ความแตกต่างของทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลในกลุ่มผู้พิการไทย: มิติความพิการและการเข้าถึงสื่อดิจิทัล

The Difference of Digital Access Skills among Thai People with Disability: Disability and Digital Access

ปฏิภาณ ผลมาตย์ (Patiphan Pholmat)[1]
ตรัยรัตน์ ปลื้มปิติชัยกุล (Trirath Pluempitichaikul)[2*]

[1]สาขาวิชาการออกแบบสื่อสารออนไลน์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น (Online Communication Design Program, School of Communication Arts, Sripatum University, Khon Kaen Campus)
[2]สาขาวิชานวัตกรรมดิจิทัลการสื่อสารการตลาดและแบรนด์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น (Digital Innovation in Marketing Communication and Branding Program, Sripatum University, Khon Kaen Campus)

*Corresponding author: E-mail: trirath.pl@spu.ac.th

ได้รับบทความ: 17 พ.ค. 67 / แก้ไขปรับปรุง: 17 มิ.ย. 67 / อนุมัติให้ตีพิมพ์: 25 มิ.ย. 67 / เผยแพร่ออนไลน์: 7 ก.ค. 67

DOI:

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อศึกษาระดับทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลของผู้พิการไทยในมิติความพิการและการเข้าถึงสื่อดิจิทัล และศึกษาความแตกต่างของทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลของผู้พิการไทยในมิติความพิการและการเข้าถึงสื่อดิจิทัล ใช้ระเบียบวิจัยเชิงปริมาณแบบวิจัยภาคตัดขวาง กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้พิการไทย จำนวน 750 คน จากชุดข้อมูลทุติยภูมิรายบุคคลจากโครงการการสำรวจสถานภาพการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ

และการเข้าใจดิจิทัลของประเทศไทย พ.ศ.2566 ของสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ซึ่งเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสัมภาษณ์ และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติพรรณนา โดยใช้ตารางไขว้ และทดสอบความแตกต่างของทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลด้วยค่าสถิติ One-way ANOVA ผลการวิจัยพบว่า 2 ใน 3 ของผู้พิการทางกายและการเคลื่อนไหวที่เข้าถึงสื่อเพื่อการเล่นเกมส์ มีทักษะการเข้าสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับดีมาก ส่วนผู้พิการไทยที่มีความพิการทางการได้ยินและสื่อความหมายและเข้าถึงสื่อเพื่อการเรียนรู้ มีทักษะการเข้าสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับดีมาก เช่นเดียวกันกับผู้พิการไทยที่มีความพิการทางการมองเห็นและเข้าถึงสื่อเพื่อการเรียนรู้ ส่วนใหญ่มีทักษะการเข้าสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับดีมาก และ 1 ใน 3 ของผู้ที่มีความพิการมากกว่า 1 ประเภทและเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ มีทักษะการเข้าสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับดีมาก ในขณะที่ผู้พิการไทยที่ไม่มีอุปกรณ์เพื่อการเข้าถึงสื่อดิจิทัล ส่วนใหญ่มีทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลต่ำกว่าระดับดี ส่วนผลการศึกษาความแตกต่างของทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลในมิติความพิการ พบว่า ผู้พิการไทยที่มีความพิการต่างกัน มีทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลแตกต่างกัน ซึ่งมีเพียงผู้พิการทางกายและการเคลื่อนไหวที่มีทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลสูงกว่าผู้พิการทางการมองเห็นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณามิติการเข้าถึงสื่อดิจิทัล พบว่า ผู้พิการไทยที่มีการเข้าถึงสื่อดิจิทัลต่างกัน มีทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลแตกต่างกัน ซึ่งผู้พิการไทยที่เข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ สื่อเพื่อการเล่นเกมส์ และสื่อเพื่อการเรียนรู้ มีทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลสูงกว่าผู้พิการไทยที่ไม่มีอุปกรณ์เพื่อเข้าถึงสื่อดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คำสำคัญ: ทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัล ช่องว่างความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล ความพิการ

Abstract

The objectives of the study are to investigate the level of digital access skills of Thai people with disability across the dimensions of disability and digital access, and investigate the difference of digital access skills among Thai people with disability in terms of disability and digital access. This employed a quantitative research methodology with cross-sectional research approach. The sample group included 750 Thai people with disabilities drawn from individual secondary data sets from the Thailand Media and Information Literacy and Digital Literacy Status Survey 2023 project of The Office of National Committees of Digital Economy and Society. The data was gathered with interview form and analyzed using descriptive statistics with a cross-tabulation and test differences in digital access skills with One-way ANOVA statistics. The research results found that two-thirds of people with

physical and mobility disabilities accessed gaming media were very good at digital skills. Thai people with hearing and communication difficulties had access to media for learning has excellent digital skills as well as Thai disabled people who are visually impaired. And 1 in 3 people had more than one type of disability and access social media were very good at digital skills. While Thai disabled individuals did not have devices to access digital media, most of them had low level of the digital access skills. In term of differences in digital access skills in the disability dimension was found that Thai disabled people with different disabilities, they had different level of the skills in accessing digital media. There was only those with physical and mobility disabilities had higher digital access skills than those with visual impairments at a statistical significance of 0.05. Considering the dimension of digital access found that Thai disabled people had different access to digital media, they had different skills in accessing digital media which Thai disabled people had access to social media, games and media for learning, they had higher skills in digital access than Thai disabled people who do not had devices to access digital media at a statistical significance of 0.05.

Keywords: Digital Access Skills, Digital Divide, Disability

บทนำ

การเข้าถึงสื่อดิจิทัลเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับทุกคนในสังคมสารสนเทศ เพื่อการค้นหาคำตอบและการใช้สารสนเทศในชีวิตประจำวัน เพื่อการเรียนรู้และการทำงาน UNESCO (2013) จึงเล็งเห็นความสำคัญ และได้พัฒนากรอบทักษะสำหรับการเป็นพลเมืองโลก โดยเฉพาะสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (Media and Information Literacy) ประกอบด้วย การเข้าถึง การประเมิน และการสร้างสรรค์ ซึ่งการเข้าถึงสื่อดิจิทัลเป็นองค์ประกอบแรกของสมรรถนะข้างต้น และเป็นองค์ประกอบสำคัญในการทำความเข้าใจสารสนเทศในวรจรชีวิตของสื่อ (Media Lifecycle) กล่าวคือ ปัจเจกบุคคลจะไม่สามารถใช้สื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ หากไม่มีความสามารถในการเข้าถึงสื่อได้อย่างถูกต้อง ดังนั้น ทักษะนี้จึงจำเป็นอย่างมากสำหรับผู้ที่อยู่ในวัยเรียนเพื่อศึกษาค้นคว้าหาความรู้และพัฒนาการรู้หนังสือ (Literacy) ในยุคดิจิทัลของตนเอง (Kerslake & Hannam, 2022) ในขณะเดียวกันผู้สูงอายุยังจำเป็นต้องปรับตัวเพื่อเรียนรู้การใช้สื่อดิจิทัล ซึ่งแตกต่างไปจากการเข้าถึงสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อวิทยุโทรทัศน์แบบดั้งเดิม เพราะต้องกำหนดคำค้นและสืบค้นข้อมูล จึงจะสามารถเข้าถึงสื่อและใช้

งานได้ (Cordeiro, Cipolli, Alonso, & Cachioni, 2022) ดังนั้นหากไม่มีทักษะการเข้าสื่อดิจิทัลอาจส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้และการใช้ชีวิตประจำวัน

