



คนไทย ในโลกดิจิทัล

Poll Talk Exclusive | Ep.2

ดร.เอื้ออารี จันทร





Poll **Talk** *Exclusive*

by Suan Dusit Poll

สารบัญ

- 1 เกริ่นนำ
- 3 คนไทยในโลกดิจิทัล
- 5 บทวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ
- 7 วิธีดำเนินการวิจัย
- 10 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ
- 27 บทสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ
- 28 รายการอ้างอิง
- 29 Digital Perspective
- 33 บทวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ
- 37 Insight Poll
- 40 บทความ “ผู้บริหาร” กับ “ข้อมูล”
- 41 บทวิเคราะห์การบริหารงานด้วย “ข้อมูล” ในยุคดิจิทัล
- 42 บทวิเคราะห์จาก “ข้อมูล”... ไปสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์
- 43 Digital Training Course
- 44 บทส่งท้าย : Metaverse โลกใบใหม่ของคนดิจิทัล



เกริ่นนำ

ในโลกปัจจุบันที่เทคโนโลยี คือ วิถีชีวิต โดยมีคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต สื่อดิจิทัลและเครือข่ายทางสังคมเป็นตัวแทนของ คำว่า **เทคโนโลยีดิจิทัล** ข้อมูลที่ใช้ถูกเปลี่ยนรูปแบบการใช้งานจากข้อมูลแบบ แอนาล็อกเป็นข้อมูลแบบดิจิทัล มีการใช้บริการบนแอปพลิเคชันกันอย่างแพร่หลาย คนในยุคปัจจุบันมีการใช้ชีวิตหลากหลายรูปแบบบนแพลตฟอร์มแบบใหม่ การสื่อสารแบบออนไลน์ถูกนำมาใช้แทนที่การสื่อสารแบบเดิม สิ่งเหล่านี้ทำให้บางอาชีพอาจหายไป แต่ขณะเดียวกันก็มีการเกิดขึ้นของอาชีพใหม่ ไม่ว่าจะเป็น สตรีมเมอร์ คอนเทนต์ครีเอเตอร์ แมคคาออนไลน์ การทำธุรกิจในรูปแบบใหม่ เช่นที่เรียกว่า สตาร์ทอัพ โลกเปลี่ยนแปลงก้าวสู่วิถีชีวิตปกติรูปแบบใหม่อย่างรวดเร็วและเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับโลกใหม่ใบนี้ การเริ่มต้นจากการความเข้าใจคำสำคัญที่เกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็น “เทคโนโลยี” “ดิจิทัล” จะทำให้เราได้เห็นภาพของความเป็น “โลกดิจิทัล” ที่ตรงกันมากขึ้น

เทคโนโลยี

คำว่า เทคโนโลยี มาจากภาษากรีกว่า Technologia ที่แปลว่า การกระทำที่เป็นระบบ โดยเทคโนโลยีเกิดขึ้นจากการค้นพบทางวิทยาศาสตร์ เพื่อวัตถุประสงค์ในทางปฏิบัติ เกี่ยวข้องกับวิธีการใช้ความรู้ทางวิทยาศาสตร์และวิศวกรรมนำมาช่วยในการทำงานหรือแก้ปัญหาต่าง ๆ

ดังนั้น ความหมายของเทคโนโลยีเกี่ยวข้องกับทั้ง

- (1) องค์ความรู้เกี่ยวกับกับการสร้าง เครื่องมือ อุปกรณ์
- (2) วิธีการ ระบบดิจิทัล หรือ คอมพิวเตอร์ และ (3) การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในทางปฏิบัติ เช่น ด้านการสื่อสารผ่านสื่อสังคม เป็นต้น (Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus, 2022)

ดิจิทัล

ดิจิทัล คือ การแทนความหมายของข้อมูลด้วยตัวเลขฐานสอง หรือ คำที่ใช้เกี่ยวกับรูปแบบของข้อมูลที่คอมพิวเตอร์สามารถจัดเก็บและจัดการได้ (ราชบัณฑิตยสภา, 2561) แต่ข้อมูลดิจิทัลจะถูกใช้งานผ่านเครื่องมือ อุปกรณ์ วิธีการและการประยุกต์ใช้อย่างสร้างสรรค์โดยมนุษย์ หรือ อาจเขียนเป็นสมการอย่างง่ายได้ว่า

Digital = Technology + People



โลกดิจิทัล

โลกดิจิทัล คือ ภาพรวมของสถานการณ์ ที่บ่งบอกสภาพความเป็นอยู่ของผู้คนในยุคดิจิทัล ที่มีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือสำคัญในการขับเคลื่อนการใช้ชีวิต ซึ่งเป็นผลจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีด้านการสื่อสาร รวมถึง Application ที่เอื้อต่อการประยุกต์ใช้ในการพัฒนาคุณภาพชีวิตและงาน โลกดิจิทัลมีพัฒนาการอย่างต่อเนื่องและมีอัตราเร่งที่เร็วมากขึ้นอย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน เราสามารถแบ่งยุคของโลกดิจิทัลออกเป็น 5 ยุค ได้ดังนี้ (เอื้ออารี จันทร์, 2562; สโรจ เลหาทกิจศิริ, 2560)

Digital 1.0 Desktop & Internet Era ยุคบุกเบิกของกิจกรรมออนไลน์ต่าง ๆ ที่จากการเกิดขึ้นของเครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะและระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต การสื่อสารออนไลน์อยู่ในรูปแบบของการสื่อสารทางเดียวเป็นหลัก เช่น การสื่อสารผ่านเว็บไซต์ เป็นต้น

Digital 2.0 Mobile & Social Era ยุคที่ผู้คนนิยมสร้างเครือข่ายความสัมพันธ์บนโลกเสมือนผ่านการสื่อสารบนสื่อสังคมมากขึ้น ทั้งการสื่อสารเพื่อสร้างความสัมพันธ์ในชีวิตประจำวันและการสื่อสารเพื่อการทำงาน และประกอบอาชีพ อันเนื่องมาจากการเกิดขึ้นของ Smartphone และ Social Media

Digital 3.0 Content & Data Era ยุคของการประยุกต์ใช้งาน Application บน Smartphone อย่างสร้างสรรค์ในทุกวงการ เกิด Content บน Platform ใหม่ ๆ เช่น YouTube Instagram Pinterest เป็นต้น ยุคนี้จึงเป็นยุคที่ให้ความสำคัญและประยุกต์ Data ในรูปแบบที่หลากหลาย

Digital 4.0 Digital Experience เทคโนโลยีดิจิทัลถูกนำมาใช้สร้างประสบการณ์ที่หลากหลายมากขึ้น เป็นการรวบรวมระบบและช่องทางที่แตกต่างกันใช้การผสมผสานเทคโนโลยีให้สามารถทำงานร่วมกันได้ ด้วยกลุ่มของอุปกรณ์ที่เรียกว่า Smart Devices เช่น Smart Home, Smart Farm, Smart Cities เป็นต้น

Digital 5.0 AI ยุคที่เทคโนโลยีสามารถทำงานได้อย่างอัตโนมัติมากขึ้น อุปกรณ์สามารถสื่อสารด้วยตนเองได้ในแบบที่เรียกว่า Machine to Machine (M2M) เกิดนวัตกรรมทางการเงินกลายเป็นความท้าทายของโลกยุคใหม่ โลก Metaverse กลายเป็นโลกคู่ขนาน ที่ทำให้เกิดสภาพสังคมและการใช้ชีวิตแบบใหม่ อาชีพใหม่

แต่ไม่ว่าเราจะเป็นคนไทยที่เกิดขึ้นหรือใช้ชีวิตในยุคใด สิ่งสำคัญคือ เรียนรู้ที่ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ คนไทยในโลก Digital Disruptive จึงต้องมี Digital Growth Mindset ไม่เพียงแต่คิดถึงลงมือทำอย่างรวดเร็ว ปรับตัวให้ไว ใช้ชีวิตในยุคดิจิทัลอย่างยืดหยุ่นและชาญฉลาด ต้องมีความพร้อมทั้ง IQ EQ และ DQ ไม่ว่าเทคโนโลยีดิจิทัลจะเป็นทางรอดหรือทางเลือกก็จะสามารถใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลได้ โดยมีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีมาช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับการดำเนินกิจกรรมทางเศรษฐกิจในด้านต่าง ๆ ต่อไป

คนไทยในโลกดิจิทัล

● ดร.เอื้ออารี จันทพร
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

คนไทยในโลกดิจิทัล ในที่นี้ผู้เขียนให้ความหมายถึง ผู้ใช้สื่อดิจิทัล สื่อสังคม รวมถึงสื่อออนไลน์ เพื่ออำนวยความสะดวกในวิถีชีวิตประจำวัน การทำงานหรือเรียนรู้สิ่งใหม่ ผ่านเครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีดิจิทัล ไม่ว่าจะเป็น เครื่องคอมพิวเตอร์ทั้งแบบตั้งโต๊ะ แบบพกพา หรือ Tablet รวมถึง Smart Device ต่างๆ โดยคำนึงถึงการใช้ข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล และการรับมือจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อให้สามารถใช้ชีวิตอยู่ในความ เป็นพลเมืองดิจิทัลได้อย่างมีความสุข และปลอดภัย

จากการที่เทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วโดยมีตัวเร่งปฏิกิริยา คือ สถานการณ์แพร่ระบาดของโรค COVID-19 วิถีชีวิตทั้งการทำงานและการใช้ชีวิตประจำวันปรับเปลี่ยนเป็นการใช้งานแบบออนไลน์มากขึ้นขณะที่การใช้งานแบบออฟไลน์น้อยลง สิ่งนี้คือสัญญาณที่แสดงให้เห็นว่า เรากำลังจะก้าวจากโลก Analog เข้าสู่โลกดิจิทัลอย่างเต็มตัว และเรากำลังจะกลายเป็นพลเมืองดิจิทัลที่การรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) เป็นทักษะพื้นฐานของชีวิตเช่นเดียวกับการรู้หนังสือ ผู้เขียนจึงมีข้อสงสัยว่าตอนนี้เราพร้อมหรือยังกับการเป็นคนไทยในโลกดิจิทัล

สถิติการใช้งานดิจิทัลทั่วโลกในรายงาน Digital 2022 : Global Overview สะท้อนให้เห็นว่าประเทศไทยมีโครงสร้างพื้นฐานทางด้านอินเทอร์เน็ตที่ค่อนข้างดีความเร็วของอินเทอร์เน็ตตามบ้านอยู่ที่อันดับสองของโลก ประชาชนสามารถเข้าถึงได้มากขึ้นและมีจำนวนผู้ใช้ อินเทอร์เน็ตที่ค่อนข้างสูง แต่คนไทยใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตตามเกินไป โดยเฉลี่ยสูงถึง 9 ชั่วโมง 6 นาทีต่อวัน เน้นไปที่ความบันเทิง การเล่นเกมส์ การ Shopping

Online มากกว่าการค้นข้อมูลและใช้ในการเรียนรู้เพื่อวัตถุประสงค์ด้านการศึกษา ขณะที่การจัดอันดับความสามารถของการแข่งขันด้านดิจิทัล ของ สถาบัน IMD (IMD World Digital Competitiveness Center Ranking, 2021) สะท้อนให้เห็นว่าคนไทยยังต้องมีการพัฒนาความสามารถในการเข้าใจและเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ๆ ความสามารถในการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงด้วยการพัฒนาทัศนคติต่อการปรับตัวให้เข้ากับโลกดิจิทัลรวมถึงเรียนรู้อย่างต่อเนื่องไม่ว่าจะเป็นด้วยการ Upskill Reskill และ New Skill

อันที่จริงแล้วในโลกดิจิทัลเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบ 3 ส่วนหลัก คือ ผู้ใช้งาน ข้อมูล และเทคโนโลยี (เครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่ใช้) ไม่ว่าจะเป็นการเข้าสู่โลกดิจิทัลเพื่อการใช้ชีวิตประจำวันการทำงานหรือการเรียนรู้ ควรมีเป้าหมายหรือนัดดูประสงค์การใช้งานที่ชัดเจนก่อนจากนั้นจึงคิดพิจารณาว่าข้อมูลที่จะนำไปใช้คืออะไร เครื่องมือจะกลายเป็นสิ่งที่นำมาพิจารณาเป็นอันดับสุดท้ายว่าจะใช้เครื่องมืออะไร ด้วยวิธีการหรือเทคนิคอย่างไร แต่ปัจจุบันเรากลับให้ความสำคัญกับเทคโนโลยีมาก่อนการตั้งเป้าหมายในการใช้งานทำให้การใช้งานไม่มีประสิทธิภาพเท่าที่ควร

นอกจากนี้จากสถิติที่กล่าวถึงข้างต้นทำให้เห็นว่า คนไทยส่วนใหญ่เราเข้าถึงโลกดิจิทัลในฐานะผู้ใช้งานมากกว่าเป็นผู้สร้างสรรค์งานเพื่อสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจดิจิทัล (Digital Economy) หรือเศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลบนโลกออนไลน์ ในขณะที่ประเทศของเรามีโอกาสและความท้าทายในการใช้ความคิดสร้างสรรค์ร่วมกับการใช้ Soft Power ซึ่งเป็นเอกลักษณ์และความโดดเด่นของความเป็นไทยซึ่งจะเป็นทางรอดโดยใช้ความเป็นไทยแสดงถึงความเป็นอัตลักษณ์ที่ชัดเจนบนเศรษฐกิจดิจิทัล

บทบาทหน้าที่ของสถานศึกษาทุก

ระดับจึงควรปูพื้นฐานด้านวัฒนธรรมไทยที่สอดคล้องกับแนวทางของนโยบาย Soft Power ของประเทศไทยทั้ง SF ไม่ว่าจะเป็น Food Film Fashion Fighting และ Festival รัฐบาลต้องส่งเสริม Soft Power ให้ความให้กับคำว่าความเป็นไทยอย่างจริงจังเพื่อให้คนไทยได้มีพื้นฐานด้านวัฒนธรรมที่ถูกต้อง ชัดเจนตั้งแต่ระดับการศึกษาปฐมวัย เพื่อให้เด็กได้ซึมซับและสามารถดึงไปปรับใช้กับโลกดิจิทัลได้ในอนาคต ขณะเดียวกัน ต้องมีการพัฒนาคนไทยแต่ละช่วงวัยให้ปรับตัวรับมือกับโลกดิจิทัลอย่างมีคุณภาพ

เนื่องจากแต่ละช่วงวัยมีความพร้อม แนวคิด ความชอบ หรือสิ่งที่ต้องการไม่เหมือนกันไม่สามารถใช้วิธีการเดียวกันพัฒนาคนต่างวัยได้ สำหรับการเตรียมความพร้อมสำหรับเด็กปฐมวัย หากมีการใช้คอมพิวเตอร์ก็ควรนำมาใช้เป็นเพียงเครื่องมือเสริมประสบการณ์ เสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ภายใต้การดูแลและจำกัดระยะเวลาการใช้งานของบุตรและผู้ปกครอง สำหรับเด็กในระดับประถมศึกษาและระดับมัธยมศึกษาเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือเสริมทักษะการเรียนรู้ ในการค้นหาข้อมูลเพื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ขณะที่ในระดับอุดมศึกษาควรเป็นการเติมประสบการณ์สำหรับการประกอบอาชีพที่สอดคล้องกับเศรษฐกิจดิจิทัลที่จะเปลี่ยนแปลงไปจากเศรษฐกิจแบบดั้งเดิม แต่ทุกช่วงวัยต้องมีสร้างความรู้ฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient : DQ) เพื่อสร้างสุขภาวะทางอารมณ์ไปด้วย

ก้าวอย่างของคนไทยในการเข้าสู่โลกดิจิทัลควรมีความพร้อมทั้งองค์ความรู้และ DQ บทบาทของทั้งภาครัฐ และสถาบันการศึกษาคือการปลูกฝังพื้นฐานที่จำเป็นรวมทั้งสร้าง ความภาคภูมิใจที่จะใช้วัฒนธรรมไทย สร้างสรรค์ตัวตนบนโลกดิจิทัล โดยไม่เป็นเพียงผู้ตามหรือการโหมกระแสใช้เทคโนโลยีตามแฟชั่นอีกต่อไป



คนไทยกับ

“โลกดิจิทัล”



Ep.2



บทวิเคราะห์ : คนไทยในโลกดิจิทัล

การเปลี่ยนแปลงอย่างก้าวกระโดดอันเนื่องจากเทคโนโลยีพลิกผัน (Disruptive Technology) และ การ ล็อกดาวน์ในสถานการณ์โรคระบาด COVID-19 ทำให้คนเราเปลี่ยนสถานภาพไปเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizen) อย่างรวดเร็วเกินคาด เกิดผลกระทบที่คาดไม่ถึง ทั้งโอกาสในการขยายทางเลือกสู่ระบบเศรษฐกิจและสังคมแบบใหม่ รวมถึงยังได้นำเอาความเสี่ยงและภัยคุกคามด้านดิจิทัลมาสู่ผู้ใช้งานอีกด้วย (Hantrais et al., 2021) ในฐานะคนไทยในยุคดิจิทัล จึงควรสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างชาญฉลาด บริหารจัดการและกำกับตนเอง ได้อย่างน้อย 3 มิติ คือ มิติด้านความรู้เกี่ยวกับสื่อและสารสนเทศ มิติด้านจริยธรรม และ มิติด้านการมีส่วนร่วมทางการเมืองและสังคมโดยใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือ ในขณะที่สังคมปัจจุบันมีคนอยู่รวมกันหลายรุ่น (Generation) ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มคน Baby Boomer, Gen X, Gen Y หรือ Gen Alpha ผู้คนแต่ละรุ่นต่างมีพฤติกรรม ความคิดและความเชื่อเฉพาะกลุ่มและแตกต่างกัน ส่งผลต่อวิถีชีวิตและลักษณะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่แตกต่างกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งชาวดิจิทัล (Digital Natives) จะมีวิถีชีวิตที่แตกต่างจากผู้อพยพเข้าสู่ยุคดิจิทัล (Digital Immigrants) อย่างมาก (คุณอาธิ จำปานิล, 2563; สุภิญญา กลางณรงค์ และ ฌภัทร เรืองนภากุล, 2564) ฌฐภณ สุเมธอริคม และ ฉันทนา ปาปัดถา (2563) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมการใช้ชีวิตดิจิทัลของคนไทย พบว่า คนไทยมีพฤติกรรมการใช้ชีวิตและข้อมูลบนโลกออนไลน์อยู่ในระดับมาก มีความสามารถในการบริหารตนเองในโลกดิจิทัลที่ไม่ส่งผลกระทบกับการใช้ชีวิตประจำวัน สามารถใช้สื่อออนไลน์ให้เกิดประโยชน์ต่อการทำงานทั้งการเลี้ยงชีพและช่วยให้ทำงานได้อย่างรวดเร็ว มีความระมัดระวังในการใช้งาน ความมั่นคงทางดิจิทัลและความฉลาดทางอารมณ์ แต่การศึกษาพฤติกรรมดังกล่าวขาดข้อมูลเชิงลึกที่จะทำให้เข้าใจรูปแบบและเหตุแห่งพฤติกรรมที่เกิดขึ้น ประกอบกับผลการศึกษาเพื่อคาดการณ์อนาคตเทคโนโลยีดิจิทัล ประเทศไทย 2035 ของ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (2563) กล่าวถึงแนวโน้มสำคัญ (Megatrend) และแนวโน้มทางเทคโนโลยี



ดร.เอ้ออาร์ จันทร

อาจารย์ คณะครุศาสตร์
หัวหน้าฝ่ายพัฒนาระบบการเรียนรู้ออนไลน์
สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

(Technology Trend) ที่จะมีผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญต่อเศรษฐกิจดิจิทัลโลกและประเทศไทย คือ การสร้างและการใช้ประโยชน์จากข้อมูลปริมาณมหาศาล ข้อมูลเพิ่มขึ้นจำนวนมากก่อให้เกิดการใช้งานรูปแบบต่างๆ มากขึ้น ประเทศไทยกำลังเข้าสู่ “เศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล” การทำงานร่วมกับระบบต่างๆ จะเป็นโอกาสในการเพิ่มประสิทธิภาพและความเชี่ยวชาญของคนมากกว่าการต่อต้าน จะทำให้เกิดประสิทธิภาพต่อเส้นทางดิจิทัลของประเทศไทย จึงจำเป็นต้องทำการศึกษาเพิ่มเติมที่จะทำให้ได้ข้อมูลเชิงลึกของคนไทยในโลกดิจิทัล เพื่อนำผลการวิเคราะห์ที่ได้ไปใช้วางแผนเตรียมคนไทยให้มีความพร้อมสำหรับโลกดิจิทัลในอนาคต

