

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การสร้างเครือข่ายสังคมเสมือนจริงของผู้สูงอายุจังหวัดสุรินทร์ ผู้วิจัยการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการศึกษากลุ่มวุฒิอาศานาคารสมองจังหวัดสุรินทร์ โดยใช้การวิจัยปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม สรุป อภิปรายผลการวิจัยได้ ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

1. รูปแบบการวิจัย เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ
2. วัตถุประสงค์การวิจัย 1) เพื่อศึกษาแนวทางการส่งเสริมและพัฒนาสมรรถนะการใช้ไอซีทีของผู้สูงอายุในจังหวัดสุรินทร์ 2) เพื่อศึกษาแนวทางการส่งเสริมการทำกิจกรรมออนไลน์และสร้างเครือข่ายสังคมเสมือนจริงของผู้สูงอายุในจังหวัดสุรินทร์ของผู้สูงอายุในจังหวัดสุรินทร์
3. ขอบเขตการวิจัย ด้านประชากร การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการศึกษาเครือข่ายกลุ่มวุฒิอาศานาคารสมองจังหวัดสุรินทร์
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล มี 3 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1) การดำเนินการให้ความรู้และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ไอซีทีและสร้างเครือข่ายสังคมเสมือนจริง ระยะที่ 2) สสำรวจพฤติกรรมและความคิดเห็นที่มีต่อสังคมเสมือนจริง และระยะที่ 3) ร่วมแลกเปลี่ยนการสื่อสารในกลุ่มเครือข่ายสังคมเสมือนจริงของวุฒิอาศานาคารสมอง
5. การวิเคราะห์ข้อมูล ข้อมูลเชิงปริมาณ ได้จากสถิติเชิงพรรณนา โดยใช้แบบสอบถาม วิเคราะห์หาค่าความเบี่ยงเบน ค่าเฉลี่ยและสรุปผลเป็นความเรียง ข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากการสังเกต นำข้อมูลมาจัดกลุ่ม แยกแยะข้อมูลให้เป็นหมวดหมู่ สรุปผลการค้นพบเป็นประเด็นและอยู่ในกรอบการวิจัยที่มุ่งจะทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และหาข้อสรุปของการพัฒนาแบบยั่งยืน

สรุป อภิปรายผลการวิจัย

1. การศึกษาแนวทางการส่งเสริมและพัฒนาสมรรถนะการใช้ไอซีที
ใช้การศึกษาในขั้นที่ 1 ผลการศึกษาแนวทางการส่งเสริมและพัฒนาสมรรถนะการใช้ไอซีทีของผู้สูงอายุในจังหวัดสุรินทร์พบว่าการให้ความรู้และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ไอซีทีและสร้างเครือข่ายสังคมเสมือนจริงในระยะแรก สิ่งที่เป็นปัญหามากที่สุดได้แก่การเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตจากโทรศัพท์ สิ่งที่ทำให้ผู้สูงอายุตื่นเต้นมากขึ้นได้แก่ การสร้างแพนเพจ การ

สร้างกลุ่มในเฟซ และการแชทในเมเซนเจอร์ กิจกรรมการประชุมทบทวนความรู้เดิมและให้ความรู้ใหม่ที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีหลังจากทดลองสร้างช่องทางการสื่อสารต่าง ๆ แล้วรวมถึงหาแนวทางการใช้ประโยชน์จากการแลกเปลี่ยนข้อมูลออนไลน์ ทั้งในระบบแฟนเพจ เมสเซ็นเจอร์ เฟสบุ๊ก คลาวด์และลาย(line)เพื่อติดตามผลและให้ความรู้เพิ่มเติม หลังจากเรียนรู้การใช้สมาร์ทโฟนและแอปพลิเคชันเบื้องต้นแล้วสมาชิกต้องการเรียนรู้การสร้างสื่อและการตัดต่อวิดีโอด้วยสมาร์ทโฟน การใช้แอปพลิเคชันใหม่ ๆ เช่นการแปลงภาพเป็นอักษร เป็นต้น ส่วนการติดต่อนัดหมายเปลี่ยนจากโทรศัพท์เป็นการสื่อสารผ่าน IM เช่น ลาย(Line), Messengerและแฟนเพจ(PAGE)

