

Press release



เกมออนไลน์เพื่อการรู้ทันสื่อ “หยุด คิด ถาม ทำ” และผลสำรวจสถานการณ์และผลกระทบจากการใช้สื่อของผู้สูงอายุไทย

คณะนักวิจัยของกลุ่มวิจัยสื่อสารเพื่อการพัฒนา สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเซีย มหาวิทยาลัยมหิดล นำโดย รองศาสตราจารย์ ดร.นันทิยา ดวงภุมเมศ ประธานกลุ่มวิจัยฯ โดยการสนับสนุนทุนจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.) ได้สร้างนวัตกรรม เกมออนไลน์ “หยุด คิด ถาม ทำ” ให้ผู้สูงอายุได้เล่นผ่านโทรศัพท์มือถือเพื่อฝึกทักษะการรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเอง นอกจากนี้ คณะนักวิจัยยังได้ทำการสำรวจสถานการณ์และผลกระทบการใช้สื่อทั้งด้านบวกและด้านลบของผู้สูงอายุทั่วประเทศ และพบว่าผู้สูงอายุถูกหลอกจากสื่อบุคคลมากที่สุด แต่ในภาพรวมแล้ว สื่อมีผลกระทบด้านบวกมากกว่าด้านลบ

การขับเคลื่อนงานเพื่อสร้างเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อให้กับผู้สูงอายุไทยได้ดำเนินการมาอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปี 2561 คณะนักวิจัยประกอบด้วย รศ.ดร.นันทิยา ดวงภุมเมศ รศ.ดร.ขวัญจิต ศศิวงศาโรจน์ ผศ.ดร.ธีรพงษ์ บุญรักษา ดร.สิรินทร พิบุลภาณุวัฒน์ และ อาจารย์วรภรณ์ สืบวงศ์สุวรรณ ได้ทำงานร่วมกับโรงเรียนผู้สูงอายุใน 5 ภูมิภาคของประเทศ นำไปสู่การสร้าง “หลักสูตรวัยเพชรรู้ทันสื่อ” จนเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง ปัจจุบันถูกนำไปใช้ต่อยอดขยายผลผ่านกลไกโรงเรียนผู้สูงอายุ องค์การปกครองส่วนท้องถิ่น และกรมกิจการผู้สูงอายุ

การขยายผลการใช้หลักสูตรวัยเพชรรู้ทันสื่อที่เน้นการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมกลุ่มในช่วงที่ผ่านมาต้องหยุดชะงักลงเพื่อป้องกันความเสี่ยงจากการแพร่ระบาดของโควิด-19 ในกลุ่มผู้สูงอายุ แต่ด้วยสถานการณ์ที่ผู้สูงอายุต้องใช้ชีวิตท่ามกลางการแพร่กระจายของข้อมูลที่ถูกบิดเบือนและข้อมูลเท็จที่ทวีความรุนแรงมากขึ้นอย่างชัดเจน อีกทั้งการที่มีฉ้อโกงที่ใช้สื่อต่างๆ เป็นช่องทางในการหลอกลวงผู้สูงอายุ ทำให้การเสริมสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อทวีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง คณะนักวิจัยจึงได้พัฒนาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมออนไลน์บนแพลตฟอร์มโทรศัพท์มือถือ ทั้งที่ใช้ระบบปฏิบัติการ iOS และ Android ขึ้น ภายใต้ชื่อ เกมออนไลน์ “หยุด คิด ถาม ทำ” หรือ STAAS (สต๊าช) เพื่อเป็นภูมิคุ้มกันในการใช้สื่อของผู้สูงอายุ



เกมออนไลน์ หยุด คิด ถาม ทำ (STAAS)

เกมออนไลน์ “หยุด คิด ถาม ทำ” หรือ STAAS (มาจาก หยุด Stop/ คิด Think/ ถาม Ask/ ทำ Act/ แชร Share) เป็นเครื่องมือให้ผู้สูงอายุได้เรียนรู้ และฝึกทักษะ “หยุด คิด ถาม ทำ” อันเป็นหัวใจของ ‘หลักสูตรวัยเพชรรู้ทันสื่อ’ โดยลักษณะของเกมเป็นการจำลองเหตุการณ์และเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับการเปิดรับสื่อในชีวิตประจำวันของผู้สูงอายุ ที่นำเสนอผ่านชีวิตของ “ลุงซุบ” จำนวน 4 เหตุการณ์ คือ ข่าวน้ำมะนาวเกลือตำรักษามะเร็ง ข้อความจากครุหนุ่ม ลูกสาวเข้าโรงพยาบาล และ ตำรวจตรวจเงิน ซึ่งเหตุการณ์เหล่านี้มาจากผลการวิเคราะห์ข่าวเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่ผู้สูงอายุได้รับผลกระทบจากสื่อของทีมีวิจัย

