ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟน ของผู้สูงอายุในเขตจังหวัดกรุงเทพมหานคร

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

สาโรจน์ ไวยคงคา*

Saroj Waikhongkha*

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจของการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟนของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร 2) เพื่อศึกษาด้านประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟนของผู้สูงอายุที่แตกต่างกันหรือไม่อย่างไร 3) เพื่อศึกษาด้านพฤติกรรมในการรับชมสื่อดิจิทัลที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟนของผู้สูงอายุที่แตกต่างกันหรือไม่อย่างไร

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาในครั้งนี้ คือ ผู้สูงอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป โดยเป็นผู้ที่พักอาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน ใช้แบบสอบถามในการเก็บข้อมูล ผลการศึกษาพบว่า เรื่องความคิดเห็นเกี่ยวกับระดับคะแนนปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟน พบว่าโดยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับมาก คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.99 ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า 1) ลักษณะทางประชากรศาสตร์ ของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อปัจจัยความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟนที่ไม่แตกต่างยกเว้น ด้านระดับศึกษาและรายได้ที่แตกต่าง ส่วนลักษณะทางประชากรศาสตร์ ของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน ที่ส่งผลต่อปัจจัยความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจำแนกตามประเภทสื่อ 1.ด้านเนื้อหา 2.ด้านภาพนิ่ง 3.ด้านภาพเคลื่อนไหว 4.ด้านวีดีโอ ไม่แตกต่างกัน ยกเว้น ด้านรายได้และโครงสร้างของครอบครัว 2) พฤติกรรมในการรับชมสื่อดิจิทัลของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟน 2.1) ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟน แตกต่างกัน 2.2) ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟน จำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัลประกอบด้วย 1.ด้านเนื้อหา 2.ด้านเสียง 3.ด้านภาพนิ่ง 4.ด้านภาพเคลื่อนไหว 5.ด้านวีดีโอ แตกต่างกัน

คำสำคัญ : ปัจจัย/ ความพึงพอใจ/ สื่อดิจิทัล/ สมาร์ทโฟน/ ผู้สูงอายุ

**อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตจักรพงษภูวนารถ 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*

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 มีส่วนเกี่ยวข้องกับสื่อโดยทางตรง และทางอ้อม อุปกรณ์ที่ทำหน้าที่ในการส่งสารก็มีการพัฒนาศักยภาพตามสภาพการณ์ในปัจจุบัน ส่งผลให้กระบวนการการสื่อสารมีความทันสมัยทั้งเทคนิควิธีการ กระบวนการผลิต จนกลายเป็นสื่อที่ผสมผสานความเป็นเทคโนโลยีที่ทันสมัยตอบรับกับสังคมเมืองในปัจจุบัน การติดต่อสื่อสารมีส่วนเกี่ยวข้องกับคนทุกช่วงวัยและมีลักษณะที่แตกต่างกันตามบริบทของกลุ่มคนนั้น ตั้งแต่เด็ก จนไปถึงผู้สูงอายุ

เนื่องด้วยสภาพการณ์ที่มีการเปลี่ยนไปสู่ยุคสังคมดิจิทัล ผู้สูงอายุกับบุตรหลานอาจมีการติดต่อสื่อสารในรูปแบบเดิมกันน้อยลง ประกอบกับการติดต่อสื่อสารในปัจจุบันซึ่งรูปแบบการสื่อสารมีรูปแบบที่เปลี่ยนไป ส่งผลให้ผู้สูงอายุอาจจะต้องเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางการสื่อสารและใช้ประโยชน์จากสมาร์ทโฟนให้มากขึ้น ผลวิจัยพบว่าผู้สูงอายุมีนิสัยการเปิดรับสื่อในภาพรวมเป็นประจำมากที่สุดคือ โทรทัศน์ บุคคลใกล้ชิด และโทรศัพท์มือถือ (พนม คลี่ฉายา, 2555)

ผู้สูงอายุกับการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟน ถือเป็นสิ่งที่เข้าถึงง่ายในปัจจุบัน และจำเป็นที่จะต้องปรับตัวเข้าหากัน ดังนั้นความพึงพอใจของผู้สูงอายุกับสื่อในด้านต่าง ๆ หรือรูปแบบที่ต่างกันของสื่อยังคงเป็นคำตอบของผู้ผลิตสื่อ ทั้งนี้ปัจจัยพื้นฐานด้านประชากรศาสตร์ รวมถึงพฤติกรรมของผู้สูงอายุอาจส่งผลในด้านความพึงพอใจในการรับชมสื่อ และการเข้าถึงสื่อเพื่อประโยชน์ของการใช้สื่อในการทำกิจกรรม ความบันเทิงและด้านอื่น ๆ เพื่อเข้าถึงผู้สูงอายุได้อย่างมากที่สุด

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาปัจจัย และเหตุผลต่าง ๆ ที่สามารถส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ จากสมาร์ทโฟนของผู้สูงอายุในเขตจังหวัดกรุงเทพมหานคร เพื่อจะเป็นประโยชน์ในแนวทางการสร้างสื่อ และปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับผู้สูงอายุในการรับชมสื่อแต่ละประเภทในโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจของการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟนของผู้สูงอายุในเขตจังหวัดกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อศึกษาด้านประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟนของผู้สูงอายุที่แตกต่างกันหรือไม่อย่างไร
3. เพื่อศึกษาด้านพฤติกรรมในการรับชมสื่อดิจิทัลที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟนของผู้สูงอายุที่แตกต่างกันหรือไม่อย่างไร

แนวคิดและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเกี่ยวกับสมาร์ทโฟน สมาร์ทโฟนคือ โทรศัพท์มือถือที่นอกเหนือจากใช้โทรออก-รับสายแล้ว ยังมีแอพพลิเคชั่นให้ใช้งานมากมาย สามารถรองรับการใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่าน 3G, Wi-Fi และสามารถใช้งานโซเชียลเน็ตเวิร์คและแอพพลิเคชั่นสนทนาชั้นนำ เช่น LINE, YouTube, Facebook, Twitter ฯลฯ โดยที่ผู้ใช้สามารถปรับแต่งลูกเล่นการใช้งานสมาร์ทโฟนให้ตรงกับความต้องการได้มากกว่ามือถือธรรมดา ผู้ผลิตสมาร์ทโฟนรุ่นใหม่ๆ นิยมผลิตสมาร์ทโฟนที่มีหน้าจอระบบสัมผัส, ใส่กล้องถ่ายรูปที่มีความละเอียดสูง, ออกแบบดีไซน์ให้สวยงามทันสมัย, มีแอพพลิเคชั่นและลูกเล่นที่น่าสนใจ ฟีเจอร์หลักที่มีอยู่ในสมาร์ทโฟน แม้ว่าในปัจจุบันจะไม่มีการกำหนดมาตรฐานของ "สมาร์ทโฟน" ออกมาอย่างชัดเจน แต่แนวโน้มในภาคอุตสาหกรรมตลาดมือถือก็ได้ปรับตัวเข้าหาผู้บริโภคมากขึ้นและเรียนรู้ว่าอะไรคือสิ่งที่ผู้ใช้งานสมาร์ทโฟนต้องการ

ความแตกต่างระหว่างสมาร์ทโฟนและโทรศัพท์มือถือ โทรศัพท์มือถือ คือโทรศัพท์ที่ ถือเอาคุณสมบัติการโทรเป็นหลัก แต่สมาร์ทโฟนจะเน้นแอปพลิเคชันเป็นหลัก เช่นการเล่นเกมส์ การเข้าอินเตอร์เน็ต การจัดการไฟรล์เอกสารเป็นต้น ซึ่งจะมีคุณสมบัติต่าง ๆ มากมายครอบคลุมในทุก ๆ ด้าน กล่าวโดยง่าย คือ สมาร์ทโฟนเป็น คอมพิวเตอร์ขนาดเล็กที่สามารถโทรศัพท์ได้และเล่นอินเตอร์เน็ตได้นั่นเอง (นิด้าโพลและศูนย์วิจัยสังคมผู้สูงอายุ สถาบันบันฑิตพัฒน บริหารศาสตร์ (นิด้า), 2560)

