการณ์ในอดีตที่เคยเผชิญ ที่เคยรับรู้มา หรือจากจิตสำนึก โดยอาศัยสิ่งเร้าจากภายนอก สภาพแวดล้อม ที่เป็นอยู่ระยะเวลา มาเป็นส่วนในกระบวนการประมวลผล

จากข้อมูลข้างต้น สรุปได้ว่า ความตระหนักรู้ คือ การทบทวนเหตุการณ์ และประสบการณ์ที่เกี่ยวกับการดำรงอยู่ของตนเองที่ผ่านมา แล้วตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อมที่เผชิญอยู่รอบตนเอง เพื่อให้การดำรงอยู่เป็นไปในทิศทางที่ดีขึ้น

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ราชบัณฑิตยสถาน (2569) ได้นิยามความหมายของพฤติกรรมไว้ว่า คือ การกระทำหรืออาการที่แสดงออกมาทางกล้ามเนื้อ ความคิด และความรู้สึก เพื่อตอบสนองต่อสิ่งเร้า

พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ในปัจจุบัน พบว่า คนในยุคนี้มีการเปลี่ยนแปลงจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในอดีตเป็นอย่างมาก เนื่องจากความสามารถการรับส่งปริมาณของข้อมูลขนาดใหญ่ และความหลากหลายของข้อมูลได้เพิ่มมากขึ้น ด้วยการผ่านวิวัฒนาการของเทคโนโลยีดิจิทัลในยุค web 1.0 ที่เป็นการสื่อสารด้านเดียว ผู้รับสารไม่สามารถโต้ตอบได้ ต่อมาพัฒนามาเป็น web 2.0 ที่เริ่มใช้เทคโนโลยีเว็บ โดยสามารถโต้ตอบและแลกเปลี่ยนระหว่าง ผู้สร้างและผู้ใช้ได้ ต่อมาได้มีการพัฒนาไปเป็น web 3.0 และ web 4.0 ตามลำดับ โดยมีความฉลาดมากขึ้น สามารถคาดเดาพฤติกรรม วิเคราะห์ความต้องการของมนุษย์ได้ สิ่งเหล่านี้ทำให้พฤติกรรมการดำเนินชีวิตของคน

ในปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไปจากอดีต รวมถึงพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลกระทบการเรียนรู้ อารมณ์ และวิถีชีวิต ทั้งในส่วนที่เป็นเรื่องส่วนบุคคล และในสังคม (ณัฐนิชา ดวงชี, 2563)

2.4 จริยธรรมกับสังคมยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ

ยุคนี้เทคโนโลยีสารสนเทศส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวันของคนสังคมเป็นอย่างมาก ประเด็นด้านจริยธรรมที่เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ จำเป็นต้องมีการพิจารณา รวมถึงเรื่องความปลอดภัยของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ หากไม่มีการกอบจริยธรรมกำกับไว้จะทำให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ในสังคมตามมา เช่น ปัญหาอาชญากรรมคอมพิวเตอร์ และการข่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์ เป็นต้น ดังนั้น หน่วยงานราชการที่รับผิดชอบเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ จึงจำเป็นต้องสร้างระบบและข้อบังคับ เพื่อการอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างปลอดภัย เช่น พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล PDPA (Personal Data Protection Act) เป็นต้น

3. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสม (Mixed Method Research) ด้วยการนำวิธีวิจัยแบบลำดับต่อเนื่องเชิงอธิบาย (Explanatory Sequential Design) โดยที่การวิจัยเชิงปริมาณ ทำก่อนและผลที่ได้นำมาใช้ออกแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่ออธิบายผลเชิงปริมาณ เพื่อให้ได้ผลการวิจัยที่มีความถูกต้องมากยิ่งขึ้น การดำเนินการวิจัยมีดังต่อไปนี้

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง มีดังนี้ ประชากร ในพื้นที่เทศบาลตำบลสรรคบุรี อำเภอสรรคบุรี จังหวัดชัยนาท ข้อมูล ณ เดือนเมษายน 2566 ซึ่งมีประชากร จำนวน 12,135 คน มีผู้สูงอายุ จำนวน 2,850 คน แบ่งเป็นชาย จำนวน 1,139 คน หญิง จำนวน 1,711 คน โดยกลุ่มตัวอย่างการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) การวิจัยครั้งนี้กำหนดกลุ่มตัวอย่าง เป็นผู้สูงอายุ จำนวน 350 คน โดยใช้สูตรการคำนวณตามวิธีของ Yamane (1973) ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 และความคลาดเคลื่อนที่ยอมให้เกิดขึ้นได้ร้อยละ 5 เนื่องจากแต่ละหมู่บ้านมีจำนวนผู้สูงอายุไม่เท่ากัน กลุ่มอาสาสมัครสาธารณสุขประจำหมู่บ้าน (อสม.) และนักศึกษา จึงใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย (Simple Random Sampling: SRS) การเก็บข้อมูลการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการสัมภาษณ์แบบเชิงลึก (In Depth Interview) แบบกึ่งโครงสร้าง ซึ่งจะเชิญผู้สูงอายุ จำนวน 10 คน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างที่มีข้อมูลตรงประเด็นในการวิจัย

