



สวัสดีกันทุกคน

อาทิตย์ขึ้น วันดีดี ที่สดชื่น
ในรุ่งวัน...แจ่มใส และสมหวัง
ในทันทอง กองแก้ว มาประดัง
โศดลาคดง...จารย์ในลมร่ำมา

f สวัสดิ์ตอนเช้า  สวัสดิ์ตอนเช้า.com

ที่มาภาพ: เว็บไซต์ สวัสดิ์ตอนเช้า.com

07

เพื่อนกันหลังวันเกษียณ: การใช้ชุมชนเสมือนของผู้สูงอายุในกลุ่มแอปพลิเคชันไลน์*

Friends after Retirement : The Use of Virtual Communities among the Elderly in the LINE Application Group

Received: January 19, 2023 | Revised: March 07, 2023 | Accepted: March 08, 2023

ชินวร ฟ้าดิษฐ์**

Chinnaworn Fardittee

* บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยฉบับสมบูรณ์เรื่อง “การใช้ชุมชนเสมือนของผู้สูงอายุ: กรณีศึกษาผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานครที่ใช้ไลน์กลุ่ม” ได้รับทุนสนับสนุนงานวิจัยจาก คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร เผยแพร่เมื่อวันที่ 23 ธันวาคม 2564

This research article is part of the research project entitled “Friends after retirement: the use of virtual communities among the elderly in the LINE application group” Funded by The Faculty of Archaeology, Silpakorn University, Published on 23 December 2021.

** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจำภาควิชามานุษยวิทยา คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร อีเมล: chichin50@hotmail.com

Assistant Professor, Department of Anthropology, Faculty of Archaeology, Silpakorn University. email: chichin50@hotmail.com

บทคัดย่อ

บทความชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อตอบคำถามถึงพฤติกรรมการใช้ชุมชนเสมือนของกลุ่มผู้สูงอายุที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อนในชีวิตจริงว่าเป็นอย่างไร และชุมชนเสมือนส่งผลต่อผู้สูงอายุในด้านใดบ้าง โดยทำการเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกและการสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วมในกลุ่มผู้สูงอายุที่รวมกลุ่มกันในเว็บไซต์พันทิปและกลุ่มในแอปพลิเคชันไลน์ ที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป จำนวน 5 คน ที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มผู้สูงอายุใช้งานชุมชนเสมือนอย่างเว็บไซต์พันทิปมาตั้งแต่ออกเกษียณจากการทำงาน เพื่อใช้หาข้อมูลที่ตนเองสนใจในช่วงเวลาว่าง ทั้งนี้หลังจากเกษียณแล้วผู้สูงอายุได้ใช้เว็บไซต์พันทิปเพื่อสร้างความสัมพันธ์ใหม่กับผู้สูงอายุที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อนในชีวิตจริง จนนำไปสู่การรวมกลุ่มในชุมชนเสมือนแห่งใหม่อย่างแอปพลิเคชันไลน์ ที่มีรูปแบบการปฏิสัมพันธ์อันหลากหลาย อาทิ การส่งต่อรูปภาพ ข้อมูลข่าวสาร คลิปวิดีโอ การสนทนาในประเด็นที่สนใจร่วมกัน รวมถึงใช้นัดหมายเพื่อต่อยอดความสัมพันธ์เข้ามาสู่การรวมกลุ่มในพื้นที่กายภาพอีกด้วย ทั้งนี้ชุมชนเสมือนได้ส่งผลกระทบต่อผู้สูงอายุในด้านบวก คือ การได้รับข้อมูลข่าวสารที่เพิ่มขึ้น การผ่อนคลายความเหงา และการสนับสนุนทางด้านจิตใจ ในขณะที่เดียวกันชุมชนเสมือนก็ส่งผลด้านลบให้ผู้สูงอายุเช่นกัน กล่าวคือ ค่าใช้จ่ายที่เพิ่มขึ้นจากการใช้ชุมชนเสมือนและการรวมกลุ่มในพื้นที่กายภาพ อีกทั้งยังมีปัญหาสุขภาพที่เกิดขึ้นจากการใช้ชุมชนเสมือนเป็นระยะเวลาานาน

คำสำคัญ: ผู้สูงอายุ, เว็บไซต์พันทิป, แอปพลิเคชันไลน์, ชุมชนเสมือน

Abstract

This article aims to answer how a group of real-life nonacquaintance elderly behave in the virtual community and how the virtual community affects them. In-depth interviews and non-participant observations were used to collect data from a group of 5 Bangkokian elderly aged 60 years and older. They used the Pantip website and the Line application as their means of social gathering. The result indicates that before they retired, they had used Pantip to find interesting information in their free time. After retirement, they continued to use it to establish new relationships with other seniors whom they had never known in real life. Their participation in the website consequently led to a gathering in Line. This new platform of the virtual community allowed them a variety of interactions, namely sending and sharing pictures, information, and video clips, having conversations on topics of mutual interest, and arranging face-to-face meetings to foster further relationships in the physical space. Being part of the virtual community positively affected them in that they received more news and information, their loneliness was relieved and moral support was given. Nevertheless, social media gatherings undeniably had negative impacts on them. Their expenses increased as a result of the use of the virtual community, their social gatherings in the physical space, and their use of the virtual community for a long period caused health problems.

Keywords: Elderly, Pantip website, Line application, Virtual community

บทนำ

แอปพลิเคชันไลน์เป็นแอปพลิเคชันสำหรับการสนทนาบนอุปกรณ์สื่อสารอย่าง สมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์และแท็บเล็ต ที่เชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผู้ใช้สามารถสื่อสารกับผู้อื่นด้วยการพิมพ์ข้อความจากอุปกรณ์สื่อสารเครื่องหนึ่งไปสู่อีกเครื่องหนึ่งได้ ทั้งนี้ไลน์ได้รับการพัฒนาให้มีความสามารถที่มากขึ้นเพื่อรองรับการใช้งานของผู้ใช้ในหลากหลาย (ศุภศิลาป์ กุลจิตต์เจือวงศ์ 2556: 43) อาทิ การสื่อสารด้วยข้อความ (chat) แบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม (group chat) การสื่อสารด้วยเสียง (free call) การสื่อสารด้วยภาพและเสียง (video call) ไทม์ไลน์ (time line) และการตั้งบัญชีผู้ใช้ให้เป็นทางการ (official account) เพื่อติดตามข่าวสารข้อมูลข่าวสารจากศิลปินหรือโปรโมชันสินค้าแบรนด์ที่ตนเองชื่นชอบ (จุฑารัตน์ ประเสริฐ 2557: 37)

ความนิยมการใช้แอปพลิเคชันไลน์ในประเทศไทยนั้น สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) ได้ทำการวิจัยเพื่อสำรวจสถิติการใช้งานอินเทอร์เน็ตของประชาชน ในช่วงปี พ.ศ.2561 ผลการศึกษาพบว่าประชากรในกลุ่ม Baby Boomer ใช้เวลา 6 ชั่วโมง 21 นาทีในการใช้งานอินเทอร์เน็ตต่อวัน และแอปพลิเคชันไลน์ (Line) ครองใจกลุ่ม Baby Boomer มากที่สุดเป็นอันดับแรก จากสถิติยังพบว่ากลุ่มที่ศึกษาใช้

อินเทอร์เน็ตในช่วงเวลาว่างในการแชทหรือสนทนา ประมาณ 2 ชั่วโมงต่อวัน และเปลี่ยนผ่านเข้าสู่ชีวิตดิจิทัล มีการส่งข้อความสนทนาผ่านแอปพลิเคชันถึงร้อยละ 94.5 เมื่อเทียบกับกลุ่มประชากรที่ไม่ได้ใช้ (สำรวจคุณภาพ 2018) นอกจากนี้ยังมีข้อมูลจาก Line Thailand ที่รวบรวมสถิติผู้ใช้งาน Line ประเทศไทยในปี พ.ศ.2562 พบว่า จากประชากรบนอินเทอร์เน็ตจำนวน 69 ล้านคน มีผู้ใช้ไลน์ถึง 44 ล้านคน คิดเป็น 64% ของประชากรทั้งหมดบนอินเทอร์เน็ตและใช้เวลาอยู่บนแพลตฟอร์ม Line 63 นาทีต่อวัน (Wittawin A. 2019) ในปี พ.ศ. 2563 แอปพลิเคชันไลน์ มีผู้ใช้งานในประเทศไทยกว่า 46 ล้านคน (ผู้จัดการออนไลน์ 2563) และได้รับความนิยมมากที่สุดเป็นอันดับที่ 1 ในปีเดียวกัน จากผลสำรวจของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์โดยคิดเป็น 96.9% (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ 2564) ส่วนในปี พ.ศ.2564 ที่ผ่านมา ผู้ใช้แอปพลิเคชันไลน์ในประเทศไทยมีจำนวนเพิ่มขึ้นถึง 50 ล้านคน (Techsauce Team 2021) ซึ่งสะท้อนให้เห็นความนิยมของแอปพลิเคชันไลน์ในสังคมไทยได้เป็นอย่างดี

