



## นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ Innovative Folk Song Media to Create Technological Crime Awareness Among the Elder

กัญญา ตูพิจิตร<sup>1</sup> และ ระวีวรรณ วรรณวิไชย<sup>2</sup>  
Kanya Toopichit<sup>1</sup> and Rawiwan Wanwichai<sup>2</sup>

*Article History*  
Receive: May 30, 2024  
Revised: July 19, 2024  
Accepted: July 23, 2024

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนานวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน สร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ โดยเปรียบเทียบผลก่อน และหลังการทดลอง และศึกษาความพึงพอใจ โดยมีเครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านฯ แบบวัดระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี และแบบประเมินความพึงพอใจ ซึ่งกลุ่มเป้าหมายคือ ผู้สูงอายุ ณ ศูนย์พัฒนาคุณภาพชีวิตบ้านฟ้ารังสิต จังหวัดปทุมธานี จำนวน 20 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง จากแบบวัดระดับความรู้เท่าทันฯ เก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยโดยใช้สถิติทดสอบที (Paired Samples T-test) ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนานวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านฯ เป็นการบูรณาการเพลงพื้นบ้าน ร่วมกับบทบาทสมมติ และการใช้สื่อเทคโนโลยี ผสมผสานออกมาในรูปแบบของแผนกิจกรรม จำลองสถานการณ์ของมิชชันซีพ และเหยื่อ ตามประเด็นต่างๆ ของอาชญากรรมทางเทคโนโลยี มุ่งเน้นให้เกิดการเรียนรู้ผ่านบทเพลง และเผชิญสถานการณ์เสมือนจริง เกิดเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ รวมทั้งสิ้น 7 กิจกรรม ใช้ระยะเวลา 7 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง 30 นาที 2) ผลการทดลองที่วิเคราะห์ด้วยสถิติ T-test พบว่าค่าคะแนนเฉลี่ยหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความพึงพอใจของผู้สูงอายุที่มีต่อนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านอยู่ในระดับมากที่สุด

**คำสำคัญ :** นวัตกรรม ; สื่อเพลงพื้นบ้าน ; การรู้เท่าทัน ; อาชญากรรมทางเทคโนโลยี ; ผู้สูงอายุ

<sup>1</sup> นักศึกษาปริญญาโท สาขาศิลปศึกษา (ศิลปะการแสดงศึกษา) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, Master's Degree Student, Department of Art Education (Performing Arts Studies), Faculty of Fine and Applied Arts, Srinakharinwirot University

<sup>2</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, Assistant Professor, Faculty of Fine and Applied Arts, Srinakharinwirot University



## ABSTRACT

The objectives of this research are to develop innovative folk music media, to create technological crime awareness among the elders by comparing the pre- and post-experiment's results, and to study satisfaction. The research tools consisted of innovative folk music media, a technological crime literacy level test, and a satisfaction assessment form. The sample included 20 elders at the Baan Fah Rangsit Quality of Life Development Center in Pathum Thani province using purposive sampling selection using the data from the data from a technological crime literacy level test. The data was analyzed using percentages, means, standard deviations, and testing the differences in means using a t-test statistic (Paired Samples T-test). The results of the research found that: 1) the development of innovative folk music media is an integration of folk songs with role playing and the use of technological media combined in the form of an activity plan to simulate the situation of criminals and victims according to various technological crime issues, focusing on creating learning through songs and facing virtual situations, getting seven learning experience activities for seven times and using one hour and a half each time; (2) the results of the experiment analyzed with T-test statistics found that the average score of post-experiment was significantly higher than the pre-experiment at the .05 level; and (3) the satisfaction of the elders towards innovation of folk music media was at the highest level.

**Keywords :** Innovation ; Folk Music Media ; Awareness ; Technological Crimes ; Elder

## บทนำ

การเปลี่ยนแปลงของสังคมในปัจจุบัน ที่เทคโนโลยีคือวิถีชีวิต หากสังเกตความเปลี่ยนแปลงจากสิ่งใกล้ตัวในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา สมาร์ทโฟนที่เคยเป็นเพียงเครื่องมือสื่อสาร ใช้ในการเข้าถึงโซเชียลมีเดียหรือสื่อบันเทิงต่างๆ ได้กลายมาเป็นเครื่องมือในการทำธุรกรรมส่วนใหญ่ของชีวิตประจำวัน เรียกได้ว่า เป็นยุคที่เทคโนโลยีก้าวหน้าและกลายมาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันไปแล้ว จนอาจกล่าวได้ว่าโลกทุกวันนี้คือ โลกแห่งดิจิทัล หรือเรียกอีกอย่างว่า “เทคโนโลยีดิจิทัล” โลกยุคใหม่ที่เทคโนโลยีคือวิถีชีวิต (Plastics, 2021) แต่ในทางกลับกัน มีสิ่งที่พัฒนารูปแบบวิธีการไปตามความทันสมัยของเทคโนโลยีไม่แพ้กัน คือ อาชญากรรมทางเทคโนโลยี หรือรูปแบบการฉ้อโกงธุรกรรมทางการเงิน ที่นำเทคโนโลยี มาใช้เป็นเครื่องมือในการหลอกลวงผู้อื่น เป็นปัญหาที่แพร่ระบาดเป็นวงกว้างและสร้างความเสียหายให้กับประชาชน โดยเฉพาะกลุ่มของผู้สูงอายุจากสถิติการรายงานของคณะกรรมการการค้าแห่งสหพันธรัฐ (Federal Trade Commission : FTC) พบว่ากว่าร้อยละ 80 ของเหยื่อที่ถูกฉ้อโกง ต้มตุ๋น และหลอกลวง จะเป็นผู้ที่มียุมากกว่า 65 ปี (Bunphan, 2015) ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลจากการสำรวจในประเทศไทย จากมูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาผู้สูงอายุในปี 2560 พบว่า กลุ่มผู้สูงอายุ อายุ 60-69 ปี มีความเสี่ยงในการตกเป็นเหยื่อมากที่สุด (Tuikamphir, 2021) โดยเฉพาะกลุ่มมีฉ้อโกงออนไลน์ จากการศึกษาพฤติกรรมพบว่าผู้สูงอายุไทยมีปัญหาในการเข้าถึงข้อมูลอย่างปลอดภัย เพราะข้อมูลบนออนไลน์เปลี่ยนแปลงรวดเร็ว ทำให้มีหลายคนถูกหลอกหรือถูกโกงมากขึ้น (Sukkabot, 2022) ซึ่งอาชญากรรมทางเทคโนโลยีกำลังเป็นภัยที่ส่งผลกระทบต่อเรื่อง ทั้งเศรษฐกิจและสังคม เหยื่อ มักจะประสบกับความเครียด บางรายอัตวินิบาตกรรม มีภาวะหนี้สิน สูญเงิน จนนำไปสู่ปัญหาสุขภาพจิต ตามมาจากปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญว่ากลุ่มผู้สูงอายุควรได้รับการช่วยเหลือดูแลอย่างเร่งด่วน ด้วยรูปแบบและวิธีการที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ตามช่วงวัย และความสนใจ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพ โดยศึกษาพบว่ารูปแบบการเรียนรู้แบบไม่เป็นทางการ หรือการเรียนรู้เชิงศิลปะการแสดง เป็นรูปแบบที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ ซึ่งรูปแบบดังกล่าว มีลักษณะเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับรูปแบบศิลปะการแสดงพื้นบ้านของไทย โดยเฉพาะการแสดง “เพลงพื้นบ้าน” ที่เป็นการร้องเพลงประกอบท่าทางหรือท่ารำ มีการเคลื่อนไหวอย่างอิสระตามความรู้สึก ซึ่งเพลงพื้นบ้าน เป็น “สื่อพื้นบ้าน” ชนิดหนึ่ง หมายถึงเครื่องมือหรือช่องทางในการสื่อสารข้อมูล มีความโดดเด่นในเรื่องของความใกล้ชิดกับผู้คน แม้ในปัจจุบันมีช่องทางสื่อมากมายที่กระจายข่าว เต็มถี่ยิบ เรื่องอาชญากรรมทางเทคโนโลยีมากมาย แต่หากประชาชนรับความรู้ผ่านสื่อหลักไม่เข้าใจ การมีสื่อพื้นบ้านก็จะเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่จะเผยแพร่ข้อมูล สร้างความเข้าใจให้ประชาชนได้อย่างใกล้ชิดและแนบเนียน เพราะ สื่อพื้นบ้านเป็นการถ่ายทอดผ่านเสียงร้อง ทำนองเพลง ที่เป็นเอกลักษณ์วัฒนธรรม โดยเฉพาะวัยสูงอายุ

ที่มีความคุ้นเคย และผูกพันกับวัฒนธรรมพื้นบ้านของตนเองเป็นอย่างดี (Chakkamanon et al., 2021) ทั้งนี้พบอีกวิธีการที่น่าสนใจและสอดคล้องเหมาะสมในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับผู้สูงอายุ คือ “ศิลปะการแสดงละคร” โดยเฉพาะกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ ที่สามารถบูรณาการในการจัดการเรียนรู้และเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้สูงอายุ อีกทั้งในงานวิจัยของ Lin et al. (2022) ได้นำบทบาทสมมติไปใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างการเรียนรู้และกระตุ้นความทรงจำให้แก่ผู้สูงอายุที่มีภาวะถดถอยของความทรงจำได้อย่างมีประสิทธิภาพด้วย

