ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ

FACTORS INFLUENCING THE ADOPTION OF LINE APPLICATION TO USING FOR ELDERLY USERS

เฉลิมศักดิ์ บุญประเสริฐ

การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารธุรกิจ
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
พ.ศ. 2560

หัวข้อการค้นคว้าอิสระ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอพพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ

ผู้วิจัย เฉลิมศักดิ์ บุญประเสริฐ

สาขาวิชา การบริหารธุรกิจ

อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระหลัก อาจารย์ ดร.กัลยา ใจรักษ์

คณะกรรมการสอบ

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทริกา มณีพันธ์)

..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.กัลยา ใจรักษ์)

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ อนุมัติให้นับการค้นคว้าอิสระฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารธุรกิจ

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กมลณัฏฐ์ พลวัน)
วันที่ 5 เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2560

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

หัวข้อการค้นคว้าอิสระ : ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ

ผู้วิจัย : เฉลิมศักดิ์ บุญประเสริฐ

สาขาวิชา : การบริหารธุรกิจ

อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

: อาจารย์ ดร.กัลยา ใจรักษ์ อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระหลัก

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาถึงพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุและปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้คือ ผู้สูงอายุที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป ซึ่งอาศัยอยู่ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 394 คน งานวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics Analysis) ค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) และการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis)

ผลการวิจัยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุตั้งแต่ 66 ปี - 70 ปี สถานภาพหย่าร้าง/หม้าย ระดับการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี และรายได้เฉลี่ยต่อเดือนเฉลี่ย 15,001 - 20,000 บาท พฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ ส่วนใหญ่ใช้งานทุกวัน ใช้เวลาน้อยกว่า 30 นาที ช่วงเวลาที่ใช้บ่อยที่สุด คือ ช่วงเวลา 15.01 น. - 21.00 น. โดยเรียนรู้การใช้งานจากลูกหลาน ฟังก์ชันที่ใช้มากที่สุดคือการสนทนาแบบข้อความ และวัตถุประสงค์หลักในการใช้งาน คือ การพูดคุยหรือสนทนากับเพื่อนสนิท ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ ได้แก่ ปัจจัยการรับรู้ถึงประโยชน์ของแอปพลิเคชั่นไลน์ รองลงมาคือ ปัจจัยความบันเทิงในการใช้งานของแอปพลิเคชั่นไลน์ และปัจจัยความสะดวกสบายในการใช้งานของแอปพลิเคชั่นไลน์ ตามลำดับ

คำสำคัญ : การยอมรับ แอปพลิเคชั่นไลน์ ผู้สูงอายุ

The Title : Factors Influencing the Adoption of Line Application Using for Elderly Users

The Author : Chaloemsak Boonprasert

Program : Business Administration

Independent Study Advisor : Lecturer Dr. Kallaya Jairak Chairman

ABSTRACT

This study aims to investigate elderly's behavior and factors influencing an acceptation of using Line application among them. The participants in the study were more than 60 years old persons living in Amphor Muang, Chiang Mai province, totally 394 in numbers. The study used quantitative method which utilized the questionnaires to collect the data. The statistics used in this case were descriptive statistics analysis, frequency, and multiple regression analysis.

The results of the study revealed that the questionnaire responses were female, aged 66 - 70 years old. They were divorced and graduated with Bachelor degree and had 15,001 - 20,000 Baht income. For the behavior of using Line application, it was found that they normally used daily, by less than 30 minutes. The prime time they used the application were 03.00 p.m. - 09.00 p.m. They learned to use application from their descendants. The most commonly used function was text-based conversations and the main purpose of the use was to talk or chat with close friends. The factors influencing adoption of the application of the elderly were the perceived benefits of the application Line, followed by the entertainment factor in the use of the application and the ease of use of the application Line.

Keyword : Acceptation, Line application, Elderly

กิตติกรรมประกาศ

การค้นคว้าแบบอิสระนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลือของคณาจารย์และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่าน ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ ดร.กัลยา ใจรักษ์ ผู้ประสิทธิ ประศาสตร์วิชาความรู้ และได้ชี้แนะแนวทางในการดำเนินการวิจัยตามขั้นตอน ตลอดจนให้คำปรึกษาและขัดเกล้างานวิจัยสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัททริกา มณีพันธ์ ที่ได้กรุณาเสียสละเวลามาเป็นประธานในการสอบและแก้ไขเค้าโครงร่างการค้นคว้าแบบอิสระ รวมถึงการให้ข้อเสนอแนะที่มีคุณประโยชน์ต่อการศึกษา จนทำให้การค้นคว้าแบบอิสระนี้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณคณะวิทยาการจัดการ บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ที่ได้หยิบยื่นความสะดวกสบายในด้านสถานที่สำหรับการค้นคว้าแบบอิสระแก่ผู้วิจัย ตลอดจนบุคลากรและเจ้าหน้าที่ที่ให้ความช่วยเหลือในด้านต่างๆ

ขอกราบขอบพระคุณและมอบความดีทั้งหมดนี้ให้แก่ คุณพ่อ คุณแม่ คณะอาจารย์และเพื่อนนักศึกษาปริญญาโท ที่ให้การสนับสนุน และเป็นกำลังใจตลอดมา

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยที่ศึกษาในครั้งนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจศึกษา ผู้วิจัยขอมอบความดีงามทั้งหมดนี้แก่ผู้มีพระคุณทุกท่าน ที่ให้ความช่วยเหลือทั้งทางตรงและทางอ้อม ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ ที่นี้

เฉลิมศักดิ์ บุญประเสริฐ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	**ข**
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	**ค**
กิตติกรรมประกาศ	**ง**
สารบัญ	**จ**
สารบัญตาราง	**ช**
สารบัญภาพ	**ซ**
บทที่	
1 บทนำ	**1**
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย	3
ขอบเขตของการวิจัย	3
นิยามศัพท์เฉพาะ	3
สมมติฐานการวิจัย	4
กรอบแนวคิดการวิจัย	5
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	**6**
แนวคิดเกี่ยวกับสังคมออนไลน์	6
แนวคิดเกี่ยวกับแอปพลิเคชั่นไลน์ (Line Application)	9
ลักษณะและพฤติกรรมของผู้สูงอายุ	10
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวการยอมรับการใช้เทคโนโลยี	11
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	17

สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
3	**วิธีดำเนินการวิจัย**	**27**
	รูปแบบการวิจัย	27
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	27
	เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	29
	การเก็บรวบรวมข้อมูล	31
	การวิเคราะห์ข้อมูล	32
4	**ผลการวิเคราะห์ข้อมูล**	**33**
	ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม	34
	ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ	38
	การวิเคราะห์ความเป็นเชิงเส้น โดยใช้การวิเคราะห์ความถดถอยเชิงพหุ (Multiple Regression Analysis)	42
	การวิเคราะห์การทดสอบสมมติฐาน	45
5	**สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ**	**47**
	สรุปผลการวิจัย	47
	อภิปรายผล	49
	ข้อเสนอแนะ	52
บรรณานุกรม		**53**
ประวัติผู้วิจัย		**58**
ภาคผนวก		**59**
	ภาคผนวก ก แบบสอบถามการค้นคว้าอิสระ	60

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
2.1	สรุปการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	24
3.1	กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา	28
3.2	เกณฑ์ในการกำหนดค่าน้ำหนักของการประเมิน	29
3.3	เกณฑ์แบ่งความกว้างของอันตรภาคชั้น	30
4.1	จำนวนและร้อยละข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามในภาพรวม	34
4.2	จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ	36
4.3	ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ	38
4.4	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ	41
4.5	ทดสอบสมมติฐานการวิเคราะห์การถดถอยเพื่อพยากรณ์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ	43

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1.1	กรอบแนวคิดการวิจัย.....	5
2.1	ทฤษฎีการกระทำตามหลักเหตุและผล (The Theory of Reasoned Action หรือ TRA)	12
2.2	ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of Planned Behavior หรือ TPB).....	13
2.3	แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Acceptance Model : TAM) ...	15
2.4	แบบจำลองความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยใน UTAUT …….....	16
5.1	แบบจำลองการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ.....	51

CHIANG MAI RAJABHAT UNIVERSITY

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันถือเป็นสังคมแห่งยุคโลกาภิวัตน์ อันเป็นผลมาจากการพัฒนาระบบสารสนเทศที่ทำให้สังคมเจริญก้าวหน้าอย่างไม่หยุดยั้ง แสดงให้เห็นถึงการเจริญเติบโตทางสังคมเศรษฐกิจ เทคโนโลยี และวัฒนธรรม ซึ่งเทคโนโลยีนั้นถือว่ามีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาการติดต่อสื่อสารอย่างมาก ยุคโลกาภิวัตน์เป็นยุคของสังคมที่เต็มไปด้วยข้อมูล ข่าวสาร เป็นยุคของการติดต่อสื่อสารที่ไร้พรมแดน ทั้งนี้เพราะเทคโนโลยีการติดต่อสื่อสารมีความทันสมัย ก้าวหน้า สามารถติดต่อสื่อสารกันได้อย่างรวดเร็ว มีความคล่องตัวสูง ธุรกิจใดก็ตามที่มีข้อมูลข่าวสารที่เป็นจริงอยู่ในมือมากเท่าใด ธุรกิจนั้นก็มีโอกาสที่จะพัฒนาตัวเองให้เจริญก้าวหน้ามากขึ้น (วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา, 2557) เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) เข้ามาเปลี่ยนแปลงชีวิตความเป็นอยู่ของคนในสังคม ทำให้เกิดการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคม เป็นสถานที่พบปะสังสรรค์แบบออนไลน์ ที่ให้ผู้ใช้บริการสามารถติดต่อกับผู้คนอื่น แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ต่อยอดความรู้ เป็นห้องสมุดขนาดใหญ่ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ที่ง่ายต่อการเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการศึกษาค้นคว้า (จเรวัฒน์ เทวรัตน์, 2557) ถึงแม้ว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) จะมีประโยชน์ต่อบุคคล และองค์กรมากมายนั้น แต่หากผู้ใช้ไม่คำนึงถึงผลกระทบ หรือนำไปใช้ในทางที่ไม่เหมาะสม ก็เปรียบเสมือนดาบสองคม ที่จะส่งผลต่อผู้ใช้ตามมา ทั้งทางตรง และทางอ้อม อาจนำพาไปสู่ความเสียหาย การถูกล่อลวง การเกิดอาชญากรรม และการสูญเสียในที่สุด ดังนั้น หากใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างรอบคอบ ระมัดระวัง ก็จะได้ประโยชน์จากเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างมหาศาล (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี, 2558)

มหาวิทยาลัยมิชิแกนสเตท ประเทศสหรัฐอเมริกา วิจัยระยะยาวกว่า 6 ปี เกี่ยวกับผู้สูงอายุที่เกษียณอายุแล้วในสหรัฐอเมริกากว่า 22,000 คน พบว่า การที่ผู้สูงอายุมีโอกาสได้ใช้อินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นการติดต่อสื่อสาร หรือวัตถุประสงค์อื่น ๆ จะสามารถลดค่าความน่าจะเป็นของความเครียดในวัยสูงอายุลงได้ถึงร้อยละ 33 เนื่องจากอินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทในการลดความรู้สึกของความเหงา ความโดดเดี่ยว และความเบื่อหน่าย ซึ่งเป็นอาการที่พบได้ทั่วไป

ในผู้สูงอายุ ซึ่งเป็นสาเหตุของโรคเครียด การวิจัยนี้ยังชี้ให้เห็นอย่างชัดเจนว่า ผู้สูงอายุมีแรงจูงใจที่จะปฏิสัมพันธ์ผ่านช่องทางออนไลน์เพื่อการขยายเครือข่ายทางสังคม ส่งผลดีต่อสุขภาพทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ (ผู้สูงอายุในเอเชีย, 2558) นอกจากนี้กระทรวงสาธารณสุขประเทศญี่ปุ่น สำรวจประชากร พบว่า ปี พ.ศ. 2556 มีอัตราการเกิดต่ำที่สุดในรอบประวัติการณ์ ในขณะที่อัตราการเสียชีวิตเพิ่มขึ้นสูงสุด นับตั้งแต่สงครามโลกครั้งที่สอง โดยกระทรวงสาธารณสุขแจ้งว่า เด็กแรกเกิดที่เกิดเมื่อปี พ.ศ. 2556 ลดลงจากปี พ.ศ. 2555 ถึง 6,000 คน ในขณะที่อัตราการเสียชีวิตเพิ่มขึ้น 19,000 คน ซึ่งทำให้ประเทศญี่ปุ่นเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ ไม่เพียงแต่ประเทศญี่ปุ่นเท่านั้นที่กำลังเผชิญกับสังคมผู้สูงอายุ (ญี่ปุ่นเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุเต็มตัว, 2557) ประเทศไทยก็เป็นอีกประเทศหนึ่งในเอเชียที่กำลังจะเข้าสู่สังคมของผู้สูงวัย (Aging Society) โดยสำนักงานสถิติแห่งชาติได้ทำการสำรวจจำนวนประชากรผู้สูงอายุ พบว่า ประเทศไทยมีจำนวนผู้สูงอายุเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ซึ่งเห็นได้ชัดในปี พ.ศ. 2537 มีผู้สูงอายุร้อยละ 6.8 ของประชากรทั้งประเทศ ปี พ.ศ. 2545 และปี พ.ศ. 2550 เพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 9.4 และ 10.7 ตามลำดับ และในปี 2554 เพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 12.2 (การสำรวจประชากรสูงอายุในประเทศไทย, 2557)

ผู้สูงอายุต่างให้ความสำคัญกับเครือข่ายสังคมออนไลน์มากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งแอปพลิเคชั่นไลน์ เป็นแอปพลิเคชั่นอันดับหนึ่งที่นิยมและถูกเรียกร้องให้มีการสอนมากที่สุดจากผู้สูงอายุ (คนไทยสูงอายุเล่นไลน์สนั่น, 2558) เพื่อใช้เป็นสื่อกลางในการติดต่อสื่อสาร แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนข้อมูล ขณะที่สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (นิด้า) สำรวจพฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ตของประชาชนทั่วประเทศไทยทุกภูมิภาค พบว่า ส่วนใหญ่ ร้อยละ 83.29 ระบุว่าใช้ Line Application (สำรวจความคิดเห็นนิด้าโพล, 2558) จากข้อมูลการสำรวจพฤติกรรมของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี พ.ศ. 2558 โดยทางสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) พบว่า กลุ่มคนยุค Baby Boomer Generation เป็นกลุ่มคนที่เกิดในช่วงระหว่างปี ค.ศ. 1946 จนถึงปี ค.ศ. 1964 ส่วนใหญ่ ร้อยละ 81.6 ใช้สื่อออนไลน์ประเภท Line Application มากที่สุด รองลงมา ร้อยละ 75.7 ใช้ Google+ ร้อยละ 75.6 ใช้ Facebook ร้อยละ 10.2 ใช้ Instagram ร้อยละ 5.6 ใช้ Twitter และร้อยละ 3.3 ใช้ WhatsApp

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการศึกษา ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุในจังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งจังหวัดเชียงใหม่เป็นจังหวัดที่ใหญ่เป็นอันดับที่ 2 ของประเทศ (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี, 2558) โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ ผลงานวิจัยที่ได้รับคาดว่าจะเป็นประโยชน์ต่อผู้พัฒนาระบบแอปพลิเคชั่นไลน์ให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและพัฒนาสังคมผู้สูงอายุให้มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศให้เกิดประโยชน์สูงสุด

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาถึงพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ทำให้ทราบถึงพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ
2. ทำให้ทราบถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ
3. ผู้ประกอบการสามารถนำข้อมูลไปใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงคุณภาพการให้บริการแอปพลิเคชั่นไลน์เพื่อให้ตอบสนองความต้องการของผู้สูงอายุให้ได้มากที่สุด

ขอบเขตของการวิจัย

1. การวิจัยครั้งนี้ ต้องการศึกษาพฤติกรรม และปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ
2. กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ ผู้สูงอายุในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ อายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป ทั้งเพศชาย และเพศหญิง มีจำนวนทั้งสิ้น 25,442 คน (สำนักงานบริหารการทะเบียน กรมการปกครอง, 2558)
3. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 394 คน โดยคำนวณจากสูตรของ Taro Yamane โดยกระจายตามกลุ่มแบบโควตา ในแต่ละตำบลในอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่
4. ขอบเขตด้านพื้นที่ เก็บข้อมูลจากผู้สูงอายุในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่
5. การทำวิจัย และการเก็บรวบรวมข้อมูลอยู่ในช่วงเวลาตั้งแต่เดือนมกราคม 2560 - เดือนพฤษภาคม 2560

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง ช่องทางในการติดต่อสื่อสารแบบสองทางการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร การพูดคุยตอบโต้กันระหว่างผู้ส่งสาร และผู้รับสาร รวมไปถึงการแบ่งปันสื่อต่าง ๆ ที่สามารถส่งผ่านทางระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ ปัจจุบันเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้เข้ามามีบทบาทกับชีวิตประจำวันของประชากรทุกกลุ่มวัย ด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยี คอมพิวเตอร์ หรือเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ถูกพัฒนาให้รองรับความต้องการในการใช้งานอย่างทั่วถึงในทุกพื้นที่ ประกอบกับอัตราการให้บริการในระดับที่ประชาชนทั่วไปที่มี

ความต้องการใช้งานสามารถจ่ายได้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ขยายฐานผู้ใช้งาน และมีความหมายที่กว้างขวางขึ้น มนุษย์สามารถติดต่อปฏิสัมพันธ์กันผ่านบนโลกออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ ตลอดจน Application ต่าง ๆ เพื่อการพูดคุย สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ทั้งที่มีเป้าหมายในเชิงพาณิชย์และลักษณะไม่แสวงหากำไร ไม่ว่าจะเป็นผู้ให้บริการยอดนิยมอย่าง Facebook, Line Application, Instagram, Twitter, YouTube, LinkedIn, Google+, Pinterest และFlickr เป็นต้น (สถาบันวิจัยประชากร และสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล, 2558)

2. แอปพลิเคชั่นไลน์ (Line Application) หมายถึง โปรแกรมเมสเซนเจอร์ สัญชาติญี่ปุ่น ที่มีความสามารถใช้งานได้ทั้งโทรศัพท์มือถือที่มีระบบปฏิบัติการไอโอเอส, แอนดรอยด์, วินโดวส์โฟน ล่าสุดสามารถใช้งานได้บนคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล และแมคโอเอสได้แล้ว ด้วยความที่มีลูกเล่นมากมาย สามารถคุย ส่งรูป ส่งไอคอน ส่งสติกเกอร์ ตั้งค่าคุยกันเป็นกลุ่ม ฯลฯ (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี, 2559)

3. ผู้สูงอายุ หมายถึง บุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป และที่มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย และจิตใจ (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี, 2559)

4. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ หมายถึง ปัจจัยต่าง ๆ ที่มีผลทำให้ผู้สูงอายุยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์

สมมุติฐานการวิจัย

H1 : การรับรู้ถึงประโยชน์ของแอปพลิเคชั่นไลน์มีผลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ

H2 : การรับรู้ความง่ายของแอปพลิเคชั่นไลน์มีผลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ

H3 : การทัศนคติต่อการใช้งานของแอปพลิเคชั่นไลน์มีผลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ

H4 : อิทธิพลทางสังคมมีผลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ

H5 : ความสะดวกสบายในการใช้งานของแอปพลิเคชั่นไลน์มีผลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ

H6 : ความบันเทิงในการใช้งานของแอปพลิเคชั่นไลน์มีผลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ

กรอบแนวคิดการวิจัย

ในการศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ มีกรอบแนวคิดในการวิจัย รายละเอียดดังแสดงในภาพ

ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

จากรูปที่ 1.1 ผู้วิจัยได้ศึกษาตัวแปรอิสระประกอบไปด้วย ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน ปัจจัยที่มีอิทธิพล ได้แก่ การรับรู้ถึงประโยชน์ ทัศนคติต่อการใช้งาน การใช้งานง่าย อิทธิพลทางสังคม ความสะดวกสบายในการใช้งาน และความบันเทิงในการใช้งาน ตัวแปรตาม คือ การยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ โดยวัดได้จากคำถามจำนวน 5 ข้อ ประกอบไปด้วย 1. ท่านยินดีจะแนะนำเพื่อนให้ใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ 2. ท่านความตั้งใจจะใช้แอปพลิเคชั่นไลน์มากขึ้นในอนาคต 3. ท่านจะใช้แอปพลิเคชั่นไลน์เป็นประจำในอนาคต 4. ท่านเข้าใช้งานแอปพลิเคชั่นไลน์เฉลี่ยต่อวันบ่อยแค่ไหน 5. ถ้ามีการจัดอบรมเรื่องแอปพลิเคชั่นไลน์ท่านจะให้ความสนใจเข้าร่วมทุกครั้ง

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัย เรื่องปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับสังคมออนไลน์

2.1.1 ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network)

2.1.2 ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network)

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับแอปพลิเคชั่นไลน์ (Line Application)

2.2.1 ความหมายของแอปพลิเคชั่นไลน์ (Line Application)

2.3 ลักษณะ และพฤติกรรมของผู้สูงอายุ

2.4 แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับการยอมรับการใช้เทคโนโลยี

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับสังคมออนไลน์

ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network)

