

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัล จากสมาร์ตโฟน ของผู้สูงอายุในเขตจังหวัดกรุงเทพมหานคร FACTORS AFFECTING THE SATISFACTION OF DIGITAL MEDIA VIEWERSHIP FROM SMATPHONES OF THE ELDERLY IN BANGKOK

วันที่ได้รับบทความ 27 ตุลาคม 2563

ศาโรจน์ ไวยคงคา*

วันที่แก้ไขบทความ 20 มกราคม 2564

Saroj Waikhongkha

วันที่ตอบรับบทความ 8 กุมภาพันธ์ 2564

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจของการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ตโฟน ของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร 2) เพื่อศึกษาด้านประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ตโฟนของผู้สูงอายุที่แตกต่างกันหรือไม่อย่างไร 3) เพื่อศึกษาด้านพฤติกรรมในการรับชมสื่อดิจิทัลที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ตโฟนของผู้สูงอายุที่แตกต่างกันหรือไม่อย่างไร

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาในครั้งนี้ คือ ผู้สูงอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป โดยเป็นผู้ที่พักอาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน ใช้แบบสอบถามใน

* อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตจักรพงษ์ภูวนารถ

ช่องทางติดต่อ .083-619-4551 Email : Saroj.wai@cpc.ac.th

Lecturer of Multimedia Technology, Faculty of Business Administration and Information Technology, Rajamangala University of Technology Tawan-ok : Chakrabongse Bhuvanarth Champus Tel.083-619-4551 Email : Saroj.wai@cpc.ac.th

การเก็บข้อมูล ผลการศึกษาพบว่า เรื่องความคิดเห็นเกี่ยวกับระดับคะแนนปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ตโฟน พบว่าโดยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับมาก คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.99 ผลการทดสอบสมมติฐานพบว่า 1) ลักษณะทางประชากรศาสตร์ ของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อปัจจัยความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ตโฟนที่ไม่แตกต่างกัน ยกเว้น ด้านระดับศึกษาและรายได้ที่แตกต่าง ส่วนลักษณะทางประชากรศาสตร์ ของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน ที่ส่งผลต่อปัจจัยความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจำแนกตามประเภทสื่อ 1.ด้านเนื้อหา 2.ด้านภาพนิ่ง 3.ด้านภาพเคลื่อนไหว 4.ด้านวิดีโอ ไม่แตกต่างกัน ยกเว้น ด้านรายได้และโครงสร้างของครอบครัว 2) พฤติกรรมในการรับชมสื่อดิจิทัลของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ตโฟน 2.1) ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ตโฟน แตกต่างกัน 2.2) ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ตโฟน จำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล ประกอบด้วย 1.ด้านเนื้อหา 2.ด้านเสียง 3.ด้านภาพนิ่ง 4.ด้านภาพเคลื่อนไหว 5.ด้านวิดีโอ แตกต่างกัน

คำสำคัญ: ปัจจัย / ความพึงพอใจ / สื่อดิจิทัล / สมาร์ตโฟน / ผู้สูงอายุ

Abstract

The objectives of the research are 1) to study the factors affecting the satisfaction of digital media viewership from smartphones among the elderly in Bangkok, 2) to study different demographics. The impact on the elderly's satisfaction in digital media viewership from smartphones or not? 3) to study the different behaviors of digital media viewers. Does it affect the elderly's satisfaction in digital media viewership from smartphones or not?

The sample group in this study was the elderly aged from above 60 years old, who are over 400 residents of Bangkok were collected data by using questionnaires. The study showed that the opinions on the factors that affect the satisfaction of digital media viewership from smartphones were overall at a high level in which the average was 3.99. The hypothesis test results showed that 1) the different demographic characteristics of the elderly in Bangkok has no effect on the satisfaction factor of digital media viewership from smartphones except for education levels and different income rates. The demographic characteristics of the elderly in Bangkok influence the satisfaction factor of digital media viewership by types of media 1. Content aspect 2. Image aspect 3. Animation aspect 4. Video aspect, did not differ except for income rates and family structures 2) the behaviors of elderly viewers in digital media in Bangkok were different, affecting the satisfaction of digital media viewership from smartphones. 2.1) Factors that affect the satisfaction of digital media

viewership from smartphones are different. 2.2) Factors affecting the satisfaction of digital media viewership from smartphones classified by types of digital media, consisting of 1. Content aspect 2. Audio aspect 3. Image aspect 4. Animation aspect 5. Video aspect are different.

Keywords: Factors / satisfaction / digital media / smartphone / Elderly

บทนำ

สังคมประเทศไทยในยุคปัจจุบัน การติดต่อสื่อสารมีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงขึ้นเป็นลำดับ ซึ่งจะเห็นถึงความเปลี่ยนแปลงของสื่อต่าง ๆ ได้ในชีวิตประจำวัน จากบริบททางสังคมทำให้สิ่งต่าง ๆ มีส่วนเกี่ยวข้องกับสื่อโดยตรง และทางอ้อม อุปกรณ์ที่ทำหน้าที่ในการส่งสารก็มีการพัฒนาศักยภาพตามสภาพการณ์ในปัจจุบัน ส่งผลให้กระบวนการการสื่อสารมีความทันสมัยทั้งเทคนิควิธีการ กระบวนการผลิต จนกลายเป็นสื่อที่ผสมผสานความเป็นเทคโนโลยีที่ทันสมัยตอบรับกับสังคมเมืองในปัจจุบัน การติดต่อสื่อสารมีส่วนเกี่ยวข้องกับคนทุกช่วงวัยและมีลักษณะที่แตกต่างกันตามบริบทของกลุ่มคนนั้น ตั้งแต่เด็ก จนถึงผู้สูงอายุ

เนื่องด้วยสภาพการณ์ที่มีการเปลี่ยนไปสู่ยุคสังคมดิจิทัล ผู้สูงอายุกับบุตรหลานอาจมีการติดต่อสื่อสารในรูปแบบเดิมกันน้อยลง ประกอบกับการติดต่อสื่อสารในปัจจุบันซึ่งรูปแบบการสื่อสารมีรูปแบบที่เปลี่ยนไป ส่งผลให้ผู้สูงอายุอาจจะต้องเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางการสื่อสารและใช้ประโยชน์จากสมาร์ตโฟนให้มากขึ้น ผลวิจัยพบว่าผู้สูงอายุมิมีนิสัยการเปิดรับสื่อในภาพรวมเป็นประจำมากที่สุดคือ โทรทัศน์ บุคคลใกล้ชิด และโทรศัพท์มือถือ (พนม คลีฉายา, 2555)

ผู้สูงอายุกับการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟน ถือเป็นสิ่งที่เข้าถึงง่ายในปัจจุบัน และจำเป็นที่จะต้องปรับตัวเข้าหากัน ดังนั้นความพึงพอใจของผู้สูงอายุกับสื่อดิจิทัลด้วยรูปแบบที่ต่างกัน ยังคงเป็นคำตอบของผู้ผลิตสื่อดิจิทัล ทั้งนี้ปัจจัยพื้นฐานด้านประชากรศาสตร์ รวมถึงพฤติกรรมของผู้สูงอายุอาจส่งผลในด้านความพึงพอใจในการรับชม และการเข้าถึงเพื่อประโยชน์ของการใช้สื่อดิจิทัลในการทำกิจกรรม ความบันเทิงและด้านอื่น ๆ เพื่อเข้าถึงผู้สูงอายุได้อย่างมากที่สุด