การสำรวจสถานการณ์และผลกระทบการใช้สื่อของผู้สูงอายุไทย เป็นงานที่ดำเนินควบคู่ไปกับการขับเคลื่อนงานสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อให้ผู้สูงอายุ โดยปี 2564 นับเป็นปีแรกที่เริ่มดำเนินการ โดยได้เก็บข้อมูลจากผู้สูงอายุ 2,000 คน จาก 20 จังหวัดทั่วประเทศ ซึ่งข้อค้นพบ 3 ประเด็นหลักที่น่าสนใจ ได้แก่ ประเด็นแรก คือ สถานการณ์การใช้สื่อของผู้สูงอายุไทย พบว่า สื่อที่ผู้สูงอายุไทยเปิดรับมากที่สุด 3 อันดับแรก ยังคงเป็นโทรทัศน์ เพื่อความบันเทิง สื่อบุคคล เพื่อช่วยในการตัดสินใจเรื่องสำคัญ และ สื่อออนไลน์ เพื่อค้นหาข้อมูลที่ต้องการนำไปใช้ประโยชน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสิทธิประโยชน์จากโครงการของรัฐบาล เช่น โครงการคนละครึ่ง เป็นต้น รวมถึงใช้เพื่อการแชร์ข้อมูล และการประชุมหรือสนทนาภายในกลุ่ม ส่วนเนื้อหาที่เปิดรับมากที่สุด 5 อันดับแรก คือ 1) ข่าวทั่วไป 2) รายการบันเทิง 3) รายการเกี่ยวกับการดูแลสุขภาพ 4) รายการด้านศาสนาหรือการทำบุญ และ 5) รายการหรือข่าวด้านการเมือง

ประเด็นต่อมา คือ ผลกระทบจากการใช้สื่อของผู้สูงอายุไทย โดยศึกษาถึงการเปลี่ยนแปลงด้านบวกและด้านลบที่เกิดจากการเปิดรับสื่อของผู้สูงอายุ 5 ด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย ในเชิงบวก พบว่า ผู้สูงอายุ รู้จักเลือกอาหารที่มีประโยชน์มากขึ้น และมีการออกกำลังกายเพิ่มขึ้น ส่วนเชิงลบ พบว่า มีผู้สูงอายุสุขภาพไม่ดีจากการใช้สมุนไพร และมีพฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพเพิ่มขึ้น ด้านจิตใจ ในเชิงบวก พบว่า ผู้สูงอายุมีจิตใจผ่อนคลายขึ้น มีจิตใจที่มีพลังในการดำเนินชีวิต ส่วนเชิงลบ พบว่า เกิดความเครียดวิตกกังวลเพิ่มขึ้น และเกิดความทุกข์ใจเพราะอยากได้อะไรมีมากขึ้น ด้านสังคม ผลกระทบในเชิงบวก พบว่า ผู้สูงอายุมีความสัมพันธ์กับผู้อื่นดีขึ้น ร่วมกิจกรรมทางสังคมมากขึ้น ส่วนผลกระทบเชิงลบ พบว่า ผู้สูงอายุมีอคติต่อกลุ่มที่เห็นแตกต่างจากตนมากขึ้น และเบื่อหน่ายต่อสังคมเพิ่มขึ้น ด้านปัญญา ผลกระทบเชิงบวก พบว่า ผู้สูงอายุมีสติไม่ประมาท และ

เข้าใจการใช้ชีวิตมากยิ่งขึ้น ส่วนผลกระทบเชิงลบ พบว่า มีผู้สูงอายุที่หลงยึดติดในบางเรื่องมากขึ้น และบางคนเพิกเฉยเมื่อเห็นคนอื่นเป็นทุกข์ และด้านเศรษฐกิจ ผลกระทบในเชิงบวก พบว่า รู้จักประหยัดมากขึ้น และมองเห็นช่องทางหารายได้เพิ่มขึ้น ส่วนผลกระทบเชิงลบ พบว่า เมื่อเปิดรับสื่อทำให้ใช้จ่ายที่ฟุ่มเฟือยมากขึ้น และเกิดการสูญเสียทรัพย์สิน ทั้งนี้ เมื่อประเมินในภาพรวม ผลการศึกษาชี้ว่า การใช้สื่อของผู้สูงอายุส่งผลกระทบในเชิงบวกมากกว่าผลกระทบในเชิงลบในทุกด้าน

