

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบัน ความตื่นตัวในเรื่องของอินเทอร์เน็ตนั้นแพร่กระจายไปทั่วโลก ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดยักษ์ที่เชื่อมต่อกัน เป็นเครือข่ายประเภท Heterogeneous Computer Service คือ เครือข่ายที่อนุญาตให้คอมพิวเตอร์หลากหลายยี่ห้อ หลากหลายระบบ ปฏิบัติการจากทุกมุมโลกมาเชื่อมโยงต่อกันได้ การเชื่อมโยงต่อกันนั้น ประกอบจากเครือข่ายท้องถิ่น (Local Network Area หรือ LAN) หลายเครือข่าย จนกระทั่งเป็นเครือข่ายที่ใหญ่ในลักษณะ Network of Networks เป็นเครือข่ายของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ลักษณะการเชื่อมโยงต่อกันแบบนี้ ทำให้อินเทอร์เน็ตมีประสิทธิภาพในการทำงานที่ครอบคลุมไปได้ทั่วโลก โดยมีการตั้งกฎเกณฑ์หรือมาตรฐาน เพื่อควบคุมการติดต่อสื่อสารระหว่างคอมพิวเตอร์ให้เป็นหนึ่งเดียว

นับตั้งแต่ปี 2536 - 2540 เครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีสมาชิกกว่า 100 ล้านคนใน 154 ประเทศ และประมาณการว่า ทุกเดือนจะมีคอมพิวเตอร์บุคคลจำนวน 150,000 เครื่อง เชื่อมต่อเข้ากับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และทุกๆ 53 วัน จะมีเว็บไซต์เพิ่มขึ้นเป็นสองเท่า (คู่แข่งรายวัน, 2539)

สำหรับประเทศไทย การใช้งานอินเทอร์เน็ต ถือว่ามีการขยายตัวรวดเร็วเช่นเดียวกัน จากปริมาณผู้ประกอบการเชิงพาณิชย์ที่ให้บริการอินเทอร์เน็ต หรือ ISP (Internet Service Provider) ในปี 2537 มีเพียง 2 รายเท่านั้น คือ บริษัทเคเอสซี คอมเมอร์เชียล อินเทอร์เน็ต จำกัด และบริษัท อินเทอร์เน็ต ประเทศไทย จำกัด ปัจจุบัน มีผู้ให้บริการทั้งหมด 18 ราย และมีการคาดการณ์ว่า จำนวนผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตในปี 2543 จะอยู่ในระดับ 2,000,000 ราย (บริษัท ศูนย์วิจัยกสิกรไทย, 2544)

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (เนคเทค) ได้ทำการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ตั้งแต่ปี 2534 จนถึงปี 2546 ทั้งนี้ ประเมินการว่าจะมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในปี 2546 รวมทั้งสิ้น จำนวน 6,000,000 ราย

Internet users in Thailand

Year	Year A.D.	Users	Source
2534	1991	30	NECTEC
2535	1992	200	NECTEC
2536	1993	8,000	NECTEC
2537	1994	23,000	NECTEC
2538	1995	45,000	NECTEC
2539	1996	70,000	NECTEC
2540	1997	220,000	Internet Thailand/NECTEC
2541	1998	670,000	Internet Thailand/NECTEC
2542	1999	1,500,000	ISP Club/NECTEC
2543	2000	2,300,000	ISP Club/NECTEC
2544	2001	3,500,000	NSO/NECTEC (household survey)
2545	2002	4,800,000	NECTEC (estimate)
2546	2003	6,000,000	NECTEC (estimate)

ตารางที่ 1 จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย

การขยายตัวดังกล่าวข้างต้น ก่อให้เกิดสังคมเครือข่ายขนาดใหญ่ มีสมาชิกที่มีความแตกต่างหลากหลายทั้งเชื้อชาติ ภาษา และวัฒนธรรมจากทั่วทุกมุมของโลก หรืออาจกล่าวได้ว่า อินเทอร์เน็ตเป็นชุมชนโลกใหม่ที่สมาชิกสามารถทำการติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แสดงออก หรือดำเนินกิจกรรมได้หลากหลายรูปแบบ

เหตุผลที่ทำให้อินเทอร์เน็ตมีอัตราการเติบโตเร็วที่สุด เมื่อเทียบกับสื่อประเภทอื่นๆ นั้นมาจากความหลากหลายของบริการต่างๆ ของอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นการใช้เพื่อหาข้อมูลข่าวสาร เผยแพร่หรือรับข้อมูล หรือใช้เพื่อการติดต่อสื่อสารทั้งในรูปแบบของจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ การสนทนาข้อความส่วนบุคคล (Talk) หรือเป็นกลุ่ม (Chat) นอกจากนั้น คุณสมบัติที่สำคัญอีกข้อหนึ่งก็คือ คุณสมบัติในการสื่อสารสองทางแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive) เป็นการสื่อสารที่มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารซึ่งกันและกัน ณ ขณะนั้น (Real Time) ผู้สื่อสารทั้งสองฝ่ายจะมีการปรับรูปแบบการส่งและการรับสัญญาณในการสื่อสารให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด นั่นคือ ปฏิกริยาสนองกลับและการมีปฏิสัมพันธ์ (Feedback & Interactive) ซึ่งทำให้อินเทอร์เน็ตอำนวยความสะดวกและสนองความต้องการต่างๆ ของมนุษย์ได้อย่างสมบูรณ์แบบ

สภาพชีวิตของและวัฒนธรรมของคนในสมัยใหม่นี้ บ่งว่าเรากำลังเคลื่อนย้ายรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลแบบที่ “เคยต้องอยู่พร้อมหน้ากัน” (Face-to-Face Relationship) มาเป็นรูปแบบความสัมพันธ์แบบที่มีสื่อเป็นตัวกลาง (Mass-Mediated Relationship) และในชีวิตจริง สัดส่วนของรูปแบบความสัมพันธ์ของคนไทยเริ่มเป็นตามแบบดังกล่าวมากยิ่งขึ้นทุกที (กาญจนา แก้วเทพ, 2539)

ผลกระทบของอินเทอร์เน็ตที่มีต่อรูปแบบของการสื่อสารระหว่างบุคคล ทำให้เกิดการพัฒนาระบบการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ (Computer Mediated Communication) ให้เป็นสื่อที่สามารถสร้างกระบวนการปฏิสัมพันธ์ได้ Steuer (1992) ให้คำนิยามการสื่อสารในลักษณะนี้ว่า “Telepresence View of Mediated Communication” ซึ่ง Telepresence คือ การรับรู้ในตัวกลางของบรรยากาศการสื่อสาร คำอธิบายตามทฤษฎีนี้ คือ กระบวนการสื่อสารที่เกิดขึ้นจะเป็นการสื่อสารระหว่างบุคคล โดยที่ผู้ร่วมสื่อสารไม่ได้มีการสื่อสารแบบเผชิญหน้าซึ่งกันและกัน หากแต่เป็นการสื่อสารต่างสถานที่ เป็นการสื่อสารผ่านตัวกลาง ซึ่งผู้ร่วมสื่อสารสามารถรับรู้ในกระบวนการแลกเปลี่ยนข่าวสารที่เกิดขึ้นในการสื่อสาร และสร้างปฏิสัมพันธ์ในการสื่อสารระหว่างกันได้ ซึ่งก็คือ การสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์

