

เทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของประชากรในเขตกรุงเทพมหานครฯ

Digital Technology and its Influences on lifestyle of Thai population in Bangkok area

พัฒนภัสสร พรกิจวัฒนา

Punnapat pondgitvattana

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะส่วนบุคคลของประชากรในเขตกรุงเทพมหานครฯ ที่มีรูปแบบการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและการปรับตัวต่อเทคโนโลยีดิจิทัล โดยใช้วิธีเก็บแบบสอบถามจำนวน 400 ฉบับจากประชากรที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครฯ และเลือกวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญพบบุคคลโดยทำแบบสอบถามใน Google form แล้วส่งแบบสอบถามในกลุ่มไลน์ จากนั้นเลือกสุ่มแบบตามจุดมุ่งหมายของการวิจัย โดยคำถามคัดกรอง วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป สำหรับสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ สถิติไค-สแควร์ (Chi - Square)

ผลการศึกษาวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุระหว่าง 26 – 33 ปี มีสถานภาพสมรส มีระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี มีอาชีพพนักงานบริษัท/โรงงาน ที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 30,001บาทขึ้นไป ที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานครฯ มีการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลในรูปแบบออนไลน์มากที่สุด สื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้งานคือ Face book, Line, Twitter โดยเป็นการใช้งานผ่านอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือด้วยเหตุผลเพื่อทำงาน และมีการใช้งานจำนวน 4-6 ชั่วโมง/วัน ผู้มีบทบาทที่ทำให้ต้องเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลได้แก่ตัวเอง สาเหตุที่สนใจเทคโนโลยีดิจิทัลเพราะต้องการตามทันเทคโนโลยีดิจิทัล และหากมีความจำเป็นต้องเรียนรู้หรือใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ส่งผลต่ออาชีพและรายได้จะมีการเรียนรู้ทันที

ผลการทดสอบสมมติฐานพบว่า อายุ สถานภาพ การศึกษา อาชีพและรายได้ส่งผลต่อรูปแบบการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเรื่องเหตุผลที่ใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีนัยยะสำคัญที่ระดับ 0.01 ส่วนเพศ อายุ สถานภาพ อาชีพและการศึกษาไม่ส่งผลต่อรูปแบบการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และ เพศ การศึกษาและรายได้ไม่ส่งผลต่อการใช้งานผ่านอุปกรณ์ ส่วนลักษณะส่วนบุคคลด้าน อายุ สถานภาพ อาชีพส่งผลต่อการใช้งานผ่านอุปกรณ์อย่างมีนัยยะสำคัญที่ระดับ 0.01 สำหรับด้านการปรับตัวต่อเทคโนโลยีดิจิทัลพบว่า อายุ การศึกษา อาชีพและรายได้ส่งผลต่อการแก้ปัญหาเมื่อเจอปัญหาการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีนัยยะสำคัญที่ระดับ 0.01 รายได้ส่งผลหากองค์กรให้เรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ไม่เคยเรียนรู้มาก่อนอย่างมีนัยยะสำคัญที่ระดับ 0.01

คำสำคัญ: รูปแบบการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล, การปรับตัวต่อเทคโนโลยีดิจิทัล

Abstract

This research focuses purposely on the study of personal characters of Thai population; who are living in Bangkok area and having lifestyle of manipulating the digital technology, by the data collecting method of 400 questionnaire sets from the target group. Random participants are picked and requested to complete the questionnaire digitally in the Google Form and technically, participants are obliged to submit the questionnaire via Line application. Subsequently, random selection method complying to the target of research through question screening and data analysis by packaged program for hypothesis testing called Chi-Square.

The research result indicates that majority of participants are female aged between 26- 33 years with Single marital status, pre-degree background, having main occupation as employee in factories or companies and average income at THB 30,000 ++. They are living in Bangkok area and manipulating mostly on-line digital technology. Participants are frequently surfing social media through Facebook, Line and Twitter with own mobile devices 4-6 hours daily for the purpose of work. They consider themselves as influencer to self-urge and absorb digital technology. The motivation of interest in digital technology is to keep themselves up-to-date and participants are prepared to expand their capacity in digital technology if it is really benefit to career path and income.

The hypothesis testing indicates that

- (i) the values of age, marital status, educational and occupational background including income, are essentially influential to logic and style of digital technology manipulation at level of 0.01
- (ii) the values of gender, age, marital status, educational and occupational background are not considered having influences on the style of digital technology manipulation
- (iii) the values of gender, educational background and income are showing no influences on manipulation through mobile devices
- (iv) the values of age, marital status and occupational background are showing substantial influences at level of 0.01 on manipulation through mobile devices
- (iv) for the expansion of capacity to digital technology, the values of age, educational and occupational background and income are essentially influential for participants when in need of abolishing obstacles of digital technology complexity at level of 0.01
- (v) the value of income is also essentially influential in case that the organization implements new digital technology to employees at level of 0.01

Key words: Style of digital technology manipulation and Expansion of capacity to digital technology

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การเปลี่ยนแปลงของสภาพเศรษฐกิจและสังคมโลกในปัจจุบันมีการพัฒนาในด้านต่าง ๆ ซึ่งแตกต่างจากในอดีต โดยเมื่อมีเทคโนโลยีที่ทันสมัยมีการพัฒนาอย่างรวดเร็วและต่อเนื่องส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของผู้คนในสังคมในทุกด้าน ทำให้เกิดการเรียนรู้ปรับตัวในส่วนต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านการดำเนินชีวิตในปัจจุบัน การประกอบอาชีพหรือแม้แต่การบริหารจัดการของภาครัฐก็มีส่วนที่ทำให้ประชาชนต้องเข้าไปเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะเทคโนโลยีดิจิทัลซึ่งกลายเป็นส่วนหนึ่งในการดำรงชีวิตของมนุษย์

