

ความคาดหวังและการรับรู้ของประชาชนต่อนโยบายเงินดิจิทัลวอลเล็ต
ในพื้นที่จังหวัดกาญจนบุรี
Public Expectations and Perception of the Digital Wallet Policy
in Kanchanaburi Province

คุณาภุมิ สํารามมาก¹, วณิชชา เรือนแก้ว² และ ภคมน เจริญสูง³
Kunaphom Sumranmak¹, Wanicha Ruenkaew² and Pakamon Charoensalung³

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
Faculty of Humanities and Social Sciences, Kanchanaburi Rajabhat University, Thailand
Corresponding Author, E-mail: ¹autochom4@gmail.com

Received: November 29, 2024 Revised: April 25, 2025 Accepted: April 27, 2025

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความคาดหวังของประชาชน และ 2) ศึกษาการรับรู้ต่อนโยบายเงินดิจิทัลวอลเล็ตในจังหวัดกาญจนบุรี โดยใช้กลุ่มตัวอย่าง 400 คนจากประชากร 895,362 คน ซึ่งได้จากสูตรของทาโร ยามานะ (Taro Yamane) ใช้แบบสอบถามในการเก็บข้อมูล และวิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงพรรณนา

ผลการศึกษาพบว่า ประชาชนคาดหวังให้นโยบายตอบสนองต่อสถานภาพทางการเงิน ($\bar{X} = 3.58$, S.D. = 1.11) และสภาพแวดล้อมด้านที่อยู่อาศัย ($\bar{X} = 3.54$, S.D. = 1.20) อีกทั้งควรใช้งานง่ายและให้ประโยชน์ ($\bar{X} = 3.71$, S.D. = 1.08) โดยประสบการณ์จากโครงการคนละครึ่งช่วยเสริมพฤติกรรมการใช้จ่ายอย่างระมัดระวัง ($\bar{X} = 3.70$, S.D. = 1.09) อย่างไรก็ตาม ความกังวลเกี่ยวกับความปลอดภัยของข้อมูลส่วนบุคคลยังมีอยู่ ($\bar{X} = 2.99$, S.D. = 1.24) ด้านการรับรู้ พบว่าประชาชนเข้าใจวัตถุประสงค์ของนโยบาย ($\bar{X} = 3.40$, S.D. = 1.16) และขั้นตอนการลงทะเบียน ($\bar{X} = 3.45$, S.D. = 1.19) แต่เห็นว่าข้อมูลจากภาครัฐยังไม่ชัดเจนเพียงพอ ($\bar{X} = 3.12$, S.D. = 1.19)

งานวิจัยนี้ให้ข้อมูลเชิงลึกด้านความคาดหวังและการรับรู้ของประชาชน อันเป็นประโยชน์ต่อการออกแบบนโยบายที่ตรงกับความต้องการและเสริมสร้างความเชื่อมั่นในโครงการ ผลการค้นพบนี้ให้ข้อมูลเชิงลึกในระดับนโยบายเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการนำโปรแกรมกระเป๋าเงินดิจิทัลไปใช้ในเศรษฐกิจระดับจังหวัด

คำสำคัญ: ความคาดหวัง, การรับรู้, นโยบายเงินดิจิทัลวอลเล็ต

Abstract

This research aimed to (1) examine public expectations and (2) explore public awareness regarding the digital wallet policy in Kanchanaburi province. A sample of 400 participants was drawn from a total population of 895,362 using Taro Yamane's formula. Data were collected through questionnaires and analyzed using descriptive statistics, including frequency, percentage, mean, and standard deviation.

Findings revealed that the public expected the policy to align with their financial status ($\bar{X} = 3.58$, S.D. = 1.11) and residential environment ($\bar{X} = 3.54$, S.D. = 1.20) Ease of use and tangible benefits were also considered important ($\bar{X} = 3.71$, S.D. = 1.08) Previous experiences with government programs

such as “Khon La Khrueng” encouraged more cautious spending behavior ($\bar{x} = 3.70$, S.D. = 1.09). However, concerns remained regarding personal data security ($\bar{x} = 2.99$, S.D. = 1.24). In terms of public awareness, most respondents understood the objectives of the policy ($\bar{x} = 3.40$, S.D. = 1.16) and the registration procedures ($\bar{x} = 3.45$, S.D. = 1.19). Yet, many felt that information provided by the government lacked clarity ($\bar{x} = 3.12$, S.D. = 1.19).

This study provides comprehensive insights into both the expectations and perceptions of the public, serving as a valuable foundation for developing policies that better address citizen needs and build greater trust in government initiatives. The findings offer important policy-level implications for enhancing the implementation of digital wallet programs at the provincial economic level.

Keywords: Expectations, Perceptions, Digital Wallet Policy

บทนำ

ประเทศไทยเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญอันเนื่องมาจากปัจจัยต่างๆ เช่น การแข่งขันทางการค้าระหว่างประเทศ ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี และผลกระทบของการแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 ทำให้เศรษฐกิจของประเทศที่ต้องพึ่งพาการเกษตร อุตสาหกรรมอาหาร ภาคยานยนต์ และการท่องเที่ยว ส่งผลให้มีการหดตัวทางเศรษฐกิจ (दानุชา พิษยนันท์ , 2566 , หน้า 53) ซึ่งทำให้ประเทศไทยได้รับผลกระทบมากกว่าประเทศเพื่อนบ้านในช่วงโควิด-19 ส่งผลให้การขับเคลื่อนทางเศรษฐกิจของเราในหลากหลายส่วนภาคการท่องเที่ยว การใช้จ่ายก็ฟื้นฟูได้ช้าลงมีความเสี่ยงของภาวะเศรษฐกิจถดถอยเป็นที่มาของความจำเป็นที่จะต้องกระตุ้นเศรษฐกิจ กระตุ้นการใช้จ่ายเพิ่มความเชื่อมั่นเพื่อดึงดูดการลงทุน และฟื้นฟูการขับเคลื่อนเศรษฐกิจอีกครั้ง นโยบายการเติมเงิน 10,000 บาท ผ่าน Digital Wallet จะทำหน้าที่เป็นตัวจุดชนวนที่จะกระตุ้นเศรษฐกิจประเทศให้ดีขึ้นมาอีกครั้งโดยนำเงินเข้าไปในระบบเศรษฐกิจอย่างทั่วถึง และกระจายไปยังทุกพื้นที่ให้หมุนเวียนอยู่ในระบบเศรษฐกิจให้ถึงฐานราก เกิดการจับจ่ายใช้สอยยกระดับคุณภาพชีวิตและสร้างโอกาสในการประกอบอาชีพของประชาชน และภาคธุรกิจที่จะขยายการลงทุนขยายกิจการ เกิดการผลิตสินค้าที่มากขึ้นนำไปสู่การจ้างงาน สร้างอาชีพ และเกิดการหมุนเวียนของกิจกรรมทางเศรษฐกิจ และที่สำคัญการดำเนินนโยบายนี้จะเป็นการวางรากฐานเศรษฐกิจดิจิทัลให้กับประเทศ เป็นการเตรียมความพร้อมของประเทศให้เข้าสู่เศรษฐกิจสมัยใหม่ สร้างโอกาสใหม่ๆ ให้กับประชาชน เปิดประตูให้ภาคธุรกิจได้เข้าถึงแหล่งทุนใหม่ เพิ่มประสิทธิภาพและสร้างความโปร่งใสให้กับกลไกการชำระเงินของระบบเศรษฐกิจและรัฐบาล (สำนักงานเลขาธิการนายกรัฐมนตรี , 2566)

