

ผลของโปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่
ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร

The Media Literacy Program Improve Digital Behavior Usage of Thai Older Adult

รติยา อัสวตินนา และ พิชญาณี พูนพล

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Ratiya Assawatinna and Pitchayanee Poonpol

Srinakarinwirot University, Thailand

Corresponding Author, E-mail: ratiya.cfc@g.swu.ac.th

บทคัดย่อ

พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในผู้สูงอายุมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นทั่วโลก โดยปัญหา โดยปัญหาของผู้สูงอายุนอกจากการใช้อุปกรณ์แล้ว การรับข้อมูลข่าวสารทางสื่อสังคมออนไลน์ หลงเชื่อข้อมูลเท็จ ถูกหลอกลวง หลงเชื่อข้อมูลที่ส่งผลเสียต่อผู้สูงอายุได้ ผู้วิจัยจึงสร้างโปรแกรมต้นแบบที่จะทำให้ผู้สูงอายุไทยเกิดการเรียนรู้เท่าทันสื่อ มีพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1. เพื่อเปรียบเทียบผลของโปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อฯ ระหว่างกลุ่มที่ได้รับโปรแกรมและไม่ได้รับโปรแกรม 2. เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อฯ กลุ่มที่ได้รับโปรแกรมในระยะก่อน - หลัง และระยะติดตามผลหลังจากได้รับโปรแกรม 2 สัปดาห์ในผู้สูงอายุจำนวน 50 คน แบ่งเข้ากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กำหนดกลุ่มทดลองเข้ารับโปรแกรมจำนวน 4 ครั้ง โดยใช้โปรแกรมที่และแบบวัดพฤติกรรมฯ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น โดยใช้สถิติ Repeated ANOVA และ T-test

ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มทดลองมีพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาสูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้รับโปรแกรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่.001 ($p < 0.05$) และจากการติดตามผลหลังจากที่ได้รับโปรแกรม 2 สัปดาห์พบว่า มีค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาสูงที่สุด โดยสัมพันธ์ภาพในครอบครัวและพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา มีความสัมพันธ์กันและเป็นไปในทิศทางเดียวกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 จึงสามารถสรุปได้ว่า โปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์มีประสิทธิภาพ เหมาะสมสำหรับผู้สูงอายุ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ต่อไปได้

คำสำคัญ: โปรแกรมการรู้เท่าทันสื่อ; พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัล; ผู้สูงอายุ

Abstracts

Digital media usage behavior among the elderly is continuously trending upward. Consequently, older adults face not only difficulties in proper device usage but also in information consumption—believing in false information, falling for phishing or scam, and trusting misinformation that could negatively affect them. Therefore, the researcher has designed a media literacy program to develop digital media usage behavior with intelligence among the elderly. This research aims 1. To compare an effect of the media literacy program between control group and intervention group. 2. To study an effect of the media literacy program in intervention group before and after, and the follow-up period after 2 weeks in 50 older adults. The participants are placed into a control group or an experimental group, with the experimental group completing the program a total of 4 times by using the program and the behavioral measurement form develop by researcher using Repeated ANOVA and T-test statistics.

The study shows that the experimental group has a higher statistical significance in digital media usage behavior with intelligence than the control group at .001 ($p < 0.05$). The two weeks follow-up study also shows a significant correlation between the family relationship and the digital media usage with intelligence at .05. Thus, it can be concluded that the media literacy development program with experiential learning process is suitable for the elderly and can be applied further.

Keywords: media literacy program; digital behavior; Thai older adult

บทนำ

สังคมในยุคนี้เรียกว่าเป็นสังคมดิจิทัล มีเทคโนโลยี นวัตกรรมที่เจริญก้าวหน้าเพิ่มขึ้นมากมาย โดยเฉพาะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information and Communication Technologies, ICT) ที่เข้ามาอยู่ในชีวิตประจำวัน อินเทอร์เน็ตและสมาร์ทโฟนเป็นสิ่งที่พบอยู่ทุกที่ เป็นกุญแจที่เชื่อมโยงผู้คนให้เข้าถึงข้อมูลภายในระยะเวลาอันสั้น ไม่ว่าจะอยู่มุมไหนของโลกสามารถติดต่อสื่อสารกันได้อย่างรวดเร็ว สถิติการใช้งานอินเทอร์เน็ตในทั่วโลกเพิ่มขึ้นทุกช่วงวัยไม่เพียงแต่ในวัยเด็ก แม้ในผู้สูงอายุจำนวนชั่วโมงการใช้อินเทอร์เน็ตก็เพิ่มขึ้นเช่นกัน ในขณะที่เทคโนโลยีเจริญก้าวหน้า สังคมโลกก็กำลังเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุด้วย โดยทั่วโลกมีผู้สูงอายุจำนวน 962 ล้านคน หรือร้อยละ 13 จากประชากรทั้งหมด ในอาเซียน ประเทศที่เป็นสังคมสูงอายุมีทั้งหมด 3 ประเทศ ได้แก่ สิงคโปร์ ไทย และเวียดนาม ตามลำดับ ในประเทศไทย มีจำนวนผู้ที่มีอายุมากกว่า 60 ปีขึ้นไป จำนวน 11 ล้านคน คิดได้ร้อยละ 17 ของประชากร และมีแนวโน้มสูงขึ้นถึงร้อยละ 20 จึงกล่าวได้ว่าประเทศของเรากำลังเข้าสู่สังคมสูงอายุอย่างสมบูรณ์ (ศูนย์ข้อมูลข่าวสาร สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ, 2565 : ออนไลน์) ในผู้สูงอายุมีการใช้งานโซเชียลมีเดียอย่างแพร่หลาย เช่น ไลน์ (Line) เฟซบุ๊ก (Facebook) หรือ ยูทูบ (youtube)

