

พฤติกรรมการใช้และแนวทางการพัฒนาทักษะการใช้แอปพลิเคชันไลน์ของผู้สูงอายุ
เทศบาลตำบลโพธิ์พิทักษ์ ตำบลโพนางดำตก อำเภอสรรพยา จังหวัดชัยนาท
Usage Behavior and Development Guidelines for Line Application Skills
Among the Elderly in Pho Phithak Subdistrict Municipality,
Pho Nang Dam Tok Subdistrict, Sapphaya District, Chainat Province

ฐาปนี เสนารักษ์¹, กิตติศักดิ์ ศิริเสถียร², ธีระ ราวีศรี³ และรัชชนก สวนสีดา⁴

Thapanee Senarak¹, Kittisak Sirisathien², Theera Raweesri³ and Ratchanok Suanseda⁴

¹⁻³ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

⁴ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

Corresponding Author: 64104410118@lawasri.tru.ac.th

Received: December 9, 2024. Revised: December 25, 2024. Accepted: December 25, 2024.

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันไลน์ 2) ประเมินทักษะในการใช้แอปพลิเคชันไลน์ และ 3) ศึกษาแนวทางการพัฒนาทักษะการใช้แอปพลิเคชันไลน์ของผู้สูงอายุเทศบาลตำบลโพธิ์พิทักษ์ ตำบลโพนางดำตก อำเภอสรรพยา จังหวัดชัยนาท เป็นการวิจัยผสมผสานระหว่างการวิจัยเชิงปริมาณและการวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้แบบสอบถามเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างผู้สูงอายุ จำนวน 110 คน และการสนทนากลุ่มจากผู้ให้ข้อมูลหลัก จำนวน 7 คน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าความถี่ ค่าร้อยละ เก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างเดือนมิถุนายน – กันยายน 2567

ผลการวิจัยพบว่า 1) พฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันไลน์ของผู้สูงอายุ ส่วนใหญ่ใช้ไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ใช้ส่งข้อความเพื่อติดต่อสื่อสารกับครอบครัว ส่วนใหญ่ใช้ไลน์ทุกวัน เฉลี่ยวันละ 1-2 ชั่วโมง 2) ผลการประเมินทักษะในการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ที่ผู้สูงอายุส่วนใหญ่ทำได้ดี คือการส่งข้อความและรูปภาพ ทักษะที่ส่วนใหญ่ยังทำไม่ได้ เช่น การดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน การสร้างกลุ่มไลน์ การสร้างอัลบั้มภาพ การทำหน้าที่เป็นผู้เปิดห้องประชุมผ่านไลน์ การแชตตำแหน่งที่ตั้ง การติดประกาศข้อความ การทำโพล ส่วนทักษะที่ทำได้แต่ไม่คล่อง เช่น การเพิ่มเพื่อน/ค้นหาเพื่อน การบันทึกเสียงและส่งข้อความเสียง 3) แนวทางการพัฒนาทักษะการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ เช่น ให้บุคคลที่ใกล้ชิดกับผู้สูงอายุเป็นผู้ให้ความรู้และพัฒนาทักษะโดยสอนการใช้งานแบบค่อยเป็นค่อยไป การส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้แก่ผู้สูงอายุอย่างต่อเนื่องในลักษณะการเรียนรู้ตลอดชีวิต การอบรมบ่มเพาะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้แก่แกนนำผู้สูงอายุ

คำสำคัญ: แอปพลิเคชันไลน์, ผู้สูงอายุ, พฤติกรรมการใช้ไลน์, ทักษะการใช้ไลน์, เทศบาลตำบลโพธิ์พิทักษ์

Abstract

This research aims to: 1) study the behavior of using the LINE application, 2) evaluate the skills in using the LINE application, and 3) explore ways to develop LINE application usage skills among the elderly in Phophitak Municipality, Phonang Dam Tok Subdistrict, Sapphaya District, Chainat Province. The study employs a mixed- method approach, combining quantitative and qualitative research methods. Data were collected using questionnaires from a sample of 110 elderly individuals and through interviews with seven key informants. The data were analyzed using frequency and percentage. The data collection was conducted between June and September 2024

The research results found that: 1) Behavior of using the LINE application among the elderly Most of them use LINE through their mobile phones. Mostly used to send messages to communicate with family. Most use Line every day, averaging 1-2 hours per day. 2) Results of the assessment of skills in using the LINE application that most seniors do well is to send text messages and pictures Skills that most cannot do, such as downloading applications, creating Line groups, creating photo albums, acting as a meeting room organizer via Line, sharing locations, posting messages, doing polls. Skills that can be done but are not easy, such as adding friends/ searching for friends, recording audio and sending voice messages via LINE. As for skills that can be done but are not fluent, such as adding friends/ searching for friends Recording audio and sending. 3) Guidelines for developing skills in using the LINE application, such as having people close to the elderly provide knowledge and develop skills by teaching how to use it gradually. Promoting the continuous use of digital technology for the elderly in the form of lifelong learning. Training to cultivate the use of digital technology for elderly leaders.

Keywords: LINE application, Elderly People, LINE Usage Behavior, LINE Usage Skills, Pho Phitak Subdistrict Municipality

บทนำ

การพัฒนาทางเทคโนโลยีการสื่อสารได้ส่งผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญต่อวิถีชีวิตของมนุษย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งแอปพลิเคชันการสื่อสารที่ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันในสังคมยุคดิจิทัล แอปพลิเคชันไลน์ (Line Application) เป็นหนึ่งในแพลตฟอร์มการสื่อสารที่ได้รับความนิยมอย่างสูงในประเทศไทย นับตั้งแต่วันแรกที่เริ่มเปิดให้บริการในประเทศไทย จนถึงปัจจุบันกว่า 13 ปี ที่แอปพลิเคชันไลน์ได้กลายมาเป็นช่องทางสื่อสารหลักของคนไทยทุกกลุ่ม พร้อมกับเปลี่ยนพฤติกรรมคนไทยให้เข้าสู่โลกดิจิทัล โดยเฉพาะการเป็นโครงสร้างพื้นฐานเพื่อการใช้ชีวิตยุคดิจิทัลของคนไทย (Life Infrastructure) ที่รองรับกิจกรรมทุกช่วงเวลาในแต่ละวัน ทั้งด้านการใช้ชีวิต และการทำธุรกิจ แอปพลิเคชันไลน์จึงถือเป็นช่องทางการสื่อสารที่สำคัญในปัจจุบัน

สำหรับกลุ่มผู้สูงอายุในประเทศไทย พบว่ามีการใช้แอปพลิเคชันไลน์ถึง 13% ของผู้ใช้งานในประเทศไทยทั้งหมด เพราะเป็นช่องทางการสื่อสารกับกลุ่มเพื่อนและครอบครัว รวมทั้งยังใช้ติดตามข่าวสารและส่งต่อข้อมูลต่างๆ ที่ตนเองสนใจอีกด้วย (ไทยรัฐออนไลน์, 2567) โดยเฉพาะในบริบทของผู้สูงอายุพบว่าการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารสามารถลดความรู้สึกโดดเดี่ยวและเพิ่มการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของผู้สูงอายุได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Xie, B., et al., 2012) งานวิจัยในประเทศไต้หวันได้ทดสอบการใช้แอปพลิเคชันไลน์ในสมาร์ตโฟนของผู้สูงอายุ พบว่าผู้สูงอายุมีทัศนคติที่ดีต่อการสื่อสารผ่านไลน์ โดยมีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดในประเด็นโครงสร้างรูปแบบการใช้งาน รองลงมาคือประโยชน์ ความสะดวกในการใช้งาน และความเต็มใจที่จะใช้งาน ข้อมูลดังกล่าวสามารถตีความได้ว่าผู้สูงอายุมองว่าไลน์เป็นเครื่องมือสื่อสารที่ดีสำหรับตนเอง มีประโยชน์ในชีวิตประจำวัน และสะดวกที่จะใช้ในการสื่อสารอย่างต่อเนื่อง (Wen, T. N., Cheng, P. L., & Chang, P. L., 2017) ส่วนงานวิจัยในประเทศไทยได้มีการศึกษาพฤติกรรมและปัญหาการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ของผู้สูงอายุที่มีอายุระหว่าง 55–69 ปี และมีประสบการณ์ในการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์บนสมาร์ตโฟน โดยได้ทดลองกับกลุ่มตัวอย่างผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑลด้วยการดำเนินกิจกรรมผ่านไลน์ จำนวน 12 กิจกรรม ผลจากการศึกษาพบว่า ผู้สูงอายุที่มีเพศ อายุ ประสบการณ์ในการใช้งาน และความถี่การใช้งานต่อสัปดาห์ที่ต่างกัน จะมีพฤติกรรมการใช้ไลน์ไม่ต่างกัน วัตถุประสงค์หลักของการใช้งานในกลุ่มผู้สูงอายุที่ศึกษาส่วนใหญ่คือการติดต่อสื่อสารกับเพื่อน กิจกรรมพื้นฐานที่ผู้สูงอายุทุกคนสามารถทำได้ง่ายดายคือการส่งสติ๊กเกอร์ ผู้สูงอายุส่วนใหญ่เรียนรู้วิธีการใช้งานไลน์จากลูกหลาน แต่ในกรณีที่กิจกรรมใดมีขั้นตอนการทำงานหรือการเข้าถึงที่ยุ่งยาก ผู้สูงอายุเลือกที่จะไม่ทำกิจกรรมนั้น โดยส่วนใหญ่มักเลือกปฏิบัติเฉพาะกิจกรรมที่ตนเองทำได้และทำเป็นประจำ เช่น การส่งข้อความ การส่งสติ๊กเกอร์ การส่งรูปภาพ เป็นต้น ทว่ากิจกรรมใดที่ไม่เคยทำ ผู้สูงอายุจะพยายามเลือกตัวช่วยที่เกี่ยวข้อง แต่สุดท้ายก็ยังไม่กล้าตัดสินใจ เนื่องจากกังวลว่าหากทำผิดจะส่งผลกระทบต่อข้อมูลในไลน์ของตน ทั้งนี้กิจกรรมใดที่ผู้สูงอายุไม่สามารถทำได้ส่วนใหญ่ให้ความเห็นว่า ตนเองไม่รู้ว่าจะต้องเลือกที่เมนูใด (จันทร์จิราพร ทองประสิทธิ์ และทิพยา จินตโกวิท, 2563)