2. ส่งเสริมการทำกิจกรรมออนไลน์และสร้างเครือข่ายสังคมเสมือนจริงของผู้สูงอายุในจังหวัดสุรินทร์

ใช้การศึกษาในชั้นที่ 2 และ3 ในด้านข้อมูลพื้นฐาน ด้านสังคม เศรษฐกิจของสมาชิกเครือข่ายเสมือนจริงของวุฒิสภาคารมสมอง จังหวัดสุรินทร์ พบว่ามีเชื้อชาติไทยนับถือศาสนาพุทธและมีสถานภาพสมรสแล้ว จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 100 เมื่อพิจารณาในด้านสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม เพศ แบ่งเป็น เพศชาย จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 75 เพศหญิง จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 25 ผู้ตอบแบบสอบถามมีช่วงอายุ 60 – 65 ปี จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 50 อายุ 65 ปี ขึ้นไป จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 50 วุฒิการศึกษาของผู้ตอบแบบสอบถาม ในระดับปริญญาตรี จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 65 ระดับสูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 30 และระดับมัธยมศึกษา/ปวช. จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 5 มีอาชีพเป็นข้าราชการเกษียณจำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 95 และมีอาชีพเป็นแม่บ้าน/พ่อบ้าน จำนวน 1 คน ร้อยละ 5 ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มีระดับความถี่ในการใช้ line มากกว่า 10 ครั้งต่อวัน จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 45 ใช้ 4 – 5 ครั้งต่อวัน จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 40 ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความถี่ในการใช้เฟสบุ๊ก 4 – 5 ครั้งต่อวัน จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 50 มากกว่า 10 ครั้งต่อวัน จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 30 ผู้ตอบแบบสอบถามมีความสามารถในการใช้สื่อดิจิทัลผ่านไลน์และเฟสบุ๊กมากที่สุด จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 90 รองลงมา มีความสามารถในการถ่ายภาพ จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 85 ตามลำดับ และผู้ตอบแบบสอบถามมีช่องทางการได้รู้จักเพื่อนใหม่มากที่สุดผ่านทางไลน์ จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 85 รองลงมาผ่านทางเฟสบุ๊กจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 75 ตามลำดับ ผู้ให้

ข้อมูลมีพฤติกรรมการทำงานกิจกรรมออนไลน์โดยเฉลี่ย อยู่ในระดับบางครั้ง ($\bar{X} = 3.12$) ด้านการเข้าร่วมแลกเปลี่ยนอยู่ในระดับบางครั้ง ($\bar{X} = 2.59$) ด้านกิจกรรมในกลุ่มวุฒิสภาสมาคมฯ โดยเฉลี่ย อยู่ในระดับบางครั้ง ($\bar{X} = 2.85$)

ด้านความคิดเห็นที่เกิดขึ้นในตนเองระหว่างการเข้าร่วมกลุ่ม เป็นส่วนที่สอบถามถึงความคิดเห็นที่เกิดขึ้นใน 1) ด้านการสัมผัสรู้ความคล้ายคลึงของวุฒิสภา 2) ด้านบรรทัดฐานการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน 3) ด้านความรู้สึกในความเป็นสมาชิกกลุ่มวุฒิสภาสมาคมฯ 4) การรับรู้ถึงความใกล้ชิด พบว่า ด้านสัมผัสรู้ความคล้ายคลึงอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อย ($\bar{X} = 6.81$) ด้านบรรทัดฐานการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ($\bar{X} = 8.85$) ด้านความรู้สึกในความเป็นสมาชิกกลุ่มวุฒิสภาสมาคมฯ อยู่ในระดับเห็นด้วยปานกลาง ($\bar{X} = 8.39$) และด้านการรับรู้ถึงความใกล้ชิดภายในกลุ่ม อยู่ในระดับค่อนข้างบ่อย ($\bar{X} = 7.08$)