การใช้สื่อสังคมออนไลน์ทำให้การติดต่อหรือการแบ่งปันข้อมูลกับคนในครอบครัว เพื่อน ง่ายขึ้นโดยผ่านข้อความ เสียง รูปภาพ เพื่อเพิ่มการรับรู้ทางสังคม ลดความเหงา และรู้สึกมีส่วนร่วมกับสังคมมากขึ้น รวมไปถึงการพัฒนาทักษะและโอกาสในการสื่อสาร การค้นหาข้อมูล แบ่งปันความรู้ (Coto Mayela et al., 2017 : 65) และยังเป็นการกระตุ้นให้สมองได้มีการถูกใช้งานมากขึ้น (วิปศย์ ชัยช่วย, 2560 : 905) ซาจาและลี (Czaja Sara & Chin, 2007 : 341) ทั้งคู่ศึกษาการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้สูงอายุและนำเสนอถึงปัญหาการเปิดรับเทคโนโลยีของผู้สูงอายุ (technology adoption) และการปรับตัวกับเทคโนโลยีใหม่ การเปลี่ยนแปลงทางด้านการรู้คิด ซึ่งการแก้ไขสามารถทำได้โดยสอนการใช้ให้แก่ผู้สูงอายุ หรือคอยเสริมสร้างกำลังใจ ซึ่งทำให้เกิดการปรับตัวในเชิงบวก ปี 2017 เทงชานแองและจู่ทังมุย (Teng Chan Eang and Joo Tang Mui, 2017 : 737) ได้ศึกษาเพิ่มเติม พบว่า ผู้สูงอายุบางคนมีความรู้ในสื่อไม่เพียงพอ ทำให้มีแนวโน้มที่จะใช้สื่อสังคมออนไลน์ในทางที่ผิด โดยการแบ่งปันข่าวที่ไม่เป็นจริงซึ่งทำให้คนอื่น ๆ เชื่อในสิ่งที่ได้กล่าวไว้ในฟีดข่าว แต่ความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ก็ทำให้ผู้สูงอายุมีความสนใจที่จะเรียนรู้วิธีใช้โซเชียลมีเดียมากขึ้น

ปัญหาของการใช้สื่อในผู้สูงอายุ นอกจากการเริ่มต้นใช้งานจะรู้สึกว่ายาก กระบวนการซับซ้อนแล้ว (สมาน ลอยฟ้า, 2554 : 53) อีกปัญหาหนึ่งคือหลงเชื่อข้อมูลอันเป็นเท็จ เช่น ภาพตัดต่อ การโฆษณาสินค้าสุขภาพ (สุวิช ธิระโคตร, 2561 : 72) ผู้สูงวัยจึงต้องรู้เท่าทัน และสามารถใช้งานอินเทอร์เน็ต โซเชียลมีเดีย และสมาร์ตโฟนได้อย่างมีประโยชน์ รวมถึงการเสพข้อมูลข่าวสาร โปรแกรมการดูแลสุขภาพต่าง ๆ ตลอดจนการทำธุรกรรมทางการเงิน เพื่อป้องกันไม่ให้ตกเป็นผู้เสียหาย หรือโดนหลอกลอกจากการเผยแพร่ข่าวสารปลอม จนเกิดความเสียหายทั้งทางร่างกาย จิตใจ และทรัพย์สิน