จากสถิติที่ได้นำเสนอนั้น ประชากรกลุ่ม Baby Boomer ซึ่งเป็นกลุ่มผู้สูงอายุ ที่ประเทศไทยได้มีการให้คำนิยามไว้ในพระราชบัญญัติผู้สูงอายุ พ.ศ. 2546 มาตรา 3 ว่าเป็นบุคคลผู้มีอายุเกินหกสิบปีบริบูรณ์ขึ้นไปและมีสัญชาติไทย (มูลนิธิสถาบันวิจัยพัฒนาผู้สูงอายุ 2557: 10) โดยสังคมไทยได้เข้าสู่สังคมผู้สูงอายุตั้งแต่ปี พ.ศ.2548 และจะเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุในระดับ

สูงสุดในปี พ.ศ.2578 (จันทร์จิราพร ทองประสิทธิ์ 2563: 118) ซึ่ง ดร.สมาน ลอยฟ้า (2554) ได้แสดงทัศนะเพิ่มเติมว่า เนื่องจากเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารส่งผลต่อสังคมและวัฒนธรรม ผู้สูงอายุเองก็ควรให้ความสำคัญกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร โดยเทคโนโลยีจะช่วยพัฒนา คุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุให้ดีขึ้น ในด้านการดูแลสุขภาพร่างกายและจิตใจ ด้านการเรียนรู้ ด้านการติดต่อสื่อสารกับสังคม เช่น บุคคลในครอบครัว เพื่อนที่อยู่ห่างไกล เป็นต้น (สมาน ลอยฟ้า 2554: 56-57)

ในสังคมไทยยังมีงานวิจัยที่ชี้ให้เห็นการใช้แอปพลิเคชันไลน์ในกลุ่ม ผู้สูงอายุ อาทิ งานของ จุฑารัตน์ จันทร์ประเสริฐ (2557) ที่ได้ทำการเก็บ ข้อมูลด้วยแบบสอบถามจากผู้สูงอายุที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป ในเขตกรุงเทพฯ จำนวน 400 คน และสัมภาษณ์เชิงลึก จำนวน 12 คน ผลการศึกษาพบว่า ผู้สูงอายุใช้แอปพลิเคชันไลน์ในการสื่อสารกับญาติพี่น้อง และบุคคลใน ครอบครัว มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร เหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน และ ใช้ในการสื่อสารกับบุคคลภายนอกครอบครัวด้วย ซึ่งเป็นการสื่อสารเพื่อ สร้างความสัมพันธ์เชิงบวก ข้อมูลที่น่าสนใจจากการสัมภาษณ์เชิงลึกคือ ผู้ สูงอายุใช้ไลน์ในการนัดหมายพบปะสังสรรค์กับเพื่อนทั้งที่รู้จักกันในชีวิต จริงและเพื่อนที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อนแต่รู้จักผ่านแอปพลิเคชันไลน์ (จุฑา รัตน์ ประเสริฐ 2557: ง, 119-120, 135-138) หากแต่ในประเด็นดังกล่าว ยังขาดรายละเอียดถึงขั้นตอนการสร้างความสัมพันธ์ของผู้ที่ไม่เคยรู้จักกันมา ก่อนในชีวิตจริงและรูปแบบกิจกรรมที่ไปทำร่วมกัน นอกจากนี้ยังมีงานวิจัย ของ วิศปต์ย์ ชัยช่วย (2560) ที่เก็บข้อมูลด้วยการสังเกตการณ์อย่างไม่มีส่วน ร่วมและการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้สูงอายุที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป จากกลุ่มเพื่อน การช่างสตรี 12 จังหวัดอุบลราชธานี และชมรมสร้างเสริมสุขภาพผู้สูงอายุ จังหวัดขอนแก่น จำนวน 15 คน ผลการศึกษาพบว่า ผู้สูงอายุใช้ไลน์ได้จาก คำแนะนำของครอบครัวและเพื่อน ไลน์ได้สร้างพื้นที่เสมือนทำให้เกิดการ ปฏิสัมพันธ์กับครอบครัวและเพื่อนโดยไม่มีข้อจำกัดทางด้านพื้นที่และเวลา อีกทั้งไลน์ยังเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของผู้สูงอายุใช้แสดงความห่วงใย

บุคคลในเครือข่ายและแสดงให้เห็นว่าตนเองยังสุขภาพดีอยู่ (วิศปต์ย์ ชัยช่วย 2560: 905-916) อย่างไรก็ตามงานของวิศปต์ย์ได้แสดงขั้นตอนการเรียนรู้แอปพลิเคชันไลน์ของผู้สูงอายุจากความช่วยเหลือของญาติพี่น้องและเพื่อน รวมถึงพฤติกรรมในการใช้ไลน์และนัยแฝงของพฤติกรรมนั้น โดยเฉพาะการส่งสวัสดีตอนเช้า เป็นต้น แต่จากข้อมูลในงานวิจัยชิ้นนี้พบว่า กลุ่มผู้สูงอายุที่คัดเลือกมานั้นมักจะสื่อสารพูดคุยกับผู้ที่รู้จักกันมาก่อนเท่านั้น ส่วนงานวิจัยของ จันท์จิราพร ทองประสิทธิ์ (2563) ที่ทำการเก็บข้อมูลพฤติกรรมของผู้สูงอายุในการใช้ไลน์ โดยเก็บข้อมูลจากผู้สูงอายุที่มีอายุ 55-69 ปี ที่อาศัยในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑล ด้วยวิธีการสังเกตการณ์อย่างไม่มีส่วนร่วมและสัมภาษณ์เชิงลึกผู้สูงอายุจำนวน 16 คน ผลการศึกษาพบว่า ผู้สูงอายุเรียนรู้วิธีใช้งานไลน์จากบุตรหลาน และใช้แอปพลิเคชันไลน์ในการติดต่อสื่อสารกับเพื่อนมากที่สุด มักมีพฤติกรรมที่ทำประจำ เช่น การส่งข้อความ ส่งสติ๊กเกอร์และส่งรูปภาพ ส่วนกิจกรรมใดที่ไม่เคยทำจะไม่กล้าตัดสินใจลงมือทำ เพราะเกรงว่าจะเกิดผลด้านลบกับข้อมูลในแอปพลิเคชันไลน์ของตนเอง (จันท์จิราพร ทองประสิทธิ์ 2563: 118-128) งานของจันท์จิราพรให้ข้อมูลที่มีความแตกต่างจากงานของจุฑารัตน์และวิศปต์ย์ในเรื่องของพฤติกรรม การสื่อสารผ่านแอปพลิเคชันไลน์ที่กลุ่มผู้สูงอายุมักสื่อสารกับเพื่อนเป็นจุดประสงค์หลักมากกว่าบุตรหลานและคนในครอบครัว แต่ก็ยังขาดข้อมูลกิจกรรมในการสนทนากลุ่มกับเพื่อนว่ามีกิจกรรมในลักษณะใดบ้าง

จากข้อมูลที่ได้นำเสนอไปเกี่ยวกับพัฒนาการของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารรวมถึงแอปพลิเคชันไลน์ที่ส่งผลต่อผู้สูงอายุในสังคมไทย มักจะเป็นงานวิจัยที่นำเสนอพฤติกรรมของผู้สูงอายุกับเครือข่ายความสัมพันธ์เดิมที่ตนเองรู้จักในชีวิตจริงอยู่แล้ว อย่างครอบครัวและเพื่อน โดยใช้แอปพลิเคชันไลน์เพื่อรักษาความสัมพันธ์ดังกล่าวไว้ หากแต่งงานของจุฑารัตน์ ประเสริฐ (2557) ที่มีการนำเสนอเรื่องผู้สูงอายุที่สร้างความสัมพันธ์ใหม่กับผู้ที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน แต่ยังคงขาดรายละเอียดเกี่ยวกับจุดเริ่มต้น สาเหตุและพฤติกรรมกรรวมกลุ่มของผู้สูงอายุในกลุ่มดังกล่าว ซึ่ง