แอปพลิเคชันไลน์เป็นเครื่องมือสื่อสารที่ทรงอิทธิพล เป็นสะพานเชื่อมต่อระหว่างผู้สูงอายุกับโลกภายนอก สร้างโอกาสในการติดต่อสื่อสาร การเรียนรู้ และการดูแลตนเอง และการมีส่วนร่วมทางสังคมมากขึ้น

เป็นเทคโนโลยีที่มีความหมายและมีคุณค่าต่อชีวิตของผู้สูงอายุโดยไลน์มีการพัฒนาฟีเจอร์ต่าง ๆ ที่เอื้ออำนวยต่อผู้สูงอายุ เช่น กลุ่มไลน์ที่เน้นการแลกเปลี่ยนความรู้ ข้อมูลสุขภาพ กิจกรรมทางสังคม และข่าวสารที่เป็นประโยชน์ ผู้สูงอายุสามารถเข้าร่วมกลุ่มที่ตรงกับความต้องการ เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ และรับทราบข้อมูลข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว มีระบบการแปลภาษาอัตโนมัติ ฟังก์ชันข้อความเสียง สติกเกอร์และอีโมจิที่ช่วยสื่อสารอารมณ์ได้ง่าย รวมถึงการตั้งค่าฟอนต์ขนาดใหญ่เพื่อช่วยในการอ่านข้อความ สิ่งเหล่านี้ช่วยลดอุปสรรคทางเทคโนโลยีและทำให้ผู้สูงอายุรู้สึกมั่นใจในการใช้งานมากขึ้น มิติทางสังคมและสุขภาพจิตก็เป็นอีกหนึ่งประเด็นสำคัญ การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมผ่านไลน์ช่วยบรรเทาความรู้สึกโดดเดี่ยวและซึมเศร้าซึ่งพบบ่อยในกลุ่มผู้สูงอายุ การแชร์รูปภาพ วิดีโอ และประสบการณ์ร่วมกับคนใกล้ชิด สร้างความรู้สึกถึงการมีส่วนร่วมและการเชื่อมต่อทางอารมณ์ ผู้สูงอายุที่ใช้อย่างสม่ำเสมอมีระดับคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น มีความกระตือรือร้น และมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมมากกว่ากลุ่มที่ไม่ใช้เทคโนโลยี นอกจากนี้ การใช้ไลน์ยังช่วยกระตุ้นการทำงานของสมองและลดความเสี่ยงของโรคสมองเสื่อม ตัวอย่างเช่นโรงเรียนผู้สูงอายุตำบลบ้านปรก จังหวัดสมุทรสงคราม ได้จัดให้โรงเรียนผู้สูงอายุเรียนหลักสูตรแอปพลิเคชันไลน์ เพื่อเป็นการฝึกสมอง ทักทายกลุ่มเพื่อน สื่อสารกับบุตร-หลาน ป้องกันโรคสมองเสื่อม นอกจากนี้ ยังสามารถแชร์ประสบการณ์ แลกเปลี่ยนเรียนรู้สิ่งต่างๆ ผ่านแอปพลิเคชันไลน์ ทำให้มีสังคมที่กว้างขึ้น (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2560)

อย่างไรก็ตาม ในแง่ของคนวัยหนุ่มสาวนั้น ไลน์เป็นแอปพลิเคชันที่ใช้งานได้อย่างง่ายดาย แต่สำหรับผู้สูงอายุส่วนใหญ่แล้วอาจต้องเผชิญกับอุปสรรคในการใช้แอปพลิเคชันไลน์ ทั้งอุปสรรคทางกายภาพ คือการมองเห็น ผู้สูงอายุมักประสบปัญหาในการมองเห็นตัวอักษรขนาดเล็กบนหน้าจอสมาร์ตโฟน อุปสรรคในการควบคุมอุปกรณ์ ด้วยความเสื่อมของระบบประสาทและกล้ามเนื้อส่งผลต่อความคล่องตัวในการใช้อุปกรณ์ ดังนั้น การนำผู้สูงอายุเข้าสู่โลกดิจิทัลจำเป็นต้องอาศัยความอดทนและการสนับสนุนจากครอบครัว การฝึกอบรมการใช้งานอย่างใกล้ชิด การสร้างความเชื่อมั่น และการป้องกันภัยทางออนไลน์เป็นสิ่งสำคัญ ปัจจุบันมักมีมิชชันใช้ช่องทางการสื่อสารในแพลตฟอร์มต่างๆ หลอกลวงผู้คนเป็นจำนวนมาก และผู้เสียหายจำนวนมากไม่น้อยเป็นกลุ่มผู้สูงวัย ด้วยเหตุนี้ จึงมีงานวิจัยจำนวนมากที่ศึกษาเกี่ยวกับการใช้ไลน์ของผู้สูงอายุ การรู้เท่าทันสื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศของผู้สูงอายุ ดังนั้น การให้ความรู้ในการใช้สื่อและการพัฒนาทักษะในการใช้สื่อในสังคมยุคดิจิทัลของผู้สูงอายุให้ปลอดภัยจากมิชชันในรูปแบบต่าง ๆ จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะแอปพลิเคชันไลน์ เนื่องจากเป็นแอปพลิเคชันที่ผู้สูงอายุนิยมใช้มากที่สุด โดยให้ความสำคัญในการพัฒนาความรู้และทักษะแก่กลุ่มผู้สูงอายุที่ใช้สมาร์ตโฟนในการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์เป็นกลุ่มแรกก่อน

เทศบาลตำบลโพธิ์พิทักษ์ ตำบลโพนางดำตก อำเภอสรรพยา จังหวัดชัยนาท เป็นชุมชนท้องถิ่นชนบทกึ่งเมืองที่กำลังพัฒนาไปสู่ชุมชนนวัตกรรมใหม่ของเทคโนโลยีสมัยใหม่ มีประชากรอาศัยอยู่จำนวน 1,565 คน แบ่งเป็นชาย 724 คน หญิง 841 คน มีผู้สูงอายุ 60 ปี ขึ้นไปจำนวน 376 คน ชาย 168 คน หญิง 208 คน (เทศบาลตำบลโพธิ์พิทักษ์, 2567) เทศบาลตำบลโพธิ์พิทักษ์ให้ความสำคัญกับกลุ่มผู้สูงอายุเป็นอย่างมากโดยการจัดตั้งกลุ่มชมรมผู้สูงอายุโพนางดำตกซึ่งเคยได้รับโลรางวัลและใบประกาศเกียรติคุณ “การประกวด

คัดเลือกพื้นที่ต้นแบบการดำเนินงานส่งเสริมสุขภาพสูงอายุดีเด่นระดับเขตและจังหวัดชัยนาท ”และ”ชมรมผู้สูงอายุคุณภาพ” ในปี 2564 เป็นชมรมที่จัดตั้งขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมให้สถาบันครอบครัวบูรณาการความรู้ แลกเปลี่ยน และถ่ายทอดระหว่างกัน และร่วมกันดำเนินการทำกิจกรรมเพื่อสาธารณประโยชน์ เพื่อให้เกิดการถ่ายทอดสู่สังคม อย่างกว้างขวางมากยิ่งขึ้น โดยเน้นไปในกลุ่มผู้สูงอายุเป็นหลักและมีการพัฒนา ด้านสังคมและกิจกรรมต่างๆ สำหรับผู้สูงอายุอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอโดยตลอด จึงถือว่าเป็นกลุ่มผู้สูงอายุที่มีความเข้มแข็งกลุ่มหนึ่งในการทำกิจกรรมต่าง ๆ อย่างไรก็ดีตาม ด้วยบริบทของผู้สูงอายุส่วนใหญ่ยังเป็นชุมชนท้องถิ่นชนบท และส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุที่มีพื้นฐานมาจากอาชีพเกษตรกรรมมากกว่าผู้สูงอายุที่เป็นข้าราชการบำนาญหรือผู้ที่เกษียณอายุมาจากการงานภาคเอกชน ในด้านของการใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างรู้เท่าทันถือเป็นอีกปัจจัยสำคัญที่จะต้องส่งเสริมให้เกิดขึ้นในตัวผู้สูงอายุ เพื่อให้สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างปกติสุขในสังคมยุคดิจิทัล