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาปัจจัย และเหตุผลต่าง ๆ ที่สามารถส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ จากสมาร์ทโฟนของผู้สูงอายุในเขตจังหวัดกรุงเทพมหานคร เพื่อจะเป็นประโยชน์ในแนวทางการสร้างสื่อ และปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับผู้สูงอายุในการรับชมสื่อแต่ละประเภทในโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจของการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟนของผู้สูงอายุในเขตจังหวัดกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อศึกษาด้านประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟน ของผู้สูงอายุที่แตกต่างกันหรือไม่อย่างไร
3. เพื่อศึกษาด้านพฤติกรรมในการรับชมสื่อดิจิทัลที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟนของผู้สูงอายุที่แตกต่างกันหรือไม่อย่างไร

แนวคิดและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเกี่ยวกับสมาร์ทโฟน สมาร์ทโฟนคือ โทรศัพท์มือถือที่นอกเหนือจากใช้โทรออก-รับสายแล้วยังมีแอปพลิเคชันให้ใช้งานมากมาย สามารถรองรับ

การใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่าน 3G, Wi-Fi และสามารถใช้งานโซเชียลเน็ตเวิร์กและแอปพลิเคชันสนทนาชั้นนำ เช่น LINE, YouTube, Facebook, Twitter ฯลฯ โดยที่ผู้ใช้สามารถปรับแต่งลูกเล่นการใช้งานสมาร์ตโฟนให้ตรงกับความต้องการได้มากกว่ามือถือธรรมดา ผู้ผลิตสมาร์ตโฟนรุ่นใหม่ ๆ นิยมผลิตสมาร์ตโฟนที่มีหน้าจอระบบสัมผัส, ใส่กล้องถ่ายรูปที่มีความละเอียดสูง, ออกแบบดีไซน์ให้สวยงามทันสมัย, มีแอปพลิเคชันและลูกเล่นที่น่าสนใจ พีเจอร์หลักที่มีอยู่ในสมาร์ตโฟน แม้ว่าในปัจจุบันจะไม่มีกำหนดมาตรฐานของ “สมาร์ตโฟน” ออกมาอย่างชัดเจน แต่แนวโน้มในภาคอุตสาหกรรมตลาดมือถือก็ได้ปรับตัวเข้าหาผู้บริโภคมากขึ้นและเรียนรู้ว่าอะไรคือสิ่งที่ผู้ใช้งานสมาร์ตโฟนต้องการ

ความแตกต่างระหว่างสมาร์ตโฟนและโทรศัพท์มือถือ โทรศัพท์มือถือคือโทรศัพท์ที่ถือเอาคุณสมบัติการโทรเป็นหลัก แต่สมาร์ตโฟนจะเน้นแอปพลิเคชันเป็นหลัก เช่นการเล่นเกมส์ การเข้าอินเทอร์เน็ต การจัดการไฟล์เอกสาร เป็นต้น ซึ่งจะมีคุณสมบัติต่าง ๆ มากมายครอบคลุมในทุก ๆ ด้าน กล่าวโดยง่ายคือ สมาร์ตโฟนเป็น คอมพิวเตอร์ขนาดเล็กที่สามารถโทรศัพท์ได้และเล่นอินเทอร์เน็ตได้นั่นเอง (นิด้าโพลและศูนย์วิจัยสังคมผู้สูงอายุ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (นิด้า), 2560)

2. แนวคิดเกี่ยวกับผู้สูงอายุ ทฤษฎีของอิริคสัน (Erikson's Epigenetic Theory) หรือทฤษฎี Psychosocial Developmental Stage ของอิริคสัน อธิบายถึงการพัฒนาของคนที่แบ่งได้เป็น 8 ระยะ ตั้งแต่แรกเกิดจนถึงวัยสูงอายุ ซึ่งระยะที่ 8 เป็นช่วงของวัยสูงอายุ เป็นช่วงอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป อิริคสันอธิบายว่าเมื่อถึงขั้นนี้แล้วบุคคลจะต้องพัฒนาความรู้สึกได้ว่าตนได้กระทำกิจต่าง ๆ ที่ควรทำเสร็จสิ้นตามหน้าที่ของตนแล้ว ยอมรับได้ทั้งความสำเร็จสมหวังและผิดหวัง (ปล่อยวาง) ทำใจยอมรับความรู้สึกของตนเองและผู้อื่นอย่างที่เขาเป็น และมีความพอใจในชีวิตของตน ตรงกันข้ามกับผู้สูงอายุที่จมอยู่กับความหลังอาลัยอาวรณ์ยอมรับอดีต

ไม่ได้ (ปล่อยวางไม่สำเร็จ) ก็คิดแต่เพียงว่ามีเวลาน้อยลงไปทุกทีไม่สามารถทำอะไรใหม่ ๆ เพื่อแก้ไขอดีตที่ผิดพลาดไป กลัวความตายที่กำลังคืบคลานเข้ามา กลุ่มนี้จะมีความรู้สึกเศร้าสร้อยสิ้นหวังและหลีกเลี่ยงชีวิต บางรายอาจคิดฆ่าตัวตาย ซึ่งความพอติระหว่างความมั่นคงทางใจและความสิ้นหวัง ทำให้คนเกิดความเฉลี่ยฉลัด รู้เท่าทันโลกและชีวิตซึ่งเป็นสิ่งพึงปรารถนา ที่กล่าวมาทั้งหมดพอสรุปได้ดังคำกล่าวที่ว่า “Wisdom is the virtue that develops out of the encounter of integrity and despair on the last stage of life. Wisdom, then, is detached concern with life itself in the face of - death itself” (ภาณุ อดุลกัน, 2551)

3. แนวคิดเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล คือ สื่อที่มีการนำเอาข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง มาจัดรูปแบบ โดยอาศัยเทคโนโลยีความเจริญก้าวหน้าทางด้านคอมพิวเตอร์ สื่อสารทางออนไลน์ หรือ ตัวกลางที่ถูกสร้างขึ้นโดยอาศัยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่นำเอาข้อความ กราฟิกภาพเคลื่อนไหว เสียง และ วิดีโอ มาจัดการตามกระบวนการ และวิธีการผลิตโดยนำมาเชื่อมโยงกันเพื่อให้เกิดประโยชน์ในการใช้งาน และตรงกับวัตถุประสงค์

องค์ประกอบของสื่อดิจิทัล ประกอบไปด้วยพื้นฐาน 5 ชนิด ดังนี้

1. ข้อความ (Text) เป็นส่วนที่เกี่ยวกับเนื้อหาของมัลติมีเดีย ใช้แสดงรายละเอียด หรือเนื้อหาของเรื่องที่น่าเสนอ ถือว่าเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญของมัลติมีเดีย ระบบมัลติมีเดียที่น่าเสนอผ่านจอภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์ นอกจากจะมีรูปแบบและสีของตัวอักษรให้เลือกมากมายตามความต้องการแล้วยังสามารถกำหนดลักษณะของการปฏิสัมพันธ์ (โต้ตอบ) ในระหว่างการนำเสนอได้อีกด้วย ซึ่งปัจจุบัน มีหลายรูปแบบ ได้แก่

1.1 ข้อความที่ได้จากการพิมพ์ เป็นข้อความปกติที่พบได้ทั่วไป ได้จากการพิมพ์ด้วย โปรแกรมประมวลผลงาน (Word Processor) เช่น NotePad, Text Editor, Microsoft Word โดยตัวอักษรแต่ละตัวเก็บในรหัส เช่น ASCII