ณัฐพร มักอุดมลาภ (2554) กล่าวว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ คือ รูปแบบของสังคมบนโลกอินเทอร์เน็ต ที่ผู้เล่นอินเทอร์เน็ตจะแบ่งปันความสนใจ สนใจ หรือเรื่องราวต่าง ๆ เข้าด้วยกัน และเชื่อมโยงไปในทิศทางเดียวกัน โดยส่วนใหญ่ ใหญ่จะใช้เว็บไซต์เป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสารกัน ซึ่งมีทั้งการส่งอีเมลหรือข้อความ

จเรวัฒน์ เทวรัตน์ (2557) กล่าวว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ คือ สถานที่พบปะสังสรรค์แบบออนไลน์อีกแห่งหนึ่งที่ให้ผู้ใช้บริการสามารถติดต่อกับผู้คนอื่น แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และต่อยอดความรู้เป็นสมุดขนาดใหญ่ และเป็นแหล่งสร้างเพื่อน สร้างเครือข่าย

กติกา สายเสนีย์ (2551) กล่าวว่า Social Network คือ การที่ผู้คนสามารถทำความรู้จักและเชื่อมโยงกันในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง หากเป็นเว็บไซต์เรียกว่า Social Network ก็คือเว็บไซต์ที่เชื่อมโยงผู้คนไว้นั่นเอง ตัวอย่างของเว็บไซต์ที่เป็น Social Network เช่น Digg.com ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่เรียกว่าเป็น Social Bookmark ซึ่งได้รับความนิยมอีกแห่งหนึ่ง และเหมาะมากที่จะนำมาเป็นตัวอย่างเพื่อให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น โดยเว็บไซต์ Digg.com ผู้คนจะช่วยแนะนำ URL ที่น่าสนใจเข้ามาใน

เว็บไซต์ และผู้อ่านจะช่วยกันให้คะแนน URL หรือข่าวนั้น ๆ เป็นต้น โดย Social Network ที่คนไทยนิยมในปัจจุบันได้แก่ Facebook, Hi5, Line, Twitter และ My Space เป็นต้น

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี (2558) กล่าวว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) คือ รูปแบบของเว็บไซต์ในการสร้างเครือข่ายสังคม สำหรับผู้ใช้งานในอินเทอร์เน็ตเขียน และอธิบายความสนใจ กิจการที่ได้ทำ เชื่อมโยงกับความสนใจ และกิจกรรมของผู้อื่น ในบริการเครือข่ายสังคมมักจะประกอบไปด้วย การแชท การส่งข้อความ อีเมล วิดีโอ เพลง อัปโหลดรูป บล็อก เป็นต้น

อิทธิพล ปรีติประสงค์ (2552) กล่าวว่า Social Network คือ เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นปรากฏการณ์ของการเชื่อมต่อระหว่างบุคคลในโลกอินเทอร์เน็ต และยังหมายรวมถึงการเชื่อมต่อระหว่างเครือข่ายกับเครือข่ายสังคมออนไลน์

วัฒณี ภูวทิศ (2557) กล่าวว่า เครือข่ายทางสังคมออนไลน์ เป็นชุมชนที่มีลักษณะเป็นพื้นที่สาธารณะ เกิดจากปัจเจกบุคคลหรือกลุ่มคนที่รวมตัวกันทำกิจกรรมร่วมกันบนอินเทอร์เน็ต หรือบนโทรศัพท์เคลื่อนที่แบบสมาร์ทโฟน ถือเป็นสื่อสังคมออนไลน์ประเภทหนึ่ง ซึ่งเป็นเครื่องมือสื่อสารที่ใช้ในการปฏิบัติการทางสังคม เพื่อเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร แสดงความคิดเห็นต่อประเด็นต่าง ๆ ในสังคม โดยมีลักษณะเป็นการแบ่งปัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันอย่างสร้างสรรค์ในรูปของข้อมูลที่เป็นทั้งภาพ และเสียง

สรุปได้ว่า Social Network หมายถึง เครือข่ายสังคมหรือการรวมตัวกันของกลุ่มคนเพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน โดยสามารถติดต่อสื่อสารกัน แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกัน แบ่งปันประสบการณ์ร่วมกันผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งประกอบไปด้วย การส่งข้อความสนทนา อีเมล เพลง รูปภาพ และวิดีโอ โดยเครือข่ายสังคมนั้นจะอาศัยการติดต่อสื่อสารกันเป็นระบบเครือข่าย (Network) เช่น เว็บไซต์ Facebook, Line, Twitter, YouTube เป็นต้น

ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network)

เศรษฐพงค์ มะลิสุวรรณ (2554) กล่าวว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ออกตามวัตถุประสงค์ของการเข้าใช้งานได้ 7 ประเภท ได้แก่สร้างประกาศตัวตน สร้างประกาศผลงานความชอบในสิ่งเดียวกัน เวทีทำงานร่วมกัน ประสบการณ์เสมือนจริง เครือข่ายเพื่อการประกอบอาชีพ และเครือข่ายที่เชื่อมต่อกันระหว่างผู้ใช้

วนิษา แก้วสุข (อ้างถึงใน ระวิ แก้วสุกใส และชัยรัตน์ จุสาโล, 2556) เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ให้บริการตามเว็บไซต์สามารถแบ่งขอบเขตตามการใช้งานโดยดูที่วัตถุประสงค์หลักของการเข้าใช้งาน และคุณลักษณะของเว็บไซต์ที่มีร่วมกัน กล่าวคือ วัตถุประสงค์ของการเข้าใช้งาน

มีเป้าหมายในการใช้งานไปในทางเดียวกันมีการแบ่งประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ออกตามวัตถุประสงค์ของการเข้าใช้งาน ได้ 7 ประเภท

1. สร้าง และประกาศตัวตน (Identity Network) เครือข่ายสังคมออนไลน์ ประเภทนี้ใช้สำหรับให้ผู้เข้าใช้งานได้มีพื้นที่ในการสร้างตัวตนขึ้นมาบนเว็บไซต์ และสามารถที่จะเผยแพร่เรื่องราวของตนผ่านทางอินเทอร์เน็ต โดยลักษณะของการเผยแพร่อาจจะเป็นรูปภาพ วิดีโอ การเขียนข้อความลงในบล็อก อีกทั้งยังเป็นเว็บที่เน้นการหาเพื่อนใหม่ หรือการค้นหาเพื่อนเก่าที่ขาดการติดต่อ การเขียนบทความได้อย่างเสรี ซึ่งอาจจะถูกนำมาใช้ได้ใน 2 รูปแบบ ได้แก่

1.1 Blog บล็อก เป็นชื่อเรียกสั้น ๆ ของ Weblog ซึ่งมาจากคำว่า “Web” รวมกับคำว่า “Log” ที่เป็นเสมือนบันทึกหรือรายละเอียดข้อมูลที่เก็บไว้ ดังนั้นบล็อกจึงเป็นโปรแกรมประยุกต์บนเว็บที่ใช้เก็บบันทึกเรื่องราว หรือเนื้อหาที่เขียนไว้โดยเจ้าของเขียนแสดงความรู้สึกนึกคิดต่าง ๆ โดยทั่วไปจะมีผู้ที่ทำหน้าที่หลักที่เรียกว่า “Blogger” เขียนบันทึกหรือเล่าเหตุการณ์ที่อยากให้คนอ่านได้รับรู้ หรือเป็นการเสนอมุมมอง และแนวความคิดของตนเองใส่เข้าไปในบล็อกนั้น

1.2 ไมโครบล็อก (Micro Blog) เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทนี้มีลักษณะเด่นโดยการให้ผู้ใช้โพสต์ข้อความจำนวนสั้น ๆ ผ่านเว็บผู้ให้บริการ และสามารถกำหนดให้ส่งข้อความนั้น ไปยังโทรศัพท์เคลื่อนที่ได้ เช่น Twitter

2. สร้าง และประกาศผลงาน (Creative Network) เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทนี้เป็นสังคมสำหรับผู้ใช้ที่ต้องการแสดงออก และนำเสนอผลงานของตัวเอง สามารถแสดงผลงานได้จากทั่วทุกมุมโลก จึงมีเว็บไซต์ที่ให้บริการพื้นที่เสมือนเป็นแกลเลอรี่ (Gallery) ที่ใช้จัดโชว์ผลงานของตัวเองไม่ว่าจะเป็นวิดีโอ รูปภาพ เพลง อีกทั้งยังมีจุดประสงค์หลักเพื่อแชร์เนื้อหาระหว่างผู้ใช้เว็บที่ใช้ฝากหรือแบ่งปัน โดยใช้วิธีเดียวกันแบบเว็บฝากภาพ แต่เว็บนี้เน้นเฉพาะไฟล์ที่เป็นมัลติมีเดีย ซึ่งผู้ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ประเภทนี้ ได้แก่ YouTube, Flickr, Multiply, Photobucket และ Slideshare เป็นต้น

3. ความชอบในสิ่งเดียวกัน (Passion Network) เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ทำหน้าที่เก็บในสิ่งที่ชอบไว้บนเครือข่าย เป็นการสร้าง ที่คั่นหนังสือออนไลน์ (Online Bookmarking) มีแนวคิดเพื่อให้ผู้ใช้สามารถเก็บหน้าเว็บเพจที่คั่นไว้ในเครื่องคนเดียวก็นำมาเก็บไว้บนเว็บไซต์ได้ เพื่อที่จะได้เป็นการแบ่งปันให้กับคนที่มีความชอบในเรื่องเดียวกัน สามารถใช้เป็นแหล่งอ้างอิงในการเข้าไปหาข้อมูลได้ และนอกจากนี้ยังสามารถโหวตเพื่อให้คะแนนกับที่คั่นหนังสือออนไลน์ที่ผู้ใช้คิดว่ามีประโยชน์ และเป็นที่นิยม ซึ่งผู้ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ Digg, Zickr, Ning,del.icio.us, Catchh และ Reddit เป็นต้น

4. เวทีทำงานร่วมกัน (Collaboration Network) เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ต้องการความคิด ความรู้ และการต่อยอดจากผู้ใช้ที่เป็นผู้มีความรู้ เพื่อให้ความรู้ที่ได้ออกมามีการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง และเกิดการพัฒนาในที่สุด ซึ่งหากลองมองจากแรงจูงใจที่เกิดขึ้นแล้ว คนที่เข้ามาในสังคมนี้มักจะเป็นคนที่มีความภูมิใจที่ได้เผยแพร่สิ่งที่ตนเองรู้ และทำให้เกิดประโยชน์ต่อสังคม เพื่อรวบรวมข้อมูลความรู้ในเรื่องต่าง ๆ ในลักษณะเนื้อหา ทั้งวิชาการ ภูมิศาสตร์ประวัติศาสตร์ สินค้าหรือบริการ โดยส่วนใหญ่มักเป็นนักวิชาการหรือผู้เชี่ยวชาญ ผู้ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ในลักษณะเวทีทำงานร่วมกัน ในลักษณะเวทีทำงานร่วมกัน เช่น Wikipedia, Google Earth และGoogle Maps เป็นต้น

5. ประสบการณ์เสมือนจริง (Virtual Reality) เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทนี้มีลักษณะเป็นเกมออนไลน์ (Online Games) ซึ่งเป็นเว็บที่นิยมมากเพราะเป็นแหล่งรวบรวมเกมไว้มากมาย มีลักษณะเป็นวิดีโอเกมที่ผู้ใช้สามารถเล่นบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เกมออนไลน์นี้มีลักษณะเป็นเกม 3 มิติที่ผู้ใช้นำเสนอตัวตนตามบทบาทในเกม ผู้เล่นสามารถติดต่อปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้เสมือนอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง สร้างความรู้สึกสนุกเหมือนได้มีสังคมของผู้เล่นที่ชอบในแบบเดียวกัน อีกทั้งยังมีกราฟิกที่สวยงามดึงดูดความสนใจ และมีกิจกรรมต่าง ๆ ให้ผู้เล่นรู้สึกบันเทิง เช่น Second Life, Audition, Ragnarok, Pangya และ World of Warcraft เป็นต้น

6. เครือข่ายเพื่อการประกอบอาชีพ (Professional Network) เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการงาน โดยจะเป็นการนำประโยชน์จากเครือข่ายสังคมออนไลน์มาใช้ในการเผยแพร่ประวัติผลงานของตนเอง และสร้างเครือข่ายเข้ากับผู้อื่น นอกจากนี้บริษัทที่ต้องการคนมาร่วมงาน สามารถเข้ามาหาจากประวัติของผู้ใช้ที่อยู่ในเครือข่ายสังคมออนไลน์นี้ได้ ผู้ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทนี้ได้แก่ Linkedin เป็นต้น

7. เครือข่ายที่เชื่อมต่อกันระหว่างผู้ใช้ (Peer to Peer: P2P) เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์แห่งการเชื่อมต่อกันระหว่างเครื่องผู้ใช้ด้วยกันเองโดยตรง จึงทำให้เกิดการสื่อสารหรือแบ่งปันข้อมูลต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว และตรงถึงผู้ใช้ทันที ซึ่งผู้ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทนี้ได้แก่ Skype และ Bit Torrent เป็นต้น

แนวคิดเกี่ยวกับแอปพลิเคชั่นไลน์ (Line Application)

ความหมายของแอปพลิเคชั่นไลน์ (Line Application)

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี (2559) กล่าวว่า แอปพลิเคชั่นไลน์ คือ โปรแกรมเมสเซนเจอร์สัญชาติญี่ปุ่น ที่มีความสามารถใช้งานได้ทั้งโทรศัพท์มือถือที่มีระบบปฏิบัติการไอโอเอส

แอนดรอยด์ วินโดวส์โฟน ล่าสุดสามารถใช้งานได้บนคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล และแมคโอเอส ได้แล้ว ด้วยความที่มีลูกเล่นมากมาย สามารถคุย ส่งรูป ส่งไอคอน ส่งสติกเกอร์ ตั้งค่าคุยกันเป็นกลุ่ม

ศุภศิลป์ กุลจิตต์เจือวงศ์ (2556) กล่าวว่า แอปพลิเคชั่นไลน์ คือ แอปพลิเคชั่นสำหรับการสนทนาบนอุปกรณ์การสื่อสารรูปแบบต่าง ๆ เช่น สมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ และแท็บเล็ต (Tablet) ผู้ใช้สามารถสื่อสารด้วยการพิมพ์ข้อความจากอุปกรณ์การสื่อสารเครื่องหนึ่งไปสู่อีกเครื่องหนึ่ง ไลน์ได้รับการพัฒนาให้มีความสามารถหลากหลายเพื่อรองรับการใช้งานของผู้ใช้หลาย ๆ ด้าน จุดเด่นที่ทำให้ไลน์แตกต่างกับแอปพลิเคชั่นสำหรับการสนทนารูปแบบอื่น ๆ คือ รูปแบบของ “สติกเกอร์” (Sticker) ที่แสดงอารมณ์ และความรู้สึกของผู้ใช้ที่หลากหลาย เช่น สติกเกอร์แสดงความรู้สึกขั้นพื้นฐาน สติกเกอร์ตามเทศกาล และวันสำคัญ สติกเกอร์ของตราสินค้าต่าง ๆ และสติกเกอร์การ์ตูนที่มีชื่อเสียง เป็นต้น

สรุปได้ว่าแอปพลิเคชั่นไลน์ หมายถึง แอปพลิเคชั่นที่ใช้ติดต่อสื่อสาร บนอุปกรณ์การสื่อสารรูปแบบต่าง ๆ เช่น สมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ และแท็บเล็ต (Tablet) ผู้ใช้สามารถสื่อสารด้วยการส่งข้อความ ส่งรูป ส่งไอคอน ส่งสติกเกอร์ ตั้งค่าคุยกันเป็นกลุ่ม หรือสนทนาด้วยเสียงผ่านเครือข่ายอินเตอร์เน็ต

ลักษณะและพฤติกรรมของผู้สูงอายุ

เบ็ญจลักษณ์ อัครพสุชาติ (2550) กล่าวว่า ลักษณะผู้สูงอายุเป็นผู้ที่อยู่ในช่วงสุดท้ายของชีวิต เป็นผู้ที่มีคุณค่า และได้ทำประโยชน์ให้แก่สังคมมาเป็นระยะเวลานาน การกำหนดให้บุคคลเป็นผู้สูงอายุขึ้นอยู่กับลักษณะของสังคมแต่ละสังคม

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี กล่าวว่า ผู้สูงอายุ หมายถึง มนุษย์ที่มีอายุอยู่ในช่วงปลายของชีวิต ลักษณะของผู้สูงอายุอาจแตกต่างกันไปเมื่อพิจารณาจากแง่มุมต่าง ๆ อาทิ ทางชีววิทยา ประชากรศาสตร์ การจ้างงาน และทางสังคมวิทยา ในทางสถิติมักถือว่าผู้ที่อยู่ในวัยสูงอายุ คือบุคคลที่มีอายุ 60-65 ปีขึ้นไป สำหรับประเทศไทยกำหนดไว้ว่าผู้สูงอายุคือบุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป ประเทศพัฒนาแล้วส่วนใหญ่จะมีสัดส่วนผู้สูงอายุต่อประชากรทั้งประเทศสูงกว่าประเทศกำลังพัฒนา สำหรับประเทศไทยมีสัดส่วนของผู้สูงอายุเพิ่มมากขึ้น

สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยรามคำแหง กล่าวว่า ผู้สูงอายุ หมายถึง บุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไปทั้งชาย และหญิง ซึ่งในการศึกษารวบรวมข้อมูลประชากรผู้สูงอายุได้แบ่ง ผู้สูงอายุเป็น 2 กลุ่มคือ ผู้สูงอายุตอนต้น (บุคคลที่มีอายุในช่วง 60-69 ปี) และผู้สูงอายุตอนปลาย (บุคคลที่มีอายุ 70 ปี ขึ้นไป)

ตามพระราชบัญญัติผู้สูงอายุ พ.ศ.2546 กล่าวว่า ผู้สูงอายุ หมายถึง บุคคลซึ่งมีอายุเกินกว่า 60 ปีบริบูรณ์ขึ้นไป และมีสัญชาติไทย

องค์การสหประชาชาติ (United Nations : UN) กล่าวว่า ผู้สูงอายุ (Older Person) หมายถึง ประชากรทั้งเพศชายและหญิงที่มีอายุมากกว่า 60 ปีขึ้นไป โดยได้แบ่งระดับการเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ เป็น 3 ระดับ ได้แก่

1. ระดับการก้าวเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ (Aging Society) หมายถึง สังคมหรือประเทศที่มีประชากรอายุ 60 ปีขึ้นไปมากกว่าร้อยละ 10 ของประชากรทั้งประเทศหรือมีประชากรอายุตั้งแต่ 65 ปี มากกว่าร้อยละ 7 ของประชากรทั้งประเทศ แสดงว่าประเทศนั้นกำลังเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ

2. ระดับสังคมผู้สูงอายุโดยสมบูรณ์ (Aged Society) หมายถึงสังคมหรือประเทศที่มีประชากรอายุ 60 ปีขึ้นไป มากกว่าร้อยละ 20 ของประชากรทั้งประเทศหรือมีประชากรอายุตั้งแต่ 65 ปี มากกว่าร้อยละ 14 ของประชากรทั้งประเทศ แสดงว่าประเทศนั้นเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุโดยสมบูรณ์

3. ระดับสังคมผู้สูงอายุอย่างเต็มที่ (Super-aged Society) หมายถึงสังคมหรือประเทศที่มีประชากรอายุ 65 ปีขึ้นไปมากกว่า ร้อยละ 20 ของประชากรทั้งประเทศ แสดงว่าประเทศนั้นเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุอย่างเต็มที่

สันต์ชัย มั่งธรรม (2552) กล่าวว่า ผู้สูงอายุ (Older Person) หมายถึง บุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป ซึ่งมีสภาวะการเสื่อมถอยทางด้านร่างกาย จิตใจ และหน้าที่การงานทางสังคม โดยเป็นการเสื่อมถอยตามธรรมชาติของมนุษย์ทุกคนที่ไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ จนถึงวาระสุดท้ายของชีวิต

สรุปได้ว่า ผู้สูงอายุ เป็นผู้ที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป ทั้งเพศชายและเพศหญิง โดยผู้สูงอายุมีลักษณะสภาพร่างกายที่เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา ผู้สูงอายุมีลักษณะทางจิตใจที่อ่อนไหวต่อสิ่งแวดล้อมที่เข้ากระทบ และส่งผลอารมณ์ที่แปรเปลี่ยนได้ง่าย

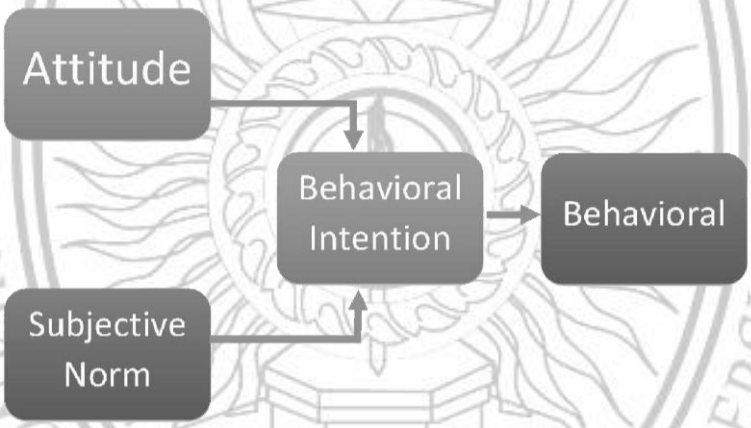
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวการยอมรับการใช้เทคโนโลยี