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันไลน์ของผู้สูงอายุเทศบาลตำบลโพธิ์พิทักษ์
2. เพื่อประเมินทักษะในการใช้แอปพลิเคชันไลน์ของผู้สูงอายุเทศบาลตำบลโพธิ์พิทักษ์
3. เพื่อศึกษาแนวทางพัฒนาทักษะการใช้การแอปพลิเคชันไลน์ผู้สูงอายุเทศบาลตำบลโพธิ์พิทักษ์

นิยามศัพท์

ผู้สูงอายุ ตามความหมายขององค์การสหประชาชาติ (United Nations: UN) ผู้สูงอายุ (Older Person) หมายถึง ผู้ที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป ส่วนพระราชบัญญัติผู้สูงอายุ พ.ศ. 2546 หมายถึง บุคคลซึ่งมีอายุเกินกว่า 60 ปีบริบูรณ์ขึ้นไปและมีสัญชาติไทย ผู้สูงอายุในวิจัยนี้ หมายถึงบุคคลสัญชาติไทยที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไปอาศัยอยู่ในเขตปกครองของเทศบาลตำบลโพธิ์พิทักษ์ ตำบลโพธิ์นางดำตก อำเภอสรรพยา จังหวัดชัยนาท

แอปพลิเคชันไลน์ หมายถึงซอฟต์แวร์ประเภทฟรีแวร์ (freeware) สามารถนำไปใช้ติดต่อสื่อสารโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย เพื่อแลกเปลี่ยนข้อความ รูปภาพ วิดีโอ เสียง สนทนาด้วยเสียงผ่านอินเทอร์เน็ตโปรโตคอล (VoIP) และการประชุมผ่านวิดีโอ สื่อสารผ่านสมาร์ตโฟน คอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก แท็บเล็ต ทั้งระบบ IOS, Android, PC

พฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันไลน์ หมายถึงการแสดงออกในการใช้แอปพลิเคชันไลน์ของผู้สูงอายุ ได้แก่ อุปกรณ์ที่ใช้เล่นไลน์ สถานที่ใช้ไลน์ รูปแบบในการใช้ไลน์ วัตถุประสงค์ในการใช้ไลน์ ความถี่ในการใช้ ระยะเวลาในการใช้ และช่วงเวลาในการใช้ไลน์

ทักษะการใช้แอปพลิเคชันไลน์ของผู้สูงอายุ หมายถึงความรู้และความสามารถของผู้สูงอายุในการใช้เครื่องมือต่าง ๆ ในไลน์ด้วยตนเอง โดยประเมินทักษะ 3 ประการ คือ ทำได้ดี ทำไม่ได้ และพอทำได้ แต่ไม่คล่อง

การทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดเกี่ยวกับผู้สูงอายุ

องค์การอนามัยโลก (World Health Organization, WHO) และองค์การสหประชาชาติ (United Nations, UN) ใช้คำในภาษาอังกฤษของ ผู้สูงอายุ ว่า Older person or Elderly person โดยนิยมใช้ Older person มากกว่า Elderly person องค์การสหประชาชาติ ได้ให้นิยามว่า “ผู้สูงอายุ” คือ ประชากรทั้งเพศชายและเพศหญิงซึ่งมีอายุมากกว่า 60 ปีขึ้นไป โดยเป็นการนิยามนับตั้งแต่อายุเกิด ส่วนองค์การอนามัยโลกยังไม่มีการให้นิยามผู้สูงอายุ โดยมีเหตุผลว่าประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกมีการนิยามผู้สูงอายุต่างกัน ทั้งนิยามตามอายุ เกิดตามสังคม (Social) วัฒนธรรม (Culture) และสภาพร่างกาย (Functional markers) เช่น ในประเทศที่เจริญแล้วมักจัดผู้สูงอายุนับจากอายุ 65 ปีขึ้นไป หรือบางประเทศอาจนิยามผู้สูงอายุตามอายุกำหนดให้เกษียณงาน หรือนิยามตามสภาพของร่างกาย สำหรับประเทศไทย “ผู้สูงอายุ” ตามพระราชบัญญัติผู้สูงอายุ พ.ศ. 2546 หมายความว่า บุคคลซึ่งมีอายุเกินกว่าหกสิบปีบริบูรณ์ขึ้นไปและมีสัญชาติไทย ส่วนคำว่า "สังคมผู้สูงอายุ" องค์การสหประชาชาติ แบ่งเป็น 3 ระดับ คือ 1) ระดับการก้าวเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ (Aging society หรือ Aging society) คือการมีประชากรอายุ 60 ปีขึ้นไป มากกว่าร้อยละ 10 ของประชากรทั้งประเทศ หรือมีประชากรอายุตั้งแต่ 65 ปี เกินร้อยละ 7 ของประชากรทั้งประเทศ 2) ระดับสังคมผู้สูงอายุโดยสมบูรณ์ (Aged society) คือ เมื่อประชากรอายุ 60 ปีขึ้นไป เพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 20 หรือประชากรอายุ 65 ปี เพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 14 ของประชากรโดยรวมทั้งหมดของทั้งประเทศ และ 3) ระดับ Super-aged society คือ สังคมที่มีประชากรอายุ 65 ปีขึ้นไปมากกว่าร้อยละ 20 ของประชากรทั้งประเทศ

จากข้อมูล ณ เดือนมิถุนายน 2567 ของกรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย พบว่าประเทศไทยมีประชากรผู้สูงอายุทั้งหมด 13,450,391 คน หรือร้อยละ 20.70 ของจำนวนประชากรของประเทศไทย จำแนกเป็นกลุ่มผู้สูงอายุชาย 5,948,010 คน คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 44.22 และกลุ่มผู้สูงอายุหญิง 7,502,381 คน คิดเป็นร้อยละ 55.78 ของกลุ่มผู้สูงอายุ (อัมรินทร์ทิวี, 2567) กรมกิจการผู้สูงอายุ กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ได้จัดทำแผนปฏิบัติการดิจิทัลกรมกิจการผู้สูงอายุ ระยะ 6 ปี (พ.ศ.2565-2570) โดยกำหนด 4 ประเด็นยุทธศาสตร์ โดยยุทธศาสตร์ที่ 2 การขยายการรับรู้ข่าวสารและยกระดับประสิทธิภาพของการทำงานภายในและการให้บริการผู้สูงอายุโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และยังมีการลงนามบันทึกข้อตกลงการบูรณาการความร่วมมือ 7 กระทรวง : การพัฒนาคนตลอดช่วงชีวิต (กลุ่มเด็กปฐมวัย และผู้สูงอายุ) พ.ศ. 2565 – 2569 เป้าหมายเพื่อพัฒนาผู้สูงอายุใน 4 เรื่อง หรือ 4S คือ Social Participation: ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในสังคม Social Security: ส่งเสริมความมั่นคงปลอดภัย Strong Health: ส่งเสริมสุขภาพให้แข็งแรง และ Smart Digital and Innovation: ส่งเสริมเทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรมอย่างชาญฉลาด (กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2565)

การใช้สื่อสังคมและการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุไทย

ผลสำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พบว่า ผู้สูงอายุมิแนวนิยมเป็นผู้ใช้อุปกรณ์ดิจิทัลเพิ่มมากขึ้น และมีความเสี่ยงสูงกับผู้สูงอายุบางกลุ่มที่รู้ไม่เท่าทันสื่อออนไลน์ โดยสถิติการประสบภัยจากการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลพบว่าผู้สูงอายุที่เคยประสบภัยจากการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลมากถึงร้อยละ 49.7 ซึ่งส่วนใหญ่ถูกหลอกหรือถูกรบกวนโดยแก๊งคอลเซนเตอร์มากที่สุด ร้อยละ 44.2 รองลงมาคือ ได้รับข่าวปลอม (fake news) ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เช่น ข่าวสร้างความขัดแย้ง สร้างความเกลียดชัง สร้างความสับสน ตื่นตระหนกให้ประชาชน ร้อยละ 19.5 และถูกหลอกจากการซื้อของออนไลน์ เช่น สั่งซื้อของออนไลน์แล้วไม่ได้ของ ได้ของไม่เป็นไปตามรูปแบบที่สั่ง ถูกหลอกให้ลงทุนโดยได้รับผลตอบแทนสูง และอื่น ๆ เช่น การระรานทางไซเบอร์ (Cyber Bully) การหลอกให้หลงรัก (Romance Scam) (จุฬาลักษณ์ อิ่นแก้ว, 2566)