อย่างไรก็ตาม กลุ่มคนเปราะบางที่อยู่ในช่องว่างความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล (Digital Divide) และมีโอกาสขาดการพัฒนาทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัล คือ ผู้ที่มีความพิการ (Disability) ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีข้อเสียเปรียบในการเข้าสื่อดิจิทัล ทำให้ต้องอาศัยสื่อที่มีลักษณะเฉพาะเพื่อช่วยเหลือให้สามารถใช้ประโยชน์จากสื่อเหมือนดังเช่นคนอื่นๆ ในสังคม ตัวอย่างเช่น ผู้มีความพิการทางการมองเห็นจำเป็นต้องใช้เครื่องมือสั่งงานด้วยเสียงเพื่อป้อนคำค้นในการเข้าถึงสื่อดิจิทัล รวมถึงการใช้แป้นพิมพ์ที่มีอักษรเบลล์ (Pettersson, Johansson, Demmelmaier, & Gustavsson, 2023) ดังนั้นผู้พิการจึงเป็นกลุ่มที่มีความเหลื่อมล้ำในการพัฒนาทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัล ดังเช่นผลการสำรวจสถานภาพการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและความเข้าใจดิจิทัล พบว่า ผู้พิการมีทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัล เฉลี่ย 64.4 คะแนน ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ระดับพื้นฐาน และไม่แตกฉานในการใช้งานสื่อดิจิทัลบางเรื่อง จึงเป็นอุปสรรคในการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2566) นอกจากนี้ หากผู้พิการไม่มีอุปกรณ์เพื่อเข้าถึงสื่อดิจิทัล จึงเป็นเรื่องยากที่ผู้พิการจะมีโอกาสฝึกฝนทักษะดังกล่าวและใช้ในการดำรงชีพสร้างรายได้ van Dijk (2020) เรียกว่า เป็นกลุ่มคนที่อยู่ภายใต้ช่องว่างความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลลำดับแรก (The First Digital Divide) ตามแนวคิดช่องว่างความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล ฉะนั้นผู้พิการจึงเป็นกลุ่มเปราะบางควรได้รับการสนับสนุนในการพัฒนาทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลในลักษณะพิเศษเมื่อเทียบกับประชากรกลุ่มอื่นๆ ในสังคมสารสนเทศ

จากปรากฏการณ์การเข้าถึงสื่อดิจิทัลที่เป็นทักษะจำเป็นในการดำรงชีพในสังคมสารสนเทศ ในขณะที่ผู้พิการกลับเป็นกลุ่มที่อยู่ในความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล ขาดโอกาสในการพัฒนาทักษะดังกล่าวให้เท่าเทียมกับประชากรกลุ่มอื่นๆ จนอาจส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวัน ปัญหาวิจัยข้างต้นทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจและตั้งคำถามวิจัยในการศึกษาครั้งนี้ได้ว่า *ทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลในกลุ่มผู้พิการไทยเป็นอย่างไรและแตกต่างกันหรือไม่ เมื่อพิจารณาลักษณะความพิการและประเภทการเข้าถึงสื่อดิจิทัลในชีวิตประจำวัน* ผลการวิจัยจะสามารถนำไปเป็นแนวทางการพัฒนาทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลที่สอดคล้องกับลักษณะความพิการและประเภทการเข้าถึงสื่อ รวมถึงสามารถนำไปเป็นแนวทางการออกแบบสื่อดิจิทัลเพื่อการเข้าถึง (Accessibility) ให้มีประสิทธิภาพ และเสริมสร้างทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลอันเป็นประโยชน์ต่อการใช้ชีวิตประจำวันของผู้พิการไทยต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลของผู้พิการไทยในมิติความพิการและการเข้าถึงสื่อดิจิทัล
2. เพื่อศึกษาความแตกต่างของทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลของผู้พิการไทยในมิติความพิการและการเข้าถึงสื่อดิจิทัล

การทบทวนวรรณกรรม

ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมเพื่อนำมากำหนดตัวแปรและสร้างเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย ประกอบด้วย 2 แนวคิด ดังนี้

1. แนวคิดการเข้าถึงสื่อดิจิทัล

การเข้าถึงสื่อดิจิทัล (Digital Access) เป็นองค์ประกอบหนึ่งในสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Media Literacy) ศูนย์พัฒนาการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ประเทศแคนาดา (MediaSmarts, 2023) ได้นิยามไว้ว่าทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลไว้ว่า เป็นความสามารถในการเข้าถึงเพื่อใช้งานและบริโภคสื่อ และค้นหาเนื้อหาด้วยเครื่องมือดิจิทัล ได้แก่ เครื่องมือช่วยค้น (Search Engines) ฐานข้อมูล สารานุกรมเสรี (Wikis) และบริการสื่อสตรีมมิ่ง (Streaming Services) โดย UNESCO (2013) ได้อธิบายถึงองค์ประกอบตัวชี้วัดของทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัล เพื่อใช้ในการประเมินสถานภาพทักษะของประชาชนทั่วไปไว้ 4 ด้าน ได้แก่ (1) ด้านการนิยามความต้องการข้อมูล คือ การกำหนดสิ่งที่ต้องการค้นหา ซึ่งอาจอยู่ในรูปของคำหรือภาพ (2) ด้านการค้นหาข้อมูล คือ การป้อนคำค้นบนเครื่องมือช่วยค้นหรือเลือกดูรายการข้อมูล (Browsing) (3) ด้านการเข้าถึงเนื้อหาสื่อ คือ การพิจารณาและรู้ตำแหน่งแหล่งข้อมูล และ (4) ด้านการค้นคืนข้อมูล คือ การค้นหาข้อมูลด้วยการป้อนคำค้นภายในสื่อที่ตนเองจัดเก็บไว้ นอกจากนี้ สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2566) ได้อ้างอิงถึงแนวคิดองค์ประกอบข้างต้น และแบ่งระดับทักษะเข้าถึงสื่อดิจิทัลเพื่อเป็นประโยชน์ในการพัฒนาไว้ 4 ระดับ ได้แก่ ระดับปรับปรุง ระดับพอใช้ ระดับดี และระดับดีมาก ผู้จึงได้นำองค์ประกอบและระดับของทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลข้างต้นมากำหนดเป็นตัวแปรและตัวชี้วัดในการวิจัยครั้งนี้ ทั้งนี้ ระดับทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลของปัจเจกชนขึ้นอยู่กับประสบการณ์ในการฝึกฝนจากใช้งานสื่อดิจิทัล (van Laar, van Deursen, van Dijk, & de Haan, 2020) และปัจจัยด้านคุณลักษณะส่วนบุคคล เช่น เพศ ระดับการศึกษาสูงสุด เป็นต้น หรือแม้แต่ความพิการก็อาจเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้ระดับทักษะการเข้าถึงดิจิทัลของบุคคลนั้นด้อยกว่าบุคคลที่สามารถเข้าถึงสื่อ