ระยะที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลจากโพสต์และพฤติกรรมการใช้ของสมาชิกในกลุ่มสังคมออนไลน์ ภาพรวมของสมาชิกจำนวน 30 คน มีการสร้างโพสต์ในโปรแกรมหลายสูงสุดในช่วง สามเดือน สร้างโพสต์ทั้งหมด 11,838 โพสต์ เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคล พบว่าสร้างโพสต์ในโปรแกรมหลายสูงสุดในช่วง สามเดือน สูงสุด คือ 1,927 โพสต์ และเกิน 1,000 โพสต์ จำนวน 6 ราย ต่ำสุดคือ 1 โพสต์ 1 ราย การสร้างความสัมพันธ์ในเครือข่ายเสมือนของกลุ่มวุฒิสภา จากสถานการณ์การสื่อสารของเครือข่ายสังคมเสมือนจริงในหน่วยบริการออนไลน์ ทั้ง 5 แพลตฟอร์ม ได้แก่ 1) เว็บบอร์ด 2) เฟสบุ๊ก 3) เพจ 4) ไลน์(Line) และ 5) เมสเซนเจอร์ (Messenger) “แชทกลุ่มวุฒิสภา.สมองสุรินทร์” และกลุ่มไลน์ (Line) ใช้ชื่อว่า “วุฒิสภาสมาคมฯ” มีสมาชิกเพิ่มขึ้นเป็น 78 คน

เนื้อหาที่สมาชิกในกลุ่มไลน์โพสต์ระยะแรกส่วนใหญ่เป็นรูปภาพ ต่อมาจึงลดลง และส่วนใหญ่กลายเป็นเนื้อหาด้านสุขภาพ การดูแลชีวิต เนื้อหาเป็นที่น่าเชื่อถือเพราะสมาชิกส่วนใหญ่เป็นข้าราชการมาก่อนและมีอาชีพที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพ

อภิปรายผล

สรุปเนื้อหาและกิจกรรมออนไลน์ที่สมาชิกกลุ่มโพสต์ ในกลุ่ม

เนื้อหาและช่องทางต่อไปนี้เป็นหัวเรื่องที่สมาชิกและผู้วิจัยเห็นว่ามีที่น่าสนใจ และตกลงว่าจะเรียนรู้ร่วมกัน โดยผู้วิจัยเป็นวิทยากรให้ความรู้และเป็นเพื่อนทางช่องทางต่าง ๆ ต่อไปนี้ ซึ่งรูปแบบการให้ความรู้จึงมีทั้งเป็นแบบส่วนตัวระหว่างผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัย และผู้วิจัยกับกลุ่ม ทั้งนี้เพื่อให้ผู้ร่วมวิจัยสามารถเรียนรู้ได้เร็วหรือช้าตามอัตราการเรียนรู้ของแต่ละคนหรือตามระดับความสามารถและประสบการณ์เดิมของแต่ละคนนั่นเอง สามารถสรุปได้ดังนี้

เฟสบุ๊กในการศึกษาคั้งนี้ ผู้วิจัยใช้ช่องทางที่สมาชิกกลุ่มใช้สื่อสาร มีทั้ง เว็บบอร์ด แชนแนลผ่านเมสเซนเจอร์ Line เฟสบุ๊ก และเพจ โดยในระยะแรกนั้นมีการแนะนำการใช้เฟสบุ๊ก และสร้างเพจของกลุ่มวุฒิอาสาสมัครสมอง และใช้เฟสบุ๊กเป็นช่องทางหนึ่งและเป็นช่องทางในการให้ความรู้แรก ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของผู้สูงอายุ