ดังนั้น ผู้วิจัยจะได้บูรณาการนำศิลปะการแสดงเพลงพื้นบ้าน มาประยุกต์ร่วมกับการแสดงบทบาทสมมติ และผนวกกับการใช้เทคโนโลยี พัฒนาองค์ประกอบของกิจกรรม โดยใช้เครื่องมือสื่อสาร ซึ่งเป็นช่องทางที่มีจذابใช้หาลอกหลอเยื่อ มาประยุกต์ร่วมด้วย เพื่อพัฒนาสร้างสรรค์กิจกรรม ส่งเสริมความสามารถในการจดจำเนื้อหาสาระองค์ความรู้ที่สำคัญและจำเป็น นำไปสู่การลดความเสี่ยงในการถูกหลอกหลวง ทั้งนี้ การทำกิจกรรมเพลงพื้นบ้านที่สอดรับกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้สูงอายุ จะช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจและส่งเสริมให้ผู้สูงอายุรู้สึกกล้าที่จะหันมาทำกิจกรรมและให้ความสำคัญกับเนื้อหาสาระที่แฝงไปกับกิจกรรม ทั้งยังเป็นการแสดงให้เห็นถึงภูมิปัญญาท้องถิ่น เกิดความภาคภูมิใจในตนเองที่ได้เป็นส่วนหนึ่งในร่วมกันอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น และเป็นอีกแนวทางในการสร้างภูมิคุ้มกันต่อการตกเป็นเหยื่ออาชญากรรมทางเทคโนโลยีต่อไป

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนานวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน สร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการใช้นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน สร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ ก่อน และ หลังการทำกิจกรรม
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน สร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ หลังการทำกิจกรรม

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### อาชญากรรมทางเทคโนโลยี

จากการศึกษา พฤติกรรมการฉ้อโกงทางเทคโนโลยีในปัจจุบัน พบว่ามีจذابใช้เทคนิคจิตวิทยาการโน้มน้าว 2 ประเภทหลัก คือ การอ้างอำนาจ และการกดดันโดยการจำกัดเวลาหรือจำนวนรางวัลตอบแทน (Chanthawarin, 2022) ซึ่งคณะทำงานสร้างเสริมภูมิคุ้มกันภัยอาชญากรรมทางเทคโนโลยี สำนักงานตำรวจแห่งชาติ Police (2022) ได้อธิบายรูปแบบการฉ้อโกงทางเทคโนโลยีในยุคปัจจุบัน สรุปออกมาได้ ดังนี้ 1) การฉ้อโกงโดยส่งข้อความมาทำความรู้จักคุ้นเคย หรือหลอกหลวงให้ทำธุรกรรมทางการเงิน และการฉ้อโกงโดยการหลอกหลวงให้ร่วมลงทุน 2) การฉ้อโกงโดยการอ้างขอรับบริจาค ระเบียบเงินช่วยเหลือ หรือใช้ศาสนาเป็นเครื่องมือหลอกหลวง การแชร์ข่าวปลอมต่อกันอย่างหาต้นตอไม่ได้ 3) การฉ้อโกงโดยอ้างว่าเป็นเจ้าหน้าที่หน่วยงานรัฐ หรือเอกชน และหลอกหลวงขอข้อมูลส่วนบุคคล หรือให้ทำธุรกรรมทางการเงินนำไปสู่การสูญเสียชีวิต ในที่สุด ข้อความ หรือ ข้อความที่แนบลิงค์น่าสงสัย 4) การหลอกลวงขอข้อมูลส่วนตัว นำไปสู่การเปิดบัญชีธนาคารเพื่อใช้เป็นช่องทางผ่านเงินที่ผิดกฎหมาย

#### เพลงพื้นบ้าน

การแสดงในลักษณะต่างๆ สอดรับตามประเพณี และความเชื่อ วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนในท้องถิ่น เป็นวิธีการบอกเล่าเรื่องราว ข่าวสารของคนไทยในอดีต ซึ่งส่งผลมาสู่ปัจจุบัน เป็นกระบวนการให้ความรู้ความคิดแก่สังคมด้วยกลวิธีที่แยบยลกว่าการสั่งสอนธรรมดาด้วยวาจา (Kosinanon, 1994) นอกจากนี้ เพลงพื้นบ้านก็ทำหน้าที่เป็นสื่อสารมวลชนกระจายข่าวสาร ออกมาในรูปแบบของการแสดง ซึ่ง Chakkamanon et al. (2021) ในงานวิจัยการใช้สื่อพื้นบ้านเพื่อการให้ความรู้ทางการเมือง พบว่า การแสดงพื้นบ้าน เป็นอีกช่องทางหนึ่งที่จะเผยแพร่ข้อมูล สร้างความเข้าใจให้ประชาชนได้อย่างใกล้ชิด และแนบเนียน เพราะเป็นการถ่ายทอดผ่านเสียงร้อง ทำนองเพลง ที่เป็นเอกลักษณ์วัฒนธรรมประจำท้องถิ่น โดยเฉพาะประชาชนวัยสูงอายุ ที่มีความคุ้นเคย และผูกพันกับวัฒนธรรมพื้นบ้านของตนเองเป็นอย่างดี

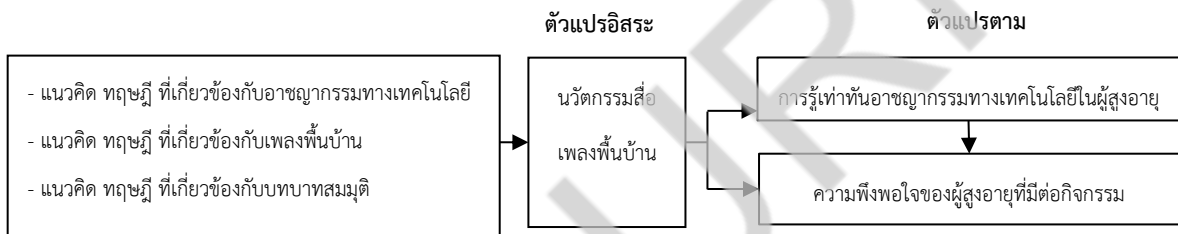


## บทบาทสมมุติ

มีความสอดคล้องเหมาะสมต่อการเรียนรู้ เนื่องจากเป็นการทดลองสถานการณ์ จำลองเหตุการณ์ต่างๆ เพื่อให้ผู้เล่นเกิดความเข้าใจลึกซึ้งขึ้น และยังได้รับประสบการณ์ตรงจากการสมมุติเรื่องราวขึ้นมา เป็นการสร้างประสบการณ์ที่ส่งผลดีต่อการรับรู้ให้เกิดความเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น (Funchian, 2019) ทั้งยังเป็นกิจกรรมที่ต้องทำร่วมกันเป็นกลุ่ม ทำให้ผู้สูงอายุให้ความสนใจ ซึ่ง Joomlee et al. (2021) ให้ความเห็นว่าเพราะเป็นการได้พบเจอ พูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้คนในวัยเดียวกันได้มากขึ้นอีกด้วย

## กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยนี้ ผู้วิจัยศึกษาแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี จากคณะทำงานสร้างเสริมภูมิคุ้มกันภัยอาชญากรรมทางเทคโนโลยี สำนักงานตำรวจแห่งชาติ Police (2022) ที่ได้อธิบายรูปแบบการฉ้อโกงทางเทคโนโลยีในยุคปัจจุบัน พร้อมทั้งศึกษาแนวคิดทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับเพลงพื้นบ้าน โดยการสัมภาษณ์ นางศรีนวล ขำอาจ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (เพลงพื้นบ้าน-ลำตัด) พุทธศักราช 2562 เป็นหลัก และแนวคิดทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับบทบาทสมมุติ โดย Khaemmanee (2009) ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และเข้าใจ เรื่องราวหรือสถานการณ์ต่างๆ ในมุมมองที่มาจากบทบาทการแสดงได้ นำมาสู่การกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

## วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงทดลอง ในการสร้างนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

### กลุ่มเป้าหมาย

เป็นกลุ่มผู้สูงอายุในศูนย์พัฒนาคุณภาพชีวิตบ้านฟ้ารังสิต เทศบาลเมืองบึงยี่โถ จังหวัดปทุมธานี โดยการเลือกแบบเจาะจง จากผลการทำแบบวัดระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยมีผลการประเมินอยู่ในระดับปานกลาง-น้อย จำนวน 20 คน

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยนี้ ประกอบด้วยเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นทั้งสิ้น 3 ชนิด ได้แก่ แผนกิจกรรมนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านแบบวัดระดับความรู้เท่าทัน อาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ และ แบบประเมินความพึงพอใจ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

#### 1. แผนกิจกรรมนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน

ผู้วิจัยศึกษารูปแบบเพลงพื้นบ้าน และสัมภาษณ์นางศรีนวล ขำอาจ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (เพลงพื้นบ้าน-ลำตัด) พุทธศักราช 2562 ร่วมกับผู้เชี่ยวชาญทางด้านเพลงพื้นบ้าน ร่วมกับการศึกษาทฤษฎีกิจกรรมบทบาทสมมุติของ Khaemmanee (2009) เพื่อนำข้อมูลมาใช้ในการประพันธ์บทเพลงพื้นบ้านขึ้นใหม่ ให้มีลักษณะเป็นบทละครแบบมีเรื่องราว มีเนื้อหาสอดคล้องตามประเด็นอาชญากรรมทางเทคโนโลยีที่ได้ศึกษาจาก Police (2022) คณะทำงานสร้างเสริมภูมิคุ้มกันภัยอาชญากรรมทางเทคโนโลยี สำนักงานตำรวจแห่งชาติ เพื่อใช้เป็นสื่อหลักในการสร้างการเรียนรู้ ใช้ในการร้องและแสดงออกตามบทบาทที่กำหนดขึ้น ประกอบการใช้เทคโนโลยีร่วมด้วย คือ ไลน์วัยเก่า เท่าทันกลโกง โดยการสร้างไลน์แชตบอตหรือข้อความตอบกลับอัตโนมัติ เพื่อสร้างสถานการณ์รูปแบบการพูดคุยผ่านข้อความ เป็นการจำลองสถานการณ์บทบาทสมมุติ การสนทนาระหว่างมิจฉาชีพ และ ผู้สูงอายุ ซึ่งจะสอดคล้องกับบทเพลงพื้นบ้านในแต่ละบทด้วย จากนั้นจึงออกแบบโดย