เทคโนโลยีดิจิทัลได้ก้าวเข้ามามีบทบาทมากขึ้นในทุกภาคของสังคมตั้งแต่ระดับปัจเจกบุคคล โดยเทคโนโลยีที่เข้ามามีบทบาทด้านการอำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวันเช่น สมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต ระดับองค์กรธุรกิจมีการนำเทคโนโลยีมาเป็นเครื่องมือในการเพิ่มศักยภาพในการทำงาน หรือแม้แต่องค์กรของภาครัฐที่ได้นำเทคโนโลยีมาเป็นเครื่องมือในการบริหารราชการ ในสถานการณ์โควิด 19 ที่ทั้งโลกกำลังเผชิญปัญหาเดียวกันนี้ เทคโนโลยีดิจิทัลกลายเป็นหัวใจสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสังคม โดยเทคโนโลยีทางการเงิน (Financial Technology) หรือที่เรียกกันว่า FinTech ก่อให้เกิดการบริการและผลิตภัณฑ์ทางการเงินรูปแบบใหม่ที่เพิ่มความสะดวกสบายและตอบสนองพฤติกรรมของผู้บริโภคในยุคดิจิทัล อาทิเช่น การทำธุรกรรมทางการเงินผ่านมือถือ (Mobile Banking) นอกจากนี้โครงการกระตุ้นเศรษฐกิจของภาครัฐเช่น โครงการเราชนะ คนละครึ่ง ม.33 ทำให้สังคมไทยเกิดการเรียนรู้และปรับตัวกับเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นอย่างมาก เนื่องจากเงื่อนไขของโครงการที่กำหนดให้ผู้ที่เข้าร่วมโครงการจะต้องมีสมาร์ทโฟนและทำการยืนยันตัวตนผ่านระบบ (Digital ID) ถือได้ว่าโครงการของรัฐบาลโครงการนี้ทำให้รัฐสามารถจัดเก็บข้อมูลส่วนบุคคลของประชาชนโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการลงทะเบียนข้อมูลต่าง ๆ ประชาชนซึ่งเป็นเจ้าของข้อมูลเป็นผู้ดำเนินการ

จากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลที่ส่งผลทำให้ประชาชนทุกคน (ศศิพร บุญชู 2560) ในสังคมต้องมีการปรับตัวเพื่อเรียนรู้และยอมรับเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีบทบาทและอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิต (วันวิ จันทรต์แต่งผล , 2561) จากรูปแบบการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและการปรับตัวต่อเทคโนโลยีดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตของผู้คนในสังคมดังกล่าว จึงทำให้เกิดข้อสงสัยเกิดขึ้นว่าเทคโนโลยีดิจิทัลจะมีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของผู้คนได้ต้องเกิดจากปัจจัยใด

ดังนั้น ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้ศึกษามีความต้องการรู้ถึงปัจจัยที่ทำให้เทคโนโลยีดิจิทัลมีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของคนในเขตกรุงเทพมหานครฯ เพื่อนำข้อมูลไปใช้ในการศึกษาและพัฒนาต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาลักษณะส่วนบุคคลเขตกรุงเทพมหานครฯที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลกับชีวิตประจำวัน
2. เพื่อศึกษารูปแบบการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของบุคคลในเขตกรุงเทพมหานครฯ
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของลักษณะส่วนบุคคลและการปรับตัวต่อเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของบุคคลในเขตกรุงเทพมหานคร

สมมุติฐานการวิจัย

1. ประชากรในเขตกรุงเทพมหานครฯที่มีลักษณะส่วนบุคคลต่างกันจะมีรูปแบบการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลต่างกัน
2. ประชากรในเขตกรุงเทพมหานครฯที่มีลักษณะส่วนบุคคลต่างกันจะมีการปรับตัวต่อเทคโนโลยีดิจิทัลแตกต่างกัน

ขอบเขตของการวิจัย

กำหนดขอบเขตการศึกษาเป็น 4 ด้าน คือ ขอบเขตด้านเนื้อหา ขอบเขตด้านพื้นที่ ขอบเขตด้านประชากร ขอบเขตด้านระยะเวลา ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

- 1.1 ศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลกับรูปแบบการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิต
- 1.2 ศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลที่มีการปรับตัวต่อเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอิทธิพลกับการดำเนินชีวิต

2. ขอบเขตด้านประชากรและพื้นที่

ประชากรที่นำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือประชากรที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครฯที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป จำนวน 400 คน

3. ขอบเขตด้านระยะเวลา

เริ่มทำการเก็บข้อมูลผ่านแบบสอบถามออนไลน์ (Google form) ตั้งแต่วันที่ 1-30มิถุนายน 2565

ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีเกี่ยวกับข้อมูลลักษณะส่วนบุคคล

DeFleur and Ball-Rokeach (1996) ทฤษฎีกลุ่มสังคม (Social Categories Theory) คือ ประชาชนที่มีลักษณะทางสังคมคล้ายกันจะแสดงพฤติกรรมการสื่อสารมวลชนคล้ายคลึงกัน พฤติกรรมการสื่อสารมวลชนนี้ได้รับการเปิดรับสื่อมวลชน ความชอบต่อสื่อประเภทต่าง เป็นต้น สำหรับลักษณะทางสังคมที่สำคัญ ได้แก่ ระดับการศึกษา รายได้ อาชีพ ชาติพันธุ์ ศาสนา อายุ เพศ ภูมิภาค เป็นต้น และ ศิริวรรณ เสรีรัตน์และคณะ (2560) กล่าวว่า ลักษณะส่วนบุคคลประกอบด้วย 1.อายุ บุคคลที่มีอายุแตกต่างกันจะมีความต้องการแตกต่างกัน 2. วงจรชีวิตครอบครัว ซึ่งเป็นขั้นตอนการดำรงชีวิตของบุคคลมีอิทธิพลต่อความต้องการและทัศนคติ 3.อาชีพ บุคคลมีอาชีพต่างกันต้องการผลิตภัณฑ์ที่แตกต่างกัน 4.สถานภาพทางเศรษฐกิจหรือรายได้ส่งผลกระทบต่อความคิดเห็นที่ซื้อผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ 5.การศึกษา บุคคลผู้มีการศึกษาสูงมีแนวโน้มบริโภคผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพมากกว่าและมีทางเลือกมากกว่า 6.ค่านิยมและรูปแบบการดำรงชีวิตมีผลต่อกิจกรรมที่ทำที่สนใจและความคิดเห็น

