



07

เรือนร่างไม่เลือนราง : การรวมกลุ่มเพื่อนร่วมรุ่นใน
ชุมชนเสมือนของผู้สูงอายุที่ใช้แอปพลิเคชันไลน์*

Unfading Figures: The Elderly's Use of the LINE Application for Old School Friends' Gatherings in the Virtual Community

Received: December 10, 2024 | Revised: January 22, 2025 | Accepted: January 29, 2024
DOI :

ชินวร ฟัดิตธี**

Chinnaworn Fardittee

* บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยฉบับสมบูรณ์เรื่อง “การใช้ชุมชนเสมือนของผู้สูงอายุ: กรณีศึกษาผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานครที่ใช้ไลน์กลุ่ม” ได้รับทุนสนับสนุนงานวิจัยจาก คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร เผยแพร่เมื่อวันที่ 23 ธันวาคม 2564

This research article is part of the research project entitled “Friends after Retirement: The Use of Virtual Communities among the Elderly in the LINE Application Group”. The research was funded by The Faculty of Archaeology, Silpakorn University and published on 23 December 2021.

** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจำภาควิชามานุษยวิทยา คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร อีเมล: cfardittee@gmail.com

Assistant Professor, Department of Anthropology, Faculty of Archaeology, Silpakorn University. Email : cfardittee@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา พฤติกรรมการใช้ชุมชนเสมือนในแอปพลิเคชันไลน์ของผู้มีอายุ 75 ปีขึ้นไป ที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร จำนวน 6 คน เพื่อตอบคำถาม 3 ประเด็น ได้แก่ 1) กลุ่มผู้สูงอายุที่เป็นเพื่อนร่วมรุ่นกลับมารวมกลุ่มในชุมชนเสมือนได้อย่างไร 2) พฤติกรรมการใช้ชุมชนเสมือนของผู้สูงอายุก่อให้เกิดผลอย่างไร และ 3) ชุมชนเสมือนส่งผลต่อผู้สูงอายุอย่างไร โดยเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกและการสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วม ผลการศึกษาพบว่า 1) กลุ่มผู้สูงอายุที่เป็นเพื่อนร่วมรุ่น มีทั้งผู้ที่ยังติดต่อสื่อสารกันอย่างต่อเนื่องและผู้ที่ขาดการติดต่อไปช่วงระยะเวลาหนึ่ง ได้เข้ามาเป็นสมาชิกในชุมชนเสมือนจากการเพิ่มเพื่อนของประธานรุ่น 2) กลุ่มผู้สูงอายุมีพฤติกรรมการใช้ชุมชนเสมือน ได้แก่ การส่งต่อข้อมูลข่าวสาร คลิปวิดีโอ รูปภาพ และการสนทนาที่เป็นเรื่องราวในปัจจุบันควบคู่กับแชร์ความทรงจำร่วมของสมาชิกผู้วายชนม์กับสมาชิกที่ยังมีชีวิตอยู่ และ 3) ชุมชนเสมือนส่งผลกระทบต่อผู้สูงอายุในด้านบวก คือ การผ่อนคลายความเหงา การได้รับกำลังใจในการดำเนินชีวิต และการได้รับข่าวสารเพิ่มขึ้น ส่วนผลกระทบในด้านลบ คือ ปัญหาทางสุขภาพและค่าใช้จ่ายที่เพิ่มขึ้น

คำสำคัญ: ผู้สูงอายุ ชุมชนเสมือน ชุมชนออนไลน์ แอปพลิเคชันไลน์

Abstract

This article studies the behaviors of 6 Bangkokians aged over 75 who use the LINE application as their virtual community. It aims to answer the following questions: 1) How did old school friends reunite in the virtual community? 2) What are their behaviors when in the virtual community? 3) How does the virtual community affect these elderly people? In-depth interviews and non-participant observation were used as data collection methods. The findings are as follows: 1) This group of old school friends, consisting of those who were in consistent contact with friends and those who lost contact for some time, reunited in the virtual community because the class president added them on LINE; 2) Their virtual community usage behaviors comprise the sharing of information, video clips, and photographs, conversations on current events, and the sharing of collective memories of the living and late community members; 3) Participating in the virtual community has positive effects on them, namely loneliness reduction, moral support provision, and additional information reception while it negatively causes health problems and extra expenses.

Keywords: adaptation, Wor. Vinijchaikul, reading-only text

บทนำ

ในปี พ.ศ. 2566 ที่ผ่านมานั้นจำนวนของผู้สูงอายุในประเทศไทยมีอัตราสูงถึง ร้อยละ 19.6 หรือคิดเป็นจำนวน 12.9 ล้านคน เมื่อเทียบกับจำนวนประชากรทั้งหมด 66.1 ล้านคน (ปราโมทย์ ประสาทกุลและคณะ 2566: 1-3) ทำให้ประเทศไทยเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุอย่างสมบูรณ์ (complete aged society) ทั้งนี้การเปลี่ยนแปลงด้านประชากรของผู้สูงอายุสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร โดยเฉพาะช่วงวิกฤตการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด 19 ในช่วงต้นปี พ.ศ. 2563 ที่รัฐบาลทุกประเทศมีมาตรการปิดพื้นที่ รวมถึงห้ามเดินทางทั้งในและต่างประเทศเพื่อป้องกันการระบาดของเชื้อโรคอย่างเข้มงวด ส่งผลกระทบแก่คนในสังคมและผู้สูงอายุที่ต้องที่ต้องใช้ชีวิตใหม่ (new normal lifestyle) และเป็นสิ่งเร้าให้เกิดภาวะพลิกผันทางเทคโนโลยี (technological disruption) ขึ้น (พนม คลีฉายาและพงษ์พันธ์ กิรติวดีน 2567: 1-3) โดยเทคโนโลยีที่เข้ามามีบทบาทต่อการเปลี่ยนแปลงประสบการณ์ชีวิตของผู้สูงอายุเป็นอย่างมากคือ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร โดยเฉพาะ สื่อสังคม (social media) ที่มีลักษณะของชุมชนออนไลน์ (online social communities) ซึ่งเป็นพื้นที่สำคัญที่ช่วยให้ผู้สูงอายุสามารถมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างกันได้ ช่วยลดภาวะการแยกตัวของผู้สูงอายุออกจากสังคม ลดความเหงาในช่วงเวลาดังกล่าวได้เป็นอย่างดี (Ana Isabel Velloso et al. 2020: 88)

งานวิจัยที่เกี่ยวกับผู้สูงอายุกับการใช้สื่อสังคมในต่างประเทศมักจะ เป็นงานวิจัยที่ชี้ให้เห็นว่า ผู้สูงอายุใช้สื่อสังคมในด้านการสร้างเครือข่ายทาง สังคมใหม่และรักษาความสัมพันธ์ทางสังคมเดิม รวมถึงการศึกษาว่าผู้สูง อายุมีการปฏิสัมพันธ์กันอย่างไร เช่น ผู้สูงอายุในประเทศญี่ปุ่นที่เกษียณ แล้วได้ใช้ชุมชนเสมือน ในการรักษาและสร้างความสัมพันธ์ใหม่ๆ โดยอาศัย การใช้ตัวอักษรญี่ปุ่นพิมพ์ทกลอนไฮกุ ร่วมกับการใช้ไอโมติคอนในการ สื่อสารระหว่างกัน เป็นการนำวัฒนธรรมดั้งเดิมผนวกกับเทคโนโลยีดิจิทัล ทำให้ผู้สูงอายุได้แบ่งปันเรื่องราวและความทรงจำในอดีตร่วมกันกับสมาชิก ในชุมชนเสมือนคนอื่นได้ (Kanayama 2003) นอกจากนี้ผู้สูงอายุในญี่ปุ่น ยังใช้สื่อสังคมในการสร้างเครือข่ายผู้สูงอายุในชุมชน เพื่อทำกิจกรรมร่วม กันและสนับสนุนดูแลด้านสุขภาพของสมาชิกในกลุ่มด้วย ทั้งนี้ความเข้ม แข็งของเครือข่ายขึ้นอยู่กับ การเข้าร่วมกลุ่มทำกิจกรรมทั้งในพื้นที่ออนไลน์ และชีวิตจริง (Kawakami et al. 2021) ส่วนในประเทศสหรัฐอเมริกา มีการ ศึกษาการกลายเป็นผู้เล่นเกม (Gamer) ของผู้สูงอายุ ที่ถูกแบ่งออกเป็น 5 กลุ่ม แต่ละกลุ่มมีทัศนคติและพฤติกรรมในการเล่นเกมที่ต่างกัน โดยเฉพาะ กลุ่มที่เรียกว่า compensators คือกลุ่มผู้เล่นเกมเพื่อลดความเหงาจากการ ไม่สามารถไปไหนมาไหนได้สะดวก เล่นเกมเพื่อสร้างความสัมพันธ์ใหม่ๆ