นอกจากนี้ รายงานผลสำรวจสถานการณ์การใช้สื่อของผู้สูงอายุไทยในปี พ.ศ. 2566 พบว่า สัดส่วนของผู้สูงอายุที่ตระหนักว่าตนเองตกเป็นเหยื่อการหลอกลวงผ่านสื่อต่างๆ มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง รูปแบบการหลอกลวงผู้สูงอายุผ่านสื่อที่พบมากที่สุดในปี 2566 คือการหลอกให้ซื้อของที่ไม่มีคุณภาพ และที่น่ากังวลคือผู้สูงอายุยังคงถูกหลอกให้เปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยในปี 2566 มีสัดส่วนสูงถึงร้อยละ 14.06 ความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับสื่อกับการตกเป็นเหยื่อ พบว่าผู้สูงอายุที่ตกเป็นเหยื่อการหลอกลวงมีการเปิดรับสื่อออนไลน์ โทรศัพท์ และวิทยุมากกว่าผู้สูงอายุที่ไม่ตกเป็นเหยื่อ โดยเฉพาะการใช้สื่อออนไลน์ผ่านแพลตฟอร์มต่างๆ เช่น ไลน์ เฟซบุ๊ก ยูทูบ ภูเก็ต และติ๊กต็อก ผู้สูงอายุที่ตกเป็นเหยื่อมีการใช้สื่อออนไลน์เพื่อการติดต่อสื่อสาร พังข่าวสาร ความบันเทิง ค้นหาข้อมูล และทำธุรกรรมทางการเงินสูงกว่าผู้สูงอายุที่ไม่ตกเป็นเหยื่อ สำหรับการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุ ในปี 2566 ผู้สูงอายุมีพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่ออยู่ในระดับปานกลาง โดยความเสี่ยงเกิดขึ้นจากพฤติกรรมที่ “ไม่หยุด” มากที่สุด ทั้งนี้พฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อมีความสัมพันธ์ในเชิงบวกต่อผลกระทบจากการเปิดรับสื่อของผู้สูงอายุทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ ร่างกาย จิตใจ สังคม ปัญญา และเศรษฐกิจ โดยพบว่าพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อมีความสัมพันธ์กับผลกระทบด้านจิตใจของผู้สูงอายุมากที่สุด รองลงมาคือด้านร่างกาย สังคม ปัญญา และเศรษฐกิจตามลำดับ (นันทิยา ดวงกุ่มเมศ, ขวัญจิต ศศิวงศาโรจน์, ชีรพงษ์ บุญรักษา, ณรงค์ พันธ์พุมมี และวราภรณ์ สืบวงศ์สุวรรณ, หน้า 32 - 39)

แอปพลิเคชันไลน์กับบทบาทด้านการเชื่อมโยงการสื่อสาร

LINE เปิดตัวในฐานะแอปแชต (Chat Application) เมื่อเดือนมิถุนายน 2554 เพื่อเชื่อมต่อเพื่อน ครอบครัว และคนที่รักไว้ด้วยกัน จากนั้นได้เติบโตอย่างรวดเร็วกลายเป็นแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือที่ตอบโจทย์ทั้งไลฟ์สไตล์ ฟินเทค Web3 คอนเทนต์ อีคอมเมิร์ซ เกม บันเทิง AI และอีกมากมาย LINE จึงเป็น “Life Platform” เป็นแอปแชตอันดับ 1 ในญี่ปุ่น ไต้หวัน และประเทศไทย สำหรับประเทศไทย LINE ก่อตั้งเมื่อปี 2557 ด้วยบริการหลากหลายประเภท ทั้งการสื่อสาร คอนเทนต์ข่าวสาร ฟินเทค ฯลฯ เช่น LINE MAN, LINE STICKERS, LINE SHOPPING, LINE TODAY, LINE Open Chat และ LINE BK อยู่ภายใต้เครือ LY

Corporation ซึ่งก่อตั้งขึ้นเมื่อเดือนตุลาคม 2566 หลังการควบรวมระหว่าง LINE Corporation, Z Holdings Corporation และ Yahoo Japan Corporation จากจุดเริ่มต้นการเป็นแอปพลิเคชันที่ต้องการช่วยเรื่องการสื่อสารและเชื่อมโยงผู้คนเข้าด้วยกันสู่แอปพลิเคชันโครงสร้างพื้นฐานเพื่อชีวิตในยุคดิจิทัลที่ปัจจุบันมีผู้ใช้ในไทยกว่า 54 ล้านคน (ข้อมูลเดือนกรกฎาคม 2567) ถือได้ว่า LINE เป็นแอปพลิเคชันที่อยู่คู่คนไทยมาตั้งแต่ช่วงต้นทศวรรษของ Digital Transformation จนปัจจุบันที่คนไทยเป็นพลเมืองดิจิทัลเต็มตัว มี LINE อยู่ในทุกช่วงจังหวะชีวิต ไม่ว่าจะเป็นไลฟ์สไตล์ การสื่อสาร การทำธุรกิจ ฯลฯ บทบาทของแอปพลิเคชันไลน์ในการเชื่อมโยงการติดต่อสื่อสารจำแนกได้ดังนี้ (LINE, 2567)

1. Endless Connectedness (เชื่อมสัมพันธ์ เอื้อถึงกันได้ไร้พรมแดน) LINE เข้ามาในยุคที่คนไทยเริ่มใช้โทรศัพท์มือถือแพร่หลาย โดยได้นำเสนอมิติใหม่ของการสื่อสารให้มากยิ่งขึ้นด้วยการแชทพูดคุยแบบระบบส่งข้อความทันที หรือไอเอ็ม (Instant Messaging) ที่โดดเด่นด้วยฟีเจอร์ LINE STICKERS นำเอาภาษากายมาถ่ายทอดเป็นงานศิลปะน่ารักและแฝงด้วยอารมณ์ขัน รวมถึงวิดีโอคอลและโทรด้วยเสียง เพิ่มความสนุกด้วยบริการเสียงรอสายและเสียงเรียกเข้าอย่าง LINE MELODY ที่ช่วยปิดช่องว่างความสัมพันธ์ที่เกิดจากการสื่อสาร ไม่ว่าจะอยู่ห่างจากครอบครัว คนรัก หรือใช้ LINE เพื่อสร้างมิตรภาพกับเพื่อนได้ในทุกสังคม

2. Opportunity Creation (ช่องทางแห่งโอกาส เพื่อทุกความเป็นไปได้) LINE พัฒนาแพลตฟอร์มตัวเองสู่การเป็นแพลตฟอร์มธุรกิจดิจิทัลที่สร้างโอกาสให้ผู้ใช้กลายเป็นผู้ประกอบการธุรกิจ เช่น LINE MAN ที่นอกจากจะทำให้การสั่งอาหารเดลิเวอรี่ให้เป็นที่แพร่หลาย ยังส่งเสริมให้คนทั่วไปสามารถเปิดร้านอาหารบนแอปโดยไม่ต้องมีหน้าร้าน ทั้งยังสร้างอาชีพไรเดอร์ ขณะที่ LINE SHOPPING ผู้นำด้านบริการแชทคอมเมอร์สของไทยสร้างโอกาสให้ร้านค้าออนไลน์จำนวนมาก สามารถแข่งขันในตลาดอีคอมเมิร์ซได้อย่างเท่าเทียม

3. Unlocking Creativity (ปลดปล่อยความคิดสร้างสรรค์ จุดประกายจินตนาการ) LINE STICKERS ถือว่าเป็นบริการที่บุกเบิกสร้างอาชีพครีเอเตอร์ในเมืองไทย ผลักดันให้คนไทยปลดปล่อยความคิดสร้างสรรค์ออกแบบชิ้นงานมากมาย ทั้งสติ๊กเกอร์ อีโมจิ อวตาร ซึ่งปัจจุบันมีครีเอเตอร์กว่าล้านราย ขณะที่ LINE VOOM บริการวีดิโอสั่นบนแอป LINE ให้สาระและความสนุก ก็ส่งเสริมครีเอเตอร์หน้าใหม่ๆ ด้วยแคมเปญที่สร้างสรรค์ อย่าง “ใครไม่เกิด บ้านเกิด” ชวนคนไทยแชร์ของดี ของเด็ด วัฒนธรรมเด่นในจังหวัดบ้านเกิด ด้าน LINE WEBTOON ผลิตนักเขียน “เว็บตูน” สัญชาติไทย ไปโด่งดังในต่างประเทศมากมาย