นโยบายกระเป๋าเงินดิจิทัล คือการอัดฉีดเงินเข้าไปในระบบให้เข้าถึงทุกพื้นที่ เพื่อให้เกิดการจับจ่ายใช้สอยหมุนเวียนภายในระยะเวลาอันรวดเร็ว โดยการอัดฉีดครั้งแรกมีระยะเวลา 6 เดือนเพื่อให้เงินมีการหมุนเวียน และสามารถใช้จ่ายต่อได้จนถึงเดือนเมษายนปี พ.ศ. 2570 ซึ่งจะก่อให้เกิดการลงทุนในภาคประชาชน ทั้งการรวมเงินในครัวเรือนเพื่อประกอบอาชีพ การซื้อ-ขายสินค้าของพ่อค้าแม่ค้าไปจนถึงการส่งผลิตสินค้าในโรงงาน SME ไปจนถึงโรงงานขนาดใหญ่ ดังนั้นประชาชนจำนวนมากจึงรอดคยและคาดหวังเงินหนึ่งหมื่นบาทจากรัฐบาล ไม่มีผู้ใดสนใจว่าจะเกิดผลเสียอย่างไรและรัฐบาลจะเอาเงินมาจากที่ใดและไม่ว่า นายกรัฐมนตรี เศรษฐา ทวีสิน จะไปที่ใดประชาชนก็จะทวงถามถึงเงินดิจิทัลวอลเล็ต โดยผลสำรวจประชาชนส่วนใหญ่ก็อยากได้เงินก้อนนี้ เงินดิจิทัลสามารถใช้จ่าย ณ ร้านค้าภายในอำเภอตามทีระบุในทะเบียนบ้านไม่สามารถใช้ข้ามเขตอำเภอได้ใช้จับจ่ายซื้อได้เฉพาะของอุปโภคบริโภคภายในครัวเรือนที่เป็นสิ่งของเท่านั้นใช้กับการบริการไม่ได้ เช่น ไม่สามารถซื้อเครื่องตีมแอลกอฮอล์ ไม่

สามารถนำไปซื้อของออนไลน์ ไม่สามารถนำไปซื้อบัตรกำนัลบัตรเงินสดทองคำเพชรอัญมณีหรือเครื่องประดับ ไม่สามารถนำไปชำระหนี้สินค่าน้ำ ค่าไฟ ค่าโทรศัพท์ ค่าเทอม และค่าน้ำมันเชื้อเพลิงและก๊าซธรรมชาติ มีเสียงชาวบ้านจำนวนมากถามว่าทำไมไม่สามารถจ่ายค่าน้ำค่าไฟซึ่งเป็นสาธารณูปโภคที่จำเป็นของประชาชนได้ และเงินรายได้จากค่าน้ำค่าไฟก็กลับไปที่รัฐบาล (สุรวิชัย วีรจรรณ, 2567)

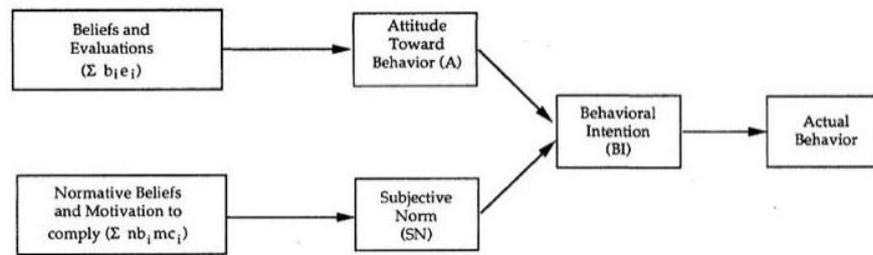
เศรษฐกิจจังหวัดกาญจนบุรีในปี พ.ศ. 2566 คาดว่าจะขยายตัวร้อยละ 4.8 ชะลอตัวจากปีก่อนที่ขยายตัวร้อยละ 6.4 (โดยมีช่วงคาดการณ์ที่ร้อยละ 4.6 – 5.1) สูงกว่าที่คาดการณ์ไว้เดิม ณ เดือนธันวาคม พ.ศ. 2565 ที่คาดการณ์ว่าจะขยายตัวร้อยละ 2.4 โดยคาดว่าจะได้รับแรงสนับสนุนจากด้านอุปทานและด้านอุปสงค์ของจังหวัดเป็นสำคัญ ทางด้านเสถียรภาพทางเศรษฐกิจภายในจังหวัด อัตราเงินเฟ้อของจังหวัดกาญจนบุรี คาดว่าในปี พ.ศ. 2566 อยู่ที่ร้อยละ 3.8 (สูงกว่าที่คาดการณ์ไว้เดิม ณ เดือนธันวาคม พ.ศ. 2565 ที่คาดว่าจะอยู่ที่ร้อยละ 0.9) ชะลอตัวจากปีก่อนที่อยู่ที่ร้อยละ 4.9 จากการชะลอตัวของราคาน้ำมันเชื้อเพลิง รวมทั้งกลุ่มอาหารสดหลายชนิดราคาลดลง เช่น เนื้อสุกร เป็นต้น เนื่องจากปริมาณผลผลิตออกสู่ตลาดมากขึ้น สำหรับการจ้างงาน ในปี พ.ศ. 2566 คาดว่าการจ้างงานเพิ่มขึ้นจำนวน 7,248 คน (สูงกว่าที่คาดการณ์ไว้เดิม ณ เดือนธันวาคม พ.ศ. 2565 ที่คาดการณ์ว่าจะเพิ่มขึ้นจำนวน 3,256 คน) ต่ำกว่าปีก่อนที่มีการจ้างงานเพิ่มขึ้นที่ 44,838 คน เนื่องจากราคาค่าแรงที่สูง ผู้ประกอบการปรับตัวจากต้นทุนการผลิตที่สูงขึ้นหันมาใช้เทคโนโลยีมากขึ้น รวมถึงการให้บริการแบบ New Normal ในปีที่ผ่านมาทำให้ความจำเป็นในการใช้แรงงานลดลง โดยคาดว่า ณ สิ้นปี พ.ศ. 2566 จะมีการจ้างงานในจังหวัดกาญจนบุรีทั้งหมด 488,652 คน จากธุรกิจภาคบริการที่ขยายตัว (สำนักงานคลังจังหวัดกาญจนบุรี, 2566) ประชาชนในจังหวัดกาญจนบุรี เป็นประชาชนส่วนหนึ่งที่จะได้รับประโยชน์จากนโยบายเงินดิจิทัลวอลเล็ต ดังนั้นคณะผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการศึกษาความคาดหวังและการรับรู้ของประชาชนที่มีต่อนโยบายเงินดิจิทัลวอลเล็ต เพื่อเป็นประโยชน์ต่อหน่วยงานภาครัฐในการปรับใช้ต่อนโยบายเงินดิจิทัลวอลเล็ตต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาความคาดหวังของประชาชนต่อนโยบายเงินดิจิทัลวอลเล็ตในพื้นที่จังหวัดกาญจนบุรี
2. เพื่อศึกษาการรับรู้ของประชาชนต่อนโยบายเงินดิจิทัลวอลเล็ตในพื้นที่จังหวัดกาญจนบุรี