ข้อดีของคอมพิวเตอร์ที่สามารถนำมาใช้กับการสื่อสารในชีวิตประจำวันให้เกิดประโยชน์สูงสุดได้ เช่น กระดานข่าว (Bulletin Boards) ที่สามารถสร้างสานสัมพันธ์และมิตรภาพในหมู่คนที่อาจจะไม่มีโอกาสพบกันได้เลยก็ได้หากไม่มีคอมพิวเตอร์ การสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ อาจช่วยเพิ่มพูนภาพลักษณ์ของตัวตน (self-image) ทำให้ชัดเจนและรู้จักตัวเองยิ่งขึ้น และนำไปสู่

ความรู้สึกที่ว่าต้องควบคุมตัวเอง (Self-control) ที่อดีตอาจไม่เคยรู้สึกเลยก็เป็นได้ นอกจากนั้น ยังเอื้อต่อบรรยากาศความเป็นประชาธิปไตย โดยอาศัยเครือข่าย “Computer-network Democracy” ที่ทุกคน ทุกเสียง มีความเท่าเทียมกันในการแสดงความเห็น

รัตนาวลี เกียรตินิยมศักดิ์ (2542) กล่าวถึงการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ว่า เป็นการสื่อสารรูปแบบใหม่ ก่อให้เกิดชุมชนเสมือน (Virtual Community) ซึ่งเป็นชุมชนที่เกิดขึ้นมาใหม่ในสังคมไทย ซึ่งต้องมีการให้คำนิยามคำว่า “ชุมชน” หรือ “สังคม” ใหม่ ชุมชนดังกล่าวใช้เครื่องมือในการสื่อสารแทนการพูดคุยเห็นหน้าซึ่งกันและกัน เป็นลักษณะที่บุคคลแต่ละคนแยกตัวกัน โดยไม่มีการรวมกลุ่มทางกายภาพ แต่เป็นการรวมกลุ่มทางความคิดตามความสนใจของสาธารณชน โดยไม่มีข้อจำกัดทางด้านเวลาและสถานที่ ไม่ว่าจะอยู่ที่ใดในโลกก็ถือว่าอยู่ในหมู่บ้านเดียวกัน (Global Village)

Howard Rheingold (1993) ให้คำนิยามของคำว่า Cybercommunity ว่าเป็นการรวมตัวทางสังคมที่เกิดจากอินเทอร์เน็ต เมื่อกลุ่มคนจำนวนหนึ่งมีการปฏิสัมพันธ์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันเป็นระยะเวลาหนึ่ง โดยมีความรู้สึกร่วมกันในอันที่จะสร้างเครือข่ายความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในโลกของ Cyberspace ซึ่ง Rheingold (อ้างถึงใน Steven G. Jones, 1998) กล่าวถึงการรวมกลุ่มนี้ว่า เป็นที่ที่บุคคลกำหนดชุมชนขึ้นมา โดยเป็นผู้เลือกว่าจะเข้าร่วมในชุมชนใด

Licklider และ Taylor (1968; อ้างถึงใน Steven G. Jones, 1998) กล่าวว่า ในชุมชนดังกล่าวนี้ บุคคลจะมีความสุขในชีวิตมากกว่า เนื่องมาจากการเลือกที่จะติดต่อปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ นั้น จะเป็นไปตามความสนใจ หรือเป้าหมายที่มีลักษณะร่วมกัน มากกว่าที่จะเป็นไปโดยบังเอิญ หรือเพราะความใกล้ชิด

การก่อให้เกิดสังคมใหม่ที่เรียกว่า ชุมชนเสมือน นั้น เป็นผลจากลักษณะของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ที่มีเอกลักษณ์ กล่าวคือ ความสามารถในการแสดงความคิดเห็นได้ทันที การควบคุมข่าวสารและแสวงหาข้อมูลตามความสนใจของผู้ใช้ และการมีปฏิสัมพันธ์ต่อผู้ใช้งาน

ในโลกอินเทอร์เน็ตนั้น ไม่ว่าจะเป็นการ Chat หรือการเข้าไปตั้งกระทู้ใน Web Board จะพบว่า มีผู้คนมากมายสนใจที่จะร่วมพูดคุยแสดงความคิดเห็น และสานต่อความสัมพันธ์ ในห้องแชตรูม (Chat Room) หรือเว็บบอร์ดเหล่านี้ ระหว่างตัวเราและคนรอบข้าง ทุกคนพร้อมจะยิ้มแย้ม

พูดคุยกันซึ่งถ้าโลกในความเป็นจริงเป็นเช่นนี้ก็คงจะดีไม่น้อย แต่เนื่องจากไม่มีทางเป็นไปได้ คนจึงไขว่คว้าหาสังคมใหม่ ที่สามารถเปิดฉากการสนทนากันได้ง่ายกว่า เพราะทุกคนที่เข้าไปใช้ชีวิตในสังคมโลกอินเทอร์เน็ตต่างก็มีความคาดหวังที่จะเปิดตัวเองไปพบปะสร้างสัมพันธ์กับเพื่อนใหม่ (วุฒิชัย กฤษณะประกรกิจ, 2543)

ดังที่ได้กล่าวไปแล้วข้างต้นว่า อินเทอร์เน็ตขยายขอบเขตให้มีการพูดคุยกับคนอื่นมากขึ้น ทั้งที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน และอยู่ทุกแห่งในโลก ซึ่งสาเหตุของการใช้อาจเนื่องมาจากการหาสิ่งมาทดแทนสิ่งที่ขาดหายไปในชีวิต อินเทอร์เน็ตจึงกลายเป็นโลกใหม่ที่ถูกสร้างขึ้นเป็นโลกจำลอง คนที่ไม่สามารถแสดงความรู้สึกบางอย่างในการดำรงชีวิตในโลกปกติ หรือโลกแห่งความเป็นจริง จะสามารถกระทำได้ในโลกของเครือข่ายสื่อสารทางอินเทอร์เน็ต การใช้อินเทอร์เน็ตจึงมีเป้าหมายเพื่อสังคม (Social Oriented) มากกว่าที่จะมีเป้าหมายเพื่อการทำงาน (Task Oriented) ซึ่งเป็นเป้าหมายแรกของการสร้างระบบคอมพิวเตอร์ (สมคิด เลิศพิริยะประเสริฐ, 2540)

