

บทคัดย่อ

รหัสโครงการ : สัญญาเลขที่ RSA5780042

ชื่อโครงการ : การใช้งาน ความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอน
เพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนมัธยมในประเทศไทย

ชื่อผู้วิจัย : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พนม คลีณาญา คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

E-mail Address : phnom.k@chula.ac.th

ระยะเวลาโครงการ : 2 ปี (มิถุนายน 2557 ถึง พฤษภาคม 2559)

โครงการวิจัยระยะที่ 1

โครงการการวิจัยมีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อสำรวจและอธิบายการใช้งานและความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยม 2) เพื่อสำรวจและวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยม และ 3) เพื่อพัฒนาแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล การวิจัยระยะที่ 1 ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยแบบผสมผสาน เริ่มต้นจากการสัมภาษณ์เชิงลึกนักเรียนมัธยมชั้นปีที่ 1 – 6 ในจังหวัดขอนแก่น ภูเก็ต และกรุงเทพมหานคร รวม 16 คน นำผลการสัมภาษณ์มาสร้างแบบสอบถาม และดำเนินการสำรวจ โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 – 6 จำนวน 772 คน จากโรงเรียนในจังหวัดเชียงใหม่ ขอนแก่น ชลบุรี ภูเก็ต กรุงเทพมหานคร และปริมณฑล

ผลการวิจัยระยะที่ 1 สรุปได้ดังต่อไปนี้

นักเรียนมัธยมใช้โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตทันทีหลังตื่นนอนและใช้ตลอดทั้งวันในช่วงว่างจากการเรียน จนถึงก่อนเข้านอน ในภาพรวมพบว่าใช้ในการดูหนัง ฟังเพลงผ่านโทรศัพท์มือถือ ใช้เฟซบุ๊ก ไลน์ สนทนาและส่งไฟล์งานงานการบ้านกับเพื่อน และเล่นเกมสัปดาห์ละ ๑-๒ ชั่วโมง และใช้งานในแต่ละครั้งเป็นเวลา 1-2 ชั่วโมง

ลักษณะการใช้งานสื่อดิจิทัลระดับน้อย ได้แก่ 1) สนทนากับเพื่อน ๆ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ 2) ใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ หาข้อมูลประกอบการเรียน 3) ใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม ติดตามดาราที่ชื่นชอบ 4) ใช้สร้างกลุ่มบนไลน์ เฟซบุ๊ก เพจ 5) ใช้ติดตามข่าวสาร และ 6) ใช้โพสต์รูปภาพ เรื่องราว หรือเข้ากลุ่มสนทนา หรือสมัครสมาชิกเว็บไซต์ หรือติดตามเพจต่าง ๆ เพื่อแสดงความเป็นตัวตนของตนเอง

ด้านความเสี่ยงจากการใช้งาน ในภาพรวมเด็กส่วนใหญ่จะเลือกที่ไม่เข้าไปดูหรืออ่านเนื้อหาที่เป็นความเสี่ยง แต่พบว่า มีกลุ่มตัวอย่างจำนวนร้อยละ 4 – 10 ที่ระบุว่าตนเองมีประสบการณ์เข้าถึงเนื้อหาด้านเพศ เกมสักรุนแรง การพนัน และการแสดงออกด้วยความรุนแรงอยู่ในระดับน้อย ๆ จนถึงทำเป็นประจำ มีจำนวนร้อยละ 23.0 ระบุว่าคุยกับคนแปลกหน้าบ่อย ๆ มีจำนวนร้อยละ 3.0 ระบุว่าคลิกดูภาพหรือคลิปโป๊ที่เพื่อนส่งมาให้หรือแนะนำให้ดู และร้อยละ 1.8 ระบุว่าดูเป็นประจำ

ผลการวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหาโฆษณาเกินจริง และเพศอยู่ในระดับสูง โดยสามารถทำความเข้าใจ วิเคราะห์และประเมินเนื้อหา และการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาอยู่ในระดับที่สูง ยกเว้นในเนื้อหาเกมส์พบว่า ความสามารถในการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา และการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาอยู่ในระดับปานกลาง

คำหลัก : ความเสี่ยง นักเรียนมัธยม การรู้ทันสื่อ สื่อดิจิทัล การสอน

Abstract

Project Code : RSA5780042

Project Title : Access, Risk, Digital Literacy and Conceptual Frame of Digital Media Education for Thai Secondary School Students

Investigator : Assistant Professor Phnom Kleechaya, Ph.D.
Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn University

E-mail Address : phnom.k@chula.ac.th

Project priod : 2 years (June 2014 - May 2016)

Phase 1

The research project was aim to 1) survey and describe the use and risk of digital media of Thai secondary school students. 2) To survey and evaluate digital literacy of Thai secondary school students. 3) To develop content and teaching technique of digital literacy for Thai secondary school students. The first phase of the project conducted in-depth interview of 16 Thai secondary school students. Then survey representative sample of 772 Thai secondary school students from grade 7 – 12 in Chiang Mai Province, Khon Kaen Province, Chonburi Province, Phuket Province, and Bangkok Metropolitan Administration.

The findings from the study reveal that Thai secondary school students use smartphone to connect to the Internet all day and all night. They also use smartphone to watch movie, listen to the music from YouTube and spending time by using many smartphone applications such as Facebook, Line, Instagram, and Online Games for 1-2 hours per day.

The students usually access to digital media for many reasons as follows: 1) To communicate with friends 2) To seek information 3) To entertain by watching movies, listen to the music, playing games and following celebrities 4) To create social media group through Facebook and Line 5) To follow the daily news 6) To post pictures and stories to express themselves online.

The overall survey results reveal that most of the students avoid and hesitate to visit risk websites. The results also show that 4–10 percent of the students mostly access to website that contain sex, games, gambling and violence content. Moreover, there're 23 percent of the students who having a conversation with strangers very often and 3 percent of them also receive pictures and obscene video clips that sent or shared from their friends and 1.8 percent of same group noted that they usually see it regularly. These results showed that there're a group of students who experience the risk from digital media use every single day.

Regarding digital literacy levels, Thai secondary school students have high level of digital literacy in sex and hype advertising content and highly able understand, analyze, estimate and safely response to those content. However, the students have moderate level of digital literacy in games content.

Keywords : Thai student risk / digital literacy / media education