ผู้ศึกษาได้สังเกตเห็นความน่าสนใจของผู้สูงอายุกลุ่มดังกล่าว กอปรกับได้รับข้อมูลจากผู้สูงอายุที่รู้จักกันว่า ตนเองเป็นสมาชิกในกลุ่มแอปพลิเคชันไลน์ซึ่งสมาชิกในกลุ่มไม่ได้อัปเดตกันมาก่อนในชีวิตจริงแต่รู้จักกันผ่านเว็บไซต์พันทิปและตัดสินใจรวมกลุ่มในแอปพลิเคชันไลน์เพื่อสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนใหม่วัยเกษียณกลุ่มนี้ ซึ่งในบทความชิ้นนี้ผู้ศึกษาเลือกบทสัมภาษณ์ของผู้ให้ข้อมูลจำนวน 5 คน จากผู้ให้ข้อมูลในงานวิจัยฉบับสมบูรณ์จำนวน 10 คน ที่ได้สัมภาษณ์เชิงลึกเพิ่มเติม โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกที่คำนึงถึงความสม่ำเสมอในการใช้งานในแอปพลิเคชันไลน์ทุกวัน ได้เข้าร่วมการรวมกลุ่มทำกิจกรรมในพื้นที่กายภาพไม่น้อยกว่าเดือนละ 1 ครั้งและอาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพฯ โดยผู้ศึกษาใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกและการสังเกตการณ์อย่างไม่มีส่วนร่วมในการเก็บข้อมูลทั้งในพื้นที่แอปพลิเคชันไลน์และพื้นที่กายภาพ โดยใช้แนวคิดชุมชนเสมือนมาเป็นกรอบในการวิเคราะห์เพื่อตอบคำถามหลักของการศึกษา 2 ประการ ได้แก่ 1) พฤติกรรมการรวมกลุ่มในชุมชนเสมือนอย่างเว็บไซต์พันทิปและแอปพลิเคชันไลน์ของผู้สูงอายุเป็นอย่างไร และ 2) ชุมชนเสมือนส่งผลต่อผู้สูงอายุในด้านใดบ้าง ในช่วงต่อไปจะนำเสนอเนื้อหาของชุมชนเสมือนเพื่อให้เกิดความเข้าใจรูปแบบของชุมชนเสมือนร่วมกันก่อน

นิยามของชุมชนเสมือน

แนวคิด ชุมชนเสมือน (virtual community) นั้น Howard Rheingold (1993) ใช้คำดังกล่าวในหนังสือเรื่อง The virtual community: Homesteading on the electronic frontier โดยได้เก็บข้อมูลจากเว็บบอร์ดที่เรียกว่า WELL (Whole Earth'LECTronic Link) และเกมออนไลน์ที่ชื่อว่า MUDs (Multi-User Dungeons) โดยนำเสนอแนวคิดว่า ในสถานการณ์การสื่อสารในชุมชนเสมือนจริง กลุ่มคนจะสร้างบรรทัดฐานทางสังคมและกฎขึ้นมาเพื่อใช้ควบคุมสังคม เป็นการสร้างความจริงชนิดใหม่ (new reality) ที่คนสร้างภาพขึ้นมาเพื่อเลียนแบบชุมชนดั้งเดิม เช่น

การสร้างบรรทัดฐาน (norm) ในเกมออนไลน์ MUDs ขึ้นมานอกเหนือจากกฎของเกมที่มีอยู่แล้วเพื่อให้สามารถเล่นเกมร่วมกันอย่างราบรื่น นอกจากนี้ Rheingold ยังมองว่าการเกิดชุมชนเสมือนเป็นความจริงทางเลือก (alternative reality) ที่คนสามารถเลือกเพื่อหนีความจริงในชีวิตจริง เทคโนโลยีการสื่อสารจึงไม่เพียงเปลี่ยนความสัมพันธ์ทางสังคม แต่ยังสามารถสร้างความสัมพันธ์ใหม่ขึ้นมา โดยที่กลุ่มคนอาจไม่ได้พบกันโดยตรง แต่สื่อสารกันด้วยภาษาและความคิด ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ชุมชนเสมือนจึงเป็นชุมชนที่เชื่อมโยงผู้ที่มีความสนใจร่วมกันเข้าด้วยกัน จากกระตุกในเว็บบอร์ด WELL ที่มีหัวข้อให้ผู้ที่มีความสนใจร่วมกัน อีกทั้งยังทำให้ผู้ใช้เข้าถึงแหล่งข้อมูลที่สนใจได้อย่างรวดเร็ว คัดกรองข้อมูลที่เป็นและทันสมัยได้อย่างรวดเร็ว ดังนั้นชุมชนเสมือน จึงหมายถึง กลุ่มคนซึ่งรวมตัวกันในอินเทอร์เน็ต โดยที่กลุ่มคนเหล่านี้ต้องมีมากพอและอยู่กันอย่างต่อเนื่องยาวนาน มีการแสดงความคิดเห็นร่วมกันในประเด็นต่างๆ จนกลายเป็นรูปแบบของความสัมพันธ์ออนไลน์ทั้งแบบส่วนตัวและส่วนรวม นอกจากนี้ Rheingold ยังได้ตั้งข้อสังเกตถึงการสร้างชุมชนเสมือนของมนุษย์ว่า มนุษย์จะใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในการแสวงหาสังคมของตนเองเพราะสังคมแบบเดิมได้เลือนหายไป ชุมชนใหม่ที่เกิดขึ้นเป็นชุมชนของกลุ่มคนที่เหงา โดดเดี่ยว ชีวิตเต็มไปด้วยความรีบเร่ง ดังนั้นชุมชนเสมือนในอินเทอร์เน็ตจึงเข้ามาเติมเต็มความต้องการกลุ่มของมนุษย์ แทนที่ชุมชนแบบเก่า ชุมชนเสมือนเกิดจากการที่สมาชิกมีความสนใจและความรู้สึกร่วมกัน อีกทั้งยังมีสัญลักษณ์ทางสังคมร่วมกันอีกด้วย (Rheingold 1993: 1-8, 149-158)

ส่วน John Hagel III และ Authur G. Armstrong (1997) ได้นิยามชุมชนเสมือนว่าเป็นพื้นที่ที่มีการรวมกลุ่มของคนในสังคมสมัยใหม่ที่ไม่ยึดโยงกับพื้นที่และเวลา โดยเขายังได้แบ่งสาเหตุและพฤติกรรมกรรมการรวมกลุ่มของผู้ที่ใช้ชุมชนเสมือนออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่ 1) ด้านความสนใจ (interests) เป็นการรวมกลุ่มกันของสมาชิกโดยรวมกลุ่มหรือแยกย่อยกันไปตามความสนใจและความเชี่ยวชาญของสมาชิกในกลุ่ม 2) ด้านการสร้าง

ความสัมพันธ์ (relationship building) เป็นการรวมกลุ่มกันของสมาชิกที่มีประสบการณ์ที่คล้ายคลึงกันได้มีโอกาสสร้างความสัมพันธ์ที่ร่วมกัน 3) ด้านการทำธุรกรรม (transactions) เป็นการรวมกลุ่มกันของสมาชิกเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลทางการค้า 4) ด้านจินตนาการ (fantasies) เป็นการรวมกลุ่มกันของสมาชิกที่เปิดโอกาสให้สมาชิกแบ่งปันจินตนาการและความบันเทิงร่วมกัน (Hagel III & Armstrong 1997: 56-60) ซึ่งสอดคล้องกับ James Slevin ที่ได้ให้ข้อเสนอจากการทำความเข้าใจกับ “สังคมไซเบอร์” ในลักษณะของความเป็นชุมชนใหม่ซึ่งกำลังเกิดขึ้น โดยเขากล่าวว่าชุมชนแห่งนี้ไม่ได้นิยามในลักษณะที่เป็นสถานที่ แต่เป็นเครือข่ายทางสังคม มีจุดเน้นอยู่ที่การปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการก่อตั้งชุมชน โดยที่ชุมชนในความหมายใหม่นี้คือ ความหมายของพื้นที่ (space) และสถานที่ (place) ที่ไม่ยึดติดกับขอบเขตทางกายภาพ (Slevin 2000: 11-12)

