

รูปแบบการใช้เงินดิจิทัลวอลเล็ตของผู้สูงอายุ หมู่บ้านวังน้ำขาว
ตำบลไตรตรึงษ์ อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร

Digital Wallet Usage Patterns Among the Elderly in Ban Wang Nam Khao,
Trai Trueng Sub-district, Mueang District, Kamphaeng Phet Province

ปิยวัช ศรีเดช, สุรศักดิ์ บุญเทียน*, ธวชนิ ลาลิน และกรรณิกา อุสสาสาร

Piyawat Sridej, Surasak Buntian*, Thawachinee Lalin and Kanika Ussasarn

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ Faculty of Humanities and Social Sciences

มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร Kamphaeng Phet Rajabhat University

*Corresponding author email: Lung2555@gmail.com

Received: October 31, 2025 Revised: March 23, 2026 Accepted: March 24, 2026

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเป้าประสงค์ และรูปแบบการใช้เงินดิจิทัลวอลเล็ตของรัฐบาล รวมถึงวิเคราะห์ปัญหาสาเหตุ และแนวทางการแก้ไขการใช้จ่ายเงินดิจิทัลวอลเล็ตที่ไม่สอดคล้องกับนโยบายรัฐบาลของผู้สูงอายุในหมู่บ้านวังน้ำขาว ตำบลไตรตรึงษ์ อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ เก็บข้อมูลจากการเอกสารที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์เชิงลึกและการสังเกตจากผู้สูงอายุที่ได้รับเงินดิจิทัลวอลเล็ต จำนวน 8 คน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้เทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา มีข้อค้นพบ ดังนี้ ประการแรก นโยบายดิจิทัลวอลเล็ตของรัฐบาล มีเป้าประสงค์ 4 ประการ ได้แก่ 1) เพื่อบรรเทาภาระค่าครองชีพ 2) เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิต 3) เพื่อชุมชนมีความเข้มแข็งในด้านเศรษฐกิจ 4) เพื่อเพิ่มโอกาสในการประกอบอาชีพ ประการที่สอง รูปแบบการใช้เงินดิจิทัลวอลเล็ตของผู้สูงอายุ พบ 3 รูปแบบ ได้แก่ 1) การใช้จ่ายเพื่อดำรงชีวิต 2) การใช้จ่ายเพื่อการศึกษาของบุตรหลาน 3) การใช้จ่ายเพื่อการลงทุน ประการที่สาม การใช้จ่ายเงินดิจิทัลวอลเล็ตที่ไม่สอดคล้องกับนโยบายรัฐบาล พบ 2 ประเด็น คือ 1) การใช้จ่ายเงินไม่เป็นที่ชุมชนมีความเข้มแข็งในด้านเศรษฐกิจ มีสาเหตุจากผู้สูงอายุมีภาระค่าใช้จ่ายสูง มีรายได้ไม่แน่นอน มีความจำเป็นเร่งด่วน ส่วนแนวทางแก้ไขภาครัฐควรจัดอบรมให้ความรู้หรือคำแนะนำด้านวางแผนการใช้จ่ายเงิน และจัดสวัสดิการด้านการศึกษาและสุขภาพเพิ่มเติมเพื่อลดภาระผู้สูงอายุ 2) การเพิ่มโอกาสในการประกอบอาชีพ ไม่สามารถต่อยอดเป็นการลงทุนหรือสร้างอาชีพได้ มีสาเหตุจากขาดความรู้ด้านวางแผนการเงิน และมีข้อจำกัดด้านสุขภาพ ส่วนแนวทางแก้ไขภาครัฐควรจัดอบรมให้ความรู้หรือคำแนะนำการสร้างรายได้เสริม และสนับสนุนการสร้างอาชีพเสริมที่เหมาะสม

คำสำคัญ: รูปแบบใช้เงิน, เงินดิจิทัลวอลเล็ต, ผู้สูงอายุ

Abstract

This qualitative research investigated the spending targets of the government's digital wallet policy and the digital wallet usage patterns among the elderly in Ban Wang Nam Khao, Kamphaeng Phet Province. It also analyzed the problems, causes, and solutions for inconsistent spending with policy objectives. Data were collected via document analysis, in-depth interviews, and observation from 8 elderly key informants, and analyzed using content analysis. Findings show the policy's four goals are: alleviating living costs, improving quality of life, strengthening community economy, and increasing career opportunities. The elderly exhibit three spending patterns: subsistence, education for dependents, and investment. Two inconsistencies were found: 1) Spending not contributing to community economic strength, caused by high burdens, uncertain income, and urgent needs. Solutions involve financial planning training and additional welfare (education/health). 2) Failure to leverage funds into investment or career creation, caused by lack of financial knowledge and health constraints. Solutions include training for supplementary income and supporting suitable side jobs.

Keywords: Usage Patterns, Digital Wallet, Elderly

1. บทนำ

ปี 2567 ในยุครัฐบาล นางสาวแพรวทองธาร ชินวัตร เป็นนายกรัฐมนตรี ได้กำหนดนโยบายเงินดิจิทัล 10,000 บาท เป็นหนึ่งในนโยบายสำคัญของรัฐบาลที่มุ่งเน้นการกระตุ้นเศรษฐกิจภายในประเทศผ่านการแจกจ่ายเงินดิจิทัลให้กับประชาชนทุกคน ครอบคลุมประชาชนที่มีอายุ 16 ปีขึ้นไปทุกคน โดยไม่มีการจำกัดฐานะทางเศรษฐกิจ หรืออาชีพ (กระทรวงการคลัง, 2567) โดยมีการออกแบบนโยบายเพื่อส่งเสริมการใช้จ่ายในเศรษฐกิจท้องถิ่นและเพิ่มความคล่องตัวในการซื้อขายสินค้าและบริการ ทั้งนี้ นโยบายดังกล่าวยังสอดคล้องกับการส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล และการใช้เทคโนโลยีทางการเงินที่ทันสมัยในประเทศไทยการให้เงินดิจิทัลแก่ประชาชน จะส่งผลให้มีการใช้จ่ายเพิ่มขึ้นในเศรษฐกิจท้องถิ่น และเป็นแรงผลักดันให้ธุรกิจท้องถิ่นสามารถฟื้นตัวได้ โดยเฉพาะหลังจากการชะลอตัวทางเศรษฐกิจจากวิกฤตการณ์ทางเศรษฐกิจและโรคระบาดเงินดิจิทัล 10,000 บาท จะถูกออกแบบให้ใช้จ่ายในรัศมีพื้นที่ใกล้เคียงที่อยู่อาศัยของผู้ใช้ เพื่อส่งเสริมการหมุนเวียนเงินในพื้นที่ท้องถิ่นและสร้างความเข้มแข็งให้กับเศรษฐกิจระดับฐานราก (สำนักงานเศรษฐกิจการคลัง, 2566)