ดังนั้นการส่งเสริมพัฒนาการให้ผู้สูงอายุสามารถรู้เท่าทันสื่อ เพื่อป้องกันอันตรายที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้อินเทอร์เน็ต จึงต้องทำให้ผู้สูงอายุตระหนักรู้ถึงความเสี่ยงจากการใช้งาน รวมถึงไม่ให้ผู้สูงอายุเกิดพฤติกรรมความหลงใหล และการเสพติด รวมทั้งในประเทศไทยยังพบโปรแกรมสอนการรู้เท่าทันสื่อในผู้สูงอายุได้ไม่มากนัก การมีโปรแกรมเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อจึงมีความสำคัญและเนื่องจากผู้สูงอายุมีการเรียนรู้ที่แตกต่างจากวัยอื่นจึง ผู้วิจัยจึงสร้างโปรแกรมที่พัฒนาจากทฤษฎีปัญญาสังคม (Social Cognitive Theory) ของแบนดูรา (Bandura, 2001 :1) กล่าวถึงปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมหรือการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม คือ ปัจจัยส่วนบุคคล (Personal Factor, P) ได้แก่ ความคิด ความเชื่อ ฯลฯ และปัจจัยทางสภาพแวดล้อม (Environmental Factor, E) ตัวแปรพฤติกรรม (Behavior, B) ปัจจัยส่วนบุคคล พฤติกรรมของบุคคลจะเปลี่ยนแปลงไม่ได้เกิดจากสภาวะแวดล้อมเท่านั้น แต่จะมาจากกระบวนการทางปัญญาด้วย โปรแกรมที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วย การพัฒนาปัจจัยภายใน และปัจจัยภายนอก เพื่อพัฒนาตัวแปรทางจิตด้านการรู้เท่าทันสื่อและพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา และแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) ของ David A. Kolb คือกระบวนการทำให้เกิดความรู้โดยใช้ประสบการณ์ส่งเสริมให้เกิดการร่วมมือกิจกรรม แบ่งปันประสบการณ์ ได้ผลลัพธ์ที่สามารถเชื่อมโยงการเรียนการสอนในห้องเรียนไปสู่สถานการณ์จริง

ได้ เริ่มต้นตั้งแต่การให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติ ให้ได้ฝึกการสะท้อน ให้ฝึกมีการสรุปหลักการเหตุผลจนเกิดเป็นความรู้ใหม่ของตน และสุดท้ายคือ การฝึกการนำเอาความรู้ใหม่ไปลองปฏิบัติอีกครั้ง จะนำไปสู่การประยุกต์ใช้สิ่งใหม่ และการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่จะนำไปสู่การใช้สื่อดิจิทัลได้อย่างเป็นประโยชน์และปลอดภัย ส่งผลให้พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลของผู้สูงอายุเป็นไปในทางที่ดียิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลของโปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อฯ ระหว่างกลุ่มที่ได้รับโปรแกรมและไม่ได้รับโปรแกรม
2. เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อฯ กลุ่มที่ได้รับโปรแกรมในระยะก่อน - หลัง และระยะติดตามผลหลังจากได้รับโปรแกรม 2 สัปดาห์

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Quasi-Experimental Design) ใช้การสุ่มให้เป็นกลุ่มทดลองหรือกลุ่มควบคุม

ประชากรในงานวิจัยนี้คือ ผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานครที่มีอายุระหว่าง 60 – 75 ปี

กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยคือผู้สูงอายุที่มารับบริการ ณ ชมรมผู้สูงอายุ ในเขตกรุงเทพมหานคร สามารถเข้าร่วมโปรแกรมได้ครบจำนวนครั้งตามที่กำหนด ผู้วิจัยเลือกใช้โปรแกรมสำเร็จรูปไม่มีค่าใช้จ่าย G*power 3.1.9.4 ที่ใช้สำหรับการคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างพัฒนาจากแนวคิดของ Cohen (1977) โดยตั้งค่า effect size เท่ากับ 0.25 (ค่าอิทธิพลขนาดเล็ก) ค่า α เท่ากับ 0.05 ค่า power เท่ากับ 0.95 ได้จำนวน 44 คน ผู้วิจัยจึงกำหนดผู้เข้าร่วมจำนวน 50 คนเนื่องจากอาจจะมีการสูญหาย โดยสุ่มผู้เข้าร่วมวิจัยเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มทดลอง (intervention) และกลุ่มควบคุม (control) ในสัดส่วนที่เท่ากัน โดยคัดเลือกตามเกณฑ์การคัดเข้า ได้แก่ 1) อายุตั้งแต่ 60 – 75 ปีที่ใช้สมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ต 2) สมรรถนะและยินดีให้ความร่วมมือในการเข้าร่วมกิจกรรมตลอดโปรแกรม 3) ไม่มีภาวะแทรกซ้อนทั้งทางร่างกายและจิตใจที่เป็นอุปสรรคต่อการเข้าร่วมโปรแกรม และกำหนดเกณฑ์ในการคัดออก คือ ผู้ที่มีความผิดปกติทางด้านการเคลื่อนไหว ผู้เข้าร่วมจะได้รับการทดสอบจำนวน 3 ครั้ง คือก่อน-หลังการเข้าโปรแกรม และระยะติดตามผล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยสร้างโปรแกรมและแบบวัดจากแนวคิดทฤษฎี โดยศึกษาจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือโดย ผู้วิจัยนำโปรแกรมไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและพิจารณาความถูกต้องของเนื้อหา โครงสร้าง ลำดับขั้นตอน ระยะเวลาที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรม การประเมินผล รวมทั้งนำไปทดลองใช้ (Try out) กับผู้สูงอายุที่ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