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม และการสัมภาษณ์แบบเชิงลึก (In Depth Interview) แบบกึ่งโครงสร้าง

3.3 การสร้างเครื่องมือวิจัย การตรวจสอบความเที่ยงตรง (Validity) ของแบบสอบถามโดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 คน มีค่าดัชนีความตรงเชิงเนื้อหา (Index of Congruence: IOC) อยู่ระหว่าง 0.6 – 1.0 และนำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแล้วไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างทั่วไปจำนวน 30 คน มีค่าความเชื่อมั่น (Reliability) เป็น 0.92

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ 1) ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) คือ ข้อมูลที่เก็บรวบรวมมาจากแหล่งข้อมูลขั้นต้นที่ได้มาจากแหล่งข้อมูลโดยตรง ได้มาจากการสำรวจ การสัมภาษณ์ การทดลอง และการส่งแบบสอบถามไปให้กรอก เป็นต้น 2) ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) คือ ข้อมูลที่ได้จากแหล่งที่รวบรวมข้อมูลไว้แล้ว ที่มีผู้หนึ่งผู้ใดหรือหน่วยงานได้ทำการเก็บรวบรวม หรือเรียบเรียงไว้เรียบร้อยแล้ว เช่น ข้อมูลทางสถิติต่าง ๆ ที่มีการบันทึกไว้แล้ว และข้อมูลจากรายงานการวิจัย เป็นต้น

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ การศึกษาวิจัยเรื่องปัจจัยที่ส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของผู้สูงอายุ ในเทศบาลตำบลสรรคบุรี อำเภอสรรคบุรี จังหวัดชัยนาท นี้ใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive static) ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) และการถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression) แบบปกติ (Enter)

4. สรุปผลการวิจัย

4.1 ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 1 แสดงผลการศึกษาลักษณะทั่วไปส่วนใหญ่ของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 350 คน

ผลการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศหญิง	223	63.70
2. ช่วงอายุระหว่าง 60-64 ปี	119	34.00
3. การศึกษาต่ำกว่าระดับปริญญาตรี	348	94.40
4. รายได้เฉลี่ยต่อเดือนต่ำกว่า 15,000 บาท	311	88.90
5. อาชีพเกษตรกร	176	50.30

4.2 พฤติกรรมการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของผู้สูงอายุ

ตารางที่ 2 แสดงผลการศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลส่วนใหญ่ของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 350 คน

ผลการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
1. เชื่อมต่อสื่อสังคมออนไลน์ทุกวัน	144	41.10
2. เชื่อมต่อสื่อสังคมออนไลน์ 1-2 ครั้งต่อวัน	201	57.40
3. เชื่อมต่อสื่อสังคมออนไลน์น้อยกว่า 15 นาทีแต่ละครั้ง	139	39.70
4. เชื่อมต่อแอปพลิเคชันเฟซบุ๊ก	130	27.37
5. เชื่อมต่อโดยโทรศัพท์มือถือ	350	100

4.3 รายงานผลข้อมูลด้านทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

ตารางที่ 3 ข้อมูลด้านทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

ทักษะ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	อันดับ
ทักษะในการเข้าถึง (Access)	3.11	1.13	ปานกลาง	2
ทักษะการวิเคราะห์ (Analyze)	3.60	0.89	มาก	1
ทักษะการประเมินเนื้อหา (Evaluate)	3.02	1.15	ปานกลาง	3
ทักษะการสร้างสรรค์ (Create)	2.53	1.51	น้อย	5
ทักษะการมีส่วนร่วม (Participate)	2.61	1.65	ปานกลาง	4
เฉลี่ยรวม	2.97	1.27	ปานกลาง	

จากตารางที่ 3 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามด้านทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลมีทักษะการวิเคราะห์ (Analyze) ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยอยู่ในอันดับ 1 และมีทักษะการสร้างสรรค์ (Create) ในระดับน้อย ค่าเฉลี่ยอยู่ในอันดับ 5 แต่โดยเฉลี่ยรวมผู้ตอบแบบสอบถามด้านทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ในระดับปานกลาง