2. แนวคิดเกี่ยวกับผู้สูงอายุ ทฤษฎีของอิริคสัน (Erikson's Epigenetic Theory) หรือทฤษฎี Psychosocial Developmental Stage ของอิริคสัน อธิบายถึงการพัฒนาของคนซึ่งแบ่งได้เป็น 8 ระยะ ตั้งแต่แรกเกิดจนถึงวัยสูงอายุ พัฒนาการในระยะที่ 7 เป็นช่วงของวัยกลางคน และระยะที่ 8 เป็นช่วงของวัยสูงอายุ ซึ่งระยะที่ 7 แบ่งที่ช่วงอายุระหว่าง 40-59 ปี เป็นช่วงวัยที่มีความทะเยอทะยาน มีความคิดสร้างสรรค์ต่าง ๆ ต้องการสร้างความสำเร็จในชีวิต ถ้าประสบความสำเร็จดี จะรู้สึกพอใจในความมั่นคงภาคภูมิใจและสืบทอดไปยังรุ่นลูกหลาน แต่ถ้าไม่ประสบความสำเร็จในชีวิตช่วงนี้ก็จะกลายเป็นคนที่มีชีวิตเงื่องหงอย เบื่อขาดความกระตือรือร้น และขั้นที่ 8 เป็นช่วงอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป อิริคสันอธิบายว่าเมื่อถึงขั้นนี้แล้วบุคคลจะต้องพัฒนาความรู้สึกได้ว่าตนได้กระทำกิจต่าง ๆ ที่ควรทำเสร็จสิ้นตามหน้าที่ของตนแล้ว ยอมรับได้ทั้งความสำเร็จสมหวังและผิดหวัง (ปล่อยวาง) ทำใจยอมรับความรู้สึกของตนเองและผู้อื่นอย่างที่เขามีเขาเป็นและมีความพอใจในชีวิตของตน ตรงกันข้ามกับผู้สูงอายุที่จมอยู่กับความหลังอาลัยอาวรณ์ยอมรับอดีตไม่ได้ (ปล่อยวางไม่สำเร็จ) ก็คิดแต่เพียงว่ามีเวลาน้อยลงไปทุกที ไม่สามารถทำอะไรใหม่ ๆ เพื่อแก้ไขอดีตที่ผิดพลาดไป กลัวความตายที่กำลังคืบคลานเข้ามา กลุ่มนี้จะมีความรู้สึกเศร้าสร้อยสิ้นหวังและหลีกหนีชีวิต บางรายอาจคิดฆ่าตัวตาย ซึ่งความพอดีระหว่างความมั่นคงทางใจและความสิ้นหวัง ทำให้คนเกิดความเฉลียวฉลาด 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 อดกลั้น, 2551)

3. แนวคิดเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล สื่อดิจิทัลคือ สื่อที่มีการนำเอาข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง มาจัดรูปแบบ โดยอาศัยเทคโนโลยีความเจริญก้าวหน้าทางด้านคอมพิวเตอร์ สื่อสารทางออนไลน์ หรือ ตัวกลาง

ที่ถูกสร้างขึ้นโดยอาศัยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่นำเอาข้อความ กราฟิกภาพเคลื่อนไหว เสียง และ วิดีโอ มาจัดการตามกระบวนการ และวิธีการผลิตโดยนำมาเชื่อมโยงกันเพื่อให้เกิดประโยชน์ในการใช้งาน และตรงกับวัตถุประสงค์ หรือ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ซึ่งทำงานโดยใช้รหัสดิจิตอล แยกแยะระหว่าง "0" กับ "1" ในการแสดงข้อมูล

ดิจิทัล คือ เทคโนโลยีอีเล็คโทรนิคส์ที่ใช้สร้าง เก็บ และประมวลข้อมูลในลักษณะ 2 สถานะ คือ บวก (positive) และไม่บวก (non-positive) บวก (positive) แสดงด้วย เลข 1 ไม่บวก (non-positive) แสดงด้วย เลข 0 ดังนั้น ข้อมูลส่งผ่าน หรือเก็บด้วยเทคโนโลยีดิจิตอล เป็นการแสดงด้วยข้อความ 0 และ 1 แต่ละค่าของตำแหน่งสถานะเหล่านี้ เป็นการอ้างแบบ binary digital เป็นเลขฐาน 2 เลขฐานสองนั้นถูกนำมาใช้ในทางคอมพิวเตอร์ เพราะว่าเลข 0 กับเลข 1 ในหน่วยความจำตัวเก็บข้อมูล , การประมวลผล เลขฐานสองเป็นพื้นฐานในการทำงานของคอมพิวเตอร์

องค์ประกอบของสื่อดิจิทัล ประกอบไปด้วยพื้นฐาน 5 ชนิด ดังนี้

1. ข้อความ (Text) เป็นส่วนที่เกี่ยวกับเนื้อหาของมัลติมีเดีย ใช้แสดงรายละเอียด หรือเนื้อหาของเรื่องที่นำเสนอ ถือว่าเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญของมัลติมีเดีย ระบบมัลติมีเดียที่นำเสนอผ่านจอภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์ นอกจากจะมีรูปแบบและสีของตัวอักษรให้เลือกมากมายตามความต้องการแล้วยังสามารถกำหนดลักษณะของการปฏิสัมพันธ์ (โต้ตอบ)ในระหว่างการนาเสนอได้อีกด้วย 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 เป็นข้อความที่พัฒนาให้อยู่ในรูปของสื่อ ที่ใช้ประมวลผลได้

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

2. ภาพนิ่ง (Still Image) เป็นภาพที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด และภาพลายเส้น เป็นต้น ภาพนิ่งนับว่ามีบทบาทต่อระบบงานมัลติมีเดียมากกว่าข้อความหรือตัวอักษร เนื่องจากภาพจะให้ผลในเชิงการเรียนรู้หรือรับรู้ด้วยการมองเห็นได้ดีกว่า นอกจากนี้ยังสามารถถ่ายทอดความหมายได้ลึกซึ่งมากกว่าข้อความหรือตัวอักษรซึ่งข้อความหรือตัวอักษรจะมีข้อจำกัดทางด้านความแตกต่างของแต่ละภาษา แต่ภาพนั้นสามารถสื่อความหมายได้กับทุกชนชาติ ภาพนิ่งมักจะแสดงอยู่บนสื่อชนิดต่าง ๆ เช่น โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ หรือวารสารวิชาการ เป็นต้น

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

4. เสียง (Audio) ถูกจัดเก็บอยู่ในรูปของสัญญาณดิจิตอลซึ่งสามารถเล่นซ้ำกลับไปกลับมาได้ โดยใช้โปรแกรมที่ออกแบบ มาโดยเฉพาะสาหรับทางานด้านเสียง หากในงานมัลติมีเดียมีการใช้เสียงที่เร้าใจและสอดคล้องกับเนื้อหาใน การนำเสนอ จะช่วยให้ระบบมัลติมีเดียนั้นเกิดความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยสร้างความน่าสนใจและน่าติดตามในเรื่องราวต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้เนื่องจากเสียงมีอิทธิพลต่อผู้ใช้มากกว่าข้อความหรือภาพนิ่งดังนั้น เสียงจึงเป็นองค์ประกอบที่จำเป็นสำหรับมัลติมีเดียซึ่งสามารถนำเข้าเสียงผ่านทางไมโครโฟน แผ่นซีดีดีวีดี เทป และวิทยุ เป็นต้น