กับผู้เล่นคนอื่น เช่นเดียวกับกลุ่ม Ludophiles ซึ่งกลุ่มนี้มองว่าเกมเป็นสิ่งสำคัญในชีวิต มักจะเล่นเกมออนไลน์กับผู้อื่นอย่างต่อเนื่อง (De Schutter & Malliet 2015) ส่วนในประเทศออสเตรเลีย ผู้สูงอายุที่เกษียณได้เข้าร่วมโครงการอบรมเพื่อปรับตัวให้เข้ากับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้ดีขึ้น ทั้งนี้ผู้สูงอายุที่ผ่านการอบรมแล้ว สามารถสร้างเนื้อหาบนโซเชียลมีเดียที่ตนเองใช้งานอยู่ อย่าง เฟซบุ๊ก อินสตาแกรมและยูทูบ ได้ส่งผลให้เกิดการสร้างความสัมพันธ์ใหม่กับผู้สูงอายุคนอื่นที่เข้ามามีปฏิสัมพันธ์ด้วยผ่านสื่อสังคมในขณะเดียวกันการเรียนรู้ดังกล่าวยังทำให้ผู้สูงอายุสามารถรักษาความสัมพันธ์กับสมาชิกในครอบครัวด้วยการติดต่อสื่อสารกับบุตรหลานที่อยู่ห่างไกลกัน ช่วยลดความเหงาและลดช่องว่างระหว่างคนในครอบครัวได้อีกด้วย (Davis et al 2018)

ส่วนในประเทศไทยนั้น สื่อสังคมที่ผู้สูงอายุนิยมใช้งาน คือ แอปพลิเคชันไลน์ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) ว่าประชากร กลุ่ม Baby Boomer นิยมใช้ แอปพลิเคชันไลน์ (LINE) มากที่สุดเป็นอันดับแรก (สุรางคณา วายุภาพ 2018) แอปพลิเคชันไลน์ มีผู้ใช้งานเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยในปี พ.ศ. 2562 มีผู้ใช้งานถึง 44 ล้านคน (Wittawin A. 2019) และเพิ่มขึ้นเป็น 50 ล้านคนในปี พ.ศ.2564 (Techsauce Team 2021) ส่วนปัจจุบัน ปี พ.ศ. 2567 มีผู้ใช้งานแอปพลิเคชันไลน์สูงถึง 54 ล้านคน (Line ประเทศไทย 2567) ทั้งนี้งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้แอปพลิเคชันไลน์ของผู้สูงอายุในสังคมไทยมีประเด็นศึกษาเกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์กับคนในเครือข่ายเดิมเป็นส่วนใหญ่ เช่น งานของวิศปต์ย์ ชัยช่วย (2560) มารี เอแลนน์ โธมัส (2561) นวพร สุนนทนาม (2561) เกศกนก ยิ้มยิ้ม (2563) ประชาธิปกะทา (2563) ซึ่งงานวิจัยทั้งหมดที่ได้ยกตัวอย่างมานั้นส่วนมากเป็นงานวิจัยเชิงปริมาณที่ชี้ให้เห็นปัจจัยที่ทำให้ผู้สูงอายุใช้แอปพลิเคชันไลน์ในการ

ติดต่อบริการกับคนในครอบครัวและเพื่อน ซึ่งยังขาดรายละเอียดทั้งในด้านทัศนคติและพฤติกรรมการรวมกลุ่มของผู้สูงอายุ มีเพียงงานของประชาติภักธา (2563) ที่มีการนำเสนอบทสัมภาษณ์เรื่องการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีของกลุ่มเพื่อนร่วมรุ่นในขณะที่งานชิ้นอื่นไม่มี แต่บทสัมภาษณ์มีแค่ 2 เคสและยังขาดรายละเอียดเกี่ยวกับจุดเริ่มต้นในการเข้ามารวมกลุ่มและพฤติกรรมการรวมกลุ่มของผู้สูงอายุกลุ่มที่เคยเป็นเพื่อนร่วมรุ่นโรงเรียนเดียวกันอีกด้วย

นอกจากนี้งานทุกชิ้นเน้นศึกษากลุ่ม Yold (Young Old) หรือผู้สูงอายุที่ใช้เทคโนโลยีมีอายุระหว่าง 60-75 ปี แต่งานของผู้ศึกษาทำการศึกษากลุ่มผู้สูงอายุที่มีอายุ 75 ปีขึ้นไปซึ่งมีผู้ศึกษายังไม่มากนัก ทั้งนี้ผู้ศึกษาพบว่ากลุ่มผู้สูงอายุกลุ่มที่รู้จักกันมาก่อนหรือกลุ่มเพื่อนร่วมรุ่นกลุ่มนี้ มีความน่าสนใจเพราะมีประสบการณ์และความทรงจำร่วมกันมาตั้งแต่สมัยเรียน น่าจะมีพฤติกรรมการใช้ชุมชนเสมือนที่แตกต่างจากกลุ่มผู้สูงอายุที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อนดังที่ได้นำเสนอในบทความเรื่อง เพื่อนกันหลังวันเกษียณ : การใช้ชุมชนเสมือนของผู้สูงอายุในกลุ่มแอปพลิเคชันไลน์ (จินวร ฟาดิษฐ์ 2566) ไปแล้ว ดังนั้นในบทความชิ้นนี้ผู้ศึกษาเลือกบทสัมภาษณ์ของผู้สูงอายุที่เป็นเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษาจำนวน 6 คน จากผู้ให้ข้อมูลในงานวิจัยฉบับสมบูรณ์จำนวน 10 คน (เสียชีวิตไปแล้ว 2 คน) คิดเป็น 60% ของผู้ให้ข้อมูลทั้งหมดที่ได้สัมภาษณ์เชิงลึกเพิ่มเติม โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกที่คำนึงถึงความสม่ำเสมอในการใช้งานในแอปพลิเคชันไลน์ทุกวัน ได้เข้าร่วมทำกิจกรรมในพื้นที่กายภาพไม่น้อยกว่าเดือนละ 1 ครั้งและอาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยผู้ศึกษาใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกและการสังเกตการณ์อย่างไม่มีส่วนร่วม ทั้งในแอปพลิเคชันไลน์และพื้นที่กายภาพ โดยใช้แนวคิดชุมชนเสมือนมาเป็นกรอบในการวิเคราะห์เพื่อตอบคำถามหลักของการศึกษา 3 ประการ ได้แก่ 1) ผู้สูงอายุกลับมารวมกลุ่มกันใน

ชุมชนเสมือนได้อย่างไร 2) พฤติกรรมในการรวมกลุ่มของผู้สูงอายุในชุมชนเสมือนเป็นอย่างไร และ 3) ชุมชนเสมือนส่งผลต่อผู้สูงอายุในด้านใดบ้าง โดยในช่วงต่อไปผู้ศึกษาจะนำเสนอานิยามของชุมชนเสมือนเพื่อให้เกิดความเข้าใจลักษณะชุมชนเสมือนร่วมกันก่อน