คำนึงถึงความเหมาะสมต่อการเรียนรู้ในผู้สูงอายุจากการศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สู่แผนกิจกรรมที่ประกอบด้วย ขั้นนำ ขั้นดำเนินการ ขั้นสรุป การวัดประเมินผล พร้อมสื่อที่ใช้งาน จากนั้นผู้วิจัยได้เรียบเรียงนำเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องเที่ยงตรงของกิจกรรม ทั้งนี้ได้ผ่านการพิจารณาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ที่ระดับ 1.00 จึงได้นำไปทดลองใช้ (Try out) เพื่อนำผลการทดลองใช้มาปรับปรุง ก่อนการทดลองจริง

### 2. แบบวัดระดับความรู้เท่าทัน อาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ

ผู้วิจัยได้สร้างแบบวัดระดับความรู้เท่าทัน อาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการ คัดกรองกลุ่มตัวอย่าง และเปรียบเทียบผลการใช้นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน ก่อน และ หลัง การทดลอง โดยศึกษา และกำหนดข้อคำถามในการประเมินให้สอดคล้องต่อวัตถุประสงค์ของงานวิจัย ระบุเนื้อหา รวบรวมประเด็น ที่จะ สอบถามให้ครอบคลุม เรื่องอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ โดยอ้างอิงจาก Police (2022) คณะทำงานสร้างเสริม ภูมิคุ้มกันภัยอาชญากรรมทางเทคโนโลยี สำนักงานตำรวจแห่งชาติเป็นหลัก และนำ “แบบทดสอบวัดดัชนีไซเบอร์” สำหรับ ประชาชนทั่วไป จัดทำโดยสำนักงานตำรวจแห่งชาติ ที่มุ่งเน้นให้ประชาชนเกิดความตระหนักรู้ ปลอดภัยจากอาชญากรรม ทางเทคโนโลยี นำมาพัฒนาให้มีความเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้สูงอายุ จัดทำเป็นแบบวัดระดับความรู้เท่าทัน อาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ แบบ 2 ตัวเลือก (ใช่ และ ไม่ใช่) มีจำนวนทั้งหมด 20 ข้อ จากนั้นเรียบเรียงเสนอ ต่อผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องเที่ยงตรงของแบบวัดระดับความรู้เท่าทัน โดยได้ผ่านการ พิจารณาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มีค่าดัชนีสอดคล้องอยู่ที่ระดับ 1.00 จึงได้นำไปทดลองใช้ (Try out) เพื่อนำผล การทดลองใช้มาปรับปรุง และพัฒนาก่อนการทดลองจริง

### 3. แบบประเมินความพึงพอใจ

ผู้วิจัยใช้แบบประเมินความพึงพอใจเป็นเครื่องมือในการประเมินค่าความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างหลังการ ทดลอง โดยศึกษาวิธีการสร้างแบบวัดมาตราส่วนวัดประเมินค่า จากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มาพัฒนาสร้างแบบสอบถาม โดยใช้เกณฑ์การวัดมาตราส่วน 5 ระดับ (5=มากที่สุด 4=มาก 3=ปานกลาง 2=น้อย 1=น้อยที่สุด) จำนวน 13 ข้อ แบ่งออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหาสาระของกิจกรรม จำนวน 3 ข้อ ด้านวิทยากร จำนวน 3 ข้อ ด้านการดำเนินกิจกรรม จำนวน 4 ข้อ และด้านคุณประโยชน์ของกิจกรรม จำนวน 3 ข้อ ให้ผู้สูงอายุเลือกตอบระดับใดระดับหนึ่ง จากนั้นผู้วิจัยได้เรียบเรียงเสนอ ต่อผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องเที่ยงตรงของแบบประเมินความพึงพอใจ ทั้งนี้ได้ผ่านการ พิจารณาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มีค่าดัชนีสอดคล้องอยู่ที่ระดับ 1.00 จึงได้นำไปทดลองใช้ (Try out) เพื่อนำผลการทดลองใช้มาปรับปรุง และพัฒนาก่อนการทดลองจริง

## การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในเดือน เมษายน พ.ศ.2567 มีขั้นตอน การเก็บรวบรวม แบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้

### ตอนที่ 1 ขั้นเตรียมการ

เตรียมการเก็บข้อมูล โดยขออนุมัติจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ พร้อมแนบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ซึ่งได้ผ่านการรับรองเรียบร้อยแล้ว (หมายเลขรับรองโครงการวิจัยคือ SWUEC-672005) จากนั้นจัดทำหนังสือราชการขอความ อนุเคราะห์จากศูนย์พัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุบ้านฟ้ารังสิต เทศบาลเมืองบึงยี่โถ จังหวัดปทุมธานี และนัดหมายผู้สูงอายุ เข้าคัดกรองกลุ่มตัวอย่าง ประชุมชี้แจงทำความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอน และวันเวลาในการเข้าร่วมกิจกรรม

### ตอนที่ 2 ขั้นดำเนินการ ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยแบ่งออกเป็น 3 ช่วง ดังนี้

1. ดำเนินการเก็บข้อมูลก่อนการทดลอง ด้านระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี กับกลุ่ม ประชากร คือ ผู้สูงอายุ ณ ศูนย์พัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุบ้านฟ้ารังสิต เทศบาลเมืองบึงยี่โถ จังหวัดปทุมธานี จำนวน 40 คน โดยใช้เกณฑ์การคัดเลือกจากผู้ที่ไม่มียาเสพติดและการฟัง สามารถสื่อความหมายเข้าใจ และมีสมรรถภาพพร้อมในการเข้า ร่วมกิจกรรมได้โดยไม่มีปัญหาต่อสุขภาพ เพื่อทำแบบวัดหาระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี โดยใช้เครื่องมือ แบบวัดความรู้เท่าทันฯ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิเรียบร้อยแล้ว จากนั้นผู้วิจัยนำผลที่ได้ ไปวิเคราะห์เพื่อให้ได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่างจากผู้ที่มีผลคะแนนด้านความรู้เท่าทันอยู่ในเกณฑ์ ระดับปานกลาง - น้อย เป็นกลุ่ม ตัวอย่างในการทดลอง ได้จำนวนทั้งสิ้น 20 คน

2. ดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แผนกิจกรรมนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านฯ ที่สร้างขึ้น ซึ่งผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิเรียบร้อยแล้ว ทั้งหมด 7 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง 30 นาที จากนั้นดำเนินการ



เก็บข้อมูลหลังการทดลอง โดยใช้แบบวัดระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี เก็บผลคะแนนระดับความรู้เท่าทันฯ ของกลุ่มตัวอย่างหลังเข้าร่วมกิจกรรม

3. ดำเนินการเก็บข้อมูลความพึงพอใจของการใช้ชุดกิจกรรม โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจที่ได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิแล้ว เก็บผลคะแนนระดับความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างหลังเข้าร่วมกิจกรรม

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้เก็บรวบรวม โดยใช้โปรแกรมทางสถิติสำเร็จรูปในการวิเคราะห์หาค่าทางสถิติ โดยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลคุณภาพของเครื่องมือ ใช้วิธีการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)
2. การวิเคราะห์ระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี เพื่อใช้เป็นผลก่อนการทดลอง และผลหลังการทดลอง ใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
3. การวิเคราะห์เปรียบเทียบผลระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ระหว่าง ก่อน และ หลังการทดลองดำเนินการกิจกรรมนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน ใช้สถิติ Paired Samples T-test
4. การวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจหลังการทดลอง ใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

### ผลการวิจัยและอภิปรายผลการวิจัย

1. การพัฒนานวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน สร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ การพัฒนาเครื่องมือขึ้นนี้ นำหลักการ แนวคิด ทฤษฎี มาพัฒนา สร้างเครื่องมือ โดยได้บูรณาการศิลปะการแสดง เพลงพื้นบ้าน ร่วมกับกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ และหลักการที่ สอดคล้อง เหมาะสม กับการเรียนรู้ของผู้สูงอายุ ได้แก่ กิจกรรมนันทนาการ และกิจกรรมกลุ่ม เป็นต้น พร้อมกับการใช้เทคโนโลยี ในรูปแบบของ สื่อ แอปพลิเคชัน ให้ผสานกันออกมาในรูปแบบของแผนกิจกรรม ทั้งสิ้น 7 กิจกรรม อันมีวัตถุประสงค์ในการสร้างความตระหนักรู้เรื่องอาชญากรรมทางเทคโนโลยีที่ต่างกันไปในแต่ละประเด็น จากสำนักงานคุ้มครองสิทธิและช่วยเหลือทางกฎหมายแก่ประชาชน สำนักงานอัยการสูงสุด และศูนย์ดำรงธรรม กระทรวงมหาดไทย ที่ได้อธิบายรูปแบบการฉ้อโกงทางเทคโนโลยีในยุคปัจจุบัน โดยผู้วิจัยได้นำมาสร้างกิจกรรมทั้งสิ้น 7 กิจกรรม ใช้ระยะเวลาทำกิจกรรมทั้งสิ้น 7 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง 30 นาที โดยมีรายละเอียด ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 ปฐมนิเทศ เพื่อให้ตระหนักถึง ปัญหา และอันตรายจาก อาชญากรรมทางเทคโนโลยี ในภาพรวม จิตวิทยาการหลอกให้กลัว หรือลวงให้โลภ