5. วีดีโอ (Video) เป็นองค์ประกอบของมัลติมีเดียที่มีความสำคัญเป็นอย่างมาก เนื่องจากวิดีโอในระบบดิจิตอล สามารถ นำเสนอข้อความหรือรูปภาพ (ภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว) ประกอบกับเสียงได้สมบูรณ์มากกว่าองค์ประกอบชนิดอื่น ๆ (อัจฉรา อมะรักษ์ และ jirawan pimtuad, 2560)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กันตพล บันทัดทอง (2557) พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และความพึงพอใจของกลุ่มคนผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร. โดยในงานวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้ แรงจูงใจ และความพึงพอใจในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุ เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบความพึงพอใจในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุ จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบความพึงพอใจในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุ จำแนกตามพฤติกรรมการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ และเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างแรงจูงใจในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์กับความพึงพอใจในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุ โดยประชากร ในการศึกษาในครั้งนี้ คือ ผู้สูงอายุตั้งแต่ 55 ขึ้นไป เพศชายและเพศหญิง ทั้งผู้ที่ถึงกาหนดอายุรับราชการเมื่ออายุตัวครบ 60 ปี และผู้ที่เกษียณอายุก่อนกาหนดตามนโยบายเออร์ลี่รีไทร์ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยเป็นผู้ที่พักอาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน ใช้แบบสอบถามในการเก็บข้อมูล โดยก่อนเก็บได้นาแบบสอบถามมาทดสอบค่าความเชื่อมั่นได้ .962 สถิติที่ใช้ คือค่าร้อยละ ค่าความถี่ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า t-test กับค่า Pearson’s Correlation ในการทดสอบสมมติฐาน และนาข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสถิติสำเร็จรูป ผลการวิจัยพบว่า

1. สูงอายุใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก

2. ผู้สูงอายุใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีแรงจูงใจโดยรวมอยู่ในระดับแรงจูงใจมาก

ผลการทดสอบสมมติฐานของงานวิจัยนี้เป็นดังนี้

1. ผู้สูงอายุที่มีอายุ รายได้เฉลี่ยต่อเดือนแตกต่างกัน มีความพึงพอใจในการใช้เครือข่าย

สังคมออนไลน์แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

2. ผู้สูงอายุที่มีวัตถุประสงค์ในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ช่องทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ สถานที่ที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ความบ่อยในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ระยะเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และช่วงเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน มีความพึงพอใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน

3. ผู้สูงอายุที่มีเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่นิยมใช้ Facebook, Twitter และ Line แตกต่างกัน มีความพึงพอใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน

4. แรงจูงใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีความสัมพันธ์กับความพึงพอใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุ

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยการศึกษาครั้งนี้โดยใช้วิธี

การสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยทำการจับฉลากเพื่อเลือก 5 เขตในกรุงเทพมหานคร จากทั้งหมด 50 เขต (อ้างอิงจาก สถิติผู้สูงอายุ ณ วันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2562 แยกตามตำบลกรมกิจการผู้สูงอายุ) โดยได้ผลการสุ่ม 5 เขตดังต่อไปนี้ 1.เขตดินแดง 2.เขตลาดพร้าว 3.เขตห้วยขวาง 4.เขตดอนเมือง 5.เขตบางกะปิ ผู้สูงวัยที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป จำนวน 400 คน จากจำนวนประชากรทั้งหมด 120,157 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยจึงใช้วิธีการกำหนดขนาดตัวอย่าง ด้วยการคำนวณโดยใช้สูตรของทาโร ยามาเน่ (Taro Yamane) โดยกำหนดระดับความเชื่อมั่นเท่ากับร้อยละ 95 ค่าระดับความคลาดเคลื่อนยอมรับได้ไม่น้อยกว่าร้อยละ 5 หรือที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 จึงได้กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ จำนวน 399 คน ซึ่งผู้วิจัยได้ขอเพิ่มเป็น 400 คน

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

การสุ่มเลือกตัวอย่างตามตามสัดส่วนของประชากรในเขตนั้น ๆ โดยใช้วิธีการแบ่งสัดส่วน ดังนี้

กลุ่มตัวอย่าง

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

จะได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างของแต่ละเขต

ตารางที่ 1 จำนวนกลุ่มตัวอย่างผู้สูงวัยในแต่ละเขตกรุงเทพมหานคร ที่กำหนดได้จากการคำนวณ

ผู้สูงอายุแบ่งตามเขตกทม.	ผลรวมกลุ่มตัวอย่างจากการคำนวณ
1. เขตดินแดง	92
2. เขตลาดพร้าว	84
3. เขตห้วยขวาง	52
4. เขตดอนเมือง	85
5. เขตบางกะปิ	87
รวมจำนวนทั้งหมด	**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 ประสบการณ์ในการใช้สมาร์ทโฟน 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 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟน จำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล โดยแบ่งความคิดเห็นออกเป็น 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด ซึ่งคำถามทั้งหมดเป็นคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 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 และด้านวีดีโอเริ่มข้อ 4.16 ถึง 4.18

ส่วนที่ 5 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ใช้แบบสอบถามในการเก็บข้อมูล โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการแจกแบบสอบถามและเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1) ดำเนินการแจกแบบสอบถามให้กับกลุ่มตัวอย่างด้วยตนเองและรับแบบสอบถามคืนด้วยตนเอง พร้อมกับให้คำแนะนำแก่ผู้ตอบแบบสอบถามในกรณีที่ผู้ตอบแบบสอบถามไม่เข้าใจคำถามและวิธีการตอบแบบสอบถาม

2) ดำเนินการเก็บรวบรวมแบบสอบถามและนำมาวิเคราะห์เพื่อสรุปผลต่อไป

4.การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล มีวิธีการดังนี้

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

นำข้อมูลปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟนในแบบสอบถามส่วนที่ 3 และนำข้อมูลปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟนโดยจำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล แบ่งเป็น 5 สื่อในแบบสอบถามส่วนที่ 4 มาหาค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ใช้สถิติเชิงอ้างอิง (Inferential statistics) ทำการทดสอบสมมติฐานโดย การทดสอบสมมติฐานนั้นได้กำหนดระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงอ้างอิง (Inferential Statistic) โดยใช้การวิเคราะห์การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยสำหรับกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่มที่เป็นอิสระต่อกัน (Independence t-test) และใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนจำแนกทางเดียว (One - way ANOVA) เพื่อศึกษาความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์และพฤติกรรมการรับชมสื่อดิจิทัลที่แตกต่างกันกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจสนการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟนทั้งภาพรวมและจำแนกตามประเภทสื่อที่แตกต่างกัน

ผลการวิจัย

จากผลการวิจัยปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟนของผู้สูงอายุในเขตจังหวัดกรุงเทพมหานคร ได้นำมาวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัย ได้ดังนี้

<u>ส่วนที่ 1</u> ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์

-เพศ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากที่สุด มีจำนวน 260 คน คิดเป็นร้อยละ 60

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

-ระดับการศึกษาสูงสุด พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาประถมศึกษามากที่สุด มีจำนวน 185 คน คิดเป็นร้อยละ 46.3

-อาชีพก่อนอายุ 60 ปี พบกว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีอาชีพรับจ้างทั่วไปมากที่สุด 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 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อยู่กับครอบครัวมากที่สุด มีจำนวน 290 คน คิดเป็นร้อยละ 72.5

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟน

-ประสบการณ์ในการใช้สมาร์ทโฟน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟน 1 – 3 ปีมากที่สุด มีจำนวน 208 คน คิดเป็นร้อยละ 52

-ช่วงเวลาที่รับชมสื่อดิจิทัล กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้ในช่วงเวลา 18.01 น. – 20.00 น. มากที่สุด มีจำนวน 129 คน คิดเป็นร้อยละ 32.3

-ระยะเวลาในรับชมสื่อดิจิทัลแต่ละครั้ง 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 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เลือกรับชมข้อมูลด้านบันเทิงมากที่สุด มีจำนวน 187 คน คิดเป็นร้อยละ 46.8

ส่วนที่ 3 ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟน

ผลการศึกษากลุ่มตัวอย่างเรื่องความคิดเห็นเกี่ยวกับระดับคะแนนปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟน เมื่อพิจารณาจำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่ม พบว่า โดยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับมาก คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.99 จากคะแนนเต็ม 4 และค่าของความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.475

ซึ่งจำแนกได้ดังนี้ มีความพึงพอใจในการับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟน ระดับมากที่สุด คือสร้างความสนุกสนานและความบันเทิงให้กับผู้สูงอายุ ($\overline{X}$ = 4.31, S.D. =0.640) ผ่อนคลายความเครียด ความเหงา ($\overline{X}$ = 4.28, S.D. =0.674) เข้าถึงสื่อได้ง่าย สะดวกรวดเร็ว รับชมได้ทุกสถานที่ ($\overline{X}$ = 4.21, S.D. =0.691) ความพึงพอใจในการับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟน ระดับมาก ได้วิธีการพัฒนาตนเองในด้านต่าง ๆ เช่น การปลูก