นิยามชุมชนเสมือน

คำว่า ชุมชนเสมือน (virtual community) นั้น Howard Rheingold (1993) ได้นำเสนอแนวคิดที่ว่า เทคโนโลยีการสื่อสารได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม โดยที่กลุ่มคนอาจไม่ได้พบกันโดยตรง แต่สื่อสารกันด้วยภาษาและความคิดผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เชื่อมโยงผู้ที่มีความสนใจร่วมกันเข้าด้วยกัน อีกทั้งยังทำให้ผู้ใช้เข้าถึงแหล่งข้อมูลที่ตนเองสนใจได้อย่างรวดเร็ว ดังนั้นชุมชนเสมือนจึงหมายถึง กลุ่มคนซึ่งรวมตัวกันในอินเทอร์เน็ต โดยที่กลุ่มคนเหล่านี้ต้องมีมากพอและอยู่กันอย่างต่อเนื่องยาวนาน มีการแสดงความคิดเห็นร่วมกันในประเด็นต่างๆ จนกลายเป็นรูปแบบของความสัมพันธ์ออนไลน์ทั้งแบบส่วนตัวและกลุ่ม มีการสร้างบรรทัดฐาน (norm) รวมถึงมีกฎเกณฑ์ที่ใช้ควบคุมในชุมชน ชุมชนเสมือนจึงเป็นชุมชนของกลุ่มคนที่เหงาเข้ามาเติมเต็มความต้องการกลุ่มของมนุษย์แทนที่ชุมชนแบบเก่า เกิดจากการที่สมาชิกมีความสนใจและความรู้สึกร่วมกัน อีกทั้งยังมีสัญลักษณ์ทางสังคมร่วมกันอีกด้วย (Rheingold 1993)

Karen Guldberg & Jenny Macness (2009) ได้วิเคราะห์ถึงสิ่งที่ส่งผลถึงการมีส่วนร่วมและระดับความผูกพันกับผู้เข้าร่วมชุมชนออนไลน์ที่เห็นได้ชัดเจน 4 ประการ ได้แก่ 1) อารมณ์ (emotion) เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้สมาชิกชุมชนออนไลน์มีส่วนร่วมในการปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกอื่น โดยเฉพาะอารมณ์และความรู้สึกเชิงบวกและความสามารถในการจัดการอารมณ์ 2) เทคโนโลยี (technology) หากมีความซับซ้อนในการใช้งานมาก

เกินไปจะเป็นอุปสรรคต่อการมีปฏิสัมพันธ์ของสมาชิกในชุมชน 3) การเชื่อมโยง (connectivity) มีความสัมพันธ์กับความรู้สึกร่วมของความเป็นคนในชุมชน ซึ่งสมาชิกแต่ละคนอาจมีความเชื่อมโยงกับชุมชนมากหรือน้อยต่างกัน ขึ้นอยู่กับอารมณ์เชิงบวกที่เกิดขึ้นจากการปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกอื่น และ 4) ความเข้าใจในกฎเกณฑ์ของชุมชน (understanding norms) สมาชิกในชุมชนต้องทำความเข้าใจกฎเกณฑ์ของชุมชนเพื่อให้สามารถมีปฏิสัมพันธ์ได้อย่างราบรื่น ไม่ก่อให้เกิดความขัดแย้งในชุมชน (Guldborg & Macness 2009)

ส่วน Nancy K. Baym (2010,2015) ได้เสนอเพิ่มเติมว่า การทำความเข้าใจชุมชนเสมือนสามารถทำได้โดยผ่านกระบวนการทางสังคม (social process) 4 ประการ ได้แก่ 1) รูปแบบของการแสดงออก (form of expression) คือ การพูดคุยในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับชุมชนเสมือนของตนเอง 2) อัตลักษณ์ (identity) คือ ความรู้สึกถึงความเป็นตัวตนของตนเอง ผ่านการปฏิสัมพันธ์ร่วมกับสมาชิกอื่นในชุมชนเสมือน 3) ความสัมพันธ์ (relationship) คือ การติดต่อสื่อสารและปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกในชุมชนเดียวกันในรูปแบบกลุ่ม ที่สามารถพัฒนาไปสู่ความสัมพันธ์ในรูปแบบส่วนตัวมากขึ้นและต่อยอดความสัมพันธ์มาสู่ชีวิตจริง และ 4) กฎเกณฑ์ (norms) เช่น ระเบียบปฏิบัติที่คนในชุมชนมีส่วนร่วม ทั้งในแง่ของการรับรู้และวิถีปฏิบัติเพื่อรักษาไว้ซึ่งความเป็นชุมชน นอกจากนี้ Baym ยังกล่าวว่า เมื่อเกิดเหตุการณ์ดีหรือไม่ดีในชุมชนเสมือน จะส่งผลกระทบต่ออารมณ์ของผู้ใช้ในชีวิตจริงด้วย ซึ่งอารมณ์ ประสบการณ์ ความรู้สึกและสถานการณ์ที่พวกเขาพบในโลกออนไลน์ จะไม่แตกต่างระหว่างชุมชนเสมือนกับชุมชนจริงๆ (Baym 2010,2015) ทั้งนี้เพราะชุมชนเสมือนได้รวบรวมการปฏิบัติ (practices) บทบาท (roles) และกฎระเบียบ (rules) ในโลก offline เข้ามาในโลก online ทำให้เกิดความเชื่อมโยงระหว่างกิจกรรมในโลกออนไลน์

และการใช้ชีวิตประจำวันในโลกแห่งความจริง ซึ่งปรากฏอยู่ทุกหนแห่งในสังคมโดยไม่แยกขาดออกจากกัน (Peerce et al. 2003) อย่างไรก็ตาม ผู้ที่มีบทบาทสำคัญที่ทำให้การปฏิสัมพันธ์ในชุมชนเสมือนดำเนินต่อไปอย่างราบรื่นคือ ผู้ดำเนินการ (moderator) ซึ่ง Van Varik & Van Oostendorp (2013) ได้เสนอว่าในชุมชนออนไลน์ต้องการผู้ดำเนินการ (moderators) ที่มีความสามารถในการบริหารจัดการโพสต์ของตนเองและสมาชิกในชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการสร้างหัวข้อสนทนาใหม่ๆ อย่างต่อเนื่อง (Varik & Oostendorp 2013)

จากแนวคิดชุมชนเสมือนที่ผู้วิจัยได้นำเสนอไปนั้นอาจสรุปลักษณะของชุมชนเสมือนว่าเป็นพื้นที่ที่กลุ่มคนที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกันมารวมกลุ่มและมีปฏิสัมพันธ์กันในอินเทอร์เน็ต ไม่มีข้อจำกัดทางพื้นที่และเวลา มีปฏิสัมพันธ์กันผ่านตัวอักษร สมาชิกในชุมชนเสมือนมีการสร้างกฎขึ้นมาเพื่อให้สมาชิกในกลุ่มรับรู้และปฏิบัติร่วมกัน อีกทั้งยังมีการสร้างถ่ายทอด และรับรู้สัญลักษณ์ร่วมกันระหว่างสมาชิกภายในชุมชนเสมือนด้วย โดยแนวคิดนี้ผู้วิจัยจะนำมาเป็นกรอบในการอธิบายพฤติกรรมและผลกระทบของชุมชนเสมือนที่มีต่อผู้สูงอายุ

เพื่อนกันตั้งแต่วัยเรียน ก็มารกกลับมาเจอกันในชุมชนเสมือน

ผู้สูงอายุกลุ่มที่ศึกษานี้ มีอายุ 75 ปีขึ้นไป เกิดในช่วงปี พ.ศ.2485-2491 เคยศึกษาที่โรงเรียนพณิชยการแห่งหนึ่งร่วมกัน และจบการศึกษาในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ในปี พ.ศ. 2508 หลังจากนั้นแต่ละท่านก็ได้แยกย้ายกันไปดำเนินชีวิตของตนเอง บางท่านยังติดต่อกับเพื่อนร่วมรุ่นกลุ่มนี้อยู่และมีบางท่านขาดการติดต่อไป ซึ่งผู้สูงอายุที่ยังติดต่อกับเพื่อนร่วมรุ่นหลังสำเร็จการศึกษาแล้ว คุณมิกซึ่งเป็นประธานรุ่นโรงเรียนพณิชยการได้สร้างกลุ่มในแอปพลิเคชันไลน์ โดยใช้ชื่อรุ่นที่เป็นคำมงคลใน