กิจกรรมที่ 2 อินบ็อกซ์ หลอกรัก เพื่อให้ตระหนักถึงการฉ้อโกงโดยส่งข้อความมาทำความรู้จักคุ้นเคย หรือหลอกลวงให้ทำธุรกรรมทางการเงิน และการฉ้อโกงโดยการหลอกลวงให้ร่วมลงทุน

กิจกรรมที่ 3 เรียร์ ไถเงิน เพื่อให้ตระหนักถึงการฉ้อโกงโดย อ้างขอรับบริจาค เรียร์เงินช่วยเหลือ หรือใช้ศาสนาเป็นเครื่องมือหลอกลวง และข่าวปลอมที่มีการแชร์ต่อกันอย่างหาต้นตอไม่ได้

กิจกรรมที่ 4 ล่อลวง ล้วงลับ เพื่อให้ตระหนักถึงการฉ้อโกงโดยอ้างว่าเป็นเจ้าหน้าที่หน่วยงานรัฐ หรือเอกชน และหลอกลวงขอข้อมูลส่วนบุคคล หรือให้ทำธุรกรรมทางการเงินนำไปสู่การสูญเสียเงินในที่สุด และการวิเคราะห์ ข้อความ หรือ ข้อความส่อแววเป็นมิจฉาชีพ

กิจกรรมที่ 5 บัญชีม้า ยาไม่เอา เพื่อให้ตระหนักถึงการล่อลวงขอข้อมูลส่วนตัว นำไปสู่การเปิดบัญชีธนาคาร เพื่อใช้เป็นช่องทางผ่านเงินที่ผิดกฎหมาย

กิจกรรมที่ 6 คิด ระวัง ตั้งสติ เพื่อให้ทราบถึงช่องทางการร้องทุกข์ เมื่อถูกหลอกลวง

กิจกรรมที่ 7 ศิลปินวัยเก๋า เท่าทันกลโกง เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้และก่อให้เกิดความภาคภูมิใจในตนเอง และศิลปะการแสดงเพลงพื้นบ้าน

ซึ่งเพลงพื้นบ้านที่ใช้ทำกิจกรรมได้มีการประพันธ์บทร้องขึ้นใหม่ ให้มีรูปแบบเนื้อหาลักษณะเป็นบทละคร การเล่นแบบเข้าเรื่อง สร้างสถานการณ์บทบาทสมมติของเหตุการณ์อาชญากรรมทางเทคโนโลยีต่างๆ ตามประเด็นข้างต้น เพื่อสร้างประสบการณ์การรับมือ ความเข้าใจ ให้กับผู้สูงอายุ ซึ่งมีทั้งสิ้น 5 เรื่อง โดยใช้รูปแบบการร้องเพลงพื้นบ้าน 4 ชนิด ทั้งนี้ การคัดสรรชนิดของบทเพลงและลำดับเนื้อหาจะเรียงระดับจากง่ายไปยากตามแนวคิดการเรียนรู้



ของกลุ่มพฤติกรรมนิยม (Joyce et al.,1992) และเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับคำกล่าวของแม่ศรีนวล ข้าอาจ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (ศิลปะพื้นบ้าน-ลำตัด) ประจำปี พุทธศักราช 2562 ที่ว่า “ถ้าจะให้เรียงระดับความง่ายของเพลงพื้นบ้าน เพลงเกี่ยวข้าวเป็นเพลงที่ง่ายที่สุด ต่อมาจะเป็นเพลงฉ่อย ส่วนเพลงเรือและเพลงลำตัดนี้ระดับความยากพอๆ กัน ขึ้นอยู่กับการเลือกใช้กับเนื้อหาและกลุ่มคนฟังเป็นหลัก โดยหากจะเลือกใช้เพลงที่บอกเล่าเรื่องราว ชาวสารสารสำคัญต่อผู้คน โดยเฉพาะกลุ่มผู้สูงอายุ นั้น จะต้องเป็นเพลงลำตัด ที่มีความกระชับแต่ครบถ้วนด้วยเนื้อหาสามารถใส่จังหวะที่สนุกและกระชับเพิ่มได้ในส่วนที่เป็นบทเพลงโยก ของเพลงลำตัด แต่ถ้าจะให้มีความรู้สึกที่ไพเราะก็ต้องยกให้เพลงเรือเนื่องจากมีจังหวะที่ช้าและมีการเอื้อนที่เยอะกว่า” (Srinuan Kham-at, Personal Communication, 18 October 2023)

จากข้อมูลการสัมภาษณ์ข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบลำดับการเรียนรู้ เพื่อให้สอดคล้อง เหมาะสม โดยเลือกใช้เพลงลำตัดซึ่งเป็นเพลงที่สามารถถ่ายทอดข้อมูลได้มากที่สุดเป็นเพลงแรก เนื่องจากสอดคล้องกับข้อมูลที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอเป็น เรื่องแรกคือ เรื่องการหลอกให้รัก อันเป็นประเด็นที่ผู้สูงอายุมักโดนหลอกหลวง อีกทั้งผู้คนที่ให้ความสนใจเป็นอย่างมาก แต่มีเนื้อหาค่อนข้างมาก ลำดับต่อมา เลือกใช้เพลงเกี่ยวข้าว เพลงฉ่อย เพลงเรือ ตามลำดับวิธีการร้องจาก ง่ายไปยาก และใช้เพลงลำตัดอีกครั้งในบทสุดท้าย เนื่องจากเป็นบทที่ต้องการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับช่องทาง ร้องเรียน หรือช่วยเหลือ เมื่อถูกหลอกหลวงทางเทคโนโลยี เพื่อให้ได้รับข้อมูลอย่างครบถ้วน ซึ่งสามารถแสดงตัวอย่างบทร้องได้ ดังนี้

ตัวอย่างบทที่ 1 กิจกรรมที่ 2 บทอินบ็อกซ์ หลอกรัก ประพันธ์เป็นเพลงลำตัด โดยใช้กลอนโลน  
(ยายศรี) ฉันว่ามันแปลกแปลก นี่ครั้งแรกที่คุยกัน ได้เงินง่ายขนาดนั้น เขาคงทำกันมากมาย  
ไปตรวจสอบดูให้แน่ ว่าของแท้หรือของเทียม อาจจะเป็นเล่ห์เหลี่ยม เราก้เตรียมตัวไว้  
ไอ้รูปเงิน รูปรถ มันปรากฏอยู่ไปทั่ว ถ้าหลงเชื่อจะหมดตัว เพราะไม่กลัวอันตราย  
(ยายทอง) ที่แกพูดก็น่าคิด แต่ลองสักนิดดูหน่อย เกษียณมาฉันก็ร่อย ลองดูหน่อยหารายได้  
ไอ้เงินไปตามที่บอก เขาคงไม่หลอกตัวฉัน อยากได้สักแสนสักล้าน เอาพอประมาณเท่าที่ใช้  
(มิจฉาชีพ) หลอกง่ายเสียจริงจริง ดีกว่าชิงวิ่งราว โดยเฉพาะสาวสาว คนแก่เฒ่าก็หลอกง่าย  
พอเห็นเงินโอนมา ก็ใช้วิชาเสือเผ่น บ็อกซ์หนีไม่ให้เห็น บ็อกซ์เฟรนทันใด

ตัวอย่างบทที่ 2 กิจกรรมที่ 5 บทบัญชีม้า ยาไม่เอา ประพันธ์เป็นเพลงเกี่ยวข้าว โดยใช้กลอนสี่  
(ยายแก้ว) ไอ้เงินเราก็อยากได้ แต่อดสงสัยไม่ได้อยู่ที่  
ใช้บัตรประชาชน เราทุกคนต้องให้สมุดบัญชี  
ข้อมูลส่วนตัวเรา เอาไปให้เขามันไม่ดีไม่ดี  
เงินที่เขาเอามาแจก เหมือนเอามาแลกกับข้อมูลฟรี  
(ยายเกี้ยว) ฉันเคยฟังข่าว คนร้ายชอบเอาสมุดบัญชี  
มีบัญชีม้า มีบัญชีหมู มีบัญชีงู (ยายแก้ว) เอ๊ย!!! ไม่มีไม่มี  
มีบัญชีม้าเปิดเป็นธุรกิจ เป็นเงินทุจริตถูกจับทันที  
มีโทษอาญาปรับสามแสนบาท เรื่อยๆไปตลาดติดคุกสามปี