ส่วน Nancy K. Baym (2010, 2015) ได้ให้ความคิดเห็นเพิ่มเติมจาก Rheingold ว่าชุมชนเสมือนเป็นเรื่องของกิจกรรมของสมาชิกที่ทำร่วมกันและความรู้สึกร่วมที่เกิดจากการปฏิสัมพันธ์ในลักษณะต่างๆ โดย Nancy ได้เข้าไปเก็บข้อมูลและสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วมใน newsgroup ที่มีชื่อว่า rec.arts.tv.soaps. (r.a.t.s.) ซึ่งเป็นพื้นที่ออนไลน์ที่เปิดโอกาสให้ผู้ที่มีความสนใจเรื่องเกี่ยวกับละครโทรทัศน์มาแลกเปลี่ยนข้อมูลและสนทนากันในพื้นที่ดังกล่าว อีกทั้งยังมีค่านิยมและบรรทัดฐานที่สมาชิกเข้าใจและยึดถือปฏิบัติในพื้นที่ร่วมกันด้วย การทำความเข้าใจชุมชนเสมือนสามารถทำได้ผ่านกระบวนการทางสังคม (social process) 4 ประการ คือ 1) รูปแบบของการแสดงออก (form of expression) เช่น การพูดคุยเกี่ยวกับชุมชน (เสมือน) ของตนเอง 2) อัตลักษณ์ (identity) เช่น การรู้สึกถึงการมีตัวตนของตนเองผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกคนอื่น 3) ความสัมพันธ์ (relationship) เช่น การติดต่อสื่อสารและปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในชุมชนเดียวกันที่รูปแบบความสัมพันธ์นั้นเริ่มจากคนไม่รู้จักกัน พัฒนาไปสู่ความสัมพันธ์ทางสังคมในรูปแบบของเพื่อนในชีวิตจริง และ 4) กฎเกณฑ์

(norms) เช่น ระเบียบปฏิบัติที่คนในชุมชนมีร่วมกัน ทั้งในแง่ของการรับรู้ และวิถีปฏิบัติเพื่ออ้างไว้ซึ่งความเป็นชุมชน นอกจากนี้ Baym ยังได้กล่าวว่า เมื่อเกิดเหตุการณ์ดีหรือไม่ดีในชุมชนเสมือน จะส่งผลกระทบต่ออารมณ์ของผู้ใช้ในชีวิตจริงด้วย ซึ่งอารมณ์ ประสบการณ์ ความรู้สึกและสถานการณ์ที่พวกเขาพบในโลกออนไลน์ จะไม่รู้สึกลงถึงความแตกต่างระหว่างชุมชนเสมือนกับชุมชนจริงๆ ทั้งนี้ Baym ได้นำเสนอเพิ่มเติมว่าความสัมพันธ์กับสมาชิกในชุมชนเสมือน เมื่อมีความสม่ำเสมอในการปฏิสัมพันธ์มากขึ้น ปัจเจกชนในชุมชนอาจพัฒนาความสัมพันธ์กับผู้อื่นในลักษณะของความเป็นส่วนตัวมากขึ้น เช่น การสนทนาผ่านโปรแกรมสนทนา (Instant messaging) หรือแม้แต่การสนทนาผ่านสมาร์ทโฟน ซึ่งความสัมพันธ์ที่พัฒนาในโลกออนไลน์สามารถเชื่อมโยงมาสู่ชีวิตจริงได้เช่นกัน (Baym 2000, 2015)

จากแนวคิดชุมชนเสมือนที่ผู้วิจัยได้นำเสนอไปนั้นอาจสรุปลักษณะของชุมชนเสมือนว่า เป็นพื้นที่ที่กลุ่มคนที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกันมารวมกลุ่มและมีปฏิสัมพันธ์กันในอินเทอร์เน็ต ไม่มีข้อจำกัดทางพื้นที่กายภาพและเวลา สามารถมีปฏิสัมพันธ์กันผ่านตัวอักษร สมาชิกในชุมชนเสมือนมีการสร้างกฎขึ้นมาเพื่อให้สมาชิกในกลุ่มรับรู้และปฏิบัติร่วมกัน นอกจากนี้ยังมีการสร้าง ถ่ายทอดและรับรู้สัญลักษณ์ร่วมกันระหว่างสมาชิกภายในชุมชนเสมือนด้วย โดยแนวคิดนี้ผู้วิจัยจะนำมาเป็นกรอบในการอธิบายพฤติกรรมและผลกระทบของชุมชนเสมือนที่มีต่อผู้สูงอายุ

จากชุมชนเสมือนแห่งเดิมสู่ชุมชนเสมือนแห่งใหม่

ผู้สูงอายุที่ผู้ศึกษาเลือกนำมาเสนอในบทความนี้จำนวน 5 คน ต่างมีพฤติกรรมในใช้ชุมชนเสมือนอย่างเว็บไซต์พันทิป¹ อยู่แล้วตั้งแต่ก่อนเกษียณอายุจากการทำงานซึ่งได้ใช้ชุมชนเสมือนในการแสวงหาข้อมูลที่สนใจในช่วง

¹ เว็บไซต์พันทิป เป็นเว็บไซต์ให้บริการกระดานข่าวไว้สำหรับผู้ที่สนใจในประเด็นต่างๆ ร่วมกันเข้ามาใช้งาน โดยจะแบ่งเป็นห้องต่าง ๆ เช่น ห้องกันครัว จะมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับสูตรอาหาร ร้านอาหาร ห้องดีโอลด์สยาม จะเกี่ยวข้องกับผู้สูงอายุ ทั้งในด้านสวัสดิการ สุขภาพ เป็นต้น

เวลาว่าง ดังเช่น คุณหนา (นามสมมติ) อายุ 66 ปี กล่าวว่า “พันทิปเล่นนานแล้วค่ะ ตั้งแต่สมัยทำงาน เราชอบต้นไม้ใบหญ้าเลยไปดู (ในห้องจตุจักร) เขาปลูกอะไร ยิ่งง ชอบกุหลาบ นี่ยังได้เมล็ดมาจากเพื่อนในพันทิปเลยคะ เกษียณแล้วแรกๆ เข้าอีกห้องคะ ห้องที่คนแก่เขาเข้ากัน อยากหาเพื่อนใหม่ๆ ค่ะ” (หนา 2565) เช่นเดียวกับ คุณปึก (นามสมมติ) อายุ 65 ปี ได้ให้ข้อมูลว่า “เล่นพันทิปห้องกันคร้วคะ ตั้งแต่อยู่การไฟฟ้าหลายปีแล้ว เราชอบทำอาหาร ทำขนม ได้สูตรมาทำขายส่งลูกเรียนช่วงที่แฟนเสีย ตอนนี่เกษียณเข้าห้องดีโอล์ดเพิ่มคะ” (ปึก 2565) ในขณะที่คุณนัย (นามสมมติ) อายุ 63 ปี ได้กล่าวว่า “พันทิปผมเข้ามานานแล้ว ห้องรัชดา ซ้อมขายรถ ซ่อมรถ เราเป็นช่างมีชื่อของตัวเองอะไรู้ก็ไปตอบได้ช่วยคนด้วย เพื่อได้ลูกค้าด้วย ตอนนี่ก็ยังไปตอบแต่น้อยลง อีกห้องที่เข้าก็ห้องคนแก่ ดูว่าคุยอะไรกัน เราทำงานมาตลอด พอลูกมาทำอู่แทน เลยว่าง” (นัย 2565) ส่วนคุณหมี (นามสมมติ) อายุ 66 ปี ได้ให้ข้อมูลว่า “พันทิป เล่นตั้งแต่สมัยทำงานคะ ห้องหุ้น (สินธร) ตอนนั้นแฟนเสีย มีเงินก้อนนึงเลยไปลงทุนคะ รู้จักคนในห้องเขาเปิดสอน เราเลยไปเรียนด้วยกับตามกระทู้ เดี่ยวติดตอยคะ ตอนนี่ก็ยังเข้าอยู่บ้าง อีกห้องที่เข้าก็ห้องคนชราคะ แต่เข้าห้องชานเรื่อนบ่อยกว่า ลูกชายเพิ่งมีลูก ไปหาข้อมูลของกินของใช้ให้หลานคะ” (หมี 2565) เช่นเดียวกับ คุณสิน (นามสมมติ) อายุ 64 ปี ได้ให้ข้อมูลไปในทิศทางเดียวกันว่า “เข้าพันทิป ตั้งแต่ตอนยังทำงานครับ เข้าห้องบลู (แพลนเน็ต) ตามคุณคนโพสต์ไปเที่ยวที่นั่นที่นี้ วันหยุดก็ไปเที่ยวตามรอย กับเข้าห้องอาหาร (กันคร้ว) ดูร้านอร่อยเวลาไปเที่ยวได้แวะครับ” (สิน 2565) จากข้อมูลที่ได้นั้นพบว่าผู้สูงอายุมีการใช้เว็บไซต์พันทิปในฐานะชุมชนเสมือน ที่รวบรวมเนื้อหาของผู้ที่มีความสนใจร่วมกันมาได้ด้วยกัน แม้ผู้สูงอายุจะเกษียณอายุแล้วก็ยังเป็นสมาชิกในชุมชนเสมือนต่อไปและใช้เป็นพื้นที่สร้างความสัมพันธ์ใหม่ โดยเฉพาะการเข้าใช้งานในห้องดีโอล์ดสยาม ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับผู้สูงอายุมารวมถึงมีกระทู้ที่ชักชวนให้สร้างความสัมพันธ์ใหม่เพิ่มขึ้นในชุมชนเสมือนอื่นและในชีวิตจริงอีกด้วย