การศึกษาเรื่อง คนไทยในโลกดิจิทัล ครั้งนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลด้านพฤติกรรม การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ความสำคัญของเทคโนโลยีดิจิทัลในปัจจุบันและในอนาคต รวมไปถึงการรับมือจากการใช้เทคโนโลยีในเชิงลึก โดยใช้วิธีการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Data Collection) ด้วยการอภิปรายกลุ่ม (focus group discussion) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) มีผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informants) จำนวน 15 คน ใช้การเลือกตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Random Sampling) ศึกษาประเด็นหลัก 6 ประเด็น คือ (1) พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลในปัจจุบัน (2) การใช้เทคโนโลยีในช่วงสถานการณ์ COVID-19 (3) วิธีการปรับตัวเพื่อให้สามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ (4) ข้อดี ข้อจำกัด และอุปสรรคของการใช้เทคโนโลยี (5) ความคิดเห็นต่อการแก้ปัญหาด้านเทคโนโลยี และ (6) การจัดการเรียนการสอน การพัฒนาหลักสูตรต่าง ๆ เพื่อรองรับความก้าวหน้าของเทคโนโลยี



นิยามศัพท์เฉพาะ

คนไทยในโลกดิจิทัล หมายถึง ผู้ประยุกต์ใช้เครื่องมือ อุปกรณ์และเทคโนโลยีดิจิทัล ไม่ว่าจะเป็นโทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์พกพาและเครื่อง รวมถึงการใช้สื่อดิจิทัล สื่อสังคม รวมถึงสื่อออนไลน์ เพื่ออำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวัน การทำงาน หรือเรียนรู้สิ่งใหม่ให้สามารถใช้ชีวิตอยู่ในความเป็นพลเมืองดิจิทัลได้อย่างมีความสุข และปลอดภัย

กรอบแนวคิด



วิธีดำเนินการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ ประเด็นการอภิปรายกลุ่มและแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Data Collection) ด้วยการอภิปรายกลุ่ม (focus group discussion) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) มีผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informants) จำนวน 15 คน ใช้การเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informant) ในการศึกษานี้คือ ผู้ประกอบการและผู้ประกอบอาชีพอิสระจำนวน 15 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) แบ่งออกเป็น

กลุ่มผู้อภิปรายกลุ่ม (focus group discussion) จำนวน 10 คน คุณสมบัติ ดังนี้

1. กลุ่มผู้ประกอบการและผู้ประกอบอาชีพอิสระที่มีประสบการณ์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่แตกต่างกัน จำนวน 4 คน

2. กลุ่มบุคลากรในสถาบันอุดมศึกษาที่มีลักษณะของการทำงาน ความรับผิดชอบและประสบการณ์ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่แตกต่างกัน จำนวน 6 คน

กลุ่มสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) จำนวน 5 คน ประกอบด้วย ข้าราชการกรมการปกครอง ท้องถิ่น ข้าราชการเกษียณ นักศึกษา หัวหน้าฝ่ายธุรกิจเอกชน พนักงานรัฐวิสาหกิจ

การวิเคราะห์ข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ Content Analysis

คนไทยใน

โลกดิจิทัล

05.05.2565



ดำเนินรายการ โดย
ดร.เจี๊ยงฮารี จินทร



ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informants) ในการอภิปรายกลุ่ม (focus group discussion)



Focus Group

คนไทยใน โลกดิจิทัล



ดำเนินการสนทนากลุ่ม

- สร้างบรรยากาศผ่อนคลาย
- กระตุ้นการแสดงความเห็น
- เชิญชวนให้ทุกคนมีส่วนร่วม
- สรุปประเด็น

Step 08

เตรียมความพร้อม

- ชุดคำถาม
- เครื่องมือวิจัย
- ผู้ดำเนินการสนทนา
- ผู้บันทึกการสนทนา
- ผู้ดูแลความเรียบร้อย
- เตรียมพร้อมสถานที่ และอุปกรณ์อำนวยความสะดวก
- ของตอบแทน (ถ้ามี)

Step 07

นัดหมายผู้เข้าร่วม

- 9.00-12.00 น.
- ห้อง 203
- อาคาร ดร.ศิริโรจน์ผลพันธ์

Step 06

วันที่ 5 พ.ค. 65 Focus Group

วันที่ 19 พ.ค. 65 ถ่ายทำ

วันที่ 21 พ.ค. 65 ถ่ายทอด

Step 05

จัดกลุ่มสนทนา

- จำแนกตาม Group Dynamics

Step 04

Step 03

สร้างชุดคำถาม

- Conversation Trend

ค้นหา คัดเลือกผู้เข้าร่วม

- ผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์
- แม่ค้าหมูเป็ง
- คนขับ grab
- เจ้าของธุรกิจส่วนตัว
- คนขายอุปกรณ์ IT

Step 02

ตั้งเป้าหมายให้ชัด

- จุดประสงค์ของการวิจัย
- วิธีการนำข้อมูลไปใช้
- กลุ่มเป้าหมายวิจัย
- วิธีการสนทนา

Step 01

ตั้งเกณฑ์กลุ่มเป้าหมาย

- คุณสมบัติของคนในกลุ่ม
- คนหลากหลายกลุ่มทั้งรากหญ้า Gigworker และ ผู้บริหาร

ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informants) ในการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview)



11.ข้าราชการ
กรมการปกครองส่วนท้องถิ่น



12.ข้าราชการเกษียณ



13.นักศึกษาปริญญาตรี
ชั้นปีที่ 4



14.หัวหน้าแผนกนักลงทุนสัมพันธ์
ของบริษัทในระดับอาเซียน
ที่ปรึกษานักลงทุน และ
ธุรกิจส่วนตัว



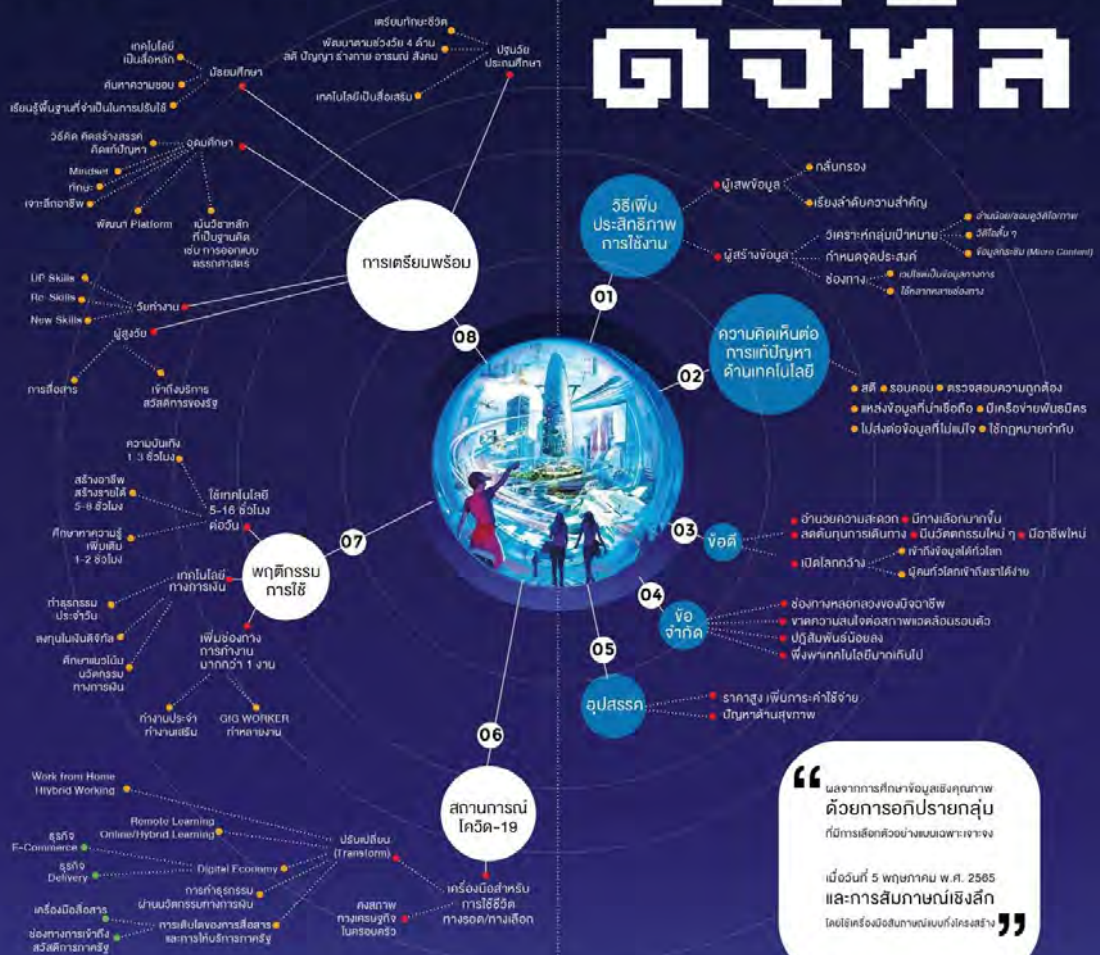
15.พนักงานรัฐวิสาหกิจ



สวนดุสิตโพล

EST.1992
วันอาทิตย์ที่ 5 มิถุนายน 2565

คนไทยกับโลกดิจิทัล



“ ผลจากการศึกษาข้อมูลเชิงคุณภาพ ด้วยการอภิปรายกลุ่ม ที่มีการเลือกตัวอย่างเฉพาะเจาะจง เมื่อวันที่ 5 พฤษภาคม พ.ศ. 2565 และการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยอิทธิพลของสถานการณ์ที่ส่งผลกระทบ ”

ผู้ให้ข้อมูลหลัก รวม 15 คน

วิเคราะห์ข้อมูลโดย ดร.เอื้ออารี จันทร์

สามารถติดตามผลการสำรวจของสวนดุสิตโพลได้ที่ www.suandusitpoll.dusit.ac.th



ออกนิตยสารเฟิร์สอัพ : นศ.ดร.วรัศนี อินทระ

ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับคนไทยในโลกดิจิทัล 6 ประเด็น คือ (1) พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลในปัจจุบัน (2) การใช้เทคโนโลยีในช่วงสถานการณ์ COVID-19 (3) วิธีการปรับตัวเพื่อให้สามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ (4) ข้อดี ข้อจำกัด และอุปสรรคของการใช้เทคโนโลยี (5) ความคิดเห็นต่อการแก้ปัญหาด้านเทคโนโลยี และ (6) การจัดการเรียนการสอน การพัฒนาหลักสูตรต่าง ๆ เพื่อรองรับความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ปรากฏผลดังนี้

ประเด็นที่ 1 พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลในปัจจุบัน พบว่า กลุ่มผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ใช้เทคโนโลยีในการทำงานประจำ และงานอื่น ๆ โดยใช้ในการค้นหาข้อมูล ช่วยอำนวยความสะดวกในการทำงาน รวมไปถึงใช้ในการสร้างอาชีพและสร้างรายได้เพิ่มเติม ระยะเวลาการใช้งานแต่ละวันจะใช้งานเทคโนโลยีอยู่ที่ 5 -16 ชั่วโมง วัตถุประสงค์การใช้งานแบ่งออกเป็น (1) สร้างอาชีพ สร้างรายได้ 5-8 ชั่วโมง (2) ความบันเทิงและชีวิตประจำวัน เช่น การช้อปปิ้ง การติดตามข่าวสาร เป็นต้น 1-3 ชั่วโมง และ (3) ศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม 1-2 ชั่วโมง โดยกลุ่มที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นระยะเวลาานจะเป็นผู้ที่มึลักษณะงานที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีโดยตรง ทำงานประจำร่วมกับงานเสริม และ ผู้ที่ใช้มีการทำงานหลายงานที่เป็นกลุ่มของ Gig worker ด้านพฤติกรรมด้านการเรียนรู้ พบว่า กลุ่มผู้ให้ข้อมูลให้ความสนใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีทางการเงินในหลากหลายมิติ ทั้งการทำธุรกรรมประจำวัน การลงทุนในเงินดิจิทัล และการศึกษาแนวโน้มนวัตกรรมทางการเงิน



“...โดยเฉลี่ยจะใช้เทคโนโลยีประมาณ 16 ชั่วโมงในการทำงาน หาข้อมูล Passive Income – Crypto, โดยเฉพาะอย่างยิ่งการ Update ทั้งข้อมูลและเทคโนโลยีอยู่ตลอดเวลาเนื่องจากเป็นผู้สร้าง Platform ด้วยทำให้ต้องดูแลระบบเกือบ 24 ชั่วโมง ลักษณะของงานกับข้อมูลปริมาณมากจะมีการกลั่นกรองข้อมูลจากทุกแหล่ง แม้กระทั่ง Social แต่จะมีการแยกแยะระหว่างข้อมูลที่จำเป็นกับข้อมูลขยะ”

ผู้ให้ข้อมูลหลักคนที่ 1

“...ใน 1 วันผมใช้สื่อออนไลน์ประมาณ 10-15 ชั่วโมง ใช้เทคโนโลยีค่อนข้างเยอะ ในการรับงาน และดูข้อมูลเกี่ยวกับงาน...”

ผู้ให้ข้อมูลหลักคนที่ 2

“ช่วงเวลาทำงานประจำจะใช้เทคโนโลยีในงานอย่างเต็มที่ นั่นคือ ประมาณ 8 ชั่วโมง การใช้งานพวก Facebook ประมาณ 1-2 ชั่วโมง ดู YouTube 2-3 ชั่วโมงก่อนนอน เพื่อใช้ในการตรวจสอบราคาสินค้ารวบรวมข้อมูลข่าวสารประจำวัน ดูผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ ที่เปิดตัว ความเป็นไปในชีวิตประจำวันของคนรู้จัก ศึกษาเกี่ยวกับ Crypto แต่เสียสมาธิในการทำงาน เลยใช้เวลาลดลง”

ผู้ให้ข้อมูลหลักคนที่ 3

“...ในหนึ่งวันจะใช้เทคโนโลยีประมาณ 7 ชั่วโมง จะใช้เพื่อรับ Order จากการสั่งหมูบั้งในช่วงเช้า ช่วงบ่ายจะเป็นการหาความรู้ และการติดตามข่าวสาร เกี่ยวกับ Fintech หลังจากนั้นจึงจะเป็นช่วงเวลาของการใช้เทคโนโลยีเพื่อพักผ่อนบ้าง ใช้หาความบันเทิงบ้าง...”

ผู้ให้ข้อมูลหลักคนที่ 4

“ปกติใช้เวลา 5-6 ชั่วโมงกับเทคโนโลยี ลักษณะของงานที่ทำเกี่ยวกับสิ่งพิมพ์ ปริมาณลดลง แต่ลักษณะของงานที่เข้ามา อาจจะมีมากขึ้น มีบางช่วงที่สนใจศึกษา Crypto อยู่เหมือนกัน แต่ทำให้เสียสมาธิในการทำงานเลยหยุดไป”

ผู้ให้ข้อมูลหลักคนที่ 6

“ใช้เทคโนโลยีอย่างเต็มที่ในช่วงวันทำงานจันทร์ ถึงศุกร์ ส่วนใหญ่ใช้ในการทำงาน ตรวจสอบตารางงานสารบัญออนไลน์ต่างๆ ช่วงเวลานี้จะใช้เทคโนโลยีเยอะประมาณ 8 ชั่วโมง แต่ในวันเสาร์อาทิตย์จะลดปริมาณการใช้เทคโนโลยีลงเหลือ 5-6 ชั่วโมง แต่บางช่วงที่รู้สึกว่าการใช้เทคโนโลยีมากเกินไป จะหยุดการใช้งาน ”

ผู้ให้ข้อมูลหลักคนที่ 7

“ผมใช้เทคโนโลยีไม่ต่ำกว่า 10 ชั่วโมง เรียกได้ว่าใช้แทบตลอดเวลาทั้ง Google Tinder FB Twitter เพื่อตามข่าวสาร จนบางครั้งรู้สึกว่าการใช้เวลากับ สื่อ social มากเกินไป จนต้องมีการกำหนดให้วันที่ห่าง social อยู่บ้าง”

ผู้ให้ข้อมูลหลักคนที่ 8

“ใช้ในการทำงานเตรียมการสอน หาข้อมูลสำหรับงานวิจัย การประชาสัมพันธ์ทั้งสื่อดิจิทัล สื่อออนไลน์ ใช้สื่อสังคมมากเนื่องจากต้องหาข้อมูลและประชาสัมพันธ์ในช่วงการรับสมัครนักศึกษาที่ต้องแข่งขันในการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย การตอบปัญหาเพื่อสร้างความประทับใจโดยที่ไม่ได้ประชาสัมพันธ์แบบตรงๆ การยิงแอดเพื่อเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่ตรงมากขึ้น นอกจากนี้ในบทบาทหนึ่งของอาจารย์คือการหาความรู้ใหม่ เพื่อสร้างสื่อการสอน ทั้งเผยแพร่บนอินเทอร์เน็ต ทั้งแบบคลิปวิดีโอ บทความ และคู่มือการใช้งาน ใช้เวลาในโลกออนไลน์ วันละ 8-12 ชั่วโมง ดู Trend ต่างๆ ที่น่าสนใจ สิ่งที่ได้กสนใจ ใช้สอน ใช้ประชุม ดูข่าวสารบันเทิง ตรวจสอบเพื่อนๆ และนักศึกษา จนบางครั้งรู้สึกล้ากับข้อมูลข่าวสาร ต้องการการจัดการสรรเวลา/สมาธิ ในการจัดจ้อการสิ่งใดสิ่งหนึ่ง”

ผู้ให้ข้อมูลหลักคนที่ 9

“การใช้งานเทคโนโลยีอยู่ในช่วง 8-12 ชั่วโมง ส่วนใหญ่ใช้เทคโนโลยีกับการประชุม โดยใช้ MS-Teams บ้าง Zoom บ้าง แล้วแต่การประชุม ใช้ LINE เพื่อติดต่อประสานงาน รวมถึงเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ (eDoc) รวมถึงการใช้ e-Office ในการมอบหมายงาน และมีการสอน online ด้วยในบทบาทของผู้สอน”

ผู้ให้ข้อมูลหลักคนที่ 10

“ใช้สื่อดิจิทัล สื่อสังคม รวมถึงสื่อออนไลน์ เพื่อสืบค้นข้อมูลที่ต้องการ เพื่อติดตามข่าวสารในแต่วันเรียนออนไลน์ และติดต่อกับเพื่อน โดยเฉลี่ยใช้เวลาในโลกออนไลน์ รวมใช้วันละ 6 ชั่วโมง/วัน”

ผู้ให้ข้อมูลหลักคนที่ 13

“ใช้ 16 ชั่วโมง เว้นตอนนอน 8 ชั่วโมง ตื่นมา 7.00 น. อ่านข่าวทั่วโลก จากนั้นทำงานตลอดทั้งวัน ช่วงเวลาของการทำงานจะอยู่บนอินเทอร์เน็ตตลอดค้นข้อมูล เขียนงาน ระบบในที่ทำงานเป็นแบบ cloud หมดเลย การทำงานทุกอย่างจะเป็นแบบออนไลน์หมด การสื่อสารก็เช่นกัน เพราะลูกน้องอยู่ต่างประเทศ ใช้หลาย platform ขึ้นอยู่กับรูปแบบการประชุมแต่ละครั้ง ช่วงเย็นก่อนนอนจะอ่านข่าว งานที่ทำแบ่งเป็น สองส่วนคือ งานประจำและงานธุรกิจส่วนตัว งานประจำจะทำอย่างเต็มที่ ระหว่างวันจันทร์ถึงศุกร์ แต่ธุรกิจส่วนตัวจะมากทำ ในช่วงวันเสาร์ อาทิตย์ ทำ Content เกี่ยวกับธุรกิจ แล้วค่อยทยอยปล่อย post ตามช่วงเวลาที่จากข้อมูลระบุว่าเป็นช่วงเวลาที่เหมาะสม เช่น 10 โมง หรือ 2 ทุ่ม ถ้ายกเก็บไว้จะค่อยๆ ปล่อยเรื่อยๆ แนวโน้มของการทำ content ในปัจจุบันจะไม่ใช้ทำรายการสด ทำ content ไว้ก่อน ทำระยะยาว นำมาชอ่ยแล้วทยอยออก การทำงานเป็นการวางแผนทั้งปี เป็นธีม เราต้องทำงานเป็นปีจะทำให้ทำงานไม่เหนื่อย เพราะมี Content อยู่ตลอด”

ผู้ให้ข้อมูลหลักคนที่ 14

“ใช้เกือบตลอดเวลาที่มีเวลาว่าง อาจจะใช้นาน แต่บ่อยครั้ง, ใช้เพื่อหาข้อมูลข่าวสาร ติดต่อสื่อสาร และ คลายเครียด”

ผู้ให้ข้อมูลหลักคนที่ 15

ประเด็นที่ 2 การใช้เทคโนโลยีในช่วงสถานการณ์ COVID-19 พบว่า การยอมรับและการใช้เทคโนโลยีเพิ่มมากขึ้นอย่างชัดเจนในทุกอาชีพและทุกช่วงวัย โดยมีความเห็นว่าเทคโนโลยีเป็นทั้งทางรอดและทางเลือก ที่ถูกนำไปใช้ในการปรับเปลี่ยน (Transform) รูปแบบการทำงาน การเรียน เศรษฐกิจ การทำธุรกรรมทางการเงิน การสื่อสาร และการให้บริการของภาครัฐ การเปลี่ยนแปลงนี้ส่งผลต่อการทำงานในอนาคตปรับรูปแบบการทำธุรกิจอย่างถาวร ในบางงาน บางธุรกิจ เทคโนโลยีที่คาดคิดว่าจะไม่มีคนใช้หรือคนใช้น้อยกลับถูกนำมาใช้งานอย่างเต็มที่ โดยเฉพาะ