ตัวอย่างบทที่ 3 กิจกรรมที่ 4 บทล่อลวง ล้วงลับ ประพันธ์เป็นเพลงฉ่อย โดยใช้กลอนโลน  
(มิจฉาชีพ) สาวดีศรีขอบคุณสมศรี ไม่ทราบว่าคุณนี้อยู่ที่ไหน  
ช่วยติดตั้งแอปตามที่ผมส่ง ลิงนี้คุณต้องลงส่งให้ที่ไลน์  
เป็นแอปพลิเคชันของหน่วยงาน จะตรวจสอบในการทำผิดได้  
ถ้าไม่ติดตั้งแอปจะโดนจับทันที ส่อแววจะหนีรุ่นวาย (เอฮา..นอยแม่)  
(ยายสมศรี) ฉันกลัวแล้วจ้า กลัวแล้วท่าน จะให้ฉันทำการซึ่งว่าสิ่งใด  
ฉันลงแอปแล้วกรอกข้อมูล ต้องขอขอบคุณท่านตำรวจใหญ่  
เอ๊ะแต่ว่าอยู่อยู่โทรศัพท์มันค้าง นี่ฉันจะหาทางซึ่งว่าแก้ไข  
นี่เงินโอนเกลี้ยงหมดในบัญชี ทำยังไงกันดีโทรออกไม่ได้  
จะออกไปหาคนช่วยเรา จะออกไปหาเพื่อนสาวคงช่วยได้ (เอฮา..นอยแม่)



ตัวอย่างบทที่ 4 กิจกรรมที่ 3 บทเรียไร โถงเงิน ประพันธ์เป็นเพลงเรือ โดยใช้กลอนลา

(ขยายบุญ) เออ..จะเข้ากลุ่มทักไป	มีจริงหรือไม่เรื่องนี้	ฉันโดนหลอกแล้วละสิ	(ฮาให้) เพื่อนยา
(ขยายเสริม) วัยวัยตายตาย	ฉันโอนไปเรียบร้อยแล้ว	โอนไปไม่ใช่น้อย	(ฮาให้) หมิ่นกว่ากว่า
(ขยายเพิ่ม) ฉันไปถามไลน์อีกกลุ่ม	เขาเข้ามารุมพากันบอก	สรุปพวกเราโดนหลอก	(ฮาให้) บอกลา
(ขยายเสริม) ฉันคิดแล้วแบบนี้	มันไม่ต้อออกจะแย	เขาก็แชร์แชร์แชร์	(ฮาให้) ส่งต่อมา

ต้องเช็กให้ชัวร์ก่อนแชร์ มันจะแยนะที่จำ/มีจดจำมันมีมาก รับบริจาคทั่วหน้า/ อย่าไปโอนมั่วมั่ว เจอกับตัวแล้วไหมละ/ต่อไป  
คราวหน้า จะเช็กซ้ำซ้ำให้ชัวร์เลย

ตัวอย่างบทที่ 5 กิจกรรมที่ 6 บทคิด ระวัง ตั้งสติ ประพันธ์เป็นเพลงลำตัด โดยใช้กลอนลา

(ขยายเงิน) มีจดจำมีหลากหลาย ต่างมีอุบายมาหลอกเรา	บ้างลงให้โลภมั่วเมา หากเราไม่พิจารณา
ใครพลาดต้องรีบหันที่ อย่ติบับัญชีธนาคาร	แล้วรีบแจ้งเหตุการณ์ มีสื่อช่องทางแจ้งมา
โรงเรียนสถานีตำรวจ ที่สำรวจอยู่ใกล้บ้าน	หรือจะร้องเรียนผ่าน 1441 นั้น ได้ทุกเวลา
(ขยายทอง) หรือโทร 081 866 3000	เจ้าหน้าที่จะรับข้อมูล เราและคุณได้ปรึกษา
จะร้องเรียนผ่านเว็บไซต์ไทยโพลีออนไลน์ดอทคอม	เขาได้เตรียมความพร้อม เพื่อไปล้อมผู้ต้องหา
อาชญากรรมเทคโนโลยี ระวังให้ตีมีต้อรู้	มีสติคิดพิจารณา ดู ปรึกษาผู้รู้ดีกว่า
เราจะมาร่วมมือกัน ด้านพวกพาลมาหลอกหลวง	ไอ้เรื่องนี้ไม่ต้องห่วง อย่มาลวงให้เสียเวลา

การพัฒนานวัตกรรม โดยมีแนวคิดในการใช้เพลงพื้นบ้าน เป็นสื่อหลักเพื่อเผยแพร่ข้อมูลเกี่ยวกับอาชญากรรม จากการทำกิจกรรมพบว่า กลุ่มตัวอย่างให้ความสนใจและกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมร้องเพลงพื้นบ้านเป็นอย่างมาก สังเกตได้จากพฤติกรรมเตรียมพร้อมเพื่อเข้าร่วมกิจกรรม จากการแต่งกายด้วยชุดที่คล้ายกับชุดในการแสดงเพลงพื้นบ้าน โดยปรับประยุกต์จากเสื้อผ้าของตนเอง แต่คงเอกลักษณ์ที่แสดงให้เห็นถึงศิลปะการแสดงพื้นบ้านได้อย่างชัดเจน กลุ่มตัวอย่างจะมีการนำคัลิวิติโอการร้องเพลงที่บ้านที่ไว้ของตนเอง มาร่วมกันร้องกับกลุ่มเพื่อนอยู่เสมอ รวมทั้งมีการใช้ท่าทางแสดงออก อย่างเป็นธรรมชาติ โดยไม่รู้สึกละอายใจ แสดงให้เห็นว่า เพลงพื้นบ้านสามารถกระตุ้นความสนใจ สร้างความสุข สนุกสนาน ให้กับผู้สูงอายุได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับการศึกษาของ Bunsong et al. (2011) ที่พบว่านาฏศิลป์พื้นบ้านสามารถ เสริมสร้างความสุขให้กับผู้สูงอายุ จนนำไปสู่การช่วย บำบัดฟื้นฟูผู้สูงอายุที่มีภาวะซึมเศร้าได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และจากการทดลองพบว่าการสื่อสารด้วยเพลงพื้นบ้าน หรือการใช้บทเพลงนั้น สามารถกระตุ้นการเรียนรู้ เสริมสร้างความจำ ความเข้าใจในข้อมูลเนื้อหาได้ง่าย ทั้งนี้ ในสังคมปัจจุบัน ประชาชนสามารถเข้าถึงข่าวสารจากสื่อประเภทต่างๆ ได้ไม่ยากนัก แต่ขึ้นอยู่กับว่าแต่ละบุคคลจะเข้าใจเนื้อหาสาระนั้นได้มากน้อยเพียงใด โดยสิ่งสำคัญคือ ผู้ส่งสารต้องสื่อสารข้อมูลโดยเลือกใช้ เทคนิค กลยุทธ์ หรือวิธีการ ให้ผู้รับสารเข้าถึงความรู้ที่ต้องการเผยแพร่ได้อย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับ Chakkamanon et al. (2021) ที่กล่าวว่า สื่อพื้นบ้านใช้การถ่ายทอดผ่านบทเพลงและเสียงดนตรี บทสนทนาภาษาถิ่น ซึ่งสะท้อนเอกลักษณ์ วัฒนธรรม ที่เข้าถึงผู้รับสารได้อย่างลึกซึ้ง เป็นกันเอง โดยเฉพาะประชาชนวัยสูงอายุ ที่มีความคุ้นเคย และผูกพันกับวัฒนธรรม

และในทุกๆ กิจกรรม ผู้วิจัยสร้างบัญชีไลน์ทางการ (Line Official Account หรือ Line OA) ในชื่อว่า “วัยเก่าเท่าทันกลโก่ง” ใช้ร่วมด้วยโดยจัดทำขึ้นให้มีลักษณะเป็นแชตบอตหรือข้อความตอบกลับอัตโนมัติ สร้างสถานการณ์รูปแบบการ พูดคุยผ่านข้อความไลน์ ซึ่งเป็นการจำลองสถานการณ์บทบาทสมมุติการสนทนา ระหว่างมีจดจำ และ ผู้สูงอายุ ตามสถานการณ์ และประเด็นต่างๆ ของอาชญากรรมทางเทคโนโลยีข้างต้น ซึ่งจะสอดคล้องกับบทเพลงพื้นบ้าน โดยใช้ประกอบร่วมกันไประหว่างการร้องเพลงในบทร้องที่ได้ประพันธ์ขึ้น โดยมีรายละเอียดแต่ละกิจกรรม ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงรายละเอียดการพัฒนาบัญชีไลน์ทางการ “วัยเก่าเท่าทันกลโก่ง”

ลำดับที่	กิจกรรม	รูปแบบการสนทนาผ่านบัญชีไลน์ทางการ
1	ปฐมนิเทศ	เนื่องจากเป็นกิจกรรมปฐมนิเทศ จึงเป็นเพียงการแนะนำการใช้งานไลน์ “วัยเก่า เท่าทันกลโก่ง” เบื้องต้น เท่านั้น ไม่มีการใช้ ระหว่างการร้องเพลงพื้นบ้าน
2	อินบ็อกซ์ หลอกรัก	เป็นลักษณะการคุยผ่านข้อความ มีเนื้อหาข้อความ เป็นบทสมมุติการสนทนา ระหว่างมีจดจำ และผู้สูงอายุ ซึ่งเป็นการตอบกลับข้อความอัตโนมัติตามเนื้อเรื่องของเพลงลำตัด บทอินบ็อกซ์ หลอกรัก



ตารางที่ 1 (ต่อ)