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการตัดสินใจยอมรับเทคโนโลยี

การยอมรับ (Adoption) เป็นการตัดสินใจของบุคคลเมื่อได้รับสารบางอย่าง ซึ่งการตัดสินใจที่จะยอมรับดังกล่าวเป็นสิ่งสำคัญต่อสังคมและวัฒนธรรมที่จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ โดยการยอมรับนั้นมักจะมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรม ความรู้ ความเข้าใจ รวมถึง สภาพแวดล้อม การยอมรับเทคโนโลยี จึงหมายถึง กระบวนการทางจิตใจของแต่ละบุคคลการรับรู้และเรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีหนึ่ง ๆ จนเกิดการนำไปสู่การใช้งาน (Rogers & Shoemakers , 1971)และ Viswanath Venkatesh and Fred Davis (2000) ด้วยการเพิ่มเติมการศึกษาถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อการ รับรู้ความง่ายในการใช้งาน (Perceived Ease of Use) ซึ่งทฤษฎีดังกล่าวประกอบไปด้วยอิทธิพลต่อการรับรู้ความง่ายในการใช้งาน (Perceived Ease of Use) ซึ่งประกอบไปด้วย สมรรถนะของตนเอง ด้านคอมพิวเตอร์ (Computer Self-Efficacy), ความวิตกกังวล ในการใช้งานคอมพิวเตอร์(Computer Anxiety), ความสนุกสนานในการใช้งานคอมพิวเตอร์(Computer Playfulness), การรับรู้ถึงการ ควบคุมจากภายนอก (Perceptions of External Control), การได้รับความพึงพอใจในการใช้งาน (Perceived Enjoyment) และการใช้ประโยชน์ได้ตามวัตถุประสงค์ (Objective Usability) ในส่วนการ รับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived Usefulness) ประกอบไปด้วย การคล้อยตามสิ่งอ้างอิง (Subjective Norm), ภาพลักษณ์ (Image),ความสัมพันธ์กับการทำงาน (Job Relevance), คุณภาพของข้อมูลที่ได้รับ (Output Quality)และผลลัพธ์ที่ปรากฏให้เห็น (Result Demonstrability)

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการปรับตัวของมนุษย์

แนวคิด ทฤษฎีการปรับตัวของรอย (Roy's Adaptation Model : อ้างอิงจาก Roy & Andrews, (1999), The Roy's Adaptation Model, Stamford: Appleton & Lange)กล่าวถึงการปรับตัวและการให้ความช่วยเหลือบุคคลที่มีปัญหาในการปรับตัวเมื่อมีเหตุการณ์หรือการเปลี่ยนแปลงเข้ามาในชีวิต โดยการปรับตัวเป็นกระบวนการและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการที่บุคคลมีความคิดและความรู้สึก จากการใช้ความตระหนักรู้ทางปัญญา และการสร้างสรรค์ในการบูรณาการระหว่างบุคคลกับสิ่งแวดล้อมให้กลมกลืน ได้แก่ 1.ด้านบทบาทหน้าที่ทางสังคมของบุคคลก็เป็นส่วนที่ทำให้มนุษย์มีการปรับตัวเพื่อเข้ากับบทบาทและหน้าที่ที่เป็นอยู่ 2.ด้านการพึ่งพาระหว่างกัน เป็นการปรับตัว เพื่อความมั่นคงทางสังคมในด้านความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดกันระหว่างบุคคลหรือกลุ่มคน โดยมุ่งประเด็นไปที่การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในสังคมที่เกี่ยวข้องกับการให้และรับความรัก ความนับถือ และการยกย่องซึ่งกันและกันอย่างเต็มใจ 3.ด้านอัตมโนทัศน์เป็นความรู้สึกของตนเอง เกี่ยวกับความคาดหวังค่านิยม อุดมคติการให้คุณค่า ปณิธานที่ตนเองยึดถือ จากทฤษฎีของรอยในเรื่องการปรับตัวของมนุษย์ทั้งสามด้าน ได้แก่ ด้านบทบาทหน้าที่ ด้านการพึ่งพา ระหว่างกัน และด้านอัตมโนทัศน์ ผู้วิจัยสรุปได้ว่าล้วนเป็นการปรับตัวของมนุษย์เพื่อการอยู่รอดในทุกสภาวะ เหตุการณ์ในสังคมที่ส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์นั่นเอง ส่วนผลลัพธ์นั้นก็ขึ้นอยู่กับความสามารถในการปรับตัวของแต่ละบุคคล

งานวิจัยและแนวคิด ที่เกี่ยวข้อง

วสุธิดา นุริตมนต์ (2562, น.บ.ทศด้อย) ได้ศึกษาเรื่องอิทธิพลของการยอมรับเทคโนโลยีที่มีต่อพฤติกรรมการใช้บริการธุรกรรมทางการเงินผ่านแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ กลุ่มตัวอย่างคือ ผู้ใช้บริการธุรกรรมทางการเงินผ่านแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ จำนวน 385 คน ผลการศึกษาพบว่า การยอมรับเทคโนโลยี ด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ และด้านการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้บริการธุรกรรมทางการเงิน