4. Growth Engine (สร้างการเติบโตอย่างยั่งยืนให้ธุรกิจดิจิทัล) การสร้างการเติบโตให้กับโลกธุรกิจด้วย LINE For Business ศูนย์รวมโซลูชันส์เพื่อธุรกิจดิจิทัล ทำให้ภาคธุรกิจไทยตื่นตัว ปรับตัวสู่โลกดิจิทัลได้อย่างมั่นใจ จนกลายมาเป็นเครื่องมือสำคัญและจำเป็น เพื่อสร้างการเติบโตให้ธุรกิจได้ด้วยแชทคอมเมอร์ส โดยปัจจุบัน ธุรกิจทุกขนาดและทุกประเภท มีการใช้งาน LINE OFFICIAL ACCOUNT สร้างลูกค้า ติดต่อกิจการ รวมถึงการลงโฆษณาดิจิทัลอย่าง LINE Ads

5. Empowerment (พื้นที่ส่งเสริมสนับสนุนทุกตัวตน) ด้วย LINE OPENCHAT สังคมออนไลน์ที่รวบรวมผู้คนที่มีความชื่นชอบสนใจในเรื่องเดียวกันด้วยแนวคิด #เปิดตัวเองในพื้นที่สำหรับคุณ มีกลุ่ม

หลากหลายประเภทให้ได้ปลดปล่อยความชอบโดยไม่ต้องเผยตัวตน ทั้งสายแฟนคลับ สายแฟน สายหา มิตรภาพใหม่ๆ สายการเรียนรู้ สายการเงินธุรกิจ สายท่องเที่ยว ฯลฯ พร้อมเปิดโอกาสให้ตั้งกลุ่มใหม่เพื่อความสนใจเฉพาะ

6. Dependability (ผู้ช่วยที่พึ่งพาได้ยามต้องการ) สามารถกดเพิ่มเพื่อนบัญชีทางการจากภาครัฐที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการดำเนินชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็น LINE ALERT ช่วยแจ้งเตือนภัยพิบัติธรรมชาติ หมอพร้อม ศูนย์รวมการจัดการด้านสุขภาพ M-Flow ใช้ชำระค่าผ่านทาง MEA Connect เข้าถึงบริการไฟฟ้านครหลวง การประสานส่วนภูมิภาค ช่วยตรวจสอบและชำระค่าน้ำ Thailand Post ติดตามพัสดุและบริการจัดส่งของ และศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม ช่วยตรวจสอบข่าวปลอมที่กำลังเป็นกระแส ซึ่งทุกบัญชีต่างทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยให้คนไทยในยุคดิจิทัลได้อย่างรอบด้าน

วิธีดำเนินการวิจัย

เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantity Research) และการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยดำเนินการวิจัยดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือผู้สูงอายุที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป และพักอาศัยในเขตพื้นที่เทศบาลตำบลโพธิ์พิทักษ์ ตำบลโพนางดำตก อำเภอสรรพยา จังหวัดชัยนาท ซึ่งมีจำนวน 376 คน (ข้อมูลจากเทศบาลตำบลโพธิ์พิทักษ์ ณ เดือนมิถุนายน 2567)

กลุ่มตัวอย่าง คัดเลือกจากจำนวนประชากร โดยกำหนดคุณสมบัติต้องเป็นผู้สูงอายุที่สามารถช่วยเหลือตัวเองได้ มีการใช้โทรศัพท์และใช้แอปพลิเคชันไลน์หรือโซเชียลมีเดียอื่น ๆ โดยใช้วิธีกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างแบบไม่อาศัยความน่าจะเป็น (Non-probability Sampling) และเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบสะดวกหรือบังเอิญ (Accidental Sampling) เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างตามคุณสมบัติที่กำหนดไว้ โดยได้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามสำหรับการวิจัยเชิงปริมาณ จำนวน 110 คน สำหรับการวิจัยเชิงคุณภาพนั้น คัดเลือกตัวแทนผู้สูงอายุ อสม. บุคคลในครอบครัวผู้สูงอายุ มาเป็นผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informant) ในสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) จำนวน 7 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสอบถาม (Questionnaire) จัดทำทั้งฉบับกระดาษ (Hard Copy) และสร้างด้วย google form เพื่อสะดวกในการตอบแบบสอบถาม วัตถุประสงค์เพื่อสำรวจพฤติกรรมการใช้และการวัดทักษะพื้นฐานในแอปพลิเคชันไลน์ของผู้สูงอายุ เป็นแบบสอบถามชนิดปลายปิด จำแนกเป็นข้อมูลส่วนบุคคล จำนวน 5 ข้อ และพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันไลน์ จำนวน 7 ข้อ

2. แบบประเมินทักษะพื้นฐานในการใช้แอปพลิเคชันไลน์ เป็นแบบประเมินปลายปิด จำนวน 15 ข้อ โดยมีคำตอบตัวเลือก 3 ตัวเลือก คือ ทำได้ดี ทำไม่ได้ และพอทำได้แต่ไม่คล่อง และข้อคำถามปลายเปิดจำนวน 1 ข้อ (โดยจัดทำอยู่ในชุดเดียวกับแบบสอบถามข้อที่ 1)

3. คำถามสำหรับการสนทนากลุ่ม เป็นคำถามสัมภาษณ์ชนิดมีโครงสร้าง (Structure interview) จำนวน 5 ข้อ เพื่อรวบรวมความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาความรู้และทักษะในการใช้แอปพลิเคชันไลน์ เพื่อการติดต่อสื่อสารในชีวิตประจำวันของผู้สูงอายุอย่างรู้เท่าทัน

การหาคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 คน ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ทั้งความเหมาะสมของข้อคำถาม ความเหมาะสมของการใช้สำนวนภาษา ความตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย และหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Item Objective Congruence Index : IOC) โดยทุกข้อคำถามได้ค่า IOC ไม่ต่ำกว่า 0.5 คืออยู่ระหว่าง IOC ระหว่าง 0.67 – 1.00 จึงไม่มีการแก้ไขแบบสอบถาม จึงนำไปทดลองเก็บข้อมูล (Try out) กับผู้สูงอายุที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน จากนั้นนำไปหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha coefficient) ได้ค่าความเชื่อมั่น 0.79 จึงนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างได้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองโดยขออนุญาตผู้บริหารเทศบาลตำบลโพธิ์พิทักษ์และเจ้าหน้าที่ที่รับผิดชอบเกี่ยวกับผู้สูงอายุขอเข้าเก็บข้อมูลในวันประชุมผู้สูงอายุประจำเดือนกรกฎาคม 2567 และเก็บข้อมูลตามบ้านพักอาศัย โดยมีอาสาสมัครสาธารณสุข (อสม.) เป็นผู้ประสานงานและผู้ช่วยเก็บข้อมูล เนื่องจากเป็นบุคคลที่มีความใกล้ชิดกับผู้สูงอายุมากที่สุด ในการให้ผู้สูงอายุตอบแบบสอบถามและแบบประเมินนั้นใช้วิธีที่ผู้สูงอายุสะดวก ได้แก่ ให้ตอบแบบสอบถามและแบบประเมินออนไลน์ (กรณีผู้สูงอายุมีความพร้อม) ตอบแบบสอบถามและแบบประเมินฉบับกระดาษ โดยมีทั้งที่ผู้สูงอายุอ่านเองตอบเอง ผู้วิจัยหรือ อสม. หรือบุคคลในครอบครัวเป็นผู้อ่านให้ฟังและทำแบบสอบถามให้ และมีการนำโน้ตบุ๊กและไอแพดเปิดแบบสอบถามและแบบประเมินออนไลน์ให้ผู้สูงอายุเป็นผู้เลือกคำตอบ เนื่องจากผู้สูงอายุมีความหลากหลายทั้งสภาพร่างกายและความพร้อมในการใช้งานอินเทอร์เน็ตบนสมาร์ทโฟน

การวิเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอข้อมูล

ข้อมูลเชิงปริมาณจากแบบสอบถาม วิเคราะห์ด้วยสถิติอย่างง่าย ได้แก่ ค่าความถี่ (Frequency) และ ค่าร้อยละ (Percentage) นำเสนอผลการวิเคราะห์ในรูปแบบตารางและอธิบายใต้ตาราง ส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสนทนากลุ่ม นำมาจัดหมวดหมู่วิเคราะห์และสรุปข้อมูลตามประเด็นและวัตถุประสงค์การวิจัยที่กำหนด นำเสนอด้วยวิธีการพรรณนาโวหาร

ผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างผู้สูงอายุจำนวน 110 คน พบว่าส่วนใหญ่เป็นเพศชาย (52.70%) มีอายุระหว่าง 60-70 ปี (70.00%) มีอาชีพเกษตรกร (22.70%) มีการศึกษาระดับประถมศึกษา (50.90%) และส่วนใหญ่มีรายได้ต่อเดือน 5,001 - 10,000 บาท (43.60%)

2. พฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันไลน์ของผู้สูงอายุ

ตารางที่ 1 แสดงพฤติกรรมในการใช้แอปพลิเคชันไลน์ของผู้สูงอายุ

พฤติกรรมการใช้ไลน์ของผู้สูงอายุ	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
อุปกรณ์ที่นิยมใช้ในการเล่นไลน์มากที่สุด		
มือถือ	96	87.27
แท็บเล็ต	7	6.36
โน้ตบุ๊ก	4	3.63
คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ	3	2.74
อื่นๆ	-	-
รวม	110	100

