

สยามเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตโพลล์ เผย “70.27% กลัวผู้สูงอายุตกเป็นเหยื่อถูกหลอกในโลกยุคดิจิทัล”



ศ. ดร.ศรีศักดิ์ จามรมาน ประธานกรรมการอาวุโสสำนักวิจัยสยามเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตโพลล์ วิทยาลัยเทคโนโลยี สยาม (STC) แถลงผลการสำรวจ “ความคิดเห็นของกลุ่มผู้สูงอายุเกี่ยวกับโลกยุคดิจิทัล (Digital) กับการดำเนิน ชีวิตในปัจจุบัน” สำรวจระหว่างวันที่ 25 ถึง 29 มกราคม พ.ศ. 2561 จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด

ปัจจุบันเทคโนโลยีระบบดิจิทัลได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของผู้คนเป็นอย่างมาก จากเดิมที่ผู้คนสามารถใช้ โทรศัพท์เคลื่อนที่เพียงโทร.ติดต่อระหว่างกันเท่านั้น หรือใช้คอมพิวเตอร์สำหรับพิมพ์เอกสารและประมวลผลในเรื่อง ต่างๆ เท่านั้น แต่เมื่อมีการพัฒนาระบบดิจิทัลควบคู่กับเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตขึ้นมาอย่างต่อเนื่อง ผู้คนสามารถใช้ โทรศัพท์เคลื่อนที่รับส่งข้อความทั้งตัวอักษรและภาพได้ รวมถึงสามารถใช้คอมพิวเตอร์รับส่งข้อมูลผ่านจดหมาย อิเล็กทรอนิกส์และเข้าดูข้อมูลต่างๆ ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต

เมื่อเทคโนโลยีดิจิทัลได้รับการพัฒนาให้ทันสมัยขึ้นประกอบกับมีการพัฒนาโครงข่ายอินเทอร์เน็ตให้ครอบคลุมมาก ขึ้น ผู้คนสามารถใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่หรือเครื่องคอมพิวเตอร์ติดต่อสื่อสารผ่านระบบออนไลน์กับผู้คนเป็นจำนวนมาก ได้ในเวลาเดียวกัน นอกจากนี้ ด้วยการพัฒนาของระบบเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีความก้าวหน้าขึ้นอย่างมาก ผู้คนยัง สามารถใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่หรือคอมพิวเตอร์เพียงเครื่องเดียวติดตามข่าวสารข้อมูลต่างๆ ดูหนัง ฟังเพลง อ่าน หนังสือ หรือแม้แต่ซื้อสินค้า และทำธุรกรรมทางการเงินได้อย่างสะดวก

ดังนั้น จึงปฏิเสธไม่ได้ว่าในปัจจุบันนี้เทคโนโลยีดิจิทัลกลายมาเป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินชีวิตของผู้คนทุกกลุ่ม ทั้ง กลุ่มเด็ก วัยรุ่น กลุ่มวัยทำงาน ตลอดจนกลุ่มผู้สูงอายุ ทั้งนี้ ด้วยการเข้าถึงอุปกรณ์ทางเทคโนโลยีที่รองรับระบบ ดิจิทัลได้ง่าย เช่น โทรศัพท์แบบสมาร์ตโฟน แท็บเล็ต ประกอบกับอุปกรณ์เหล่านั้นมีวิธีการใช้ที่ไม่ซับซ้อน จึงทำให้ ในปัจจุบันกลุ่มผู้สูงอายุสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลผ่านอุปกรณ์เหล่านั้นได้อย่างง่ายดาย ซึ่งส่งผลให้ ในปัจจุบันมีจำนวนผู้สูงอายุที่ใช้งานโทรศัพท์แบบสมาร์ตโฟนหรือเครื่องคอมพิวเตอร์แท็บเล็ตมากขึ้น จากประเด็น ดังกล่าว สำนักวิจัยสยามเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตโพลล์จึงได้ทำการสำรวจความรู้และความคิดเห็นของกลุ่มผู้สูง อายุเกี่ยวกับโลกยุคดิจิทัล (Digital) กับการดำเนินชีวิตในปัจจุบัน