Theory of Reasoned Action

ทฤษฎีการกระทำตามหลักเหตุ และผล (The Theory of Reasoned Action หรือ TRA) นำเสนอโดย Fishbein and Ajzen และ Ajzen and Fishbein เป็นหนึ่งในทฤษฎีทางจิตวิทยาสังคม (Social Psychology) ถูกนำมาใช้เป็นพื้นฐานสำหรับการศึกษาพฤติกรรมมนุษย์มากที่สุด ตามทฤษฎีได้อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อและทัศนคติที่มีต่อพฤติกรรมว่า การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมนุษย์เป็นผลจากการเปลี่ยนแปลงความเชื่อ และบุคคลจะแสดงพฤติกรรมเพราะคิดว่า

เป็นสิ่งสมควรกระทำ เนื่องจากบุคคลจะพิจารณาเหตุผลก่อนการกระทำเสมอ Davis et. al. จึงได้ปรับใช้หลักการจากทฤษฎี TRA เพื่อศึกษาการยอมรับการใช้เทคโนโลยีของแต่ละบุคคล

ทัศนคติที่มีต่อพฤติกรรม คือปัจจัยที่เกิดขึ้นภายในตัวบุคคล บุคคลจะประเมินภาพรวมของพฤติกรรมจากความเชื่อถึงผลที่น่าจะตามมา ไม่ว่าจะเป็นความรู้สึกเชิงบวกหรือเชิงลบเกี่ยวกับการแสดงพฤติกรรม บุคคลที่ประเมินพฤติกรรม และเชื่อว่าให้ผลเชิงบวก บุคคลจะมีทัศนคติที่ดีต่อพฤติกรรม ในทางตรงข้ามถ้าผลการประเมินเป็นเชิงลบ บุคคลจะมีทัศนคติที่ไม่มีต่อพฤติกรรม ดังกล่าว บรรทัดฐานของบุคคลที่อยู่โดยรอบการแสดงพฤติกรรม คือการรับรู้ของแต่ละบุคคลเกี่ยวกับความคาดหวัง หรือความต้องการของกลุ่มบุคคลในสังคมที่มีความสำคัญต่อบุคคล ในการแสดงหรือไม่แสดงพฤติกรรมใด ๆ ถือเป็นแรงจูงใจให้แต่ละบุคคลปฏิบัติตามความต้องการของกลุ่มบุคคลในสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มบุคคลใกล้ชิด อาทิ บุคคลในครอบครัว เพื่อนร่วมงาน ที่ต้องการให้บุคคล แสดงพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง แสดงในรูปของแบบจำลอง (สิงหะ ฉวีสุข และสุนันทา วงศ์จตุรภัทร, 2016) ดังภาพ



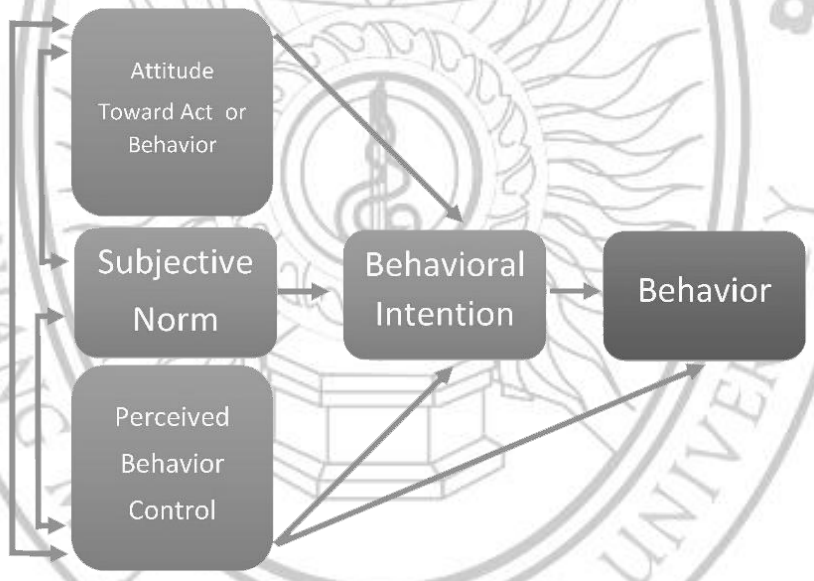
ภาพที่ 2.1 ทฤษฎีการกระทำตามหลักเหตุ และผล (The Theory of Reasoned Action หรือ TRA)

จากภาพที่ 2.1 แสดงถึงความสัมพันธ์ของปัจจัย Attitude คือทัศนคติที่มีต่อพฤติกรรม และปัจจัย Subjective Norm คือบรรทัดฐานของบุคคลที่อยู่โดยรอบการแสดงพฤติกรรม ส่งผลถึงความตั้งใจแสดงพฤติกรรม (Behavioral Intention) ทำให้เกิดพฤติกรรมในการยอมรับการใช้เทคโนโลยี

ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of Planned Behavior หรือ TPB)

ทฤษฎีทางจิตวิทยาสังคม (Social Psychology) พัฒนามาจากทฤษฎี TRA โดย Ajzen ได้เพิ่มปัจจัยการรับรู้ถึงการควบคุมพฤติกรรมของตนเองในการแสดงพฤติกรรมใด ๆ (Perceived Behavioral Control) เพื่อลดข้อจำกัดของทฤษฎี TRA และสามารถนำมาปรับใช้เพื่อศึกษาความตั้งใจ และพฤติกรรมในบริบทที่หลากหลาย รวมถึงสามารถช่วยสร้างความเข้าใจในการยอมรับการใช้เทคโนโลยีของแต่ละบุคคลได้

หลักการของ TPB จะศึกษาพฤติกรรมของแต่ละบุคคลที่ได้รับแรงขับเคลื่อนจากความตั้งใจแสดงพฤติกรรม โดยปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจแสดงพฤติกรรมนั้น ประกอบด้วยปัจจัยหลัก 3 ประการ ได้แก่ทัศนคติที่มีต่อพฤติกรรม บรรทัดฐานของบุคคลที่อยู่โดยรอบการแสดงพฤติกรรม และการรับรู้ถึงการควบคุมพฤติกรรมของตนเองในการแสดงพฤติกรรมใด ๆ ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยตามทฤษฎี TPB ข้างต้น แสดงในรูปของแบบจำลอง (สิงหะ ฉวีสุข และสุนันทา วงศ์จตุรภัทร, 2016) ดังภาพ



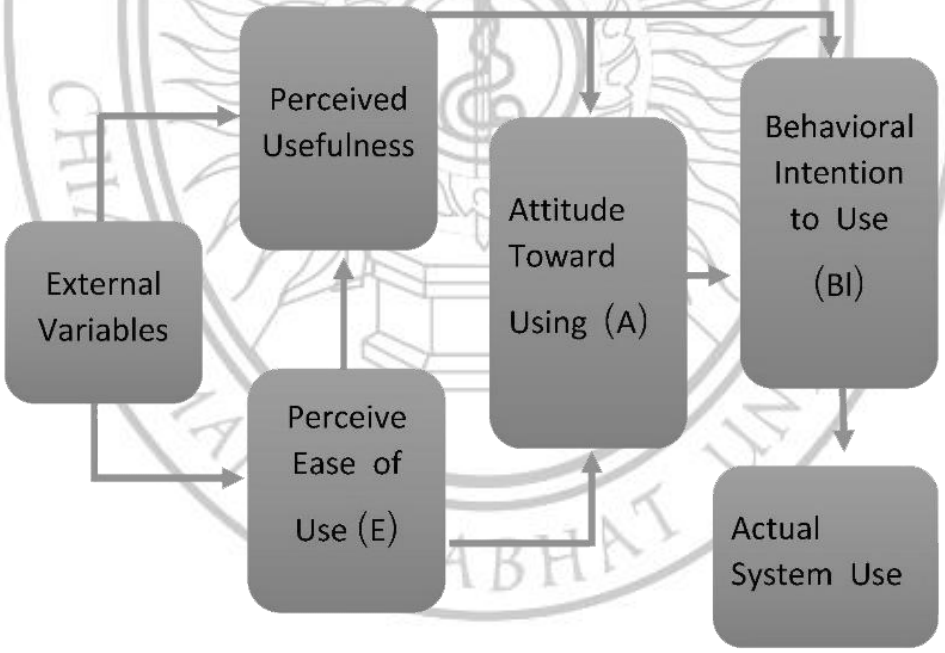
ภาพที่ 2.2 ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of Planned Behavior หรือ TPB)

จากภาพที่ 2.2 แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างความตั้งใจ หรือพฤติกรรมได้รับอิทธิพลจากทัศนคติที่มีต่อพฤติกรรม บรรทัดฐานของบุคคลที่อยู่โดยรอบการแสดงพฤติกรรม และการรับรู้ถึงการควบคุมพฤติกรรมของตนเองในการแสดงพฤติกรรมใด ๆ ที่มีอิทธิพลโดยตรงต่อพฤติกรรมด้วย ซึ่งการรับรู้ถึงการควบคุมพฤติกรรมของตนเองในการแสดงพฤติกรรมใด ๆ คือการรับรู้ถึง

ความยากหรือง่ายในการแสดงพฤติกรรม ถ้าบุคคลรับรู้ว่ามีความสามารถที่จะแสดงพฤติกรรมในสภาพการณ์นั้นได้ และสามารถควบคุมให้เกิดผลลัพธ์ตามต้องการได้ บุคคลจะมีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมนั้น

แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Acceptance Model : TAM)

เป็นทฤษฎีที่มีการยอมรับและมีชื่อเสียงในการเป็นตัวชี้วัดความสำเร็จของการใช้เทคโนโลยี เป็นพื้นฐานในการศึกษา ถึงความสัมพันธ์ของปัจจัยการรับรู้ต่อการยอมรับ และใช้เทคโนโลยี โดย Davis (1989) กล่าวว่า หลักการของ TAM จะศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งประกอบด้วยปัจจัยหลัก 4 ประการ ได้แก่ 1. ตัวแปรภายนอก (External Variables) เช่น ข้อมูลประชากรศาสตร์ (Demographic) ประสบการณ์ (Previous Experience) 2. การรับรู้ถึงประโยชน์ที่ได้รับจากเทคโนโลยีสารสนเทศ (Perceived Usefulness หรือ PU) คือปัจจัยที่กำหนดการรับรู้ในแต่ละบุคคลว่าเทคโนโลยีสารสนเทศมีส่วนช่วยพัฒนาประสิทธิภาพการปฏิบัติงานได้อย่างไร 3. การรับรู้ว่าเป็นระบบที่ง่ายต่อการใช้งาน (Perceived Ease of Use หรือ PEOU) และทัศนคติที่มีต่อการใช้งาน (Attitude Toward Using) แสดงในรูปของแบบจำลอง (สิงหะ ฉวีสุข และสุนันทา วงศ์จตุรภัทร, 2016) ดังภาพ



ภาพที่ 2.3 แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Acceptance Model : TAM)

จากภาพที่ 2.3 แสดงถึงความสัมพันธ์ของปัจจัยในตัวแบบจำลอง เริ่มตั้งแต่ปัจจัยภายนอก (External Variables) คือปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของผู้ใช้ ซึ่งประกอบไปด้วย การรับรู้ว่ามีประโยชน์ (Perceived Usefulness หรือ PU) และการรับรู้ว่าง่ายต่อการใช้ (Perceived Ease of Use หรือ PEOU) ซึ่งส่งผลถึงทัศนคติต่อการใช้ (Attitude Toward Using) ทำให้เกิดความตั้งใจในการใช้เทคโนโลยี และส่งผลให้เกิดการยอมรับการใช้งานจริงในที่สุด

ทฤษฎีการเผยแพร่นวัตกรรม (Diffusion of Innovation Theory หรือ DOI)

ทฤษฎีพื้นฐานทางสังคมวิทยา (Sociology) นำเสนอโดย Roger ตั้งแต่ปี คศ. 1960 สำหรับใช้ศึกษาการเผยแพร่นวัตกรรม ทั้งนี้ Moore and Benbasat ได้ปรับใช้แนวคิดคุณลักษณะของนวัตกรรม (Characteristics of Innovation) จากทฤษฎีการรับรู้ด้วยคุณสมบัติ (The Theory of Perceived Attribute) ซึ่งเป็นหนึ่งในองค์ประกอบหลักที่ได้รับความนิยมมากที่สุดของทฤษฎี DOI เพื่อศึกษาการยอมรับ และการใช้เทคโนโลยีของแต่ละบุคคล หลักการคุณลักษณะของนวัตกรรมแสดงให้เห็นว่านวัตกรรมเป็นสิ่งที่ง่ายต่อการยอมรับ ควรมีคุณลักษณะ 5 ประการ ดังนี้ 1. นวัตกรรมนั้นมีข้อได้เปรียบหรือมีข้อดีกว่า (Relative Advantage) คือการรับรู้ว่านวัตกรรมนั้นสามารถใช้งานได้ดีกว่าที่เคยมีมาก่อน 2. ง่ายต่อการใช้งาน (Ease of Use) คือการรับรู้ว่านวัตกรรมนั้นใช้งานได้ง่าย 3. สามารถสังเกตเห็นได้ (Visibility) คือสามารถสังเกตเห็นบุคคลอื่น ๆ ในองค์การใช้งานระบบสารสนเทศได้ 4. ความสอดคล้องหรือเหมาะสมกับผู้ใช้งาน (Compatibility) คือความสอดคล้องกับความต้องการหรือประสบการณ์ของกลุ่มผู้มีศักยภาพในการยอมรับนวัตกรรม และ 5. ผลลัพธ์ที่สามารถแสดงให้เห็นก่อนได้ คือผลลัพธ์ที่ได้จากการใช้นวัตกรรมนั้นจะต้องสามารถจับต้องได้ สังเกตได้ และสามารถถ่ายทอดได้ (สิงหะ ฉวีสุข และสุนันทา วงศ์จตุรภัทร, 2016)

แบบจำลองทฤษฎีแรงจูงใจ (Motivation Model หรือ MM)

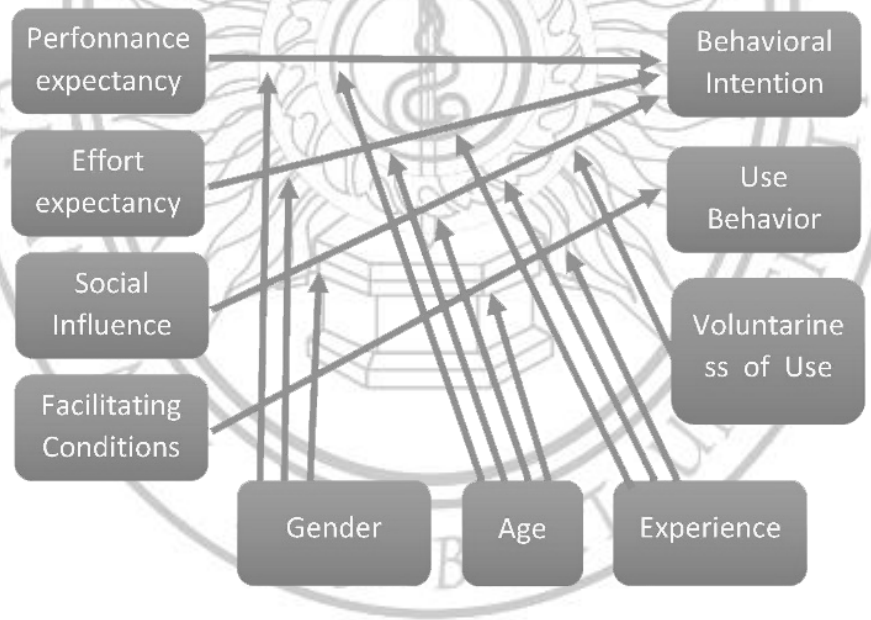
นำเสนอโดย Vallerand ใช้สำหรับการวิจัยทางด้านจิตวิทยา ศึกษาแรงจูงใจที่มีผลต่อการแสดงพฤติกรรม Davis และคณะ ได้นำทฤษฎีแรงจูงใจมาปรับใช้วิจัยทางด้านการยอมรับการใช้เทคโนโลยีใหม่ หลักการของทฤษฎีแรงจูงใจ คือการจูงใจหรือแรงจูงใจ (Motivation) เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นในบุคคลที่ใช้ความพยายามในการผลักดันให้เกิดการกระทำอย่างต่อเนื่องและมีแนวทางที่แน่นอนเพื่อมุ่งไปสู่เป้าหมายที่ต้องการ ซึ่งการแสดงพฤติกรรมจะมีสาเหตุ และสิ่งเร้าที่แตกต่างกันมาเป็นแรงขับเคลื่อนจนทำให้เกิดการตอบสนองในรูปของพฤติกรรม แรงจูงใจสามารถจำแนกได้ดังนี้

แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) คือการรับรู้ว่า แรงจูงใจของมนุษย์เกิดจากความสัมพันธ์โดยตรงระหว่างบุคคลกับสิ่งที่มีปฏิสัมพันธ์ด้วย

แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) คือการรับรู้ว่า แรงจูงใจของมนุษย์จะเกิดขึ้นถ้าบุคคลสามารถคาดหวังได้ว่าเมื่อทำงานสำเร็จแล้วจะได้รับสิ่งที่ต้องการได้จากงานนั้น และเห็นว่าบุคคลต้องทำอะไรบ้างจึงควรได้รับรางวัลผลตอบแทน และรางวัลผลตอบแทนต้องมากเท่าไรจึงลงมือทำงานนั้น (สิงหะ ฉวีสุข และสุนันทา วงศ์จตุรภัทร, 2016)

Unified Theory of Acceptance and Use of Technology : UTAUT

ทฤษฎีรวมของการยอมรับ และการใช้เทคโนโลยี (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology หรือ UTAUT) นำเสนอโดย Venkatesh และคณะ หลักการของทฤษฎี UTAUT ศึกษาพฤติกรรมการใช้ ที่ได้รับแรงขับเคลื่อนจากความตั้งใจแสดงพฤติกรรม โดยปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจแสดงพฤติกรรม ประกอบด้วยปัจจัยหลัก 3 ประการ ได้แก่ 1. ความคาดหวังในประสิทธิภาพ (Performance Expectancy) 2. ความคาดหวังในความพยายาม (Effort Expectancy) และ 3. อิทธิพลของสังคม (Social Influence) ส่วนสภาพสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้งานมีความสัมพันธ์โดยตรงต่อพฤติกรรมการใช้ สำหรับตัวแปรเสริม ตัวผันแปรมีจำนวน 4 ตัวแปร ได้แก่ 1. เพศ 2. อายุ 3. ประสบการณ์ และ 4. ความสมัครใจในการใช้งาน แสดงในรูปของแบบจำลอง (สิงหะ ฉวีสุข และสุนันทา วงศ์จตุรภัทร, 2016) ดังภาพ



ภาพที่ 2.4 แบบจำลองความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยใน UTAUT

จากภาพที่ 2.4 แสดงถึงความสัมพันธ์ของปัจจัยในตัวแบบจำลอง เริ่มตั้งแต่ 3 ปัจจัยหลัก คือ 1. ความคาดหวังในประสิทธิภาพ (Performance Expectancy) 2. ความคาดหวังในความพยายาม (Effort Expectancy) และ 3. อิทธิพลของสังคม (Social Influence) ส่งผลต่อต่อความตั้งใจแสดงพฤติกรรม ส่วนปัจจัยสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้งาน ที่มีอิทธิพลโดยตรงต่อพฤติกรรมการใช้ และตัวแปรเสริม ตัวผันแปร 4 ตัวข้างต้น จะมีอิทธิพลต่อความตั้งใจแสดงพฤติกรรม และพฤติกรรมการใช้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วิชชนน วศินเมธากูร (2557) ศึกษาถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้ฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ออนไลน์ของผู้ใช้บริการห้องสมุด คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยผู้ศึกษาได้เก็บรวบรวมข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง จากผู้ใช้บริการของห้องสมุดคณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จำนวน 343 คน โดยวิธีการสุ่ม ซึ่งเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปวิเคราะห์ทางสถิติ และการวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ประกอบด้วย ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การวิเคราะห์ความถดถอยเชิงพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) การวิเคราะห์ความถดถอยอย่างง่าย (Simple Regression Analysis) และสถิติทดสอบกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่มที่เป็นอิสระต่อกัน (Independent Sample T Test) ซึ่งผลการวิจัยครั้งนี้สรุปได้ว่า ระดับความคาดหวังในประสิทธิภาพของการใช้งานอยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่ การช่วยให้ทำงานได้สะดวก มีประโยชน์ต่องาน ช่วยเพิ่มคุณภาพงานให้ดีขึ้น มีความถูกต้อง แม่นยำ น่าเชื่อถือ และทันสมัย ซึ่งมีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้ฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ออนไลน์

ภูษณิศา ช่วยประคอง (2557) ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศของเจ้าหน้าที่กรมโรงงานอุตสาหกรรม โดยการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ และตรวจสอบความสอดคล้องของโมเดลการวัดองค์ประกอบกับข้อมูลเชิงประจักษ์ด้วยการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน ทั้งนี้ได้เก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่างจากเจ้าหน้าที่ในสังกัดกรมโรงงานอุตสาหกรรม จำนวน 405 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือแบบสอบถาม การวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ประกอบด้วย ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ซึ่งผลการดำเนินงานวิจัย พบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศของเจ้าหน้าที่กรมโรงงานอุตสาหกรรม 7 ด้าน คือ ด้านยอมรับการใช้งาน ด้านทัศนคติ และความคิด ด้านส่งเสริมความรู้ ด้านความรู้ความสามารถ ด้านปฏิบัติงาน ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ด้านสนับสนุนการปฏิบัติงาน