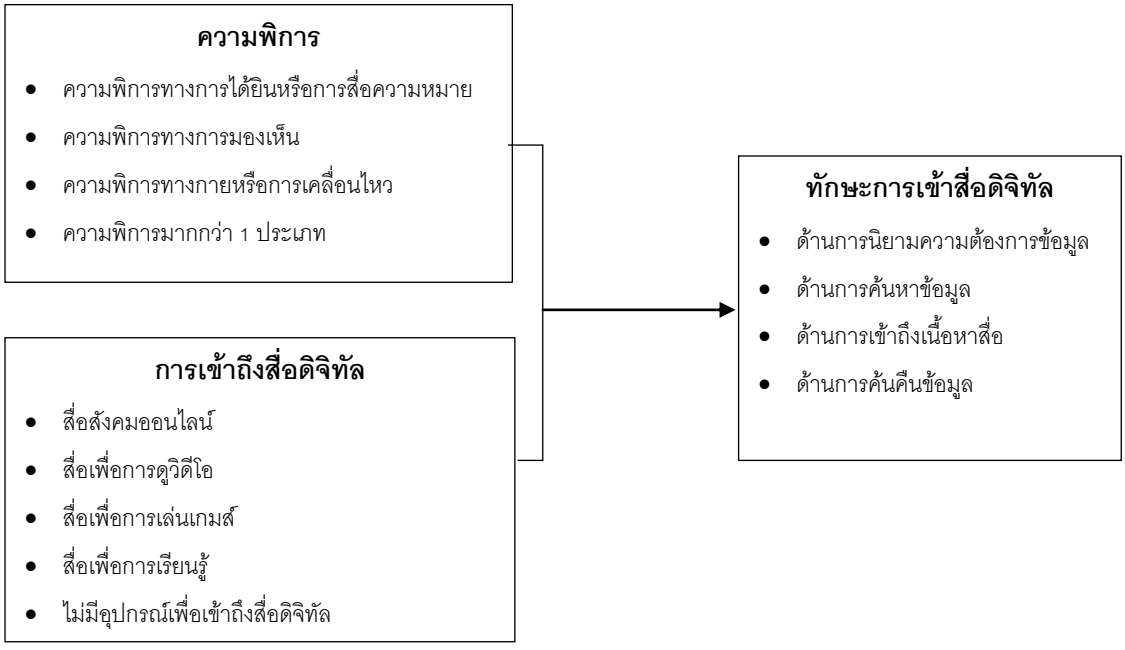
ดิจิทัลทั่วไป โดยไม่ต้องการความช่วยเหลือพิเศษ (Special Needs) (Lee & Jin, 2023) ซึ่งผู้วิจัยนำมาเป็นแนวทางในการทบทวนปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลต่อไป

2. **แนวคิดช่องว่างความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล**

ช่องว่างความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล (Digital Divide) เป็นแนวคิดที่พัฒนาขึ้นจากงานวิจัยของ van Dijk (2020) ศาสตราจารย์ด้านสังคมวิทยาดิจิทัลที่อธิบายถึงความไม่เท่าเทียมกันระหว่างผู้ที่สามารถเข้าถึงทรัพยากรในสังคมสารสนเทศและผู้ที่ไร้โอกาสเข้าถึงทรัพยากร อันเนื่องมาจากปัจเจกชนขาดทุนทางเศรษฐกิจและสังคม ทำให้ไม่สามารถครอบครองอุปกรณ์เพื่อ**การเข้าสื่อดิจิทัล (Digital Access)** จึงเป็นช่องว่างความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลลำดับแรก (The First Digital Divide) ที่ส่งผลกระทบโดยตรงต่อทักษะทางดิจิทัลจนอาจขาดคุณสมบัติของความเป็นพลเมืองดิจิทัล (ปฏิภาณ ผลมาตย์ และพรอัมรินทร์ พรหมเกิด, 2565**)** ซึ่งผลการศึกษาของ van Laar, van Deursen, van Dijk, & de Haan (2020) พบว่า การมีประสบการณ์การเข้าสื่อดิจิทัลต่างๆ เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางตรงต่อทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัล ทำให้ผู้วิจัยตั้งสมมติฐานการวิจัยได้ว่า *ผู้พิการไทยที่มีการเข้าถึงสื่อต่างกัน น่าจะมีทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลแตกต่างกัน* นอกจากนี้แนวคิดช่องว่างความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลยังกล่าวถึงปัจจัยด้านคุณลักษณะส่วนตัวบุคคลที่มีอิทธิพลทางอ้อมต่อทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัล โดยเฉพาะ **ความพิการ (Disability)** ซึ่งเป็นลักษณะของผู้ใช้งานสื่อดิจิทัลที่มีข้อเสียเปรียบด้านการเข้าถึงสื่อดิจิทัลทั่วไปเมื่อเทียบกับประชากรกลุ่มอื่นๆ เพราะจำเป็นต้องใช้เครื่องมือช่วยเหลือเพื่อเข้าถึงข้อมูลสารสนเทศและใช้งานสื่อดิจิทัล (Pettersson, Johansson, Demmelmaier, & Gustavsson, 2023) ทำให้ผู้วิจัยตั้งสมมติฐานการวิจัยได้ว่า *ผู้พิการไทยที่มีความพิการต่างกัน น่าจะมีทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลแตกต่างกัน* ทั้งนี้ สถานภาพความพิการในการสำรวจการเข้าถึงสื่อดิจิทัล แบ่งเป็น 4 ประเภท ได้แก่ ความพิการทางการได้ยินหรือการสื่อความหมาย ความพิการทางการมองเห็น ความพิการทางกายหรือการเคลื่อนไหว และความพิการมากกว่า 1 ประเภท (กองสถิติสังคม สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2566) ผู้วิจัยจึงได้นำมากำหนดเป็นตัวแปรในการวิจัย

กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวข้องกับแนวคิดการเข้าถึงสื่อดิจิทัล และแนวคิดช่องว่างความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ผู้พิการไทยที่มีลักษณะความพิการและการเข้าถึงสื่อดิจิทัลที่แตกต่างกัน น่าจะมีทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลที่แตกต่างกัน จึงได้สร้างกรอบแนวคิดในการวิจัยดังภาพที่ 1 คือ ตัวแปรต้นประกอบด้วย ความพิการ และการเข้าถึงสื่อดิจิทัล และตัวแปรตาม คือ ทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัล



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Methodology) ประเภทวิจัยแบบภาคตัดขวาง (Cross-sectional Design) เพื่อศึกษาทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลของผู้พิการไทยในมิติความพิการและการเข้าถึงสื่อดิจิทัล โดยใช้ข้อมูลทุติยภูมิรายบุคคล (Micro-Data) ของโครงการการสำรวจสถานภาพการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและการเข้าใจดิจิทัลของประเทศไทย พ.ศ.2566 (สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2566) โดยมีประชากรในการวิจัย คือ คนไทยที่มีอายุตั้งแต่ 6-76 ปี และกำหนดการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified Sampling) เพื่อความเป็นอิสระต่อกัน มีช่วงชั้น (Stratum) เป็นจังหวัดตามลักษณะที่อยู่อาศัยของประชากร ได้แก่ ช่วงชั้นที่ 1 กรุงเทพมหานครและ 76 จังหวัด และช่วงชั้นที่ 2 เขตการปกครอง ประกอบด้วยในเขตเทศบาล และนอกเขตเทศบาล รวมทั้งสิ้น 3,120 เขต จากนั้นจึงเลือกตัวอย่างแบบโควตา (Quota Sampling) เขตละจำนวน 15 คน รวมทั้งสิ้น 46,800 คน และทำได้การเลือกกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้พิการในการวิจัยครั้งนี้ ทั้งหมด 750 คน

ส่วนเครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสัมภาษณ์ สำหรับการวิจัยเชิงปริมาณ ซึ่งได้เก็บรวบรวมด้วยวิธีการสัมภาษณ์จากกลุ่มตัวอย่างที่สามารถช่วยเหลือตัวเองได้ และมีผู้ดูแลคอยให้คำแนะนำตอบคำถามตลอดเวลา ในระหว่างเดือนกุมภาพันธ์-มีนาคม พ.ศ. 2566 ประกอบด้วย ตัวแปรและการวัดระดับตัวแปร คือ (1) ความพิการ จากข้อคำถามประเภทความพิการมี 4 ตัวชี้วัด (ความพิการทางการได้ยินหรือการสื่อความหมาย ความพิการทางมองเห็น ความพิการทางกายหรือการเคลื่อนไหว และความพิการมากกว่า 1 ประเภท) จึงมีการวัดระดับตัวแปรแบบมาตรานามบัญญัติ (Nominal Scale) (2) การเข้าถึงสื่อดิจิทัล จากข้อคำถามสื่อดิจิทัลที่นิยมเข้าถึงมากที่สุดเป็นอันดับแรก ทั้งหมด 18 ตัวชี้วัด ซึ่งผู้วิจัยได้จัดกลุ่มตัวชี้วัดตามประเภทสื่อ ได้ทั้งหมด 5 ประเภท (สื่อสังคมออนไลน์ สื่อเพื่อการดูวิดีโอ สื่อเพื่อการเล่นเกมส์ สื่อเพื่อการเรียนรู้ และไม่มีอุปกรณ์เพื่อเข้าถึงสื่อดิจิทัล) จึงมีการวัดระดับตัวแปรแบบมาตรานามบัญญัติ และ (3) ทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัล ประกอบด้วย 4 ข้อคำถามจำแนกตามทักษะรายด้าน (ด้านการนิยามความต้องการข้อมูล ด้านการค้นหาข้อมูล ด้านการเข้าถึงเนื้อหาสื่อ และด้านการค้นคืนข้อมูล) โดยแต่ละข้อคำถามประกอบด้วย 4 ตัวเลือกเพื่อประเมินทักษะ และมีค่าคะแนนเรียงตามคำตอบที่ถูกต้องน้อยที่สุดไปหามากที่สุด ได้แก่ 0.25 0.50 0.75 และ 1.00 คะแนน จึงมีการวัดระดับตัวแปรแบบมาตราอันตรภาค (Interval Scale)

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติพรรณนาสำหรับการวิเคราะห์ตัวแปรเดียว (Univariate Analysis) เพื่อให้เห็นการกระจายของข้อมูลเพื่ออธิบายคุณลักษณะและทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลรายด้านของผู้พิการไทย พร้อมทั้งใช้ตารางไขว้ (Cross-tabulation) เพื่ออธิบายสัดส่วนร้อยละของระดับทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลภาพรวมของผู้พิการไทยในมิติความพิการและการเข้าถึงสื่อดิจิทัล แบ่งเป็น 4 ระดับตามเกณฑ์การพัฒนาทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัล ได้แก่ ระดับปรับปรุง (ต่ำกว่า 50.0 คะแนน) ระดับพื้นฐาน (50.0-64.9 คะแนน) ระดับดี (65.0-79.9 คะแนน) และระดับดีมาก (80.0-100.0 คะแนน) (สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2566) รวมถึงการวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างกลุ่มด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) ร่วมกับการทดสอบต่อรายคู่ (Post Hoc Tests) ด้วยวิธี LSD เพื่อศึกษาความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลของผู้พิการไทยในมิติความพิการและการเข้าถึงสื่อดิจิทัล

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัยและอภิปรายผล แบ่ง 4 ประเด็น ดังนี้

1. **คุณลักษณะของผู้พิการไทย** พบว่า ผู้พิการไทยส่วนใหญ่อยู่ใน Generation Baby Boomer ร้อยละ 43.7 (อายุเฉลี่ย 51.57 ปี) อาศัยอยู่ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ร้อยละ 32.8 และว่างงาน/ไม่มีงานทำ ร้อยละ

35.7 ซึ่งผู้พิการไทยเกินครึ่งหนึ่ง (ร้อยละ 55.9) มีความพิการทางการกายและการเคลื่อนไหว รองลงมา คือ ความพิการทางการได้ยินและสื่อความหมาย ความพิการทางการมองเห็น และความพิการมากกว่า 1 ประเภท ร้อยละ 22.4 16.4 และ 5.3 ตามลำดับ ซึ่งความพิการส่วนใหญ่ในประเทศไทยเกิดจากปัจจัยด้านปัญหาสุขภาพและบกพร่องทางร่ายกายจากอุบัติเหตุส่งผลให้เกิดความลำบากในการเคลื่อนไหว เช่น การเดิน การใช้แขนและนิ้วมือ เป็นต้น ความพิการแต่กำเนิดจึงมีสัดส่วนน้อยกว่า (กองสถิติสังคม สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2566) ส่วนการเข้าถึงสื่อดิจิทัล พบว่า มากกว่า 1 ใน 3 ของผู้พิการไทย ไม่มีอุปกรณ์เพื่อเข้าถึงสื่อดิจิทัล คิดเป็นร้อยละ 37.2 รองลงมา คือ การเข้าถึงสื่อเพื่อการดูวิดีโอ ร้อยละ 31.1 เช่น YouTube TikTok Netflix เป็นต้น การเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ ร้อยละ 30.7 เช่น LINE Facebook Messenger เป็นต้น การเข้าสื่อเพื่อการเล่มเกมส์ ร้อยละ 0.8 และการเข้าถึงสื่อเพื่อการเรียนรู้ ร้อยละ 0.3 ตามลำดับ เนื่องจากสื่อเพื่อการเรียนรู้อาจมีงบประมาณจำกัดในการพัฒนาคำสั่งหรือการออกแบบเพื่อการเข้าถึงสื่อดิจิทัล (Accessibility) สำหรับผู้พิการ ซึ่งแตกต่างจากทุนบรรษัทข้ามชาติที่สนับสนุนการพัฒนาผลิตภัณฑ์สื่อดิจิทัลสำหรับผู้บริโภคในระบบทุนนิยม โดยเฉพาะสื่อเพื่อการดูวิดีโอ (Raymond, Smith, & Carlson, 2024)

2. **ระดับทักษะการเข้าสื่อดิจิทัลของผู้พิการไทยในมิติความพิการและการเข้าถึงสื่อดิจิทัล** เมื่อพิจารณาร้อยละค่าเฉลี่ยรายด้านทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัล พบว่า ผู้พิการไทยมีร้อยละค่าเฉลี่ย ทักษะการเข้าถึงถึงสื่อดิจิทัลภาพรวม เท่ากับ 64.4 โดยด้านการนิยามความต้องการข้อมูล มีร้อยละค่าเฉลี่ยมากที่สุด เท่ากับ 74.6 รองลงมา คือ ด้านการค้นหาข้อมูล และด้านการเข้าถึงเนื้อหาสื่อ มีร้อยละค่าเฉลี่ยเท่ากับ 62.7 เท่ากัน และเป็นที่น่าสังเกตว่า ในด้านการค้นคืนข้อมูล มีร้อยละค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด เท่ากับ 57.5 อาจเป็นเพราะการค้นคืนข้อมูลต้องอาศัยกระบวนการที่ซับซ้อนในการเก็บข้อมูลที่เป็นระบบและรู้จักการสกัดคำสำคัญที่สามารถค้นคืนข้อมูลออกมาจากแหล่งจัดเก็บได้ ทำให้ทักษะด้านการค้นคืนข้อมูลเป็นเรื่องยากสำหรับผู้พิการที่มีอุปกรณ์การเข้าถึงสื่อดิจิทัลที่ไม่เอื้อต่อกระบวนการคืนค้นที่ซับซ้อน (Berget & MacFarlane, 2020)

ตารางที่ 1 ร้อยละของผู้พิการไทย จำแนกตามทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัล

ทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัล	Mean	S.D.	Min.	Max.	**ร้อยละค่าเฉลี่ย**
ทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลภาพรวม	64.4	15.9	0.25	1.00	64.4
ด้านการนิยามความต้องการข้อมูล	74.6	27.0	0.25	1.00	74.6
ด้านการค้นหาข้อมูล	62.7	21.2	0.25	1.00	62.7
ด้านการเข้าถึงเนื้อหาสื่อ	62.7	21.2	0.25	1.00	62.7
ด้านการค้นคืนข้อมูล	57.5	23.0	0.25	1.00	57.5

ส่วนระดับทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลของผู้พิการไทย เมื่อพิจารณาจากความพิการและการเข้าถึงสื่อ ผลวิจัยมีดังนี้

2.1 **ความพิการทางกายและการเคลื่อนไหว** พบว่า ผู้พิการทางกายและการเคลื่อนไหวที่นิยมใช้สื่อเพื่อการเล่นเกมส์ครึ่งหนึ่ง หรือร้อยละ 50.0 มีทักษะการเข้าสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับดีมาก ในขณะที่ผู้พิการที่ไม่มีอุปกรณ์เพื่อเข้าถึงสื่อดิจิทัลมากกว่า 2 ใน 3 มีทักษะการเข้าสื่อดิจิทัลต่ำกว่าระดับดี คิดเป็นร้อยละ 72.9 (ตารางที่ 2) อาจเป็นเพราะสื่อเกมส์มีการพัฒนาอุปกรณ์เสริมเพื่อช่วยให้ผู้พิการทางกายได้ใช้เพื่อการเข้าถึงมากขึ้น โดยเฉพาะการพัฒนาเครื่องช่วยควบคุมการเคลื่อนไหวของร่างกาย สอดคล้องกับงานวิจัยของ พบว่า เทคโนโลยีเสมือนจริง (Virtual Reality) ทำให้สามารถฝึกฝนการเข้าถึงสื่อเกมส์โดยไม่จำเป็นต้องอาศัยการพิมพ์คำค้น (Lee & Jin, 2023) ผู้พิการทางกายและการเคลื่อนไหวที่นิยมใช้สื่อเพื่อการเล่นเกมส์จึงมีทักษะการเข้าสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับดีมาก

2.2 **ความพิการทางการได้ยินและสื่อความหมาย** พบว่า ผู้พิการทางการได้ยินและสื่อความหมายและนิยมใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้ มีทักษะการเข้าสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับดีมาก มีร้อยละ 100.0 รองลงมา คือ ใช้สื่อเพื่อการเล่นเกมส์ ใช้สื่อสังคมออนไลน์ และใช้สื่อเพื่อการดูวิดีโอ ร้อยละ 50.0 34.6 และ 25.9 ตามลำดับ ในขณะที่ผู้พิการไม่มีอุปกรณ์เพื่อเข้าถึงสื่อดิจิทัลเกือบทุกคน หรือร้อยละ 97.6 มีทักษะการเข้าสื่อดิจิทัลต่ำกว่าระดับดี (ตารางที่ 2) เนื่องจากการเพิ่มคำบรรยายบนวิดีโอ (Video Transcripts) ช่วยให้ผู้พิการมีความเข้าใจข้อมูลบนสื่อการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว สอดคล้องกับการศึกษาของ Ovalle, et al. (2024) พบว่า การสร้างคำบรรยายแบบทันที (Real-Time) ทำให้ผู้พิการทางการได้ยินและสื่อความหมายมีการเข้าถึงข้อมูลและเรียนรู้ได้ดีขึ้น รวมถึงเป็นการสกัดคำสำคัญและจดจำเพื่อนำไปใช้พัฒนาทักษะการค้นคืนข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ของตนเองได้

2.3 **ความพิการทางการมองเห็น** พบว่า ผู้พิการทางการมองเห็นและนิยมใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้ มีทักษะการเข้าสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับดีมาก มีร้อยละ 100.0 รองลงมา คือ ใช้สื่อสังคมออนไลน์ และใช้สื่อเพื่อการดูวิดีโอ ร้อยละ 25.9 และ 24.2 ตามลำดับ ในขณะที่ผู้พิการไทยที่ไม่มีอุปกรณ์เพื่อเข้าถึงสื่อดิจิทัล มีทักษะการเข้าสื่อดิจิทัลต่ำกว่าระดับดี ร้อยละ 87.1 (ตารางที่ 2) อาจเป็นเพราะสื่อการเรียนรู้มีเครื่องมือช่วยเหลือการอ่านด้วยอักษรเบลล์และแว่นตาขยายสายตา จึงทำให้ผู้พิการทางการมองเห็นสามารถเรียนรู้เนื้อหาและเสริมทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลได้ ดังผลการศึกษาของ Kaplan-Rakowski & Heap (2023) พบว่า นอกจากนี้การใช้อักษรเบลล์บนแป้นพิมพ์และการอ่านออกเสียงแล้ว การใช้แว่นตาขยายสายตาและสร้างภาพจำลองผ่านรูรับแสดงสำหรับผู้ที่มีความพิการด้านการมองเห็น สามารถช่วยให้มีการเข้าถึงสื่อเพื่อการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.4 **ความพิการมากกว่า 1 ประเภท** พบว่า ผู้ที่มีความพิการมากกว่า 1 ประเภท และนิยมใช้สื่อสังคมออนไลน์ 1 ใน 3 มีร้อยละ 33.3 มีทักษะการเข้าสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับดีมาก รองลงมา คือ ใช้สื่อเพื่อ

การดูวิดีโอ ร้อยละ 14.3 ตามลำดับ ในขณะที่ผู้พิการที่ไม่มีอุปกรณ์เพื่อเข้าถึงสื่อดิจิทัลส่วนใหญ่ มีทักษะการเข้าสื่อดิจิทัลต่ำกว่าระดับดี ร้อยละ 85.0 และเป็นที่น่าสังเกตว่า ผู้พิการไทยที่มีความพิการมากกว่า 1 ประเภท และไม่มีอุปกรณ์เพื่อเข้าถึงสื่อดิจิทัล มีเพียง ร้อยละ 5.0 ที่มีทักษะการเข้าสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับดีมาก (ตารางที่ 2) เนื่องจากสื่อสังคมออนไลน์มีเครื่องมือช่วยเหลือเพื่อการเข้าถึงที่หลากหลายเมื่อเทียบกับสื่ออื่นๆ จึงทำให้ผู้มีความพิการมากกว่า 1 ประเภท มีการเรียนรู้ทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องงานวิจัยของ Huq, Alshayban, He, & Malek (2023) พบว่า Twitter หรือ X มีเครื่องมือช่วยในการอ่านข้อความสำหรับผู้พิการทางการมองเห็น และสามารถสั่งการด้วยเสียง ส่วนผู้พิการทางกายสามารถใช้เครื่องมือนี้ร่วมกับความพิการทางการมองเห็นได้ ดังนั้น ผู้ที่มีความพิการมากกว่า 1 ประเภท จึงโอกาสพัฒนาทักษะการเข้าสื่อดิจิทัลเมื่อใช้งานสื่อสังคมออนไลน์

ทั้งนี้ กลุ่มผู้พิการไทยที่ไม่มีอุปกรณ์การเข้าถึงสื่อดิจิทัลส่วนใหญ่ มักจะมีระดับทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลต่ำกว่าระดับดี (25.0-62.5 คะแนน) ซึ่งหมายความว่า กลุ่มผู้พิการไทยที่ไม่มีอุปกรณ์การเข้าถึงสื่อดิจิทัลมีทักษะสอดคล้องกับเกณฑ์การประเมินเพียงบางส่วนและยังไม่แตกฉานในองค์ความรู้เหล่านั้นที่อาจจะทำให้ประสบปัญหากับการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ (สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2566) ดังนั้น ผู้พิการกลุ่มนี้ควรได้รับการพัฒนาทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลอย่างเร่งด่วน เพื่อให้สามารถใช้สื่อดิจิทัลในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพและเท่าเทียมกับประชากรกลุ่มอื่น ๆ

ตารางที่ 2 ร้อยละของผู้พิการไทย จำแนกตามความพิการ การเข้าถึงสื่อดิจิทัล และระดับทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัล

ความพิการและการเข้าถึงสื่อดิจิทัล	ระดับทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัล				รวม
	ปรับปรุง (25.0-43.8 คะแนน)	พื้นฐาน (50.0-62.5 คะแนน)	ดี (68.8-75.0 คะแนน)	ดีมาก (81.3-100.0 คะแนน)	
ความพิการทางกายและการเคลื่อนไหว					
สื่อสังคมออนไลน์	10.3	30.3	26.2	33.1	100.0 (145)
สื่อเพื่อการดูวิดีโอ	9.8	35.6	25.8	28.8	100.0 (132)
สื่อเพื่อการเล่นเกมส์	25.0	0.0	25.0	50.0	100.0 (4)
สื่อเพื่อการเรียนรู้	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0 (0)
ไม่มีอุปกรณ์เพื่อเข้าถึงสื่อดิจิทัล	18.8	50.0	19.6	11.6	100.0 (138)
รวม	**100.0** (55)	**100.0** (160)	**100.0** (100)	**100.0** (104)	**100.0** (419)

ตารางที่ 2 ร้อยละของผู้พิการไทย จำแนกตามความพิการ การเข้าถึงสื่อดิจิทัล และระดับทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัล (ต่อ)

ความพิการและการเข้าถึงสื่อดิจิทัล	ระดับทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัล				รวม
	ปรับปรุง (25.0-43.8 คะแนน)	พื้นฐาน (50.0-62.5 คะแนน)	ดี (68.8-75.0 คะแนน)	ดีมาก (81.3-100.0 คะแนน)	
ความพิการทางการได้ยินและสื่อความหมาย					
สื่อสังคมออนไลน์	9.6	34.6	21.2	34.6	100.0 (52)
สื่อเพื่อการดูวิดีโอ	14.8	29.6	29.6	25.9	100.0 (54)
สื่อเพื่อการเล่นเกมส์	50.0	0.0	0.0	50.0	100.0 (2)
สื่อเพื่อการเรียนรู้	0.0	0.0	0.0	100.0	100.0 (1)
ไม่มีอุปกรณ์เพื่อเข้าถึงสื่อดิจิทัล	27.1	45.8	23.7	3.4	100.0 (59)
รวม	**100.0** (30)	**100.0** (61)	**100.0** (41)	**100.0** (36)	**100.0** (168)
ความพิการทางการมองเห็น					
สื่อสังคมออนไลน์	7.4	33.3	33.3	25.9	100.0 (27)
สื่อเพื่อการดูวิดีโอ	6.1	45.5	24.2	24.2	100.0 (33)
สื่อเพื่อการเล่นเกมส์	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0 (0)
สื่อเพื่อการเรียนรู้	0.0	0.0	0.0	100.0	100.0 (1)
ไม่มีอุปกรณ์เพื่อเข้าถึงสื่อดิจิทัล	22.6	64.5	8.1	4.8	100.0 (62)
รวม	**100.0** (18)	**100.0** (64)	**100.0** (22)	**100.0** (19)	**100.0** (123)
ความพิการทางกายและการเคลื่อนไหว					
สื่อสังคมออนไลน์	10.3	30.3	26.2	33.1	100.0 (145)
สื่อเพื่อการดูวิดีโอ	9.8	35.6	25.8	28.8	100.0 (132)
สื่อเพื่อการเล่นเกมส์	25.0	0.0	25.0	50.0	100.0 (4)
สื่อเพื่อการเรียนรู้	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0 (0)
ไม่มีอุปกรณ์เพื่อเข้าถึงสื่อดิจิทัล	18.8	50.0	19.6	11.6	100.0 (138)
รวม	**100.0** (55)	**100.0** (160)	**100.0** (100)	**100.0** (104)	**100.0** (419)
ความพิการทางการได้ยินและสื่อความหมาย					
สื่อสังคมออนไลน์	9.6	34.6	21.2	34.6	100.0 (52)
สื่อเพื่อการดูวิดีโอ	14.8	29.6	29.6	25.9	100.0 (54)

ตารางที่ 2 ร้อยละของผู้พิการไทย จำแนกตามความพิการ การเข้าถึงสื่อดิจิทัล และระดับทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัล (ต่อ)

ความพิการและการเข้าถึงสื่อดิจิทัล	ระดับทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัล				รวม
	ปรับปรุง (25.0-43.8 คะแนน)	พื้นฐาน (50.0-62.5 คะแนน)	ดี (68.8-75.0 คะแนน)	ดีมาก (81.3-100.0 คะแนน)	
สื่อเพื่อการเล่นเกมส์	50.0	0.0	0.0	50.0	100.0 (2)
สื่อเพื่อการเรียนรู้	0.0	0.0	0.0	100.0	100.0 (1)
ไม่มีอุปกรณ์เพื่อเข้าถึงสื่อดิจิทัล	27.1	45.8	23.7	3.4	100.0 (59)
รวม	100.0 (**30**)	100.0 (**61**)	100.0 (**41**)	100.0 (**36**)	100.0 (**168**)
ความพิการทางการมองเห็น					
สื่อสังคมออนไลน์	7.4	33.3	33.3	25.9	100.0 (27)
สื่อเพื่อการดูวิดีโอ	6.1	45.5	24.2	24.2	100.0 (33)
สื่อเพื่อการเล่นเกมส์	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0 (0)
สื่อเพื่อการเรียนรู้	0.0	0.0	0.0	100.0	100.0 (1)
ไม่มีอุปกรณ์เพื่อเข้าถึงสื่อดิจิทัล	22.6	64.5	8.1	4.8	100.0 (62)
รวม	100.0 (**18**)	100.0 (**64**)	100.0 (**22**)	100.0 (**19**)	100.0 (**123**)
ความพิการมากกว่า 1 ประเภท					
สื่อสังคมออนไลน์	0.0	50.0	16.7	33.3	100.0 (6)
สื่อเพื่อการดูวิดีโอ	7.1	57.1	21.4	14.3	100.0 (14)
สื่อเพื่อการเล่นเกมส์	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0 (0)
สื่อเพื่อการเรียนรู้	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0 (0)
ไม่มีอุปกรณ์เพื่อเข้าถึงสื่อดิจิทัล	25.0	60.0	10.0	5.0	100.0 (20)
รวม	**100.0** (6)	**100.0** (23)	**100.0** (6)	**100.0** (5)	**100.0** (40)

3. **ความแตกต่างของทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลของผู้พิการไทยในมิติความพิการ** ผลความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลกับความพิการ พบว่า ผู้พิการไทยที่มีความพิการต่างกัน มีทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 (ตารางที่ 3) ดังนั้นจึงทดสอบต่อรายคู่ (Post Hoc Tests) ด้วยวิธี LSD พบว่า มีเพียงผู้พิการทางกายและการเคลื่อนไหวที่มีทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัล

สูงกว่าผู้พิการทางการมองเห็นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 อาจเป็นเพราะความพิการทางกายและการเคลื่อนไหวมีข้อจำกัดในการใช้งานสื่อน้อยกว่าความพิการทางการมองเห็นโดยเฉพาะสื่อวิดีโอและสื่อเกมส์ (Raymond, Smith, & Carlson, 2024) จึงทำให้ผู้พิการทางกายมีโอกาสฝึกฝนทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลมากกว่าผู้พิการทางการมองเห็น (ตารางที่ 4) ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ผลการวิจัยเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ จะเห็นว่า ความพิการเป็นคุณลักษณะของปัจเจกชนที่มีความสัมพันธ์กับข้อจำกัดลักษณะการใช้งานสื่อดิจิทัล ดังนั้นจึงอาจเป็นไปได้ว่าความพิการทางการมองเห็นเป็นกลุ่มที่มีข้อเสียเปรียบและควรได้รับการพิจารณาลดความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลด้านทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลมากที่สุดตามแนวคิดของ van Dijk (2020)