เทคโนโลยีทางการเงินที่ได้รับการยอมรับได้ง่ายสำหรับคนทุกกลุ่ม ทั้งที่ก่อนสถานการณ์ COVID-19 คนทั่วไปจะยังไม่กล้าที่จะใช้เทคโนโลยีทางการเงินกันมากนัก ไม่ว่าจะเป็น Prompt Pay หรือ Application ธนาคาร แต่ปัจจุบันกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน เน้นการใช้เทคโนโลยีเพื่อการสื่อสาร การเรียน การทำงาน และการเข้าถึงข้อมูลเพื่อนำไปใช้ในการเรียน การทำงานและการใช้ชีวิตประจำวัน ผู้ให้ข้อมูลหลักส่วนใหญ่มีความเห็นว่า เทคโนโลยีเป็นทางรอดสำหรับการทำธุรกิจ แต่ควรเป็นทางเลือกสำหรับการจัดการศึกษาและการใช้ชีวิตประจำวัน



“ผมอยู่ในทีมพัฒนา prompt pay ตอนแรกที่มีบริการนี้ ในทีมงานยังคิดกันอยู่ว่าจะมีใครที่จะมาใช้ระบบนี้บ้าง คิดว่าการใช้งานมีอยู่บ้างแต่คงมีอัตราการเติบโตช้า แต่พอสถานการณ์ COVID-19 มาทำให้ prompt pay มีการเติบโตอย่างรวดเร็ว และในฐานะคนดูแล platform ทำให้ต้องมีการดูแลการให้บริการ 24 ชั่วโมง มีการปรับรูปการทำธุรกรรมทางการเงินแบบไร้สัมผัส ทำให้ Application ธนาคาร มีการใช้งานมากขึ้น คนให้ความสนใจนวัตกรรมทางการเงินมากขึ้น ทำให้ต้องมีการพัฒนาเทคโนโลยีมากขึ้นทุกระดับ”

ผู้ให้ข้อมูลหลักคนที่ 1

“ช่วงสถานการณ์ COVID-19 ด้านครอบครัวใช้เทคโนโลยีลดช่องว่างของการเว้นระยะห่างทางสังคมได้ ด้วยการสื่อสารผ่านเทคโนโลยีพวก VDO Call ทำให้คุยกันมากขึ้น ช่วยให้การใช้ชีวิตประจำวันสะดวกมากยิ่งขึ้น เทคโนโลยีถูกนำมาใช้ปรับรูปแบบงานและอาชีพ เดิมเล่นดนตรี แสดงดนตรีมีการยกเลิกงาน ทำให้ต้องเว้นวรรคไปช่วงหนึ่ง ปัจจุบันเริ่มมีงานกลับมาบ้างแต่ความถี่ไม่เหมือนเดิม ระหว่างที่ร้องนดนตรีไม่สามารถรอเฉยๆ ได้ต้องหางานใหม่ จึงมาขับรถ Delivery ทำทุกระบบ รับงานผ่านระบบต่างๆ ทั้ง Grab Line Man Panda รับงานหลายอย่าง เพื่อความอยู่รอด นอกจากนี้ยังได้ใช้เทคโนโลยีในการสอนดนตรีด้วย งานที่ทำในปัจจุบันมีการทำงานหลายงานหลายด้าน และใช้เทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งของการทำงาน”

ผู้ให้ข้อมูลหลักคนที่ 2

“ในมุมมองของบริษัทที่ขายเทคโนโลยี ก่อนสถานการณ์ COVID-19 ระบาด จะหาลูกค้าได้ยากมาก อาจารย์จะกลัวว่า เทคโนโลยีจะมาแย่งงาน หลังจากโควิด มีการปรับรูปแบบการเรียนการสอนไปโดยสิ้นเชิง ความต้องการคำแนะนำในการสร้างและใช้สื่อการสอน เพื่อใช้ในการสอนออนไลน์มากยิ่งขึ้น ทุกระดับ โดยไม่จำเป็นต้องใช้ความพยายามในการเชิญชวนให้มีการใช้งาน ความต้องการที่เพิ่มขึ้นมีมากจนอุปกรณ์เทคโนโลยีไม่เพียงพอต่อความต้องการ ครู อาจารย์ในสถานศึกษาจะเน้นเรื่องการใช้สื่อการสอนออนไลน์ มีการเรียกร้องให้มาแนะนำการสร้างสื่อที่ช่วยให้การเรียนออนไลน์มีความน่าสนใจมากขึ้น เช่น การสอน Anatomy โดยการใช้ภาพจำลอง 3D เป็นต้น”

ผู้ให้ข้อมูลลูกค้าที่ 3

“เทคโนโลยีจำเป็นมากในช่วงสถานการณ์การ COVID-19 เทคโนโลยีกลายเป็นทางรอดของร้านค้ารายย่อย ทั้งการปรับวิธีการขายของ จากการขายหน้าร้านอย่างเดียว มาเป็นการขายสินค้าออนไลน์ผ่านระบบ Delivery ต้องเรียนรู้วิธีการใช้ระบบ การชำระเงินผ่านระบบต่างๆ ทั้ง Prompt Pay ทั้งโครงการคนละครึ่ง ส่วนตัวจึงมองว่าเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นทางรอด ไม่ใช่ทางเลือกอีกต่อไป”

ผู้ให้ข้อมูลลูกค้าที่ 4

“มีการใช้เทคโนโลยีมากขึ้นในการหาลูกค้าจากออนไลน์ เนื่องจากลูกค้าที่เข้ามาส่งงานโดยตรงกับทางเรา ไม่มีงานในช่วงสถานการณ์ COVID-19 จึงต้องปรับวิธีการหาลูกค้า”

ผู้ให้ข้อมูลลูกค้าที่ 6

“การทำงานมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบจากเดิมที่ต้องเดินทางไปพบลูกค้าและนักลงทุนในต่างประเทศอยู่เป็นประจำ เปลี่ยนจากการทำงานแบบ Physical เป็นการไป Virtual Meeting ลูกค้าและนักลงทุนชอบมากเพราะไม่ต้องเดินทาง ไม่ต้องเจอรถติด ที่สำคัญคือการประชุมแต่ละครั้งเค้าสามารถเข้าร่วมประชุมได้มากกว่า 1 คน สามารถเรียกทีมงานเข้ามารับฟังร่วมกันได้ทุกคน การทำงานในรูปแบบนี้ใช้รวมไปถึงการประชุมผู้ถือหุ้นด้วย เทคโนโลยีใช้งานง่ายสามารถสื่อสารกับลูกค้าได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น และปัจจุบันที่บริษัทเองก็กำลังมีการ Transform ไปเป็นบริษัทที่ครอบคลุมไปถึง Digital and Lifestyle ของคนในอาเซียนอย่างเต็มรูปแบบ การทำงานไม่จำเป็นต้องเข้า Office ลดการเดินทางลงอย่างมากเป็นการเปลี่ยนแปลงที่เห็นอย่างชัดเจน”

ผู้ให้ข้อมูลลูกค้าที่ 14

“มนุษย์ต้องปรับตัวให้รอด คือ มีการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้ในสถาบันการศึกษามากขึ้น เพื่อชดเชยอุปสรรคที่มีอยู่ของการเว้นระยะห่างความปลอดภัยและปลอดภัยโรค แม้ว่าในฐานะของผู้สอนในระดับอุดมศึกษาการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอนถือเป็นเรื่องปกติ แต่ในมุมมองของการเป็นผู้ปกครองของเด็กเล็ก มองว่าการใช้เทคโนโลยีทางการศึกษาควรเป็นเพียงทางเลือก ไม่ควรใช้ทดแทนการจัดประสบการณ์ทั้งหมดสำหรับเด็ก”

ผู้ให้ข้อมูลลูกค้าที่ 8

“ใช้เทคโนโลยีมากขึ้นเกือบเท่าตัว เนื่องจากต้องสอนออนไลน์ และประชุมออนไลน์มากขึ้น การทำงานออนไลน์ ทำให้สามารถประชุมมากกว่า 1 งานทางแพลตฟอร์มต่างๆ ได้ในเวลาเดียวกัน ต้องทำได้หลายอย่างในเวลาเดียวกัน แต่ช่วงก่อนสถานการณ์ COVID-19 แต่ละช่วงเวลาจะสามารถสอน หรือ ประชุมได้เพียง 1 กิจกรรมเท่านั้น”

ผู้ให้ข้อมูลลูกค้าที่ 9

“มีการใช้เทคโนโลยีมากขึ้น เพราะต้องเรียนออนไลน์ คอยติดตามข่าวสารของสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน เพื่อให้ทันต่อเหตุการณ์ และเนื่องจากในช่วงสถานการณ์ COVID-19 ไม่สามารถออกไปเจอเพื่อน หรือพบปะผู้คนได้อย่างเดิม จึงใช้เวลาไปกับเทคโนโลยีมากขึ้น”

ผู้ให้ข้อมูลลูกค้าที่ 13

ประเด็นที่ 3 วิธีการปรับตัวเพื่อให้สามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ พบว่า การปรับตัวที่สำคัญต้องพิจารณาตามบทบาทในการใช้เทคโนโลยี แบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มผู้เสพข้อมูล และ กลุ่มผู้สร้างข้อมูล **กรณีของกลุ่มผู้เสพข้อมูล** ปัจจุบันการเข้าถึงข้อมูลมีมากขึ้น ปรับตัว รู้จักการกลั่นกรองข้อมูล จัดเรียงลำดับความสำคัญของการเข้าถึงข้อมูล ถ้าในกรณีที่ต้องเป็นผู้สื่อสารข้อมูลจากภาครัฐต้องมีการเลือกใช้เทคโนโลยีหลายระดับเพื่อปรับให้เข้ากับกลุ่มเป้าหมายให้เกิดการเข้าถึงและใช้ข้อมูลจากเทคโนโลยีเหล่านั้นได้อย่างทั่วถึง **กรณีที่**

เป็นผู้สร้างข้อมูล ต้องกำหนดกลุ่มเป้าหมาย จุดประสงค์ และช่องทางที่ชัดเจนและเน้นความสอดคล้องระหว่างการใช้กับพฤติกรรมของผู้ใช้ เช่น การผลิตสื่อ VDO มีการใช้งานมากขึ้น สามารถเรียกดูย้อนหลังได้ แต่ต้องปรับให้สั้นและกระชับมีประสิทธิภาพมากขึ้น ให้ข้อมูลตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย การปรับปรุงข้อมูลในเว็บไซต์ของหน่วยงานมีความสำคัญเนื่องจากเป็นช่องทางสำคัญที่ถูกมองว่าเป็นข้อมูลอย่างเป็นทางการที่สามารถอ้างอิงได้



“ปัจจุบันข้อมูลมีปริมาณมาก จึงต้องมีการกลั่นกรองเลือกข้อมูลที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานหรือสิ่งที่เราสนใจ เกี่ยวข้องกับงาน เพื่อให้ใช้เวลากับข้อมูลอย่างมีคุณค่ามากที่สุด”

ผู้ให้ข้อมูลหลักคนที่ 1

“ศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลจาก Google และสอบถามจากผู้เชี่ยวชาญ”

ผู้ให้ข้อมูลหลักคนที่ 2

“พัฒนาหาความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีที่ใช้และใช้อย่างเต็มที่”

ผู้ให้ข้อมูลหลักคนที่ 6

“ความคิดเห็นควรมีการสร้างปฏิสัมพันธ์ให้เกิดขึ้น โดยนำเทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนเสริมในการใช้ชีวิต อาจกำหนดเป็นทางเลือกในรูปแบบ hybrid ซึ่งการนำเทคโนโลยีมาใช้ ขึ้นอยู่กับมุมมอง บางอาชีพ หรือบางฐานะอาจมองว่าเทคโนโลยีเป็นสิ่งจำเป็นในชีวิตประจำวัน แต่บางอาชีพอาจมองว่าเทคโนโลยีจะเป็นเพียงเครื่องมือ ที่ช่วยให้ดำเนินชีวิตไปได้เท่านั้น”

ผู้ให้ข้อมูลหลักคนที่ 8

“การเรียนรู้ด้วยตนเองทั้งคู่มือออนไลน์ คลิปสื่อการสอน เพื่อตอบสนองสิ่งที่จะต้องทำเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการทำงาน รวมทั้งแก้ปัญหาให้กับผู้อื่น ด้วยการทำคลิปให้ความรู้ในสิ่งที่เรารู้และเชี่ยวชาญ”

ผู้ให้ข้อมูลหลักคนที่ 9

“ต้องปรับระบบการจัดการเรียนรู้ ต้องแสวงหาความรู้ และมีการจัดสรรเวลา เพื่อสร้างความสมดุลระหว่างการใช้เทคโนโลยีกับการสร้างความสัมพันธ์กับคนด้วย”

ผู้ให้ข้อมูลหลักคนที่ 7

“ในฐานะที่ต้องสื่อสารระหว่างภาครัฐกับชาวบ้านโดยใช้เทคโนโลยี จะเลือกใช้เทคโนโลยีแบ่งเป็นระดับ มีการใช้หอกระจายข่าวประจำหมู่บ้าน ใช้การสื่อสารผ่านผู้นำชุมชน ผู้นำหมู่บ้าน ออกเสียงตามสาย ผู้นำท้องที่ กำนัน ผู้ใหญ่ โดยใช้เทคโนโลยีที่ง่าย ๆ โดยการตั้ง application LINE สำหรับการสื่อสารในสถานการณ์ชั่วคราว เช่น เทศกาล ต่างๆ แต่ถ้าเป็นเหตุการณ์ปกติ ใช้หอกระจายข่าวโดยทั่วไป และในช่วงเทศกาลจะมีการออกคำสั่งการปฏิบัติหน้าที่นอกเวลาราชการ ในการประสานงานเพื่อความรวดเร็วสำหรับเหตุการณ์ไม่คาดหวัง สาธารณภัย”

ผู้ให้ข้อมูลหลักคนที่ 10

“ในสถานการณ์ที่เป็นปกติเราสามารถออกไปข้างนอกได้ ไม่ว่าจะไปเรียน ไปเจอเพื่อน หรือแม้กระทั่งออกไปทำงาน แต่ในช่วงสถานการณ์ COVID-19 ทำให้เราไม่สามารถทำตัวปกติได้ จึงต้องมีการปรับตัวโดยนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการเรียนออนไลน์ หรือ Work From Home รวมไปถึงมีการพูดคุยกันผ่านการวิดีโอคอล”

ผู้ให้ข้อมูลหลักคนที่ 13



“สิ่งที่บริษัทต้องพัฒนาอย่างหนัก คือ โครงสร้างพื้นฐานเกี่ยวกับข้อมูลในเว็บไซต์ของบริษัทต้องปรับปรุงให้เป็นปัจจุบัน ต้องทำการสื่อสารให้สั้นและกระชับ เครื่องมือในการสื่อสารกับนักลงทุนทุกระดับเป็น Virtual Meeting ก่อนสถานการณ์ COVID-19 อย่างมากก็ทำ Teleconference ในห้องประชุม สื่อในการสื่อสารจะเปลี่ยนไปจะเป็น VDO ให้สามารถดูย้อนหลังได้ เดิมมีอยู่แล้วแต่ปรับให้สั้นและกระชับมีประสิทธิภาพมากขึ้น พฤติกรรมคนเราเปลี่ยนอ่านน้อยลง ไม่ชอบอ่าน แต่ชอบดู VDO สั้นๆ 1 นาที 30 วินาที บ้าง แนวโน้มในการอนาคต คือ จะทำ VDO สั้นๆ (Short VDO) ให้กับนักลงทุน แต่ต้องดูเรื่องความเหมาะสมของข้อมูลด้วย เนื่องจากถ้าสั้นเกินไปสำหรับนักลงทุนข้อมูลอาจจะไม่เพียงพอต่อการตัดสินใจ 3 นาทีอาจจะไม่จบในบางเรื่อง จึงจะเป็นการออก Press release ก่อน จากนั้นดึงประเด็นสำคัญมาตัดประเด็นสั้นๆ หรือ เลือกใช้ Keyword หรือใช้เป็นแบบ FAQ สัมภาษณ์ผู้บริหารสั้นๆ เพราะ 1 ชั่วโมงไม่มีใครมานั่งฟังเพราะไม่รู้ว่าจะจุดสนใจอยู่ที่ตรงไหน แต่จะยาวกว่ากรณีทำ VDO ขายของในธุรกิจส่วนตัว เพราะ VDO สำหรับ Corporate มีวัตถุประสงค์ของการให้ข้อมูลที่อาจจะต้องกระชับแต่จะสั้นยาวอาจจะต้องพิจารณาข้อมูลที่ต้องสื่อสารในครั้งนั้นอีกที ข้อมูลต้องมากและเพียงพอต่อการตัดสินใจลงทุน และต้องเป็นแบบ interactive ต้องมีการเปิดโอกาสให้นักลงทุนสามารถซักถามได้เพื่อให้ information”

“คนที่เสฟสื่อเนื้อหากลายเป็นมีพฤติกรรมชอบดู VDO สั้นๆ ที่มีระยะเวลาแล้วแต่ platform จะกำหนดในกรณีที่ทำธุรกิจส่วนตัวผ่านสื่อสังคม จะดูมากกว่าการโพสต์ข้อความ 20-30 บรรทัดใน Facebook จะเห็นว่ามัน สำหรับธุรกิจส่วนตัว ลักษณะของการทำ VDO ใน YouTube จะมีการทำ Highlight เพราะคนจะสนใจถ้ามีประเด็นที่เค้าอยากฟังเค้าจึงจะฟังเนื้อหาที่เหลือ จะสั้นและเน้นการขายของ”

ผู้ให้ข้อมูลหลักคนที่ 14

ประเด็นที่ 4 ข้อดี ข้อจำกัด และอุปสรรคของการใช้เทคโนโลยี พบว่า ข้อดี อำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวันทุกด้าน ทำให้เกิดช่องทางในการเข้าถึงข้อมูลสำหรับการตัดสินใจได้หลากหลายมากขึ้น สามารถเป็นส่วนของการลดต้นทุนด้านการเดินทาง การเปิดกว้างในการเข้าถึงจากข้อมูลทั่วโลก ในขณะเดียวกันผู้คนจากทั่วโลกก็สามารถเข้าถึงข้อมูลของเราได้เช่นกัน ทำให้เกิดนวัตกรรมของการประกอบอาชีพที่หลากหลายมากขึ้น **ข้อเสีย** คือ เทคโนโลยีอาจกลายเป็นช่องทางให้มิจฉาชีพใช้หลอกลวง สร้างข่าวปลอม สร้างความเข้าใจผิด ขณะเดียวกันเทคโนโลยีอาจดึงความสนใจให้อยู่ในโลกดิจิทัล

เป็นระยะเวลานาน ทำให้ขาดความสนใจต่อสภาพแวดล้อมรอบตัวการใช้เทคโนโลยีมากเกินไปพึ่งพามากไปทำให้การมีปฏิสัมพันธ์น้อยลง การใช้ชีวิตแบบปกติค่อยๆลดลง การสนทนาพูดคุยกับคนในครอบครัวน้อยลง การสื่อสารทางอารมณ์ส่งไปไม่ถึงใจไม่สุด ใช้งานได้ไม่เต็มที่ บางเทคโนโลยีดีเกินความจำเป็น การพึ่งพาเทคโนโลยีมากเกินไปอาจทำให้ส่งผลเสียในระยะยาว **อุปสรรค** เพิ่มภาระค่าใช้จ่ายเนื่องจากเทคโนโลยีดิจิทัลบางชนิดมีราคาสูง การใช้เทคโนโลยีอย่างต่อเนื่องเป็นระยะเวลานานจะส่งผลเสียต่อสุขภาพ เกิดความเจ็บป่วยจากการใช้เทคโนโลยีมากเกินไป



“**ข้อดี** พัฒนาการของโครงสร้างสร้งค์ผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ที่มีต้นทุนที่ถูกกว่าเดิม ใช้เวลาน้อยลง และเป็นตลาดที่เปิดกว้างให้คนทั้งโลกมาซื้อขายสินค้ากันได้แบบของจริงและ Digital เช่น ภาพใน Shutter Stock ที่ไม่ต้องไปถ่ายเอง **ข้อเสีย** ประสบการณ์การสัมผัส การเดินทาง และอารมณ์จะลดลง”