4.4 รายงานผลข้อมูลด้านความตระหนักรู้ (Self-Awareness)

ตารางที่ 4 ข้อมูลด้านความตระหนักรู้ (Self-Awareness)

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
ความตระหนักรู้ (Self-Awareness)	4.37	1.56	มากที่สุด
- ด้านการรับรู้			
- ด้านการระวัง			
- ด้านการเข้าใจ			

จากตารางที่ 4 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามด้านความตระหนักรู้ (Self-Awareness) ซึ่งประกอบด้วย ด้านการรับรู้ ด้านการระวัง และด้านการเข้าใจ มีความตระหนักรู้ (Self-Awareness) ค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด

4.5 ผลการทดสอบสมมติฐานวิจัย

การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์และค่าน้ำหนักความสำคัญของตัวแปรปัจจัย (ลักษณะทางประชากรศาสตร์ พฤติกรรมการใช้สื่อ และทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล) ต่อตัวแปรความตระหนักรู้ (Self-Awareness) การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของผู้สูงอายุ

เนื่องจากตัวแปรปัจจัยมีความสัมพันธ์กันอย่างมากมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .01 ผู้วิจัยจึงนำตัวแปรปัจจัยมาทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร เพื่อศึกษาปัญหาเกี่ยวกับความเป็นพหุสัมพันธ์ร่วม (Multicollinearity) โดยการทดสอบจากค่า Tolerance ถ้าหากพบว่าค่า Tolerance ของตัวแปรปัจจัย มีค่าน้อยจนเข้าใกล้ศูนย์ แสดงว่าตัวแปรปัจจัยนั้นมีความสัมพันธ์กับตัวแปรปัจจัยอื่นมาก (กลยา วานิษฐ์บัญชา, 2546) และทดสอบค่า VIF (Variance Inflation Factor) หากพบว่า ค่า VIF มีค่าเกิน 10 แสดงว่าตัวแปรปัจจัยนั้นมีความสัมพันธ์กัน หรือเกิดปัญหาความเป็นพหุสัมพันธ์ร่วม (วีรัช พานิชวงค์, 2545) ดังแสดงในตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรปัจจัย โดยวิเคราะห์จากค่า Tolerance และ VIF

ตัวแปรปัจจัย	Tolerance	VIF
กลุ่มอายุ	.420	2.381
เพศ	.948	1.055
การศึกษา	.983	1.018
การประกอบอาชีพ	.955	1.047
ความถี่ในการเชื่อมต่อสื่อสังคมออนไลน์	.940	1.064
ระยะเวลาในการเชื่อมต่อสื่อสังคมออนไลน์	.825	1.212
ระยะเวลาที่มีประสบการณ์ใช้สื่อสังคมออนไลน์	.808	1.237
ความพึงพอใจในการใช้สื่อสังคมออนไลน์	.840	1.191
ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล	.697	1.434

จากตารางที่ 5 พบว่า ค่า Tolerance ของตัวแปรปัจจัย มีค่าตั้งแต่ .420 ถึง .955 ซึ่งไม่มีค่าเข้าใกล้ศูนย์ แสดงว่าตัวแปรปัจจัยมีความสัมพันธ์กันน้อย และเมื่อพิจารณาค่า VIF ซึ่งมีค่าตั้งแต่ 1.055 ถึง 2.381 ซึ่งมีค่าไม่เกิน 10 แสดงว่าตัวแปรปัจจัยแต่ละตัวมีความสัมพันธ์กันน้อย ผลที่ได้จากค่า Tolerance และ VIF ให้ผลสอดคล้องกัน ผลการตรวจสอบดังกล่าว สรุปได้ว่าตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาไม่เกิดปัญหาความเป็นพหุสัมพันธ์ร่วม (Multicollinearity) จึงสามารถดำเนินการวิเคราะห์ในขั้นตอนต่อไปได้

ตารางที่ 6 การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณระหว่างตัวแปรปัจจัยทั้งหมดกับความตระหนักรู้

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	P
Regression	7.956	15	.530	7.492	.000
Residual	23.577	333	.071		
Total	31.533	348			
R = .502 R ² = .252 R ² _{adj} = .219					

จากตารางที่ 6 การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณระหว่างตัวแปรปัจจัยทั้งหมดกับความตระหนักรู้ พบว่า

1. ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ (R) มีค่าเท่ากับ .502 ซึ่งแสดงว่าตัวแปรปัจจัยทั้งหมดมีความสัมพันธ์กับความตระหนักรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
2. ค่าสัมประสิทธิ์การตัดสินใจ (R^2) มีค่าเท่ากับ .252 หมายความว่า ตัวแปรปัจจัยทั้งหมดร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของความตระหนักรู้ได้ร้อยละ 25.2
3. ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวน (ANOVA) พบว่า ค่า F มีค่าเท่ากับ 7.492 และค่า P มีค่าเท่ากับ .000 ซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($P < .01$) ยืนยันว่าโมเดลการถดถอยนี้มีความเหมาะสมและสามารถทำนายความตระหนักรู้ได้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 7 ค่าน้ำหนักของตัวแปรปัจจัยที่ส่งผลต่อความตระหนักรู้

ตัวแปรปัจจัย	Beta	t	P	สมมติฐาน	การยอมรับ
กลุ่มอายุ	.010	.132	.895	H1	ไม่ยอมรับ
เพศ	.026	.537	.592	H1	ไม่ยอมรับ
การศึกษา	.033	.694	.983	H1	ไม่ยอมรับ
การประกอบอาชีพ	.018	.367	.714	H1	ไม่ยอมรับ
ความถี่ในการเชื่อมต่อสื่อสังคมออนไลน์	.051	.916	.361	H2	ไม่ยอมรับ
ระยะเวลาในการเชื่อมต่อสื่อสังคมออนไลน์	.054	1.219	.224	H2	ไม่ยอมรับ
ระยะเวลาที่มีประสบการณ์ใช้สื่อสังคมออนไลน์	.039	.738	.461	H2	ไม่ยอมรับ
ความพึงพอใจในการใช้สื่อสังคมออนไลน์	.121	1.525	.128	H2	ไม่ยอมรับ
ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล	.481	8.479	.000	H3	ยอมรับ

ตารางที่ 7 ผลสรุปการทดสอบสมมติฐาน พบว่า

1. ตัวแปรที่มีผลกระทบคือ ตัวแปร ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เป็นตัวแปรเดียวที่ส่งผลกระทบต่อความตระหนักรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($P = .000$) โดยมีค่าน้ำหนักมาตรฐาน (Beta) สูงสุดเท่ากับ .481 (สมมติฐาน H3 ได้รับการยอมรับ)
2. ตัวแปรที่ไม่มีผลกระทบคือ ตัวแปรปัจจัยด้านลักษณะทางประชากรศาสตร์ (กลุ่มอายุ เพศ การศึกษา การประกอบอาชีพ) และตัวแปรด้านพฤติกรรมการใช้สื่อ (ความถี่ ระยะเวลาการเชื่อมต่อ ประสบการณ์ และความพึงพอใจ) ไม่ส่งผลกระทบต่อความตระหนักรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($P > .05$) (สมมติฐาน H1 และ H2 ไม่ได้รับการยอมรับ)

พบว่าตัวแปรที่มีผลกระทบคือ ตัวแปร ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เป็นตัวแปรเดียวที่ส่งผลกระทบต่อความตระหนักรู้ (ตามสมมติฐาน H3) และตัวแปรที่ไม่มีผลกระทบคือ ตัวแปรปัจจัยด้านลักษณะทางประชากรศาสตร์ (กลุ่มอายุ เพศ การศึกษา การประกอบอาชีพ) และตัวแปรด้านพฤติกรรมการใช้สื่อ (ความถี่ ระยะเวลาการเชื่อมต่อ ประสบการณ์ และความพึงพอใจ) ไม่ส่งผลกระทบต่อความตระหนักรู้ (ตามสมมติฐาน H1 และ H2) จากผลดังกล่าวนี้พบว่า ผู้สูงอายุมีทักษะการวิเคราะห์สูงที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อัญมณี รักดีมวชน (2564) ที่พบว่าผู้สูงอายุมีพฤติกรรมการตรวจสอบข้อมูลก่อนจะเชื่อ (Verify before belief) โดยเฉพาะในกลุ่มแอปพลิเคชัน Line ซึ่งสะท้อนว่าผู้สูงอายุในเทศบาลตำบลสรรคบุรี ก็มีพฤติกรรมในลักษณะเดียวกัน คือ ใช้ประสบการณ์และการสังเกตเนื้อหาที่เป็นจริงเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์

ผลการวิเคราะห์เชิงคุณภาพ จากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In Depth Interview) และการสนทนากลุ่ม (Focus Group) มีข้อค้นพบที่สำคัญดังนี้

1. พฤติกรรมและแรงจูงใจในการเข้าถึงสื่อ พบว่าผู้สูงอายุใช้ Line เป็นช่องทางหลักในการติดต่อสื่อสารกับลูกหลานและเพื่อน รองลงมา คือ Facebook ซึ่งใช้เพื่อติดตามข่าวสารและสั่งซื้อสินค้า ส่วน YouTube ใช้เพื่อความบันเทิงเป็นหลัก เช่น ดูละคร ฟังเพลง และดูลิเก เป็นต้น และแอปพลิเคชัน TikTok ไม่เป็นที่นิยมในกลุ่มนี้ เนื่องจากเนื้อหาสั้นเกินไปและรวดเร็วเกินความต้องการ