เพจ เพจเป็นกิจกรรมที่สองที่เป็นช่องทางในการให้ความรู้ โดยแนะนำให้ประธานเป็นผู้ดูแลเพจและใช้เพื่อประชาสัมพันธ์งานของกลุ่มวุฒิ เช่นการแบ่งหน้าที่ การรายงานผลการประชุม การนัดประชุมงานประจำของวุฒิอาสาสมัครสมอง จังหวัดสุรินทร์ ดังนั้นกิจกรรมการของวุฒิอาสาสมัครสมองและสมาชิกจึงต้องสมัครและเป็นเครือข่ายในกลุ่มนี้ด้วย

Messenger กิจกรรมและเนื้อหาการเรียนรู้ออนไลน์อีกหนึ่งช่องทางคือระบบส่งข้อความทันที (Instant messaging, IM) โดยนำเอาระบบของ Messenger มาเรียนรู้อันเป็นระบบการส่งข้อความระหว่างสองคนหรือกลุ่มคนในเน็ตเวิร์กเดียวกัน เช่นการส่งข้อความผ่านทางอินเทอร์เน็ต โดยโปรแกรมที่ทำงานอาจเรียกว่าเมสเซนเจอร์ (messenger)

เว็บไซต์ การพัฒนาเว็บไซต์ของกลุ่มให้เป็นแบบเคลื่อนไหวตลอดเวลา (dynamics) เป็นไปได้ยาก ดังนั้นในการให้ความรู้จึงเป็นการสร้างเว็บไซต์ โดยทดลองสร้างที่ www.srru.ac.th เป็นเว็บไซต์ใช้ในการเรียนการสอน

ลาย (Line) Line เป็นกิจกรรมที่สมาชิกให้ความสนใจน้อยมาก เนื่องจากเห็นว่าเป็นการพูดคุยที่ไม่มีประโยชน์ ช้าและเป็นการเสียเวลาที่จะมานั่งพิมพ์ ซึ่งโทรศัพท์ก็สามารถ

ทดแทนได้อยู่แล้ว แต่หลังจากสมาชิกคุ้นเคยกับการใช้งานสมาร์ตโฟนแล้ว ทุกคนหันมาใช้โปรแกรมลาย กันอย่างแพร่หลายและเนื้อหาที่สมาชิกในกลุ่มlineโพสต์ระยะแรกส่วนใหญ่เป็นรูปภาพ ทั้งรูปภาพที่มีสองแง่สองง่าม ภาพที่นำมาเป็นการแชร์มาจากกลุ่มอื่นหรือจากโซเชียลมีเดียชนิดอื่น เช่น เฟสบุ๊ก ในกลุ่มจึงได้ทักท้วงและเสนอให้การโพสต์เป็นเรื่องวิชาการ ไม่ควรนำรูปภาพที่อาจเป็นภาพลามก อนาจารมาลงโพสต์ เมื่อสมาชิกตกลงกันได้ เนื้อหาดังกล่าวจึงลดลงและส่วนใหญ่กลายเป็นเนื้อหาด้านสุขภาพ การดูแลสุขภาพหลังเกษียณ เช่นการทำสมาธิเพื่อเป็นอาหารใจ การกินเพื่อสุขภาพ เป็นต้น เนื้อหาเป็นที่น่าเชื่อถือเพราะสมาชิกส่วนใหญ่เป็นข้าราชการมาก่อนและมีอาชีพที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพอนามัย ลักษณะการโพสต์เป็นการนำเอามาจากแหล่งข้อมูลในอินเทอร์เน็ต มีเนื้อหาที่เป็นประสบการณ์เดิมของแต่ละคนซึ่งมีหลากหลายและจะโพสต์เรื่องราวตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในปฏิทิน เช่น เหตุการณ์น้ำท่วมสงขลาคือเป็นต้นน้ำในการทำประปาของจังหวัดสุรินทร์แห่งขออด ประชาชนไม่มีน้ำใช้ สมาชิกจะโพสต์เรื่องที่เป็นการแก้ปัญหาขาดแคลนน้ำในวิธีการต่าง ๆ เช่นการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าหรือระยะเร่งด่วน การแก้ปัญหาของต่างหวัดที่เผชิญปัญหา เช่นเดียวกับสุรินทร์ และการแก้ปัญหาระยะยาวรวมถึงนำโพสวิพากษ์วิจารณ์จากกลุ่มอื่นมาลงและร่วมวิพากษ์วิจารณ์ด้วย หรือเป็นเหตุการณ์สำคัญในอดีต เช่น วันที่ 14 ตุลาคม 2562 ก็จะนำเรื่องราวที่ตนเคยประสบสมัยนั้นมาเล่าสู่กันฟังและโยงไปสู่คนที่ตนเองรู้จัก เป็นต้นด้วยเหตุนี้อาจทำให้เครือข่ายสังคมเสมือนจริงมั่นคงและยั่งยืนเพราะมีข้อตกลงที่ชัดเจนสอดคล้องกับการศึกษาของกขพรณ(2552) ที่พบว่าความน่าเชื่อถือของชุมชนเสมือนจริง เป็นปัจจัยที่มีความสัมพันธ์เชิงบวกส่งผลให้สมาชิกมีความถี่การใช้งานมากที่สุด