สว่างนภา ต่วนภูษา (2556) ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับเทคโนโลยีคลาวด์คอมพิวติ้งในสถาบันอุดมศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือบุคลากรในสถาบันอุดมศึกษา สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือสถิติเชิงพรรณนา ประกอบด้วยค่าความถี่ ค่าร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติเชิงอนุมานประกอบด้วย Independent Samples t-test ,One-way ANOWA, และ Multiple Linear Regression ซึ่งผลการดำเนินงานวิจัย พบว่า การยอมรับเทคโนโลยีคลาวด์คอมพิวติ้งด้านการรู้ถึงความมีประโยชน์มีความสำคัญในระดับมากเป็นอันดับหนึ่ง หากผู้ใช้รู้ถึงความมีประโยชน์ก็มีแนวโน้มที่จะยอมรับเทคโนโลยีคลาวด์คอมพิวติ้งมากขึ้น

จิรพร ศรีพลาวัฒน์ (2552) ศึกษาถึงปัจจัยที่มีผลต่อการยอมรับ และใช้บริการโมบายแบงค์กิ้ง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือกลุ่มผู้บริโภคที่อยู่ภายในเขตกรุงเทพมหานคร สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือสถิติเชิงพรรณนา ประกอบด้วยค่าร้อยละ และสถิติเชิงอนุมานประกอบด้วย factor Analysis, Reliability Analysis, Correlation Analysis และRegression Analysis ซึ่งผลการดำเนินงานวิจัย พบว่าปัจจัยคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง การรับรู้ถึงคุณประโยชน์ การรับรู้ถึงความง่ายต่อการใช้งาน และการรับรู้ความสามารถของตัวเอง เป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของผู้บริโภคในเชิงบวก โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัจจัยด้านการรับรู้ถึงคุณประโยชน์เป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของผู้บริโภคที่สำคัญมาก

สัญชัย ชุณหบันดล (2553) ค้นหาปัจจัยภายนอกที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตแบงค์กิ้ง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือกลุ่มของคนที่เป็นผู้ใช้งาน และไม่เป็นผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตแบงค์กิ้ง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือสถิติเชิงพรรณนา ประกอบด้วยค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย สถิติเชิงอนุมานประกอบด้วย Correlation Analysis และ Multiple Regression Analysis ซึ่งผลการดำเนินงานวิจัย พบว่าการรับรู้การใช้งานง่าย และการรับรู้ประโยชน์มีอิทธิพลต่อการยอมรับเทคโนโลยี

จักรพงษ์ สื่อประเสริฐสิทธิ์ (2554) ศึกษาการยอมรับบริการการสื่อสารระหว่างกันผ่านข้อความ และรูปภาพแบบทันทีผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Mobile Instant Messaging : MIM) ของประชากรในกรุงเทพมหานคร สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือสถิติเชิงพรรณนา ประกอบด้วยค่าความถี่ ค่าร้อยละ สถิติเชิงอนุมานประกอบด้วย T-test, F-test, Pearson Correlation, Partial Correlation และMultiple Regression Analysis ซึ่งผลการดำเนินงานวิจัยพบว่าปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการใช้งานเทคโนโลยีการบริการ MIM คือ ทัศนคติที่เกี่ยวข้องการใช้เทคโนโลยี, การคาดหวังถึงประสิทธิภาพ, อิทธิพลทางสังคม และความเชื่อมั่นความสามารถในการใช้งาน สรุปได้ว่าความรวดเร็วในการสื่อสารส่งผลทำให้การยอมรับเทคโนโลยีด้านบริการMIM มากยิ่งขึ้น

อรทัย เลื่อนวัน (2555) ศึกษาปัจจัยส่วนบุคคล และปัจจัยเกี่ยวกับงานที่มีผลต่อการยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศในการปฏิบัติงาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือข้าราชการ และลูกจ้างประจำ สังกัดกรมการพัฒนาชุมชน ศูนย์ราชการแจ้งวัฒนะ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือสถิติเชิงพรรณนาประกอบด้วย ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติเชิงอนุมานประกอบด้วย Independent Samples T-Test และ One-Way ANOVA ซึ่งผลการดำเนินงานวิจัยพบว่าระดับการยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศด้านการรับรู้ความง่ายต่อการใช้งาน ด้านการรับรู้ประโยชน์ อยู่ในระดับสูง ส่วนปัจจัยเกี่ยวกับงานไม่มีผลต่อการยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศทุกด้าน

พิรียาพร ธรรมแงะ (2556) ศึกษาปัจจัยที่เป็นส่งผลต่อการตัดสินใจยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศของผู้ประกอบการวิสาหกิจขนาดกลาง และขนาดย่อมในเขตจังหวัดเชียงใหม่ โดยใช้ข้อมูลปฐมภูมิจากการสร้างแบบสอบถาม โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นกลุ่มผู้ประกอบการวิสาหกิจขนาดกลาง และขนาดย่อมในจังหวัดเชียงใหม่ รวมจำนวน 400 คน และทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยแบบจำลอง Order Logit และแบบจำลอง Order Probit ซึ่งผลการดำเนินงานวิจัยพบว่า ปัจจัยหลักที่มีผลต่อการตัดสินใจยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศของผู้ประกอบการวิสาหกิจขนาดกลาง และขนาดย่อมในจังหวัดเชียงใหม่ ได้แก่ ปัจจัยด้านถิ่นอาศัย ด้านระดับการศึกษา ด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศ(คอมพิวเตอร์) ด้านการรับรู้ถึงความยุ่งยากซับซ้อนของเทคโนโลยีสารสนเทศ และด้านนโยบายขององค์กร

มะลิวรรณ จันแดง (2554) ศึกษาปัจจัยที่นำไปสู่การยอมรับการใช้ระบบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ในบริษัท สยาม มิตซุย พีทีเอ จำกัด โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นกลุ่มเป็นพนักงานของบริษัทฯ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือสถิติเชิงพรรณนาประกอบด้วยค่าความถี่ ค่าร้อยละ และค่าเฉลี่ย สถิติเชิงอนุมานประกอบด้วย Multiple Linear Regression ซึ่งผลการดำเนินงานวิจัย พบว่า ปัจจัยปัจจัยที่มีผลต่อการยอมรับเทคโนโลยีการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ ปัจจัยด้านความเหมาะสมระหว่างงาน และเทคโนโลยี ปัจจัยด้านความคาดหวังในการพยายามใช้เทคโนโลยี ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนในการใช้เทคโนโลยี และปัจจัยด้านความคาดหวังในประสิทธิภาพ ส่วนปัจจัยด้านอิทธิพลทางสังคมไม่มีความสัมพันธ์กัน

ศักรินทร์ ตันสุพงษ์ (2557) ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับแอปพลิเคชั่นไลน์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือสถิติเชิงพรรณนาประกอบด้วยค่าความถี่ ค่าร้อยละ สถิติเชิงอนุมานประกอบด้วย Multiple Linear Regression ซึ่งผลการดำเนินงานวิจัยพบว่า เครือข่ายทางสังคม ความครบถ้วนด้านมีเดีย ความสนุกสนาน และความคิดเห็นที่มีต่อด้านไอที ส่งผลต่อการยอมรับ

แอปพลิเคชั่นไลน์ ส่วนปัจจัยด้านประโยชน์ในการใช้งาน ความง่ายในการใช้งาน ความสามารถในการควบคุมการใช้งาน และความคุ้มค่าทางการเงินไม่ส่งผลต่อการยอมรับแอปพลิเคชั่นไลน์

ฐาวรา หวังสมบูรณ์ดี (2553) ศึกษาถึงปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการยอมรับ และความตั้งใจในการใช้อินเตอร์เน็ตแบงค์กิ้ง ของพนักงานธนาคารยูโอบี สำนักงานใหญ่ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือสถิติเชิงพรรณนาประกอบด้วยค่าความถี่ ค่าร้อยละ และค่าเฉลี่ย สถิติเชิงอนุมานประกอบด้วย One-Way ANOVA และMultiple Regression Analysis ซึ่งผลการดำเนินงานวิจัยพบว่า ปัจจัยด้านการรับรู้ถึงการใช้งานง่าย ประสบการณ์ในอดีต และภาพพจน์ของพนักงาน ส่งผลกระทบต่อการรับรู้ถึงประโยชน์ของอินเตอร์เน็ตแบงค์กิ้ง และยังพบว่า ทัศนะคติของการรับรู้ถึงประโยชน์ และอินทธิพลของกลุ่มอ้างอิง มีผลต่อการยอมรับระบบอินเตอร์เน็ตแบงค์กิ้ง

ศนิ อนันต์รัตนโชติ (2553) ศึกษาถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับเทคโนโลยีการชำระเงินผ่านระบบเว็บไซต์ (Web Payment) ของผู้ซื้อสินค้า และบริการออนไลน์ โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นกลุ่มผู้ซื้อสินค้า และบริการออนไลน์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ สถิติเชิงพรรณนาประกอบด้วยค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติเชิงอนุมานประกอบด้วย Pearson Correlation และ Multiple Regression Analysis ซึ่งผลการดำเนินงานวิจัยพบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการยอมรับเทคโนโลยีการชำระเงินผ่านระบบเว็บไซต์ (Web Payment) ได้แก่ ด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ ด้านการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน ด้านทัศนคติที่มีต่อการใช้งาน ด้านกลุ่มอ้างอิง ด้านการรับรู้ถึงความปลอดภัย ด้านการรับรู้ถึงความเชื่อมั่น และด้านพฤติกรรมของผู้ใช้งาน

วรสิทธิ์ วิมลประภาพร และกมลทิพย์ ชีวะวิชวาลกุล (2551) ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อทัศนคติ และการยอมรับนวัตกรรม 3G บนโทรศัพท์เคลื่อนที่ของผู้บริโภคที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือค่าความถี่ ร้อยละ สถิติเชิงอนุมานประกอบด้วย Independent Samples T-Test, Analysis of Variace, factor Analysys และMultiple Regression Analysis ซึ่งผลการดำเนินงานวิจัยพบว่า ด้านประโยชน์ ด้านความปลอดภัย ด้านความสบายมีผลต่อทัศนคติ และการยอมรับนวัตกรรม 3G บนโทรศัพท์เคลื่อนที่

ธาราภร วิทยสินธนา (2557) ศึกษาการยอมรับนวัตกรรมการสื่อสารผ่าน Application : WhatsApp ทางโทรศัพท์สมาร์ทโฟนของคนวัยทำงานในกรุงเทพมหานคร โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นกลุ่มคนวัยทำงานที่มีอายุระหว่าง 19 - 59 ปีทั้งชาย และหญิง ที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือสถิติเชิงพรรณนาประกอบด้วยค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติเชิงอนุมานประกอบด้วย T-Test และ One-way ANOVA ซึ่งผลการดำเนินงานวิจัยพบว่า โดยภาพรวม การใช้ประโยชน์ และการยอมรับนวัตกรรมการสื่อสารจากการใช้งาน Application : WhatsApp ทางโทรศัพท์ อยู่ในระดับมาก

พชร แก้วเขียว (2555) ศึกษาการยอมรับการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือของวันรุ่นในกรุงเทพมหานคร สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือสถิติเชิงพรรณนาประกอบด้วยค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติเชิงอนุมานประกอบด้วย Correlation Analysis ซึ่งผลการดำเนินงานวิจัย พบว่า การรับรู้ถึงความง่าย การรับรู้ถึงประโยชน์ และคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงมีผลต่อการยอมรับการใช้อินเตอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือของวันรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ภาณุวัฒน์ กองราช (2554) ศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย กรณีศึกษา Facebook โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นกลุ่มวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 13 - 24 ปี สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือสถิติเชิงพรรณนาประกอบด้วยค่าร้อยละ สถิติเชิงอนุมานประกอบด้วย Multiple Regression Analysis, Independent Samples T-Test และ F-Test ซึ่งผลการดำเนินงานวิจัย พบว่า ความเพลิดเพลิน ความสนุกสนาน และอิทธิพลทางสังคม มีผลต่อพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย

ศวัช จันทนาสุภาภรณ์ (2554) ศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับสื่อออนไลน์บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ และเพื่อเปรียบเทียบทัศนคติที่มีต่อการเปิดรับสื่อออนไลน์บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นกลุ่มนักศึกษาที่ได้ใช้งาน และเปิดรับสื่อออนไลน์บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือสถิติเชิงพรรณนาประกอบด้วยค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติเชิงอนุมานประกอบด้วย Independent Samples T-Test และ F-Test ซึ่งผลการดำเนินงานวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้งานด้านบันเทิง ดนตรี ภาพยนตร์และกีฬามากที่สุด

ธาริณี นาคเมธี (2557) ศึกษาพฤติกรรมการสื่อสารภายในองค์กรของบุคลากรในหน่วยงานราชการ เขตอำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลกผ่านการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ (LINE) โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นบุคลากรในหน่วยงานราชการ เขตอำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก 6 แห่ง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือสถิติเชิงพรรณนาประกอบด้วยค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติเชิงอนุมานประกอบด้วย T-Test, F-Test และค่าสหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient) ซึ่งผลการดำเนินงานวิจัย พบว่า โดยภาพรวมกลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นต่อคุณลักษณะของแอปพลิเคชั่นไลน์ที่ระดับเห็นด้วยในด้านคุณลักษณะที่สามารถรับส่งข้อความแบบทันทีทันใด (Real Time) ด้านความสะดวกในการใช้งาน (ใช้ได้ทุกที่ทุกเวลา) ลดค่าใช้จ่ายในการสื่อสาร รูปแบบการใช้งานเข้าใจง่าย และสามารถเรียนรู้การใช้งานได้ด้วยตนเอง

บุษรา ประกอบธรรม (2556) ศึกษาการศึกษาการยอมรับเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษา กรณีศึกษา มหาวิทยาลัยกรุงเทพ โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยกรุงเทพ

จำนวน 400 คน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือสถิติเชิงพรรณนาประกอบด้วยความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติเชิงอนุมานประกอบด้วย Correlation Coefficient ซึ่งผลการดำเนินงานวิจัยพบว่า การรับรู้ความง่ายในการใช้งาน การรับรู้ประโยชน์ และอิทธิพลของสังคมมีอิทธิพลต่อทัศนคติที่มีต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และทัศนคติที่มีต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีอิทธิพลต่อความตั้งใจใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

กันตพล บันทัดทอง (2557) ศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และความพึงพอใจของกลุ่มคนผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นผู้สูงอายุตั้งแต่ 55 ขึ้นไป เพศชาย และเพศหญิง ทั้งผู้ที่ถึงกำหนดอายุรับราชการเมื่ออายุตัวครบ 60 ปี และผู้ที่เกษียณอายุก่อนกำหนดตามนโยบายเออร์ลี่รีไทร์ในเขตกรุงเทพมหานคร สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือสถิติเชิงพรรณนาประกอบด้วยค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติเชิงอนุมานประกอบด้วย T-Test และ Pearson’s Correlation ซึ่งผลการดำเนินงานวิจัยพบว่า ผู้สูงอายุมีแรงจูงใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์สูงขึ้นจะทำให้ความพึงพอใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุสูงขึ้นมากด้วย ทั้งนี้เนื่องจากผู้สูงอายุมีแรงจูงใจ คือการได้สื่อสารกันอย่างอิสระ ได้รับประโยชน์ต่าง ๆ ในการใช้บริการ ดูเป็นคนทันสมัย ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ได้รับการยอมรับนับถือจากเพื่อนในเครือข่าย การใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน ประหยัด จึงทำให้เกิดความพึงพอใจในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์

ลี โช เกย์ เดวิดสัน และอินกราฟฟี (Lee Cho Gay Davidson & Ingraffea, 2003) การศึกษาครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการยอมรับเทคโนโลยี และเครือข่ายสังคมในการเรียนทางไกล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือสถิติเชิงอนุมานประกอบด้วย Regression Analysis ซึ่งผลการดำเนินงานวิจัย พบว่า ทัศนคติมีอิทธิพลต่อการยอมรับเทคโนโลยี และเครือข่ายสังคมในการเรียนทางไกล

หุย และบัชเชกเกอร์ (Hui & Buchegger, 2009) การศึกษาครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงอิทธิพลทางสังคมในการใช้บริการของเครือข่ายทางสังคมออนไลน์ 4 เว็บไซต์ คือ Orkut, YouTube, LiveJournal and Flickr พบว่า การที่ผู้ที่จะใช้บริการเครือข่ายทางสังคมออนไลน์นั้นมีอิทธิพลมาจากการที่รับทราบข้อมูลต่าง ๆ หรือการติดต่อกันระหว่างกลุ่ม รวมถึงเพื่อนหรือผู้ที่เคยใช้บริการมาแลกเปลี่ยนซึ่งกัน และกัน ซึ่งนับว่าอิทธิพลทางสังคมมีบทบาทสำคัญยิ่งในการใช้บริการ

หวง ลิน และชวง (Huang Lin & Chuang, 2007) การศึกษาครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงพฤติกรรมการเรียนรู้บนมือถือ ในมุมมองของการยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งผลการ

ดำเนินงานวิจัย พบว่า ผู้บริโภคมีทัศนคติในเชิงบวกกับการเรียนรู้บนมือถือ ซึ่งการรับรู้ถึงประโยชน์และการรับรู้ถึงการใช้งานง่าย มีผลต่อการยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศ Mobile Learning

โรเซน และเชอร์แมน (Rosen & Sherman, 2006) การศึกษาครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการยอมรับเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งผลการดำเนินงานวิจัย พบว่า การสื่อสารกันระหว่างเพื่อนของนักศึกษา ส่งผลทำให้เกิดความบันเทิง และการรับรู้ถึงการใช้งานง่ายมีอิทธิพลต่อการยอมรับเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์

แอมมารี่ ชีรูคิ และชีรูคิ(Ammary, Sherooqi, & Sherooqi, 2014) การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการยอมรับของเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ของมหาวิทยาลัยบาห์เรน โดยผลการวิจัยยืนยันว่ายืนยันว่า การรับรู้ถึงประโยชน์ และการรับรู้ความสะดวกสบายของนักศึกษาเป็นปัจจัยที่สำคัญต่อการยอมรับของเครือข่ายสังคมออนไลน์

คิม พาร์ค และโอ้ (Kim, Park, & Oh, 2008) การศึกษาครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับของผู้บริโภคในการให้บริการข้อความสั้น (SMS) ซึ่งผลการดำเนินงานวิจัยพบว่า การรับรู้ถึงความบันเทิง การรับรู้ค่าเงิน รับรู้ถึงประโยชน์ และการรับรู้การใช้งานง่ายเป็นปัจจัยที่สำคัญที่ส่งผลโดยตรงต่อการยอมรับการใช้ SMS บนมือถือของชาวเกาหลี

ตารางที่ 2.1 สรุปการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับ	ทฤษฎี TAM	วิชชานน วศินเมธาฤๅ(2557)	ภูษณิศา ช่วยประคอง(2557)	สว่างนภา ด่านภูษา(2556)	จิรพร ศรีพลาวัฒน์(2552)	สิญชัย พุฒนันทคต (2553)	ประจักรพงษ์ สื่อประเสริฐสิทธิ์(2554)	อรทัย เลื่อนบ้าน (2555)	พีรชาพร ธรรมแสะ(2556)	มะลิวรรณ จันแดง(2554)	ศักรินทร์ ต้นสุพงษ์(2557)	ฐาวรา หวังสมบูรณ์ดี (2553)	ศนิ อนันต์รัตนโชติ(2553)	วรลิทธิ์ รินลประภาพรและคนอกทิพย์ ชีวะวิชาลกุล(2551)	ธาวารี วิทยสินธนา(2557)	พชร แก้วเขียว(2555)	ภาณุวัฒน์ คองราช (2554)	ศรัช จันทนาอุกาศร์(2554)	ธวิณี นาคเมธี (2557)	นุษรา ประกอบธรรม (2556)	กันตพล บันทัดทอง (2557)	Jae-Shin Lee (2003)	Hui & Buchegger (2009)	Jen-Hung Huang and Yu-Ru Lin (2006)	Peter A. Rosen and Peter Sherman (2006)	Jallah H. Al-Ammary, Amna K. Al-Sherooqi, and Hajer K. Al-Sherooqi (2014)	Kim, G. S., Park, S. B., & Oh, J. (2008)	**จำนวนงานวิจัย**	**การจัดอันดับ**
1. ปัจจัยภายนอกหรือปัจจัยส่วนบุคคล	✓								✓																		**2**	**4**
2. การรับรู้ถึงประโยชน์	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓			✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓			✓		✓		**18**	**1**
3. การใช้งานง่าย	✓	✓	✓		✓	✓		✓				✓	✓			✓			✓	✓			✓	✓		✓	**15**	**2**
4. ทัศนคติต่อการใช้งาน	✓		✓									✓	✓						✓		✓						**6**	**4**
5. ส่งเสริมความรู้			✓																								**1**	**8**
6. ความรู้ความสารถ			✓		✓																						**2**	**7**
7. สนับสนุนด้านปฏิบัติงาน			✓																								**1**	**8**
8. ประสิทธิภาพและคุณภาพการใช้งาน		✓																									**1**	**8**
9. ความสะดวกสบายและความรวดเร็ว		✓					✓							✓					✓						✓		**5**	**5**
10. ข้อมูลความถูกต้อง แม่นยำและน่าเชื่อถือ		✓																									**1**	**8**
11. อิทธิพลทางสังคม					✓							✓	✓			✓	✓			✓	✓	✓	✓				**9**	**3**
12. ความสนุกสนาน เพลิดเพลินและบันเทิง											✓						✓	✓							✓		**5**	**5**
13. การรับรู้ถึงความปลอดภัย													✓	✓													**2**	**7**
14. การรับรู้ถึงความเชื่อมั่น													✓														**1**	**8**
15. พฤติกรรมของผู้ใช้งาน													✓														**1**	**8**
16. ประสบการณ์												✓															**1**	**8**
17. นโยบายขององค์กร									✓																		**1**	**8**

