

ชีวิตดิจิทัลในประเทศไทย DIGITAL LIFE IN THAILAND

มนัสนันท์ ด้วงพิทักษ์
Manassanun Doungpitak

ธัญพัทธ์ ไคร้วานิช
Tanpat Kraiwanit

สาขาเศรษฐกิจดิจิทัล สถาบันเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต
Digital Economics, Institutes of Economics, Rangsit University

Received: 11 April 2022

Revised: 22 July 2022

Accepted: 29 August 2022

บทคัดย่อ

ชีวิตดิจิทัล (Digital Life) เป็นการดำเนินกิจกรรมประจำวันผ่านอุปกรณ์ (Device) ที่เป็นสิ่งอำนวยความสะดวกในการจัดการกิจกรรมต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการติดต่อสื่อสาร การทำงาน การประชุม การเรียนการสอน การทำธุรกรรมการเงิน การซื้อของ การหาข้อมูล ตลอดจนการใช้เพื่อความบันเทิงต่างๆ โดยในการศึกษาชีวิตดิจิทัลในประเทศไทยครั้งนี้เป็นการศึกษาข้อมูลผ่านการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีดิจิทัลในประเทศไทยทั้งภาครัฐและภาคเอกชนจำนวน 6 ท่าน ที่ได้ให้นิยามและองค์ความรู้เกี่ยวกับชีวิตดิจิทัลที่ใกล้เคียงกับประชาชนชาวไทยมากที่สุด หากเราสามารถนำกิจกรรมประจำวันที่เราทำผ่านโลกของดิจิทัลนี้ไปพัฒนาต่อยอดให้เกิดประโยชน์ไม่ว่าจะเป็นการนำเอาความถี่หรือข้อมูลการใช้งานของแอปพลิเคชันของแต่ละบุคคลถูกบันทึกไว้ในมือถือส่วนบุคคลนั้น จะพบว่าแต่ละบุคคลมีการใช้กิจกรรมที่ไม่เหมือนกัน บางคนใช้แอปพลิเคชันจำพวก Entertainment มากที่สุด บางคนใช้ Social Media มากที่สุด บางคนใช้ทำงานหรือประชุมมากที่สุด สิ่งเหล่านี้สามารถนำมาต่อยอดในการพัฒนาซอฟต์แวร์เพื่อตอบสนองผู้ใช้งานในอนาคตได้ หรือแม้กระทั่งหากในอนาคตการตรวจสอบ การคิดผลิตภัณฑ์ประกันสุขภาพของคนในยุคดิจิทัล ข้อมูลการนอนหลับพักผ่อน การเดินการวิ่ง การออกกำลังกาย สามารถนำมาให้เกิดประโยชน์การซื้อประกันสุขภาพ การให้ส่วนลดในการซื้อแพคเกจประกันสุขภาพ หรือการให้ข้อมูลการใช้มือถือเป็นส่วนหนึ่งของการประเมินอาการของผู้ป่วย การประเมินหรือการรักษาทางไกลของคุณหมอผ่านช่องทางออนไลน์ รวมถึงการพัฒนาในด้านสาธารณสุขของจักษุแพทย์ เป็นต้น

คำสำคัญ: ชีวิตดิจิทัล ดัชนีชีวิตดิจิทัล และเศรษฐกิจดิจิทัล

Abstract

Digital life: the operation of daily activities through a device that serves as a location to manage various activities is referred to as "digital life." Whether it is communication, working, meeting, teaching, conducting financial transactions, shopping, searching for information, or being used for entertainment purposes, this study of digital life in Thailand was conducted through interviews with 6 experts related to digital technology in Thailand, both public and private sectors, who gave definitions and bodies of knowledge about digital life that was close to the people. Most Thai people are If we can use the daily activities that we do in this digital world to develop benefits, whether it is through the use of frequency or usage data of individual applications stored on the mobile phone, individuals will find that each person has different activities. Some people use apps for entertainment most often. Some people use social media the most. Some people use it for work or meetings the most. These can be used to develop software to meet the needs of future users. For now, or even if it's in the future, to check health insurance products for people in the digital age. Sleep data Purchasing health insurance can be advantageous. Discounts on purchasing health insurance packages or providing mobile phone usage information as part of the patient's assessment of the doctor's remote assessment or treatment via online channels. developments in the field of public health for ophthalmologists etc.

Keywords: Digital Life, Digital Life Index and Digital Economy

1. บทนำ (Introduction)

ในปัจจุบันการเติบโตทางเทคโนโลยีมีความก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว โดยการพัฒนาทางเทคโนโลยีนั้น มีวิวัฒนาการมาจากการปรับตัวของผู้คน การใช้ชีวิตที่เปลี่ยนแปลงให้ทันกับเทคโนโลยีและสิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ ที่เข้ามาอำนวยความสะดวกและตอบโจทย์วิถีชีวิตในการใช้ชีวิตมากขึ้น โดยเทคโนโลยีที่ถูกพัฒนานั้นได้มีวิวัฒนาการและถูกเรียกว่า “ดิจิทัล” ซึ่งความหมายของ “ดิจิทัล” คือ ศัพท์บัญญัติในเชิงเลข ทฤษฎีข้อมูลหรือระบบข้อมูล เป็นการแทนความหมายของข้อมูลโดยเฉพาะในเลขฐานสอง ที่ไม่ต่อเนื่องกัน โดยมีการนิยามยุคสมัยของดิจิทัล ไว้ดังนี้ (Kraiwanit, 2021)

Digital 1.0 ยุคเปิดโลกอินเทอร์เน็ต เป็นยุคของการเริ่มต้น “Internet” เป็นช่วงเวลาที่กิจกรรมและการดำเนินชีวิตของผู้คนเปลี่ยนจากออฟไลน์เป็นออนไลน์ เช่น การส่งจดหมายทางไปรษณีย์ก็ถูกแทนที่ด้วยการรับส่งผ่านอีเมล (E-mail) อีกทั้งยังเป็นการถือกำเนิดเว็บไซต์ (Website) ที่สามารถทำให้เราเข้าถึงข้อมูลทุกอย่างได้ง่ายขึ้น ขณะที่ **Digital 2.0** เป็นยุคของโซเชียลมีเดีย (Social Media) เป็นยุคที่ต่อยอดจากยุค Digital 1.0 เป็นยุคที่ผู้บริโภคเริ่มสร้างเครือข่ายติดต่อสื่อสารกันในโลกออนไลน์หรือเครือข่ายสังคม (Social Media) ส่วน **Digital 3.0** ยุคแห่งข้อมูลขนาดใหญ่ หรือที่เรียกกันว่า Big Data ยุคแห่งการใช้ข้อมูลที่มีการรับส่ง วิ่งเข้าออกเป็นล้านๆ ให้เกิดประโยชน์ การเติบโตของ Social Media และ E-Commerce จากยุค Digital 2.0 ทำให้เกิดการขยายของข้อมูลอย่างมากมามหาศาลทุกแพลตฟอร์มไม่ว่าจะเป็นสื่อโซเชียล เว็บไซต์เบราว์เซอร์

ต้องมีข้อมูลมากมายในแต่ละวัน จึงจำเป็นต้องมีระบบคลาวด์ (Cloud Computing) มาช่วยอำนวยความสะดวกจัดเก็บข้อมูล เลือกรหัสพยานกรใช้งาน และทำให้เราสามารถเข้าถึงข้อมูลในระบบคลาวด์จากที่ใดก็ได้บนโลกใบนี้ สามารถจัดการเก็บและแชร์ร่วมกับผู้อื่นได้ และ Digital 4.0 เมื่อเทคโนโลยีมีมันสมอง เป็นยุคที่ความฉลาดทางเทคโนโลยีจะทำให้อุปกรณ์ต่างๆ สามารถสื่อสารกันเองได้อย่างอัตโนมัติ เช่น การออกแบบอุปกรณ์ไฟฟ้าภายในบ้านให้เป็นสมาร์ทโฮม (Smart Home) สามารถสั่งงานเปิด-ปิด ได้ด้วยการรับคำสั่งเสียง เป็นต้น

ข้อมูลจากนักวิจัยได้กล่าวไว้ว่า ในปี 2010 ที่ผ่านมา ประชากรทั่วโลกมีการใช้ Facebook ซึ่งเป็นอีกหนึ่งโซเชียลมีเดียถึง 400 ล้านบัญชีผู้ใช้ (400 Account), 126 ล้านคนใช้ Blog, 50 ล้านคนทวีตข้อความผ่าน Twitter Application และ 91% ใช้โทรศัพท์เข้าถึงเว็บไซต์, 44% ดูวิดีโอออนไลน์ เป็นต้น (Farmer & Safer, 2010) การใช้ชีวิตของคนส่วนใหญ่ในปัจจุบันจึงมีเทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต โดยการใช้ชีวิตในแต่ละวันได้มีสิ่งอำนวยความสะดวกไม่ว่าจะเป็น โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต โน้ตบุค อุปกรณ์เครื่องใช้ไฟฟ้าภายในบ้านที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต และควบคุมสั่งงานผ่านโทรศัพท์มือถือหรือคำสั่งผ่านเสียงได้ ชีวิตประจำวันที่เกิดขึ้นในศตวรรษนี้จึงได้มีผู้ให้คำนิยามเอาไว้ อาจจะเรียกว่า “ชีวิตดิจิทัล”