สถานที่ที่นิยมเล่นไลน์มากที่สุด		
บ้าน/ที่พักอาศัย	96	87.27
ที่ทำงาน	4	3.63
สถานที่ให้บริการอินเทอร์เน็ต	2	2.91
อื่นๆ	8	6.19
รวม	110	100
รูปแบบการใช้ไลน์		
ส่งข้อความ	66	60.00
โทรแบบใช้เสียง หรือโทรแบบเห็นหน้า	11	10.00
ส่งรูปภาพหรือวิดีโอ	16	14.55
ส่งสติ๊กเกอร์	17	15.45
อื่นๆ	0	0
รวม	110	100

พฤติกรรมการใช้ไลน์ของผู้สูงอายุ	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
วัตถุประสงค์ในการใช้ไลน์		
ใช้ติดต่อสื่อสารกับครอบครัว/ลูกหลาน	80	72.73
ใช้ทำธุรกรรมทางการเงิน โอนเงิน รับเงิน	1	0.91
ใช้รับส่งข้อมูลข่าวสารต่างๆ	5	4.56
ใช้ติดต่อสื่อสารกับเพื่อนๆ	16	14.55
ใช้ติดต่อสื่อสารในการทำงาน	2	1.81
ใช้เพื่อความบันเทิง	4	3.63
ใช้เพื่อทางธุรกิจ เช่น จำหน่ายสินค้า/โปรโมทสินค้า	2	1.81
รวม	110	100
ความถี่ในการใช้ไลน์ต่อสัปดาห์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ใช้ทุกวัน	85	77.26
2-3 วัน/สัปดาห์	15	13.64
4-6 วัน/สัปดาห์	7	6.36
1 วัน/สัปดาห์	3	2.74
รวม	110	100
จำนวนชั่วโมงที่ใช้ไลน์เฉลี่ยต่อวัน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ไม่เกิน 1 ชั่วโมง	34	30.91
1-2 ชั่วโมง	54	49.09
มากกว่า 2-4 ชั่วโมง	20	18.19
มากกว่า 4 ชั่วโมงขึ้นไป	2	1.81
รวม	110	100
ช่วงเวลาที่ใช้ไลน์บ่อยที่สุด	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ช่วงเช้า	14	12.72
ช่วงกลางวัน	12	10.92
ช่วงบ่าย	8	7.27
กลางคืน	8	7.27
ไม่แน่นอน	68	61.82
รวม	110	100

จากตารางที่ 1 พบว่าผู้สูงอายุส่วนใหญ่ใช้ไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ และใช้ไลน์ที่บ้าน/ที่พักอาศัยมากที่สุด มีเปอร์เซ็นต์เท่ากัน (87.27%) รูปแบบการใช้งานส่วนใหญ่คือการส่งข้อความ (60.00%) วัตถุประสงค์ในการใช้ไลน์ส่วนใหญ่เพื่อติดต่อสื่อสารกับครอบครัว/ลูกหลาน (72.73%) ส่วนใหญ่ใช้ไลน์ทุกวัน (77.26%) ใช้ไลน์เฉลี่ยวันละ 1-2 ชั่วโมง (49.09%) และการใช้ไลน์ส่วนใหญ่ไม่มีช่วงเวลาที่แน่นอน (61.82%)

3. ทักษะการใช้แอปพลิเคชันไลน์ของผู้สูงอายุ

ตารางที่ 2 แสดงผลการประเมินทักษะการใช้แอปพลิเคชันไลน์ของผู้สูงอายุ

คำถาม	ระดับทักษะการใช้แอปพลิเคชันไลน์		
	ทำได้ดี (คน) (%)	ทำไม่ได้ (คน) (%)	ทำได้แต่ไม่คล่อง (คน) (%)
1. การดาวน์โหลดแอปพลิเคชันไลน์	35 (31.82%)	64 (58.18%)	11 (10.00%)
2. การเปิด-ปิดเสียงในไลน์ (ไม่ใช่ปิดเสียงจากเครื่องโทรศัพท์)	24 (21.82%)	73 (66.36%)	13 (11.84%)
3. การเปิด-ปิดการแจ้งเตือนไลน์	22 (20.00%)	74 (67.27%)	14 (12.73%)
4. การเพิ่มเพื่อน/ค้นหาเพื่อนในไลน์	40 (36.36%)	20 (18.19%)	50 (45.45%)
5. การสร้างกลุ่มไลน์	16 (14.55%)	88 (80.00%)	6 (5.45%)
6. การส่งข้อความผ่านไลน์	98 (98.91%)	-	12 (1.09%)
7. การส่งรูปภาพผ่านไลน์	86 (78.18%)	-	24 (21.82%)
8. การบันทึกเสียงและส่งข้อความเสียงผ่านไลน์	26 (23.64%)	53 (48.18%)	31 (28.18%)
9. การสร้างอัลบั้มภาพในไลน์	32 (29.09%)	69 (62.73%)	9 (8.18%)
10. การโทรศัพท์แบบเห็นหน้าหรือวิดีโอคอลผ่านไลน์	37 (33.64%)	57 (51.81%)	16 (14.55%)
11. ทำหน้าที่เป็นผู้เปิดห้องประชุมผ่านไลน์	11 (10.00%)	97 (88.18%)	2 (1.82%)
12. การปักหมุดให้ความสำคัญกับผู้ติดต่อไว้เป็นลำดับต้น ๆ	9 (8.18%)	97 (88.18%)	4 (3.64%)
13. การส่ง/แชร์ตำแหน่งที่ตั้งในไลน์	5 (4.55%)	97 (88.18%)	8 (7.27%)
14. การติดประกาศข้อความในไลน์	7 (6.37%)	95 (86.36%)	8 (7.27%)
15. ทำโพลเพื่อสำรวจความคิดเห็นด้วยไลน์	2 (1.82%)	106 (96.36%)	2 (1.82%)

จากตารางที่ 2 พบว่าโดยภาพรวมส่วนใหญ่ผู้สูงอายุขาดทักษะในการใช้ไลน์ โดยจำแนกข้อมูลได้ดังนี้

ทักษะที่ผู้สูงอายุส่วนใหญ่ทำได้ดี ได้แก่ การส่งข้อความผ่านไลน์ (98.91%) การส่งรูปภาพผ่านไลน์ (78.18%)

ทักษะที่ผู้สูงอายุส่วนใหญ่ทำไม่ได้ ได้แก่ การดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน (58.18%) การเปิด-ปิดเสียงในไลน์ (67.27%) การเปิด-ปิดการแจ้งเตือนไลน์ (67.27%) การสร้างกลุ่มไลน์ (80.00%) บันทึกเสียงและส่งข้อความเสียงผ่านไลน์ (48.18%) การสร้างอัลบั้มภาพในไลน์ (62.73%) การโทรศัพท์แบบเห็นหน้าหรือวิดีโอคอลผ่านไลน์ (51.81%) ทำหน้าที่เป็นผู้เปิดห้องประชุมผ่านไลน์ (88.18%) การปักหมุดให้มีความสำคัญกับผู้ติดต่อไว้เป็นลำดับต้น ๆ (88.18%) การส่ง/แชร์ตำแหน่งที่ตั้งในไลน์ (88.18%) การติดประกาศข้อความในไลน์ (86.36%) และการทำโพลสำรวจความคิดเห็นด้วยไลน์ (96.36%)

ทักษะที่ผู้สูงอายุส่วนใหญ่ทำได้แต่ไม่คล่อง ได้แก่ เพิ่มเพื่อน/ค้นหาเพื่อนในไลน์ (45.45%) การบันทึกเสียงและส่งข้อความเสียงผ่านไลน์ (28.18%) และการส่งรูปภาพผ่านไลน์ (21.82%) ตามลำดับ

4. ความคิดเห็นของผู้สูงอายุเกี่ยวกับการใช้ไลน์

ผู้สูงอายุกลุ่มตัวอย่างได้แสดงความคิดเห็นโดยสรุปสาระสำคัญ ดังนี้ อุปสรรคสำคัญในการใช้งานไลน์คือความไม่พร้อมของสภาพร่างกายโดยเฉพาะสายตาและสมองที่ตอบสนองช้าลง ลำบากในการเรียนรู้ฟังก์ชันการใช้งานในโทรศัพท์ประเภทสมาร์ตโฟน นอกจากไว้อ่านข้อความหรือส่งข้อความ ภาพ สติกเกอร์บ้าง ปัญหาค่าใช้จ่ายในการซื้อสัญญาณอินเทอร์เน็ต ในส่วนของการเรียนรู้การใช้งานต่าง ๆ นั้นทำได้ช้าลงและหลงลืมหากไม่ได้ใช้งานเป็นประจำ การพัฒนาทักษะในการใช้งานที่ดีที่สุดคือต้องมีการอบรมการใช้งานอย่างต่อเนื่องอย่างค่อยเป็นค่อยไป โดยมีความคิดเห็นว่าบุคคลที่จะช่วยได้ดีที่สุดคือคนในครอบครัว ลูกหลานที่อายุน้อยเพราะจะใช้เทคโนโลยีได้อย่างคล่องแคล่ว