ปณิดา วรรณพิรุณ และ นำโชค วัฒนานันธ (2560) ได้แบ่งไว้ดังนี้ ระดับที่ 1: พลเมืองดิจิทัล เป็นระดับของความสามารถในการใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลได้ อย่างปลอดภัย มีความรับผิดชอบและมีประสิทธิภาพ ระดับที่ 2: สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์ได้ซึ่งเป็นระดับของความสามารถในการเข้าเป็นส่วนหนึ่งของเศรษฐกิจดิจิทัลโดยการใช้ เครื่องมือดิจิทัลเปลี่ยนความคิดให้กลายเป็นสินค้า หรือบริการที่ใช้งานได้จริง ระดับที่ 3: ผู้ประกอบการดิจิทัล เป็นระดับของความสามารถที่จะใช้สื่อดิจิทัลและเทคโนโลยีที่ทันสมัยเข้าแก้ปัญหาในระดับโลกหรือสร้างโอกาส ใหม่ ๆ ได้

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าและวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ประชากรที่มีอายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไปและอาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครฯที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล หาข้อมูล วันที่ 1 มิถุนายน 2565 โดยกำหนดกลุ่มตัวแทนประชาชนเพื่อเป็นตัวแทนประชากรทั้งหมด จำนวน 400 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการ เก็บข้อมูล จากกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างขึ้นโดยการศึกษาค้นคว้าจากแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาเป็นแนวคิดในการสร้างแบบสอบถาม โดยแบ่งออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ข้อมูลถามคัดกรองเพื่อให้ข้อมูลที่รับตามกลุ่มของประชากรในเขตกรุงเทพมหานครฯ โดยมีคำถามจำนวน 1 ข้อ

ส่วนที่ 2 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ลักษณะของแบบสอบถามจะเป็นลักษณะ คำถามแบบปลายปิด (Closed Ended Question) จำนวน 6 ข้อ ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน

ส่วนที่ 3 คำถามด้านรูปแบบการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของประชากรในเขตกรุงเทพมหานครฯ เป็นคำถามปลายปิด จำนวน 5 ข้อโดยเป็นคำถามที่มีหลายคำตอบให้เลือก โดยทั้ง 5 ข้อ จะใช้ระดับการวัดข้อมูลประเภทมาตรานามหรือมาตราจำแนกประเภท (Nominal Scales)

ส่วนที่ 4 คำถามด้านการปรับตัวต่อ ด้านบทบาทหน้าที่ ด้านอัตมโนทัศน์ ด้านการพึ่งพาระหว่างกันต่อการตัดสินใจใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของประชากรในเขตกรุงเทพมหานครฯเป็นคำถามปลายปิด จำนวน 8 ข้อ โดยเป็นคำถามที่มีหลายคำตอบให้เลือก โดยทั้ง 8 ข้อ จะใช้ระดับการวัดข้อมูลประเภทมาตรานามหรือมาตราจำแนกประเภท (Nominal Scales)

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ได้มีการนำแบบสอบถามปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้อง สอดคล้อง และความเหมาะสม และได้ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

หลังจากปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาแล้ว ได้มีการขอความร่วมมือผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบความเที่ยงตรงและความเชื่อถือได้ของแบบสอบถาม โดยทำเป็นตารางให้คะแนน IOC ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

- +1 เมื่อผู้เชี่ยวชาญมั่นใจว่าคำถามข้อนั้นๆ วัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์
- 0 เมื่อผู้เชี่ยวชาญไม่มั่นใจว่าคำถามนั้นๆ วัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์
- 1 เมื่อผู้เชี่ยวชาญมั่นใจว่าคำถามข้อนั้นๆ วัดได้ไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

การคำนวณหาค่าของ IOC

$$\begin{aligned} \text{ค่าดัชนีความสอดคล้อง} &= \text{ผลรวมคะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ} / \text{จำนวนผู้เชี่ยวชาญ} \\ \text{IOC} &= R / N \end{aligned}$$

- ถ้าคำถามข้อนั้นๆ มีค่า IOC มากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ถือว่า ใช้ได้
- ถ้าคำถามข้อนั้นๆ มีค่า IOC น้อยกว่า 0.5 ถือว่า ต้องปรับปรุงหรือตัดทิ้ง

ทั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน คือ

ทั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน คือ

1. ผศ.มณีนรัตน์ จรุงเดชากุล
ตำแหน่ง . ข้าราชการบำนาญ
2. นายฉลอง รงค์เดชประทีป
ตำแหน่ง กรรมการบริหาร บริษัทแอร์เชิร์ฟ จำกัด
3. ดร.วิรัช จิตสมานกุล
ตำแหน่ง กรรมการผู้จัดการ บริษัท นิโอทรอนิกส์ (ประเทศไทย) จำกัด

นำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญหาค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถามมีค่าเฉลี่ยของดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ได้เท่ากับ 1 ถือว่า ใช้ได้

ผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ไปปรับปรุงแก้ไข และนำแบบสอบถามมาตรวจสอบ ด้วยการทดลองใช้กับประชากรตัวอย่างที่มีความใกล้เคียงกับประชากรการวิจัย จำนวน 20 คน เพื่อทดสอบความเที่ยงตรง และความน่าเชื่อถือได้ของแบบสอบถาม โดยนำถ้อยความที่มีมาตรวัดเป็น Interval scale มาคำนวณสัมประสิทธิ์ความน่าเชื่อถือด้วยวิธีของครอนบาค แต่เนื่องจากคำถามในแบบสอบถามไม่มีตัวแปร Interval scale จึงไม่สามารถหาค่าความน่าเชื่อถือ (Reliability) ได้