จุดเริ่มต้นของการเข้าสู่การรวมกลุ่มในแอปพลิเคชันไลน์ของกลุ่มผู้สูงอายุนั้น เกิดจากคุณหน้าได้ตั้งกระทู้ในห้องดีโอล์ดสยามเพื่อหาเพื่อนพูดคุย พบปะสังสรรค์ สร้างความสัมพันธ์ใหม่ๆ กับผู้ที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน ซึ่งมีเกณฑ์การคัดเลือกและเหตุผลในการตั้งเกณฑ์ดังกล่าวไว้ว่า “เราอยากหาเพื่อนใหม่ค่ะ เกษียณแล้วอยากเริ่มอะไรใหม่ เลยตั้งกระทู้ในห้องดีโอล์ดสยาม ปกติไม่ได้เล่นห้องนี้ แต่ห้องนี้มีผู้สูงอายุเล่นเยอะเลยลองดูค่ะ กระทู้ตั้งไว้ว่าขอสมาชิกอายุ 60 ปีขึ้นไป ไม่เกิน 70 ปี อยู่ กทม. เป็นมิตร ชอบแชต ที่อยากหาเพื่อนใหม่ๆ ให้หลังไมค์มา ตั้งเกณฑ์เพราะถ้าอายุมากไปเวลาเที่ยวจะไม่สะดวก ส่วนอยู่ กทม. เพราะไม่อยากให้ลำบากตอนนัดทานข้าว ต้องหาร้านตรงกลางเพื่อให้ทุกคนมาได้ เรื่องชอบแชต สำคัญเพราะเราอยากให้กลุ่มในไลน์แอคทีฟ พอโพสต์ไปมีคนสนใจเยอะ แต่เรารับจำนวนจำกัดค่ะ กลุ่มไลน์นี้สร้างมา 4 ปีแล้ว ชื่อกลุ่ม (ดอกไม้ชนิดหนึ่ง) มีคนคุยหลักๆ สิบกว่าคน แล้วที่ไปเที่ยวด้วยกันก็โล่งๆ กันค่ะ” (หน้า 2565) ซึ่งผู้สูงอายุท่านอื่นเมื่อเห็นกระทู้ที่คุณหน้าตั้งก็เกิดความสนใจอยากสร้างความสัมพันธ์ใหม่ๆ จึงทักคุณหน้าไปทางกล่องข้อความในพันทิป ซึ่งทุกท่านให้ข้อมูลไปในทิศทางเดียวกัน เช่น คุณปุกได้ให้ข้อมูลว่า “เห็นกระทู้ที่หน้าในห้องดีโอล์ดค่ะ เลยทักไปหาพี่เขา ไม่ใช่ว่าเพื่อนเราไม่มีนะ แต่อยากเจอคนใหม่ๆ บ้างค่ะ เราชอบแชตด้วย ในพันทิปมีแต่กระทู้ให้อ่านคุยกันน้อย ในไลน์กลุ่มเพื่อนที่ทำงาน(เกษียณแล้ว) ก็ไม่ค่อยคุย บางคนรำคาญเรา ไปพูดลับหลัง แต่ในกลุ่มนี้ไม่รำคาญค่ะ พี่หน้าบอกว่าให้เข้ากลุ่มเพราะแชตบ่อยไม่อย่างนั้นกลุ่มเจิบ” (ปุก 2565) เช่นเดียวกับคุณนัย ได้ให้ข้อมูลว่า “ผมมีแต่เพื่อนผู้ชาย แฟนเสียไปนานแล้ว ไม่มีเพื่อนผู้หญิงเลย ทำแต่งงาน พอลูกชายมาดูแลเลยว่าง เห็นพี่หน้าแก็โพสต์เลยทักไป อายากรู้จักเพื่อนใหม่ๆ ที่แรกกลัวเขาจะไม่รับเข้ากลุ่ม เราเรียนน้อย เป็นช่างซ่อมรถ เลื่อนๆ พี่หน้าแก็คุยดีทำให้กล้าคุยด้วย ทีนี้พอเข้ากลุ่มไลน์ก็เจอเพื่อนผู้หญิงหลายคนครับ ได้คุยกันทุกวัน” (นัย 2565) ส่วนคุณสิน ได้กล่าวว่า “เห็นกระทู้ที่หน้าครับ นึกยังไม่รู้เข้าห้องคนแก็ (ดีโอล์ดสยาม) ก่อนหน้าไม่เคยเข้า พอ

เกษียณละตัวคนเดียวด้วย เลยว่างครับ ทักที่หน้าไป อยากมีเพื่อนใหม่ๆ ไปเที่ยว ไปกินข้าวกัน” (สิน 2565) ซึ่งจากข้อมูลที่ได้นำเสนอไปแสดงให้เห็นว่า ผู้สูงอายุกลุ่มนี้ไม่เคยรู้จักกันมาก่อนใช้ชุมชนเสมือนอย่างพันทิป เป็นพื้นที่ที่เชื่อมโยงไปสู่ชุมชนเสมือนอีกแห่งหนึ่งอย่างกลุ่มในแอปพลิเคชันไลน์ ได้ โดยที่ผู้สูงอายุยังคงเป็นสมาชิกของชุมชนเสมือนแห่งเดิมควบคู่ไปกับชุมชนเสมือนแห่งใหม่ โดยปราศจากข้อจำกัดทางด้านกายภาพ ซึ่งในส่วนถัดไปจะเป็นการนำเสนอพฤติกรรมของผู้สูงอายุกลุ่มนี้ในชุมชนเสมือนแห่งใหม่ว่ามีการปฏิสัมพันธ์กันในรูปแบบใดบ้าง

พฤติกรรมการใช้ชุมชนเสมือนและผลกระทบของชุมชนเสมือนที่ส่งผลต่อผู้สูงอายุ

ผลการศึกษาพบว่าผู้สูงอายุมีพฤติกรรมการใช้ชุมชนเสมือน 4 ประการ ได้แก่ 1) การส่งรูปภาพ 2) การส่งข่าวและสาระน่ารู้ 3) การส่งคลิปวิดีโอ และ 4) การพิมพ์ข้อความสนทนา ซึ่งผู้ศึกษาขอแนะนำขอบทสัมภาษณ์ประกอบเพียงประเด็นละ 1 บทสัมภาษณ์ ดังนี้

1. การส่งรูปภาพ กลุ่มผู้สูงอายุมีการส่งรูปภาพที่หลากหลาย ทั้งภาพตนเอง ภาพครอบครัว รวมถึงภาพที่ได้มาจากชุมชนเสมือนที่ตนเองเป็นสมาชิกอยู่แล้ว อย่างเว็บไซต์พันทิปและกลุ่มแอปพลิเคชันไลน์อื่น ซึ่งในกลุ่ม คุณหน้าได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมของสมาชิกในกลุ่มว่า “แต่ละคนจะส่งรูปที่ตัวเองชอบค่ะ อย่างพี่ปลูกกุหลาบ ทุกเช้าก็ถ่ายส่งในกลุ่ม ปุ๊กก็มาชมว่าปลูกเก่ง สดชื่น ส่วนปุ๊กจะส่งรูปอาหาร ขนมร้านลูกสาว สินจะเป็นรูปไปเที่ยว เห็นแล้วนำไป ถ้าเดินทางสะดวกก็ชวนจัดทริปค่ะ นายช่าง (คุณนัย) นี่ต้องรถเขาชอบ พอมีรถรุ่นใหม่มารูปก็จะมาเลย หมี่ตอนนี่ส่งรูปหลานค่ะ อีกคนก็ทิพย์ (สมาชิกในกลุ่ม) โปสต์สวีสวีวันจันทร์ค่ะ ช่วงโควิดนี้ช่วยได้เยอะ เราไม่ได้ไปไหน ทุกวันเหมือนๆ กัน ได้รูปสวีสวีวันจันทร์ช่วยไว้ รูปการเมืองมีอยู่ช่วงนึง โปสต์แล้วทะเลาะกัน ตอนหลังเลยไม่โปสต์ค่ะ” (หน้า 2565) จากข้อมูลดังกล่าวทำให้เห็นว่าผู้สูงอายุ