ตารางที่ 2.1 (ต่อ)

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับ	ทฤษฎี TAM	วิชชานน วศินเมธากูร(2557)	ภูษณิศา ช่วยประคอง(2557)	สว่างนภา ด่านภูมา(2556)	จิรพร ศรีพลาวัฒน์(2552)	สัญญ์ชัย ชุณหบัณฑิต (2553)	ประจักรพงษ์ สื่อประสิทธิ์(2554)	อรทัย เสือนวัน (2555)	พีรชาพร ธรรมแจะ(2556)	มะลิวรรณ ถันแดง(2554)	ศักรินทร์ ตันสุพงษ์(2557)	ฐาวรา พวังสมบูรณ์ดี (2553)	ศนิ อนันต์รัตนโชติ(2553)	วรสิทธิ์ ฉิมลประภาพรและคมสกิพย์ ชีวะวิฬาลกุล(2551)	ธราภร วิทยสินธนา(2557)	พรร แก้วเขียว(2555)	กาญจ์วิณี กองราช (2554)	ศรัช จันทนาสุภากรณ์(2554)	ธาริณี นาคเมธี (2557)	นุชรา ประกอบธรรม (2556)	ก้นศพล บันทัดทอง (2557)	Jae-Shin Lee (2003)	Hui & Buchegger (2009)	Jen-Hung Huang and Yu-Ru Lin (2006)	Peter A. Rosen and Peter Sherman (2006)	Jaflah H. Al-Ammary, Amna K. Al-Sherooqi, and Hajer K. Al-Sherooqi (2014)	Kim, G. S., Park, S. B., & Oh, J. (2008)	**จำนวนงานวิจัย**	**การจัดอันดับ**
18. ความยุ่งยากและซับซ้อน									✓																			**1**	**8**
19. ความเหมาะสมระหว่างงานและเทคโนโลยี										✓																		**1**	**8**
20. ภาพพจน์ของพนักงาน												✓																**1**	**8**
21. ความครบถ้วนของมีเดีย											✓																	**1**	**8**
22. ความคุ้มค่าทางการเงิน																			✓		✓						✓	**3**	**6**

จากตารางที่ 2.1 พบว่า ผลงานวิจัยส่วนใหญ่พบปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับ ได้แก่ การรับรู้ถึงประโยชน์ จำนวน 18 งานวิจัย รองลงมาการใช้งานง่าย จำนวน 15 งานวิจัย อิทธิพลทางสังคม จำนวน 9 งานวิจัย ทัศนคติต่อการใช้งานของเครือข่ายออนไลน์ จำนวน 6 งานวิจัย ความสะดวกสบาย และความบันเทิงในการใช้งาน จำนวน 5 งานวิจัย ตามลำดับ ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงได้นำตัวแปรดังกล่าวไปใช้พัฒนาเป็นกรอบแนวคิดในงานวิจัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
CHIANG MAI RAJABHAT UNIVERSITY

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

รูปแบบการวิจัย

การศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ซึ่งผู้วิจัยได้มุ่งศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลวัดค่าตัวแปรต่าง ๆ โดยใช้กลุ่มตัวอย่างทำการประเมิน เพื่อนำมาวิเคราะห์ ประมวลผลด้วยโปรแกรมที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นผู้สูงอายุทั้งเพศชาย และเพศหญิง ที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป ซึ่งอาศัยอยู่ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ โดยในปี 2558 พบว่า ประชากรผู้สูงอายุของอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ มีจำนวนทั้งสิ้น 25,442 คน (ข้อมูลจากเว็บไซต์ระบบสถิติทางการทะเบียน http://stat.dopa.go.th/stat/)

กลุ่มตัวอย่าง

ขนาดของกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยทราบจำนวนประชากรที่แน่นอน จึงได้ใช้สูตรของ ทาโร่ ยามาเน่ (Taro Yamane, 1973) ในการหาขนาดของกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

$$n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

เมื่อ n คือ ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

N คือ ขนาดของประชากร

e คือ ความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่าง

แทนค่า N = 25,442, e = 0.05

$$n = \frac{25,442}{1+25,442\ (0.05)(0.05)}$$

n = 393.77 คน (ประมาณ 394 คน)

สรุปขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการเท่ากับ 394 คน

ตารางที่ 3.1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา

ตำบล	ประชากรผู้สูงอายุปี 2558	กลุ่มตัวอย่าง	
		ร้อยละ	จำนวนคน
1.ตำบลศรีภูมิ	1,012	3.98	15.67
2.ตำบลพระสิงห์	2,110	8.29	32.68
3.ตำบลหายยา	1,202	4.72	18.61
4.ตำบลช้างคลาน	1,654	6.50	25.61
5.ตำบลวัดเกต	1,500	5.90	23.23
6.ตำบลช้างเผือก	1,933	7.60	29.93
7.ตำบลสุเทพ	2,406	9.46	37.26
8.ตำบลแม่เหียะ	2,911	11.44	45.08
9.ตำบลป่าแดด	2,502	9.83	38.75
10.ตำบลหนองหอย	1,459	5.73	22.59
11.ตำบลท่าศาลา	1,051	4.13	16.28
12.ตำบลหนองป่าครั่ง	1,132	4.45	17.53
13.ตำบลฟ้าฮ่าม	1,081	4.25	16.74
14.ตำบลป่าตัน	1,423	5.59	22.04
15.ตำบลสันผีเสื้อ	1,002	3.94	15.52
16.ตำบลช้างม่อย	1,064	4.18	16.48
รวม	**25,442**	**100.00**	**394**

ที่มา : เว็บไซต์ระบบสถิติทางการทะเบียน http://stat.dopa.go.th

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีการศึกษาและเก็บข้อมูลจากแหล่งข้อมูล 2 ประเภท ดังนี้

ข้อมูลปฐมภูมิ เก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นตัวแทนของกลุ่มประชากรทั้งหมดที่ต้องการศึกษา คือ ผู้สูงอายุในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่จำนวน 394 คน

ข้อมูลทุติยภูมิ ศึกษาค้นคว้าจากหนังสือ หนังสือวิชาการ รายงาน เอกสารวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม (Questionnaire) เกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ ซึ่งแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามข้อมูลพื้นฐานทั่วไปส่วนบุคคล เป็นการตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วยเพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน ลักษณะเป็นการเลือกตอบ (Check - List)

ตอนที่ 2 แบบสอบถามปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ เป็นคำถามแบบมาตรส่วนส่วนประเมินค่าความเห็น 5 ระดับ (Interval Rating Scale) ของ ไลเคิร์ท (Likert's five rating scale) ดังตารางที่ 3.2

ตารางที่ 3.2 เกณฑ์ในการกำหนดค่าน้ำหนักของการประเมิน

ระดับความคิดเห็น	ค่าน้ำหนักคะแนนของตัวเลือกตอบ
เห็นด้วยมากที่สุด	กำหนดให้มีค่าเท่ากับ 5 คะแนน
เห็นด้วยมาก	กำหนดให้มีค่าเท่ากับ 4 คะแนน
เห็นด้วยปานกลาง	กำหนดให้มีค่าเท่ากับ 3 คะแนน
เห็นด้วยน้อย	กำหนดให้มีค่าเท่ากับ 2 คะแนน
เห็นด้วยน้อยที่สุด	กำหนดให้มีค่าเท่ากับ 1 คะแนน

ที่มา : วิชชนน วศินเมธากูร (2557)

กำหนดระดับการแปรผลโดยใช้สูตรการคำนวณดังนี้

$$\text{อัตรภาคชั้น} = \frac{\text{ค่าพิสัย}}{\text{จำนวนชั้น}}$$

ค่าพิสัย = คะแนนสูงสุด – คะแนนต่ำสุด

จากผลการคำนวณดังกล่าว นำมาเป็นเกณฑ์วัดดังนี้

$$\frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}} = \frac{5 - 1}{5}$$

$$= 0.80$$

ดังนั้นความกว้างของอันตรภาคชั้นเท่ากับ 0.80 โดยกำหนดเกณฑ์การแปลความหมายเพื่อจัดระดับค่าเฉลี่ยออกเป็นช่วง ดังตารางที่ 3.3

ตารางที่ 3.3 เกณฑ์แบ่งความกว้างของอันตรภาคชั้น

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง	ระดับความคิดเห็น
4.21 – 5.00	อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด
3.41 – 4.20	อยู่ในระดับเห็นด้วยมาก
2.61 – 3.40	อยู่ในระดับเห็นด้วยปานกลาง
1.81 – 2.60	อยู่ในระดับเห็นด้วยน้อย
1.00 – 1.80	อยู่ในระดับเห็นด้วยน้อยที่สุด

ที่มา : วิชชนน วศินเมธากูร (2557)

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุทั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามระเบียบวิธีวิจัย โดยมีขั้นตอนในการดำเนินงาน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การเตรียมโครงการวิจัย โดยศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ จากหนังสือ เอกสาร ตำรา ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางนำมากำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย และนำมาประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับงานวิจัยของผู้วิจัย

ขั้นตอนที่ 2 สร้างแบบสอบถามงานวิจัย โดยกำหนดประเด็นและขอบเขตของคำถามให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และประโยชน์ของการวิจัย โดยปรึกษากับผู้ทรงคุณวุฒิ ตรวจสอบปรับปรุงแก้ไขเนื้อหาในแบบสอบถาม โดยใช้ค่า IOC (Index of Item Objective Congruence) เพื่อวัดค่าความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์งานวิจัย และค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของคอนบาค (Conbach's Alpha Coefficient) เพื่อวิเคราะห์คุณภาพความเที่ยง(Reliability) ก่อนนำไปเป็นเครื่องมือเพื่อเก็บข้อมูลวิจัย โดยค่าความเที่ยงอยู่ในระดับที่สูงกว่า 0.7 ที่มา (http://www.ipernity.com/blog/248956/424773)

ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการศึกษางานวิจัยและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาปรับปรุงและประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับงานวิจัยของผู้วิจัย ซึ่งประกอบด้วยปัจจัยทั้ง 6 ด้าน คือ

1. ปัจจัยด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ของแอปพลิเคชั่นไลน์
2. ปัจจัยด้านการใช้งานง่ายของแอปพลิเคชั่นไลน์
3. ปัจจัยด้านทัศนคติต่อการใช้งานของแอปพลิเคชั่นไลน์
4. ปัจจัยด้านอิทธิพลทางสังคมของแอปพลิเคชั่นไลน์
5. ปัจจัยด้านความสะดวกสบายในการใช้งานของแอปพลิเคชั่นไลน์
6. ปัจจัยด้านความบันเทิงในการใช้งานของแอปพลิเคชั่นไลน์

ขั้นตอนที่ 3 วิเคราะห์และสรุปผลการวิจัย โดยการเรียบเรียงผลการวิจัย ข้อเสนอแนะในรูปแบบเล่มรายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์ รายงานต่อคณะ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย และเผยแพร่ผลการวิจัยต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การทดสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยการหาค่า (Index of Item Objective Congruence: IOC) เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา(Content Validity) และโครงสร้างของคำถามในแต่ละข้อว่าตรงตามจุดมุ่งหมายของการวิจัยครั้งนี้หรือไม่ แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง ระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

+1 หมายถึงแน่ใจว่าคำถามนั้นมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์
0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าคำถามนั้นมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์หรือไม่
-1 หมายถึงแน่ใจว่าคำถามนั้นไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์

จากนั้นนำคะแนนที่ได้มาแทนค่าในสูตร ดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

IOC หมายถึง ดัชนีความสอดคล้องระหว่างเครื่องมือกับจุดประสงค์

R หมายถึง คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคน

$\sum R$ หมายถึง ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N หมายถึง จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้วิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS ในการการวิเคราะห์ ซึ่งได้นำข้อมูลจากแบสอบถามที่เก็บรวบรวมได้มาเปลี่ยนเป็นรหัสตัวเลข (Code) แล้วบันทึกลงโปรแกรม เพื่อดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ ผู้วิจัยได้กำหนดสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. การวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics Analysis) เป็นสถิติพื้นฐานที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลประกอบด้วยค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) เพื่ออธิบายข้อมูลของแบบสอบถามในส่วนที่ 1 คือ ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

2. การวิเคราะห์สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics Analysis) เป็นสถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน เพื่อค้นหาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ โดยใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) โดยมีตัวแปรต้นหรือตัวแปรอิสระ ได้แก่ ปัจจัยด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ ปัจจัยด้านการใช้งานง่าย ปัจจัยด้านทัศนคติต่อการใช้งาน ปัจจัยด้านอิทธิพลทางสังคม ปัจจัยด้านความสะดวกสบายในการใช้งาน และปัจจัยด้านความบันเทิงในการใช้งาน โดยมีตัวแปรตาม คือ การยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ซึ่งผู้วิจัยได้มุ่งศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยทราบจำนวนประชากรที่แน่นอน จึงได้ใช้สูตรของ ทาโร่ ยามาเน่ (Taro Yamane, 1973) ในการหาขนาดของกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 394 คน โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลวิจัย เป็นแบบสอบถาม (Questionnaire) เกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ ซึ่งแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามข้อมูลพื้นฐานทั่วไปส่วนบุคคล ตอนที่ 2 แบบสอบถามปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ เป็นคำถามแบบมาตรส่วนส่วนประเมินค่าความเห็น 5 ระดับ (Interval Rating Scale) ของ ไลเคิร์ท (Likert's five rating scale) ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics Analysis) และการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) โดยมีตัวแปรต้นหรือตัวแปรอิสระ ได้แก่ ปัจจัยด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ ปัจจัยด้านการใช้งานง่าย ปัจจัยด้านทัศนคติต่อการใช้งาน ปัจจัยด้านอิทธิพลทางสังคม ปัจจัยด้านความสะดวกสบายในการใช้งาน และปัจจัยด้านความบันเทิงในการใช้งาน โดยมีตัวแปรตาม คือ การยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ โดยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปตาราง และความเรียง ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามข้อมูลพื้นฐานทั่วไปส่วนบุคคล เป็นการตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วยเพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน ลักษณะเป็นการเลือกตอบ (Check - List)

ตอนที่ 2 แบบสอบถามปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ เป็นคำถามแบบมาตรส่วนส่วนประเมินค่าความเห็น 5 ระดับ (Interval Rating Scale) ของไลเคิร์ท (Likert's five rating scale)

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุทั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามระเบียบวิธีวิจัย

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 4.1 จำนวนและร้อยละข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามในภาพรวม

รายการ	จำนวน (n=394)	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	136	34.50
หญิง	258	65.50
รวม	**394**	**100.00**
อายุ		
ตั้งแต่ 60 ปี - 65 ปี	118	29.90
ตั้งแต่ 66 ปี - 70 ปี	181	45.90
ตั้งแต่ 71 ปี - 75 ปี	61	15.60
มากกว่า 76 ปีขึ้นไป	34	8.60
รวม	**394**	**100.00**
สถานภาพ		
โสด	77	19.50
สมรส	115	29.20
หย่าร้าง/หม้าย	173	43.90
แยกกันอยู่	29	7.40
รวม	**394**	**100.0**
ระดับการศึกษา		
ระดับประถมศึกษาหรือต่ำกว่า	68	17.30
ระดับมัธยมศึกษา	81	20.60
ระดับปวช. /ปวส.	68	17.30
ระดับปริญญาตรี	164	41.60

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

รายการ	จำนวน (n=394)	ร้อยละ
ระดับปริญญาโท	13	3.30
ระดับปริญญาเอก	-	-
รวม	**394**	**100.0**
รายได้เฉลี่ยต่อเดือน		
ต่ำกว่า 5,000 บาท	61	15.50
5,001 - 10,000 บาท	37	9.40
10,001 - 15,000 บาท	58	14.70
15,001 - 20,000 บาท	69	17.50
20,001 - 25,000 บาท	53	13.50
25,001 - 30,000 บาท	37	9.40
30,001 - 35,000 บาท	33	8.40
35,001 บาท ขึ้นไป	46	11.70
รวม	**394**	**100.0**

จากตารางที่ 4.1 จำนวนและร้อยละข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามในภาพรวม พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ เป็นเพศหญิง จำนวน 258 คน คิดเป็นร้อยละ 65.50 และเป็นเพศชาย จำนวน 136 คน คิดเป็นร้อยละ 34.50 มีอายุตั้งแต่ 66 ปี - 70 ปี จำนวน 181 คน คิดเป็นร้อยละ 29.90 สถานภาพหย่าร้าง/หม้ายจำนวน 173 คน คิดเป็นร้อยละ 43.90 มีระดับการศึกษา ระดับปริญญาตรี จำนวน 164 คน คิดเป็นร้อยละ 41.60 มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนเฉลี่ย 15,001 - 20,000 บาท จำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 17.50

ตารางที่ 4.2 จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ

รายการ	จำนวน (n=394)	ร้อยละ
เคยใช้แอปพลิเคชั่นไลน์หรือไม่		
เคย	345	87.60
ไม่เคย	49	12.40
รวม	**394**	**100.0**
ใช้แอปพลิเคชั่นไลน์บ่อยแค่ไหน		
ใช้บางวัน	62	15.70
ใช้อาทิตย์ละ 2 วัน	29	7.40
ใช้อาทิตย์ละ 3 วัน	18	4.60
ใช้ทุกวัน	236	59.90
ระยะเวลาที่ท่านใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ในแต่ครั้ง		
น้อยว่า 30 นาที	183	46.40
30 นาที - 1 ชั่วโมง	76	19.30
1 - 2 ชั่วโมง	22	5.60
3 – 4 ชั่วโมง	64	16.20
5 – 6 ชั่วโมง	-	-
มากกว่า 6 ชั่วโมง	-	-
ตลอดเวลา	-	-
ช่วงเวลาไหนที่ท่านใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ บ่อยที่สุด		
6.00 น. - 9.00 น.	49	12.4
9.01 น. - 12.00 น.	27	6.9
12.01 น. - 13.00 น.	37	9.4
13.01 น. - 15.00 น.	51	12.9
15.01 น. - 18.00 น.	27	6.9
18.01 น. - 21.00 น.	132	33.5
21.01 น. - เที่ยงคืน	59	15
ช่วงหลังเที่ยงคืน	-	-

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

รายการ	จำนวน (n=394)	ร้อยละ
เรียนรู้การใช้งานแอปพลิเคชั่นไลน์ได้อย่างไร		
เรียนรู้การใช้งานแอปพลิเคชั่นไลน์ด้วยตนเอง	129	32.70
เรียนรู้การใช้งานแอปพลิเคชั่นไลน์ จากบุคคลอื่น (ระบุ)	216	54.80
- บุตร	70	32.41
- ลูกหลาน	94	43.52
- เพื่อน	52	24.07
ฟังก์ชันที่ท่านสามารถใช้งานในแอปพลิเคชั่นไลน์ (ตอบได้มากกว่า 1 ฟังก์ชัน)		
ส่งสติกเกอร์ไลน์ (Sticker Line)	267	67.60
โหลดสติกเกอร์ไลน์ (Sticker Line) ฟรี	234	59.40
เพิ่มเพื่อนใหม่ (Add Friends)	257	65.20
โหลดสติกเกอร์ไลน์ (Sticker Line) เสียค่าบริการ	30	7.60
สนทนาแบบข้อความ	326	82.70
สนทนาแบบเห็นหน้า (Video Call)	289	73.40
ส่งรูปภาพหรือวีดีโอ (Video)	218	55.30
ส่งแชร์ตำแหน่งสถานที่ (Share Location)	17	4.30
อื่น ๆ โปรดระบุ	-	-
วัตถุประสงค์หลักในการใช้งานแอปพลิเคชั่นไลน์ (ตอบได้มากกว่า 1 วัตถุประสงค์)		
พูดคุยหรือสนทนากับลูกหลาน	203	51.50
พูดคุยหรือสนทนากับเพื่อนสนิท	278	70.60
อวยพรหรือให้กำลังใจผู้อื่น	257	65.20
ติดตามข่าวสารจากเพื่อนในแอปพลิเคชั่นไลน์	227	57.60
อื่น ๆ โปรดระบุ …เข้ากลุ่มไลน์	55	14.00

จากตารางที่ 4.2 แสดงจำนวนและร้อยละเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดจำนวน 394 คน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ เคยใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ คิดเป็นร้อยละ 87.60 การใช้แอปพลิเคชั่นไลน์บ่อยแค่ไหนพบว่าใช้ทุกวัน คิดเป็นร้อยละ 59.90