ประเทศไทยกำลังเข้าสู่สังคมสูงวัยอย่างรวดเร็ว โดยจากข้อมูลทางสถิติพบว่าภายในปี พ.ศ. 2566 ประชากรผู้สูงอายุจะมีสัดส่วนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งการเพิ่มขึ้นนี้ส่งผลให้ประเทศไทยต้องเผชิญกับความท้าทายในด้านสังคมและเศรษฐกิจ ดังนั้น รัฐบาลได้วางแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 การเตรียมความพร้อมในการรองรับสังคมสูงวัยอย่างยั่งยืน มีเป้าหมายหลักเพื่อเสริมสร้างระบบการดูแล และการสนับสนุนที่ครอบคลุมสำหรับผู้สูงอายุในด้านสุขภาพ เศรษฐกิจ และสังคม เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงนี้ โดยเน้นการพัฒนาที่ยั่งยืนและการสร้างความมั่นคงทางสังคมให้กับผู้สูงอายุ ผู้สูงอายุที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป จึงเป็นกลุ่มหนึ่งที่ได้รับประโยชน์อย่างมีนัยสำคัญจากนโยบายเงินดิจิทัล 10,000 บาท นี้ เนื่องจากผู้สูงอายุจะมีรายได้จำกัดหรือไม่มีรายได้หลังจากเกษียณ การได้รับเงินดิจิทัลช่วยเพิ่มความสามารถในการใช้จ่ายใช้สอยลดภาระค่าใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน เช่น ค่าอาหาร ค่ารักษาพยาบาลและค่าใช้จ่ายอื่น ๆ ที่จำเป็น (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2565) ประกอบกับ ธนาคารแห่งประเทศไทย (2566) ได้สะท้อนข้อมูลสำคัญทางการเงินของผู้สูงอายุ ระบุว่ามีการใช้จ่ายเงินและมีสภาพทางการเงินที่ต้องชำระคืนที่ไม่สมดุล ซึ่งอาจเกิดจากการใช้จ่ายเกินรายได้ที่มีอยู่ หรือการกู้ยืมเพื่อใช้จ่ายในด้านต่าง ๆ เช่น การดูแลสุขภาพ การดำรงชีวิตประจำวัน หรือภาระของครอบครัว ส่งผลให้ผู้สูงอายุมีความเสี่ยงต่อการขาดสภาพคล่องทางการเงินและคุณภาพชีวิตที่ลดลง โดยเฉพาะเมื่อผู้สูงอายุไม่สามารถหารายได้เพิ่มเติมหลังเกษียณได้อย่างเพียงพอ การดำเนินนโยบายเงินดิจิทัล 10,000 บาท สำหรับผู้สูงอายุให้มีประสิทธิภาพควรมีการสนับสนุนในการให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีทางการเงิน เช่น การใช้แอปพลิเคชันการเงิน การทำธุรกรรมดิจิทัล รวมถึงการสร้างการเข้าถึงบริการทางการเงินในท้องถิ่น เพื่อให้ผู้สูงอายุที่ไม่คุ้นเคยกับเทคโนโลยีสามารถใช้ประโยชน์จากเงินดิจิทัลนี้ได้อย่างเต็มที่ (ธนาคารแห่งประเทศไทย, 2566) การสนับสนุนเงินดิจิทัลวอลเล็ตสำหรับผู้สูงอายุ มีการพิจารณาเงื่อนไขพิเศษ สำหรับผู้สูงอายุที่เป็นกลุ่มเปราะบาง

เช่น ผู้สูงอายุติดเตียงหรือผู้ที่มีปัญหาทางกายภาพ ซึ่งอาจไม่สามารถเดินทาง หรือใช้เทคโนโลยีได้ อย่างไรก็ตาม รัฐบาลอาจมีมาตรการช่วยเหลือกลุ่มนี้ เช่น การให้ความช่วยเหลือในการลงทะเบียนหรือการใช้จ่ายเงิน (ธนาคารแห่งประเทศไทย, 2566)

ในจังหวัดกำแพงเพชร ซึ่งเป็นจังหวัดหนึ่งในภาคเหนือตอนล่างของประเทศไทย สถานการณ์ในกลุ่มผู้สูงอายุมีความคล้ายคลึงกับระดับประเทศ เนื่องจากกำแพงเพชรมีผู้สูงอายุจำนวนมาก ซึ่งได้รับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงของเศรษฐกิจ การเกษตร และการใช้ชีวิต แม้เข้าสู่วัยเกษียณ ภาระหนี้สินเกิดขึ้นจากการดูแลครอบครัว โดยเฉพาะในกลุ่มผู้สูงอายุที่มีลูกหลานที่ยังต้องพึ่งพารายได้ สำนักงานสาธารณสุขจังหวัดกำแพงเพชร (2567) แสดงข้อมูลผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร จำนวนทั้งสิ้น 95,866 คน แบ่งเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มติดสังคมจำนวน 90,406 คน กลุ่มติดบ้านจำนวน 5,027 คน กลุ่มติดเตียงจำนวน 433 คน และมีผู้สูงอายุที่ได้รับเงินดิจิทัลวอลเล็ตเป็นจำนวน 5,460 คน ในส่วนอำเภอเมือง มีผู้สูงอายุกลุ่มติดสังคม จำนวน 90,406 คน กลุ่มติดบ้านจำนวน 5,027 คน กลุ่มติดเตียงจำนวน 433 คน พบว่า มีผู้สูงอายุที่ได้รับเงินดิจิทัลวอลเล็ต จำนวน 5460 คน และยังพบว่า ในเขตตำบลไตรตรังษ์ อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร มีผู้สูงอายุที่ได้รับเงินดิจิทัลวอลเล็ต ดังนี้

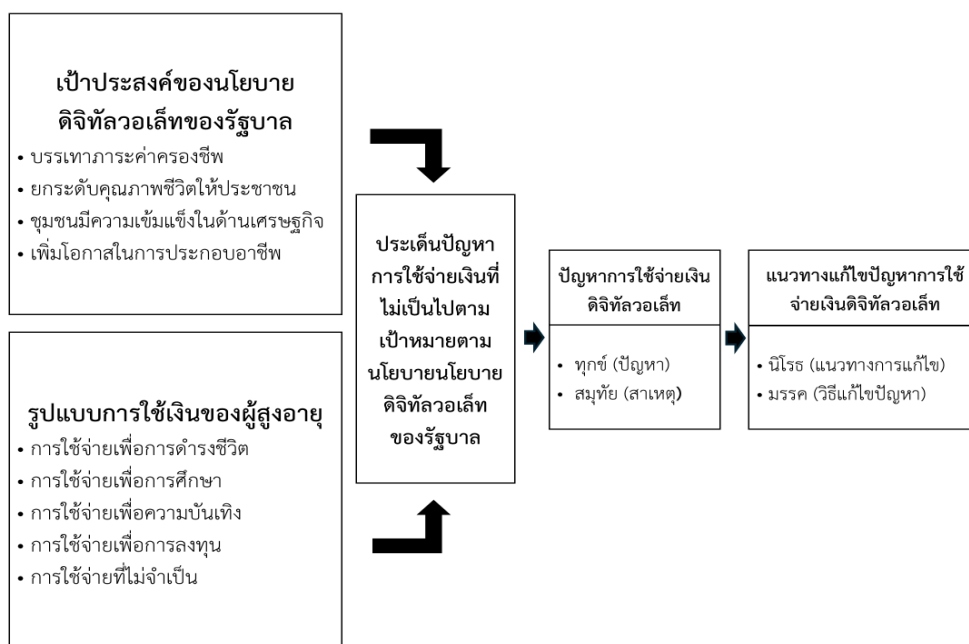
ตารางที่ 1 แสดงข้อมูลผู้สูงอายุและผู้สูงอายุที่ได้รับเงินดิจิทัลวอลเล็ต ในเขตตำบลไตรตรังษ์ อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร (สำนักงานสาธารณสุขจังหวัดกำแพงเพชร, 2567)

หมู่บ้าน	จำนวนผู้สูงอายุ	จำนวนผู้สูงอายุที่ได้รับเงินดิจิทัลวอลเล็ต	ร้อยละของผู้สูงอายุที่ได้รับเงินดิจิทัลวอลเล็ต
วังพระธาตุ	59	46	77.9
ท้ายเกาะ	35	24	68.5
ปากดง	328	8	2.4
ทุ่งเฉลียว	21	16	76.1
หนองหลวง	15	10	66.6
ทรัพย์พลู	23	18	78.2
ดงตาจันทร์	16	13	81.2
วังประดา	27	20	74.0
ทรัพย์สีทอง	12	9	75.0
บ่อเจริญ	41	11	26.8
ไตรตรังษ์	13	10	58.8
วังน้ำขาว	17	14	82.3
คลองเตยพัฒนา	2	1	50.0
โนนโก	9	5	55.5