ได้นำรูปภาพที่ตนเองสนใจโพสต์หรือแชร์เข้ามาในกลุ่มให้สมาชิกได้มีส่วนร่วมในชีวิตประจำวันของตนเองด้วย

2. การส่งข่าวและสารระนำรู้ โดยมากจะมีลักษณะเป็นข้อความที่สมาชิกรนำมาจากชุมชนเสมือนแห่งอื่นที่ตนเองเป็นสมาชิกอยู่ เช่น เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ หรือแม้แต่กลุ่มในแอปพลิเคชันไลน์กลุ่มอื่น ซึ่งคุณหมี ได้ให้ความเห็นว่า “เคยโพสต์ข่าวการเมืองกะ ตามในทวิตเตอร์แล้วมาแชร์ต่อ เห็นต่างกับทิพย์ (สมาชิกกลุ่มอีกท่าน) ช่วงนั้นทะเลาะกัน เครียดนะ ได้ยินว่าคนอื่นก็เครียด นอนไม่หลับหลายวัน ตอนหลังไมโพสต์แล้ว คนอื่นอย่างปักกับอีกคนนี้จะโพสต์เรื่องอาหารสุขภาพ ช่วงโควิดนี้มีประโยชน์ นายช่าง (คุณนัย) โพสต์เรื่องรถ ดูแลยังงัย ขับยังงัยประหยัดน้ำมัน อ่านแล้วลองไปใช้ก็ประหยัดขึ้น อันไหนใช้ได้เราก็ส่งไปกลุ่มอื่นต่อ หน้าจะเรื่องต้นไม้ ดอกไม้” (หมี 2565) จากข้อมูลพบว่าสมาชิกรมีการแชร์ข่าวและสารระนำรู้ที่หลากหลายตามความสนใจของตนเองและมีการคัดกรองข้อมูลก่อนแชร์ให้สมาชิกท่านอื่นได้ทราบ ทั้งนี้อาจมีข่าวที่ทำให้เกิดความขัดแย้งภายในกลุ่มอย่างเรื่องการเมือง สมาชิกก็พยายามหลีกเลี่ยงการโพสต์ประเด็นดังกล่าวเพื่อให้ความสัมพันธ์ของสมาชิกรดำเนินต่อไปได้

3. การส่งคลิปวิดีโอ ถือเป็นพฤติกรรมที่ได้รับความนิยมในกลุ่มผู้สูงอายุและมีเนื้อหาที่หลากหลายตามความสนใจของสมาชิกภายในกลุ่ม สิ่งที่น่าสนใจคือ ในช่วงที่ผู้ศึกษาทำวิจัยเมื่อปีที่ผ่านมา สมาชิกในกลุ่มยังไม่ได้ถ่ายคลิปวิดีโอลงในกลุ่ม แต่ที่สัมภาษณ์ในปีนี้ก็กลับมีการโพสต์คลิปวิดีโอของตนเองลงในกลุ่มอย่างหลากหลาย ซึ่งคุณนัย ได้ให้ข้อมูลในประเด็นดังกล่าวว่า “ผมแชร์คลิปการดูแลรถ ช่วงโควิด ลูกชายถ่ายที่อยู่ เขาสั่งน้ำยามาพ่น เห็นในกลุ่มเอาไปแชร์ ลูกผมก็ได้ลูกค้ำเพิ่มครับ พี่ปักตอนนั้นแชร์คลิปทำอาหารของตัวเองแล้วนะครับ ผมกับพีสินไปช่วย ร้านลูกแกคนเยอะกว่าเดิม พี่หน้าแกก็ทำคลิปปลูกกุหลาบมาลง แล้วเราช่วยแชร์ไปเห็นว่ามีคนมาติดต่อขอซื้อกุหลาบแกด้วยครับ สินเขาแชร์คลิปไปเที่ยวในกลุ่มแล้วครับ นี้จะจัดทริปไปเที่ยวกัน พี่หมีตอนนั้นแชร์คลิปหลาน ดิกว่าเมื่อก่อนแชร์คลิป

การเมืองทะเลาะกันในกลุ่ม แม่หมอ (สมาชิกในกลุ่ม) ยังแชร์คลิปดูวงเหมือนเดิมกับคลิปลวดมนต์ พีปลี่ (สมาชิกในกลุ่ม) ก็ยังแชร์เรื่องเก่าๆ อยู่ ครั้นมีเรื่องผีด้วย หลังกๆ ลงคลิบบ่อยมีคนบ่นครับ เน้นหมดหัวใจ ต้องเปลี่ยนแพ็คเกจ คลิปนี้ 40 50 เม็ก วันนึงในกลุ่มมีเป็นสิบคลิป ผมก็บอกไม่ต้องกดดูทุกอัน เขาก็กลัวคนในกลุ่มน้อยใจ สุดท้ายก็จ่ายเงินเพิ่มครับ” (นัย 2565) จากข้อมูลที่น่าเสนอพบว่าการแชร์คลิปวิดีโอในกลุ่มจะเป็นการแชร์จากชุมชนเสมือนแหล่งอื่นในประเด็นที่สนใจและแชร์คลิปวิดีโอของตนเองที่ทำกิจกรรมในชีวิตจริงตามความสนใจทั้งในเรื่องการทำอาหาร การปลูกดอกไม้ การท่องเที่ยว เป็นต้น

4. การพิมพ์ข้อความสนทนา ถือเป็นพฤติกรรมที่กลุ่มผู้สูงอายุได้กระทำบ่อยครั้งที่สุดและมีประเด็นที่หลากหลาย อาทิ ครอบครัวยุคใหม่ สุขภาพ เรื่องราวในอดีต ชีวิตประจำวัน และการนัดหมายเพื่อทำกิจกรรมในพื้นที่กายภาพ ซึ่งคุณูปกได้ให้ข้อมูลว่า “พิมพ์คุยกันมีหลายเรื่องค่ะ อย่างตัวเองจะพิมพ์เรื่องลูกสาว ปีก่อนลูกเข้าโรง (พญา) บาล ในกลุ่มก็ส่งข้อความให้กำลังใจกันค่ะ เรารู้สึกเหมือนไม่ได้อยู่คนเดียว พิมพ์ตอนไหนก็มีคนตอบ มีคนรอค่ะ เรื่องการเมืองพีพีไม่พิมพ์เถียงกะใครแล้ว ในกลุ่มเครียดค่ะ แกละคุยเรื่องหลาน กลุ่มนี้เวลาใครป่วย จะพิมพ์ในกลุ่มให้คนอื่นรู้ ใครอยู่ใกล้จะได้ช่วยกันค่ะ อย่างปีก่อนสินเป็นโควิด เราพิมพ์ลงกลุ่ม สินเขาบอกมีของคนในกลุ่มมาส่งทุกวัน ผ่านมาได้สินเขาเลยพิมพ์ขอบคุณ บางวันใครไปเที่ยวไหนก็พิมพ์บอก ส่งรูปมา ในกลุ่มก็ชม เรียกกันเองว่าสาวๆ หนุ่มๆ ค่ะ ให้กำลังใจกัน มีนัดไปทานข้าว ไปต่างจังหวัดกันด้วยค่ะ คนหลักมีพีหน้าพีหมี พีป้อน กับเรา เป็นคนจัดแล้วลองวางแผนก่อนให้เพื่อนในกลุ่มดูอีกที ค่ะ บางคนมีเงินไม่มากเขาก็จะไปทานข้าวที่จ่ายไม่เยอะ 4-500 บางคนจะไม่ไปต่างจังหวัดเลยเพราะเก็บคนละ 1,500-2,000 (บาท) ค่ะ วันนัดกันก็ช่วยดูแลกันค่ะ อย่างเราจะเตรียมขนม ของว่าง พีหน้าจะเตรียมสถานที่จัดดอกไม้ (ประจำกลุ่ม) ที่บ้านแก่ปลูกอยู่แล้วค่ะ พีหมีดูเรื่องอาหารเรื่องน้ำไปต่างจังหวัดก็ช่วยกันแบบนี้ แต่หนุ่มๆ จะมาช่วยมากหน่อย ยกของ กับ