ในโลกของอินเทอร์เน็ตนั้น วัยรุ่นมีส่วนร่วมอย่างมาก เห็นได้จากจำนวนการใช้งานของวัยรุ่นที่เพิ่มมากขึ้น เพราะข้อจำกัดในการใช้ที่มีมาแต่เดิม เช่น การที่ต้องมีเครื่องคอมพิวเตอร์หมดไป เนื่องมาจาก ปัจจุบัน ธุรกิจร้านค้าที่มีลักษณะผู้ให้บริการต่อ (Reseller) เช่น อินเทอร์เน็ตคาเฟ่ (Internet Café) ได้เปิดให้บริการเป็นจำนวนมาก อีกทั้งมีค่าบริการที่ไม่สูงนัก ทำให้อินเทอร์เน็ตกลายเป็นอีกสังคมหนึ่งของวัยรุ่นไทย ซึ่งคงไม่ต่างจากวัยรุ่นทั่วโลก ที่การใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่จะเป็นการพูดคุยสนทนา การใช้บริการส่งอีเมลล์ ส่งข้อความถึงกัน ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับดาราศาสตร์ สารพันบันเทิง หรือเรื่องราวที่อยากรู้อยากเห็น

เหตุผลที่สำคัญอีกประการหนึ่งที่ทำให้วัยรุ่นเป็นกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดก็คือ ตัวตัวเองนั้นมีความโน้มเอียงไปยังคนรุ่นใหม่ กล่าวคือ เป็นเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ผู้ใช้จะต้องมีความรู้พื้นฐานในการใช้คอมพิวเตอร์ การพิมพ์ ทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษ อีกทั้งการทำงานของระบบยังเป็นไปด้วยความรวดเร็ว และมีลักษณะซับซ้อนที่ต้องอาศัยการจดจำ ซึ่งเท่ากับเป็นการกีดกันหรือปิดกั้นคนรุ่นเก่าหรือผู้สูงอายุไปโดยปริยาย

อย่างไรก็ตาม การแพร่กระจายของการใช้อินเทอร์เน็ตในสังคมไทยปัจจุบันนั้น ก็มีได้จำกัดอยู่เพียงแต่กลุ่มวัยรุ่นเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงกลุ่มผู้สูงวัยที่ไม่อยากตกยุคอีกด้วย เนื่องจากบทบาทสำคัญของอินเทอร์เน็ตที่ไม่อาจปฏิเสธได้ ดังจะเห็นได้จากการที่สื่อต่างๆ ไม่ว่าจะ

หนังสือพิมพ์ ไททัศน์ วิทยุ ที่นำเสนอเรื่องราวของอินเทอร์เน็ตในแง่มุมต่างๆ ซึ่งเป็นเรื่องที่คุณให้ความสนใจเป็นอย่างมาก และเป็นประเด็นสนทนาอย่างกว้างขวางของคนในสังคม

จากการที่อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่ถือว่าเป็นนวัตกรรมสมัยใหม่ เนื่องจากความซับซ้อนในการใช้ที่มีมากกว่าสื่อดั้งเดิมอื่นๆ ทำให้เกิดการตัดสินใจว่าจะยอมรับหรือไม่ยอมรับนวัตกรรมนี้สำหรับกลุ่มของผู้ที่ไม่ได้เกิดในยุคของคอมพิวเตอร์

Rogers and Shoemaker, 1971 ได้กล่าวว่า “ความสลับซับซ้อนของนวัตกรรมมีความสัมพันธ์กับการยอมรับนวัตกรรมนั้น ถ้านวัตกรรมใ้ดง่ายต่อความเข้าใจ หรือง่ายต่อการใช้นวัตกรรมนั้นก็จะได้รับการยอมรับได้ง่าย”

ถึงแม้ว่าในสังคมปัจจุบัน ความเชื่อที่ว่า ผู้สูงอายุกับเทคโนโลยีเป็นสิ่งที่อยู่ตรงกันข้ามกันนั้นจะเป็นข้อจำกัดประการหนึ่งของการที่จะเรียนรู้ในเรื่องเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ แต่ในยุคที่โลกเปลี่ยนแปลงเร็ว แม้แต่ผู้สูงอายุก็หยุดศึกษาไม่ได้ ดังที่ ประเวศ วะสี (2533) กล่าวว่า วิชาการศึกษาเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับชีวิตทุกช่วงชีวิต โดยเฉพาะในยุคปัจจุบันมีความก้าวหน้าเรื่องความรู้มากมาย โลกเปลี่ยนแปลงเร็ว จึงต้องเน้นการศึกษาสำหรับผู้สูงอายุในรูปแบบที่หลากหลาย ผู้สูงอายุจะหยุดศึกษาไม่ได้ถ้าผู้สูงอายุหยุดศึกษาจะตามไม่ทันโลก ถ้าตามไม่ทันโลกลูกหลานก็ไม่อยากพูดด้วย เพราะคุยกันไม่รู้เรื่อง ทำให้เกิดปัญหาช่องว่างระหว่างวัยขึ้น การศึกษาจะช่วยให้ผู้สูงอายุเป็นคนทันสมัยขึ้นและมีความสุข พัฒนาศักยภาพของตนเองที่มีอยู่ให้นำมาใช้ประโยชน์ในการดำเนินชีวิตได้อย่างเต็มที่

ในประเทศสหรัฐอเมริกาช่วงทศวรรษ 1950 ผู้สูงอายุเคยเป็นกลุ่มที่ถูกทอดทิ้งละเลยมากที่สุด ด้วยเหตุผลที่ว่า “อายุมากเกินกว่าจะทำงาน แต่อายุน้อยเกินกว่าจะตาย” แต่ภายหลังการให้ความสำคัญต่อผู้สูงอายุกลับมีมากขึ้น พิจารณาได้จากการจัดตั้ง SeniorNet ในปี 1986 ซึ่งองค์กรนี้ จัดตั้งขึ้นสำหรับผู้สูงอายุที่ใช้คอมพิวเตอร์ซึ่งมีอายุตั้งแต่ 50 ปีขึ้นไป โดยมีเป้าหมายในการให้ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ นอกจากนั้น ยังมีส่วนสนับสนุนการก่อตั้งของศูนย์การเรียนรู้ทางด้านคอมพิวเตอร์มากกว่า 180 แห่งทั่วประเทศ เพื่อดำเนินการสอนหลักสูตรคอมพิวเตอร์ที่ออกแบบมาสำหรับผู้สูงอายุโดยเฉพาะ ณ ปัจจุบัน SeniorNet มีจำนวนสมาชิกกว่า 39,000 ราย ดำเนินการให้บริการผ่านเครือข่ายของ America Online (keyword: SeniorNet) และผ่าน Website (<http://www.seniornet.org>)

SeniorNet ได้ทำการสำรวจการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้สูงอายุ โดยสอบถามผู้วัยที่มีอายุตั้งแต่ 50 ปีขึ้นไป ผ่านเว็บไซต์ ตั้งแต่เดือนกุมภาพันธ์ถึงเดือนเมษายน ปี 2000 มีผู้เข้ามาตอบแบบสอบถามทั้งหมดจำนวน 1,001 ราย สรุปผลได้ ดังนี้