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงสำรวจ มุ่งศึกษาปัจจัยส่วนบุคคล ด้านรูปแบบการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและการปรับตัวซึ่งผลต่อการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลซึ่งมีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครฯ โดยมุ่งศึกษาจากแหล่งข้อมูล ดังนี้

1) แหล่งข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยมีแบบสอบถามแบบ Online (Online Questionnaire) เป็นเครื่องมือวิจัยในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ที่มีประสบการณ์ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลจำนวน 400 คน ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญหรือตามความสะดวก (Convenience Sampling) เพื่อแจกแบบสอบถามกลุ่มตัวอย่าง โดยการกระจายแบบสอบถามไปยังกลุ่มที่อยู่ใน Social Media ด้านต่างๆ อาทิเช่น Line , Instagram , Web , Facebook

2) แหล่งข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลจากหนังสือ ตำราที่ เกี่ยวข้อง วิทยานิพนธ์ เอกสารงานวิจัยต่าง ๆ เป็นแนวทางประกอบการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล เมื่อเก็บรวบรวมแบบสอบถามแล้ว ผู้วิจัยจะทำการตรวจสอบความเรียบร้อยของแบบสอบถามที่ได้คืนมาและคัดเลือกแบบสอบถามที่มีความสมบูรณ์มาลงข้อมูลในโปรแกรม PASW Statistics18 เพื่อประมวลผลการวิจัย โดยการสร้าง Codebook ขึ้นมาเพื่อลงใน โปรแกรม PASW Statistics18 จากนั้นนำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามลงใน โปรแกรมและประมวลผลทางสถิติโดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลงานวิจัยครั้งนี้ตามสมมุติฐาน คือ

1. ประชากรในเขตกรุงเทพมหานครฯที่มีลักษณะส่วนบุคคลต่างกันจะมีรูปแบบการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลต่างกัน สถิติทดสอบ คือ Chi-square
2. ประชากรในเขตกรุงเทพมหานครฯที่มีลักษณะส่วนบุคคลต่างกันจะมีการปรับตัวต่อเทคโนโลยีดิจิทัลแตกต่างกัน ใช้สถิติทดสอบ คือ Chi-square

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของประชากร ในเขตกรุงเทพมหานครฯสามารถสรุปผลการวิจัยได้ตามหัวข้อต่าง ๆ ดังนี้

5.1.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผลการวิจัยเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามพบว่าประชากรที่เป็นผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุระหว่าง 29-39 ปี ส่วนใหญ่มีสถานภาพสมรส มีระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี อาชีพพนักงานบริษัท เป็นส่วนใหญ่ มีรายได้เฉลี่ย 30,001 บาทขึ้นไป

5.1.2 รูปแบบการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

ผลการวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของประชากรในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า รูปแบบออนไลน์มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 95.5 ของจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมดและมีการใช้งานผ่านอุปกรณ์มือถือมากที่สุด รองลงมาคือ การใช้งานผ่านอุปกรณ์ คอมพิวเตอร์และ พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลสูงสุดต่อวันอันดับแรกคือ 4-6 ชั่วโมง/วัน รองลงมาคือ 1-3 ชั่วโมง/วัน ตามมาด้วย 7-9 ชั่วโมง/วัน โดยใช้งานด้วยเหตุผลเพื่อทำงานเป็นอันดับสูงสุด รองลงมาใช้เพื่อความบันเทิง และ เพื่อซื้อสินค้าและบริการ ,เพื่อเรียน ตามลำดับ

5.1.3 การปรับตัวต่อการตัดสินใจใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

5.1.3.1 การปรับตัวด้านบทบาทหน้าที่

ผลการวิจัยเกี่ยวกับการปรับตัวด้านบทบาทหน้าที่ต่อการตัดสินใจใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของประชากรในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า บุคคลผู้มีส่วนทำให้ผู้ตอบแบบสอบถามต้องเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลมากที่สุดได้แก่ 1.ตัวเอง (ตัวผู้ตอบแบบสอบถาม) อันดับ 2.คือน้องๆ,หัวหน้า อันดับ3 คือลูก หลาน และพบว่าเมื่อก่อนกลุ่มตัวอย่างเจอปัญหาในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลมีการแก้ปัญหาได้แก่ 1.แก้ไขปัญหาด้วยตัวเองเช่นการหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ต 2.ปรึกษาผู้มีความรู้หรือผู้ที่ทำหน้าที่เกี่ยวข้อง และ 3.ปรึกษาผู้ปกครอง หัวหน้างาน ครู เพื่อนและผลการวิจัยพบว่า เมื่อก่อนกลุ่มตัวอย่างมีความจำเป็นที่ต้องใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลที่ไม่เคยใช้มาก่อนพบว่า อันดับ 1.ค่อยๆเรียนรู้ด้วยตัวเอง อันดับ 2. ปรึกษาผู้มีความรู้หรือผู้ที่เคยใช้งานและอันดับ 3.ปรึกษาคอครวั เพื่อนครู หัวหน้างานและการสอบถามพนักงานขายหรือผู้ทำหน้าที่เกี่ยวข้อง

5.1.3.2 การปรับตัวด้านอัตมโนทัศน์

ผลการวิจัยเกี่ยวกับการปรับตัวด้านอัตมโนทัศน์ต่อการตัดสินใจใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของประชากรในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า สาเหตุที่กลุ่มตัวอย่างใช้/ศึกษาเทคโนโลยีดิจิทัลใหม่ๆมากที่สุดได้แก่ 1.ต้องการตามเทคโนโลยีดิจิทัลให้ทัน อันดับ 2.สนใจหาความรู้ใหม่ๆ และอันดับ 3.ต้องการปรับตัวให้เข้ากับสังคมและพบว่า หากในอนาคตการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ใช้ฟรีอยู่มีการคิดค่าบริการกลุ่มตัวอย่างมีการตัดสินใจดังนี้ อันดับ1 ได้แก่ ใช้ต่อไป อันดับ 2.ยังไม่ตัดสินใจและเลิกใช้เป็นลำดับถัดไป