1.2 ข้อความจากการสแกน เป็นข้อความในลักษณะภาพ หรือ Image ได้จากการนำเอกสารที่พิมพ์ไว้แล้ว(เอกสารต้นฉบับ) มาทำการสแกน ด้วยเครื่องสแกนเนอร์ (Scanner) ซึ่งจะได้ผลออกมาเป็นภาพ (Image) 1ภาพ ปัจจุบันสามารถแปลงข้อความภาพ เป็นข้อความปกติได้ โดยอาศัยโปรแกรม OCR ข้อความอิเล็กทรอนิกส์ เป็นข้อความที่พัฒนาให้อยู่ในรูปของสื่อ ที่ใช้ประมวลผลได้

1.3 ข้อความอิเล็กทรอนิกส์ เป็นข้อความที่พัฒนาให้อยู่ในรูปแบบของสื่อที่ใช้ประมวลผลได้

1.4 ข้อความไฮเปอร์เท็กซ์ (HyperText) เป็นรูปแบบของข้อความ ที่ได้รับความนิยมสูงมาก ในปัจจุบัน โดยเฉพาะการเผยแพร่เอกสารในรูปของเอกสารเว็บ เนื่องจากสามารถใช้เทคนิค การลิงก์ หรือเชื่อมข้อความ ไปยังข้อความ หรือจุดอื่น ๆ ได้

2. ภาพนิ่ง (Still Image) เป็นภาพที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด และภาพลายเส้น เป็นต้น ภาพนิ่งนับว่ามีบทบาทต่อระบบงานมัลติมีเดียมากกว่าข้อความหรือตัวอักษร เนื่องจากภาพจะให้ผลในเชิงการเรียนรู้หรือรับรู้ด้วยการมองเห็นได้ดีกว่า นอกจากนี้ยังสามารถถ่ายทอดความหมายได้ลึกซึ้งมากกว่าข้อความหรือตัวอักษรซึ่งข้อความหรือตัวอักษรจะมีข้อจำกัดทางด้านความแตกต่างของแต่ละภาษา แต่ภาพนั้นสามารถสื่อความหมายได้กับทุกชนชาติ ภาพนิ่งมักจะแสดงอยู่บนสื่อชนิดต่าง ๆ เช่น โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์หรือวารสารวิชาการ เป็นต้น

3. ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ภาพกราฟิกที่มีการเคลื่อนไหวเพื่อแสดงขั้นตอนหรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง เช่น การเคลื่อนที่ของลูกสูบของเครื่องยนต์ เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อสร้างสรรค์จินตนาการให้เกิดแรงจูงใจจากผู้ชม การผลิตภาพเคลื่อนไหวจะต้องใช้โปรแกรมที่มีคุณสมบัติเฉพาะทางซึ่งอาจมีปัญหาเกิดขึ้นอยู่บ้างเกี่ยวกับขนาดของไฟล์ที่ต้องใช้พื้นที่ในการจัดเก็บมากกว่าภาพนิ่งหลายเท่า

4. เสียง (Audio) ถูกจัดเก็บอยู่ในรูปของสัญญาณดิจิทัล ซึ่งสามารถเล่นซ้ำกลับไปกลับมาได้โดยใช้โปรแกรมที่ออกแบบ มาโดยเฉพาะสำหรับทำงานด้านเสียง หากในงานมัลติมีเดียมีการใช้เสียงที่เร้าใจและสอดคล้องกับเนื้อหาใน การนำเสนอ จะช่วยให้ระบบมัลติมีเดีย นั้นเกิดความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยสร้างความน่าสนใจและน่าติดตามในเรื่องราวต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้เนื่องจากเสียงมีอิทธิพลต่อผู้ใช้มากกว่าข้อความหรือภาพนิ่ง ดังนั้น เสียงจึงเป็นองค์ประกอบที่จำเป็นสำหรับมัลติมีเดียซึ่งสามารถนำเข้าสู่เสียงผ่านทางไมโครโฟน แผ่นซีดี ดีวีดี เทป และวิทยุ เป็นต้น

5. วิดีโอ (Video) เป็นองค์ประกอบของมัลติมีเดียที่มีความสำคัญเป็นอย่างมาก เนื่องจากวิดีโอในระบบดิจิทัล สามารถ นำเสนอข้อความหรือรูปภาพ (ภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว) ประกอบกับเสียงได้สมบูรณ์มากกว่าองค์ประกอบชนิดอื่นๆ (อัจฉรา อมะรักษ์ และ jirawan pimtuad, 2560)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กันตพล บันทัดทอง (2557) พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และความพึงพอใจของกลุ่มคนผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร. โดยในงานวิจัย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้ แรงจูงใจ และความพึงพอใจในการใช้ บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุ เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบความพึงพอใจในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุ จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบความพึงพอใจในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุ จำแนกตามพฤติกรรมการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ และเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างแรงจูงใจในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์กับความพึงพอใจในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุ โดยประชากร ในการศึกษาในครั้งนี้ คือ ผู้สูงอายุตั้งแต่ 55 ขึ้นไป เพศ

ชายและเพศหญิง ทั้งผู้ที่ถึงกำหนดอายุรับราชการเมื่ออายุตัวครบ 60 ปี และผู้ที่เกษียณอายุก่อนกำหนดตามนโยบายเออร์ลี่รีไทร์ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยเป็นผู้ที่พักอาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน ใช้แบบสอบถามในการเก็บข้อมูล โดยก่อนเก็บได้นำแบบสอบถามมาทดสอบค่าความเชื่อมั่นได้ .962 สถิติที่ใช้คือค่าร้อยละ ค่าความถี่ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า t-test กับค่า Pearson's Correlation ในการทดสอบสมมติฐาน และนำข้อมูลที่ได้อาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสถิติสำเร็จรูป

ผลการวิจัยพบว่า สูงอายุใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก และมีแรงจูงใจโดยรวมอยู่ในระดับแรงจูงใจมาก ผลการทดสอบสมมติฐานของงานวิจัยนี้เป็นดังนี้ 1) ผู้สูงอายุที่มีอายุ รายได้เฉลี่ยต่อเดือนแตกต่างกัน มีความพึงพอใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 2) ผู้สูงอายุที่มีวัตถุประสงค์ในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ช่องทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ สถานที่ที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ความบ่อยในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ระยะเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และช่วงเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน มีความพึงพอใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน 3) ผู้สูงอายุที่มีเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่นิยมใช้ Facebook, Twitter และ Line แตกต่างกัน มีความพึงพอใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน 4) แรงจูงใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีความสัมพันธ์กับความพึงพอใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุ

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้รูปแบบงานวิจัยเชิงปริมาณ โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มผู้สูงอายุทั้งหมด 400 คน อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร จากจำนวนประชากรผู้สูง

อายุทั้งหมด 1,061,753 คน โดยในพื้นที่กรุงเทพมหานครได้แบ่งเขตพื้นที่เป็นโซนทั้งหมด 6 โซน แต่ละโซนประกอบด้วย

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนเขตในแต่ละโซนของกรุงเทพมหานครแบ่งโซนทั้งหมด 6 โซน ดังนี้

กลุ่มรัตนโกสินทร์	กลุ่มบูรพา	กลุ่มศรีนครินทร์	กลุ่มเจ้าพระยา	กลุ่มกรุงธนใต้	กลุ่มกรุงธนเหนือ
บางซื่อ	ดอนเมือง	สะพานสูง	ดินแดง	บางขุนเทียน	บางพลัด
ดุสิต	หลักสี่	มีนบุรี	ห้วยขวาง	บางบอน	ตลิ่งชัน
พญาไท	สายไหม	คลองสามวา	วัฒนา	จอมทอง	บางกอกน้อย
ราชเทวี	บางเขน	หนองจอก	คลองเตย	ราษฎร์บูรณะ	บางกอกใหญ่
ปทุมวัน	จตุจักร	ลาดกระบัง	บางนา	ทุ่งครุ	ภาษีเจริญ
พระนคร	ลาดพร้าว	ประเวศ	พระโขนง	ธนบุรี	หนองแขม
ป้อมปราบศัตรูพ่าย	บึงกุ่ม	สวนหลวง	สาทร	คลองสาน	ทวีวัฒนา
สัมพันธวงศ์	บางกะปิ	คันนายาว	บางคอแหลม	บางแค	
บางรัก	วังทองหลาง		ยานนาวา		