ดูแลสาว ๆ กลุ่มเราผู้หญิงเยอะ” (ปึก 2565) จากข้อมูลที่น่าเสนอนั้น การสนทนาถือว่าสำคัญเพราะทำให้เห็นการปฏิสัมพันธ์ของสมาชิกในชุมชนเสมือนได้อย่างชัดเจนผ่านประเด็นต่างๆ รวมถึงการนัดทำกิจกรรมร่วมกันในพื้นที่กายภาพด้วย

จากพฤติกรรมการใช้ชุมชนเสมือนของผู้สูงอายุที่ได้นำเสนอไปนั้น เราสามารถทำความเข้าใจชุมชนเสมือนผ่านกระบวนการทางสังคม (social process) ใน 5 ประเด็นคือ

1) รูปแบบของการแสดงออก (form of expression) อย่างพฤติกรรมการส่งรูปภาพ ข้อสารและสาระน่ารู้ คลิปวิดีโอ และการสนทนาในชุมชนเสมือนของผู้สูงอายุภายในกลุ่มนั้น ทำให้ชุมชนเสมือนสามารถดำรงอยู่ผ่านการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารที่ตนเองและสมาชิกภายในกลุ่มมีความสนใจร่วมกันในหลากหลายประเด็น รวมถึงเรื่องราวชีวิตประจำวันของสมาชิกภายในกลุ่มด้วย

2) การสร้างอัตลักษณ์ (identity) คือ ความรู้สึกถึงการมีตัวตนของตนเองผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกทั้งในระดับปัจเจกชนและในระดับกลุ่ม ซึ่งในระดับปัจเจกชน ผู้สูงอายุมีการใช้ชื่อและรูปโปรไฟล์ของตนเองที่ตรงกับชีวิตจริงในการแสดงอัตลักษณ์ในระดับปัจเจกชนที่ชัดเจน ส่วนอัตลักษณ์ในระดับกลุ่มนั้น สมาชิกภายในกลุ่มรับรู้ชื่อกลุ่มที่เป็นชื่อของดอกไม้ชนิดหนึ่งและนิยามตนเองว่าเป็นสมาชิกของกลุ่ม ซึ่งเมื่อสมาชิกได้นัดหมายพบปะสังสรรค์กันในพื้นที่กายภาพ สมาชิกที่เป็นผู้จัดงานจะเตรียมดอกไม้ชนิดดังกล่าวมาประดับตกแต่งในงานด้วย

3) การกำหนดกฎเกณฑ์ (norm) ซึ่งในเรื่องกฎเกณฑ์นั้น สมาชิกในกลุ่มไม่ได้มีการตั้งกฎเกณฑ์ไว้อย่างตายตัว หากแต่เมื่อการปฏิสัมพันธ์เริ่มเกิดความขัดแย้งส่งผลกระทบต่อสมาชิกคนอื่นในชุมชนเสมือนอย่างประเด็นทางการเมืองนั้น สมาชิกในกลุ่มจึงรับรู้ร่วมกันและสร้างกฎเกณฑ์ใหม่ขึ้นมาว่าไม่ควรนำประเด็นทางการเมืองมาเป็นประเด็นในการปฏิสัมพันธ์ เพื่อธำรงไว้ซึ่งความเป็นชุมชน ลดความขัดแย้งที่จะเกิดขึ้น

4) การสร้างสัญลักษณ์ (symbol) การถ่ายทอดและการรับรู้สัญลักษณ์ร่วมกันของสมาชิกในชุมชนเสมือน คือ การใช้รูปสติ๊กเกอร์เพื่อเป็นสัญลักษณ์แสดงอารมณ์ความรู้สึกระหว่างการสนทนา ซึ่งสัญลักษณ์ดังกล่าวผู้สูงอายุเรียนรู้การใช้ด้วยตนเองหรือเรียนรู้จากสมาชิกในกลุ่ม นอกจากนี้ยังมีสัญลักษณ์ที่รับรู้ร่วมกันเรื่องชื่อกลุ่มที่เป็นดอกไม้ชนิดหนึ่ง ที่ผู้ก่อตั้งกลุ่มมักโพสต์รูปดังกล่าวลงในกลุ่มเพราะตนเองปลูกไว้ที่สวนเป็นจำนวนมากและเมื่อมีการนัดรับประทานอาหารก็นำดอกไม้ดังกล่าวที่เป็นสัญลักษณ์ของกลุ่มไปจัดตกแต่งด้วยเช่นกัน นอกจากนี้ยังมีการใช้ภาษาสัญลักษณ์ เพื่อใช้ในการเรียกแทนชื่อสมาชิกในกลุ่ม โดยสมาชิกคนดังกล่าวก็รับรู้และยอมรับกับชื่อนั้นด้วย เช่น แม่หมอ จะใช้เรียกสมาชิกที่ชื่นชอบการโพสต์ข้อมูลทางโหราศาสตร์ในกลุ่ม หรือคำว่า นายช่าง จะใช้เรียกคุณนัยที่เป็นช่างซ่อมรถ ซึ่งหากไม่ใช่สมาชิกภายในกลุ่มก็ไม่อาจทราบได้ว่า ภาษาสัญลักษณ์ที่ใช้ในสื่อความหมายถึงสมาชิกท่านใดหรือเหตุใดจึงใช้ชื่อนี้ในการเรียก ดังนั้นภาษาสัญลักษณ์ที่สมาชิกในกลุ่มสร้างขึ้น ต้องอาศัยการปฏิสัมพันธ์กันของสมาชิกภายในกลุ่มอย่างต่อเนื่องจึงจะรับรู้ความหมายของสัญลักษณ์ร่วมกันในที่สุด

5) ความสัมพันธ์ (relationship) ผู้สูงอายุใช้ชุมชนเสมือนในฐานะพื้นที่สร้างความสัมพันธ์กับผู้ที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อนในชีวิตจริง ขยายเครือข่ายความสัมพันธ์ของตนเองให้กว้างออกไปจากชุมชนเสมือนแห่งเดิมที่ตนเองเป็นสมาชิกอย่างเว็บไซต์พันทิปไปสู่กลุ่มในแอปพลิเคชันไลน์ ทั้งนี้เมื่อเข้าเป็นสมาชิกภายในกลุ่มและมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างต่อเนื่อง ร่วมพัฒนาประสบการณ์ อารมณ์ ความรู้สึก เรียนรู้สัญลักษณ์ร่วมกับสมาชิกท่านอื่นเป็นระยะเวลาานาน จึงมีการต่อยอดความสัมพันธ์ไปสู่พื้นที่ทางกายภาพ ด้วยการนัดทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน กลายเป็นเพื่อนในชีวิตจริงได้ ซึ่งเมื่อความสัมพันธ์ได้พัฒนาขึ้นแล้วก็ยังใช้ชุมชนเสมือนในฐานะพื้นที่ที่รักษาความสัมพันธ์ของคนในชุมชนให้ต่อเนื่องยาวนานควบคู่กับการเข้าร่วมกิจกรรมของกลุ่มทางพื้นที่กายภาพอีกด้วย

ทั้งนี้ชุมชนเสมือนส่งผลทั้งในด้านบวกและด้านลบต่อผู้สูงอายุ ซึ่งในด้านบวก ส่งผล 3 ประการ ดังนี้

1) ด้านการรับรู้ข่าวสารนั้น สมาชิกแต่ละท่านก็จะโพสต์ข้อมูลข่าวสารตามที่ตนเองสนใจลงในกลุ่มเพื่อให้สมาชิกภายในกลุ่มได้รับทราบข้อมูลข่าวสารที่ตนเองไม่ได้ติดตามมากขึ้น

2) ด้านการผ่อนคลายความเหงา ผู้สูงอายุเป็นผู้เกษียณอายุจากงานประจำ อีกทั้งเกิดการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด 19 ทำให้ไม่ได้ออกไปทำกิจกรรมในพื้นที่กายภาพ อยู่แต่ในบ้านพักอาศัย จึงเกิดความเบื่อหน่ายและความเหงา ชุมชนเสมือนจึงเป็นสถานที่ที่ให้ผู้สูงอายุเข้ามามีปฏิสัมพันธ์ทำให้ภาวะดังกล่าวลดน้อยลง

3) ด้านการสนับสนุนทางจิตใจ ผู้สูงอายุมีการโพสต์แสดงความคิดเห็นออกเห็นใจและให้กำลังใจ สมาชิกในชุมชนรวมถึงครอบครัวที่เจ็บป่วย ตลอดจนให้ความช่วยเหลือในการส่งเวชภัณฑ์ยา อาหารและน้ำดื่มให้สมาชิกภายในกลุ่ม นอกจากนี้ยังมีการให้กำลังใจในการแต่งกาย โดยเฉพาะผู้สูงอายุเพศหญิงที่โพสต์รูปภาพของตนเองขณะที่เข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ลงในชุมชนเสมือน มักได้รับคำชมเชยจากสมาชิกถึงรูปร่างหน้าตาที่ยังสาว ยังสวยอยู่ ทำให้ผู้ที่ได้รับคำชมเกิดความมั่นใจและมีกำลังใจในการดำเนินชีวิต ทำกิจกรรมต่างๆ ของตนเองเพิ่มขึ้น