หมู่บ้าน	จำนวนผู้สูงอายุ	จำนวนผู้สูงอายุที่ได้รับเงินดิจิทัลวอลเล็ต	ร้อยละของผู้สูงอายุที่ได้รับเงินดิจิทัลวอลเล็ต
วังพระธาตุ	18	13	72.2
รวม	636	234	

จากตารางที่ 1 พบว่าในเขตตำบลไตรตรัง มีร้อยละของผู้สูงอายุที่ได้รับเงินดิจิทัลวอลเล็ตสูงสุด คือหมู่บ้านวังน้ำขาว ร้อยละ 82.3 รองลงมาคือ หมู่บ้านดงตาจันทร์ร้อยละ 81.2 และน้อยที่สุดคือหมู่บ้านปากดง ร้อยละ 2.4 ผู้วิจัยจึงเลือกหมู่บ้านวังน้ำขาว ตำบลไตรตรัง อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชรเป็นพื้นที่ศึกษา

ในการศึกษาครั้งนี้ อยู่กรอบภายใต้คำถามที่สำคัญว่า นโยบายเงินดิจิทัลวอลเล็ตของรัฐบาลมีเป้าประสงค์อะไรบ้าง อย่างไร ผู้สูงอายุใช้เงินดิจิทัลวอลเล็ตในเรื่องใดบ้าง อย่างไร รวมถึงเหตุผลของการใช้เงินดิจิทัล มีความสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาลหรือไม่ และปัญหา สาเหตุและแนวทางแก้ไขในการใช้จ่ายเงินที่ไม่เป็นไปตามนโยบายของรัฐบาลคืออะไร และจากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สามารถสรุปสาระสำคัญ และจัดทำเป็นกรอบแนวคิดการวิจัยได้ดังแผนภาพที่ 1 ดังนี้ ประการแรก นโยบายดิจิทัลวอลเล็ตของรัฐบาลตามนโยบายของรัฐบาลนายกรัฐมนตรี นางสาวแพทองธาร ชินวัตร มีวัตถุประสงค์ของนโยบายดิจิทัลวอลเล็ต 4 ประการ คือ 1) บรรเทาภาระค่าครองชีพ 2) ยกระดับคุณภาพชีวิตให้ประชาชน 3) ชุมชนมีความเข้มแข็งในด้านเศรษฐกิจ 4) เพิ่มโอกาสในการประกอบอาชีพ (วิจิตรา ประยูรวงษ์, 2566) ประการที่สอง รูปแบบการใช้จ่ายเงินดิจิทัลวอลเล็ตของผู้สูงอายุ สรุปได้ 5 รูปแบบ คือ 1) การใช้จ่ายเพื่อการดำรงชีวิต 2) การใช้จ่ายเพื่อการศึกษา 3) การใช้จ่ายเพื่อความบันเทิง 4) การใช้จ่ายเพื่อการลงทุน 5) การใช้จ่ายที่ไม่จำเป็น (พงศกร พิชิตชาติตรี, 2565) ประการที่สาม ประเด็นปัญหาที่ไม่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของนโยบายรัฐบาล ผู้วิจัยใช้การเปรียบเทียบระหว่างนโยบายดิจิทัลวอลเล็ตของรัฐบาลกับรูปแบบการใช้จ่ายเงินดิจิทัลวอลเล็ตของผู้สูงอายุที่เกิดขึ้นจริง ประการสุดท้าย การวิเคราะห์ปัญหา สาเหตุ และเสนอแนวทางการแก้ไขการใช้จ่ายเงินดิจิทัลวอลเล็ตของผู้สูงอายุในหมู่บ้านวังน้ำขาว ตำบลไตรตรัง อำเภอเมืองจังหวัดกำแพงเพชรที่ไม่เป็นไปตามเป้าหมายนโยบายเงินดิจิทัลของรัฐบาล ใช้หลักทฤษฎี 4 ของพระพุทธศาสนานำมากรอบในการวิเคราะห์ มีสาระสำคัญ 4 ประการ คือ ทุกข์ (ปัญหา) สมุทัย (สาเหตุ) นิโรธ (แนวทางการแก้ไขปัญหา) มรรค (วิธีการแก้ไขปัญหา) (รุ่งอรุณ ทิศกระโทก, 2567) โดยคาดหวังว่าข้อค้นพบจะเป็นข้อมูลสำคัญให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ต่อไปในอนาคต



ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดการวิจัย

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

- 2.1 เพื่อศึกษาเป้าประสงค์ของการสนับสนุนการใช้จ่ายเงินตามนโยบายดิจิทัลวอลเล็ตของรัฐบาล
- 2.2 เพื่อศึกษารูปแบบการใช้จ่ายเงินดิจิทัลวอลเล็ตของผู้สูงอายุในหมู่บ้านวังน้ำขาว ตำบลไตรตรังษ์ อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร
- 2.3 เพื่อวิเคราะห์ปัญหาสาเหตุ และแนวทางการแก้ไขตามหลักอริยสัจ 4 ในประเด็นการใช้จ่ายเงินดิจิทัลวอลเล็ตที่ไม่สอดคล้องกับนโยบายรัฐบาลของผู้สูงอายุในหมู่บ้านวังน้ำขาว ตำบลไตรตรังษ์ อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร

3. ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research)

3.1 พื้นที่ดำเนินการและผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

พื้นที่ดำเนินการ ศึกษาในหมู่บ้านวังน้ำขาว ตำบลไตรตรังษ์ อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร
 ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คือ ผู้สูงอายุที่ได้รับเงินดิจิทัลวอลเล็ตของรัฐบาล ที่อาศัยอยู่ในช่วงเวลาตั้งแต่วันที่ 10 มิถุนายน 2567 ถึง วันที่ 10 มิถุนายน 2568 มีจำนวนทั้งหมด 14 คน (สำนักงานสาธารณสุขจังหวัดกำแพงเพชร,

2567) แต่พบว่าผู้สูงอายุที่ได้รับเงินดิจิทัลวอลเล็ตของรัฐบาล มีอาการป่วยไม่สามารถให้ข้อมูลได้ จำนวน 6 คน คงเหลือผู้สูงอายุที่สามารถให้ข้อมูลได้ และสมัครใจให้ข้อมูล จำนวน 8 คน จึงกำหนดเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยวิจัยครั้งนี้ ใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล จากการวิเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวข้อง (Documents analysis) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth interview) กับการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม

3.3 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.3.1 ชั้นเก็บข้อมูล

1) รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ และสรุปจากประเด็นนโยบายการใช้จ่ายเงินดิจิทัลวอลเล็ตของรัฐบาลจากเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2) เก็บข้อมูลภาคสนาม ประสานผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ทำความเข้าใจถึงวัตถุประสงค์ และนัดหมาย วัน เวลา และสถานที่ และดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.3.2 ชั้นการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล ผู้วิจัยได้ใช้เทคนิคการตรวจสอบแบบสามเส้า (Triangulation) ได้แก่ การตรวจสอบด้านข้อมูล ประกอบด้วยแหล่งเวลา แหล่งสถานที่ แหล่งบุคคล และ ตรวจสอบด้านวิธีเก็บข้อมูล โดยใช้การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วมควบคู่กับการสัมภาษณ์

3.3.3 ชั้นสรุปข้อมูล นำข้อมูลจากสัมภาษณ์ที่ผ่านการตรวจสอบมาแล้ว นำมาสรุปวิเคราะห์ต่อไป