ภาษาจีน 3 พยางค์เป็นชื่อกลุ่ม แล้วเพิ่มเพื่อนเข้ามาในกลุ่มแอปพลิเคชันไลน์ ซึ่งคุณไผ่ อายุ 78 ปี ได้ให้ข้อมูลว่า “เรียนจบทำงานปูนซีเมนต์ค่ะ ติดต่อแต่เพื่อนสนิท (คุณต้อม คุณหย่า) โทรหากันมั่ง ไปทานข้าวกันมั่ง ไปงานเลี้ยงรุ่นทุกปีค่ะ นัดกันไป เจอเพื่อนสมัยเรียน สนุกนะ กลับมาเจอกัน กินข้าวกันเดือนนึงหนึง ไปเที่ยวต่างจังหวัดกันเหมือนตอนเรียน ดีที่มีกเขา ทำกลุ่มไลน์แล้วแอดเราเข้าไป ได้เจอเพื่อน(ร่วมรุ่น)ค่ะ บางคนไม่เจอนาน จำไม่ได้ ต้องไปเปิดหนังสือรุ่นดู” (ไผ่ 2567) เช่นเดียวกับคุณหย่า อายุ 77 ปี ได้ให้ข้อมูลว่า “เรียนจบเราย้ายบ้านตามพ่อแม่ ติดต่อต้อมกับไผ่บ้าง งานโรงเรียนไปบ้าง บางทีมีนัดเจอเพื่อนเก่าทานข้าว ทำบุญต่างจังหวัดบ้างคะ ไปกับมิก ต้อม ไผ่ เรื่องไลน์กลุ่ม รู้จากไผ่ว่ามิกแอดเข้ากลุ่มฯ ไปแล้ว เลยฝาก ต้อม (ภรรยาคุณมิก) บอกมิกให้เพิ่มเราไปด้วย ได้เจอเพื่อนหลายคน บางคนไม่ได้คุยกันตั้งแต่เรียนจบ” (หย่า 2567) ในขณะที่คุณต้อม อายุ 75 ปี ได้ให้ความคิดเห็นว่า “เรียนจบแล้ว ติดต่อกับมุก ลัก มิก ตอนมุกเขาทำงานยังไม่เยี่ยมที่ลานโบว์ลิ่งกับลัก มิก ติดต่อกันเรื่อย ไปกินข้าวมั่งไปเที่ยวกันมั่ง วันนึงมิกชวนเข้าไลน์กลุ่ม ก็เข้าไป เจอเพื่อนเก่าเยอะ หลายคนไม่ได้ติดต่อกัน ก็ได้มาคุยกันอีกที” (ต้อม 2567)

ในขณะที่ผู้สูงอายุกลุ่มที่ขาดการติดต่อไปนั้น ได้กลับมารวมกลุ่มในแอปพลิเคชันไลน์เพราะได้เข้าร่วมงานเลี้ยงศิษย์เก่าเมื่อปี พ.ศ.2560 ได้พบกับคุณมิกและคุณมิกก็เชิญให้เข้าร่วมกลุ่มในแอปพลิเคชันไลน์ ซึ่งในประเด็นดังกล่าว คุณต้อ อายุ 76 ปี ได้ให้ข้อมูลว่า “เรียนจบปวช.ต่อปวส. กลับต่างจังหวัด ไม่ได้ติดต่อใครเลย เกษียณแล้วย้ายตามหลานมาอยู่กรุงเทพ หลานจำได้ว่าผมเรียนไหน คำเห็นใน(อินเทอร์เน็ต)เน็ต มีเลี้ยงรุ่น ปี 60 (พ.ศ.2560) มาบอกผม ไปงานแล้วเจอประธานรุ่น (คุณมิก) เอาผมเข้ากลุ่ม (ในแอปพลิเคชันไลน์) เจอเพื่อนเก่าเยอะ หลายคนจำไม่ได้แล้ว ตอนเราเข้าไปก็มาแนะนำตัว” (ต้อ 2567) เช่นเดียวกับคุณกุง อายุ 78 ปี ได้ให้

ข้อมูลว่า “เรียนจบแล้วย้ายบ้านค่ะ ไม่ได้ติดต่อใครเลย งานเลี้ยงรุ่นช่วงแรก ไม่ได้ไปค่ะ เพิ่งมาไปช่วงหลังก่อนโควิดปีนึง เจอมีกค่ะ เขาเลยเพิ่มไปในกลุ่ม ดีใจค่ะได้เจอเพื่อนเก่า มีแต่คนถามว่าหายไปไหนมา แล้วก็ชวนคุย เรื่องสมัยเรียนค่ะ” (กุง 2567)

จากข้อมูลที่ได้นำเสนอแสดงให้เห็นว่าผู้ที่มีบทบาทในการเข้าสู่ชุมชนเสมือนของผู้สูงอายุกลุ่มนี้คือประธานรุ่น ที่ทำหน้าที่เป็นเหมือนผู้ดำเนินการหลัก (moderator) ในการสร้างชุมชนเสมือนและเชื้อเชิญให้สมาชิกท่านอื่นเข้ามาปฏิบัติสัมพันธ์กันในชุมชนเสมือนอย่างแอปพลิเคชันไลน์ ซึ่งประธานรุ่นหรือคุณมีก อายุ 78 ปี ได้ให้ข้อมูลว่า “ผมคิดว่าควรสร้างกลุ่มให้เพื่อนรุ่นเดียวกันคุยกันจะได้ไม่เหงา เอาไว้นัดกินข้าว ไปเที่ยว ทำบุญ ไปงานเลี้ยงรุ่นกัน ผมแอดเพื่อนเข้ากลุ่มจากไอดีไลน์กับเบอร์มือถือ เป็นคนที่ติดต่อกันอยู่แล้ว บางคนหายไปเลย เพิ่งมาเจองานเลี้ยงรุ่นตอนแก่ ก็แอดเข้ามาครับ ชื่อกลุ่มก็ใช้ชื่อรุ่นเลย สมัยก่อนชื่อรุ่นใช้ภาษาจีนครับ” (มีก 2567) ทั้งนี้เมื่อสมาชิกได้เข้ามารวมกลุ่มกันในชุมชนเสมือนแล้วก็เกิดการปฏิบัติสัมพันธ์กันในหลากหลายรูปแบบ ซึ่งในส่วนถัดไปจะเป็นการนำเสนอพฤติกรรมของผู้สูงอายุกลุ่มนี้ในชุมชนเสมือนว่ามีการปฏิบัติสัมพันธ์กันในรูปแบบใดบ้างและมีประเด็นใดที่น่าสนใจจากผู้สูงอายุกลุ่มนี้ที่เคยมีประสบการณ์ชีวิตร่วมกันมาตั้งแต่สมัยยังเรียนด้วยกัน

พฤติกรรมการใช้ชุมชนเสมือนและผลกระทบของชุมชนเสมือนที่ส่งผลกระทบต่อผู้สูงอายุกลุ่มเพื่อนร่วมรุ่น

ผลการศึกษาพบว่าผู้สูงอายุมีพฤติกรรมการใช้ชุมชนเสมือน 4 ประการ ได้แก่ 1) การส่งข่าวและสารระนำรู้ 2) การส่งคลิปวิดีโอ 3) การส่งรูปภาพและ 4) การพิมพ์ข้อความสนทนา ซึ่งผู้ศึกษาขอแนะนำเสนอบทสัมภาษณ์ ประกอบประเด็นละ 2 บทสัมภาษณ์ ซึ่งข้อมูลมีความ