จากการสำรวจกลุ่มตัวอย่างอายุ 55 ปีขึ้นไปซึ่งเป็นเพศหญิงร้อยละ 50.67 และเพศชายร้อยละ 49.33 ร้อยละ 60. 33 ว่างงาน-เกษียณอายุแล้ว สามารถสรุปผลได้ดังนี้ ในด้านความรู้เกี่ยวกับการเปลี่ยนผ่านเทคโนโลยีจากระบบ 2 G นั้น กลุ่มตัวอย่างเกือบสองในสามหรือคิดเป็นร้อยละ 65.11 ไม่ทราบว่าในปัจจุบันได้มีการเปลี่ยนผ่านจาก

เทคโนโลยีระบบ 2G มาเป็นระบบ 3G-4G-5G แล้ว ขณะที่กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 34.89 ระบุว่าทราบ

ส่วนความเข้าใจเกี่ยวกับโลกยุคดิจิทัลนั้น กลุ่มตัวอย่างมากกว่าหนึ่งในสามหรือคิดเป็นร้อยละ 34.42 ระบุว่า “โลกยุคดิจิทัล” ตามความเข้าใจของตนเองคือการใช้อุปกรณ์โทรศัพท์เคลื่อนที่ทำกิจกรรมต่างๆ นอกเหนือจากการติดต่อสื่อสารหรือรับส่งข้อความ เช่น ทำงาน เรียนหนังสือ ดูหนังฟังเพลง อ่านหนังสือ ซื้อขายสินค้า ทำธุรกรรมทางการเงิน เป็นต้น รองลงมาระบุว่าคือการใช้เครื่องมือหรืออุปกรณ์ทางเทคโนโลยี เช่น โทรศัพท์ แท็บเล็ต หรือคอมพิวเตอร์ ช่วยอำนวยความสะดวกในการทำสิ่งต่างๆ ในชีวิตประจำวันซึ่งคิดเป็นร้อยละ 21.89

โดยกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 16.06 ระบุว่า “โลกยุคดิจิทัล” คือ การใช้อินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวัน ขณะที่กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 8.89 และร้อยละ 7.84 ระบุว่าคือการเรียนรู้หนังสือ การทำงาน การพูดคุย ผ่านระบบคอมพิวเตอร์ และการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในการติดต่อสื่อสาร พูดคุย รับส่งข้อความ ภาพ เสียงตามลำดับ อย่างไรก็ตาม มีกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 10.9 ระบุว่าตนเองไม่เข้าใจเลยว่า “โลกยุคดิจิทัล” คืออะไร

สำหรับกิจกรรมที่ผู้คนสามารถทำผ่านอุปกรณ์ทางเทคโนโลยี เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต เครื่องคอมพิวเตอร์ โดยไม่จำเป็นต้องใช้การเดินทางตามความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างมากที่สุด 5 กิจกรรม ได้แก่ การติดต่อสื่อสารพูดคุยกับผู้อื่นคิดเป็นร้อยละ 86.04 ดูหนัง/ฟังเพลง/อ่านหนังสือคิดเป็นร้อยละ 83.65 เรียนหนังสือ/ทำงานคิดเป็นร้อยละ 77.72 ค้นหาข้อมูลความรู้ต่างๆคิดเป็นร้อยละ 71.61 และทำธุรกรรมทางการเงินผ่านระบบธนาคารคิดเป็นร้อยละ 69.5 โดยที่มีกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 67.69 ร้อยละ 65.58 และร้อยละ 63.29 ระบุว่าการจองตั๋วโดยสาร/ที่พัก การจองบัตรการแสดง/คอนเสิร์ต และการซื้อสินค้าอุปโภคบริโภค