1.โปรแกรมผู้วิจัยประยุกต์ใช้จากทฤษฎีปัญญาสังคม เรื่องแนวความคิดการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) แนวคิดการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) โปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ในการวิจัยครั้งนี้ ต้องเข้าร่วมกิจกรรม 4 ครั้ง ครั้งละ 2 ชั่วโมง

2.แบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา เนื่องจากไม่มีแบบวัดที่ตรงตามวัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมาย ผู้วิจัยจึงสร้างแบบวัดขึ้นเอง โดยผ่านการตรวจเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญ ค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67 - 1 และนำไป try out จึงนำมาใช้จริง ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .717 ประกอบด้วย 2 ด้าน ได้แก่ แบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างเป็นประโยชน์ แบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย โดยมีลักษณะเป็นมาตรประมาณค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “ปฏิบัติประจำ” จนถึง “ไม่เคยเลย” ผู้ที่มีคะแนนมากแสดงว่าเป็นผู้มีพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญามากกว่าผู้ที่ได้คะแนนน้อย

3.แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อในการวัดการรู้เท่าทันสื่อ เป็นแบบวัดที่สื่อ ผู้วิจัยสร้างขึ้นเองโดยผ่านการตรวจเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญ ค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67 - 1 และนำไป try out ก่อนนำมาใช้จริง มีลักษณะเป็นมาตรประเมินค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “จริงที่สุด” จนถึง “ไม่จริงเลย” ผู้ที่มีคะแนนการรู้เท่าทันมากแสดงว่ามีระดับการรู้เท่าทันสูงกว่าผู้ที่ได้คะแนนน้อย ค่าสัมประสิทธิ์ครอนบาคัลฟ่าเท่ากับ .706

4.แบบวัดสัมพันธภาพในครอบครัว เป็นแบบวัดที่สื่อ ผู้วิจัยสร้างขึ้นเองโดยผ่านการตรวจเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญ ค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67 - 1 และนำไป try out ก่อนนำมาใช้จริง ลักษณะเป็นมาตรวัดประเมินค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “จริงที่สุด” จนถึง “ไม่จริงเลย” ผู้ที่มีคะแนนมากกว่าแสดงว่าสัมพันธภาพในครอบครัวดีกว่าผู้ที่ได้คะแนนน้อย ค่าสัมประสิทธิ์ครอนบาคัลฟ่าเท่ากับ .871

การเก็บรวบรวมข้อมูล ก่อนการเข้าร่วมวิจัยผู้วิจัยจะแจ้งวัตถุประสงค์การวิจัย การสอบถามความสมัครใจ และความพร้อมในการเข้าร่วมการวิจัยทุกครั้ง พร้อมเซ็นบียินยอมการเข้าร่วมเป็นอาสาสมัครในโครงการวิจัย ข้อมูลนั้นจะถูกเก็บเป็นความลับ รวมถึงชี้แจงสิทธิของผู้เข้าร่วมการวิจัยในการถอนตัวออกจากกระบวนการวิจัยได้ตลอดเวลา

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลมาวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมวิเคราะห์ข้อมูลสถิติเพื่อการวิจัย โดยใช้สถิติ ดังนี้

1.สถิติพรรณนา (descriptive) เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน ได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา ค่าเฉลี่ยคะแนนแบบวัด

2.Independent t-test เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนแบบวัดระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