ชีวิตดิจิทัล (Digital Life) อาจกล่าวได้ว่าเป็นพฤติกรรมการใช้ชีวิตของคนยุคสมัยใหม่โดยมีเทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งของการใช้ชีวิตตลอดจนการตัดสินใจในการใช้ชีวิตประจำวัน เพื่ออำนวยความสะดวกในการใช้ชีวิตให้มากขึ้น การใช้สมาร์ตโฟน (Smart Phone) ในการสื่อสารกับคนรอบข้างผ่านช่องทางเครือข่ายสัญญาณโทรศัพท์แล้วยังมีการสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมหรือที่เรียกกันว่าโซเชียลมีเดีย (Social Media) หรือแม้แต่การสื่อสารผ่านแอปพลิเคชัน (Application) หรือที่เรียกกันว่า “แชท” (Chat) ตลอดจนการใช้สมาร์ตโฟนในการตัดสินใจในการขับขี่บนท้องถนน การเดินทาง หรือการคำนวณระยะเวลาทางการเดินทางไปยังจุดหมายปลายทางในสถานที่ต่างๆ โดยการใช้แอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนที่เรียกกันว่า Navigators มีทั้งผู้พัฒนาแอปพลิเคชันอย่าง Google Inc. ที่เรียกแอปพลิเคชันนี้กันว่า Google Map เป็นต้น หรือการใช้สมาร์ตโฟนเพื่อความบันเทิงทั้งการฟังเพลงผ่านแอปพลิเคชันอย่างเช่น แอปพลิเคชัน Spotify มีการซื้อแพคเกจเพื่อฟังเพลง หรือจะเป็น Youtube ที่มีการขายแพคเกจ Youtube Premium ฟังเพลงออฟไลน์ได้ไม่มีโฆษณาคัน การดูหนังผ่านแอปพลิเคชัน Netflix ที่มีค่าบริการรายเดือน เปรียบเสมือนการเช่าสิทธิ์การดูภาพยนตร์โดยไม่ต้องเสียเงินซื้อแผ่น CD หรือ Video อย่างที่เคยเป็นในอดีต ตลอดจนการพัฒนาอุปกรณ์เสริมอย่างนาฬิกาให้ดูมีมูลค่ามากขึ้นโดยการพัฒนาให้เป็นสมาร์ตวอซ์ (Smart Watch) สามารถใช้งานเพื่ออำนวยความสะดวกที่มากกว่าการดูเวลาเหมือนอย่างที่ผ่านมา โดยการพัฒนาให้นาฬิกาหรือสมาร์ตวอซ์ สามารถตรวจจับชีพจร การเต้นของหัวใจ การวัดระดับน้ำตาลในเลือด การนับก้าว (Walking Distance) หรือฟังก์ชันประกอบการออกกำลังกายอย่างการเผาผลาญพลังงาน (Calories) และจากที่ได้กล่าวมาในข้างต้น พฤติกรรมของประชากรในแต่ละบุคคลอาจไม่ได้ดำรงชีวิตด้วยเทคโนโลยีไปทุกด้านอย่างที่ได้กล่าวมา การหาเครื่องมือในการวัดระดับการใช้ชีวิตแบบดิจิทัลจึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจกว่าตามมา การค้นคว้าหรือการหาระดับการใช้ชีวิตดิจิทัลนั้นสามารถนำองค์ความรู้นี้ไปต่อยอดการพัฒนาองค์ความรู้เพื่อยกระดับชีวิตประชากรให้ก้าวทันเทคโนโลยีมากยิ่งขึ้น

2. วัตถุประสงค์ (Objectives)

เพื่อศึกษาข้อมูลเนื้อหาชีวิตดิจิทัลในประเทศไทย (Digital Life In Thailand) ผ่านกิจกรรมประจำวันต่างๆ ของประชากร กิจกรรมในชีวิตประจำวันที่สอดคล้องกับการใช้ชีวิตดิจิทัล

3. การทบทวนวรรณกรรม (Literature Review)

การเก็บข้อมูลหัวข้อ “ชีวิตดิจิทัลในประเทศไทย” ในครั้งนี้ เป็นการเก็บข้อมูลภายใต้การศึกษาความหมายและแนวทางของการใช้ชีวิตในแบบยุคดิจิทัล ซึ่งได้ศึกษาและเรียบเรียงค้นหานิยามและแนวทางการศึกษาและการปฏิบัติจากแหล่งข้อมูลงานวิจัยต่างๆ อาทิ

“ชีวิตดิจิทัล” อาจกล่าวได้ว่า เป็นการดำเนินชีวิตภายใต้กิจกรรมต่างๆ ที่มีอุปกรณ์เทคโนโลยีเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้อง กล่าวคือ ในไลฟ์สไตล์ดิจิทัลไม่ว่าจะในห้องเรียน ที่บ้าน หรือที่ทำงาน เราเรียนรู้ เฟลิดเฟลิน บันเทิง และสื่อสารซึ่งกันและกันโดยใช้อินเทอร์เน็ต วิดีโอออนดีมานด์ โทรทัศน์แบบโต้ตอบส่วนบุคคล โทรศัพท์มือถือพร้อมดิจิทัล กล้องเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต เป็นต้น (Charmonman and Chorpothong, 2005)

“ชีวิตผ่านมือถือ” หมายถึง ความสามารถในการเข้าถึงสินค้า บริการ ข้อมูล และผู้คนจากสถานที่ทางกายภาพอื่นๆ ได้อย่างง่ายดาย หมายถึง การเดินทางจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งหรือจากอาคารหนึ่งไปอีกอาคารหนึ่ง อย่างไรก็ตามด้วยคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต สามารถทำสิ่งเหล่านี้ได้จากที่เดียว ไม่ว่าเราจะอยู่ที่ไหนบนโลกก็ตาม นี่คือการเคลื่อนย้ายดิจิทัล ทุกวันนี้อินเทอร์เน็ตเกิดขึ้นผ่านหน้าจอโดยใช้เมาส์และคีย์บอร์ด ซึ่งต่างจากประสบการณ์ในอาคารและพื้นที่ต่างๆ สถาปัตยกรรมสำหรับไลฟ์สไตล์ดิจิทัลจะผสมผสานประสบการณ์ดิจิทัลของเราเข้ากับประสบการณ์ทางกายภาพ โดยการจัดหาสภาพแวดล้อมที่กำหนดค่าใหม่ได้ ซึ่งช่วยให้เราใช้งานอินเทอร์เน็ตได้อย่างแท้จริง สิ่งที่เราทำทางออนไลน์กำลังเข้ามาแทนที่การเดินทางไปยังอาคารต่างๆ ด้วยการเดินทางไปยังเว็บไซต์อย่างรวดเร็วซึ่งแทบไม่เกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมจริงที่เราอาศัยอยู่ เช่น สำนักงาน โฮมออฟฟิศ ร้านกาแฟ

Chachula (2007) ในคำนิยามที่เรียกว่า “ชีวิตดิจิทัล” หรือ “ชีวิตผ่านมือถือ” สองคำนี้เป็นคำจำกัดความที่มีความแตกต่างกัน แต่เป็นกิจกรรมที่ทำในจุดประสงค์คล้ายกัน กล่าวคือ การดำเนินชีวิตดิจิทัลนั้นเป็นการดำเนินชีวิตผ่านทางมือถือ การนำเอากิจวัตรประจำวันไปเป็นส่วนเกี่ยวข้องกับการใช้ชีวิตประจำวันบนมือถือ แสดงให้เห็นถึงการใช้ชีวิตดิจิทัลโดยผ่านเครื่องมืออย่างโทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต อุปกรณ์สารสนเทศที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้อย่างทันท่วงที สอดคล้องกับงานวิจัยของ Marc Prensky (2004) ที่ได้เฝ้าสังเกตหนุ่มสาวในยุคใหม่ ที่ได้เรียกกลุ่มประชากรคนรุ่นใหม่นี้ว่า “Digital Native” กล่าวคือ เป็นประชากรที่เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยี พร้อมกับการใช้ชีวิตดิจิทัลในยุคศตวรรษที่ 21 โดยได้กล่าวเอาไว้ว่า การสื่อสารของมนุษย์ทั้งหมดเปลี่ยนไปอย่างสิ้นเชิงกับการถือกำเนิดของทั่วโลก เครือข่ายคอมพิวเตอร์และสำหรับกลุ่มอื่น ๆ ไม่มากไปกว่า Digital Natives สำหรับการเขียนจดหมายซึ่งครั้งหนึ่งใช้เวลาและความคิดที่จะเขียนและเวลาที่ จะมาถึงถูกเสริมอย่างรวดเร็วและบ่อยครั้งแทนที่ด้วยอีเมลซึ่งสามารถเขียนได้อย่างรวดเร็วและส่งไปยังหมายเลข Address ใด ๆ ได้ทันที การประชุมเคยถือเป็นกิจกรรมที่คนได้พบเจอหน้ากัน แต่ประชุมออนไลน์และจัดประชุมออนไลน์กลายเป็นจุดเด่นที่สำคัญของคนรุ่นใหม่ มีซอฟต์แวร์ทุกประเภทเพื่ออำนวยความสะดวกนี้

การส่งข้อความโต้ตอบแบบทันที “ห้องสนทนา” ไปยังเครื่องมือต่างๆ เช่น “wiki” และ “net meeting” มีเครื่องมือเพื่อช่วยตั้งค่าการประชุมสด เช่น www.meetup.com สำหรับ Digital Native หรือประชากรที่

เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีนั้น แม้ว่าอีเมลและข้อความจะเป็นกลไกในการแชร์ข้อมูลอย่างชัดเจน แต่ Digital Natives มีการพัฒนาเฉพาะอื่นๆ ยกตัวอย่างคำว่า บล็อก (คำว่า “บล็อก” คือการย่อ "weblog") คนยุคใหม่ชอบที่จะแลกเปลี่ยน การให้ และรับ โดยเฉพาะสิ่งของที่แสดงถึงบุคลิกของตน เช่น เพลง ภาพยนตร์ และเว็บไซต์ที่ตกลงขบขันถูกส่งผ่านไปอย่างรวดเร็ว ซึ่งตอนนี้กลายเป็นที่รู้จักในนาม "ไวรัล (Viral)" (Marc Prensky, 2004) ถือเป็น การสร้างชื่อเสียงให้กับบุคคลนั้นๆ ได้เพียงชั่วข้ามคืนและได้มีการกล่าวถึงชีวิตดิจิทัลในมุมมองของไลฟ์สไตล์ โดยพิจารณาว่าเราเข้าใจปรากฏการณ์ใหม่นี้และผลที่ตามมาคือ “ไลฟ์สไตล์ดิจิทัล” เพื่อแสดงลักษณะความเป็นอยู่และการใช้ชีวิตของวัยรุ่นกลุ่มสำคัญๆ ที่มีชีวิตเกี่ยวกับสมาร์ตโฟนและโซเชียลเน็ตเวิร์คที่ไร้ขีดจำกัด การเชื่อมต่อระหว่างกันในเวลาและเวลา ซึ่งผลักดันเป็นสื่อกลาง โครงสร้าง และเงื่อนไขในชีวิตประจำวัน อย่างไรก็ตาม ไลฟ์สไตล์ดิจิทัลนี้ไม่ได้ถูกทำเครื่องหมายด้วยการใช้โซเชียลเน็ตเวิร์คเท่านั้น แต่ยังรวมถึงเนื้อหาที่แชร์ด้วย การมีภาพลักษณ์ที่พึงปรารถนาทางสังคมในหมู่เพื่อนฝูงจะเป็นตัวกำหนดการสร้างและการบริโภคผลิตภัณฑ์ บริการ และกิจกรรมบางประเภทเพื่อจุดประสงค์สูงสุดในการแบ่งปันและเผยแพร่ เป็นที่เชื่อกันว่าพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมประเภทนี้ในสภาพแวดล้อมดิจิทัลแบบเคลื่อนที่อาจทำให้กลุ่มคนตกตงที่จะจัดประเภทพฤติกรรมเหล่านี้เป็นพฤติกรรมเสพติดที่ไม่ใช่จะเป็นยาเสพติด ไม่ว่าในกรณีใดข้อเท็จจริงของความจำเป็นในการออกแบบ พัฒนา และใช้กลยุทธ์ด้านการศึกษา ครอบครัว และการคุ้มครองทางสังคมที่สนับสนุนการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีเหตุผลและเพียงพอ โดยเฉพาะสมาร์ตโฟน ข้อจำกัดอย่างหนึ่งของการศึกษาคือเครื่องมือประเมินผล ซึ่งอาจทำให้ผู้เข้าร่วมตอบสนองในสังคมยอมรับได้ในบางกรณี (Ramos-Soler et al., 2021)

หากย้อนกลับมาที่ประเทศไทย งานวิจัยการใช้โทรศัพท์มือถือและอินเทอร์เน็ตของประชากรไทยมีแนวโน้มการใช้งานสูงขึ้นทุกปีตั้งแต่ พ.ศ. 2556 - 2560 โดยอินเทอร์เน็ต พ.ศ. 2556 มีการใช้งานร้อยละ 26.89 และขยับขึ้นถึงร้อยละ 52.89 ใน พ.ศ. 2560 ทั้งนี้มีประเด็นที่น่าสนใจจากการเพิ่มขึ้นของการใช้อินเทอร์เน็ตที่มีการขยับขึ้นมากถึงร้อยละ 50 อันเนื่องมาจากรัฐบาลให้ความสำคัญกับนโยบายการเพิ่มสัญญาณเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในช่วงปีที่ผ่านมาให้กับหมู่บ้านในกลุ่มเป้าหมาย ทั้งยังกำหนดเป็นตัวชี้วัดในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 ด้วยเช่นกัน (Pansri and Chomtohsuwan, 2019) โทรศัพท์เคลื่อนที่ อินเทอร์เน็ต ข้อมูลเครือข่าย ล้วนเป็นเครื่องมือที่เป็นข้อมูลข่าวสารที่สำคัญต่ออุตสาหกรรมการท่องเที่ยวของโลกในขณะนี้และที่สำคัญที่สุดคือการที่นักท่องเที่ยวมีความต้องการที่จะท่องเที่ยวเพิ่มขึ้น นักท่องเที่ยวจึงมีความต้องการที่จะสืบค้นข้อมูลการท่องเที่ยวเพิ่มมากขึ้นตามมา โดยเฉพาะการท่องเที่ยวไร้รูปแบบ การท่องเที่ยวได้ทุกที่ทุกเวลา การท่องเที่ยวที่ไม่มีความแน่นอนและยากจะคาดเดา ซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา นักท่องเที่ยวจึงมีความต้องการที่มากขึ้นในการใช้เทคโนโลยีเครือข่ายข้อมูลข่าวสารที่เพียงพอและสะดวกรวดเร็วในการท่องเที่ยว เพราะเหตุนี้การสร้างและพัฒนา Smart Tourism จึงเป็นปัจจัยสำคัญของตลาดอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว (Yanopas, 2018) ทุกวันนี้เป็นเรื่องปกติที่ระบบดิจิทัลจะแทรกซึมชีวิตเราอย่างมาก อย่างไรก็ตามไม่นานมานี้ก่อนที่อินเทอร์เน็ตจะแพร่กระจาย เราใช้ชีวิตอย่างมีฐานะมากขึ้นและเราได้รับสื่อหลากหลายประเภท ถ้าเราต้องการคุยกับเพื่อน เราจำเป็นต้องมีโทรศัพท์แบบมีสายที่เชื่อมต่อโทรศัพท์บ้าน หากเราต้องการทราบข่าวประจำวันจำเป็นต้องเปิดโทรทัศน์หรือซื้อหนังสือพิมพ์มาอ่าน และถ้าเราต้องการทำโปรแกรมโซเชียล เราต้องหาสถานที่ใหม่หรือเยี่ยมชมสถานที่ต่างๆ ด้วยตนเอง แต่ปัจจุบันอินเทอร์เน็ตได้กลายเป็นสื่อกลาง อินเทอร์เน็ตได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างสิ้นเชิงและได้รวมเอานิสัยการอ่าน

หนังสือ การดูโทรทัศน์ และการสื่อสารเข้าด้วยกันอย่างแท้จริง สิ่งนี้ได้รับการยืนยันโดยการวิจัยตลาดออนไลน์ล่าสุดที่เสร็จสิ้นเมื่อปลายปี 2018 โดย National Media and Info communications Authority ในฮังการี และเปิดเผยลักษณะของการใช้อินเทอร์เน็ต ชาวฮังการีมากกว่า 3,000 คนที่มีอายุเกิน 16 ปีเข้าร่วมในการวิจัย จากข้อมูลพบว่า 88% ของกลุ่มตัวอย่างมีสมาร์ตโฟนซึ่งถือเป็นเครื่องมืออินเทอร์เน็ตชั้นนำตั้งแต่ปี 2560: 77% ของผู้ตอบแบบสอบถามใช้สมาร์ตโฟนเพื่อเล่นอินเทอร์เน็ต (53% ใช้พีซีแบบพกพาและ 52% ใช้ PC Desktop) (Papp-Danka, 2019) แม้แต่งานวิจัยของประเทศจีนที่มีประชากรเยอะติดอันดับของโลก ได้มีการพูดถึงการนำเอาประโยชน์จากโลกดิจิทัลมาเปลี่ยนบทบาทการเป็นนักเขียน โดยได้กล่าวเอาไว้ว่า เยาวชนในเมืองเล็กๆ ยังเป็นแรงผลักดันที่อยู่เบื้องหลังตลาดนิยาย วิดีโอ และภาพยนตร์ออนไลน์อีกด้วย ในประเทศจีนมีเครือข่ายออนไลน์ เขียนและโพสต์เป็นระยะ และระบบการชำระเงินผ่านมือถือทำให้ผู้อ่านสามารถชำระเงินจำนวนเล็กน้อยซ้ำๆ เพื่อรับรหัสในการเข้าอ่านข้อมูลที่สนใจ ผู้ใช้สามารถจ่ายค่าธรรมเนียมเล็กๆ น้อยๆ เทียบเท่ากับเศษเสี้ยวของ 0.01 ดอลลาร์สหรัฐ เพื่ออ่านการอัปเดตแต่ละครั้ง ซึ่งจะทำให้เยาวชนในเมืองเล็กจำนวนมากกลายเป็นนักอ่านตัวยง นอกจากนี้ยังค่อนข้างง่ายสำหรับแฟนๆ ที่จะกลายเป็นนักเขียนเอง

ก่อนยุคอินเทอร์เน็ตแทบจะเป็นไปไม่ได้เลยที่นักเขียนรุ่นเยาว์ในประเทศจีนจะปรากฏตัว เพราะมีนักเขียนเพียงไม่กี่คนเท่านั้นที่สามารถเข้าถึงสำนักพิมพ์ในเมืองใหญ่ได้ อย่างไรก็ตาม กิจกรรมทางออนไลน์ ทำให้ทุกคนสามารถเผยแพร่เรื่องราวของตนได้ทันที และสามารถพูดคุยกับผู้อ่านได้ เนื่องจากอินเทอร์เน็ตได้ยกระดับจากมือสมัครเล่นสำหรับนักเขียนรุ่นใหม่ แม้แต่นักเขียนที่ไม่รู้จักจากพื้นที่ห่างไกลก็สามารถเขียนเพลงฮิตยอดนิยมได้ สิ่งเดียวกันนี้กำลังเกิดขึ้นบนแพลตฟอร์มวิดีโอเช่นกัน มีเทมเพลตวิดีโอ คำแนะนำ และตัวอย่างเพื่อให้แน่ใจว่าผู้ใช้งานในการสร้างสรรค์ บางแพลตฟอร์มเช่น Tik Tok และ Kuaishou ยังให้เสียงพื้นหลังที่หลากหลายและเอฟเฟกต์พิเศษแก่ผู้ใช้เพื่อทำให้วิดีโอสมบูรณ์ยิ่งขึ้น แม้แต่ผู้ใช้ทั่วไปก็สามารถสร้างวิดีโอที่ขัดเกล่าได้ ไม่น่าแปลกใจเลยที่การเพิ่มผู้ใช้งานล่าสุดส่วนใหญ่มาจากเยาวชนในเมืองเล็กๆ ของประเทศจีน (Ma, 2019) การเรียนการสอนในปัจจุบัน นักเรียนมีความคาดหวังว่าอาจารย์จะรวมการใช้แล็ปท็อปเข้ากับประสบการณ์การเรียนรู้ และพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ประโยชน์จากความพร้อมของความคล่องตัวและการเข้าถึงทรัพยากร (McMahon and Pospisil, 2005) การทำงานในรูปแบบลักษณะใหม่ๆ เกิดขึ้นมากมายจากการเปลี่ยนเข้าสู่การใช้ชีวิตดิจิทัล การสั่งอาหารออนไลน์ การเรียกรถ Taxi หรือแม้แต่ก่อให้เกิดนิยามการทำงานแนวใหม่ที่เรียกกันว่า “GIG Economy” กล่าวคือ ด้วยการแพร่กระจายของงานทางไกล การทำให้เศรษฐกิจเป็นดิจิทัล และเศรษฐกิจแบบ GIG ผู้ประกอบการกลุ่มใหม่จึงเกิดขึ้น คนทำงานอิสระทางดิจิทัลที่เดินทางไปทั่วโลก (Tyutyuryukov and Guseva, 2021)

การตลาดอาหารดิจิทัลเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่องท่ามกลางสื่อดิจิทัล แนวทางปฏิบัติเกี่ยวกับสื่อใหม่และอำนาจ การใช้ง่ายที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในชีวิตวิถีใหม่ที่ใส่ใจเรื่อง อาหารสุขภาพ มีแนวโน้มไปสู่การเพิ่มการลงทุนด้านการตลาด อาหารบนสื่อใหม่ๆ เช่น สื่อสังคมออนไลน์ สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง และวิดีโอเกม จุดมุ่งหมายคือ ให้เยาวชนหรือกลุ่มเป้าหมายมีส่วนร่วมในประสบการณ์ทางความบันเทิงและเพื่อกระตุ้นให้กลุ่มเป้าหมายแบ่งปันประสบการณ์เหล่านี้กับสภาพแวดล้อมของพวกเขา (Chimphlee et al., 2021) ในขณะที่เทคโนโลยีดิจิทัลมีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การบริหารจัดการองค์กรแบบเดิมไม่สามารถตอบสนองต่อรูปแบบการแข่งขัน พฤติกรรมของลูกค้า ผลิตภัณฑ์และบริการ รวมถึงวิธีการดำเนินงานขององค์กร ส่งผลให้องค์กรจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนโครงสร้างพื้นฐานโดยการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาบูรณาการ

ร่วมกับการดำเนินงานทั้งภายในและภายนอก ปัจจุบันองค์กรต่างๆ ในประเทศไทยทั้งองค์กรเอกชน หน่วยงานราชการและรัฐวิสาหกิจ กำลังอยู่ในขั้นตอนการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัลและได้รับความนิยมน้อยอย่างแพร่หลาย ผู้บริหารมีการกำหนดกลยุทธ์ดิจิทัลเพื่อเป็นแผนในการดำเนินงานธุรกิจ (Laorach, 2021) และหากอ้างอิงถึงคำจำกัดความดิจิทัลมีผู้ให้คำจำกัดความคำว่า “ดิจิทัล” คือ เทคโนโลยีดิจิทัลซึ่งเป็นเทคโนโลยีใหม่ที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่างๆ มากมาย ทั้งด้านบวกและด้านลบ การรู้ดิจิทัลในความหมายของชุมชน คือ การใช้สมาร์ทโฟนที่เป็นประโยชน์ ปลอดภัย และมีจริยธรรม ประเด็นที่ชุมชนสนใจมีหลายประการ ได้แก่ การติดสมาร์ทโฟน การป้องกันและแก้ไขการติดสมาร์ทโฟน การหลอกลวงออนไลน์และการป้องกัน อย่างไรก็ตามพบว่าผู้ใหญ่ในชุมชนจำนวนหลายคนไม่กล้าทำรายการทางการเงินผ่านสมาร์ทโฟนเพราะกลัวทำผิดพลาด การใช้สมาร์ทโฟนนอกจากใช้สื่อสารแล้วยังนิยมใช้เพื่อความบันเทิง เช่น ฟังเพลงและดูละครผ่าน YouTube นอกจากนี้ประเด็นที่ชุมชนคิดว่าสำคัญและสนใจอยากเรียนรู้ ได้แก่ สิทธิและความรับผิดชอบออนไลน์ ทรัพย์สินทางปัญญา การรักษาความเป็นส่วนตัวหรือความปลอดภัยของตนเอง การใช้สมาร์ทโฟนให้เกิดประโยชน์ในด้านอื่นที่ไม่ใช่การบันเทิงแต่เพียงอย่างเดียว ซึ่งเหล่านี้จะถูกเรียกว่า การตระหนักรู้ของดิจิทัล (Waitayapanich et al., 2019)

การตระหนักรู้ของดิจิทัล การใช้สื่อดิจิทัลให้ถูกวิธีโดยไม่ส่งผลกระทบต่อการใช้เทคโนโลยีหรือการใช้ชีวิตประจำวัน การรับรู้ข่าวสาร ข่าวกรอง ข่าวที่ถูกแชร์ออกมาหลายช่องทาง ความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัล มีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตของผู้คนในสังคม วิถีชีวิตต้องปรับเปลี่ยนไปตามบริบทแวดล้อมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ฉับพลัน ส่งผลต่อคุณภาพชีวิต ต้องมีการปรับตัวให้รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี สามารถดำรงชีวิตอยู่ในโลกยุคดิจิทัลได้อย่างมีความสุข Sintuwongsanon (2019) การจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนเพื่อให้สามารถรับมือกับสิ่งที่เกิดขึ้น ต้องมีการปรับปรุงหลักสูตรให้เหมาะสมทันสมัย ทันทต่อความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การพัฒนาทักษะทางด้านการแก้ปัญหา การพัฒนาให้ผู้เรียนมีทักษะชีวิต มีทักษะความเป็นพลเมือง ในศตวรรษที่ 21 การพัฒนาผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์และสร้างสรรค์นวัตกรรม การเสริมสร้างให้ผู้เรียนมีทักษะการใช้เทคโนโลยี การพัฒนาทักษะการสื่อสาร การรู้เท่าทันสื่อ การปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงและการยอมรับความแตกต่างทางด้านวัฒนธรรมและความคิดเห็น การพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม การพัฒนาทักษะอาชีพ การพัฒนาทักษะทางด้าน การอ่าน การเขียนและการคิดคำนวณ การวางแผนจัดสรรเวลาหรือการบริหารเวลาให้เหมาะสมสำหรับการใช้ชีวิต การเรียน การทำงาน การพัฒนาผู้เรียนทางด้านคุณธรรม จริยธรรม รวมทั้งการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะและทักษะในศตวรรษที่ 21 ซึ่งการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล เพื่อเป็นการพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้เรียน ให้สามารถใช้ชีวิตอยู่ในโลกยุคใหม่ได้อย่างมีความสุขตามศักยภาพของตนเอง ทั้งนี้คุณภาพชีวิตของผู้เรียนมีอิทธิพลส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้และคุณภาพการศึกษาโดยตรง

ภายใต้สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ตั้งแต่ก้าวเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 เป็นช่วงเวลาแห่งการเปลี่ยนแปลงของโลกอย่างรวดเร็ว ความฉลาดรู้เท่าทันดิจิทัล เป็นเรื่องหนึ่งที่กำลังพูดถึงในวงการการศึกษา โดยเฉพาะความสามารถในการปรับตัวของผู้เรียนในยุคโลกพลิกผัน (VUCA World) จึงเป็นภารกิจโดยตรงของสถานศึกษา และเป็นหน้าที่ของผู้บริหารสถานศึกษาที่ต้องบริหารจัดการหลักสูตร และพัฒนาสถานศึกษา เพื่อรองรับตัวชี้วัด ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ) ให้ครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ ทศนคติ และค่านิยม ที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิต โดยใช้ทักษะการใช้สื่อ และการเข้าสังคมในโลกออนไลน์ ผู้บริหารสถานศึกษาจึงเป็นกลไกสำคัญที่

จะพัฒนาเทคโนโลยีให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลก สามารถเผชิญกับความท้าทาย เพื่อสามารถสร้างและใช้เทคโนโลยี เข้าใจการบริหารความเสี่ยง รับรู้ รับมือกับภัย และการแสดงออกด้านดิจิทัล การสื่อสารกับผู้อื่น ค้นหา อ่าน วิเคราะห์ แยกแยะ ประยุกต์ และแลกเปลี่ยนมีการส่งเสริมสิทธิมนุษยชน รวมทั้งกฎหมายต่างๆ ในการใช้เทคโนโลยี เพื่อให้สามารถรับมือกับการเปลี่ยนแปลงในปัจจุบันได้อย่างมีประสิทธิภาพ และนำพาสถานศึกษาให้ประสบผลสำเร็จ (Chantorn and Chasuwan, 2022)

หลากหลายงานวิจัยจากทั่วโลก ต่างได้ให้คำนิยามในลักษณะที่คล้ายคลึงกัน กล่าวคือ ชีวิตดิจิทัล หรือไลฟ์สไตล์แบบดิจิทัล เป็นการทำกิจกรรมต่างๆ ในชีวิตประจำวันผ่านอุปกรณ์อย่างสมาร์ทโฟน แท็บเล็ต (Tablet) หรือคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะที่เรียกกันว่า PC นั้น อาทิ การสื่อสารที่เป็นสิ่งที่เห็นชัดที่สุด ประชากรบนโลกต่างรู้จักการติดต่อสื่อสารผ่านโซเชียลมีเดีย การดูหนังฟังเพลงผ่านการสตรีมหรือผ่านแอปพลิเคชัน เช่น YouTube, Spotify etc. การทำธุรกรรมทางการเงินผ่าน Mobile Banking การประชุมผ่านโปรแกรม Zoom, Microsoft Team, Google Meet การซื้อของออนไลน์ การส่งอาหารผ่านแอปพลิเคชัน Food Delivery ต่างๆ ประกอบกับสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 ทำให้กิจกรรมที่ผ่านทางโลกดิจิทัลแพร่หลายมากขึ้น อย่างไรก็ตามการใช้ชีวิตผ่านโลกดิจิทัลย่อมมีทั้งผลดีและผลเสีย ในด้านการตระหนักรู้ดิจิทัล การป้องกันข้อมูลส่วนบุคคลต่างๆ จึงควรเป็นที่ตระหนักให้มากที่สุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งการบอกรหัสผ่าน (Password) กับบุคคลอื่นซึ่งไม่ควรทำอย่างยิ่ง เพราะข้อมูลบนโลกดิจิทัลสามารถถูกมิฉฉาชี้นำไปทำให้เกิดความเสียหาย ชื่อเสียงได้โดยง่าย