ลำดับที่	กิจกรรม	รูปแบบการสนทนาผ่านบัญชีไลน์ทางการ
3	เรียไร โถงเงิน	เป็นการสนทนาผ่านข้อความ โดยจะปรากฏตัวอย่างข้อความชวนเชื่อ เกี่ยวกับการให้ร่วมทำบุญ รับผิดชอบต่อต่าง ๆ จากนั้นให้ผู้สูงอายุได้อ่าน พิจารณากลั่นกรองเลือกตัดสินใจตามสถานการณ์ข้อความนั้นๆ
4	ล่อลวง ล้วงลับ	มีลักษณะเป็นการแสดงตัวอย่าง ข้อความ เกี่ยวกับการหลอกให้กลัวหรือลวงให้โลภ ที่แนบลิงค์น่าสงสัยมาด้วย ให้ผู้สูงอายุอ่าน และตัดสินใจในการเลือกรับข่าวสาร กดลิงค์ข้อความต่างๆ
5	บัญชีม้า ยาไม่เอา	ไม่มีการใช้งานไลน์ “วัยเก่า เท้าทันกลโกง” เนื่องจากสถานการณ์ที่สร้างขึ้นเป็นการจำลองเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นใน ณ สถานที่หนึ่ง ซึ่งไม่ได้อยู่ในสังคมออนไลน์
6	คิด ระวัง ตั้งสติ	เป็นลักษณะให้ผู้ใช้งานสามารถสอบถามข้อมูล เรื่อง การร้องทุกข์ เมื่อถูกหลอกลวงทางเทคโนโลยี ซึ่งประกอบไปด้วย การโทรแจ้งอายัดบัญชีมิจฉาชีพ เว็บไซต์แจ้งความออนไลน์ เว็บไซต์ตรวจสอบชื่อบัญชีที่มีประวัติการแจ้งความ ว่าเป็นบัญชีของมิจฉาชีพ เบอร์โทรศัพท์ของธนาคารต่างๆ
7	ศิลปินวัยเก่า เท้าทันกลโกง	ใช้งานไลน์ “วัยเก่า เท้าทันกลโกง” จากทั้ง 5 กิจกรรม

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นถึงลักษณะการสร้างสถานการณ์จำลองการโต้ตอบกันระหว่าง มิจฉาชีพและเหยื่อ ผ่านการใช้บทบาทสมมุติ ร่วมกับกระบวนการทางเทคโนโลยี และข้อเสนอตัวอย่างไลน์ที่ใช้ในกิจกรรม ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 ตัวอย่างบัญชีไลน์ทางการ “วัยเก่าเท้าทันกลโกง”

จากภาพที่ 2 แสดงให้เห็นถึงตัวอย่างไลน์ที่ใช้ในกิจกรรม ในส่วนที่เป็นแหล่งรวบรวมข้อมูลซึ่งผู้สูงอายุสามารถเข้าถึงช่องทางการช่วยเหลือได้มากขึ้น

ทั้งนี้นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านที่นำกิจกรรมบทบาทสมมุติ เข้ามาเพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้เพิ่มพูนขึ้นจากการได้สวมบทบาทเป็นตัวละครต่างๆ ตามเนื้อเรื่อง นอกเหนือจากการ ฟัง หรือการขับร้องบทเพลงทั่วไป ด้วยลักษณะเด่นของการจัดการเรียนรู้ด้วยบทบาทสมมุตินี้ สามารถส่งเสริมให้กลุ่มตัวอย่างได้ปฏิบัติจริง ในสถานการณ์ที่คล้ายจริง และสร้างความรู้จากสิ่งที่ได้ปฏิบัติ โดยมีวิธีการเรียนรู้ร่วมกัน และมีอิสระในการแสดง ส่งผลให้เกิดการซึมซับความรู้สึกขณะแสดงบทบาทนั้นๆ และกระตุ้นความจำได้ดียิ่งขึ้น ดังที่กลุ่มตัวอย่างท่านหนึ่ง นามสมมุติ บำน้อย กล่าวว่า “การฝึกร้องเพลงในช่วงแรก ป้าอยากจะทำให้ได้ดี พยายามร้องตามวิทยากรไปเรื่อยๆ แต่เมื่อเริ่มเข้าใจถึงบทบาทของตัวละคร แล้วป้าได้แสดงออกมาตามบทนั้น เนื้อหาในเรื่องมันก็ชัดเจน ทำให้นึกออกกว่าบทต่อไป นั้น จะพูดถึงอะไร” ซึ่งสอดคล้องกับ Chantamat (2022) ในงานวิจัยเรื่องการใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาจีนของนักศึกษา โปรแกรมวิชาการสอนภาษาจีนคณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย พบว่าการใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าคิด



กล้าแสดงออก มีความมั่นใจในการพูด เกิดความเข้าใจในการเรียนรู้เรื่องราวหรือสถานการณ์ต่างๆ ได้เป็นอย่างดี เนื่องจากผู้เรียนมีโอกาสได้ปฏิบัติจริงและใช้สถานการณ์ใกล้เคียงกับชีวิตประจำวัน ส่งผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นด้วย

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้นำเอาสื่อเทคโนโลยีที่ผู้สูงอายุนิยมใช้ คือ แอปพลิเคชันไลน์ ร่วมกับ แอปพลิเคชัน STAAS เพื่อส่งเสริมให้การเรียนรู้ สื่อถึงสถานการณ์จริงที่อาจเกิดขึ้นได้มากที่สุด ให้ฝึกคิด วิเคราะห์ ข่าวดสารข้อมูล จากสถานการณ์ที่สร้างขึ้นซึ่งใกล้เคียงความเป็นจริง พร้อมทั้งไลน์ที่สร้างขึ้นเป็นแหล่งจัดเก็บข้อมูลที่สำคัญและจำเป็นให้กับกลุ่มตัวอย่างด้วย เช่น ช่องทางการร้องเรียน เป็นต้น สอดคล้องกับ Chamnian et al. (2020) ในงานวิจัยเรื่องการใช้สื่อการแสดงพื้นบ้านเพื่อการส่งเสริมสุขภาพผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล พบว่าผู้สูงอายุ มีความลำบากในการจดจำข้อมูลใหม่ ๆ ซึ่งการใช้อินเทอร์เน็ตที่มีลักษณะเป็นการสื่อสารผ่านสื่อกลาง สามารถช่วยให้ผู้สูงอายุมีความสะดวกสบายขึ้น และคุณลักษณะของสื่อใหม่ยังเอื้ออำนวยให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง จากการมีข้อความ ภาพ และเสียง ที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้มากกว่าการท่องจำ

อย่างไรก็ดีผู้วิจัยพบบางกรณีที่เกิดข้อจำกัดในการเรียนรู้ ด้วยปัจจัยที่ต่างกัน ได้แก่ ความเร็วของเครื่องมือสื่อสารที่ใช้ ความเสถียรของสัญญาณอินเทอร์เน็ต และทักษะการใช้เทคโนโลยี เนื่องจากหากเครื่องมือสื่อสารไม่เสถียรจะส่งผลให้ขาดความต่อเนื่องในการเรียนรู้ ตลอดจนเกิดความกังวลใจ ไม่มั่นใจในตนเองซึ่งเป็นอุปสรรคสำคัญในการเรียนรู้ของผู้สูงอายุด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยได้ใช้กิจกรรมกลุ่มเข้ามาผนวกในแผนกิจกรรม ซึ่งสามารถช่วยลดความกังวลในเรื่องการขาดความมั่นใจลงได้ เนื่องจากเป็นกระบวนการทำงานร่วมกันของสมาชิกทุกคน เกิดเป็นพลังจากการทำงานร่วมกัน ส่งเสริมให้บุคคลได้มีโอกาสเกิดการเรียนรู้และปรับเปลี่ยนพฤติกรรมโดยการมีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกในกลุ่ม ซึ่งกิจกรรมกลุ่มมีส่วนช่วยให้เกิดความมั่นใจยิ่งขึ้น ดังข้อสังเกตในงานวิจัยนี้ที่พบว่า ในส่วนหนึ่งของกิจกรรมที่ต้องแสดงคนเดียวกลุ่มตัวอย่างรู้สึกเกือเขิน แต่การใช้กิจกรรมกลุ่ม ทำให้กลุ่มตัวอย่าง มีกำลังใจในการทำกิจกรรมมากขึ้น ไม่ปลีกตัวออกจากกิจกรรมที่ต้องแสดงคนเดียว พร้อมทั้งสมาชิกคนอื่นยังคงคอยส่งกำลังใจ หรือทำสัญลักษณ์ส่งให้เพื่อช่วยให้การแสดงผ่านไปได้ ซึ่งสิ่งนี้แสดงถึงความร่วมมือร่วมใจ เป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ช่วยให้ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมไปในทิศทางที่ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ Aneksaeb et al. (2020) จากงานวิจัยเรื่อง ผลของโปรแกรมคุณภาพชีวิตในช่องปากด้วยการเรียนรู้การสนทนากลุ่มเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมด้านทันตสุขภาพของผู้สูงอายุในเขตเทศบาลตำบลท่าคันโท อำเภอท่าคันโท จังหวัดกาฬสินธุ์ ที่พบว่าการเรียนรู้แบบกลุ่มสามารถกระตุ้นกระบวนการเรียนรู้และปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้ในผู้สูงอายุได้ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Joomlee et al. (2021) เรื่องผลของโปรแกรมกิจกรรมศิลปะแบบกลุ่มต่อการเห็นคุณค่าในตนเองและภาวะซึมเศร้าของผู้สูงอายุในศูนย์พัฒนาการจัดสวัสดิการสังคมผู้สูงอายุ ซึ่งพบว่า กิจกรรมกลุ่มส่งผลให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ผู้สูงอายุรู้สึกปลอดภัย และกล้าแสดงออก ซึ่งโดยปกติผู้สูงอายุที่มีภาวะซึมเศร้านักชอบแยกตัวออกจากผู้อื่น เมื่อเข้าร่วมกิจกรรม จึงรู้สึกว่าได้รับกำลังใจ