เปลี่ยนแปลงไปบ้างตั้งแต่ทำวิจัยปี พ.ศ.2563-2564 ดังนี้

1) การส่งข่าวและสารระนำรู้ โดยมากจะมีลักษณะเป็นข้อความที่สมาชิกนำมาจากชุมชนเสมือนแห่งอื่นที่ตนเองเป็นสมาชิกอยู่ เช่น เฟซบุ๊ก X หรือแม้แต่กลุ่มในแอปพลิเคชันไลน์กลุ่มอื่น ซึ่งคุณไพได้ให้ข้อมูลประเด็นดังกล่าวว่า “ข่าวการเมือง ต้องเป็นคนลงค่ะ หลังๆ มานี้ลงน้อยเพราะทะเลาะกัน คนคิดไม่ตรงกันค่ะ นอกนั้นมีตั้มลงเรื่องมือถือ เดี่ยวนี้มีเอไอ เราต้องรู้ไว้มั้งค่ะ เดี่ยวโดนหลอก ที่ลงเรื่องสุขภาพ อาหารการกิน ผลไม้เยอะ เพราะแม่เรา(คุณมุกแม่ของผู้วิจัย)กับเล็กเสียใจๆ กันคนนึงมะเร็งคนนึงโควิด เราเลยเอามาลงเยอะหน่อย เมื่อก่อนเล็กเขาลง เลยทำแทน คิดถึงทั้งคู่” (ไพ 2567) เช่นเดียวกับคุณตั้ม ได้แสดงความคิดเห็นว่า “ผมลงเรื่องมือถือครับ อะไรมาใหม่ต้องแชร์ลงกลุ่ม ได้ไม่โดนหลอก มีฉายาชีพเดี่ยวนี่ใช้เอไอปลอมเสียงอัดเป็นคลิปเสียง ต้องเตือนกัน การเมืองช่วงนี้ต้องลงน้อย ตั้งแต่ทะเลาะกัน เรื่องเศรษฐกิจกับพินา ที่เห็นแชร์บ่อยก็อาหาร สุขภาพ นึกถึงเมื่อก่อนเล็กเขาแชร์มาทุกอาทิตย์ตอนนั้นมาทุกวัน ไพเขาลงแทน อายุมากแล้ว ค่อยๆ ล้มหายตายจากกัน ก็ต้องดูแลสุขภาพมากหน่อย” (ตั้ม 2567) จากข้อมูลพบว่าสมาชิกมีการแชร์ข่าวการเมือง สารระนำรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี สุขภาพ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้สูงอายุได้อัปเดตข้อมูลข่าวสารอยู่เสมอในขณะที่สมาชิกในชุมชนเดิมที่เคยทำหน้าที่แชร์ข้อมูลได้เสียชีวิตไปสมาชิกท่านอื่นก็ทำหน้าที่ดังกล่าวแทนและมีความตื่นตัวในการแชร์สารระนำเกี่ยวกับสุขภาพเพิ่มมากขึ้นในทุกวัน

2) การส่งคลิปวิดีโอ ถือเป็นพฤติกรรมที่ผู้สูงอายุให้ความสนใจ ทั้งเรื่องเพลง การเมือง เทคโนโลยี ธรรมชาติ ซึ่งคลิปวิดีโอที่นำมาลงนั้นมักชุมชนเสมือนแหล่งอื่น อาทิ ยูทูปและกลุ่มในแอปพลิเคชันไลน์กลุ่มอื่นที่เป็นสมาชิกอยู่ คุณกึ่งซึ่งเป็นหนึ่งในผู้ที่ชอบแชร์คลิปวิดีโอได้ให้ข้อมูลว่า “มีคนลงคลิปทุกวันค่ะ เรื่องเพลงเก่าๆ ต้องสักกับพิม เดี่ยวนี้พิมลงมากกว่าค่ะ

คลิปปมือถือมิกลง คลิปการเมืองต้อลง เราไม่ชอบก็ข้ามไป แล้วทะเลาะกัน ด้วยนะคะ หย่าเขาบอกมิก มิกเลยให้ต้อลงน้อยหน่อย คิดถึงเมื่อก่อนมุกเขาลงคลิปปหมาแมว พอเค้าไม่อยู่แล้วไม่มีคนลงแทนเลยคะ บางที(คลิป)ของเราทำเป็นอันดับ แล้วเจอเรื่องหมาแมวกี่เอาจมาลง คิดถึงคะ ตอนโน้นที่เคยเล่าว่ามีคนเอาคลิปไปมาลง ตอนนี่ไม่มีแล้วคะ ช่วงนี้เริ่มมีคลิปธรรมชาติคะ หงเขาเอาจมาลง คงคิดถึงเล็ก เขาสนิทกันตั้งแต่ตอนเรียน เรารู้ว่าเขาแค่ไปรอเราก่อนคะ เดี่ยวเราก็กินได้เจอกัน” (กุ่ม 2567) ซึ่งคุณมิกก็ได้ให้ข้อมูลในฐานะของผู้ดำเนินการจัดการข้อขัดแย้งว่า “คลิปการเมืองต้อเขาชอบลง คงอยากสนับสนุนลูกผมเพราะทำงานด้วยกัน แต่หย่า มาบอกว่าทะเลาะกันผมก็ขอให้เขาลงน้อยหน่อย อย่าไปทะเลาะกันเพราะคิดไม่เหมือนกัน เหมือนเรื่องคลิปปไป ตอนนี่ไม่ลงกลุ่มนี้แล้วเพราะทำกลุ่มเฉพาะผู้ชายไว้อีกกลุ่ม อาจารย์(ผู้วิจัย) คงเข้าใจนะ พวกผมนี้เกี่ยวกับมานาน มองว่าเป็นเรื่องธรรมดา แต่ผู้หญิงเขาไม่ชอบ คิดไม่เหมือนกันเลยทำกลุ่มใหม่เพิ่ม ช่วงนี้หุงเขาเริ่มมีคลิปธรรมชาติ แม้อาจารย์(คุณมุก) ไม่อยู่แล้วไม่มีใครลงคลิปปหมาคลิปปแมว นานๆ ทีเห็นกุ่มเขาเอาจมาลงครับ ผมก็ลงคลิปปมือถือดูแลยังงี้ เดือนกัยเจอลิงก็อ่อยักครับ” (มิก 2567) จากข้อมูลที่น่าเสนอพบว่าการแชร์คลิปวิดีโอในกลุ่มจะเป็นการแชร์จากชุมชนเสมือนแหล่งอื่นในประเด็นที่สนใจ ทั้งนี้หากสมาชิกมีความขัดแย้งกันเพราะคลิปวิดีโอที่ลงจะแจ้งให้ประธานรุ่นเป็นผู้ดำเนินการแก้ไขความขัดแย้งดังกล่าวเพื่อให้ชุมชนสามารถดำเนินต่อไปได้

3) การส่งรูปภาพ กลุ่มผู้สูงอายุมีการส่งรูปภาพที่หลากหลาย ทั้งภาพตนเอง ภาพครอบครัว รวมถึงภาพที่ได้มาจากชุมชนเสมือนที่ตนเองเป็นสมาชิกอยู่แล้ว แต่สิ่งที่เพิ่มเติมจากเดิมคือ การแชร์รูปภาพในอดีตสมัยเรียนของสมาชิกในกลุ่ม ซึ่งคุณหย่าได้แสดงความคิดเห็นว่า “เราส่งรูปหลาน รูปไปเที่ยวคะ เดี่ยวนี้(เพื่อนในกลุ่ม)ไม่ค่อยไปไหน บางคนเดินไม่ไหว

แล้ว ดูรูปเราไปเที่ยวสวยๆ แต่งตัวสวยๆ ลงตอนเรายังไหวอยู่ดีกว่าค่ะ ไพ
ส่งรูปดอกไม้ ต้นไม้ที่บ้าน สวยสดชื่นดีค่ะ มิกกับต๋องส่งสวัสดิ์วันจันทร์ค่ะ
ตั้มเคยส่งรูปไปแต่เล็กแล้วค่ะ ตอนมุกอยู่ลงรูปหมาที่บ้านค่ะ ตอนนี้อยู่
ไม่มีใครลงแทน หลังๆ ตอนวันเด็กเอารูปตอนเรียนด้วยกันมาลงค่ะ อย่าง
ตั้มเขาตอนเรียนหล่อมาก เป็นกลุ่มเกรกับมุกกับลัก ไม่ค่อยเรียน สองคนนี้
เมื่อก่อนเป็นแฟนกันนะ มีรูปไปเที่ยวอยุธยากันเป็นคู่มิกกับตั้ม มุกกับลัก
รูปเราก็มีตอนนั้นต่อเขาเคยมาจีบเขาเป็นนักวิ่งหล่อนะตะก่อน รูปหงกับ
เล็กก็มีเขาชอบเที่ยวด้วยกัน คุณแล้วคิดถึงสมัยก่อน รูปอยู่แต่คนไม่อยู่” (ทยา
2567) ในกรณีคุณต๋องได้ให้ข้อมูลว่า “ผมลงรูปสวัสดิ์วันนั้นวันนี้สลับกับมิก
ตอนโควิดลงเพราะจำวันกันไม่ได้ เพราะไม่ได้ออกไปไหนกลัวโรค ตอนนี้อยู่
เพราะหลายคนไปไหนไม่ไหวเดี๋ยวลืมวัน รูปลูกชายมิกลงบ้างบางที่มี
กิจกรรม ผมทำงานกับเขาให้เกียรติมิกด้วย ไพลงรูปดอกไม้ใบหญ้าบ้านเขา
ตอนมุกอยู่เขาก็ลงรูปหมา เคยเจอตอนไปบ้านซื้ออะไรต่างๆ ไข่ไหม (สุนัข)
ตายแล้วหรือ คงไปอยู่กับเขาแล้วละ เรื่องรูปเก่าๆ เพิ่งเอามาลงปีสองปีนี้
เอง สมัยก่อนผมกับมิกสลับกันถ่ายมิกกล้องคนละตัว มีรูปเพื่อนๆ เยอะ ตอน
หลังคนไปงาน(เลี้ยงรุ่น)น้อยลง ไม่ได้ไปคุยกันในงาน อย่างรูปที่ทยาเขาพูด
ถึง ที่ไปเที่ยวอยุธยาผมเป็นคนถ่ายนะ ยังมีอีกหลายรูป วันเด็กที่ผมกับมิก
เอาลงที่ ได้คิดถึงตอนเรียนกับคนที่ไม่อยู่แล้ว” (ต๋อง 2567) จากข้อมูลดัง
กล่าวทำให้เห็นว่าผู้สูงอายุได้นำรูปภาพที่ตนเองสนใจโพสต์หรือแชร์เข้ามา
ในกลุ่มให้สมาชิกได้ร่วมกันชม โดยเฉพาะรูปเก่าสมัยเรียนที่ล้วนเต็มไปด้วย
ความสุขและความทรงจำในอดีต

4) การพิมพ์ข้อความสนทนา ถือเป็นพฤติกรรมที่กลุ่มผู้สูงอายุได้
กระทำบ่อยครั้งที่สุดและมีประเด็นที่หลากหลาย รวมถึงการนัดหมายเพื่อ
ทำกิจกรรมในพื้นที่กายภาพ ซึ่งคุณกั้งได้ให้ข้อมูลว่า “เรื่องคุยในกลุ่มเยอะ
ค่ะ ครอบครัวย่อย การเมืองย่อย สุขภาพย่อย พอมมีคนลงคลิป(วิดีโอ) ลงรูป ก็

เข้ามาคุยกันค่ะ อย่างหลานหงเขารุ่นเดียวกับหลานเล็กเมื่อก่อนก็มาถามหา
ผ้าอ้อม หาของเล่นเด็กกัน อย่างหย่าเขาชอบเที่ยวพอลงรูปเราก็ไปชมเขา
แต่งตัวสวย ยังไม่แก่ ให้กำลังใจกันค่ะ เวลาเราลงบ้างเขาก็มาชมเรา เดียวนี้
พากันคุยเรื่องสุขภาพค่ะ กินอะไรดีไม่ตี ยิงตี๋ม(แฟนคุณมิก) ไม่ค่อยสบายยิ่ง
ต้องช่วยกันเตือน มีคุยกันเรื่องสมัยเรียน มิกกับต่อเขาเอารูปมาลงตอนวัน
เด็ก ก็ไปแซวกัน อย่างมิกกับตี๋มนี้ ถ้าไม่ได้แม่เรา (คุณมก) ก็ไม่ได้คบกัน เขา
เป็นแม่สื่อแม่ชัก เห็นรูปอยู่อยุธยาใหม่ นั่นล่ะ เขาชวนกันไปปูเลงปูเลง สาวๆ
ตี๋มเขาสวยเรียบริ่อย มิกเขาก็หล่อ ตอนเอามาลงก็พิมพ์แซวเขา อ้าว คู่รักมา
แล้ว แต่มกเขาเลิกกับลักเอารูปมาลง ก็พิมพ์แซว แฟนเก่าไปไหน ลักเข้ามา
ตอบว่า ไปรอพวกเราก่อนแล้ว ตลกดีค่ะ การเมืองเดี๋ยวนี้ไม่ค่อยคุยกันแล้ว
ทะเลาะกัน มิกต้องมาห้ามทัพ นัดทานข้าวเดี๋ยวนี้บ่อยลง ต่างจังหวัดไม่
ค่อยได้ไป งานเลี้ยงรุ่นก็เหมือนกันค่ะ น่าจะไม่ได้ไปไหนนี่ล่ะ เดียวนี้มาคุย
กันในในกลุ่มบ่อยขึ้น” (คุณกุง 2567) ซึ่งคุณมิกได้แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม
ว่า “ผมว่าคนคุยกันในกลุ่มมากขึ้น แบบกึ่งบอก ไม่ได้ไปเที่ยวไหนกัน เลี้ยง
รุ่นไปน้อย ปีก่อนมี ผม ลัก ตี๋มที่ไป คนที่เหลื่อเลยมาคุยในกลุ่ม กับอีกข้อหนึ่ง
อยากใช้เวลากับเพื่อน เพราะเพื่อนไปแล้วสองคน คนที่เหลื่อก็ไม่รู้จะไปวัน
ไหน ใครหายไปไม่มาคุยวันสองวันเริ่มโทรหาละ ส่วนเรื่องวันเด็กผมกับต่อ
เอารูปเก่าๆ ลง แล้วมาคุยเรื่องสมัยเรียนผมว่าสนุกดีนะ แต่ละคนจำเรื่อง
นั้นได้ เรื่องนี้ไม่ได้ พอมีคนพูดถึง ก็เฮ้ ตอนนั้นเป็นแบบนี้แบบนี้ อายุจะ
80แล้ว จำได้น้อยแล้ว ต้องช่วยกัน อีกอย่างรูปเพื่อนที่ไม่อยู่อย่างมุกกับเล็ก
ตอนเอามาลงแล้วมีคนคุยถึง เหมือนเขายังอยู่ในความจำของเพื่อนๆ ไม่ได้
ไปไหน เขาแค่ไปรอเราก่อนเดี๋ยววันนึงเราก็ไปเจอกัน คนไปแล้วสบายแล้ว
คนอยู่ต้องอยู่แบบมีความสุข ผมดีใจที่สร้างกลุ่มนี้ขึ้นมาให้เพื่อนๆ ได้กลับ
มาคุยกันอีกครั้งครับ” (มิก 2567) ซึ่งจากข้อมูลที่น่าเสนอ การสนทนาถือว่า
สำคัญเพราะทำให้เห็นปฏิสัมพันธ์ของสมาชิกในชุมชนเสมือนได้อย่าง

ชัดเจนผ่านประเด็นต่างๆ รวมถึงการได้ระลึกถึงความทรงจำในอดีตและเพื่อนที่ล่วงลับไปแล้วอีกด้วย

จากข้อมูลที่ได้นำเสนอไปนั้น เราสามารถทำความเข้าใจชุมชนเสมือนผ่านกระบวนการทางสังคม (social process) คือ ประชานรุ่นซึ่งอยู่ในฐานะของ ผู้ดำเนินการ (moderator) ได้สร้างชุมชนเสมือนที่มีชื่อเป็นคำมงคลในภาษาจีน 3 พยางค์ซึ่งเป็นชื่อรุ่นสมัยที่สมาชิกเคยเรียนด้วยกันที่โรงเรียนพณิชยการและได้ทำการเพิ่มสมาชิกกลุ่มเพื่อนร่วมรุ่นเข้ามาภายในกลุ่มผ่านเครือข่ายทางสังคมที่ตนเองมีอยู่ เมื่อสมาชิกได้เข้ามาในชุมชนเสมือนแล้ว ต่างก็แสดงอัตลักษณ์ (identity) ของตนเองในระดับปัจเจกบุคคลด้วยการตั้งชื่อและใช้รูปโปรไฟล์ที่ตรงกับชีวิตจริงในปัจจุบัน และในช่วงวันเด็กแห่งชาติก็มีการเปลี่ยนรูปโปรไฟล์เป็นรูปสมัยเรียนด้วย ในขณะที่เดียวกันสมาชิกก็รับรู้อัตลักษณ์ของกลุ่มผ่านการรับรู้ชื่อกลุ่มและผ่านพฤติกรรมการโพสต์รูปภาพของสมาชิกในวัยเรียนที่ทำกิจกรรมร่วมกันนำมาซึ่งการสนทนาของสมาชิกที่มีความทรงจำร่วมกันเกี่ยวกับรูปนั้นด้วย นอกจากนี้สมาชิกในชุมชนเสมือนได้มีการใช้สัญลักษณ์ (symbol) ภายในกลุ่ม คือ การใช้รูปสติ๊กเกอร์เพื่อแสดงอารมณ์ ความรู้สึกในการมีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกท่านอื่นและยังมีการกตแสดงความรู้สึกที่ข้อความสนทนา รูปภาพ รวมถึงคลิปวิดีโอที่สมาชิกโพสต์ลงในกลุ่มด้วย สัญลักษณ์ดังกล่าวสมาชิกได้มีการเรียนรู้ด้วยตนเองหรือเรียนรู้จากสมาชิกในกลุ่ม ทั้งนี้ในชุมชนเสมือนยังมีสัญลักษณ์ที่รับรู้ร่วมกันที่มาจากชีวิตจริงในอดีต คือ ภาษาสัญลักษณ์ที่เป็นชื่อกลุ่มซึ่งเป็นคำมงคลในภาษาจีน 3 พยางค์ ทำให้สมาชิกในชุมชนมีอัตลักษณ์ร่วมกันด้วย อีกทั้งยังมีการใช้ภาษาสัญลักษณ์เพื่อระบุดังสมาชิกในกลุ่ม ซึ่งการรับรู้ภาษาสัญลักษณ์นี้มาจากโลกแห่งความจริงในอดีต ที่สมาชิกเคยศึกษาและทำกิจกรรมร่วมกัน โดยสมาชิกในกลุ่มดังกล่าวก็รับรู้และยอมรับกับชื่อหรือฉายานั้นด้วยแม้ว่าสมาชิกบาง