ผู้ให้ข้อมูลหลักคนที่ 3

“**ข้อดี** ช่วยทำให้สามารถค้นหาข้อมูลก่อนการตัดสินใจที่มากขึ้นในการซื้อสินค้าต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว เป็นการเพิ่มช่องทางที่จะรับข้อมูล ต้องติดตามข้อมูลได้อย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะการลงทุนใน passive income เนื่องจากมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว มีการขึ้นลง วันต่อวันในอัตราที่สูงมาก สามารถเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีได้ในบางเรื่อง รวมถึงเป็นช่องทางอีกส่วนหนึ่งที่นำมาช่วยการฝึกฝนสร้างความรู้ชำนาญ **ข้อจำกัด** เทคโนโลยีช่วยในการจัดการเรียนรู้ในฐานะเป็นเครื่องมือช่วยเหลือหรือสนับสนุนการเรียนรู้ แต่กิจกรรมบางอย่างไม่สามารถมาทดแทนการจัดการกิจกรรมแบบ onsite ได้ทั้งหมด **ข้อเสีย** การใช้เทคโนโลยีในปริมาณที่มากเกินไปอาจส่งผลต่อสุขภาพ ต้องฝึกฝนให้สามารถถ่วงการใช้อุปกรณ์และข้อมูล”

ผู้ให้ข้อมูลหลักคนที่ 7

“**ข้อดี** ได้ความรู้ไปใช้เกี่ยวกับธุรกิจตัวเอง - **ข้อด้อย** ใช้งานนาน ทำให้มีอาการปวดตา”

ผู้ให้ข้อมูลลูกค้าที่ 4

“**ข้อดี** อำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวัน **ข้อด้อย** ใช้งานได้ไม่เต็มที่ บางเทคโนโลยีดีเกินความจำเป็นอุปสรรค ราคาสูง”

ผู้ให้ข้อมูลลูกค้าที่ 6

“**ข้อดี** การทำงาน ทำธุรกิจ การใช้ชีวิตประจำวันทำได้ง่ายมากขึ้น เนื่องจากการแข่งขันของแพลตฟอร์มต่างๆ ที่แข่งขันกันด้านประสิทธิภาพและ UX UI **ข้อด้อย** ทำให้ต้องใช้สายตาหนักมาก รวมทั้งเป็นออฟฟิศซินโดรม และการใช้ชีวิตแบบปกติน้อยลง การสนทนา พูดคุยกับคนในครอบครัวน้อยลง

ผู้ให้ข้อมูลลูกค้าที่ 9

“**ข้อดี**ของการใช้เทคโนโลยี เราสามารถติดตามข่าวสารต่าง ๆ ได้อย่างทันทั่วถึง ทำให้เรามีเวลาในการทำกิจกรรมอื่น ๆ ได้มากขึ้น ช่วยประหยัดค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานต่าง ๆ **ข้อด้อย** ของการใช้เทคโนโลยี ใช้งานเทคโนโลยีมาก ๆ ทำให้ลืมเทคโนโลยีสมัยเก่าลง มีการเปลี่ยนเทคโนโลยีไปมากทำให้ตามไม่ทัน หากมีการเสพติดการใช้เทคโนโลยีมากเกินไปอาจจะส่งผลกระทบต่อร่างกายได้”

ผู้ให้ข้อมูลลูกค้าที่ 13

“**ข้อดี** ให้ความบันเทิง ใช้ศึกษาหาความรู้ได้สะดวกในการติดต่อสื่อสาร ประหยัดเวลาในการทำงาน ใช้เป็นสื่อในการทำงาน, การประชุม, การเรียนการสอน เพื่อลดการใช้กระดาษ ทำให้ลด ค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน **ข้อเสีย** เป็นช่องทางให้มีฉ้อโกงใช้หลอกลวง ข้าราชการ ปลอม สร้างความเข้าใจผิดๆ ทำให้ขาดความสนใจต่อสภาพแวดล้อมรอบตัว ทำให้เกิดอันตราย ทำให้การจ้างงานลดลง ทำให้เกิดปัญหาการว่างงาน อุปสรรค เพิ่มภาระค่าใช้จ่าย เกิดความเจ็บป่วยจากการใช้เทคโนโลยีมากเกินไป เช่น สายตา ฯลฯ”

ผู้ให้ข้อมูลลูกค้าที่ 15



ประเด็นที่ 5 **ความคิดเห็นต่อการแก้ปัญหาด้านเทคโนโลยี** พบว่า แนวทางการแก้ปัญหาด้านเทคโนโลยีที่สำคัญ คือ ต้องมีสติในการให้และรับข้อมูลข่าวสาร ใช้ความระมัดระวัง รอบคอบในการใช้เทคโนโลยีทุกด้าน กรณีที่เป็นเจ้าของร้านค้าและพนักงานขับรถส่งของ ต้องตรวจสอบความถูกต้องของการส่งสินค้าและคอยติดตามข้อมูลจากเครือข่ายพันธมิตรเพื่ออัปเดตข้อมูลข่าวสารและป้องกันการ spam จากลูกค้า สำหรับการใช้อีเมลสังคมนะและเว็บไซต์ต้องเลือกแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือและไม่ส่งต่อข้อมูล

ที่ไม่แน่ใจในความถูกต้องของข้อมูลเพราะนอกจากจะเป็นการส่งข้อมูลที่ไม่ถูกต้องแล้วยังเป็นการกระทำผิดกฎหมายอีกด้วย สำหรับผู้สูงอายุอาจต้องพึ่งพาบุตรหลานและญาติพี่น้อง ครอบครัวจึงเป็นสถานที่สำคัญในการสร้างภูมิคุ้มกัน โดยอาจมีประชาคมของชุมชนคอยช่วยเหลือในอีกส่วนหนึ่ง ภาครัฐควรมีกำกับและบังคับใช้กฎหมายให้เด็ดขาดมากขึ้น และควรสร้างภูมิคุ้มกันภัยต่าง ๆ ให้กับเด็กตั้งแต่ในโรงเรียน

ความคิดเห็นต่อการแก้ปัญหาด้านเทคโนโลยี

- สติ ● รอบคอบ ● ตรวจสอบความถูกต้อง
- แหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ ● มีเครือข่ายพันธมิตร
- ไม่ส่งต่อข้อมูลที่ไม่แน่ใจ ● ใช้กฎหมายกำกับ

“ส่วนตัวจะพยายามหาข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อเอามาพิจารณาอย่างรอบคอบก่อน พื้นฐานผมคิดว่าตัวเราเองควรรอบคอบและระมัดระวังให้ดีกว่า ตอนที่ทำหน้าของ driver ถ้าลูกค้ามีการยกเลิก order driver ต้องรับผิดชอบเอง และมีผู้ส่งหลายช่องทางที่เรียกว่า spam เช่นกัน ทำให้ต้องตรวจสอบ report ลูกค้าที่มีปัญหาได้เช่นกัน ต้องโทรเช็คให้รอบคอบ”

ผู้ให้ข้อมูลลูกค้าที่ 2

“ถ้าเป็นในด้านธุรกิจ ก็จะเจอกลั่นแกล้ง ยกเลิกออเดอร์ ยิ่งมีการใช้มากยิ่งขึ้น และพบการยกเลิกรายการสั่งซื้ออยู่บ้าง แต่โชคดีที่สินค้าของเราเป็นหมูปิ้งอย่างเดียว ทำให้สามารถเวียนสินค้าให้ลูกค้าเจ้าอื่นได้ บางครั้งพบว่ามี spam ในลักษณะของการสั่งซื้อๆ เหมือนเป็นการกลั่นแกล้ง ต้องทำการตรวจสอบจากระบบที่ใช้งาน แม้ว่าระบบจะมีการตรวจสอบและรายงานลูกค้าที่มีปัญหาได้ แต่ไม่มีการบล็อกลูกค้า ดังนั้น ร้านค้าและพนักงานขับรถส่งของ ต้องพิจารณาข้อมูลการสั่งซื้อเอง จากเครือข่ายคนค้าขายด้วยกันบ้าง ข้อมูลจากพนักงานขับรถส่งของที่แนะนำมาบ้าง”

ผู้ให้ข้อมูลลูกค้าที่ 4

“ภาครัฐควรจริงจังกับการบังคับใช้กฎหมายเพิ่มโทษที่มากขึ้น ปรับปรุงกฎหมายให้ทันสมัยและมี รางวัลนำจับ นอกจากนี้การให้ความรู้ด้วยการประชาสัมพันธ์ในทุกช่องทางสำหรับคนทุกระดับ เพิ่มการให้ข้อมูลผ่านสื่อสาธารณะต่างๆ ให้มากขึ้น และต้องทำอย่างต่อเนื่องรวมถึงการสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็กตั้งแต่ในโรงเรียน”

ผู้ให้ข้อมูลลูกค้าที่ 3

“มีสติไม่โลภ ไม่รับสายแปลก ตอนนี้หลายหน่วยงานก็มีการดำเนินการแก้ไขแล้ว”

ผู้ให้ข้อมูลลูกค้าที่ 6

“การมีสติในการรับข้อมูลข่าวสารอย่าให้เวลาและความโลภ ความกลัว บีบบังคับ อย่าตอบรับหรือแสดงความกังวลจากคนที่ไม่รู้จักร การนิ่งเฉยไม่ได้ตอบและการตั้งคำถามเป็นส่วนตัว มีความสำคัญ การเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวควรทำเฉพาะที่จำเป็น หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรให้ความรู้สร้างไวรัล กระตุ้นจิตสำนึก บทลงโทษที่ชัดเจนเหมาะสม บังคับใช้ได้จริง รวมทั้งวิธีการรับมือ อีกทั้งคนในครอบครัวควรช่วยกันให้ความรู้ปรึกษากัน การถูกหลอกให้เปิดบัญชีโดยมิจกษาชีพยังมีอยู่”

ผู้ให้ข้อมูลหลักคนที่ 9

“ไม่ใช่เทคโนโลยีอย่างอื่น มือถือก็ใช้แบบธรรมดาไม่ใช่สมาร์ทโฟน ไม่รับเบอร์แปลกๆ แต่จะใช้การให้ลูกค้นข้อมูลที่ต้องการให้ สั่งของให้ หรือทำธุรกรรมต่างๆ ให้ลูกทำให้ทั้งหมด เพราะเราติดตามข่าวสารมาตลอด ทราบว่าการหลอกหลวงในปัจจุบันมีรูปแบบที่หลากหลาย และพอเราอายุมากขึ้นการตัดสินใจอาจจะไม่คล่องแคล่วว่องไว หรือ รู้เท่าทันกับพวกนี้ที่มีเทคนิคแพรวพราวและเปลี่ยนอยู่ตลอด ตัดปัญหาใช้เทคโนโลยีที่จำเป็นไม่เปิดช่องให้เกิดปัญหาได้ แต่มีลูกๆ คอยดูแลอยู่ตลอดอยากได้อะไรได้ แล้วมีคนช่วยกรองข้อมูลด้วย”

ผู้ให้ข้อมูลหลักคนที่ 12

“เทคโนโลยีมีผลกับผู้สูงอายุที่ไม่ถนัดใช้เทคโนโลยี โดยพื้นฐานแล้วชาวบ้านจะไวใจการดูแลภาพรวมด้านสวัสดิการ สาธารณสุข สาธารณูปโภคพื้นฐานจะไวใจภาครัฐโดยการปกครองส่วนท้องถิ่นอย่างมาก อสม. ผู้นำและตัวแทนชุมชนจะได้รับความไว้วางใจจากชาวบ้านมาก สำหรับกลุ่มผู้สูงวัยเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องเบื้องต้นเกี่ยวข้องกับสวัสดิการแห่งรัฐ โดยทางหน่วยภาคราชการ จะประชาสัมพันธ์ ประชุมผู้นำท้องที่ ผู้นำชุมชน ให้ประชาชนให้ข้อมูลผู้สูงวัยของตนเกี่ยวกับสิทธิใช้บัตรสวัสดิการแห่งรัฐ ในการติดต่อทำธุรกรรมต่างๆ ซึ่งในกรณีที่เป็นเรื่องเงิน ผู้สูงอายุจะให้ความไว้วางใจกับญาติพี่น้องมากกว่าคนอื่น ดังนั้นญาติพี่น้องจะเป็นผู้ช่วยเข้าถึง เทคโนโลยี หรือ Application แต่ก็มีบ้างที่เราพบว่ามีการหลอก โกง ผู้สูงอายุบ้างเช่นกัน ต้องใช้ระบบเชื่อถือเพราะอย่างไรเดาก็จะยังไม่ได้เชื่อคนอื่นให้คนอื่นทำธุรกรรมทางการเงินให้ ยังเชื่อว่าให้ญาติโง่งยังดีกว่าให้คนอื่นโง่งคนในชุมชนก็จะมีบทบาทในการเข้าช่วยดูแลอยู่ห่างๆ ได้ทางหนึ่ง ในรูปแบบประชาคมหมู่บ้าน ออกเป็นพันธกิจ (ข้อตกลงระหว่างลูกบ้านและผู้นำท้องที่) ร่วมกันเพื่อทำความเข้าใจ กำกับให้ทำตามบทบาทตามพรบ.ของ อบต. หรือ กฎหมายสภาเทศบาล รวมถึงพรบ.อื่นที่เกี่ยวข้อง เช่น สาธารณสุข เป็นต้น โดยท้องถิ่นจะได้รับการกระจายอำนาจให้มีสามารถปรับเล็กๆ น้อย เช่น อำนาจสั่งปรับไม่เกิน 1,000 บาท เพื่อป้องและปรามไม่ให้มีการกระทำผิด”

ผู้ให้ข้อมูลหลักคนที่ 11

“ตั้งสติ ปลายสายถ้าเป็นคนไม่รู้จักรจะถามข้อมูลอย่างละเอียด ถ้าเป็นการให้ทำขั้นตอนต่างๆ ทางโทรศัพท์ ก็กดวางเลย ไม่ควรทำตามขั้นตอนที่ทางปลายสายแจ้ง หากเราทำตามอาจจะมีการเข้าถึงตัว ข้อมูลต่าง ๆ ของเรา ไม่ว่าจะเป็นชื่อ เบอร์โทรศัพท์ที่บันทึกไว้ รวมไปถึงข้อมูลต่าง ๆ อีกมากมาย ดังนั้นเราควรที่จะบล็อกหรือสแปมเบอร์นั้นไป และแจ้งไปยังหน่วยงานที่เกี่ยวข้องให้เป็นผู้ดำเนินการโดยรวบรวมข้อมูลจากเหตุการณ์ข้างต้นและดำเนินคดีตามกฎหมายต่อไป”

ผู้ให้ข้อมูลหลักคนที่ 13



“จะเข้า Twitter ในการหาข่าวตราบมาในช่วงนั้นเท่านั้น เพราะข้อมูลเร็ว แต่แหล่งข่าวไม่น่าเชื่อไม่สามารถนำมาใช้ในงานได้เลย หลายครั้งที่เคย Retweet แล้วไม่ใช่ข่าวจริงเลยเลิกเชื่อถือแล้ว ข้อมูลเร็วจริงแต่ข่าวมั่วเยอะ เพราะมีการใช้ BOT ไม่มีการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล ในการทำงานมีสื่อที่น่าเชื่อถืออยู่แล้ว มีการ subscribe ของ Reuters Bloomberg อยู่แล้ว การ Retweet เป็นเรื่องน่ากลัว ถ้าเราไป Retweet ข้อมูลหรือข่าวที่ไม่จริงแล้วมีผู้เสียหายเกิดขึ้น เราสามารถฟ้องเราได้ กลายเป็นเรื่องของการนำเข้าข้อมูลอันเป็นเท็จ การโพสต์หรือแชร์ “ข้อมูลอันเป็นเท็จ” จะทำให้มีความผิดตามพ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ไปอีก ต้องระวัง ดังนั้น ถ้าเป็นงานในบริษัทข้อมูลจะใช้ข้อมูลของบริษัทที่มีการตรวจสอบแล้วเท่านั้น กรณีที่ใช้ข้อมูลจาก 3rd parties เพื่อการอ้างอิงเนื้อหาจะไปที่แหล่งข้อมูลตรง เช่น FED ของสหรัฐ หรือ EIA เรื่องของพลังงาน จะเข้าไปใช้ในเว็บไซต์หน่วยงานที่เป็นทางการเพื่อหาข้อมูล ใช้ข้อมูลทางการเท่านั้น แม้กระทั่งการอ้างอิงจากหนังสือพิมพ์ก็ไม่ควรนำมาเขียนในงาน”

ผู้ให้ข้อมูลลูกค้าที่ 14

“บันทึกหลักฐานไว้ และแจ้งความดำเนินคดี”

ผู้ให้ข้อมูลลูกค้าที่ 15

ประเด็นที่ 6 การจัดการเรียนการสอน การพัฒนาหลักสูตรต่าง ๆ เพื่อรองรับความก้าวหน้าของเทคโนโลยี

พบว่า การจัดการเรียนรู้ต้องมีการแยกแยะระดับเนื่องจากแต่ละระดับมีพัฒนาการที่แตกต่างกัน สำหรับเด็กเล็กควรเป็นการเตรียมความพร้อมเกี่ยวกับการใช้ชีวิต พัฒนาการทางร่างกาย สังคมและอารมณ์ มากกว่าเน้นการใช้เทคโนโลยีมากนัก สำหรับผู้เรียนในระดับมัธยมเน้นการปูพื้นฐานการใช้เทคโนโลยี และให้ผู้เรียนรู้จักตนเองเพื่อค้นหาความชอบของตนเอง เน้นการเรียนรู้พื้นฐานให้แน่นเพื่อให้สามารถปรับใช้ในอนาคตได้ สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา เป็นการเจาะลึกเกี่ยวกับอาชีพ ควรเน้นเกี่ยวกับวิถีคิด ต่อไปอาจไม่ได้มองว่าสถาบันการศึกษาต้องพัฒนาเป็นหลักสูตร หรือ วิชา แต่เน้นเรื่องของสมรรถนะ

ที่จำเป็น เพื่อให้สามารถต่อยอดในอนาคตได้ เพราะเราไม่ทราบว่าจะในอนาคตเทคโนโลยีจะเปลี่ยนไปอย่างไร แต่การวางรากฐานที่แน่น เช่น เรื่องของวิถีคิด ความคิดสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีตรรกะ การแก้ปัญหา การค้นหาและเลือกใช้ข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นระบบ ร่วมกับการติดตามสถานการณ์และการปรับใช้ไม่ว่าเทคโนโลยีจะเปลี่ยนไปอย่างไรจะทำให้สามารถประยุกต์ใช้ชีวิตได้ ขณะเดียวกันสถาบันการศึกษาต้องกลายเป็นผู้ที่พัฒนาแพลตฟอร์มและช่องทางการเรียนรู้ที่หลากหลาย มีรูปแบบการพัฒนาสมรรถนะโดยเฉพาะเน้นเรื่องทักษะและทัศนคติ หรือ mindset มากกว่าองค์ความรู้ ที่สามารถค้นหาได้ใน search engine ต่างๆ



“การพัฒนาผู้เรียน ควรแบ่งตามช่วงวัย สำหรับเด็กเล็ก ไม่ควรเน้นการใช้เทคโนโลยี แต่ให้เน้นการปฏิบัติ ลงมือทำ การทำกิจกรรมนอกสถานที่ ดังนั้นจึงเห็นว่า การสอนเทคโนโลยีการเงินไม่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย ประถมศึกษา แต่สำหรับผู้เรียนวัยนี้ควรเน้นเรื่อง การออม แต่ยังไม่ควรสอนให้รู้จักเทคโนโลยีในการลงทุน เนื่องจาก ถ้าเด็กถูกป้อนข้อมูลด้านนี้มาก ๆ จะทำให้เกิดการปลูกฝัง อยากรวยเร็วแต่จะขาดวินัยทางการเงิน **ผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา** ควรสอนให้ผู้เรียนรู้จักเทคโนโลยีในการนำมาใช้ประโยชน์ **ผู้เรียนอุดมศึกษา** ควรให้ศึกษาเทคโนโลยีทางการเงิน เน้นการบริหารจัดการการเงิน การจัดการกองทุน สำหรับ **คนวัยทำงาน** ควรให้คำแนะนำเกี่ยวกับการสร้างเงินให้งอกเงย ในตลาดหลักทรัพย์ ปัจจุบัน มีคนรุ่นใหม่ ที่เพิ่งจบการศึกษาเยอะมาก เนื่องจากต้องการรวยเร็ว ต้องศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมให้ได้มากที่สุดโดยใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ เข้ามาช่วยให้ได้ความรู้เร็วที่สุด บทบาทของสถานศึกษา ควรวางพื้นฐานให้แน่น โดยเฉพาะการฝึกวิจิตต์ เด็กปัจจุบันเมื่อบอกให้สร้างงานแทนที่จะนำแนวคิดมาใช้ งาน กลับเลือกเครื่องมือในการใช้ก่อน ซึ่งจะผิดหลักการในการสร้างแนวคิดในการออกแบบ”

ผู้ให้ข้อมูลหลักคนที่ 1

“มองว่าการจัดการสอนออนไลน์ ทำให้เด็กไม่ได้รับประโยชน์อย่างเต็มที่ แต่ในด้านการทำงาน เทคโนโลยีมีประโยชน์ อยากรู้ได้หลักสูตรที่มีการแนะนำเกี่ยวกับการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการหารายได้ เช่น การเลือกรูปแบบการ live ช่องทางในการหารายได้ ด้วยเทคโนโลยี โดยเป็นหลักสูตรที่ต่อเนื่อง”

ผู้ให้ข้อมูลหลักคนที่ 2

“ความรู้ด้านการเงินมีความสำคัญ ควรให้หัวข้อเกี่ยวกับเทคโนโลยีทางการเงิน Passive Income ควรชี้แนะทักษะการหาความรู้ผ่านช่องทางเทคโนโลยีสารสนเทศ นอกจากนี้อาจแนะนำ eBook “ใคร ๆ ก็เขียน Code ได้” ว่าด้วยเรื่องของตรรกศาสตร์ มีการจัดการสอนในการสร้างแนวคิดที่สอนการคิดแบบเป็นขั้นตอน มี Step ในการคิด วิเคราะห์ เนื่องจาก คนรุ่นใหม่ มีรูปแบบการสื่อสารระยะสั้น หากมีการสร้างแนวคิดในการวิเคราะห์เป็นขั้นเป็นตอนจะทำให้มีการฝึกการคิดแบบเป็นตรรกะได้ ซึ่งจะช่วยให้สามารถสร้างคนมาช่วยในการสร้าง Code และ Application ต่าง ๆ ได้ สำหรับรูปแบบการสอน ควรมีการปรับเปลี่ยนจากปัจจุบันที่เป็นแบบ One Way Communication ควรปรับให้มีการได้พบกัน ให้มีการสื่อสาร มีปฏิสัมพันธ์กัน มีการอภิปรายร่วมกัน สถาบันการศึกษาควรนำเทคโนโลยีมาใช้ให้มากขึ้นในการพัฒนาระบบการสอนในหลาย ๆ แง่มุมมากกว่าสอน Online และการสอบ ใช้อุปกรณ์ที่มีความทันสมัยมาผสมผสานกับของเดิม พร้อมบุคลากรที่สามารถทำงาน Production ให้สถานศึกษา เช่น งาน Infographic ที่ซัพพอร์ตการทำสื่อการสอนที่น่าสนใจ มีบทเรียนที่เป็น Online แบบ Flip Classroom จะฝึกได้ดีกว่า ถ้าได้ใช้ความคิดมาถกเถียงกัน และควรมีคาบเรียนในโรงเรียนที่ผู้ปกครองสามารถมีส่วนร่วมในการออกแบบกิจกรรมในสิ่งที่เขาถนัดหรือเป็นวิชาชีพที่สร้างแรงบันดาลใจได้ เช่น บางโรงเรียนในสหรัฐ มีคาบเรียนรู้การออกแบบจรวดขวดน้ำ โดยผู้ปกครองที่ทำงานกับ NASA เป็นผู้มาสอนนักเรียน”

ผู้ให้ข้อมูลหลักคนที่ 3

“สถานศึกษาต้องหิวโหวตาไว ปรับเปลี่ยน หลักสูตรตามสถานการณ์และความต้องการของกลุ่ม เป้าหมาย ณ ตอนนั้น เป็นความต้องการ ในขณะนั้น เช่น ในปัจจุบัน เกี่ยวกับการขายของออนไลน์ การ สร้าง content ให้เข้าถึงผู้บริโภค การซื้อขายทอง โดย มีการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์สำหรับคน ทำงานที่ไม่สะดวกที่จะมาเรียน Onsite เนื่องจากต้อง ทำงานไปด้วยเรียนไปด้วย”

ผู้ให้ข้อมูลภาคที่ 4

“การเตรียมเด็กเพื่อให้พร้อมกับการรองรับ เทคโนโลยี โรงเรียนสาธิตละอออุทิศมีการจัดหาและ ลงทุนด้านเทคโนโลยีที่มากอยู่แล้ว รูปแบบการเรียน ในภาคเรียนที่จะถึงนี้จะให้การเรียนแบบ onsite จะ ไม่มีการเรียนออนไลน์แล้ว แม้ได้รับการสนับสนุน เทคโนโลยีต่าง ๆ เข้ามา เทียบได้กับโรงเรียนเอกชน ต่าง ๆ เมื่อมีทรัพยากรและเทคโนโลยีที่มากอยู่แล้ว ซึ่ง เป็นสิ่งที่มาช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ที่สำคัญ ควรเน้น การเรียนที่มีการปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น”

“การเรียนรู้สำหรับโรงเรียนทางเลือกมี ลักษณะที่น่าสนใจ ไม่เรียกเป็นรายวิชาด้วยซ้ำ แต่ เป็นการตั้งเป้าหมายที่ต้องการ ให้ผู้เรียนได้เลือกวิถี การเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อให้ถึงเป้าหมายนั้น เช่น เดิม วิชาพละ ทุกคนต้องออกกำลังกายตามครูกำหนด แต่ ที่โรงเรียนกำหนดเป็นจำนวนแคลอรีที่ต้องการทำการ เฝာผลาญโดยให้เด็ก ๆ ได้เลือกวิถีการด้วยตนเอง เช่น ต้องการให้เกิดการเผาผลาญ 500 กิโลแคลอรี เด็กบาง คนอาจเลือกการแอโรบิก บางคนเลือกต่อยมวย แต่ละ คนจะมีการทำกิจกรรมที่แตกต่างกัน”

ผู้ให้ข้อมูลภาคที่ 5

“ต้องพัฒนาทักษะด้านการออกแบบ ควรเพิ่ม เติมพื้นฐานการออกแบบ มากกว่าเน้นไปที่การเลือก ใช้เครื่องมือให้สามารถใช้งานแอปพลิเคชันได้ หรือ การใช้งานตาม Functions ควรสร้างพื้นฐานที่ดีให้กับ นักศึกษา หลักสูตรปัจจุบัน ส่วนใหญ่ สอนให้ใช้ได้ แต่ไม่ได้สอนให้ออกแบบ บางครั้งจึงเห็นว่าเวลาให้เด็ก ทำการออกแบบงานเด็กจะเริ่มจากหาเครื่องมือ หรือ Application ก่อนแล้วใช้ Template เข้าช่วย แต่ ไม่เริ่มต้นจากการออกแบบ ดังนั้น ควรมีหลักสูตร เรื่องการสร้างแนวคิดในการออกแบบ การสร้างคน ให้ออกแบบงานเป็น เพราะเทคโนโลยีจะเปลี่ยนไป เรื่อย ๆ แต่การฝึกคิดออกแบบ การคิดสร้างสรรค์ เป็น สิ่งสำคัญที่จะใช้ได้กับทุกงาน”

ผู้ให้ข้อมูลภาคที่ 6

“ควรมีหลักสูตรเกี่ยวกับการจัดการชีวิต การ ปรับอารมณ์ การสร้างทักษะในชีวิตประจำวัน การ ประกอบอาชีพในยุคปัจจุบัน การสร้างปฏิสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล การจัดการด้านการสื่อสาร การตีความ การสื่อสารเพื่อกำหนดใจความสำคัญของเนื้อหาที่ ต้องการสื่อสาร”

ผู้ให้ข้อมูลภาคที่ 7

“การสอนการออมและการลงทุน เริ่มในวัย เด็กได้ แต่ต้องสอนการแบ่งใช้เงิน สร้างการวางพื้นฐาน การคิด เกี่ยวกับทฤษฎี แนวคิดต่าง ๆ เพื่อให้เด็กรู้จัก คิดให้เป็นก่อน”

ผู้ให้ข้อมูลภาคที่ 8

“การพัฒนาผู้เรียน ควรเริ่มจากกลุ่มเป้าหมาย ผู้เรียนควรให้ค้นหาตนเองให้เจอ แล้วค่อยเสริมทักษะที่จำเป็น เพื่อสร้างอาชีพและรายได้จากสิ่งที่ชอบ เพื่อใช้เป็นกลยุทธ์แบบ Quick Win โดยมีการจัดระดับ ใต้ระดับความรู้และทักษะ ควรมีหลักสูตรสายอาชีพที่เน้น Outcome Based เพื่อพาตัวเองไปเรียน ลงมือทำ สร้างอาชีพ สร้างรายได้ ควรเลือกใช้แพลตฟอร์มจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ได้ตลอด เลือกใช้สื่อการสอน และเทคโนโลยีที่เหมาะสม เพื่อให้ผู้เรียนสามารถปรับเปลี่ยนตัวเองให้ทันกับเทคโนโลยี ทั้งในทางปฏิบัติและทัศนคติ รับรู้ถึงโทษทัณฑ์ ผลกระทบที่เกิดขึ้น และมีที่ปรึกษาในคำแนะนำ”

ผู้ให้ข้อมูลหลักคนที่ 9

“ตอนนี้นักศึกษายอมรับในการเปลี่ยนแปลง ในรูปแบบออนไลน์ มากขึ้น การจัดการเรียนการสอน ต้องสื่อสารการปรับตัวให้นักศึกษา เช่น การเรียนแบบที่สามารถนำไปใช้งานได้ ต้องมีการบูรณาการ ให้สามารถไปทำงานได้ หรือ ประกอบอาชีพได้ด้วยตนเอง ควรเน้นทักษะการใช้ชีวิต”

ผู้ให้ข้อมูลหลักคนที่ 10

“การจัดการเรียนการสอนในอนาคต ควรมีหลักสูตรที่รับรองเรื่องการใช้เทคโนโลยีที่ว่าเมื่อเรียนจบแล้ว เราสามารถนำความรู้ที่ได้เรียนมาไปใช้ได้จริง เน้นปฏิบัติมากกว่าทฤษฎี เพราะการลงมือปฏิบัติทำให้เราสามารถฝึกทักษะการใช้เทคโนโลยีไปในตัว ทำให้เกิดการคุ้นชินที่จะใช้ และสามารถแก้ไขปัญหาได้เมื่อเกิดปัญหาขึ้นจริงๆ”

ผู้ให้ข้อมูลหลักคนที่ 13

“ตอนนี้ได้รับการเลื่อนตำแหน่ง มีความรับผิดชอบมากขึ้นในระดับภูมิภาค ต้องศึกษาข้อมูลมากขึ้น เดิมดูข้อมูลเรื่องการขนส่งทางอากาศ ต้องขยายไปดู การขนส่งอาหาร การขนส่งสินค้า การให้กู้เงินระบบดิจิทัล เพราะธุรกิจกว้างขึ้น เรียนรู้จากการดู YouTube CNBC BBC เป็นความรู้ใหม่ๆ ไม่อ่านข่าวไทย แต่จะดูข่าวต่างประเทศ แต่จะมาดูข่าวไทยเพื่อใช้เป็นข้อมูลในการ engagement กับลูกน้องในประเทศไทย”

ผู้ให้ข้อมูลหลักคนที่ 14

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับคนไทยในโลกดิจิทัล 6 ประเด็นเป็นภาพสะท้อนเกี่ยวกับคนไทยในโลกดิจิทัล ทั้งด้านของคุณลักษณะของคนไทยแต่ละคนที่มีบทบาทและหน้าที่แตกต่างกัน ประสบการณ์ที่มีการใช้งานเทคโนโลยีย่อมแตกต่างกัน ปัญหาที่พบ ส่งผลกระทบต่อมุมมอง ทัศนคติ ที่มีต่อจุดตัดสินใจในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล รวมถึงการพัฒนาตนเองเพื่อที่จะ Relearn Unlearn ให้พร้อมรับมือกับโลกดิจิทัลที่มีอัตราเร่งของการเปลี่ยนแปลงแบบก้าวกระโดดอย่างทุกวันนี้



คนไทยในโลกดิจิทัล



บทสรุป

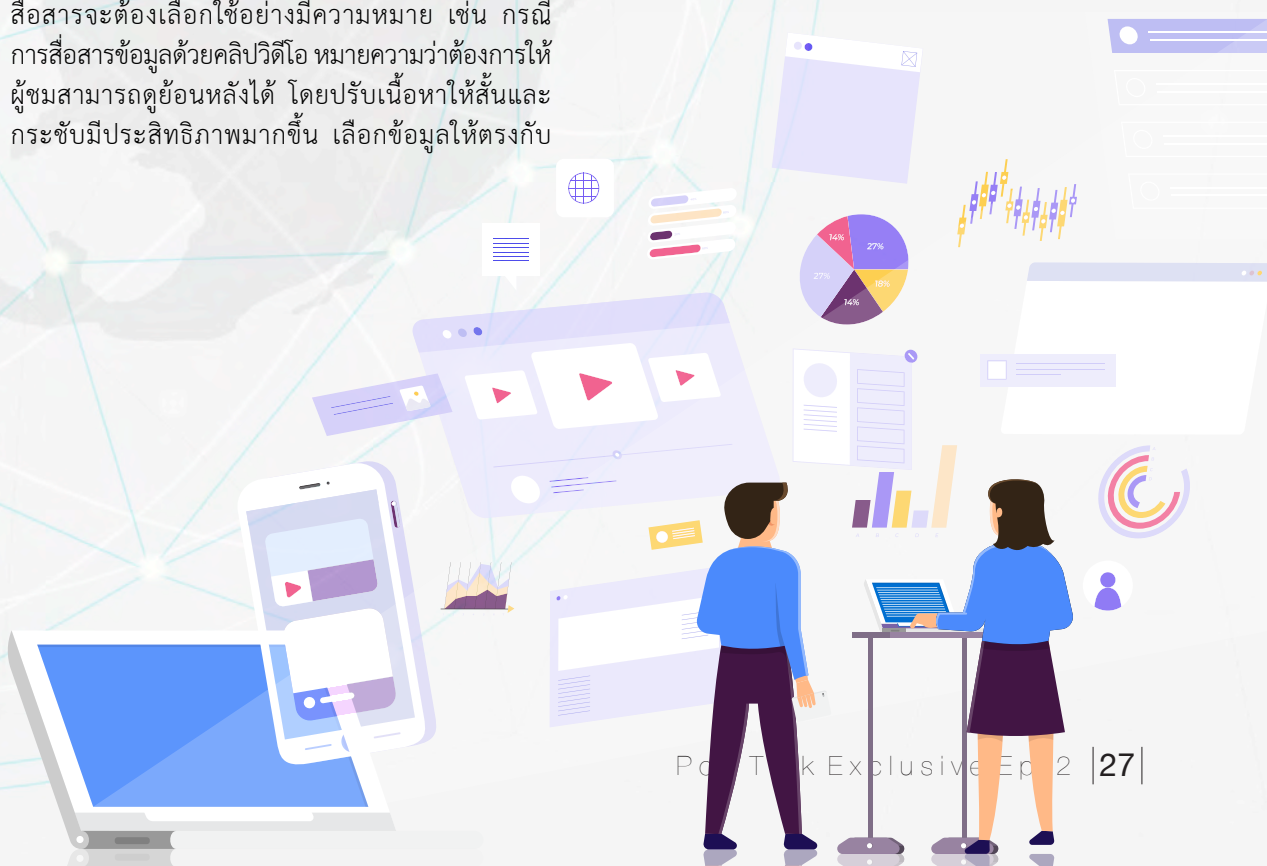
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

เมื่อคนไทยในโลกดิจิทัล คือ ผู้ที่กำลังก้าวจากโลกแอนะล็อกไปสู่โลกดิจิทัล จากประเด็นข้อมูลเชิงคุณภาพทั้ง 6 ประเด็น สรุปเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในเข้าสู่โลกดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบ 3 องค์ประกอบ คือ ข้อมูล เครื่องมือ และ คน ดังนี้

1) ด้านข้อมูล พฤติกรรมของคนไทยเมื่อเข้าสู่โลกดิจิทัล มีการใช้เทคโนโลยี 5-16 ชั่วโมง มี 2 ด้าน คือ การเป็นผู้เสพข้อมูล และ ผู้สร้างข้อมูล ในฐานะผู้เสพข้อมูล ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสาร การทำงานและการเรียนรู้ เนื่องจากข้อมูลมีปริมาณมากขึ้น การเลือกใช้ข้อมูลต้องเลือกใช้อย่างมีสติ รู้จักการกรองข้อมูล จัดเรียงลำดับความสำคัญของการเข้าถึงข้อมูลจะช่วยลดระยะเวลาการใช้งานและทำให้ข้อมูลมีประสิทธิภาพในการใช้งานมากขึ้น โดยต้องระมัดระวังเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีจริยธรรม เลือกใช้ข้อมูลจากแหล่งที่น่าเชื่อถือ และไม่ส่งต่อข้อมูลที่ไม่น่าสนใจในความต้องการของข้อมูล เพราะนอกจากจะเป็นการส่งข้อมูลที่่ไม่ถูกต้องแล้วยังเป็นการกระทำผิดกฎหมาย สำหรับในฐานะผู้สร้างข้อมูล สื่อที่เลือกใช้ในการสื่อสารจะต้องเลือกใช้อย่างมีความหมาย เช่น กรณีการสื่อสารข้อมูลด้วยคลิป์วิดีโอ หมายความว่าต้องการให้ผู้ชมสามารถดูย้อนหลังได้ โดยปรับเนื้อหาให้สั้นและกระชับมีประสิทธิภาพมากขึ้น เลือกข้อมูลให้ตรงกับ

ความต้องการของเป้าหมายมากที่สุด กรณีที่ต้องการสื่อสารข้อมูลของหน่วยงานอย่างเป็นทางการ ควรเลือกใช้เว็บไซต์เป็นช่องทางในการสื่อสาร ต้องปรับปรุงข้อมูลของเว็บไซต์ของหน่วยงานให้เป็นปัจจุบันเนื่องจากเป็นช่องทางสำคัญที่ถูกรับรู้ว่าเป็นข้อมูลอย่างเป็นทางการของหน่วยงานที่สามารถนำไปใช้อ้างอิงได้

2) ด้านเครื่องมือ ทั้งอุปกรณ์สมาร์ตโฟน สมาร์ตทีวี เครื่องคอมพิวเตอร์ รวมถึงแอปพลิเคชัน การเลือกใช้จะเป็นไปตามลักษณะของงานของแต่ละบุคคล ไม่ว่าจะเป็นการทำงาน การเรียนรู้หรือการใช้เพื่อความบันเทิง การที่จะทำให้นั้นที่ไม่ใช่เทคโนโลยีหันมาใช้เทคโนโลยีจำเป็นต้องทำให้เกิดการใช้งานที่ง่าย ไม่ยุ่งยากหรือซับซ้อน ขณะเดียวกันเทคโนโลยีดิจิทัลทำให้เกิดการทรานสฟอร์มรูปแบบการทำงานอย่างชัดเจน การเปลี่ยนแปลงนี้ส่งผลต่อการทำงานในอนาคต เช่น การปรับรูปแบบธุรกิจ หรือ เทคโนโลยีที่เคยคาดการณ์ว่าจะไม่มีคนใช้หรือคนใช้น้อยกลับถูกนำมาใช้งานอย่างเต็มที่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเทคโนโลยีทางการเงิน เป็นต้น



3) **ด้านคน** การปรับตัวของคนแต่ละอาชีพมีการปรับตัวที่แตกต่างกัน แต่หลังสถานการณ์ COVID-19 ทุกกลุ่มมีการใช้เทคโนโลยีมากขึ้น แม้กระทั่งกลุ่มที่ไม่ใช้เทคโนโลยีมาก่อน เช่น ผู้สูงอายุ เนื่องจากสวัสดิการภาครัฐ มีการส่งผ่านระบบดิจิทัลมากขึ้น ทำให้ภาครัฐและคนใกล้ชิดต้องมีการช่วยเหลือเพื่อให้คนที่ไม่ใช้เทคโนโลยีสามารถใช้ชีวิตในโลกเทคโนโลยีได้ สำหรับการพัฒนาคนในแต่ละช่วงวัยในการเข้าสู่โลกดิจิทัล ต้องมีการจัดกลุ่มตามช่วงอายุและพัฒนาการที่ต่างกัน สำหรับเด็กเล็กควรเป็นการเตรียมความพร้อมเกี่ยวกับทักษะชีวิต เน้นพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน มากกว่าเน้นการใช้เทคโนโลยี ผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาเน้นการปูพื้นฐานการใช้เทคโนโลยี ค้นหาคำชอบ ปรับการเรียนรู้พื้นฐานให้แน่นสำหรับปรับใช้ในอนาคต ผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา จะเกี่ยวข้องกับอาชีพ พัฒนาวิสัยทัศน์ สถาบันการศึกษาปรับหลักสูตร หรือ วิชาเป็นการเน้นเรื่องของสมรรถนะที่จำเป็นเพื่อให้สามารถต่อยอดในอนาคตได้ เพราะเทคโนโลยีมี

การเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา สถาบันการศึกษาต้องเป็นผู้ที่พัฒนาแพลตฟอร์มและช่องทางการเรียนรู้ที่หลากหลาย เน้นเรื่องทักษะและทัศนคติ หรือ Digital Growth Mindset มากกว่าองค์ความรู้ ที่สามารถค้นหาได้ใน Search Engine ต่างๆ และที่สำคัญ คือ การสร้างภูมิคุ้มกันภัยด้านเทคโนโลยีต้องดำเนินการในโรงเรียนตั้งแต่เด็ก

ในยุคที่เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือที่กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน ข้อมูลเป็นทรัพยากรที่ทรงพลัง ความคิดสร้างสรรค์ในการนำเอาเครื่องมือและทรัพยากรที่ทรงพลังทั้งคู่มารวมกันให้เกิดประโยชน์ได้มากน้อยเพียงใด จะเป็นคุณหรือเป็นโทษ ต้องนำมาใช้อย่างไรเพื่อสร้างสมดุลของการใช้ชีวิต แบบ Digital Wellbeing ทั้งหมดล้วนเกิดขึ้นโดยมี “คน” เป็นศูนย์กลาง คนไทยในโลกดิจิทัล จึงต้องรู้รับ ปรับใช้เทคโนโลยีไม่ใช่เพียงเพื่อวันนี้ แต่ต้องคำนึงโลกแห่งอนาคตที่อาจไม่ได้หยุดอยู่แค่ที่โลก Metaverse

รายการอ้างอิง

- คุณาริปป จ่าปานิล. (2563). แนวทางการสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา. *วารสารบริหารการศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 16(1), 116-127.
- ฉัตรชัย ชูแสงนิล. (2561). *ยุคแห่ง.พลเมืองดิจิทัล*. สืบค้นเมื่อ 25 พฤษภาคม พ.ศ.2565. เข้าถึงได้จาก <https://www.scimath.org/article-technology/item/8659-2018-09-11-07-58-08>.
- ณัฐภณ สุเมธอริคม และ ฉันทนา ปาปัดถา. (2563). พฤติกรรมการใช้ชีวิตดิจิทัลกับการแพร่ระบาดการณในโลกออนไลน์ของคนไทย. *The 7th National Conference Nakhonratchasima College*. วันเสาร์ที่ 23 พฤษภาคม พ.ศ. 2563, 962-973.
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล. (2563). *การคาดการณ์อนาคตเทคโนโลยีดิจิทัลประเทศไทย 2035*. สืบค้นเมื่อ 20 มิถุนายน พ.ศ.2565. เข้าถึงได้จาก https://www.academia.edu/43686038/พฤติกรรมการใช้ชีวิตดิจิทัลกับการแพร่ระบาดการณในโลกออนไลน์ของคนไทย_Digital_Lifestyle_and_Sharing_Experiences_Online_of_Thai_People_สร็จ_เลาหกิจศิริ.
- สโรจ เลาหกิจศิริ. (2560). *5 ยุคสมัยของดิจิทัล ประเทศไทยอยู่ในไหน? ต่างประเทศอยู่ในไหน?*. สืบค้นเมื่อ 28 พฤษภาคม พ.ศ. 2565. เข้าถึงได้จาก <https://positioningmag.com/1114251>.
- สุภิญญา กลางณรงค์ และ ณภัทร เรืองนภากุล. (2564). *ความเป็นพลเมืองยุคดิจิทัลกับการรับมือด้านมีดออนไลน์ในวิถีปรกติใหม่*. สืบค้นเมื่อ 25 พฤษภาคม พ.ศ. 2565. เข้าถึงได้จาก <https://blog.cofact.org/digitalcitizen>.
- เอื้ออารี จันทร. (2562). *เอกสารประกอบการเรียน นวัตกรรมสื่อสารในยุคดิจิทัล*. กรุงเทพฯ : กราฟฟิคไซท์.
- Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus. (2022). Technology. Retrieved June 20, 2022, from <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/technology>.
- Hantrais, L., Allin, P., Kritikos, M., Sogomonjan, M., Anand, P. B., Livingstone, S., Williams, M. & Innes, M. (2021). Covid-9 and the digital revolution. *Contemporary Social Science*, 16(2), 256-270.
- Kosimov, J. & Ruziboyeva, G. (2022). The role of the digital economy in the world. *Scientific Progress*, 3(2), 435-441.
- Singhal, R. (2021). Impact of COVID-19 on digital payment services at towns and villages. *International Journal of Creative Research Thoughts*, 9(6), 585-594.

Digital Perspective



“ การเปลี่ยนผ่านสู่โลก Digital
สิ่งแรก ที่ต้องเปลี่ยนคือ
Digital Mindset เพราะ
โลกดิจิทัลไม่ใช่เทคโนโลยี
เพียงอย่างเดียว
แต่เกี่ยวกับผู้คนเป็นสำคัญ ”

ดร.เอื้ออารี จันทร

อาจารย์ และหัวหน้าฝ่าย
พัฒนาระบบการเรียนรู้
สำนักวิทยบริการและ
เทคโนโลยีสารสนเทศ

Focus Group “คนไทยในโลกดิจิทัล”

Like, Comment, Share, Bookmark icons

ไม่ว่าโลกจะเปลี่ยนไปอย่างไรก็ตาม กลไกสำคัญที่จะขับเคลื่อนโลกใบนี้ก็ยังเป็น “คน” โลกดิจิทัลจึงเป็นโลกของ “คน” ที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่า โลกดิจิทัลจึงทำให้เกิดปรากฏการณ์ของโลกแห่งความคิดสร้างสรรค์ ดังเช่น การที่เราสามารถนำเอาโลกเศรษฐกิจมาสร้างสรรค์ในโลกเทคโนโลยี ทำให้เกิดนวัตกรรมทางการเงิน โดยมี Digital Mindset จุดเริ่มต้นที่สำคัญในการเปิดใช้ที่จะใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์สูงสุดในทุกด้าน การเปิดกว้างทางความคิด ด้วยการสร้าง Digital Growth Mindset ให้เกิดขึ้นภายในตัวเองมองว่าทุกอย่างเป็นไปได้ เห็นโอกาสในทุกสิ่ง หลังสถานการณ์ COVID-19 อาชีพที่เราคุ้นเคยในโลกเก่ามีการปรับเปลี่ยนฟังก์ชันไปบ้าง เกิดอาชีพใหม่ รูปแบบการใช้ชีวิตแบบใหม่ที่แตกต่างจากที่เคยเป็นมา เศรษฐกิจรูปแบบใหม่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Economy) เทคโนโลยีดิจิทัลได้สร้างโอกาสทางธุรกิจที่โดดเด่น คือ เทคโนโลยีทางการเงิน (FinTech) เทคโนโลยีด้านสุขภาพ (Health Tech) และเทคโนโลยีด้านการศึกษา (EdTech) นอกจากนี้ เศรษฐกิจมีแนวโน้มของการเติบโตมากขึ้นอย่างเห็นได้ชัด คือ เศรษฐกิจที่เกิดขึ้นจากงานแบบครั้งคราว หรือที่เรียกว่า Gig Economy ส่วนหนึ่งเกิดจากไลฟ์สไตล์ของคนรุ่นใหม่ แพลตฟอร์มของเทคโนโลยีที่เอื้อต่อการทำงานที่ยืดหยุ่นมากขึ้น การปรับตัวหลังสถานการณ์ COVID-19 และแนวคิดเศรษฐกิจแบบแบ่งปัน (Sharing Economy) เราพบว่าคนในยุคนี้ไม่ได้มีอาชีพเดียวหรือทำงานแค่งานเดียวอีกต่อไป 1 คนอาจทำงานหลายงาน ด้วยเหตุผลที่แตกต่างกัน บางคนทำงานประจำควบคู่กับธุรกิจส่วนตัว บางคนทำหลายงานเพื่อเศรษฐกิจในครอบครัว ทุกอย่างล้วนขึ้นอยู่กับกรอบออกแบบการใช้งานของ “คน”



“ Rethink the new
path of life, think of
digital technology ”

Dr.Suwittha Niamsorn

Director of The
Office of Strategy
Management

Focus Group “คนไทยในโลกดิจิทัล”

Like, Comment, Share, Bookmark icons

ใน Poll Talk Executive Ep. 2 นี้ เราทำการสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับคนไทยในโลกดิจิทัลเพื่อชี้ให้เห็นพฤติกรรมและแนวโน้มของการมีส่วนร่วมของคนไทยกับโลกดิจิทัล ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณสะท้อนปรากฏการณ์ในแบบภาพรวม ขณะที่ข้อมูลเชิงคุณภาพได้สะท้อนให้เห็นข้อมูลเชิงลึกที่ช่วยยืนยันค่าน่าเกี่ยวกับแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นในอนาคต และเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการเตรียมความพร้อมของคนไทยในโลกดิจิทัล ไม่ว่าจะอนาคตเทคโนโลยีดิจิทัลจะพัฒนาไปอย่างไร แต่เราตั้งใจที่จะแสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมและวิถีชีวิตที่เกิดขึ้น เราได้รวบรวม Digital Perspective ของผู้คนบางส่วนมาช่วย

สะท้อนให้เห็นมุมมองที่เป็นทัศนคติและความเชื่อที่เกี่ยวข้องของวิถีชีวิตของแต่ละคน ดังนี้

มุมมองด้านธุรกิจของนักธุรกิจ นักนวัตกรรมทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล นักฝึกอบรมด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ผู้ประกอบอาชีพอิสระ และ ผู้ค้ารายย่อย สะท้อนให้เห็นค่าน่าที่ว่า เทคโนโลยีเป็นทางเลือกไม่ใช่วางเลือก สำหรับมุมมองด้านธุรกิจในโลกอนาคต เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตที่ไม่สามารถปฏิเสธได้ การรับมือได้ใช้งานเป็นจึงเป็นเรื่องสำคัญ การเรียนรู้ที่จะนำเทคโนโลยีไปใช้จะสร้างโอกาสใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้น ทั้งความคิดสร้างสรรค์ที่จะประยุกต์ใช้และการคิดเชิงออกแบบทำให้





เกิดบริการใหม่จึงเป็นสิ่งสำคัญ เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นตัวช่วยสำคัญที่จะนำพาไปสู่เป้าหมายและความสำเร็จที่ตั้งไว้ คนกลุ่มนี้ส่วนใหญ่ยังเป็น Gig Worker ทำงานมากกว่า 1 งาน ให้ความสำคัญกับเทคโนโลยีทางการเงิน

มุมมองของหัวหน้างานที่ทำงานกับนักลงทุนชาวต่างชาติ มีลูกน้องเป็นชาวต่างชาติ ที่ปรึกษาด้านการลงทุน และนักธุรกิจ ช่วงสถานการณ์ COVID-19 ทำให้เกิดการ Transform วิธีการทำงาน และต้องปรับตัวรับการ Transform ของบริษัทที่เห็นช่องทางที่เป็นโอกาสขยายธุรกิจหลัง สถานการณ์ COVID-19 ปรับเพิ่มช่องทางการทำงานจากเดิมเน้นการขนส่งทางอากาศ เป็นบริษัทที่มีลักษณะงานครอบคลุม Digital and Lifestyle ในกลุ่มอาเซียน จึงเรียกได้ว่ามีการใช้ประโยชน์จากโลกดิจิทัลอย่างเต็มที่ ให้ความสำคัญกับการข้อมูลข่าวสารที่ต้องอัปเดตอยู่ตลอดเวลา มีมุมมองของการให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์ข้อมูล การใช้ข้อมูลการวางแผนการดำเนินงานอย่างเป็นระบบและการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาทำให้เกิดประโยชน์สูงสุดทั้งกับงานประจำและธุรกิจส่วนตัว การเลือกสิ่งที่ดีที่สุดสำหรับการทำงานและการใช้ชีวิต ทุกอย่างอยู่ที่ตัวเราเป็นผู้กำหนด

มุมมองของผู้ที่อยู่ในสถานศึกษาทั้งระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานและอุดมศึกษา เน้นการคิดก่อนใช้ ให้ความสำคัญกับเทคโนโลยีดิจิทัลในฐานะของเครื่องมือในการทำงานและใช้ชีวิต คิดพิจารณาทั้งข้อดีและข้อเสีย เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ ใช้งานอย่างใส่ใจและมีสติ เพื่อให้เกิดสุขภาวะ ที่เรียกว่า Digital Wellbeing ให้การใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลเกิดขึ้นอย่างปลอดภัยและมีความสุข ให้ความสำคัญกับการใช้งานเทคโนโลยีอย่างคุ้มค่า เพราะการจัดการเทคโนโลยีดิจิทัลคือการลงทุน จึงต้องคิดให้รอบ คืดให้ไว ทำให้เร็ว



คนไทยใช้เทคโนโลยีมากขึ้น... พร้อมก้าวเข้าสู่ “โลกดิจิทัล”



นางสาวพวพรรณ วัฏกอน
นักวิจัย สวนดุสิตโพล
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีทำให้มนุษย์ดำเนินชีวิตอย่างสะดวกสบายมากขึ้น แต่หลายคนที่ไม่ได้ใช้ก็มองว่าเทคโนโลยียังห่างไกลกับชีวิตประจำวัน จนกระทั่งปี 2019 เป็นปีที่เปลี่ยนวิถีชีวิตแบบปกติของมนุษย์ สถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 ทำให้ทุกคนต้องปรับเปลี่ยน ไม่ว่าจะเต็มใจหรือไม่ก็ตาม “โลกดิจิทัล” จึงก้าวเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของทุกคน พร้อมกันนั้นรัฐบาลก็คว้าโอกาสในการขยับปรับเปลี่ยนผลักดันนโยบายต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับ “ดิจิทัล” มากขึ้น

สวนดุสิตโพล มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ได้ (พักเบรก กระแสการเลือกตั้งผู้ว่าฯ กทม.) สำรวจความคิดเห็นของประชาชนทั่วประเทศ จำนวนทั้งสิ้น 1,051 คน (สำรวจทางออนไลน์) ระหว่างวันที่ 13-18 พฤษภาคม 2565 เรื่อง “คนไทยกับโลกดิจิทัล” พบว่า ส่วนใหญ่แล้วประชาชนใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวันในการติดต่อสื่อสาร พูดคุยผ่านช่องทางออนไลน์ โซเชียลมีเดียมากที่สุด ร้อยละ 79.96 รองลงมาคือใช้เทคโนโลยีในการชำระเงินแบบดิจิทัล ฝากถอน โอน จ่าย ร้อยละ 78.44 และใช้เทคโนโลยีเพื่อความบันเทิงออนไลน์ ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม ร้อยละ 75.19 ผลส่วนนี้สะท้อนให้เห็นว่าคนไทยได้โอบรับเทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตทั้งในการสื่อสาร การจับจ่ายใช้สอยแบบ Cashless Society (ที่เคยฝันถึงก็มาเป็นความจริง!) และความบันเทิงที่ปรับเปลี่ยนรูปแบบไปอย่างเห็นได้ชัด โดยมีมีการปรับเปลี่ยนทั้งคอนเทนต์ แพลตฟอร์ม และปรับเปลี่ยนพฤติกรรมคนอีกด้วย

โพลประเด็นถัดมาเมื่อเปรียบเทียบก่อนและเมื่อมีโควิด-19 พบว่า คนไทยใช้เทคโนโลยี ในชีวิตประจำวันมากขึ้น ร้อยละ 76.97 ใช้เท่าเดิม ร้อยละ 20.94 และใช้ลดลง ร้อยละ 2.09 โดยมองว่า “โลกดิจิทัล” ไม่ได้สร้างความลำบากและวุ่นวาย ร้อยละ 53.28 ทำให้ลำบากและวุ่นวายอยู่บ้าง ร้อยละ 38.90 และทำให้ลำบากและวุ่นวายมากขึ้น ร้อยละ 7.82 ผลส่วนนี้เห็นได้ชัดเจนว่าโควิด-19 ทำให้คนไทยต้องรับแรงกระแทกจากการเข้ามาของเทคโนโลยีแบบเต็ม ๆ ถึงจะไม่อยากรับก็ต้องรับ เพราะโควิด-19 เป็นตัวเร่งให้ต้องยืนตั้งรับและใช้งานกันอย่างเป็นรูปธรรม ทั้งนี้ทัศนคติของคนไทยเกินครึ่งก็รู้สึกเชิงบวกต่อเทคโนโลยี กล่าวคือ ไม่ได้รู้สึกลำบากหรือยุ่งยากใจที่จะใช้ ในกลุ่มที่รู้สึกลำบากใจอีก ร้อยละ 38 นั้น ส่วนใหญ่เป็นกลุ่มอายุ 50 ปีขึ้นไป ซึ่งก็ต้องสนับสนุนช่วยกันปรับและแนะนำการใช้งาน

ในประเด็นเกี่ยวกับปัญหาที่มักพบในโลกออนไลน์ อันดับ 1 คือ ปัญหาการส่งต่อเฟคนิวส์ คลิปหรือข้อความเชื่อผิด ๆ ร้อยละ 82.40 รองลงมาคือ มิจฉาชีพออนไลน์ หลอกให้โอนเงิน ร้อยละ 63.84 การแฮกข้อมูล แอปอ้างชื่อ สร้างบัญชีปลอม ร้อยละ 62.04 ส่วนวิธีการปรับตัวให้เข้ากับโลกดิจิทัล คือ ต้องมีวิจารณญาณในการใช้เทคโนโลยีและสื่อออนไลน์ต่าง ๆ ร้อยละ 71.81 ยอมรับและทำความเข้าใจว่าโลกเปลี่ยน ร้อยละ 57.90 และกล้าที่จะเปลี่ยนแปลง กล้าที่จะใช้งาน ลองผิด ลองถูก ร้อยละ 57.05 ผลโพลส่วนนี้ประชาชนได้สะท้อนว่าปัญหาเฟคนิวส์และมิจฉาชีพออนไลน์นั้นยังรุมเร้าการใช้งานในโลกออนไลน์อย่างมาก ถึงแม้จะปรับตัวด้วยการมีสติ ใช้อัจฉริยะ แต่พัฒนาการของข่าวปลอมและแก๊งค์ต้มตุ๋นเหล่านี้ก็ยิ่งพัฒนาไปไวยิ่งกว่า 5G จึงเป็นโจทย์อีกสำหรับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องที่ต้องเร่งแก้ไข ต้องทำให้มากกว่าการทำเพลงประชานิยมเพื่อป้องกันการโอนเงิน เพราะนั้นอาจไม่ทันการณ์!

เมื่อถามว่ามีความคาดหวังหรืออยากเห็นโลกดิจิทัลกับคนไทยเป็นอย่างไร คำตอบอันดับ 1 คือ อยากให้ใช้งานได้ง่าย สะดวก รวดเร็ว ระบบไม่ล่ม ไม่ติดขัด ร้อย

คนไทย ณ วันนี้ กำลังเข้าสู่โลกดิจิทัลอย่างเต็มตัวและเป็นผลมาจากเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 ที่เข้ามามีอิทธิพลต่อการใช้เทคโนโลยีมากขึ้น คนไทยจึงต้องปรับตัวและปรับเปลี่ยนพฤติกรรมหลายด้าน เพื่อสะท้อนความคิดเห็นของประชาชน "สวนดุสิตโพล" มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ได้สำรวจความคิดเห็นของประชาชนทั่วประเทศ จำนวนทั้งสิ้น **1,051** คน (สำรวจทางออนไลน์) ระหว่างวันที่ 13-18 พฤษภาคม 2565 สรุปผลได้ ดังนี้

คนไทยกับโลกดิจิทัล

01 โดยปกติแล้ว ประชาชนใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวันเรื่องใดบ้าง



02 ก่อนและเมื่อมีโควิด-19 ประชาชนใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวันเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร



03 ประชาชนคิดว่า "โลกดิจิทัล" ทำให้ลำบากหรือวุ่นวายมากขึ้นหรือไม่



07 ประชาชนพร้อมหรือยังกับการเป็นคนไทยในโลกดิจิทัล



04 ในโลกออนไลน์ ประชาชนเคยพบปัญหาใดบ้าง



05 ประชาชนมีวิธีการปรับตัวให้เข้ากับโลกดิจิทัลอย่างไรบ้าง



06 ความคาดหวังหรืออยากเห็นโลกดิจิทัลกับคนไทยเป็นอย่างไร



*หมายเหตุ: ผู้ตอบสามารถระบุความคิดเห็นได้มากกว่า 1 เรื่อง (การรวมคะแนนไม่ซ้ำซ้อน)



สามารถติดตามผลการสำรวจของสวนดุสิตโพลได้ที่ www.suandusitpoll.dusit.ac.th



ออกฉบับนี้ไฟราฟีก · น.ศ.ดร.ฉวีรัตน์ จันภัสระ

ละ 70.00 รองลงมาคือ คนไทยเข้าถึงโลกดิจิทัล อย่างเท่าเทียมกัน ไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง ร้อยละ 61.52 และไม่มีค่าใช้จ่าย บริการฟรี ร้อยละ 54.19 ภาพรวมประชาชนบอกว่า “พร้อมแล้วกับการเป็นคนไทยในโลกดิจิทัล” ร้อยละ 89.30 และยังมีบางส่วนที่บอกว่า ยังไม่พร้อม ร้อยละ 10.70 จะเห็นได้ว่าคนไทยพร้อมที่จะเข้าสู่โลกดิจิทัลและมีทัศนคติที่ดีต่อเทคโนโลยี ในขณะที่รัฐบาลต้องการผลักดันนโยบายดิจิทัลต่าง ๆ แต่ปัญหาที่พบและพบอย่างต่อเนื่อง คือ เฟคนิวส์ และมีจรรยาพออนไลน์ ดังนั้นในการวาง

รากฐานด้านดิจิทัลนอกจากนโยบายและการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางด้านดิจิทัลแล้ว การบังคับใช้กฎหมายเกี่ยวกับดิจิทัลอย่างเข้มงวดก็เป็นอีกปัจจัยที่สำคัญ นอกจากนี้รัฐต้องวางฉันทศวรรษระยะยาว พัฒนานวัตกรรม ขับเคลื่อนเศรษฐกิจ สร้างสรรค์และแข่งขันได้ ที่สำคัญในภาคประชาชนนั้นความเป็นดิจิทัลต้องไม่ยุ่งยากอำนวยความสะดวก เข้าถึงได้ง่ายและเข้าถึงได้เท่าเทียมกัน ไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง เพื่อให้คนไทยทุกคนเข้าสู่โลกดิจิทัลอย่างมีคุณภาพและเสมอภาค

Thais adjusting to living in 'digital world': poll



Thai people are adjusting to living in a “digital world” and most are using digital technology in their daily life, according to a survey by Suan Dusit Rajabhat University, or Suan Dusit Poll.