- ร้อยละ 89 ของผู้สูงอายุใช้อินเทอร์เน็ตผ่านคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล
- จำนวนชั่วโมงที่ผู้สูงอายุใช้อินเทอร์เน็ตเท่ากับ 10 – 19 ชั่วโมงต่อสัปดาห์
- ผู้สูงอายุส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อติดต่อกับบุคคลที่รู้จัก เช่น เพื่อนและญาติ รองลงมาคือ เพื่อการวิจัย ค้นคว้า และเพื่อการค้นหาข้อมูลข่าวสารที่มีความสนใจตามลำดับ
- ผู้สูงอายุส่วนใหญ่เรียนรู้วิธีการใช้อินเทอร์เน็ตด้วยตนเอง รองลงมาคือ ขอให้บุคคลใกล้ชิดที่รู้จักสอนให้
- ผู้สูงอายุส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตมาเป็นระยะเวลา 2 – 5 ปี
- ผู้สูงอายุที่เคยซื้อสินค้าผ่านทางอินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่สั่งซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ทั้งฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ รองลงมาคือ หนังสือ
- ผู้สูงอายุส่วนใหญ่เห็นว่า ประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตคือ เป็นช่องทางที่ทำให้สามารถติดต่อกับคนรู้จักและญาติ รองลงมาคือ เป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์ในการวิจัย ค้นคว้าหาข้อมูล
- ผู้สูงอายุส่วนใหญ่ที่เข้ามาตอบแบบสอบถาม มีอายุระหว่าง 65 – 69 ปี และเป็นเพศหญิง

SeniorNet ได้ทำการสำรวจอีกครั้งในปี 2002 โดยมีผู้สูงอายุสมัครใจเข้ามาตอบแบบสอบถามที่โพสต์ไว้ในเว็บไซต์ รวมทั้งสิ้นจำนวน 2,084 ราย สรุปผลได้ ดังนี้

- ร้อยละ 91 ของผู้สูงอายุใช้อินเทอร์เน็ตผ่านคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล
- โดยเฉลี่ยแล้ว ระยะเวลาที่ผู้สูงอายุส่วนใหญ่ (ร้อยละ 34) ใช้อินเทอร์เน็ตต่อสัปดาห์เท่ากับ 20 ชั่วโมงหรือมากกว่า
- ผู้สูงอายุส่วนใหญ่ (ร้อยละ 94) ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อติดต่อกับบุคคลที่รู้จัก เช่น เพื่อนและญาติ รองลงมาคือ เพื่อติดตามข่าวสารเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น และเพื่อค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับสุขภาพ ตามลำดับ
- ผู้สูงอายุส่วนใหญ่ (ร้อยละ 76) เรียนรู้วิธีการใช้อินเทอร์เน็ตด้วยตนเอง รองลงมาคือ ไปสมัครเรียนในชั้นเรียน

- ผู้สูงอายุส่วนใหญ่ (ร้อยละ 46) ใช้อินเทอร์เน็ตมาเป็นระยะเวลามากกว่า 5 ปี
- ผู้สูงอายุที่เคยค้นหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต เพื่อประกอบการซื้อสินค้าจากร้านค้า (offline) ส่วนใหญ่ (ร้อยละ 61) ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับสินค้าประเภทคอมพิวเตอร์ รองลงมาคือ ข้อมูลเกี่ยวกับการเดินทาง เช่น แพคเกจทัวร์ ตั๋วเครื่องบิน การเช่ารถ เป็นต้น
- ผู้สูงอายุที่เคยซื้อสินค้าผ่านทางอินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่ (ร้อยละ 52) สั่งซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ รองลงมาคือ หนังสือ
- ผู้สูงอายุส่วนใหญ่ (ร้อยละ 57) เห็นว่า ประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตคือ เป็นช่องทางที่ทำให้สามารถติดต่อกับเพื่อนและครอบครัว รองลงมาคือ เป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์ในการวิจัย ค้นคว้า
- ผู้สูงอายุส่วนใหญ่ (ร้อยละ 39) หลีกเลี่ยงการใช้บริการแชตรูม (Chat Room) โดยให้เหตุผลว่า ไม่มีความสนใจ รองลงมาคือ สมัครงใจที่จะพูดคุยทางโทรศัพท์ หรือการเผชิญหน้ามากกว่า
- ผู้สูงอายุส่วนใหญ่ (ร้อยละ 31) หลีกเลี่ยงการสนทนาแบบกลุ่ม (Discussion Group) โดยให้เหตุผลว่า ไม่มีความสนใจ รองลงมาคือ สมัครงใจที่จะพูดคุยทางโทรศัพท์ หรือการเผชิญหน้ามากกว่า
- ผู้สูงอายุส่วนใหญ่ (ร้อยละ 19) หลีกเลี่ยงการซื้อสินค้าผ่านระบบออนไลน์ โดยให้เหตุผลว่า สมัครงใจที่จะสั่งซื้อทางโทรศัพท์ หรือเดินทางไปซื้อด้วยตัวเองมากกว่า รองลงมาคือ เหตุผลเรื่องการให้ข้อมูลส่วนตัว และประเด็นเรื่องความปลอดภัย
- ผู้สูงอายุส่วนใหญ่ (ร้อยละ 22) ที่เข้ามาตอบแบบสอบถาม มีอายุระหว่าง 65 – 69 ปี และร้อยละ 53 เป็นเพศหญิง

ข้อมูลข้างต้น แสดงให้เห็นถึงอัตราการเจริญเติบโตของผู้สูงอายุที่ใช้อินเทอร์เน็ต กล่าวคือ มีผู้สูงอายุที่ใช้อินเทอร์เน็ตจำนวนเพิ่มมากขึ้น จากเดิมที่มีจำนวน 1,001 ราย ในปี 2000 เป็น 2,084 ราย ในปี 2002 นอกจากนี้ จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่ผู้สูงอายุใช้อินเทอร์เน็ตยังเพิ่มสูงขึ้น จาก 10 - 19 ชั่วโมงเป็น 20 ชั่วโมง หรือมากกว่า ซึ่งชี้ให้เห็นถึงความสนใจของผู้สูงอายุที่มีต่อเทคโนโลยีใหม่ และความมุ่งหวัง ตลอดจนความสามารถในการเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งข้อค้นพบนี้ ขัดความคาดเดาเดิมที่ว่า ผู้สูงอายุนั้น ไม่มีความสนใจที่จะเรียนรู้การใช้คอมพิวเตอร์ และถูกกีดกันจากประโยชน์จากการใช้เทคโนโลยีนี้ออกไป

สมาชิกของ SeniorNet เรียนรู้และสอนการใช้คอมพิวเตอร์ให้สมาชิกคนอื่นๆ ไม่ว่าจะการใช้ นั้นจะเป็นไปเพื่อวัตถุประสงค์ในการติดต่อสื่อสารทั้งระยะทางใกล้หรือไกล หรือช่วยเหลือชุมชนที่ พวกเขาเป็นสมาชิกอยู่ ซึ่งสอดคล้องกับการสำรวจของ Del Webb Corporation (อ้างถึงใน Marc Freedman, 2000) ได้ข้อสรุปเกี่ยวกับสิ่งที่ผู้สูงอายุในประเทศสหรัฐอเมริกาต้องการมากที่สุด คือ ได้รับการยอมรับ มีความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับสังคม โดยการทำประโยชน์ให้แก่ชุมชน รวมถึงการมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่น่าสนใจหลากหลายรูปแบบ