2. เพื่อเปรียบเทียบผลการใช้นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน สร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุก่อน และ หลังการทำกิจกรรม ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์ผลการเปรียบเทียบระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี

รายการ	n	$\bar{X}$	S.D.	t	sig
ก่อนการทดลอง	20	11.85	1.04	-18.87	.00
หลังการทดลอง	20	18.95	1.15		

\*\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

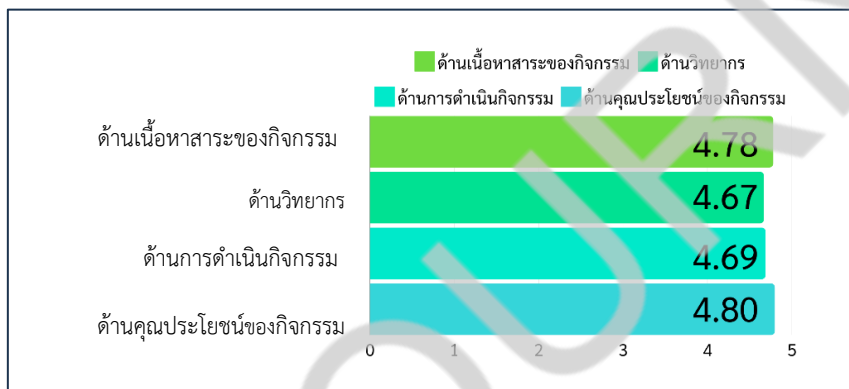
จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า เมื่อเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ก่อนและหลังการทดลองใช้นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน พบว่าค่าคะแนนเฉลี่ยหลังการทดลอง สูงกว่า ก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ทั้งนี้ นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยบูรณาการกิจกรรมหลักคือ เพลงพื้นบ้าน บทบาทสมมุติ และการใช้สื่อเทคโนโลยี (ไลน์ที่สร้างการตอบกลับอัตโนมัติ) โดยพัฒนาให้ออกมาในรูปแบบของกิจกรรมที่สร้างสถานการณ์ อย่างเป็นเรื่องราว เพื่อถ่ายทอดข้อมูลด้วยการนำตนเองเข้าไปอยู่ในสถานการณ์จำลอง เรื่องราวต่างๆ และเกิดเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ ซึ่งจากผลการทดลองพบว่า มีประสิทธิภาพของเครื่องมือเป็นไปตามสมมุติฐานการวิจัย โดยวิธีการนี้ สอดคล้องกับทฤษฎีของ (Fisher, 1985 as cited in Chakkamanon et al., 2021) ศาสตราจารย์ด้านนิเทศศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเซาเทิร์นแคลิฟอร์เนีย ผู้คิดค้นทฤษฎีว่าด้วยเรื่องเล่า สนับสนุนความเชื่อว่า ผู้คนมักถูกชักจูงโดยเรื่องราวที่ดีมากกว่าเหตุผลที่ดี เนื่องจากเรื่องราวสามารถชี้ให้เห็นคุณค่า อารมณ์ และสุนทรียศาสตร์ ที่ซ่อนเร้นอยู่ในความเชื่อและพฤติกรรมของผู้คนได้ ดังนั้น การให้ความรู้เรื่องอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ ด้วยการสร้างสถานการณ์จำลอง

จากการทำกิจกรรมนี้ เป็นการกระตุ้นการเรียนรู้ให้เกิดประสิทธิภาพมากขึ้น ช่วยให้กลุ่มตัวอย่างรับฟังข้อมูล ความรู้ ที่แฝงไปกับบทเพลง และ กิจกรรมได้ดียิ่งขึ้น

ทั้งนี้ การใช้สื่อพื้นบ้านเพื่อเผยแพร่ความรู้เรื่องอาชญากรรมทางเทคโนโลยี มีผู้ส่งสาร (ผู้ดำเนินกิจกรรม) และผู้รับสาร (กลุ่มตัวอย่าง) ที่มีประสบการณ์เรื่องอาชญากรรมทางเทคโนโลยีร่วมกันด้วย สืบเนื่องจากในปัจจุบันทั้งหน่วยงานภาครัฐและเอกชนต่างเผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร เรื่องอาชญากรรมทางเทคโนโลยี อยู่เป็นจำนวนมาก สอดคล้องกับ (Schramm & Osgood, 1954 as cited in Nithipaiboon, 2021) ผู้คิดค้นแบบจำลองการสื่อสาร กล่าวไว้ว่า พื้นฐานประสบการณ์ร่วมระหว่าง ผู้ส่งสาร และ ผู้รับสาร คือส่วนสำคัญที่ช่วยให้การสื่อสารของทั้งสองฝ่ายเข้าใจตรงกัน เรียกว่าเป็นการสื่อสารสองทาง (Two-way Communication) โดยหากประสบการณ์ของผู้สร้างสารและผู้รับสารซ้อนทับกันเป็นวงกว้างมากเท่าไร การสื่อสารจะประสบความสำเร็จได้ง่ายขึ้น แต่หากของข่ายประสบการณ์ ซ้อนทับกันน้อยมาก หรือไม่ ซ้อนทับกันเลยนั้นหมายความว่า ทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารจะไม่มีประสบการณ์ ร่วมกันส่งผลให้การสื่อสารครั้งนั้นเป็นไปได้ยาก

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน สร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ หลังการทำกิจกรรม ผลการศึกษาพบว่าโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.54 และสามารถพิจารณาในแต่ละด้านได้ ดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 แสดงค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ

จากภาพที่ 3 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจทุกด้านในระดับดีมาก ทั้งนี้อาจกล่าวได้ว่าศิลปะการแสดงพื้นบ้านโดยเฉพาะเพลงพื้นบ้านเป็นรูปแบบการแสดงที่มีผลทางตรงต่อ อารมณ์ ความรู้สึก ก่อให้เกิดความสุข ความพึงพอใจ สอดคล้องกับ ผลการศึกษาของ Soontorntanaphol (2023) เรื่อง การสร้างกิจกรรมทางดนตรีสำหรับผู้สูงอายุ ที่พบว่า กิจกรรมทางดนตรี ส่งผลให้ผู้สูงอายุส่วนใหญ่มีความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลาย สดชื่น มีความคิดในด้านบวก พิจารณาความพึงพอใจต่อนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน หลังเข้าร่วมกิจกรรม ในแต่ละด้าน พบว่า ความพึงพอใจของผู้สูงอายุ หลังการทำกิจกรรมที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดเป็นลำดับหนึ่งคือ ด้านคุณประโยชน์ของกิจกรรมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 และหากวิเคราะห์ในส่วนของข้อคำถามพบว่า มี 2 ข้อคำถามที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดเท่ากัน อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.85 ได้แก่ ข้อที่ 1 ท่านสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน” สะท้อนให้เห็นว่า สื่อเพลงพื้นบ้าน นอกจากก่อให้เกิดความสุข สนุกสนาน ยังเป็นพื้นฐานที่สามารถกระตุ้นการเรียนรู้ให้ได้ผลอย่างมีคุณภาพ ผู้สูงอายุเกิดความพึงพอใจกับความรู้ที่ได้รับ ดังข้อคิดเห็นที่ผู้สูงอายุระบุในแบบประเมินความพึงพอใจ ว่า “ดีมากค่ะ เหมาะสมกับ สว. (สูงวัย) มีความรู้ จำได้ค่ะ”, “ผสมผสานความสุข กับความรู้ได้ดี”, “เนื้อหาความรู้ มีสาระตรงกับเหตุการณ์ในปัจจุบัน วิทยากรให้ความรู้สนุกสนาน ยินดีและมีความสุขที่ได้เข้าร่วม”, “กิจกรรมดี ทำให้ได้เพิ่มความรู้อย่างถูกต้อง และมีความสุขสนุกสนาน” ข้อที่ 2 กิจกรรมสร้างความภาคภูมิใจในการอนุรักษ์เพลงพื้นบ้าน แสดงให้เห็นว่า กิจกรรมมีประโยชน์ต่อการส่งเสริมการอนุรักษ์เพลงพื้นบ้าน ดังข้อคิดเห็นที่ผู้สูงอายุระบุในแบบประเมินความพึงพอใจ ว่า “เป็นกิจกรรมที่ดี ชอบคุณที่รักษาวัฒนธรรมพื้นบ้านที่ดีงามนี้ไว้ค่ะ”



## สรุปผลการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาวัฒนธรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน สร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ ในการพัฒนาเครื่องมือนี้ เกิดจากการบูรณาการ ศิลปะการแสดงเพลงพื้นบ้าน ร่วมกับกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมุติ และใช้เทคโนโลยีในรูปแบบของไลน์แชทบอตรวมถึงใช้หลักการที่สอดคล้อง เหมาะสม กับการเรียนรู้ของผู้สูงอายุ ได้แก่ กิจกรรมนันทนาการ และกิจกรรมกลุ่ม เป็นต้น ออกแบบ สู่แผนกิจกรรม ทั้งสิ้น 7 กิจกรรม ซึ่งเพลงพื้นบ้านที่ใช้ทำกิจกรรมได้มีการประพันธ์หรือขึ้นใหม่ ให้มีรูปแบบเนื้อหาหลักเป็นบทละคร การเล่นเกมเข้าเรื่อง ซึ่งมีการสร้างสถานการณ์บทบาทสมมุติของเหตุการณ์อาชญากรรมทางเทคโนโลยีตามประเด็นต่างๆ เพื่อสร้างประสบการณ์การรับมือ ความเข้าใจ ให้กับผู้สูงอายุ ซึ่งมีทั้งสิ้น 5 เรื่อง โดยใช้รูปแบบการร้องเพลงพื้นบ้าน 4 ชนิด และ โลกในชื่อว่า “วัยเก่า เท้าทันกลโกง” ใช้ร่วมด้วยโดยจัดทำขึ้นให้มีลักษณะเป็นแชทบอตหรือข้อความตอบกลับอัตโนมัติ สร้างสถานการณ์รูปแบบการพูดคุยผ่านข้อความไลน์ ซึ่งเป็นการจำลองสถานการณ์บทบาทสมมุติการสนทนาระหว่างมีจิวชิพ และ ผู้สูงอายุ ตามสถานการณ์ และ ประเด็นต่างๆ ของอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ซึ่งจะสอดคล้องกับบทเพลงพื้นบ้าน โดยใช้ประกอบร่วมกันไประหว่างการร้องเพลงในบทร้องที่ได้ประพันธ์ขึ้น



ภาพที่ 4 การร้องเพลงพื้นบ้านในแต่ละกิจกรรม

2. เพื่อเปรียบเทียบผลการใช้วัฒนธรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน สร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ ก่อน และหลังการทำกิจกรรม พบว่าค่าคะแนนเฉลี่ยหลังการทดลอง สูงกว่า ก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อวัฒนธรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน สร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ หลังการทำกิจกรรม พบว่าผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินความพึงพอใจ หลังการทดลองใช้วัฒนธรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน สร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีโดยภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด

### ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้จะเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้ศิลปะการแสดงเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ ซึ่งจะช่วยลดความเสี่ยงของการตกเป็นเหยื่อจากการถูกฉ้อโกงธุรกรรมการเงินในรูปแบบต่างๆ การถูกหลอกลวงผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ สื่อออนไลน์ รวมถึงวิธีการรับมือ ช่องทางการช่วยเหลือเมื่อถูกหลอกลวงของผู้สูงอายุ

### ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

#### ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. ควรให้ความสำคัญในการสอนพื้นฐานการร้องเพลงพื้นบ้านในแต่ละเพลงให้กลุ่มตัวอย่างก่อนการทำกิจกรรมตามแผนกิจกรรมวัฒนธรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน เพื่อให้เกิดความเข้าใจเป็นพื้นฐานที่จะช่วยให้สามารถร้องตามบทประพันธ์ใหม่ได้ดีขึ้น

2. การอ่านข้อคำถามในการทำแบบวัดระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี เพื่อเก็บข้อมูลการวิจัย ก่อน และหลังการทดลอง ผู้อ่านควรพึงระวัง ไม่แสดงน้ำเสียงที่สื่ออารมณ์ร่วมไปกับการอ่านข้อคำถาม และหากมีความจำเป็นในการอ่านข้อคำถามให้ฟังจำนวนหลายคน ควรจัดแผนผังที่นั่งให้ผู้สูงอายุแยกออกจากกัน หรือ ควรอ่านให้ฟังทีละ 1 คนแทน เนื่องจาก ผู้สูงอายุบางคนจะแสดงท่าทางที่สื่อให้เห็นคำตอบของตนเอง และส่งผลให้เกิดการชักจูงบุคคลรอบข้างไปด้วย



3. แบบประเมินความพึงใจ และแบบวัดระดับความรู้เท่าทันควรใช้ขนาดตัวอักษรที่ใหญ่เพียงพอต่อการมองเห็นของผู้สูงอายุ

### ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษา ทดลองใช้สื่อพื้นบ้านกับกลุ่มคนวัยอื่น เช่น นักเรียน นักศึกษา หรือวัยกลางคน เพื่อพัฒนาให้สื่อพื้นบ้านเข้าถึงกลุ่มคนได้กว้างขึ้น โดยผสมรูปแบบเพลงพื้นบ้าน ร่วมกับความนิยมเพลงยุคใหม่ และทดลองใช้กลุ่มคนวัยอื่นในการเผยแพร่สื่อพื้นบ้าน

2. เพลงพื้นบ้านเป็นเพลงร้องที่ต้องอาศัย ปฏิภาณ ไหวพริบ และความสามารถในการแก้ปัญหาได้อย่างรวดเร็วของผู้แสดง ในการร้องโต้ตอบกัน ความสำคัญส่วนนี้ ควรมีการนำมาศึกษาเพิ่มเติมในประเด็นของคุณประโยชน์ที่จะพัฒนาระบบประสาทและสมอง หรือ ระดับความฉลาดทางสติปัญญา (Intellectual Quotient) ของบุคคลต่อไป

3. ควรมีการศึกษา และพัฒนาแบบวัดระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในเด็กปฐมวัย หรือมัธยมศึกษา เพื่อใช้เป็นเครื่องมือศึกษาระดับความรู้เท่าทันของเยาวชน วิเคราะห์การรับรู้ และเสริมสร้างภูมิคุ้มกันทางความรู้ไว้ตั้งแต่เป็นเยาวชน

### ข้อกำจัดการวิจัย

ในการใช้สื่อที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นบนแอปพลิเคชันไลน์ จำเป็นต้องอยู่ในพื้นที่ ที่มีเครือข่ายสัญญาณ และความเสถียรของสัญญาณด้วย จึงจะทำให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง เพื่อประสิทธิภาพการใช้งานสูงสุด

### References

- Aneksaeb, P., Ratchaompoo, K., Mungkalasan, W., Weeranithan, P., Jampee, S. & Thanakanjanaphakdee, W. (2020). Effects of oral health-related quality of life program by learning with a group discussion for developing oral health behavior among elderly in Thakhuntho Municipality, Thakhuntho District, Kalasin Province. *Thai Dental Nurse Journal*, 31(1),89-99.
- Bunphan, P. (2015). A study of the elderly's feelings of fear of crime. In Lat Phrao District Bangkok. *Journal of Integrated Sciences*, 12(2),80-101.
- Bunsong, P., Wannawichai, R. & Chinphong, S. (2011). Development of the Lam Tad activity model to solve the problem of depression in the elderly at the Elderly Social Welfare Development Center, Pathum Thani Province. *Journal of fine and applied arts, Chulalongkorn university*, 7(1),138-155.
- Chakkamanon, W., Thokaew, W. & Sridee, S. (2021). Using traditional media to provide political knowledge. *Journal of BSRU-Research and Development Institute*, 6(1),45-56.
- Chamnian, M., Chamnian, K. & Kaewsanit, M. (2020). The Use of Folk Performance Media to Promote the Health of the Elderly in Digital Age. *Phetchabun Rajabhat Journal*, 22(2),1-8.
- Chantamat, S. (2022). Using role-play activities to develop Chinese speaking skills of program students. Chinese language teaching, Faculty of Education, Chiang Rai Rajabhat University. *Journal of Education Burapha*, 33(1),72-85.
- Chanthawarin, S. (2022). *Victim of scams*. Retrieved May 2023, from <https://www.psy.chula.ac.th/en/feature-articles/victim-of-scams/>
- Funchian, N. (2019). *Role playing teaching techniques*. Retrieved April 2023, from <https://www.trueplookpanya.com/dhamma/content/76456>
- Joomlee, P., Rattanajarana, S. & Kungcha, W. (2021). Effects of Group Art Activity Program on Self-Esteem and Depression Among Older People in a Social Welfare Development Center for Older People. *The Journal of Faculty of Nursing Burapha University*, 29(2),47-58.
- Joyce, B. & Shower, B. (1992). *The Coaching of Teaching*. London : Allyn and Bacon.
- Khaemmanee, T. (2009). *Using role play in teaching and learning No. 6*. Bangkok : Chulalongkorn University.



- Kosinanon, R. (1994). *Folk performances in Thailand No. 3*. Bangkok : Thai Wattana Panich.
- Lin, L., Lu, Y., Chang, T. & Yeh, S. (2022). Effects of Drama Therapy on Depressive Symptoms, Attention, and Quality of Life in Patients With Dementia. *The Journal of Nursing Research*, 30(1),1-9.
- Nithipai boon, J. (2021). *Principle of Mass Communication*. Bangkok : Rajamangala University of Technology Tawan-Ok Chakrabongse Bhuvanart area.
- Plastics, A. (2021). *Digital Transformation*. Retrieved May 2023, from <https://www.allaroundplastics.com/article/innovation/2889>
- Police, W. (2022). *Types of technological crimes*. Retrieved May 2023, from <https://pctpr.police.go.th/knowledge.php>
- Soontornanaphol, N. (2023). Creating Musical Activities for the Elderly:A Case Study of HRH Princess Maha Chakri Sirindhorn Medical Center. *Journal of Studies in the Field of Humanities*, 30(1),241-259.
- Sukkabot, S. (2022). *Research reveals 44% of seniors have been deceived on Facebook. Warning. Don't fall for online advertisements*. Retrieved May 2023, from <https://theactive.net/news/marginalpeople-20220410-2/>
- Tuikamphir, A. (2021). *Look at survey results from 3 countries that will tell you what kind of elderly people are. is the target of criminals*. Retrieved May 2023, from <https://manoottangwai.com/scammer/>