The poll was conducted online on May 13-18 on 1,051 people throughout the country.

Asked to select from multiple choice answers about how they use digital technology in daily life, 79.96% chose communicating on social media, 78.44% making financial transactions and 75.19% watching movies, listening to songs and playing games online.

Comparing before and during the Covid-19 pandemic, most - 76.97% - of respondents said they are using more digital technology in their daily life since the outbreak began; 20.94% said their use of the technology is about the same; and 2.09% said they are using less of it.

Asked whether digital technology has made their lives more difficult or confusing, 53.28% said not at all; 38.90% said they have become a little confused; and 7.82% said they have become very confused.

Asked what problems they have encountered living in the digital world, 82.40% mentioned dissemination of fake news and disinformation; 63.84% cited being deceived to make money transfers online; and 62.04% mentioned hacking of information and use of fake accounts.

Asked how they are adjusting themselves to the digital world, 71.81% are using digital technology with discretion; 57.90% are accepting the fact that the world is changing; and 57.50% are more willing to face change and try out new technology.

Asked what they hope to see in the digital world, 70.00% mentioned easy, convenient, fast and uninterrupted connections; 61.52% said all Thais should be given equal access to digital technology; and 54.19% said digital services should be free of charge.

<https://www.bangkokpost.com/thailand/general/2317686/thais-adjusting-to-living-in-digital-world-poll>

MATICHON ONLINE

ดุสิตโพลเผย ประชา.เจอ ‘เฟคนิวส์-มิจฉาชีพหลอกออนไลน์’ มาก
ฝากใช้ กม.คุมดิจิทัลเข้มงวด



เมื่อวันที่ 29 พฤษภาคม ดุสิตโพล (สำรวจทางออนไลน์) ระหว่างวันที่ 13-18 พฤษภาคม 2565 เรื่อง “คนไทยกับโลกดิจิทัล” พบว่า ส่วนใหญ่ใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวันในการติดต่อสื่อสาร พுகุญผ่านช่องทางออนไลน์ โขเหยลมีเดียมากที่สุด ร้อยละ 79.96 รองลงมาคือชำระเงินแบบดิจิทัล ฝาก ถอน โอน จ่าย ร้อยละ 78.44 เปรียบเทียบก่อนและเมื่อมีโควิด-19 ใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวันมากขึ้น ร้อยละ 76.97 โดยมองว่า “โลกดิจิทัล” ไม่ได้สร้างความลำบากและวุ่นวาย ร้อยละ 53.28

ในโลกออนไลน์เคยพบปัญหาการส่งต่อเฟคนิวส์ คลิปหรือข้อมูลความเชื่อผิดๆ มากที่สุด ร้อยละ 82.40 รองลงมาคือมิจฉาชีพออนไลน์ หลอกให้โอนเงิน ร้อยละ 63.84 วิธีการปรับตัวให้เข้ากับโลกดิจิทัล คือ ต้องมีวิจารณญาณในการใช้เทคโนโลยีและสื่อออนไลน์ต่างๆ ร้อยละ 71.81

สิ่งที่คาดหวังโลกดิจิทัลสำหรับคนไทย คือ ใช้งานได้ง่าย สะดวก รวดเร็ว ระบบไม่ล่ม ไม่ติดขัด ร้อยละ 70.00 รองลงมาคือ คนไทยเข้าถึงโลกดิจิทัลอย่างเท่าเทียมกัน ไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง ร้อยละ 61.52 ในภาพรวมประชาชนพร้อมแล้วกับการเป็นคนไทยในโลกดิจิทัล ร้อยละ 89.30

รัฐบาลต้องการผลักดันเศรษฐกิจดิจิทัล คนไทยที่ใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวันมากขึ้นและพร้อมเข้าสู่โลกดิจิทัล สูงถึงร้อยละ 89 แต่ปัญหาที่พบและพบอย่างต่อเนื่อง คือ เฟคนิวส์ และมิจฉาชีพออนไลน์ต่างๆ ดังนั้นในการวางรากฐานด้านดิจิทัลนอกจากนโยบายและการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานแล้ว การใช้กฎหมายเกี่ยวกับดิจิทัลอย่างเข้มงวดจึงเป็นอีกปัจจัยที่สำคัญ นอกจากนี้ ต้องเน้นการอำนวยความสะดวกให้ประชาชนเข้าถึงได้ง่าย เข้าถึงได้เท่าเทียมกัน และไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง เพื่อให้คนไทยทุกคนเข้าสู่โลกดิจิทัลอย่างมีคุณภาพและเสมอภาค

โดย ดร.เอื้ออารี จันทร หัวหน้าฝ่ายพัฒนาระบบการเรียนรู้ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต จากการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการอภิปรายกลุ่มและการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้ให้ข้อมูลหลักจำนวน 15 คน พบว่า องค์ประกอบที่สำคัญของการเป็น “คนไทยในโลกดิจิทัล” มี 3 องค์ประกอบ คือ

1) ด้านข้อมูล มุมมองผู้เสพ ต้องเสพอย่างมีสติ กลั่นกรอง เลือกใช้ข้อมูล จัดลำดับความสำคัญ มุมมองของการเป็นผู้สร้าง ต้องสร้างโมโครคอนเทนต์ ข้อมูลสั้น กระชับ เป็นปัจจุบันและตรงเป้าหมาย

2) ด้านเครื่องมือ เทคโนโลยีเข้ามาเป็นเครื่องมือสำคัญทำให้เกิดการพลิกโฉมการทำงาน การเรียนรู้ และการใช้ชีวิต

3) ด้านคน หลัง COVID-19 จะยังมีการใช้เทคโนโลยีมากขึ้น แม้กระทั่งกลุ่มคนที่เคยปฏิเสธการใช้เทคโนโลยี การพัฒนาคนจึงต้องจัดระดับตามช่วงวัยและพัฒนาการ ปฐมวัยควรใช้น้อยแต่เน้นเตรียมทักษะชีวิต มัธยมค้นหาและปรับพื้นฐานให้พร้อมรับการเปลี่ยนแปลง อุดมศึกษาพัฒนาวิธิตคิด พื้นฐานการออกแบบใช้ข้อมูลเจาะลึกเกี่ยวข้องกับอาชีพ เน้นทักษะและทัศนคติ วัยทำงานเน้นการพัฒนาตนเองตามความสอดคล้องกับงานและความสนใจ รองรับแนวโน้มการทำงานแบบ 1 คน มากกว่า 1 งาน และวัยสูงอายุเน้นใช้ในการสื่อสารและการเข้าถึงสวัสดิการของภาครัฐ

https://www.matichon.co.th/politics/news_3371755

คนไทยกับ “โลกดิจิทัล”



ปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลมีการพัฒนาอย่างรวดเร็วแบบก้าวกระโดด และเข้ามามีบทบาทอย่างมากในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต สื่อดิจิทัล และเครือข่ายทางสื่อสังคมออนไลน์ ส่งผลให้ประชาชนต้องปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในหลาย ๆ ด้านเพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอยู่บนโลกดิจิทัลได้อย่างราบรื่นและมีความสุข ล่าสุดจากผลการสำรวจความคิดเห็นของประชาชนทั่วประเทศของ “สวนดุสิตโพล” มหาวิทยาลัย

สวนดุสิต ในประเด็น “คนไทย กับ โลกดิจิทัล” รวมถึงการสัมภาษณ์เชิงลึกกับประชาชนกลุ่มตัวอย่างพบว่า ปัจจุบันคนไทยส่วนใหญ่มีความพร้อมกับการก้าวเข้าสู่ในโลกดิจิทัลเป็นอย่างมากถึงร้อยละ 89.30 ดังตัวอย่างความคิดเห็นจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างบางส่วนที่ระบุว่า “โดยเฉลี่ยจะใช้เทคโนโลยีประมาณ 5-16 ชั่วโมงในการทำงานหาข้อมูล ติดตามข่าวสาร ตลอดจนใช้เพื่อติดต่อสื่อสารในสื่อสังคมออนไลน์” ทั้งนี้พบว่าประชาชนกลุ่มที่มีความพร้อมในการเข้าสู่โลกดิจิทัลมากที่สุดคือ กลุ่มอายุต่ำกว่า 30 ปี ที่ร้อยละ 95.95 โดยคนกลุ่มนี้นิยมใช้เทคโนโลยีเพื่อความบันเทิงออนไลน์ ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกมมากที่สุด ประชาชนที่มีความพร้อมรองลงมาเป็น กลุ่มพนักงานบริษัท และประชาชนกลุ่มที่มีการศึกษาระดับปริญญาตรีที่ร้อยละ 95.04 และ 93.64 ตามลำดับ โดยพบว่า

ผู้เจาะประเด็นเชิงลึก: ผศ.ดร.ยุชยา อยู่เย็น ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

ผู้วิเคราะห์ข้อมูลและประสานงาน: นางสาวณิชาภัศ ตั้งบรรพินัด นักวิจัยประจำสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

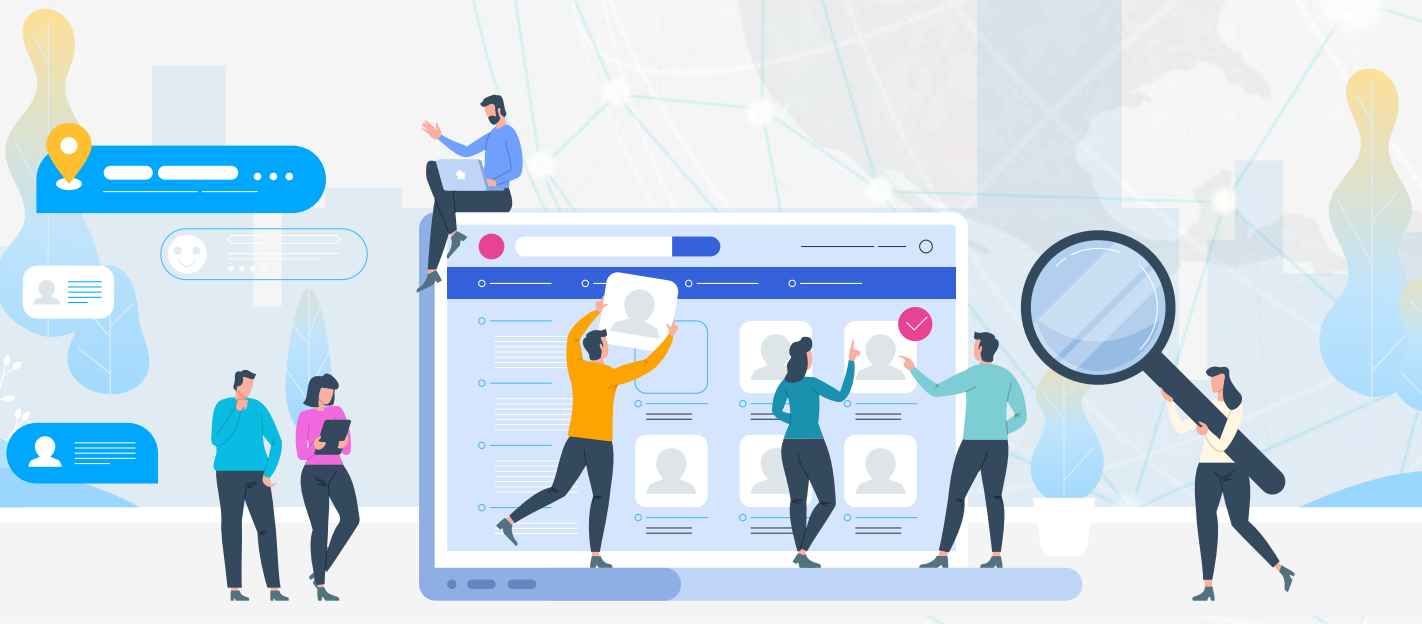
ผู้เรียบเรียงเนื้อหาประจำสัปดาห์: ผศ.ดร.พรพลนันท์ เดชประสิทธิ์โชค รองผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
ที่ปรึกษา: รศ.ดร.สุชม เฉลยทรัพย์ ประธานที่ปรึกษาอธิการบดี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

รศ.ดร.ชนะศึก นิชาชนนท์ รองอธิการบดีฝ่ายวิจัยและพัฒนาการศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

ประชาชนทั้ง 2 กลุ่มนิยมใช้เทคโนโลยี เพื่อติดต่อสื่อสารผ่านช่องทางออนไลน์ โซเชียลมีเดีย ดังข้อมูลการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของคนกลุ่มนี้ที่ระบุว่า “ใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการติดต่อสื่อสาร การทำงาน และการประชุม” ผลสำรวจของสวนดุสิตโพลถึงความพร้อมกับการก้าวเข้าสู่โลกดิจิทัลดังกล่าวนี้ สอดคล้องกับรายงานสถิติการใช้อินเทอร์เน็ตของคนไทยโดย We are Social และ Hootsuite ที่ระบุว่า คนไทยใช้อินเทอร์เน็ตมากถึงร้อยละ 69.5 หรือประมาณ 48.59 ล้านคนจากจำนวนประชากรทั้งหมด จึงเป็นข้อมูลที่ชี้ให้เห็นว่าเทคโนโลยีดิจิทัลมีส่วนสำคัญในชีวิตและเป็นส่วนหนึ่งในการดำรงชีวิตของคนไทยไปแล้ว¹

เมื่อสอบถามถึงประเภทของเทคโนโลยีในชีวิตประจำวันที่ประชาชนในภาพรวมใช้มากที่สุด พบว่า อันดับ 1 เป็นการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อติดต่อสื่อสาร พูดคุยผ่านช่องทางออนไลน์ โซเชียลมีเดีย ที่ร้อยละ 79.96 รองลงมาเป็นการใช้เพื่อชำระเงินแบบดิจิทัล ผาก ถอน โอน จ่าย ที่ร้อยละ 78.44 และเพื่อความบันเทิงออนไลน์ ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม ที่ร้อยละ 75.19 ตามลำดับ ทั้งนี้ ในส่วนของการใช้เพื่อติดต่อสื่อสารพูดคุยผ่านช่องทางออนไลน์ โซเชียลมีเดีย และการใช้เพื่อชำระเงินแบบดิจิทัล ผาก ถอน โอน นั้น เป็นพฤติกรรมที่พบมากที่สุดในกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามที่มีการศึกษาสูงกว่าระดับปริญญาตรี ดังความคิดเห็นของกลุ่มผู้ให้สัมภาษณ์ที่ระบุว่า “ใช้สื่อดิจิทัล สื่อสังคมออนไลน์ เกือบตลอดเวลาที่มีเวลาว่าง อาจจะไม่แน่นอน

แต่บ่อยครั้ง” และ “จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 ทำให้มีการปรับรูปแบบการทำธุรกรรมทางการเงินแบบไร้สัมผัส มีการใช้งานแอปพลิเคชันของธนาคารมากขึ้น” จึงจะเห็นได้ว่า การทำงานในยุคปัจจุบันต้องพึ่งพาเทคโนโลยีการสื่อสารทางดิจิทัล ที่รวมถึงอีเมล โทรศัพท์ การประชุมทางวิดีโอ สิ่งพิมพ์ดิจิทัล หรือการส่ง SMS ทำให้เกิดความสะดวกรวดเร็ว สามารถเผยแพร่ แลกเปลี่ยน และสืบค้นข้อมูลได้เพียงปลายนิ้วสัมผัส¹ นอกจากนี้เทคโนโลยียังเข้ามามีบทบาทต่อภาคการเงินการธนาคารเป็นอย่างมาก เนื่องจากความสะดวกรวดเร็วในการทำธุรกรรมที่สามารถทำได้ทุกที่ทุกเวลา ไม่ต้องมีข้อจำกัดเรื่องการเดินทาง² สำหรับการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงออนไลน์ ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกมนั้น พบว่าเป็นพฤติกรรมที่พบมากที่สุดในกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามวัยเรียน ดังข้อมูลการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างที่ระบุว่า “ใช้เทคโนโลยีเพื่อความบันเทิง ศึกษาหาความรู้ได้ และติดต่อสื่อสาร” สอดคล้องกับรายงานของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลที่ระบุว่า ปัจจุบันเด็กไทยใช้ท่อนเทอร์เน็ตมากถึง 35 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ซึ่งสูงกว่าค่าเฉลี่ยโลกถึง 3 ชั่วโมง โดยกิจกรรมที่นิยมมากที่สุด 5 อันดับแรก ได้แก่ ดูวิดีโอออนไลน์ ค้นหาข้อมูล ฟังเพลง เล่นเกม และการรับส่งอีเมล หรือส่งข้อความผ่านแอปพลิเคชันบนมือถือ³





ในส่วนของการคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นปัญหาที่พบมากที่สุดในโลกออนไลน์พบว่า อันดับ 1 คือ ปัญหาการส่งต่อเฟคนิวส์ คลิป หรือข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ร้อยละ 82.40 รองลงมา คือมีจดหมายออนไลน์ หลอกให้โอนเงิน ร้อยละ 63.84 และการแสกข้อมูล แอบอ้างชื่อ สร้างบัญชีปลอม ร้อยละ 62.04 ตามลำดับ ดังข้อมูลการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างในประเด็นปัญหาหรือข้อเสียของเทคโนโลยีที่ระบุว่า “ความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีในปัจจุบันเป็นช่องทางให้มีฉฉฉใช้หลอกหลวง สร้างข่าวปลอมให้เกิดความเข้าใจผิด ทำให้เกิดอันตราย ทำให้ขาดความสนใจต่อสภาพแวดล้อมรอบตัว ทำให้การจ้างงานลดลง และทำให้เกิดปัญหาการว่างงาน” ดังนั้น ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลจึงมีทั้งด้านบวกและด้านลบ โดยในด้านลบจะสามารถพบเห็นได้จากข่าวสารที่ปรากฏตามสื่อต่าง ๆ ราววัน เช่น ปัญหาการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารทั้งในลักษณะความเข้าใจผิดและตั้งใจบิดเบือนที่เรียกกันว่าข่าวลวง รวมไปถึงปัญหาอาชญากรรมไซเบอร์ที่เป็นเรื่องใกล้ตัวประชาชนในโลกดิจิทัลมากขึ้น เพราะสามารถเกิดขึ้นได้แบบไร้พรมแดน ดังนั้น ประชาชนที่ต้องดำรงชีวิตอยู่ในโลกยุคดิจิทัล จึงควรมีความรู้ความเข้าใจ และความตื่นตัวในการป้องกันตนเองที่เพียงพอ ดังข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ต่อการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างที่กล่าวว่า “ควรมีสติในการรับข้อมูลข่าวสารอย่าให้เวลา ความโลภ และความกลัวบีบบังคับ อย่าตอบรับคนที่ไม่รู้จัก ควรตั้งค่าความเป็นส่วนตัว และเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวเฉพาะที่จำเป็น รวมถึงหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรให้ความรู้ สร้างไวรัส กระตุ้นจิตสำนึก มีบทลงโทษที่ชัดเจนเหมาะสม บังคับใช้ได้จริง ตลอดจนคนในครอบครัวควรช่วยกันให้ความรู้ปรึกษา กัน เมื่อพบปัญหาที่เกิดขึ้นจากการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลดังกล่าว”

¹ gramdigital (2565). *Digital Communication สำคัญกับธุรกิจอย่างไร*. สืบค้นเมื่อ 19 พฤษภาคม 2565, <https://www.gramdigital.net/blog/digital-communication>

² ประชาชาติธุรกิจ (2564). *สถิติใหม่! ไทยครองแชมป์ทำธุรกรรมโมบายแบงกิ้งอันดับ 1 ของโลก*. สืบค้นเมื่อ 19 พฤษภาคม 2565, <https://www.prachachat.net/finance/news-612107>

³ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2561). *ผลสำรวจพบเด็กไทยติดอินเทอร์เน็ตสูงกว่าเฉลี่ยโลก*. สืบค้นเมื่อ 19 พฤษภาคม 2565, <https://www.thaihealth.or.th/Content/41463>

⁴ cofact.org (2564). *ความเป็นพลเมืองยุคดิจิทัลกับการรับมือด้านมีดออนไลน์ในวิถีปรกติใหม่*. สืบค้นเมื่อ 19 พฤษภาคม 2565, <https://blog.cofact.org/digitalcitizen/>

ดร. ดร.ศิริโรจน์ ผลพันธิน
 อธิการบดีมหาวิทยาลัยสวนดุสิต

‘ผู้บริหาร กับ ข้อมูล’



“ข้อมูล” เป็นทรัพยากรและเครื่องมือที่ทรงพลัง...ที่มีอาจปฏิเสธได้... ถ้าผู้บริหารมีข้อมูลที่ “ใช่” ในมือ และสามารถใช้อย่างมีประสิทธิภาพ... จะทำให้การตัดสินใจ และการขับเคลื่อนองค์กรเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ... ก็มีอาจปฏิเสธได้เช่นกัน...