ต้นไม้ ทำอาหาร การดูแลสุขภาพตนเอง และเทคโนโลยี เป็นต้น($\overline{X}$ = 4.09, S.D. =0.749) สามารถดูละครรายการย้อนหลังได้ และฟังเพลงเก่าๆ ที่อยากฟังได้ ($\overline{X}$ = 4.09, S.D. =0.711) ติดต่อสื่อสารกับบุคคลในครอบครัวได้สะดวกขึ้น ($\overline{X}$ = 4.00, S.D. =0.727) เป็นคลังข้อมูลความรู้ขนาดย่อมเพราะเราสามารถเสนอและแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความรู้ หรือตั้งคาถามในเรื่องต่าง ๆ เพื่อให้บุคคลอื่นที่สนใจหรือมีคาตอบได้ช่วยกันตอบ ($\overline{X}$ = 3.94, S.D. =0.791) สร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้สูงอายุกับครอบครัว ($\overline{X}$ = 3.92, S.D. =0.779) รับทราบสิทธิประโยชน์ต่าง ๆ ของผู้สูงอายุ ($\overline{X}$ = 3.91, S.D. =1.043) สร้างความสัมพันธ์ที่ดีจากผู้สูงอายุกับเพื่อนได้ ($\overline{X}$ = 3.88, S.D. =0.803) 5 ตามทันลูกหลาน ทันยุค ทันสมัย ($\overline{X}$ = 3.79, S.D. =0.823) พัฒนาเรียนรู้ใช้สื่อดิจิทัลเพื่อสร้างรายได้ให้กับผู้สูงอายุ ($\overline{X}$ = 3.76, S.D. =0.792) และประหยัดค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสารกับคนอื่น ($\overline{X}$ = 3.69, S.D. =0.899)

<u>ส่วนที่ 4</u> ปัจจัยที่ส่งผลความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟนจำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล

ผลการศึกษากลุ่มตัวอย่างเรื่องความคิดเห็นเกี่ยวกับระดับคะแนนปัจจัยที่ส่งผลความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟนจำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล เมื่อพิจารณาจำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่ม พบว่า โดยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับมาก คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.07 จากคะแนนเต็ม 5 และค่าของความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.448

พิจารณาด้านความพึงพอใจรายข้อ พบว่า ด้านวีดีโอ มีความสำคัญอยู่ในระดับมากที่สุด ($\overline{X}$ = 4.32, S.D. =0.640) ประกอบด้วย ระดับมากที่สุด คือ สามารถชมวีดีโอย้อนหลังได้ ($\overline{X}$ = 4.36, S.D. =0.756) รองลงมาคือ วีดีโอเป็นสื่อที่รวบรวมคุณสมบัติของสื่อมัลติมีเดียไว้ครบถ้วน ทั้งภาพ เสียง การเคลื่อนไหว ตัวอักษร ทำให้เกิดความน่าสนใจมากกว่าสื่อประเภทอื่น ($\overline{X}$ = 4.32, S.D. =0.691) ถัดมาคือเป็นสื่อที่กระตุ้นเร้าอารมณ์ความรู้สึกได้มากกว่าสื่ออื่น ๆ ($\overline{X}$ = 4.28, S.D. =0.748)

รองลงมาคือ ด้านภาพเคลื่อนไหว มีความสำคัญอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 4.16, S.D. =0.714) ประกอบด้วย ระดับมากที่สุดคือ ภาพเคลื่อนไหว เข้าใจได้ง่ายกว่าภาพนิ่ง ($\overline{X}$ = 4.27, S.D. =2.104) รองลงมาคือ ระดับมาก ภาพเคลื่อนไหว ทำให้เกิดการเรียนรู้ และปฏิบัติตาม ($\overline{X}$ = 4.18, S.D. =0.716) ถัดมาคือ ภาพที่มีการเคลื่อนไหว สามารถแสดงขั้นตอนต่าง ๆ ทำให้เกิดความน่าสนใจ และเข้าใจได้ง่าย ($\overline{X}$ = 4.12, S.D. =0.649) และ ภาพเคลื่อนไหวสร้างสรรค์จินตนาการให้เกิดแรงจูงใจจากผู้ชม ($\overline{X}$ = 4.06, S.D. =0.617)

ถัดมาคือ ด้านเสียง มีความสำคัญอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 4.04, S.D. =0.539) ประกอบด้วยระดับมากคือ เสียงผู้ดำเนินรายการสามารถสร้างจุดเด่นเฉพาะบุคคล ทำให้เกิดการติดตาม ($\overline{X}$ = 4.12, S.D. =0.775) รองลงมาคือ เสียงสามารถเป็นสิ่งเร้าใจ และกระตุ้นความรู้สึก ส่งผลให้รูปแบบ เนื้อหางานสมบูรณ์แบบยิ่งขึ้น ($\overline{X}$ = 4.04, S.D. =0.620) ถัดมาคือ เสียงสามารถดึงดูดความสนใจได้มากกว่าการใช้ข้อความ หรือ ภาพนิ่ง ($\overline{X}$ = 4.03, S.D. =0.688) และ เสียงดนตรีช่วยสร้างความน่าสนใจ และ น่าติดตาม ($\overline{X}$ = 3.99, S.D. =0.656)

ด้านภาพนิ่ง มีความสำคัญอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 3.96, S.D. =0.517) ประกอบด้วยระดับมากคือ ภาพนิ่งที่ถ่ายสามารถเก็บไว้ดูย้อนหลังได้บนสมาร์ทโฟน ($\overline{X}$ = 4.07, S.D. =0.690) รองลงมาคือ ภาพนิ่งส่งผล

ให้เกิดความรู้สึกเชิงการเรียนรู้ ซึ่งรับรู้จากการมองเห็น ($\overline{X}$ = 3.93, S.D. =0.604) ถัดมาคือ ภาพนิ่งถ่ายทอดความหมาย ความรู้สึกได้ลึกซึ้งมากกว่าข้อความ ($\overline{X}$ = 3.89, S.D. =0.673)

และด้านเนื้อหา มีความสำคัญอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 3.86, S.D. =0.509) ประกอบด้วยระดับมากคือ ข้อความสามารถให้ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ ($\overline{X}$ = 3.97, S.D. =0.600) รองลงมาคือ ข้อความถูกใช้เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (= 3.92, S.D. =0.665) ถัดมาคือ ข้อความใช้เพื่อส่งต่อหากันเพื่อสื่อสาร ($\overline{X}$ = 3.91, S.D. =0.667) และข้อความสามารถสร้างขึ้นเพื่อแสดงตัวตน สื่อถึงอารมณ์ ความรู้สึก ($\overline{X}$ = 3.65, S.D. =0.809)

<u>ส่วนที่ 5</u> ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย

5.1 ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัยที่ 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่มี เพศ อายุ ระดับชั้นศึกษา อาชีพก่อนอายุ 60 ปี อาชีพปัจจุบัน รายได้ และโครงสร้างของครอบครัว ของผู้สูงอายุในเขตจังหวัดกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อปัจจัยความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟนที่แตกต่างกัน ผู้วิจัยได้สรุปผลการทดสอบ ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2 แสดงการเปรียบเทียบปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในด้านภาพรวม และจำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล ที่มีผลต่อการตัดสินใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟน จำแนกตามเพศ

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัล	เพศ	N	($\overline{X}$)	(Sd)	T	P
ภาพรวมด้านความพึงพอใจ	ชาย	140	3.93	.493	-1.73	0.085
	หญิง	260	4.02	.463		
จำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล						
ด้านเนื้อหา	ชาย	140	3.81	.535	-1.44	0.150
	หญิง	260	3.89	.493		
ด้านเสียง	ชาย	140	3.97	.582	-1.98	*0.049
	หญิง	260	4.08	.511		
ด้านภาพนิ่ง	ชาย	140	3.90	.561	-1.64	0.102
	หญิง	260	3.99	.489		
ด้านภาพเคลื่อนไหว	ชาย	140	4.21	1.012	1.01	0.314
	หญิง	260	4.13	.542		
ด้านวีดีโอ	ชาย	140	4.29	.590	-0.60	0.547
	หญิง	260	4.33	.667		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