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยการศึกษาครั้งนี้โดยใช้วิธี

การสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ผู้วิจัยได้ทำการจับสุ่มตัวอย่างโดยจับฉลากทีละโซนทั้งหมด 6 โซน เลือกโซนละ 1 เขต จากทั้งหมด 50 เขต (อ้างอิงจาก สถิติผู้สูงอายุ ณ วันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2562 แยกตามตำบล กรมกิจการผู้สูงอายุ) โดยได้ผลการสุ่ม 6 โซน โซนละ 1 เขต เขตดังต่อไปนี้ 1) กลุ่มรัตนโกสินทร์ คือ เขตราชเทวี 2) กลุ่มบูรพา คือ เขตดอนเมือง 3) กลุ่มศรีนครินทร์ คือ เขตมีนบุรี 4) กลุ่มเจ้าพระยา คือ เขตดินแดง 5) กลุ่มกรุงธนใต้ คือ เขตบางบอน 6) กรุงธนเหนือ คือ เขตตลิ่งชัน ผู้วิจัยที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป จำนวนรวมของผู้สูงอายุทั้งหมดใน 6 เขตคือ 126,479 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยจึงใช้วิธีการกำหนดขนาดตัวอย่าง ด้วยการคำนวณโดยใช้สูตรของ ทาโร ยามาเน่ (Taro Yamane) โดยกำหนดระดับความเชื่อมั่นเท่ากับร้อยละ 95 ค่าระดับความคลาดเคลื่อนยอมรับได้ไม่น้อยกว่าร้อยละ

5 หรือที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 จึงได้กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ จำนวน 399 คน ซึ่งผู้วิจัยได้ขอเพิ่มเป็น 400 คน

วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบสัดส่วน (Proportional Stratified Random Sampling) เพื่อให้จำนวนของกลุ่มตัวอย่างผู้สูงอายุในแต่ละเขตกรุงเทพมหานคร เป็นไปตามสัดส่วนของประชากรผู้สูงอายุของเขตนั้น ๆ โดยคิดจากจำนวนตัวอย่าง 400 ตัวอย่าง จึงดำเนินการดังนี้

การสุ่มเลือกตัวอย่างตามตามสัดส่วนของประชากรในเขตนั้น ๆ โดยใช้วิธีการแบ่งสัดส่วน ดังนี้

กลุ่มตัวอย่าง

$$= \frac{\text{จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดได้จากการคำนวณ} \times \text{จำนวนผู้สูงอายุทั้งหมดในแต่ละเขต}}{\text{จำนวนผู้สูงอายุทั้งหมดในกรุงเทพมหานคร}}$$

จะได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างของแต่ละเขต

ตารางที่ 2 จำนวนกลุ่มตัวอย่างผู้สูงวัยในแต่ละเขตกรุงเทพมหานคร ที่กำหนดได้จากการคำนวณ

ผู้สูงอายุแบ่งตามเขตกทม.	ร้อยละ	ผลรวมกลุ่มตัวอย่างจากการคำนวณ
1. เขตราชเทวี	11.25	45
2. เขตดอนเมือง	21.00	84
3. เขตมีนบุรี	15.00	60
4. เขตดินแดง	21.75	87
5. เขตบางบอน	12.50	50
6. เขตตลิ่งชัน	18.50	74
รวมจำนวนทั้งหมด	100.00	400

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถาม (Questionnaire) เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยให้กลุ่มตัวอย่างกรอกข้อมูลด้วยตนเอง (Self-Administered Questionnaire) ซึ่งลักษณะคำถามมีทั้งคำถามเปิด (Open - ended Questionnaire) และปลายปิด (Closed - ended Questionnaire) แบบมีตัวเลือก

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์ เป็นแบบสอบถามปลายปิด (Closed - ended Questionnaire) จำนวน 7 ข้อ ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพก่อนอายุ 60 ปี อาชีพปัจจุบัน รายได้ปัจจุบันต่อเดือน และโครงสร้างของครอบครัว

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับลักษณะพฤติกรรมการรับชมสื่อดิจิทัล เป็นแบบสอบถามปลายปิด (Closed - ended Questionnaire) จำนวน 6 ข้อ ได้แก่ ประสิทธิภาพในการใช้สมาร์ทโฟน ช่วงเวลารับชมสื่อดิจิทัล ระยะเวลาต่อครั้งที่รับชมสื่อดิจิทัล สถานที่รับชมสื่อดิจิทัล ช่องทางที่เลือกรับชมสื่อดิจิทัล ข้อมูลที่เลือกรับชมสื่อดิจิทัล

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟน โดยแบ่งความคิดเห็นออกเป็น 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด ซึ่งคำถามทั้งหมดเป็นคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ตามรูปแบบของ Likert's Scale ซึ่งจะมีคำตอบให้เลือกเพียงคำตอบเดียว มีจำนวนทั้งหมด 13 ข้อ เริ่มตั้งแต่ข้อ 3.1 ถึงข้อ 3.13

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟนจำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล โดยแบ่งความคิดเห็นออกเป็น 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด ซึ่งคำถามทั้งหมด

เป็นคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ตามรูปแบบของ Likert's Scale ซึ่งจะมีคำตอบให้เลือกเพียงคำตอบเดียว มีจำนวนทั้งหมด 18 ข้อ โดยแยกประเภทสื่อด้านเนื้อหาเริ่มข้อ 4.1 ถึงข้อ 4.4 ด้านเสียงเริ่มข้อ 4.5 ถึง 4.8 ด้านภาพนิ่งเริ่มข้อ 4.9 ถึง 4.11 ด้านภาพเคลื่อนไหวเริ่มข้อ 4.12 ถึง 4.15 และด้านวิดีโอเริ่มข้อ 4.16 ถึง 4.18

ส่วนที่ 5 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ใช้แบบสอบถามในการเก็บข้อมูล โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการแจกแบบสอบถามและเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1) ดำเนินการแจกแบบสอบถามให้กับกลุ่มตัวอย่างด้วยตนเองและรับแบบสอบถามคืนด้วยตนเอง พร้อมทั้งให้คำแนะนำแก่ผู้ตอบแบบสอบถามในกรณี que ผู้ตอบแบบสอบถามไม่เข้าใจคำถามและวิธีการตอบแบบสอบถาม

2) ดำเนินการเก็บรวบรวมแบบสอบถามและนำมาวิเคราะห์เพื่อสรุปผลต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล มีวิธีการดังนี้

ใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistics) โดยนำข้อมูลของประชากรศาสตร์ในแบบสอบถามส่วนที่ 1 และข้อมูลด้านพฤติกรรมมารับชมสื่อดิจิทัลในแบบสอบถามส่วนที่ 2 มาแจกแจงและวิเคราะห์ข้อมูล คือ จำนวน (Frequency) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่อใช้อธิบายข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์และพฤติกรรมมารับชมสื่อดิจิทัลของกลุ่มตัวอย่าง