ส่วนระยะเวลาที่ท่านใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ในแต่ครั้ง พบว่า ใช้น้อยว่า 30 นาที คิดเป็นร้อยละ 46.40 ช่วงเวลาไหนที่ท่านใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ บ่อยที่สุด คือ ช่วงเวลา 15.01 น. - 21.00 น. คิดเป็น ร้อยละ 33.50 เรียนรู้การใช้งานแอปพลิเคชั่นไลน์จากบุคคลอื่น คิดเป็นร้อยละ 54.80 พบว่า กลุ่มผู้สูงอายุกลุ่มตัวอย่างเรียนรู้การใช้แอปพลิเคชั่นไลน์จากลูกหลาน คิดเป็นร้อยละ 43.52 ฟังก์ชันที่ท่านสามารถใช้งานในแอปพลิเคชั่นไลน์ ที่ใช้มากที่สุดคือการสนทนาแบบข้อความ คิดเป็นร้อยละ 82.70 และวัตถุประสงค์หลักในการใช้งานแอปพลิเคชั่นไลน์ ที่พบมากที่สุด คือ การพูดคุยหรือสนทนากับเพื่อนสนิท คิดเป็นร้อยละ 70.60

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ

ตารางที่ 4.3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ

ประเด็น	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. การรับรู้ถึงประโยชน์ของแอปพลิเคชั่นไลน์			
1. ช่วยให้ท่านได้พูดคุยหรือสื่อสารกับผู้อื่นได้มากขึ้น	4.24	0.53	มากที่สุด
2. สามารถพูดคุยกับเพื่อนสนิท และคนในครอบครัวที่อยู่ห่างไกล โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย	4.46	0.60	มากที่สุด
3. ช่วยให้ท่านประสานงาน และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้สะดวกมากขึ้น	4.22	0.68	มากที่สุด
4. ช่วยให้ท่านสามารถแบ่งปันข้อมูลข่าวสารให้แก่ผู้อื่นได้ง่ายขึ้น	4.06	0.30	มาก
5. ช่วยให้ท่านได้รับข้อมูลข่าวสารได้รวดเร็วมากขึ้น	4.42	0.53	มากที่สุด
6. ช่วยให้ท่านทำงานได้ไม่จำกัดสถานที่ และเวลา	3.90	0.82	มาก
ความคิดเห็นรวม	**4.22**	**0.63**	**มากที่สุด**
2. การใช้งานง่ายของแอปพลิเคชั่นไลน์			
1. ท่านสามารถใช้งานได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว	4.17	0.91	มาก
2. ขั้นตอนในการใช้งานไม่มีความยุ่งยาก	3.13	1.24	ปานกลาง

ตารางที่ 4.3 (ต่อ)

ประเด็น	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
3. การจัดวางเมนูในแอปพลิเคชั่นไลน์ง่ายต่อการจดจำ	3.65	0.80	มาก
4. สัญลักษณ์ในแอปพลิเคชั่นไลน์ง่ายต่อความเข้าใจ	3.69	0.78	มาก
5. ท่านสามารถเรียนรู้ และใช้งานได้อย่างรวดเร็ว	3.82	0.85	มาก
ความคิดเห็นรวม	**3.69**	**0.99**	**มาก**
3. ทัศนคติต่อการใช้งานของแอปพลิเคชั่นไลน์			
1. แอปพลิเคชั่นไลน์มีความจำเป็นที่ทุกคนต้องใช้เป็น	3.91	0.98	มาก
2. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชั่นไลน์เป็นการเปิดโอกาสรับรู้แนวความคิดใหม่ ๆ	3.76	0.77	มาก
3. ท่านมีความคิดเห็นว่าแอปพลิเคชั่นไลน์มีประโยชน์ในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน	3.94	0.68	มาก
4. แอปพลิเคชั่นไลน์มีความปลอดภัยในการรักษาข้อมูลส่วนบุคคล	3.23	0.76	ปานกลาง
ความคิดเห็นรวม	**3.91**	**0.85**	**มาก**
4. อิทธิพลทางสังคม			
1. เพื่อนและญาติพี่น้องของท่านมีส่วนสนับสนุนให้ใช้งานแอปพลิเคชั่นไลน์	3.73	0.66	มาก
2. เพื่อนของท่านและญาติของท่านส่วนใหญ่มีการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์	3.80	0.41	มาก
3. การใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ทำให้ได้รับการยอมรับจากสังคม	3.94	0.76	มาก
4. การใช้แอปพลิเคชั่นไลน์รู้สึกว่าตนเองเป็นคนทันสมัย	3.65	0.68	มาก
5. การใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ทำให้ท่านมีสังคมใหม่ ๆ ในโลกออนไลน์	3.71	0.54	มาก
ความคิดเห็นรวม	**3.77**	**0.63**	**มาก**

ตารางที่ 4.3 (ต่อ)

ประเด็น	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
5. ความสะดวกสบายในการใช้งานของแอปพลิเคชั่นไลน์			
1. ท่านสามารถส่งข้อความโต้ตอบโดยทันทีทันใด (Real Time)	3.77	0.61	มาก
2. ท่านสามารถใช้งานแอปพลิเคชั่นไลน์ได้ทุกที่ทุกเวลา	3.74	0.63	มาก
3. ท่านสามารถสนทนาโดยการเห็นหน้า (Video Call) ได้อย่างรวดเร็ว	3.72	1.01	มาก
4. ท่านสามารถส่งไฟล์งานได้สะดวกขึ้น	3.37	1.11	มาก
5. ท่านสามารถสร้างกลุ่ม(Group Line) และสนทนาเฉพาะกลุ่มได้	4.07	0.81	มาก
6. ท่านสามารถสื่ออารมณ์ให้เพื่อนหรือคนรู้จักเข้าใจง่ายขึ้น ผ่านสติกเกอร์ไลน์(Sticker Line)	3.81	0.71	มาก
ความคิดเห็นรวม	**3.75**	**0.86**	**มาก**
6. ความบันเทิงในการใช้งานของแอปพลิเคชั่นไลน์			
1. แอปพลิเคชั่นไลน์ทำให้ท่านรู้สึกผ่อนคลายและลดความเครียด	3.80	0.85	มาก
2. แอปพลิเคชั่นไลน์ทำให้ท่านรู้สึกสนุกสนานและเพลิดเพลิน	3.64	0.68	มาก
3. แอปพลิเคชั่นไลน์ทำให้ท่ารู้สึกไม่เหงา และโดดเดี่ยว	3.84	0.84	มาก
4. แอปพลิเคชั่นไลน์ทำให้ท่านรู้สึกมีความสุขที่ได้ใกล้ชิดกับเพื่อนและครอบครัวมากยิ่งขึ้น	3.88	0.64	มาก
5. แอปพลิเคชั่นไลน์ทำให้ท่านได้สื่อสารกับลูกหลานที่อยู่ห่างไกลได้ตลอดเวลา	4.18	0.75	มาก
ความคิดเห็นรวม	**3.87**	**0.78**	**มาก**
ความคิดเห็นรวมทั้งหมด	**3.87**	**0.80**	**มาก**

จากตารางที่ 4.3 พบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ ครั้งนี้ในภาพรวมกลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์

ความคิดเห็นรวมทั้งหมด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.87 โดยพบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ มากที่สุด คือ การรับรู้ถึงประโยชน์ของแอปพลิเคชั่นไลน์ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.22 รองลงมา คือ การยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.95 ต่อมา คือ ด้านทัศนคติต่อการใช้งานของแอปพลิเคชั่นไลน์ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.91 ด้านความบันเทิงในการใช้งานของแอปพลิเคชั่นไลน์ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.87 อิทธิพลทางสังคม ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.77 ด้านความสะดวกสบายในการใช้งานของแอปพลิเคชั่นไลน์ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.75 และข้อที่กลุ่มตัวอย่างแสดงความคิดเห็นน้อยสุด การใช้งานง่ายของแอปพลิเคชั่นไลน์ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.96 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ

การยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. ท่านยินดีจะแนะนำเพื่อนหรือคนรู้จักให้ใช้แอปพลิเคชั่นไลน์	3.95	0.55	มาก
2. ท่านมีความตั้งใจจะใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ต่อไปในอนาคต	4.10	0.63	มาก
3. ท่านจะใช้แอปพลิเคชั่นไลน์เป็นประจำทุกวัน	4.17	0.66	มาก
4. ถ้ามีการจัดอบรมเกี่ยวกับความรู้ใหม่ของแอปพลิเคชั่นไลน์ท่านจะให้ความสนใจเข้าร่วมเมื่อมีโอกาส	3.48	0.74	มาก
5. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชั่นไลน์เป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน	4.04	0.75	มาก
ความคิดเห็นรวม	**3.95**	**0.71**	**มาก**

จากตารางที่ 4.4 พบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ ต่อการศึกษาประเด็นการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุของกลุ่มตัวอย่าง ความคิดเห็นรวมทั้งหมด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.95 โดยพบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ มากที่สุด คือ ผู้สูงอายุใช้แอปพลิเคชั่นไลน์เป็นประจำทุกวัน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.17 รองลงมา คือ ผู้สูงอายุมีความตั้งใจจะใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ต่อไปในอนาคต ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.10 ผู้สูงอายุคิดว่าแอปพลิเคชั่นไลน์เป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.04 ผู้สูงอายุมียินดีจะแนะนำเพื่อนหรือคนรู้จักให้ใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.95 และข้อที่

กลุ่มตัวอย่างแสดงความคิดเห็นน้อยสุด คือ ถ้ามีการจัดอบรมเกี่ยวกับความรู้ใหม่ของแอปพลิเคชั่นไลน์ ท่านจะให้ความสนใจเข้าร่วมเมื่อมีโอกาส มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.48 ตามลำดับ

การวิเคราะห์ความเป็นเชิงเส้น โดยใช้การวิเคราะห์ความถดถอยเชิงพหุ (Multiple Regression Analysis)

ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics Analysis) เป็นสถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน เพื่อค้นหาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ การวิเคราะห์ความเป็นเชิงเส้นใช้การวิเคราะห์ความถดถอยเชิงพหุ (Multiple Regression Analysis) โดยมีตัวแปรต้นหรือตัวแปรอิสระ ได้แก่ ปัจจัยด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ ปัจจัยด้านการใช้งานง่าย ปัจจัยด้านทัศนคติต่อการใช้งาน ปัจจัยด้านอิทธิพลทางสังคม ปัจจัยด้านความสะดวกสบายในการใช้งานและปัจจัยด้านความบันเทิงในการใช้งาน โดยมีตัวแปรตาม คือ การยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ ความหมายของสัญลักษณ์ต่าง ๆ ดังนี้

Sig.	หมายถึง	ระดับนัยสำคัญทางสถิติ
R^2	หมายถึง	ค่าสัมประสิทธิ์ซึ่งแสดงถึงประสิทธิภาพในการพยากรณ์
S.E.	หมายถึง	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
B	หมายถึง	ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยของตัวพยากรณ์ในสมการที่เขียนในรูปคะแนนดิบ
Beta (β)	หมายถึง	ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยแบบคะแนนมาตรฐาน
t	หมายถึง	ค่าสถิติที่ใช้การทดสอบสมมติฐานเกี่ยวกับค่าเฉลี่ยของสมการแต่ละค่าที่อยู่ในสมการ
sig	หมายถึง	มีนัยสำคัญที่ระดับ .05

ตารางที่ 4.5 ทดสอบสมมติฐานการวิเคราะห์การถดถอยเพื่อพยากรณ์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ

ปัจจัยการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	β		
Constant	3.569	.323		11.052	.000
ปัจจัยส่วนบุคคล					
เพศ	-.013	.044	-.012	-.298	.766
อายุ	-.008	.023	-.013	-.330	.742
สถานภาพ	.013	.025	.020	.503	.615
ระดับการศึกษา	-.026	.024	-.059	-1.095	.274
รายได้เฉลี่ยต่อเดือน	-.005	.013	-.023	-.429	.668
ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับ					
1. ปัจจัยด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ของแอปพลิเคชั่นไลน์	.486	.110	.189	4.408	.000*
2. ปัจจัยด้านการใช้งานง่ายของแอปพลิเคชั่นไลน์	-.088	.075	-.058	-1.170	.243
3. ปัจจัยด้านทัศนคติต่อการใช้งานของแอปพลิเคชั่นไลน์	-.106	.070	-.079	-1.519	.130
4. ปัจจัยด้านอิทธิพลทางสังคมของแอปพลิเคชั่นไลน์	.020	.125	.007	.163	.871
5. ปัจจัยด้านความสะดวกสบายในการใช้งานของแอปพลิเคชั่นไลน์	-.519	.107	-.197	-4.853	.000*
6. ปัจจัยด้านความบันเทิงในการใช้งานของแอปพลิเคชั่นไลน์	.574	.038	.630	15.038	.000*

R = .683 R^2= .467 Adjusted R^2 .462 Std. Error of the Estimate = .66760

F_{Change} = 23.547 Sig = .000

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

จากตารางที่ 4.5 จากการนำปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ ตัวแปรอิสระได้แก่ ได้แก่ ปัจจัยส่วนบุคคลประกอบด้วย เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษาและรายได้เฉลี่ยต่อเดือน ส่วนปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับประกอบด้วย ปัจจัยด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ ปัจจัยด้านการใช้งานง่าย ปัจจัยด้านทัศนคติต่อการใช้งาน ปัจจัยด้านอิทธิพลทางสังคม ปัจจัยด้านความสะดวกสบายในการใช้งาน และปัจจัยด้านความบันเทิงในการใช้งานโดยมีตัวแปรตาม คือ การยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ นำตัวแปรปัจจัยด้านต่าง ๆ มาทำการคัดเลือกตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ โดยการวิเคราะห์การถดถอยเชิงเส้นแบบพหุวิธี (Stepwise Multiple Regression) พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ ในระดับสูงมาก โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณเป็น .683 และสามารถร่วมกันพยากรณ์การยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุได้ร้อยละ 46.70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .000 โดยมีค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐานการพยากรณ์ เท่ากับ ±.67

โดยวิธีการถดถอยพหุคูณแบบมีขั้นตอน โดยเขียนเป็นสมการได้ ดังนี้

$Y = 4.171 + .486 (X_1) + -.519 (X_5) + .574 (X_6)$

ให้ Y แทน ค่าปัจจัยการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ

X_1 แทน ปัจจัยด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ของแอปพลิเคชั่นไลน์

X_2 แทน ปัจจัยด้านการรับรู้ความง่ายของแอปพลิเคชั่นไลน์

X_3 แทน ปัจจัยด้านทัศนคติต่อการใช้งานของแอปพลิเคชั่นไลน์

X_4 แทน ปัจจัยด้านอิทธิพลทางสังคมของแอปพลิเคชั่นไลน์

X_5 แทน ปัจจัยด้านความสะดวกสบายในการใช้งานของแอปพลิเคชั่นไลน์

X_6 แทน ปัจจัยด้านความบันเทิงในการใช้งานของแอปพลิเคชั่นไลน์

ซึ่งสมการเส้นถดถอยข้างต้น สามารถทำนายการยอมรับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ ได้ร้อยละ Adjusted R^2 46.20 สามารถอธิบายตัวแปรต่าง ๆ ได้ดังนี้

1. ปัจจัยการรับรู้ถึงประโยชน์ของแอปพลิเคชั่นไลน์มีผลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุในจังหวัดเชียงใหม่ ผลการวิจัย พบว่า ยอมรับสมมติฐาน แสดงให้เห็นว่า แอปพลิเคชั่นไลน์ช่วยให้ผู้สูงอายุได้พูดคุยหรือสื่อสารกับผู้อื่นได้มากขึ้น สามารถพูดคุยกับเพื่อนสนิทและคนในครอบครัวที่อยู่ห่างไกล โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ช่วยในการประสานงาน และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้สะดวกมากขึ้น ผู้สูงอายุสามารถแบ่งปันข้อมูลข่าวสารให้แก่ผู้อื่นได้ง่ายขึ้น สามารถรับข้อมูลข่าวสารได้รวดเร็ว ไม่จำกัดสถานที่ และเวลา

2. ปัจจัยด้านความสะดวกสบายในการใช้งานของแอปพลิเคชั่นไลน์ มีผลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุในจังหวัดเชียงใหม่ ผลการวิจัยพบว่า ยอมรับสมมติฐาน แสดงให้เห็นว่า การใช้แอปพลิเคชั่นไลน์นั้นสามารถส่งข้อความโต้ตอบโดยทันทีทันใด (Real Time) สามารถใช้งานแอปพลิเคชั่นไลน์ได้ทุกที่ทุกเวลา สามารถสนทนาโดยการเห็นหน้า (Video Call) ได้อย่างรวดเร็ว สามารถส่งไฟล์งานได้สะดวกขึ้น สามารถสร้างกลุ่ม (Group Line) สามารถสนทนาเฉพาะกลุ่มได้ และสามารถสื่ออารมณ์ให้เพื่อนหรือคนรู้จักเข้าใจง่ายขึ้นผ่านสติกเกอร์ไลน์ (Sticker Line) ได้

3. ปัจจัยด้านความบันเทิงในการใช้งานของแอปพลิเคชั่นไลน์ มีผลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุในจังหวัดเชียงใหม่ ผลการวิจัยพบว่า ยอมรับสมมติฐาน แสดงให้เห็นว่า แอปพลิเคชั่นไลน์สามารถสร้างความบันเทิงให้กับผู้สูงอายุในจังหวัดเชียงใหม่ได้ ซึ่งแอปพลิเคชั่นไลน์ทำให้ผู้สูงอายุรู้สึกผ่อนคลาย ลดความเครียด รู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลิน และทำให้ไม่เหงาหรือโดดเดี่ยว แอปพลิเคชั่นไลน์ทำให้ผู้สูงอายุรู้สึกมีความสุขที่ได้ใกล้ชิดกับเพื่อนและครอบครัวมากยิ่งขึ้น แอปพลิเคชั่นไลน์ยังทำให้สื่อสารกับลูกหลานที่อยู่ห่างไกลได้ตลอดเวลา

การวิเคราะห์การทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 1 การรับรู้ถึงประโยชน์ของแอปพลิเคชั่นไลน์มีผลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ ผลการวิจัยพบว่า ยอมรับสมมติฐาน เนื่องจากแอปพลิเคชั่นไลน์ช่วยให้ผู้สูงอายุได้พูดคุยหรือสื่อสารกับผู้อื่นได้มากขึ้น สามารถพูดคุยกับเพื่อนสนิทและคนในครอบครัวที่อยู่ห่างไกล โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย อีกทั้งสามารถแบ่งปันข้อมูลข่าวสารให้แก่ผู้อื่นได้ง่ายและรวดเร็วมากขึ้น

สมมติฐานที่ 2 การรับรู้ความง่ายของแอปพลิเคชั่นไลน์มีผลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ ผลการวิจัยพบว่า ปฏิเสธสมมติฐาน อาจจะเนื่องจากการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ ยังมีขั้นตอนในการใช้งานที่มีความยุ่งยากในกลุ่มผู้สูงอายุ เช่นการสมัครอีเมลเพื่อใช้งานใน Play Store เพื่อโหลดแอปพลิเคชั่นไลน์ที่ยังยุ่งยาก และการจัดวางเมนูในแอปพลิเคชั่นไลน์ที่บางครั้งมีความซับซ้อนของขั้นตอนเริ่มการใช้งานที่ยังยุ่งยากอยู่

สมมติฐานที่ 3 ทัศนคติต่อการใช้งานของแอปพลิเคชั่นไลน์มีผลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ ปฏิเสธสมมติฐาน ทัศนคติต่อการใช้งานของแอปพลิเคชั่นไลน์ไม่ส่งผลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ เนื่องจากผู้สูงอายุเห็นว่าแอปพลิเคชั่นไลน์ไม่มีความจำเป็นที่ทุกคนต้องใช้เป็น แอปพลิเคชั่นไลน์เป็นสื่อในการเปิดโอกาสรับรู้แนวความคิดแต่ผู้สูงอายุยังมองว่าแอปพลิเคชั่นไลน์ยังมีความปลอดภัยในการรักษาข้อมูลส่วนบุคคลในบางส่วน

สมมติฐานที่ 4 อิทธิพลทางสังคมมีผลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ ผลการวิจัยพบว่า ปฏิเสธสมมติฐาน ด้านอิทธิพลทางสังคมไม่ส่งผลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ เนื่องจากผู้สูงอายุยังมองว่าเพื่อน และญาติพี่น้องของบางคนยังไม่ใช้งานแอปพลิเคชั่นไลน์ ส่วนอิทธิพลทางสังคมการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ ไม่ได้ส่งผลกระทบกับการดำเนินชีวิตในสังคม

สมมติฐานที่ 5 ความสะดวกสบายในการใช้งานของแอปพลิเคชั่นไลน์มีผลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ ผลการวิจัยพบว่า ยอมรับสมมติฐาน เนื่องจากผู้สูงอายุสามารถส่งข้อความโต้ตอบโดยทันทีทันใด (Real Time) สามารถใช้งานแอปพลิเคชั่นไลน์ได้ทุกที่ทุกเวลา เช่น การสนทนาโดยการเห็นหน้า (Video Call) ได้อย่างรวดเร็ว การส่งไฟล์งานได้สะดวก การสร้างกลุ่ม (Group Line) สนทนาเฉพาะกลุ่มได้ และแอปพลิเคชั่นไลน์สามารถสื่ออารมณ์ให้เพื่อนหรือคนรู้จักเข้าใจง่ายขึ้น ผ่านสติกเกอร์ไลน์ (Sticker Line)

สมมติฐานที่ 6 ความบันเทิงในการใช้งานของแอปพลิเคชั่นไลน์มีผลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ ผลการวิจัยพบว่า ยอมรับสมมติฐาน เนื่องจากผู้สูงอายุส่วนใหญ่เห็นว่าแอปพลิเคชั่นไลน์ทำให้รู้สึกผ่อนคลาย ลดความเครียด รู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินไม่เหงา รู้สึกมีความสุขที่ได้ใกล้ชิดกับเพื่อน และครอบครัวมากยิ่งขึ้น รวมถึงการสื่อสารกับลูกหลานที่อยู่ห่างไกลได้ตลอดเวลา