4. นิยามศัพท์ (Vocabulary definition)

ชีวิตดิจิทัล คือ วิถีชีวิตที่เป็นส่วนหนึ่งของการใช้ชีวิตโลกดิจิทัล โดยการดำเนินชีวิตประจำวันผ่านอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ อาทิ อุปกรณ์สมาร์ทโฟน เป็นต้น

ชีวิตผ่านมือถือ คือ การใช้ชีวิตประจำวัน หรือการนำเอากิจวัตรประจำวันผ่านทางโทรศัพท์สมาร์ทโฟน หรือโทรศัพท์มือถือ โดยการให้อุปกรณ์โทรศัพท์มือถือหรือสมาร์ทโฟนสามารถช่วยอำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวันในด้านต่างๆ

ไลฟ์สไตล์ดิจิทัล คือ การใช้ชีวิตในรูปแบบดิจิทัล การนำเอาอุปกรณ์เทคโนโลยีเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องในการใช้ชีวิตประจำวัน

การตระหนักรู้ดิจิทัล คือ การเข้าใจในข้อดีและข้อเสียในการใช้ดิจิทัล โดยสามารถใช้ดิจิทัลให้เกิดประโยชน์โดยคำนึงถึงผลเสียของการใช้ดิจิทัลหากใช้ดิจิทัลไม่ถูกต้อง ข้อกฎหมายต่างๆ ของการใช้ดิจิทัล หรือข้อพึงระวัง การป้องกันถูกโจรกรรมทางไซเบอร์ เช่น การเปลี่ยนรหัสผ่านอีเมลทุก 3 เดือน เป็นต้น

5. วิธีการศึกษาข้อมูล (Methodology)

5.1 ขอบเขตของการศึกษา

ขอบเขตทางด้านเนื้อหา

การเก็บข้อมูลในครั้งนี้เป็นการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เชี่ยวชาญเฉพาะจำนวน 6 ท่าน ซึ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีดิจิทัลทั้งภาครัฐและภาคเอกชน และจะนำข้อมูลที่ได้รับจากการสัมภาษณ์เชิงคุณภาพมาวิเคราะห์เพื่อหาข้อสรุปตามเนื้อหาหัวข้อชีวิตดิจิทัล

ขอบเขตทางด้านระยะเวลา

ในด้านของระยะเวลาที่เก็บข้อมูล เป็นการสัมภาษณ์เก็บข้อมูลช่วงเดือน พฤศจิกายน 2564 - เมษายน 2565 เพราะข้อมูลทางด้านข่าวสารด้านเทคโนโลยีมีการพัฒนาและก้าวหน้าขึ้นในทุกๆ วัน

5.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล ได้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ในเทคโนโลยีดิจิทัลทั้งภาครัฐและภาคเอกชน จำนวน 6 ท่าน และทำการเก็บข้อมูล ถอดข้อมูลการสัมภาษณ์และนำเข้าสู่อุปกรณ์ Nvivo เพื่อทำการสร้างกรอบแนวความคิดจากการให้คำนิยามของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 6 ท่าน ดังนี้

6. ผลการศึกษา (Finding)

1. **ผศ. ดร.สมชาย เล็กเจริญ (มหาวิทยาลัยรังสิต)** ได้กล่าวคำนิยามไว้ดังนี้ “Digital Life คำนี้เป็นการนึกถึงการใช้ชีวิต Digital การใช้ Application ไหนมากที่สุด เช่น Facebook, Line, Internet Banking, YouTube เป็นต้น โดยสามารถแบ่งออกตาม Function การทำงาน เช่น Digital Literacy – Application ที่บอกจำนวนการใช้งานในแต่ละ App เพื่อเป็นการตระหนักรู้ถึงการใช้ Digital ให้ถูกวิธีในข้างต้น หรืออย่างเช่น Application เป่าตัง ที่ถูกพัฒนาและนำมาใช้โดยรัฐบาล เพื่อเป็นการโอนเงินเข้า-ออก หรือแม้กระทั่งใช้จ่ายซื้อของโดยการผ่านนโยบายเยียวยาจากรัฐบาล เช่น โครงการคนละครึ่ง โครงการไทยเที่ยวไทย เป็นต้น แต่ในขณะเดียวกัน Application เป่าตัง สามารถเป็นช่องทางให้ทางฝ่ายตรวจสอบบัญชีหรือความเคลื่อนไหวบัญชีบุคคลได้ การรับโอน-จ่าย-ถอนเงินต่างๆ ทางหน่วยงานรัฐบาลที่เกี่ยวข้องสามารถรู้ความเคลื่อนไหวบุคคลได้ Digital Currency – Application เกี่ยวกับ Banking, Blockchain, IoT (Internet of Things), Infrastructure ด้านโครงข่าย สัญญาณแรงหรือไม่ อย่างไร”
2. **ผศ. ดร.วุฒิพงศ์ ชินศรี (ผู้อำนวยการหลักสูตร การจัดการความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ และผู้อำนวยการสำนักงานนวัตกรรมวิสาหกิจดิจิทัล มหาวิทยาลัยรังสิต)** ได้ให้คำนิยามไว้ดังนี้ “ชีวิตดิจิทัล หมายถึง การใช้ชีวิตในด้านพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ใช้อินเทอร์เน็ตในการทำอะไบบ้าง ใช้อินเทอร์เน็ตวันละเท่าไร การ Disruptive Technology การเข้ามาเปลี่ยนแปลงการใช้จ่ายจากการใช้จ่ายเงินสด เปลี่ยนแปลงเป็นบัตรเครดิต จากนั้นมีการเปลี่ยนแปลงเป็นการใช้กระเป๋าเงินสด Wallet จนถึงการใช้จ่ายเงินดิจิทัล Block Chain, Bit Coin เป็นต้น”
3. **ดร.วรัญญู สุจิวิวัฒน์พงศ์ (CEO จาก DEMETER ICT CORPORATION)** ได้ให้คำนิยามไว้ ดังนี้ “Digital Life ชีวิตดิจิทัล มองถึงการใช้ชีวิต ไลฟ์สไตล์ ส่วน Digital Life Index ดัชนีชีวิตดิจิทัล หมายถึง ดัชนีการวัดในด้าน Index การใช้เครื่องมือ จำนวนชั่วโมงเครื่องมือด้านการวิเคราะห์ รูปแบบของการใช้ดิจิทัล เช่น สัดส่วนในการใช้งานก็ชั่วโมงต่อวัน โดยคิดเป็นก็เปอร์เซ็นต์ต่อวัน ใช้ในการทำงาน ใช้ในการสื่อสาร การหาข้อมูลเพิ่มเติม (Search engine), การ Shopping, การทำธุรกรรมทางการเงิน หรือ ด้าน Entertainment ในด้านของ Finance ซึ่ง Technology ที่เข้ามา Disrupt การเงิน เป็นเรื่องของการเปลี่ยนช่องทางการทำธุรกรรมทางการเงิน ธนาคารที่เป็น Traditional ยังคงมีอยู่ แต่เป็นการเปลี่ยน Channel แต่ในด้านของ Business ยังคงอยู่ จึงไม่อาจใช้คำว่า Disrupt การเงินแต่ น่าจะเป็นการ Disrupt ช่องทางหรือ Channel การทำธุรกรรมทางการเงิน กลุ่มธุรกิจที่เกิดผลกระทบต่อ การเปลี่ยนแปลงนี้ ได้แก่ กลุ่มธุรกิจเช่าซื้อตู้ ATM กลุ่มที่ให้เช่าพื้นที่วางตู้ ATM เป็นต้น การรู้เท่าทันเทคโนโลยี พลเมืองรู้เท่าทันภัยอินเทอร์เน็ต Social Network การระมัดระวังการใช้ Social Network

การปลอมแปลงข้อมูลส่วนตัว ประชากรโซเชียลมีเดียอินเทอร์เน็ตอย่างไรให้ปลอดภัย เครื่องมือสื่อสาร หากพูดถึงเรื่องของ Social Media ควรเปลี่ยนค่าเป็น ช่องทางการสื่อสาร เช่น การใช้ E-mail, Messenger, Twitter, Social Messenger, Social Network, Tik-Tok เป็นต้น”