นำข้อมูลปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ตโฟนในแบบสอบถามส่วนที่ 3 และนำข้อมูลปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ตโฟนโดยจำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล แบ่งเป็น 5 สื่อในแบบสอบถามส่วนที่ 4 มาหาค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ใช้สถิติเชิงอ้างอิง (Inferential statistics) ทำการทดสอบสมมติฐาน โดยการทดสอบสมมติฐานนั้นได้กำหนดระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงอ้างอิง (Inferential Statistic) โดยใช้การวิเคราะห์การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยสำหรับกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่มที่เป็นอิสระต่อกัน (Independence t-test) และใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนจำแนกทางเดียว (One - way ANOVA) เพื่อศึกษาความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์และพฤติกรรมกรรับชมสื่อดิจิทัลที่แตกต่างกันกับปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ตโฟนทั้งภาพรวมและจำแนกตามประเภทสื่อที่แตกต่างกัน

ผลการวิจัย

จากผลการวิจัยปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ตโฟนของผู้สูงอายุในเขตจังหวัดกรุงเทพมหานคร ได้นำมาวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัย ได้ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์

- เพศ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากที่สุด มีจำนวน 260 คน คิดเป็นร้อยละ 60

- อายุ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีอายุ 60 - 64 ปี มากที่สุด มีจำนวน 204 คน คิดเป็นร้อยละ 51

- ระดับการศึกษาสูงสุด พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับการศึกษา ประถมศึกษามากที่สุด มีจำนวน 185 คน คิดเป็นร้อยละ 46.3
 - อาชีพก่อนอายุ 60 ปี พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีอาชีพรับจ้างทั่วไป มากที่สุด มีจำนวน 182 คน คิดเป็นร้อยละ 45.5
 - อาชีพปัจจุบัน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีอาชีพค้าขายมากที่สุด มีจำนวน 151 คน คิดเป็นร้อยละ 37.8
 - รายได้ปัจจุบันต่อเดือน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีรายได้ต่อเดือน 5,000 – 9,999 บาทมากที่สุด มีจำนวน 118 คน คิดเป็นร้อยละ 29.5
 - โครงสร้างของครอบครัว พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อยู่กับครอบครัว มากที่สุด มีจำนวน 290 คน คิดเป็นร้อยละ 72.5
- ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟน
- ประสบการณ์ในการใช้สมาร์ทโฟน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟน 1 – 3 ปีมากที่สุด มีจำนวน 208 คน คิดเป็นร้อยละ 52
 - ช่วงเวลาที่รับชมสื่อดิจิทัล กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้ในระยะเวลา 18.01 น. – 20.00 น. มากที่สุด มีจำนวน 129 คน คิดเป็นร้อยละ 32.3
 - ระยะเวลาในการรับชมสื่อดิจิทัลแต่ละครั้ง กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้เวลา 30 นาที – 60 นาทีมากที่สุด มีจำนวน 178 คน คิดเป็นร้อยละ 44.5
 - สถานที่รับชมสื่อดิจิทัล กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่รับชมที่อยู่อาศัยมากที่สุด มีจำนวน 257 คน คิดเป็นร้อยละ 64.3
 - ช่องทางรับชมสื่อดิจิทัล กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เลือกช่องทางไลน์มากที่สุด มีจำนวน 136 คน คิดเป็นร้อยละ 34
 - ข้อมูลของสื่อดิจิทัล กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เลือกรับชมข้อมูลด้านบันเทิง มากที่สุด มีจำนวน 187 คน คิดเป็นร้อยละ 46.8

ส่วนที่ 3 ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ตโฟน

ผลการศึกษากลุ่มตัวอย่างเรื่องความคิดเห็นเกี่ยวกับระดับคะแนนปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ตโฟน เมื่อพิจารณาจำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่ม พบว่า โดยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับมาก คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.99 จากคะแนนเต็ม 5 และค่าของความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.475

ซึ่งจำแนกได้ดังนี้ มีความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ตโฟนระดับมากที่สุด คือสร้างความสนุกสนานและความบันเทิงให้กับผู้สูงอายุ ($\bar{x} = 4.31$, S.D. = 0.640) ผ่อนคลายความเครียด ความเหงา และเข้าถึงสื่อได้ง่าย สะดวก รวดเร็ว รับชมได้ทุกสถานที่ ความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ตโฟนระดับมาก ได้วิธีการพัฒนาตนเองในด้านต่าง ๆ เช่น การปลูกต้นไม้ ทำอาหาร การดูแลสุขภาพตนเอง และเทคโนโลยี เป็นต้น ($\bar{x} = 4.09$, S.D. = 0.749) สามารถดูละคร รายการย้อนหลังได้ และฟังเพลงเก่าๆ ที่อยากฟังได้ ติดต่อสื่อสารกับบุคคลในครอบครัวได้สะดวกขึ้น เป็นคลังข้อมูลความรู้ขนาดย่อมเพราะเราสามารถเสนอและแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความรู้ หรือตั้งคำถามในเรื่องต่าง ๆ เพื่อให้บุคคลอื่นที่สนใจหรือมีคำตอบได้ช่วยกันตอบ สร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้สูงอายุกับครอบครัว รับทราบสิทธิประโยชน์ต่าง ๆ ของผู้สูงอายุ สร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้สูงอายุกับเพื่อนได้ ตามทันลูกหลาน ทันยุค ทันสมัย พัฒนาเรียนรู้ใช้สื่อดิจิทัลเพื่อสร้างรายได้ให้กับผู้สูงอายุ และประหยัดค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสารกับคนอื่น

ส่วนที่ 4 ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ตโฟน จำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล

ผลการศึกษากลุ่มตัวอย่างเรื่องความคิดเห็นเกี่ยวกับระดับคะแนนปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ตโฟนจำแนกตามประเภทของ

สื่อดิจิทัล เมื่อพิจารณาจำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มพบว่า โดยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับมาก คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.07 จากคะแนนเต็ม 5 และค่าของความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.448

พิจารณาด้านความพึงพอใจรายข้อ พบว่า ด้านวิดีโอ มีความสำคัญอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.32$, S.D. =0.640) ประกอบด้วย ระดับมากที่สุด คือ สามารถชมวิดีโอย้อนหลังได้ ($\bar{x} = 4.36$, S.D. =0.756) รองลงมาคือ วิดีโอเป็นสื่อที่รวบรวมคุณสมบัติของสื่อมัลติมีเดียไว้ครบถ้วน ทั้งภาพ เสียง การเคลื่อนไหว ตัวอักษร ทำให้เกิดความน่าสนใจมากกว่าสื่อประเภทอื่น ($\bar{x} = 4.32$, S.D. =0.691) และเป็นสื่อที่กระตุ้นเร้าอารมณ์ความรู้สึกได้มากกว่าสื่ออื่น ๆ

รองลงมาคือ ด้านภาพเคลื่อนไหว มีความสำคัญอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.16$, S.D. =0.714) ประกอบด้วย ระดับมากที่สุดคือ ภาพเคลื่อนไหว เข้าใจได้ง่ายกว่าภาพนิ่ง ($\bar{x} = 4.27$, S.D. =2.104) รองลงมาคือ ระดับมาก ภาพเคลื่อนไหว ทำให้เกิดการเรียนรู้ และปฏิบัติตาม ($\bar{x} = 4.18$, S.D. =0.716) ถัดมาคือ ภาพที่มีการเคลื่อนไหว สามารถแสดงขั้นตอนต่าง ๆ ทำให้เกิดความน่าสนใจ และเข้าใจได้ง่าย และภาพเคลื่อนไหวสร้างสรรค์จินตนาการให้เกิดแรงจูงใจจากผู้ชม