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ เป็นผู้สูงอายุทั้งเพศชาย และเพศหญิง ที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป ซึ่งอาศัยอยู่ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งได้ข้อสรุปดังนี้

สรุปผลการวิจัย

ผลการศึกษาข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามในภาพรวม พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ เป็นเพศหญิง จำนวน 258 คน คิดเป็นร้อยละ 65.50 เป็นเพศชายจำนวน 136 คน คิดเป็นร้อยละ 34.50 มีอายุตั้งแต่ 66 ปี - 70 ปี จำนวน 181 คน คิดเป็นร้อยละ 45.9 สถานภาพหย่าร้าง/หม้ายจำนวน 173 คน คิดเป็นร้อยละ 43.9 มีระดับการศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 164 คน คิดเป็นร้อยละ 41.6 มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนเฉลี่ย 15,001 - 20,000 บาท จำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 17.5

ผลการศึกษาพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ

พฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดจำนวน 394 คน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ เคยใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ คิดเป็นร้อยละ 87.6 การใช้แอปพลิเคชั่นไลน์บ่อยแค่ไหน พบว่า ใช้งานทุกวัน คิดเป็นร้อยละ 59.90 ส่วนระยะเวลาที่ใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ในแต่ละครั้ง พบว่า ใช้น้อยว่า 30 นาที คิดเป็นร้อยละ 46.40 ช่วงเวลาที่ใช้แอปพลิเคชั่นไลน์บ่อยที่สุด คือ ช่วงเวลา 15.01 น. - 21.00 น. คิดเป็นร้อยละ 33.50 เรียนรู้การใช้งานแอปพลิเคชั่นไลน์จากบุคคลอื่น คิดเป็นร้อยละ 54.80 ส่วนใหญ่กลุ่มผู้สูงอายุกลุ่มเรียนรู้การใช้แอปพลิเคชั่นไลน์จากลูกหลาน คิดเป็นร้อยละ 43.52 ฟังก์ชันที่ผู้สูงอายุสามารถใช้งานในแอปพลิเคชั่นไลน์มากที่สุด คือ การสนทนาแบบข้อความ คิดเป็นร้อยละ 82.70 และวัตถุประสงค์หลักในการใช้งานแอปพลิเคชั่นไลน์ที่พบมากที่สุด คือ การพูดคุยหรือสนทนากับเพื่อนสนิท คิดเป็นร้อยละ 70.60

ผลการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ

ระดับความคิดเห็นของผู้สูงอายุต่อการรับรู้ถึงประโยชน์ของแอปพลิเคชั่นไลน์ อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.22 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีความเห็นอยู่ในเกณฑ์ที่มากที่สุด คือ สามารถพูดคุยกับเพื่อนสนิทและคนในครอบครัวที่อยู่ห่างไกล โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 44.46 รองลงมา คือ ช่วยให้ได้รับข้อมูลข่าวสารได้รวดเร็วมากขึ้นมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42 และเห็นว่าช่วยทำให้พูดคุย หรือสื่อสารกับผู้อื่นได้มากขึ้นมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.24

ระดับความคิดเห็นของผู้สูงอายุต่อความบันเทิงในการใช้งานของแอปพลิเคชั่นไลน์ อยู่ในระดับเห็นด้วยมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.87 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีความเห็นอยู่ในเกณฑ์ที่มากที่สุด คือ แอปพลิเคชั่นไลน์ทำให้ได้สื่อสารกับลูกหลานที่อยู่ห่างไกลได้ตลอดเวลา มีค่าเฉลี่ยเท่า 4.18 รองลงมา คือ แอปพลิเคชั่นไลน์ทำให้รู้สึกมีความสุขที่ได้ใกล้ชิดกับเพื่อน และครอบครัวมากยิ่งขึ้น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.88 นอกจากนี้แอปพลิเคชั่นไลน์ทำให้ผู้สูงอายุรู้สึกไม่เหงา ไม่โดดเดี่ยว มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.84

ระดับความคิดเห็นของผู้สูงอายุต่อความสะดวกสบายในการใช้งานของแอปพลิเคชั่นไลน์อยู่ในระดับเห็นด้วยมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.75 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีระดับความเห็นอยู่ในเกณฑ์ที่มากที่สุด คือ ผู้สูงอายุสามารถสร้างกลุ่ม (Group Line) และสามารถสนทนาเฉพาะกลุ่มได้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.07 รองลงมา คือ สามารถสื่ออารมณ์ให้เพื่อนหรือคนรู้จักเข้าใจง่ายขึ้นผ่านสติกเกอร์ไลน์ (Sticker Line) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.81 และสามารถส่งข้อความโต้ตอบโดยทันทีทันใด (Real Time) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.77

ผลการทดสอบสมมติฐาน

จากการตั้งสมมติฐานการวิจัย จำนวน 6 ข้อ ได้ผลการทดสอบสมมติฐาน ดังนี้

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุของจังหวัดเชียงใหม่ ได้แก่

สมมติฐานที่ 1 การรับรู้ถึงประโยชน์ของแอปพลิเคชั่นไลน์มีผลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ ผลการวิจัยพบว่า **ยอมรับสมมติฐาน**

สมมติฐานที่ 5 ความสะดวกสบายในการใช้งานของแอปพลิเคชั่นไลน์มีผลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ ผลการวิจัยพบว่า **ยอมรับสมมติฐาน**

สมมติฐานที่ 6 ความบันเทิงในการใช้งานของแอปพลิเคชั่นไลน์มีผลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ ผลการวิจัยพบว่า **ยอมรับสมมติฐาน**

ส่วนปัจจัยที่ไม่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุของจังหวัดเชียงใหม่ ได้แก่

สมมติฐานที่ 2 การรับรู้ความง่ายของแอปพลิเคชั่นไลน์มีผลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ ผลการวิจัยพบว่า **ปฏิเสธสมมติฐาน**

สมมติฐานที่ 3 การทัศนคติต่อการใช้งานของแอปพลิเคชั่นไลน์มีผลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ **ปฏิเสธสมมติฐาน**

สมมติฐานที่ 4 อิทธิพลทางสังคมมีผลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ ผลการวิจัยพบว่า **ปฏิเสธสมมติฐาน**

อภิปรายผล

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุของจังหวัดเชียงใหม่ สามารถสร้างสมการพยากรณ์ได้ดังนี้

$$Y = 4.171 + .486\ (X_1) + -.519\ (X_5) + .574\ (X_6)$$

ให้ Y แทน ค่าปัจจัยการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ

X_1 แทน ปัจจัยด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ของแอปพลิเคชั่นไลน์

X_5 แทน ปัจจัยด้านความสะดวกสบายในการใช้งานของแอปพลิเคชั่นไลน์

X_6 แทน ปัจจัยด้านความบันเทิงในการใช้งานของแอปพลิเคชั่นไลน์

โดยผู้วิจัยสามารถอภิปรายรายละเอียดของแต่ละตัวแปร ดังต่อไปนี้

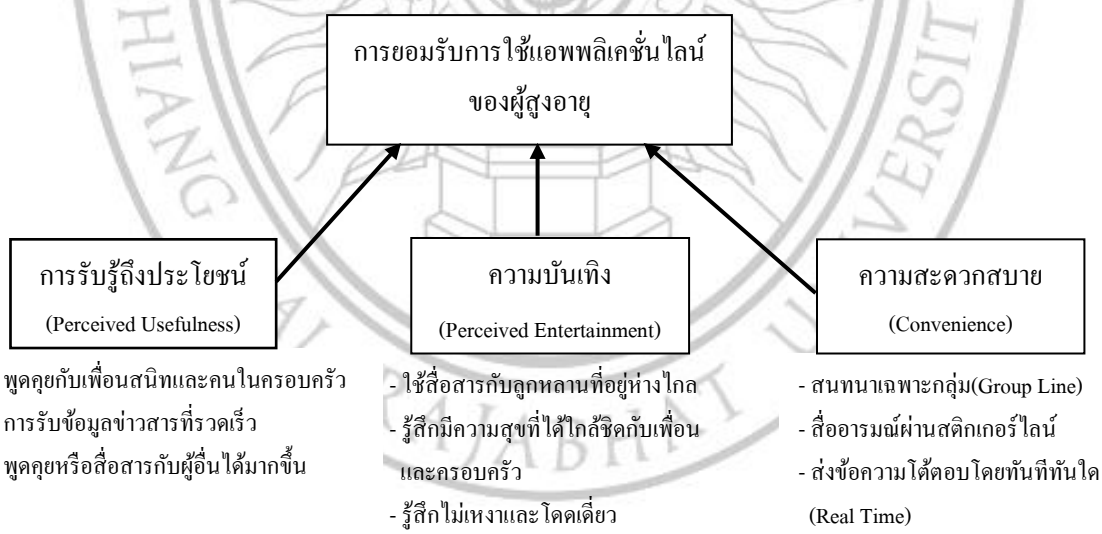
1. ปัจจัยด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ของแอปพลิเคชั่นไลน์มีผลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ ผลการวิจัยพบว่า ผู้สูงอายุของจังหวัดเชียงใหม่ รับรู้ถึงประโยชน์ของแอปพลิเคชั่นไลน์ซึ่งยอมรับสมมติฐานงานวิจัยในครั้งนี้ แสดงให้เห็นว่า ผู้สูงอายุที่เป็นกลุ่มตัวอย่างครั้งนี้ มีการรับรู้ถึงประโยชน์ของแอปพลิเคชั่นไลน์ เนื่องจากแอปพลิเคชั่นไลน์ช่วยให้ผู้สูงอายุได้พูดคุยหรือสื่อสารกับผู้อื่นได้มากขึ้น สามารถพูดคุยกับเพื่อนสนิทและคนในครอบครัวที่อยู่ห่างไกล โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย สามารถแบ่งปันข้อมูลข่าวสารให้แก่ผู้อื่นได้ง่ายและรวดเร็วมากขึ้น สอดคล้องกับ (ศุภศิลป์ กุลจิตต์เจือวงศ์, 2556) ได้อธิบายถึงคุณประโยชน์และลักษณะเฉพาะของแอปพลิเคชั่นไลน์ว่ามีลักษณะเฉพาะที่สร้างความแตกต่างอย่างเด่นชัดจากแอปพลิเคชั่นสนทนาอื่นๆ และเป็นช่องทางในการสื่อสารที่ผู้บริโภคสามารถเลือกเป็นสมาชิกได้ง่าย เช่น เป็นการสื่อสาร 2 ทาง (Two-way Communication) ไลน์เป็นการสื่อสารโดยตรงจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสารโดยผู้ส่งสารสามารถส่งข้อความ รูปภาพ เอกสาร หรือข้อมูลข่าวสารตามวัตถุประสงค์ของผู้ส่งสารเพื่อก่อให้เกิดการรับรู้ และพฤติกรรมที่ผู้ส่งสารต้องการอีกทั้งผู้รับสารยังสามารถแสดงปฏิกิริยาตอบกลับ (Feedback) โดยตรงได้ทันทีทำให้ผู้ส่งสารสามารถวัดผลของการสื่อสารได้ทันที สามารถ

สร้างกลุ่มการสื่อสารได้เฉพาะกลุ่ม (Group Communication) ผู้ส่งสารสามารถเลือกกลุ่มเป้าหมายได้อย่างเฉพาะเจาะจง มีสติ๊กเกอร์รูปแบบการ์ตูนที่ช่วยเพิ่มการสนทนาให้ชัดเจน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของมหาวิทยาลัยมิชิแกนสเตท ประเทศสหรัฐอเมริกาได้ทำการวิจัยระยะยาวกว่า 6 ปี เกี่ยวกับผู้สูงอายุที่เกษียณอายุแล้วในสหรัฐอเมริกากว่า 22,000 คน พบว่า การที่ผู้สูงอายุมีโอกาสได้ใช้อินเทอร์เน็ต ในการติดต่อสื่อสาร หรือวัตถุประสงค์อื่นๆที่สามารถลดค่าความน่าจะเป็นของความเครียดในวัยสูงอายุได้ร้อยละ 33 เนื่องจากอินเทอร์เน็ตสามารลดความรู้สึกของความเหงา ความโดดเดี่ยว และความเบื่อหน่าย ซึ่งเป็นอาการที่พบได้ทั่วไปในผู้สูงอายุและเป็นสาเหตุของโรคเครียด การวิจัยนี้ยังชี้ให้เห็นอย่างชัดเจนว่า ผู้สูงอายุมีแรงจูงใจที่จะปฏิสัมพันธ์ผ่านช่องทางออนไลน์เพื่อการขยายเครือข่ายทางสังคม และความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นนี้จะส่งผลดีต่อสุขภาพทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ

2. ปัจจัยด้านความสะดวกสบายในการใช้งานของแอปพลิเคชั่นไลน์มีผลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ ผลการวิจัยพบว่า ความสะดวกสบายในการใช้งานของแอปพลิเคชั่นไลน์มีผลต่อการใช้งานแอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุของจังหวัดเชียงใหม่ เนื่องจากผู้สูงอายุสามารถส่งข้อความโต้ตอบโดยทันทีทันใด (Real Time) กับกลุ่มเพื่อน และลูกหลานที่อยู่ห่างไกลได้ สามารถใช้งานแอปพลิเคชั่นไลน์ได้ทุกที่ทุกเวลา สามารถสนทนาโดยการเห็นหน้า (Video Call) ได้อย่างรวดเร็ว การส่งไฟล์งานได้สะดวกขึ้นการสร้างกลุ่ม (Group Line) และสนทนาเฉพาะกลุ่มได้ สามารถสื่ออารมณ์ให้เพื่อนหรือคนรู้จักเข้าใจง่ายขึ้นผ่านสติกเกอร์ไลน์ (Sticker Line) และสามารถสั่งซื้อสิ้นค้าออนไลน์ ได้สะดวกสบายไม่ต้องเดินทางในการไปเลือกซื้อด้วยตนเองจากลักษณะทางกายภาพของผู้สูงอายุเอง สอดคล้องกับ (ชลจิตต์ ดลคนิต, 2557) ศึกษาเรื่องการพัฒนารูปแบบการสั่งซื้อสินค้าออนไลน์ของธุรกิจค้าปลีกประเภทซุปเปอร์มาร์เก็ตสำหรับกลุ่มผู้สูงอายุ พบว่า ปัญหาในการเลือกซื้อสินค้าภายในร้านซุปเปอร์มาร์เก็ตของผู้สูงอายุ มีอยู่ด้วยกัน 2 ปัญหา คือ ปัญหาด้านพนักงานและปัญหาด้านลักษณะทางกายภาพโดยปัญหาด้านพนักงาน คือ พนักงานไม่เต็มใจให้ความช่วยเหลือ ไม่เต็มใจให้บริการโดยบางครั้งมีการแสดงกิริยาที่ไม่เหมาะสม เนื่องจากไม่เข้าใจว่ากลุ่มผู้สูงอายุต้องการการให้บริการแบบใดและไม่เข้าใจสภาพร่างกายที่เปลี่ยนแปลงไปของกลุ่มผู้สูงอายุว่าส่งผลต่อการใช้ชีวิตประจำวันอย่างไรส่วนปัญหาด้านลักษณะทางกายภาพคือขาดสิ่งอำนวยความสะดวกที่จำเป็นและสิ่งอำนวยความสะดวกที่มีอยู่ยังไม่สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มผู้สูงอายุส่วนรูปแบบการสั่งซื้อสินค้าผ่านระบบออนไลน์ (Online) ของผู้สูงอายุ กลุ่มผู้สูงอายุต้องการให้พัฒนารูปแบบการสั่งซื้อสินค้าผ่านระบบออนไลน์ไปยังเครือข่ายทางสังคม โดยเลือกผ่านช่องทางแอปพลิเคชั่นไลน์ ที่กลุ่มผู้สูงอายุใช้อยู่เป็นประจำเนื่องจากoกลุ่มผู้สูงอายุมีความคุ้นเคยมากกว่าช่องทางอื่น

3. ปัจจัยด้านความบันเทิงในการใช้งานของแอปพลิเคชั่นไลน์มีผลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ ผลการวิจัยพบว่า แอปพลิเคชั่นไลน์มีผลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุของจังหวัดเชียงใหม่ เนื่องจากผู้สูงอายุเห็นว่าแอปพลิเคชั่นไลน์ทำให้รู้สึกผ่อนคลาย ลดความเครียด รู้สึกสนุกสนานและเพลิดเพลิน รู้สึกมีความสุขที่ได้ใกล้ชิดกับเพื่อนและครอบครัวมากยิ่งขึ้น รวมถึงการสื่อสารกับลูกหลานที่อยู่ห่างไกลได้ตลอดเวลา ซึ่งสอดคล้องกับ กันตพล บรรทัดทอง (2557) ศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และความพึงพอใจของกลุ่มคนผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการดำเนินงานวิจัย พบว่า ผู้สูงอายุมีแรงจูงใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์สูงขึ้นจะทำให้ความพึงพอใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุสูงขึ้นมากด้วย เนื่องจากผู้สูงอายุมีแรงจูงใจ ที่ได้สื่อสารกันอย่างอิสระ ได้รับประโยชน์ต่างๆ ในการใช้บริการ ดูเป็นคนทันสมัย ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ได้รับการยอมรับนับถือจากเพื่อนในเครือข่าย การใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน ประหยัด จึงทำให้เกิดความพึงพอใจในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ และส่งผลต่อความรู้สึกที่ไม่เหงา ไม่โดดเดี่ยว ทำให้มีความสุขที่ได้ใกล้ชิดกับเพื่อนและครอบครัวมากยิ่งขึ้น ยังรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินในการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ที่เพิ่มรูปแบบการสื่อสารที่เพิ่มความสนุกสนามตื่นเต้นและมีความหลากหลายในการใช้มากขึ้น

จากผลงานวิจัย สามารถสร้างแบบจำลองปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุได้ ดังภาพ



ภาพที่ 5.1 แบบจำลองการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ

ภาพรูปที่ 5.1 เป็นการอธิบายว่า การยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุนั้นจะเกิดจากปัจจัยด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived Usefulness) ปัจจัยด้านความบันเทิง

(Entertainment) และปัจจัยด้านความสะดวกสบาย (Convenience) โดยปัจจัยด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived Usefulness) ได้แก่ แอปพลิเคชั่นไลน์สามารถพูดคุยกับเพื่อนสนิทและคนในครอบครัวโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย อีกทั้งยังทำให้ได้รับข้อมูลข่าวสารที่รวดเร็ว และช่วยให้สื่อสารกับบุคคลอื่นได้มากขึ้น ปัจจัยด้านความบันเทิง (Entertainment) ได้แก่ การทำให้สามารถสื่อสารกับลูกหลานที่อยู่ห่างไกลได้ตลอดเวลา ซึ่งทำให้เกิดความสุขทุกครั้งที่ได้ใกล้ชิดกับเพื่อนและครอบครัว รู้สึกไม่เหงา ไม่โดดเดี่ยว นอกจากนี้ปัจจัยด้านความสะดวกสบาย (Convenience) ได้แก่ การสนทนาเฉพาะกลุ่ม (Group Line) สื่ออารมณ์ผ่านสติกเกอร์ไลน์ และส่งข้อความโต้ตอบโดยทันทีทันใด (Real Time) ส่งผลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับประโยชน์ในการประยุกต์ใช้ผลการวิจัย

1. จากผลการวิจัย พบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุในจังหวัดเชียงใหม่ ประกอบได้ด้วย ปัจจัยด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ ปัจจัยด้านความสะดวกสบายในการใช้งานและปัจจัยด้านความบันเทิงนั้น ภาครัฐควรเข้ามามีบทบาทในการสนับสนุนให้ความรู้ด้านวิธีการประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันของผู้สูงอายุ เพื่อให้ผู้สูงอายุมีแนวทางในการใช้งานได้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2. การรับรู้ถึงประโยชน์ทำให้เกิดการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ ควรจัดอบรมให้ความรู้ที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้ใช้งาน

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยในอนาคต

1. ควรเพิ่มปัจจัยในการศึกษาเพื่อให้ได้ข้อมูลการศึกษามากขึ้น เช่น ปัจจัยด้านสภาพเศรษฐกิจ และสังคม ซึ่งจะทำให้ได้ทราบปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับแอปพลิเคชั่นไลน์ได้มากขึ้น และจะได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาแอปพลิเคชั่นไลน์ต่อผู้สูงอายุ เพื่อตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้สูงอายุได้มากยิ่งขึ้น

2. จากขอบเขตงานวิจัยที่ได้ศึกษาในครั้งนี้ ได้ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุเฉพาะในเขตอำเภอเมืองเท่านั้น ผู้วิจัยเห็นว่า ในอนาคตควรทำการศึกษากลุ่มผู้สูงอายุเขตอำเภออื่นๆ เพื่อให้ทราบถึงปัจจัยด้านอื่น ๆ ที่อาจส่งผลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุในภาพรวม

บรรณานุกรม

กติกา สายเสนีย์. (2551). *Social Network คืออะไร*. สืบค้นจาก http://keng.com/2008/08/09/what-is-social-networking.

กันตพล บันทัดทอง. (2557). *พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และความพึงพอใจของกลุ่มคนผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร*. (การค้นคว้าอิสระ) ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

คนไทยสูงอายุเล่นไลน์สนั่น. *ไทยรัฐออนไลน์*. สืบค้นจาก http://www.thairath.co.th/content/480169.