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้พิการไทย จำแนกตามความพิการ

ความพิการ	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ค่า F
1. ความพิการทางการได้ยินหรือการสื่อความหมาย	168	63.876	16.4213	3.650*
2. ความพิการทางการมองเห็น	123	61.128	14.8105	
3. ความพิการทางกายหรือการเคลื่อนไหว	419	65.856	15.8497	
4. ความพิการมากกว่า 1 ประเภท	40	60.938	15.3583	

*P < 0.05

ตารางที่ 4 ผลการทดสอบรายคู่ ค่าเฉลี่ยทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลของผู้พิการไทย จำแนกตามความพิการ

ความพิการ	ความพิการการได้ยิน/การสื่อความหมาย	ความพิการทางการมองเห็น	ความพิการกาย/การเคลื่อนไหว	ความพิการมากกว่า 1 ประเภท
1. ความพิการทางการได้ยินหรือการสื่อความหมาย				
2. ความพิการทางการมองเห็น				
3. ความพิการทางกายหรือการเคลื่อนไหว		*		
4. ความพิการมากกว่า 1 ประเภท				

* ความแตกต่างรายคู่ และ P < 0.05

4. **ความแตกต่างของทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลของผู้พิการไทยด้านการเข้าถึงสื่อดิจิทัล** ผลความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลด้านการเข้าถึงสื่อดิจิทัล พบว่า ผู้พิการไทยที่มีการเข้าถึงสื่อต่างกัน มีทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 (ตารางที่ 5) ดังนั้นจึงทดสอบต่อรายคู่ (Post Hoc Tests) ด้วยวิธี LSD พบว่า ผู้พิการไทยที่นิยมเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ สื่อเพื่อการเล่นเกมส์ และสื่อเพื่อการเรียนรู้ มีทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลสูงกว่าผู้พิการไทยที่ไม่มีอุปกรณ์เพื่อเข้าถึงสื่อดิจิทัลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทั้งหมด 3 คู่ (ตารางที่ 6) จึงเป็นไปตามแนวคิดช่องว่างความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลของ van Dijk (2020) กล่าวถึงการขาดอุปกรณ์เพื่อการเข้าถึงสื่อดิจิทัลส่งผลต่อทักษะทางดิจิทัล ซึ่งเป็นกลุ่มที่เสียเปรียบในด้านการใช้ชีวิตประวันและการดำรงชีพ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Pettersson, et al. (2023) พบว่า ผู้พิการที่ไม่สามารถเข้าถึงสื่อดิจิทัลเป็นอุปสรรคต่อการเข้ารับบริการสุขภาพผ่านช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ (ตารางที่ 7) ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ผลการวิจัยเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้

ตารางที่ 5 ค่าเฉลี่ยทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้พิการไทย จำแนกตามการเข้าถึงสื่อ

การเข้าถึงสื่อ	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ค่า F
1. สื่อสังคมออนไลน์	230	69.076	15.5271	20.822**
2. สื่อเพื่อการดูวิดีโอ	233	67.141	16.3750	
3. สื่อเพื่อการเล่นเกมส์	6	68.750	20.5396	
4. สื่อเพื่อการเรียนรู้	2	81.250	0.0000	
5. ไม่มีอุปกรณ์เพื่อเข้าถึงสื่อดิจิทัล	279	57.975	13.4411	

**P < 0.01

ตารางที่ 6 ผลการทดสอบรายคู่ ค่าเฉลี่ยทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลของผู้พิการไทย จำแนกตามการเข้าถึงสื่อ

การเข้าถึงสื่อ	สื่อสังคมออนไลน์	สื่อเพื่อการดูวิดีโอ	สื่อเพื่อการเล่นเกมส์	สื่อเพื่อการเรียนรู้	ไม่มีอุปกรณ์เพื่อเข้าถึงสื่อดิจิทัล
1. สื่อสังคมออนไลน์					*
2. สื่อเพื่อการดูวิดีโอ					*
3. สื่อเพื่อการเล่นเกมส์					
4. สื่อเพื่อการเรียนรู้					*
5. ไม่มีอุปกรณ์เพื่อเข้าถึงสื่อดิจิทัล					

* ความแตกต่างรายคู่ และ P < 0.05

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

ข้อค้นพบสำคัญของการวิจัยครั้งนี้สรุปได้ว่า ระดับทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลของผู้พิการไทยในมิติความพิการและการเข้าถึงสื่อดิจิทัล พบว่า ผู้พิการไทยมีร้อยละค่าเฉลี่ยทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลในภาพรวมอยู่ในระดับดี แต่เมื่อพิจารณารายด้านพบว่าด้านการค้นคืนข้อมูล มีร้อยละค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดและอยู่ในระดับพื้นฐาน ซึ่งอาจมีข้อจำกัดในการใช้งานในชีวิตประจำวัน ดังนั้น หน่วยงานที่เกี่ยวข้องจึงควรสนับสนุนให้มีการเพิ่มพูนทักษะด้านการค้นคืนข้อมูลเพื่อเติมเต็มศักยภาพของทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลสำหรับผู้พิการไทย ส่วนระดับทักษะการเข้าสื่อดิจิทัลของผู้พิการไทยในมิติความพิการและการเข้าถึงสื่อดิจิทัล เมื่อพิจารณาความพิการรายด้าน พบว่า 2 ใน 3 ของผู้พิการทางกายและการเคลื่อนไหวที่เข้าถึงใช้สื่อเพื่อการเล่นเกมส์ครึ่งหนึ่ง มีทักษะการเข้าสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับดีมาก ในขณะที่ผู้พิการทางกายและการเคลื่อนไหวที่ไม่มีอุปกรณ์เพื่อเข้าถึงสื่อดิจิทัลเกินต่ำกว่าระดับดี ดังนั้น ผู้พิการทางกายและการเคลื่อนไหวที่ไม่มีอุปกรณ์ ควรได้รับการพัฒนาทักษะผ่านการใช้สื่อเกมส์เพื่อการเรียนรู้ *ส่วนผู้พิการไทยที่มีความพิการทางการได้ยินและสื่อความหมาย*และเข้าถึงสื่อเพื่อการเรียนรู้ มีทักษะการเข้าสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับดีมาก ในขณะที่ผู้พิการทางการได้ยินและสื่อความหมายที่ไม่มีอุปกรณ์เพื่อเข้าถึงสื่อดิจิทัลเกือบทุกคน มีทักษะการเข้าสื่อดิจิทัลต่ำกว่าระดับดี ดังนั้น จึงควรพิจารณาการพัฒนาทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลด้วยสื่อการเรียนรู้ เช่นเดียวกันกับ*ผู้พิการไทยที่มีความพิการทางการมองเห็น*และเข้าถึงสื่อเพื่อการเรียนรู้ มีทักษะการเข้าสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับดีมาก ในขณะที่ผู้พิการทางการมองเห็นไม่มีอุปกรณ์เพื่อเข้าถึงสื่อดิจิทัลเกือบทุกคน มีทักษะการเข้าสื่อดิจิทัลต่ำกว่าระดับดี จึงควรได้รับการสนับสนุนการเข้าถึงสื่อดิจิทัลด้วยสื่อการเรียนรู้ให้มากยิ่งขึ้น และ 1 ใน 3 ของผู้ที่มีความพิการมากกว่า 1 ประเภทและเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ มีทักษะการเข้าสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับดีมาก ในขณะที่ผู้พิการที่ไม่มีอุปกรณ์เพื่อเข้าถึงสื่อดิจิทัลส่วนใหญ่ มีทักษะการเข้าสื่อดิจิทัลต่ำกว่าระดับดี ดังนั้น จึงควรส่งเสริมการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ให้มากขึ้นเพื่อให้ผู้ที่มีความพิการมากกว่า 1 ประเภทได้มีโอกาสฝึกฝนทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัล

ส่วนผลการศึกษาความแตกต่างของทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลของผู้พิการไทยในมิติความพิการ พบว่า ผู้พิการไทยที่มีความพิการต่างกัน มีทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลแตกต่างกัน ซึ่งมีเพียงผู้พิการทางกายและการเคลื่อนไหวที่มีทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลสูงกว่าผู้พิการทางการมองเห็นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จึงควรให้ความสนใจผู้พิการทางการมองเห็นให้มากขึ้นในการพัฒนาทักษะร่วมกับการใช้อุปกรณ์ที่เอื้อต่อการเข้าถึงสื่อดิจิทัล ในขณะเดียวกัน เมื่อพิจารณาความแตกต่างของทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลของผู้พิการไทยด้านการเข้าถึงสื่อดิจิทัล พบว่า ผู้พิการไทยที่มีการเข้าถึงสื่อดิจิทัลต่างกัน มีทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลแตกต่างกัน ซึ่งผู้พิการไทยที่นิยมใช้สื่อสังคมออนไลน์ สื่อเพื่อการเล่นเกมส์ และสื่อเพื่อการเรียนรู้ มีทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลสูงกว่าผู้พิการไทยที่ไม่มีอุปกรณ์เพื่อเข้าถึงสื่อดิจิทัล ผลวิจัยดังกล่าวชี้ให้เห็นว่า ภายในกลุ่มผู้พิการไทยยังคงมี

ช่องว่างความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลในการเข้าถึงสื่อดิจิทัล ซึ่งอาจเป็นสาเหตุให้มีทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลที่ไม่เท่าเทียมกัน อันจะส่งผลกระทบต่อการดำรงชีพในสังคมสารสนเทศ ดังนั้นหน่วยงานภาครัฐจึงควรมีกลไกการช่วยเหลือให้ผู้พิการไทยทุกคนมีสามารถการเข้าถึงสื่อดิจิทัลอย่างเท่าเทียมกัน

นอกจากนี้ การออกแบบการเข้าถึงสื่อดิจิทัล (Accessibility) ถือเป็นแนวทางในการช่วยเหลือผู้พิการไทยสามารถพัฒนาทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลของตนเอง การออกคำสั่งป้อนคำค้นด้วยเสียง (Voice Control) เป็นตัวช่วยที่สำคัญทำให้ผู้พิการทางการมองเห็นสืบค้นเข้าถึงสื่อเพื่อการเรียนรู้ได้ง่ายยิ่งขึ้น ส่วนการเพิ่มคำบรรยายบนวิดีโอ (Video Transcripts) ทำให้ผู้พิการทางการได้ยินและสื่อความหมาย และผู้พิการทางกายและการเคลื่อนไหวมีความเข้าใจข้อมูลและสารสนเทศบนสื่อการเรียนรู้และเกมส์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงเป็นการสกัดคำสำคัญและจดจำเพื่อนำไปใช้พัฒนาทักษะการค้นคืนข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ของตนเอง ในขณะที่ผู้ที่มีความพิการมากกว่า 1 ประเภทสามารถใช้งานคำสั่งสร้างคำบรรยายภาพและวิดีโอ (Auto-generated Captions) บนสื่อสังคมออนไลน์เพื่อช่วยนิยามความต้องการข้อมูล จะเห็นว่าการออกแบบการเข้าถึงมีส่วนทำให้ผู้พิการไทยสามารถทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลได้ อย่างไรก็ตาม ภาครัฐควรมีกลไกสนับสนุนให้ผู้พิการเข้าถึงสื่อดิจิทัลกัน จึงจะสามารถพัฒนาทักษะการเข้าถึงสื่อดิจิทัลของตนเองได้อย่างเสมอภาคเท่าเทียม

กิตติกรรมประกาศ

บทความนี้ได้รับการสนับสนุนข้อมูลทุติยภูมิของโครงการสำรวจข้อมูลสถานภาพการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและการเข้าใจดิจิทัลของประเทศไทย พ.ศ.2566 จากสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ผู้วิจัยจึงขอขอบพระคุณไว้ ณ ที่นี้

เอกสารอ้างอิง

กองสถิติสังคม สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2566). *การสำรวจความพิการ พ.ศ.2565*. กรุงเทพฯ: กองสถิติพยากรณ์ สำนักงานสถิติแห่งชาติ.

ปฏิภาณ ผลมาตย์ และพรอัมรินทร์ พรหมเกิด. (2565). ปทัสถานความเป็นพลเมืองดิจิทัลกับเยาวชนภายใต้ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, *10* (1), 50-*57.*

สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2566). *สรุปผบการสำรวจข้อมูลสถานภาพการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและการเข้าใจดิจิทัลของประเทศไทย พ.ศ.2566.* กรุงเทพฯ: กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.

Berget, G., & MacFarlane, A. (2020). What Is Known About the Impact of Impairments on Information Seeking and Searching? *Journal of the Association for Information Science and Technology, 71*(5), 596-611.

Cordeiro, J., Cipolli, G., Alonso, V., & Cachioni, M. (2022). Digital media use among older adults during the COVID-19 pandemic: A scoping review. *Geriatrics Gerontology and Aging, 16*(1). 10.53886/gga.e0220032.

Huq, F., Alshayban, P., He, P., & Malek, P. (2023). Understanding contemporary software accessibility practices from twitter conversations. In *CHI '23: Proceedings of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (April 2023). pp. 1-18.

Kaplan-Rakowski, R., & Heap, T. (2023). Emerging technologies for blind and visually impaired learners: A case study. In D. Cockerham, R. Kaplan-Rakowski, W. Foshay, & M. Spector (Eds.). *Reimagining education: Studies and stories for effective learning in an evolving digital environment*, pp.163-177. Berlin: Springer.

Kerslake, L., & Hannam, J. (2022). Designing media and information literacy curricula in English primary schools: Children's perceptions of the internet and ability to navigate online information. *Irish Educational Studies, 41*(1), 151–160.

Lee, H.K., & Jin, J. (2023). The effect of a virtual reality exergame on motor skills and physical activity levels of children with a developmental disability. *Research in Developmental Disabilities, 132*,
https://doi.org/10.1016/j.ridd.2022.104386

MediaSmarts. (2023). *Young Canadians in a wireless world, phase IV: Digital media literacy and digital citizenship.* Ottawa: MediaSmarts.

Ovalle, C., Vallejos, G., Isaac, L., Zapata, B., & Franco, R. (2024). Real-Time transcriptionist based on artificial intelligence to facilitate learning for people with hearing disabilities in virtual classes. *International Journal of Online & Biomedical Engineering, 20*(3), 75.

Pettersson, L., Johansson, S., Demmelmaier, I., & Gustavsson, C. (2023). Disability digital divide: Survey of accessibility of eHealth services as perceived by people with and without impairment. *BMC Public Health, 23(*181). https://doi.org/10.1186/s12889-023-15094-z

Raymond, M. A., Smith, H. R., & Carlson, L. (2024). Being inclusive means being accessible: Problems with digital media for visually impaired consumers. *Journal of Global Scholars of Marketing Science, 34*(1), 5–18.

UNESCO. (2013). Global media and information literacy assessment framework: Country readiness and competencies. Paris: UNESCO.

van Dijk, J. (2020). *The digital divide.* Cambridge: Polity.

van Laar, E., van Deursen, A. J. A. M., van Dijk, J. A. G. M., & de Haan, J. (2020). Determinants of 21st Century Skills and 21st-Century Digital Skills for Workers: A Systematic Literature Review. *Sage Open, 10*(1), 1-14.