5.1.1 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผู้สูงอายุที่มีเพศต่างกัน มีปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการรับชมสื่อดิจิทัล ด้านภาพรวมความพึงพอใจ ไม่แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ด้านจำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล 1.ด้านเนื้อหา 2.ด้านภาพนิ่ง 3.ด้านภาพเคลื่อนไหว 4.ด้านวีดีโอ ไม่แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และด้านเสียง แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 3 แสดงการเปรียบเทียบปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในด้านภาพรวม และจำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล ที่มีผลต่อการตัดสินใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟน จำแนกตามอายุ

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัล	แหล่งความแปรปรวน	ss	df	MS	F	Sig.
ภาพรวมด้านความพึงพอใจ	ระหว่างกลุ่ม	1.469	4	.367	1.639	0.164
	ภายในกลุ่ม	88.485	395	.224		
	รวม	89.954	399			
จำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล						
ด้านเนื้อหา	ระหว่างกลุ่ม	1.074	4	.268	1.037	0.388
	ภายในกลุ่ม	102.219	395	.259		
	รวม	103.292	399			

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัล	แหล่งความแปรปรวน	ss	df	MS	F	Sig.
ด้านเสียง	ระหว่างกลุ่ม	2.122	4	.530	1.842	0.120
	ภายในกลุ่ม	113.738	395	.288		
	รวม	115.859	399			
ด้านภาพนิ่ง	ระหว่างกลุ่ม	1.519	4	.380	1.430	0.223
	ภายในกลุ่ม	104.952	395	.266		
	รวม	106.471	399			
ด้านภาพเคลื่อนไหว	ระหว่างกลุ่ม	6.535	4	1.634	3.039	*0.017
	ภายในกลุ่ม	212.325	395	.538		
	รวม	218.859	399			
ด้านวีดีโอ	ระหว่างกลุ่ม	2.368	4	.592	1.451	0.217
	ภายในกลุ่ม	161.218	395	.408		
	รวม	163.586	399			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

5.1.2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผู้สูงอายุที่มีอายุต่างกัน มีปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการรับชมสื่อดิจิทัล ด้านภาพรวมความพึงพอใจ ไม่แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ด้านจำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล 1.ด้านเนื้อหา 2.ด้านเสียง 3.ด้านภาพนิ่ง 4.ด้านวีดีโอ ไม่แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 4 ส่วนด้านภาพเคลื่อนไหว แตกต่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4 แสดงการเปรียบเทียบปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในด้านภาพรวม และจำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล ที่มีผลต่อการตัดสินใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟน จำแนกตามระดับการศึกษา

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัล	แหล่งความแปรปรวน	ss	df	MS	F	Sig.
ภาพรวมด้านความพึงพอใจ	ระหว่างกลุ่ม	3.926	8	0.491	2.231	*0.025
	ภายในกลุ่ม	86.027	391	0.220		
	รวม	89.954	399			
จำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล						
ด้านเนื้อหา	ระหว่างกลุ่ม	4.085	8	0.511	2.013	*0.044
	ภายในกลุ่ม	99.207	391	0.254		
	รวม	103.292	399			
ด้านเสียง	ระหว่างกลุ่ม	3.007	8	0.376	1.302	0.241
	ภายในกลุ่ม	112.853	391	0.289		
	รวม	115.859	399			
ด้านภาพนิ่ง	ระหว่างกลุ่ม	3.788	8	0.473	1.803	0.075
	ภายในกลุ่ม	102.683	391	0.263		
	รวม	106.471	399			
ด้านภาพเคลื่อนไหว	ระหว่างกลุ่ม	4.687	8	0.586	1.070	0.384
	ภายในกลุ่ม	214.173	391	0.548		
	รวม	218.859	399			
ด้านวีดีโอ	ระหว่างกลุ่ม	6.620	8	0.827	2.061	*0.039
	ภายในกลุ่ม	156.967	391	0.401		
	รวม	163.586	399			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

5.1.3 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผู้สูงอายุที่มีการศึกษาต่างกัน มีปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการรับชมสื่อดิจิทัล

ด้านภาพรวมความพึงพอใจ แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ด้านจำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล 1.ด้านเสียง 2.ด้านภาพนิ่ง 3.ด้านภาพเคลื่อนไหว ไม่แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ส่วนด้านเนื้อหาและ ด้านวีดีโอ แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 5 แสดงการเปรียบเทียบปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในด้านภาพรวม และจำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล ที่มีผลต่อการตัดสินใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟน จำแนกตามระดับอาชีพก่อนอายุ 60 ปี

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัล	แหล่งความแปรปรวน	ss	df	MS	F	Sig.
ภาพรวมด้านความพึงพอใจ	ระหว่างกลุ่ม	1.383	5	0.277	1.231	0.294
	ภายในกลุ่ม	88.570	394	0.225		
	รวม	89.954	399			
จำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล						
ด้านเนื้อหา	ระหว่างกลุ่ม	1.370	5	0.274	1.059	0.383
	ภายในกลุ่ม	101.923	394	0.259		
	รวม	103.292	399			
ด้านเสียง	ระหว่างกลุ่ม	10.347	5	2.069	7.728	*0.000
	ภายในกลุ่ม	105.512	394	0.268		
	รวม	115.859	399			
ด้านภาพนิ่ง	ระหว่างกลุ่ม	6.114	5	1.223	4.801	*0.000
	ภายในกลุ่ม	100.357	394	0.255		
	รวม	106.471	399			
ด้านภาพเคลื่อนไหว	ระหว่างกลุ่ม	9.546	5	1.909	3.594	*0.003
	ภายในกลุ่ม	209.313	394	0.531		
	รวม	218.859	399			
ด้านวีดีโอ	ระหว่างกลุ่ม	13.189	5	2.638	6.910	*0.000
	ภายในกลุ่ม	150.398	394	0.382		
	รวม	163.586	399			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

5.1.4.ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผู้สูงอายุที่มีอาชีพก่อนอายุ 60 ปี ต่างกัน มีปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการรับชมสื่อดิจิทัล

ด้านภาพรวมความพึงพอใจ ไม่แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ด้านจำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล ด้านเนื้อหา ไม่แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และ ด้านเนื้อหา , ด้านวีดีโอ แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 6 แสดงการเปรียบเทียบปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในด้านภาพรวม และจำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล ที่มีผลต่อการตัดสินใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟน จำแนกตามระดับอาชีพปัจจุบัน

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัล	แหล่งความแปรปรวน	ss	df	MS	F	Sig.
ภาพรวมด้านความพึงพอใจ	ระหว่างกลุ่ม	2.447	5	0.489	2.203	0.053
	ภายในกลุ่ม	87.507	394	0.222		
	รวม	89.954	399			
จำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล						
ด้านเนื้อหา	ระหว่างกลุ่ม	2.214	5	0.443	1.726	0.128
	ภายในกลุ่ม	101.078	394	0.257		
	รวม	103.292	399			
ด้านเสียง	ระหว่างกลุ่ม	5.624	5	1.125	4.020	*0.001
	ภายในกลุ่ม	110.235	394	0.280		
	รวม	115.859	399			
ด้านภาพนิ่ง	ระหว่างกลุ่ม	1.303	5	0.261	0.976	0.432
	ภายในกลุ่ม	105.168	394	0.267		
	รวม	106.471	399			
ด้านภาพเคลื่อนไหว	ระหว่างกลุ่ม	3.565	5	0.713	1.305	0.261
	ภายในกลุ่ม	215.294	394	0.546		
	รวม	218.859	399			
ด้านวีดีโอ	ระหว่างกลุ่ม	8.134	5	1.627	4.123	*0.001
	ภายในกลุ่ม	155.453	394	0.395		
	รวม	163.586	399			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

5.1.5 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผู้สูงอายุที่มีอาชีพปัจจุบันต่างกันมีปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการรับชมสื่อดิจิทัล