การทบทวนวรรณกรรม

การยอมรับนโยบายเงินดิจิทัลวอลเล็ตของภาครัฐสามารถอธิบายผ่านกรอบแนวคิด Technology Acceptance Model (TAM) ของ Davis, F. D. (1989) ซึ่งชี้ว่าผู้ใช้งานจะยอมรับเทคโนโลยีเมื่อมองว่าเทคโนโลยีนั้นมีประโยชน์ (Perceived Usefulness) และใช้งานได้ง่าย (Perceived Ease of Use) ซึ่งในบริบทของนโยบายดังกล่าว อาจรวมถึงความสะดวกในการใช้จ่าย ความเข้าถึงของประชาชน และการเพิ่มประสิทธิภาพทางเศรษฐกิจระดับบุคคล ในบริบทของนโยบายเงินดิจิทัลวอลเล็ต ประชาชนจะมีแนวโน้มยอมรับและใช้งานนโยบายดังกล่าวมากขึ้น หากมีการรับรู้ว่าการใช้นโยบายนี้ใช้งานง่าย มีความสะดวก ไม่ซับซ้อน และสามารถตอบโจทย์ความต้องการทางเศรษฐกิจหรือการใช้จ่ายในชีวิตประจำวันได้อย่างแท้จริงความสามารถในการใช้งาน (Usability) จึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความรู้สึกมั่นใจ ความพึงพอใจ และการตัดสินใจของประชาชนว่าจะมีส่วนร่วมและใช้นโยบายนี้ต่อไปหรือไม่ หากประชาชนรู้สึกว่าการใช้งานยาก หรือเข้าใจยาก ก็อาจนำไปสู่การปฏิเสธหรือการต่อต้านนโยบาย



ภาพที่ 1 Technology Acceptance Model (TAM)

แนวคิดของความคาดหวัง

ความคาดหวังคือ ความต้องการ ความรู้สึก ความคิด ความมุ่งหวัง หรือการคาดการณ์ของบุคคล โดยคาดหวังว่าจะได้รับประโยชน์เกิดความรู้สึกพึงพอใจ เกิดจากความรู้สึกที่นึกขึ้นมาซึ่งจะแตกต่างกันออกไปของแต่ละบุคคล โดยความคาดหวังของบุคคลจะสูงหรือต่ำขึ้นอยู่กับประสบการณ์ที่ผ่านมา จึงเป็นการคิดล่วงหน้าโดยมุ่งหวังในสิ่งที่เป็นไปได้ว่าจะเกิดตามที่ตนคิดไว้ เช่น พฤติกรรมหรือการทำงานที่คาดว่าจะบรรลุเป้าหมายสู่ความสำเร็จที่หวังผล หรือควรเกิดขึ้นในอนาคต

แนวคิดในเรื่องของความคาดหวังต่อประชาชนว่าความตั้งใจที่จะวัดความคาดหวังเบื้องต้นของลูกค้าเพื่อเป็นสิ่งที่แทนมาตรฐานการบริการที่ดีซึ่งความคาดหวังของผู้รับบริการจะเกิดจาก ความต้องการหรืออาจเกิดจากข้อมูลที่ได้รับจากประสบการณ์ในอดีต โดยความต้องการของลูกค้าแต่ละบุคคลมีความแตกต่างกัน ความคาดหวังที่ผู้มาใช้บริการต้องการคาดว่าจะได้รับ หรือสิ่งที่ได้รับจากการใช้บริการนั้นย่อมสะท้อนถึงความพึงพอใจต่อการให้บริการ สร้างความผูกพันต่อการเข้ารับบริการ กล่าวคือ เมื่อผู้มาใช้บริการได้คาดหวังต่อการบริการที่ควรได้รับ และได้รับบริการตามที่คาดหวัง (ไกรวิษญ์ จตุรพิชโพธิ์ทอง และคณะ , 2567)

ปัจจัยเกี่ยวกับความคาดหวัง

ปัจจัยสำคัญที่เกี่ยวข้องกับความคาดหวังคือความไว้วางใจ (Trust) ยังถือเป็นปัจจัยสำคัญ โดยเฉพาะในเรื่องความปลอดภัยของข้อมูลและความโปร่งใสของภาครัฐ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Gefen et al. (2003) ที่ระบุว่าความไว้วางใจมีผลโดยตรงต่อความตั้งใจในการใช้งานเทคโนโลยี

และปัจจัยอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับความคาดหวัง โดยอรนุช กำเนิดมณี ได้อธิบายแนวคิดของเซอร์ล๊อคก์ ไว้ว่า ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับความคาดหวังไว้ด้วยกันทั้งหมด 11 ปัจจัยได้แก่ วัฒนธรรม (cultural ideals) ชนิดของครอบครัว (kind of family) ระดับชั้นทางสังคม (ordinal position) การอบรมเลี้ยงดู (discipline) ฐานะในกลุ่ม (group status) การใช้กลไกการหลบหนี (use of escape mechanisms) การบอกเล่าความคาดหวัง (verbalization of aspirations) ความล้มเหลวและความสำเร็จในอดีต (past failures and successes) เพศ (sex) เซาว์ปัญญา (intelligence) และบุคลิกภาพ (personality) (อรนุช กำเนิดมณี, 2562)

แนวคิดของการรับรู้

การรับรู้ (perception) เป็นกระบวนการซึ่งเริ่มต้นจากการรับข้อมูลจากภายนอกของประสาทสัมผัสต่าง ๆ (sensation) ข้อมูลจะถูกส่งไปแลกเปลี่ยนกับข้อมูลจากความทรงจำเดิมที่มี (memory) จากนั้นจึงประมวลออกมาเป็นความเข้าใจ (cognition) และส่งผลออกมาเป็นการตอบโต้ (action) ในที่สุดข้อมูลที่ได้รับในแต่ละวันเป็นเพียงส่วนหนึ่งของข้อมูลจำนวนมหาศาลที่มีอยู่รอบตัว เพราะในช่วงเวลาหนึ่ง ๆ จะมีสิ่งเร้าจากภายนอกจำนวนน้อยมากที่มีอิทธิพลต่อเรา เนื่องจากเราจะเลือกให้ความสนใจต่อสิ่งเร้าจากภายนอกที่มีความสำคัญที่สุดในเวลานั้นและจะเพิกเฉยต่อข้อมูลอื่น ๆ ที่เหลือ เช่น เราจะเพิกเฉยต่อเสียงลมจากเครื่องปรับอากาศที่ตั้งอยู่ตลอดเวลา แต่เมื่อมีเสียงที่ตั้งผิดปกติดังขึ้นจากเครื่องปรับอากาศเราก็จะให้ความสนใจทันที เสียงดังจาก