ส่วนในด้านลบที่ชุมชนเสมือนส่งผลถึงสมาชิกในชุมชน มี 2 ประการ ดังนี้

1) ด้านค่าใช้จ่ายที่เพิ่มขึ้น ได้แก่ ค่าใช้จ่ายในการซื้ออุปกรณ์สมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ต ค่าใช้จ่ายในการจ่ายค่าบริการเครือข่ายโทรศัพท์ ค่าใช้จ่ายจากค่าบริการอินเทอร์เน็ตในที่พักอาศัย หรือแม้แต่ค่าใช้จ่ายในการซื้อสินค้าในแอปพลิเคชันไลน์อย่างสติ๊กเกอร์ เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีค่าใช้จ่ายจากการรวมกลุ่มพบปะสังสรรค์ประจำทุกเดือนและค่าใช้จ่ายจากการรวมกลุ่มเพื่อท่องเที่ยวในต่างจังหวัดด้วย ทำให้ผู้สูงอายุที่มีรายได้น้อยต้องใช้จ่ายในชีวิตประจำวันอย่างประหยัดเพื่อเก็บรวบรวมเงินเข้าร่วมกิจกรรม

เพื่อรักษาความสัมพันธ์กับสมาชิกในชุมชนเสมือนอย่างต่อเนื่อง

2) ด้านปัญหาสุขภาพ ผู้สูงอายุทั้งสองกลุ่มมีปัญหาด้านสุขภาพจากการใช้ชุมชนเสมือนเป็นเวลานาน อันได้แก่ ปัญหาด้านสายตา ซึ่งเป็นผลมาจากการใช้สายตาจ้องหน้าจอสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตมากเกินไป ทำให้เกิดอาการ กระจกแข็งตา นิ้วลือค ปวดกล้ามเนื้อ รวมถึงปัญหาทางด้านความเครียดจากการทะเลาะกันภายในกลุ่ม นำไปสู่การนอนไม่หลับและการพักผ่อนไม่เพียงพออีกด้วย

สรุป

ผู้สูงอายุที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อนในชีวิตจริงได้ใช้ชุมชนเสมือนแห่งเดิมที่ตนเองเป็นสมาชิก อย่างเว็บไซต์พันทิปเป็นช่องทางในการเข้าสู่ชุมชนเสมือนแห่งใหม่ คือ กลุ่มในแอปพลิเคชันไลน์ ซึ่งผู้สูงอายุได้ใช้สร้างความสัมพันธ์ใหม่และรักษาความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นนี้กับสมาชิกภายในกลุ่ม รวมถึงยังสามารถต่อยอดความสัมพันธ์เข้ามาสู่ชีวิตจริงบนพื้นที่กายภาพได้ ทั้งนี้การปฏิสัมพันธ์ในหลากหลายรูปแบบ นำพาให้สมาชิกทุกท่านได้รับประสบการณ์ อารมณ์ ความรู้สึก การรับรู้สัญลักษณ์ การกำหนดกฎเกณฑ์ และการมีอัตลักษณ์ร่วมกัน พัฒนาเป็นความสัมพันธ์ทั้งในชุมชนเสมือนและพื้นที่กายภาพควบคู่กัน นอกจากนี้ชุมชนเสมือนยังส่งผลทั้งในด้านบวกและด้านลบ โดยในด้านบวกทำให้ผู้สูงอายุได้รับข่าวสารข้อมูลที่เป็นประโยชน์ ผ่อนคลายความเหงาและได้รับกำลังใจในการดำเนินชีวิต ส่วนผลในด้านลบคือ ค่าใช้จ่ายที่เพิ่มขึ้นและปัญหาสุขภาพที่เกิดขึ้นจากการใช้ชุมชนเสมือน



บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- จันทร์จิราพร ทองประสิทธิ์, 2563. “พฤติกรรมของผู้สูงอายุในการใช้แอปพลิเคชันไลน์บนสมาร์ตโฟน.” วารสารวิชาการพระจอมเกล้าพระนครเหนือ 30 (1): 118-129.
- จุฑารัตน์ ประเสริฐ, 2557. “พฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันไลน์กับการรับรู้ตนเองและการสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นของผู้สูงอายุไทย.” วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาผู้สูงอายุไทย, 2557. สถานการณ์ผู้สูงอายุไทย พ.ศ. 2557. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นท์ติ้ง.
- วิศปัติย์ ชัยช่วย, 2560. “การใช้ LINE ของผู้สูงอายุ: การศึกษาเชิงปรากฏการณ์วิทยา.” Veridian E-Journal 10 (1): 905-918.
- ศุภศิลป์ กุลจิตเจือวงศ์, 2556. “ไลน์ รูปแบบการสื่อสารบนความสร้างสรรค์ของสมาร์ตโฟน: ข้อดีและข้อจำกัดของแอปพลิเคชัน.” วารสารนักบริหาร 33 (4): 42-54.
- สมาน ลอยฟ้า, 2554. “ผู้สูงอายุกับเทคโนโลยีสารสนเทศ.” วารสารสารสนเทศศาสตร์ 29 (2): 53-64.

ภาษาอังกฤษ

- Baym N. K., 2000. *Tune in and log on soaps, fandom, and online community*. California: Sage Publications.
- _____, 2015. *Personal connections in the digital age*. Cambridge: Polity Press.
- Hagel III. J. & Armstrong A. G., 1997. *Net gain, expanding markets through virtual communities*. Massachusetts: Harvard Business School Press.
- Rheingold H., 1993. *The virtual community: Homesteading on the electronic frontier*. Massachusetts: MIT Press.
- Slevin J., 2000. *The internet and society*. Cambridge: Polity Press.

ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์

- ผู้จัดการออนไลน์, 2563. 8 ปี ‘LINE ประเทศไทย’ ผู้ใช้ 46 ล้านคน. ค้นเมื่อ 12 เมษายน 2564, จาก <https://mgronline.com/cyberbiz/detail/9630000064692>
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2564. ETDA เผยผลสำรวจ IUB 63 คนไทยใช้เน็ตปีงไม่ไหว เกือบครึ่งวัน โควิด-19 มีส่วน. ค้นเมื่อ 12 เมษายน 2564, จาก <https://www.eta.or.th/newsevents/pr-news/ETDA-released-IUB-2020.aspx>

สุรางคณา วายุภาพ, 2018. สถิติผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต ปี 2561 ในประเทศไทย. ค้นเมื่อ 17 มิถุนายน 2564, จาก <https://blog.ourgreenfish.com/th>

Techsauce Team, 2021. LINE ประเทศไทย เปิดความสำเร็จในปี 2564 กับการเติบโตที่พร้อมเดินหน้ายกระดับแพลตฟอร์ม ตอบโจทย์คนไทย. ค้นเมื่อ 18 กันยายน 2565, จาก <https://techsauce.co/pr-news/line-thailand-2021-success>

Wittawin A., 2019. ส่องอาณาจักร LINE ประเทศไทย มีบริการด้านไหนบ้างในปัจจุบัน. ค้นเมื่อ 23 สิงหาคม 2565, จาก <https://www.thumbsup.in.th/line-thailand-all-services>

สัมภาษณ์

นัย (นามสมมติ), 2565. ผู้สูงอายุที่รวมกลุ่มในแอปพลิเคชันไลน์. สัมภาษณ์, 20 สิงหาคม.

ปึก (นามสมมติ), 2565. ผู้สูงอายุที่รวมกลุ่มในแอปพลิเคชันไลน์. สัมภาษณ์, 20 สิงหาคม.

สิน (นามสมมติ), 2565. ผู้สูงอายุที่รวมกลุ่มในแอปพลิเคชันไลน์. สัมภาษณ์, 20 สิงหาคม.

หน้า (นามสมมติ), 2565. ผู้สูงอายุที่รวมกลุ่มในแอปพลิเคชันไลน์. สัมภาษณ์, 27 สิงหาคม.

หมี (นามสมมติ), 2565. ผู้สูงอายุที่รวมกลุ่มในแอปพลิเคชันไลน์. สัมภาษณ์, 27 สิงหาคม.