ประเด็นสุดท้าย **ความสูญเสียที่เกิดขึ้นจากการถูกล่อลวง** พบว่า ร้อยละ 16 ของผู้สูงอายุรู้ตัวว่าเคยถูกล่อลวงจากการเปิดรับสื่อมาแล้ว โดยสื่อที่ถูกล่อลวงผู้สูงอายุมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ สื่อบุคคล สื่อออนไลน์ และโทรทัศน์ เรื่องที่ถูกล่อลวงมากที่สุด ก็คือ ถูกล่อลวงให้ซื้อสินค้าในราคาสูงเกินจริง ถูกล่อลวงให้ซื้อและใช้ผลิตภัณฑ์ในการดูแลสุขภาพ ถูกล่อลวงด้านการลงทุนธุรกิจ และถูกล่อลวงให้ทำบุญสำหรับวิธีการหลอกลวงผู้สูงอายุที่พบมากที่สุด ได้แก่ พยายามโน้มน้าวให้หลงเชื่อ แอบอ้างว่ารู้จักญาติ เพื่อน และ สร้างเรื่องราวที่เป็นเท็จ เช่น แจ้งข่าวเท็จว่ามีญาติกำลังเดือดร้อน ต้องการความช่วยเหลือด่วน เป็นต้น ส่วนสาเหตุที่ผู้สูงอายุไทยหลงเชื่อข้อมูลเท็จ ได้แก่ เชื่อเพราะเป็นสิ่งที่ตนมีความสนใจอยู่ หรือตรงกับความชอบของตนเอง เชื่อเพราะรับข้อมูลจากบุคคลที่รู้จัก หรือใกล้ชิด และ เชื่อเพราะได้ยินบ่อยๆ และ สิ่งที่ผู้สูงอายุสูญเสียจากการถูกล่อลวงมากที่สุด 3 ลำดับ คือ เสียเงิน เสียความรู้สึก และเสียรู้ (ได้รับสินค้าไม่มีคุณภาพแต่ราคาสูง)

สำหรับก้าวต่อไปในการดำเนินงานด้านการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุ คือ **การจัดตั้งศูนย์วิชาการด้านการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุ (Intelligent Center for Elderly Media Literacy) หรือ ICEM** เป็นยกระดับการทำงานเพื่อเติมเต็มและขับเคลื่อนงานด้านการรู้เท่าทันสื่อผู้สูงอายุในสังคมไทยให้เกิดผลในวงกว้างอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน โดยหน้าที่หลักของศูนย์ คือ การเป็นแหล่งข้อมูลเชิงวิชาการ หรือ Knowledge hub ด้านการรู้เท่าทันสื่อกับผู้สูงอายุของประเทศไทย ที่ได้มาจากการศึกษาวิจัยของคณะวิจัยเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสำรวจสถานการณ์และผลกระทบจากการใช้สื่อของผู้สูงอายุที่จะทำอย่างต่อเนื่องทุกปี และการวิเคราะห์งานวิชาการด้านการรู้เท่าทันสื่อทั้งในประเทศและต่างประเทศ ควบคู่ไปกับการพัฒนาหลักสูตรวัยเพชรรู้ทันสื่อและสร้างนวัตกรรมเพื่อการรู้ทันสื่อให้ผู้สูงอายุ ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของภูมิทัศน์สื่อและพฤติกรรมของผู้สูงอายุ โดยจะมีการสื่อสารข้อมูลผ่านเว็บไซต์ของศูนย์ฯ ต่อไป

Fact sheet



สูงวัย ใจสดชื่น STAAS: “หยุด-คิด-ถาม-ทำ เกมออนไลน์สำหรับผู้สูงวัยรู้ทันสื่อ”

การแพร่ระบาดของ covid-19 ทำให้การเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ในรูปแบบ online เป็นเรื่องจำเป็น ไม่เว้นแม้แต่การเรียนรู้ของผู้สูงอายุ

กลุ่มวิจัยสื่อสารเพื่อการพัฒนา สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเชีย มหาวิทยาลัยมหิดล โดยการสนับสนุนจาก สสส. ได้สร้างนวัตกรรมเกมออนไลน์ “หยุด คิด ถาม ทำ” (หรือในภาษาอังกฤษใช้คำว่า STAAS ซึ่งมาจากตัวย่อของ หยุด Stop คิด Think ถาม Ask ทำ Act แชร์ Share เพื่อให้สามารถออกเสียงตามสมัยนิยมได้ว่า “สดชื่น”) เพื่อเป็นเครื่องมือให้ผู้สูงอายุได้เรียนรู้ การรู้เท่าทันสื่อ และฝึกทักษะ “หยุด คิด ถาม ทำ” อันเป็นหัวใจของ ‘หลักสูตรวัยเพชรรู้ทันสื่อ’ ในรูปแบบเกมออนไลน์ที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยไม่จำเป็นต้องพบปะกันในช่วงโรคระบาด

นอกจากนี้ โรงเรียนผู้สูงอายุทั่วประเทศยังสามารถนำเกมออนไลน์ “หยุด คิด ถาม ทำ” ไปใช้ประกอบการสอน ‘หลักสูตรวัยเพชรรู้ทันสื่อ’ โดยใช้เป็นเครื่องมือประเมินทักษะการรู้ทันสื่อ ก่อนและหลังกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 5 บท เมื่อสถานการณ์ covid-19 คลี่คลายและสามารถกลับมาจัดกิจกรรมรวมกลุ่มได้



เกมออนไลน์ หยุด คิด ถาม ทำ (STAAS)

รูปแบบเกม

เกมออนไลน์ “หยุด คิด ถาม ทำ” จัดทำเป็นสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมบนแพลตฟอร์มโทรศัพท์มือถือ มีขั้นตอนการดำเนินงานดังต่อไปนี้

1. **ถ่ายทอดความคิดจากทีมวิจัยสู่ทีมผลิตเกม** ให้เข้าใจถึงวัตถุประสงค์และเนื้อหาของ ‘หลักสูตรวัยเพชรรู้ทันสื่อ’ โดยเน้นกระบวนการเรียนรู้ของผู้สูงอายุที่ต้องสนุก ชวนติดตาม และต้องมีหลักการจากความรู้ทันสื่อ “หยุด คิด ถาม ทำ” แทรกอยู่ด้วย โดยได้ข้อสรุปว่าควรเป็นเกมที่ผู้เล่นจะได้พบกับสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจ และการตัดสินใจนั้นจะนำไปสู่การเรียนรู้ “การรู้เท่าทันสื่อ”
2. **เนื้อเรื่องของเกม** เป็นเกมจำลองเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันของผู้สูงอายุ โดยเลือกและปรับจากข้อมูล “ผลการวิเคราะห์สื่อจากรายงานข่าว” ที่ทีมวิจัยได้รวบรวมไว้ ให้เป็นเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันของ “ลุงซุบ” (ตัวแทนผู้สูงอายุ) จำนวน 4 เหตุการณ์ คือ ข่าน้ำมะนาวเกลือรักษา มะเร็ง ข้อความจากครุหนุ่ม ลูกสาวเข้าโรงพยาบาล และ ตำรวจตรวจเงิน
3. **กำหนดการเรียนรู้ “หยุด คิด ถาม ทำ” ในเหตุการณ์** ทีมวิจัยพิจารณาจากเหตุการณ์แต่ละเรื่องว่า ผู้สูงอายุควรจะ “หยุด” ในช่วงใด “คิด” ในช่วงใด “ถาม” หาข้อมูลจากแหล่งใด และตัดสินใจ “ทำ” อย่างไร ทีมผลิตเกมจะสร้างสถานการณ์ให้ผู้สูงอายุได้เลือก ซึ่งแต่ละสถานการณ์จะมีคะแนนซ่อนอยู่เพื่อทดสอบทักษะ หยุด คิด ถาม ทำ และให้ความสำคัญกับการ “แชร์” ข้อมูล ซึ่งเป็นการกระทำที่สามารถให้คุณให้โทษต่อผู้อื่นได้ด้วย
4. **ผลิตเกม** แบ่งออกเป็นการผลิตงานกราฟิกและลงเสียงพากย์ และงานเขียนโปรแกรมเกมออนไลน์ที่มีการเชื่อมโยงคะแนนแต่ละสถานการณ์และการสรุปคะแนนพร้อมบทสรุปของการรู้เท่าทันสื่อ โดยสามารถ download เกมได้จากแพลตฟอร์มโทรศัพท์มือถือทั้งระบบ android และ iOS ในชื่อ STAAS
5. **ทดลองเล่น** ทีมวิจัยได้นำเกมรุ่นทดลองไปให้กลุ่มตัวอย่างผู้สูงอายุทดลองเล่น ซึ่งผลการทดลองพบว่า ผู้สูงอายุสนุกกับการติดตามเนื้อเรื่อง ได้ใช้ทักษะพิจารณาเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้เรียนรู้จากการตัดสินใจแต่ละครั้ง และให้ข้อเสนอแนะทีมวิจัยกลับมาปรับปรุงเกมให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ผลตอบรับอย่างดีจากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 5 ภูมิภาค ทำให้ทีมวิจัยมั่นใจว่า เกมออนไลน์ “หยุด คิด ถาม ทำ” เป็นนวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อที่เข้ากับยุคสมัย จำเป็นต้องได้รับการเผยแพร่และพัฒนาต่อยอดต่อไป เพื่อให้ผู้สูงอายุไทยเป็น ‘สูงวัยหัวใจสดชื่น’ รู้เท่าทันสื่อได้ในทุกเหตุการณ์

การสำรวจสถานการณ์และผลกระทบการใช้สื่อของผู้สูงอายุไทย

ทีมวิจัยได้ทำการสำรวจสถานการณ์ และผลกระทบการใช้สื่อของผู้สูงอายุไทย โดยใช้แบบสอบถามที่ผ่านการทดสอบความเชื่อมั่นและความเที่ยงตรงแล้วเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล จากผู้สูงอายุจำนวน 2,000 คน ซึ่งเป็นตัวแทนของผู้สูงอายุทั่วประเทศทั้ง 5 ภูมิภาค โดยเก็บข้อมูลภูมิภาคละ 4 จังหวัด รวมทั้งสิ้น 20 จังหวัด การเก็บข้อมูลในช่วงการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ได้อาศัยเครือข่ายผู้สูงอายุของกลุ่มวิจัยสื่อสารเพื่อการพัฒนา สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเชีย ซึ่งได้แก่ โรงเรียนผู้สูงอายุ กลุ่มผู้สูงอายุที่ผ่านการอบรมในหลักสูตรวัยเพชรรู้ทันสื่อ กลุ่มแกนนำชุมชน รวมถึงกลุ่มที่ทำงานด้านสาธารณสุข ชุมชน ในทุกภูมิภาค เป็นผู้ดำเนินการเข้าไปสัมภาษณ์ และเก็บข้อมูลตามข้อคำถามจากแบบสอบถาม เพื่อให้มั่นใจได้ว่าผู้สูงอายุมีความเข้าใจข้อคำถามได้อย่างถูกต้อง ทั้งนี้ ทางทีมวิจัยได้มีการจัดอบรมทางไกลด้วยระบบออนไลน์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลทุกพื้นที่ รวมถึงการตรวจสอบความสมบูรณ์ของข้อมูล

ผลการวิจัย แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

1. สถานการณ์การใช้สื่อของผู้สูงอายุไทย

ผลการวิจัยพบข้อมูลที่น่าสนใจ ดังนี้

- เรื่องให้ผู้สูงอายุไทยให้ความสนใจเปิดรับจากสื่อมากที่สุด 5 อันดับแรก ได้แก่ (1) ข่าวทั่วไป (2) รายการบันเทิง (3) รายการเกี่ยวกับการดูแลสุขภาพ (4) รายการด้านศาสนาหรือการทำบุญ และ (5) รายการหรือข่าวด้านการเมือง
- ประเภทสื่อที่ผู้สูงอายุไทยเปิดรับมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ (1) โทรทัศน์ (2) สื่อบุคคล (ได้แก่ บุคคลที่ติดต่อกับผู้สูงอายุได้โดยตรง เช่น การโทรศัพท์จากศูนย์ประสานงานงานบริการ (Call center) คนขายของ ผู้ให้บริการในร้าน รวมถึง ลูกหลาน ที่อยู่ด้วย เป็นต้น) และ (3) สื่อออนไลน์
- วัตถุประสงค์ในการใช้สื่อ 3 ประเภทหลัก (โทรศัพท์ บุคคล และออนไลน์) มีดังนี้
 - โทรศัพท์: ผู้สูงอายุใช้โทรศัพท์เพื่อหาความบันเทิงมากที่สุด
 - บุคคล: ผู้สูงอายุพูดคุยโต้ตอบกับบุคคลเพื่อการตัดสินใจเรื่องสำคัญมากที่สุด
 - ออนไลน์: ผู้สูงอายุใช้สื่อออนไลน์เพื่อค้นหาข้อมูลที่ต้องการนำไปใช้ประโยชน์มากที่สุด
- วัตถุประสงค์ในการใช้สื่อออนไลน์ของผู้สูงอายุไทย 3 อันดับแรก ได้แก่ (1) ใช้สิทธิประโยชน์จากโครงการของรัฐบาล เช่น โครงการคนละครึ่ง เป็นต้น (2) แชร์ข้อมูล เพื่อ

ท้าทาย ส่งต่อความรู้ที่เป็นประโยชน์ และความบันเทิงให้แก่เพื่อนๆ เป็นต้น และ (3) เพื่อการประชุมหรือพูดคุยในกลุ่ม

2. ผลกระทบจากการใช้สื่อของผู้สูงอายุไทย

เป็นการสำรวจว่า หลังจากที่ผู้สูงอายุได้เปิดรับสื่อแล้ว เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อสุขภาวะของผู้สูงอายุไทยอย่างไร โดยแบ่งออกสุขภาวะออกเป็น 5 มิติ ได้แก่ ด้านกาย ด้านจิตใจ ด้านสังคม ด้านปัญญา และด้านเศรษฐกิจ ทั้งนี้ แต่ละมิติจะแยกเป็นการสำรวจการเปลี่ยนแปลงในด้านบวก (ผลกระทบเชิงบวก) และการเปลี่ยนแปลงในด้านลบ (ผลกระทบเชิงลบ) ข้อค้นพบในด้านผลกระทบจากการใช้สื่อของผู้สูงอายุพบว่า เกิดผลกระทบในเชิงบวกมากกว่าผลกระทบในเชิงลบทั้ง 5 มิติ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

- **ผลกระทบด้านกาย** พบว่าการเปิดรับสื่อของผู้สูงอายุทำให้เกิดผลกระทบต่อสุขภาวะทางกายเชิงบวกมากขึ้นในระดับปานกลาง ได้แก่ รู้จักเลือกอาหารที่มีประโยชน์มากขึ้น และมีการออกกำลังกายเพิ่มขึ้น ซึ่งสูงกว่าการเกิดผลกระทบเชิงลบ ได้แก่ มีสุขภาพไม่ดีจากการใช้สมุนไพร และมีพฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพเพิ่มขึ้น ซึ่งอยู่ในระดับน้อยมาก
- **ผลกระทบด้านจิตใจ** พบว่าการเปิดรับสื่อของผู้สูงอายุทำให้เกิดผลกระทบต่อสุขภาวะทางจิตใจเชิงบวกมากขึ้นในระดับปานกลาง ได้แก่ มีจิตใจผ่อนคลายขึ้น มีจิตใจที่มีพลังในการดำเนินชีวิต ซึ่งสูงกว่าการเกิดผลกระทบเชิงลบ ได้แก่ การเกิดความเครียดวิตกกังวลเพิ่มขึ้น และเกิดความทุกข์ใจเพราะอยากได้อย่างมีมากขึ้น ซึ่งอยู่ในระดับน้อย
- **ผลกระทบด้านสังคม** การเปิดรับสื่อของผู้สูงอายุทำให้เกิดผลกระทบต่อสุขภาวะทางสังคมเชิงบวกมากขึ้นในระดับปานกลาง ได้แก่ มีความสัมพันธ์กับผู้อื่นในทางที่ดีขึ้น ร่วมกิจกรรมทางสังคมมากขึ้น ซึ่งสูงกว่าการเกิดผลกระทบเชิงลบ ซึ่งอยู่ในระดับน้อย ได้แก่ เกิดอคติต่อกลุ่มที่เห็นแตกต่างจากตนมากขึ้น และมีความเบื่อหน่ายต่อสังคมเพิ่มขึ้น
- **ผลกระทบด้านปัญญา** การเปิดรับสื่อของผู้สูงอายุทำให้เกิดผลกระทบต่อสุขภาวะทางปัญญาเชิงบวกมากขึ้นในระดับปานกลาง ได้แก่ การมีสติไม่ประมาท และเข้าใจการใช้ชีวิตมากยิ่งขึ้น ซึ่งสูงกว่าการเกิดผลกระทบเชิงลบ ซึ่งอยู่ในระดับน้อย ได้แก่ การหลงยึดติดในบางเรื่องมากขึ้น และเผยแพร่เมื่อเห็นคนอื่นเป็นทุกข์มากขึ้น
- **ผลกระทบด้านเศรษฐกิจ** การเปิดรับสื่อของผู้สูงอายุทำให้เกิดผลกระทบต่อสุขภาวะทางเศรษฐกิจเชิงบวกมากขึ้นในระดับปานกลาง ได้แก่ รู้จักประหยัดมากขึ้น และมองเห็นช่องทางหารายได้เพิ่มขึ้น ซึ่งสูงกว่าการเกิดผลกระทบเชิงลบ ซึ่งอยู่ในระดับน้อยมาก ได้แก่ มีการใช้จ่ายที่ฟุ่มเฟือยมากขึ้น และมีการสูญเสียทรัพย์สิน