เครื่องปรับอากาศได้กลายเป็นสิ่งเร้าที่มีความสำคัญที่สุดในขณะนั้น พบว่าเมื่อเกิดความสนใจสิ่งเร้าจากภายนอกที่มากกระตุ้นแล้ว ก็จะเกิดกระบวนการทางด้านจิตวิทยาระหว่างสมองและประสาทสัมผัสที่รับข้อมูลจากสิ่งเร้าที่มีความสำคัญที่สุดในขณะนั้น ข้อมูลซึ่งประสาทสัมผัสรับจากสิ่งเร้าด้านอื่น ๆ ก็จะถูกสกัดกั้นไม่ให้มีการส่งผ่านข้อมูลไปยังสมอง ด้วยเหตุนี้เราจึงไม่เกิดความสับสนจากข้อมูลจำนวนมากซึ่งส่งผ่านมาจากประสาทสัมผัสต่าง ๆ (จิรวรรณ บุญพิทักษ์, 2561)

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้

การรับรู้ของบุคคลมีความแตกต่างกัน แม้ว่าจะเห็นสิ่งเดียวกันแต่มีการรับรู้ที่แตกต่างกันได้ขึ้นกับปัจจัยและสิ่งทีก่อให้เกิดภาพการรับรู้ที่ส่งผลให้การรับรู้ที่บิดเบือนและไม่ตรงกับความเป็นจริง ปัจจัยเหล่านี้สามารถเกิดจากภายในผู้รับรู้ เป้าหมายของการรับรู้ และเนื้อหาของรายละเอียดของสถานการณ์ที่มีการรับรู้ อธิบายได้ดังนี้

1. ผู้รับรู้ (perceiver) เมื่อบุคคลมองดูเป้าหมายและพยายามแปลความหมายของสิ่งที่เห็นการแปลความหมายนั้นได้รับอิทธิพลอย่างมากจากอุปนิสัยส่วนตัวของบุคคลที่เป็นผู้รับรู้ รวมถึงปัจจัยที่เกี่ยวกับทัศนคติ แรงจูงใจ ความสนใจ ประสบการณ์ที่ผ่านมา และความคาดหวัง

2. เป้าหมายของการรับรู้ (target) ลักษณะของเป้าหมายที่ถูกมองดูจะกระทบกับการรับรู้ของเรา เช่น คนที่ส่งเสียงดังจะได้รับการสังเกตเห็นในหมู่คนมากกว่าคนที่เงียบขรึมคนที่จะได้รับความสนใจอย่างมากหรือคนที่ไม่ได้รับความสนใจเลย ขึ้นอยู่กับปัจจัยทางอารมณ์ เสียง ขนาด และองค์ประกอบอื่น ๆ ของเป้าหมายที่สามารถกระทบต่อการรับรู้ได้เพราะว่าเป้าหมายไม่ได้ถูกมองในสภาพที่แยกออกมาจากสิ่งอื่น ๆ สัมพันธภาพของเป้าหมายกับปัจจัยที่อยู่เบื้องหลังหรือภูมิหลัง มีอิทธิพลต่อการรับรู้ของเราเช่นเดียวกับที่เรามีแนวโน้มที่จะจัดกลุ่มของสิ่งที่คล้ายกันเข้าไว้ด้วยกัน

3. สถานการณ์ของการรับรู้ (situation) คือสิ่งแวดล้อมในขณะที่เรามองเห็นภาพและเหตุการณ์นั้น ๆ เป็นสิ่งสำคัญทั้งที่ผู้รับรู้หรือเป้าหมายจะเป็นสิ่งเดิมที่ไม่ได้มีการเปลี่ยนแปลงหากแต่สถานการณ์หรือสิ่งแวดล้อมเปลี่ยนแปลงไป ก็จะมีอิทธิพลต่อการรับรู้ที่เปลี่ยนแปลงไปด้วยนอกจากสถานที่แล้วเวลา แสง เสียง อุณหภูมิ หรือสภาวะการณ์อีกหลายอย่างที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ล้วนเป็นองค์ประกอบใน สิ่งแวดล้อมที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ของบุคคล (ภารดี เทพคายน, 2564)

นโยบายเงินดิจิทัลวอลเล็ต

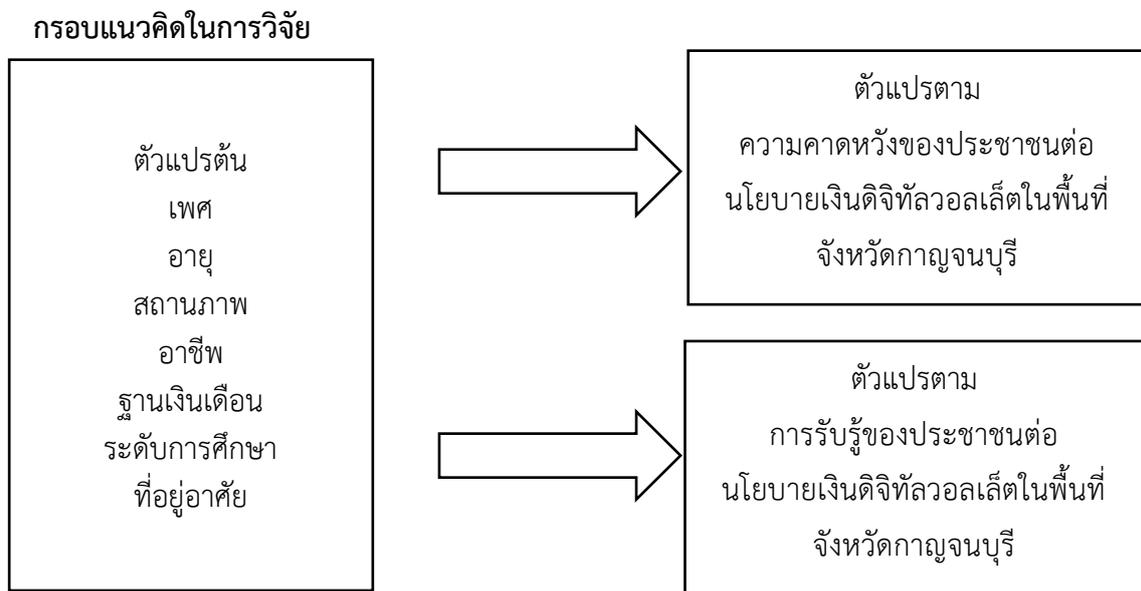
นโยบายเงินดิจิทัลวอลเล็ตหมายถึงการที่รัฐบาลนำเงินจำนวนหนึ่งโอนให้กับประชาชน ผ่านช่องทางดิจิทัลเป็นจำนวนเงิน 10,000 บาท เพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจฐานรากของประเทศไทยให้ฟื้นตัวมากยิ่งขึ้น และส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลกับประชาชน เพื่อเป็นการสนับสนุนให้คนไทยเข้าสู่สังคมไร้เงินสดมากขึ้น และสอนให้ประชาชนรู้จักใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวัน

เงินดิจิทัลวอลเล็ต

แต่เดิมนั้นมนุษย์นำเอาสิ่งของที่หายากหรือมีค่ามาสมมุติเป็นเงินตราเพื่อใช้เป็นสื่อกลางในการซื้อขาย แลกเปลี่ยนสินค้าและบริการเช่น สมัยโบราณที่ใช้เปลือกหอยหายากชนิดหนึ่งในฐานะเงินตรา ต่อมาด้วยวิวัฒนาการทางเศรษฐกิจและสังคมที่มีความซับซ้อนยิ่งขึ้น ส่งผลให้รัฐต้องพัฒนารูปแบบของเงินตราและการทำธุรกรรมให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงดังกล่าว เช่นผลิตธนบัตรซึ่งเป็นการรับรองให้กระดาษมีคุณสมบัติเป็นเงินตราที่สามารถชำระหนี้ได้ตามกฎหมาย หรือการที่เปิดโอกาสให้ผู้ประกอบธุรกิจธนาคารสามารถให้บริการทางการเงินผ่านอินเทอร์เน็ตแก่ลูกค้าของตนได้เป็นต้น เพราะถึงที่สุดแล้วเงินตราก็ยังมีความหมายเป็นสิ่งที่รัฐรับประกัน ให้มีมูลค่าในตัวเองสามารถชำระหนี้ได้ตามกฎหมาย อย่างไรก็ตามยังมีเงินตราอีกประเภทหนึ่งเกิดขึ้นและดำรงอยู่คู่ขนานไปกับเงินตราตามปกติข้างต้น เรียกว่า “เงินตราเสมือน” (virtual currency) ซึ่งที่มาของคำว่าเสมือนก็เนื่องจากเงินตราเหล่านี้มีคุณสมบัติโดยรวมคล้ายคลึงกับเงินตราทั่วไป แต่มีข้อแตกต่างสำคัญคือเป็น

เงินตราที่ไม่มีรัฐบาลใด ๆ รับประกันให้ชำระหนี้ได้ตามกฎหมายเงินตราเสมือนเหล่านี้แต่เดิมไม่มีความสำคัญในระบบเศรษฐกิจพอจะต้องมีการกำกับดูแลเป็นพิเศษ เพราะมีลักษณะเป็นเพียงหน่วยสมมติในระบบคอมพิวเตอร์สำหรับการซื้อขายสินค้าในเกมคอมพิวเตอร์หรือเป็นคะแนนสะสมให้แก่ลูกค้าของธุรกิจสำหรับแลกของรางวัล เช่นไมล์สะสมของสายการบินต่าง ๆ แต่ต่อมาเมื่อมีบุคคลผู้ใช้นามแฝงว่า Satoshi Nakamoto สร้างระบบสกุลเงินเสมือนรูปแบบใหม่ขึ้นมาเรียกว่า “บิทคอยน์” (bitcoin) ในปี พ.ศ. 2552 บิทคอยน์กลายเป็นเงินเสมือนชนิดแรกที่สามารถซื้อสินค้าและบริการในชีวิตจริงได้หลากหลายคล้ายการใช้เงินทั่วไป โดยเสียค่าธรรมเนียมในการดำเนินธุรกรรมน้อยมากเมื่อเทียบกับวิธีการอื่นและได้รับความนิยมอย่างยิ่งในหลายประเทศทั่วโลก (อนุชิต พึ่งเกตุ, 2566)

วิธีดำเนินการวิจัย



ภาพที่ 2 กรอบแนวคิดการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ประชากรภายในจังหวัดกาญจนบุรี ปี พ.ศ 2567 จำนวน 895,362 คน

คณะผู้ทำการวิจัยสุ่มตัวอย่างโดยใช้ตารางสำเร็จรูปสำหรับการกำหนดขนาดตัวอย่างตามวิธีของ (Taro Yamane) ตามระดับความเชื่อมั่น 95% โดยขนาดของกลุ่มตัวอย่างอยู่ที่ระดับความคลาดเคลื่อน $\pm 5\%$ ดังนั้น กลุ่มตัวอย่างของการวิจัยครั้งนี้มีทั้งหมด 400 คน โดยการใช้สุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญคือ ประชากรภายในจังหวัดกาญจนบุรี พ.ศ. 2567 การศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้แนวทางการวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้แบบสอบถามซึ่งผ่านการทดสอบเพื่อหาความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม ได้ค่า IOC ที่ระดับ 0.67

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. รวบรวมข้อมูลจาก หนังสือ เอกสาร ข้อมูลผลงานวิจัย วิทยานิพนธ์วารสาร ที่เกี่ยวกับความคาดหวังและการรับรู้ของประชาชนต่อนโยบายเงินดิจิทัลวอลเล็ตในพื้นที่จังหวัดกาญจนบุรี
2. คณะผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาในข้อที่ 1 มาสร้างเป็นแบบสอบถาม (Questionnaire) 1 ฉบับ แบ่งออกเป็นส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ส่วนที่ 2 ความคาดหวังและการรับรู้ของประชาชนต่อนโยบายเงินดิจิทัลวอลเล็ตในพื้นที่จังหวัดกาญจนบุรี

3. ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยการสอบถามจากการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญคือ ประชากรภายในจังหวัดกาญจนบุรีเป็นแบบสอบถาม แบบมาตราประมาณค่า โดยใช้มาตราวัดแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ตามแนวทางของลิเคิร์ต (Likert, 1932) แบ่งเป็นตัวแปรและมาตราวัดในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย 3 ตัวแปรหลัก ดังนี้

ตัวแปรที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 7 ข้อ

ตัวแปรที่ 2 การรับรู้ของประชาชนต่อนโยบายเงินดิจิทัลวอลเล็ตในพื้นที่จังหวัดกาญจนบุรี จำนวน 6 ข้อ ใช้มาตราวัดแบบลิเคิร์ต 5 ระดับ (Likert Scale)

ตัวแปรที่ 3 ความคาดหวังของประชาชนต่อนโยบายเงินดิจิทัลวอลเล็ตในพื้นที่จังหวัดกาญจนบุรี แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ด้านละ 3 ข้อ รวมเป็นจำนวน 9 ข้อ ใช้มาตราวัดแบบลิเคิร์ต 5 ระดับ (Likert Scale)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. คณะผู้วิจัยได้ค้นคว้าข้อมูลจากหนังสือ ข้อมูลงานวิจัย วารสาร วิทยานิพนธ์ ที่เกี่ยวกับ ความคาดหวังและการรับรู้ของประชาชนต่อนโยบายเงินดิจิทัลวอลเล็ตในพื้นที่จังหวัดกาญจนบุรี

2. คณะผู้วิจัยได้ทำการศึกษาจากการรวบรวมข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) ที่เกี่ยวข้องกับการตัดสินใจ ความคาดหวังและการรับรู้ต่อนโยบายเงินดิจิทัลวอลเล็ตในพื้นที่จังหวัดกาญจนบุรี ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมงานวิจัย ทฤษฎี และบทความจาก (Website) ทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ รวมทั้งใช้วิธีการสืบค้นฐานข้อมูลจาก (Website Google Scholar) อันเป็นแนวทางในการนำสู่การสร้างเครื่องมือที่สามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการสัมภาษณ์ที่มีประสิทธิภาพ

3. เก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามเรื่อง ความคาดหวังและการรับรู้ของประชาชนต่อนโยบายเงินดิจิทัลวอลเล็ตในพื้นที่จังหวัดกาญจนบุรี

4. นำผลการตอบแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่างมาวิเคราะห์ค่าสถิติ เพื่อได้ระดับความคาดหวังและการรับรู้ของประชาชนที่มีต่อนโยบายเงินดิจิทัลวอลเล็ตจังหวัดกาญจนบุรี

การวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเรื่องความคาดหวังและการรับรู้ของประชาชนต่อนโยบายเงินดิจิทัลวอลเล็ตในพื้นที่จังหวัดกาญจนบุรี โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการศึกษาเก็บรวบรวมข้อมูลซึ่งประกอบด้วยข้อมูลต่อไปนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

2. แบบสอบถามเกี่ยวกับความคาดหวังของประชาชนต่อนโยบายเงินดิจิทัลวอลเล็ตในพื้นที่จังหวัดกาญจนบุรี

3. แบบสอบถามเกี่ยวกับการรับรู้ของประชาชนต่อนโยบายเงินดิจิทัลวอลเล็ตในพื้นที่จังหวัดกาญจนบุรี

ผู้วิจัยนำผลการเก็บรวบรวมข้อมูลในแบบสอบถามมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธีการหาค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อศึกษาความคาดหวังของประชาชนต่อนโยบายเงินดิจิทัลวอลเล็ตในพื้นที่จังหวัดกาญจนบุรี

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ด้านลักษณะความแตกต่างของบุคคลและสภาพแวดล้อม

ด้านลักษณะความแตกต่างของบุคคลและสภาพแวดล้อม	\bar{X}	S.D.	การแปลผล
จำนวนเงินที่ได้รับเหมาะสมและสอดคล้องกับสถานภาพการเงินของผู้ตอบแบบสอบถาม	3.58	1.11	มาก
สถานที่ตั้งที่อยู่อาศัยของท่านมีผลต่อการใช้จ่ายเงินดิจิทัลวอลเล็ต	3.54	1.20	มาก
เงินดิจิทัลวอลเล็ตตอบสนองความต้องการของผู้ตอบแบบสอบถาม	3.51	1.16	มาก

จากตารางที่ 1 พบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากทุกด้าน ความความคาดหวังด้านลักษณะความแตกต่างของบุคคลและสภาพแวดล้อม ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด จำนวน 400 คน จำนวนเงินที่ได้รับเหมาะสมและสอดคล้องกับสถานภาพการเงินของผู้ตอบแบบสอบถาม ($\bar{X} = 3.58$) มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมาคือ สถานที่ตั้งที่อยู่อาศัยมีผลต่อการใช้จ่ายเงินดิจิทัลวอลเล็ต ($\bar{X} = 3.54$) และเงินดิจิทัลวอลเล็ตตอบสนองความต้องการของผู้ตอบแบบสอบถาม ($\bar{X} = 3.51$) ตามลำดับ

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ด้านความยากง่ายและประสบการณ์ของบุคคล

ด้านความยากง่ายและประสบการณ์ของบุคคล	\bar{X}	S.D.	การแปลผล
การได้รับสิทธิเงินดิจิทัลวอลเล็ตเป็นประโยชน์	3.71	1.08	มาก
ประสบการณ์จากโครงการคนละครึ่งทำให้ระมัดระวังการใช้เงินดิจิทัลวอลเล็ต	3.70	1.09	มาก
ขั้นตอนการลงทะเบียนรับสิทธิเงินดิจิทัลวอลเล็ตไม่ซับซ้อน	3.27	1.12	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากทุกด้าน ความความคาดหวังด้านความยากง่ายและประสบการณ์ของบุคคล ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด จำนวน 400 คน การได้รับสิทธิเงินดิจิทัลวอลเล็ตเป็นประโยชน์ ($\bar{X} = 3.71$) มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมาคือ ประสบการณ์จากโครงการคนละครึ่งทำให้ระมัดระวังการใช้เงินดิจิทัลวอลเล็ต ($\bar{X} = 3.70$) และขั้นตอนการลงทะเบียนรับสิทธิเงินดิจิทัลวอลเล็ตไม่ซับซ้อน ($\bar{X} = 3.27$) ตามลำดับ

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ด้านความรู้สึกรู้สึกนึกคิดและการคาดการณ์

ด้านความรู้สึกรู้สึกนึกคิดและการคาดการณ์	\bar{X}	S.D.	การแปลผล
เงินดิจิทัลวอลเล็ตเป็นโครงการที่ช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจ	3.18	1.21	ปานกลาง
การได้รับเงินดิจิทัลวอลเล็ตมีผลต่อความมั่นคงทางการเงิน	3.23	1.19	ปานกลาง
การลงทะเบียนรับสิทธิจะรับประกันข้อมูลส่วนบุคคล	2.99	1.24	ปานกลาง

จากตารางที่ 3 พบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลางทุกด้าน ความความคาดหวังความรู้สึกรู้สึกนึกคิดและการคาดการณ์ ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด จำนวน 400 คน การได้รับเงินดิจิทัลวอลเล็ตมีผลต่อความมั่นคงทางการเงิน ($\bar{X} = 3.23$) มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมาคือ เงินดิจิทัลวอลเล็ตเป็นโครงการที่ช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจ ($\bar{X} = 3.18$) และการลงทะเบียนรับสิทธิจะรับประกันข้อมูลส่วนบุคคล ($\bar{X} = 2.99$) ตามลำดับ

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อศึกษาการรับรู้ของประชาชนต่อนโยบายเงินดิจิทัลวอลเล็ตในพื้นที่จังหวัดกาญจนบุรี

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การรับรู้ของประชาชนต่อนโยบายเงินดิจิทัลวอลเล็ตในพื้นที่จังหวัดกาญจนบุรี

การรับรู้ของประชาชนต่อนโยบายเงินดิจิทัลวอลเล็ตในพื้นที่จังหวัดกาญจนบุรี	\bar{X}	S.D.	การแปลผล
การทราบวัตถุประสงค์ของนโยบายเงินดิจิทัล	3.40	1.16	ปานกลาง
ข้อมูลเกี่ยวกับนโยบายเงินดิจิทัลวอลเล็ตที่ทราบจากสื่อต่างๆ มีความน่าเชื่อถือ	3.26	1.11	ปานกลาง
ข้อมูลของนโยบายเงินดิจิทัลวอลเล็ตจากรัฐบาลมีความชัดเจน	3.12	1.19	ปานกลาง
การทราบขั้นตอนการลงทะเบียนเงินดิจิทัลวอลเล็ต	3.45	1.19	มาก
การทราบขั้นตอนการรับสิทธิเงินดิจิทัลวอลเล็ต	3.36	1.18	ปานกลาง
การทราบเงื่อนไขการใช้เงินดิจิทัลวอลเล็ตเป็นผลดี	3.35	1.19	ปานกลาง

จากตารางที่ 4 พบว่า โดยภาพรวมส่วนมากอยู่ในระดับปานกลาง ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด จำนวน 400 คน การทราบขั้นตอนการลงทะเบียนเงินดิจิทัลวอลเล็ต ($\bar{X} = 3.45$) มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมาคือ การทราบวัตถุประสงค์ของนโยบายเงินดิจิทัลวอลเล็ต ($\bar{X} = 3.40$) การทราบขั้นตอนการรับสิทธิเงินดิจิทัลวอลเล็ต ($\bar{X} = 3.36$) การทราบเงื่อนไขการใช้เงินดิจิทัลวอลเล็ตเป็นผลดี ($\bar{X} = 3.35$) ข้อมูลเกี่ยวกับนโยบายเงินดิจิทัลวอลเล็ตที่ทราบจากสื่อต่างๆ มีความน่าเชื่อถือ ($\bar{X} = 3.26$) และข้อมูลจากนโยบายเงินดิจิทัลวอลเล็ตจากรัฐบาลมีความชัดเจน ($\bar{X} = 3.12$) ตามลำดับ

อภิปรายผล

1. ผลการวิจัยพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามเลือกตอบว่าเงินดิจิทัลวอลเล็ตเป็นโครงการที่ช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจ ($\bar{X} = 3.71$) สอดคล้องกับ สุพัฒพงศ์ แยมอิม (2567) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “นวัตกรรมการมีส่วนร่วมทางการเมืองในการบริหารนโยบายสาธารณะด้วยการใช้ทุนทางวัฒนธรรม” ซึ่งพบว่าผลการศึกษเกี่ยวกับเงินดิจิทัลวอลเล็ตเป็นโครงการที่ช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจ พบว่า สามารถกระตุ้นระบบเศรษฐกิจของประเทศซึ่งนโยบายดังกล่าวจะช่วยกระจายรายได้สู่ชุมชน ด้วยการกระตุ้นเม็ดเงิน หมุนเวียนในระบบเศรษฐกิจให้กระจายไปยังทุกพื้นที่ทำให้เกิดการจับจ่ายใช้สอย ภาคธุรกิจเกิดการขยายกิจการ เกิดการจ้างงาน และเกิดการหมุนเวียนของกิจกรรมทางเศรษฐกิจ และสอดคล้องกับ สมชาย ภคภาสน์วิวัฒน์ (2565) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “ผลสัมฤทธิ์ในการปฏิบัติงานของข้าราชการทหาร กรณีศึกษากอง 8 ศูนย์รักษาความปลอดภัย กองบัญชาการกองทัพไทย” ซึ่งพบว่าผลสัมฤทธิ์ในการปฏิบัติงานของข้าราชการทหาร กรณีศึกษากอง 8 ศูนย์รักษาความปลอดภัย กองบัญชาการกองทัพไทย พบว่านโยบายแจกเงินดิจิทัลวอลเล็ตคือนโยบายที่จะกระตุ้นเศรษฐกิจไทยให้ฟื้นตัวร้อยละ 4.5 - 5 ยกตัวอย่างเช่น การดึงนักลงทุนรายใหญ่เข้ามาในประเทศไทย เป็นต้น

2. ผลการวิจัยพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามตอบว่าการได้รับเงินดิจิทัลวอลเล็ตมีผลต่อความมั่นคงทางการเงิน ($\bar{X} = 3.23$) ซึ่งสอดคล้องกับ เกรียงไกร โภคานุกรม (2560, หน้า 6) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “มาตรการการจัดเก็บภาษีที่เกี่ยวกับสกุลเงินดิจิทัล” ซึ่งพบว่า การใช้เงินบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและทำให้ยากต่อการปลอมแปลง ซึ่งการนำเงินดิจิทัลไปใช้จ่ายในชีวิตประจำวันไม่จำเป็นจะเป็นการซื้อสินค้าหรือชำระค่าบริการ ทำให้เงินดิจิทัลมีความปลอดภัยในการใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน และสามารถตรวจสอบธุรกรรมทางการเงินย้อนหลังได้ และสอดคล้องกับ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (2560) “รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ต” ซึ่งพบว่า

ปัจจุบันที่มีการใช้สมาร์ตดีไวซ์ Smart Device ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น สมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต ทำให้เกิดความปลอดภัยและมั่นคงทางการเงิน เนื่องจากเป็นเทคโนโลยีที่ทันสมัยและมีความปลอดภัยสูง ทั้งยังช่วยพัฒนาหน่วยงานราชการสู่ E - Government อย่างเต็มรูปแบบ

3. ผลการวิจัยพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามตอบว่าข้อมูลเกี่ยวกับนโยบายเงินดิจิทัลวอลเล็ตที่ทราบจากสื่อต่างๆ มีความน่าเชื่อถือ เงิน ($\bar{X} = 3.26$) ซึ่งสอดคล้องกับ กนิษฐทิพ ศรีสิมารัตน์ (2561) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาบล็อกเกอร์ด้านการท่องเที่ยวเกี่ยวกับการรับรู้ของผู้ติดตามผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์” ซึ่งพบว่า ข้อมูลเกี่ยวกับนโยบายเงินดิจิทัลวอลเล็ตที่ทราบจากสื่อต่างๆ มีความน่าเชื่อถือ พบว่าการนำเอาเทคโนโลยีสื่อสารที่มีการเข้าถึงง่ายและสามารถเข้าถึงได้ทุกช่วงวัย เช่น Youtube, Instagram และ Facebook นำมาใช้ในการเผยแพร่ข้อมูลนั้นจะทำให้ข้อมูลที่นำมาเผยแพร่มีความน่าเชื่อถือเนื่องจากสามารถใส่ข้อมูลที่ต้องการสื่อสารหรือกล่าวถึงได้อย่างละเอียดอีกทั้งยังเข้าถึงง่ายในยุคสมัยปัจจุบัน

4. ผลการวิจัยพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามเลือกตอบว่าการลงทะเบียนรับสิทธิจะรับประกันข้อมูลส่วนบุคคล ($\bar{X} = 2.99$) ซึ่งสอดคล้องกับ กัญญ์สุริยนต์ (2566) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “การยอมรับและการใช้เทคโนโลยีที่มีผลต่อความตั้งใจใช้สกุลเงินดิจิทัลในประเทศไทย” พบว่า การยอมรับและการใช้เทคโนโลยีที่มีผลต่อความตั้งใจใช้สกุลเงินดิจิทัลในประเทศไทย ด้านความเชื่อมั่นไว้วางใจของผู้ใช้ที่มีต่อแพลตฟอร์มและนโยบายของแพลตฟอร์มที่ให้บริการอยู่ในปัจจุบัน เช่น เรื่องของความปลอดภัยเมื่อมีการโอนสกุลเงินดิจิทัลระหว่างแพลตฟอร์ม ความไว้วางใจในเรื่องของสกุลเงินดิจิทัล ความไว้วางใจว่าสกุลเงินดิจิทัลจะสร้าง ความรวดเร็ว ในการดำเนินกิจกรรมทางธุรกิจ เช่น การซื้อสินค้าและบริการ การซื้อขายแลกเปลี่ยน รวมถึงการลงทุนและไว้วางใจว่าแพลตฟอร์มที่ใช้งานมีการเข้ารหัสถอดรหัสสร้างความไว้วางใจในการทำงาน

5. ผลการวิจัยพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามว่าการได้รับสิทธิเงินดิจิทัลวอลเล็ตเป็นประโยชน์ ($\bar{X} = 3.71$) ซึ่งสอดคล้องกับ วิจิตรวรา ประยูรวงษ์ (2567, หน้า 1) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “นโยบายแจกเงินดิจิทัล (Digital Wallet Policy) กรณีศึกษาของต่างประเทศ” ซึ่งพบว่านโยบายแจกเงินดิจิทัลคือการให้เงินดิจิทัล 10,000 บาท แก่ประชาชนที่มีสิทธิได้รับเงินดิจิทัลวอลเล็ตเท่ากันอย่างถ้วนหน้า และใช้จ่ายภายในอำเภอตามทะเบียนบ้าน ซึ่งเป็นประโยชน์แก่ประชาชนสำหรับการซื้อของอุปโภคบริโภคต่างๆ ที่จำเป็นหรือสิ่งของที่ต้องใช้ในชีวิตประจำวัน สามารถซื้อได้เช่น ข้าวสาร ยารักษา สุขภัณฑ์ ยาสีฟัน ผงซักฟอก เป็นต้น ทำให้การได้รับสิทธิเงินดิจิทัลวอลเล็ตเป็นประโยชน์แก่ประชาชนเป็นอย่างมาก