ในด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับโลกยุคดิจิทัล กลุ่มตัวอย่างมากกว่าครึ่งหนึ่งซึ่งคิดเป็นร้อยละ 58.7 และร้อยละ 55.93 เห็นด้วยว่าโลกยุคดิจิทัลทำให้ผู้สูงอายุติดการใช้งานโทรศัพท์สมาร์ทโฟน/แท็บเล็ตมากขึ้นและทำให้เกิดสังคมก้มหน้าในกลุ่มผู้สูงอายุเช่นเดียวกับกลุ่มประชากรในวัยอื่นตามลำดับ ขณะเดียวกันกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่แต่ไม่ถึงครึ่งหนึ่งซึ่งคิดเป็นร้อยละ 48.95 มีความคิดเห็นว่าโลกยุคดิจิทัลส่งผลให้ผู้สูงอายุดูโทรทัศน์ ฟังวิทยุ อ่านหนังสือพิมพ์ น้อยลงกว่าในอดีต

นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 61.47 มีความคิดเห็นว่าในปัจจุบันการทำความเข้าใจเกี่ยวกับโลกยุคดิจิทัลมีความจำเป็นสำหรับผู้สูงอายุ ขณะเดียวกันกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่แต่ไม่ถึงครึ่งหนึ่งซึ่งคิดเป็นร้อยละ 46.27 ระบุว่าตนเองมีความพร้อมที่จะปรับตัวเข้าสู่โลกยุคดิจิทัลแล้ว ขณะที่กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 38.15 ยอมรับว่ายังไม่มีความพร้อม ส่วนกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 15.58 ยังไม่แน่ใจ

สำหรับวิธีการเตรียมตัวเพื่อให้ตนเองสามารถดำเนินชีวิตในโลกยุคดิจิทัลของกลุ่มตัวอย่างมากที่สุด 5 อันดับคือ ซื้ออุปกรณ์เทคโนโลยี เช่น โทรศัพท์แบบสมาร์ทโฟน แท็บเล็ตคิดเป็นร้อยละ 73.61 เรียนรู้วิธีการดูหนังฟังเพลงผ่านระบบออนไลน์คิดเป็นร้อยละ 71.03 เรียนรู้การใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่างๆ คิดเป็นร้อยละ 69.02 เรียนรู้

การเข้าถึงระบบบริการต่างๆ ผ่านช่องทางออนไลน์คิดเป็นร้อยละ 66.83 และทำความเข้าใจกับการใช้งาน อินเทอร์เน็ตคิดเป็นร้อยละ 62.91 โดยมีกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 59.94 ระบุว่าเรียนรู้ภาษา/ความหมายของคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับดิจิทัล อย่างไรก็ตามมีกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 16.83 ยอมรับว่าตนเองไม่ได้เตรียมพร้อมอะไรเลย

ส่วนกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 62.43 มีความคิดเห็นว่าการเข้าสู่โลกยุคดิจิทัลในปัจจุบันส่งผลให้ตนเองดำเนินชีวิตแตกต่างไปจากในอดีต ขณะที่กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 63.48 มีความคิดเห็นว่าโลกยุคดิจิทัลมีส่วนช่วยเพิ่มความสะดวกสบายในการใช้ชีวิตประจำวันให้กับผู้สูงอายุได้ อย่างไรก็ตามกลุ่มตัวอย่างมากกว่าครึ่งหนึ่งซึ่งคิดเป็นร้อยละ 54.11 มีความคิดเห็นว่าการเข้าสู่โลกยุคดิจิทัลจะไม่ส่งผลให้ผู้สูงอายุลดการเดินทางไปทำกิจกรรมนอกบ้าน เช่น พบปะเพื่อนฝูง ซื้อหาของใช้ ไปธนาคาร เป็นต้น ลงไปกว่าในอดีต นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างมากกว่าครึ่งหนึ่งซึ่งคิดเป็นร้อยละ 58.41 มีความคิดเห็นว่าการเข้าสู่โลกยุคดิจิทัลจะส่งผลให้ผู้สูงอายุมีความใกล้ชิดกับลูกหลาน/สมาชิกในครอบครัวน้อยกว่าในอดีต และกลุ่มตัวอย่างมากกว่าสองในสามหรือคิดเป็นร้อยละ 70.27 ยอมรับว่าตนเองรู้สึกกังวลว่าผู้สูงอายุจะตกเป็นเหยื่อถูกหลอกลวงในเรื่องต่างๆมากขึ้นในโลกยุคดิจิทัล