3. ประสบการณ์จากผู้สูงอายุไทยที่ตกเป็นเหยื่อของข่าวลวง

- ร้อยละของผู้สูงอายุไทยที่ตกเป็นเหยื่อของข่าวลวง คิดเป็นสัดส่วน ร้อยละ 16 จากทั้งหมด
- เรื่องให้ผู้สูงอายุไทยตกเป็นเหยื่อข่าวลวง 4 อันดับแรก ได้แก่ (1) ซื้อสินค้าในราคาสูงเกินจริง (2) ทำบุญ (3) การดูแลสุขภาพ และ (4) การลงทุน
- สื่อที่ผู้สูงอายุไทยตกเป็นเหยื่อ 3 อันดับแรก ได้แก่ (1) สื่อบุคคล (2) สื่อออนไลน์ และ (3) โทรทัศน์
- วิธีการที่ใช้หลอกลวง ทำให้ผู้สูงอายุไทยตกเป็นเหยื่อ 3 อันดับแรก ได้แก่ (1) การโน้มน้าวให้หลงเชื่อ (2) การแอบอ้างว่ารู้จักบุคคลที่มีชื่อเสียง/น่าเชื่อถือ แอบอ้างการรับรองคุณภาพ และ (3) การสร้างเรื่องราวที่เป็นเท็จ เช่น แจ้งข่าวเท็จว่ามีญาติกำลังเดือดร้อน ต้องการความช่วยเหลือด่วน เป็นต้น
- สาเหตุที่ทำให้ผู้สูงอายุไทยตกเป็นเหยื่อ 4 อันดับแรก ได้แก่ (1) เชื่อเพราะเป็นสิ่งที่ตนมีความสนใจอยู่เดิม (2) เชื่อเพราะรับข้อมูลจากบุคคลที่รู้จัก หรือใกล้ชิด (3) เชื่อเพราะได้ยินบ่อยๆ และ (4) เชื่อเพราะสนใจของแถม
- ความสูญเสียที่เกิดขึ้นกับผู้สูงอายุไทยที่ตกเป็นเหยื่อ 4 อันดับแรก ได้แก่ (1) เสียเงิน (2) เสียความรู้สึก (3) เสียรู้ (ได้รับสินค้าไม่มีคุณภาพแต่ราคาสูง) และ (4) เสียสุขภาพ

การจัดตั้งศูนย์วิชาการด้านการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุ (Intelligent Center for Elderly Media Literacy) หรือ ICEM

จากการทำงานด้านผู้สูงอายุกับการรู้เท่าทันสื่ออย่างต่อเนื่อง ทำให้คณะทีมวิจัยได้เห็นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อของผู้สูงอายุหลากหลายมิติที่จะสามารถรวบรวมและสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ได้ ทั้งองค์ความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อที่มีพัฒนาการจากสื่อเก่าเรื่อยมาจนถึงสื่อดิจิทัลในปัจจุบัน องค์ความรู้ด้านพฤติกรรมการใช้สื่อและผลกระทบจากการใช้สื่อของผู้สูงอายุ องค์ความรู้ด้านนวัตกรรมเพื่อการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุทั้งจากการสร้างสรรค์ของผู้สูงอายุเองและจากนักวิชาการ องค์ความรู้ต่าง ๆ เหล่านี้มีที่มาจากบทความ ตำรา และเนื้อหาที่เผยแพร่โดยหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ และที่สำคัญ ผลการดำเนินงานวิจัยและปฏิบัติการด้านการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุของทีมวิจัยที่ทำอย่างต่อเนื่องมาตั้งแต่ปี 2561