2. กระบวนการรับรู้ความเสี่ยงและการป้องกันตนเอง พบว่าผู้สูงอายุมีแนวความคิดการป้องกันตนเองที่ชัดเจน โดยจะเลือกกดไลก์หรือแชร์เฉพาะกับบัญชีผู้ใช้ที่คุ้นเคยหรือเป็นคนรู้จักเท่านั้น ซึ่งเป็นการคัดกรองบุคคล เมื่อมีเบอร์แปลก หรือ “คอลเซ็นเตอร์” โทรเข้ามา ส่วนใหญ่จะเลือกไม่รับสายหรือตัดสายทิ้ง เมื่อทราบว่าเป็นมิจฉาชีพ ซึ่งผู้สูงอายุมีหลักคิดสำคัญว่า “ถ้าไม่โลภ” จะเป็นเกราะป้องกันที่ดีที่สุดจากการถูกหลอกลวง ตามที่ได้ข้อมูลมาจากการสัมภาษณ์เชิงลึก

3. อุปสรรคและข้อจำกัดทางกายภาพ ได้แก่ 1) ข้อจำกัดด้านร่างกาย โดยเฉพาะสายตาทำให้การอ่านและพิมพ์ข้อความทำได้ลำบากเนื่องจากตัวหนังสือเล็ก 2) ข้อจำกัดด้านทักษะ คือ ไม่เข้าใจภาษาอังกฤษ ที่ปรากฏบนเมนูหรือข้อความแจ้งเตือนต่าง ๆ 3) ผู้สูงอายุที่ใช้งานค่อนข้างชำนาญบางส่วน เปลี่ยนจากการพิมพ์มาเป็นการใช้ “ระบบสั่งการด้วยเสียง” แทน เพื่อข้ามข้อจำกัดด้านการพิมพ์และสายตา ถือเป็นวิธีการปรับตัวที่ดี

4. บทบาทของประชาคมในการสร้างความตระหนักรู้ ด้านการรับรู้ การระวัง และการเข้าใจ จากข้อมูลเชิงลึก พบว่า ความตระหนักรู้ที่สูงมากของผู้สูงอายุไม่ได้มาจากทักษะส่วนตัวเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากพลังของชุมชนและการมีแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ คือ กลุ่ม อสม., กำนัน, ผู้ใหญ่บ้าน และเทศบาลมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการแจ้งเตือนภัย และให้ข้อมูลข่าวสารที่ต้อง ทำให้ผู้สูงอายุเกิดความระมัดระวังตัวอยู่เสมอ

การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของผู้สูงอายุในเทศบาลตำบลสรรคบุรีนั้น นอกจากเน้นการสอนใช้งานแอปพลิเคชัน ควรเพิ่มเน้นการใช้ ระบบสั่งการด้วยเสียง เพื่อลดอุปสรรคทางกายภาพและควรเสริมสร้างเครือข่าย อสม. และผู้นำชุมชน ให้แข็งแกร่ง เพราะเป็นแหล่งข้อมูลที่ผู้สูงอายุเชื่อถือและเข้าถึงได้

5. อภิปรายผล

จากผลการวิจัยปัจจัยที่ส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของผู้สูงอายุ ในเทศบาลตำบลสรรคบุรี อำเภอสรรคบุรี จังหวัดชัยนาท ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์และค่าน้ำหนักความสำคัญระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ พฤติกรรมการใช้สื่อสารสนเทศ และดิจิทัล และทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของผู้สูงอายุ ต่อความตระหนักรู้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของผู้สูงอายุในเทศบาลตำบลสรรคบุรี อำเภอสรรคบุรี จังหวัดชัยนาท และเพื่อศึกษาเชิงลึกถึงสาเหตุและปัจจัยที่ทำให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ พฤติกรรมการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล และปัจจัยการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของผู้สูงอายุต่อความตระหนักรู้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของผู้สูงอายุในเทศบาลตำบลสรรคบุรี อำเภอสรรคบุรี จังหวัดชัยนาทนั้น