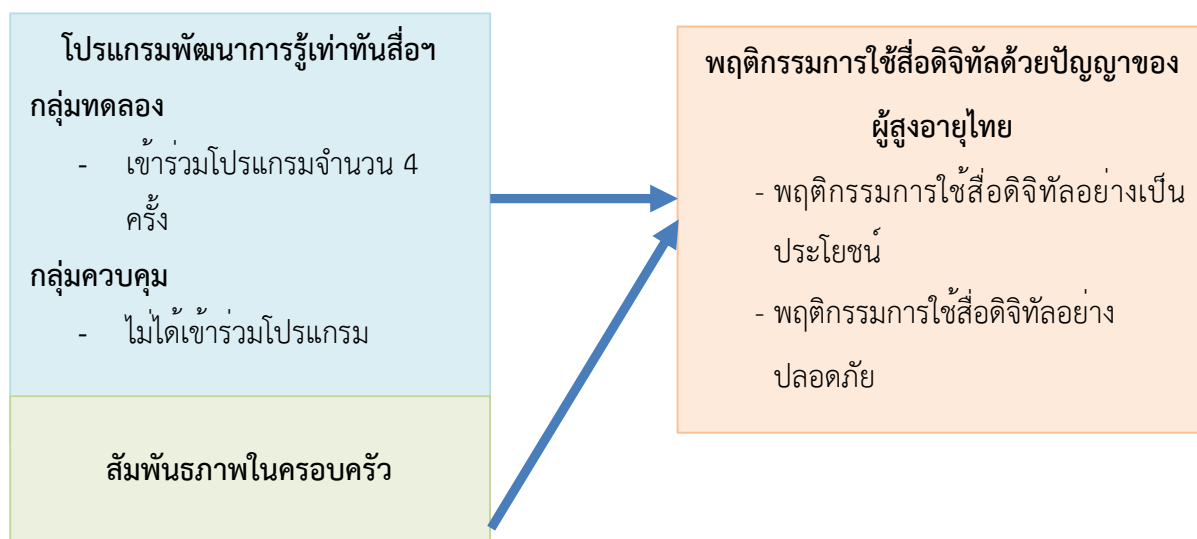
3.Paired t-test เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนแบบวัด ก่อน-หลัง ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

4.Repeated ANOVA เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนของแบบวัด ก่อน หลัง และหลังจากได้รับโปรแกรม 2 สัปดาห์

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ วิจัยสร้างขึ้นโดยใช้ทฤษฎีปัญญาสังคม (Social Cognitive Theory) ของ Albert Bandura (2001 : 1) กล่าวถึงปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมหรือการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม คือ ปัจจัยส่วนบุคคล (Personal Factor, P) ได้แก่ ความคิด ความเชื่อ ฯลฯ และปัจจัยทางสภาพแวดล้อม (Environmental Factor, E) ตัวแปรพฤติกรรม (Behavior, B) ซึ่งปัจจัยส่วนบุคคลและพฤติกรรมของบุคคลจะเปลี่ยนแปลงนั้นไม่ได้เกิดจากสภาวะแวดล้อมเท่านั้น แต่จะมาจากกระบวนการทางปัญญาด้วย ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อเพื่อให้ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา

ผู้สูงอายุที่เข้าร่วมโปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ จะแบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง (เข้าร่วมโปรแกรมจำนวน 4 ครั้ง) และกลุ่มควบคุม (ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรม) โดยทั้ง 2 กลุ่ม จะได้รับการประเมินด้วยแบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ ก่อน – หลัง โดยโปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ สร้างขึ้นจากแนวคิดพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ การคิดวิจารณ์ญาณ สัมพันธภาพในครอบครัว และใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ศึกษาผลของโปรแกรมโดยวัดพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา ประกอบด้วย พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างเป็นประโยชน์ พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องผลของโปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร เป็นการวิจัยกึ่งการทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลของโปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่มีต่อพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาของผู้สูงอายุ ในเขตกรุงเทพมหานครระหว่างกลุ่มที่ได้รับโปรแกรมและไม่ได้รับโปรแกรม รวมถึงศึกษาสัมพันธภาพในครอบครัวที่มีต่อพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาของผู้สูงอายุ ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยมีการทดสอบตามสมมติฐาน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ค่าความถี่ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของกลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน ได้แก่

1. ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาระหว่างกลุ่มที่ได้รับโปรแกรมและไม่ได้รับโปรแกรม ใช้การทดสอบค่าที (Independent t-test) กำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

2. ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาระหว่างก่อนและหลังของกลุ่มที่ได้รับโปรแกรม ใช้การทดสอบค่าที (Paired t-test) กำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

3. ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาระหว่างก่อน-หลัง และระยะติดตามผลหลังจากได้รับโปรแกรม 2 สัปดาห์ ใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำ (Repeated ANOVA)

4. ผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างสัมพันธภาพในครอบครัวและพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา ใช้การทดสอบค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Correlation coefficient)

ตารางที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ข้อมูลทั่วไป	จำนวนคน (n)	ร้อยละ (%)
1. เพศ		
ชาย	5	10.00
หญิง	45	90.00
2. อายุ เฉลี่ย 69.5 ปี		
ช่วงอายุ 61 - 65 ปี	10	20.00
ช่วงอายุ 66 - 70 ปี	20	40.00
ช่วงอายุ 71 - 75 ปี	20	40.00
3. สถานภาพ		

ข้อมูลทั่วไป	จำนวนคน (n)	ร้อยละ (%)
โสด	20	40.00
สมรส	18	36.00
หม้าย/หย่าร้าง	12	24.00
4. ระดับการศึกษา		
ต่ำกว่ามัธยม	4	8.00
ปวช.	6	12.00
ปวส.	2	4.00
ปริญญาตรี	27	54.00
ปริญญาโทหรือสูงกว่า	11	22.00

กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด จำนวน 50 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 90.00 และเพศชาย จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00 กลุ่มตัวอย่างมีอายุเฉลี่ย 69.5 ปี โดยมีช่วงอายุ 66 – 70 ปี จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 และช่วงอายุ 71 – 75 ปี จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 รองลงมาคือช่วงอายุ 71 – 75 ปี จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00

สถานภาพส่วนใหญ่ โสด จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 รองลงมาคือสถานภาพสมรส จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 36.00 และน้อยที่สุดคือสถานภาพหม้าย/หย่าร้าง จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 24.00 ระดับการศึกษาส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาปริญญาตรีมากที่สุด จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 54.00 รองลงมาคือระดับปริญญาโทหรือสูงกว่า จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 22.00

ตารางที่ 2 ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปรตาม

ตัวแปร	ช่วงคะแนน แบบวัด	พิสัย	min	max	$\bar{x}$	SD
พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาด้านรวม	1 - 6	48	87	135	108.88	10.091
1. พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างเป็น ประโยชน์	1 - 6	23	37	60	48.78	5.737
2. พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย	1 - 6	26	49	75	60.10	6.264

จากตาราง พบว่า พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาของกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนระหว่าง 87 – 135 คะแนน มีค่าเฉลี่ยที่ 108.8 คะแนน คะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างเป็นประโยชน์ อยู่ระหว่าง 37 – 60 คะแนน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 48.78 คะแนน และคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัยอยู่ระหว่าง 49 – 75 คะแนน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 60.10 คะแนน

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาระหว่างกลุ่มที่ได้รับโปรแกรม (กลุ่มทดลอง) และไม่ได้รับโปรแกรม (กลุ่มควบคุม)

	n	$\bar{x}$	SD	t	p-value
กลุ่มทดลอง	25	118.16	13.477	3.255*	.001
กลุ่มควบคุม	25	107.64	8.920		

*p < 0.05

จากตารางสามารถสรุปได้ว่า ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาระหว่างกลุ่มที่ได้รับโปรแกรม (กลุ่มทดลอง) สูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้รับโปรแกรม (กลุ่มควบคุม) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ยของระดับการรู้เท่าทันสื่อก่อนและหลังได้รับโปรแกรมระหว่างกลุ่มที่ได้รับโปรแกรม (กลุ่มทดลอง) และไม่ได้รับโปรแกรม (กลุ่มควบคุม)

กลุ่ม	ระยะ	n	$\bar{x}$	SD	t	p-value
กลุ่มทดลอง	ก่อนทดลอง	25	54.08	3.570	-3.894*	.001
	หลังทดลอง	25	56.00	3.894		
กลุ่มควบคุม	ก่อนทดลอง	25	53.80	3.215	-.571	.287
	หลังทดลอง	25	54.24	3.407		

* p < 0.05

จากตาราง พบว่า ระดับการรู้เท่าทันสื่อของกลุ่มได้รับโปรแกรม (กลุ่มทดลอง) หลังการทดลองสูงกว่า ก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และกลุ่มไม่ได้รับโปรแกรม (กลุ่มควบคุม) ก่อนและหลังการทดลอง แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาระหว่างก่อน-หลัง และระยะติดตามผลหลังจากได้รับโปรแกรม 2 สัปดาห์ พบว่า ค่าสถิติ Mauchly's W เท่ากับ .105 ค่า Sig. เท่ากับ .000 น้อยกว่า .05 สรุปได้ว่าความแปรปรวนมีลักษณะ not Compound symmetry ดังนั้นการอ่านผลจะต้องใช้วิธี Greenhouse-Geisser จากตาราง สามารถสรุปได้ว่า ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 มีอย่างน้อย 2 ครั้ง ที่มีค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาแตกต่างกัน สำหรับการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ เพื่อเปรียบเทียบ

ค่าเฉลี่ยของกลุ่มข้อมูลที่มีการวัดซ้ำ จะใช้หลักการประมาณค่าเฉลี่ย วิธีที่นิยมใช้เพื่อเปรียบเทียบคือ Bonferroni method การอ่านผลจะอ่านเช่นเดียวกันกับการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่

ตารางที่ 5 แสดงค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาจำแนกตามการวัดแต่ละครั้ง

ครั้งที่	$\bar{x}$	SD	Min	Max
1	110.08	2.262	87	135
2	118.16	2.695	93	139
3	119.64	2.508	97	139

จากตารางที่ 5 สรุปได้ว่า พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาในการวัดครั้งที่ 1 ครั้งที่ 2 และครั้งที่ 3 มีค่าเฉลี่ยที่ 110.08, 118.16 และ 119.64 ตามลำดับ การวัดครั้งที่ 3 มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด

ผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Correlation coefficient) ระหว่างสัมพันธภาพในครอบครัวและพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญา พบว่า ทั้ง 2 ตัวแปรมีความสัมพันธ์กันและเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ($r = .334$)

อภิปรายผลการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาผลของโปรแกรมโดยกลุ่มที่ได้รับโปรแกรมมีค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาสูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้รับโปรแกรม และค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาหลังได้รับโปรแกรมจะสูงกว่าก่อนได้รับโปรแกรม เนื่องจากปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมหรือการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม คือ ปัจจัยส่วนบุคคล (Personal Factor, P) ได้แก่ ความคิด ความเชื่อ ฯลฯ และปัจจัยทางสภาพแวดล้อม (Environmental Factor, E) ตัวแปรพฤติกรรม (Behavior, B) โดยปัจจัยส่วนบุคคล และปัจจัยทางสภาพแวดล้อมต้องมีอิทธิพลซึ่งกันและกัน ดังนั้นพฤติกรรมของบุคคลจะเปลี่ยนแปลงไม่ได้เป็นผลมาจากสภาพแวดล้อมเพียงอย่างเดียวแต่เป็นผลมาจากกระบวนการทางปัญญาด้วย (Bandura, 2001 : 1) สอดคล้องกับ งานวิจัยของ Diana Castilla (2018 : 24) ที่สอนทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลในผู้สูงอายุ โดยให้ผู้สูงอายุเข้าร่วมการฝึกการใช้สื่อเป็นจำนวน 8 ครั้ง ผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่สามารถใช้แอปพลิเคชันทั้งหมดได้อย่างอิสระและเกิดผลลัพธ์ในทางที่ดี งานวิจัยของ Noh Younghee (2017 : 26) พบว่า การรู้เท่าทันมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้มากที่สุด บราวน์ (Brown, 2006 : 459) พบว่า การรู้เท่าทันสื่อจะช่วยให้ผู้บริโภคสื่อมีอิสระไม่ถูกครอบงำ สามารถวิเคราะห์ เข้าถึง ประเมินและสร้างสรรค์สื่อได้ รวมทั้ง จินตนา ต้นสุวรรณนท์ (2551 : 21) ศึกษาผลการอบรมเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษา พบว่า นักศึกษากลุ่มที่เข้าร่วมการอบรมมีคะแนนเฉลี่ยการรู้เท่าทันสื่อสูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้เข้าอบรม โดยพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อทั้งด้านการคิด ความรู้สึก

และพฤติกรรม งานวิจัยของ พิมพ์ใจ ทายะติ (2560 : 1456) ได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้สูงอายุประเทศไทยเพื่อการรู้เท่าทันเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสาร พบว่า การที่ผู้สูงอายุได้ฝึกฝนทักษะการรู้เท่าทันสื่อโดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ทำให้ผู้สูงอายุเข้าใจง่าย และพิศุทธิภา เมธิกุล (2561 : 9) ศึกษาผลของโปรแกรมการใช้ดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ พบว่า กลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมมีคะแนนเฉลี่ยการรู้เท่าทันดิจิทัลและพฤติกรรมการใช้ดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้สูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้รับโปรแกรม

การศึกษาสัมพันธภาพในครอบครัวและพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญพบว่า มีความสัมพันธ์กัน เมื่อผู้สูงอายุมีสัมพันธภาพภายในครอบครัวดี เช่น มีความห่วงใยหรือพูดคุยและรับฟังซึ่งกันและกัน จะส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วย โดยงานวิจัยของณัฐนันท์ ศิริเจริญ (2558 : 96) พบว่า ผู้สูงอายุควรเริ่มเรียนรู้จากคนใกล้ชิด เป็นการส่งเสริมสัมพันธภาพในครอบครัวให้ดีขึ้น สอดคล้องกับ ทวีศิลป์ ศรีอักษร (2551 : 1) ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมบริโภคอาหารของผู้สูงอายุ โดยพบว่า อิทธิพลของครอบครัวส่งผลให้ผู้สูงอายุมีพฤติกรรมบริโภคอาหารที่ดี เนื่องจากจะมีปฏิสัมพันธ์กันในทุกเรื่อง ซึ่งจะทำให้เกิดความใกล้ชิดผูกพัน โดยการมีสัมพันธภาพที่ดีจะช่วยให้ผู้สูงอายุได้รับข้อมูลข่าวสารเพิ่มขึ้น เป็นการส่งเสริมให้ผู้สูงอายุมีพฤติกรรมบริโภคที่ดีและเหมาะสม