จเรวัฒน์ เทวรัตน์. (2558, มกราคม - มิถุนายน). การพัฒนาเครือข่ายสังคมออนไลน์ของศูนย์วิทยพัฒนามหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช สำหรับนักศึกษา. *ศึกษาศาสตร์ มสธ*. *8*(1), 138 - 140.

จักรพงษ์ สื่อประเสริฐสิทธิ์. (2554). *การยอมรับบริการการสื่อสารระหว่างกันผ่านข้อความและรูปภาพแบบทันทีผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Mobile Instant Messaging : MIM) ของประชากรในกรุงเทพมหานคร*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารเทคโนโลยีวิทยาลัยนวัตกรรม, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.)

จิรพร ศรีพลาวัฒน์. (2552). *ปัจจัยที่มีผลต่อการยอมรับและใช้บริการโมบายแบงค์กิ้ง*. (การค้นคว้าอิสระปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.)

ชลจิตต์ ดุลคนิต. (2557, กรกฎาคม - ธันวาคม). การพัฒนารูปแบบการสั่งซื้อสินค้าออนไลน์ของธุรกิจค้าปลีกประเภทซูเปอร์มาร์เก็ตสำหรับกลุ่มผู้สูงอายุ. *วารสารธุรกิจปริทัศน์*. 6(2), 107.

ญี่ปุ่นเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุเต็มตัว. (2557, 3 มกราคม). *ไทยรัฐออนไลน์*. สืบค้นจาก https://www.thairath.co.th/content/393501.

ฐาวรา หวังสมบูรณ์ดี. (2553). *ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการยอมรับและความตั้งใจในการใช้อินเตอร์เน็ตแบงค์กิ้ง ของพนักงานธนาคารยูโอบี สำนักงานใหญ่*. (การค้นคว้าอิสระปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารเทคโนโลยีวิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.)

ณัฐพร มักอุดมลาภ. (2554). *คู่มือเรียนรู้และใช้งานอินเทอร์เน็ตเบื้องต้น*. นนทบุรี : ไอดีซีพรีเมียร์.

เทเลนอร์เผยผลสำรวจ ผู้สูงอายุในเอเชียยังไม่ได้ใช้ประโยชน์จากโมบายอินเทอร์เน็ต. (2558). *ประชาชาติธุรกิจออนไลน์*. สืบค้นจาก https://www.prachachat.net/news_detail.php?newsid=1432799118.

ธาราภร วิทยสินธนา. (2557). *การยอมรับบนวัตกรรมการสื่อสารผ่าน Application: WhatsApp ทางโทรศัพท์สมาร์ทโฟนของคนวัยทำงานในกรุงเทพมหานคร*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.)

ธาริณี นาคเมธี. (2557). *พฤติกรรมการสื่อสารภายในองค์กรของบุคลากรในหน่วยงานราชการเขตอำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลกผ่านการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ (LINE)*. (การค้นคว้าอิสระปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการการสื่อสาร, มหาวิทยาลัยนเรศวร.)

พชร แก้วเขียว. (2555). *การยอมรับการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์และสารสนเทศ, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.)

พีรียาพร ธรรมแงะ. (2556). *ศึกษาปัจจัยที่เป็นส่งผลต่อการตัดสินใจยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศของผู้ประกอบการวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมในเขตจังหวัดเชียงใหม่*. (การค้นคว้าอิสระปริญญาเศรษฐศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.)

ภาณุวัฒน์ กองราช. (2554). *พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย กรณีศึกษา Facebook*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารเทคโนโลยีวิทยาลัยนวัตกรรม, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.)

ภูษณิศา ช่วยประคอง. (2557). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศของเจ้าหน้าที่กรมโรงงานอุตสาหกรรม*. (การค้นคว้าอิสระปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.)

มะลิวรรณ จันแดง. (2554). *ศึกษาปัจจัยที่นำไปสู่การยอมรับการใช้ระบบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ในบริษัท สยาม มิตซุย พีทีเอ จำกัด*. (การค้นคว้าอิสระปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารเทคโนโลยีวิทยาลัยนวัตกรรม, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.)

มะลิสุวรรณ เศรษฐพงค์. (2554). *เครือข่ายสังคม (Social Networking)*. สืบค้นจาก http://www.vcharkarn.com/varticle/40698.

วนิษา แก้วสุข. (2557). *การศึกษาการสื่อสารบนเครือข่ายสังคมออนไลน์กับการบริจาค กรณีศึกษามูลนิธิเพื่อสุนัขยากไร้ปี 2557*. (การค้นคว้าอิสระปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.)

วรสิทธิ์ วิมลประภาพร และกมลทิพย์ ชีวะวิชวาลกุล. (2551). *ปัจจัยใดมีผลต่อทัศนคติและการยอมรับนวัตกรรม 3G บนโทรศัพท์เคลื่อนที่ของผู้บริโภคที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร*. (การค้นคว้าอิสระปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.)

วัฒณี ภูวทิศ. (2557, กรกฎาคม - ธันวาคม). การสร้างเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์. *ศรีนครินทรวิโรฒวิจัยและพัฒนา. 6*(12), 206 - 216.

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2560). *จังหวัดเชียงใหม่*. สืบค้นจาก https://th.wikipedia.org/wiki/จังหวัดเชียงใหม่.

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. *บริการเครือข่ายสังคม*. สืบค้นจาก https://th.wikipedia.org/wiki/บริการเครือข่ายสังคม.

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. *วัยสูงอายุ*. สืบค้นจาก https://th.wikipedia.org/wiki/วัยสูงอายุ.

วิชชนน วศินเมธากูร. (2557). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้ฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ออนไลน์ของผู้ใช้บริการห้องสมุด คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่*. (การค้นคว้าอิสระปริญญานิพนธ์ รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.)

ศนิ อนันต์รัตนโชติ. (2553). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับเทคโนโลยีการชำระเงินผ่านระบบเว็บไซต์ (Web Payment) ของผู้ซื้อสินค้าและบริการออนไลน์*. (การค้นคว้าอิสระปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารเทคโนโลยีวิทยาลัยนวัตกรรม, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.)

ศิวัช จันทนาสุภาภรณ์. (2554). *พฤติกรรมการเปิดรับสื่อออนไลน์บนเครือข่ายสังคมออนไลน์และเพื่อเปรียบเทียบทัศนคติที่มีต่อการเปิดรับสื่อออนไลน์บนเครือข่ายสังคมออนไลน์*. (การค้นคว้าอิสระปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต วิชาเอกระบบสารสนเทศ, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.)

ศักรินทร์ ตันสุพงษ์. (2557). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับแอปพลิเคชั่นไลน์*. (การค้นคว้าอิสระปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการจัดการ, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.)

ศุภศิลป์ กุลจิตต์เจือวงศ์. (2556, ตุลาคม – ธันวาคม). ไลน์รูปแบบการสื่อสารบนความสร้างสรรค์ของสมาร์ทโฟน ข้อดีและข้อจำกัดของแอปพลิเคชั่น. *วารสารนักบริหาร. 33*(4), 46.

ศูนย์สำรวจความคิดเห็นนิด้าโพล. (2558). *พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต*. สืบค้นจาก http://nidapoll.nida.ac.th/file_upload/poll/document/20160608034555.pdf.

เศรษฐพงค์ มะลิสุวรรณ. (2554). *เครือข่ายสังคม (Social Networking).* สืบค้นจาก http://www.vcharkarn.com/varticle/40698.

สว่างนภา ต่วนภูษา. (2556). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับเทคโนโลยีคลาวด์คอมพิวติ้งในสถาบันอุดมศึกษา*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต วิชาเอกระบบสารสนเทศ, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.)

สัญชัย ชุณหบันดล. (2553). *ปัจจัยภายนอกที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ทแบงค์กิ้ง*. (การค้นคว้าอิสระปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.)

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน). (2558). *รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตของประเทศไทย ปี 2558*. สืบค้นจาก https://www.etda.or.th/publishing-detail/thailand-internet-user-profile-2015-th.html.

สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2557). *การสำรวจประชากรสูงอายุในประเทศไทย พ.ศ.2557*. สืบค้นจาก http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/themes/files/elderlyworkFullReport-1.pdf.

สำนักบริหารการทะเบียน กรมการปกครอง. (2558). *สถิติประชากรและบ้าน จำนวนประชากรแยกรายอายุ*. สืบค้นจาก http://stat.dopa.go.th/stat/statnew/upstat_age.php.

สิงหะ ฉวีสุข และสุนันทา วงศ์จตุรภัทร. (2555, มกราคม – มิถุนายน). ทฤษฎีการยอมรับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ. *KMITL Information Technology Journal*. 1 - 17.

อรทัย เลื่อนวัน. (2555). *ปัจจัยส่วนบุคคลและปัจจัยเกี่ยวกับงานที่มีผลต่อการยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศในการปฏิบัติงาน*. (การค้นคว้าอิสระปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.)

อารีย์ นัยพินิจ ภัทรพงษ์ เกริกสกุล และธงพล พรหมสาขา ณ สกลนค. (2557, มกราคม - มิถุนายน). การปรับตัวภายใต้กระแสโลกาภิวัตน์. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา*. *7*(1), 11.

อิทธิพล ปรีติประสงค์. (2552). *แนวคิดพื้นฐานในการสร้างสรรค์ชุมชนออนไลน์*. สืบค้นจาก https://www.gotoknow.org/posts/288469.

Al-Ammary, J. H., Al-Sherooqi, A. K., & Al-Sherooqi, H. K. (2014). The Acceptance of Social Networking as a Learning Tools at University of Bahrain. *International Journal of Information and Education Technology, 4*(2), 208.

Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS quarterly*, 319 - 340.

Huang, J. H., Lin, Y. R., & Chuang, S. T. (2007). Elucidating User Behavior of Mobile Learning : A Perspective of the Extended Technology Acceptance Model. *The Electronic Library*, *25*(5), 585 - 598.

Hui, P., & Buchegger, S. (2009, July). *Groupthink and peer pressure: Social influence in online Social Network groups.* Social Network Analysis and Mining, 2009. ASONAM'09. International Conference on Advances in, Athens.

Kim, G. S., Park, S. B., & Oh, J. (2008). An Examination of Factors Influencing Consumer Adoption of short Message Service (SMS). *Psychology & Marketing*, *25*(8), 769 - 786.

Lee, J. S., Cho, H., Gay, G., Davidson, B., & Ingraffea, A. R. (2003). Technology Acceptance and Social Networking in Distance Learning. *Educational Technology & Society*, *6*(2), 50 - 61.

Rosen, P., & Sherman, P. (2006, December). *Hedonic information systems: acceptance of social networking websites.* AMCIS 2006 Proceedings, Acapulco.

Yamane, Taro. (1973). *Statistics: An Introductory Analysis*. (3rd ed.). New York: Harper and Row Publications.

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – นามสกุล	นายเฉลิมศักดิ์ บุญประเสริฐ
วัน เดือน ปีเกิด	12 สิงหาคม 2534
ที่อยู่ปัจจุบัน	507/28 ตำบลสันผีเสื้อ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2553 ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเศรษฐศาสตร์สหกรณ์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้
ประสบการณ์การทำงาน	พ.ศ. 2558 - ปัจจุบัน ทำงานที่ สหกรณ์ออมทรัพย์สาธารสุข เชียงใหม่ จำกัด

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ CHIANG MAI RAJABHAT UNIVERSITY

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก.

แบบสอบถามการค้นคว้าอิสระ
ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ

.....

<u>คำชี้แจง</u>

1. การวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
2. **<u>วัตถุประสงค์</u>**
   เพื่อศึกษาถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ
3. แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ
   ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
   ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ
   ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ
   ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะ
4. กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความเป็นจริง
5. แบบสอบถามฉบับนี้ ใช้ประกอบการวิจัยเพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น ซึ่งทุกคำตอบจะถูกเก็บรวบรวมไว้เป็นความลับ และจะนำเสนอข้อมูลเพียงภาพรวมเท่านั้น

นิยามศัพท์ ผู้สูงอายุ หมายถึง บุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง : กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคำตอบ ❑ เกี่ยวกับข้อมูลของตัวท่านเอง

1. เพศ

❑ 1. ชาย ❑ 2. หญิง

2. อายุ…….…… ปี

3. สถานภาพ

❑ 1. โสด ❑ 2. สมรส ❑ 3. หย่าร้าง/หม้าย ❑ 4. แยกกันอยู่

4. ระดับการศึกษา

❑ 1. ระดับประถมศึกษาหรือต่ำกว่า ❑ 2. ระดับมัธยมศึกษา

❑ 3. ระดับปวช. /ปวส. ❑ 4. ระดับปริญญาตรี

❑ 5. ระดับปริญญาโท ❑ 6. ปริญญาเอก

5. รายได้เฉลี่ยต่อเดือน

❑ 1. ต่ำกว่า 5,000 บาท ❑ 2. 5,001 - 10,000 บาท

❑ 3. 10,001 - 15,000 บาท ❑ 4. 15,001 - 20,000 บาท

❑ 5. 20,001 - 25,000 บาท ❑ 6. 25,001 - 30,000 บาท

❑ 7. 30,001 - 35,000 บาท ❑ 8. 35,001 บาท ขึ้นไป

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ

คำชี้แจง : ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

1. ท่านเคยใช้แอปพลิเคชั่นไลน์หรือไม่

❑ 1. เคย (กรุณาตอบคำถามข้อต่อไป)

❑ 2. ไม่เคย (กรุณาตอบคำถามเฉพาะข้อที่ 1)

2. ท่านใช้แอปพลิเคชั่นไลน์บ่อยแค่ไหน

❑ 1. ใช้บางวัน ❑ 2. ใช้อาทิตย์ละ 2 วัน

❑ 3. ใช้อาทิตย์ละ 3 วัน ❑ 4. ใช้ทุกวัน

3. ระยะเวลาที่ท่านใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ในแต่ครั้ง

❑ 1. น้อยว่า 30 นาที ❑ 2. 30 นาที - 1 ชั่วโมง

❑ 3. 1 - 2 ชั่วโมง ❑ 4. 3 - 4 ชั่วโมง

❑ 5. 5 - 6 ชั่วโมง ❑ 6. มากกว่า 6 ชั่วโมง

❑ 7. ตลอดเวลา

4. ช่วงเวลาไหนที่ท่านใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ บ่อยที่สุด

❑ 1. 6.00 น. - 9.00 น. ❑ 2. 9.01 น. - 12.00 น.

❑ 3. 12.01 น. - 13.00 น. ❑ 4. 13.01 น. - 15.00 น.

❑ 5. 15.01 น. - 18.00 น. ❑ 6. 18.01 น. - 21.00 น.

❑ 7. 21.01 น. - เที่ยงคืน ❑ 8. ช่วงหลังเที่ยงคืน

5. ท่านเรียนรู้การใช้งานแอปพลิเคชั่นไลน์ได้อย่างไร

❑ 1. เรียนรู้การใช้งานแอปพลิเคชั่นไลน์ด้วยตนเอง

❑ 2. เรียนรู้การใช้งานแอปพลิเคชั่นไลน์จากบุคคลอื่น โปรดระบุ.....

6. ฟังก์ชันที่ท่านสามารถใช้งานในแอปพลิเคชั่นไลน์

❑ 1. ส่งสติกเกอร์ไลน์ (Sticker Line) ❑ 2. โหลดสติกเกอร์ไลน์ (Sticker Line) ฟรี

❑ 3. เพิ่มเพื่อนใหม่(Add Friends) ❑ 3. โหลดสติกเกอร์ไลน์ (Sticker Line) เสียค่าบริการ

❑ 5. สนทนาแบบข้อความ ❑ 6. สนทนาแบบเห็นหน้า (Vidio Call)

❑ 7. ส่งรูปภาพหรือวีดีโอ (Vidio) ❑ 8. ส่งแชร์ตำแหน่งสถานที่ (Share Location)

❑ 9. อื่นๆ โปรดระบุ…….....

7. วัตถุประสงค์หลักในการใช้งานแอปพลิเคชั่นไลน์

❑ 1. พูดคุยหรือสนทนากับลูกหลาน

❑ 2. พูดคุยหรือสนทนากับเพื่อนสนิท

❑ 3. อวยพรหรือให้กำลังใจผู้อื่น

❑ 4. ติดตามข่าวสารจากเพื่อนในแอปพลิเคชั่นไลน์

❑ 5. อื่นๆ โปรดระบุ.....

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ

คำชี้แจง : กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ประเด็นการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
การรับรู้ถึงประโยชน์ของแอปพลิเคชั่นไลน์					
1. ช่วยให้ท่านได้พูดคุยหรือสื่อสารกับผู้อื่นได้มากขึ้น					
2. สามารถพูดคุยกับเพื่อนสนิทและคนในครอบครัวที่อยู่ห่างไกล โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย					
3. ช่วยให้ท่านประสานงานและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้สะดวกมากขึ้น					
4. ช่วยให้ท่านสามารถแบ่งปันข้อมูลข่าวสารให้แก่ผู้อื่นได้ง่ายขึ้น					
5. ช่วยให้ท่านได้รับข้อมูลข่าวสารได้รวดเร็วมากขึ้น					
6. ช่วยให้ท่านทำงานได้ไม่จำกัดสถานที่และเวลา					

ประเด็นการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
การใช้งานง่ายของแอปพลิเคชั่นไลน์					
1. ท่านสามารถใช้งานได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว					
2. ขั้นตอนในการใช้งานไม่มีความยุ่งยาก					
3. การจัดวางเมนูในแอปพลิเคชั่นไลน์ง่ายต่อการจดจำ					
4. สัญลักษณ์ในแอปพลิเคชั่นไลน์ง่ายต่อความเข้าใจ					
5. ท่านสามารถเรียนรู้และใช้งานได้อย่างรวดเร็ว					
ทัศนคติต่อการใช้งานของแอปพลิเคชั่นไลน์					
1. แอปพลิเคชั่นไลน์มีความจำเป็นที่ทุกคนต้องใช้เป็น					
2. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชั่นไลน์เป็นการเปิดโอกาสรับรู้แนวความคิดใหม่ๆ					
3. ท่านมีความคิดเห็นว่าแอปพลิเคชั่นไลน์มีประโยชน์ในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน					
4. แอปพลิเคชั่นไลน์มีความปลอดภัยในการรักษาข้อมูลส่วนบุคคล					
อิทธิพลทางสังคม					
1. เพื่อนและญาติพี่น้องของท่านมีส่วนสนับสนุนให้ใช้งานแอปพลิเคชั่นไลน์					
2. เพื่อนของท่านและญาติของท่านส่วนใหญ่มีการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์					
3. การใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ทำให้ได้รับการยอมรับจากสังคม					

ประเด็นการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
4. การใช้แอปพลิเคชั่นไลน์รู้สึกว่าตนเองเป็นคนทันสมัย					
5. การใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ทำให้ท่านมีสังคมใหม่ๆ ในโลกออนไลน์					
ความสะดวกสบายในการใช้งานของแอปพลิเคชั่นไลน์					
1. ท่านสามารถส่งข้อความโต้ตอบโดยทันทีทันใด (Real Time)					
2. ท่านสามารถใช้งานแอปพลิเคชั่นไลน์ได้ทุกที่ทุกเวลา					
3. ท่านสามารถสนทนาโดยการเห็นหน้า (Video Call) ได้อย่างรวดเร็ว					
4. ท่านสามารถส่งไฟล์งานได้สะดวกขึ้น					
5. ท่านสามารถสร้างกลุ่ม(Group Line) และสนทนาเฉพาะกลุ่มได้					
6. ท่านสามารถสื่ออารมณ์ให้เพื่อนหรือคนรู้จักเข้าใจง่ายขึ้น ผ่านสติกเกอร์ไลน์ (Sticker Line)					
ความบันเทิงในการใช้งานของแอปพลิเคชั่นไลน์					
1. แอปพลิเคชั่นไลน์ทำให้ให้ท่านรู้สึกผ่อนคลายและลดความเครียด					
2. แอปพลิเคชั่นไลน์ทำให้ท่านรู้สึกสนุกสนานและเพลิดเพลิน					
3. แอปพลิเคชั่นไลน์ทำให้ท่ารู้สึกไม่เหงาและโดดเดี่ยว					

ประเด็นการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
4. แอปพลิเคชั่นไลน์ทำให้ท่านรู้สึกมีความสุขที่ได้ใกล้ชิดกับเพื่อนและครอบครัวมากยิ่งขึ้น					
5. แอปพลิเคชั่นไลน์ทำให้ท่านได้สื่อสารกับลูกหลานที่อยู่ห่างไกลได้ตลอดเวลา					
การยอมรับการใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ของผู้สูงอายุ					
1. ท่านยินดีจะแนะนำเพื่อนหรือคนรู้จักให้ใช้แอปพลิเคชั่นไลน์					
2. ท่านมีความตั้งใจจะใช้แอปพลิเคชั่นไลน์ต่อไปในอนาคต					
3. ท่านจะใช้แอปพลิเคชั่นไลน์เป็นประจำทุกวัน					
4. ถ้ามีการจัดอบรมเกี่ยวกับความรู้ใหม่ของแอปพลิเคชั่นไลน์ ท่านจะให้ความสนใจเข้าร่วมเมื่อมีโอกาส					
5. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชั่นไลน์เป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน					

ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ขอขอบพระคุณทุกท่านที่กรุณาสละเวลาตอบแบบสอบถาม