ท่านที่ถูกระบุชื่อจะเสียชีวิตไปแล้วก็ตาม เช่นคำว่า กลุ่มเด็กเรียน กลุ่มเด็ก เกเร นักร้อง แฟนเก่า คู่รัก เป็นต้น

นอกจากนี้รูปแบบของการแสดงออก (form of expression) อย่างพฤติกรรมการส่งข่าวสาร คลิปวิดีโอ รูปภาพรวมถึงการสนทนาใน ประเด็นที่หลากหลาย รวมถึงเรื่องราวในอดีตสมัยที่เรียนด้วยกันของผู้สูง อายุภายในกลุ่มทำให้ชุมชนเสมือนยังคงอยู่ นำมาซึ่งการสนทนาเกี่ยวกับรูปร่าง หน้าตาและเรื่องราวในอดีตของสมาชิกอย่างสนุกสนาน ทั้งนี้ในชุมชนเสมือนอาจไม่มีการกำหนดกฎเกณฑ์ (norm) อย่างชัดเจนนัก แต่เมื่อมีเหตุขัดแย้งขึ้น ทั้งในเรื่องการโพสต์รูป คลิปวิดีโอและสนทนาที่เกี่ยวข้องกับการเมืองและเรื่องโป๊อปเปลี่ย สมาชิกในกลุ่มจะมีการขอให้ประธานรุ่นทำหน้าที่จัดการข้อขัดแย้งดังกล่าว ซึ่งประธานรุ่นได้เข้ามาไกลเกลี่ยและทำให้ความขัดแย้งนั้นคลี่คลายไป ดังนั้นสมาชิกในชุมชนเสมือนจะมีการเรียนรู้ และรับรู้ร่วมกันว่าในกลุ่มนี้มีกฎเกณฑ์อย่างไรโดยปริยาย ในด้านความสัมพันธ์ (relationship) ของสมาชิกในชุมชนเสมือนมีลักษณะของการเชื่อม ต่อความสัมพันธ์สำหรับผู้ที่ยังห่างหายไปจากเครือข่ายความสัมพันธ์ช่วงระยะเวลาหนึ่งและเมื่อกลับเข้ามารวมกลุ่มกันใหม่จึงใช้ชุมชนเสมือนเพื่อรักษาความสัมพันธ์ต่อไป ผ่านการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันอย่างต่อเนื่องของสมาชิกในชุมชนเพื่อให้มิตรภาพของเพื่อนในชุมชนเสมือนยังคงอยู่ต่อไป แม้ปัจจุบันสมาชิกจะนัดรวมกลุ่มทำกิจกรรมในพื้นที่กายภาพน้อยลงก็ตาม ดังนั้นการใช้ชุมชนเสมือนของผู้สูงอายุก่อนร่วมรุ่นนี้จึงมีวัตถุประสงค์ เพื่อสานต่อและรักษาความสัมพันธ์ของคนในเครือข่ายความสัมพันธ์เดิม โดยไม่มีการสร้างความสัมพันธ์ใหม่ในชุมชนแห่งนี้และมีจำนวนสมาชิกลดน้อยลงอย่างต่อเนื่อง แตกต่างจากการใช้ชุมชนเสมือนของผู้สูงอายุนางานของ De Schutter & Malliet (2015) Davis et al (2018) และชินวร ฟ้าดิษฐ์ (2566) ที่ผู้สูงอายุใช้ชุมชนเสมือนเพื่อสร้างความสัมพันธ์ใหม่ๆ กับผู้ที่

ไม่รู้จักกันมาก่อนและมีการเพิ่มจำนวนสมาชิกอย่างต่อเนื่อง

อย่างไรก็ดีชุมชนเสมือนส่งผลต่อสมาชิกในชุมชนดังนี้ ในด้านบวก ชุมชนเสมือนช่วยให้ผู้สูงอายุที่เป็นเพื่อนร่วมรุ่น ผ่อนคลายความเหงา ผ่าน การปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกท่านอื่นที่มีประสบการณ์ในชีวิตและความทรงจำ ร่วมกันมาก่อนและการปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวยังสนับสนุนทางด้านจิตใจให้กับ สมาชิกในกลุ่มให้มีความสุขและมีกำลังใจในการดำเนินชีวิตเพิ่มมากขึ้นด้วย การชื่นชมสมาชิกที่โพสต์รูปตนเอง หรือแม้แต่การโพสต์รูปภาพในสมัย เรียนที่ได้ทำกิจกรรมร่วมกันให้สมาชิกในกลุ่ม ได้สนทนาและระลึกถึงความ สนุกสนานในวัยเรียน นอกจากนี้ชุมชนเสมือนยังทำให้สมาชิกในชุมชนรับรู้ ข่าวสารที่เป็นประโยชน์เพิ่มมากขึ้น ส่วนในด้านลบนั้นพบว่าประสบปัญหา ด้านสุขภาพเพิ่มขึ้น เช่น ปัญหาด้านสายตา มีอาการแสบ ระคายเคืองตาซึ่งเป็นผลมาจากการใช้สายตาเพ็งหรือจ้องหน้าจอสมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ต นานจนเกินไป รวมถึงปัญหานี้วิลือกและปวดกล้ามเนื้อเพราะนั่งหรือนอน ท่าเดิมเป็นระยะเวลาาน อีกทั้งบางครั้งยังมีปัญหาความเครียดที่มาจาก ความขัดแย้งในชุมชนเสมือนที่เกิดขึ้นด้วย นอกจากนี้ผู้สูงอายุมักใช้จ่าย ที่เพิ่มขึ้น โดยเฉพาะค่าบริการเครือข่ายโทรศัพท์และค่าใช้จ่ายในการซื้อ สินค้าในแอปพลิเคชันไลน์อย่างสติ๊กเกอร์ ซึ่งเป็นผลมาจากการใช้ชุมชน เสมือนเพิ่มมากขึ้นและเข้าร่วมกลุ่มทำกิจกรรมทางกายภาพลดลงเพราะ สภาพร่างกายและปัญหาสุขภาพ (ชินวร พ้าดิษฐ์ 2564)

เพื่อนกันจนวันลา เรือนร่างไม่เคยเลือกร่างไปจากความทรงจำ

เราอาจสรุปได้ว่าผู้สูงอายุกลุ่มเพื่อนร่วมรุ่นที่มีประสบการณ์การใช้ ชีวิตร่วมกันในรั้วโรงเรียนพณิชยการมาก่อน เมื่อเรียนจบแล้วก็มีผู้ที่ยังคง ติดต่อกันและผู้ที่ย้ายถิ่นฐานจนไม่ได้ติดต่อกับเพื่อนร่วมรุ่นเลย จนประธาน รุ่นได้สร้างกลุ่มในแอปพลิเคชันไลน์ที่เปรียบเสมือนชุมชนแห่งใหม่โดยใช้ชื่อ