5. แนวทางการพัฒนาทักษะการใช้การแอปพลิเคชันไลน์ของผู้สูงอายุ

จากการสนทนากลุ่มกับตัวแทนผู้สูงอายุ อสม. บุคคลในครอบครัวผู้สูงอายุเพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาความรู้และทักษะการใช้การแอปพลิเคชันไลน์ของผู้สูงอายุเทศบาลตำบลโพธิ์พิทักษ์ มีข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะดังนี้

5.1 ผู้สูงอายุที่เล่นไลน์มีหลายกลุ่ม ได้แก่

1) กลุ่มที่สามารถใช้ไลน์ได้ดี/คล่องแคล่วเนื่องจากเคยใช้ไลน์ในการทำงานและติดต่อสื่อสารมาก่อน เช่น กลุ่มข้าราชการเกษียณอายุ พนักงานภาคเอกชน และผู้สูงอายุที่มีธุรกิจของเป็นตนเองซึ่งต้องติดต่อค้าขายกับลูกค้า และกลุ่มที่เคยเป็น อสม. มาก่อน

2) กลุ่มที่ใช้ไลน์เพื่อติดต่อสื่อสารกับคนในครอบครัวเป็นหลัก โดยส่วนใหญ่ลูกหลานจะเป็นผู้จัดการดาวน์โหลดและสอนการใช้งานพื้นฐานให้เบื้องต้นเพื่อเป้าหมายหลักไว้ใช้สื่อสารกันภายในครอบครัวเท่านั้น

3) กลุ่มที่มีไลน์ไว้ใช้เนื่องจากจำเป็นต้องติดต่อสื่อสารกับหน่วยงานรัฐ เช่น เทศบาล อสม. เพื่อติดตามข่าวสารที่เกี่ยวข้องผลประโยชน์ของตนเอง โดยกลุ่มนี้จะมีลูกหลานหรือเจ้าหน้าที่สอนการใช้งาน เฉพาะการใช้แอปหรือใช้ในส่วนที่เกี่ยวข้องเท่านั้น

อย่างไรก็ตาม ผู้สูงอายุของเทศบาลตำบลโพธิ์พิทักษ์ส่วนใหญ่มีอาชีพเกษตรกรรมจึงไม่ได้ ความสำคัญกับการใช้ไลน์หรือเทคโนโลยีอื่นมากนัก นอกจากมีความจำเป็นจริง ๆ อีกทั้งมีปัญหาเรื่องค่าใช้จ่าย ในการใช้สัญญาณอินเทอร์เน็ต และส่วนใหญ่ไม่มีสมาร์ตโฟนที่มีประสิทธิภาพสูงเนื่องจากราคาสูงเกินไป

5.2 แนวทางการพัฒนาทักษะผู้สูงอายุในการใช้ไลน์ มีดังนี้

1) ควรให้บุคคลที่ใกล้ชิดผู้สูงอายุที่สุดเป็นผู้ให้ความรู้และพัฒนาทักษะโดยสอนการใช้แบบ ค่อยเป็นค่อยไป โดยเฉพาะบุคคลในครอบครัว เช่น ลูก หลาน เนื่องจากจะใช้งานเทคโนโลยีได้อย่าง คล่องแคล่ว และผู้สูงอายุจะอยู่ในสายตาคนในครอบครัวมากกว่า

2) ส่งเสริมการเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้แก่ผู้สูงอายุอย่างต่อเนื่องในลักษณะการ เรียนรู้ตลอดชีวิต ทั้งเรียนรู้การใช้งานจากอุปกรณ์ การใช้เครื่องมือในแอปพลิเคชัน การเสริมทักษะในการ ป้องกันมิฉ้อฉลหรือข้อมูลที่ไม่ปลอดภัย โดยต้องส่งเสริมอย่างต่อเนื่องและค่อยเป็นค่อยไปตามศักยภาพของ ผู้สูงอายุ โดยหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการดูแลผู้สูงอายุทั้งในพื้นที่ หน่วยงานระดับจังหวัด สถาบันการศึกษา โดยคณะกรรมการชมรมผู้สูงอายุ หรือเทศบาลฯ ประสานความร่วมมือไปยังหน่วยงานต่าง ๆ เพื่อขอ งบประมาณจัดอบรม หรือขอวิทยากรให้ความรู้

3) อบรมแบบเฉพาะแกนนำผู้สูงอายุ เนื่องจากเป็นผู้ที่เป็นตัวแทนและขับเคลื่อนการดำเนินงาน ต่าง ๆ จึงต้องเป็นบุคคลหรือคณะทำงานที่มีความรู้และทักษะด้านดิจิทัลเป็นพื้นฐานในการนำไปใช้งาน โดย คัดเลือกตัวแทนผู้สูงอายุเข้ารับการอบรมเพื่อเสริมสร้างความรู้และพัฒนาทักษะด้านการใช้สื่อและเทคโนโลยี ดิจิทัล และนำไปถ่ายทอดขยายผลให้แก่สมาชิกผู้สูงอายุคนอื่น ๆ ต่อไป

4) การปรับปรุงให้บริการสัญญาณอินเทอร์เน็ตสาธารณะ (ฟรี) เนื่องจากผู้สูงอายุส่วนใหญ่ไม่ สามารถใช้ไลน์หรือเล่นอินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลา เพราะไม่ได้เสียค่าใช้จ่ายเพื่อซื้อสัญญาณอินเทอร์เน็ตส่วนตัว หรือรายเดือน และเป็นค่าใช้จ่ายที่อาจจะสูงเกินไปสำหรับผู้สูงอายุจำนวนมากที่ไม่ได้มีรายได้หรือมีรายได้ น้อยลง เช่น การให้บริการอินเทอร์เน็ตประชารัฐหรือของหมู่บ้านโดยหน่วยงานรัฐ จึงต้องมีการตรวจสอบและ ปรับปรุงสัญญาณอินเทอร์เน็ตให้มีความเร็ว/แรงหรือกระจายจุดสัญญาณอินเทอร์เน็ตให้มีความทั่วถึงและใช้ งานได้อย่างจริง เพื่อให้กลุ่มผู้สูงอายุสามารถใช้งานได้ และเป็นวิธีการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัล มากขึ้น

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่าผู้สูงอายุเทศบาลตำบลโพธิ์พิทักษ์ที่ใช้แอปพลิเคชันไลน์ ส่วนใหญ่ใช้ไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ โดยเล่นที่บ้านพักอาศัยมากที่สุด ส่วนใหญ่ใช้เพื่อติดต่อสื่อสารกับครอบครัว/ลูกหลาน โดยใช้ในการส่งข้อความ/ภาพ/สติ๊กเกอร์มากกว่าอย่างอื่น และส่วนใหญ่ใช้ไลน์ทุกวัน สอดคล้องกับผลการสำรวจและผลการวิจัยเกี่ยวกับการใช้ไลน์หรือโซเชียลมีเดียของผู้สูงอายุโดยทั่วไป ที่พบว่าผู้สูงอายุส่วนใหญ่นิยมใช้แอปพลิเคชันไลน์มากที่สุด โดยใช้เพื่อติดต่อสื่อสารกับคนในครอบครัว กลุ่มเพื่อน เพื่อคลายความเหงา ป้องกันสมองเสื่อม และส่วนใหญ่ใช้เพื่อส่งข้อความ ภาพ สติ๊กเกอร์ และโทรศัพท์มากกว่าอย่างอื่น (จันทร์จิราพร ทองประสิทธิ์ และทิพยา จินตโกวิท, 2563; สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.), 2560; Xie, B., et al., 2012; Wen, T. N., Cheng, P. L., & Chang, P. L., 2017)

ทักษะการใช้ไลน์ของผู้สูงอายุตำบลเทศบาลโพธิ์พิทักษ์ โดยภาพรวมพบว่าทักษะที่ทำได้ดีคือการส่งข้อความ ส่งรูปภาพ สติ๊กเกอร์ ส่วนทักษะที่ผู้สูงอายุส่วนใหญ่ทำได้แต่ไม่คล่อง เช่น เพิ่มเพื่อน/ค้นหาเพื่อน การบันทึกเสียงและส่งข้อความเสียง สำหรับทักษะที่ส่วนใหญ่ทำไม่ได้ เช่น การดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน การเปิด-ปิดเสียงในไลน์ การเปิด-ปิดการแจ้งเตือน การสร้างกลุ่มไลน์ บันทึกเสียงและส่งข้อความเสียงผ่านไลน์ การสร้างอัลบั้มภาพ การวิดีโอคอล ทำหน้าที่เป็นผู้เปิดห้องประชุมผ่านไลน์ การปักหมุด การแชร์ตำแหน่งที่ตั้ง การติดประกาศข้อความ และการทำโพล ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ จันทร์จิราพร ทองประสิทธิ์ และทิพยา จินตโกวิท (2563) ที่พบว่ากลุ่มผู้สูงอายุส่วนใหญ่ใช้ไลน์เพื่อติดต่อสื่อสารกับเพื่อน กิจกรรมพื้นฐานที่สามารถทำได้คือการส่งสติ๊กเกอร์ เรียนรู้วิธีการใช้งานไลน์จากลูกหลาน โดยส่วนใหญ่มักเลือกปฏิบัติเฉพาะกิจกรรมที่ตนเองทำได้และทำเป็นประจำ เช่น การส่งข้อความ การส่งสติ๊กเกอร์ การส่งรูปภาพ และสอดคล้องกับการศึกษาของ สุรรัตน์ ปานพรม (2561) ซึ่งพบว่าผู้สูงอายุนิยมใช้ไลน์สำหรับส่งข้อความ และส่งรูปภาพ ทักทายกลุ่มเพื่อนมากที่สุดโดยเฉพาะในช่วงเวลาเช้า เนื่องจากผู้สูงอายุจำนวนหนึ่งจะเช็คไลน์ทันทีที่ตื่นนอน