การอภิปรายเชิงวิพากษ์

ผลการวิจัยพบว่า ประชาชนส่วนใหญ่มองว่าเงินดิจิทัลวอลเล็ตช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยก่อนหน้า แต่ค่าคะแนนระดับปานกลาง (3.18) อาจสะท้อนความไม่มั่นใจในผลกระทบที่แท้จริง โดยเฉพาะในกลุ่มที่ยังไม่เห็นผลเป็นรูปธรรมด้านความมั่นคงทางการเงินและความปลอดภัยของข้อมูล พบว่าประชาชนมีความเห็นในระดับปานกลาง (3.23 และ 2.99 ตามลำดับ) ซึ่งอาจเกิดจากความไม่เข้าใจระบบ Blockchain และข้อกังวลต่อการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลการรับรู้ของประชาชนอยู่ในระดับค่อนข้างดี โดยเฉพาะการทราบขั้นตอนการลงทะเบียน แต่ยังคงมีความคลุมเครือในประเด็นการสื่อสารจากภาครัฐ ทำให้บางกลุ่มยังขาดข้อมูลที่ชัดเจน

โดยสรุป ประชาชนมีความคาดหวังเชิงบวกต่อนโยบายนี้ แต่การรับรู้ในบางประเด็นยังต่ำ จึงควรเน้นการสื่อสารที่ชัดเจน เข้าถึงง่าย และสร้างความเชื่อมั่นต่อระบบนโยบายดิจิทัลอย่างเป็นระบบ

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย คณะผู้วิจัยสรุปข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรพัฒนารูปแบบการสื่อสารที่หลากหลาย ครอบคลุมทั้งสื่อออนไลน์และออฟไลน์ เช่น สื่อโซเชียลมีเดีย ป้ายประชาสัมพันธ์ และการจัดกิจกรรมในพื้นที่ เพื่อให้ประชาชนทุกกลุ่มสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างทั่วถึงและเข้าใจง่าย โดยเฉพาะในกลุ่มผู้มีข้อจำกัดด้านดิจิทัล (digital divide) หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรใช้ช่องทางการสื่อสารที่หลากหลาย เช่น ป้ายประชาสัมพันธ์ หรือสื่อออนไลน์ เป็นต้น เพื่อให้ประชาชนสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างครอบคลุม
2. ควรพิจารณาปรับปรุงข้อกำหนดการใช้สิทธิให้มีความยืดหยุ่นมากขึ้น เช่น การขยายพื้นที่การใช้จ่ายให้ครอบคลุมระหว่างอำเภอ หรือการพิจารณากลุ่มเปราะบางที่อาจไม่สามารถใช้สิทธิในรูปแบบปัจจุบันได้ เพื่อสร้างความเป็นธรรมและลดความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล (digital equity)
3. ภาครัฐควรเพิ่มช่องทางการลงทะเบียนให้หลากหลายมากขึ้น เช่น ผ่านธนาคารของรัฐหรือธนาคารพาณิชย์ที่ประชาชนคุ้นเคย เพื่ออำนวยความสะดวกในการเข้าถึงสิทธิ และลดภาระของผู้ที่ไม่สามารถเข้าถึงเทคโนโลยีได้โดยตรง
4. ควรมีการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) จากพฤติกรรมผู้ใช้จริง เพื่อนำไปใช้ในการปรับปรุงนโยบายในรอบถัดไปให้สอดคล้องกับความต้องการที่แท้จริงของประชาชน รวมถึงการเปิดพื้นที่ให้ประชาชนมีส่วนร่วมในการเสนอแนะนโยบายผ่านช่องทางออนไลน์หรือเวทีประชาพิจารณ์

เอกสารอ้างอิง

- ไกรวิชญ์ จตุรพิธโพธิ์ทอง และคณะ. (2567). ความคาดหวังและการรับรู้คุณภาพบริการต่อท่าอากาศยานนานาชาติหาดใหญ่ ภายใต้การแพร่ระบาดของ covid-19. *วารสารราชภัฏสุราษฎร์ธานี*, 11(1), 24 - 57.
- จิรวรรณ บุญพิทักษ์. (2561). *ความคาดหวัง การรับรู้และแนวทางการพัฒนาต่อคุณภาพการบริหารสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน ของนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต* (วิทยานิพนธ์บริหารการศึกษามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ดานุชา พิทยานันท์. (2566). การพัฒนาพื้นที่ภาคและเมือง. *วารสารเศรษฐกิจและสังคม*, 60(1), 5-9.
- ภารดี เทพคายน. (2564). *การศึกษาระดับการรับรู้และความเข้าใจของบุคลากรสายสนับสนุน สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ต่อนโยบายความเป็นเลิศด้านการปฏิบัติงานและพฤติกรรมที่สอดคล้องกับนโยบายความเป็นเลิศด้านการปฏิบัติงาน*. ค้นเมื่อ 20 มิถุนายน 2567, จาก <https://www.km.nida.ac.th/th/images/PDF/research/paradeere164.pdf>
- วิจิตร ประยูรวงษ์. (2567). นโยบายแจกเงินดิจิทัล (digital wallet policy) กรณีศึกษาของต่างประเทศ. *วารสารวิจัยปริทัศน์*, 44(3), 2-13.
- สำนักงานคลังจังหวัดกาญจนบุรี. (2566). *รายงานงบประมาณทางเศรษฐกิจจังหวัดกาญจนบุรี*. ค้นเมื่อ 20 มิถุนายน 2567, จาก <https://www.opsmoac.go.th/kanchanaburi-performance-files-451491791803>
- สำนักงานเลขาธิการนายกรัฐมนตรี. (2566). *นโยบายเติมเงิน 10,000 บาท ผ่านดิจิทัลวอลเล็ต*. ค้นเมื่อ 20 มิถุนายน 2567, จาก <https://www.thaigov.go.th/news/contents/details/78970>
- สุรวิชัย วิรวรรณ. (2567). *เงินดิจิทัลใครจะได้ประโยชน์*. ค้นเมื่อ 20 มิถุนายน 2567, จาก <https://mgronline.com/daily/detail/9670000035689?fbclid>
- อนุชิต พึ่งเกตุ. (2566). *มาตรการทางกฎหมายในการดำเนินการตรวจยึดเงินดิจิทัลในคดียาเสพติด* (วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีปทุม.

อรนุช กำเนิดมณี. (2562). ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและผลการเรียนรู้จริงตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติของนิสิตปริญญาตรี สาขาวิชาอาชีวอนามัยและความปลอดภัย คณะวิทยาการสุขภาพและการกีฬา (รายงานวิจัย). มหาวิทยาลัยทักษิณ.

Ajzen, I., & Fishbein, M. (1980). *Understanding attitudes and predicting social behavior*. Englewood, NJ: Prentice-Hall.

Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340.

Fishbein, M., & Ajzen, I. (1975). *Belief, attitude, intention and behavior: An introduction to theory and research*. Addison-Wesley Publishing Company: Philippines Copyright.