ด้านภาพรวมความพึงพอใจ ไม่แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ด้านจำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล 1.ด้านเนื้อหา 2.ด้านภาพนิ่ง 3.ด้านภาพเคลื่อนไหว ไม่แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ส่วนด้านเสียงและด้านวีดีโอ แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 7 แสดงการเปรียบเทียบปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในด้านภาพรวม และจำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล ที่มีผลต่อการตัดสินใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟน จำแนกตามระดับรายได้

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัล	แหล่งความแปรปรวน	ss	df	MS	F	Sig.
ภาพรวมด้านความพึงพอใจ	ระหว่างกลุ่ม	12.442	5	2.488	12.648	*0.000
	ภายในกลุ่ม	77.512	394	0.197		
	รวม	89.954	399			
จำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล						
ด้านเนื้อหา	ระหว่างกลุ่ม	8.348	5	1.670	6.928	*0.000
	ภายในกลุ่ม	94.945	394	0.241		
	รวม	103.292	399			
ด้านเสียง	ระหว่างกลุ่ม	18.122	5	3.624	14.611	*0.000
	ภายในกลุ่ม	97.737	394	0.248		
	รวม	115.859	399			
ด้านภาพนิ่ง	ระหว่างกลุ่ม	9.825	5	1.965	8.010	*0.000
	ภายในกลุ่ม	96.646	394	0.245		
	รวม	106.471	399			
ด้านภาพเคลื่อนไหว	ระหว่างกลุ่ม	14.961	5	2.992	5.782	*0.000
	ภายในกลุ่ม	203.898	394	0.518		
	รวม	218.859	399			
ด้านวีดีโอ	ระหว่างกลุ่ม	24.371	5	4.874	13.795	*0.000
	ภายในกลุ่ม	139.215	394	0.353		
	รวม	163.586	399			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

5.1.6 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผู้สูงอายุที่มีรายได้ต่างกัน มีปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการรับชมสื่อดิจิทัล

ด้านภาพรวมความพึงพอใจ แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

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

ตารางที่ 8 แสดงการเปรียบเทียบปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในด้านภาพรวม และจำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล ที่มีผลต่อการตัดสินใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟน จำแนกตามโครงสร้างทางครอบครัว

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัล	แหล่งความแปรปรวน	ss	df	MS	F	Sig.
ภาพรวมด้านความพึงพอใจ	ระหว่างกลุ่ม	0.472	3	0.157	0.696	0.555
	ภายในกลุ่ม	89.482	396	0.226		
	รวม	89.954	399			
จำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล						
ด้านเนื้อหา	ระหว่างกลุ่ม	0.054	3	0.018	0.069	0.977
	ภายในกลุ่ม	103.239	396	0.261		
	รวม	103.292	399			
ด้านเสียง	ระหว่างกลุ่ม	1.261	3	0.420	1.453	0.227
	ภายในกลุ่ม	114.598	396	0.289		
	รวม	115.859	399			
ด้านภาพนิ่ง	ระหว่างกลุ่ม	2.758	3	0.919	3.510	*0.015
	ภายในกลุ่ม	103.713	396	0.262		
	รวม	106.471	399			
ด้านภาพเคลื่อนไหว	ระหว่างกลุ่ม	0.441	3	0.147	0.267	0.850
	ภายในกลุ่ม	218.418	396	0.552		
	รวม	218.859	399			

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัล	แหล่งความแปรปรวน	ss	df	MS	F	Sig.
ด้านวีดีโอ	ระหว่างกลุ่ม	3.598	3	1.199	2.969	*0.032
	ภายในกลุ่ม	159.988	396	0.404		
	รวม	163.586	399			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

5.1.7 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผู้สูงอายุที่มีโครงสร้างทางครอบครัวต่างกัน มีปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการรับชมสื่อดิจิทัล

ด้านภาพรวมความพึงพอใจ ไม่แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

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

5.2 ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัยที่ 2 พฤติกรรมในการรับชมสื่อดิจิทัลของผู้สูงอายุในเขตจังหวัดกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟน

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟนแตกต่างกัน

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟน จำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล ประกอบด้วย 1.ด้านเนื้อหา 2.ด้านเสียง 3.ด้านภาพนิ่ง 4.ด้านภาพเคลื่อนไหว 5.ด้านวีดีโอ แตกต่างกันแตกต่างกัน ผู้วิจัยได้สรุปผลการทดสอบ ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 9 แสดงการเปรียบเทียบระหว่างพฤติกรรมที่ต่างกันกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในด้านภาพรวม และจำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล ที่มีผลต่อการตัดสินใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟน จำแนกตามประสบการณ์ในการใช้สมาร์ทโฟน

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัล	แหล่งความแปรปรวน	ss	df	MS	F	Sig.
ภาพรวมด้านความพึงพอใจ	ระหว่างกลุ่ม	2.340	3	0.780	3.526	*0.015
	ภายในกลุ่ม	87.613	396	0.221		
	รวม	89.954	399			
จำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล						
ด้านเนื้อหา	ระหว่างกลุ่ม	3.209	3	1.070	4.232	*0.006
	ภายในกลุ่ม	100.084	396	0.253		
	รวม	103.292	399			
ด้านเสียง	ระหว่างกลุ่ม	4.382	3	1.461	5.189	*0.002
	ภายในกลุ่ม	111.477	396	0.282		
	รวม	115.859	399			
ด้านภาพนิ่ง	ระหว่างกลุ่ม	5.034	3	1.678	6.550	*0.000
	ภายในกลุ่ม	101.438	396	0.256		
	รวม	106.471	399			
ด้านภาพเคลื่อนไหว	ระหว่างกลุ่ม	5.836	3	1.945	3.616	*0.013
	ภายในกลุ่ม	213.023	396	0.538		
	รวม	218.859	399			
ด้านวีดีโอ	ระหว่างกลุ่ม	4.422	3	1.474	3.667	*0.012
	ภายในกลุ่ม	159.164	396	0.402		
	รวม	163.586	399			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

5.2.1 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผู้สูงอายุที่มีประสบการณ์ในการใช้สมาร์ทโฟนต่างกัน มีปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการรับชมสื่อดิจิทัล

ด้านภาพรวมความพึงพอใจ แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

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

ตารางที่ 10 แสดงการเปรียบเทียบระหว่างพฤติกรรมที่ต่างกันกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในด้านภาพรวม และจำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล ที่มีผลต่อการตัดสินใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟน จำแนกตามช่วงเวลาในการใช้สมาร์ทโฟน

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัล	แหล่งความแปรปรวน	ss	df	MS	F	Sig.
ภาพรวมด้านความพึงพอใจ	ระหว่างกลุ่ม	1.684	5	0.337	1.504	0.188
	ภายในกลุ่ม	88.269	394	0.224		
	รวม	89.954	399			
จำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล						
ด้านเนื้อหา	ระหว่างกลุ่ม	2.534	5	0.507	1.982	0.080
	ภายในกลุ่ม	100.759	394	0.256		
	รวม	103.292	399			
ด้านเสียง	ระหว่างกลุ่ม	2.633	5	0.527	1.833	0.105
	ภายในกลุ่ม	113.226	394	0.287		
	รวม	115.859	399			
ด้านภาพนิ่ง	ระหว่างกลุ่ม	2.079	5	0.416	1.569	0.168
	ภายในกลุ่ม	104.392	394	0.265		
	รวม	106.471	399			
ด้านภาพเคลื่อนไหว	ระหว่างกลุ่ม	5.745	5	1.149	2.124	0.062
	ภายในกลุ่ม	213.115	394	0.541		
	รวม	218.859	399			
ด้านวีดีโอ	ระหว่างกลุ่ม	6.436	5	1.287	3.227	*0.007
	ภายในกลุ่ม	157.150	394	0.399		
	รวม	163.586	399			

* 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 ส่วนด้านวีดีโอ แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 11 แสดงการเปรียบเทียบระหว่างพฤติกรรมที่ต่างกันกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในด้านภาพรวม และจำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล ที่มีผลต่อการตัดสินใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟน จำแนกตามระยะเวลาในการใช้สมาร์ทโฟนแต่ละครั้ง