5.1.3.3 การปรับตัวด้านการพึ่งพาระหว่างกัน

ผลการวิจัยเกี่ยวกับการปรับตัวด้านการพึ่งพาระหว่างกันต่อการตัดสินใจใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของประชากรในเขตกรุงเทพมหานครพบว่า เมื่อบุคคลในกลุ่มตัวอย่างรู้จักมาแนะนำให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ไม่เคยใช้มาก่อนการ

ตัดสินใจของกลุ่มตัวอย่างมี 3 อันดับ ได้แก่ 1. เรียนรู้ทันทีตามคนที่มาแนะนำ อันดับ 2. รอดูไปก่อนถ้าจำเป็นก็เรียนรู้ และอันดับ 3. ปฏิเสธว่าไม่สนใจและผลการวิจัยพบว่าเมื่อองค์กรของกลุ่มตัวอย่างให้เรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ไม่เคย เรียนรู้มาก่อนกลุ่มตัวมีการตัดสินใจครั้งนี้ ได้แก่ 1. เรียนรู้ทันที อันดับ 2. ค่อยๆเรียนรู้และอันดับ 3. ไม่เรียนรู้และขอ เปลี่ยนตำแหน่งงานอื่น นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างยังเป็นผู้ให้คำแนะนำเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลกับบุคคลอื่นดังนี้ อันดับ 1 ได้แก่ คนในครอบครัว อันดับ 2. บุคคลทั่วไปที่มาขอคำแนะนำและอันดับ 3. เพื่อนที่ทำงาน เพื่อนร่วม ชั้นเรียน

การทดสอบสมมติฐานการวิจัย

ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัยข้อ 1 ประชากรในเขตกรุงเทพมหานครที่มีลักษณะส่วนบุคคลที่ต่างกันจะมีรูปแบบการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลแตกต่างกัน โดยใช้สถิติ Chi-Square ทำการทดสอบสมมติฐาน มีผลการทดสอบ ดังนี้

1. ลักษณะส่วนบุคคลด้านเพศ อายุ สถานภาพ อาชีพและการศึกษาไม่ส่งผลต่อรูปแบบการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ส่วนลักษณะส่วนบุคคลด้านรายได้มีผลต่อรูปแบบการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
2. ลักษณะส่วนบุคคลด้านเพศไม่ส่งผลต่อการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลสื่อออนไลน์ ส่วนลักษณะส่วนบุคคลด้านอายุ สถานภาพ การศึกษา อาชีพและรายได้มีผลต่อการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลสื่อออนไลน์
3. ลักษณะส่วนบุคคลด้านเพศ การศึกษาและรายได้ไม่ส่งผลต่อการใช้งานผ่านอุปกรณ์ ส่วนลักษณะส่วนบุคคลด้าน อายุ สถานภาพ อาชีพส่งผลต่อการใช้งานผ่านอุปกรณ์
4. ลักษณะส่วนบุคคลด้านเพศไม่ส่งผลต่อจำนวนชั่วโมงออนไลน์สูงสุด/วัน ส่วนลักษณะส่วนบุคคลด้าน อายุ สถานภาพ การศึกษา อาชีพและรายได้ส่งผลต่อจำนวนชั่วโมงออนไลน์สูงสุด/วัน
5. ลักษณะส่วนบุคคลด้านเพศไม่ส่งผลต่อเหตุผลการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ส่วนลักษณะส่วนบุคคลด้าน อายุ สถานภาพ การศึกษา อาชีพและรายได้ส่งผลต่อเหตุผลการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล

ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัยข้อ 2 ประชากรในเขตกรุงเทพมหานครที่มีลักษณะส่วนบุคคลที่ต่างกันจะมีรูปแบบการปรับตัวต่อการตัดสินใจใช้เทคโนโลยีดิจิทัลแตกต่างกัน โดยใช้สถิติ Chi-Square ทำการทดสอบสมมติฐาน มีผลการทดสอบดังนี้

1. ลักษณะส่วนบุคคลด้านเพศไม่ส่งผลต่อบุคคลที่มีส่วนทำให้ต้องเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัล ส่วนลักษณะส่วนบุคคลด้าน อายุ สถานภาพ การศึกษา อาชีพและรายได้ส่งผลต่อบุคคลที่มีส่วนทำให้ต้องเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัล
2. ลักษณะส่วนบุคคลด้านเพศ สถานภาพไม่ส่งผลต่อการแก้ปัญหาเมื่อเจอปัญหาการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ส่วนลักษณะส่วนบุคคลด้าน อายุ การศึกษา อาชีพและรายได้ส่งผลต่อการแก้ปัญหาเมื่อเจอปัญหาการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล

3. ลักษณะส่วนบุคคลด้านเพศ สถานภาพ การศึกษา และอาชีพ ไม่ส่งผลต่อเมื่อมีความจำเป็นต้องใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ไม่เคยใช้มาก่อน ส่วนลักษณะส่วนบุคคลด้าน เพศ และรายได้ส่งผลต่อเมื่อมีความจำเป็นต้องใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ไม่เคยใช้มาก่อน

4. ลักษณะส่วนบุคคลด้านเพศ อายุ สถานภาพ การศึกษา อาชีพและรายได้ไม่ส่งผลต่อการใช้/ศึกษาเทคโนโลยีดิจิทัลใหม่ๆ

5. ลักษณะส่วนบุคคลด้านเพศ อายุ สถานภาพ การศึกษา อาชีพและรายได้ไม่ส่งผลต่อหากในอนาคตการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ใช้อยู่ในปัจจุบันมีการคิดค่าบริการ

6. ลักษณะส่วนบุคคลด้านเพศ อายุ สถานภาพ การศึกษาและอาชีพไม่ส่งผลต่อเมื่อบุคคลที่รู้จักใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ไม่เคยรู้จักแล้วมาแนะนำให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลนั้น ส่วนลักษณะส่วนบุคคลด้านรายได้ส่งผลต่อเมื่อบุคคลที่รู้จักใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ไม่เคยรู้จักแล้วมาแนะนำให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลนั้น

7. ลักษณะส่วนบุคคลด้านเพศ อายุ สถานภาพ การศึกษาและอาชีพไม่ส่งผลต่อหากองค์กรให้เรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ไม่เคยเรียนรู้มาก่อน ส่วนลักษณะส่วนบุคคลด้านรายได้ส่งผลต่อหากองค์กรให้เรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ไม่เคยเรียนรู้มาก่อน

8. ลักษณะส่วนบุคคลด้านเพศ อายุ สถานภาพ การศึกษาและอาชีพไม่ส่งผลต่อการเป็นผู้ให้คำแนะนำเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลกับบุคคลอื่น ส่วนลักษณะส่วนบุคคลด้านรายได้ส่งผลต่อการเป็นผู้ให้คำแนะนำเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลกับบุคคลอื่น

อภิปรายผล

การวิจัยปัจจัยที่เทคโนโลยีดิจิทัลมีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของประชากรในเขตกรุงเทพมหานครฯ สามารถอภิปรายและสรุปผลการวิจัยได้เป็น

1. ประเด็นด้านปัจจัยส่วนบุคคล

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าผู้ใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงซึ่งอาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพฯ เนื่องจากผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุ 29-39 ปี และสถานภาพสมรส จากการศึกษาพบว่า ระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรีและ อาชีพพนักงานบริษัท/โรงงาน มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมากที่สุด จากผลการวิจัยข้างต้นดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นว่าสอดคล้องกับทฤษฎีกลุ่มสังคม(Social Categories Theory) ของ De Fleur and Ball-Rokeach (1996) ซึ่งในทฤษฎีอธิบายถึงพฤติกรรมของบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องกับคุณลักษณะต่าง ๆ ของบุคคลเช่น เพศ อายุ การศึกษา สถานภาพสังคมเศรษฐกิจ และผู้มีลักษณะส่วนบุคคลคล้ายคลึงกันมักจะอยู่ในกลุ่มเดียวกัน ดังนั้นบุคคลที่อยู่ในลำดับชั้นทางสังคมเดียวกันจะเลือกรับและตอบสนองต่อเนื้อหาข่าวสารในแบบเดียวกัน

2. ประเด็นด้านรูปแบบการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

ได้แก่รูปแบบออนไลน์พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้งานในรูปแบบออนไลน์เป็นส่วนใหญ่โดยมีการใช้งานผ่านอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือมากที่สุดและพบว่าสื่อออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างมีการใช้งานมากที่สุดได้แก่ Facebook Line Twitter โดยพบว่าเหตุผลสำหรับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลนั้นใช้เพื่อทำงานมากที่สุดซึ่งสอดคล้องกับจำนวนชั่วโมงออนไลน์สูงสุดและระดับรายได้ของกลุ่มตัวอย่าง จากรูปแบบการใช้งานที่กลุ่มตัวอย่างใช้งานสอดคล้องกับงานวิจัยในเรื่องการยอมรับเทคโนโลยีของ Rogers & Shoemakers , 1971(อ้างอิงถึงในวันวิ จันท์แต่งผล , 2561) ผู้วิจัยเห็นด้วยในประเด็นที่ว่า การตัดสินใจของบุคคลเมื่อได้รับสารบางอย่างและการที่จะยอมรับมักจะมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรม การเรียนรู้ ความเข้าใจรวมถึงสภาพแวดล้อมในการรับรู้และเรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีหนึ่งๆนั้นจนเกิดการยอมรับและนำไปสู่การใช้งานจริง

3. ประเด็นด้านการปรับตัวต่อการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

ผลการวิจัยชี้ว่ากลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญที่จะเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลและเมื่อเกิดปัญหาการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลกลุ่มตัวอย่างจะแก้ไขปัญหาด้วยตัวเอง โดยกลุ่มตัวอย่างมีความต้องการตามเทคโนโลยีดิจิทัลให้ทันและผลการวิจัยพบว่าเมื่อกลุ่มตัวอย่างมีความจำเป็นต้องใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ไม่เคยใช้มาก่อนการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างจะค่อยๆเรียนรู้ด้วยตัวเองแต่ถ้าเป็นเทคโนโลยีดิจิทัลที่ส่งผลต่อรายได้กลุ่มตัวอย่างจะเรียนรู้ทันที ประเด็นด้านการปรับตัว(อ้างอิงในRoy's Adaptation Model) ได้ตั้งข้อสังเกตเพิ่มเติมไว้ว่า การปรับตัวของมนุษย์ทั้งสามด้าน ได้แก่ ด้านบทบาทหน้าที่ ด้านอัตมโนทัศน์ และด้านการพึ่งพาระหว่างกันล้วนเป็นพฤติกรรมของมนุษย์ที่ปรับตัวเพื่อการดำรงชีวิตร่วมกันกับผู้อื่นในสังคม ได้ด้วยความรู้สึกมั่นคงและปลอดภัยรวมถึงการต้องการการยอมรับในสังคมด้วย