สิ่งที่ทำให้เห็นว่าการยอมรับและใช้นวัตกรรมนั้นทุกคนต้องรับรู้ ก่อนที่จะยอมรับมันและใช้มันในที่สุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้โปรแกรมลายนั้นสมาชิกสามารถใช้ได้อย่างคล่องแคล่วและมีความถี่ในการใช้ค่อนข้างบ่อยและสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกันได้ อย่างสนิทสนมและมีประโยชน์ รอวันที่จะขยายเป็นเครือข่ายหรือเป็นสมาชิกในสังคมเครือข่ายต่อไป โดยมาข้อมูลด้านการเข้าใช้โปรแกรมลายของสมาชิก ดังผลการสร้างโพสในโปรแกรมลาย ที่พบว่าสร้างโพสสูงสุด คือ 1,927 กิจกรรรม และเกิน 1,000 กิจกรรรม จำนวน 6 คน จากสมาชิกที่ทำกิจกรรม 30 คน ในช่วงเวลาสามเดือน

สิ่งที่ยืนยันว่าเครือข่ายผู้สูงอายุเป็นเครือข่ายที่ประสบผลสำเร็จได้แก่ ระดับปริมาณของสมาชิกของชุมชน ระดับปริมาณของสมาชิกของชุมชน เป็นอีกปัจจัยที่สามารถบ่งบอกได้ว่าชุมชนเสมือนจริงประสบความสำเร็จหรือไม่ เพราะหากสมาชิกมีปริมาณมาก และมี

การคงอยู่อย่างถาวร ก็สามารถสะท้อนได้ว่า สมาชิกมีความพึงพอใจที่จะอยู่เป็นส่วนหนึ่งของชุมชนและชุมชนที่เป็นอยู่นั้นจัดได้ว่า เป็นชุมชนที่น่าสนใจในระดับปริมาณหนึ่ง (สมาชิกในกลุ่ม ลาย เพิ่มมากขึ้น)