รุ่นเป็นสัญลักษณ์ร่วมของกลุ่ม ซึ่งสมาชิกในกลุ่มได้กลับมาสานต่อและรักษาความสัมพันธ์กันได้อีกครั้ง ทั้งนี้การปฏิสัมพันธ์ในกลุ่มทำให้สมาชิกที่เคยมีวิถีชีวิตและความทรงจำร่วมกันมาตั้งแต่อดีต ได้มีประสบการณ์ อารมณ์ ความรู้สึก การรับรู้สัญลักษณ์ การกำหนดกฎเกณฑ์ และการมีอัตลักษณ์ร่วมกันในพื้นที่ดังกล่าว ทั้งนี้ชุมชนเสมือนยังเป็นพื้นที่ที่ใช้แชร์ความทรงจำร่วมของสมาชิกผู้วางชนม์ ในรูปแบบของการแชร์รูปภาพในวัยเรียนที่มีการทำกิจกรรมร่วมกันและการสนทนาถึงเรื่องราวในอดีตที่ผู้วางชนม์มีส่วนร่วมอีกด้วย นอกจากนี้ชุมชนเสมือนยังส่งผลทั้งในด้านบวกและด้านลบ โดยในด้านบวกทำให้ผู้สูงอายุผ่อนคลายความเหงา ได้รับกำลังใจในการดำเนินชีวิตและได้รับข่าวสารข้อมูลที่เป็นประโยชน์ ส่วนผลในด้านลบ คือ ปัญหาสุขภาพที่เกิดขึ้นจากการใช้ชุมชนเสมือนเป็นเวลานานจนเกินไปและค่าใช้จ่ายที่เพิ่มขึ้นจากการใช้ชุมชนเสมือน ทั้งนี้ประเด็นที่น่าจะมีความศึกษาเพิ่มเติมในอนาคตคือประเด็น ageless self ที่แสดงให้เห็นว่าผู้สูงอายุยังแสดงออกถึงตัวตนที่ไม่ยอมแพ้ความชรา ของทั้งผู้ชายและผู้หญิงที่สะท้อนออกมาจากการใช้ชุมชนเสมือน เช่น การโพสต์คลิป์วิดีโอ 18+ ของผู้สูงอายุชาย หรือการโพสต์ภาพการแต่งกายของผู้สูงอายุหญิง เป็นต้น

ภาษาไทย

เกศกนก ยิ้มแย้ม, 2563. “การเลือกใช้แอปพลิเคชันไลน์ของกลุ่มผู้สูงอายุ.” วารสารระบบสารสนเทศด้านธุรกิจ 6 (1): 21-39.

ชินวร ฟ้าดิษฐ์, 2664. การใช้ชุมชนเสมือนของผู้สูงอายุ: กรณีศึกษาผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานครที่ใช้ไลน์กลุ่ม. กรุงเทพฯ: สนับสนุนทุนโดย คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร.

_____, 2566. “เพื่อนกันหลังวันเกษียณ : การใช้ชุมชนเสมือนของผู้สูงอายุในกลุ่มแอปพลิเคชันไลน์.” วารสารดำรงวิชาการ. 22 (2): 143-164.

นวพร สุนนทะนาม, 2561. “การเห็นคุณค่าในตนเองของผู้สูงอายุผ่านการใช้แอปพลิเคชันไลน์.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ประชาติป กะทา, 2563. ทำไมผู้สูงอายุโพสต์และแชท การศึกษาการใช้สื่อออนไลน์บนโทรศัพท์มือถือของผู้สูงอายุ. กรุงเทพฯ: สนับสนุนทุนโดย มูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาผู้สูงอายุไทย สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ.

ปราโมทย์ ประสาทกุล, ศุทธิดา ชวนวันและกาญจนา เทียนลาย, 2567. “สถานการณ์ประชากรผู้สูงอายุ.” ใน ภูษิต ประคองสาย (บรรณาธิการ), *Aging Focus* (1-3). กรุงเทพฯ: ม.ป.ท.

พนม คลีฉายา และพงษ์พันธ์ กิรติวคิน, 2567. *ยังโอลด์ (Young Old) “โอกาส” บนโลกดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: หน่วยปฏิบัติการวิจัยและพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

มารี เอแลนน โธมัส, 2561. “ผลกระทบของเทคโนโลยีการสื่อสารและสื่อสังคมออนไลน์ต่อความสัมพันธ์ระหว่างรุ่นในกรุงเทพมหานคร.” วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาไทยศึกษา คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วิศปต์ย์ ชัยช่วย, 2560. “การใช้LINEของผู้สูงอายุ: การศึกษาเชิงปรากฏการณ์วิทยา.” **Veridian E-Journal** 10 (1): 905-918.

ภาษาอังกฤษ

Baym N. K., 2000. **Tune in and log on soaps, fandom, and online community.** California : Sage Publications.

_____, 2015. **Personal connections in the digital age.** Cambridge: Polity Press.

De Schutter B. & Malliet S., 2014. “The Older Player of Digital Games: A Classification Based on Perceived Need Satisfaction.” **Communications** 39 (1): 67-88.

Devis H., McCosker A., Bossio D. & Scheser M., 2018. “60+ Online: Enhancing digital inclusion of seniors via mobile digital stories and social media participation” **The Journal of Community Informatics** 14 (1): 38-59.

Guldborg K. & Macness J., 2009. “Foundations of communities of practice: enablers and barriers to participation.” **Journal of Computer Assisted Learning** 25 (6): 528-538.

Kanayama T., 2003. “Ethnographic Research on the Experience of Japanese Elderly People Online.” **New Media & Society** 5 (2): 267-288.

Kawakami K., Hugenberg K., & Dunham Y. (2021). “Perceiving others as group members: Basic principles of social categorization processes.” In P. van Lange, E. T. Higgins, and A. W. Kruglanski (Eds.), **Social psychology: Handbook of basic principles** (pp.411-429). New York: Guilford Press.

Isabel Veloso A., Ferreira S., Vale Costa L., Mealha O. & Santos C., 2020. “Aging in online communities: a systematic literature review of design recommendations.” **Journal for Communication Studies** 26 (13): 87-106.

Preece J., Maloney-Krichmar D. & Abras C., 2003. “History of Online Communities” In Karen Christensen & David Levinson (Eds.), **Encyclopedia of Community: From Village to Virtual World** (pp.1023-1027). Thousand Oaks: Sage Publications.

Rheingold H., 1993. **The virtual community : Homesteading on the electronic frontier**. Massachusetts: MIT Press.

Varik V. & Oostendorp V., 2013. “Enhancing Online Community Activity: Development and validation of the CA framework.” **Journal of computer-mediated communication** 18 (4): 454-475.

ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์

สุรางคณา วายุภาพ, 2018. **สถิติผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต ปี 2561 ในประเทศไทย**. ค้นเมื่อ 23 สิงหาคม 2567. จาก <https://blog.ourgreenfish.com/th>

Techsauce Team, 2021. **LINE ประเทศไทย เปิดความสำเร็จในปี 2564** กับการเติบโตที่พร้อมเดินหน้ายกระดับแพลตฟอร์ม ตอบโจทย์คนไทย. ค้นเมื่อ 22 สิงหาคม 2567 จาก <https://techsauce.co/pr-news/line-thailand-2021-success>

Wittawin A., 2019. **ส่องอาณาจักร LINE ประเทศไทย มีบริการด้านไหนบ้างในปัจจุบัน.** ค้นเมื่อ 23 สิงหาคม 2567 จาก <https://www.thumbsup.in.th/line-thailand-all-services>

สัมภาษณ์

คุณกั้ง (นามสมมุติ), 2567. ผู้สูงอายุที่รวมกลุ่มในแอปพลิเคชันไลน์. สัมภาษณ์, 17 สิงหาคม.

คุณต้อ (นามสมมุติ), 2567. ผู้สูงอายุที่รวมกลุ่มในแอปพลิเคชันไลน์. สัมภาษณ์, 17 สิงหาคม.

คุณต้อม (นามสมมุติ), 2567. ผู้สูงอายุที่รวมกลุ่มในแอปพลิเคชันไลน์ สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน.

คุณไพ (นามสมมุติ), 2567. ผู้สูงอายุที่รวมกลุ่มในแอปพลิเคชันไลน์ สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน.

คุณมิก (นามสมมุติ), 2567. ผู้สูงอายุที่รวมกลุ่มในแอปพลิเคชันไลน์ สัมภาษณ์, 17 สิงหาคม.

คุณทยา (นามสมมุติ), 2567. ผู้สูงอายุที่รวมกลุ่มในแอปพลิเคชันไลน์ สัมภาษณ์, 17 สิงหาคม.