กล่าวได้ว่า SeniorNet สร้างชุมชนออนไลน์สำหรับผู้สูงอายุขึ้นเป็นแห่งแรก โดยเป็นแหล่ง ให้สมาชิกเข้ามาเรียนรู้ และมีปฏิสัมพันธ์กัน โดยใช้เครื่องมือที่มีลักษณะ Interactive ประเภท ต่างๆ ตัวอย่างเช่น การสำรวจผ่านระบบออนไลน์ การโพสต์ข้อความไว้บนเว็บบอร์ด หรือ การ พูดคุยในแชตรูม เป็นต้น เพื่อกระตุ้นให้สมาชิกเข้ามามีส่วนร่วม

สำหรับประเทศไทย การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรมีแนวโน้มชี้ชัดว่า ประชากร ผู้สูงอายุจะมีมากขึ้น ทั้งในปริมาณและสัดส่วนต่อประชากรทั้งหมด จากจำนวน 4 ล้านคน หรือ ร้อยละ 7.2 ของประชากรทั้งหมดในปี 2533 เพิ่มขึ้นเป็น 5.7 ล้านคน หรือร้อยละ 9.2 ของ ประชากรทั้งหมด สำหรับปี 2543 และคาดว่าจะเพิ่มอีกเท่าตัว เป็น 10.8 ล้านคน หรือร้อยละ 15.3 ในปี 2563 (นภาพร ชโยวรรณ, 2542)

การใช้ชีวิตของผู้สูงอายุไทยนั้น มีตั้งแต่การพักผ่อนอยู่กับบ้าน อ่านหนังสือ เลี้ยงหลาน ปลูกต้นไม้ ออกกำลังกายด้วยการเล่นกีฬา ท่องเที่ยวไปยังที่ต่างๆ เยี่ยมเยียนเพื่อนฝูง และรวมไป ถึงการเล่นไพ่ ที่เป็นที่นิยมแบบดั้งเดิมของคนไทยที่สูงอายุ ซึ่งถือได้ว่าเป็นการฝึกสมองและเฮฮาใน หมู่เพื่อนฝูง

เอก ธนะศิริ (2543) ผู้ร่วมก่อตั้ง “ชมรมอยู่ร้อยละ 70 ชีวิตเป็นสุข” กล่าวว่า “ผู้สูงอายุจะอยู่ อย่างมีความสุขได้ ต้องดูแลสุขภาพอย่างดีเยี่ยมไม่ให้ป่วยเจ็บ พบปะเพื่อนฝูง มีสังคมดีๆ ที่เราเข้าไป ช่วยเหลือเขาได้ ต้องมีงานอดิเรก ที่สำคัญอีกอย่างคือ ต้องฝึกสมอง ใช้ทุกอย่าง ไม่ว่าจะ เป็น ตา หู จมูก ลิ้น ฟัง คิด อ่าน เขียน ต้องดูข่าวทีวี อ่านหนังสือพิมพ์เพื่อให้ทันโลก เพื่อฝึกสมอง เพราะคนเป็นโรคอัลไซเมอร์มากขึ้นทุกทีโดยหาสาเหตุไม่ได้ ถ้าเรียนรู้คอมพิวเตอร์จะยิ่งดีใหญ่”

จากโครงการศึกษาวิจัยครบวงจร เรื่องผู้สูงอายุในประเทศไทย (2541) พบว่า ผู้สูงอายุ ยังคงเป็นกลุ่มที่มีกิจกรรมต่างๆ เช่น การอ่านหนังสือ ฟังวิทยุ และดูโทรทัศน์ ไปร่วมกิจกรรมงาน

สังคม และยังมีความต้องการหาความรู้เพิ่มเติมเท่าๆ กับความต้องการถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ของตนให้กับผู้อื่น

สถาบันประชากรศาสตร์ ได้ทำการสำรวจปัญหาที่ผู้สูงอายุไทยประสบทั่วประเทศ พบว่า นอกเหนือจากปัญหาเรื่องรายได้ และเรื่องสุขภาพแล้ว ปัญหาที่ผู้สูงอายุประสบก็คือ ความรู้สึกเหงา ว้าเหว่ ขาดเพื่อน และรู้สึกว่าเวลาว่างมากเกินไป เนื่องจากไม่ได้ประกอบอาชีพแล้ว ซึ่งการมีเวลาเพิ่มขึ้นนี้ สอดคล้องกับการใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นสื่อที่ต้องใช้เวลา

การจัดตั้ง OPY Club (Old People Playing Young Club) ของคุณหญิงชัชวีร์ จาติกวณิช ในเดือนพฤศจิกายน 2542 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่ออบรมการใช้งานคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ให้กับผู้สูงวัยที่มีอายุตั้งแต่ 45 ปีขึ้นไป ให้ได้มีโอกาสเรียนรู้และใช้งานคอมพิวเตอร์ เพื่อสามารถติดตามความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี และสามารถใช้เป็นอีกช่องทางหนึ่งในการติดต่อสื่อสารและรับทราบข้อมูลจากแหล่งต่างๆ จึงเป็นการเปิดโอกาสให้กับผู้สูงอายุในการทดลองสิ่งใหม่ โดยคุณหญิงได้เล่าถึงที่มาของชื่อชมรมว่า

“จังหวะของการเกิดชมรม OPY นี้ เริ่มขึ้นด้วยความบังเอิญที่ลูกชายคนโต วสันต์ ได้มาช่วยสอนดิฉันในการใช้อินเทอร์เน็ต เมื่อสอนช่วงกลางวันคุณหญิงก็จำได้ แต่นึกอยากจะทำเปิดเครื่องเล่นเพื่อทบทวนความทรงจำในช่วงกลางคืนก็กลับลืมขั้นตอนที่ได้เรียนมาแล้ว จึงโทรศัพท์ไปหาลูกชายที่บ้านเพื่อสอบถามขั้นตอนใหม่อีกครั้งหนึ่ง ลูกชายก็พูดสนุกๆ ว่า คุณแม่เป็นกลุ่ม OPY คุณหญิงย้อนถามว่า คืออะไรละลูก ลูกชายก็ให้คำจำกัดความที่อยู่ในความทรงจำจนคุณหญิงต้องมาตั้งชื่อชมรม OPY ในทันที คือ Old People Playing Young หรือพูดให้ ‘สวย’ หน่อยก็คือ ‘ผู้สูงวัยที่ไม่ยอมแก่’ นั่นเอง”