สำหรับแนวทางการพัฒนาทักษะผู้สูงอายุในการใช้ไลน์ โดยเห็นควรให้บุคคลที่ใกล้ชิดผู้สูงอายุที่สุดเป็นผู้ให้ความรู้และพัฒนาทักษะโดยสอนการใช้แบบค่อยเป็นค่อยไป โดยเฉพาะบุคคลในครอบครัว เช่น ลูกหลาน เนื่องจากจะใช้งานเทคโนโลยีได้อย่างคล่องแคล่ว สอดคล้องกับความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของ ธนากร พรหมยศ (ผู้จัดการออนไลน์, 2562) ที่แนะนำว่าการสอนให้ผู้สูงอายุใช้ไลน์ได้อย่างสนุกคือการให้รุ่นหลานสอน ซึ่งกลุ่มคนรุ่นใหม่จะช่วยให้ผู้สูงวัยมีความสุขมากขึ้น ผ่านการจัดกิจกรรมต่างๆ เช่น สอนให้ผู้สูงวัยรู้จักเทคโนโลยี การใช้อินเทอร์เน็ต การเรียนถ่ายรูป ได้รับข้อมูลที่ถูกต้องเกี่ยวกับการใช้ "ไลน์" และสอนวิธีการใช้งานให้เกิดประโยชน์อย่างเหมาะสม และรู้เท่าทัน เนื่องจากผู้สูงอายุหันมาใช้ไลน์กันมากขึ้น นอกจากนี้ ควรมีการส่งเสริมการเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้แก่ผู้สูงอายุอย่างต่อเนื่องในลักษณะการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยต้องส่งเสริมอย่างต่อเนื่องและค่อยเป็นค่อยไปตามศักยภาพของผู้สูงอายุ ทั้งนี้ เพื่อเสริมสร้างทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลให้แก่ผู้สูงอายุได้อีกทางหนึ่งถึงแม้จะไม่สามารถประสบความสำเร็จร้อยเปอร์เซ็นต์ก็ตาม

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. จากการวิจัยพบว่าผู้สูงอายุส่วนใหญ่ขาดความรู้และทักษะในการใช้แอปพลิเคชันไลน์ โดยเฉพาะไลน์ เนื่องจากสภาพปัญหาสุขภาพ สายตา การทำงานของระบบประสาทในสมองช้าลงตามช่วงวัย ดังนั้น บุคคลในครอบครัวหรือผู้ดูแลผู้สูงอายุคือครูที่ดีที่สุดในการสอนทักษะและให้ความรู้แก่ผู้สูงอายุในการใช้ไลน์หรือโซเชียลมีเดียอื่น ๆ

2. หน่วยงานภาครัฐหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรจัดตั้งจุดกระจายสัญญาณอินเทอร์เน็ตสำหรับประชาชนในหมู่บ้าน (อินเทอร์เน็ตหมู่บ้าน) และตรวจสอบการกระจายของสัญญาณอินเทอร์เน็ตให้สามารถใช้งานและมีรัศมีสัญญาณครอบคลุม เพื่อลดภาระค่าใช้จ่ายในการใช้อินเทอร์เน็ตรายเดือนหรือเติมเงินของผู้สูงอายุ

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาวิจัยต่อยอด “การพัฒนาความรู้และทักษะในการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของผู้สูงอายุเทศบาลตำบลโพธิ์พิทักษ์” โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงปฏิบัติการ เน้นการอบรม โดยเลือกกลุ่มเป้าหมายผู้สูงอายุที่เป็นแกนนำหรือผู้สูงอายุที่สามารถใช้สมาร์ทโฟนหรืออุปกรณ์สื่อสารในการเข้าถึงสื่อสังคมหรือโซเชียลมีเดียได้

2. ควรศึกษาวิจัยเพื่อประเมินการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของผู้สูงอายุเป็นภาพรวมของจังหวัด เพื่อนำข้อมูลที่ค้นพบจากการวิจัยมาวางแผนดำเนินการศึกษาวิจัยเพื่อแก้ไขปัญหาได้ตรงเป้าหมาย

3. ควรศึกษาวิจัยเพื่อการพัฒนาความรู้และทักษะในการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของผู้ดูแลผู้สูงอายุ เช่น คนในครอบครัว อสม. หรือผู้บริบาลผู้สูงอายุ เพื่อสามารถนำความรู้และทักษะไปใช้ในการสอนทักษะการใช้สื่อของผู้สูงอายุ

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.

(2565). **พินิจนามบันทึกข้อตกลงการบูรณาการความร่วมมือ 7 กระทรวง : การพัฒนาคนตลอดช่วงชีวิต (กลุ่มเด็กปฐมวัย และผู้สูงอายุ) พ.ศ. 2565 – 2569.**

<https://www.onde.go.th/view/1>

จันทร์จิราพร ทองประสิทธิ์ และทิพยา จินตโกวิท. (2563). พฤติกรรมของผู้สูงอายุในการใช้แอปพลิเคชันไลน์บนสมาร์ตโฟน. **วารสารวิชาการพระจอมเกล้าพระนครเหนือ**, 30(1). 118-129.

จุฬาลักษณ์ อินแก้ว. (2566). **สูงวัยอย่างไรให้ปลอดภัยในยุคดิจิทัล.** <https://www.theprachakorn.com/newsDetail.php?id=802>

เทศบาลตำบลโพธิ์พิทักษ์. (2567). **จำนวนประชากร.** <https://www.phophithak.go.th/history>

ไทยรัฐออนไลน์. (2567). **LINE แนะนำผู้สูงวัย ใช้งานอย่างไรให้ปลอดภัย ห่างไกลมิจฉาชีพ.**

<https://www.thairath.co.th/lifestyle/lifestyle45plus/2810776>

นันทิยา ดวงภูมิเมศ, ขวัญจิต ศศิวงศาโรจน์, อีรพงษ์ บุญรักษา, ณรงค์ พันธ์ะพุมมี และวราภรณ์ สืบวงศ์สุวรรณ. (2567). **รายงานผลสำรวจสถานการณ์การใช้สื่อ ผลกระทบจากการเปิดรับสื่อ พฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุไทยในปี 2566. ศูนย์วิชาการด้านการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุ สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเซีย มหาวิทยาลัยมหิดล.**

ผู้จัดการออนไลน์. (2562). **ไม่เหงา ไม่ซึมเศร้า เมื่อ "สูงวัย" ใช้ Line อย่างเข้าใจ.**

<https://mgronline.com/online/section/detail/9620000061694>

สุรรัตน์ ปานพรม. (2561). **เปิดเผยผลวิจัยพฤติกรรมการใช้ LINE คนรุ่นเก่า คิดอะไรอยู่ ชอบ-ไม่ชอบอะไร?.** <https://www.komchadluek.net/kom-lifestyle/343998>

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).(2560). **“สอนไลน์ผู้สูงวัย” กันโรคสมองเสื่อม.** <https://www.thaihealth.or.th>

อัมรินทร์ทีวี. (2567). **เปิดสถิติครึ่งปี 2567 ผู้สูงอายุเพิ่มมากถึง 13.4 ล้านคน องค์กรไหนรับคนวัยนี้ทำงานต่อบ้าง.** <https://www.amarintv.com/news/social/230883>

LINE. (2567). **เกี่ยวกับ LINE.** <https://linecorp.com/th>

_____. (2567). **12 ปี แอปพลิเคชัน LINE กับ 6 บทบาท ที่ยกระดับชีวิตคนไทยสู่โลกดิจิทัลในทุกมิติ.** <https://linecorp.com/th>

Wen, T. N., Cheng, P. L., & Chang, P. L. (2017). Evaluate the usability of the mobile instant messaging software in the elderly. In **MEDINFO 2017: Precision Healthcare through Informatics** (pp. 818-822). IOS Press.

Xie, B., et al. (2012). Understanding internet use among older adults. **Gerontechnology**, 11(2), 89-100.