ทีมวิจัยจึงเห็นความสำคัญของการรวบรวมและจัดการองค์ความรู้ให้เกิดประโยชน์ในการสร้างสังคมสูงอายุของไทยให้เข้มแข็งและปลอดภัย ด้วยการเป็นแหล่งอ้างอิงเชิงวิชาการที่เชื่อถือได้ สร้างหลักสูตรและ

นวัตกรรมเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อให้ผู้สูงอายุ และสื่อสารเพื่อสร้างความตระหนักให้สังคมส่วนรวมได้มีความรู้ความเข้าใจด้านการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุอย่างถูกต้องชัดเจน

ด้วยเหตุผลข้างต้น จึงทำให้เกิดแนวคิดในการจัดตั้งเป็นศูนย์วิชาการด้านการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุ (Intelligent Center for Elderly Media Literacy) หรือ ICEM ขึ้น โดยมีเป้าหมายหลักคือ การเป็นแหล่งข้อมูลเชิงวิชาการด้านการรู้เท่าทันสื่อกับผู้สูงอายุของประเทศไทย ทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และสื่อสารข้อมูลวิชาการเพื่อขับเคลื่อนให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องได้นำไปกำหนดนโยบายสนับสนุนประเด็นรู้เท่าทันสื่อกับผู้สูงอายุต่อไป ดังนี้

1. เป็นแหล่งข้อมูลเชิงวิชาการ (Knowledge hub) โดยการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำเสนอผ่านเว็บไซต์ของศูนย์วิชาการฯ แบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ

1.1 ข้อมูลเชิงปริมาณและคุณภาพที่ได้จากการดำเนินงานของศูนย์วิชาการฯ ได้แก่ ผลการวิจัยสำรวจในประเด็นสถานการณ์และผลกระทบจากการใช้สื่อของผู้สูงอายุ การขยายผลหลักสูตรวัยเพชรรู้ทันสื่อ และเครื่องมือที่ใช้ในวัดหรือประเมินที่เกี่ยวข้อง

1.2 ข้อมูลที่รวบรวมจากงานวิเคราะห์และถอดบทเรียนเชิงวิชาการทั้งในและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับประเด็นเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและผู้สูงอายุ ทั้งที่เป็นเชิงแนวคิดและแนวปฏิบัติ

2. พัฒนาหลักสูตรวัยเพชรรู้ทันสื่อและนวัตกรรมเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อ โดยมีแผนการดำเนินงาน ดังนี้

2.1 พัฒนาหลักสูตรวัยเพชรรู้ทันสื่อให้เป็นหลักสูตรต้นแบบที่ผู้ทำงานด้านการสร้างเสริมการรู้เท่าทันสื่อให้ผู้สูงอายุสามารถนำไปใช้ได้ทั่วประเทศ มีความทันสมัย สอดคล้องกับพฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้สื่อของผู้สูงอายุ โดยเน้นนำข้อมูลจากการนำหลักสูตรไปขยายผลในพื้นที่ต่าง ๆ มาใช้ในการพัฒนาปรับปรุงหลักสูตรเป็นระยะอย่างต่อเนื่อง

2.2 สร้างนวัตกรรมเกมออนไลน์ เพื่อเสริมสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อภายใต้แนวคิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยการพัฒนา“เกมออนไลน์ หยุด คิด ถาม ทำ” อย่างต่อเนื่อง เพื่อให้มีเนื้อหาทันต่อสถานการณ์และมีรูปแบบที่ดึงดูดและเข้าถึงผู้เล่นสูงอายุได้ดี

3. การสื่อสารเพื่อขับเคลื่อนนโยบายเชิงสังคม โดยเน้นสื่อสารผ่านเว็บไซต์ของศูนย์ฯ และเครือข่าย

3.1 สื่อสารข้อมูลวิชาการด้านการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุในรูปแบบต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง

3.2 สื่อสารข้อมูลเกี่ยวกับการปฏิบัติการสร้างเสริมการรู้เท่าทันสื่อให้ผู้สูงอายุ เช่น กิจกรรมขยายผลหลักสูตรวัยเพชรรู้ทันสื่อ และการอบรมผู้สอนหลักสูตรวัยเพชรรู้ทันสื่อ เป็นต้น

3.3 สร้างเครือข่ายการทำงานกับภาครัฐและภาคประชาชน เพื่อสร้างความตระหนักและขับเคลื่อนนโยบายเชิงสังคมที่เกี่ยวกับการสร้างเสริมการรู้เท่าทันสื่อให้ผู้สูงอายุ