4. **ดร.ทศนัย ชุ่มวัฒนะ (มหาวิทยาลัยรังสิต)** ได้ให้คำนิยามไว้ดังนี้ “Digital Life คือ ความเป็นดิจิทัลในยุคปัจจุบัน ประเทศไทยมีการผลักดันและพัฒนาให้ประชากรเป็นพลเมืองดิจิทัล Digital Literacy ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ให้ความสำคัญในความสามารถในการแยกแยะข้อมูลที่น่าเชื่อถือ ความตระหนักในความปลอดภัยบนโลกโซเชียล เช่น มีการเปลี่ยน User name, Password บ่อยแค่ไหน มีการแชร์ Content ต่างๆ บน Social media มากน้อยแค่ไหน การตระหนักถึงการใช้งาน Digital บนโลก Cyber หน้าที่พลเมืองดิจิทัล การแยกแยะข้อมูลข่าวสาร การคิดวิเคราะห์ ทักษะพื้นฐานการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เช่น Computer, Internet, Smart Phone ทักษะ IoT (Internet of things) ทักษะด้านการทำธุรกรรมออนไลน์ Internet Banking ทักษะด้าน Cyber Security การ Concern ตระหนักถึงการ Use Application ต่างๆ ให้ปลอดภัย ปกป้องความเสี่ยงทางด้าน Cyber การใช้ biometric มาช่วย การตั้ง Password ที่เหมาะสม การลงโปรแกรม Anti-virus, Hacker หรือการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวใน Facebook ไม่ให้เข้าถึงข้อมูลส่วนตัวของเรา”
5. **ผศ. ดร.ภูเบศร์ สมุทรจักร (มหาวิทยาลัยมหิดล)** ได้กล่าวคำนิยามไว้ดังนี้ “Digital Life คือ การแสดงถึงเทคโนโลยีบนแพลตฟอร์ม (Platform) การใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งเมื่อก่อนเราใช้ชีวิตแบบปกติ เช่น การเดินทางไปทำธุรกรรมที่ธนาคารด้วยตนเอง การเรียนหนังสือโดยการนั่งเรียนในชั้นเรียนที่โรงเรียนหรือมหาวิทยาลัย หรือแม้กระทั่งการออกเดท (Dating) ซึ่งในยุคก่อนที่ไม่มีเทคโนโลยีหรือดิจิทัลเราก็ใช้ชีวิตนอกดิจิทัล แต่ในปัจจุบันเราได้มีเทคโนโลยีเข้ามาทำให้ชีวิตในบางส่วนของเราสามารถดำเนินชีวิตบนโลกออนไลน์ ซึ่งชีวิตดิจิทัลในความหมายคือ โลกที่ต้องดำเนินการผ่านอินเทอร์เน็ต หากถามว่าในตอนนี้นั้นชีวิตของเราเป็นชีวิตดิจิทัล 100% หรือไม่ คำตอบคือ ไม่ใช่ เพราะกิจกรรมบางอย่างในชีวิตประจำวันไม่สามารถดำเนินการผ่านโลกของดิจิทัลได้ แต่ในอนาคตกิจกรรมบางอย่างอาจสามารถทำได้โดยผ่านอุปกรณ์เสริม ยกตัวอย่างกิจกรรมที่ไม่สามารถดำเนินการผ่านโลกดิจิทัลหรือโลกออนไลน์ได้ เช่น การรับประทานอาหาร เพราะการรับรสเป็นศาสตร์สัมผัสที่โลกดิจิทัลยังไม่สามารถทำผ่านทางนี้ได้ ถึงแม้เราจะสามารถสั่งอาหารผ่าน Application ได้แต่ไม่สามารถทานอาหารผ่านโลกดิจิทัลได้ เป็นต้น ดังนั้น ในมุมมองส่วนตัวจึงมีความคิดเห็นว่า โลกออนไลน์และโลกออฟไลน์ไม่สามารถทับซ้อนกันได้ 100% ในขณะนี้ และหากพูดถึง นิยามคำว่า “ดัชนีชีวิตดิจิทัล” จะนึกถึงสิ่งใดบ้าง
 - นึกถึงกิจกรรมประจำวันที่เราสามารถทำผ่านดิจิทัล เช่น การรับข้อมูลข่าวสาร การทำงาน การเรียน
 - นึกถึงอุปกรณ์ที่จะนำพาเราเข้าไปในโลกดิจิทัล หรือ Device ซึ่งในปัจจุบันมีอุปกรณ์หลายอย่างที่ไม่ใช่เพียงแค่อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ มีทั้งโทรศัพท์มือถือที่เป็น Smart Phone, Tablet, iPad และยังมี Virtual Device เช่น Virtual glass ที่สวมศีรษะและสามารถเล่นเกมได้ และ Haptic Suite ที่สามารถสร้างแรงเสียดทานเสมือน
 - นึกถึงสัญญาณเครือข่าย พื้นที่ Digital ทั้งสามข้อประกอบเป็นชีวิตดิจิทัล

หากพูดถึง Index ของแต่ละคนมักไม่เท่ากัน ความเข้มข้นของกิจกรรมต่างๆ ที่ดำเนินการผ่านโลกดิจิทัลของแต่ละคนไม่เหมือนกัน บางคนมี Index ทางด้านดิจิทัลสูงมาก คู่กันกับสังคมดิจิทัล แต่กับอีกบางคนไม่คุ้นชินกับโลกออนไลน์เท่าไร และอีกหนึ่งคนอาจจะมิกิจกรรมไม่เหมือนกันในชีวิตดิจิทัล บางคนทำงานผ่านโลกดิจิทัลแต่ใช้ชีวิตในด้าน Entertainment น้อยก็เป็นได้ ซึ่งกลับกันในอีกคนอาจใช้ชีวิตบนแพลตฟอร์มบันเทิงมากกว่าก็ได้

ในด้านของอินเทอร์เน็ต เป็นด้านของเวลาและขอบเขตที่ใช้ในกิจกรรม ใช้ในกิจกรรมอะไรบ้าง ใช้เวลามากน้อยแค่ไหน Application เป็นตัวบ่งบอกอยู่แล้วว่าเป็นกิจกรรมอะไร เช่น ธุรกิจทางการเงิน Platform digital แต่ละ Application ค่อนข้างชี้ชัดอยู่แล้วว่ามีการใช้แต่ละแอปพามากน้อยแค่ไหน ความถี่กับเวลาไม่เหมือนกัน บางคนเข้าแอปบ่อยแต่ใช้เวลาไม่นาน และบางคนเข้าแอปแต่ละครั้งอาจจะใช้เวลาอยู่กับแอปพลิเคชันนั้นหลายชั่วโมงก็ได้

Digital Literacy มีผลต่อการใช้ชีวิต คนที่มี Digital Literacy มากย่อมใช้ชีวิตบนโลกดิจิทัลหรือโลกออนไลน์ได้ดี เช่น เด็กๆ ที่ใช้ Digital คล่องจะสามารถเรียนรู้เรื่องราวใหม่ๆ ได้ไวกว่า ขอยกตัวอย่างงานของอาจารย์ที่ได้เพิ่งไปสัมภาษณ์ Grab และ Food Panda คนส่วนใหญ่คิดว่าการใช้แอปพลิเคชันสั่งอาหารไปที่บ้านจะเป็นผู้สูงอายุที่อยู่ที่บ้าน แต่จริงๆ แล้วคือลูกหลานเป็นคนช่วยสั่งอาหารผ่านแอปพลิเคชันให้มากกว่า

Life – Banking, Learning, Education, Entertainment, Work base, Activity lifestyle

Physical life activity – Time management, Screen time

Signal platform – Internet

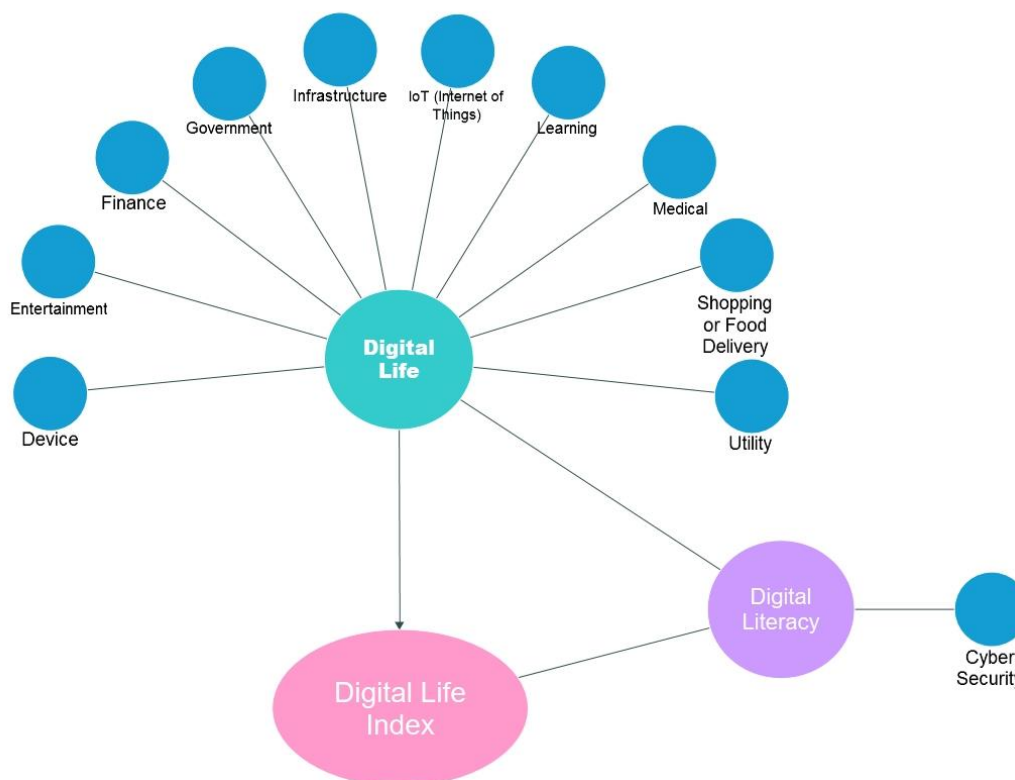
Device – Computer, IoT, Smart phone”

6. **ดร.จุมพล กล้วยไม้งาม (มหาวิทยาลัยนานาชาติแสตมฟอร์ด)** ได้กล่าวคำนิยามไว้ดังนี้ “Digital Life Index คือ การใช้ปริมาณการใช้ระบบ Analog ที่ % และทำให้เกิดการใช้ Digital เป็นเท่าไร Internet ที่ใช้เป็นแบบไหน ประเทศไทยใช้ Internet Broadband 4G-5G ก็เปอร์เซ็นต์ ในด้านการใช้ชีวิตแบบดิจิทัล

- การสั่งของ สั่งสินค้า Delivery มีการติดตามสถานะการส่งสินค้า (Track Indicator)
- การใช้ Digital ในการเดินทาง ผ่านอุปกรณ์ Apple watch, Fit-bit สามารถบอกเส้นทางที่เดินทาง อุปกรณ์ช่วยในการออกกำลังกาย
- Tele Medicine การให้คำปรึกษา case ผ่านวิดีโอคอล อนาคตสามารถรักษาผ่านทางไกล
- การ Track Unit การใช้ไฟ สามารถดูปริมาณการใช้ไฟมากน้อยแค่ไหน
- การใช้ Digital ในเรื่องของ Adoption platform ต่างๆ Software หรือ Server ที่ใช้ในการทำงาน
- การใช้ Banking นโยบายของแบงก์ชาติสามารถดึงให้คนมาใช้ Mobile banking ได้มากแค่ไหน
- การก่อกำเนิด Influencer, Youtuber เพิ่มมากขึ้น
- แนวโน้ม (Trend) ของประชากร Engagement เข้าถึง OMNI Channel

- Screen Time คนไทยดูมือถือมากน้อยแค่ไหน
- การอ่านหนังสือผ่าน e-book มากขึ้น
- จำนวนการเรียนหลักสูตรออนไลน์ สถานการณ์โควิด-19 ที่ทำให้มีการเรียนออนไลน์เพิ่มจำนวนมากขึ้น
- ภาครัฐมีการนำเทคโนโลยีด้าน Digital มาตอบโจทย์การให้บริการประชาชนในยุคโควิด-19 โดยการจูงใจทำบัตรประชาชนล่วงหน้าผ่าน แอปพลิเคชัน หรือสามารถชำระภาษีออนไลน์ได้”

หลังจากที่ได้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 6 ท่าน จึงได้นำข้อความบทรินยามที่ได้จากการถอดบันทึกเสียงจากการสัมภาษณ์เข้าสู่โปรแกรม Nvivo เพื่อสร้าง node และจัดกลุ่มตามคำนิยามของผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้



ภาพที่ 1 การจัดกลุ่มตามคำนิยาม “ชีวิตดิจิทัล”

ข้อสรุปจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 6 ท่าน สามารถทำการรวบรวมข้อมูลจากการให้คำนิยามของความหมาย “ชีวิตดิจิทัล” เป็นกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นโดยผ่านอุปกรณ์ที่ทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการนำข้อมูลรับเข้า-ส่งออก ในโลกของดิจิทัล กิจกรรมที่เกิดขึ้นเป็นกิจกรรมที่อำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวัน เพิ่มความสะดวกสบายให้กับผู้ใช้งาน โดยได้ให้คำนิยามต่างๆ ดังนี้

“ชีวิตดิจิทัล” ประกอบด้วย อุปกรณ์เครื่องมือสื่อสารที่จะนำเราไปสู่โลกดิจิทัล พร้อมทั้งกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้น เช่น Device คือ อุปกรณ์เครื่องมือสื่อสาร โทรศัพท์มือถือ (Mobile) แท็บเล็ต (Tablet) เครื่องคอมพิวเตอร์ (Computer PC) เป็นต้น ที่ทำหน้าที่เป็นอุปกรณ์ที่นำพากิจกรรมในชีวิตประจำวันเข้าไปสู่โลกของดิจิทัล มือถือในปัจจุบันเป็นได้มากกว่าการรับสายโทรเข้า โทรออก การมีแอปพลิเคชันบนมือถือช่วยเพิ่มความสะดวกสบาย อาทิ การขับรถโดยมีแอปพลิเคชันช่วยในการเดินทาง เช่น Google map ทำให้ไปถึงเป้าหมายได้อย่างถูกต้องมากขึ้น เป็นต้น

Entertainment เป็นกิจกรรมที่ทำผ่าน Device โดยการนำเอาความบันเทิงที่เคยผ่านจากรูปแบบการใช้ชีวิต Offline อยู่ในรูปแบบการดูหนัง ฟังเพลงผ่านการสตรีมมิ่ง บนแพลตฟอร์มแอปพลิเคชันที่เรียกว่า YouTube, Spotify, JOOX, Netflix เป็นต้น

Finance เป็นการอำนวยความสะดวกสบายในการเดินทางไปทำธุรกรรมทางการเงินที่ธนาคาร มาไว้บนมือถือ การโอน ถอน เบิก จ่ายต่างๆ ทำได้อย่างง่ายดาย ในปัจจุบันพบว่า นอกจากการโอน เบิก ถอนเงินผ่านแอปพลิเคชันแล้ว ยังมีการซื้อขายหุ้น กองทุน เงินฝาก ได้อย่างสะดวกสบาย หรือแม้กระทั่งในตอนนี้การซื้อขายเหรียญสกุลเงินดิจิทัล ซึ่งเป็นสกุลเงินอีกสกุลหนึ่งที่กำลังมีความเติบโตได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก

Government เป็นการรวบรวมแนวความคิดดิจิทัล กิจกรรมการซื้อขาย จัดซื้อจัดจ้างของภาครัฐ หรือรัฐวิสาหกิจ ที่ปรับตัวเข้าสู่โลกของดิจิทัล ผ่านการประมูลงานจัดซื้อ จัดจ้าง หรือที่เรียกกันว่า e-Bidding โดยมีหน่วยงานกลางเข้าควบคุมและเกี่ยวข้องผ่านเว็บไซต์ G-Procurement หรือ e-GP เป็นต้น

Infrastructure หรือโครงสร้างพื้นฐานของการเชื่อมต่อชีวิตดิจิทัล ประกอบไปด้วย เครือข่ายโทรศัพท์ 4G หรือปัจจุบัน 5G ที่ใช้ในปัจจุบัน เครือข่ายอุปกรณ์ไร้สายระยะไกล หรือ Wifi

IoT (Internet of Things) อุปกรณ์สมาร์ตโฮมหรืออุปกรณ์ที่ช่วยตอบสนองความสะดวกสบายภายในบ้าน เช่น แอร์ หลอดไฟ ที่ทำงานเปิด-ปิดผ่านสมาร์ตโฟน เป็นต้น นาฬิกาข้อมือ (Smart Watch) ที่สามารถทำหน้าที่วัดความดันโลหิต นับก้าวการเดิน การเผาผลาญแคลอรีได้ การใช้ข้อมูลแผนที่ เป็นต้น

Learning การศึกษายุคใหม่ที่ไม่ใช่แค่ในห้องเรียน (On site) อย่างที่ผ่านมา ซึ่งการเรียนออนไลน์เป็นการปรับตัวและพัฒนาจากการใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์ทางการศึกษา และการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 เป็นตัวเร่งที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่สามารถเรียนนอกสถานที่ได้ ไม่จำเป็นต้องในห้องเรียนเท่านั้น หรืออาจจะหมายถึงการหาความรู้หรือข้อมูลต่างๆ ผ่าน Search engine การอ่านข่าว (News) เป็นต้น

Medical เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยพัฒนาในด้านการแพทย์ให้เกิดประโยชน์ในด้านการรักษาที่รวดเร็วและถูกวิธี การรักษาระยะไกลหรือที่เรียกกันว่า Tele Medicine นั้น กำลังถูกพัฒนาในทุกวัน แอปพลิเคชันที่สามารถเชื่อมต่อพูดคุยกับคุณหมอได้ 24 ชั่วโมง โดยไม่ต้องเดินทางไปโรงพยาบาล

Shopping and Food delivery เป็นการนำเอากิจกรรมหรือ Activity ที่ตอบโจทย์คนยุคใหม่ได้อย่างลงตัว การซื้อของออนไลน์ การสั่งอาหาร สั่งสินค้า เครื่องอุปโภคบริโภคผ่านแอปพลิเคชัน หรือทางออนไลน์ ลดการเดินทาง การต่อคิวจ่ายเงิน การแออัดของประชากรในห้าง เป็นต้น

Utility การใช้น้ำ ใช้ไฟ บิลแจ้งเตือนของทางหน่วยงานทั้งหน่วยงานนครหลวงและภูมิภาค สามารถเช็คค่าใช้จ่าย ยอดที่ต้องชำระ หรือแม้แต่การรับชำระผ่านช่องทางออนไลน์ ไม่ต้องเดินทางไปชำระค่าน้ำค่าไฟที่หน่วยงานการไฟฟ้าหรือการประปาด้วยตนเอง

ทั้งนี้ ในแนวความคิดการให้นิยามชีวิตดิจิทัลของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 6 ท่าน ยังมีสิ่งที่ตระหนักถึงข้อเสียหากเราใช้เทคโนโลยีจนลืมความปลอดภัยในชีวิตและข้อมูลส่วนบุคคลของตนเอง สิ่งเหล่านี้จะเรียกกันว่า Digital Literacy ทักษะความเข้าใจการใช้เทคโนโลยีให้ปลอดภัย ซึ่งเป็นการป้องกันข้อมูลส่วนบุคคลโดยไม่เปิดเผยแก่ผู้อื่น การเปลี่ยนแปลงรหัสผ่านการเข้าสู่ระบบต่างๆ เป็นประจำ การใช้ทักษะการคาดการณ์รหัสผ่านนี้เรียกว่า Cyber Security เป็นการป้องกันข้อมูลทางด้านดิจิทัล เมื่อกิจกรรมต่างๆ ที่ได้เกิดขึ้นบนโลกของดิจิทัล ดังนั้น ความถี่ในการใช้งาน ดัชนีการใช้ชีวิตดิจิทัล (Digital Life Index) ของแต่ละคนไม่เท่าเทียมกัน บางคนใช้กิจกรรมความบันเทิง หรือ Entertainment มากแต่กิจกรรมบนโลกโซเชียลมีเดีย อาจจะน้อยกว่า บางคนใช้ชีวิตบนโลกดิจิทัลในแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียมากที่สุดแต่ใช้ในการทำงานน้อยกว่าก็สามารถเป็นได้ จึงทำให้เกิดข้อแตกต่างระหว่างบุคคลในด้านดัชนีชีวิตดิจิทัล

7. บทสรุปและข้อเสนอ (Conclusion and Suggestions)