ลักษณะที่แสดงให้เห็นถึงความสำเร็จของเครือข่ายเสมือนจริงสามารถพิจารณาได้จากการอยู่ร่วมกันได้ของสมาชิกที่เข้าร่วมแบบมีอิสระ แม้ว่าการสัมผัสรู้ความคล้ายคลึงจะอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อย ($\bar{X} = 6.81$) ด้านบรรทัดฐานการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ($\bar{X} = 8.85$) ผู้ให้ข้อมูลที่ เป็นสมาชิกมีความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน เป็นความรู้สึกว่า สมาชิกที่เป็นส่วนหนึ่งของชุมชน ไม่รู้สึกว่าตนเป็นบุคคลที่ไร้ตัวตนในสังคม จะทำให้สมาชิกกล้าหรือมีทัศนคติที่ยอมเปิดใจสื่อสาร หรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นความรู้ที่ดีให้กับคนในชุมชนได้ ส่งผลให้ชุมชนประสบความสำเร็จมีคุณภาพและประสิทธิภาพ ได้รับการยอมรับจากการเข้าใช้งานมากขึ้น ซึ่งก็เหมือนกับคนชุมชนของโลกที่แท้จริง ย่อมอยากที่จะได้รับการยอมรับจากคนชุมชนและรู้สึกว่าตนเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนนั้น ดังนั้นความรู้สึกในความเป็นสมาชิกกลุ่มวุฒิสภาสาธารณสุขการสมองมีความเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยปานกลาง ($\bar{X} = 8.39$) และด้านการรับรู้ถึงความใกล้ชิดภายในกลุ่ม อยู่ในระดับค่อนข้างบ่อย ($\bar{X} = 7.08$) แสดงถึงการมีความรู้สึกไปในทางที่ดี

นอกจากนี้ขนาดของจำนวนสมาชิกที่เพิ่มขึ้น การรับรู้ถึงความใกล้ชิดภายในกลุ่ม ที่มีอยู่ในระดับค่อนข้างบ่อย ความรู้สึกถึงการเป็นส่วนหนึ่งของสมาชิกในกลุ่มที่อยู่ในระดับเห็นด้วยปานกลาง รวมถึงบรรทัดฐานการพึ่งพาอาศัยกันที่อยู่ในระดับมากนั้นเป็นสิ่งที่ชี้ให้เห็นชัดว่า เครือข่ายสังคมเสมือนจริงของผู้สูงอายุจังหวัดสุรินทร์นั้น เป็นเครือข่ายที่สมาชิกได้รับการสนับสนุนทางสังคมได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับการศึกษาวิจัยของ Shuya Pan (Pan, 2011) ที่พบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อการมีชีวิตที่ดีนั้นมาจากการสนับสนุนทางสังคมซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากการรับรู้ถึงความใกล้ชิด ความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งในสังคม บรรทัดฐานที่พึ่งพาอาศัยกันและการมีการติดต่อสัมพันธ์กัน

สรุป ด้วยความคิด สติปัญญาของผู้สูงอายุยังเฉียบคม กระฉับกระเฉงอยู่มาก การเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หรือเรียกกันย่อ ๆ ว่า ไอซีที (ICT: Information and Communication Technology) ที่ปัจจุบันมีความก้าวหน้า ทำให้มีความสะดวกและมีราคาถูกลงมาก ทำให้ผู้สูงอายุสามารถมีในครอบครองได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งโทรศัพท์ที่มีความสามารถสูงขึ้น โดยรวมเอาความก้าวหน้าทางด้านคอมพิวเตอร์มาอยู่ในเครื่องโทรศัพท์ นำเอากล้องถ่ายภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว มาประกอบไว้ ทำให้เป็นสมาร์ต