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัล	แหล่งความแปรปรวน	ss	df	MS	F	Sig.
ภาพรวมด้านความพึงพอใจ	ระหว่างกลุ่ม	1.463	3	0.488	2.182	0.090
	ภายในกลุ่ม	88.491	396	0.223		
	รวม	89.954	399			
จำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล						
ด้านเนื้อหา	ระหว่างกลุ่ม	1.138	3	0.379	1.470	0.222
	ภายในกลุ่ม	102.155	396	0.258		
	รวม	103.292	399			
ด้านเสียง	ระหว่างกลุ่ม	1.940	3	0.647	2.247	0.082
	ภายในกลุ่ม	113.920	396	0.288		
	รวม	115.859	399			
ด้านภาพนิ่ง	ระหว่างกลุ่ม	1.404	3	0.468	1.764	0.154
	ภายในกลุ่ม	105.067	396	0.265		
	รวม	106.471	399			
ด้านภาพเคลื่อนไหว	**ระหว่างกลุ่ม**	**5.692**	**3**	**1.897**	**3.525**	***0.015**
	ภายในกลุ่ม	**213.167**	**396**	**0.538**		
	รวม	218.859	399			
ด้านวีดีโอ	ระหว่างกลุ่ม	3.920	3	1.307	3.240	*0.022
	ภายในกลุ่ม	159.667	396	0.403		
	รวม	163.586	399			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

5.2.3 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผู้สูงอายุที่มีระยะเวลาในการใช้สมาร์ทโฟนแต่ละครั้งต่างกัน มีปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการรับชมสื่อดิจิทัล

ด้านภาพรวมความพึงพอใจ ไม่แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

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

ตารางที่ 12 แสดงการเปรียบเทียบระหว่างพฤติกรรมที่ต่างกันกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในด้านภาพรวม และจำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล ที่มีผลต่อการตัดสินใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟน จำแนกตามสถานที่ใช้สมาร์ทโฟน

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัล	แหล่งความแปรปรวน	ss	df	MS	F	Sig.
ภาพรวมด้านความพึงพอใจ	ระหว่างกลุ่ม	1.044	4	0.261	1.159	0.328
	ภายในกลุ่ม	88.910	395	0.225		
	รวม	89.954	399			
จำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล						
ด้านเนื้อหา	ระหว่างกลุ่ม	0.944	4	0.236	0.911	0.458
	ภายในกลุ่ม	102.348	395	0.259		
	รวม	103.292	399			
ด้านเสียง	ระหว่างกลุ่ม	1.559	4	0.390	1.347	0.252
	ภายในกลุ่ม	114.300	395	0.289		
	รวม	115.859	399			
ด้านภาพนิ่ง	ระหว่างกลุ่ม	0.697	4	0.174	0.651	0.627
	ภายในกลุ่ม	105.774	395	0.268		
	รวม	106.471	399			
ด้านภาพเคลื่อนไหว	ระหว่างกลุ่ม	2.271	4	0.568	1.035	0.389
	ภายในกลุ่ม	216.589	395	0.548		
	รวม	218.859	399			
ด้านวีดีโอ	ระหว่างกลุ่ม	5.492	4	1.373	3.431	*0.009
	ภายในกลุ่ม	158.094	395	0.400		
	รวม	163.586	399			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

5.2.4 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผู้สูงอายุที่มีสถานที่ใช้สมาร์ทโฟนต่างกัน มีปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการรับชมสื่อดิจิทัล

ด้านภาพรวมความพึงพอใจ ไม่แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

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

ตารางที่ 13 แสดงการเปรียบเทียบระหว่างพฤติกรรมที่ต่างกันกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในด้านภาพรวม และจำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล ที่มีผลต่อการตัดสินใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟน จำแนกตามการเลือกช่องทางรับชมสื่อดิจิทัล

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัล	แหล่งความแปรปรวน	ss	df	MS	F	Sig.
ภาพรวมด้านความพึงพอใจ	ระหว่างกลุ่ม	1.180	8	0.148	0.650	0.736
	ภายในกลุ่ม	88.773	391	0.227		
	รวม	89.954	399			
จำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล						
ด้านเนื้อหา	ระหว่างกลุ่ม	3.075	8	0.384	1.499	0.155
	ภายในกลุ่ม	100.218	391	0.256		
	รวม	103.292	399			
ด้านเสียง	ระหว่างกลุ่ม	6.359	8	0.795	2.838	*0.004
	ภายในกลุ่ม	109.501	391	0.280		

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัล	แหล่งความแปรปรวน	ss	df	MS	F	Sig.
	รวม	115.859	399			
ด้านภาพนิ่ง	ระหว่างกลุ่ม	2.301	8	0.288	1.080	0.376
	ภายในกลุ่ม	104.170	391	0.266		
	รวม	106.471	399			
ด้านภาพเคลื่อนไหว	ระหว่างกลุ่ม	1.422	8	0.178	0.320	0.958
	ภายในกลุ่ม	217.437	391	0.556		
	รวม	218.859	399			
ด้านวีดีโอ	ระหว่างกลุ่ม	2.283	8	0.285	0.692	0.699
	ภายในกลุ่ม	161.304	391	0.413		
	รวม	163.586	399			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

5.2.5 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผู้สูงอายุที่เลือกช่องทางรับชมสื่อดิจิทัลที่ต่างกัน มีปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการรับชมสื่อดิจิทัล

ด้านภาพรวมด้านความพึงพอใจ ไม่แตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

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

การอภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง “ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟนของผู้สูงอายุในเขตจังหวัดกรุงเทพมหานคร” สามารถอภิปรายสรุปผลการวิจัยในครั้งนี้ ได้ดังนี้

2.1 พฤติกรรมการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟนของผู้สูงอายุในเขตจังหวัดกรุงเทพมหานคร

ผู้สูงอายุส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุ 60 – 64 ปี ระดับการศึกษาสูงสุดประถมศึกษา มีอาชีพก่อนอายุ 60 ปี คือ รับจ้างทั่วไป อาชีพปัจจุบันคือ ค้าขาย มีรายได้ปัจจุบันต่อเดือน 5,000 – 9,999 บาท และมีโครงสร้างของครอบครัวคืออยู่กับครอบครัว โดยมีพฤติกรรมการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟนส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟนมาแล้ว 1 – 3 ปี ช่วงเวลาที่รับชม 18.01 น. – 20.00 น. แต่ละครั้งใช้เวลา 30 นาที – 60 นาที สถานที่รับชมสื่อใช้ที่อยู่อาศัย ช่องทางสื่อดิจิทัลใช้แอปพลิเคชันไลน์ ข้อมูลที่รับชมสื่อเพื่อความบันเทิง ช่องทางออนไลน์ที่สอดคล้องกับงานวิจัย (CMMU, 2561) โดยผลการวิจัยการทำการตลาดกับกลุ่มผู้สูงอายุ จากวิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล (CMMU) พบว่า สื่อที่มีการใช้งานมากที่สุดในกลุ่มผู้สูงอายุ ได้แก่ 1. Line ร้อยละ 50 เนื่องจากใช้งานง่าย หากผู้สูงอายุอ่านเนื้อหาที่ชื่นชอบจะใช้การส่งสติ๊กเกอร์แทนการพิมพ์ข้อความตอบโต้

2.2 ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัล

ผลการศึกษากลุ่มตัวอย่างเรื่องความคิดเห็นเกี่ยวกับระดับคะแนนปัจจัยที่ส่งผลความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟนโดยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับมากในส่วนระดับมากที่สุด คือสร้างความสนุกสนานและความบันเทิงให้กับผู้สูงอายุ ช่วยผ่อนคลายความเครียด ความเหงา เนื่องจากผู้สูงอายุอยู่ในวัยเกษียณมีเวลาว่างอาจมีภาวะความเหงา สอดคล้องกับ การเข้าถึงสื่อได้ง่าย สะดวกรวดเร็ว รับชมได้ทุกสถานที่ สมาร์ทโฟนเป็นอุปกรณ์ที่เป็นสื่อกลางที่ช่วยให้การติดต่อสื่อสารสะดวกขึ้น และยังเป็นเหมือนสื่อบันเทิงและหาความรู้ที่สามารถพกติดตัวได้ตลอดเวลา ความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟน ระดับมาก ได้ความรู้วิธีการ

พัฒนาตนเองในด้านต่าง ๆ เช่น การปลูกต้นไม้ ทำอาหาร การดูแลสุขภาพตนเอง และเทคโนโลยี เป็นต้น สื่อดิจิทัลสามารถดูละคร รายการย้อนหลังได้ และฟังเพลงเก่าๆ ที่อยากฟังได้ ติดต่อสื่อสารกับบุคคลในครอบครัวได้สะดวกขึ้น เป็นคลังข้อมูลความรู้ขนาดย่อมเพราะเราสามารถเสนอและแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความรู้หรือตั้งคำถามในเรื่องต่าง ๆ เพื่อให้บุคคลอื่นที่สนใจหรือมีคำตอบได้ช่วยกันตอบ สร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้สูงอายุกับครอบครัว รับทราบสิทธิประโยชน์ต่าง ๆ ของผู้สูงอายุ สร้างความสัมพันธ์ที่ดีจากผู้สูงอายุกับเพื่อนได้ ตามทันลูกหลาน ทันยุค ทันสมัย พัฒนาเรียนรู้ใช้สื่อดิจิทัลเพื่อสร้างรายได้ให้กับผู้สูงอายุ และประหยัดค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสารกับคนอื่น สอดคล้องกับบทความ (กันตพล บรรทัดทอง, 2557) ได้ทำาการศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และความพึงพอใจของกลุ่มคนผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการดำเนินงานวิจัยพบว่า ผู้สูงอายุมีแรงจูงใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์สูงขึ้น เนื่องจากผู้สูงอายุมีแรงจูงใจที่ได้สื่อสารกันอย่างอิสระได้รับประโยชน์ต่าง ๆ ในการใช้บริการ ดูเป็นคนทันสมัย ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ได้รับการยอมรับนับถือจากเพื่อน การใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน ประหยัด จึงทำให้เกิดความพึงพอใจในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ และส่งผลต่อความรู้สึกที่ไม่เหงาและโดดเดี่ยวทำให้มีความสุขที่ได้ใกล้ชิดกับเพื่อนและครอบครัวมากยิ่งขึ้น และยังรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินในการใช้แอพพลิเคชั่นไลน์ที่เพิ่มรูปแบบการสื่อสารที่เพิ่มความสนุกสนามตื่นเต้นและมีความหลากหลายในการใช้มากขึ้น

2.3 ปัจจัยที่ส่งผลความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟนจำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล

ปัจจัยที่ส่งผลความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟนจำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล พิจารณาด้านความพึงพอใจรายข้อผู้สูงอายุให้สนใจด้านวีดีโอ เนื่องจากสามารถชมวีดีโอย้อนหลังได้ เป็นสื่อที่ดึงดูดความสนใจได้มาก สอดคล้องกับ (ไมเคิล จิตติวาณิชย์, 2559) ผู้จัดการฝ่ายการตลาดด้านธุรกิจ ของ Google ประเทศไทย ได้ร่วมมือกับ TNS เลยสำรวจพฤติกรรมการใช้งาน YouTube ดู ซิว่าจนถึงวันนี้รูปแบบการบริโภควิดีโอออนไลน์ของคนไทย YouTube ก็ยังคงเป็นแพลตฟอร์มวิดีโอออนไลน์ที่คนไทยใช้งานมากที่สุดในเวลานี้ ด้านภาพเคลื่อนไหว มีความสำคัญอยู่ในระดับมาก ภาพเคลื่อนไหว เข้าใจได้ง่ายกว่าภาพนิ่ง ทำให้เกิดการเรียนรู้ และปฏิบัติตาม ด้านเสียง เสียงผู้ดำเนินรายการสามารถสร้างจุดเด่นเฉพาะบุคคล ทำให้เกิดการติดตาม เสียงสามารถเป็นสิ่งเร้าใจ และกระตุ้นความรู้สึก ด้านภาพนิ่ง ที่ถ่ายสามารถเก็บไว้ดูย้อนหลังได้บนสมาร์ทโฟน ผู้สูงอายุชอบย้อนความหลังเอากลับมาดูซ้ำมีผลด้านจิตใจ ด้านเนื้อหาข้อความสามารถให้ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ ข้อความถูกใช้เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ใช้เพื่อส่งต่อหากันเพื่อสื่อสาร

ข้อเสนอแนะจากผลการศึกษาวิจัย

ผลจากการศึกษาวิจัยเรื่อง “ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟนของผู้สูงอายุในเขตจังหวัดกรุงเทพมหานคร” ทำให้ทราบความคิดเห็นของผู้สูงอายุที่มีต่อสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟน โดยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

3.1 ข้อมูลด้านพฤติกรรมการรับชมสื่อดิจิทัลของผู้สูงอายุในด้านต่าง ๆ ผู้ประกอบการผลิตสื่อดิจิทัลสามารถนำข้อมูลนี้ไปวิเคราะห์และไปพัฒนาสื่อดิจิทัลให้เข้าพฤติกรรมของกลุ่มผู้สูงอายุ

3.2 ข้อมูลปัจจัยด้านต่าง ๆ ที่มีผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัล ส่งผลให้ผู้สูงอายุรู้เท่าทันสื่อและได้ใช้ประโยชน์ของสื่อในด้านต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน

3.3 ข้อมูลปัจจัยที่ส่งผลความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟนจำแนกตามประเภท ของสื่อดิจิทัลประเภทของสื่อที่แตกต่างกันส่งผลความพึงพอใจต่อผู้สูงอายุที่ไม่เหมือนกัน ดังนั้นผู้ผลิตสื่อควรนำข้อมูลเหล่านี้ไปพัฒนาสื่อในด้านต่าง ๆ เพื่อตอบรับความพึงพอใจของผู้สูงอายุให้มากขึ้น

บรรณานุกรม

กรมกิจการผู้สูงอายุ. (2562). *สถิติผู้สูงอายุ ณ วันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2562 แยกตามตำบล* สืบค้น 12 มกราคม 2564 จาก http://www.dop.go.th/th/know/side/1/1/238

กันตพล บรรทัดทอง. (2557). *พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และความพึงพอใจของกลุ่มคนผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร*. นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

ชลธาร วิริยะพุทธิวงศ์, วรชัย โสภาวงศ์, ภูรินทร์ พวงศิริ และวีรพงษ์ มณีอินทร์. (2554). *สื่อดิจิทัลคืออะไร?*. สืบค้น 15 ตุลาคม 2561. จาก http://siamdm04.blogspot.com/2011/08/blog- post_20.html.

นิด้าโพลและศูนย์วิจัยสังคมผู้สูงอายุ สถาบันบันฑิตพัฒน บริหารศาสตร์ (นิด้า). (2560). *ผู้สูงอายุไทยกับการใช้เวลาว่าง.* สืบค้น 10 ตุลาคม 2561. จาก http://nidapoll.nida.ac.th/index.php?op=polls-detail&id=300

พนม คลี่ฉายา. (2555). *ความต้องการข่าวสาร การใช้สื่อ และนิสัยการเปิดรับสื่อของผู้สูงอายุไทย.* สืบค้น 25 กันยายน 2561. จาก http://library.cmu.ac.th/rsc/?newsdetail.php&id=654

ภาณุ อดกลั้น. (2551). *ทฤษฎีการสูงอายุ*. สืบค้น 15 ตุลาคม 2561. จาก http://www.bcnu.ac.th/bcnu.

ไมเคิล จิตติวาณิชย์. (2559). *วิจัยที่แสดงให้เห็นบทบาทของ YouTube ที่เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อไลฟ์สไตล์ของคนไทย.* สืบค้น 15 ตุลาคม 2561. จาก https://www.marketingoops.com/reports/behaviors/youtube-insight-thai-consumer-2016/

อัจฉรา อมะรักษ์ , jirawan pimtuad. (2560). *สื่อดิจิตอล.* สืบค้น 12 มกราคม 2564. จาก https://sites.google.com/a/rajsima.ac.th/techono4/hnwy-kar-reiyn-ru1/1-1-sux-dicitxl

CMMU. 2561. *ผลการวิจัยการทำการตลาดกับกลุ่มผู้สูงอายุ*. จากวิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล (CMMU) สืบค้น สืบค้น 12 มกราคม 2564. จาก https://www.bltbangkok.com/news/4464/