จากการสัมภาษณ์บุคคลผู้เชี่ยวชาญทั้ง 6 ท่าน ได้ให้คำนิยามของชีวิตดิจิทัล (Digital Life) ของประชากรที่ดำเนินชีวิตในปัจจุบันไปในทิศทางเดียวกัน กล่าวคือ การใช้ชีวิตดิจิทัลเป็นการนำเอาอุปกรณ์เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในการช่วยอำนวยความสะดวกในการใช้ชีวิตประจำวัน โดยผ่านแอปพลิเคชันที่ถูกพัฒนาจากนักพัฒนาซอฟต์แวร์ หรือแม้กระทั่งการช่วยอำนวยความสะดวกในการทำงานหรือการเรียนต่างๆ จนสามารถใช้เทคโนโลยีเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน เช่น การทำธุรกรรมทางการเงินผ่านมือถือ การประชุมออนไลน์ การเรียนออนไลน์ การซื้อของออนไลน์ การจ่ายบิลผ่านมือถือ ทั้งนี้ หนังสือ “Digital Life” ของ Guillermo Kopp and Mark Sievewright ได้กล่าวถึงพฤติกรรมของคนในยุคนี้ได้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ได้ศึกษามา โดยได้กล่าวเอาไว้ว่า การชำระเงินทางอิเล็กทรอนิกส์กำลังเติบโตขึ้น การถ่ายโอนสินค้าหรือบริการทางกายภาพและดิจิทัล ด้วยความแพร่หลายที่เพิ่มขึ้นของการชำระเงินทางมือถือแบบทันทีและพฤติกรรมการโต้ตอบ ความต้องการของผู้บริโภคในการเข้าถึงที่แพร่หลายทุกที่และตลอดเวลา (Guillermo Kopp and Mark Sievewright, 2020) รวมถึงการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นๆ แม้จะห่างไกลกันคนละซีกโลก การดูหนังฟังเพลงผ่านมือถือ เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ได้ถูกนำมาใช้ในชีวิตประจำวันจึงก่อให้เกิดชีวิตดิจิทัล (Digital Life) อย่างไรก็ตามการใช้ชีวิตบนโลกดิจิทัลต้องมีความกังวลและความตระหนักถึงภัยร้ายหากเราใช้ดิจิทัลไม่ถูกวิธีหรือใช้อย่างไม่ระมัดระวัง นักวิชาการและผู้ที่เกี่ยวข้องจึงได้มีการศึกษาถึงเนื้อหาการใช้สื่อโซเชียล การใช้เทคโนโลยี ในหลายประเทศจึงได้บรรจุเนื้อหาการสอนเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์ พร้อมทั้งได้สอนให้รู้จักระมัดระวัง การตระหนักรู้ถึงการใช้เทคโนโลยี (Digital Literacy)

หากนำกิจกรรมการใช้ชีวิตประจำวันที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน มาต่อยอดในการพัฒนาทางด้านผลิตภัณฑ์ต่างๆ จะพบว่า การนำเอาความถี่หรือข้อมูลการใช้งานของแอปพลิเคชันแต่ละบุคคลที่ถูกบันทึกไว้ในมือถือส่วนบุคคลนั้น จะพบว่าแต่ละบุคคลมีการใช้กิจกรรมที่ไม่เหมือนกัน บางคนใช้แอปพลิเคชันจำพวก Entertainment มากที่สุด บางคนใช้ Social Media มากที่สุด บางคนใช้ทำงานหรือประชุมมากที่สุด สิ่งเหล่านี้สามารถนำมาต่อยอดในการพัฒนาซอฟต์แวร์เพื่อตอบสนองผู้ใช้งานในอนาคตได้ หรือแม้กระทั่งหากในอนาคตการตรวจสอบ การคิดผลิตภัณฑ์ประกันสุขภาพของคนในยุคดิจิทัล ข้อมูลการนอนหลับพักผ่อน การเดินการวิ่ง การออกกำลังกาย สามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในการซื้อประกันสุขภาพ การให้ส่วนลดในการซื้อแพคเกจประกันสุขภาพ โดยดูข้อมูลจากอุปกรณ์ในการออกกำลังกาย อัตราการเต้นของหัวใจ การเดิน การ

นี้ การวิ่งในแต่ละวัน หากผู้ใช้งานมีการออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอ ผู้ประกอบการการให้บริการประกันสุขภาพสามารถนครีให้ผู้ซื้อประกันออกกำลังกายเพื่อสุขภาพที่ดีและนำมาเป็นส่วนลดในการซื้อประกันปีต่อๆ ไป หรือการให้ข้อมูลการใช้มือถือเป็นส่วนหนึ่งของการประเมินอาการของผู้ป่วยในการประเมินหรือการรักษาทางไกลของคุณหมอผ่านช่องทางออนไลน์ การพัฒนาในด้านสาธารณสุขของจักษุแพทย์ การนำเอาข้อมูลจากการใช้อุปกรณ์สมาร์ตโฟนมาประเมินร่วมเพื่อหาสาเหตุต่างๆ ทางกายภาพ การวินิจฉัยอาการแพ้แสง การวินิจฉัยค่าสายตาที่เปลี่ยนแปลงไป เป็นต้น โดยส่วนหนึ่งที่กล่าวมาทั้งด้านการให้บริการทางการแพทย์ในปัจจุบันพบว่า ประเทศไทยเริ่มมีแอปพลิเคชันให้คำปรึกษาอาการเจ็บป่วยเบื้องต้นโดยทีมแพทย์ผู้เชี่ยวชาญวิเคราะห์สาเหตุการเจ็บป่วยผ่านทางขอคำปรึกษาจากผู้ป่วยทางการแพทย์ (Chat) หรือส่งข้อความ เป็นการลดระยะเวลาเดินทางและระยะเวลาเบื้องต้นของการวินิจฉัยของคุณหมอ ในอนาคตอันใกล้อาจจะเห็นการใช้ชีวิตประจำวันผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ทางด้านงานวิศวกรรมของประเทศไทยก็ได้มีการให้ความสนใจในการนำเอา Smart IoT ต่างๆ เข้ามาเกี่ยวข้องกับ Smart Life และ Smart Cities กล่าวคือ การนำเอาอุปกรณ์คอนโทรลที่ไม่เพียงแต่อ่านค่าการใช้งานของเครื่องจักร หรือการใช้งานไฟฟ้าของแต่ละอุปกรณ์เพียงเท่านั้น แต่ยังสามารถเก็บข้อมูลสถิติการใช้พลังงานไฟฟ้าและนำมาคำนวณและพยากรณ์ (Predict) การใช้งานในอนาคตได้ หากมีการใช้งานพลังงานไฟฟ้าที่มากเกินไปผิดปกติ สามารถแจ้งเตือนให้ผู้ที่ควบคุมเข้าตรวจสอบได้อย่างทันท่วงที ในบางครั้งอุปกรณ์การใช้งานเกี่ยวกับทางด้านงานวิศวกรรมหากมีการ Monitor ในระยะไกลได้เป็นการลดภาระค่าใช้จ่ายในการจ้างแรงงานคนที่ต้องหมั่นตรวจสอบอุปกรณ์เครื่องจักรด้วยตนเองได้

REFERENCES

- Chachula, M. W. (2007). *Digital Mobility-an Architecture for the Digital Lifestyle* (Doctoral dissertation, University of Cincinnati).
- Chantorn, K., and Chasuwan, S. (2022). The Educational Institute Administration in a VUCA World Digital Intelligence (DQ). *Global Goals, Local Actions: Looking Back and Moving Forward 2021* (pp. 1002-1010). Suan Sunandha Rajabhat University.
- Charmonman, S., and Chorpothong, N. (2005). Digital lifestyle and the road ahead. *International journal of the computer, the internet and management*, 13(3), 2-2.
- Chimphlee, W., Saengrungrueang, T., Mutchima, P., and Netwong, T. (2021). Development of Smart Canteen in The New Normal Era: Digital Technology for Social Innovation. *Journal of science and Technology, Ubon Ratchathani University*, 23(1), 91-102.
- Farmer, L., and Safer, A. M. (2010). Developing California school library media program standards. *School Library Research*, 13.
- Guillermo Kopp and Mark Sievwright. (2020). Digital Payments. *Digital Life*, 8.
- Kraiwanit, T. (2021). Technology in Digital Era: Definition of Digital Era *Digital Economy*. *Rangsit University*, 2-4.

- Laorach, C. (2021). Digital transformation and Impacts to Organization. *Journal of Human Sciences*, 22(1), 227-240.
- Ma, W. W. (2019). Small-Town Youths, Digital Lifestyle and Sustainable Urbanization. *Digital Debates*, 78.
- McMahon, M., and Pospisil, R. (2005). Laptops for a digital lifestyle: Millennial students and wireless mobile technologies. *Proceedings of the Australasian Society for Computers in Learning in Tertiary Education*, 2, 421-431.
- Pansri, T., and Chomtohsuwan, T. (2019). Digital life inequality in Thailand. Institute of economics, Rangsit University.
- Papp-Danka, A. (2019). Digital lifestyle–digital citizenship–digital pedagogy. *Opus et Educatio*, 6(4).
- Prensky, M. (2004). The emerging online life of the digital native. Retrieved August, 7(2008), 253-263.
- Ramos-Soler, I., López-Sánchez, C., and Quiles-Soler, C. (2021). Nomophobia in teenagers: digital lifestyle, social networking and smartphone abuse.
- Sinthuwongsanont, M. (2019). Student quality of life for learning management in digital age. *Academic Journal of Mahamakut Buddhist University Isan Campus (Saeng Isan)*, 16(1), 277-293.
- Tyutyuryukov, V., and Guseva, N. (2021). From remote work to digital nomads: tax issues and tax opportunities of digital lifestyle. *IFAC-PapersOnLine*, 54(13), 188-193.
- Waitayapanich. R., Soopunyo. W., and Keeratiburana, Y. (2020). Strategy Development Process to Promote Lifelong Learning on Digital Literacy. *UMT POLY Journal*, 17(1), 437-445.
- Yanopas. N. (2018). Digital Tourism Innovation. *Journal of Kanchanaburi Rajbhat University*, 7(2), 148-157.

ข้อมูลติดต่อ

1. มนัสนันท์ ด้วงพิทักษ์ (Manassanun Doungpitak)
E-mail: Manassanun.d64@rsu.ac.th
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธัญพัทธ์ ไคร้วานิช (Assistant Professor Dr.Tanpat Kraiwanit)
E-mail: Tanpat.k@rsu.ac.th
สาขาเศรษฐกิจดิจิทัล สถาบันเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต
(Digital Economics, Institutes of Economics, Rangsit University)