ปัจจุบัน ข้อมูลมีจำนวนมาก ประกอบด้วยความรู้ต่างๆ ในชีวิตประจำวันที่เกี่ยวข้องกับผู้บริหาร โดยข้อมูลต่างๆ เหล่านี้เป็นข้อมูลที่สะสมอยู่ในตัวของผู้บริหาร ได้แก่ 1) ข้อมูลที่สะสมอยู่ในสมองจนก่อให้เกิดพฤติกรรม และ 2) ข้อมูลที่สะสมบันทึกอยู่ในใจ มักเป็นข้อมูลที่เราชอบหรือพอใจ ทั้งนี้ข้อมูลที่สะสม มานั้นมาจาก หลายแหล่ง ทั้งจากสภาพแวดล้อมทางครอบครัว สถานภาพทางสังคม และจากการศึกษาเรียนรู้

ข้อมูลจากสภาพแวดล้อมทางครอบครัวเป็นพื้นฐานที่ทำให้แต่ละบุคคลมีความแตกต่างกัน ครอบครัวที่ต่างกัน ก็จะอบรม ให้ความรู้ต่างกัน จึงทำให้แต่ละบุคคลมีลักษณะต่างกัน

ข้อมูลจากการเรียนทางวิชาชีพ วิชาชีพที่เรา่ำเรียนจะสะสมเป็นความรู้ในตัวตนของเรา ในการทำงานเรามักจะใช้ความรู้จากการเรียนที่ติดตัวเรามา ซึ่งในยุคหลังๆ วิชาชีพไม่จำเป็นต้องมีวิชาชีพเดียว ไม่จำเป็นต้องเก่งในวิชาชีพเดิม อาจเก่งวิชาชีพอื่นก็ได้

ข้อมูลจากประสบการณ์การทำงาน (Work life skills) ชีวิตในที่ทำงานทำให้เราได้ข้อมูลสะสมว่าเราจะต้องทำอะไร ทำงานอย่างไร แก้ปัญหาอย่างไร

ข้อมูลจากการศึกษาค้นคว้า อบรมสัมมนาวิชาการต่างๆ เพิ่มเติมเป็นความรู้ที่เราสนใจใฝ่หาความรู้เพิ่มขึ้น

ข้อมูลจากการอบรมพัฒนาเรียนรู้ใหม่ๆ เป็นการพัฒนาตนเองให้มีการพัฒนา ทักษะใหม่ๆ Upskill Reskill New Skill เพื่อให้ได้ความรู้ใหม่ๆ

ข้อมูลจากสิ่งแวดล้อม สังคม และการพัฒนาเปลี่ยนแปลง ข้อมูลส่วนนี้คือ

ข้อมูลที่สภาพสังคมมีการเปลี่ยนแปลง ข้อมูลทั้งหมดเหล่านี้ถูกจัดเก็บอยู่ในสมอง หลายครั้งเราดึงข้อมูลใหม่ๆ ออกมาใช้ไม่ได้ จึงมักจะดึงความรู้เดิมมาใช้ จะสังเกตได้จากเวลาเล่าอะไรเรามาก จะเล่าย้อนอดีต ดังนั้น ผู้บริหารจึงต้องหัดใช้วิเคราะห์ สังเคราะห์ และบูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลให้ได้ เพราะการใช้ข้อมูลเดิมถ้าเป็นข้อมูลเก่าก็จะไม่เกิดประโยชน์จึงต้องวิเคราะห์ สังเคราะห์ ข้อมูลใหม่ๆ นำมาใช้ให้มากขึ้น ตัวอย่างเช่น วิทยากรใช้ข้อมูลเก่าที่ผ่านมาแล้ว มาสังเคราะห์ใหม่และให้แนวทางพัฒนาไปข้างหน้า เน้นการคิดไปข้างหน้า

จะเห็นได้ว่าสิ่งที่สะสมในตัวตนของบุคคล . เป็นสิ่งที่มีคุณค่ามากที่สุดเราจึงต้องคิดว่าจะทำอย่างไรจะใช้สิ่งเหล่านั้น ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ถ้าใช้ไม่เป็น ทำซ้ำ อ้างอิงซ้ำของเดิม ก็จะเป็นจุดอ่อนของการใช้ข้อมูล ต้องนำทักษะการสังเคราะห์ขั้นสูงออกมาใช้ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดจากการใช้ข้อมูล

ทั้งนี้เมื่อพิจารณาแล้วลักษณะของข้อมูลที่ทรงคุณค่าจะต้องตอบคำถามหลักๆ ใน 4 ข้อนี้ให้กระจ่าง คือ

1. “เกิดอะไรขึ้น?” [“What happened?”]
2. “ทำไมถึงเกิดสิ่งนี้ขึ้นมา?” [“Why did this happen?”]
3. “ในอนาคตจะเกิดอะไรขึ้น?” [“What might happen in the future?”]
4. “เราควรทำอะไรต่อไป?” [“What

should we do next?”] ส่วนหลักฐานเชิงประจักษ์ที่สะท้อน

ถึงความสำคัญของการใช้ข้อมูลที่ผ่าน การวิเคราะห์สังเคราะห์ขั้นสูงแล้วก็คือ จากรายงานของ Global State of Enterprise Analytics ที่จัดทำโดยบริษัท MicroStrategy ซึ่งเป็นบริษัทสัญชาติอเมริกันที่ให้บริการข่าวกรองธุรกิจและเคยสร้างกำไรจากการลงทุน ในสินทรัพย์ดิจิทัล “บิตคอยท์” สูงที่สุด ในโลก ระบุว่าข้อมูลที่ผ่านการวิเคราะห์ สังเคราะห์ที่ตีส่งผลต่อ “การตัดสินใจที่รวดเร็วและมีประสิทธิภาพ” ขององค์กร ส่วนประโยชน์อื่นๆ อาทิ ช่วยปรับปรุงผลประกอบการระดับสถานะการเงิน สร้างงานหรือบริการใหม่ๆ ปรับปรุงประสบการณ์ของลูกค้าหรือผู้รับบริการ และสร้างความได้เปรียบในการแข่งขัน เป็นต้น

การมีข้อมูลที่ติดอยู่ในมือก็ต้องใช้ให้ถูกที่และถูกเวลา ต้องสามารถควบคุมพลังของข้อมูล มิเช่นนั้นก็อาจจะพลาด โอกาสดีๆ ให้กับองค์กร

การเรียนรู้ที่จะ ‘วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล’ ที่ท่วมทับในยุคนี้... นับว่ามีความสำคัญอย่างยิ่ง แต่ ‘การนำข้อมูลไปใช้’ ให้เป็นก็สำคัญไม่ยิ่งหย่อนกว่ากัน...

แต่ที่แน่ๆ ว่าก็ต้องเรียนรู้ ที่จะ ‘ควบคุมพลังของข้อมูล’ ด้วยเช่นกัน...

การบริหารงานด้วย “ข้อมูล” ในยุคดิจิทัล



พศ.ดร.จิตินาก สุนทธร
คณบดีคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต



การบริหารงานในยุคดิจิทัลที่มีการเปลี่ยนแปลงในมิติต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว และเต็มไปด้วยข้อมูลมากมายที่จำเป็นต้องใช้ในการตัดสินใจที่แข่งกับเวลา ผู้บริหารควรมีทักษะในการคิดวิเคราะห์ ใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการนำข้อมูลมาใช้ประโยชน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นำมาพัฒนาบุคลากรในองค์กรให้มีทักษะที่ตอบสนองต่องานใหม่หรืองานที่มีความซับซ้อนจะช่วยสร้างโอกาสในการอยู่รอดขององค์กรได้มากขึ้น สร้าง Mindset ของบุคลากรในองค์กรให้มีการสร้างสรรค์นวัตกรรม ออกแบบ และวางระบบให้กับองค์กร ส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม มีทักษะที่พร้อมรับมือกับภัยคุกคามทางไซเบอร์ในรูปแบบต่างๆ อย่างมีวิจารณญาณ รองรับองค์กรที่ต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบการทำงานเป็นระบบอิเล็กทรอนิกส์ และเตรียมพร้อมในการเปลี่ยนองค์กรสู่ดิจิทัลได้อย่างสมบูรณ์แบบ

ผู้บริหารต้องนำข้อมูลมาพัฒนาหลักสูตรและพัฒนาศักยภาพให้มีสมรรถนะตอบสนองต่อความต้องการขององค์กรทั้งภาครัฐและเอกชน โดยเฉพาะอุตสาหกรรมที่เป็นเป้าหมายของประเทศ รวมถึงการส่งเสริมให้สามารถเป็นผู้ประกอบการและประกอบอาชีพอิสระได้ การจัดหลักสูตรต้องเน้นการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง และเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์สำคัญกว่าการเรียนรู้แบบทฤษฎี รู้จักใช้เทคโนโลยีในการทำงาน เปลี่ยนจากการเรียนรู้แบบองค์รวมเป็นเรียนรู้ด้วยระบบโมดูล (Block Course) เพื่อเพิ่มสมรรถนะผู้เรียน โดยเชื่อมโยงกับมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพ สอดคล้องตามกฎหมายที่เกี่ยวข้อง สามารถเลือกใช้รูปแบบเทคโนโลยีเครื่องมือดิจิทัลได้ถูกประเภท เหมาะสมกับการทำธุรกรรมทางออนไลน์ สามารถสื่อสารข้อมูลที่ถูกต้องและแก้ปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์ มีคุณธรรมและจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ส่งผลให้การทำงานรวมถึงการทำธุรกิจในยุคดิจิทัล มีความน่าเชื่อถือ ล้ำหน้ากว่าองค์กรอื่นได้ เร่งให้องค์กรเติบโตไปข้างหน้าได้อย่างรวดเร็ว

จาก “ข้อมูล” ... ไปสู่การออกแบบหลักสูตร



อาจารย์กนก ชวนกักรกุล
ประธานหลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต



จากผลการสำรวจของสวนดุสิตโพลในหัวข้อ “คนไทยกับโลกดิจิทัล” ชี้ให้เห็นว่า พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีของคนไทย ส่วนใหญ่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร ใช้ชำระเงินแบบดิจิทัล และใช้เพื่อความบันเทิงออนไลน์ และในช่วงโควิด-19 มีการใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวันมากขึ้นถึงร้อยละ 76.97 สอดคล้องกับข้อมูลเชิงคุณภาพจากการประชุมกลุ่มย่อย ที่ระบุว่า มีการใช้ชีวิตอยู่กับหน้าจอสมาร์ทโฟนหรือคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน 5-16 ชั่วโมงต่อวัน เพื่ออำนวยความสะดวกในการใช้ชีวิต รวมถึงใช้เทคโนโลยีในการมองหาโอกาสในการสร้างรายได้พัฒนาตนเอง จึงจำเป็นต้องมีความรู้ทางด้านเทคโนโลยีเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างรายได้

การสร้างรายได้ด้วยการค้าขายออนไลน์เป็นที่นิยมมากขึ้น โดยการสร้างช่องทางในการค้าขายออนไลน์สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ส่วน ได้แก่ 1) Website Web E-Commerce Application ในรูปแบบ Official จะทำให้การสร้างแบรนด์เกิดความน่าเชื่อถือ เมื่อทำ SEO จนเว็บไซต์ติดหน้าแรกของการค้นหา จะส่งผลต่อธุรกิจระยะยาวโดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการโฆษณา 2) Social Commerce เป็นการทำโฆษณาประชาสัมพันธ์ให้ตรงกลุ่มเป้าหมาย ช่วยให้ธุรกิจประสบความสำเร็จได้อย่างรวดเร็วหากสินค้าหรือบริการเป็นที่ต้องการของลูกค้า 3) E-Marketplace หรือ Platform ที่เหมือนห้างสรรพสินค้าที่เราไปเข้าพื้นที่เพื่อวางขายสินค้า คนที่เห็นสินค้าคือผู้ที่ต้องการสินค้าจริง ๆ ซึ่งต่างกับการโฆษณาบน Social Media คนที่เห็นอาจไม่ใช่คนที่ต้องการสินค้า

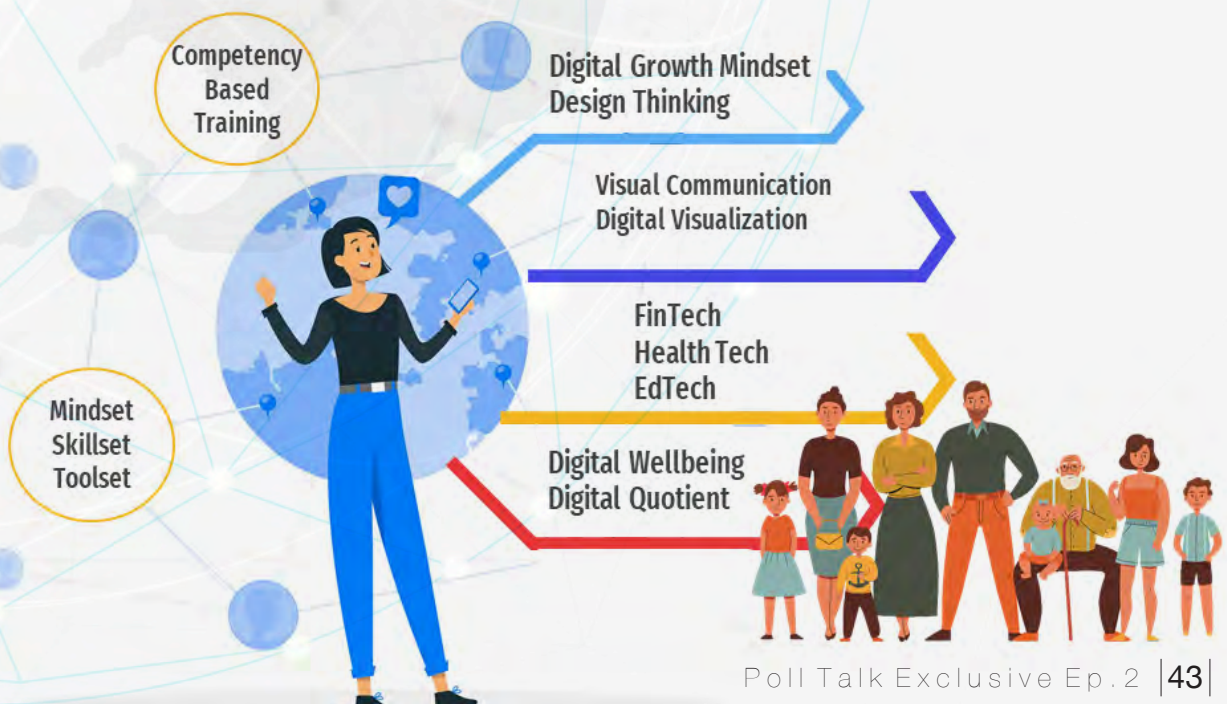
การเลือกใช้รูปแบบหน้าร้านขายของออนไลน์นั้นขึ้นอยู่กับความต้องการและกำลังของผู้ขาย การ Upskill Reskill เพื่อเพิ่มความรู้ทักษะที่จำเป็นกับอาชีพจึงเป็นสิ่งสำคัญ ทางหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศจึงเสนอหลักสูตรอบรมสำหรับบุคคลที่มีความต้องการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาอาชีพ ได้แก่ หลักสูตรการตลาดออนไลน์ การปั้นเพจเฟซบุ๊กและสร้างโฆษณา การสร้างเว็บไซต์และ SEO ไปด้วย Blog การถ่ายภาพและตกแต่งภาพสินค้า การตัดต่อวิดีโอ Vlog และ Youtuber Live Streaming กฎหมายสำหรับผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัล ความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์ เพื่อรองรับการพัฒนาอาชีพของคนไทยในโลกดิจิทัลต่อไป

Digital Training Course

Digital Training Course คือ ผลลัพธ์ที่ได้จากการสังเคราะห์ผลจาก Poll Talk Executive Ep.2 ในหัวข้อ คนไทยในโลกดิจิทัล ทั้งผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ผลสำรวจความคิดเห็นของประชาชนทั่วประเทศ และบทวิเคราะห์ต่าง ๆ ที่กล่าวถึงในหัวข้อก่อนหน้านี้ ซึ่งผลที่ได้ดังกล่าว ดร.เอื้ออารี จันทร ได้นำมาสกัดเพื่อนำเสนอรูปแบบการเตรียมความพร้อมให้กับคนไทยในโลกดิจิทัล โดยคำนึงถึง หัวใจสำคัญที่จะทำให้คนไทยจะดำรงอยู่ได้ท่ามกลางยุค Technology Disruption คือ ต้องรู้จักที่จะ “Learn – Unlearn – Relearn” ความเชื่อมโยงการพัฒนา ทั้ง Digital Mindset - Skillset - Toolset ให้คนไทยในโลกดิจิทัล เป็นคนที่มีวิถีคิดแบบ Digital Growth Mindset แสวงหาโอกาสในการพัฒนาตนเองเพื่อให้พร้อมรับ

การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือ ร่วมกับการวิเคราะห์ แยกแยะ ข้อมูลได้ เลือกใช้ข้อมูลเป็น สื่อสารข้อมูลได้อย่างถูกต้อง พัฒนาได้อย่างสร้างสรรค์ มีคุณธรรม จริยธรรม เคารพ

กฎหมายที่เกี่ยวข้อง มีภูมิคุ้มกันภัยต่าง ๆ มีมากับโลกดิจิทัล โดยนำเสนอรูปแบบการพัฒนาบนฐานสมรรถนะ (Competency Based Training) เพื่อให้คนไทยในโลกดิจิทัลเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศ ไม่ว่าจะเป็นการตอบสนองต่อความต้องการขององค์กรทั้งภาครัฐและเอกชน รวมถึงอุตสาหกรรมที่เป็นเป้าหมายของประเทศในการเข้าสู่เศรษฐกิจดิจิทัล (Digital Economy) และส่งเสริมการทำงานแบบอิสระสำหรับเศรษฐกิจในแบบที่เรียกว่า Gig Economy ให้คนไทยในโลกดิจิทัลมีทางเลือก ด้วยการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญและการลงมือปฏิบัติมากกว่าเรียนรู้ทฤษฎี รู้จักใช้เทคโนโลยีในการทำงาน เปลี่ยนจากการเรียนรู้แบบองค์รวมเป็นเรียนรู้ด้วยระบบโมดูล เชื่อมโยงกับมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพ คำนึงถึงกฎหมายที่เกี่ยวข้อง มีความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Quotient) โดยไม่ลืมที่จะสร้างสมดุลในการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลที่เรียกว่า Digital Wellbeing



Metaverse

โลกใบใหม่ของคนดิจิทัล

ตั้งแต่ปี พ.ศ.2563 เป็นต้นมา วงการเทคโนโลยีมีการกล่าวถึงโลกอนาคต Metaverse ซึ่งคือ โลก Virtual Reality ที่มีการผสมผสานเทคโนโลยี Blockchain เทคโนโลยีเกี่ยวกับสินทรัพย์ดิจิทัล หรือ Digital Asset มีการกล่าวถึงสินค้า อาชีพและโอกาสใหม่ ๆ ถึงกับมีคำกล่าวไว้ว่า Metaverse คือ The Next Big Thing หรือจุดเปลี่ยนของอารยธรรมมนุษย์ที่เกิดขึ้นถัดจาก Smartphone คนไทยในโลก Metaverse ก็ไม่แพ้ชาติใดในโลก เราจึงได้ข่าว Omniverse ซอฟต์แวร์ขายโฆษณาในโลก Virtual ของคนไทยกลุ่มหนึ่งในซิลิคอนวัลเลย์ มีความพยายามในการสร้าง Metaverse Thailand มีการคาดการณ์ของอุตสาหกรรมของ วิดีโอเกม งานประชุม คอนเสิร์ต กีฬา การค้า การศึกษา หรือ การท่องเที่ยว สิ่งเหล่านี้คือโอกาสที่กำลังจะเกิดขึ้น คนไทยในโลก Metaverse จึงไม่ใช่เรื่องไกลตัวอีกต่อไป ใน Poll Talk Executive Ep.2 นี้ ขอทั้งท้ายด้วยนิทรรศการคนไทยในโลกดิจิทัลให้ผู้สนใจของเข้ารับประสบการณ์ Digital Experience ใน Metaverse



Scan เพื่อเข้าดูนิทรรศการคนไทยในโลกดิจิทัล uu Metaverse

แล้วคนไทย ...
ในโลก Metaverse
จะเป็นอย่างไร
ยังคงเป็นประเด็นสำคัญ
ที่ต้องติดตามกันต่อไป...