พบว่าตัวแปรที่มีผลกระทบคือ ตัวแปร ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เป็นตัวแปรเดียวที่ส่งผลกระทบต่อความตระหนักรู้ (ตามสมมติฐาน H3) และตัวแปรที่ไม่มีผลกระทบคือ ตัวแปรปัจจัยด้านลักษณะทางประชากรศาสตร์ (กลุ่มอายุ เพศ การศึกษา การประกอบอาชีพ) และตัวแปรด้านพฤติกรรมการใช้สื่อ (ความถี่ ระยะเวลาการเชื่อมต่อ ประสบการณ์ และความพึงพอใจ) ไม่ส่งผลกระทบต่อความตระหนักรู้ (ตามสมมติฐาน H1 และ H2) จากผลดังกล่าวนี้พบว่าผู้สูงอายุมีทักษะการวิเคราะห์สูงที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อัญมณี ภักดีมวลง (2564) ที่พบว่าผู้สูงอายุมีพฤติกรรมการตรวจสอบข้อมูลก่อนจะเชื่อ (Verify before belief) โดยเฉพาะในกลุ่มแอปพลิเคชัน Line ซึ่งสะท้อนว่าผู้สูงอายุในเทศบาลตำบลสรรคบุรี ก็มีพฤติกรรมในลักษณะเดียวกัน คือ ใช้ประสบการณ์และการสังเกตเนื้อหาที่เกินจริงเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์

ผลการวิเคราะห์เชิงคุณภาพ จากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In Depth Interview) และการสนทนากลุ่ม (Focus Group) มีข้อค้นพบที่สำคัญดังนี้

1. พฤติกรรมและแรงจูงใจในการเข้าถึงสื่อ พบว่าผู้สูงอายุใช้ Line เป็นช่องทางหลักในการติดต่อสื่อสารกับลูกหลานและเพื่อน รองลงมา คือ Facebook ซึ่งใช้เพื่อติดตามข่าวสารและสั่งซื้อสินค้า ส่วน YouTube ใช้เพื่อความบันเทิงเป็นหลัก เช่น ดูละคร ฟังเพลง และดูลิเก เป็นต้น และแอปพลิเคชัน TikTok ไม่เป็นที่นิยมในกลุ่มนี้ เนื่องจากเนื้อหาสั้นเกินไปและรวดเร็วเกินความต้องการ

2. กระบวนการรับรู้ความเสี่ยงและการป้องกันตนเอง พบว่าผู้สูงอายุมีแนวทางการป้องกันตนเองที่ชัดเจน โดยจะเลือกกดไลค์หรือแชร์เฉพาะกับบัญชีผู้ใช้ที่คุ้นเคยหรือเป็นคนที่รู้จักเท่านั้น ซึ่งเป็นการคัดกรองบุคคล เมื่อมีเบอร์แปลก หรือ “คอลเซ็นเตอร์” โทรเข้ามา ส่วนใหญ่จะเลือกไม่รับ สายหรือตัดสายทิ้ง แต่มีบางรายที่เลือกสนทนาด้วยเพื่อความบันเทิงหรือเพื่อต่อว่า เมื่อทราบว่าเป็นมิฉฉาชีพ ซึ่งผู้สูงอายุมีหลักคิดสำคัญว่า “ถ้าไม่โลภ” จะเป็นเกราะป้องกันที่ดีที่สุดจากการถูกหลอกลวง

3. อุปสรรคและข้อจำกัดทางกายภาพ ได้แก่ 1) ข้อจำกัดด้านร่างกาย โดยปัญหาหลัก คือ สายตา ทำให้การอ่านและพิมพ์ข้อความทำได้ลำบากเนื่องจากตัวหนังสือเล็ก 2) ข้อจำกัดด้านทักษะ คือ ไม่เข้าใจภาษาอังกฤษที่ปรากฏบนเมนูหรือข้อความแจ้งเตือนต่าง ๆ 3) ผู้สูงอายุที่ใช้งานเก่งบางส่วน เปลี่ยนจากการพิมพ์มาเป็นการใช้ “ระบบสั่งการด้วยเสียง” แทน เพื่อข้ามข้อจำกัดด้านการพิมพ์และสายตา ซึ่งเป็นวิธีการปรับตัวที่ดีมาก

4. บทบาทของประชาคมในการสร้างความตระหนักรู้ ด้านการรับรู้ การระวัง และการเข้าใจ ข้อมูลเชิงลึกพบว่า ความตระหนักรู้ที่สูงมากของผู้สูงอายุไม่ได้มาจากทักษะส่วนตัวเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากพลังของชุมชนและการมีแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ คือ กลุ่ม อสม., กำนัน, ผู้ใหญ่บ้าน และเทศบาลมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการแจ้งเตือนภัย และให้ข้อมูลข่าวสารที่ถูกต้อง ทำให้ผู้สูงอายุเกิดความระมัดระวังตัวอยู่เสมอ

การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของผู้สูงอายุในเทศบาลตำบลสรรคบุรีนั้น นอกจากเน้นการสอนใช้งานแอปพลิเคชัน ควรเพิ่มเน้นการใช้ ระบบสั่งการด้วยเสียง เพื่อลดอุปสรรคทางกายภาพ และควรเสริมสร้างเครือข่าย อสม. และผู้นำชุมชน ให้แข็งแกร่ง เพราะเป็นแหล่งข้อมูลที่ผู้สูงอายุเชื่อถือและเข้าถึงได้

6. ข้อเสนอแนะ

6.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

6.1.1 ควรจัดอบรมให้ความรู้แก่กลุ่ม อสม. และผู้นำชุมชน ให้เป็นด่านหน้าในการกรองข้อมูลข่าวสาร เมื่อมีข่าวลวงหรือกลโกงใหม่ ๆ เกิดขึ้น ให้คนกลุ่มนี้กระจายข่าวผ่านการลงพื้นที่หรือกลุ่ม Line ประจำหมู่บ้าน

6.1.2 จัดตั้งศูนย์เรียนรู้ดิจิทัลในชุมชน สำหรับผู้สูงอายุที่มีปัญหาหรือต้องการความช่วยเหลือ เพื่อใช้เป็นจุดสอบถาม (Help Desk) สำหรับผู้สูงอายุที่ไม่แน่ใจในข้อมูลที่ได้รับ เช่น การได้รับ SMS แปลก ๆ หรือการจะโอนเงินซื้อของออนไลน์ เป็นต้น

6.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

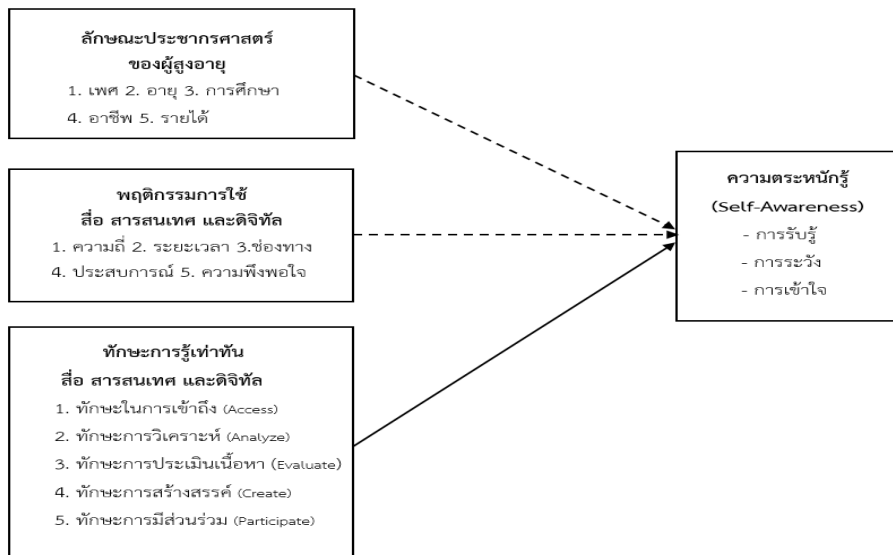
6.2.1 การวิจัยเชิงเปรียบเทียบระหว่างพื้นที่ เช่น ระหว่างพื้นที่ในเขตเมืองกับเขตชนบท หรือพื้นที่ที่ประชากรมีความแตกต่างทางด้านรายได้ค่อนข้างสูง

6.2.2 การวิจัยเชิงคุณภาพเกี่ยวกับช่องว่างทางภาษาและเทคโนโลยี

6.2.3 การตั้งคำถามด้านการตระหนักรู้ อาจเพิ่มคำถามด้านอื่น เช่น การตรวจสอบเป็น การตัดสินใจ และการรับมือเมื่อเกิดปัญหา เป็นต้น

7. องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

การวิจัยนี้ได้ข้อค้นพบว่า ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เป็นปัจจัยเพียงด้านเดียวที่มีผลต่อความตระหนักรู้ของผู้สูงอายุอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ และพฤติกรรมการใช้สื่อ ไม่มีผลต่อความตระหนักรู้ของผู้สูงอายุในกลุ่มที่ศึกษาอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งแตกต่างจากความเชื่อเดิมที่ว่า อายุหรือการศึกษาอาจเป็นอุปสรรคสำคัญในผู้สูงอายุ ความตระหนักรู้ไม่ได้เกิดจากความเชี่ยวชาญส่วนตัวเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากพลังของประชาคมในท้องถิ่น โดยเฉพาะบทบาทของ อสม. และผู้นำชุมชน ที่ทำหน้าที่เป็นระบบแจ้งเตือนภัยออนไลน์ให้กับผู้สูงอายุในพื้นที่ จึงสรุปเป็นองค์ความรู้ใหม่ได้ว่า การมีทักษะรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล จะส่งผลต่อความตระหนักรู้ของผู้สูงอายุ ซึ่งมีความสำคัญกว่าลักษณะส่วนบุคคล ดังแสดงในภาพที่ 2