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

จากผลการศึกษาวิจัยพบว่า องค์กรภาครัฐ องค์กรภาคธุรกิจ สามารถนำผลวิจัยไปใช้เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ สินค้าและบริการได้

1. ภาครัฐสามารถกำหนดนโยบายและข้อบังคับเพื่อสนับสนุนเกี่ยวกับการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลได้จาก รูปแบบการใช้งานของกลุ่มตัวอย่าง

2. ภาคธุรกิจได้ทราบถึงรูปแบบการใช้งานและการปรับตัวต่อเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีผลต่อการตัดสินใจใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและอุปกรณ์ที่ใช้ร่วมกัน โดยสามารถนำไปพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภคได้

ข้อจำกัดในงานวิจัยและงานวิจัยในอนาคต

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของประชากรในเขตกรุงเทพมหานครฯ หากต้องการทราบถึงเทคโนโลยีดิจิทัลจะมีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของประชากร เพื่อการกำหนดนโยบาย ข้อบังคับหรือเพื่อธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีดิจิทัล จึงมีความเห็นว่าควรศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับอุปกรณ์และเครื่องมือที่ต้องใช้งานร่วมกันกับเทคโนโลยีดิจิทัลและควรเพิ่มกลุ่มตัวอย่างในส่วนภูมิภาครวมถึงลดขนาดอายุของกลุ่มเป้าหมายจากเดิมที่กำหนดอายุตั้งแต่ 18 ปี ขึ้นไปให้เหลือตั้งแต่อายุ 15 ปีขึ้นไป เนื่องจากการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลในปัจจุบันสามารถพบเห็นได้ตั้งแต่บุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 15 ปี เพื่อจะได้นำผลการวิจัยไปใช้เพื่อตอบสนองความต้องการได้ครอบคลุม

เอกสารอ้างอิง

โกสินทร์ ชำนาญพลและสุดาใจ โล่ห์วันชัย รับผิดชอบต่อความ 2 กุมภาพันธ์ 2562 แก้ไข 25 กุมภาพันธ์ 2562 ตอบรับ 1 มีนาคม 2562 การพัฒนารูปแบบเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริม ศักยภาพผู้ประกอบการ สืบค้นเมื่อวันที่ 1 มิถุนายน 2564

กฤตย์พัช สารนอก,ปณิดา วรรณพิรุณ ปีที่7 ฉบับที่1 มกราคม-มิถุนายน 2561การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตออฟเอเวอร์ริง เพื่อสร้างสภาพแวดล้อม การเรียนรู้แบบภควันตภาพสำหรับพลเมืองดิจิทัล สืบค้นเมื่อวันที่ 1 มิถุนายน2565

จากบทความวิชาการสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย ในพระราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารีสืบค้นเมื่อวันที่1 มิถุนายน 2565

บทความจากBIZ PROMPT ตุลาคม 2563 สืบค้นเมื่อวันที่ 1 มิถุนายน 2565

ประยุทธ์ ลุยพัฒนาประเทศสู่ยุค “ไทยแลนด์4.0” ดร.สุวิทย์ เมษินทรีย์"ประเทศไทย 4.0" สร้างเศรษฐกิจใหม่ สืบค้นเมื่อวันที่ 1 มิถุนายน 2565)

ปณิดา วรรณพิรุณ และ นำโชค วัฒนานัน (2560)การแบ่งระดับพลเมือง

ธินิดา เฉยแสง และ พัชรหทัย จารุทวีผลนุกูล(2564) แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับประชากรศาสตร์

พจนานุกรมฉบับ ราชบัณฑิตยสถาน (2539:406)ความหมายเทคโนโลยี

ผดุงยศ ดวงมาลา (2523 : 16) ความหมายของเทคโนโลยี

ยุค Digital 4.0 เมื่อโลกขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี, ออนไลน์,๒๕๖๑ วิชาการของเทคโนโลยีดิจิทัล

วิกิพีเดีย 17 สิงหาคม 2564 สืบค้นเมื่อวันที่1 มิถุนายน 2565 ความหมายประชากรศาสตร์

วันรวี จันทร์แตงผล , 2561 การที่บุคคลยอมรับเทคโนโลยีจะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมในการใช้

ศิริวรรณ เสรีรัตน์และคณะ (2560) ลักษณะส่วนบุคคล

ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ (2558, อ้างอิงใน ศศิพร บุญชู 2560) ได้ให้ความหมายของลักษณะประชากร (Demographic

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) หรือ สพอช. (Electronic Transactions Development Agency [Public Organization]: ETDA) สืบค้นเมื่อวันที่ 1 มิถุนายน 2565

สมาคมครูเทคโนโลยีสารสนเทศ, ออนไลน์. 2562 ความหมายดิจิทัล

Andrews, (1999), The Roy's Adaptation Model, Stamford: Appleton & Lange ทฤษฎีการปรับตัวของมนุษย์

De Fleur and Ball-Rokeach (1996) ทฤษฎีปัจจัยส่วนบุคคล

De Fleur and Ball-Rokeach (1996) ทฤษฎีกลุ่มสังคม

Fishbein and Ajzen 1975, Davis (1989) แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี Technology Acceptance Model หรือ TAM

Rogers & Shoemakers, 1971 การยอมรับ (Adoption

Martin Fishbein & Icek Ajzen, 1975, Ajzen and Fishbein. 1980) TRA, TAM

Unified Theory of Acceptance and Use of Technology หรือ UTAUT 2) Venkatesh, Thong and Xu (2012)

We are Social 18 ก.พ. 2565 สืบค้นเมื่อวันที่ 1 มิถุนายน 2565

<https://www.bangkokbanksme.com/en/digital-technology-trends-of-2021>) สืบค้นเมื่อวันที่ 1 มิถุนายน 2565