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงวิชาการ ควรศึกษาวิจัยอื่นร่วมด้วย เช่น การสัมภาษณ์เชิงลึกหรือการทำโฟกัสกรุ๊ป เพื่อเปรียบเทียบผลที่ได้จากการทำโปรแกรม
2. ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติการ ควรนำโปรแกรมไปใช้ในกลุ่มตัวอย่างพื้นที่อื่นทั้งในเขตกรุงเทพฯ และต่างจังหวัด
3. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย ควรส่งเสริมให้มีการจัดโปรแกรมสำหรับการรู้เท่าทันสื่อสำหรับผู้สูงอายุ โดยเฉพาะ เนื่องจาก ผู้สูงอายุมีแนวโน้มที่จะหลงเชื่อข้อมูลข่าวสารที่ไม่เป็นความจริงมากกว่าวัยอื่น การที่ได้เรียนรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อเป็นการช่วยให้ผู้สูงอายุมีวิธีรับมือกับข้อมูลข่าวสารที่ได้รับและสามารถเลือกการส่งต่อที่ทำให้เกิดประโยชน์ต่อครอบครัว เพื่อน หรือบุคคลใกล้ชิดได้

เอกสารอ้างอิง

- จินตนา ต้นสุวรรณนนท์. (2551). ผลการฝึกอบรมเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต (Effects of Training on Media Literacy Development of Suan Dusit Rajabhat University Students). *วารสารพฤติกรรมศาสตร์* (Warasan Phuettikammasat). (14) 1 , 21-32
- ณัฐนันท์ ศิริเจริญ. (2558). กรณีศึกษาการใช้สื่อใหม่ผ่านโซเชียลมีเดียในโทรศัพท์มือถือเพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิตสำหรับผู้สูงอายุกับสมาชิกในครอบครัว ณ ประเทศนิวซีแลนด์. *Veridian e-Journal ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ และฉบับ International Humanities, Social Sciences and arts.* (10)3, 96-117
- ทวีศิลป์ ศรีอักษร. (2551). ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการบริโภคอาหารของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร . *จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*
- พิศุทธิภา เมธิกุล. (2559). การประเมินความต้องการจำเป็นในการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลและพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้แก่ผู้เรียนของนักศึกษาวิชาชีพรู. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.* 10 (2), 9-22.
- พิมพ์ใจ ทายะติ. (2560). รูปแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้สูงอายุประเทศไทย เพื่อการรู้เท่าทันเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. *Veridian e-Journal ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ และฉบับ International Humanities, Social Sciences and arts.* (10) 3, 1456-1471
- วิปัสย์ ชัยช่วย. (2560). การใช้ LINE ของผู้สูงอายุ: การศึกษาเชิงปรากฏการณ์วิทยา. *Veridian e-Journal ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ และฉบับ International Humanities, Social Sciences and arts.* (10) 1, 905-918
- ศูนย์ข้อมูลข่าวสาร สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ. (2565). จัปตาสถานการณ์ผู้สูงอายุทั่วโลกและไทย. *ออนไลน์.* สืบค้นเมื่อ 14 เมษายน 2565. แหล่งที่มา <https://infocenter.nationalhealth.or.th>
- สมาน ลอยฟ้า. (2554). ผู้สูงอายุกับเทคโนโลยีสารสนเทศ. *วารสารสารสนเทศศาสตร์.* 29 (2), 53-64.
- สุวิษ ธีระโคตร. (2561). พฤติกรรมการใช้และการรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ตและทัศนคติการใช้เนื้อหาต้านสุขภาวะบนอินเทอร์เน็ตของผู้สูงอายุ. *วารสารการพยาบาลและการดูแลสุขภาพ.* 36 (1), 72-80.
- Bandura, A. (2001). Social cognitive theory: An agentic perspective. *Annual Review of Psychology*, 52, 1–26. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.52.1.1>
- Brown, J. D. (2006). Media Literacy has Potential to Improve Adolescents' Health [Editorial]. *Journal of Adolescent Health*, 39 (4), 459–460. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2006.07.014>
- Coto, M., Lizano, F., Mora, S., & Fuentes, J. (2017). *Social Media and Elderly People: Research Trends.* (Vol.10283), 65-81

- Czaja, S., & Chin, C. L. (2007). *The impact of aging on access to technology* (Vol. 5), 341-349
<https://doi.org/10.1145/1102187.1102189>
- Diana, C., Cristina, B., Ignacio, M., Juana, B.L., Andrea, M.D., Irene, Z. (2018). *International Journal of Human-Computer Studies* (Vol.118), 24-37
- Noh, Y. (2016). A study on the effect of digital literacy on information use behavior. *Journal of Librarianship and Information Science*, 49 (1) , 26- 56. doi: 10. 1177/ 0961000 615624527
- Teng, C.E., & Joo, T.M. (2017). Analyzing the Usage of Social Media: A Study on Elderly in Malaysia. *International journal of humanities and social sciences*. 11, 737-743.