โฟน ที่มีโปรแกรมแอปพลิเคชัน สำหรับการติดต่อสื่อสาร ทำให้เกิดสังคมแบบใหม่ที่ ความสัมพันธ์เป็นแบบออนไลน์แต่เริ่มเหมือนจริงขึ้นทุกที โดยยังเรียกกันติดปากว่าเป็น สังคมออนไลน์ และหน่วยบริการในสังคมออนไลน์ก็เกิดขึ้นมากมาย ตามความก้าวหน้าของ เทคโนโลยี ที่เป็นยุคดิจิทัล เช่น การคุยหรือแชทในแอปพลิเคชันของสมาร์ทโฟนทั้ง ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์และไอโอเอสที่สามารถส่งได้ทั้งตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ภาพกราฟิกที่แสดงถึงอารมณ์และเคลื่อนไหวได้ สังคมสูงวัยประกอบด้วยผู้มีประสบการณ์ มากเป็นส่วนใหญ่ของประชากรในสังคม การติดต่อกันทางสังคมออนไลน์ในสังคม เครือข่ายนั้น ก่อให้เกิดเครือข่ายใหม่ๆ ขึ้นมาในสังคม เมื่อผู้สูงอายุสามารถใช้สมาร์ต โฟนได้อย่างมีประสิทธิภาพจะทำให้สามารถเผยแพร่ความรู้ประสบการณ์ได้อย่างดี ดังนั้น ผลจากการให้ความรู้แก่ผู้สูงอายุที่เป็นสมาชิกในกลุ่มมูลนิธิอาสาสมัครสอนสุรินทร์ จึงทำให้ เกิดเครือข่ายเหมือนจริงของผู้สูงอายุขึ้น โดยเป็นเครือข่ายที่มีความสัมพันธ์กันในกลุ่ม อาสาสมัคร ทำหน้าที่ให้ความช่วยเหลือสังคมได้ตามความพร้อมที่สามารถช่วยได้ การ เรียนรู้ไอซีทีที่เกิดขึ้นได้ทั้งจากกระบวนการอบรม และจากการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง จากการศึกษาพบว่า การให้ความรู้ด้านไอซีทีที่ควรเลือกเนื้อหาด้าน สมาร์ตโฟนและ แอปพลิเคชันในสมาร์ตโฟน และขยายไปสู่ส่วนที่ผู้สูงอายุขาดหรือต้องการเพิ่มเติม การมี ความสัมพันธ์ของสมาชิกในเครือข่ายเหมือนจริงเป็นไปแบบอิสระ อันเป็นประเด็นสำคัญ ของการเป็นเครือข่ายที่จะต้อง มี กิจกรรมการมีปฏิสัมพันธ์ส่วนใหญ่ใช้IM(Instant Message) จากแอปพลิเคชันลาย(Line) การดูแลเครือข่ายที่มีประธานกลุ่มมูลนิธิอาสา วิชาการสอนสุรินทร์เป็นผู้ดูแลทำให้ได้แอดมินที่มีคุณภาพ ได้รับการยอมรับจากสมาชิกใน กลุ่มมาก่อน การสร้างเนื้อหาในกลุ่มด้วยการสร้างโพสที่มีเนื้อหาวิชาการและยึด จรรยาบรรณของเครือข่ายออนไลน์ ทำให้เครือข่ายสังคมเหมือนจริงของผู้สูงอายุมีความ มั่นคงและมีสมาชิกเพิ่มมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับผู้เกี่ยวข้อง

1. ภาครัฐควรกระจายโอกาสในการเข้าถึงระบบอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงไปยังท้องถิ่นและ ให้ผู้สูงอายุสามารถเข้าถึงการบริการได้ จะทำให้เพิ่มโอกาสในเรียนรู้ไอซีทีไปใน ขณะเดียวกัน

2. กระบวนการอบรมแบบมีส่วนร่วมสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางให้ผู้เกี่ยวข้องนำไป
อบรมไอซีทีให้กับกลุ่มเป้าหมายได้

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. จากความสำเร็จด้านการเรียนรู้ไอซีทีที่ ควรรศึกษารูปแบบการพัฒนาแบบ
ยั่งยืนโดยเพิ่มประโยชน์จากเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและการใช้แอปพลิเคชันเพื่อเพิ่มอาชีพ
ให้กับผู้สูงอายุ
2. จากความสำเร็จของการเรียนรู้การผลิตและเผยแพร่สื่อของสมาชิกกลุ่ม
วุฒิสภาสภาการศึกษาจังหวัดสุรินทร์ สามารถวิจัยต่อยอดเพื่อหารูปแบบการนำความรู้ของ
ผู้สูงอายุไปใช้ในระบบการศึกษาออนไลน์ได้