ถัดมาคือ ด้านเสียง มีความสำคัญอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.04$, S.D. =0.539) ประกอบด้วยระดับมากที่สุดคือ เสียงผู้ดำเนินรายการสามารถสร้างจุดเด่นเฉพาะบุคคล ทำให้เกิดการติดตาม ($\bar{x} = 4.12$, S.D. =0.775) รองลงมาคือ เสียงสามารถเป็นสิ่งที่เร้าใจ และกระตุ้นความรู้สึก ส่งผลให้รูปแบบ เนื้อหางานสมบูรณ์แบบยิ่งขึ้น ($\bar{x} = 4.04$, S.D. =0.620) ถัดมาคือ เสียงสามารถดึงดูดความสนใจได้มากกว่าการใช้ข้อความ หรือ ภาพนิ่ง และ เสียงดนตรีช่วยสร้างความน่าสนใจ และ น่าติดตาม

ด้านภาพนิ่ง มีความสำคัญอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.96$, S.D. =0.517) ประกอบด้วยระดับมากที่สุดคือ ภาพนิ่งที่ถ่ายสามารถเก็บไว้ดูย้อนหลังได้บนสมาร์ตโฟน ($\bar{x} = 4.07$, S.D. =0.690) รองลงมาคือ ภาพนิ่งส่งผลให้เกิดความรู้สึกเชิงการเรียนรู้

รู้ ซึ่งรับรู้จากการมองเห็น ($\bar{x} = 3.93$, S.D. =0.604) และภาพนิ่งถ่ายทอดความหมาย ความรู้สึกได้ลึกซึ้งมากกว่าข้อความ

และด้านเนื้อหา มีความสำคัญอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.86$, S.D. =0.509) ประกอบด้วยระดับมากที่สุดคือ ข้อความสามารถให้ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ ($\bar{x} = 3.97$, S.D. =0.600) รองลงมาคือ ข้อความถูกใช้เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ($\bar{x} = 3.92$, S.D. =0.665) ถัดมาคือ ข้อความใช้เพื่อส่งต่อหากันเพื่อสื่อสาร และข้อความสามารถสร้างขึ้นเพื่อแสดงตัวตน สื่อถึงอารมณ์ ความรู้สึก

ส่วนที่ 5 ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย

5.1 ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัยที่ 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ ที่มี เพศ อายุ ระดับชั้นการศึกษา อาชีพก่อนอายุ 60 ปี อาชีพปัจจุบัน รายได้ และ โครงสร้างของครอบครัว ของผู้สูงอายุในเขตจังหวัดกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อปัจจัยความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ตโฟนที่แตกต่างกัน ผู้วิจัยได้สรุปผลการทดสอบ ดังต่อไปนี้

5.1.1 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผู้สูงอายุที่มีเพศต่างกัน มี ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการรับชมสื่อดิจิทัล

ด้านภาพรวมความพึงพอใจ ไม่แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05

ด้านจำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล 1.ด้านเนื้อหา 2.ด้านภาพ นิ่ง 3.ด้านภาพเคลื่อนไหว 4.ด้านวิดีโอ ไม่แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และด้านเสียง แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

5.1.2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผู้สูงอายุที่มีอายุต่างกัน มี ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการรับชมสื่อดิจิทัล

ด้านภาพรวมความพึงพอใจ ไม่แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05

ด้านจำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล 1.ด้านเนื้อหา 2.ด้านเสียง
3.ด้านภาพนิ่ง 4.ด้านวิดีโอ ไม่แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 4 ส่วน
ด้านภาพเคลื่อนไหว แตกต่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

5.1.3 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผู้สูงอายุที่มีการศึกษาต่างกัน
มีปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการรับชมสื่อดิจิทัล

ด้านภาพรวมความพึงพอใจ แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่
ระดับ 0.05

ด้านจำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล 1.ด้านเสียง 2.ด้านภาพ
นิ่ง 3.ด้านภาพเคลื่อนไหว ไม่แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ส่วน
ด้านเนื้อหาและ ด้านวิดีโอ แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

5.1.4.ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผู้สูงอายุที่มีอาชีพก่อนอายุ
60 ปี ต่างกัน มีปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการรับชมสื่อดิจิทัล

ด้านภาพรวมความพึงพอใจ ไม่แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติ
ที่ระดับ 0.05

ด้านจำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล ด้านเนื้อหา ไม่แตกต่าง
กัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และ ด้านเนื้อหา, ด้านวิดีโอ แตกต่างกัน มี
นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

5.1.5 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผู้สูงอายุที่มีอาชีพปัจจุบันต่าง
กัน มีปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการรับชมสื่อดิจิทัล

ด้านภาพรวมความพึงพอใจ ไม่แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติ
ที่ระดับ 0.05

ด้านจำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล 1.ด้านเนื้อหา 2.ด้านภาพ
นิ่ง 3.ด้านภาพเคลื่อนไหว ไม่แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ส่วน
ด้านเสียงและด้านวิดีโอ แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

5.1.6 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผู้สูงอายุที่มีรายได้ต่างกัน มีปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการรับชมสื่อดิจิทัล

ด้านภาพรวมความพึงพอใจ แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ด้านจำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล 1.ด้านเนื้อหา 2.ด้านเสียง 3.ด้านภาพนิ่ง 4.ด้านภาพเคลื่อนไหว 5.ด้านวิดีโอ แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

5.1.7 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผู้สูงอายุที่มีโครงสร้างทางครอบครัวต่างกัน มีปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการรับชมสื่อดิจิทัล

ด้านภาพรวมความพึงพอใจ ไม่แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ด้านจำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล 1.ด้านเนื้อหา 2.ด้านเสียง 3.ด้านภาพเคลื่อนไหว ไม่แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ส่วนด้านภาพนิ่งและด้านวิดีโอ แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

5.2 ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัยที่ 2 พฤติกรรมในการรับชมสื่อดิจิทัลของผู้สูงอายุในเขตจังหวัดกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟน

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟนแตกต่างกัน

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟนจำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัลประกอบด้วย 1.ด้านเนื้อหา 2.ด้านเสียง 3.ด้านภาพนิ่ง 4.ด้านภาพเคลื่อนไหว 5.ด้านวิดีโอ แตกต่างกันแตกต่างกัน ผู้วิจัยได้สรุปผลการทดสอบ ดังต่อไปนี้

5.2.1 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผู้สูงอายุที่มีประสบการณ์ในการใช้สมาร์ทโฟนต่างกัน มีปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการรับชมสื่อดิจิทัล ด้านภาพรวมความพึงพอใจ แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ด้านจำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล 1.ด้านเนื้อหา 2.ด้านเสียง 3.ด้านภาพนิ่ง 4.ด้านภาพเคลื่อนไหว 5.ด้านวิดีโอ แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

5.2.2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผู้สูงอายุที่มีช่วงเวลาในการใช้สมาร์ทโฟนต่างกัน มีปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการรับชมสื่อดิจิทัล ด้านภาพรวมความพึงพอใจ ไม่แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ด้านจำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล 1.ด้านเนื้อหา 2.ด้านเสียง 3.ด้านภาพนิ่ง 4.ด้านภาพเคลื่อนไหว ไม่แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ส่วนด้านวิดีโอ แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

5.2.3 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผู้สูงอายุที่มีระยะเวลาในการใช้สมาร์ทโฟนแต่ละครั้งต่างกัน มีปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการรับชมสื่อดิจิทัล ด้านภาพรวมความพึงพอใจ ไม่แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ด้านจำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล 1.ด้านเนื้อหา 2.ด้านเสียง 3.ด้านภาพนิ่ง ไม่แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ส่วนด้านภาพเคลื่อนไหวและด้านวิดีโอ แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