“การจัดตั้ง OPY Club นั้น เป็นเพราะลูกชายเล่าให้ฟังถึงผู้สูงอายุในต่างประเทศว่า เขาใช้คอมพิวเตอร์เป็นเพื่อนแก้เหงา แต่ตลาดคอมพิวเตอร์ในประเทศไทยนั้น ยังไม่กว้างเท่าไร แถมความเป็นอยู่และสิ่งแวดล้อมของผู้สูงอายุไทยก็ไม่เหมือนฝรั่ง และคนไทยไม่ว่าจะวัยไหน เมื่อพูดถึงคอมพิวเตอร์ ทุกคนจะรู้สึกว่ายากถ้าจะให้เล่นอินเทอร์เน็ต ภาษาอังกฤษก็ไม่คล่อง จึงเกิดความคิดที่จะสร้างสิ่งจูงใจให้ผู้สูงอายุไทยหันมาเล่นอินเทอร์เน็ต ให้สังคมรับรู้ ว่า คนแก่ก็เล่นคอมพิวเตอร์ได้” คุณหญิงชัชวีร์กล่าว

โครงการนี้ตั้งใจผลักดันให้กลุ่มคนสูงอายุหันมาใช้เวลาวางเล่นอินเทอร์เน็ตคลายเหงา ไม่ใช่คิดถึงแต่เรื่องของตัวเองมากเกินไป และเกิดภาวะเศร้าหมอง จนบางครั้งต้องเรียกร้องความสนใจจากลูกหลาน เกิดเป็นปัญหาส่วนเกินของครอบครัว อินเทอร์เน็ตจึงเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่จะบันดาลความสุขให้แก่ผู้สูงอายุได้ และยิ่งไปกว่านั้น ทำให้ผู้ที่ได้มาสัมผัสรู้สึกเสมือนได้มีการเติมสิ่งใหม่ๆ ที่สร้างความเพลิดเพลินให้กับชีวิต รวมทั้งยังเป็นการเชื่อมสัมพันธ์ในครอบครัวให้ผู้สูงอายุพูดคุยกับลูกหลานในเรื่องแปลกใหม่ ที่นับวันจะทวีความสำคัญต่อโลกมนุษย์มากขึ้นเรื่อยๆ

คุณหญิงชัชวีร์กล่าวว่า ส่วนใหญ่ผู้สูงอายุมักถูกมองว่าเป็นภาระ ทำอะไรไม่ได้ แต่เราจะทำอย่างไรให้เวลานั้นมาถึงช้าที่สุด ให้เราเป็นผู้สูงอายุที่มีศักยภาพ OPPY จึงเป็นทางเลือกหนึ่งให้กับผู้สูงอายุที่จะพัฒนาศักยภาพตัวเอง ซึ่งการเรียนรู้คอมพิวเตอร์จะช่วยให้รู้สึกมีคุณค่า ภูมิใจในตัวเอง และสามารถสื่อสารกับลูกหลานได้ง่าย เข้าใจ ไม่มีช่องว่างระหว่างกัน และการเรียนอินเทอร์เน็ตยังช่วยให้กลุ่มผู้สูงอายุ E-mail ติดต่อกับลูกหลานที่อยู่ต่างประเทศได้อีกด้วย

เนื่องจากคนในวัยนี้มักจะมองเรื่องของเทคโนโลยีเป็นสิ่งที่รวดเร็วและทันสมัย จนยากที่จะทำความเข้าใจอย่างที่เรียกว่าโรคกลัวเทคโนโลยี นอกจากนี้ยังมักจะเข้าใจว่าตัวเองไม่พร้อมที่จะเรียนรู้ พิมพ์ผิดไม่คล่องแคล่ว ไม่ค่อยมีพื้นฐานทางด้านภาษาอังกฤษ ทำให้ความสนใจฝึกฝนการใช้งานอุปกรณ์ไฮเทคพลอยลดน้อยลงไป จึงต้องมีการดัดแปลงวิธีการสอนให้เหมาะสม หลักสูตรจึงเป็นหลักสูตรพื้นฐาน ตั้งแต่การทำความรู้จักกับคอมพิวเตอร์ การใช้งานคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ไปจนถึงการใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งประกอบด้วยการใช้บริการด้านข้อมูลข่าวสาร การใช้บริการจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) การสนทนาผ่านเครือข่ายด้วย ICQ และ MS-Net Meeting

นอกจากการสอนตามหลักสูตรปกติ ทาง OPPY ยังจัดกิจกรรมพิเศษให้แก่สมาชิก ด้วยการอบรมความรู้ หรือการสอนประดิษฐ์สิ่งของ เช่น การทำน้ำผลไม้ การห่อของขวัญ การวาดรูป และ การพิมพ์ภาพบนกระเบื้องเซรามิคส์ เป็นต้น เพื่อสร้างความรู้ เพิ่มความสนุกสนาน และ กิจกรรมให้ผู้สูงอายุไปในตัว OPPY Club จึงไม่เพียงแต่เป็นที่เรียนอย่างเดียวนั้น แต่ยังเป็นที่สังสรรค์ให้กลุ่มผู้สูงอายุได้พบปะกันอีกด้วย การสมัครเป็นสมาชิกของ OPPY จึงเป็นเสมือนจุดเชื่อมต่อ (Entry point) ไปสู่การเข้าเป็นสมาชิกของชุมชน หรือสร้างเครือข่ายความสัมพันธ์ใหม่โดยใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเป็นประตูบานแรก

สำหรับผู้สูงอายุ นั้น ข้อจำกัดของการสร้างชุมชนในโลกแห่งความเป็นจริงก็คือ คนในวัยเดียวกันอาจล้มหายตายจากไป ขาดการติดต่อไปมาหาสู่กับผู้อื่น ความไม่สะดวกในการไปพบปะสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตากัน อันเป็นผลมาจากการปรับตัวเร่งรีบทางสภาพเศรษฐกิจและสังคม ทศนคติเรื่องความสัมพันธ์แบบเห็นหน้าค่าตาจึงถูกทำลายด้วยความสัมพันธ์รูปแบบใหม่ ซึ่งเป็นสิ่งที่จะขจัดอุปสรรคที่กล่าวข้างต้นให้หมดไป นั่นก็คือ การสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ โดยผ่านเครือข่ายที่สามารถ on-line ได้ ตลอด 24 ชั่วโมง (Adler, 1996; Dickerson, 1995; Noer, 1995) เพื่อที่จะติดต่อสื่อสารกับคนในวัยเดียวกัน หรือ คนกลุ่มอื่นๆ ที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกัน ทั้งคนที่อาจจะรู้จักกันอยู่แล้ว หรือการสร้างความสัมพันธ์ใหม่ๆ กับคนที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน ซึ่งเท่ากับเป็นการขยายทั้งปริมาณและคุณภาพของ “เพื่อนรายใหม่” ให้แก่ผู้สูงอายุ

โอกาสที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในหนึ่งคืน จึงเพิ่มขึ้นจากเดิมที่อาจมีเพียงการพูดคุยกันเล็กน้อยในครอบครัว ตามด้วยการพักผ่อน ดูโทรทัศน์ หรือฟังเพลง มาเป็นการโลดแล่นไปในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจนสามารถพบแหล่งหย่อนใจใหม่ๆ มีปฏิสัมพันธ์กับคนใหม่ๆ จนกลายเป็นมิตรภาพใหม่ได้มากเท่าที่ต้องการในคืนนั้นๆ

เครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ครอบคลุมพื้นที่ทั่วโลก เป็นการเพิ่มขึ้นอย่างมหาศาลของโอกาสในการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันของมนุษย์ ทำให้การสื่อสารระหว่างผู้คนไม่มีความแตกต่างกัน ไม่ว่าจะสื่อสารจะอยู่คนละทวีป อีกมุมหนึ่งของโลก หรืออยู่บ้านติดกันเพียงรั้วกัน เนื่องจากกระยะทางไม่ใช่ข้อจำกัดของการมีปฏิสัมพันธ์ กำแพงอีกชั้นของมิตรภาพจึงถูกทำลายออกไป คนจึงสามารถทำความรู้จักและสร้างมิตรภาพกับเพื่อนใหม่ทั้งที่อเมริกา ญี่ปุ่น ออสเตรเลีย หรือประเทศอื่นๆ ทั่วโลกได้โดยไม่ยากเลย (วันฉัตร ผดุงรัตน์, 2545)

การที่ผู้สูงอายุสามารถติดต่อกับคอมพิวเตอร์อีกเครื่องหนึ่งที่อยู่ห่างไกลออกไปอีกฝั่งฟ้าหนึ่ง ถือเสมือนเป็น ‘การเดินทาง’ เท่าที่ใจอยากจะไป ไม่ว่าจะเป็นการค้นพบข้อมูลที่ไม่เคยเห็นมาก่อน การได้สนทนากับคนแปลกหน้า หรือได้เข้าไปอยู่ในชุมชนของคนต่างความคิด ซึ่งหากจะให้คำจำกัดความของสิ่งเหล่านี้ว่าเป็น ‘โลก’ อีกโลกหนึ่ง สิ่งที่เขาไปค้นพบในส่วนย่อยๆ ของโลกอินเทอร์เน็ต ก็คงเป็นเหมือน ‘ชุมชน’ หนึ่งที่ใกล้เคียงกับโลกแห่งความเป็นจริงอย่างเหลือเกิน

ชุมชนเสมือนที่เกิดขึ้น มีลักษณะแตกต่างไปจากชุมชนจริง คือ ในการรวมกลุ่มกันไม่จำเป็นจะต้องรวมกันตามถิ่นที่อยู่ ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของชุมชนจริง แต่ชุมชนเสมือนนั้น

อาจเป็นกลุ่มคนที่มารวมกันตามลักษณะของประชากร กลุ่มอาชีพ หรือความสนใจของบุคคลก็ได้ ดังตัวอย่าง ต่อไปนี้

Examples of Virtual Communities		
Community Type	Community Name	
Demographic	Tripod	College Students
	Ivillage	Woman
	Babyplace.com	New Parents
	SeniorNet	Older Adults
	Netnoir	African Americans
Professional	Agriculture.com	Farmers
	Physicians On-Line	Doctors
	TechRepublic	Computer Professionals
Personal Interest	Virtual Vineyard	Wine Drinkers
	Expedia	Travellers
	Gamegrid	Backgammon Players
	Motley Fool	Individual Investors

ตารางที่ 2 ตัวอย่างของชุมชนเสมือนที่เกิดขึ้นในประเทศสหรัฐอเมริกา

การศึกษาชุมชนในมิติดังกล่าว จะช่วยให้เห็นความเปลี่ยนแปลงและเข้าใจสภาพที่เกิดขึ้นในสังคมสมัยใหม่ได้ และช่วยให้เห็นรูปแบบของชุมชนที่มีความหลากหลาย โดยอาศัยเทคโนโลยีสารสนเทศที่เชื่อมโยงเครือข่ายของผู้คนเข้าด้วยกัน ด้วยความที่มีวัตถุประสงค์และความสนใจร่วมกัน หรือเป็นศูนย์การสื่อสารที่ทำให้ผู้คนที่ผ่านเข้ามาในเครือข่ายได้มีโอกาสแลกเปลี่ยน แบ่งปันความรู้ ประสบการณ์ร่วมกัน โดยความร่วมมือทางเทคโนโลยีที่เชื่อมโยงในระดับต่างๆ ตั้งแต่ระดับภูมิภาค จนถึงระดับโลก ซึ่งหากมีวัตถุประสงค์ และความสนใจร่วมกันมากขึ้น จะนำไปสู่การประสานงาน และการทำกิจกรรมร่วมกัน (ปาริชาติ วลัยเสถียร, 2543)

หากพิจารณาบทบาทของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ที่จะมีผลต่อคนและความสัมพันธ์ของคนนั้น อาจเป็นไปได้ว่า ปฏิสัมพันธ์ในบริบทคอมพิวเตอร์กำลังเข้ามาแทนที่รูปแบบการสื่อสารดั้งเดิมที่มีเอกลักษณ์และความเป็นมนุษย์ และถูกมองว่า อาจสร้างและกำลังก่อผลกระทบในเชิงลบ สิ่งที่เป็นที่ถกเถียงกันก็คือ คอมพิวเตอร์อาจทำให้เกิดผลกระทบต่อความสัมพันธ์ทางสังคมของคนเหมือนอย่างที่เป็นกับโทรทัศน์ และคนที่ใช้คอมพิวเตอร์อาจถูกโดดเดี่ยวจากสังคม (กิตติ กัญภัย, 2543)

ในทัศนะที่ตรงกันข้าม ขณะที่คนกำลังเพิ่มการใช้คอมพิวเตอร์นั้น คนกำลังค่อยๆ พัฒนาความสัมพันธ์รูปแบบใหม่ ที่อาจเรียกว่า "มิตรภาพบนคอมพิวเตอร์" (Computer Friendship) ซึ่งมีรากฐานอยู่เพียงแค่นี้อาสาที่ถูส่งผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ โดยไม่สามารถกำหนดขอบเขตของมิตรภาพที่แท้จริงได้ และหากคอมพิวเตอร์เป็นเทคโนโลยีการสื่อสารอีกตัวหนึ่งที่กำลังครอบงำสภาพแวดล้อมส่วนบุคคล และลดทอนการติดต่อสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตากันลงไป อาจจะทำให้คนเกิดความเหงามากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับผู้สูงอายุที่ส่วนใหญ่มักจะอยู่อย่างเงียบเหงา จึงนำไปสู่คำถามที่ว่า เทคโนโลยีการสื่อสารอย่างคอมพิวเตอร์จะช่วยแก้ปัญหาคลายเหงานี้ได้หรือไม่ สื่อกลางความสัมพันธ์แบบใหม่อย่างอินเทอร์เน็ตนั้น จะมีประสิทธิภาพมากพอที่จะทำให้วิถีชีวิตของคนเปลี่ยนไป โดยสามารถติดต่อสื่อสาร และสนิทสนมกับคนอื่น ๆ ได้มากเท่ากับในโลกแห่งความเป็นจริงหรือไม่