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ใช้เทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content analysis) ได้แก่ การตีความ การจำแนกชนิดหมวดหมู่ วิเคราะห์ เปรียบเทียบข้อมูล การหาความเกี่ยวข้องของปรากฏการณ์ หาคำอธิบาย การสังเคราะห์ และสร้างข้อสรุป

4. ผลการศึกษาและอภิปรายผล

4.1 นโยบายของเงินดิจิทัลวอลเล็ตของรัฐบาล พบว่ามีวัตถุประสงค์ที่สำคัญเพื่อส่งเสริมให้มีเม็ดเงินหมุนเวียนในพื้นที่ และช่วยบรรเทาภาระค่าครองชีพ ยกกระดับคุณภาพชีวิตให้ประชาชน ส่งเสริมให้ประชาชนและชุมชนมีความเข้มแข็งในด้านเศรษฐกิจ สามารถพึ่งพาตนเองได้ สร้างและเพิ่มโอกาสในการประกอบอาชีพ รวมทั้งส่งเสริม และสนับสนุนการพัฒนาให้เกิดนวัตกรรมด้านเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อประโยชน์ต่อเศรษฐกิจและสังคม จำนวนผู้มีสิทธิ์รับเงินประมาณ 50 ล้านคน สรุปเป้าประสงค์ 4 ประการ ได้แก่ 1) เพื่อบรรเทาภาระค่าครองชีพ 2) เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิต 3) เพื่อชุมชนมีความเข้มแข็งในด้านเศรษฐกิจ 4) เพื่อเพิ่มโอกาสในการประกอบอาชีพ

4.2 ข้อมูลพื้นฐาน หมู่บ้านวังน้ำขาว ตั้งอยู่ในตำบลไตรตรัง อำเภอมือง จังหวัดกำแพงเพชร ซึ่งเป็นพื้นที่รอยต่อเขตเมืองกับชนบทของจังหวัดในภาคเหนือตอนล่าง ลักษณะชุมชนเป็นแบบกึ่งเกษตรกึ่งรับจ้าง นอกภาคเกษตร มีประชากรผู้สูงอายุทั้งสิ้น 17 คน เป็นชาย 7 หญิง 10 คน ได้รับเงินดิจิทัลวอลเล็ตของรัฐบาล จำนวน 14 คน คราวเรือนส่วนใหญ่มีสมาชิกเดินทางเข้าเมืองเพื่อทำงานรายวัน ในขณะที่ผู้สูงอายุพักอาศัยอยู่ในหมู่บ้าน ทำหน้าที่ดูแลบ้าน ดูแลหลาน และร่วมกิจกรรมชุมชนกับองค์การบริหารส่วนตำบลและหน่วยงานของทางราชการ เช่น โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล ในการศึกษาครั้งนี้ มีผู้ให้ข้อมูลจำนวน 8 คน เป็นเพศชาย 4 คน เพศหญิง 4 คน ส่วนใหญ่ประกอบอาชีพหลักเป็นเกษตรกรกรรม เช่น ทำนา ทำไร่ ทำสวน และมีอาชีพเสริม เช่น ค้าขายเล็ก ๆ ในชุมชนหรือรับจ้างทั่วไป รายได้เฉลี่ยของครัวเรือนอยู่ระหว่าง 120,000 – 350,000 บาทต่อปี และครัวเรือนที่มีรายได้น้อยที่สุดอยู่ที่ 80,000 บาทต่อปี

4.3 รูปแบบการใช้จ่ายเงินดิจิทัลวอลเล็ตของผู้สูงอายุ จากการเก็บข้อมูลของผู้สูงอายุที่ได้รับเงินวอลเล็ตของรัฐบาล สะท้อนให้เห็นถึงการใช้เงินดิจิทัลวอลเล็ตของผู้สูงอายุ และความสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาล สรุปได้ 2 กลุ่ม กล่าวคือ

กลุ่มที่ 1 กลุ่มผู้สูงอายุที่มีการใช้จ่ายเงินดิจิทัลวอลเล็ตใน 3 รูปแบบ คือ 1) การใช้จ่ายเพื่อดำรงชีวิต 2) การใช้จ่ายเพื่อการศึกษา 3) การใช้จ่ายเพื่อการลงทุน และยังพบว่า**การใช้จ่ายเงินมีความสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาล** สะท้อนผ่านคำกล่าวของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ดังนี้

“ป้ามีอาชีพขายข้าวร้านอาหารตามสั่ง เงินก็ไม่ค่อยพอใช้เพราะขายข้าวก็ไม่ค่อยดี มีบางวันที่ขายดีบ้าง เงิน 10,000 บาทที่รัฐบาลให้มา ป้าก็เอามาซื้อของลงทุนขายข้าวต่อ เงินบางส่วนก็เอาไปซ่อมแซมบ้านกับเอาไปจ่ายค่าเทอมและเอาเงินไว้ให้หลานไปโรงเรียนซื้อพวกของใช้ดินสอปากกาให้หลาน เงินแค่ 10,000 ใช้แค่นี้ก็อย่างก็หมดแล้วทุกวันนี้อะไรก็แพงไปหมด แต่เงินที่รัฐบาลให้มา ก็ช่วยแบ่งเบาได้เยอะอยู่” (คุณเอ นามสมมุติ, การสัมภาษณ์, 20 กรกฎาคม 2568)

“ป้าก็เอาไว้ไปซื้อพวกกับข้าวข้าวสาร แล้วก็เอาไปใช้ซื้อของมาทำข้าวกล่องขายแล้วก็ซื้ออุปกรณ์ทำครัวนี้แหละ แล้วก็เอาไว้ให้ลูกไปวิลิชชี บางส่วนป้าก็เก็บไว้ใช้ตอนไปหาหมอกับค่ายาตอนไปหาหมอ แล้วบางส่วนก็เก็บไว้เป็นเงินสำรองเผื่อฉุกเฉินจะได้มีไว้ใช้ ป้าไม่รู้หรอกว่าเขาให้เอาเงินไปใช้ทำอะไร ป้าก็ใช้ในสิ่งที่ป้าต้องใช้ในความจำเป็น” (คุณบี นามสมมุติ, การสัมภาษณ์, 20 กรกฎาคม 2568)

“ยายได้เงินมาก็เอาไปซื้อของเข้าร้านก่อนเลย อย่างแก้วน้ำ จานชามเล็ก ๆ น้อย ๆ จะได้ขายต่อได้ อีกส่วนก็เอาไปซื้อของกินเข้าบ้านพวก ข้าวสาร น้ำปลา ไข่ ผักกับเนื้อไว้กินกับตา ส่วนที่เหลือก็เก็บไว้ไปหาหมอซื้อยาประจำ เพราะร่างกายไม่ค่อยแข็งแรงแล้ว เงินหมื่นนี้ก็ได้ใช้อะไรที่เหลือก็เก็บไว้ ยายก็ไม่ค่อยรู้หรอกว่าเขาอยากให้เอาเงินไปใช้อะไร” (คุณซี นามสมมุติ, การสัมภาษณ์, 20 กรกฎาคม 2568)