5.2.4 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผู้สูงอายุที่มีสถานที่ใช้สมาร์ทโฟนต่างกัน มีปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการรับชมสื่อดิจิทัล

ด้านภาพรวมความพึงพอใจ ไม่แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ด้านจำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล 1.ด้านเนื้อหา 2.ด้านเสียง 3.ด้านภาพนิ่ง 4.ด้านภาพเคลื่อนไหวไม่แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ส่วนด้านวิดีโอ แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

5.2.5 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผู้สูงอายุที่เลือกช่องทางรับชมสื่อดิจิทัลที่ต่างกัน มีปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการรับชมสื่อดิจิทัล

ด้านภาพรวมด้านความพึงพอใจ ไม่แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ด้านจำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล 1.ด้านเนื้อหา 2.ด้านภาพนิ่ง 3.ด้านภาพเคลื่อนไหว 4.ด้านวิดีโอ ไม่แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ส่วนด้านเสียง แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สรุปผลและการอภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง “ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ตโฟนของผู้สูงอายุในเขตจังหวัดกรุงเทพมหานคร” สามารถอภิปรายสรุปผลการวิจัยในครั้งนี้ ได้ดังนี้

2.1 พฤติกรรมการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ตโฟนของผู้สูงอายุในเขตจังหวัดกรุงเทพมหานคร

ผู้สูงอายุส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุ 60 – 64 ปี ระดับการศึกษาสูงสุด ประถมศึกษา มีอาชีพก่อนอายุ 60 ปี คือ รับจ้างทั่วไป อาชีพปัจจุบันคือ ค้าขาย มีรายได้ปัจจุบันต่อเดือน 5,000 – 9,999 บาท และมีโครงสร้างของครอบครัวคืออยู่กับครอบครัว โดยมีพฤติกรรมการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ตโฟนส่วนใหญ่ใช้สมาร์ตโฟนมาแล้ว 1 – 3 ปี ช่วงเวลาที่รับชม 18.01 น. – 20.00 น. แต่แต่ละครั้งใช้เวลา 30

นาที - 60 นาที สถานที่รับชมสื่อใช้ที่อยู่อาศัย ช่องทางสื่อดิจิทัลใช้แอปพลิเคชันไลน์ ข้อมูลที่รับชมสื่อเพื่อความบันเทิง สอดคล้องกับงานวิจัย ผลการวิจัยการทำการตลาดกับกลุ่มผู้สูงอายุ (CMMU, 2561) จากวิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล (CMMU) พบว่า สื่อที่มีการใช้งานมากที่สุดในกลุ่มผู้สูงอายุ ได้แก่ Line ร้อยละ 50 เนื่องจากใช้งานง่าย หากผู้สูงอายุอ่านเนื้อหาที่ชื่นชอบจะใช้บริการส่งสติ๊กเกอร์แทนการพิมพ์ข้อความตอบโต้

2.2 ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัล

ผลการศึกษากลุ่มตัวอย่างเรื่องความคิดเห็นเกี่ยวกับระดับคะแนนปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ตโฟนโดยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับมาก เมื่อแยกรายข้อจะพบว่าระดับมากที่สุด คือสร้างความสนุกสนานและความบันเทิงให้กับผู้สูงอายุ ช่วยผ่อนคลายความเครียด ความเหงา สอดคล้องกับงานวิจัย พฤติกรรมการเข้าถึงและการใช้งานอินเทอร์เน็ตของกลุ่มผู้สูงอายุ อำเภอบางแพ จังหวัดราชบุรี (นลินี ศรีวิลาศ และปริญญา หุ่นโพธิ์, 2560) กลุ่มผู้สูงอายุใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง แก้เหงา เช่น การดูวิดีโอตลก ละคร เป็นต้น การเข้าถึงสื่อได้ง่าย สะดวกรวดเร็ว รับชมได้ทุกสถานที่ สมาร์ตโฟนเป็นอุปกรณ์ที่เป็นสื่อกลางที่ช่วยให้การติดต่อสื่อสารสะดวกขึ้น และยังเป็นเหมือนสื่อบันเทิงและหาความรู้ที่สามารถพกติดตัวได้ตลอดเวลา รองลงมาในระดับมากคือ ได้ความรู้วิธีการพัฒนาตนเองในด้านต่าง ๆ เช่น การปลูกต้นไม้ ทำอาหาร การดูแลสุขภาพตนเอง และเทคโนโลยี เป็นต้น สอดคล้องกับ กระแสของ Social Network บนโทรศัพท์มือถือในปัจจุบัน (ชนกชนม์ แต่งเติมวงศ์, 2556) พบว่าคนไทยส่วนใหญ่มีทัศนคติที่ดีต่อการนำเทคโนโลยีมาใช้ และเชื่อว่าทำให้ชีวิตง่ายขึ้น สะดวกสบายยิ่งขึ้น รวมถึงสร้างโอกาสใหม่ ๆ ทั้งเรื่องการติดต่อสื่อสาร ค้นคว้าหาข้อมูล ความรู้ สื่อดิจิทัลสามารถดูละคร รายการย้อนหลังได้ และฟังเพลงเก่าๆ ที่อยากฟังได้ ติดต่อสื่อสารกับบุคคลในครอบครัวได้สะดวกขึ้น เป็นคลังข้อมูลความรู้ขนาดย่อม

เพราะเราสามารถเสนอและแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความรู้ หรือตั้งคำถามในเรื่องต่าง ๆ เพื่อให้บุคคลอื่นที่สนใจหรือมีคำตอบได้ช่วยกันตอบ สอดคล้องกับกลยุทธ์การประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ด้วยการใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) (สำนักงานประชาสัมพันธ์ สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา, 2556) สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ในสิ่งที่ สนใจร่วมกันได้ สามารถเป็นคลังข้อมูลความรู้ขนาดย่อม เพราะสามารถเสนอแนะและแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกันได้ หรือตั้งคำถามในเรื่องต่าง ๆ เพื่อให้บุคคลอื่น ที่สนใจเข้ามาตอบหรือมีส่วนร่วมได้ การสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้สูงอายุกับครอบครัว รับทราบสิทธิประโยชน์ต่าง ๆ ของผู้สูงอายุ สร้างความสัมพันธ์ที่ดีจากผู้สูงอายุกับเพื่อนได้ ตามทันลูกหลาน ทันยุค ทันสมัย พัฒนาเรียนรู้ใช้สื่อดิจิทัลเพื่อสร้างรายได้ให้กับผู้สูงอายุ และประหยัดค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสารกับคนอื่น สอดคล้องกับ การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และความพึงพอใจของกลุ่มคนผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร (กันตพล บรรทัดทอง, 2557) ผลการดำเนินงานวิจัยพบว่า ผู้สูงอายุมีแรงจูงใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์สูงขึ้น เนื่องจากผู้สูงอายุมีแรงจูงใจ ที่ได้สื่อสารกันอย่างอิสระได้รับประโยชน์ต่าง ๆ ในการใช้บริการ ดูเป็นคนทันสมัย ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ได้รับการยอมรับนับถือจากเพื่อน การใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน ประหยัด และส่งผลต่อความรู้สึกที่ไม่เหงาและโดดเดี่ยวทำให้มีความสุขที่ได้ใกล้ชิดกับเพื่อนและครอบครัวมากยิ่งขึ้น

2.3 ปัจจัยที่ส่งผลความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ตโฟน
จำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล

ปัจจัยที่ส่งผลความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ตโฟนจำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัลพิจารณาด้านความพึงพอใจรายข้อผู้สูงอายุให้สนใจด้านวิดีโอ เนื่องจากสามารถชมวิดีโอย้อนหลังได้ เป็นสื่อที่ดึงดูดความสนใจได้มาก

สอดคล้องกับ วิจัยที่แสดงให้เห็นบทบาทของ YouTube ที่เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อไลฟ์สไตล์ของคนไทย (ไมเคิล จิตติวณิชช์, 2559) ผู้จัดการฝ่ายการตลาดด้านธุรกิจ ของ Google ประเทศไทย ได้ร่วมมือกับ TNS เลยสำรวจพฤติกรรมการใช้งาน YouTube ดู ชิวว่าจนถึงวันนี้รูปแบบการบริโภควิดีโอออนไลน์ของคนไทย YouTube ก็ยังคงเป็นแพลตฟอร์มวิดีโอออนไลน์ที่คนไทยใช้งานมากที่สุดในเวลานี้ ด้านภาพเคลื่อนไหว มีความสำคัญอยู่ในระดับมาก ภาพเคลื่อนไหวเข้าใจได้ง่ายกว่าภาพนิ่ง ทำให้เกิดการเรียนรู้ และปฏิบัติตาม ด้านเสียง เสียงผู้ดำเนินรายการสามารถสร้างจุดเด่นเฉพาะบุคคล ทำให้เกิดการติดตาม เสียงสามารถเป็นสิ่งเร้าใจ และกระตุ้นความรู้สึก ด้านภาพนิ่ง ที่ถ่ายสามารถเก็บไว้ดูย้อนหลังได้บนสมาร์ตโฟน ผู้สูงอายุชอบย้อนความหลังเอากลับมาดูซ้ำมีผลด้านจิตใจ ด้านเนื้อหาข้อความสามารถให้ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ ข้อความถูกใช้เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ใช้เพื่อส่งต่อหากันเพื่อสื่อสาร

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ผลจากการศึกษาวิจัยเรื่อง “ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ตโฟน ของผู้สูงอายุในเขตจังหวัดกรุงเทพมหานคร” ทำให้ทราบความคิดเห็นของผู้สูงอายุที่มีต่อสื่อดิจิทัลจากสมาร์ตโฟน โดยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ควรทำการศึกษาในลักษณะเดียวกันกับกลุ่มเป้าหมายอื่น เช่นกลุ่มเยาวชน กลุ่มเด็ก หรือกลุ่มคนวัยทำงาน เพื่อทราบถึงความพึงพอใจในการรับชมสื่อจากสมาร์ตโฟน เพื่อเป็นข้อมูลในการพัฒนาสื่อในสมาร์ตโฟนต่อไป
2. งานวิจัยในครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ ในแบบสอบถามในการเก็บข้อมูลโดยผู้วิจัยเอง ในครั้งต่อไปอาจมีการใช้แบบสอบถามแบบออนไลน์เพื่อให้ได้ข้อมูลที่รวดเร็วและเข้ากับสถานการณ์ในยุคปัจจุบัน และสำหรับผู้สนใจในการ

ทำวิจัยในหัวข้อนี้อาจใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อได้ข้อมูลที่มีรายละเอียดเชิงลึกในแต่ละด้านที่มีความชัดเจนมากขึ้น และทราบถึงทัศนคติของกลุ่มเป้าหมายในตัวแปรต่าง ๆ มากขึ้น

3. ในการทำวิจัยครั้งต่อไป ควรทำการศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาของสื่อในด้านต่าง ๆ อย่างละเอียด เพื่อให้ได้คำตอบของความต้องการของการใช้สื่อ และในด้านของผู้ผลิตสื่อเพื่อการใช้งานที่สอดคล้องของผู้ใช้งาน และผู้ผลิตสื่อ

บรรณานุกรม

- กรมกิจการผู้สูงอายุ. (2562). สถิติผู้สูงอายุ ณ วันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2562 แยกตาม
ตำบล. สืบค้น 12 มกราคม 2564, จาก [http://www.dop.go.th/th/
know/side/1/1/238](http://www.dop.go.th/th/know/side/1/1/238)
- กันตพล บรรทัดทอง. (2557). พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และความ
พึงพอใจของกลุ่มคนผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร. [วิทยานิพนธ์
ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ]. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
<http://dspace.bu.ac.th/jspui/handle/123456789/1298>
- ชนกชนม์ แต่งเติมวงศ์. (2556). กระแสของ Social Network บนโทรศัพท์มือถือ
ในปัจจุบัน. วารสารสังคมศาสตร์และศิลปศาสตร์, 2(1), 28-42. สืบค้น
26 มกราคม 2564, จาก [http://www.re.kps.ku.ac.th/e-journal/
index.php?option=com_attachments&task=download&id=244](http://www.re.kps.ku.ac.th/e-journal/index.php?option=com_attachments&task=download&id=244)
- ชลธาร วิริยะพุทธิวงศ์, วรชัย โสภวงศ์, ภูรินทร์ พวงศิริ, และวีรพงษ์ มณีอินทร์.
(2554). สื่อดิจิทัลคืออะไร?. สืบค้น 15 ตุลาคม 2561, จาก [http://
siamdm04.blogspot.com/2011/08/blog-
post_20.html](http://siamdm04.blogspot.com/2011/08/blog-post_20.html).
- นลินี ศรีวิลาส และปริญญา หุ่นโพธิ์. (2560) พฤติกรรมการเข้าถึงและการใช้งาน
อินเทอร์เน็ตของกลุ่มผู้สูงอายุ อำเภอบางแพะ จังหวัดราชบุรี. สาขาการ
จัดการธุรกิจและภาษาอังกฤษ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัย
ศิลปากร.
- บีแอลที แบนด์ค็อก. (2561, 4 ตุลาคม). เจาะตลาดสูงวัย บทความ Aged Society.
สืบค้น 12 มกราคม 2564, จาก [https://www.bltbangkok.com/
news/4464/](https://www.bltbangkok.com/news/4464/)

- พนม คลี่ฉายา. (2555). ความต้องการข่าวสาร การใช้สื่อ และนิสัยการเปิดรับสื่อของผู้สูงอายุไทย. *วารสารนิเทศศาสตร์*, 31(2), 1-26. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jcomm/article/view/213605/148607>
- พายออสซี่. (2559, 12 ตุลาคม). *YouTube เผย Insight ของคนไทย ที่มีต่อการรับชมวิดีโอ*. สืบค้น 15 ตุลาคม 2561, จาก <https://www.marketingoops.com/reports/behaviors/youtube-insight-thai-consumer-2016/>
- ภาณุ อดกกลิ่น. (2551). *ทฤษฎีการสูงอายุ*. สืบค้น 15 ตุลาคม 2561, จาก <http://www.bcnu.ac.th/bcnu>.
- สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์. ศูนย์สำรวจความคิดเห็น นิด้าโพล. (2558). *ผู้สูงอายุไทยกับการใช้เวลาว่าง*. สืบค้น 10 ตุลาคม 2561, จาก <https://nidapoll.nida.ac.th/data/survey/uploads/FILE-1605601908347.pdf>
- สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา. สำนักงานประชาสัมพันธ์. (2556). *กลยุทธ์การประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ด้วยการใช้เฟซบุ๊ก (Facebook)*. สืบค้น 26 มกราคม 2564, จาก <https://www.senate.go.th/assets/portals/49/files/handbook/>
- อัจฉรา อมะรักษ์. (2560). *สื่อดิจิทัล*. สืบค้น 12 มกราคม 2564, จาก <https://sites.google.com/a/rajsima.ac.th/techono4/hnwy-kar-reiynru1/1-1-sux-dicitxl>