ภาพที่ 2 องค์ความรู้จากการวิจัย

หมายเหตุ: เส้น “——” คือ มีนัยสำคัญทางสถิติ

เส้น “- - - -” คือ ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

8. เอกสารอ้างอิง

- กรมกิจการผู้สูงอายุ. (2566). *สถิติผู้สูงอายุ*. <https://www.dop.go.th/th/know/side/1/1/1962>
- กัลยา วานิชย์บัญชา. (2546). *การวิเคราะห์สถิติขั้นสูงด้วย SPSS for Windows*. คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- คันธรส ชำนาญกิจ, และจาริณี อ้วนชานา. (2558). เจตคติ ความพึงพอใจและการใช้ประโยชน์สื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาและบุคลากรคณะสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล. *วารสารการพัฒนางานประจำสู่งานวิจัย*, 2, 43 -53.
- ณัฐนิชา ดวงจจี. (2563). พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการของนักศึกษา. *วารสารวิชาการบริหารธุรกิจ สมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทยในพระบรมชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี*, 9(1), 10-21.
- ปรีดี นุกุลสมปรารถนา. (2568). *รวมสถิติ Digital และการใช้ Social media ในประเทศไทย ประจำปี 2025*. Popticles.com. <https://www.popticles.com/trends/thailand-digital-and-social-media-2025>

- เปิดสถิติผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย 2565 คนไทยเล่นเน็ตเยอะแค่ไหน. (2566). Zort. <https://zortout.com/blog/statistics-of-internet-users-in-thailand-2022>
- ไพบูลย์ เกียรติโกมล, และณัฐพันธ์ เขจรนันท์. (2551). ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ. ซีเอ็ดยุคเคชั่น.
- มาริษา งามมเขียว. (2565). ปัจจัยที่มีผลต่อความตระหนักรู้สถานการณ์การทำงานเพื่อความปลอดภัยของพนักงานอุตสาหกรรมผลิตแป้งมันสำปะหลังแห่งหนึ่ง. คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (69). พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน. <https://dictionary.orst.go.th/>
- วิรัช พานิชวงศ์. (2545). การวิเคราะห์การถดถอย. ศูนย์ผลิตตำราเรียน สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- ศรีเชาว์ วิหคโต. (2566). ความรู้เบื้องต้น: ความหมายและความสำคัญของ Social media. <http://vihogto.blogspot.com/2013/05/11-social-media.html>
- ศูนย์บริการข้อมูลภาครัฐเพื่อประชาชน. (2566). สถิติอาชญากรรมทางเทคโนโลยี. <https://www.gcc.go.th/?p=116221>
- สมาน ลอยฟ้า. (2554). ผู้สูงอายุกับเทคโนโลยีสารสนเทศ. *วารสารสารสนเทศศาสตร์*, 29(2), 53-64.
- สายันที เฉินบำรุง, พัชรา ตันติประภา, ศรัญญา กันตะบุตร, และวรรณีย์ สายประเสริฐ. (2566). ความต้องการของผู้สูงอายุในอำเภอเมืองจังหวัดเชียงใหม่. *วารสารวิจัยรำไพพรรณี*, 17(2), 51-57.
- สำนักงานวิจัยแห่งชาติ. (2566). ยุทธศาสตร์องค์กร พ.ศ. 2566-2570. <https://nrct.go.th/file/Strategis/Strategis-NRCT66-70.pdf>
- สำนักงานสถิติจังหวัดชัยนาท. (2568). รายงานสถิติจังหวัดชัยนาท พ.ศ. 2568.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2566). สถิติการใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มผู้สูงอายุ. <http://www.nso.go.th/sites/2014/>
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2567). การสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2567 (ไตรมาส 1). https://www.nso.go.th/nsoweb/storage/survey_detail/2024/20240531072624_68686.pdf
- อัญมณี รักติมवलชน. (2564). พฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันไลน์กับการรู้เท่าทันข่าวลวงของผู้สูงอายุในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่. คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ*. Bantam Book.
- Goleman, D. (1998). What make the leader? *Harvard Business Review*, 76, 93-104.
- Kane, G., & Alavi, M. (2014). What's different about social media network? A framework and research agenda. *MIS Quarterly*, 38(1), 275-304.
- Yamane, T. (1973). *Statistics: An introductory analysis* (3rd ed.). Harper and Row.