“ผมว่ามันช่วยครอบครัวผมได้เยอะเลยนะ ผมไม่รู้หรอกว่าเขาให้ใช้อะไรเพราะรายได้จากขายไก่ย่างกับปลาเผาผมก็ไม่ได้มาก เดือนนึงก็พออยู่พอกิน พอมีเงินก้อนนี้มาก็เอาไปซื้อของกินเข้าบ้านก่อน อย่างน้ำมัน น้ำปลา ของในครัวที่ต้องใช้ทุกวัน อีกส่วนก็เอาไปซื้อวัตุดิบมาทำไก่ย่างกับปลาเผาขายต่อ จะได้มีรายได้หมุนเวียนเพิ่มขึ้นหน่อย แล้วก็เก็บไว้ให้ลูกใช้เรียนด้วย ลูกผมกำลังเรียน ม.4 มีค่าใช้จ่ายหลายอย่าง ทั้งค่าหนังสือ ค่าเดินทางไปโรงเรียน พอมีเงินช่วยแบบนี้มันก็เบาภาระไปได้เยอะครับ ทำให้ไม่ต้องกังวลเรื่องค่าใช้จ่าย” (คุณสิทธิ นามสมมุติ, การสัมภาษณ์, 20 กรกฎาคม 2568)

กลุ่มที่ 2 กลุ่มผู้สูงอายุที่มีการใช้จ่ายเงินดิจิทัลวอลเล็ตใน 3 รูปแบบคล้ายคลึงกัน คือ 1) การใช้จ่ายเพื่อดำรงชีวิต 2) การใช้จ่ายเพื่อการศึกษา 3) การใช้จ่ายเพื่อการลงทุน แต่การใช้จ่ายเงินไม่สอดคล้องกับนโยบายรัฐบาล สะท้อนผ่านคำกล่าวของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ดังนี้

“ลุงรู้อยู่ว่ารัฐบาลให้เงินมาทำไมเพราะลุงเองก็เป็นผู้พิการ ลุงมักจะได้ความช่วยเหลือจากนายกลุงเองก็ติดตามข่าว เงินที่ได้มาลุงเองก็เอาไว้ให้ลูกเรียน แล้วก็เอาไปซื้อของใช้ในครัวพวกข้าวสารกับพวกกับข้าวเงินที่เหลือลุงก็เก็บไว้เอาไว้ให้ลูกไปโรงเรียนลุงเองก็ต้องไปหาหมอเอาเงินไว้จ่ายค่ายา แล้วก็บางครั้งต้องจ้างรถให้ไปส่งที่โรงเรียน” (คุณบอย นามสมมุติ, การสัมภาษณ์, 20 กรกฎาคม 2568)

“ยายไม่รู้หรอกว่าเขาให้เอาเงินไปทำอะไร เพราะทุกวันนี้ไม่ได้ทำงาน ต้องอยู่บ้านเลี้ยงหลานสองคน รายได้หลักก็มีแต่เงินเดือนตาที่ทำงานเป็นภารโรง กับเงินที่ลูกส่งมาให้ไว้เลี้ยงหลาน ๆ บางทีก็ไม่ค่อยพอใช้หรอก พอมีเงินก้อนนี้ ยายก็คิดว่าจะเอาไปซื้อข้าวของเข้าบ้าน อย่างข้าวสาร น้ำมัน นม ขนมให้หลาน อีกส่วนก็เก็บไว้เพื่อหลานไปโรงเรียน มีค่ารถ ค่าขนม ค่าใช้จ่ายจุกจิก เงินที่ได้มาก็ช่วยแบ่งเบาภาระไปเยอะ” (คุณบุญ นามสมมุติ, การสัมภาษณ์, 20 กรกฎาคม 2568)

“ทวดเอาเงินเก็บไว้ไปหาหมอ กับเอาเงินให้ลูกชายซื้อกับข้าว ทวดเองก็ไม่ได้เอาไปใช้อะไรก็แก่แล้วไม่รู้จะเอาไปทำอะไร ก็เก็บไว้ให้หลาน” (คุณปู่ทวด นามสมมุติ, การสัมภาษณ์, 20 กรกฎาคม 2568)

“ตอนที่ลุงได้เงินมา ลุงก็เอาไว้ให้ลูกไปเรียนจ่ายค่ารถ รับ-ส่ง นักเรียนค่าอาหารค่าเทอมแล้วก็เอาไปซื้อพวกของใช้แล้วก็กับข้าวลุงเองก็รับจ้างทั่วไปรายได้ไม่เยอะ เงินที่ได้มาตอนนั้นลุงเองก็ใช้ในชีวิตประจำวันมาเรื่อย ๆ ไม่นานมันก็หมดแบบเดียวเงิน 10,000 บาทมันหมดไวรายจ่ายที่บ้านลุงมีเยอะส่วนไอ้เรื่องนโยบายที่เขาให้เอาไปทำอะไร ลุงไม่รู้หรอก รู้แค่ว่าจะได้เงินหมื่นมาแค่นั้น” (คุณกบ นามสมมุติ, การสัมภาษณ์, 20 กรกฎาคม 2568)

จากข้อมูลข้างต้น สรุปได้ว่าผู้สูงอายุมีการใช้จ่ายเงินดิจิทัลวอลเล็ต 3 รูปแบบ ได้แก่ 1) การใช้จ่ายเพื่อดำรงชีวิต 2) การใช้จ่ายเพื่อการศึกษา 3) การใช้จ่ายเพื่อการลงทุน และ พบว่ามีการใช้จ่ายความสอดคล้องและไม่สอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาล ทั้งนี้ อาจกล่าวได้ว่า ผู้สูงอายุส่วนใหญ่ใช้เงินดิจิทัลวอลเล็ตไปกับค่าใช้จ่าย

พื้นฐานในชีวิตประจำวัน เช่น ค่าอาหาร ค่ายารักษาโรค และค่าเล่าเรียนบุตรหลาน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการใช้จ่ายเพื่อการดำรงชีวิต ของพงศกร พิชิตชาติ (2565) ที่กล่าวว่าการใช้จ่ายเพื่อความจำเป็นในชีวิตเป็นรูปแบบสำคัญของพฤติกรรมผู้บริโภค อธิบายได้ว่าเป็นการนำรายได้มาใช้เพื่อตอบสนองความจำเป็นและความต้องการของตนเองและครอบครัว อย่างไรก็ตาม การใช้จ่ายดังกล่าวยังไม่ตรงกับวัตถุประสงค์เชิงนโยบายของรัฐบาลที่ต้องการกระตุ้นเศรษฐกิจฐานรากและส่งเสริมการลงทุนในท้องถิ่น (วิจิตรา ประยูรวงษ์, 2567) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้สูงอายุมีข้อจำกัดด้านรายได้และสุขภาพ จึงจำเป็นต้องนำเงินไปใช้กับความจำเป็นเร่งด่วนมากกว่าการลงทุนเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจท้องถิ่น

4.4 วิเคราะห์ปัญหาสาเหตุ และแนวทางการแก้ไขตามหลักอริยสัจ 4 ในประเด็นการใช้จ่ายเงินดิจิทัลวอลเล็ตที่ไม่สอดคล้องกับนโยบายรัฐบาล

ตารางที่ 2 แสดงการวิเคราะห์ประเด็นการใช้จ่ายเงินดิจิทัลวอลเล็ตที่ไม่สอดคล้องกับนโยบายรัฐบาล นำมาวิเคราะห์ ให้เห็นถึงปัญหา สาเหตุและแนวทางการแก้ไข

ผู้ให้ข้อมูล	เป้าหมายการจ่ายเงินตามนโยบายดิจิทัลวอลเล็ตของรัฐบาล	รูปแบบการใช้จ่ายเงินดิจิทัลวอลเล็ตของผู้สูงอายุ	การเปรียบเทียบระหว่างนโยบายกับรูปแบบการใช้จ่ายเงิน	แนวทางแก้ไขประเด็นการใช้จ่ายเงินที่ไม่เป็นไปตามนโยบายดิจิทัลวอลเล็ตของรัฐบาล (อริยสัจ 4)
คุณเอ (นามสมมุติ)	1.บรรเทาภาระค่าครองชีพ 2.ยกระดับคุณภาพชีวิต 3.ชุมชนมีความเข้มแข็งในด้านเศรษฐกิจ 4.เพิ่มโอกาสในการประกอบอาชีพ	-ใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน -ใช้จ่ายในด้านการศึกษาของบุตรหลาน -ปรับปรุงที่อยู่อาศัยของตนเอง -ปรับปรุงธุรกิจร้านอาหาร -ลงทุนซื้อวัตถุดิบในการประกอบอาชีพ	-สอดคล้องกับนโยบาย ไม่เป็นปัญหา	-
คุณบี (นามสมมุติ)	1.บรรเทาภาระค่าครองชีพ 2.ยกระดับคุณภาพชีวิต 3.ชุมชนมีความเข้มแข็งในด้านเศรษฐกิจ 4.เพิ่มโอกาสในการประกอบอาชีพ	-ใช้ในการซื้อข้าวสารและอาหาร -ใช้จ่ายให้ลูกไปวิทยาลัยเทคนิค -ใช้จ่ายค่ายารักษา -มีเงินเก็บสำรอง -ซื้ออุปกรณ์การทำครัวเพื่อการขายข้าวกล่อง	-สอดคล้องกับนโยบาย ไม่เป็นปัญหา	-

ผู้ให้ข้อมูล	เป้าหมายการจ่ายเงินตามนโยบายดิจิทัลวอลเล็ตของรัฐบาล	รูปแบบการใช้จ่ายเงินดิจิทัลวอลเล็ตของผู้สูงอายุ	การเปรียบเทียบระหว่างนโยบายกับรูปแบบการใช้จ่ายเงิน	แนวทางแก้ไขประเด็นการใช้จ่ายเงินที่ไม่เป็นไปตามนโยบายดิจิทัลวอลเล็ตของรัฐบาล (อริยสัจ 4)
		- ลงทุนซื้อวัตุดิบในการประกอบอาชีพ		
คุณซี (นามสมมติ)	1.บรรเทาภาระค่าครองชีพ 2.ยกระดับคุณภาพชีวิต 3.ชุมชนมีความเข้มแข็งในด้านเศรษฐกิจ 4.เพิ่มโอกาสในการประกอบอาชีพ	- ซื้อข้าวสาร น้ำปลา น้ำมัน ไข่ ผัก และเนื้อสัตว์ - ใช้จ่ายค่าหมอและค่ายารักษา - ซื้อของเข้าร้าน 20 บาท เพื่อหมุนเวียนขายต่อ - ลงทุนซื้อสินค้ามาขายต่อในร้านเพื่อสร้างรายได้	- สอดคล้องกับนโยบาย ไม่เป็นปัญหา	-
คุณบอย (นามสมมติ)	1.บรรเทาภาระค่าครองชีพ 2.ยกระดับคุณภาพชีวิต 3.ชุมชนมีความเข้มแข็งในด้านเศรษฐกิจ 4.เพิ่มโอกาสในการประกอบอาชีพ	- ข้าวสารและกับข้าว - จ่ายค่ายาและค่าเดินทาง - สนับสนุนการศึกษาของลูก - เก็บเงินส่วนหนึ่งไว้ใช้จ่าย	- ไม่สอดคล้องกับนโยบาย	ทุกข์: ผู้สูงอายุไม่มีรายได้เพิ่มจากเงินดิจิทัล สมุทัย: ขาดความมั่นใจหรือแนวทางในการลงทุนสร้างอาชีพ นิโรธ: หาช่องทางและคำแนะนำที่เหมาะสม ผู้สูงอายุสามารถใช้จ่ายเงินเพื่อสร้างรายได้เสริมได้ มรรค: สนับสนุนการทำอาชีพเสริม เช่น ทำอาหารขายสินค้าเล็ก ๆ หรือรวมกลุ่มทำกิจกรรมสร้างรายได้ในชุมชน
คุณสิทธิ์ (นามสมมติ)	1.บรรเทาภาระค่าครองชีพ 2.ยกระดับคุณภาพชีวิต 3.ชุมชนมีความเข้มแข็งในด้านเศรษฐกิจ 4.เพิ่มโอกาสในการประกอบอาชีพ	- ซื้อข้าวของเครื่องใช้และอาหารในครัว - กั้นเงินบางส่วนเพื่อการศึกษาของลูก ม.4 - ใช้จ่ายเงินเพื่อซื้อวัตุดิบ	- สอดคล้องกับนโยบาย ไม่เป็นปัญหา	-

ผู้ให้ข้อมูล	เป้าหมายการจ่ายเงินตามนโยบายดิจิทัลวอลเล็ตของรัฐบาล	รูปแบบการใช้จ่ายเงินดิจิทัลวอลเล็ตของผู้สูงอายุ	การเปรียบเทียบระหว่างนโยบายกับรูปแบบการใช้จ่ายเงิน	แนวทางแก้ไขประเด็นการใช้จ่ายเงินที่ไม่เป็นไปตามนโยบายดิจิทัลวอลเล็ตของรัฐบาล (อริยสัจ 4)
คุณบุญ (นามสมมุติ)	1.บรรเทาภาระค่าครองชีพ 2.ยกระดับคุณภาพชีวิต 3.ชุมชนมีความเข้มแข็งในด้านเศรษฐกิจ 4.เพิ่มโอกาสในการประกอบอาชีพ	- ซื้อข้าวของเครื่องใช้ในครัว เช่น ข้าวสาร น้ำมัน นม ขนมสำหรับหลาน - กั้นเงินบางส่วนไว้ใช้จ่ายด้านการศึกษาและกิจกรรมของหลาน เช่น ค่ารถ ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ - ไม่ได้ใช้เงินเพื่อกิจกรรมเชิงเศรษฐกิจในชุมชน - ไม่มีอาชีพและไม่ได้ใช้เงินลงทุนสร้างรายได้	-ไม่สอดคล้องกับนโยบาย	ทุกข์: เงินไม่ได้ช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจชุมชน สมุทัย: ขาดความรู้และช่องทางในการใช้เงินสนับสนุนกิจกรรมชุมชน นิโรธ: หากมีการสนับสนุนสามารถสร้างรายได้เสริมได้ มรรค: ให้คำปรึกษาเรื่องอาชีพเสริมหรือกิจกรรมสร้างรายได้ที่เหมาะสม เช่น การทำขนมขายเล็ก ๆ
ปู่หวด (นามสมมุติ)	1.บรรเทาภาระค่าครองชีพ 2.ยกระดับคุณภาพชีวิต 3.ชุมชนมีความเข้มแข็งในด้านเศรษฐกิจ 4.เพิ่มโอกาสในการประกอบอาชีพ	- ให้ลูกชายช่วยจัดซื้อของใช้ในครัว - เก็บเงินไว้ใช้ในความจำเป็นส่วนตัว เช่น ค่าใช้จ่ายในการไปหาหมอ - ไม่ได้ใช้เงินเพื่อกิจกรรมเชิงเศรษฐกิจในชุมชน - ไม่ได้ลงทุนหรือสร้างรายได้เพิ่มเติม	-ไม่สอดคล้องกับนโยบาย	ทุกข์: เงินไม่ได้ช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจชุมชน สมุทัย: อายุและความไม่เข้าใจวิธีการนำเงินไปใช้สนับสนุนชุมชน นิโรธ: หากได้รับคำแนะนำอาจสามารถใช้จ่ายเงินบางส่วนให้เกิดประโยชน์ต่อชุมชน มรรค: จัดอบรมหรือให้คำปรึกษาแก่ผู้สูงอายุเรื่องการใช้เงิน
คุณภ (นามสมมุติ)	1.บรรเทาภาระค่าครองชีพ 2.ยกระดับคุณภาพชีวิต 3.ชุมชนมีความเข้มแข็งในด้านเศรษฐกิจ 4.เพิ่มโอกาสในการประกอบอาชีพ	-ใช้ซื้อข้าว ของใช้จำเป็นในบ้าน -ใช้จ่ายค่าเทอม ค่าอาหารและค่ารถรับ-ส่งนักเรียน -เงินหมดลงอย่างรวดเร็วกับค่าใช้จ่ายประจำวัน -ไม่ได้ใช้เงินเพื่อการลงทุนหรือสร้างอาชีพ	-ไม่สอดคล้องกับนโยบาย	ทุกข์: เงินหมดไปกับค่าใช้จ่ายจำเป็น ไม่เกิดการต่อยอดอาชีพ สมุทัย: รายได้ไม่แน่นอน และเงินจำนวนจำกัด นิโรธ: หากได้รับคำแนะนำหรือการสนับสนุนเพิ่มเติมเงินบางส่วนอาจใช้ในการสร้างรายได้เสริม มรรค: ภาครัฐหรือชุมชน

ผู้ให้ข้อมูล	เป้าหมายการจ่ายเงินตามนโยบายดิจิทัลวอลเล็ตของรัฐบาล	รูปแบบการใช้เงินดิจิทัลวอลเล็ตของผู้สูงอายุ	การเปรียบเทียบระหว่างนโยบายกับรูปแบบการใช้เงิน	แนวทางแก้ไขประเด็นการใช้เงินที่ไม่เป็นไปตามนโยบายดิจิทัลวอลเล็ตของรัฐบาล (อริยสัจ 4)
				ควรจัดกิจกรรม/อบรมให้ความรู้ด้านการบริหารเงิน

จากตารางที่ 2 สะท้อนให้เห็นว่า การใช้เงินที่ไม่สอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาล สรุปได้ 2 ประเด็นสำคัญ กล่าวคือ 1) นโยบายชุมชนมีความเข้มแข็งในด้านเศรษฐกิจ 2) นโยบายการเพิ่มโอกาสในการประกอบอาชีพ ทั้งนี้ หากวิเคราะห์ในรายละเอียดตามหลักอริยสัจ 4 พบว่า ประการแรก ปัญหา (ทุกข์) คือ 1) ผู้สูงอายุมีภาระค่าใช้จ่ายสูง ทั้งค่ากับข้าว ค่าใช้จ่ายประจำวัน ค่าเล่าเรียนบุตรหลาน 2) ไม่สามารถต่อยอดเป็นการลงทุน หรือสร้างอาชีพได้ ประการที่สอง สาเหตุ (สมุทัย) 1) รายได้ไม่แน่นอน ส่วนใหญ่ทำงานรับจ้างทั่วไปหรือพึ่งพาลูกหลาน 2) ขาดความรู้ในการวางแผนการเงิน และมีข้อจำกัดด้านสุขภาพ 3) เงินถูกใช้ไปกับความจำเป็นเร่งด่วนมากกว่าการพัฒนาในระยะยาว ประการที่สาม แนวทางแก้ไข (นิโรธ) 1) หากได้รับคำแนะนำอาจสามารถใช้เงินบางส่วนให้เกิดประโยชน์ต่อชุมชน 2) หาช่องทางและคำแนะนำที่เหมาะสม ผู้สูงอายุสามารถใช้เงินเพื่อสร้างรายได้เสริมได้ ประการสุดท้าย วิธีการแก้ไข (มรรค) 1) จัดอบรมให้ผู้สูงอายุมีทักษะการวางแผนการเงินและการใช้จ่ายอย่างมีประสิทธิภาพ 2) สนับสนุนการสร้างอาชีพเสริมที่เหมาะสมกับวัย และส่งเสริมให้ใช้เงินกับสินค้าหรือบริการในชุมชน 3) ภาครัฐหรือชุมชนควรจัดกิจกรรม/อบรมให้ความรู้ด้านการบริหารเงิน สามารถอธิบายได้ว่า “ทุกข์” หรือสถานการณ์ปัญหาของผู้สูงอายุ คือการมีรายได้จำกัดและภาระค่าใช้จ่ายสูง “สมุทัย” หรือสาเหตุ คือข้อจำกัดด้านสุขภาพและทักษะการบริหารจัดการเงิน “นิโรธ” หรือแนวทางแก้ปัญหา คือการให้ความรู้ด้านการเงินและการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม และ “มรรค” หรือวิธีแก้ปัญหา คือการจัดอบรม ส่งเสริมกิจกรรมสร้างรายได้ และประชาสัมพันธ์เชิงรุกเพื่อสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องต่อเป้าหมายนโยบาย ผลการวิจัยนี้ ยังสอดคล้องกับงานของ มนต์ทนา คงแก้ว และคณะ (2564) ที่ชี้ว่าผู้สูงอายุขาดความรู้ด้านการเงิน ทำให้ไม่สามารถจัดการรายรับรายจ่าย ได้สมดุล และคล้ายคลึงกับอุทิศ บำรุงชีพและคณะ (2566) ที่พบว่าผู้สูงอายุมีปัญหาด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และต้องพึ่งพาครอบครัว ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการใช้ประโยชน์จากนโยบายดิจิทัลวอลเล็ตอย่างเต็มที่ สอดคล้องกับ ธนาคารแห่งประเทศไทย (2566) ที่สะท้อนว่า การดำเนินนโยบายเงินดิจิทัล 10,000 บาท มีประสิทธิภาพมากขึ้น สำหรับผู้สูงอายุ ควรมีการสนับสนุนในการให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีทางการเงิน เช่น การใช้แอปพลิเคชัน การทำธุรกรรมดิจิทัล รวมถึงการสร้างการเข้าถึงบริการทางการเงินในท้องถิ่น เพื่อให้ผู้สูงอายุที่ไม่คุ้นเคยกับเทคโนโลยีสามารถใช้ประโยชน์จากเงินดิจิทัลนี้ได้เต็มที่

ดังนั้น อาจกล่าวได้ว่าการใช้เงินดิจิทัลวอลเล็ตของผู้สูงอายุยังคงเน้นที่การบรรเทาภาระรายจ่ายเฉพาะหน้ามากกว่าการใช้ตามเจตจำนงของนโยบายรัฐบาล ซึ่งชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นในการออกแบบมาตรการเสริมเพื่อสนับสนุนการใช้เงินดิจิทัลวอลเล็ตให้เกิดประโยชน์ต่อเศรษฐกิจท้องถิ่นและคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุได้อย่างยั่งยืน

5. สรุปผล

5.1 การสนับสนุนการใช้จ่ายเงินตามนโยบายดิจิทัลวอลเล็ตของรัฐบาล มีเป้าประสงค์ 4 ประการ ได้แก่

- 1) เพื่อบรรเทาภาระค่าครองชีพ
- 2) เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิต
- 3) เพื่อชุมชนมีความเข้มแข็งในด้านเศรษฐกิจ
- 4) เพื่อเพิ่มโอกาสในการประกอบอาชีพ

5.2 รูปแบบการใช้เงินดิจิทัลวอลเล็ตของผู้สูงอายุ พบ 3 รูปแบบ ได้แก่

- 1) การใช้จ่ายเพื่อดำรงชีวิต ได้แก่การซื้ออาหาร ของใช้ในครัวเรือน รวมถึงค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับการรักษาพยาบาล และค่าเดินทางไปโรงพยาบาล
- 2) การใช้จ่ายเพื่อการศึกษาของบุตรหลาน เช่น ค่าอาหารกลางวัน ค่าเดินทาง และค่าอุปกรณ์การเรียน
- 3) การใช้จ่ายเพื่อการลงทุน เช่น ลงทุนซื้อสินค้ามาขายต่อในร้านเพื่อสร้างรายได้ และลงทุนซื้อวัตถุดิบในการประกอบอาชีพ

5.3 การใช้จ่ายเงินดิจิทัลวอลเล็ต พบว่า ร้อยละ 50 ไม่สอดคล้องกับนโยบายรัฐบาล หากวิเคราะห์ปัญหาสาเหตุ และเสนอแนวทางการแก้ไข โดยใช้หลักอริยสัจ 4 พบประเด็นปัญหาสำคัญของ 2 ประเด็น ดังนี้

1) การใช้จ่ายเงินไม่เป็นไปเพื่อชุมชนมีความเข้มแข็งในด้านเศรษฐกิจ ดังนี้

ทุกข์: ผู้สูงอายุมีภาระค่าใช้จ่ายสูง เช่น ค่าใช้จ่ายประจำวัน ค่าอาหาร ค่ารักษาพยาบาล ค่าเล่าเรียนบุตร
สมุทัย: รายได้ไม่แน่นอน ส่วนใหญ่ทำงานรับจ้างทั่วไปหรือพึ่งพาลูกหลาน และเงินถูกใช้ไปกับ
ความจำเป็นเร่งด่วนในชีวิตประจำวันมากกว่าการพัฒนาในระยะยาว

นิโรธ: ให้คำแนะนำหรือความรู้ที่ชัดเจน สามารถวางแผนใช้เงินบางส่วนให้เกิดประโยชน์ต่อชุมชนได้

มรรค: ภาครัฐควรจัดอบรมให้ผู้สูงอายุมีทักษะการวางแผนการเงินและการใช้จ่ายอย่างมีประสิทธิภาพ และจัดสวัสดิการด้านการศึกษาและสุขภาพเพิ่มเติมเพื่อลดภาระผู้สูงอายุ

2) การเพิ่มโอกาสในการประกอบอาชีพ ดังนี้

ทุกข์: ไม่สามารถต่อยอดเป็นการลงทุนหรือสร้างอาชีพได้

สมุทัย: ขาดความรู้ในการวางแผนการเงิน และมีข้อจำกัดด้านสุขภาพ

นิโรธ: หาช่องทางและคำแนะนำที่เหมาะสม ผู้สูงอายุสามารถใช้เงินเพื่อสร้างรายได้เสริมได้
มรรค: ภาครัฐควรจัดกิจกรรม/อบรมให้ความรู้ด้านการบริหารเงิน 2) สนับสนุนการสร้างอาชีพเสริม
ที่เหมาะสมกับวัย และส่งเสริมให้ใช้เงินกับสินค้าหรือบริการในชุมชน

6. ข้อเสนอแนะ

6.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปปฏิบัติ

1) หน่วยงานภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับเงินดิจิทัลวอลเล็ต ควรให้ความรู้แก่ผู้สูงอายุเพื่อจัดการบริหารเงินให้เหมาะสมในการดำรงชีวิตและสามารถช่วยเหลือดูแลตนเองได้ ในระยะยาว และแนวทางการใช้เงินให้ตรงตามเป้าหมายและนโยบายของรัฐบาล และควรมีระบบติดตามผลกระทบ ทั้งด้านบวกและลบในชุมชน

2) หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องควรสนับสนุนกิจกรรมเชิงเศรษฐกิจในชุมชน ให้ผู้สูงอายุสามารถมีส่วนร่วมได้โดยง่าย เช่น การซื้อสินค้าท้องถิ่น การรวมกลุ่มทำกิจกรรมอาชีพ หรือกองทุนชุมชนขนาดเล็ก เพื่อให้เงินดิจิทัลสามารถสร้างรายได้เสริม กระตุ้นเศรษฐกิจท้องถิ่น และสอดคล้องกับเป้าหมายเชิงนโยบาย ทำให้ผู้สูงอายุใช้เงินอย่างรอบคอบ ตอบสนองความจำเป็นพื้นฐาน และส่งเสริมการพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน

6.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยต่อไป

1) ขยายกลุ่มตัวอย่างและพื้นที่การศึกษาเพื่อวิเคราะห์รูปแบบการใช้เงินดิจิทัลวอลเล็ตของผู้สูงอายุ ในบริบทที่หลากหลายมากขึ้นเพื่อให้สอดคล้องและตรงตามเป้าหมายนโยบายของรัฐบาล เพื่อให้การช่วยเหลือ และพัฒนาเป็นไปได้ด้วยดีในอนาคต

2) ศึกษาผลกระทบระยะยาวของการใช้เงินต่อความมั่นคงทางเศรษฐกิจของครัวเรือนและชุมชน เพื่อนำไปปรับปรุงนโยบายและมาตรการสนับสนุนให้เหมาะสม

7. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณผู้สูงอายุและครอบครัว ผู้นำชุมชนหมู่บ้านวังน้ำขาว ตำบลไทรตรึงษ์ อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร ทุกท่านที่เสียสละเวลาให้ข้อมูล และสะท้อนข้อคิดเห็นต่าง ๆ ในงานวิจัยครั้งนี้ รวมถึงผู้บริหาร ของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ที่สนับสนุนการดำเนินงานอย่างดียิ่ง

8. เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงการคลัง. (2567). *โครงการเติมเงิน 10,000 บาท ผ่านดิจิทัลวอลเล็ต*. สืบค้นจาก https://digitalwallet.go.th/images/news_digital_wallet2.pdf
- ธนาคารแห่งประเทศไทย. (2566). *รายละเอียดการใช้จ่ายเงินดิจิทัลเพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจ*. สืบค้นจาก <https://www.bot.or.th>
- พงศกร พิชิตชาตรี. (2565). *ทัศนคติและปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้จ่ายกระเป๋าเงินอิเล็กทรอนิกส์ในเขตกรุงเทพมหานคร*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาวิทยาลัยมหิดล.
- มนต์หนา คงแก้ว, นัตพลพิชัย ดุลยวาทีต, และ ชันยาภรณ์ ดาจตุติ. (2564). การลงทุนในผลิตภัณฑ์ทางการเงินของผู้สูงอายุยุคดิจิทัล. *วารสารบริหารศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี*, 10(2), 118–140.
- รุ่งอรุณ ทิศกระโทก. (2566). *การประยุกต์ใช้หลักอริยสัจ 4 ในการแก้ไขปัญหาการทำโคกหนองนาของครัวเรือนเกษตรกร ตำบลทรงธรรม อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร*. มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.
- วิจิตรา ประยูรวงษ์. (2567). *นโยบายแจกเงินดิจิทัล (Digital Wallet Policy) กรณีศึกษาของต่างประเทศ*. กลุ่มงานวิจัยและพัฒนา สำนักวิชาการ สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2565). *รายงานสถิติผู้สูงอายุและผลกระทบจากนโยบายเงินดิจิทัล*. สืบค้นจาก <http://www.nso.go.th>
- สำนักงานเศรษฐกิจการคลัง. (2566). *นโยบายเงินดิจิทัล 10,000 บาท: การกระตุ้นเศรษฐกิจท้องถิ่นและส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล*. สืบค้นจาก <https://www.fpo.go.th>
- สำนักงานสาธารณสุขจังหวัดกำแพงเพชร. (2567). *รายงานผลการปฏิบัติงาน ประจำปี 2566*. กำแพงเพชร: สำนักงานสาธารณสุขจังหวัดกำแพงเพชร.
- อุทิศ บำรุงชีพ, พัทธวีภา โพธิ์ศรี, และ มงคล ยุงทันรัตน์. (2566). พฤติกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัลยุคพลิกผันของผู้สูงอายุในประเทศไทย. *Journal of Social Sciences and Humanities Research in Asia*, 29(3), 53-68