การรวมตัวระหว่างบุคคลที่มีจิตสำนึก ความต้องการ ความรู้สึกร่วมกัน หรือต้องการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับกลุ่มคนต่างพื้นที่ เป็นการรวมตัวของบุคคลที่กระจายอยู่ทั่วสังคม ซึ่งไม่ได้รู้จักหรืออยู่ใกล้ชิดกันมาก่อน โดยอาศัยช่องทางการติดต่อสื่อสาร และระบบสารสนเทศเป็นจุดเชื่อมโยงเครือข่ายทางสังคมที่ซับซ้อนและกว้างขวางกว่าเดิม ซึ่งมีแนวโน้มจะเกิดเพิ่มมากขึ้น จึงเป็นที่น่าศึกษาว่า บทบาทของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ในการสร้างความสัมพันธ์แบบชุมชนเสมือนของผู้สูงอายุนั้นเป็นอย่างไร และปัจจัยในการสร้างชุมชนดังกล่าวโดยผ่านการใช้อินเทอร์เน็ตนั้นมีอะไรบ้าง

1.2 ปัญหานำวิจัย

1. บทบาทของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ในการสร้างความสัมพันธ์แบบชุมชนเสมือนของกลุ่มผู้สูงอายุสมาชิก “OPPY Club” เป็นอย่างไร
2. ปัจจัยในการสร้างความสัมพันธ์แบบชุมชนเสมือนของผู้สูงอายุสมาชิก “OPPY Club” คืออะไร

1.3 วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาบทบาทของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ในการสร้างความสัมพันธ์แบบชุมชนเสมือนของผู้สูงอายุสมาชิก “OPPY Club”

เพื่อศึกษาปัจจัยในการสร้างความสัมพันธ์แบบชุมชนเสมือนของผู้สูงอายุสมาชิก “OPPY Club”

1.4 ข้อเสนอพื้นฐานเบื้องต้น

1. การสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์มีบทบาทในการสร้างความสัมพันธ์ โดยสามารถเพิ่มชุมชนรูปแบบใหม่ที่เรียกว่า “ชุมชนเสมือนจริง” ที่ไม่จำเป็นต้องมีพื้นที่ทางกายภาพ ไม่จำเป็นว่าสมาชิกจะต้องพบปะหน้าตากันโดยตรง แต่เป็นชุมชนที่อาศัยเทคโนโลยีการสื่อสาร และเทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นเครื่องสานความสัมพันธ์ และจิตสำนึกร่วมของสมาชิก ซึ่งไม่จำกัดเชื้อชาติ เผ่าพันธุ์ เพศ วัย ศาสนา และฐานะทางเศรษฐกิจ
2. ปัจจัยในการสร้างความสัมพันธ์แบบชุมชนเสมือนของผู้สูงอายุ โดยการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์นั้น ประกอบด้วย
 - โครงสร้างเวลาที่ทำให้สมาชิกสามารถสื่อสารทั้งในเวลาเดียวกัน หรือติดต่อกันโดยไม่จำเป็นต้องอยู่ในเครือข่าย (On-line) ในขณะเดียวกันก็ได้
 - บริบทแวดล้อมที่สร้างวิธีการในการสื่อสาร และความเข้าใจร่วมกันขึ้นมาใหม่
 - วัตถุประสงค์ในการใช้
 - คุณลักษณะของกลุ่มและสมาชิก

1.5 ขอบเขตของงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ จะศึกษารวบรวมข้อมูลจากสมาชิก OPDY Club ที่มีอายุตั้งแต่ 55 ปีขึ้นไป จำนวน 30 ท่าน ช่วงเวลาดังตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม 2544 ถึง 31 พฤษภาคม 2545 โดยอาศัยแนวคิด ทฤษฎีบทบาทหน้าที่ของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ แนวคิดทฤษฎีเทคโนโลยีด้านสื่อใหม่ และแนวคิดเรื่องชุมชนและชุมชนเสมือน

1.6 นิยามศัพท์

บทบาทของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์	หมายถึง สิ่งที่เกิดจากการสื่อสารที่ใช้คอมพิวเตอร์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตเป็นตัวกลางระหว่างผู้ใช้งานร่วมกัน ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อทั้งระดับบุคคล โดยการเพิ่มโอกาสใหม่ๆ ในการดำเนินชีวิต มีทางเลือกในการสื่อสารมากขึ้น เพิ่มพูนภาพลักษณ์ของตนเอง และระดับกลุ่ม โดยการสร้างความสัมพันธ์ใหม่
อินเทอร์เน็ต	หมายถึง เครือข่ายสื่อสารคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ ที่ประกอบไปด้วยเครือข่ายย่อยจำนวนมาก ซึ่งกระจายอยู่ในประเทศต่างๆ ทั่วโลก และมีความสามารถในการติดต่อสื่อสารถึงกันได้อย่างรวดเร็ว
การสร้างความสัมพันธ์แบบชุมชนเสมือน	หมายถึง การรวมกลุ่มเสมือนจริงที่เกิดขึ้นในระบบอินเทอร์เน็ต เป็นลักษณะของชุมชนที่รวมกันทางความคิด โดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นตัวสื่อเชื่อมโยงเครือข่ายของผู้คนที่มีวัตถุประสงค์และความสนใจร่วมกันเข้าด้วยกัน ไม่มีลักษณะพื้นที่ทางกายภาพ แต่เป็นพื้นที่ที่เกิดขึ้นในอาณาบริเวณเครือข่ายการสื่อสารทางคอมพิวเตอร์ (Cyberspace)
ปัจจัยในการสร้างความสัมพันธ์แบบชุมชนเสมือน	หมายถึง (1) โครงสร้างเวลาที่ทำให้ผู้สูงอายุสามารถสื่อสารทั้งในเวลาเดียวกัน หรือติดต่อกันได้โดยไม่จำเป็นต้องอยู่ในเครือข่ายในขณะเดียวกัน (2) บริบทแวดล้อม (3) วัตถุประสงค์ในการใช้ และ (4) คุณลักษณะของกลุ่มและสมาชิก

ผู้สูงอายุสมาชิก หมายถึง สมาชิกผู้สูงอายุของ OPPY Club ซึ่งมีอายุตั้งแต่ 55 ปีขึ้นไป
 OPPY Club ไป

OPPY Club หมายถึง ชมรมที่จัดตั้งขึ้นโดยคุณหญิงชัชวีร์ จาติกวณิช ในเดือนพฤศจิกายน 2542 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่ออบรมความรู้ด้านคอมพิวเตอร์ให้กับสมาชิกที่เป็นผู้สูงอายุ ตั้งอยู่ที่ชั้น 10 อาคารเพรสดีเด็นท์ ทาวเวอร์ ถนนเพลินจิต

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ทราบบทบาทของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ในการสร้างความสัมพันธ์แบบชุมชนเสมือนของผู้สูงอายุ
2. ได้ทราบปัจจัยในการสร้างชุมชนโดยผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ของผู้สูงอายุ
3. เข้าใจลักษณะของชุมชนที่เกิดขึ้นใหม่ ซึ่งแตกต่างจากชุมชนในสภาพความเป็นจริง
4. เข้าใจปรากฏการณ์ทางสังคมที่เกิดขึ้นบนสื่ออินเทอร์เน็ต

ศูนย์วิทยทรัพยากร
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย