



รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

โครงการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมและข้อเสนอเชิงนโยบาย
ในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล
เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน

โดย

คณะนักวิจัย

1. นางสาวเข็มพร
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์อรรถพล
3. อาจารย์ ดร.พรรษาสิริ
4. อาจารย์ ดร.ณภัทร

วิรุณราพันธ์
อนันตวรสกุล
กุหลาบ
เรืองนภากุล

หัวหน้าโครงการ
นักวิจัย
นักวิจัย
นักวิจัย

สังกัด

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยแม่โจ้

สิงหาคม 2562

รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

โครงการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมและข้อเสนอเชิงนโยบาย
ในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล
เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน

โดย

คณะนักวิจัย		สังกัด	
1. นางสาวเข็มพร	วิรุณราพันธ์	หัวหน้าโครงการ	สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อรรถพล	อนันตวรสกุล	นักวิจัย	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
3. อาจารย์ ดร.พรชชาติ	กุหลาบ	นักวิจัย	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
4. อาจารย์ ดร.ณภัทร	เรืองนภากุล	นักวิจัย	มหาวิทยาลัยแม่โจ้

สนับสนุนโดย สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.)
(ความเห็นในรายงานนี้เป็นของผู้วิจัย สกว. ไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยเสมอไป)

บทคัดย่อ

โครงการวิจัยเรื่อง “การพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมและข้อเสนอเชิงนโยบายในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (Media, Information, and Digital Literacy: MIDL) เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน” มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสถานการณ์การใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนไทย และนโยบาย แนวทาง รูปแบบ และภาคส่วนที่เกี่ยวข้องของประเทศไทย 2) ศึกษา นโยบาย แนวทาง รูปแบบ และภาคส่วนที่เกี่ยวข้องในการดำเนินงานเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในสังคมไทยและต่างประเทศ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการดำเนินงานตามกรอบแนวคิดพลเมืองประชาธิปไตยให้เด็กและเยาวชนมีส่วนร่วม เกิดภูมิคุ้มกันตนเอง และเป็นการเสริมพลังกลุ่มเด็กและเยาวชน และ 3) เพื่อพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมและข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเกี่ยวกับการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนต่อภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีวิจัยเอกสาร (documentary research) การสนทนากลุ่ม (focus group interview) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) เพื่อสร้างกรอบแนวคิดการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมและข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน โดยตรวจสอบร่างตัวบ่งชี้ด้วยการประชุมระดมความคิดเห็นกับผู้เชี่ยวชาญ และสำรวจข้อคิดเห็นทางออนไลน์ เพื่อนำมาปรับปรุงตัวบ่งชี้

ผลการวิจัยพบว่า บริบททางการเมืองการปกครอง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมของสังคมมีอิทธิพลต่อการให้คุณค่า การกำหนดนิยาม และการกำหนดทิศทางของการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชน ซึ่งการกำหนดกรอบแนวคิดเพื่อเป็นฐานคิดในการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมจะเป็นแนวทางให้ทุกภาคส่วนร่วมทบทวนและกำหนดกระบวนทัศน์ในการพัฒนาเด็กเยาวชนและสังคมอย่างเป็นองค์รวม นอกจากนี้การกำหนดนโยบายและดำเนินการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชน เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยควรมีการรับฟังความเห็นที่หลากหลายจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและภาคส่วนต่างๆ ขณะที่การดำเนินงานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลต้องคำนึงการเสริมศักยภาพของเด็กและเยาวชน คนแวดล้อมเด็กและเยาวชน ที่อยู่ในบริบททางสังคมที่แตกต่าง

การวิจัยครั้งนี้ได้พัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคม โดยการเชื่อมโยงแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ ดิจิทัล แนวคิดการสร้างความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย และแนวคิดเรื่องการปกป้องคุ้มครองเด็กที่เน้นเรื่องการมีส่วนร่วมตามหลักสิทธิเด็ก กรอบคิดดังกล่าวนำไปสู่การจำแนกองค์ประกอบ 5 ด้านของตัวบ่งชี้ คือ 1) การสร้างการมีส่วนร่วม 2) การเสริมศักยภาพและสมรรถนะ 3) การเข้าถึงอย่างปลอดภัย ทัวถึง และมีคุณภาพ 4) การวิจัย พัฒนานวัตกรรมและความรู้ และ 5) การมีระบบการจัดการที่มีประสิทธิภาพ จากนั้นจึงนำมาพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน 17 ตัวบ่งชี้ ผลการวิจัยยังพบว่าการจัดทำตัวบ่งชี้ระดับสังคมเป็นกระบวนการที่มีพลวัตและต้องมีการประเมินผลอย่างสม่ำเสมอ

ดังนั้น ตัวบ่งชี้ที่ได้จากการวิจัยในครั้งนี้จึงอาจยังไม่สามารถนำไปใช้ได้ทันทีถือเป็นการศึกษานำร่อง (pilot study) ที่เป็นจุดเริ่มต้นให้งานวิจัยอื่นๆ นำไปพัฒนาต่อไป

คณะวิจัยมีข้อเสนอแนะว่า 1) ควรมีการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมฯ เพื่อส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนเป็นพลเมืองประชาธิปไตยที่มีความกระตือรือร้นและสามารถสื่อสารได้อย่างสร้างสรรค์ในสังคมประชาธิปไตย โดยเน้นการสร้างการมีส่วนร่วมในการพัฒนาและประยุกต์ใช้ตัวบ่งชี้ เพื่อให้ตัวบ่งชี้ได้สะท้อนฐานคิดและมุมมองที่หลากหลายควรวิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาตัวบ่งชี้และเก็บข้อมูล และควรสร้างกระบวนการพัฒนาตัวบ่งชี้ การเก็บข้อมูลตามตัวบ่งชี้ รวมถึงการประเมินตัวบ่งชี้และการนำตัวบ่งชี้ไปใช้และจัดทำอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม 2) ในด้านนโยบายคณะวิจัยเสนอให้รัฐบาลให้ความสำคัญต่อการส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล โดยกำหนดเป็นวาระแห่งชาติและมีการจัดทำยุทธศาสตร์แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงาน ทั้งระยะสั้นและระยะยาว โดยเน้นการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในสังคม รวมทั้งกำหนดให้มีกลไกที่จะเป็นเจ้าภาพหลักในการดำเนินงานที่สามารถเชื่อมประสานบูรณาการภาคส่วนต่างๆ ให้มาทำงานร่วมกันอย่างต่อเนื่อง

Abstract

The research project, titled “the Development of Social Indicators and Policy Recommendations on the Promotion of Media, Information, and Digital Literacy (MIDL) to Protect Children and Youth” was designed with the following objectives: 1) to conduct situational analysis on the use of media, information, and digital media by children and youth in Thailand, 2) to review policies, approaches, formats, and actors concerning MIDL promotion in Thailand and overseas, and use findings as input for formulating strategies to promote democratic citizenship and participation of children and youth, which will lead to their empowerment and increased awareness in safeguarding themselves, and 3). to develop a set of MIDL social indicators and policy recommendations for the relevant actors.

This is a qualitative research, using documentary research, focus group interview, and in-depth interview as key research methods to form social indicators and policy recommendations concerning MIDL for the protection of children and youth. The indicators’ validity was later evaluated through focus group interview with experts and online survey with stakeholders. Qualitative and quantitative data from the evaluation process were used to improve the indicators.

The findings show that political, economic, social and cultural context/dynamics have varying degrees of influence on values, definitions, and directions of the promotion of MIDL for children and youth. Social indicators have been developed based on three concepts – MIDL, democratic citizenship, and participatory child protection based on the children’s rights principles. Five key components have been identified, including: 1) participation 2) capacity building 3) safe, open and quality access 4) research, innovation and knowledge, and 5) effective management system. Under these elements, a set of 17 social indicators have been formulated. The findings also show that the process of developing MIDL social indicators is a dynamic one and needs to be regularly reviewed. Therefore, the proposed indicators in this research should not be put into use immediately, as they are part of a pilot study that serves as a pointer for future studies.

This study proposes the following recommendations: 1) Social indicators should be developed to encourage children and youth to become democratic citizens with enthusiasm and be able to communicate creatively in a democratic society. The indicators development should be focusing on participation and application in order to reflect a wide range of ideas and perspectives. Moreover, analyzing the factors, the process of the development, evaluating and the using of indicators should be

established. In line with social change, the indicators must be used and developed regularly. 2) The government should emphasize the promotion of MIDL and to make it a national agenda. Short- and long-term strategies, directions, and activities should also be determined through the engagement of all sectors of society. A central mechanism should be appointed as a main driving force in the implementation and in combining efforts of all sectors in an on-going manner. Policies and implementation on MIDL for children and youth that promote democratic citizenship should include views of various stakeholders and sectors. The drive of MIDL efforts should take into account the capacity building for children and youth, their close contacts, and other young members in other social backgrounds.

บทสรุปผู้บริหาร

โครงการวิจัยเรื่อง “การพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมและข้อเสนอเชิงนโยบายในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน” มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาสถานการณ์การใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนไทย 2) เพื่อศึกษานโยบาย แนวทาง รูปแบบ และภาคส่วนที่เกี่ยวข้องในการดำเนินงานเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในสังคมไทยและต่างประเทศ เพื่อนำมาพัฒนานโยบาย แนวทาง รูปแบบในการขับเคลื่อนการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลตามกรอบแนวคิดพลเมืองประชาธิปไตย และเสริมพลังกลุ่มเด็กและเยาวชน และองค์กรต่างๆ และ 3) เพื่อพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคม และข้อเสนอแนะเชิงนโยบายต่อภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีวิจัยเอกสาร (documentary research) การสนทนากลุ่ม (focus group interview) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) โดยแบ่งเป็น 3 ส่วน ได้แก่ 1) การศึกษาสถานการณ์การใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชน รวมถึงนโยบาย แนวทาง รูปแบบ และภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของประเทศไทย 2) การศึกษานโยบาย แนวทาง มาตรการ และบทบาทของภาคส่วนต่างๆ กรณีศึกษา 3 ประเทศ และ 3) การพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมและข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน ด้วยการนำข้อมูลของส่วนที่ 1 และส่วนที่ 2 มาสร้างกรอบแนวคิดและจัดประชุมระดมความคิดจากผู้เกี่ยวข้องทุกภาคส่วนเพื่อร่างตัวบ่งชี้ระดับสังคมฯ นำไปตรวจสอบโดยจัดประชุมระดมความคิดเห็นกับผู้เชี่ยวชาญ และเก็บข้อมูลเชิงปริมาณผ่านช่องทางออนไลน์ เพื่อนำมาปรับปรุงตัวบ่งชี้ การวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นไปที่กระบวนการสร้างการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชน และคนทั่วไป

ผลการวิจัยส่วนที่หนึ่ง การศึกษาสถานการณ์การใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนในไทย พบว่า เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้น และใช้สมาร์ตโฟนในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์มากที่สุด เพื่อตอบสนองความต้องการในด้านต่างๆ ส่วนการศึกษานโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนไทยปัจจุบัน พบว่า การดำเนินงานที่ผ่านมา มีเครือข่ายที่เข้มแข็งขึ้น ขยายกลุ่มเป้าหมายการทำงานได้ครอบคลุมมากขึ้น อย่างไรก็ตาม การดำเนินงานเพื่อสร้างกลไกในระดับประเทศยังไม่เป็นรูปธรรม ขาดการบูรณาการร่วมกัน ข้อบัญญัติในกฎหมายบางฉบับ พบว่า ยังมีจุดเน้นที่การปราบปราม จับกุมผู้กระทำความผิดเกี่ยวกับสื่อฯ มากกว่าการส่งเสริมให้เด็ก เยาวชน และประชาชนเกิดการเรียนรู้เท่าทันสื่อฯ โดยสรุป นโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเน้นในเรื่องการเข้าถึงเทคโนโลยี การปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากภัยของสื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และพัฒนาทักษะมุ่งสร้างเด็กและเยาวชนให้เป็นแรงงานที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพสำหรับการพัฒนาเศรษฐกิจตามแนวทางของรัฐบาล ขณะที่การส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การวิพากษ์ และการผลิตสื่อเพื่อแสดงถึงอัตลักษณ์ ความคิดเห็น และความต้องการของเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นรากฐานที่สำคัญอีกประการ

หนึ่งของการมีส่วนร่วมในสังคมประชาธิปไตยและเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น กลับไม่ปรากฏให้เห็นเด่นชัดนัก

ผลการศึกษาส่วนที่สอง เป็นการวิจัยเอกสารโดยศึกษากรณีศึกษา 3 ประเทศ ได้แก่

1) สาธารณรัฐเกาหลี (เกาหลีใต้) 2) สิงคโปร์ และ 3) สหราชอาณาจักร โดยศึกษาภูมิทัศน์และสถานการณ์สื่อ พฤติกรรมการใช้สื่อของประชาชน รวมถึงสภาพสังคมและเศรษฐกิจของประเทศนั้นๆ โดยสังเขปเพื่อให้เห็นบริบทแวดล้อมและปัจจัยที่ส่งผลต่อการกำหนดนโยบาย และการดำเนินงานเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อฯ พบว่า ทิศทางของนโยบายทั้งสามประเทศกรณีศึกษา ในรอบ 5 ปีที่ผ่านมา เน้นการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (digital literacy) โดยเฉพาะการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาอันตรายและความเสี่ยงในการใช้สื่อดิจิทัลผ่านนโยบาย กฎหมาย การวิจัยหาแนวทางใหม่ๆ การให้ความรู้ และการฝึกอบรม ขณะเดียวกันก็ให้ความสำคัญกับการให้ความรู้แก่บุคลากรในสถาบันที่เกี่ยวข้อง นโยบายและแนวทางการดำเนินงานส่วนใหญ่เป็นไปตามแบบจำลอง competence models กล่าวคือ เน้นสมรรถนะที่จะปกป้องคุ้มครองผู้ใช้สื่อจากอันตรายและความเสี่ยงในการใช้สื่อ ขณะที่การส่งเสริมทักษะด้านการใช้และผลิตสื่อซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของ citizenship models ก็เน้นการสร้างแรงงานคุณภาพ ผู้มีความสามารถสำหรับการจ้างงาน”มากกว่าการแสดงออกทางอัตลักษณ์ และความคิดซึ่งจะนำไปสู่การมีส่วนร่วมทางสังคมการเมือง ส่วนนโยบายและรูปแบบการดำเนินงานตาม social models ซึ่งให้ความสำคัญต่อความต้องการใช้สื่อ (ที่อาจแตกต่างกัน) ของกลุ่มสังคมต่างๆ และ creativity models ซึ่งเน้นบทบาทของสื่อดิจิทัลและออนไลน์ในการเอื้อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ เช่น การส่งเสริมทักษะและพื้นที่ในการผลิตสื่อของเด็กและเยาวชนมีไม่มากนัก ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับงานวิจัยก่อนหน้านี้ที่สรุปว่า สภาพการณ์ทางการเมือง สังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ และสถานการณ์สื่อในประเทศนั้นๆ มีอิทธิพลต่อความเข้าใจและการกำหนดนิยาม การรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ และดิจิทัลของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและผู้เล่นในการกำหนดนโยบายและดำเนินงานที่แตกต่างกัน ซึ่งจะมีผลอย่างยิ่งต่อทิศทางและขอบเขตการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในประเทศ

ตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า ภายใต้ตัวบ่งชี้ระดับสังคมของประเทศไทยมีเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลอยู่บ้างแต่ยังไม่ครอบคลุมทุกมิติ และกระจายอยู่ภายใต้ตัวชี้วัดของหน่วยงานต่างๆ แต่ไม่ได้นำตัวบ่งชี้เหล่านั้นมาเป็นเป้าหมายร่วมกัน สะท้อนให้เห็นว่ากระบวนการพัฒนาตัวบ่งชี้ยังขาดการทำความเข้าใจในแนวคิดร่วมกัน ต่างฝ่ายต่างแยกกันทำและขาดการมีส่วนร่วมของภาคส่วนต่างๆ

การวิจัยได้นำผลการศึกษาจากส่วนที่หนึ่งและส่วนที่สองมาสร้างกรอบแนวคิดในการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคม โดยการเชื่อมโยงแนวคิด 3 ด้าน คือ **แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ ดิจิทัล แนวคิดการสร้างความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย และแนวคิดเรื่องการปกป้องคุ้มครองเด็กตามหลักสิทธิเด็ก** ซึ่งกรอบแนวคิดที่สร้างขึ้นเน้นความสำคัญของการสร้างพลเมืองประชาธิปไตยที่ส่งเสริมสิทธิการมีส่วนร่วมของเด็กเยาวชน คณะผู้วิจัยเห็นว่า การสร้างความเข้าใจของสังคมต่อแนวคิด ความหมาย และคุณค่าของการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลและ

การเชื่อมโยงกับแนวคิดความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย แนวคิดสิทธิเด็กจะส่งผลต่อการออกแบบ
แนวนโยบายและกลไกทางสังคมในการดำเนินงานส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อฯ ที่เป็นเอกภาพ

เมื่อนำกรอบแนวคิดดังกล่าวมาจำแนกองค์ประกอบและสร้างตัวบ่งชี้ระดับสังคมฯ โดย
การมีส่วนร่วมของหลายภาคส่วน ทำให้ได้องค์ประกอบ 5 ด้าน และตัวบ่งชี้ระดับสังคม 17 ตัวดังนี้

1. องค์ประกอบการสร้างการมีส่วนร่วม มีตัวชี้วัด 3 ตัว ได้แก่

- 1) มีช่องทาง online/offline และกิจกรรมการมีส่วนร่วมในกระบวนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชน
- 2) มีช่องทาง online/offline และกิจกรรมการมีส่วนร่วมในกระบวนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู ชุมชน และบุคคลแวดล้อมเด็ก
- 3) มีแนวปฏิบัติและการสร้างแรงจูงใจสำหรับผู้ประกอบการ และผู้ให้บริการสื่อออนไลน์ให้มีส่วนร่วมในการกำกับดูแลกันเอง และมีการส่งเสริมสนับสนุนการเรียนรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชน

2. องค์ประกอบการเสริมศักยภาพและสมรรถนะ มีตัวชี้วัด 4 ตัว ได้แก่

- 1) มีการกำหนดให้สมรรถนะด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการศึกษาทุกระดับ และทุกกลุ่มเป้าหมาย
- 2) มีการพัฒนาหลักสูตร กิจกรรม และการอบรมด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชนทุกระดับ ทุกกลุ่มเป้าหมายทั้งในระบบและนอกระบบ
- 3) มีหลักสูตร กิจกรรม และการอบรมในด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู บุคลากรทางการศึกษา ชุมชน และบุคคลแวดล้อมเด็กอย่างต่อเนื่องและเป็นระบบ
- 4) มีแหล่งข้อมูลและฐานข้อมูลออนไลน์ให้ความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู บุคลากรทางการศึกษา ชุมชน และบุคคลแวดล้อมเด็ก

3. องค์ประกอบการเข้าถึงอย่างปลอดภัย ทัวถึง และมีคุณภาพ มีตัวชี้วัด 2 ตัวได้แก่

- 1) มีการเข้าถึงโครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อ และใช้ประโยชน์สื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างทั่วถึง และมีคุณภาพ
- 2) มีระบบสนับสนุนให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงและใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลได้อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์

4. องค์ประกอบการวิจัย พัฒนานวัตกรรม และความรู้ มีตัวชี้วัด 3 ตัว ได้แก่

- 1) มีระบบจัดทำข้อมูลสถานการณ์ และติดตามประเมินสมรรถนะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลของเด็กและเยาวชนทุกช่วงวัยเป็นระยะอย่างต่อเนื่อง
- 2) มีงานวิจัยและพัฒนาเพื่อนำไปสู่การกำหนดนโยบาย ปรับปรุงยุทธศาสตร์ กลไก และมาตรการในการส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลของเด็กและเยาวชน

- 3) มีแหล่งทุนที่หลากหลาย ครอบคลุม และเพียงพอ ให้การสนับสนุน การศึกษาวิจัยเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับเด็กและ เยาวชนอย่างต่อเนื่อง

5. องค์ประกอบการมีระบบการจัดการที่มีประสิทธิภาพ มีตัวชี้วัด 5 ตัว ได้แก่

- 1) มีนโยบายระดับชาติและแผนยุทธศาสตร์ด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และ ดิจิทัลที่กำหนดให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการรับผิดชอบ
- 2) มีศูนย์การเรียนรู้เพื่อการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ระดับชุมชนที่เด็ก และเยาวชนเข้าถึงได้อย่างมีคุณภาพ และมีประสิทธิภาพ
- 3) มีระบบกำกับดูแล เฝ้าระวัง สถานการณ์เด็กและเยาวชนกับสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่ทุกคนสามารถมีส่วนร่วมได้
- 4) มีระบบและกลไกในการช่วยเหลือ เยียวยา แก้ไขปัญหาสำหรับเด็กและเยาวชน ที่ได้รับผลกระทบด้านลบจากการใช้สื่อ สารสนเทศและดิจิทัลในระดับชุมชนที่ เด็กและเยาวชนเข้าถึงได้
- 5) มีระบบและกลไกประสานงานและเชื่อมโยงองค์กรต่างๆ ทั้งหน่วยงานรัฐ ภาคประชาสังคม ผู้ประกอบการสื่อ และเครือข่ายในการขับเคลื่อนงานด้าน การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชน

ผลการวิจัยมีข้อเสนอเชิงนโยบาย ภาพรวมในการกำหนดแนวทางและรูปแบบ การดำเนินงานในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชน ดังนี้

- 1) ควรมีการกำหนดกรอบแนวคิดเพื่อเป็นฐานคิดในการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคม ให้ชัดเจนร่วมกันของทุกฝ่าย
- 2) มีการรับฟังความคิดเห็นที่หลากหลายจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและภาคส่วนต่างๆ โดยใช้ฐานคิดเรื่องพลเมืองประชาธิปไตยเป็นแกนหลัก
- 3) ควรมีฐานข้อมูลกลางเพื่อรวบรวมองค์ความรู้เพื่อให้การกำหนดนโยบายและ ดำเนินงานต่างๆ อยู่บนพื้นฐานของหลักฐานเชิงประจักษ์ (research-based policy)
- 4) ควรมีแหล่งทรัพยากร (resources) สำหรับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ทั้งผู้ปกครอง ครู เด็กและเยาวชนให้เข้าถึงและนำไปใช้ได้ง่าย
- 5) กระบวนการขับเคลื่อนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลต้องคำนึงการเสริม ศักยภาพของเด็กและเยาวชน และคนแวดล้อมเด็กและเยาวชนที่อยู่ในบริบททางสังคมที่แตกต่าง

การพัฒนาตัวบ่งชี้ทางสังคมควรเป็นกระบวนการที่มีพลวัตและมีการประเมินผลอย่าง สม่าเสมอ ดังนั้น ตัวบ่งชี้ระดับสังคมจากการวิจัยในครั้งนี้จึงเป็นการศึกษานำร่อง เพื่อสามารถนำไป พัฒนาต่อไป

ข้อเสนอแนะสำหรับการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมฯ มีดังนี้

- 1) ควรกำหนดกรอบแนวคิดที่ชัดเจนเพื่อให้สามารถระบุเป้าหมายของการนำตัวบ่งชี้ไปใช้ ข้อมูลที่ต้องการเก็บ และภาคส่วนที่เกี่ยวข้องได้ครบถ้วนจากงานวิจัยนี้ คณะผู้วิจัยเสนอให้นำแนวคิดเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล แนวคิดความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย และแนวคิดการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนที่เน้นการเสริมพลังและศักยภาพของเด็กมาบูรณาการเป็นกรอบแนวคิดในการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมฯ เพื่อส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนเป็นพลเมืองประชาธิปไตยที่มีความกระตือรือร้นและสามารถสื่อสารได้อย่างสร้างสรรค์ในสังคมประชาธิปไตย
- 2) ควรเน้นการสร้างการมีส่วนร่วมในการพัฒนาและประยุกต์ใช้ตัวบ่งชี้ เพื่อให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและภาคส่วนอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องได้มีบทบาทในการออกแบบ เก็บข้อมูล นำข้อมูลไปใช้ปรับเปลี่ยน และพัฒนาตัวบ่งชี้ต่อไป รวมทั้งเพื่อให้ตัวบ่งชี้ได้สะท้อนฐานคิดและมุมมองที่หลากหลายที่มีต่อประเด็นต่างๆ ในสังคมประชาธิปไตย โดยไม่ถูกปิดกั้นหรือชี้นำโดยฐานคิดแบบใดแบบหนึ่งเท่านั้น
- 3) ควรวิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาตัวบ่งชี้และเก็บข้อมูลทั้งในเชิงสถาบัน และวิธีการ เพื่อให้เห็นเงื่อนไข ข้อจำกัด และปัจจัยเอื้อต่อแนวทางการพัฒนาและประยุกต์ใช้ตัวบ่งชี้ได้อย่างเท่าทันต่อบริบทสังคมเหมาะสมสำหรับการนำไปพัฒนาเป็นยุทธศาสตร์ของนโยบายของภาครัฐ เอกชน และประชาสังคมต่อไป
- 4) ควรสร้างกระบวนการพัฒนาตัวบ่งชี้ การเก็บข้อมูลตามตัวบ่งชี้ รวมถึงการประเมินตัวบ่งชี้และการนำตัวบ่งชี้ไปใช้อย่างมีพลวัตและจัดทำอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายและปฏิบัติการ มีดังนี้

- 1) รัฐบาลควรให้ความสำคัญต่อการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เป็นวาระแห่งชาติ และมีการจัดทำยุทธศาสตร์ แนวทาง และรูปแบบการขับเคลื่อนทั้งระยะสั้นและระยะยาว โดยเน้นการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในสังคม และกำหนดให้มีกลไกที่จะเป็นเจ้าภาพหลักในการดำเนินงาน
- 2) ภายใต้ยุทธศาสตร์การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในข้อ 1 ควรกำหนดเรื่องการจัดทำตัวบ่งชี้ระดับสังคมเป็นกลยุทธ์สำคัญที่จะขับเคลื่อนสังคม โดยมีการระบุหน่วยงานที่เป็นเจ้าภาพหลักอย่างชัดเจน
- 3) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมควรเป็นเจ้าภาพหลัก ร่วมกับสถาบันวิชาการ สำนักงานสถิติแห่งชาติในการวิจัยเพื่อพัฒนาฐานข้อมูลและการวิจัยติดตามสถานการณ์การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลทั้งระดับบุคคลและสังคม และให้หน่วยงานต่างๆ มีส่วนร่วมในการจัดเก็บข้อมูลและนำไปใช้ประโยชน์ในการจัดทำนโยบาย
- 4) กลไกระดับชาติที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนในทุกด้าน และกลไกการพัฒนาด้านการสื่อสารและสื่อมวลชน รวมถึงคณะกรรมการแห่งชาติภายใต้ยุทธศาสตร์การปฏิรูปประเทศ อาทิ คณะกรรมการปฏิรูปสื่อ ปฏิรูปการศึกษา ฯลฯ ควรบูรณาการการทำงานเพื่อการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลอย่างเป็นระบบ

5) หน่วยงานด้านกองทุนต่างๆ เช่น กองทุนสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ กองทุนวิจัย และพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมเพื่อประโยชน์สาธารณะ (กทปส.) กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) กองทุนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ควรบูรณาการการทำงานเพื่อการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลร่วมกัน และจัดสรรทรัพยากรให้เกิดผลการเปลี่ยนแปลงที่ชัดเจน

สารบัญ

บทคัดย่อ	(1)
ABSTRACT	(3)
บทสรุปผู้บริหาร	(5)
สารบัญ	(11)
สารบัญตาราง	(16)
สารบัญรูปภาพ.....	(20)
 บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 หลักการและเหตุผล.....	2
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย	6
1.3 คำถามวิจัย	7
1.4 ขอบเขตการวิจัย.....	8
1.5 นิยามศัพท์ปฏิบัติการ	8
1.6 ผลที่คาดว่าจะได้รับ	9
 บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรม.....	13
2.1 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของ เด็กและเยาวชน.....	13
2.1.1 สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลกับพัฒนาการของ เด็กและเยาวชน	18
2.1.2 สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชน กับความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย.....	28
2.1.3 การวิเคราะห์นโยบายด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล	35
2.2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยเกี่ยวกับการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน	36
2.2.1 แนวคิดการคุ้มครองทางสังคมเด็กและเยาวชน	37
2.2.2 การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลกับการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน	39
2.3 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยเกี่ยวกับตัวบ่งชี้ระดับสังคม	40
2.3.1 ความหมาย และประเภท ของตัวบ่งชี้.....	40
2.3.2 ความสำคัญของตัวบ่งชี้ระดับสังคม.....	48
2.3.3 การจัดทำ กระบวนการและขั้นตอนในการจัดทำตัวบ่งชี้ระดับสังคมและ ดัชนีสังคม แนวทางการนำดัชนีสังคมไปปฏิบัติและการใช้ประโยชน์	49
2.3.4 ตัวบ่งชี้ระดับสังคมด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล	56

บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย.....63

- 3.1 การศึกษาสถานการณ์การใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนในไทย
นโยบาย แนวทาง รูปแบบ และภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และ
ดิจิทัลของประเทศไทย63
 - 3.1.1 ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย.....63
 - 3.1.2 การคัดเลือกและระบุผู้ให้ข้อมูลวิจัย64
 - 3.1.3 เครื่องมือในการวิจัย68
 - 3.1.4 การวิเคราะห์ข้อมูล69
- 3.2 การศึกษานโยบาย แนวทาง มาตรการ และบทบาทของภาคส่วนต่างๆ ของประเทศ
กรณีศึกษา69
 - 3.2.1 การเลือกประเทศกรณีศึกษา69
 - 3.2.2 การสืบค้นข้อมูล.....71
 - 3.2.3 การวิเคราะห์ข้อมูล72
- 3.3 การพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล
เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน.....72

บทที่ 4 นโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชนในไทย.....76

- 4.1 การศึกษาสถานการณ์การใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนไทย.....76
 - 4.1.1 พฤติกรรมและความสามารถในการเข้าถึง ใช้งาน วิเคราะห์/ประเมิน และ
สร้างสรรค์สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนไทย.....82
 - 4.1.2 ปัจจัยและบริบทที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็ก
และเยาวชน.....89
 - 4.1.3 ผลกระทบเชิงบวกและเชิงลบจากการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและ
เยาวชน92
- 4.2 นโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ
และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนไทย99
 - 4.2.1 สถาบัน/หน่วยงาน/ภาคส่วน ที่ดำเนินงานในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ
สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนไทย 100
 - 4.2.2 นโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ
สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนไทย 105
 - 4.2.3 ผลการดำเนินงานที่ผ่านมา (การประเมิน/วัดผล) 114
 - 4.2.4 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการดำเนินงาน 117

บทที่ 5 ผลการวิจัยนโยบาย แนวทาง รูปแบบการดำเนินงานในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ	
สารสนเทศ และดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชนในต่างประเทศ.....	125
5.1 สาธารณรัฐเกาหลี (เกาหลีใต้).....	125
5.1.1 ภูมิทัศน์และสถานการณ์สื่อของเกาหลีใต้	125
5.1.2 พฤติกรรมการใช้สื่อของชาวเกาหลีใต้	126
5.1.3 บริบททางสังคมและเศรษฐกิจในเกาหลีใต้.....	127
5.1.4 นโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนของเกาหลีใต้	128
5.1.5 บทบาทของหน่วยงานภาครัฐ	138
5.1.6 บทบาทของสถาบันการศึกษา.....	140
5.1.7 บทบาทขององค์กรสื่อและภาคเอกชน	144
5.1.8 บทบาทของภาคประชาสังคม	144
5.2 สิงคโปร์	147
5.2.1 ภูมิทัศน์และสถานการณ์สื่อของสิงคโปร์	147
5.2.2 พฤติกรรมการใช้สื่อของชาวสิงคโปร์	149
5.2.3 บริบททางสังคมและเศรษฐกิจในสิงคโปร์.....	150
5.2.4 นโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนของสิงคโปร์	150
5.2.5 บทบาทของหน่วยงานภาครัฐ	160
5.2.6 บทบาทของสถาบันการศึกษา.....	161
5.2.7 บทบาทของภาคประชาสังคม	165
5.3 สหราชอาณาจักร.....	167
5.3.1 ภูมิทัศน์และสถานการณ์สื่อของสหราชอาณาจักร.....	167
5.3.2 พฤติกรรมการใช้สื่อของชาวสหราชอาณาจักร	168
5.3.3 บริบททางสังคมและเศรษฐกิจในสหราชอาณาจักร	169
5.3.4 นโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนของสหราชอาณาจักร	170
5.3.5 บทบาทของหน่วยงานภาครัฐ	178
5.3.6 บทบาทของสถาบันการศึกษา.....	178
5.3.7 บทบาทขององค์กรสื่อและภาคเอกชน	179
5.3.8 บทบาทของภาคประชาสังคม	181
5.4 สรุป.....	183

บทที่ 6 การพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อ	
การปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน	186
6.1 การพัฒนากรอบแนวคิดเพื่อพัฒนาตัวบ่งชี้	187
6.1.1 กรอบแนวคิดเรื่องพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล	187
6.1.2 กรอบแนวคิดเรื่องการปกป้องคุ้มครองเด็กทางสังคม	187
6.1.3 กรอบแนวคิดเรื่องการพัฒนาเด็กและเยาวชน	188
6.2 การประชุมปฏิบัติการเพื่อพัฒนากรอบแนวคิดและร่างตัวบ่งชี้	191
6.2.1 การคัดเลือกกลุ่มผู้เข้าร่วมการประชุมปฏิบัติการ	191
6.2.2 กระบวนการจัดประชุมปฏิบัติการกิจกรรมในการประชุมปฏิบัติการ	192
6.2.3 ผลจากการจัดประชุมปฏิบัติการ	193
6.3 การวิพากษ์และให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงตัวบ่งชี้	194
6.3.1 การประชุมผู้เชี่ยวชาญ และผู้กำหนดนโยบายเพื่อวิพากษ์และให้ข้อเสนอแนะ	
ในการปรับปรุงตัวบ่งชี้	194
6.3.2 การจัดเวทีสาธารณะเพื่อรับฟังความคิดเห็นและข้อเสนอแนะในการปรับปรุง	
ตัวบ่งชี้	196
6.3.3 ผลการปรับปรุงและพัฒนาร่างตัวบ่งชี้	198
6.4 การรับฟังความคิดเห็นสาธารณะและข้อเสนอแนะในการปรับปรุงตัวบ่งชี้	200
6.4.1 การทบทวนรายการตัวบ่งชี้ระดับสังคม	200
6.4.2 การพัฒนาร่างแบบสำรวจความคิดเห็น	201
6.4.3 การตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของแบบสำรวจฯ	201
6.4.4 การประเมินความเหมาะสมของข้อกระทงคำถาม	201
6.4.5 การเผยแพร่แบบสำรวจออนไลน์	202
6.4.6 การวิเคราะห์และแปลผลการสำรวจความคิดเห็น	203
6.4.7 ผลจากการสำรวจความคิดเห็นโดยภาพรวม	203
6.4.8 ผลการทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของ	
กลุ่มเด็กและเยาวชน	211
6.4.9 การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของบุคคลทั่วไป	222
6.4.10 สรุปผลของการสำรวจความคิดเห็นสาธารณะผ่านช่องทางออนไลน์	232

บทที่ 7 สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล	
เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน	233
7.1 ตัวบ่งชี้ระดับสังคม ในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล	
เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน	233
7.2 การอภิปรายผลการวิจัย	236
7.2.1 การกำหนดกรอบแนวคิดที่ใช้เป็นฐานคิดในการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคม	236
7.2.2 ข้อจำกัดในการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมในประเทศไทย	238

7.2.3 กระบวนการในการพัฒนาและการประยุกต์ใช้ตัวบ่งชี้ระดับสังคมฯ จากงานวิจัย.....	239
7.2.4 ข้อเสนอแนะสำหรับการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมฯ	239
7.3 ปัญหาอุปสรรค ข้อเสนอแนวคิด และแนวทางภาพรวมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน	240
7.3.1 ข้อเสนอต่อแนวทางการกำหนดนโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานใน การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชน.....	241
7.3.2 ข้อเสนอต่อกระบวนการขับเคลื่อนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล.....	241
7.3.3 ข้อเสนอต่อกลไกและการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนเพื่อการขับเคลื่อน การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล.....	244
7.4 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายและปฏิบัติการ	245
7.5 ข้อเสนอสำหรับการวิจัยในอนาคต.....	246
บรรณานุกรม.....	248
ภาษาไทย	248
ภาษาอังกฤษ	252
ภาคผนวก	262
ภาคผนวก ก กำหนดการประชุม Focus Group กลุ่มเด็กและเยาวชน	263
ภาคผนวก ข กำหนดการประชุม Focus Group กลุ่มภาครัฐ/สถาบันการศึกษา/องค์กรพัฒนา เอกชน/ผู้ปกครอง/สื่อมวลชน.....	275
ภาคผนวก ค รายชื่อกลุ่มตัวอย่างในการสัมภาษณ์เจาะลึกรายบุคคล เกี่ยวกับประเด็นการรู้เท่า ทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล.....	283
ภาคผนวก ง กำหนดการประชุมระดมความคิดเห็นเพื่อพัฒนาชุดตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อฯ ระดับ สังคม ครั้งที่ ๑.....	285
ภาคผนวก จ ตัวอย่างคำถามเพื่อการแลกเปลี่ยนและเสนอแนะความคิดเห็น การประชุมระดม ความคิดเห็นเพื่อพัฒนารอบแนวคิดและชุดตัวบ่งชี้ระดับสังคม.....	291
ภาคผนวก ฉ กำหนดการประชุมระดมความคิดเห็น “การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน”	296
ภาคผนวก ช แบบสำรวจความคิดเห็นของเด็กและเยาวชนเรื่อง ตัวบ่งชี้ทางสังคมในการส่งเสริม การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน	303
ภาคผนวก ซ แบบสำรวจความคิดเห็นของบุคคลทั่วไปเรื่อง ตัวบ่งชี้ทางสังคมในการส่งเสริมการ รู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน	307

สารบัญตาราง

ตาราง 2.1	ตัวบ่งชี้การเท่าทันสื่อฯ ระดับบุคคล สมรรถนะ (ด้านที่ 1 เข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย).....	19
ตาราง 2.2	ตัวบ่งชี้การเท่าทันสื่อฯ ระดับบุคคล สมรรถนะ (ด้านที่ 2 วิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล).....	22
ตาราง 2.3	ตัวบ่งชี้การเท่าทันสื่อฯ ระดับบุคคล สมรรถนะ (ด้านที่ 3 สร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศ).....	24
ตาราง 2.4	ตัวบ่งชี้การเท่าทันสื่อฯ ระดับบุคคล สมรรถนะ (ด้านที่ 4 ประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลง).....	26
ตาราง 2.5	แนวคิดพลเมืองประชาธิปไตยรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลวิเคราะห์ตามแนวคิดแบบของพลเมือง โดยสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน และเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย	33
ตาราง 2.6	พฤติกรรมเสี่ยง	39
ตาราง 2.7	กรอบตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการประเมินสถานการณ์การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (ตัวบ่งชี้ความพร้อมด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของ UNESCO).....	56
ตาราง 2.8	กรอบตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการประเมินสถานการณ์การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (กรอบแนวคิดในการพัฒนาตัวบ่งชี้เชิงสิ่งแวดล้อมด้านการรู้เท่าทันสื่อของ EUROPEAN COMMISSION INFORMATION SOCIETY AND MEDIA DIRECTORATE-GENERAL MEDIA AND MEDIA LITERACY UNIT).....	58
ตาราง 2.9	สมรรถนะที่ประมวลจากการทบทวนกรอบการประเมินความเป็นพลเมืองดิจิทัล	60
ตาราง 3.1	ผู้ให้สัมภาษณ์ข้อมูลเจาะลึกรายบุคคล	68
ตาราง 3.2	คุณสมบัติของทั้งสามประเทศกรณีศึกษาตามเกณฑ์การวิจัย	70
ตาราง 3.3	ข้อมูลผู้เข้าร่วมประชุมระดมความคิดเห็นเพื่อพัฒนาร่างตัวบ่งชี้ระดับสังคมฯ.....	72
ตาราง 3.4	ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ประเมินความเหมาะสมของแบบสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวบ่งชี้การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน.....	74
ตาราง 4.1	สถาบัน/หน่วยงาน/ภาคส่วน ที่ดำเนินงานในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนไทย.....	101
ตาราง 4.2	กลุ่มเป้าหมายและการดำเนินงานในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนไทย.....	110
ตาราง 5.1	นโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) สำหรับเด็กและเยาวชน ของภาคส่วนต่างๆ ในเกาหลีใต้.....	130
ตาราง 5.2	การวิเคราะห์ระดับและจุดเน้นของนโยบายด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเกาหลีใต้.....	136

ตาราง 5.3	นโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) สำหรับเด็กและเยาวชนของภาคส่วนต่างๆ ในสิงคโปร์	152
ตาราง 5.4	การวิเคราะห์ระดับและจุดเน้นของนโยบายด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของสิงคโปร์	159
ตาราง 5.5	นโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชน ของภาคส่วนต่างๆ ในสหราชอาณาจักร	170
ตาราง 5.6	การวิเคราะห์ระดับและจุดเน้นของนโยบายด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของสหราชอาณาจักร	176
ตาราง 6.1	กรอบแนวคิดเรื่องพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล	187
ตาราง 6.2	กรอบแนวคิดเรื่องการพัฒนาเด็กและเยาวชน	189
ตาราง 6.3	ผู้เข้าร่วมประชุมระดมความคิดเห็น เพื่อพัฒนาร่างตัวบ่งชี้ระดับสังคมฯ	192
ตาราง 6.4	ร่างตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน	193
ตาราง 6.5	ข้อมูลของผู้เชี่ยวชาญและผู้กำหนดนโยบายที่เข้าร่วมการประชุม	194
ตาราง 6.6	ปรับปรุงรายการตัวบ่งชี้ฯ จากการประชุมผู้ทรงคุณวุฒิและเวทีสาธารณะ	198
ตาราง 6.7	ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ประเมินความเหมาะสมของแบบสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวบ่งชี้ การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครอง เด็กและเยาวชน	202
ตาราง 6.8	ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กและเยาวชนและบุคคลทั่วไป จำแนกตาม เพศและภูมิภาคที่อยู่อาศัย	203
ตาราง 6.9	ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กและเยาวชนและบุคคลทั่วไป จำแนกตาม ประสบการณ์ด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล	204
ตาราง 6.10	ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กและเยาวชน จำแนกตามระดับการศึกษา ...	204
ตาราง 6.11	ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นบุคคลทั่วไป จำแนกตามสถานการณ์ทำงาน ...	205
ตาราง 6.12	ค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นระหว่างกลุ่มเด็กและเยาวชน และกลุ่มบุคคลทั่วไปที่มี ต่อตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สำหรับการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน	206
ตาราง 6.13	ความคิดเห็นระหว่างกลุ่มเด็กและเยาวชนและกลุ่มบุคคลทั่วไปที่มีต่อตัวบ่งชี้ระดับ สังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อฯ องค์ประกอบที่ 1 การสร้างการมีส่วนร่วม	207
ตาราง 6.14	ความคิดเห็นระหว่างกลุ่มเด็กและเยาวชนและกลุ่มบุคคลทั่วไปที่มีต่อตัวบ่งชี้ระดับสังคม ในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อฯ องค์ประกอบที่ 2 การเสริมศักยภาพและสมรรถนะ	208
ตาราง 6.15	ความคิดเห็นระหว่างกลุ่มเด็กและเยาวชนและกลุ่มบุคคลทั่วไปที่มีต่อตัวบ่งชี้ระดับสังคม ในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อฯ องค์ประกอบที่ 3 การเข้าถึงอย่างปลอดภัย ทั้งถึง และมีคุณภาพ	209

ตาราง 6.16	ความคิดเห็นระหว่างกลุ่มเด็กและเยาวชนและกลุ่มบุคคลทั่วไปที่มีต่อตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อฯ องค์ประกอบที่ 4 การวิจัย พัฒนานวัตกรรมและความรู้	209
ตาราง 6.17	ความคิดเห็นระหว่างกลุ่มเด็กและเยาวชนและกลุ่มบุคคลทั่วไปที่มีต่อตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อฯ องค์ประกอบที่ 5 การมีระบบการจัดการที่มีประสิทธิภาพ	210
ตาราง 6.18	เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของกลุ่มเด็กและเยาวชนจำแนกตามกลุ่มการศึกษา องค์ประกอบที่ 1 การสร้างการมีส่วนร่วม	212
ตาราง 6.19	เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของกลุ่มเด็กและเยาวชนจำแนกตามกลุ่มการศึกษา องค์ประกอบที่ 2 การเสริมศักยภาพและสมรรถนะ	213
ตาราง 6.20	เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของกลุ่มเด็กและเยาวชนจำแนกตามกลุ่มการศึกษา องค์ประกอบที่ 3 การเข้าถึงอย่างปลอดภัย ทัวถึงและมีคุณภาพ	214
ตาราง 6.21	เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของกลุ่มเด็กและเยาวชนจำแนกตามกลุ่มการศึกษา องค์ประกอบที่ 4 การวิจัย พัฒนานวัตกรรมและความรู้	215
ตาราง 6.22	เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของกลุ่มเด็กและเยาวชนจำแนกตามกลุ่มการศึกษา องค์ประกอบที่ 5 การมีระบบการจัดการที่มีประสิทธิภาพ	216
ตาราง 6.23	เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของกลุ่มเด็กและเยาวชนจำแนกตามการมีประสบการณ์การทำงานหรือการรับรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล องค์ประกอบที่ 1 การสร้างการมีส่วนร่วม	217
ตาราง 6.24	เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของกลุ่มเด็กและเยาวชนจำแนกตามการมีประสบการณ์การทำงานหรือการรับรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล องค์ประกอบที่ 2 การเสริมศักยภาพและสมรรถนะ	218
ตาราง 6.25	เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของกลุ่มเด็กและเยาวชนจำแนกตามการมีประสบการณ์การทำงานหรือการรับรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล องค์ประกอบที่ 3 การเข้าถึงอย่างปลอดภัย ทัวถึง และมีคุณภาพ	219
ตาราง 6.26	เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของกลุ่มเด็กและเยาวชนจำแนกตามการมีประสบการณ์การทำงานหรือการรับรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล องค์ประกอบที่ 4 การวิจัย พัฒนานวัตกรรมและความรู้	220

สารบัญรูปภาพ

ภาพ 2.1	แบบจำลองการสร้างการคุ้มครองเด็กและเยาวชนบนออนไลน์ ออฟคอม	38
ภาพ 2.2	กรอบแนวคิดการวิจัยทางทฤษฎี.....	62
ภาพ 6.1	กรอบแนวคิดในการปกป้องคุ้มครองเด็กทางสังคม.....	188
ภาพ 6.2	กรอบแนวคิดในการออกแบบตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อฯ.....	190

บทที่ 1

บทนำ

การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลส่งผลอย่างมีนัยสำคัญต่อเด็กและเยาวชนในฐานะผู้รับ ผลิตและเผยแพร่สารสนเทศ รวมถึงการถูกละเมิดสิทธิขั้นพื้นฐาน การซึมซับพฤติกรรม การลอกเลียนแบบพฤติกรรม และการข้ามพรมแดนของวัฒนธรรมต่างชาติ ซึ่งเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ง่ายสำหรับเด็กและเยาวชน เด็กและเยาวชนจึงเป็นกลุ่มเป้าหมายสำคัญที่ควรได้รับการส่งเสริมและพัฒนาให้มีสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล ซึ่งเป็นสมรรถนะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในโลกยุคใหม่ ควบคู่ไปกับการได้รับการปกป้องคุ้มครองจากภัยคุกคาม ความเสี่ยง และความรุนแรงต่างๆ ที่มาจากสื่อ และเทคโนโลยีดิจิทัล โดยอาศัยกลไกเชิงระบบในการปกป้องคุ้มครองเด็ก (child protection) จากการเข้าถึงและใช้สื่อ ทั้งในระดับกฎหมาย นโยบายรัฐ แผนยุทธศาสตร์ และกลไกการทำงานโดยหน่วยงานและองค์กรที่เกี่ยวข้อง การสร้างกลไกในการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนนั้นมีเป้าหมายสำคัญ คือ การสร้างสิ่งแวดล้อมทางสังคมที่ดีและปลอดภัยรอบตัวเด็กตามแนวคิดของนิเวศสังคม (social ecology) ซึ่งแสดงให้เห็นถึงบทบาทหน้าที่ของผู้ใหญ่ทุกคนที่มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งทางตรงและทางอ้อม เนื่องจากในโลกของดิจิทัลที่มีการสื่อสารและส่งผ่านสารสนเทศเป็นโลกที่เปิดกว้างสำหรับคนทุกเพศทุกวัยในสังคมที่มีความหลากหลาย ซึ่งมีพฤติกรรมและบริบทในการใช้สื่อ การรู้สารสนเทศ และการใช้งานดิจิทัลแตกต่างกัน การพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับคนทุกกลุ่มเป้าหมายจึงเป็นปัจจัยที่สำคัญยิ่งช่วยสร้างสังคมที่พลเมืองมีความตื่นตัว เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล และเป็นสังคมที่ปลอดภัยสำหรับเด็กและเยาวชนอย่างทั่วถึง

ในระดับนานาชาติการส่งเสริมการพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเป็นวาระ (agenda) ที่ได้รับการผลักดันจากหลายภาคส่วนทั้งภายในประเทศและระหว่างประเทศ โดยหน่วยงานภาครัฐ องค์กรอิสระ และภาคประชาสังคม นอกจากนี้ยังมีองค์การยูเนสโก (UNESCO) ซึ่งเป็นกลไกสำคัญภายใต้สหประชาชาติที่ได้ผลักดันวาระการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (media and information literacy) และการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองดิจิทัล (digital citizenship education) ให้เป็นวาระนานาชาติแสดงให้เห็นถึงความตื่นตัวทั้งในแวดวงวิชาการและการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ เพื่อมุ่งสู่การสร้างสังคมที่มั่นคงปลอดภัยสำหรับทุกคนตามเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน ผ่านเป้าหมายข้อที่ 4 การจัดการศึกษาที่มีคุณภาพเพื่อทุกคนและการเรียนรู้ตลอดชีวิต ตัวชี้วัดที่ 4.4.1 ทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และ 4.7.1 ความเป็นพลเมืองโลก ในส่วนของประเทศไทยได้มีความพยายามจากหน่วยงานภาครัฐ องค์กรอิสระ และภาคประชาสังคม ในการขับเคลื่อนประเด็นการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ทั้งในส่วนงานการศึกษาที่จัดอย่างเป็นทางการแก่เด็กและเยาวชนโดยตรง ได้แก่ การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานและการจัดอุดมศึกษา และส่วนงานการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการเรียนรู้ตามอัธยาศัยผ่านการทำงานเครือข่ายภาคประชาสังคม และหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง ซึ่งล้วนมีประสบการณ์และแนวปฏิบัติจากการทำงานที่มีศักยภาพนำมาขยายผลต่อได้

อย่างไรก็ตาม แม้จะมีแนวปฏิบัติจากการทำงานระดับปฏิบัติการจำนวนมากและหลากหลาย แต่งานด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของประเทศไทยยังไม่ปรากฏความชัดเจนทั้งในส่วนนโยบาย แผนงาน เจ้าภาพหลัก และการกำหนดทิศทางการขับเคลื่อน จำเป็นต้องมีการศึกษาถอดบทเรียนการทำงาน รวมทั้งศึกษาจากบทเรียนเชิงเปรียบเทียบการทำงานในบริบทที่แตกต่างจากต่างประเทศ เพื่อนำมากำหนดทิศทาง วางนโยบายและออกแบบแนวทางการขับเคลื่อนต่อไป

1.1 หลักการและเหตุผล

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการสื่อสารดิจิทัลผนวกกับการเกิดขึ้นและแพร่หลายของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตไปทั่วโลกได้ก่อให้เกิดการหลอมรวมสื่อ (media convergence) ระหว่างภูมิทัศน์เทคโนโลยีของสื่อเก่ากับสื่อใหม่ในการนำเสนอข้อมูลข่าวสาร เกิดการเชื่อมโยงระหว่างคนในโลกด้วยเครือข่ายสังคมออนไลน์ (social network) เกิดเป็นสังคมออนไลน์ (online society) หรือสังคมเสมือน (virtual reality) และยิ่งส่งผลให้เกิดการหลอมรวมระหว่างผู้ผลิตกับผู้บริโภค (publisher-user or producer-consumer convergence) ทำให้เส้นแบ่งระหว่างผู้ผลิตกับผู้บริโภคเริ่มเลือนรางลง ผู้ใช้สื่อปัจจุบันเป็นได้ทั้งผู้รับสารและผู้ผลิตสารผ่านสื่อสู่คนจำนวนมาก (prosumer) ปรากฏการณ์ต่างๆ เหล่านี้ล้วนเป็นส่วนสำคัญที่เปลี่ยนแปลงวิถีการดำเนินชีวิตและการสื่อสารของคนในสังคมรวมถึงกลุ่มเด็กและเยาวชน

ด้านพฤติกรรม的开รับเนื้อหาจากสื่อของเด็กและเยาวชนนั้น ด้านสื่อดั้งเดิมพบว่าเด็กปฐมวัยที่อยู่กับพ่อแม่จะรับชมโทรทัศน์ จำนวน 1-3 ชั่วโมง โดยรับชมโทรทัศน์วันจันทร์-ศุกร์ช่วงเย็น เวลา 16:01-19:00 น. และรับชมโทรทัศน์วันเสาร์-อาทิตย์ช่วงเช้า เวลา 06:00-12:00 น. (เนวินา และคณะ, 2558) ในขณะที่พฤติกรรม的开อ่านจะเน้นไปที่การอ่านหนังสือภาพ โดยใช้ระยะเวลาในการอ่าน 6-10 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (ปัทธรา และพิมพ์ร่ำไพ, 2561) ทว่าการเปิดรับเนื้อหาของสื่อดั้งเดิมดังกล่าวของเด็กและเยาวชนปรับเปลี่ยนไปสู่การเปิดรับผ่านทางแพลตฟอร์มของสื่อใหม่และมีพฤติกรรมใหม่ๆ อาทิ การรับชมรายการโทรทัศน์ออนไลน์ผ่านจอของอุปกรณ์พกพาที่หลากหลาย (multi-screen viewing) การรับชมรายการในเวลาใดก็ได้ที่สะดวกไม่จำกัดตามผังรายการของผู้ให้บริการ (time-shifted viewing) การฟังวิทยุทางคอมพิวเตอร์ผ่านอินเทอร์เน็ต การอ่านสื่อสิ่งพิมพ์ออนไลน์ การเปิดรับข่าวจากเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก (facebook) หรือทวิตเตอร์ (twitter) ของสำนักข่าวต่างๆ เป็นต้น

ในขณะเดียวกัน พฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ก็มีเพิ่มสูงขึ้น โดยพฤติกรรมการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนไทยช่วงอายุ 6-14 ปีในระหว่างปี พ.ศ. 2555-2559 พบว่า มีการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตร้อยละ 61.00 โดยใช้เพื่อความบันเทิง โดยมีระยะเวลาการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต จำนวน 5-7 วันใน 1 สัปดาห์ และจะใช้ผ่านโทรศัพท์ สมาร์ทโฟนมากที่สุด (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2559) สอดคล้องกับการศึกษาของบุญญพนธ์ พูนสวัสดิ์ (2559) ซึ่งพบว่า เด็กอายุ 8-9 ปีใช้สื่ออินเทอร์เน็ตตลอดเวลาในการติดต่อสื่อสารและพูดคุยกับเพื่อนผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ (line) เป็นต้น ขณะที่เยาวชนจังหวัดชายแดนภาคใต้ใช้เวลาไปกับเครือข่ายสังคมออนไลน์วันละหลายชั่วโมง และตระหนักถึงผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์แต่ยังไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมการใช้

สื่อของตนเองได้ (ทัศนีย์ และคณะ, 2560) โดยกลุ่มผู้ใช้อายุต่ำกว่า 25 ปีที่เข้าใช้เว็บทุกวันใช้สูงที่สุดกว่าทุกช่วงวัยคิดเป็นร้อยละ 92 (“Google เปิดพฤติกรรมผู้บริโภคออนไลน์ในไทย 85% เข้าเน็ตทุกวัน 45% ต้องชมออนไลน์วีดีโอ”, 2559) เช่นเดียวกับการสำรวจพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของคนไทยในปี พ.ศ.2559 โดยสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) หรือ ETDA พบว่า จำนวนชั่วโมงการใช้อินเทอร์เน็ตของคนไทยโดยรวมเฉลี่ยอยู่ที่ 45 ชั่วโมงต่อสัปดาห์หรือ 6.40 ชั่วโมงต่อวัน โดยมีเพศที่สามและกลุ่ม Gen Y (บุคคลที่เกิดระหว่าง พ.ศ.2524-2543) เป็นกลุ่มที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยสูงที่สุดอยู่ที่ 48.90 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และ 53.20 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ตามลำดับ ส่วนกิจกรรมยอดนิยมคือ การพูดคุยผ่านบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ (ร้อยละ 86.80) ไม่ว่าจะเป็น เฟซบุ๊ก ไลน์ อินสตาแกรม (Instagram) เป็นต้น รองลงมาเป็นการดูวิดีโอผ่านยูทูบ (YouTube) (ร้อยละ 66.60) และการอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (ร้อยละ 55.70) ทั้งนี้ ยังพบอีกว่ายูทูบเป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่กลุ่ม Gen Y และ Gen Z (บุคคลที่เกิดระหว่าง พ.ศ.2544 เป็นต้นมา) นิยมใช้กันมากที่สุด

จากสถิติดังกล่าวข้างต้นแสดงให้เห็นว่า เด็กและเยาวชนไทยนั้นมีการใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อใหม่ในปริมาณมาก โดยเฉพาะการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่างๆ ซึ่งมีคุณลักษณะที่เปิดโอกาสให้ผู้มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันอย่างรวดเร็ว เกิดวัฒนธรรมการร่วมมือกัน (collaboration) เอื้อให้เกิดความสัมพันธ์ในชุมชนออนไลน์ การมีส่วนร่วมและการเชื่อมต่อกันอย่างกว้างขวางและรวดเร็ว แต่ทว่าการใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์มากก็ส่งผลกระทบทางลบต่อเด็กและเยาวชนต่างๆ มากมาย อาทิเช่น ทำให้มีการล่อลวงง่ายขึ้น บริโภคเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมขาดการกลั่นกรอง ปัญหาเรื่องการละเมิดสิทธิโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ปัญหาอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ และเรื่องของการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม ใช้ภาษาสร้างความเกลียดชัง การเสพติดสื่อตั้งแต่เด็กเล็กจนถึงผู้ใหญ่นำไปสู่ปัญหาสุขภาพจิต สุขภาพกายและปัญหาทางสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้สื่อใหม่มากเกินไปจนเกิดผลกระทบต่อการเรียน สภาพสังคม ทำให้เสียเวลา เสียสุขภาพ ขาดสัมพันธภาพที่ดีกับคนในครอบครัว เพื่อนฝูง และหน้าที่การงาน ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าประชาชนโดยเฉพาะเด็กและเยาวชนยังขาดการตระหนักรู้ในการเป็นพลเมืองดิจิทัลในด้านสุขภาพจิตใจในโลกดิจิทัล (digital health and wellness) (Ribble, 2011)

นอกจากนี้ ผลสำรวจจาก UNICEF/IPSOS Global Youth Poll ซึ่งสำรวจเยาวชนอายุ 18 ปีจาก 25 ประเทศ รวมถึงประเทศไทย (สำรวจ 400 คน) ก็พบว่า ร้อยละ 85.00 เชื่อว่าเด็ก วัยรุ่นและเยาวชนกำลังอยู่ในอันตรายจากภัยคุกคามทางเพศหรือแสวงประโยชน์บนโลกออนไลน์ แต่เยาวชนส่วนใหญ่ (ร้อยละ 90.00) กลับเชื่อว่าภัยเหล่านี้จะไม่เกิดขึ้นกับตน อีกทั้ง ร้อยละ 94.00 ยังเชื่อว่า พวกเขาจะหลีกเลี่ยงภัยหรือความเสี่ยงบนโลกออนไลน์นี้ได้อย่างไร และเห็นว่าการรักษาความมั่นคงปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวบนโลกออนไลน์นั้นสำคัญ ในขณะที่ผลการสำรวจเด็กและเยาวชนของประเทศไทย โดย ETDA พบว่า ในความคิดของ Gen Z ปัญหาที่รบกวนและส่งผลกระทบมากในการใช้อินเทอร์เน็ตประการหนึ่ง คือ การถูกรบกวนด้วยสื่อบกพร่องอย่างใดก็ได้ จากการสำรวจซึ่งทำการสำรวจคนทุกช่วงวัยก็พบว่า ความตื่นตัวและตระหนักเรื่องการละเมิดความเป็นส่วนตัวและการถูกล่อลวงบนโลกออนไลน์ยังมีอยู่ในระดับต่ำ

นอกจากนี้ เกมเป็นสื่อใหม่อีกประเภทที่กำลังก่อให้เกิดปัญหากับเด็กและเยาวชนในวงกว้าง และมีแนวโน้มทวีความรุนแรงเพิ่มมากขึ้นทุกปี จากข้อมูลผลสำรวจสุขภาพะเด็กและเยาวชนไทยวัย 6-25 ปี พ.ศ.2556 พบว่า ปัญหาการติดเกมเป็น 1 ใน 3 ของปัญหาใหญ่ในสังคมไทยที่มีผลกระทบทางเศรษฐกิจสูงมาก โดยพบว่า เด็กแต่ละคนมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนเฉลี่ย 1,160 บาทต่อเดือน นอกจากนี้ สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต พบว่า ปี พ.ศ. 2556 มีเด็กและเยาวชนติดเกมมากถึง 2.5 ล้านคน จากจำนวนเด็ก 18 ล้านคน

การที่เด็กและเยาวชนมีโอกาสมากขึ้นที่จะเข้าถึงสื่อ และมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม การเปิดรับสื่อของเด็กและเยาวชนดังกล่าวข้างต้น สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญจำเป็นของการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากภัยหรือความเสี่ยงต่างๆ จากสื่อ ทั้งนี้ ผู้กำหนดนโยบายและกฎหมายทั้งในระดับนานาชาติ ระดับภูมิภาค และระดับชาติต่างก็มีความกังวลถึงอิทธิพลในแง่ลบของเนื้อหาในสื่อที่อาจเป็นภัยต่อเด็กและเยาวชน และยังเพิ่มความกังวลขึ้นเมื่อเด็กและเยาวชนนิยมและเข้าถึงสื่อในยุคดิจิทัลมากขึ้น (Lievens, 2010) และเริ่มมีความเคลื่อนไหวในการกำหนดให้มีนโยบาย การปกป้องคุ้มครองทางสังคม (social protection policy) แก่เด็กและเยาวชน เพื่อช่วยให้เด็กและเยาวชนได้เข้าถึงและใช้ประโยชน์จากสื่อเพื่อการพัฒนาศักยภาพของตนเองได้อย่างเต็มที่ ขณะเดียวกันก็เป็นการพัฒนาทุนมนุษย์เพื่อสร้างผลิตภาพของสังคมที่จะนำไปสู่การพัฒนาประเทศได้ (International Labour Organization, 2015 อ้างถึงใน Wulczyn et al., 2010)

แนวคิดในการทำงานด้านการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนได้เคลื่อนขยายขอบเขต ไปสู่การทำงานเชิงยับยั้ง (prevention) ที่มีความหมายกว้างมากขึ้น มิได้จำกัดความหมายเพียง การอาศัยกลไกกฎหมายเท่านั้น แต่เน้นการทำงานที่ไปสร้างภูมิคุ้มกันภายในตัวของเด็กและเยาวชน (self-protection) แนวคิดระบบคุ้มครองเด็กและเยาวชนของ Wulczyn และคณะ (2010) นอกจาก แสดงภาพของนิเวศเด็ก (child ecology) ที่อธิบายว่า เด็กและเยาวชนรายล้อมด้วยปัจจัยหลายด้าน เศรษฐกิจ สังคม การเมือง วัฒนธรรม ครอบครัว เทคโนโลยี สื่อ และปัจจัยภายนอกประเทศ การคุ้มครองเด็กรวมไปถึงการให้การศึกษาและการจัดสวัสดิการสังคม นอกเหนือไปจากงานในเชิง การป้องกัน แก้ไข และบำบัดฟื้นฟูมิให้เด็กและเยาวชนตกเป็นเหยื่อและถูกละเมิด กลไกการทำงาน คุ้มครองเด็กมีความสำคัญ โดยเฉพาะบทบาทของครอบครัว และชุมชน ในการสร้างทักษะใน การคุ้มครองตนเองของเยาวชน และเป็นผู้คุ้มครองเองผ่านการให้การศึกษาที่มีใช้ในชั้นเรียนอย่าง เดียว (Nitze, 2013) รวมถึงการมีเป้าหมายรวมของสังคมที่จะปกป้องคุ้มครองเด็ก การคุ้มครองที่ ประสบความสำเร็จต้องให้ความสำคัญกับการเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์ทางความคิดของสังคม (International Federation of Red Cross, 2016; Wulczyn et al. 2010) จึงสะท้อนทิศทางใหม่ ในการทำงานคุ้มครองเด็กและเยาวชน

ในส่วน of ประเทศไทย ปัจจุบันมีการพัฒนากลไกเชิงระบบในการปกป้องคุ้มครองเด็ก จากการเข้าถึงและใช้สื่อทั้งในระดับกฎหมายและนโยบาย เช่น พระราชบัญญัติกองทุนพัฒนาสื่อ ปลอดภัยและสร้างสรรค์ พ.ศ.2558 พระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2560 พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ.2546 และฉบับแก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ.2559 มติสมัชชา การพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ ประจำปี 2558 ว่าด้วยประเด็นการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ของเด็ก และเยาวชน และรวมถึงหน่วยปฏิบัติการ ได้แก่ ศูนย์ปฏิบัติการสื่อปลอดภัยสร้างสรรค์แห่งชาติ หรือ

สายด่วนวัฒนธรรม 1765 โดยกระทรวงวัฒนธรรม เว็บไซต์ Heathygamer.net แหล่งความรู้เพื่อประเมินและป้องกันการติดเกมการดูแลบุตรหลาน โดยคณะแพทยศาสตร์ ศิริราชพยาบาล และเว็บไซต์ไทยออนไลน์โดยมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย และออนไลน์ของกองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี สำนักงานตำรวจแห่งชาติ เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม แม้นโยบายการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากภัยหรือความเสี่ยงต่างๆ จากสื่อในยุคดิจิทัลมีความสำคัญและจำเป็น แต่เครื่องมือในทางนโยบายที่เป็นกฎหมายและการกำกับดูแลโดยรัฐเพียงอย่างเดียวกลับเป็นเครื่องมือที่อาจมีประสิทธิภาพไม่เพียงพอในการกำกับดูแลข้อมูลสารสนเทศที่ไหลบ่าในยุคดิจิทัลนี้ ทำให้แนวโน้มการกำกับดูแลเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ตนั้นมุ่งสู่การกำกับดูแล 2.0 ซึ่งมีลักษณะสำคัญที่เกี่ยวข้องกับผู้ใช้อินเทอร์เน็ต คือ การกำกับดูแลตนเอง โดยผู้ใช้ที่เป็นมวลชน โดยการสอดส่องเฝ้าระวังเนื้อหาที่ผิดกฎหมายและผิดกฎหมายของเว็บ 2.0 นั้นๆ รวมถึงการกำกับดูแลผ่านการกำหนดการระบิผิดชอบของตัวกลางออนไลน์ เป็นต้น (พิรงรอง, 2557) และการจะก้าวสู่การกำกับดูแล 2.0 ดังกล่าวได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้ใช้สื่อก็จะต้องมีความรู้ ความเข้าใจ ตระหนักถึงภัยและความเสี่ยง และมีบทบาทในเฝ้าระวังและสะท้อนความคิดเห็น ซึ่งเป็นสมรรถนะที่สำคัญของการเป็นผู้ใช้สื่อที่มีความรู้เท่าทัน

ความกังวลจากผลกระทบในการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลนี้ได้ปรากฏในวงกว้างทั้งในและต่างประเทศดังที่ได้กล่าวมาข้างต้นจึงได้มีการพัฒนาตัวบ่งชี้และวางนโยบายเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลขึ้น เช่น ในกลุ่มประเทศยุโรปมีการวางนโยบายด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของชาวยุโรปอย่างจริงจัง ดังปรากฏในการศึกษาของ O'Neill (2010) ที่ระบุถึงความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อว่า ควรจะอยู่ในแผนนโยบายของกลุ่มประเทศยุโรป โดยมีการบ่งชี้การวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อที่ผสมผสานระหว่างการวัดสมรรถนะระดับบุคคล เช่น การใช้สื่อ การวิเคราะห์สื่อ ร่วมกับปัจจัยแวดล้อม เช่น การมีอยู่ของสื่อและนโยบายเกี่ยวกับสื่อหรือการใช้สื่อเพื่อการศึกษาซึ่งตัวบ่งชี้ต้องวัดได้ เพื่อให้สังคมยุโรปประสบความสำเร็จในการเป็นสังคมของข้อมูลข่าวสาร สอดคล้องกับรายงานของสำนักการคุ้มครองผู้บริโภคในกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์ ของประเทศไทย (2558) ที่ระบุว่า ผู้กำหนดนโยบายจะต้องสนใจเรื่องการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ เพราะเป็นข้อท้าทายระดับโลกที่ทุกฝ่ายกำลังเผชิญอยู่ และการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศเป็นความสามารถชุดหนึ่งที่ส่งเสริมให้ประชาชนหรือผู้บริโภคเข้าใจบทบาทของสื่อและสารสนเทศในระบบประชาธิปไตยและสามารถประเมินเนื้อหาของสื่อและสารสนเทศได้

นอกจากนี้ UNESCO ยังได้เรียกร้องให้ทั่วโลกจัดทำตัวบ่งชี้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันดิจิทัล โดยจะทำการจัดเก็บและการประเมินตัวบ่งชี้ของแต่ละประเทศต่างๆ ทั่วโลก เพื่อเป้าหมายในการพัฒนาอย่างยั่งยืนหรือ Sustainable Development Goal (SDG) อีกด้วย (Antoninis, 2018) สอดคล้องกับ Techataweewan และ Prasertsin (2018) ที่ระบุถึงความจำเป็นของการพัฒนาตัวบ่งชี้ และข้อเสนอเชิงนโยบายในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ว่า ในยุคของเศรษฐกิจดิจิทัลนั้นมีอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีดิจิทัลอยู่ในชีวิตประจำวัน บริษัทและองค์กรต่างๆ ต้องการผู้ที่มีศักยภาพด้านการรู้เท่าทันดิจิทัล เพื่อใช้ในการสื่อสาร การแบ่งปันข้อมูล และใช้ในการดำเนินงานในกระบวนการทางธุรกิจ หากเด็กและเยาวชนไม่เข้มแข็งด้านทักษะดังกล่าวอาจจะทำให้ขาดโอกาสในชีวิตได้ ทั้งนี้ Dornateche-Ruiz และคณะ (2015) ระบุว่า ตัวบ่งชี้ด้านการส่งเสริม

การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่เชื่อถือได้จะเป็นการพัฒนาความรู้ด้านสื่อของประชากรทั้งในแง่ของมิติทางภาษาและเทคโนโลยี

จากสถานการณ์ดังกล่าวได้สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของกลไกทางสังคมที่จะมีส่วนในการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน รวมถึงการส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันในฐานะพลเมืองร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างรับผิดชอบ และมีความกระตือรือร้นที่จะมีส่วนร่วมสร้างสังคมที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ ซึ่งจะเห็นได้ว่า ในระดับสากลตระหนักในความสำคัญของการพัฒนาตัวบ่งชี้ฯ เนื่องจากเป็นกระบวนการขับเคลื่อนสังคมให้ไปในทิศทางที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงและการพัฒนาที่ยั่งยืน

แม้จะมีการตื่นตัวในต่างประเทศอย่างเป็นรูปธรรม อย่างไรก็ตาม ประเทศไทยยังไม่ได้มีการกำหนดแนวทางที่ชัดเจนในการพัฒนากลไกต่างๆ อย่างมีทิศทางร่วมกัน คณะผู้วิจัยจึงเห็นสมควรเสนอให้มีการวิจัยเพื่อพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน เพื่อเป็นประโยชน์ในการขับเคลื่อนงานดังกล่าวต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อให้เกิดการขับเคลื่อนให้สังคมไทยเกิดการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของสังคมไทยให้เกิดการคุ้มครองทางสังคมในเด็กและเยาวชนด้วยการสังเคราะห์องค์ความรู้จากการทบทวนเอกสาร การถอดบทเรียนในการประชุมระดมความคิดเห็น และการทบทวนองค์ความรู้ นโยบายการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของต่างประเทศและในประเทศ เพื่อพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของสังคมไทย และนำเสนอเป็นข้อเสนอเชิงนโยบายในการขับเคลื่อนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของสังคมไทยให้เป็นรูปธรรม เพื่อใช้แนวทางการปกป้องคุ้มครองทางสังคมในเด็กและเยาวชนจากสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลจึงกำหนดวัตถุประสงค์การวิจัยไว้ดังนี้

- 1) เพื่อศึกษาสถานการณ์การใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนไทย เพื่อนำไปสู่การพัฒนาข้อเสนอแนะในการพัฒนาระบบความคุ้มครองทางสังคมในเด็กและเยาวชน
- 2) เพื่อศึกษานโยบาย แนวทาง รูปแบบ และภาคส่วนที่เกี่ยวข้องในการดำเนินงานเรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในสังคมไทยและต่างประเทศ
- 3) เพื่อพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคม และข้อเสนอแนะเชิงนโยบายต่อภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชนในสังคมไทย

1.3 คำถามวิจัย

คณะผู้วิจัยได้พัฒนาคำถามวิจัยจากวัตถุประสงค์การวิจัยข้างต้น ดังนี้

- 1) สถานการณ์การใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนไทยเป็นอย่างไร
- 2) นโยบาย แนวทาง รูปแบบ และภาคส่วนที่เกี่ยวข้องในการดำเนินงานเรื่อง การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในสังคมไทยเป็นอย่างไร โดยมีคำถามย่อย ดังนี้
 - นโยบาย กฎหมาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนมีอะไรบ้าง
 - สถาบัน หน่วยงาน และภาคส่วนใดบ้างที่มีส่วนเกี่ยวข้องการดำเนินงานด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน
 - ผลการดำเนินงานตามนโยบาย กฎหมาย และกิจกรรมด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนเป็นอย่างไร
 - ปัจจัยใดบ้างที่ส่งผลต่อการดำเนินงานตามนโยบาย กฎหมาย และกิจกรรมด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน
- 3) นโยบาย แนวทาง รูปแบบ และภาคส่วนที่เกี่ยวข้องในการดำเนินงานเรื่อง การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในประเทศกรณีศึกษาเป็นอย่างไร โดยมีคำถามย่อย ดังนี้
 - นโยบาย กฎหมาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในประเทศกรณีศึกษามีอะไรบ้าง
 - สถาบัน หน่วยงาน และภาคส่วนใดบ้างที่มีส่วนเกี่ยวข้องการดำเนินงานด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในประเทศกรณีศึกษา
 - ผลการดำเนินงานตามนโยบาย กฎหมาย และกิจกรรมด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในประเทศกรณีศึกษาเป็นอย่างไร
 - ปัจจัยใดบ้างที่ส่งผลต่อการดำเนินงานตามนโยบาย กฎหมาย และกิจกรรมด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในประเทศกรณีศึกษา
- 4) ตัวบ่งชี้ระดับสังคมและข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนไทยเป็นอย่างไร

1.4 ขอบเขตการวิจัย

โครงการวิจัยนี้มุ่งศึกษาสถานการณ์การใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนไทย รวมทั้งบทบาทของภาคส่วนต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ทั้งภาครัฐ เอกชน และประชาสังคม โดยเก็บข้อมูลจากเด็กและเยาวชนกลุ่มต่างๆ ได้แก่ นักเรียน นักศึกษา เยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม กลุ่มชาติพันธุ์ รวมทั้งภาคส่วนต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ องค์กรรัฐ ภาคประชาสังคม เป็นต้น

ในส่วนการศึกษากฎการศึกษาจากต่างประเทศ คณะผู้วิจัยเลือกประเทศกรณีศึกษา 3 ประเทศ ได้แก่ สาธารณรัฐเกาหลี (เกาหลีใต้) สิงคโปร์ และสหราชอาณาจักร ซึ่งมีความโดดเด่นและชัดเจนในการดำเนินงานนโยบายและบทบาทของภาคส่วนต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม (best practices) มีความแตกต่างของแนวทางและจุดเน้นของนโยบายตามแนวทางการวิเคราะห์แบบจำลองเชิงวาทกรรม (discursive models) 4 แบบของ McDougall (2004) (ดูรายละเอียดเพิ่มเติมในบทที่ 2 หัวข้อ 2.1.3 การวิเคราะห์นโยบายด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล) และมีบริบททางสังคม การศึกษา ภูมิทัศน์สื่อ การเมือง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมที่หลากหลายและสอดคล้องกับสังคมไทยในบางประเด็น ดังรายละเอียดที่จะอธิบายต่อไปในบทที่ 3

1.5 นิยามศัพท์ปฏิบัติการ

เด็ก	หมายถึง บุคคลที่มีอายุไม่เกิน 18 ปีบริบูรณ์
เยาวชน	หมายถึง บุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 18 ปี ขึ้นไป แต่ไม่เกิน 25 ปีบริบูรณ์
สื่อ	หมายถึง ช่องทางในการสื่อสารที่ออกแบบมาเพื่อการส่งสาร ได้แก่ สื่อดั้งเดิม เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อแพร่ภาพกระจายเสียง สื่อภาพยนตร์ ฯลฯ สื่อใหม่ เช่น เว็บไซต์ สื่อสังคมออนไลน์ ฯลฯ และสื่อชุมชน ซึ่งหมายถึง สื่อที่เข้าถึงคนภายในท้องถิ่น ชุมชนนั้นๆ และเป็นสื่อที่คนในชุมชนอาจผลิต ใช้ และถ่ายทอด รับรู้กันในพื้นที่ของตน
สารสนเทศ	หมายถึง ข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ เรื่องราวต่างๆ ที่ผ่านมาจากประสบการณ์ หรือการเลือกข้อมูลมารวบรวม และนำมาถ่ายทอดสื่อสารออกไปในรูปแบบต่างๆ
ดิจิทัล	หมายถึง เทคโนโลยีที่สนับสนุนให้มีการนำเอาข้อมูลสารสนเทศ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง และวิดีโอ มาดัดแปลงและเชื่อมโยงกันเพื่อประโยชน์ในการใช้งาน

การรู้เท่าทันสื่อ (media literacy)	หมายถึง สมรรถนะในการใช้สื่อสารมวลชนประเภทต่างๆ ทั้งสื่อ ดั้งเดิม (เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อแพร่ภาพกระจายเสียง และสื่อ ภาพยนตร์) และสื่อใหม่ (เช่น เว็บไซต์ สื่อสังคมออนไลน์) รวมทั้ง สื่อชุมชน การวิเคราะห์และเข้าใจในรูปแบบของสื่อสารมวลชน และเทคนิคต่างๆ ที่ผู้ผลิตสื่อใช้ในการสร้างผลกระทบต่อผู้รับสื่อ และความสามารถในการอ่านวิเคราะห์ ประเมิน และสร้างสื่อใน หลากหลายรูปแบบได้
การรู้เท่าทันสารสนเทศ (information literacy)	หมายถึง สมรรถนะในการเข้าถึง ประเมินความถูกต้องและคุณค่า ทางจริยธรรม เลือกใช้ และสื่อสารข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ได้อย่าง มีประสิทธิภาพในหลากหลายรูปแบบ
การรู้เท่าทันดิจิทัล (digital literacy)	หมายถึง สมรรถนะในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เครื่องมือสื่อสาร เครือข่ายต่างๆ เพื่อค้นหาและเข้าถึงข้อมูล เข้าใจและประมวลผล ข้อมูล ประยุกต์ใช้ และสร้างสรรค์ข้อมูลได้หลากหลายรูปแบบ
สมรรถนะ	หมายถึง ความสามารถของบุคคลในด้านความรู้ ทักษะ และ คุณลักษณะในการดำรงชีวิต
ตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ระดับสังคม	หมายถึง ข้อมูลที่แสดงถึงปัจจัยและกระบวนการที่เกี่ยวข้องเพื่อ ใช้ประเมินองค์ประกอบและสถานการณ์การส่งเสริมการรู้เท่าทัน สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในระดับสังคม
การปกป้องคุ้มครอง เด็กและเยาวชน	หมายถึง กระบวนการปกป้องคุ้มครองไม่ให้เด็กและเยาวชนถูก ละเมิด และตกอยู่ในภาวะความเสี่ยงและภัยคุกคามต่างๆ การป้องกันและช่วยเหลือแก้ไข รวมทั้งการส่งเสริมและสนับสนุน เพื่อให้เด็กและเยาวชนมีสิทธิในด้านต่างๆ ได้แก่ การดำรงชีวิตให้ อยู่รอด การได้รับการพัฒนา การปกป้องคุ้มครอง และการมี ส่วนร่วมต่อสังคม

1.6 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ผลที่คาดว่าจะได้รับตามระยะเวลาการดำเนินโครงการวิจัย มีดังต่อไปนี้

ก ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) ได้องค์ความรู้สถานการณ์การใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชน
ในประเทศไทย รวมถึงการดำเนินงานและการขับเคลื่อนการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และ
ดิจิทัลของภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง และการดำเนินนโยบาย แนวทาง รูปแบบการดำเนินงานใน
การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่ผ่านมาของประเทศไทยและของต่างประเทศ
- 2) ได้ตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อ
การปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน
- 3) ได้ข้อเสนอเชิงนโยบาย รูปแบบ และแนวทางในการขับเคลื่อนการดำเนินงานใน
การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องและคุ้มครองทางสังคมในเด็กและ
เยาวชน

4) ด้ยองค์ความรู้สถานการณ์การใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนทั้งในประเทศและต่างประเทศ ความรู้ในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสารให้แก่เด็กและเยาวชนเกิดภูมิคุ้มกันตนเองต่อสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลหลากหลายรูปแบบ ซึ่งจะเป็ข้อมูลในการพัฒนาปรับปรุงระบบปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนของไทยต่อไป

5) เกิดการรวมกลุ่มเป็นเครือข่ายของทุกภาคส่วนที่ดำเนินงานในการขับเคลื่อนการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อคุ้มครองทางสังคมในเด็กและเยาวชนไทย รวมถึงส่งเสริมให้เยาวชนเกิดภูมิคุ้มกันตนเองจากสื่อทางลบทุกรูปแบบ

ข ตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ

การวิจัยนี้นับเป็นงานชิ้นแรกๆ ที่ทำการศึกษาพัฒนาตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ซึ่งสามารถนำไปสู่การส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนไม่ให้ตกเป็นเหยื่อ ถูกละเมิดและถูกกระทำหรือเป็นผู้กระทำเสียเอง นอกจากนั้น ยังมุ่งหวังดำเนินการวิจัยต่อเนื่องในระยะต่อไป ซึ่งจะเป็นการวิจัยปฏิบัติการด้านการนำตัวแบบการขับเคลื่อนการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลไปทำงานเชิงพื้นที่และวัดสถานการณ์การรู้เท่าทันสื่อฯ ระดับสังคมของไทยในระยะแรกนี้จึงวางตัวบ่งชี้วัดความสำเร็จไว้ ดังนี้

1) องค์ความรู้สถานการณ์การใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนในประเทศไทยและต่างประเทศ การดำเนินงานการขับเคลื่อนการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง และการดำเนินนโยบาย แนวทาง รูปแบบการดำเนินงานในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

2) แนวทางการขับเคลื่อนการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่เหมาะสมกับบริบทของสังคมไทย

3) ตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน

4) ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อให้เกิดการปกป้องคุ้มครองในเด็กและเยาวชน

5) เครือข่ายองค์กรทำงานขับเคลื่อนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรม

ในบทนี้ คณะผู้วิจัยจะนำเสนอแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับโครงการวิจัยครั้งนี้ เพื่อเป็นกรอบในการวิเคราะห์ผลการศึกษาต่อไป โดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

- 2.1) แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชน
 - 2.1.1) สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลกับการพัฒนาการของเด็กและเยาวชน
 - 2.1.2) สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนกับความเป็นพลเมืองสังคมประชาธิปไตย
 - 2.1.3) การวิเคราะห์นโยบายด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล
- 2.2) แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยเกี่ยวกับการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน
 - 2.2.1) แนวคิดการคุ้มครองทางสังคมเด็กและเยาวชน
 - 2.2.2) การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลกับการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน
- 2.3) แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยเกี่ยวกับตัวบ่งชี้ระดับสังคม
 - 2.3.1) ความหมายและประเภทตัวบ่งชี้ระดับสังคม
 - 2.3.2) ความสำคัญของตัวบ่งชี้ระดับสังคม
 - 2.3.3) การจัดทำ กระบวนการ และขั้นตอนในการจัดทำตัวบ่งชี้ระดับสังคม และดัชนีสังคม แนวทางการนำดัชนีสังคมไปปฏิบัติและการใช้ประโยชน์ของกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์
 - 2.3.4) ตัวบ่งชี้ระดับสังคมด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

2.1 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชน

นักวิชาการและวิชาชีพด้านการศึกษา นิเทศศาสตร์ สารสนเทศศาสตร์ และเทคโนโลยีการสื่อสารและสารสนเทศ (Information and Communication Technology: ICT) เห็นพ้องกันว่า พัฒนาการของเทคโนโลยีด้านการสื่อสารและสารสนเทศที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วไม่เพียงส่งผลต่อปริมาณและคุณภาพของข้อมูลข่าวสาร แต่ยังมีผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อของประชาชนด้วย อย่างไรก็ตาม นักวิชาการบางส่วนมองว่า เทคโนโลยีเป็นเพียงเครื่องมือที่ไม่ได้กำหนดว่า มนุษย์เราจะปฏิบัติอย่างไรเสมอไป ดังนั้นในสถานการณ์เช่นนี้ ประชาชนควรเข้าใจทั้งเครื่องมือการสื่อสารและการใช้สื่อของตนเอง โดยความรู้ที่จะช่วยให้คนทำความเข้าใจกับปรากฏการณ์เหล่านี้ได้คือ การรู้จักและรู้เท่าทันต่างๆ (literacies) อันเกิดจากการบูรณาการศาสตร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นสังคมวิทยา

จิตวิทยา ทฤษฎีด้านการเมือง เพศสภาพและเชื้อชาติศึกษา วัฒนธรรมศึกษา ศิลปะ และสุนทรียศาสตร์ (Koltay, 2011) Koltay ยังชี้ว่า ความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อไม่ได้ขึ้นอยู่กับปริมาณการใช้สื่อ (media exposure) เท่านั้น แต่รวมถึงบทบาทของสารสนเทศในการพัฒนาประชาธิปไตย การมีส่วนร่วมทางวัฒนธรรม และความเป็นพลเมืองที่กระตือรือร้นด้วย (อ้างแล้ว)

Sonia Livingstone นักวิชาการด้านสื่อศึกษาชาวอังกฤษให้นิยามการรู้เท่าทันสื่อ (media literacy) ว่าเป็น

*“ความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมินและสร้างสรรค์สารผ่าน
บริบทที่หลากหลาย”*

(Livingstone, 2004)

นิยามเชิงวิชาการนี้สอดคล้องกับนิยามเชิงปฏิบัติการในการดำเนินงานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของ Ofcom องค์กรอิสระด้านกิจการแพร่ภาพกระจายเสียงและโทรคมนาคมของสหราชอาณาจักร¹ ที่ว่า องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ (Ofcom, 2009) ประกอบด้วย

- 1) การเข้าถึง (access) ซึ่งหมายถึง การใช้ (use) การท่องไปในแหล่งข้อมูล (navigate) และการจัดการ (manage)
- 2) การทำความเข้าใจ (understand) ซึ่งรวมถึง การอ่าน (read) การถอดรื้อ (deconstruct) และการประเมิน (evaluate) และ
- 3) การสร้างสรรค์ (create) ซึ่งหมายถึง การผลิต (produce) การแจกจ่าย (distribute) และการตีพิมพ์ (publish)

Patricia Aufderheide ซึ่งปัจจุบันเป็นศาสตราจารย์ด้านการสื่อสารที่ American University ในสหรัฐอเมริกา อธิบายว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นการเคลื่อนไหว (movement) รูปแบบหนึ่งที่ออกแบบเพื่อการทำทำความเข้าใจ การผลิต และการต่อรองความหมายของภาพ คำ และเสียงในวัฒนธรรมหนึ่งๆ เธอยังเห็นว่า

*“ผู้ที่มีความรู้เท่าทันสื่อ – และทุกคนควรมีโอกาสในการเป็นผู้รู้เท่าทันสื่อ
– สามารถถอดรหัส ประเมิน วิเคราะห์ และผลิตทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และ
อิเล็กทรอนิกส์ได้ [...] จุดเน้นของการฝึกฝนให้บุคคลมีความรู้ทันสื่อจึงมี
ขอบเขตกว้างขวาง ตั้งแต่การเป็นพลเมืองที่มีข้อมูลข่าวสาร (informed
citizenship) ความชื่นชมและการแสดงออกเชิงสุนทรียะ (aesthetic
appreciation and expression) การรณรงค์ทางสังคม (social*

¹ พระราชบัญญัติการสื่อสาร ค.ศ. 2003 (The Communications Act 2003) กำหนดให้ Ofcom มีหน้าที่หลักในการกำกับดูแลกิจการแพร่ภาพกระจายเสียงและโทรคมนาคม รวมทั้งส่งเสริมและสนับสนุนการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อด้วย (Ofcom, 2009)

advocacy) ความภาคภูมิใจในตนเอง (self-esteem) และสมรรถนะของผู้บริโภค”

(Aufderheide, 1992, อ้างถึงใน Koltay, 2011)

คำอธิบายของ Aufderheide ซึ่งเป็นนักวิชาการจากสหรัฐอเมริกาสอดคล้องกับหลักคิด 8 ประการของการรู้เท่าทันสื่อ (Eight Key Concepts of Media Literacy)² ของ Barry Duncan นักวิชาการด้านการศึกษาวแคนาดาและผู้ก่อตั้งสมาคมสำหรับการรู้เท่าทันสื่อ (the Association for Media Literacy: AML) ซึ่งเป็นแนวคิดที่ถือเป็นรากฐานของการศึกษาด้านการรู้เท่าทันสื่อในแคนาดา Duncan สรุปแนวคิด 8 ประการเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ (1989 อ้างถึงใน Jolls and Wilson, 2014) ดังนี้

- 1) สื่อทั้งหลายล้วนแต่เป็นการประกอบสร้าง (all media are constructions)
- 2) สื่อสร้างภาพความจริง (the media construct reality.)
- 3) ผู้รับสารสามารถต่อรองความหมายของสื่อ (audiences negotiate meaning in media.)
- 4) สื่อมีนัยของธุรกิจแอบแฝงอยู่ (media have commercial implications.)
- 5) สารในสื่อเต็มไปด้วยอุดมการณ์และค่านิยม (media contain ideological and value messages.)
- 6) มีนัยยะทางการเมืองและสังคมในสื่อ (media have social and political implications.)
- 7) รูปแบบและเนื้อหาของสื่อมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับความหมายที่ถ่ายทอด (form and content are closely related in the media.)

² Barry Duncan พัฒนาหลักคิด 8 ประการฯ จากแนวคิด 2 กลุ่ม ได้แก่ งานของ Len Masterman ศาสตราจารย์ด้านการศึกษาวอังกฤษ ผู้เขียนหนังสือเรื่อง Teaching About Television (1980) และ Teaching the Media (1985) ซึ่งเป็นรากฐานของการสอนการรู้เท่าทันสื่อในสหราชอาณาจักรเพื่อให้นักเรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาได้เข้าใจสื่ออย่างเป็นระบบ กับแนวคิด “medium is the message” ของ Marshall McLuhan นักวิชาการด้านการสื่อสารในแคนาดา ซึ่งเสนอให้ไม่เพียงพิจารณาความหมายจากเนื้อหาของสื่อ แต่ควรศึกษารูปแบบของสื่อด้วย เนื่องจาก “ไวยากรณ์” เชิงเทคนิคของแต่ละช่องทางสื่อก็สามารถกำหนดและสร้างสารได้ กล่าวคือ สื่อต่างๆ อาจรายงานเกี่ยวกับเหตุการณ์เดียวกัน แต่ช่องทางสื่อ (medium) แต่ละช่องทางอาจสร้างความเข้าใจที่แตกต่างและส่งสารที่แตกต่างกัน McLuhan ยังเป็นผู้คิดคำว่า “the global village” ซึ่งเสนอว่าการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีจะเชื่อมโยงผู้รับสารและผู้ใช้สื่อและเทคโนโลยีเข้าด้วยกัน และเชื่อว่าเทคโนโลยีจะกลายเป็นส่วนหนึ่งของการใช้ชีวิตของเรา ทั้งยังกำหนดและมีอิทธิพลต่อทัศนคติ ความเชื่อ และพฤติกรรมของมนุษย์เราด้วย (McLuhan 1967 อ้างถึงใน Jolls and Wilson, 2014)

- 8) สื่อแต่ละชนิดมีรูปแบบทางสุนทรียศาสตร์ที่ต่างกันไป (each medium has a unique aesthetic form)³

การรู้เท่าทันสื่อมักถูกอธิบายในฐานะแนวคิดที่กว้างและครอบคลุมแนวคิดอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง (umbrella concept) เนื่องจากการทำความเข้าใจสื่อทุกแบบ (panmedia) และหมายรวมถึงการตีความเนื้อหาเชิงสัญลักษณ์ที่ซับซ้อนและถูกนำเสนอผ่านสื่อทุกแบบทั้งช่องทางแบบ 'ดั้งเดิม' และอิเล็กทรอนิกส์ (หรือดิจิทัล) เหตุที่เป็นเช่นนี้เพราะสภาพแวดล้อมของสื่อในปัจจุบันเป็นการผสมผสานทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ ภาพและเสียง (audiovisual) คอมพิวเตอร์ รวมทั้งผ่านระบบโทรศัพท์ (Koltay, 2011) อย่างไรก็ตาม การรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันสารสนเทศและการรู้เท่าทันดิจิทัลก็มีต้นกำเนิดและจุดเน้นที่แตกต่างกัน

การรู้เท่าทันสื่อเป็นแนวคิดที่นักวิชาการด้านการศึกษาและสื่อมวลชนศึกษานำเสนอเพื่อมุ่งให้ผู้เรียนมีทักษะในการค้นหาและตรวจสอบข้อมูล รวมถึงเข้าใจบทบาทสื่อในสังคม ซึ่งนำไปสู่การแสดงความคิดเห็นตามบทบาทของประชาชนในสังคมประชาธิปไตยได้ (อุษา, 2555) เนื่องจากแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อถือกำเนิดขึ้นมาหลายทศวรรษแล้ว อีกทั้งยังมีการศึกษาวิจัยโดยหลายภาคส่วนและพัฒนาไปตามความเปลี่ยนแปลงของสังคม ภูมิทัศน์สื่อ รวมทั้งเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ดังนั้น แม้จะมีการศึกษาในประเด็นนี้อย่างกว้างขวาง แต่การอธิบายและการให้นิยามเชิงปฏิบัติการของแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อก็มีรายละเอียดปลีกย่อยที่แตกต่างไปอีกเช่นกัน ซึ่งถือเป็นความท้าทายในการกำหนดนโยบายและประเมินผลในวงกว้างซึ่งจะอธิบายในช่วงต่อไป

ส่วนแนวคิดการรู้เท่าทันสารสนเทศถูกริเริ่มโดยนักวิชาการและนักวิชาชีพด้านบรรณารักษ์และสารสนเทศศาสตร์ที่เห็นว่า การใช้สารสนเทศเป็นส่วนสำคัญของการเรียนรู้ทั้งในและนอกระบบ หลักการของการรู้เท่าทันสารสนเทศ คือ การที่คนสามารถรู้ได้ว่าเมื่อใดที่ตนต้องการข้อมูล ข่าวสาร และสามารถระบุ ชื่อตำแหน่ง ประเมิน และใช้สารสนเทศเพื่อแก้ปัญหาในชีวิตได้ (American Library Association, 1989 อ้างถึงใน Koltay, 2011) ผู้เรียนจึงต้องมีความรู้และทักษะในการเข้าถึงเครื่องมือสารสนเทศและแหล่งสารสนเทศที่หลากหลาย รวมทั้งมีความสามารถในการดึงและเลือกข้อมูลที่มีอยู่ในแหล่งต่างๆ อย่างรอบคอบเพื่อตอบสนองมิติต่างๆ ในการตัดสินใจโดยเฉพาะในด้านความเป็นพลเมืองและสุขภาวะ การเรียนการสอนด้านการรู้เท่าทันสารสนเทศจึงเน้นความรู้ที่ได้จากการคิดวิเคราะห์ การรู้คิด (meta-cognitive) และกระบวนการที่ใช้ในการชี้ตำแหน่งของสารสนเทศในขอบเขต สาขา และบริบทต่างๆ โดยมีจุดเน้น คือ การตระหนักรู้ถึงคุณภาพ ความจริงแท้ (authenticity) และความน่าเชื่อถือของสารสนเทศ (Hobbs, 2006 อ้างถึงใน Koltay, 2011) ในสหรัฐอเมริกา สมาคมห้องสมุดแห่งสหรัฐอเมริกา (American Library Association: ALA) จึงพัฒนามาตรฐานสมรรถนะด้านการรู้เท่าทันสารสนเทศสำหรับอุดมศึกษา (Information literacy competency standards for higher education) อย่างต่อเนื่องมาตั้งแต่ปีพ.ศ. 2543 เพื่อให้บรรณารักษ์นำไปใช้เป็นแนวทางในการส่งเสริมการเรียนรู้ (ALA, 2017: online)

³ ใช้ข้อความภาษาไทยตาม โตมร อภิวันทนากร. (2552). คิด อ่าน รู้เท่าทันสื่อ: คู่มือจัดกระบวนการและกิจกรรมเพื่อพัฒนาเยาวชนรู้เท่าทันสื่อ. [pdf] กลุ่มมานิมานะและเครือข่ายครูเท่าทันสื่อสงขลา, 13-15 เข้าถึงเมื่อ 8 มกราคม 2562 ได้ที่ http://www.wattana.ac.th/www/news/1-2%20PL_to_ML.pdf

ส่วนการรู้เท่าทันดิจิทัลเป็นแนวคิดที่เกิดขึ้นในยุคที่การสื่อสารและการเข้าถึงข้อมูลบนช่องทางออนไลน์เป็นส่วนสำคัญของชีวิตประจำวัน โดยพัฒนาจากแนวคิดในทศวรรษที่ 1990 ที่หมายถึงความสามารถในการอ่านและเข้าใจไฮเปอร์เท็กซ์⁴ (hypertext) (Bawden, 2001 อ้างถึงใน Koltay, 2011) การรู้เท่าทันดิจิทัลจึงไม่เป็นเพียงความสามารถในการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารและสารสนเทศต่างๆ แต่ยังรวมถึงความเข้าใจต่อสารสนเทศที่ถูกส่งผ่านทางสื่อดิจิทัล ซึ่งถือเป็นทักษะการใช้ชีวิต (life skills) ที่สำคัญยิ่ง (Gilster, 1998 อ้างถึงใน Lankshear and Knobel, 2008) โดยสมรรถนะหลัก 4 ข้อของการรู้เท่าทันดิจิทัล ได้แก่ การค้นหาทางอินเทอร์เน็ต (internet searching) การใช้ไฮเปอร์เท็กซ์อย่างมีประสิทธิภาพ (hypertext navigation) การรวบรวมความรู้ (knowledge assembly) และการประเมินเนื้อหา (content evaluation) (Bawden, 2008 อ้างถึงใน Koltay, 2011) ขณะที่ Koltay ตั้งข้อสังเกตว่าการรู้เท่าทันดิจิทัลมักถูกใช้ในความหมายที่จำกัดและเจาะจงไปที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ (อ้างแล้ว)

ความเปลี่ยนแปลงของภูมิทัศน์สื่อและการพัฒนาการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารทำให้เกิดความพยายามทั้งเชิงวิชาการและปฏิบัติการที่จะผนวกแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อเข้ากับแนวคิดการรู้เท่าทันสารสนเทศและการรู้เท่าทันดิจิทัล เพื่อให้ก้าวทันการเปลี่ยนแปลงในพฤติกรรมการใช้สื่อและสารสนเทศของประชาชนที่มีหลายช่องทาง รวมทั้งสร้างสมรรถนะที่เอื้อต่อการเรียนรู้และการใช้ชีวิตในศตวรรษที่ 21 นอกจากนี้ คุณสมบัติพื้นฐานที่ทุกแนวคิดมีเหมือนกัน คือการประเมินอย่างคิวิเคราะห์ (critical evaluation) ดังนั้นจึงสามารถนำมาใช้ร่วมกันได้แม้จะมีจุดเน้นและรายละเอียดบางประการที่ต่างกัน

UNESCO เห็นความสัมพันธ์ของแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อและการรู้เท่าทันสารสนเทศ โดยมองว่า ทั้งสื่อสารมวลชนและแหล่งสารสนเทศล้วนมีบทบาทสำคัญต่อการใช้ชีวิตในสังคมประชาธิปไตยและการมีส่วนร่วมของพลเมืองในกระบวนการต่างๆ เนื่องจากเป็นสมรรถนะที่ส่งเสริมสิทธิของปัจเจกบุคคลใน “การสื่อสารและแสดงความเห็น รวมทั้งค้นหา รับ และส่งต่อข้อมูลและความคิด” UNESCO จึงผนวกแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อและการรู้เท่าทันสารสนเทศเข้าด้วยกัน โดยใช้คำว่า Media and Information Literacy (MIL) และเสนอให้ใช้ โดยมองว่าแนวคิดการรู้เท่าทันดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งของทั้งสองแนวคิดนี้อยู่แล้วจึงไม่ถือเป็นแนวคิดหลัก นอกจากนี้ ยังสร้างหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศขึ้น เพื่อให้ให้นักศึกษานำไปใช้ในการเรียนการสอน รวมถึงจัดทำข้อเสนอแนะเชิงยุทธศาสตร์และนโยบาย และกรอบตัวบ่งชี้ด้าน MIL เพื่อให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียนำไปพิจารณาในการสร้างนโยบายต่อไป (UNESCO, 2017: online)

ด้าน Renee Hobbs ศาสตราจารย์ด้านการสื่อสารจากมหาวิทยาลัย Rhode Island ซึ่งศึกษาวิจัยด้านการรู้เท่าทันสื่อมายาวนานและเป็นผู้ก่อตั้ง Media Education Lab ได้พัฒนาชุดทักษะที่ส่งเสริมสมรรถนะทั้งด้านการรู้เท่าทันสื่อและการรู้เท่าทันดิจิทัล (media and digital literacy) เพื่อขยายโอกาสของพลเมืองในการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางการเมืองและสังคมในยุค

⁴ ไฮเปอร์เท็กซ์ หมายถึง ข้อความ ข้อมูล หรือเอกสารที่สามารถเชื่อมโยงไปยังข้อมูลอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องในระบบเครือข่าย เช่น อินเทอร์เน็ต ได้

ดิจิทัล ซึ่งครอบคลุมการเข้าถึง เผยแพร่ และเข้าใจข้อมูลที่พบทางสื่อดิจิทัล รวมทั้งการประเมินความน่าเชื่อถือและคุณภาพของสื่อดิจิทัล (Hobbs and Martens, 2015)

2.1.1 สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลกับพัฒนาการของเด็กและเยาวชน

คำอธิบายกรอบนโยบายและยุทธศาสตร์เรื่องการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของ UNESCO ครอบคลุมปฏิสัมพันธ์กับสื่อทุกประเภทและสารสนเทศจากแหล่งต่างๆ (UNESCO, 2013) ด้วยเหตุนี้ UNESCO จึงอธิบายว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นชุดของสมรรถนะที่ประกอบด้วยความรู้ (knowledge) ทักษะ (skills) และทัศนคติ (attitude) (UNESCO, 2016: online)

นอกจากนี้ มีการศึกษาที่พบว่า เด็กและเยาวชนในสภาพแวดล้อมที่สาร (message) จากสื่อบันเทิงและสื่อประชานิยม (popular culture) เป็นตัวกลางในการกล่อมเกลาทางสังคม (socialization) สามารถเข้าถึงสารจากสื่อในปริมาณมาก ทำให้เยาวชนใช้เวลาบริโภคสื่อบันเทิงมากขึ้น ทั้งจากโทรทัศน์ อินเทอร์เน็ต ดนตรีกระแสนิยม ภาพยนตร์ และวิดีโอเกม Hobbs จึงเสนอว่า การใช้ จัดการ (manipulate) และสร้างสรรค์สารสนเทศมีความสำคัญต่อแรงงานที่มีความรู้ต้องพึ่งพาอินเทอร์เน็ตและเครื่องมือคอมพิวเตอร์มากขึ้นเรื่อยๆ (Hobbs, 2007 อ้างถึงใน Koltay, 2011)

งานวิจัยด้านการรู้เท่าทันสารสนเทศยังชี้ว่า การรู้เท่าทันสารสนเทศเป็นรากฐานของการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพราะเป็นกระบวนการที่มนุษย์ใช้สารสนเทศในรูปแบบที่หลากหลายและได้เรียนรู้จากประสบการณ์ด้วยวิธีการคิดวิเคราะห์และสะท้อนคิด (reflective) (Andretta, 2007 อ้างถึงใน Weiner, 2011) อีกทั้งยังมีผู้เสนอแนวคิด “การรู้เท่าทันสารสนเทศในการใช้ชีวิต (information literacy in the lifecourse)” เนื่องจากเห็นว่าทั้งแนวคิดการรู้เท่าทันสารสนเทศและแนวคิดเรื่องการใช้ชีวิตสามารถเกื้อกูลกันเพื่อพัฒนาวิถีชีวิตของมนุษย์ได้จึงถือเป็นองค์ความรู้สำคัญในการพัฒนามนุษย์ในศตวรรษที่ 21 (Webber and Johnson, 2017)

อาจสรุปได้ว่า แนวคิดเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลจึงถือเป็นส่วนหนึ่งของสมรรถนะที่ครอบคลุมทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการเข้าถึงสารสนเทศผ่านสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัล การเลือกรับ วิเคราะห์ ประเมิน และนำข้อมูลที่ได้รับไปใช้ในทางสร้างสรรค์ รวมทั้งการผลิตสื่อเพื่อขับเคลื่อนสังคมได้ด้วยตนเอง นอกจากนี้ สมรรถนะชุดดังกล่าวยังมีความสัมพันธ์กับทักษะชุดอื่นๆ เช่น ทักษะชีวิตที่ครอบคลุมเรื่องทักษะการรู้จักตนเอง และทักษะการอยู่ร่วมกับผู้อื่น (interpersonal and communication skills) ในยุคสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในสังคมพหุวัฒนธรรมและสังคมประชาธิปไตยอีกด้วย (สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน, 2559)

ระหว่างปี พ.ศ.2560-2561 สถาบันสื่อเด็กและเยาวชนได้สนับสนุนเครือข่ายนักวิชาการด้านครุศึกษา นักวิชาการด้านเด็กและเยาวชน และนักวิชาการด้านนิเทศศึกษาดำเนินการวิจัยเพื่อพัฒนาตัวบ่งชี้การเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยระดับบุคคลจำแนกตามช่วงวัย ครอบคลุมตั้งแต่ช่วงวัย 3-6 ปี ช่วงวัย 7-12 ปี ช่วงวัย 13-18 ปี ช่วงวัย 19-24 ปี ช่วงวัย 25-59 ปี และตั้งแต่วัย 60 ปีขึ้นไป (สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน, 2559) โดยมีข้อมูลตัวบ่งชี้การเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยระดับบุคคลสำหรับบุคคลที่เป็นเด็กและเยาวชน เสนอแนะไว้ดังนี้

ตาราง 2.1 ตัวบ่งชี้การเท่าทันสื่อฯ ระดับบุคคล สมรรถนะ (ด้านที่ 1 เข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย)

สมรรถนะย่อย	อายุ 3-6 ปี	อายุ 7-12 ปี	อายุ 13-18 ปี	อายุ 19-24 ปี
1.1 เข้าใจบทบาทหน้าที่และวิธีการเข้าถึงสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล	1. ค้นหาคำตอบของข้อสงสัยต่างๆ ตามวิธีการโดยมีผู้ใหญ่ชี้แนะ	1. อธิบายลักษณะข้อมูล และบทบาทหน้าที่ของสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลได้	1. อธิบายลักษณะ คุณลักษณะพื้นฐานของสื่อต่างๆ ได้ 2. สามารถแยกแยะ เปรียบเทียบ ข้อดีข้อเสียของสื่อต่างๆ ได้	1. อธิบายขอบเขตและบทบาทของสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล 2. อธิบายวิธีการเข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล
1.2 เข้าใจความหลากหลายของสื่อและประโยชน์การใช้งานที่ตอบสนองวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน	1. ใช้เครื่องมือสื่อและสารสนเทศได้โดยมีผู้ใหญ่ชี้แนะ	1. บอกประเภทของสื่อ และประโยชน์ในการใช้งานที่ตอบสนองวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันได้	1. อธิบายลักษณะเฉพาะและการทำงานของอุปกรณ์ 2. อธิบายลักษณะเฉพาะ คุณลักษณะของซอฟต์แวร์ (software) และช่องทางต่างๆ ที่ช่วยในการเข้าถึงข้อมูล	1. จำแนกประเภทและเปรียบเทียบคุณสมบัติของสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลที่แตกต่างกันได้ 2. อธิบายประโยชน์ในการใช้งานสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันได้
1.3 เข้าใจหลักการ และสามารถเข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างถูกต้องและปลอดภัย	1. เข้าถึงสื่อสารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างปลอดภัยโดยมีผู้ใหญ่ชี้แนะ	1. บอกหลักการและวิธีการเข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัยได้ 2. เข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลพื้นฐานอย่างปลอดภัยได้	1. เลือกใช้คำสำคัญในการค้นหาข้อมูลสารสนเทศได้อย่างหลากหลายตามวัตถุประสงค์ 2. อธิบายกฎหมายเบื้องต้นเกี่ยวกับ ICT ความเป็นส่วนตัวของบุคคล การหมิ่นประมาท ลิขสิทธิ์ในการเข้าถึงและใช้สื่อ	1. อธิบายถึงสิทธิและหน้าที่ในการเข้าถึง สื่อสารสนเทศ และดิจิทัลได้อย่างปลอดภัย 2. อธิบายบทบาทและหน้าที่ของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการส่งเสริมการเข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

สมรรถนะย่อย	อายุ 3-6 ปี	อายุ 7-12 ปี	อายุ 13-18 ปี	อายุ 19-24 ปี
			3. ประเมินความเสี่ยงของการเข้าถึงระบบสารสนเทศและเทคโนโลยีได้	3. ประเมินความเสี่ยงของการเข้าถึงระบบสารสนเทศและเทคโนโลยีได้ 4. อธิบายกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้ 5. อธิบายถึงสิทธิของตนเองและเคารพสิทธิของผู้อื่นในการเข้าถึงสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล
1.4 เข้าใจความต้องการของตนเองในการใช้สารสนเทศ รู้ช่องทาง การเข้าถึง การได้มาซึ่งข้อมูล เข้าถึงและเลือกใช้สารสนเทศ ได้สอดคล้องเหมาะสม	1. บอกความต้องการของตนเอง และแสดงการเข้าถึงข้อมูลผ่านเครื่องมืออย่างเหมาะสม	1. บอกความต้องการและวัตถุประสงค์ในการใช้สารสนเทศ รวมทั้งช่องทาง การเข้าถึงข้อมูลสารสนเทศได้ 2. เข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อให้ได้ข้อมูลที่สอดคล้องกับความต้องการ	1. อธิบายความต้องการข้อมูลสารสนเทศของตนเองได้ 2. เข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อให้ได้ข้อมูลที่สอดคล้องกับความต้องการ โดยไม่ถูกเบี่ยงเบนความสนใจจากเนื้อหาอื่นๆ	1. เลือกใช้ช่องทางการเข้าถึงและแพร่กระจายข้อมูลข่าวสารได้อย่างเหมาะสม 2. แยกแยะและเลือกใช้ข้อมูล และสารสนเทศที่ตรงกับความต้องการของตนเองและเคารพสิทธิผู้อื่น
1.5 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงเทคนิคในการเข้าถึง ส่งต่อ และกระจายข้อมูลให้กับผู้อื่น ได้อย่างปลอดภัย	1. ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัยตามที่ได้รับคำแนะนำจากผู้ใหญ่	1. บอกวิธีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเข้าถึง ส่งต่อ และกระจายข้อมูลให้กับผู้อื่นได้ 2. เข้าถึง ส่งต่อ และกระจายข้อมูลให้กับผู้อื่นโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างปลอดภัย	1. เลือกใช้อุปกรณ์และเทคโนโลยีต่างๆ เพื่อเข้าถึง ส่งต่อ และกระจายข้อมูลโดยใช้วิจารณญาณในการพิจารณาหลักความปลอดภัยในการใช้อินเทอร์เน็ต หลักกฎหมาย และกรอบของวัฒนธรรม	1. เลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เหมาะสมกับช่องทางการสื่อสารเพื่อเข้าถึง ส่งต่อ และกระจายข้อมูลได้อย่างมีวิจารณญาณ และปลอดภัย 2. วิเคราะห์ถึงความปลอดภัย และผลที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้

สมรรถนะย่อย	อายุ 3-6 ปี	อายุ 7-12 ปี	อายุ 13-18 ปี	อายุ 19-24 ปี
				เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 3. สามารถป้องกันตนเองจากอันตรายของการเข้าถึง ส่งต่อ และกระจายข้อมูลได้
1.6 รู้เท่าทันตนเองในขณะเปิดรับสื่อ จัดสรรเวลาการใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม	1. ใช้เวลาในการใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลแต่ละวันได้ตามข้อตกลง 2. บอกเหตุผลของตนเองในการใช้เวลากับสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม	1. ใช้เวลาในการใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลแต่ละวันได้อย่างเหมาะสม 2. อธิบายเหตุผลของตนเองในการใช้เวลากับสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม	1. ใช้เวลากับสื่อให้เหมาะสมโดยรู้เวลาและระยะเวลาที่เหมาะสมในการใช้สื่อและเข้าถึงข้อมูล 2. คำนึงถึงและยอมรับผลกระทบที่จะเกิดขึ้นเมื่อใช้สื่อเกินความเหมาะสม 3. อธิบายและแยกแยะอารมณ์และพฤติกรรมการแสดงออกที่เหมาะสมและสอดคล้องกัน 4. เท่าทันอารมณ์และควบคุมพฤติกรรมของตนเองในการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม	1. ใช้เวลากับสื่อให้เหมาะสมโดยรู้เวลาและระยะเวลาที่เหมาะสมในการใช้สื่อและเข้าถึงข้อมูล 2. ประเมินถึงผลทางบวกและทางลบจากการเปิดรับสื่อและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวัน 3. เท่าทันอารมณ์และควบคุมพฤติกรรมของตนเองในการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม

ตาราง 2.2 ตัวบ่งชี้การเท่าทันสื่อฯ ระดับบุคคล สมรรถนะ (ด้านที่ 2 วิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล)

สมรรถนะย่อย	อายุ 3-6 ปี	อายุ 7-12 ปี	อายุ 13-18 ปี	อายุ 19-24 ปี
2.1 รู้และเข้าใจโครงสร้าง อุตสาหกรรมสื่อ	-	-	1. จำแนกความแตกต่างสื่อ พาณิชย์ สื่อสาธารณะ สื่อของ รัฐได้ 2. อธิบายหน้าที่ของบุคลากรที่ ผลิตสื่อได้	1. อธิบายโครงสร้างทางธุรกิจ และกระบวนการผลิตของสื่อ 2. อธิบายถึงบทบาทของธุรกิจ และโฆษณาในฐานะ ผู้สนับสนุนสื่อ
2.2 วิเคราะห์เงื่อนไขการทำ หน้าที่ของสื่อ	-	-	1. วิเคราะห์อิทธิพลในด้านต่างๆ ของธุรกิจและการเมืองที่มีต่อ การทำงานของสื่อ 2. อธิบายบทบาทและหน้าที่ของ สื่อในสังคม	1. วิเคราะห์อิทธิพลในด้านต่างๆ ของธุรกิจและการเมืองที่มีต่อ การทำงานของสื่อ 2. อธิบายบทบาทและหน้าที่ของ สื่อในสังคม
2.3 รู้และเข้าใจกลไกการกำกับ ติดตามสื่อในสังคม ประชาธิปไตย	-	1. บอกกฎระเบียบและกฎหมาย ที่เกี่ยวข้องกับสื่อและการ สื่อสารได้	1. อธิบายจริยธรรมของสื่อ 2. อธิบายกฎระเบียบและ กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสื่อและ การสื่อสารได้	1. อธิบายหน่วยงานและกลไก กำกับดูแลสื่อ 2. อธิบายกระบวนการตรวจสอบ การทำงานและกฎหมายที่ เกี่ยวข้องกับสื่อได้
2.4 วิเคราะห์ความแตกต่างของ สื่อและเนื้อหาแต่ละประเภท ตามที่มาและวัตถุประสงค์ของ การสื่อสาร และเปรียบเทียบ ความแตกต่างของการใช้ ประโยชน์จากสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลได้	1. สามารถใช้สื่อต่างๆ ได้ตรงตาม วัตถุประสงค์ได้	1 อธิบายความแตกต่างของสื่อแต่ละ ประเภทได้ 2 อธิบายวัตถุประสงค์ของเนื้อหา สื่อและสารสนเทศ	1. วิเคราะห์ที่มาและวัตถุประสงค์ ของสื่อ สารสนเทศ และ เทคโนโลยีดิจิทัลได้ โดยระบุว่า เป็นสื่อเพื่อสาระบันเทิงหรือ โฆษณาประชาสัมพันธ์ 2. อธิบายและเปรียบเทียบ ความแตกต่างของกลไก	1. วิเคราะห์ที่มาและวัตถุประสงค์ ของสื่อ สารสนเทศ และ เทคโนโลยีดิจิทัลได้ 2. อธิบายและเปรียบเทียบ ความแตกต่างของกลไก การทำงานของสื่อแต่ละ ประเภทได้

สมรรถนะย่อย	อายุ 3-6 ปี	อายุ 7-12 ปี	อายุ 13-18 ปี	อายุ 19-24 ปี
			การทำงานของสื่อแต่ละประเภทได้	
2.5 วิเคราะห์การประกอบสร้างของสื่อและความหมายแฝงที่อยู่ในเนื้อหาสื่อได้	1. บอกชื่อประเภทของสื่อได้ 2. บอกความหมายที่ปรากฏในสื่อได้	1. บอกความหมายและความหมายแฝงที่ปรากฏในสื่อได้	1. อธิบายเทคนิคพื้นฐานการสร้างสื่อได้ 2. แยกแยะความเป็นจริงสิ่งที่สื่อประกอบสร้างขึ้นได้ 3. แยกแยะข้อเท็จจริงกับข้อคิดเห็นในสื่อได้	1. อธิบายกระบวนการที่สื่อใช้ประกอบสร้างความหมายได้ 2. วิเคราะห์ความหมายแฝงที่อยู่ในสื่อได้ 3. ประเมินคุณค่าของความหมายแฝงได้ 4. วิเคราะห์ประเด็นสำคัญ และข้อมูลที่ได้รับจากการใช้สื่อสารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลได้
2.6 ประเมินคุณค่าและความน่าเชื่อถือของสื่อ มีวิจารณญาณในการรับสื่อสารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล	-	1. แยกแยะเนื้อหาสื่อที่ดี/ไม่ดี มีประโยชน์/ไม่มีประโยชน์ และมีคุณค่า/ไม่มีคุณค่า เหมาะสม/ไม่เหมาะสมได้ 2. ประเมินความน่าเชื่อถือ ประโยชน์และคุณค่าของข้อมูล และแหล่งข้อมูล	1. แยกแยะเนื้อหาสื่อที่ดี/ไม่ดี มีประโยชน์/ไม่มีประโยชน์ และมีคุณค่า/ไม่มีคุณค่า เหมาะสม/ไม่เหมาะสมได้ 2. ตรวจสอบที่มาและความถูกต้องของข้อมูลได้ 3. อธิบายปัจจัยและองค์ประกอบที่ส่งผลต่อความน่าเชื่อถือและไม่น่าเชื่อถือของสื่อได้ 4. ตีความข้อมูลที่ได้รับจากการใช้สื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล	1. แยกแยะเนื้อหาสื่อที่ดี/ไม่ดี มีประโยชน์/ไม่มีประโยชน์ และมีคุณค่า/ไม่มีคุณค่า เหมาะสม/ไม่เหมาะสมได้ 2. ตรวจสอบที่มาและความถูกต้องของข้อมูลได้ 3. อธิบายปัจจัยและองค์ประกอบที่ส่งผลต่อความน่าเชื่อถือและไม่น่าเชื่อถือของสื่อได้ 4. ตีความข้อมูลที่ได้รับจากการใช้สื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล

สมรรถนะย่อย	อายุ 3-6 ปี	อายุ 7-12 ปี	อายุ 13-18 ปี	อายุ 19-24 ปี
			5. ประเมินความน่าเชื่อถือ ประโยชน์และคุณค่า	5. ประเมินความน่าเชื่อถือ ประโยชน์และคุณค่า
2.7 ตระหนักถึงผลกระทบของการเผยแพร่สื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม	-	1. อธิบายผลกระทบที่เกิดจากการเผยแพร่สื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคมได้	1. วิเคราะห์ได้ว่าเนื้อหาสื่อและ สารสนเทศจะส่งผลกระทบต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม	1. อธิบายถึงผลการส่งต่อและการผลิตซ้ำข้อมูล สารสนเทศที่มีต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม 2. อธิบายถึงความเสี่ยง และภัยจากการใช้สื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล

ตาราง 2.3 ตัวบ่งชี้การเท่าทันสื่อฯ ระดับบุคคล สมรรถนะ (ด้านที่ 3 สร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศ)

สมรรถนะย่อย	อายุ 3-6 ปี	อายุ 7-12 ปี	อายุ 13-18 ปี	อายุ 19-24 ปี
3.1 ตระหนักถึงวัตถุประสงค์ในฐานะผู้สร้างสื่อ เผยแพร่ และส่งต่อข้อมูลสารสนเทศอย่างมีจริยธรรมและรับผิดชอบต่อในฐานะพลเมือง	-	-	1. อธิบายวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ ถ่ายทอด หรือเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร 2. สร้างสรรค์ และเผยแพร่ข้อมูลสารสนเทศอย่างมีจริยธรรม และรับผิดชอบต่อในฐานะพลเมือง โดยคำนึงถึงความน่าเชื่อถือ และลิขสิทธิ์ของผลงาน	1. อธิบายวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ ถ่ายทอด หรือเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร 2. อธิบายกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์และเผยแพร่งานสร้างสรรค์ 3. สร้างสรรค์ และเผยแพร่ข้อมูลสารสนเทศอย่างมีจริยธรรม และรับผิดชอบต่อในฐานะพลเมือง โดยคำนึงถึงความน่าเชื่อถือ และลิขสิทธิ์ของผลงาน

สมรรถนะย่อย	อายุ 3-6 ปี	อายุ 7-12 ปี	อายุ 13-18 ปี	อายุ 19-24 ปี
				4. เปิดกว้างและยอมรับคำ วิพากษ์วิจารณ์เกี่ยวกับสิ่งที่ สื่อสารออกไป
3.2 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและวิธีการ อื่นๆ ในการสร้างสื่อ สารสนเทศ สังเคราะห์เป็น ความรู้ จัดระบบข้อมูล สารสนเทศ เพื่อนำมาใช้ ประโยชน์	1. บอกลำดับขั้นตอนการนำ เทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน 2. แสดงวิธีใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้ ตามขั้นตอน	1. ยกตัวอย่างการใช้เทคโนโลยี ดิจิทัล และวิธีอื่นๆ ในการสร้าง สื่อ สารสนเทศได้ 2. ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลใน การจัดระบบข้อมูลสารสนเทศ และสร้างสื่อ สารสนเทศที่มี ประโยชน์ได้	1. อธิบาย/ยกตัวอย่างเครื่องมือ หรืออุปกรณ์การสื่อสารพื้นฐาน เพื่อสร้างสรรค์ ถ่ายทอด หรือ เผยแพร่ข้อมูลข่าวสารหรือ เนื้อหาสื่อได้ตรงตาม วัตถุประสงค์ 2. สร้างสรรค์เนื้อหาและมั่นใจใน การแสดงออกทางบวกเพื่อให้ เกิดประโยชน์ต่อตนเอง และ สังคม ตลอดจนเผยแพร่ข้อมูล สารสนเทศอย่างมีจริยธรรม และรับผิดชอบต่อในฐานะพลเมือง โดยคำนึงถึงความน่าเชื่อถือ ของแหล่งข้อมูลและลิขสิทธิ์ ของผลงานก่อนการเผยแพร่ 3. แสดงความรับผิดชอบต่อผล ของการสร้างสรรค์เนื้อหา	1. อธิบาย/ยกตัวอย่างช่องทาง การสื่อสารต่างๆ ที่สามารถ สร้างผลกระทบทั้งเชิงบวกและ เชิงลบต่อชุมชนและสังคม 2. เปรียบเทียบคุณลักษณะของ เทคโนโลยีที่เหมาะสมเพื่อ สังเคราะห์และจัดการข้อมูลให้ เป็นระบบเพื่อสะดวกต่อ การนำไปใช้ได้ 3. วิเคราะห์คุณค่าหรือประโยชน์ ของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อ สังเคราะห์และจัดระบบความรู้ 4. เลือกใช้เทคโนโลยีและช่อง ทางการสื่อสารที่เหมาะสมได้ 5. จัดระบบข้อมูล ข่าวสารและ สารสนเทศ เพื่อนำมาใช้ ประโยชน์ในอนาคต

ตาราง 2.4 ตัวบ่งชี้การเท่าทันสื่อฯ ระดับบุคคล สมรรถนะ (ด้านที่ 4 ประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลง)

สมรรถนะย่อย	อายุ 3-6 ปี	อายุ 7-12 ปี	อายุ 13-18 ปี	อายุ 19-24 ปี
4.1 ตระหนักถึงบทบาทของตนเองในการสร้างและใช้สื่อสารสนเทศเพื่อแสดงออกในฐานะพลเมือง	1. ปฏิบัติตามหรือร่วมสร้างข้อตกลงในการสร้างใช้สื่อสารสนเทศเพื่อแสดงออกในฐานะพลเมือง	1. อธิบายบทบาทของตนเองในการสร้างและใช้สื่อสารสนเทศเพื่อแสดงออกในฐานะพลเมืองได้	1. อธิบายบทบาทและปฏิบัติตนตามหน้าที่ต่อตนเอง และสังคมตามวิถีประชาธิปไตย 2. วิเคราะห์อิทธิพลของสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ และดิจิทัล ในการสร้างการเปลี่ยนแปลงและการต่อรองกับอำนาจรัฐและทุน 3. วิเคราะห์ประเด็นสาธารณะหรือปัญหาสังคมแล้วตั้งคำถามหรือร่วมแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนได้	1. วิเคราะห์คุณค่าของการสื่อสารและการแสดงออกในฐานะพลเมืองของตนเองที่มีต่อสังคม 2. มีส่วนร่วมในฐานะพลเมืองในการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นปัญหาของสังคมหรือเคลื่อนไหวต่อสู้เพื่อความยุติธรรม
4.2 เลือกใช้ช่องทาง และวิธีการสื่อสารเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมาย และบริบททางสังคมวัฒนธรรม	1. สามารถสื่อสารด้วยวิธีการต่างๆ ได้อย่างเหมาะสมกับวัตถุประสงค์	1. ระบุและเลือกใช้ช่องทางหรือวิธีการเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมาย และบริบททางสังคมวัฒนธรรมได้	1. เลือกใช้สื่อ ช่องทาง หรือวิธีการเพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลง หรือต่อรองและมีส่วนร่วมตามกระบวนการประชาธิปไตย 2. ผลิตเนื้อหาสื่อเพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลง หรือต่อรองด้วยวิถีประชาธิปไตยในระดับครอบครัว โรงเรียน หรือชุมชน 3. ประเมินผลกระทบจากการใช้สื่อสารสนเทศเพื่อแสดงออก	1. วิเคราะห์ความแตกต่างและผลกระทบของช่องทางและวิธีการสื่อสารที่ใช้กับกลุ่มเป้าหมายที่มีบริบททางสังคม วัฒนธรรมแตกต่างกัน 2. เลือกใช้สื่อ ช่องทาง หรือวิธีการสื่อสารที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย และบริบทของการสื่อสารเพื่อต่อรอง สร้างความเปลี่ยนแปลง และ/หรือมี

สมรรถนะย่อย	อายุ 3-6 ปี	อายุ 7-12 ปี	อายุ 13-18 ปี	อายุ 19-24 ปี
			ในฐานะพลเมืองที่จะเกิดขึ้นต่อตนเอง กลุ่ม ชุมชน หรือสังคม	ส่วนร่วมตามกระบวนการประชาธิปไตย 3. วิเคราะห์ผลตอบรับจากกลุ่มเป้าหมายที่รับสื่อและผลกระทบจากการสื่อสารของตนเอง
4.3 ริเริ่มและมีส่วนร่วมในการสร้างและใช้สื่อสารสนเทศในการแก้ไขปัญหา ตรวจสอบและสร้างการเปลี่ยนแปลงในทางบวกและเป็นประโยชน์ให้เกิดขึ้นในระดับบุคคล กลุ่ม หรือสังคม	1. มีส่วนร่วมและในการสร้างและใช้สื่อ สารสนเทศในการแก้ปัญหา	1. มีส่วนร่วมในการสร้างหรือใช้สื่อ สารสนเทศในการแก้ไขปัญหา หรือสร้างการเปลี่ยนแปลงในทางบวกและเป็นประโยชน์ในระดับบุคคล หรือกลุ่ม	1. แสดงความคิดเห็นและมีส่วนร่วมผ่านการสื่อสาร การผลิตสื่อ และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อริเริ่มการเปลี่ยนแปลงตามโอกาสหรือช่องทางสื่อต่างๆ ทั้งในระดับครอบครัว โรงเรียน ชุมชน และสังคม 2. แสดงให้เห็นถึงการเคารพสิทธิในการแสดงความคิดเห็นและการมีส่วนร่วมของผู้อื่น ทั้งในระดับครอบครัว โรงเรียน ชุมชน และสังคม	1. ผลิตเนื้อหาที่สร้างการเปลี่ยนแปลงในทางบวกให้แก่ตนเอง กลุ่มและสังคม 2. สร้างสรรค์ใช้ช่องทางสื่อ และเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อแสดงความคิดเห็น มีส่วนร่วม และสร้างการเปลี่ยนแปลงให้กับสังคมในฐานะพลเมืองตามวิถีประชาธิปไตย

2.1.2 สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนกับความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย

สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลมีความเชื่อมโยงกับความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย (democratic citizenship) ทั้งในฐานะคุณลักษณะร่วมและเครื่องมือสำหรับพลเมืองประชาธิปไตยในการขับเคลื่อนสร้างการเปลี่ยนแปลงแก่สังคม

เฉลิมชัย พันธุ์เลิศ และคณะ (2556) ได้สังเคราะห์เอกสาร วรรณกรรม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและได้สรุปเกี่ยวกับคุณลักษณะ การของพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยไว้ว่าควรประกอบด้วยคุณลักษณะ ดังนี้

1. พลเมืองที่แข็งขัน (active citizen) เป็นพลเมืองที่มีส่วนร่วมทางการเมืองทั้งทางตรงและทางอ้อม
2. พลเมืองเป็นผู้ที่มีความรู้และมีข้อมูลเกี่ยวกับประชาธิปไตยที่เพียงพอ (informed/knowledgeable citizen) อันประกอบด้วย ระบบการเมือง ระบบกฎหมาย สิ่งแวดล้อม ความยั่งยืน สิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบ
3. พลเมืองที่มีทักษะพื้นฐานประชาธิปไตย (skilled citizen) ประกอบด้วย การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การทำงานเป็นหมู่คณะการใช้กระบวนการ ประชาธิปไตยแบบปรึกษาหารือด้วยเหตุผล (deliberation)
4. พลเมืองที่มีความเชื่อมั่นในพหุนิยม (pluralism) ความเป็นหนึ่งท่ามกลางความหลากหลาย การใช้สันติวิธีในการแก้ไขความขัดแย้งเพื่อประโยชน์ของส่วนรวม ภาวะธรรมาภิบาล ความเสมอภาค ความยุติธรรมทางสังคม การตรวจสอบและถ่วงดุล (check and balance) การพึ่งตนเอง การอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างพึ่งพาอาศัยกัน (inter-dependence) และเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม (accountable citizens) มีบทบาทรับผิดชอบต่อผู้อื่น (hold others accountable) และเคารพกฎหมาย

ทั้งนี้ คุณลักษณะหลัก 4 ประการดังกล่าวประกอบคุณลักษณะรองอีก 8 ประการ ดังนี้

1. รักความเป็นธรรมและความเสมอภาค (adhere to justice and equality) ยึดถือความยุติธรรมให้ความสำคัญกับความเป็นธรรมและความเท่าเทียมกันทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม โดยไม่มีการเลือกปฏิบัติ เนื่องจากความแตกต่างในเรื่องถิ่นกำเนิด เชื้อชาติ ภาษา เพศ อายุ ความพิการ สภาพทางกายหรือสุขภาพ สถานะของบุคคล ฐานะทางเศรษฐกิจหรือสังคม ความเชื่อทางศาสนา การศึกษา/อบรม หรือความคิดเห็นทางการเมือง

2. ใช้เสรีภาพด้วยความรับผิดชอบต่อสังคม (use freedom based on social responsibility) บุคคลในระบอบประชาธิปไตยย่อมมีเสรีภาพได้มากตราบเท่าที่ไม่ละเมิดผู้อื่น นั้นหมายความว่า บุคคลพึงใช้เสรีภาพด้วยความยินดีที่จะให้ผู้อื่นมีเสรีภาพได้เช่นเดียวกับตน กล่าวคือ บุคคลย่อมใช้เสรีภาพอย่างรับผิดชอบต่อสังคม โดยที่เสรีภาพนั้นต้องไม่ก่อให้เกิดผลเสียแก่ผู้อื่น ระบอบประชาธิปไตยไม่สามารถให้บุคคลใช้เสรีภาพโดยไม่ต้องรับผิดชอบต่อสังคมโดยรวมได้

3. ใช้สิทธิแต่ไม่ละทิ้งหน้าที่ (use rights without neglecting duties) การใช้สิทธิของบุคคลในระบอบประชาธิปไตยนั้นมีหน้าที่ของบุคคลประกอบด้วย กล่าวคือ หากบุคคลมีสิทธิ

ที่จะได้รับบริการจากรัฐ บุคคลก็ย่อมต้องมีหน้าที่ ต้องเสียภาษีด้วย บุคคลมีสิทธิที่จะได้รับประโยชน์จากนโยบายที่ดีของรัฐบาล บุคคลก็ย่อมต้องมีหน้าที่ในการใช้สิทธิเลือกตั้งอย่างมีวิจารณญาณที่ดีด้วย ระบอบประชาธิปไตยไม่สามารถให้บุคคลใช้สิทธิโดยไม่ต้องทำหน้าที่ได้ ซึ่งหมายถึง การใช้สิทธิด้วยความรับผิดชอบต่อสังคมอยู่เสมอ

4. มีภราดรภาพและเคารพความแตกต่าง (respect fraternity and differences) บุคคลในระบอบประชาธิปไตยย่อมมีความแตกต่างกันในทางความคิดเห็นหรืออื่นๆ ได้ แต่ความแตกต่างเหล่านี้ต้องไม่เป็นเหตุให้บุคคลโกรธเกลียด ทะเลาะ ชัดแย้ง ทำร้าย หรือสังหารบุคคลอื่นได้ บุคคลในระบอบประชาธิปไตยต้องมีความอดทนอดกลั้นหรือขันติธรรม (tolerance) คือต้องอดทนต่อความแตกต่างของกันและกันได้ ความแตกต่างของบุคคลในระบอบประชาธิปไตยต้องไม่ทำให้สังคมแตกแยก

5. เห็นความสำคัญของประโยชน์ส่วนรวม (give importance to common interests) เนื่องจากบุคคลไม่สามารถอยู่คนเดียวในโลกได้จึงต้องอยู่ร่วมกันในสังคม บุคคลจึงต้องถือประโยชน์ส่วนรวมเป็นสำคัญด้วย เพราะหากทุกคนเห็นแก่ประโยชน์ส่วนตนสำคัญกว่าประโยชน์ส่วนรวม สังคมก็ไม่อาจดำรงอยู่ได้และในกรณีที่มีความขัดแย้งกันผลประโยชน์ (conflict of interests) บุคคลในระบอบประชาธิปไตยต้องสามารถแยกประโยชน์ส่วนรวมกับประโยชน์ส่วนตนได้ ทั้งยังพึงเล็งเห็นให้ได้ว่า แท้ที่จริงประโยชน์ของส่วนรวมก็เป็นประโยชน์ของบุคคลนั้นเองด้วย

6. มีส่วนร่วมทางการเมือง (participate in politics) บุคคลในระบอบประชาธิปไตยจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจขั้นพื้นฐานทางการเมืองที่เพียงพอต่อการเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยด้วย เป็นต้นว่า บุคคลในระบอบประชาธิปไตยพึงรู้และเข้าใจว่า การเมืองมีความสำคัญต่อชีวิตของตนและคนอื่นๆ ในสังคมอย่างไร รู้และเข้าใจโครงสร้างพื้นฐานของระบบการเมืองการปกครองและการบริหารราชการแผ่นดินของประเทศ รู้และเข้าใจขอบเขตภารกิจ และอำนาจหน้าที่ของตัวแทนที่เลือกเข้าไป นโยบายของพรรคการเมือง รวมถึงพฤติกรรม และกลไกการควบคุมตรวจสอบบุคลากรทางการเมืองด้วย

7. คิดอย่างมีวิจารณญาณและมีเหตุผล ด้วยเหตุที่สภาพการณ์ของสังคมมีความซับซ้อน ข้อมูลความจริง (fact) ความเป็นจริง (reality) และความจริง (truth) ที่เกิดขึ้นซึ่งไม่สามารถสื่อสารกันได้อย่างครบถ้วน เนื่องจากมีกำแพงของกรอบความคิดของการรับรู้และประสบการณ์เดิมที่แตกต่างกันของแต่ละคน รวมทั้งต้องมีความรู้ความเข้าใจเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ บริโภคสื่ออย่างมีวิจารณญาณ การมีวัฒนธรรมตั้งคำถาม (questioning culture) ต่อข้อมูลสารสนเทศ และปรากฏการณ์ต่างๆ แยกแยะความรู้ออกจากความเชื่อความรู้สึกได้ กล้าที่จะก้าวพ้นไปจากวิถีคุ้นชินที่ปลอดภัย (leaving from comfort zone) รวมทั้งความสามารถในการทิ้งความรู้เดิมและสร้างความรู้ใหม่ (de-learn and re-learn)

8. เคารพกฎหมายและกฎกติกา (respect law and rules) เข้าใจดีว่า เหตุใดการเคารพกฎหมายเป็นสิ่งที่สำคัญสำหรับสังคมและเข้าใจถึงความรับผิดชอบของบุคคลที่จะต้องรักษาค่านิยมแบบพหุนิยมไว้ด้วย ทั้งนี้เพราะกฎหมายหรือกฎกติกาของสังคมมีที่มาของความชอบด้วยกฎหมายจากการเห็นพ้องต้องกันของคนในสังคมที่จะผูกความยุติธรรมให้เกิดขึ้นเสมอหน้ากัน

จากการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับสังคมประชาธิปไตยและการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตยโดยนักการศึกษา นักรัฐศาสตร์ และนักวิชาการที่ทำงานด้านพลเมืองประชาธิปไตย (Arthur and Cremin, 2012; Kurki, 2013; Lockyer et al., 2003; Oppenheimer and Edwards, 2012; Strandling and Rowe, 2009) ผู้วิจัยสามารถสังเคราะห์คุณลักษณะพื้นฐานของพลเมืองประชาธิปไตยจากนักวิชาการไทยและต่างประเทศได้ว่าประกอบด้วยคุณลักษณะสำคัญ ดังนี้

1. เชื้อมั่นในความยุติธรรม
2. มีจิตประชาธิปไตย
3. เป็นพลเมืองที่กระตือรือร้น
4. เคารพความหลากหลาย
5. จัดการความขัดแย้งและสื่อสารอย่างสันติ

ในมิติของความเชื่อมโยงระหว่างพลเมืองประชาธิปไตยกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล หลายฝ่ายก็ยังเห็นพ้องกันว่า การรู้เท่าทันสื่อฯ เป็นสมรรถนะสำคัญในการเสริมสร้างสังคมประชาธิปไตย ทั้งนี้ Aviva Silver หัวหน้าฝ่ายโครงการสื่อและการรู้เท่าทันสื่อแห่งคณะกรรมการการยุโรป (2009) ระบุว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างเสริมพลเมืองที่มีความกระตือรือร้น มีเสรีภาพในการเข้าถึงและเลือกรับข้อมูลข่าวสารเพื่อให้มีข้อมูลที่เพียงพอต่อการใช้ชีวิตและตัดสินใจ ทั้งยังสามารถปกป้องตนเองและผู้อื่นจากสารที่เป็นอันตราย มุ่งร้าย หรือไม่พึงประสงค์ได้

ขณะที่ UNESCO ซึ่งขับเคลื่อนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อทั้งในระดับนโยบายและกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง เห็นว่า การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศเป็นรากฐานสำคัญที่จะขยายโอกาสในการเข้าถึงข้อมูลและความรู้ สร้างเสริมเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น (freedom of expression) และคุณภาพการศึกษา (UNESCO, 2013) นอกจากนี้ยังชี้ว่า การฝึกฝนให้ประชากรเป็นผู้รู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศเป็นสิ่งสำคัญที่จะนำไปสู่การพัฒนาสังคมใดๆ อย่างยั่งยืน ขณะที่การเติบโตอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร โดยเฉพาะในมิติที่เกี่ยวข้องกับอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีการสื่อสารเคลื่อนที่ได้เปิดโอกาสและรูปแบบใหม่ๆ ในการเข้าร่วม การมีส่วนร่วม และการนับรวมทางสังคมของพลเมือง (engagement, participation and inclusion) รวมทั้งการเรียนรู้ การบริหารจัดการ เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม (อ้างแล้ว)

UNESCO ยังระบุว่า ผลของการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศคือ สังคมจะมีนักคิดเชิงวิพากษ์และพินิจวิเคราะห์ และผู้สร้างองค์ความรู้ที่มีความเสรี ซึ่งนำไปสู่ผู้ใช้สื่อที่มีความรับผิดชอบ มีจริยธรรม และมีประสิทธิภาพ ตลาดแรงงานที่มีทักษะระดับค่อนข้างสูงสำหรับผู้จ้างงาน นักการศึกษาที่มีความสามารถในการขยายและประยุกต์วิธีการสอนให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและตลาดแรงงาน นักวางแผนการศึกษาที่ใช้ข้อมูลซึ่งมาจากหลักฐานเชิงประจักษ์ ผู้ตัดสินใจและกำหนดนโยบายที่มีข้อมูลและเน้นการกระทำ รวมไปถึงการมีประชาสังคมที่มีข้อมูลและกระตือรือร้น (อ้างแล้ว) ทั้งยังชี้ว่า หากไม่มีนโยบายและยุทธศาสตร์ด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศที่ชัดเจน ก็ยังเกิดความไม่เท่าเทียมระหว่างผู้ที่สามารถเข้าถึงและไม่สามารถเข้าถึงสื่อและสารสนเทศ ความเหลื่อมล้ำในการมีเสรีภาพการแสดงความคิดเห็น รวมทั้งความไม่เท่าเทียมกันระหว่างกลุ่มคนที่

สามารถและไม่สามารถ วิเคราะห์ วิพากษ์ และประยุกต์ข้อมูลและสารจากสื่อสำหรับการตัดสินใจด้วย (อึ้งแล้ว)

ในปี พ.ศ.2559 (ค.ศ. 2016) UNESCO ได้พัฒนากฎ 5 ข้อของการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (Five Laws of Media and Information Literacy)⁵ โดยหลักการเบื้องหลังแนวคิดนี้คือการมองว่าการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศเป็นสิทธิมนุษยชน และเป็นความจำเป็นเบื้องต้นที่จะทำให้ประชาชนเข้าถึงสารสนเทศและความรู้อย่างเท่าเทียมกัน รวมทั้งส่งเสริมระบบสื่อและสารสนเทศที่มีเสรี เป็นอิสระ และมีความหลากหลาย เนื่องจากสื่อและสารสนเทศเป็นแกนหลักของเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นและเสรีภาพในข้อมูลข่าวสาร (Valenza, 2017: ออนไลน์)

กฎ 5 ข้อของการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (Grizzle and Singh, 2016) ได้แก่

1. สารสนเทศ การสื่อสาร ห้องสมุด เทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ต และผู้ให้ข้อมูลข่าวสารรูปแบบอื่นๆ มีความสำคัญอย่างยิ่งในการมีส่วนร่วมของพลเมือง และการพัฒนาอย่างยั่งยืน ทุกรูปแบบต่างมีความสำคัญอย่างเท่าเทียมกัน ไม่มีรูปแบบใดที่จะเกี่ยวข้องกับชีวิตของคนมากไปกว่ากัน หรือควรได้รับการปฏิบัติที่แตกต่างกัน
2. พลเมืองทุกคนเป็นผู้สร้างสรรค์สารสนเทศและความรู้และต่างก็มีสาร (message) ดังนั้น ทุกคนต้องได้รับการเสริมพลังเพื่อให้เข้าถึงสารสนเทศและความรู้ และเพื่อแสดงออกความต้องการของตนเอง เพราะ MIL เป็นเรื่องสำหรับทุกคน หญิงและชายมีความเท่าเทียมกัน และถือเป็นแก่นของสิทธิมนุษยชน
3. สารสนเทศ ความรู้ และเนื้อหาอาจไม่ยึดถือในความเป็นกลางหรือเป็นอิสระจากอคติเสมอไป ดังนั้นการประมวลแนวคิด การใช้ และการประยุกต์ใช้แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจึงต้องชี้ให้เห็นความจริงในประเด็นนี้
4. พลเมืองทุกคนต้องการรู้และเข้าใจสารสนเทศ ความรู้ และเนื้อหาใหม่ๆ รวมทั้งต้องการสื่อสาร แม้ว่าเธอและเขาจะไม่ตระหนักถึงความต้องการนี้ หรือยอมรับ หรือแสดงออกว่ามีความต้องการนี้ก็ตาม สิทธิด้านนี้ของเธอและเขาก็ไม่อาจถูกกลืนได้
5. คนเราไม่สามารถมีความรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศได้ในทันทีทันใด เพราะเป็นประสบการณ์และกระบวนการที่มีชีวิตและมีพลวัต การรู้เท่าทันจะสมบูรณ์ได้เมื่อมีทั้งความรู้ ทักษะ และทัศนคติ รวมทั้งเมื่อสามารถเข้าถึง ประเมิน ใช้ ผลิต และสื่อสารข้อมูลข่าวสาร เนื้อหาของสื่อและเทคโนโลยีได้

กรอบคิดของ UNESCO ดังกล่าวสอดคล้องกับข้อสรุปของ Paul Mihailidis นักวิชาการจาก Emerson College ในสหรัฐอเมริกาซึ่งศึกษาเรื่องการรู้เท่าทันสื่อและประชาสังคม เขาเสนอว่า

⁵ พัฒนาจากกฎ 5 ข้อของบรรณารักษศาสตร์ (Five Laws of Library Science) ที่เสนอโดย S.R. Ranganathan (1931) ดูเพิ่มเติมใน Grizzle, A. and Singh, J. (2016). 'Five Laws of Media and Information Literacy as Harbingers of Human Rights: A Legacy of Ranganathan's Five Laws of Library Science'. In: Alliance of Civilizations and UNESCO. *Media and information literacy: reinforcing human rights, countering radicalization and extremism* [pdf]. Retrieved from <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000246371>

ในยุคสมัยที่สื่อดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งในการใช้ชีวิตของประชาชน โดยเฉพาะเยาวชนคนรุ่นใหม่ การเตรียมคนยุคต่อไปสำหรับชีวิตที่มีส่วนร่วมและการเป็นพลเมืองที่ดี (civic good) จึงเป็นสิ่งสำคัญ เขาเห็นพ้องกับงานของ Jenkins และคณะ (2013) ซึ่งระบุว่า การแพร่กระจายของสื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารถือเป็นการกลับมามีส่วนร่วมกับแก่นคุณค่าของมนุษย์ในการเล่าเรื่อง และชี้ว่า “บางครั้งไม่มีอะไรที่เป็นมนุษย์มากไปกว่าการแบ่งปันเรื่องราว” (Jenkins et al., 2013 อ้างถึงใน Mihailidis, 2016) ด้วยเหตุนี้ มนุษย์จึงเป็นหัวใจของวัฒนธรรมแห่งการแพร่กระจายไม่ใช่เทคโนโลยี การแสดงออกและการมีส่วนร่วมของมนุษย์จะเป็นตัวกำหนดคุณค่าของพื้นที่ในการแสดงออก แบ่งปัน ร่วมมือ และมีส่วนร่วมในวัฒนธรรมโลก

เมื่อเป็นเช่นนี้ การให้ความรู้เรื่องการรู้เท่าทันดิจิทัลควรเปลี่ยนจากจุดเน้นที่ตัวปัจเจกบุคคลกับความเข้าใจของปัจเจกบุคคลต่อเนื่องหาสื่อไปสู่บทบาทการเป็นผู้มีส่วนร่วมในการกระทำในระบบนิเวศของพลเมืองที่มีการสื่อสารผ่านสื่อ เมื่อนั้นคนจะเข้าใจการครอบครองเทคโนโลยีต่างๆ ในการใช้ชีวิตประจำวันอย่างเป็นองค์รวมและมีเป้าหมาย ไม่ได้ถูกสงวนไว้เฉพาะการสนทนาทางการเมืองในบริบทเกี่ยวกับการถูกกดขี่ ความอยุติธรรม และการถูกผลักเป็นคนชายขอบเท่านั้น ทั้งนี้ในการขับเคลื่อนเพื่อบรรลุเป้าหมายดังกล่าว นักการศึกษา ผู้ปกครอง ผู้กำหนดนโยบาย และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในชุมชนควรเปิดรับธรรมชาติที่ทำให้เกิดการเชื่อมต่อและแพร่กระจายของเทคโนโลยี การสื่อสารเคลื่อนที่ เพื่อจะดึงศักยภาพของเทคโนโลยีออกมาใช้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ผ่านการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อด้วยการวิเคราะห์ ประเมิน เข้าใจ และสร้างสรรค์ รวมถึงการออกแบบ การมีส่วนร่วม การผสมผสานใหม่ (remix) การดึงความเป็นเจ้าของวัฒนธรรม (cultural appropriation) การมีส่วนร่วมในความหลากหลาย การฟัง และการค้นคว้าข้ามวัฒนธรรม (Mihailidis, 2016)

สำหรับสังคมไทย การศึกษาของสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน และเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย (2559) พบว่า การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเป็นหลักการที่สอดคล้องและช่วยเสริมสร้างความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยได้ โดยอธิบายคุณลักษณะพลเมืองประชาธิปไตยที่เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลว่าเป็น

“พลเมืองที่มีสมรรถนะในการเข้าถึง เข้าใจ วิเคราะห์ ตีความ ตรวจสอบ และคิดอย่างมีวิจารณญาณสามารถประเมินประโยชน์และโทษในการเลือกรับ ใช้ประโยชน์ และสร้างสรรค์สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับโครงสร้างอำนาจรัฐ ทุน สื่อ ตลอดจนบริบททางสังคมและเศรษฐกิจ เป็นผู้ที่เคารพสิทธิและอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมที่หลากหลายได้อย่างรับผิดชอบ และสามารถใช้อย่างสร้างสรรค์ เป็นเครื่องมือในการต่อรองอำนาจและสร้างการเปลี่ยนแปลงในฐานะพลเมืองประชาธิปไตยยุคดิจิทัลที่กระตือรือร้นในการมีส่วนร่วมและมุ่งเน้นความยุติธรรมทางสังคมเป็นสำคัญ”

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน และเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมือง
ประชาธิปไตย (2559)

ทั้งนี้ การศึกษาของสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน และเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตยได้วิเคราะห์กรอบสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลด้วยโมเดลทางความคิดว่าด้วยพลเมือง 3 แบบของ Joel Westheimer (2015) ที่จำแนกไว้ว่าประกอบด้วย 3 ลักษณะ คือ พลเมืองที่มีความรับผิดชอบ พลเมืองที่มีส่วนร่วม และพลเมืองมุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม และได้เสนอเป็นกรอบแนวคิดพลเมืองประชาธิปไตยรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลตามแบบของพลเมืองที่จำแนกตามคุณลักษณะและการมีส่วนร่วมของพลเมือง ดังนี้

ตาราง 2.5 แนวคิดพลเมืองประชาธิปไตยรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลวิเคราะห์ตามแนวคิดแบบของพลเมือง โดยสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน และเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย

	แบบของพลเมือง		
	พลเมืองที่มีความรับผิดชอบ	พลเมืองที่มีส่วนร่วม	พลเมืองมุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม
คุณลักษณะ	สามารถเข้าถึงสื่อ แหล่งสารสนเทศ และสื่อดิจิทัลที่หลากหลาย มีทักษะวิเคราะห์ ประเมินคุณภาพ คุณค่าสื่อ ข่าวสาร เลือกรับ และใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง และครอบครัว อย่างปลอดภัย มีความรับผิดชอบ ปฏิบัติตามกฎหมาย ระเบียบ มีจริยธรรมและร้องเรียนให้เกิดการแก้ไขปัญหาเมื่อได้รับผลกระทบโดยตรง	นอกจากความรู้ ความเข้าใจ และทักษะที่มีในพลเมืองในแบบที่ 1 แล้ว พลเมืองที่มีส่วนร่วมจะใช้สื่อสารสนเทศ และสื่อดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการสื่อสารอัตลักษณ์ของตนเองและรวมกลุ่มกันเพื่อแก้ไขปัญหา และพัฒนาสื่อ ข่าวสาร แหล่งสารสนเทศให้เกิดประโยชน์ต่อกลุ่มและชุมชน	มีความรู้และเข้าใจในเรื่องโครงสร้าง ระบบสื่อ สารสนเทศ สื่อดิจิทัล ใช้เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงให้สังคมดีขึ้น มีบทบาททำให้เกิดการแก้ไขปัญหาและพัฒนาในระดับโครงสร้าง กฎหมาย วัฒนธรรม
การรู้เท่าทันสื่อ	- สามารถเข้าถึงสื่อที่หลากหลายวิเคราะห์ ประเมินคุณภาพ คุณค่า ความน่าเชื่อถือ ผลกระทบของสื่อได้ - กลั่นกรอง เลือกสรร ใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง และครอบครัว - ร้องเรียนให้มีการแก้ไขเมื่อได้รับผลกระทบโดยตรง	- เข้าใจบทบาทหน้าที่ของสื่อประเภทต่างๆ สามารถเข้าถึงสื่อที่มีคุณภาพมากขึ้น - สร้างสื่อได้ ใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและกลุ่ม - รวมกลุ่มร้องเรียนให้มีการแก้ไขสื่อไม่เหมาะสม	- เข้าใจระบบโครงสร้างสื่อ นโยบาย กฎหมายที่เกี่ยวข้อง ช่องว่างของการเข้าถึงและการใช้สื่อในการพัฒนาสังคม - ใช้สื่อเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงให้สังคมดีขึ้น - รวมกลุ่ม ผลักดันให้แก้ไขปัญหาสื่อในระดับโครงสร้าง นโยบาย หรือ เสนอกฎหมาย กฎระเบียบ

	แบบของพลเมือง		
	พลเมืองที่มี ความรับผิดชอบ	พลเมืองที่มี ส่วนร่วม	พลเมืองมุ่งเน้น ความเป็นธรรมในสังคม
การรู้เท่าทัน สารสนเทศ	- สามารถเข้าถึงแหล่งสารสนเทศที่หลากหลาย - เข้าใจความต้องการของตนเองในการใช้ประโยชน์ข้อมูลข่าวสาร - วิเคราะห์ ประเมินคุณภาพคุณค่า ความน่าเชื่อถือของข่าวสารและแหล่งสารสนเทศได้ - กลั่นกรอง เลือกสรร ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและครอบครัว - มีความรับผิดชอบ เคารพกฎระเบียบในการใช้ข้อมูลสื่อสาร	- สำรวจข้อมูลความต้องการและค้นหาแหล่งสารสนเทศที่เป็นประโยชน์ต่อกลุ่ม - มีส่วนร่วมในการพัฒนาให้กลุ่มหรือชุมชนมีแหล่งสารสนเทศที่ตรงกับความต้องการ - จัดตั้งกลุ่มในการกลั่นกรอง เลือกสรร ข่าวสาร - เผยแพร่สารสนเทศที่เป็นอัตลักษณ์ของกลุ่ม - ร้องเรียนไปยังหน่วยงานที่รับผิดชอบให้เกิดการแก้ไขและพัฒนาแหล่งสารสนเทศให้เกิดประโยชน์ต่อกลุ่ม	- เข้าใจระบบและโครงสร้างของแหล่งสารสนเทศและความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงข่าวสาร - รวมกลุ่มผลักดันให้เกิดการแก้ไขปัญหาระบบข้อมูลข่าวสารในเชิงโครงสร้าง - ใช้ประโยชน์ข้อมูลข่าวสารโดยคำนึงถึงสิทธิและเสรีภาพในการเข้าถึงข้อมูลและการแสดงออก (freedom of expression) มุ่งสร้างสังคมที่เป็นธรรม
การรู้เท่าทัน ดิจิทัล	- สามารถเข้าถึงสื่อดิจิทัลเทคโนโลยีที่หลากหลาย - รู้และตัดสินใจได้ในเรื่องความปลอดภัย การใช้เวลา กฎระเบียบสิทธิส่วนบุคคล - วิเคราะห์เนื้อหา เลือกสรรนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองได้ - สร้างเนื้อหาเองและสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความรับผิดชอบและจริยธรรมในการนำเสนอข้อมูล - ร้องเรียนให้มีการแก้ไขเมื่อได้รับผลกระทบ	- ใช้สื่อดิจิทัลเพื่อสร้างกลุ่มชุมชนออนไลน์ สื่อสารอัตลักษณ์และใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อกลุ่ม - คำนึงถึงคุณธรรมจริยธรรมและสิทธิในการเข้าถึงผลกระทบการใช้สื่อดิจิทัลต่อตนเอง และผู้อื่นในมิติต่างๆ - รวมกลุ่มเพื่อปกป้องการละเมิดสิทธิที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มของตน	- เข้าใจระบบและโครงสร้างสื่อดิจิทัล เทคโนโลยี ผลต่อการเปลี่ยนแปลงสังคมเปลี่ยนแปลงโลก - คำนึงถึงสิทธิ เสรีภาพ ความรับผิดชอบในการใช้สื่อ การเข้าถึงและใช้สื่อดิจิทัลในฐานะพลเมืองที่สร้างการเปลี่ยนแปลงสังคมให้ดีขึ้น - รวมกลุ่มเพื่อผลักดันให้มีการแก้ไขปัญหาในระดับนโยบายโครงสร้างสื่อดิจิทัล และวัฒนธรรมของสังคม

2.1.3 การวิเคราะห์นโยบายด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

Ofcom องค์กรกำกับดูแลด้านการสื่อสารของสหราชอาณาจักรในการตรวจสอบ (audit) วาระและนโยบายด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อออกเป็น 3 ด้านกว้างๆ ได้แก่ 1) การเรียนรู้และทักษะ (learning and skills) 2) การมีส่วนร่วมทางดิจิทัล การมีส่วนร่วมและการดำเนินการเพื่อบริการสาธารณะ (digital inclusion, participation and delivery of public services) และ 3) ความปลอดภัย การปกป้อง และความมั่นคง (safety, protection and security)

ส่วน Frau-Meigs และคณะ (2014) ซึ่งสำรวจนโยบายด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของประเทศต่างๆ ในยุโรปเสนอกรอบการศึกษาเปรียบเทียบที่เป็นรูปธรรม 7 ประการ ได้แก่ 1) นิยามการรู้เท่าทันสื่อ (definition) 2) กรอบนโยบาย (policy framework) 3) การเรียนการสอนและการฝึกอบรม (training) 4) ทรัพยากร (resources) 5) ทุนสนับสนุน (funding) 6) ผู้ที่เกี่ยวข้อง (other actors) และ 7) การประเมินผล (evaluation)

นักวิชาการ ผู้กำหนดนโยบาย และนักเคลื่อนไหวทางสังคมที่ขับเคลื่อนด้านการรู้เท่าทันสื่อเห็นว่า นิยามของการรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันสารสนเทศ และการรู้เท่าทันดิจิทัลมีความหลากหลาย ทั้งยังมีประเด็นที่ทับซ้อนและจุดเน้นที่แตกต่าง (ดูตัวอย่างเช่น Celot, 2014; UNESCO, 2011) นอกจากนี้ การศึกษาและขับเคลื่อนแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อก็ยังมีแนวทาง (approach) หรือที่ McDougall และคณะ (2014) เรียกว่าเป็นแบบจำลองเชิงวาทกรรม (discursive models) ที่แตกต่างกัน ส่วน Paolo Celot จากองค์กร European Association for Viewers Interests (EAVI)⁶ เสนอแนะว่า การออกแบบนโยบายเพื่อเสริมสร้างและส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อต้องระบุถึงสมรรถนะในการคิดเชิงวิพากษ์หรือการประเมิน (critical thinking competences-evaluate) และความสามารถในการมีส่วนร่วมหรือการสร้างสรรค์และการสื่อสาร (participatory abilities-creation and communication) ซึ่งเป็นแก่นหลักของการรู้เท่าทันสื่อ ขณะที่ Cary Bazalgette (2010 อ้างถึงใน McDougall et al, 2014) ขยายความว่า การศึกษาด้านการรู้เท่าทันสื่อควรครอบคลุมองค์ประกอบหลัก 3 ประการ (The three “C’s”) เพื่อให้เห็นความสัมพันธ์กับบริบทแวดล้อมได้แก่ การเรียนรู้เชิงวัฒนธรรม (cultural learning) การเรียนรู้เชิงวิพากษ์ (critical learning) และการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (creative learning)

นอกจากนี้ McDougall และคณะ (2014) ได้เสนอแนะกรอบในการพิจารณาโยบายและแนวทางขับเคลื่อนด้านการรู้เท่าทันสื่อ/การศึกษาสื่อ (media education) ว่า ควรครอบคลุมประเด็นสำคัญเหล่านี้ ได้แก่ ผลจากการมีส่วนร่วมในพื้นที่สาธารณะและการเสริมสร้างพลัง (public sphere engagement and empowerment outcomes) ครอบคลุมผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่หลากหลายและกว้างขวาง (a broad range of stakeholders) ครอบคลุมเนื้อหาและบริบทของสื่อและสารสนเทศที่หลากหลายและกว้างขวาง (an equally broad range of media/information content/contexts) และเจตจำนงทางการสอนที่ผสมผสานการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรม เชิงวิพากษ์ และเชิง

⁶ European Association for Viewers Interests (EAVI) เป็นองค์กรอิสระและไม่แสวงกำไรระหว่างชาติที่ทำงานด้านนโยบายการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อในสหภาพยุโรป

สร้างสรรค์เข้าด้วยกัน (a pedagogic intention to combine cultural, critical and creative learning)

McDougall และคณะยังประมวลแบบจำลองเชิงวาทกรรม (discursive models) (2014) ที่สามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์แนวทางและจุดเน้นของนโยบายการรู้เท่าทันสื่อ ได้แก่

1. *Social Models* ซึ่งเน้นสมรรถนะในการปฏิสัมพันธ์กับสื่อและให้ความหมายต่อสารที่หลากหลายและขึ้นอยู่กับกลุ่มทางสังคมของผู้ใช้ รวมทั้งพิจารณาว่าสมรรถนะในการใช้และให้ความหมายต่อสื่อถูกแจกจ่ายในสังคมอย่างไร
2. *Competence Models* ซึ่งเน้นวัตถุประสงค์ในการปกป้อง ('protectionist') ในการใช้และให้ความหมายกับสื่อ ทั้งยังเป็นแนวทางที่นำไปสู่ประเด็นอายุและบริบทแวดล้อมมาพิจารณาประกอบกับการรู้เท่าทันสื่อ
3. *Citizenship Models* ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีพื้นที่สาธารณะของ Habermas (1993 อ้างถึงใน McDougall, et al 2014) กล่าวคือ เน้นการสร้างการมีส่วนร่วมในสังคมสมัยใหม่ ซึ่งเป็นฐานของการศึกษาด้านพลเมือง อย่างไรก็ตาม McDougall และคณะตั้งข้อสังเกตว่า แนวทางนี้สามารถนำไปสู่จุดเน้นในการสร้าง 'ความสามารถที่จะได้รับการจ้างงาน' (employability) ตามแนวคิดเสรีนิยมใหม่ แทนที่จะเป็นคุณค่าด้านประชาธิปไตยได้
4. *Creativity Models* ซึ่งเน้นบทบาทของเว็บ 2.0 ที่เอื้อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

คณะผู้วิจัยจะนำแนวคิดเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล รวมทั้งสมรรถนะที่เกี่ยวข้องกับการเป็นพลเมืองประชาธิปไตย และการวิเคราะห์นโยบายการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ผลการศึกษในส่วนสถานการณ์การใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนไทย รวมทั้งนโยบาย แนวทาง รูปแบบการดำเนินงาน และภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อฯ ในสังคมไทยและประเทศกรณีศึกษาต่อไป

2.2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยเกี่ยวกับการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน

กรอบอนุสัญญาสิทธิเด็กขององค์การสหประชาชาติ พ.ศ.2532 มีแนวคิดหลักให้เด็กและเยาวชนสามารถเจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ได้อย่างปกติสุข นโยบายที่หนึ่งของการปกป้องจึงเป็นการปกป้องสิทธิพื้นฐานในการดำรงชีวิตให้สามารถอยู่รอดปลอดภัย ได้รับการศึกษา และมีส่วนร่วมกับสังคมได้ ขณะที่นโยบายที่สองเกิดขึ้นเพราะเด็กและเยาวชนง่ายต่อการถูกละเมิด ถูกกระทำ เป็นเหยื่อของความรุนแรงทุกรูปแบบ นโยบายนี้การปกป้องจึงหมายถึง การมิให้เด็กตกเป็นเหยื่อหรือมีความเสี่ยง

กรอบแนวคิดของ Wulczyn และคณะ (2010) อธิบายให้มีความสำคัญกับการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนที่เน้นการเปลี่ยนแปลงค่านิยมของสังคม (social norm) ที่มีต่อเด็กตามทฤษฎีนิเวศเด็ก เด็กและเยาวชนเผชิญกับสิ่งต่างๆ ที่อยู่รายล้อมทั้งที่เป็นรูปธรรมอย่างเช่น ครอบครัว เพื่อน สังคม และเทคโนโลยี สิ่งที่เป็นนามธรรม อาทิ วัฒนธรรม ค่านิยมของสังคมหลักและย่อยภายในประเทศและต่างประเทศ ปัจจัยเหล่านี้มีผลทั้งในทางบวกและทางลบต่อเด็กและเยาวชน ภาพในอดีตของการคุ้มครองเด็กเน้นไปที่การแก้ไขปัญหาด้วยการบำบัดฟื้นฟู การอาศัยกฎหมายเพื่อจัด

ระเบียบ แต่มิติใหม่ของการคุ้มครอง คือ การสร้างภูมิคุ้มกัน ซึ่งทำให้นัยยะความหมายของการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนตามกรอบอนุสัญญาสิทธิเด็กทั้งสองนัยยะถูกกล่าวถึง การปกป้องคุ้มครองมิติใหม่จึงขยายไปสู่การให้สวัสดิการด้วย

2.2.1 แนวคิดการคุ้มครองทางสังคมเด็กและเยาวชน

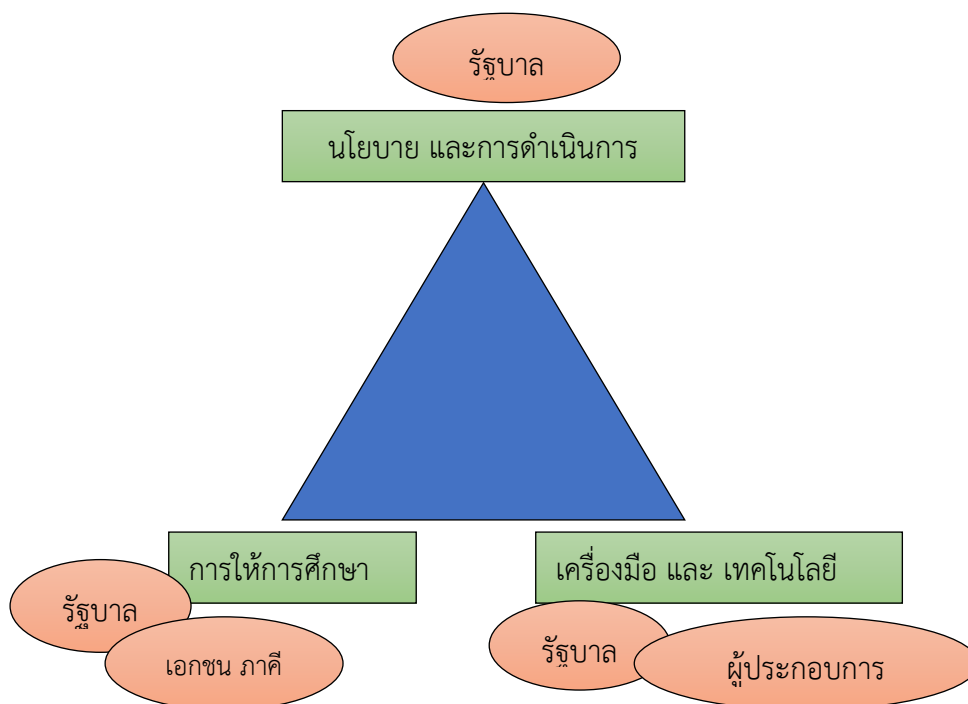
แนวคิดการคุ้มครองทางสังคมเด็กและเยาวชน (child and youth social protection) เป็นแนวคิดสำคัญในการแก้ไขปัญหาความเหลื่อมล้ำและสร้างสังคมน่าอยู่ที่ผ่านมา แนวคิดนี้มีเป้าหมายที่กลุ่มคนยากจนและด้อยโอกาสในสังคม และมีระบบหรือมาตรการหลัก 4 แนวทาง ได้แก่ การให้บริการสวัสดิการสังคม การประกันสังคม การช่วยเหลือทางสังคม และการคุ้มครองทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ สำหรับประเทศไทยแล้ว บทเรียนที่ผ่านมาจากการนำแนวคิดนี้มาปรับใช้ มีปัญหาที่สำคัญ 3 ประการ ได้แก่ 1) ระบบการบริหารจัดการภาครัฐของไทยไม่มีประสิทธิภาพ วัฒนธรรมการทำงานเป็นระบบราชการอำนาจนิยม การบริการที่ไม่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย (ปัญหา inclusive และ exclusive) การกำหนดมาตรฐานขั้นต่ำไม่สอดคล้องกับสภาพจริงของผู้รับบริการ 2) ขาดระบบข้อมูลสนับสนุน ไม่สามารถระบุกลุ่มเสี่ยง ค้นหาและช่วยเหลือได้ทันทั่วถึง และ 3) การทำงานของภาครัฐและองค์ภาคประชาสังคมเป็นลักษณะต่างคนต่างทำไม่เชื่อมโยงเป็นเครือข่าย สร้างโอกาสและร่วมมือในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ มุ่งไปสู่การพัฒนาชุมชนเข้มแข็ง

การคุ้มครองทางสังคมเด็กและเยาวชนตามอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก (Convention on the Rights of the Child: CRC) ระบุสิทธิเด็กที่สำคัญ 4 ประการ ได้แก่ อยู่รอด พัฒนา มีส่วนร่วม และได้รับการคุ้มครอง แต่ด้วยประเด็นการคุ้มครองทางสังคมเด็กและเยาวชนมีความซับซ้อน เด็กและเยาวชนอยู่รายล้อมนิเวศที่มีอิทธิพลและหล่อหลอมอนาคตของพวกเขาและอนาคตของประเทศพร้อมๆ กับอาจเป็นผู้ทำร้าย ล่วงละเมิด ทอดทิ้ง และแสวงหาผลประโยชน์จากเด็ก

ด้านการคุ้มครองเด็กและเยาวชนของไทยที่ผ่านมา เน้นด้านการสงเคราะห์ และแก้ไขเยียวยา วางกลไกการทำงานไว้ทุกจังหวัดให้มีบ้านพักเด็กและครอบครัว นอกจากนั้น ตามพระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติฉบับที่ 2 พ.ศ.2560-2564 และพระราชบัญญัติการป้องกันและแก้ไขปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น พ.ศ.2559 กำหนดให้ท้องถิ่นเป็นกลไกสำคัญในงานส่งเสริมพัฒนา ปกป้องและคุ้มครองเด็กและเยาวชน จากพระราชบัญญัติทั้งสองฉบับ ทำให้เห็นแนวโน้มของผู้บริหารนโยบายกระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ว่า จะให้ท้องถิ่นเป็นกลไกสำคัญสำหรับงานการคุ้มครองเด็กและเยาวชน

แต่จากสถานการณ์เด็กและเยาวชน เด็กถูกทำร้าย เป็นเหยื่อค่านิยม ฯลฯ การมีกลไกคุ้มครองเพียงด้านการสงเคราะห์ การแก้ไขเยียวยา หรือแม้จะอาศัยแนวคิดการคุ้มครองทางสังคมก็มิได้ทำให้สถานการณ์ปัญหาการละเมิดสิทธิเด็กและเยาวชนลดลง การทบทวนงานวิจัยในยุโรปและอเมริกาอธิบายสอดคล้องกันว่า การคุ้มครองที่เน้นการป้องกันเพียงด้านเดียว เช่น มีการออกกฎหมายหรือกฎระเบียบห้ามมิได้เป็นการแก้ไขปัญหาในระยะยาว การทบทวนสามารถสรุปแนวทางการดำเนินการได้ 3 แนวทาง ได้แก่ 1) แนวทางการสร้างภูมิคุ้มกันให้เด็ก เยาวชน และครอบครัวเท่าทัน 2) แนวทางป้องกัน (safeguard) และ 3) แนวทางแก้ไขบำบัดฟื้นฟู ในประเด็นปัญหาการเข้าถึงสื่อที่ไม่เหมาะสมของเด็กและเยาวชน ซึ่งนับวันจะเป็นปัญหาที่มีผลกระทบสูง โดยในการวางกรอบ

การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อหรือการสร้างภูมิคุ้มกันของเด็กและเยาวชนนั้น คือ 1) ให้เด็กและเยาวชนมีความเข้าใจในเนื้อหา 2) สามารถจำแนก แยกแยะเนื้อหาได้ว่าตรงกับความต้องการของตนเอง อีกทั้งยังจำแนกได้ว่า ถูกต้องและเหมาะสม 3) หากพบเจอสารสนเทศที่ไม่เหมาะสมให้สามารถบอกสมาชิกในครอบครัวได้ และ 4) ต้องสามารถสะท้อนต่อสังคมได้อย่างไรจึงเหมาะสม (Child Protection Initiative 2013; O'Neill 2013; UNICEF 2016a; UNICEF 2016b) (ภาพ 2.1)



ภาพ 2.1 แบบจำลองการสร้างการคุ้มครองเด็กและเยาวชนบนออนไลน์ ออฟคอม
ที่มา: Livingstone และคณะ (2011)

การคุ้มครองเด็กและเยาวชนบนออนไลน์ (child protection in online) ของ The UK Council for Child Internet Safety (UKCCIS) (Livingstone et al., 2011) อธิบายว่า เด็กและเยาวชนมีความเสี่ยงทุกขณะเวลาที่เข้าสู่โลกออนไลน์ สิ่งสำคัญที่สุดคือ พวกเขาต้องสามารถสื่อสารเรื่องราวที่พบเจอให้แก่ผู้ปกครองของเข้าได้ ความเสี่ยงที่สำคัญมี 5 เรื่องได้แก่ สื่อลามกอนาจาร ความรุนแรง การพนัน การกลั่นแกล้ง และเกม UKCCIS อธิบายว่า เด็กและเยาวชนมีการเรียนรู้ซึมซับและแสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมหรือพฤติกรรมเสี่ยง โดยจำแนกพฤติกรรมออกเป็น 4 ประเด็นได้แก่ ก้าวร้าว เพศ คุณค่าสังคม และเชิงพาณิชย์ ตัวอย่างเช่น พฤติกรรมก้าวร้าว เด็กและเยาวชนเริ่มจากการดูหรือเข้าไปสู่เว็บไซต์ที่มีเนื้อหารุนแรง จากนั้นจะตามมาด้วยการติดตาม และในที่สุดก็จะไปกลั่นแกล้งเพื่อนหรือคนอื่นๆ ในสังคมออนไลน์ต่อไป

ตาราง 2.6 พฤติกรรมเสี่ยง

ประเด็น	เนื้อหาเด็กเป็นผู้รับ	ติดต่อเด็กเป็นผู้เข้าร่วม	ความประพฤติดังเด็กเป็นผู้แสดง
ก้าวร้าว	เนื้อหารุนแรง	การติดตาม (follow)	กลั่นแกล้ง ไม่เป็นมิตร
เพศ	รับเนื้อหาลามกอนาจาร	เข้าสู่การล่วงละเมิดทางเพศกับคนแปลกหน้า	การล่วงละเมิดทางเพศ
คุณค่าสังคม	เนื้อหาแบ่งชนชั้น สร้างความเกลียดชัง	ชักชวนให้คล้อยตาม	เนื้อหาที่อาจเป็นอันตราย เนื้อหาที่ผู้ใช้สร้างขึ้น
เชิงพาณิชย์	การโฆษณาแฝง	ใช้ข้อมูลส่วนบุคคล ผิดวัตถุประสงค์	การพนัน ละเมิดลิขสิทธิ์

ที่มา: Livingstone และคณะ (2011)

การก้าวเข้าสู่สังคมดิจิทัล การสื่อสารไร้ขอบเขต การคุ้มครองเด็กและเยาวชนบนฐานคิดเดิมคือ การป้องกัน สงเคราะห์ และการแก้ไขเยียวยา เพียงอย่างเดียวไม่อาจทำให้ปัญหาเยาวชนถูกละเมิดตามกรอบอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กลดลงได้จึงจำเป็นต้องขยายกรอบแนวคิดการคุ้มครองทางสังคมไปสู่ 1) การสร้างเสริมภูมิคุ้มกันในการปกป้องตนเองและสังคม (empowerment) 2) การป้องกัน (safeguard) และ 3) การแก้ไข บำบัดฟื้นฟู และเยียวยา ซึ่งทั้งสามส่วนควรเป็นระบบที่เชื่อมและเกี่ยวเนื่องกัน

2.2.2 การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลกับการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน

ปัจจุบัน แนวโน้มการพัฒนาเครื่องมือทางนโยบายเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากภัยหรือความเสี่ยงจากสื่อของต่างประเทศจึงมุ่งที่การพัฒนาและส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (media, information and digital literacy: MIDL) ให้แก่ผู้ใช้สื่อ โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน เพื่อให้สามารถรู้เท่าทันและตระหนักถึงภัยของเนื้อหาที่อาจเป็นภัยจากสื่อที่ตนเปิดรับได้ และการจัดให้มีเครื่องมือทางเทคนิคที่ผู้ใช้ปิดกั้นการเข้าถึงเนื้อหาที่เป็นภัยได้เอง

เมื่อผนวกเรื่องเด็กถูกละเมิด ถูกกระทำผ่านสื่อฯ หรือเป็นผู้กระทำเสียเองกับการปกป้องคุ้มครอง เด็กและเยาวชนก็ต้องได้รับการปกป้องคุ้มครอง การวิจัยนี้วางเป้าหมายของการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนที่การส่งเสริมให้พวกเขามีภูมิคุ้มกันปกป้องตนเองรวมกับการให้พวกเขาปกป้องตนเองอย่างรับผิดชอบต่อสังคม ตามกรอบแนวคิดพลเมืองประชาธิปไตย

การศึกษาที่ผ่านมาพบว่า ผู้ปกครอง ครู และเพื่อนมีบทบาทสำคัญในการให้ความรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลแก่เด็กและเยาวชน เนื่องจากเป็นกลุ่มบุคคลที่เด็กและเยาวชนมีปฏิสัมพันธ์ด้วยทุกช่วงวัย ดังนั้น นอกจากเด็กและเยาวชนในฐานะกลุ่มเป้าหมายหลักที่ต้องได้รับการพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล และได้รับการปกป้องคุ้มครองด้วยกลไกต่างๆ แล้ว ผู้ใหญ่ที่แวดล้อมเด็ก ได้แก่ กลุ่มพ่อแม่ ผู้ปกครอง ผู้ใหญ่ และผู้สูงอายุก็เป็น

กลุ่มเป้าหมายที่สำคัญ ซึ่งหากได้รับการพัฒนาให้มีสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ตลอดจนสามารถใช้สื่อได้อย่างสร้างสรรค์ ผู้ใหญ่แวดล้อมตัวเด็กก็จะมีบทบาทสำคัญในการเป็นตัวกลางระหว่างสื่อกับเด็กและเยาวชน ร่วมเรียนรู้และร่วมสร้างสังคมที่รู้เท่าทันสื่อ ตลอดจนสามารถร่วมกับภาคีและภาคส่วนที่เกี่ยวข้องในการเฝ้าระวังสื่อที่ไม่สร้างสรรค์อันอาจเป็นภัยที่จะส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนได้ การพัฒนากลไกการปกป้องคุ้มครองทางสังคมในมิติของการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลจึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องต้องมีการผลักดันเชิงนโยบายโดยความร่วมมือจากทุกภาคส่วนด้วย อันประกอบด้วย พ่อแม่ผู้ปกครอง นักวิชาการ สถาบันการศึกษา หน่วยงานภาครัฐ ภาคประชาสังคม และองค์กรพัฒนาเอกชน (Strasburger, 2004; Byron, 2008; Lievens, 2009; Bishop-Josef and Dodgen, 2013 อ้างถึงในชนัญสร อรณพ ณ อยู่ธยา, 2556)

คณะผู้วิจัยจะนำแนวคิดเรื่องการปกป้องคุ้มครองเยาวชนมาใช้ในการวิเคราะห์ผลการศึกษาเรื่องสถานการณ์การใช้สื่อของเด็กและเยาวชน รวมทั้งนโยบาย แนวทาง รูปแบบ การดำเนินงาน และภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในสังคมไทยต่อไป

2.3 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยเกี่ยวกับตัวบ่งชี้ระดับสังคม

2.3.1 ความหมาย และประเภท ของตัวบ่งชี้

ความหมายของตัวบ่งชี้

Johnstone (1981) กล่าวว่า ตัวบ่งชี้ (indicator) หมายถึง สารสนเทศที่บ่งบอกปริมาณเชิงสัมพันธ์หรือสภาวะของสิ่งที่มุ่งวัดในเวลาใดเวลาหนึ่ง โดยไม่จำเป็นจะต้องบ่งบอกสภาวะที่เจาะจง แต่จะบ่งบอกหรือสะท้อนให้เห็นถึงวิธีหรือทางที่จะบรรลุวัตถุประสงค์ รวมทั้งบอกถึงการบรรลุถึงวัตถุประสงค์ในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งเท่านั้น ซึ่งอาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ในอนาคต เช่น ตัวบ่งชี้เปรียบเทียบความสามารถของนักเรียนในปีต่างๆ เป็นต้น ตัวบ่งชี้จะเป็นสิ่งบอกชี้อย่างกว้างๆ ถึงสภาวะหรือสภาพของสถานการณ์ที่เราสนใจเข้าไปตรวจสอบ ตัวอย่างของตัวบ่งชี้ที่บ่งชี้ระบบการศึกษาระดับชาติ เช่น ตัวบ่งชี้การมีส่วนร่วมในทรัพยากรมนุษย์ต่อการศึกษาในอนาคต ซึ่งค่าที่คำนวณได้นั้นจะต้องแปลผลในลักษณะภาพรวมๆ หรือเป็นภาพสะท้อนของการกระจายการมีส่วนร่วมของทรัพยากรมนุษย์ในการศึกษา

ประเภทของตัวบ่งชี้

นักการศึกษาได้จัดแยกประเภทของตัวบ่งชี้ไว้แตกต่างกันตามเกณฑ์ที่ใช้ในการจัดแยกประเภท ซึ่งการสังเคราะห์การจัดแยกประเภทที่นักการศึกษาได้เสนอไว้นั้น สรุปได้เป็น 7 แบบ ดังนี้ (นงลักษณ์ วิรัชชัย, 2551)

1) การจัดแยกประเภทตามทฤษฎีระบบ แบ่งได้เป็น 3 ประเภท คือ ตัวบ่งชี้ด้านปัจจัย (input indicators) ตัวบ่งชี้ด้านกระบวนการ (process indicators) และตัวบ่งชี้ด้านผลผลิต (output indicators)

2) การจัดแยกประเภทตามลักษณะนิยามของตัวบ่งชี้ แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ ตัวบ่งชี้แบบอัตนัย (subjective indicators) และตัวบ่งชี้แบบปรนัย (objective indicator)

3) การจัดแยกประเภทตามวิธีการสร้าง แบ่งได้เป็น 3 ประเภท คือ ตัวบ่งชี้ตัวแทน (representative indicators) เป็นตัวบ่งชี้ที่สร้างขึ้นจากตัวแปรเพียงตัวเดียวให้เป็นตัวแทนตัวแปรอื่นๆ ตัวบ่งชี้แยก (disaggregative indicators) เป็นตัวบ่งชี้ที่มีสถานะคล้ายกับตัวแปร หรือตัวบ่งชี้ย่อย โดยที่ตัวบ่งชี้ย่อยแต่ละตัวเป็นอิสระต่อกัน และบ่งชี้ลักษณะ หรือปริมาณของสภาพที่ต้องการศึกษาเฉพาะด้านใดด้านหนึ่งเพียงด้านเดียว การที่จะบ่งชี้สภาพองค์รวมจะต้องใช้ตัวบ่งชี้ย่อยทุกตัวรวมกันทั้งหมด ตัวบ่งชี้ประกอบ (composite indicators) เป็นตัวบ่งชี้ที่เกิดจากการรวมตัวแปรหลายๆ ตัวเข้าด้วยกัน โดยให้น้ำหนักความสำคัญของตัวแปรตามที่เป็นจริง ตัวบ่งชี้ชนิดนี้ให้สารสนเทศที่มีคุณค่า มีความเที่ยง และความตรงสูงกว่าตัวบ่งชี้สองประเภทแรกจึงเป็นประโยชน์ต่อการวางแผน การกำกับ ติดตาม และการประเมิน และเป็นที่ยอมรับกันมากในปัจจุบัน

4) การจัดแยกประเภทตามลักษณะตัวแปรที่ใช้สร้างตัวบ่งชี้ การจัดวิธีนี้แยกประเภทที่สำคัญได้ 3 วิธี วิธีแรก คือ การจัดแยกประเภทตัวบ่งชี้การศึกษาตามระดับการวัดของตัวแปร วิธีนี้จัดแยกได้เป็น 4 ประเภท คือ ตัวบ่งชี้นามบัญญัติ (nominal indicators) ตัวบ่งชี้เรียงอันดับ (ordinal indicators) ตัวบ่งชี้ช่วงตรรกะ (interval indicators) และตัวบ่งชี้อัตราส่วน (ratio indicators) วิธีที่สอง คือ การจัดแยกประเภทตัวบ่งชี้การศึกษาตามประเภทของตัวแปร วิธีนี้จัดแยกได้เป็น 2 ประเภท คือ ตัวบ่งชี้สต็อก (stock indicators) และตัวบ่งชี้การเคลื่อนไหว (flows indicators) วิธีที่สาม คือ การจัดแยกประเภทตามคุณสมบัติทางสถิติของตัวแปร วิธีนี้จัดแยกได้เป็น 2 ประเภท คือ ตัวบ่งชี้เกี่ยวกับการแจกแจง (distributive indicators) เช่น สัมประสิทธิ์การกระจาย (coefficient of variation) และตัวบ่งชี้ไม่เกี่ยวกับการแจกแจง (non – distributive indicators) เช่น ค่าเฉลี่ย มัธยฐานของตัวแปร

5) การจัดแยกประเภทตามลักษณะค่าของตัวบ่งชี้ แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ ตัวบ่งชี้สมบูรณ์ (absolute indicators) หมายถึง ตัวบ่งชี้ที่ค่าของตัวบ่งชี้บอกปริมาณที่แท้จริง และมีความหมายในตัวเอง คือ ตัวบ่งชี้สัมพัทธ์ หรือตัวบ่งชี้อัตราส่วน (relative or ratio indicators) หมายถึง ตัวบ่งชี้ที่ค่าของตัวบ่งชี้เป็นปริมาณเทียบเคียงกับค่าอื่นๆ เช่น จำนวนนักเรียนต่อครู 1 คน สัดส่วนของครูวุฒิปริญญาโท

6) การจัดแยกประเภทตามฐานการเปรียบเทียบในการแปลความหมาย แบ่งได้เป็น 3 ประเภท คือ ตัวบ่งชี้อิงกลุ่ม (norm-referenced indicators) หมายถึง ตัวบ่งชี้ที่มีการแปลความหมายเทียบกับกลุ่ม ตัวบ่งชี้อิงเกณฑ์ (criterion-referenced indicators) หมายถึง ตัวบ่งชี้ที่มีการแปลความหมายเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และตัวบ่งชี้อิงตน (self-referenced indicators) หมายถึง ตัวบ่งชี้ที่มีการแปลความหมายเทียบกับสภาพเดิม ณ จุดหรือช่วงเวลาที่แตกต่างกัน

7) การจัดแยกประเภทตามลักษณะการใช้ตัวบ่งชี้ แบ่งตามการใช้ตัวบ่งชี้ในการวิจัยได้เป็น 2 ประเภท คือ ตัวบ่งชี้แสดงความหมาย (expressive indicators) และตัวบ่งชี้ทำนาย (predictive indicators) และแบ่งตามการใช้ตัวบ่งชี้ในการกำกับโครงการได้เป็น 2 ประเภท คือ ตัวบ่งชี้ผลการปฏิบัติ (performance indicator) และตัวบ่งชี้ตามข้อกำหนด (compliance indicator)

ตัวบ่งชี้ที่ดีเป็นอย่างไร

ตัวบ่งชี้หรือตัวชี้วัดที่ดีควรมีคุณสมบัติสำคัญ ดังนี้ (ศิริชัย กาญจนวาสี. 2550)

1) ความตรง (validity)

ตัวชี้วัดที่ดีจะต้องบ่งชี้ได้ตามคุณลักษณะที่ต้องการวัดอย่างถูกต้องแม่นยำ ตัวบ่งชี้ที่สามารถชี้ได้แม่นยำตรงตามคุณลักษณะที่มุ่งวัดนั้นมีลักษณะดังนี้

- มีความตรงประเด็น (relevant)

ตัวบ่งชี้ต้องชี้วัดได้ตรงประเด็น มีความเชื่อมโยง สัมพันธ์หรือเกี่ยวข้องโดยตรงกับคุณลักษณะที่มุ่งวัด เช่น กระดาษลิทมัสเป็นตัวบ่งชี้สภาพความเป็นกรด/ด่างของสารละลาย หรือ GPA ใช้เป็นตัวบ่งชี้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยทั่วไป เป็นต้น

- ความเป็นตัวแทน (representative)

ตัวบ่งชี้ต้องมีความเป็นตัวแทนคุณลักษณะที่มุ่งวัดหรือมีมุมมองที่ครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญของคุณลักษณะที่มุ่งวัดอย่างครบถ้วน เช่น อุณหภูมิร่างกายเป็นตัวบ่งชี้ของสภาวะการมีไข้ของผู้ป่วย หรือคุณภาพของผู้นำหน้าที่ประชาสัมพันธ์สามารถชี้วัดด้วยลักษณะการให้สารสนเทศ ความรวดเร็วในการตอบสนองความต้องการ ลักษณะการพูดจา สีหน้าท่าทางการให้บริการ เป็นต้น

2) ความเที่ยง (reliability)

ตัวบ่งชี้ที่ดีจะต้องบ่งชี้คุณลักษณะที่มุ่งวัดได้อย่างน่าเชื่อถือ คงเส้นคงวา หรือบ่งชี้ได้คงที่เมื่อทำการวัดซ้ำในช่วงเวลาเดียวกัน ตัวบ่งชี้ที่สามารถชี้ได้อย่างคงเส้นคงวาเมื่อทำการวัดซ้ำนั้น มีลักษณะ ดังนี้

- ความเป็นปรนัย (objectivity)

ตัวบ่งชี้ต้องชี้วัดได้อย่างเป็นปรนัย การตัดสินใจเกี่ยวกับค่าของตัวบ่งชี้ควรขึ้นอยู่กับสภาวะที่เป็นอยู่หรือคุณสมบัติของสิ่งนั้นมากกว่าที่จะขึ้นอยู่กับความรู้สึกตามอัตวิสัย เช่น การรับรู้ประสิทธิภาพของหลักสูตรกับอัตราการสำเร็จการศึกษาตามระยะเวลาของหลักสูตรต่างเป็นตัวบ่งชี้ตัวหนึ่งของคุณภาพหลักสูตร แต่อัตราการสำเร็จการศึกษาตามระยะเวลาของหลักสูตรจะเป็นตัวบ่งชี้ที่วัดได้อย่างมีความเป็นปรนัยมากกว่าการรับรู้ประสิทธิภาพของหลักสูตร

- มีความคลาดเคลื่อนต่ำ (minimum error)

ตัวบ่งชี้ต้องชี้วัดได้อย่างมีความคลาดเคลื่อนต่ำ ค่าที่ได้จะต้องมาจากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ เช่น คะแนนผลสัมฤทธิ์จากการทดสอบกับคะแนนผลสัมฤทธิ์จากการตอบตามปฏิกิริยาหรือสังเกตอย่างไม่เป็นทางการต่างเป็นตัวบ่งชี้ตัวหนึ่งของความสำเร็จของการฝึกอบรม แต่คะแนนผลสัมฤทธิ์จากการทดสอบจะเป็นตัวบ่งชี้ที่น่าเชื่อถือหรือมีความคลาดเคลื่อนจากการวัดต่ำกว่า

3) ความเป็นกลาง (neutrality)

ตัวบ่งชี้ที่ดีจะต้องบ่งชี้ด้วยความเป็นกลางปราศจากความลำเอียง (bias) ไม่น้อมเอียงเข้าข้างฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง ไม่ชี้นำโดยการเน้นการบ่งชี้เฉพาะลักษณะความสำเร็จ หรือความล้มเหลว หรือความไม่ยุติธรรม

4) ความไว (sensitivity)

ตัวบ่งชี้ที่ดีจะต้องมีความไวต่อคุณลักษณะที่มุ่งวัดสามารถแสดงความผันแปรหรือความแตกต่างระหว่างหน่วยวิเคราะห์ได้อย่างชัดเจน โดยตัวบ่งชี้จะต้องมีมาตรและหน่วยวัดที่มีความละเอียดเพียงพอ เช่น ตัวบ่งชี้ระดับการปฏิบัติไม่ควรมีความผันแปรที่แคบ เช่น ไม่ปฏิบัติ (0) และปฏิบัติ (1) แต่ควรมีระดับของการปฏิบัติที่มีการระบุความแตกต่างของคุณภาพอย่างกว้างขวางและชัดเจน เช่น ระดับ 0 ถึง 10 เป็นต้น

5) สะดวกในการนำไปใช้ (practicality)

ตัวบ่งชี้ที่ดีจะต้องสะดวกในการนำไปใช้ ใช้ได้ดี และได้ผล โดยมีลักษณะดังนี้

- เก็บข้อมูลง่าย (availability) ตัวบ่งชี้ที่ดีจะต้องสามารถนำไปใช้วัดหรือเก็บข้อมูลได้สะดวก สามารถเก็บรวบรวมข้อมูลจากการตรวจ นับ วัด หรือสังเกตได้ง่าย
- แปลความหมายง่าย (interpretability) ตัวบ่งชี้ที่ดีควรให้ค่าการวัดที่มีจุดสูงสุดและต่ำสุด เข้าใจง่าย และสามารถสร้างเกณฑ์ตัดสินคุณภาพได้ง่าย

การพัฒนาตัวบ่งชี้

กระบวนการพัฒนาตัวบ่งชี้มีขั้นตอนคล้ายกับขั้นตอนในกระบวนการวัดตัวแปร แต่มีขั้นตอนเพิ่มมากขึ้นในส่วนที่เกี่ยวกับการรวมตัวแปรเข้าเป็นตัวบ่งชี้และการตรวจสอบคุณภาพของตัวบ่งชี้ที่พัฒนาขึ้น ขั้นตอนในกระบวนการพัฒนาตัวบ่งชี้ที่นักวิชาการกำหนดไว้มีลักษณะคล้ายคลึงกัน มีส่วนแตกต่างกันในบางขั้นตอน (Blank, 1993; Johnstone, 1981; Burstein et al., 1992; Nardo et al., 2005 อ้างถึงในนงลักษณ์ วิรัชชัย, 2551) ซึ่งสามารถสรุปรวมเป็นขั้นตอนที่สำคัญในการพัฒนาตัวบ่งชี้ 6 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนการกำหนดวัตถุประสงค์ของการพัฒนาตัวบ่งชี้ การนิยามตัวบ่งชี้ การรวบรวมข้อมูล การสร้างตัวบ่งชี้ การตรวจสอบคุณภาพตัวบ่งชี้ และการนำเสนอรายงานรายละเอียดแต่ละขั้นตอนมีดังต่อไปนี้

1) การกำหนดวัตถุประสงค์

ขั้นตอนแรกของการพัฒนาตัวบ่งชี้ คือ การกำหนดวัตถุประสงค์ของการพัฒนาตัวบ่งชี้ นักประเมินต้องกำหนดล่วงหน้าว่าจะนำตัวบ่งชี้ที่พัฒนาขึ้นไปใช้ประโยชน์ในเรื่องอะไร และอย่างไร วัตถุประสงค์สำคัญในการพัฒนาตัวบ่งชี้ คือ เพื่อพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพตัวบ่งชี้ที่พัฒนาขึ้นให้ได้ตัวบ่งชี้ที่จะนำไปใช้ประโยชน์ โดยที่ตัวบ่งชี้ที่พัฒนาขึ้นเพื่อใช้ประโยชน์ต่างกันมีลักษณะแตกต่างกัน เช่น ตัวบ่งชี้ที่พัฒนาขึ้นเพื่อประเมินคุณภาพการศึกษาควรเป็นตัวบ่งชี้ประเภทอิงเกณฑ์ ตัวบ่งชี้เพื่อประเมินความก้าวหน้าในการดำเนินงานควรเป็นตัวบ่งชี้ประเภทอิงเกณฑ์ ตัวบ่งชี้เพื่อประเมินความก้าวหน้าในการดำเนินงานควรเป็นตัวบ่งชี้ประเภทอิงตนเอง และตัวบ่งชี้เพื่อใช้จัดจำแนกระบบการศึกษาของประเทศต่างๆ หลายประเทศควรเป็นตัวบ่งชี้ประเภทอิงกลุ่ม เป็นต้น ด้วยเหตุนี้ นักประเมินที่ต้องการพัฒนาตัวบ่งชี้จึงต้องกำหนดวัตถุประสงค์ในการพัฒนาตัวบ่งชี้ให้ชัดเจนว่าจะพัฒนาตัวบ่งชี้ไปใช้ประโยชน์ทำอะไร และเป็นประโยชน์ในการดำเนินงานอย่างไร การกำหนดวัตถุประสงค์ของการพัฒนาตัวบ่งชี้ที่ชัดเจนย่อมส่งผลให้ได้ตัวบ่งชี้ที่มีคุณภาพสูงและเป็นประโยชน์สมตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

2) การนิยามตัวบ่งชี้

หลังจากการกำหนดวัตถุประสงค์ในการพัฒนาตัวบ่งชี้แล้ว งานสำคัญชิ้นแรกในกระบวนการพัฒนาตัวบ่งชี้คือ การกำหนดนิยามตัวบ่งชี้ เพราะนิยามตัวบ่งชี้ที่กำหนดขึ้นนั้นจะเป็นตัวชี้แนะวิธีการที่จะต้องใช้ในขั้นตอนต่อไปของกระบวนการพัฒนาตัวบ่งชี้ เนื่องจากตัวบ่งชี้ หมายถึง องค์ประกอบที่ประกอบด้วยตัวแปรย่อยๆ รวมกันเพื่อแสดงสารสนเทศหรือคุณลักษณะของสิ่งที่ต้องการบ่งชี้ ดังนั้นในขั้นตอนการนิยามตัวบ่งชี้ นี้ นอกจากจะเป็นการกำหนดนิยามในลักษณะเดียวกับการนิยามตัวแปรในการวิจัยทั่วไปแล้ว นักประเมิณต้องกำหนดด้วยว่าตัวบ่งชี้ประกอบด้วยตัวแปรย่อยอะไร และรวมตัวแปรย่อยเป็นตัวบ่งชี้อย่างไร ซึ่ง Burstein และคณะได้แยกการนิยามตัวบ่งชี้ออกเป็น 2 ส่วน ประกอบด้วย ส่วนแรก คือ การกำหนดกรอบความคิดหรือการสร้างสักับ (conceptualization) เป็นการให้ความหมายคุณลักษณะของสิ่งที่ต้องการบ่งชี้โดยการกำหนดรูปแบบหรือโมเดลแนวคิด (conceptual model) ของสิ่งที่ต้องการบ่งชี้ก่อนว่ามีส่วนประกอบแยกย่อยเป็นกิมิติ (dimension) และกำหนดว่าแต่ละมิติประกอบด้วยสังกับ (concept) อะไรบ้าง ส่วนที่สองยังแยกได้เป็นสองส่วนย่อย คือ การพัฒนาตัวแปรส่วนประกอบหรือตัวแปรย่อย (development of component measures) และการสร้างและกำหนดมาตรา (construction and scaling) การนิยามในส่วนนี้เป็นการกำหนดนิยามปฏิบัติการตัวแปรย่อยตามโมเดลแนวคิดและการกำหนดวิธีการรวมตัวแปรย่อยเข้าเป็นตัวบ่งชี้

จากการนิยามตัวบ่งชี้ นักประเมิณจะได้รูปแบบความสัมพันธ์โครงสร้าง (structural relationship model) ของตัวบ่งชี้ เนื่องจากรูปแบบความสัมพันธ์โครงสร้างของตัวบ่งชี้ คือ โครงสร้าง (structure) ที่อธิบายว่าตัวบ่งชี้ประกอบด้วยตัวแปรย่อยอะไร ตัวแปรย่อยมีความสัมพันธ์กับตัวบ่งชี้อย่างไร และตัวแปรย่อยแต่ละตัวมีน้ำหนักความสำคัญต่อตัวบ่งชี้ต่างกันอย่างไร ดังนั้นการกำหนดนิยามตัวบ่งชี้จึงประกอบด้วยการกำหนดรายละเอียด 3 ประการ ประการแรก คือ การกำหนดส่วนประกอบ (components) หรือตัวแปรย่อย (component variables) ของตัวบ่งชี้ นักประเมิณต้องอาศัยความรู้จากทฤษฎีและประสบการณ์ศึกษาตัวแปรย่อยที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์ (relate) และตรง (relevant) กับตัวบ่งชี้ แล้วตัดสินใจคัดเลือกตัวแปรย่อยเหล่านั้นว่าจะใช้ตัวแปรย่อยจำนวนเท่าใด ใช้ตัวแปรย่อยประเภทใดในการพัฒนาตัวบ่งชี้ ประการที่สอง คือ การกำหนดวิธีการรวม (combination method) ตัวแปรย่อย นักประเมิณต้องศึกษาและตัดสินใจเลือกวิธีการรวมตัวแปรย่อยให้ได้ตัวบ่งชี้ ซึ่งโดยทั่วไปทำได้เป็น 2 แบบ คือ การรวมตัวแปรย่อยด้วยการบวก (addition) และการคูณ (multiplication) ส่วนประการที่สาม คือ การกำหนดน้ำหนัก (weight) การรวมตัวแปรย่อยเข้าเป็นตัวบ่งชี้ นักประเมิณต้องกำหนดน้ำหนักแทนความสำคัญของตัวแปรย่อยแต่ละตัวในการสร้างตัวบ่งชี้โดยอาจกำหนดให้ตัวแปรย่อยทุกตัวมีน้ำหนักเท่ากันหรือต่างกันก็ได้ การกำหนดรายละเอียดทั้งสามประกอบ

สำหรับการนิยามตัวบ่งชี้ Johnstone (1981) อธิบายว่าทำได้ 3 วิธี แต่ละวิธีมีความเหมาะสมกับสถานการณ์ และมีวิธีการในการพัฒนาตัวบ่งชี้แตกต่างกันดังต่อไปนี้

1. การพัฒนาตัวบ่งชี้โดยใช้นิยามเชิงปฏิบัติการ

นิยามเชิงปฏิบัติการ (pragmatic definition) เป็นนิยามที่ใช้ในกรณีที่มีการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับตัวแปรย่อยที่เกี่ยวข้องกับตัวบ่งชี้ไว้พร้อมแล้ว มีฐานข้อมูลแล้ว หรือมีการสร้างตัวแปรประกอบจากตัวแปรย่อยๆ หลายตัวไว้แล้ว นักประเมินเพียงแต่ใช้วิจารณ์ญาณคัดเลือกตัวแปรจากฐานข้อมูลที่มีอยู่และนำมาพัฒนาตัวบ่งชี้โดยกำหนดวิธีการรวมตัวแปรย่อย และกำหนดน้ำหนักความสำคัญของตัวแปรย่อย วิธีการกำหนดนิยามตัวบ่งชี้วิธีนี้อาศัยการตัดสินใจและประสบการณ์ของนักประเมินเท่านั้น ซึ่งอาจทำให้ได้นิยามที่ลำเอียง เพราะไม่มีการอ้างอิงทฤษฎีหรือตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรแต่อย่างใดจึงเป็นนิยามที่มีจุดอ่อนมากที่สุดเมื่อเทียบกับนิยามแบบอื่นและไม่ค่อยมีผู้นิยมใช้

2. การพัฒนาตัวบ่งชี้โดยใช้นิยามเชิงทฤษฎี

นิยามเชิงทฤษฎี (theoretical definition) เป็นนิยามที่นักประเมินใช้ทฤษฎีรองรับสนับสนุนการตัดสินใจของนักวิจัยโดยตลอด และใช้วิจารณ์ญาณของนักวิจัยน้อยกว่าการนิยามแบบอื่นๆ การนิยามตัวบ่งชี้โดยใช้การนิยามเชิงทฤษฎีนั้นอาจทำได้สองแบบ แบบแรกเป็นการใช้ทฤษฎีและเอกสารงานวิจัยเป็นพื้นฐานสนับสนุนทั้งหมดตั้งแต่การกำหนดตัวแปรย่อย การกำหนดวิธีการรวมตัวแปรย่อย และการกำหนดน้ำหนักตัวแปรย่อย โดยอาจใช้โมเดลหรือสูตรในการสร้างตัวบ่งชี้ตามที่ผู้พัฒนาไว้แล้วทั้งหมด แบบที่สองเป็นการใช้ทฤษฎีและเอกสารงานวิจัยเป็นพื้นฐานสนับสนุนในการคัดเลือกตัวแปรย่อย และการกำหนดวิธีการรวมตัวแปรย่อยเท่านั้น ส่วนในขั้นตอนการกำหนดน้ำหนักตัวแปรย่อยแต่ละตัวนั้นเป็นการใช้ความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญประกอบในการตัดสินใจ วิธีแบบนี้ใช้ในกรณีที่ยังไม่มีผู้ใดกำหนดสูตรหรือโมเดลตัวบ่งชี้ไว้ก่อน

3. การพัฒนาตัวบ่งชี้โดยใช้นิยามเชิงประจักษ์

นิยามเชิงประจักษ์ (empirical definition) เป็นนิยามที่มีลักษณะใกล้เคียงกับนิยามเชิงทฤษฎี เพราะเป็นนิยามกำหนดว่าตัวบ่งชี้ประกอบด้วยตัวแปรย่อยอะไร และกำหนดรูปแบบวิธีการรวมตัวแปรให้ได้ตัวบ่งชี้ โดยมีทฤษฎี เอกสารวิชาการ หรืองานวิจัยเป็นพื้นฐาน แต่การกำหนดน้ำหนักของตัวแปรแต่ละตัวที่จะนำมารวมกันในการพัฒนาตัวบ่งชี้ขึ้น มีได้อาศัยแนวคิดทฤษฎีโดยตรง แต่อาศัยการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงประจักษ์ การนิยามแบบนี้มีความเหมาะสม และเป็นที่ยอมรับกันอยู่มาจนถึงทุกวันนี้

เมื่อพิจารณาวิธีการนิยามตัวบ่งชี้ทั้ง 3 วิธีของ Johnstone ที่กล่าวข้างต้นเปรียบเทียบกับวิธีการนิยามตัวแปร 2 วิธีที่ใช้ในการวิจัยทั่วไปจะเห็นได้ว่า Johnstone ให้ความสำคัญกับการนิยามระดับนามธรรมตามทฤษฎี หรือการนิยามโครงสร้างที่มีทฤษฎีและเอกสารงานวิจัยเป็นพื้นฐานในการนิยาม วิธีการนิยามตัวบ่งชี้ทั้ง 3 วิธี โดยเฉพาะสองวิธีหลังของ Johnstone ล้วนแต่ต้องมีทฤษฎีเป็นหลักทั้งสิ้น จึงกล่าวได้ว่านิยามทุกวิธีในส่วนของการกำหนดตัวแปรย่อย และการกำหนดวิธีการรวมตัวแปรเป็นนิยามการโครงสร้างตามทฤษฎีทั้งสิ้น ส่วนการแบ่งประเภทวิธีการนิยามนั้นเป็นเพียงการแบ่งโดยใช้เกณฑ์มากำหนดว่า น้ำหนักตัวแปรย่อยจะใช้ทฤษฎีหรือข้อมูลเชิงประจักษ์เท่านั้น สรุปได้ว่า นิยามเชิงประจักษ์มีลักษณะเทียบเคียงได้กับนิยามเชิงทฤษฎีต่างกันที่การกำหนดน้ำหนักตัวแปรย่อยในวิธีแรกใช้ทฤษฎี ส่วนในวิธีหลังใช้ข้อมูลเชิงประจักษ์

ในจำนวนวิธีการกำหนดนิยามตัวบ่งชี้ทั้ง 3 วิธีของ Johnstone ที่กล่าวข้างต้นนั้น วิธีการนิยามเชิงประจักษ์เป็นวิธีที่นิยมใช้กันมากที่สุด ประเด็นที่น่าสังเกตเกี่ยวกับการกำหนดนิยามเชิงประจักษ์ คือ การกำหนดน้ำหนักตัวแปรย่อยนั้น ในความเป็นจริงมิใช่การกำหนดนิยามจากการศึกษาเอกสารและทฤษฎี แต่เป็นการดำเนินการวิจัยโดยใช้ข้อมูลเชิงประจักษ์ และเมื่อเปรียบเทียบการกำหนดนิยามเชิงประจักษ์ซึ่งต้องใช้การวิจัยในการนิยามกับการวิจัยที่มีการวิเคราะห์โมเดลความสัมพันธ์โครงสร้างเชิงเส้นหรือโมเดลลิสเรล (linear structural relationship model หรือ LISREL model) จะเห็นได้ว่ามีวิธีการสอดคล้องกัน เนื่องจากการกำหนดนิยามเชิงประจักษ์ของตัวบ่งชี้มีงานสำคัญสองส่วน

ส่วนแรก คือ การกำหนดโมเดลโครงสร้างความสัมพันธ์ว่าตัวบ่งชี้ประกอบด้วยตัวแปรย่อยอะไร และอย่างไร โดยมีทฤษฎีเป็นพื้นฐานรองรับ โมเดลที่ได้เป็นโมเดลการวัด (measurement model) ที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรย่อยซึ่งเป็นตัวแปรสังเกตได้ (observed variables) กับตัวบ่งชี้ที่เป็นตัวแปรแฝง (latent variables)

งานส่วนที่สอง คือ การกำหนดน้ำหนักความสำคัญของตัวแปรย่อยจากข้อมูลเชิงประจักษ์โดยการวิจัย งานส่วนนี้เป็นงานวิจัยที่ใช้การวิเคราะห์โมเดลลิสเรลนั่นเอง กล่าวคือ นักวิจัยต้องรวบรวมข้อมูล ได้แก่ ตัวแปรย่อยทั้งหลายตามโมเดลที่พัฒนาขึ้น แล้วนำมาวิเคราะห์ให้ได้ค่าน้ำหนักตัวแปรย่อยที่จะใช้ในการสร้างตัวบ่งชี้ วิธีการวิเคราะห์ที่นิยมใช้กันมากที่สุด คือ การวิเคราะห์องค์ประกอบ (factor analysis) ใช้เมื่อมีทฤษฎีรองรับโมเดลแบบหนักแน่น ชัดแจ้ง และสามารถตรวจสอบความตรงของโมเดลได้ โดยพิจารณาจากความสอดคล้องระหว่างโมเดลตามทฤษฎีกับข้อมูลเชิงประจักษ์ที่ใช้วิเคราะห์ เมื่อพบว่าโมเดลมีความตรงจึงนำสมการแสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรและค่าน้ำหนักความสำคัญของตัวแปรย่อยมาสร้างตัวแปรแฝง

3) การเก็บรวบรวมข้อมูล (data collection)

ขั้นตอนการรวบรวมข้อมูลในกระบวนการพัฒนาตัวบ่งชี้ คือ การดำเนินการวัดตัวแปรย่อย ได้แก่ การสร้างเครื่องมือสำหรับวัด การทดลองใช้และการปรับปรุงเครื่องมือ ตลอดจนการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ การกำหนดกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง การออกภาคสนามเพื่อใช้เครื่องมือเก็บข้อมูล และการตรวจสอบคุณภาพของข้อมูลที่เป็นตัวแปรย่อยซึ่งจะนำมารวมเป็นตัวบ่งชี้ในขั้นตอนนี้มีวิธีการดำเนินงานแล้ว

4) การสร้างตัวบ่งชี้

ในขั้นตอนนี้ นักวิจัยสร้างมาตรวัดหรือสเกล (scaling) ตัวบ่งชี้โดยนำตัวแปรย่อยที่ได้จากการรวบรวมข้อมูลมาวิเคราะห์รวมให้ได้เป็นตัวบ่งชี้ โดยใช้วิธีการรวมตัวแปรย่อยและการกำหนดน้ำหนักตัวแปรย่อยตามที่ได้นิยามตัวบ่งชี้ไว้

5) การตรวจสอบคุณภาพตัวบ่งชี้

การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตรวจสอบคุณภาพ (quality check) ของตัวบ่งชี้ที่พัฒนาขึ้นครอบคลุมถึงการตรวจสอบคุณภาพของตัวแปรย่อยและตัวบ่งชี้ด้วย โดยตรวจสอบทั้งเรื่องความเที่ยง

ความตรง ความเป็นไปได้ (feasibility) ความเป็นประโยชน์ (utility) ความเหมาะสม (appropriateness) และความเชื่อถือได้ (credibility)

โดยตัวบ่งชี้ที่มีคุณภาพซึ่งจะใช้เป็นสารสนเทศในการบริหารและการจัดการระบบ การศึกษาควรมีคุณสมบัติที่สำคัญ 4 ประการ (UNESCO, 1993; Johnstone, 1981 อ้างถึงใน นงลักษณ์ วิรัชชัย, 2551) ประการแรก ตัวบ่งชี้ควรมีความทันสมัย ทันเหตุการณ์ เหมาะสมกับเวลา และสถานที่ สารสนเทศที่ได้จากตัวบ่งชี้ต้องสามารถบอกถึงสถานะและแนวโน้มการเปลี่ยนแปลง หรือสภาพปัญหาที่จะเกิดขึ้นในอนาคตได้ทันเวลาให้ผู้บริหารสามารถดำเนินการแก้ปัญหาได้ทันทั่วทั้งที่ ประการที่สอง ตัวบ่งชี้ควรตรงกับความต้องการหรือจุดมุ่งหมายของการใช้งาน ตัวบ่งชี้ที่สร้างขึ้นเพื่อใช้ในการกำหนดนโยบายการศึกษาไม่ควรจะมีลักษณะเป็นแบบเดียวกับตัวบ่งชี้ที่สร้างขึ้นมาเพื่อใช้ในการบรรยายสภาพของระบบการศึกษา แต่อาจจะมีความคล้ายคลึงกันบ้างได้ ประการที่สาม ตัวบ่งชี้ควรมีคุณสมบัติตามคุณสมบัติของการวัด คือ มีความตรง ความเที่ยง ความเป็นปรนัย และใช้ปฏิบัติได้จริง คุณสมบัติข้อนี้มีความสำคัญมาก ดังนั้นในการสร้างหรือการพัฒนาตัวบ่งชี้จึงต้องมีการตรวจสอบคุณภาพของตัวบ่งชี้ทุกครั้ง ประการสุดท้าย ตัวบ่งชี้ควรมีกฎเกณฑ์การวัด (measurement rules) ที่มีความเป็นกลาง มีความเป็นทั่วไป และให้สารสนเทศเชิงปริมาณที่ใช้เปรียบเทียบกันได้ ไม่ว่าจะเป็นการเปรียบเทียบระหว่างจังหวัด ระหว่างเขตในประเทศใดประเทศหนึ่ง หรือการเปรียบเทียบระหว่างประเทศ

ในทางปฏิบัติ นักประเมินนิยมตรวจสอบความตรงเชิงโครงสร้าง (construct validity) ของตัวบ่งชี้ที่พัฒนาขึ้นโดยใช้การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (confirmatory factor analysis) โดยมีทฤษฎีหรือนิยามตัวบ่งชี้รองรับโมเดลแบบหนักแน่นเข้มแข็งและสามารถตรวจสอบความตรงของโมเดลโดยพิจารณาจากความสอดคล้องระหว่างโมเดลตามทฤษฎีกับข้อมูลด้วยโปรแกรมการวิเคราะห์ข้อมูลอิสระ นอกจากนี้ยังนิยมตรวจสอบความตรงเชิงทำนาย (predictive validity) และความตรงร่วมสมัย (concurrent validity) โดยการใช้ผลการวัดด้วยเครื่องมือชนิดอื่นเป็นเกณฑ์ในการตรวจสอบ นักประเมินหลายคนนิยมตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (content validity) โดยผู้เชี่ยวชาญ

6) การจัดเข้าบริบท และการนำเสนอรายงาน

ขั้นตอนการจัดเข้าบริบท และการนำเสนอรายงาน (contextualization and presentation) นี้เป็นขั้นตอนหนึ่งในการพัฒนาตัวบ่งชี้ที่มีความสำคัญมากเพราะเป็นการสื่อสาร (communication) ระหว่างนักประเมินที่เป็นผู้พัฒนากับผู้ใช้ตัวบ่งชี้ หลังจากสร้างและตรวจสอบคุณภาพของตัวบ่งชี้แล้ว นักประเมินต้องวิเคราะห์ข้อมูลให้ได้ค่าของตัวบ่งชี้ที่เหมาะสมกับบริบท (context) โดยอาจวิเคราะห์ตีความแยกตามระดับเขตการศึกษา จังหวัด อำเภอ โรงเรียน หรือแยกตามประเภทของบุคลากร หรืออาจวิเคราะห์ตีความในระดับมหภาคแล้วจึงรายงานค่าของตัวบ่งชี้ให้ผู้บริโภค/ผู้บริหาร/นักวางแผน/นักวิจัย ตลอดจนนักการศึกษาทั่วไปได้ทราบและใช้ประโยชน์จากตัวบ่งชี้ได้อย่างถูกต้องต่อไป

2.3.2 ความสำคัญของตัวบ่งชี้ระดับสังคม

ตัวบ่งชี้ระดับสังคม (social indicator) มีความสำคัญในการขับเคลื่อนทางนโยบายของประเทศต่างๆ มาอย่างยาวนาน ในสหรัฐอเมริกา ตัวบ่งชี้ระดับสังคมถูกใช้เพื่อจัดทำนโยบายและสื่อสารต่อสาธารณะมานานกว่า 8 ทศวรรษ เนื่องจากสังคมมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ปัญหาทางสังคมมีความซับซ้อนมากขึ้น ทำให้สาธารณชนตั้งคำถามต่อการแก้ไขปัญหาของรัฐบาล และต้องการทราบว่ามีความก้าวหน้าในการดำเนินงานอย่างไร ทำให้มีความต้องการในการวางยุทธศาสตร์ในการแก้ไขปัญหาที่ตรงจุด การจัดเก็บข้อมูล การจัดทำรายงานเพื่อชี้ให้เห็นการเปลี่ยนแปลง โดยการจัดทำตัวบ่งชี้ความเป็นอยู่ที่ดีของเด็ก (child well-being Indicator) เกิดขึ้นในช่วงปี ค.ศ.1960 เป็นช่วงที่มีการเคลื่อนไหวเรื่องตัวบ่งชี้ระดับสังคมและทำให้ในช่วงเวลานั้นมีการจัดเก็บข้อมูลเกี่ยวกับเด็กเพิ่มมากขึ้นส่งผลให้ทราบสถานการณ์ด้านเด็กในประเด็นเฉพาะเจาะจงต่างๆ มากมาย และเห็นทิศทางแนวโน้มที่มีความสำคัญต่อการจัดทำนโยบายและการสื่อสารของสื่อมวลชน มีระบบการจัดเก็บข้อมูลและการติดตามวัดผลอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง ในปี ค.ศ.1990 เป็นอีกช่วงหนึ่งที่ภาคนโยบายและนักวิจัยในอเมริกาได้ให้ความสำคัญกับตัวบ่งชี้ความเป็นอยู่ที่ดีของเด็ก ทำให้ตัวบ่งชี้ระดับสังคมกลับฟื้นตัวขึ้นมาอีกครั้งและมีบทบาทมากในมิติการสร้างธรรมาภิบาล การวางแผนยุทธศาสตร์ การตั้งเป้าหมาย (set goals) การประเมิน และการสร้างความรับผิดชอบ (accountability) ของฝ่ายต่างๆ การกระจายอำนาจจากฝ่ายการเมือง สู่รัฐ และท้องถิ่น รวมทั้งมีการปฏิวัติเทคโนโลยีเพื่อให้การจัดเก็บข้อมูลมีค่าใช้จ่ายถูกลงและมีความยั่งยืน (Moore et al., 2007)

ช่วง 10 กว่าปีที่ผ่านมาในยุโรป ปัญหาเด็กยากจนเป็นประเด็นสำคัญที่ได้รับสนใจมากของกลุ่มประเทศสหภาพยุโรป (European Union: EU) มีการจัดทำแผนระดับชาติและการจัดทำรายงานการดำเนินงานในการแก้ไขปัญหา ซึ่งในปี ค.ศ. 2007 มีการพัฒนาดัชนีความเป็นอยู่ที่ดีของเด็ก (index of child well-being) เพื่อใช้ร่วมกันของสมาชิก 25 ประเทศ ต่อมามีการขยายเป็น 27 ประเทศและมีการนำไปใช้ในประเทศอื่นๆ ด้วย ซึ่งในการพัฒนาดัชนีครั้งนั้นได้เลือกองค์ประกอบ 7 ด้าน คือ สุขภาพ ความเป็นอยู่ที่ดีในเชิงจิตพิสัย ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล แหล่งทรัพยากร การศึกษา พฤติกรรมเสี่ยง ที่อยู่อาศัยและสิ่งแวดล้อม ในช่วงแรกๆ มีองค์ประกอบด้านความเป็นพลเมืองด้วย โดยเก็บข้อมูลจากการสำรวจเรื่องการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมือง (The Citizenship Education Survey: CIVED) ต่อมาตัดออกเนื่องจากข้อมูลไม่ทันสมัย การสร้างดัชนีความเป็นอยู่ที่ดีของเด็กได้เลือกมาจากตัวบ่งชี้ 43 ตัวที่ได้จากการสำรวจล่าสุดและมาจากแหล่งข้อมูลของหน่วยงานมารวมกันเป็น 19 องค์ประกอบและรวมกันเป็นดัชนีที่มี 7 องค์ประกอบหลัก (domains)

การจัดทำดัชนีดังกล่าวทำให้มีระบบการจัดเก็บข้อมูล ระบบการติดตามการแก้ไขปัญหา การรายงานผลต่อสาธารณะ และเปรียบเทียบข้อมูลในกลุ่มประเทศสหภาพยุโรปมีการส่งต่อประเด็นไปยังฝ่ายนโยบายที่พัฒนาด้านเศรษฐกิจ ด้านรายได้ และปัจจัยการดำรงชีวิตของประชาชน

ในทางปฏิบัติ มีการนำดัชนีความเป็นอยู่ที่ดีของเด็กไปใช้ โดยภาคนโยบายในกลุ่มประเทศสหภาพยุโรปจะเลือกตอบสนองต่อองค์ประกอบที่แตกต่างกันไป บางประเทศก็ตอบสนองต่อข้อมูลที่สำรวจพบอย่างตรงไปตรงมา เช่น ประเทศออสเตรีย พบว่า เด็กได้รับวัคซีนในอัตราที่ต่ำ

บางประเทศมีการพัฒนาความเป็นอยู่ที่ดีของเด็กโดยเชื่อมโยงไปสู่ประเด็นทางเศรษฐกิจ ในสหราชอาณาจักรแผนกเรื่องความเป็นอยู่ที่ดีของเด็กเข้าสู่นโยบายของรัฐเกือบทุกด้าน โดยมีการจัดทำวาระทางสังคมเรื่อง “Every Child Matters” มีการลงทุนอย่างมากมาทางด้านการพัฒนาครอบครัว สุขภาพ การศึกษา การบริการทางสังคมเพื่อเด็ก (Bradshaw and Richardson, 2009)

ประโยชน์ของตัวบ่งชี้ระดับสังคม งานวิจัยชี้ว่าประเทศต่างๆ มีการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมและนำไปใช้อย่างกว้างขวาง เพราะช่วยให้บรรลุเป้าหมายในประเด็นต่อไปนี้ (Moore et al., 2003)

- 1) การอธิบายสถานะของสังคม แนวโน้ม รูปการณ์ที่จะเกิดขึ้น อธิบายผลลัพธ์เชิงบวก (positive outcomes) รวมถึงประเด็นที่สาธารณชนและภาคนโยบายควรตระหนักและความใส่ใจ ไม่เพียงแต่บอกสถานการณ์ทั่วไปยังช่วยให้เห็นความแตกต่างระหว่างประชากรกลุ่มต่างๆ อีกด้วย
- 2) การติดตามผลที่จะเกิดขึ้นทางสังคมได้อย่างมีทิศทางและตัดสินใจได้ว่าควรจะทำอย่างไร
- 3) การตั้งเป้าหมาย (setting goals) เพื่อที่จะมีจุดเริ่มต้นและไปให้ถึงเป้าหมายในช่วงระยะเวลาหนึ่งๆ ช่วยทำให้เกิดคุณค่าและผลลัพธ์ในเชิงบวก
- 4) ความรับผิดชอบของฝ่ายต่างๆ เพิ่มขึ้น เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงบวก
- 5) สะท้อนให้เห็นว่า การดำเนินงานตอบสนองต่อวัตถุประสงค์หรือไม่ เพื่อให้มีการพัฒนาปรับปรุงกระบวนการดำเนินงาน

ดังนั้นจะเห็นว่าตัวบ่งชี้ระดับสังคมมีประโยชน์ต่อภาคนโยบาย ภาคปฏิบัติ และสาธารณะ แต่ต้องนำไปใช้ให้เหมาะสม ดังนี้

- 1) ใช้วัดกลุ่มเป้าหมายที่เหมาะสมและตรงกับตัวบ่งชี้ เช่น กลุ่มที่มีรายได้น้อย เป็นต้น
- 2) ใช้วัดในขอบเขตพื้นที่และระดับที่เหมาะสม เช่น ในภูมิภาค หรือระดับท้องถิ่น
- 3) กรอบแนวคิดต้องชัดเจนว่าต้องการอะไร ดังนั้นการวัดจะสะท้อนไปสู่แนวคิดนั้น

2.3.3 การจัดทำ กระบวนการและขั้นตอนในการจัดทำตัวบ่งชี้ระดับสังคมและดัชนีสังคม แนวทางการนำดัชนีสังคมไปปฏิบัติและการใช้ประโยชน์

1) แนวคิดและพัฒนาการการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมด้านเด็กในสหรัฐอเมริกาและยุโรป

จากประสบการณ์และการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมด้านความเป็นอยู่ที่ดีของเด็กในสหรัฐอเมริกา การพัฒนาเรื่องการจัดทำตัวบ่งชี้มีการปรับปรุงพัฒนาเป็นระยะๆ เพื่อให้สอดคล้องกับการนำไปใช้ของภาคนโยบายและสาธารณะ ในช่วงแรกมุ่งเน้นไปที่สถานการณ์ที่เป็นปัญหา เพื่อตอบสนองการแก้ไขปัญหาสังคม ในปี ค.ศ.1970 มีการเรียกร้องให้พิจารณาองค์ประกอบและบริบทที่หลากหลายมากขึ้น โดยมูลนิธิเพื่อพัฒนาเด็ก (Foundation for Child Development) ของอเมริกาเรียกร้องให้การสำรวจข้อมูลต้องฟังความคิดเห็นของเด็ก ให้เด็กพูดเพื่อตัวเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในประเด็นความเป็นอยู่ที่ดีเชิงจิตพิสัย (subjective well-being) และในปี ค.ศ.1990 มีการเรียกร้องให้มีการจัดทำดัชนีในเชิงบวก เพื่อให้เกิดความสมดุลของรัฐต่างๆ จึงเป็นที่มาที่ทำให้ในปี

ค.ศ.2003 มีการจัดสัมมนานักวิจัยที่เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านตัวบ่งชี้เชิงบวกมานำเสนอผลงาน ทำให้มีการเปิดมุมมองการพัฒนาตัวบ่งชี้ที่กว้างขึ้น ความสำเร็จของการเคลื่อนไหวในเรื่องนี้ในระยะนั้น คือ การที่มีการใช้หน่วยวิเคราะห์เป็นเด็กหลายๆ กลุ่ม เพื่อสะท้อนให้เห็นสภาวะแวดล้อมของเด็ก แต่ยังคงมีช่องว่างที่ไม่สามารถเชื่อมโยงไปสู่พฤติกรรมของพ่อแม่ ชุมชน และนิเวศของเด็กจึงมีการเรียกร้องให้มีการสำรวจเชิงโครงสร้างในระดับมหภาคที่มีผลกระทบต่อเด็ก เช่น เศรษฐกิจ วัฒนธรรม สังคม กฎหมาย เป็นต้น และให้เห็นการเปลี่ยนแปลงในช่วงเวลาหนึ่งๆ รวมทั้งให้มีการเผยแพร่ข้อมูลอย่างกว้างขวางเพื่อนำไปสู่การพัฒนานโยบาย ซึ่งการเคลื่อนไหวดังกล่าวนำไปสู่การสร้างตัวบ่งชี้ด้านนิเวศในการพัฒนาเด็ก เช่น ครอบครัว โรงเรียน ชุมชน กลุ่มความสัมพันธ์ต่างๆ เป็นต้น ซึ่งเป็นที่มาของตัวบ่งชี้ความเป็นอยู่ที่ดีของเด็ก และมีการส่งเคราะห์ข้อมูลไปสู่การจัดทำรายงาน “สภาวะเด็ก” (State of Child) ในทุกระดับ คณะที่ปรึกษาตัวบ่งชี้ด้านเด็กและครอบครัว สภาวิจัยสังคมศาสตร์ของสหรัฐอเมริกาให้แนวทางในการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมด้านเด็ก ดังนี้

- 1) รวบรวมข้อมูลที่มีหน่วยวิเคราะห์เป็นเด็ก
- 2) วัดตัวแปรด้านบริบทและปัจจัยแวดล้อม
- 3) พัฒนาตัวบ่งชี้ที่เป็นตัวแทนประสบการณ์สะสมของเด็ก (cumulative experience)
- 4) การสำรวจต่างๆ ให้ใช้นิยามร่วมกันเพื่อให้สามารถเปรียบเทียบข้อมูลได้
- 5) แยกให้ชัดเจนระหว่างครอบครัวกับครัวเรือน
- 6) เผยแพร่ข้อมูลให้เป็นกระแสสังคม

เช่นเดียวกับที่ สหภาพยุโรปช่วงปี ค.ศ.2007 มีหลักการการเลือกองค์ประกอบหลักในการทำตัวบ่งชี้ นั้น พิจารณาเลือกจากตัวบ่งชี้ที่มีลักษณะ ดังนี้

- 1) ตัวบ่งชี้ที่เป็นผลลัพธ์ (outcome) มากกว่าตัวบ่งชี้ที่เป็นปัจจัยนำเข้า (Input) และสามารถวัดได้โดยตรงเท่าที่จะเป็นไปได้มากกว่าการวัดแบบทางอ้อม
- 2) ตัวบ่งชี้ที่มุ่งไปที่เด็กเป็นหน่วยในการวิเคราะห์มากกว่าพ่อแม่ ครอบครัวหรือครัวเรือน
- 3) ตัวบ่งชี้ที่สะท้อนความเป็นปัจจุบันมากกว่าสิ่งที่เกิดในอนาคต
- 4) ตัวบ่งชี้ที่เป็นตัวแทนของสิ่งที่เด็กบอก คิด หรือรู้สึกเกี่ยวกับตัวเอง ทั้งนี้เพื่อให้สอดคล้องกับอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กหรือ CRC

2) การจัดทำตัวบ่งชี้ระดับสังคมและดัชนีสังคมในประเทศไทย

ดัชนีสังคม (social index) สร้างขึ้นจากการรวมตัวชี้วัดหรือตัวบ่งชี้หลายตัวและจัดลำดับความสำคัญใหม่ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์หลังการปฏิรูประบบราชการในปี พ.ศ.2545 ได้มีการจัดทำและพัฒนาตัวบ่งชี้เพื่อสนับสนุนการดำเนินงานตามภารกิจของกระทรวงและจัดทำตัวบ่งชี้หลายตัวด้วยกัน เช่น การจัดทำตัวบ่งชี้ชี้วัดมาตรฐานความมั่นคงของมนุษย์ ตัวบ่งชี้คุณภาพชีวิต ตัวบ่งชี้ทุนทางสังคม และการวิเคราะห์ประมวลเพื่อจัดทำระบบตัวชี้วัด เพื่อให้หน่วยงานในสังกัดใช้เป็นเครื่องมือในการวัดระดับปัญหาและการพัฒนาเป็น

การเพิ่มขีดความสามารถในการปฏิบัติงานให้แก่บุคลากรของกระทรวง (กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์, 2548) อีกประการหนึ่งกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์มีหน้าที่ในการบริหารนโยบายการออกแบบนโยบายและแผน รวมทั้งการติดตามประเมินผลการดำเนินงานด้านการพัฒนาสังคมเพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาลและแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ซึ่งในมิติทางสังคมมีความเป็นนามธรรมสูงยากต่อการสร้างเครื่องมือในการติดตามประเมินผลเพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ของการดำเนินงานทั้งของกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์และหน่วยงานภาคสังคมส่งผลกระทบต่อข้อกำหนดยุทธศาสตร์การพัฒนาสังคมที่มีประสิทธิภาพ ดังนั้นจึงจำเป็นที่จะต้องจัดทำตัวบ่งชี้ระดับสังคม โดยเลือกตัวชี้วัดต่างๆ ที่เกี่ยวกับสังคมที่มีอยู่ แล้วนำมาจัดลำดับความสำคัญใหม่ให้สอดคล้องกับสภาพสังคมและวัฒนธรรมไทยที่ประชาชนโดยทั่วไปเข้าใจและสามารถนำไปใช้หรือพัฒนาได้ เพื่อให้ได้ตัวชี้วัดที่เป็นมาตรฐานสำหรับนำไปใช้ในการพัฒนาสังคมต่อไป อีกทั้งยังสามารถนำตัวบ่งชี้ดังกล่าวสู่การปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพสอดคล้องกับสถานการณ์ทางสังคมได้อีกด้วย นอกจากนี้ การพัฒนาดัชนีสังคมที่สามารถใช้งานได้และเป็นที่ยอมรับของผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายจะต้องจัดทำขึ้นจากผู้เกี่ยวข้องทั้งภาคประชาชน ภาคชุมชน และภาคท้องถิ่นให้สามารถใช้ประโยชน์ร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพเป็นการพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืนสมตามเจตนารมณ์ของการพัฒนาประเทศที่มุ่งสู่การเป็นสังคมอยู่เย็นเป็นสุขร่วมกันภายใต้แนวปฏิบัติของปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงต่อไป

กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ได้นำแนวคิดที่สะท้อนให้เห็นถึงการพัฒนาสังคมและแนวโน้มที่สำคัญที่สามารถนำมาเป็นฐานในการจัดทำตัวบ่งชี้ระดับสังคม คือ แนวคิดในการพัฒนาสังคม แนวคิดสวัสดิการสังคม การพัฒนาคุณภาพชีวิต การพัฒนามนุษย์ ความมั่นคงของมนุษย์ ตลอดจนแนวคิดเกี่ยวกับคุณภาพของสังคม (quality of societies) ซึ่งประกอบด้วย แนวคิดเกี่ยวกับความเป็นปึกแผ่นของสังคม (social cohesion) การกีดกันทางสังคม (social exclusion)ทุนทางสังคม (social capital) และแนวคิดเกี่ยวกับความยั่งยืน (sustainability)

1) แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาสังคม เป็นการพัฒนาที่ยึดคนเป็นศูนย์กลาง โดยมีจุดมุ่งหมายในการขจัดความยากจนที่แท้จริง กระจายความยุติธรรม และสร้างการมีส่วนร่วมและการสมานฉันท์ของประชาชน โดยมีมิติที่จะต้องดำเนินการ คือ ประชากร สุขภาพอนามัย การศึกษา การจ้างงาน ที่อยู่อาศัย สิ่งแวดล้อม ภัยพิบัติต่างๆ อาชญากรรม ตลอดจนความมั่นคงของชีวิต (Komin, 1982)

2) แนวคิดสวัสดิการสังคม เป็นแนวคิดเกี่ยวกับการจัดระบบบริการทางสังคมที่เกี่ยวข้องการป้องกัน การแก้ไขปัญหา การพัฒนา และส่งเสริมความมั่นคงทางสังคมเพื่อตอบสนองความจำเป็นพื้นฐานของประชาชนให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีและพึ่งตนเองได้อย่างทั่วถึงเหมาะสม เป็นธรรมและเป็นไปตามมาตรฐานที่จะนำไปสู่สภาวะความเป็นอยู่ที่ดี มีความพึงพอใจและความเจริญรุ่งเรืองของสังคมในที่สุด (Midgley, 1995)

3) แนวคิดการพัฒนาคุณภาพชีวิต เป็นแนวคิดที่เกี่ยวกับการมีชีวิตที่ดี มีความสุข มีความพึงพอใจในชีวิตที่เกี่ยวข้องกับสภาพความเป็นอยู่ การดำเนินชีวิตของปัจเจกบุคคล และมาตรฐานความเป็นอยู่ที่ดีของสังคมโดยรวม (สถาบันวิจัยสังคม, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547)

4) แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนามนุษย์ เป็นการพัฒนาที่เน้นปัจเจกบุคคล ตลอดช่วงชีวิตให้เกิดความกลมกลืนกับสังคมและธรรมชาติ เสริมสร้างศักยภาพของคนอย่างเต็มที่ โดยไม่เปื่อยป่นหรือทำลายสังคมและสิ่งแวดล้อม และการพัฒนาที่ยึดคนเป็นศูนย์กลางนั้นจะต้อง สร้างความเป็นธรรมในสังคม ไม่กดขี่กีดกันคนออกจากสังคม ยอมรับในเรื่องสิทธิและการใช้สิทธิเพื่อ สร้างความรับผิดชอบในกิจกรรมต่างๆ ของสังคม (United Nations, 2005)

5) แนวคิดเกี่ยวกับความมั่นคงของมนุษย์ หมายถึง การที่คนสามารถ ดำรงชีวิตและการทำมาหากินได้ปราศจากความหวาดกลัวภัยที่อาจคุกคามการอยู่รอด สุขภาพอนามัย การทำมาหากิน มีความสุขสบายปลอดภัยจากปัญหาต่างๆ เช่น ความยากจน ความอดอยาก การไม่รู้ หนังสือ ความขัดแย้ง อาชญากรรมหรือการกดขี่ การเอาเปรียบ เป็นต้น (กระทรวงการพัฒนาสังคม และความมั่นคงของมนุษย์, 2548)

6) แนวคิดเกี่ยวกับคุณภาพของสังคม เป็นแนวคิดเกี่ยวกับความเป็นอยู่ที่ดี (welfare หรือ well-being) ที่เกี่ยวข้องกับลักษณะต่างๆ ของสังคม ซึ่งรวมถึงแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนามนุษย์ที่กล่าวมาข้างต้นด้วย นอกจากนี้ แนวคิดนี้ยังเน้นประเด็นอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับ ความเป็นอยู่ที่ดีของสังคม เช่น แนวคิดเกี่ยวกับความเป็นปึกแผ่นทางสังคม ซึ่งเกี่ยวข้องกับ ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในสังคม ความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน และความเป็นเจ้าของชุมชน ร่วมกัน สำหรับแนวคิดเกี่ยวกับการกีดกันทางสังคมจะเกี่ยวข้องกับความยากจน ความด้อยโอกาสทาง สังคม และการถูกกีดกันออกไปจากสังคม ส่วนแนวคิดทางด้านทุนทางสังคมจะเกี่ยวข้องกับลักษณะ ทางสังคมที่ปัจเจกบุคคลหรือกลุ่มมีความสัมพันธ์กัน มีความไว้วางใจกัน หรือมีบรรทัดฐานใน การปฏิบัติ เพื่อส่งเสริมและร่วมมือในการดำเนินงานซึ่งกันและกันเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ตามที่ กำหนดไว้ร่วมกัน และแนวคิดเกี่ยวกับความยั่งยืน (sustainability) ซึ่งประกอบด้วยการพัฒนาที่ เชื่อมโยงและพึ่งพากันทั้ง 3 ด้าน คือ สังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อมเพื่อนำไปสู่ความยั่งยืนของ สังคมต่อไป (Berger-Schmitt and Noll, 2000)

จากแนวคิดทั้งหมดที่กล่าวมา ทำให้ได้กรอบแนวคิดของตัวบ่งชี้ระดับสังคมใน เบื้องต้นครอบคลุมใน 9 องค์ประกอบ ดังนี้ คือ 1) สุขภาพอนามัย 2) ครีวเรือน และครอบครัว 3) ความรู้และทักษะ 4) การทำงานและรายได้ 5) ประชาสังคม 6) วัฒนธรรม 7) จริยธรรม 8) สื่อและ ข้อมูลข่าวสาร และ 9) สิ่งแวดล้อม

3) กระบวนการและขั้นตอนการจัดทำตัวบ่งชี้ระดับสังคม

ขั้นตอนการจัดทำตัวบ่งชี้ระดับสังคมประกอบด้วย 10 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การทบทวนองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้อง 2) การทบทวนสถานะสังคมไทยในปัจจุบัน 3) การสังเคราะห์ แนวคิดจาก 2 ขั้นตอนแรกและสร้างกรอบแนวคิด และตัวบ่งชี้ระดับสังคมที่เหมาะสม 4) นำกรอบ แนวคิดและตัวบ่งชี้ในขั้นที่ 3 ให้ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณา 5) นำผลจากการประชุมผู้ทรงคุณวุฒิในขั้นที่ 4 ไปเสนอในการระดมความคิดเห็นจากผู้ที่เกี่ยวข้องใน 4 ภาคๆ ละ 2 จังหวัด 6) นำผลจากการระดม ความคิดเห็นในขั้นที่ 5 และการเก็บรวบรวมข้อมูลจากประชาชนมาทำการคัดเลือกตัวบ่งชี้ที่เหมาะสม 7) นำผลจากขั้นที่ 6 มาวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อจัดทำกรอบมาตรฐานตัวบ่งชี้ 8) เสนอกรอบ มาตรฐานตัวบ่งชี้เพื่อรับการฟังความคิดเห็นทางวิชาการและข้อเสนอแนะจากนักวิชาการและผู้

เกี่ยวข้อง 9) ปรับปรุง แก้ไขตัวบ่งชี้จากการรับฟังความคิดเห็นในขั้นที่ 8 และ 10) สร้างกรอบมาตรฐานตัวบ่งชี้ระดับสังคม

จากกระบวนการและขั้นตอนการจัดทำตัวบ่งชี้ระดับสังคมทั้ง 10 ขั้นตอนดังกล่าว พบว่า องค์ประกอบที่เหมาะสมกับสังคมไทยในปัจจุบันประกอบด้วย 8 องค์ประกอบและ 60 ตัวบ่งชี้ คือ สุขภาพอนามัย (9 ตัวบ่งชี้) ครีวเรือนและครอบครัว (10 ตัวบ่งชี้) ความรู้และทักษะ (5 ตัวบ่งชี้) การทำงานและรายได้ (8 ตัวบ่งชี้) ประชาสังคม (10 ตัวบ่งชี้) วัฒนธรรม (3 ตัวบ่งชี้) จริยธรรม (7 ตัวบ่งชี้) และสื่อและข้อมูลข่าวสาร (8 ตัวบ่งชี้)

องค์ประกอบด้านสื่อและข้อมูลข่าวสาร มีตัวบ่งชี้ดังนี้

1. การนำข้อมูล ข่าวสารไปใช้เพื่อพัฒนาสุขภาพกายของประชาชน
2. การนำข้อมูล ข่าวสารไปใช้เพื่อพัฒนาอาชีพของประชาชน
3. การนำข้อมูล ข่าวสารไปใช้เพื่อพัฒนาชุมชนของประชาชน
4. จำนวนโทรศัพท์สาธารณะต่อประชากร
5. จำนวนสถานีวิทยุชุมชนต่อจำนวนประชากร
6. สัดส่วนโทรศัพท์พื้นฐานต่อประชากร
7. สัดส่วนของประชากรที่ใช้โทรศัพท์มือถือ
8. จำนวนครัวเรือนที่ใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต

นอกจากนั้นในองค์ประกอบย่อย สำนักงานกิจการสตรีและสถาบันครอบครัวได้กำหนดองค์ประกอบมาตรฐานครอบครัวเข้มแข็งในระดับชุมชน และมีตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้องกับเรื่องสื่อและข้อมูลข่าวสาร ดังนี้

- ชุมชนส่งเสริมให้มีแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ แก่ครอบครัว
- ชุมชนมีกิจกรรมดูแลและเฝ้าระวังสื่อที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมสำหรับครอบครัว
- ชุมชนส่งเสริมให้ครอบครัวนำข้อมูล ข่าวสาร หรือความรู้ด้านครอบครัวไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

4) แนวทางการนำตัวบ่งชี้ระดับสังคมไปปฏิบัติและการใช้ประโยชน์ของ

กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์

การนำตัวบ่งชี้ระดับสังคมไปปฏิบัติและใช้ประโยชน์สามารถนำไปประยุกต์ได้ทั้งในการกำหนดนโยบายหรือการนำนโยบายไปปฏิบัติ ตลอดจนการบริหารงานโดยเฉพาะการบริหารงานยุคการปรับเปลี่ยนระบบราชการที่ให้ความสำคัญกับผู้รับบริการและผู้มีส่วนได้เสียซึ่งจะต้องเน้นความพึงพอใจเป็นหลัก ดังนั้นการนำตัวบ่งชี้ไปปฏิบัติเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ควรมีการดำเนินการดังต่อไปนี้

4.1) การใช้ประโยชน์ตัวบ่งชี้มาเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ทำให้ผู้ปฏิบัติสามารถนำข้อมูลและความเป็นจริงในแต่ละเขตพื้นที่มาใช้ประกอบการตัดสินใจในการกำหนดโครงการ และการเลือกพื้นที่ที่เหมาะสมอาจจะเป็นจังหวัดหรือภาคกับปัญหาที่เกิดขึ้น ส่วนตัวบ่งชี้ที่อยู่ในขอบเขตหรืออำนาจหน้าที่ของกระทรวงอื่น ซึ่งเท่าที่เป็นมาในอดีตการนำตัวบ่งชี้

ไปปฏิบัติระหว่างกระทรวงเป็นสิ่งที่ทำได้ค่อนข้างยาก เพราะยังมีความแตกต่างกันทั้งด้านวัฒนธรรม องค์กร อำนาจหน้าที่ บุคลากรและงบประมาณ ดังนั้นการนำตัวบ่งชี้สังคมไปปฏิบัติในด้านการกำหนดนโยบาย หรือการกำหนดโครงการและแนวทางการพัฒนาร่วมกันระหว่างกระทรวงก็ต้องอาศัยยุทธศาสตร์หลักของรัฐบาลเป็นจุดร่วมของทิศทางดำเนินงานหรืออาศัยแนวนโยบายของชาติตามรัฐธรรมนูญฉบับปัจจุบันก็จะช่วยให้เกิดการประสานงานกันที่ดีขึ้นได้

4.2) ตัวบ่งชี้ที่เป็นตัวบ่งชี้พื้นฐาน จะพบว่า ส่วนใหญ่เป็นตัวบ่งชี้ที่มีลักษณะเป็นข้อมูลเชิงวัตถุวิสัย ซึ่งมีการจัดเก็บจากข้อมูลจริงโดยหน่วยงานที่รับผิดชอบ เช่น องค์กรประกอบด้านสุขภาพอนามัยเก็บรวบรวมข้อมูลโดยกระทรวงสาธารณสุข องค์กรประกอบด้านความรู้และทักษะเก็บรวบรวมข้อมูลโดยกระทรวงศึกษาธิการ หรือองค์กรประกอบด้านการทำงานและรายได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากกระทรวงแรงงาน สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติหรือสำนักงานสถิติแห่งชาติ เป็นต้น การใช้ข้อมูลจากหน่วยงานดังกล่าวมีจุดด้อยก็คือ บางหน่วยงานใช้เวลาในการจัดเก็บรวบรวมข้อมูลและประมวลผลข้อมูลนาน ทำให้ได้ข้อมูลที่ไม่ทันสมัย และอาจจะไม่ทันการในกรณีที่มีปัญหาเร่งด่วนหรือเฉพาะหน้า แต่ก็ยังเป็นข้อมูลที่สำคัญและจำเป็นต่อการนำมากำหนดนโยบายและยุทธศาสตร์ของกระทรวง ดังนั้นเพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ควรกำหนดหน่วยงานที่ต้องรับผิดชอบในการติดตามข้อมูลอย่างชัดเจน โดยถือเป็นงานหลักไม่ใช่งานรองและพยายามสร้างเครือข่ายความร่วมมือในการแลกเปลี่ยนข้อมูลกับหน่วยงานต่างๆ เหล่านี้อย่างใกล้ชิด โดยการนำเทคโนโลยีที่ทันสมัยที่มีอยู่แล้วมาใช้เกิดประโยชน์อย่างเต็มที่

4.3) สำหรับการจัดเก็บข้อมูลเกี่ยวกับตัวบ่งชี้ระดับสังคมที่ดำเนินการโดยหน่วยงานต่างๆ ของกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งข้อมูลปฐมภูมิที่มีลักษณะต่างคนต่างทำ ไม่ได้ประสานงานหรือบูรณาการเท่าที่ควร บางครั้งก็มุ่งตอบสนองภารกิจของหน่วยงานที่จัดเก็บเป็นหลัก ทำให้มีการเก็บข้อมูลที่ซ้ำซ้อนกัน ดังนั้นกระทรวงฯ ควรจะมีระบบฐานข้อมูลที่สร้างขึ้นเพื่อรองรับภารกิจของกระทรวงเกี่ยวกับตัวบ่งชี้สังคม โดยกำหนดให้เป็นบทบาทของศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และมอบหมายให้เป็นหน้าที่ของสำนักงานพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์จังหวัดรับผิดชอบในการเก็บรวบรวมข้อมูลในแต่ละจังหวัด พร้อมทั้งมีการกำหนดระยะเวลาของการเก็บรวบรวมข้อมูลให้ศูนย์เทคโนโลยีฯ ดำเนินการต่อไปตามแผนที่วางไว้ล่วงหน้าพอสมควร

4.4) ตัวบ่งชี้บางตัวบ่งชี้ ยังขาดการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ต่อเนื่องหรือบางตัวบ่งชี้ที่พัฒนาขึ้นใหม่ยังไม่ได้มีการเก็บรวบรวมข้อมูลมาก่อน เช่น ความไว้วางใจในบุคลากรด้านการแพทย์ ความพึงพอใจต่อการใช้บริการสาธารณสุข บทบาทชายหญิงในครอบครัว ความเชื่อมั่นในความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สินของตนเอง หรือสัดส่วนของประชาชนที่เชื่อในวัตถุนิยม กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ควรดำเนินการจัดเก็บข้อมูลที่ต่อเนื่องและครบถ้วนโดยวิธีการต่อไปนี้ คือ

4.4.1) การขอความร่วมมือจากหน่วยงานที่มีบทบาทเกี่ยวข้องและความพร้อมในการจัดเก็บรวบรวมข้อมูลดังกล่าวให้เป็นไปอย่างต่อเนื่อง

4.4.2) ประสานงานกับหน่วยงานที่ทำการเก็บข้อมูลอยู่เป็นประจำ เพื่อให้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ต้องการให้ เช่น สำนักงานสถิติแห่งชาติ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ หรือหน่วยงานที่อยู่ในสถาบันการศึกษา

4.4.3) มอบหมายให้หน่วยงานภายในของกระทรวงฯ หน่วยงานใดหน่วยงานหนึ่งเป็นผู้สำรวจและเก็บรวบรวมข้อมูล

4.4.4) ดำเนินการว่าจ้างหน่วยงานวิชาการอาจจะเป็นราชการหรือเอกชนเป็นผู้จัดเก็บข้อมูลให้

4.5) การนำตัวบ่งชี้ระดับสังคมไปใช้ในการประเมินผลการปฏิบัติงานเพื่อนำไปประกอบการพิจารณาความดีความชอบประจำปีหรือการเลื่อนตำแหน่ง เนื่องจากตัวชี้วัดต่างๆ ของตัวบ่งชี้สังคมสามารถสะท้อนผลการปฏิบัติงานว่าได้ดำเนินการตามนโยบายหรือยุทธศาสตร์สำคัญของกระทรวงหรือไม่เพียงใด แล้วนำมาเปรียบเทียบกับอัตราความก้าวหน้าในการปฏิบัติงานในเขตหรือจังหวัดเดียวกัน หรือระหว่างเขตและจังหวัดที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน แล้วนำผลเหล่านี้มาประกอบการพิจารณาความดีความชอบหรือเลื่อนตำแหน่งดังกล่าวตลอดจนการโยกย้ายเพื่อความเหมาะสมอีกด้วย

4.6) ตัวบ่งชี้ระดับสังคมมีบทบาทในการวางแผนพัฒนาประเทศใน 2 ด้าน คือ ระดับมหภาคมีส่วนในการกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจนแน่นอนในการวางแผนพัฒนาประเทศ และในระดับจุลภาคสามารถชี้ให้เห็นถึงปัญหาสำคัญๆ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการกำหนดโครงการต่างๆ ในการแก้ไขปัญหาให้ตรงจุดและสอดคล้องกับสภาพปัญหา เพื่อให้การนำตัวบ่งชี้ระดับสังคมไปใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ควรพิจารณาคัดเลือกตัวบ่งชี้ที่สำคัญต่อการพัฒนาประเทศและสภาพปัญหาที่เกิดขึ้น พร้อมทั้งควรคำนึงถึงตัวบ่งชี้ด้านคุณภาพให้มากขึ้นด้วย นอกจากนี้ควรมีการทบทวนกระบวนการและการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมของกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ แนวความคิดในการจัดทำตัวบ่งชี้ระดับสังคมร่วมกันระหว่างผู้เกี่ยวข้องทั้งหมดเป็นระยะๆ และที่สำคัญก็คือ ควรจะมีหน่วยงานในการจัดทำตัวบ่งชี้ระดับสังคมหรือตัวบ่งชี้อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการกิจของกระทรวงอย่างจริงจัง

ในส่วนเป้าหมายตัวชี้วัดตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 จำแนกตามยุทธศาสตร์นั้น เรื่องข้อมูลข่าวสารอยู่ในเป้าหมายที่ 3 คนไทยมีการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐานสากลและมีความสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง

ตัวชี้วัด 3.2 การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการอ่านหาความรู้เพิ่มขึ้น

ตัวชี้วัด 3.3 การอ่านของคนไทยเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 85.00

ส่วนเป้าหมายที่ 2 เพิ่มความสามารถในการประยุกต์ใช้วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรมเพื่อยกระดับความสามารถการแข่งขันของภาคการผลิตและบริการ และคุณภาพชีวิตของประชาชนนั้นเน้นไปที่การแข่งขันเทคโนโลยีและการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ ได้แก่

ตัวชี้วัด 2.1 อันดับความสามารถการแข่งขันโครงสร้างพื้นฐานด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จัดโดย IMD อยู่ในลำดับ 1 ใน 30

ตัวชี้วัด 2.2 ผลงานวิจัยและเทคโนโลยีพร้อมใช้ที่ถูกนำไปใช้ในการสร้างมูลค่าเชิงพาณิชย์ให้กับภาคการผลิตและบริการ และภาคธุรกิจมีจำนวนไม่น้อยกว่าร้อยละ 30 ของผลงานทั้งหมด

2.3.4 ตัวบ่งชี้ระดับสังคมด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

ปัจจุบันองค์การระดับนานาชาติที่ดำเนินงานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลจำนวนหนึ่งได้พัฒนาและสังเคราะห์ตัวบ่งชี้ระดับสังคมด้านการรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันสารสนเทศ และการรู้เท่าทันดิจิทัลเพื่อเป็นแนวทางในการประเมินสถานการณ์การรู้เท่าทันสื่อฯ ในแต่ละสังคม โดยกรอบตัวบ่งชี้ที่มักมีการอ้างอิงถึงในการประเมินสถานการณ์การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ได้แก่ แนวทางการประเมินที่จัดทำโดย UNESCO (2013) และ European Commission Information Society and Media Directorate-General Media and Media Literacy Unit (Celot, 2009) ดังรายละเอียดในตาราง 2.7-2.8 ทั้งนี้ UNESCO อธิบายเป้าหมายในการพัฒนากรอบการประเมินการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศว่า “เพื่อเป็นเครื่องมือการเก็บข้อมูลที่เที่ยงตรงและเชื่อถือได้ (valid and reliable data) อย่างเป็นระบบสำหรับผู้กำหนดนโยบายและผู้บริหาร สถาบันการศึกษา ผู้วางแผนนโยบายด้านสารสนเทศ การสื่อสาร และเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารนำไปใช้ในการประเมิน วางแผน วัดผล และติดตามโครงการที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำไปสู่การวางแผนและพัฒนานโยบาย ยุทธศาสตร์ และสมรรถนะด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศในระดับชาติที่มาจากข้อมูลที่มีหลักฐานเชิงประจักษ์” โดยแบ่งการประเมินออกเป็น 3 ระดับ คือ เหมาะสมมาก (very favourable) เหมาะสม (favourable) และ เหมาะสมน้อย (less favourable) (UNESCO, 2013)

ตาราง 2.7 กรอบตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการประเมินสถานการณ์การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (ตัวบ่งชี้ความพร้อมด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของ UNESCO)

ตัวบ่งชี้	สาระสำคัญ	
UNESCO	ความพร้อมด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (Media and Information Literacy Country Readiness)	
	เกณฑ์ (criteria)	ตัวบ่งชี้ (indicators)
	- การรู้เท่าทันและสารสนเทศในการศึกษา (media and information in education)	- มีรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศในหลักสูตรระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา - มีนโยบาย แผนงาน กฎหมาย ข้อบังคับ หรือกลไกระดับชาติที่ส่งเสริมและขับเคลื่อนการบูรณาการเทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการศึกษา

ตัวบ่งชี้	สาระสำคัญ	
		- มีนโยบายระดับชาติในการฝึกอบรมเกี่ยวกับการบูรณาการเทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการเรียนการสอน
	- นโยบายด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (media and Information literacy policy)	- มีองค์กรหรือหน่วยงานที่ทำงานหน้าที่กำกับดูแลสื่อ - มีบทบัญญัติเป็นการเฉพาะเกี่ยวกับสื่อ
	- การผลิตสื่อและสารสนเทศ (media and information supply)	- มีข้อมูลเกี่ยวกับการผลิตสื่อและสารสนเทศ - มีฐานข้อมูลกลาง (open data) เกี่ยวกับการผลิตสื่อและสารสนเทศที่เข้าถึงได้
	- การเข้าถึงและใช้งานสื่อและสารสนเทศ (media and information access and use)	- สัดส่วนผู้ใช้งานระบบอินเทอร์เน็ตบรอดแบนด์เปรียบเทียบกับจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วไป - ร้อยละของครัวเรือนที่รับฟังข้อมูลทางวิทยุ - ร้อยละของครัวเรือนที่มีโทรทัศน์ - ร้อยละของครัวเรือนที่ใช้โทรศัพท์บ้าน - ร้อยละของบุคคลที่ใช้โทรศัพท์มือถือ - ร้อยละของครัวเรือนที่ใช้โทรศัพท์มือถือ - ร้อยละของบุคคลที่ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ - ร้อยละของครัวเรือนที่ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ - ร้อยละของบุคคลที่เข้าถึงอินเทอร์เน็ต - ร้อยละของครัวเรือนที่เข้าถึงอินเทอร์เน็ต - จำนวนผู้อ่านหนังสือพิมพ์ (ต่อพันคน)
	- ภาคประชาสังคม (civil society)	- จำนวนชุมชนเสมือนจริงที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเข้าถึงได้ - จำนวนสมาคมวิชาชีพด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ - จำนวนนิตยสารหรือวารสารด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศที่ได้รับการรับรองโดยหน่วยงานภาครัฐ - จำนวนองค์กรพัฒนาเอกชนที่ทำงานด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ - จำนวนการประชุมหรือกิจกรรมประจำปีระดับประเทศด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ - การมีกลไกประสานงานการขับเคลื่อนภาคประชาสังคมในด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ

ตาราง 2.8 กรอบตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการประเมินสถานการณ์การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และ ดิจิทัล (กรอบแนวคิดในการพัฒนาตัวบ่งชี้เชิงสิ่งแวดล้อมด้านการรู้เท่าทันสื่อของ European Commission Information Society and Media Directorate-General Media and Media Literacy Unit)

ตัวบ่งชี้	กรอบแนวคิดในการพัฒนาตัวบ่งชี้เชิงสิ่งแวดล้อม (environmental indicators) ด้านการรู้เท่าทันสื่อ		
	เกณฑ์ (criteria)	จุดเน้น (components)	ตัวบ่งชี้ (indicators)
European Commission Information Society and Media Directorate-General Media and Media Literacy Unit	- บริบทการรู้เท่าทันสื่อ (media literacy context)	- การให้การศึกษาด้านสื่อ (media education)	- มีหัวข้อการรู้เท่าทันสื่ออยู่ในหลักสูตร
			- มีการอบรมพัฒนาครูในด้านการรู้เท่าทันสื่อ
			- มีกิจกรรมการศึกษาในด้านการรู้เท่าทันสื่อ
			- มีทรัพยากรการเรียนรู้ในด้านการรู้เท่าทันสื่อ
		- นโยบายด้านการรู้เท่าทันสื่อ (media literacy policy)	- มีองค์กรกำกับติดตามในด้านการรู้เท่าทันสื่อ
			- มีการกำหนดพันธกิจในเชิงกฎหมายให้กับองค์กรที่รับผิดชอบ
			- มีกิจกรรมกำกับติดตามในด้านการรู้เท่าทันสื่อ
		- อุตสาหกรรมสื่อ (media industry)	- มีการมีส่วนร่วมของสื่อหนังสือพิมพ์
			- มีการมีส่วนร่วมของสถานีโทรทัศน์
			- มีการมีส่วนร่วมของบริษัทโทรคมนาคม
			- มีการมีส่วนร่วมของบริษัทผู้ให้บริการระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
		- ภาคประชาสังคม (civil society)	- มีองค์กรที่มีบทบาทนำในการทำงานด้านการรู้เท่าทันสื่อ
			- มีกิจกรรมส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อโดยภาคประชาสังคม
			- มีการประสานความร่วมมือระหว่างองค์กรที่เกี่ยวข้อง

ตัวบ่งชี้	กรอบแนวคิดในการพัฒนาตัวบ่งชี้เชิงสิ่งแวดล้อม (environmental indicators) ด้านการรู้เท่าทันสื่อ		
	เกณฑ์ (criteria)	จุดเน้น (components)	ตัวบ่งชี้ (indicators)
	- การเข้าถึงสื่อ	- โทรศัพท์มือถือ	- ร้อยละผู้ใช้โทรศัพท์มือถือ
		- อินเทอร์เน็ต	- ร้อยละผู้ใช้งานระบบบรอดแบนด์
		- โทรศัพท์	- จำนวนเครื่องโทรศัพท์ต่อครัวเรือน
		- วิทยุ	- ร้อยละผู้ฟังรายการวิทยุ
		- หนังสือพิมพ์	- ร้อยละผู้อ่านหนังสือพิมพ์
		- ภาพยนตร์	- จำนวนโรงภาพยนตร์

อีกตัวอย่างหนึ่งของการวัดระดับการรู้เท่าทันสารสนเทศ ได้แก่ แบบทดสอบ Digital Intelligence™ แบบทดสอบระดับบุคคลที่พัฒนาขึ้นโดยสถาบัน DQ⁷ ซึ่งเป็นองค์กรภาคเอกชนที่ตั้งอยู่ที่สิงคโปร์ แบบทดสอบดังกล่าววัดสมรรถนะการใช้สื่อดิจิทัลของเด็กและเยาวชนใน 3 มิติหลัก ได้แก่ 1) ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (digital citizenship) 2) ความคิดสร้างสรรค์ทางดิจิทัล (digital creativity) และ 3) การเป็นผู้ประกอบการด้านดิจิทัล (Digital Entrepreneurship) (DQ, 2018: online) โดยแยกเป็น 8 องค์ประกอบ ดังนี้

- 1) อัตลักษณ์ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (digital citizen identity) หมายถึง ความสามารถในการสร้างและจัดการอัตลักษณ์ทั้งในโลกออนไลน์และออฟไลน์ได้อย่างมีสุขภาวะและศักดิ์ศรี
- 2) การจัดการเวลาหน้าจอ (screen time management) หมายถึง ความสามารถในการควบคุมตนเองในการจัดการเวลาหน้าจอ การทำงานหลายอย่าง (multitasking) และการมีส่วนร่วมทางออนไลน์
- 3) การจัดการเรื่องการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (cyberbullying management) หมายถึง ความสามารถในการระบุสถานการณ์ที่เป็นการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และสามารถรับมือได้อย่างชาญฉลาด
- 4) การจัดการเรื่องความปลอดภัยทางไซเบอร์ (cyber security management) หมายถึง ความสามารถในการปกป้องข้อมูลของตนเอง โดยการตั้งรหัสผ่าน (password) ที่เข้มแข็งและการจัดการกับการโจมตีทางไซเบอร์รูปแบบต่างๆ
- 5) ความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล (digital empathy) หมายถึง ความสามารถในการแสดงความเห็นอกเห็นใจต่อตนเองและผู้อื่นผ่านการแสดงอารมณ์ความรู้สึกทางสื่อออนไลน์

⁷ ดูรายละเอียดเพิ่มเติมที่ <https://www.dqinstitute.org/what-is-dq/>

- 6) ร่องรอยทางดิจิทัล (digital footprint) หมายถึง ความสามารถในการทำความเข้าใจธรรมชาติของร่องรอยทางดิจิทัล ผลกระทบของมันและการจัดการกับร่องรอยทางดิจิทัลอย่างมีความรับผิดชอบ
- 7) การคิดวิเคราะห์ (critical thinking) หมายถึง ความสามารถในการแยกแยะข้อมูลที่ถูกต้องและผิด เนื้อหาที่ดีและเป็นอันตราย และแหล่งการติดต่อทางออนไลน์ที่น่าเชื่อถือและน่าสงสัย
- 8) การจัดการความเป็นส่วนตัว (privacy management) หมายถึง ความสามารถและวิจารณญาณในการแบ่งปันข้อมูลส่วนตัวของตนและผู้อื่นทางโลกออนไลน์

นอกจากนี้ ในการประชุมเรื่องการศึกษาด้านพลเมืองดิจิทัลในเอเชียแปซิฟิก (Conference on Digital Citizenship in Asia-Pacific) จัดโดย UNESCO ณ กรุงเทพมหานคร ระหว่างวันที่ 2-3 มีนาคม 2560 องค์กรภาครัฐ เอกชน และภาคประชาสังคมในเอเชียแปซิฟิกที่เกี่ยวข้องได้นำเสนอตัวอย่างการดำเนินงานและประเมินความเป็นพลเมืองดิจิทัลในประเทศต่างๆ เช่น ออสเตรเลีย สิงคโปร์ เกาหลีใต้ เป็นต้น และร่วมเสนอมิติ (domain) จำนวน 7 ข้อ เพื่อเป็นกรอบการประเมินสมรรถนะของพลเมืองดิจิทัล (UNESCO, 2016) ดังรายละเอียดในตาราง 2.9 ดังนี้

ตาราง 2.9 สมรรถนะที่ประมวลจากการทบทวนกรอบการประเมินความเป็นพลเมืองดิจิทัล

มิติ (domain)	คำอธิบาย
การรู้เท่าทันเบื้องต้นเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ (basic IT literacy)	เข้าถึง ระบุที่อยู่ ค้นหาข้อมูลข่าวสาร และสามารถท่องไปในหน้าเว็บและแอปพลิเคชันต่างๆ ได้
การรู้เท่าทันสารสนเทศ (information literacy)	ใช้ จัดการ และประเมินข้อมูลข่าวสารได้ด้วยการวิพากษ์
การสร้างและดัดแปลง (creation and adaptation)	สร้างและดัดแปลงเนื้อหาให้เข้ากับบริบท
การสื่อสารและการร่วมมือ (communication and collaboration)	สื่อสารและมีส่วนร่วมกับผู้อื่น รวมถึงมีส่วนร่วมกับการเนื้อหา
อัตลักษณ์ทางดิจิทัล (ความปลอดภัย) (digital identity (safety))	ร่องรอยทางดิจิทัล ความเป็นส่วนตัว และการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล
จริยธรรมทางดิจิทัล (digital ethics)	เคารพผู้อื่น ความแตกต่าง และสิทธิของผู้อื่น
สุขภาวะทางดิจิทัล (digital wellbeing)	คำนึงถึงเวลาการใช้งาน สุขภาพ สิทธิของตนเอง การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และลิขสิทธิ์

ที่มา: UNESCO (2016)

แม้จะเป็นผู้พัฒนากรอบตัวบ่งชี้และกระตุ้นให้ประเทศสมาชิกนำไปใช้ในการประเมินสถานการณ์ในประเทศของตน แต่ UNESCO เองก็เห็นว่า สภาพแวดล้อมที่จำเป็นสำหรับการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศอาจแตกต่างกันไปในแต่ละประเทศ ภูมิภาค และภาคส่วน นอกจากนี้ สมรรถนะด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของพลเมืองก็อาจแตกต่างกันไปตามกลุ่มสังคม เพศสภาพ อายุ สถานที่ และความต้องการเฉพาะทาง ดังนั้นกรอบการประเมินของ UNESCO จึงให้

ความสำคัญกับบริบททางสังคมวัฒนธรรมของปัจเจกบุคคล ชุมชน และประเทศ รวมทั้งเสนอให้ประเทศสมาชิกได้พัฒนาเครื่องมือประเมินของตนเองเพื่อให้สอดคล้องกับบริบทเฉพาะที่ (UNESCO, 2013)

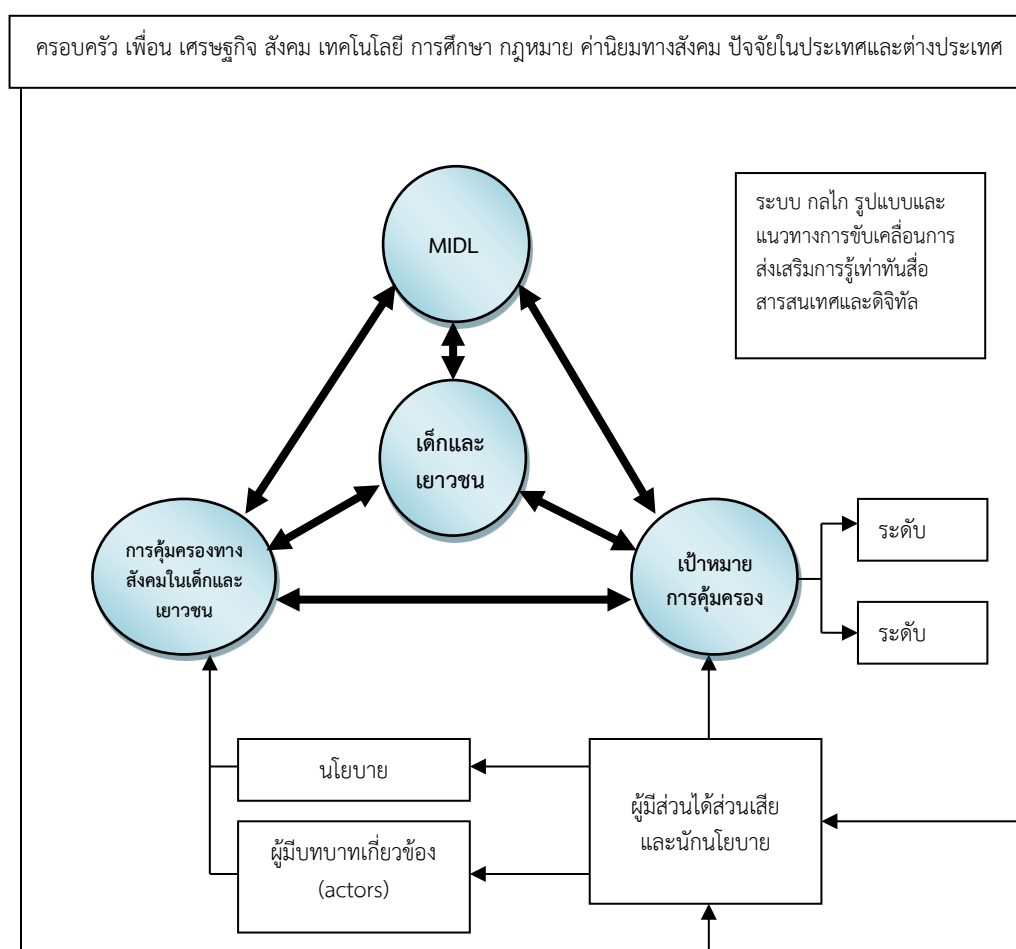
ข้อเสนอของ UNESCO สอดคล้องความเห็นของ EAVI (2010, 2011, อ้างถึงใน Schilder et al., 2016) ที่กล่าวว่า การปรับแต่ง (refining) เกณฑ์หรือตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อเป็นสิ่งที่ท้าทาย เนื่องจากแนวคิดนี้เกี่ยวข้องกับบริบท การกระทำ และอิทธิพลที่แตกต่างกันไป ดังนั้นการสำรวจแบบเดียวไม่สามารถให้ผลการประเมินการรู้เท่าทันสื่อได้อย่างครอบคลุมและต้องการแนวทางอื่นๆ อีก ขณะที่ Schwartz และคณะ (2011 อ้างถึงใน Schilder et al., 2016) ชี้ว่า แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อมีหลายมิติและซับซ้อนจึงไม่สามารถใช้เครื่องมือแบบเดียวในการวัดทุกมิติของการรู้เท่าทันสื่อและกลุ่มเป้าหมายทุกกลุ่มได้จึงเสนอแนะให้พัฒนาการประเมินหลายๆ แบบสำหรับองค์ประกอบด้านต่างๆ ของการรู้เท่าทันสื่อและกลุ่มเป้าหมายเฉพาะกลุ่ม

ขณะทำงานวิจัยของ Schilder และคณะ (2016) ที่สำรวจความคิดเห็นนักวิชาการและนักการศึกษาเกี่ยวกับความท้าทายในการประเมินผลการศึกษาด้านการรู้เท่าทันสื่อ พบว่า แม้ผู้ให้สัมภาษณ์จะเห็นว่าควรมีนโยบายและเครื่องมือการประเมินที่เป็นสากล (universal) เพื่อสะท้อนจุดร่วมของความเข้าใจและการทำงานที่เป็นแนวทางเดียวกัน และมีนักวิชาการบางกลุ่มที่พยายามสร้างเครื่องมือการประเมินการรู้เท่าทันสื่อแบบเดียวที่ใช้ได้ทุกสถานการณ์ แต่ผู้ตอบแบบสอบถามในงานวิจัยนี้ส่วนใหญ่ พบว่า การประเมินการรู้เท่าทันสื่อขึ้นอยู่กับบริบท เพราะการใช้สื่อเป็นสิ่งที่ขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมนั้นๆ (culturally specific) หรือกลุ่มวัย กลุ่มทางสังคมที่มีความแตกต่างกันจะเกิดความต้องการการประเมินที่ต่างกัน และการรู้เท่าทันสื่อก็มีความหมายแตกต่างกันในแต่ละประเทศ คณะผู้วิจัยยังเสนอว่า เนื่องจากการศึกษาวิจัยแนวทางการประเมินการรู้เท่าทันสื่อยังมีไม่มากนักจึงควรมีการศึกษาวิจัยและพัฒนาเครื่องมือการประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อและการศึกษาเกี่ยวกับด้านการรู้เท่าทันสื่อที่สูงกว่าทักษะขั้นพื้นฐาน รวมทั้งควรมีวิธีการประเมินที่หลากหลายเพื่อวัดชุดทักษะและกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกันไป

ส่วนการศึกษาของ Turner และคณะ (2017) ซึ่งดำเนินการวิจัยแบบระยะยาวเพื่อศึกษาองค์ความรู้และทักษะที่จำเป็นสำหรับการสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อกับการรู้เท่าทันดิจิทัลสำหรับผู้เรียนที่หลากหลายและต้องการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยเฉพาะด้านการคิดวิเคราะห์ เพื่อให้เกิดการเชื่อมต่อระหว่างการเรียนรู้หลังจบการศึกษา การเรียนรู้ในระบบ และการมีส่วนร่วมในฐานะพลเมือง (civic engagement) เสนอแนะว่า ในการประเมินการรู้เท่าทันสื่อในระดับสังคมควรวิเคราะห์ปัญหาตามบริบททางสังคม การศึกษา และเศรษฐกิจ ไม่ควรใช้วิธีเดียวกันสำหรับแก้ทุกปัญหา เนื่องจากสภาพสังคมและการศึกษามีความหลากหลายจึงควรใช้การแก้ปัญหาที่เหมาะสมกับบริบทนั้นๆ นอกจากนี้ยังควรสร้างขอบเขตการนิยามและการใช้นโยบายที่ยืดหยุ่น เพื่อเอื้อให้เกิดนวัตกรรมและการคิดสร้างสรรค์อย่างเสรี รวมทั้ง การสร้างการศึกษาและพลเมืองในยุคดิจิทัลที่มีความรู้เท่าทัน (literate) เช่น พิจารณาการสร้างสมดุลระหว่างการปกป้องคุ้มครองสิทธิของผู้สร้างสรรค์ผลงานกับการเอื้อให้เกิดการประยุกต์และปรับปรุงผลงานที่มีคุณภาพยิ่งขึ้น

คณะผู้วิจัยจึงนำแนวคิดเรื่องการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมและกรอบการประเมินระดับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล รวมทั้งความเป็นพลเมืองดิจิทัลมาใช้ในการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของไทยต่อไป

คณะผู้วิจัยได้ประมวลและสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องข้างต้นเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยทางทฤษฎี (theoretical conceptual framework) สำหรับโครงการวิจัย ดังนี้



ภาพ 2.2 กรอบแนวคิดการวิจัยทางทฤษฎี

ที่มา: ผู้วิจัย

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

โครงการวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีวิจัยเอกสาร (documentary research) การสนทนากลุ่ม (focus group interview) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลและนำมาวิเคราะห์ผลการศึกษา โดยแบ่งกิจกรรมวิจัยเป็น 3 ส่วน ได้แก่

1. การศึกษาสถานการณ์การใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนในไทย นโยบาย แนวทาง รูปแบบ และภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ของประเทศไทย
2. การศึกษานโยบาย แนวทาง มาตรการ และบทบาทของภาคส่วนต่างๆ ของประเทศ กรณีศึกษา
3. การพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมและข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน

มีรายละเอียดในการดำเนินกิจกรรมการวิจัยและแผนกิจกรรมการวิจัยดังต่อไปนี้

3.1 การศึกษาสถานการณ์การใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนในไทย นโยบาย แนวทาง รูปแบบ และภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของประเทศไทย

3.1.1 ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิจัยเอกสาร เพื่อประมวลสถานการณ์การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนในไทย รวมทั้งนโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนไทย เพื่อระบุภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง ซึ่งจะนำไปเป็นกลุ่มตัวอย่างในการสนทนากลุ่มต่อไป

ขั้นตอนที่ 2 การวิเคราะห์เนื้อหา จากการทบทวนเอกสารและการกำหนดประเด็นคำถามหลักสำหรับการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการจัดการสนทนากลุ่ม

ขั้นตอนที่ 3 การจัดการสนทนากลุ่ม โดยจัดเวทีถอดบทเรียนการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับสถานการณ์การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล พฤติกรรมการใช้สื่อของเด็กและเยาวชนไทย รวมทั้งนโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อฯ ของภาคส่วนต่างๆ

ขั้นตอนที่ 4 การสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อเก็บข้อมูลเชิงลึกเพิ่มเติมเกี่ยวกับสถานการณ์การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล พฤติกรรมการใช้สื่อของเด็กและเยาวชนไทย รวมทั้งนโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อฯ ของภาคส่วนต่างๆ

ขั้นตอนที่ 5 การวิเคราะห์เนื้อหา จากการสนทนากลุ่มและการสัมภาษณ์เชิงลึก และนำมาสังเคราะห์เรียบเรียงเป็นผลการศึกษาศถานการณ์การใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนในไทย นโยบาย แนวทาง รูปแบบ และภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของประเทศไทย

3.1.2 การคัดเลือกและระบุผู้ให้ข้อมูลวิจัย

เนื่องจากการศึกษาศถานการณ์การใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนในไทยศึกษาทั้งนโยบาย แนวทาง รูปแบบ และภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของประเทศไทย กลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ให้ข้อมูลในงานวิจัยนี้จึงแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ ก.กลุ่มเด็กและเยาวชน และ ข.ภาคส่วนที่ดำเนินงานด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ซึ่งในการวิจัยนี้ คณะผู้วิจัยได้ใช้การคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลแบบเจาะจง (purposive sampling) สำหรับการสนทนากลุ่ม โดยมีการกำหนดเกณฑ์และขั้นตอนการคัดเลือก จำแนกตามกลุ่มเป้าหมาย ดังนี้

กลุ่มเด็กและเยาวชน

คณะผู้วิจัยได้กำหนดคุณสมบัติของกลุ่มเด็กและเยาวชนที่จะเป็นผู้ให้ข้อมูลในงานวิจัย ดังนี้

1) เป็นเด็ก มีอายุไม่เกิน 18 ปีบริบูรณ์ และเป็นเยาวชน มีอายุระหว่าง 18-25 ปีบริบูรณ์ ตามนิยามศัพท์ปฏิบัติการที่ระบุไว้ในบทที่ 1

2) เป็นเด็กและเยาวชนที่มีบริบททางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน เพื่อให้ได้ข้อมูลมาเป็นแนวทางในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่เหมาะสมในสังคมไทยจึงได้แบ่งกลุ่มเด็กและเยาวชนออกเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่

2.1) *กลุ่มเด็กและเยาวชนนักกิจกรรม* ได้แก่ เด็กและเยาวชนที่เคยเข้าร่วมกิจกรรมส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล หรือกิจกรรมส่งเสริมศักยภาพทางสังคมอื่นๆ โดยประสานงานผ่านเครือข่ายที่ทำงานด้านสร้างสรรค์กิจกรรมเสริมพลังให้แก่เด็กและเยาวชน เช่น กลุ่มบางกอกนี้ดีจัง ซึ่งเป็นกลุ่มที่รวบรวมเด็กและเยาวชนที่ชอบทำกิจกรรมทั้งในกรุงเทพและต่างจังหวัด โดยเด็กและเยาวชนจากกลุ่มนี้จะอยู่ในช่วงอายุ 18-19 ปี

2.2) *กลุ่มเด็กและเยาวชนกลุ่มเสี่ยง* เช่น กลุ่มเด็กไร้บ้าน เด็กที่มีสถานะทางเศรษฐกิจและสังคมไม่มั่นคง มาจากครอบครัวที่บิดามารดาหย่าร้างหรือเศรษฐกิจไม่ดีสำหรับเด็กและเยาวชนกลุ่มนี้ โดยคณะผู้วิจัยได้ประสานงานเครือข่ายที่ช่วยทำงานพัฒนาในเด็กกลุ่มเสี่ยงให้ช่วยประสานงานเด็กและเยาวชนกลุ่มนี้ ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างกลุ่มนี้มีอายุระหว่าง 18-25 ปี

2.3) *กลุ่มเด็กและเยาวชนชายขอบ* เช่น กลุ่มชาติพันธุ์ ผู้พิการ เป็นต้น สำหรับการวิจัยครั้งนี้ คณะผู้วิจัยได้ประสานงานเครือข่ายที่ช่วยทำงานกับกลุ่มชาติพันธุ์หรือชายขอบให้ช่วยประสานงานเด็กและเยาวชนกลุ่มนี้ ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างกลุ่มนี้มีอายุระหว่าง 18-21 ปี

2.4) *กลุ่มเด็กและเยาวชนทั่วไป* ได้แก่ เด็กและเยาวชนที่ไม่ได้อยู่ในกลุ่มเสี่ยง กลุ่มชายขอบ หรือเข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม สำหรับการวิจัยครั้งนี้ คณะผู้วิจัยได้ประสานงานเครือข่ายการศึกษาทั้งในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายและมหาวิทยาลัยในการประสานงานเชิญเข้าร่วมการสัมมนา พบว่า กลุ่มตัวอย่างกลุ่มนี้มีอายุระหว่าง 18-21 ปี

3) เป็นเด็กและเยาวชนซึ่งมาจากภูมิภาคที่หลากหลายในสังคมไทย เช่น ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคกลาง เป็นต้น เพื่อให้เป็นตัวแทนของประชากรเด็กและเยาวชนในสังคมไทย

เมื่อกำหนดคุณสมบัติของกลุ่มตัวอย่างที่ชัดเจนแล้ว คณะผู้วิจัยได้กำหนดจำนวนเด็กและเยาวชนในการสนทนากลุ่ม โดยกำหนดการสนทนากลุ่มสำหรับผู้ให้ข้อมูลที่เป็นเด็กและเยาวชนออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละไม่เกิน 6-10 คน จำแนกตามบริบทปัจจัยแวดล้อมของเด็กและเยาวชนที่แตกต่างกัน เพื่อให้ผู้เข้าประชุมสามารถให้ข้อมูลได้มากที่สุดและครบทุกคน จากนั้นคณะผู้วิจัยได้ติดต่อไปยังหน่วยงานและบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลฯ ในประเทศไทย เพื่อร่วมกันคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างตามคุณสมบัติดังกล่าวข้างต้น ซึ่งหน่วยงานที่เข้าร่วมในการคัดเลือก ได้แก่ 1) สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) 2) มูลนิธิเพื่อนเยาวชนเพื่อการพัฒนา 3) โรงเรียนราชวินิตมัธยม กรุงเทพฯ 4) โรงเรียนชุมชนชนสงฆ์พอง อำเภอสังขละ จังหวัดกาญจนบุรี 5) มหาวิทยาลัยมหาสารคาม และ 6) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จังหวัดปทุมธานี ทำให้ได้เด็กและเยาวชน รวมทั้งสิ้นจำนวน 42 คน (รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก ก)

ทั้งนี้ ในขั้นตอนการเข้าร่วมการสนทนากลุ่ม คณะผู้วิจัยได้ปฏิบัติตามจริยธรรมในการศึกษาวิจัยมนุษย์ โดยได้รับการยินยอมจากเด็กและเยาวชนผู้ให้ข้อมูล รวมทั้งผู้ปกครอง/อาจารย์ที่ปรึกษา ก่อนการเข้าในการสนทนากลุ่มเพื่อให้ข้อมูล

ภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

คณะผู้วิจัยได้กำหนดคุณสมบัติของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลในงานวิจัยจากภาคส่วนต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในสังคมไทย โดยจำแนกออกเป็น 5 กลุ่ม ได้แก่ 1) ภาครัฐ 2) ภาคสถาบันการศึกษา ครอบคลุมทั้งระดับเด็กและเยาวชน 3) ภาคประชาสังคม 4) ภาคสื่อมวลชน และ 5) บุคคลที่อยู่แวดล้อมใกล้ชิดเด็กและเยาวชน ได้แก่ พ่อแม่ ผู้ปกครอง เพื่อน รุ่นพี่ญาติพี่น้อง ฯลฯ โดยกำหนดจำนวนผู้ให้ข้อมูลจากภาคส่วนต่างๆ กลุ่มละไม่เกิน 6-10 คน ทำให้มีผู้เข้าประชุม จำนวนทั้งสิ้น 36 คน ดังนี้ (รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก ข)

1) **ภาครัฐ** โดยคณะผู้วิจัยได้คัดเลือกหน่วยงานจากภาครัฐที่ทำงานเกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน และ/หรือสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในประเทศไทย ประกอบด้วย 1.1) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม 1.2) สำนักคุ้มครองผู้บริโภคในกิจการกระจายเสียงและโทรทัศน์ (กสทช.) 1.3) กองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี (บก.ปอท.) 1.4) ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนใน

การใช้สื่อออนไลน์ 1.5) กรมกิจการเด็กและเยาวชน 1.6) สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ และ 1.6) สำนักเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม โดยผู้แทนของแต่ละหน่วยงานจะต้องมีบทบาทในการร่วมวางแผนนโยบาย วางแผนการทำงาน หรือมีส่วนร่วมในการทำงานที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในเด็กและเยาวชน

2) ภาคสถาบันการศึกษา ประกอบด้วย หน่วยงานด้านการศึกษาและสถานศึกษาที่มีการเรียนการสอนด้านการสื่อสาร นิเทศศาสตร์ เทคโนโลยีสารสนเทศ กฎหมายด้านสื่อสารมวลชน และสาขาที่เกี่ยวข้องกับการผลิตครู ซึ่งเป็นบุคคลสำคัญที่อยู่แวดล้อมเด็กและเยาวชน ประกอบด้วย 2.1) มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ 2.2) มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ 2.3) มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา 2.4) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 2.5) มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม 2.6) มหาวิทยาลัยเซนต์จอห์น 2.7) โรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม 2.8) สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา 2.9) สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2.10) มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช 2.11) โรงเรียนราชวินิตมัธยม 2.12) โรงเรียนบางช้าง 2.13) โรงเรียนปรียาโชติ โดยผู้แทนของแต่ละหน่วยงานจะต้องมีบทบาทในการร่วมวางแผนนโยบาย วางแผนการทำงาน การร่างหรือบริหารหลักสูตร หรือทำการสอนหรือวิจัย หรือมีส่วนร่วมในทำงานที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในเด็กและเยาวชน

3) ภาคประชาสังคม ซึ่งเป็นเครือข่ายในการทำงานเพื่อการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล หรือการส่งเสริมคุณภาพชีวิตของเด็กและเยาวชน ประกอบด้วย 3.1) กลุ่มไม้ขีดไฟ จังหวัดนครราชสีมา 3.2) มูลนิธิเพื่อนเยาวชนเพื่อการพัฒนาเครือข่าย 3.3) สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน 3.4) มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ 3.5) เครือข่ายรักษะเขาชะเมา 3.6) กลุ่มมานีมานะ จังหวัดสงขลา 3.7) กลุ่มดอกคำพู่ จังหวัดสุราษฎร์ธานี โดยผู้แทนของแต่ละหน่วยงานจะต้องมีบทบาทในการร่วมวางแผนนโยบาย วางแผนการทำงาน หรือมีส่วนร่วมในทำงานที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในเด็กและเยาวชน

4) ภาคสื่อมวลชน ประกอบด้วย 4.1) กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ 4.2) โครงการอินเทอร์เน็ตเพื่อกฎหมายประชาชน (iLaw) 4.3) นักวิชาการอิสระ 4.4) มูลนิธิสื่อประชาชน 4.5) มูลนิธิสื่อประชา-ธรรม 4.6) สำนักเครือข่ายสื่อสารสาธารณะ 4.7) ไทยพีบีเอส ทั้งนี้ผู้แทนของแต่ละหน่วยงานจะต้องมีบทบาทในการร่วมวางแผนนโยบาย วางแผนการทำงาน หรือมีส่วนร่วมในทำงานที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในเด็กและเยาวชน

5) บุคคลที่อยู่แวดล้อมใกล้ชิดเด็กและเยาวชน ประกอบด้วย 5.1) ผู้ปกครอง 5.2) พ่อแม่ 5.3) เพื่อน รุ่นพี่ 5.4)ญาติพี่น้องของเด็กและเยาวชนกลุ่มเสี่ยง กลุ่มนักกิจกรรม กลุ่มชายขอบ และกลุ่มทั่วไปที่มาร่วมการสนทนากลุ่ม

ทั้งนี้ คณะผู้วิจัยได้ปฏิบัติตามจริยธรรมในการศึกษาวิจัยมนุษย์ โดยได้รับการยินยอมจากเด็กและเยาวชน ผู้ปกครอง/อาจารย์ที่ปรึกษา รวมทั้งผู้ให้ข้อมูลจากภาคส่วนต่างๆ ก่อนการเข้าในการเข้าร่วมการสนทนากลุ่มเพื่อให้ข้อมูล

เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกมากขึ้น หลังจากการประชุมสนทนากลุ่ม คณะนักวิจัยได้ร่วมกันคัดเลือกผู้ให้สัมภาษณ์ข้อมูลเจาะลึกรายบุคคล โดยคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลแบบเจาะจงพิจารณาจากบทบาทหน้าที่ของผู้ให้สัมภาษณ์ที่ต้องมีบทบาทสำคัญในการทำงานด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ

และดิจิทัล ไม่ว่าจะเป็นการทำงานเชิงนโยบาย การวางแผน การวิจัย หรือขับเคลื่อนกิจกรรมทางสังคม และเคยเข้าร่วมการประชุมสนทนากลุ่มในการวิจัยครั้งนี้ และพบว่า สามารถให้ข้อมูลเชิงลึกอันเป็นประโยชน์ต่อการวิจัยได้เป็นอย่างดี โดยแบ่งออกเป็นตัวแทนจากภาคประชาสังคมที่ทำงานส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อฯ กับเด็กและเยาวชน ครอบครัว และความปลอดภัยทางไซเบอร์ กลุ่มภาคนักวิชาชีพสื่อที่มีลักษณะของความเป็นสื่อเพื่อพลเมืองหรือขับเคลื่อนสังคม กลุ่มภาครัฐที่มีบทบาทด้านนโยบายการศึกษาเพื่อการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลในสังคมไทย รวม 9 คน นอกจากนี้ยังมีการสัมภาษณ์ตัวแทนเด็กและเยาวชนที่มีบริบทแตกต่างกันตามที่กำหนดในระเบียบวิธีวิจัย และเคยเข้าร่วมการประชุมสนทนากลุ่มในการวิจัยครั้งนี้ พบว่า สามารถให้ข้อมูลเชิงลึกอันเป็นประโยชน์ต่อการวิจัยได้เป็นอย่างดีจึงเชิญมาร่วมการสัมภาษณ์เชิงลึกเพิ่มเติม ได้แก่ ผู้แทนจากกลุ่มเด็กและเยาวชนกลุ่มเสียง กลุ่มเด็กทั่วไป กลุ่มนักกิจกรรม และกลุ่มชายขอบ รวม 8 คน รวมทั้งสิ้น 17 คน

ทั้งนี้ การวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า มีการกล่าวถึงหน่วยงานภาคเอกชนและองค์กรอิสระที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการทำงานด้านสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในกลุ่มเด็กและเยาวชน คณะวิจัยจึงได้มีการสัมภาษณ์เชิงลึกเพิ่มเติม โดยได้เลือกบริษัทเอกชน เจ้าของเว็บไซต์ที่เป็นที่นิยมในกลุ่มเด็กและเยาวชน นักวิชาการอิสระด้านสื่อ และภาคประชาสังคมที่มีการทำงานด้านสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล โดยพิจารณาผู้แทนจากองค์กรที่มีบทบาทในการขับเคลื่อนงานดังกล่าวที่มีผลในระดับประเทศเพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงนโยบายและปัจจัยในระดับประเทศมากขึ้น ได้มีรายละเอียด ดังตาราง 3.1

ทั้งนี้ คณะผู้วิจัยได้ปฏิบัติตามจริยธรรมในการศึกษาวิจัยมนุษย์ โดยได้รับการยินยอมจากเด็กและเยาวชน ผู้ปกครอง/อาจารย์ที่ปรึกษา รวมทั้งผู้ให้ข้อมูลจากภาคส่วนต่างๆ ก่อนการเข้าในการเข้าร่วมการสนทนากลุ่มเพื่อให้ข้อมูล

หลังจากการประชุมสนทนากลุ่ม คณะนักวิจัยได้ร่วมกันคัดเลือกผู้ให้สัมภาษณ์ข้อมูลเจาะลึกรายบุคคล โดยคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลแบบเจาะจงพิจารณาจากบทบาทหน้าที่ และข้อมูลให้ผู้ให้สัมภาษณ์ได้ให้ไว้ในการประชุมสนทนากลุ่มมีเด็กและเยาวชน และผู้ให้ข้อมูลจากภาคส่วนต่างๆ รวมทั้งสิ้น 17 คน มีรายละเอียด ดังตาราง 3.1

ตาราง 3.1 ผู้ให้สัมภาษณ์ข้อมูลเจาะลึกรายบุคคล

กลุ่มผู้ให้ข้อมูล	ประเภท	จำนวน
ผู้ให้ข้อมูลที่เป็นเด็กและเยาวชน	นักเรียน จาก กทม. กาญจนบุรี กระบี่	3 คน
	เด็กและเยาวชนนักรักกิจกรรม จาก กทม. และเชียงใหม่	3 คน
	นักศึกษามหาวิทยาลัย จากอุดรดิตถ์ และมหาสารคาม	2 คน
ผู้ให้ข้อมูลจากภาคส่วนต่างๆ	นักวิชาการ และผู้กำหนดนโยบาย	1 คน
	ครูผู้สอน จาก กทม.	1 คน
	อาจารย์ด้านนิเทศศาสตร์	1 คน
	นักสื่อสารมวลชน	1 คน
	คนทำงานภาคสังคมด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชน ครอบครัวอินเทอร์เน็ต และความปลอดภัยทางไซเบอร์	5 คน
	บริษัทเอกชน	1 คน
	เว็บไซต์	1 คน
	องค์กรภาคประชาสังคมด้านสื่อ และบริโภค	2 คน
	นักวิชาการอิสระด้านสื่อ	1 คน
	รวม	22 คน

3.1.3 เครื่องมือในการวิจัย

เครื่องมือการวิจัยในส่วนการสนทนากลุ่ม ได้แก่ แนวคำถามในการสนทนากลุ่มแบ่งออกเป็น 2 ชุด ได้แก่ แนวคำถามสำหรับผู้ให้ข้อมูลที่เป็นกลุ่มเด็กและเยาวชน และแนวคำถามสำหรับผู้ให้ข้อมูลที่มาจากภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล โดยคณะผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นจากการวิเคราะห์ผลการทบทวนเอกสาร การตรวจสอบเครื่องมือด้วยใช้วิธีการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสื่อสารและนิเทศศาสตร์และด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล จำนวน 2 ท่าน

แนวคำถามสำหรับกลุ่มเด็กและเยาวชน มี 7 ข้อ ได้แก่

1. เด็กและเยาวชนเข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลอะไรบ้าง และเข้าถึงอย่างไร
2. พฤติกรรมการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนมีลักษณะอย่างไร เช่น ระยะเวลา วัตถุประสงค์การใช้
3. เด็กและเยาวชนสามารถวิเคราะห์ ประเมินเนื้อหาที่ได้รับจากสื่อได้หรือไม่ อย่างไร
4. เด็กและเยาวชนมีการสร้างสรรค์สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลอย่างไร
5. ผลกระทบเชิงบวกจากการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่มีต่อเด็กและเยาวชนมีอะไรบ้าง
6. ผลกระทบเชิงลบจากการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่มีต่อเด็กและเยาวชนมีอะไรบ้าง
7. ปัจจัยและบริบทที่เกี่ยวข้องใดบ้างที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน

แนวคำถามสำหรับภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และ ดิจิทัล มี 5 ข้อ ได้แก่

1. หน่วยงานมีนโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานเรื่องการรู้เท่าทันสื่อฯ อะไรบ้าง และอย่างไร
2. สถาบัน/หน่วยงาน/ภาคี/ภาคส่วนใดบ้างที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล และมีบทบาทหน้าที่อย่างไร
3. กฎหมาย/กฎระเบียบใดบ้างที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล และมีส่วนเกี่ยวข้องอย่างไรในการบังคับใช้กฎหมาย/กฎระเบียบดังกล่าวมีประสิทธิภาพหรือไม่ อย่างไร และมีปัญหาหรือควรเปลี่ยนแปลงอย่างไร
4. ผลการดำเนินงานกับการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเป็นอย่างไร มีวิธีวัดผลและประเมินผลอย่างไร
5. ปัจจัยใดบ้างที่ส่งผลต่อการดำเนินการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

3.1.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสนทนากลุ่มและการสัมภาษณ์เชิงลึกใช้โปรแกรม Nvivo Version 10 ซึ่งเป็นโปรแกรมเพื่อการวิจัยเชิงคุณภาพสำหรับการจัดข้อมูลแบบ Thematic Analysis และใช้วิธีการ Inter-coder Agreement โดยมีนักวิจัยที่มีประสบการณ์ด้านการทำวิจัยการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล จำนวน 2 ท่านตรวจสอบการวิเคราะห์ เพื่อยืนยันความน่าเชื่อถือของการวิเคราะห์ข้อมูล

3.2 การศึกษานโยบาย แนวทาง มาตรการ และบทบาทของภาคส่วนต่างๆ ของประเทศ กรณีศึกษา

การศึกษานโยบาย แนวทาง มาตรการ และบทบาทของภาคส่วนต่างๆ ของประเทศ กรณีศึกษาในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีวิจัยเอกสารเป็นหลัก โดยศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ หนังสือ งานวิจัย รายงาน เอกสารราชการ บทความ บทวิเคราะห์ และรายงานทางสื่อมวลชน เป็นต้น เพื่อวิเคราะห์นโยบาย กฎหมาย มาตรการ แนวทาง รูปแบบ กลไก และบทบาทของภาคส่วนต่างๆ ที่ดำเนินงานด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในต่างประเทศ คณะผู้วิจัยมีขั้นตอนการเก็บข้อมูล ดังนี้

3.2.1 การเลือกประเทศกรณีศึกษา

คณะผู้วิจัยเลือกประเทศกรณีศึกษาโดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงประเทศกรณีศึกษา จำนวน 3 ประเทศ ได้แก่ สาธารณรัฐเกาหลี (เกาหลีใต้) สิงคโปร์ และสหราชอาณาจักร เนื่องจากประเทศทั้ง 3 มีคุณสมบัติที่เหมาะสมต่องานวิจัย ดังนี้

- 1) มีความโดดเด่นและชัดเจนในการดำเนินงานนโยบายและบทบาทของภาคส่วนต่างๆ ที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

2) มีความแตกต่างของแนวทางและจุดเน้นของนโยบายตามแนวทางการวิเคราะห์แบบจำลองเชิงวาทกรรม 4 แบบที่อธิบายข้างต้น (variety of approaches)

3) มีบริบททางสังคม การศึกษา ภูมิทัศน์สื่อ การเมือง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมที่หลากหลายและสอดคล้องกับสังคมไทยในบางประเด็น

จากการสำรวจเอกสารเบื้องต้น คณะผู้วิจัยสรุปคุณสมบัติของประเทศกรณีศึกษาที่สอดคล้องกับแนวทางของงานวิจัยได้ดังตาราง 3.2

ตาราง 3.2 คุณสมบัติของทั้งสามประเทศกรณีศึกษาตามเกณฑ์การวิจัย

คุณสมบัติ	ประเทศ		
	สาธารณรัฐเกาหลี	สิงคโปร์	สหราชอาณาจักร
1. การดำเนินงานที่ชัดเจนและโดดเด่น	- Broadcasting Act (กฎหมาย)⁸ - หลักสูตรในโรงเรียน (ภาครัฐ-การศึกษา)⁹ - Media Literacy Resource Guide สำหรับครู (ภาคประชาสังคม-การศึกษา)¹⁰ - นโยบายเกี่ยวกับการเสพติดเกมออนไลน์ (ภาครัฐ)	- Media Literacy Council (ภาครัฐ)¹² - National Internet Advisory Committee (องค์กรกำกับดูแลภาครัฐ)¹³ - หลักสูตรด้าน Media Literacy ในมหาวิทยาลัย (สถาบันการศึกษา)¹⁴ - Touch Community Service Group (ภาคประชาสังคม)¹⁵	- Ofcom (องค์กรกำกับดูแล)¹⁶ - BBC (องค์กรสื่อสารสาธารณะ)¹⁷

⁸ <http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001819/181917e.pdf>

⁹ อ้างแล้ว

¹⁰ อ้างแล้ว

¹² <https://www.medialiteracycouncil.sg>

¹³ National Internet Advisory Committee to advise on Media Literacy Programmes. *Ministry of Communications, Information and the Arts*. 30 March 2007. Retrieved from <https://www.mci.gov.sg/pressroom/news-and-stories/pressroom/2007/3/national-internet-advisory-committee-to-advise-on-media-literacy-programmes?page=162>

¹⁴ Lim, S. S., & Nekmat, E. (2009). Media Education in Singapore – New Media, New Literacies? . In C.-K. Cheung (Ed.), *Media Education in Asia* (pp. 185-197). Dordrecht: Springer. Retrieved from https://www.researchgate.net/profile/Sun_Sun_Lim/publication/225317382_Media_Education_in_Singapore_-_New_Media_New_Literacies/links/55287fae0cf29b22c9bcb101/Media-Education-in-Singapore-New-Media-New-Literacies.pdf

¹⁵ <https://www.touch.org.sg/about-touch/our-services>

¹⁶ <https://www.ofcom.org.uk/research-and-data/media-literacy-research>

¹⁷ <http://www.bbc.co.uk/learning/overview/about/digital literacy.shtml>

คุณสมบัติ	ประเทศ		
	สาธารณรัฐเกาหลี	สิงคโปร์	สหราชอาณาจักร
	และประชาสังคม-เด็กและเยาวชน) ¹¹		
2. แนวทางที่หลากหลาย	Social, Competence, Citizenship, Creativity models	Social, Competence, Citizenship models	Social, Competence, Citizenship models
3. บริบททางการเมือง สังคม และเศรษฐกิจ	- ปกครองด้วยระบอบประชาธิปไตย - มีความเป็นสังคมตะวันออก - ขับเคลื่อนนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์	- ปกครองด้วยระบอบประชาธิปไตย - เป็นสังคมตะวันออกและมีความหลากหลายทางวัฒนธรรม - ให้ความสำคัญกับนโยบายการพัฒนาเศรษฐกิจและเทคโนโลยี	- ปกครองด้วยระบอบประชาธิปไตย - เป็นสังคมที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม

3.2.2 การสืบค้นข้อมูล

คณะผู้วิจัยสืบค้นเอกสารที่เกี่ยวข้องกับนโยบายการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของประเทศกรณีศึกษาทางอินเทอร์เน็ตผ่านกูเกิ้ล (Google) และ Google Scholars รวมทั้งฐานข้อมูลงานวิจัยออนไลน์ EBSCO ซึ่งเป็นฐานข้อมูลที่รวบรวมข้อมูลเชิงวิชาการจากทุกฐานข้อมูลที่สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาบอกรับ โดยใช้คำสำคัญ ได้แก่

- media literacy policy, information literacy policy, digital literacy policy โดยค้นหาร่วมกับชื่อประเทศเป็นภาษาอังกฤษ เพื่อสืบค้นจากฐานข้อมูลออนไลน์ที่เป็นภาษาอังกฤษ
- นโยบายการรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันสารสนเทศ การรู้เท่าทันดิจิทัล (หรือดิจิทัล) โดยค้นหาร่วมกับชื่อประเทศเป็นภาษาไทย เพื่อสืบค้นจากฐานข้อมูลออนไลน์ที่เป็นภาษาไทย

นอกจากนี้ คณะผู้วิจัยสืบค้นเอกสารที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติม เพื่อนำมาใช้ประกอบการอธิบายบริบททางการเมือง สังคม เศรษฐกิจ และการใช้สื่อของเด็กและเยาวชนในประเทศกรณีศึกษา และเพื่อวิเคราะห์การออกนโยบายการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในประเทศนั้นๆ

¹¹ เกาหลีใต้ใช้ "อาการติดเกม" ต้องมีมาตรฐานรองรับ. ผู้จัดการออนไลน์. 22 มิถุนายน 2554. เข้าถึงจาก <http://www.manager.co.th/game/viewnews.aspx?NewsID=9540000076724>; รัฐบาลเกาหลี ห้ามเด็กเกาหลีเล่น online เกินเที่ยงคืน!!!. Thailandgaming.cm. 8 กรกฎาคม 2554. เข้าถึงจาก <http://thailandgaming.com/web/รัฐบาลเกาหลี-ห้ามเด็กเก/31630>; เกาหลีแจ้ง!! เปิดศูนย์บำบัดเด็กติดเกมเป็นที่แรกของโลกแล้ว. Online-station.net. 15 มิถุนายน 2554. เข้าถึงจาก <http://www.online-station.net/news/game/22574>

3.2.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาเอกสารเกี่ยวกับประเทศกรณีศึกษา คณะผู้วิจัยจะจัดระบบข้อมูล วิเคราะห์ และนำเสนอข้อมูลด้วยการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ เพื่อแสดงให้เห็นนโยบาย แนวทาง รูปแบบ การดำเนินงาน และภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งที่มาที่ไปและบริบทในการสร้างและดำเนินนโยบาย ต่างๆ โดยแบ่งเป็นหัวข้อต่างๆ ดังนี้

1. ภูมิทัศน์และสถานการณ์สื่อของประเทศกรณีศึกษา
2. พฤติกรรมการใช้สื่อของพลเมืองในประเทศกรณีศึกษา
3. บริบททางสังคมและเศรษฐกิจของประเทศกรณีศึกษา
4. นโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนในประเทศกรณีศึกษา

3.3 การพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน

กระบวนการพัฒนาร่างตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน คณะผู้วิจัยได้จัดให้มีกิจกรรมวิจัยโดยมี กระบวนการขั้นตอน ดังนี้

3.3.1 ประชุมคณะนักวิจัยและทีมงานพัฒนารอบแนวคิดและกระบวนการขั้นตอน ในการออกแบบตัวบ่งชี้ โดยนำผลการวิเคราะห์ข้อมูลสถานการณ์การใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ของเด็กและเยาวชนในประเทศไทย รวมถึงการดำเนินงานและการขับเคลื่อนการส่งเสริมการรู้เท่าทัน สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของภาคส่วนต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง และการดำเนินนโยบาย แนวทาง รูปแบบ การดำเนินงานในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่ผ่านมาของประเทศไทยและ ของต่างประเทศมาใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการร่างกรอบแนวคิดและออกแบบกระบวนการ

3.3.2 การคัดเลือกผู้เข้าร่วมการประชุมปฏิบัติการ โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ 1) ตัวแทนของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลจากการประชุมสนทนากลุ่มและการสัมภาษณ์เชิงลึก และ 2) ตัวแทน ของภาคีที่ขับเคลื่อนงานด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล และการปกป้องคุ้มครองเด็กและ เยาวชนมีรายละเอียดดังตาราง 3.3

ตาราง 3.3 ข้อมูลผู้เข้าร่วมประชุมระดมความคิดเห็นเพื่อพัฒนาร่างตัวบ่งชี้ระดับสังคมฯ

ผู้เข้าร่วมประชุมฯ	จำนวน
นักเรียนและแกนนำเยาวชน	3 คน
นักวิชาการด้านนิเทศศาสตร์และครุศาสตร์	4 คน
คนทำงานภาคสังคม และองค์กรธุรกิจด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชน การผลิตสื่อ การรู้เท่าทันสื่อฯ	6 คน
ครู เจ้าหน้าที่ และผู้กำหนดนโยบายทางการศึกษา	4 คน
เจ้าหน้าที่รัฐที่เกี่ยวข้องกับการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน	2 คน
เจ้าหน้าที่องค์กรที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์	2 คน
รวม	21 คน

3.3.3 การดำเนินการจัดการประชุมปฏิบัติการเพื่อพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมฯ โดยกิจกรรมในการประชุมปฏิบัติการแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 นำผลการวิเคราะห์ข้อมูลสถานการณ์การใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนในประเทศไทย รวมถึงการดำเนินงานและการขับเคลื่อนการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง และการดำเนินนโยบาย แนวทาง รูปแบบการดำเนินงานในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่ผ่านมาของประเทศไทยและต่างประเทศเพื่อการถกเถียงทำความเข้าใจร่วมกัน

ส่วนที่ 2 การระดมความคิดเห็นจากประเด็นคำถามสำคัญ 2 ประเด็น ได้แก่

2.1) สังคมที่มีการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนควรมีลักษณะอย่างไร

2.2) การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลผ่านระบบการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนทั้ง 3 มิติ ได้แก่ การส่งเสริมสนับสนุน การป้องกัน และการช่วยเหลือเยียวยาควรมีลักษณะอย่างไร

ส่วนที่ 3 การถกเถียง อภิปรายเชื่อมโยงกับสถานการณ์ปัจจุบันในไทยและต่างประเทศ และสรุปเป็นรายการตัวบ่งชี้ระดับสังคม (ฉบับร่าง) ในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน

3.3.4 คณะนักวิจัยประชุมเพื่อประมวลผลจากการประชุมปฏิบัติการและสังเคราะห์เป็นตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน เพื่อนำเสนอเวทีผู้เชี่ยวชาญร่วมวิพากษ์และให้ข้อเสนอแนะ

3.3.5 การจัดการประชุมผู้เชี่ยวชาญและผู้กำหนดนโยบายเพื่อวิพากษ์และให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน

3.3.6 คณะนักวิจัยปรับปรุงรายการตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน และพัฒนาข้อเสนอเชิงนโยบายเพื่อนำเสนอในเวทีรับฟังสาธารณะ

3.3.7 การจัดเวทีรับฟังสาธารณะโดยคัดเลือกตัวแทนทั้งจากส่วนกลางและภูมิภาคจากภาคีที่เกี่ยวข้องเพื่อร่วมให้ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะในการนำไปสู่การปฏิบัติ

3.3.8 คณะนักวิจัยทบทวนรายการตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนได้รายการตัวบ่งชี้ระดับสังคมฯ ทั้งสิ้น 17 รายการใน 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ด้านการสร้างการมีส่วนร่วม 2) ด้านการเสริมศักยภาพและสมรรถนะ 3) ด้านการเข้าถึงอย่างปลอดภัย ท้าถึง และมีคุณภาพ 4) ด้านการวิจัย พัฒนานวัตกรรมและความรู้ และ 5) ด้านการมีระบบการจัดการที่มีประสิทธิภาพ แล้วจัดทำเป็นข้อกระทงคำถามสำหรับแบบสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวบ่งชี้การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน

3.3.9 การพัฒนาร่างแบบสำรวจความคิดเห็นฯ โดยคณะนักวิจัยนำเสนอให้ผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อและการศึกษา จำนวน 5 ท่าน เพื่อทำการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ก่อน

ดำเนินการประเมินความเหมาะสมของข้อกระทงคำถาม อย่างไรก็ตาม ขั้นตอนนี้เป็นการทดสอบแนวทางการปรับใช้กรอบแนวคิดตัวบ่งชี้ระดับสังคมฯ ไปสู่การเป็นแบบสอบถามเชิงสำรวจเพื่อวัดสถานการณ์ทางสังคม ทั้งนี้ หากจะมีการนำตัวบ่งชี้ไปใช้เพื่อการวิจัยในอนาคตขอให้นักวิจัย คำนึงถึงความเที่ยงและความตรงของข้อคำถาม และบริบทสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป

3.3.10 การประเมินความเหมาะสมของข้อกระทงคำถาม โดยคณะนักวิจัยสร้างแบบสำรวจฯ ให้ตัวแทนกลุ่มเป้าหมายที่เป็นกลุ่มตัวอย่างจากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (multi-stage sampling) เพื่อประเมินความเหมาะสมของข้อกระทงคำถาม จำนวน 24 คนจากตัวแทนกลุ่มเด็กและเยาวชน (12-25 ปี) จำนวน 12 คน กลุ่มบุคคลทั่วไป (25 ปีขึ้นไป) จำนวน 12 คน โดยจำแนกตามบริบทและบทบาทหน้าที่ มีรายละเอียดดังตาราง 3.4

ตาราง 3.4 ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ประเมินความเหมาะสมของแบบสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวบ่งชี้การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน

ตัวแทน กลุ่มเป้าหมาย	อายุ	จำนวนผู้ประเมินความเหมาะสมของ แบบสำรวจความคิดเห็นจำแนกตามบริบท/บทบาทหน้าที่	
		บริบท/บทบาทหน้าที่	จำนวน (คน)
เด็กและเยาวชน	12-17 ปี	ชุมชนเมือง	3 คน
		ชุมชนกึ่งชนบทกึ่งเมือง	3 คน
	18-25 ปี	ชุมชนเมือง	3 คน
		ชุมชนกึ่งชนบทกึ่งเมือง	3 คน
บุคคลทั่วไป	25 ปีขึ้นไป	ครูผู้สอน	6 คน
		นักวิชาการ	2 คน
		คนทำงานภาคประชาสังคม	2 คน
		พ่อแม่ผู้ปกครอง	2 คน
รวม			24 คน

3.3.11 คณะนักวิจัยวิเคราะห์เนื้อหาจากแบบสำรวจแล้วนำมาทบทวนและปรับปรุงข้อกระทงคำถาม จากนั้นจึงจัดทำเป็นแบบสำรวจออนไลน์ จำนวน 2 ชุด ได้แก่ แบบสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวบ่งชี้การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน สำหรับผู้ตอบที่เป็นเด็กและเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 13-25 ปี จำนวน 1 ชุด และแบบสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวบ่งชี้การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน สำหรับบุคคลทั่วไปที่มีอายุ 25 ปีขึ้นไป จำนวน 1 ชุด (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ข และภาคผนวก ช) และนำขึ้นสู่ฐานข้อมูลอินเทอร์เน็ต เพื่อเผยแพร่และส่งต่อผ่านเว็บไซต์และเว็บเพจของสื่อสังคมออนไลน์ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็กและเยาวชน การศึกษา การรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ และดิจิทัล และสื่อสังคมออนไลน์ที่มีเด็ก เยาวชน พ่อแม่ผู้ปกครอง และคนทำงานภาคสังคมที่เกี่ยวข้องกับการทำงานด้านพัฒนาเด็กและเยาวชน โดยมีช่วงเวลารวบรวมข้อมูลความคิดเห็นออนไลน์ทั้งสิ้น เป็นเวลา 14 วัน ซึ่งได้ผู้เข้าสู่ระบบเพื่อตอบแบบสำรวจทั้งสิ้น

จำนวน 486 คน แบ่งเป็นกลุ่มเด็กและเยาวชน จำนวน 226 คนและบุคคลทั่วไปจำนวน 260 คน รายละเอียดจะนำเสนอต่อไปในบทที่ 6

3.3.12 คณะนักวิจัยวิเคราะห์ผลจากการสำรวจโดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนำเสนอข้อมูลเพื่อประกอบผลการสรุปการดำเนินงานที่ระดับสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน

3.3.13 คณะนักวิจัยประชุมเพื่อสังเคราะห์ข้อมูลแล้วจัดทำข้อเสนอเชิงนโยบายและแนวทางในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน

บทที่ 4

นโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชนในไทย

ในบทนี้คณะผู้วิจัยแบ่งการนำเสนอผลการศึกษาในส่วนที่เกี่ยวกับประเทศไทยเป็น 2 ประเด็นเพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัย 2 ข้อ คือ 1) เพื่อศึกษาสถานการณ์การใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนไทย เพื่อนำไปสู่การพัฒนาข้อเสนอแนะในการพัฒนาระบบความคุ้มครองทางสังคมในเด็กและเยาวชนและ 2) เพื่อศึกษานโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนในไทย รวมถึงภาคส่วนที่เกี่ยวข้องในการดำเนินงาน โดยเป็นข้อค้นพบจากการศึกษาการวิจัยเอกสาร ผลการศึกษาการประชุมระดมความคิดเห็น (การสนทนากลุ่ม) และการสัมภาษณ์เชิงลึก ดังต่อไปนี้

4.1 การศึกษาสถานการณ์การใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนไทย

สำหรับภูมิทัศน์และสถานการณ์สื่อของประเทศไทยนั้นมีหนังสือพิมพ์ทั้งระดับชาติราว 20 ฉบับตามที่ปรากฏในฐานข้อมูลหนังสือพิมพ์ปี 2560 ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (ห้องสมุดมหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2560) ทั้งนี้ยังไม่รวมถึงหนังสือพิมพ์ท้องถิ่นของแต่ละจังหวัด โดยหนังสือพิมพ์รายวันระดับประเทศฉบับใหญ่ที่มีจำนวนตีพิมพ์สูงสุด คือ หนังสือพิมพ์ไทยรัฐ ซึ่งตีพิมพ์มากกว่าหนึ่งล้านฉบับต่อวัน (Jindamanee, 2562) อย่างไรก็ตามในช่วงปี พ.ศ.2556-2560 หนังสือพิมพ์ไทยประสบปัญหาการขาดรายได้จากการโฆษณาอย่างต่อเนื่องจาก 15,256 ล้านบาทในปี พ.ศ. 2556 เหลือเพียง 9,843 ล้านบาท ในปี พ.ศ. 2559 นอกจากนี้หนังสือพิมพ์ยังประสบปัญหายอดขายหนังสือพิมพ์ลดลงอย่างต่อเนื่องราวร้อยละ 20 เนื่องจากร้านหนังสือหรือแผงจำหน่ายหนังสือพิมพ์ปิดตัวลง (ชญาสิน, 2560) ยอดการขายหนังสือพิมพ์ต่างๆ ที่มีปริมาณลดลงนั้นเป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีด้านการสื่อสาร (disruption) ปรากฏการณ์ดังกล่าวทำให้หนังสือพิมพ์เปลี่ยนแปลงรูปแบบเป็นหนังสือพิมพ์ออนไลน์มากขึ้น เว็บไซต์ Moneytoknow เผยข้อมูลการจัดอันดับเว็บไซต์หนังสือพิมพ์ไทยในเดือนสิงหาคม พ.ศ. 2561 พบว่า เว็บไซต์ของหนังสือพิมพ์ 3 อันดับแรก คือ ไทยรัฐ ข่าวสด และสยามกีฬา อย่างไรก็ตามพบว่า ผู้ใช้เว็บไซต์ของหนังสือพิมพ์มีจำนวนลดลงจากการจัดอันดับในเดือนมีนาคม พ.ศ. 2561 ยกเว้นสยามกีฬาที่มีผู้เข้าชมเพิ่มขึ้นเนื่องจากระยะเวลาดังกล่าวมีการจัดรายการแข่งขันกีฬาชื่อดังระดับโลก (Moneytoknow, 2561)

สำหรับนิตยสารประเภทต่างๆ ที่มีจำนวนกว่า 60 ฉบับแบ่งเป็นนิตยสารเฉพาะทางอย่างหลากหลาย เช่น แฟชั่น เทคโนโลยี ท่องเที่ยว รถ เป็นต้น (accounting, 2560) โดยนิตยสารที่มีจำนวนตีพิมพ์สูงสุด คือ นิตยสารทีวี่พูล สะท้อนให้เห็นพฤติกรรมผู้อ่านในประเทศไทยว่ายังคงชื่นชอบข่าวสารของดารานักแสดง อย่างไรก็ตาม นิตยสารในประเทศต่างประสบปัญหาทางธุรกิจและมีการปรับตัวเข้าสู่อุตสาหกรรมสื่อออนไลน์อย่างต่อเนื่อง ยกตัวอย่างเช่น นิตยสารรักลูก ซึ่งหยุดการตีพิมพ์เมื่อเดือนมีนาคม พ.ศ.2560 และปรับรูปแบบองค์กรเป็นสื่อออนไลน์เต็มรูปแบบ (อินโฟ-เคส, 2561)

ด้านสื่อแพร่ภาพกระจายเสียงนั้น ประเทศไทยมีโครงข่ายทีวีดิจิทัลจะครอบคลุมทั่วประเทศ รวมถึงการปรับตัวของสถานีโทรทัศน์เข้าสู่แพลตฟอร์ม (platform) ออนไลน์ต่างๆ ซึ่งส่งผลกระทบต่อความนิยมรับชมช่องทีวีดิจิทัลด้วย โดยเรตติ้งของทีวีดิจิทัลในสัปดาห์ที่ 4-10 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562 พบว่า ช่อง 7 มีเรตติ้งสูงสุด คือ 1.770 ตามด้วยช่อง 3 คือ 1.367 และอันดับสามคือ MONO29 มีเรตติ้ง 0.818 (Tvdigitalwatch, 2562)

นอกจากนี้ธุรกิจ OTT TV หรือ Over The Top ที่ให้การให้บริการใดๆ ผ่านอินเทอร์เน็ตเปิดยังเป็นที่ยอมรับอย่างมากในประเทศไทย เพราะเป็นรูปแบบที่ผู้ชมสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ทุกที่ทุกเวลาผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่เชื่อมต่อสัญญาณอินเทอร์เน็ต เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ทีวี (lineTV) เน็ตฟลิกซ์ (Netflix) ฮอลลีวูด ทีวี (HollywoodTV) โมโน แม็กซ์ (MONoMaXXX) เป็นต้น OTT TV เป็นสื่อที่มีความหลากหลาย ไม่จำเป็นต้องใช้เงินลงทุนจำนวนมาก โดยธุรกิจ OTT TV เริ่มเป็นที่รู้จักและได้รับความสนใจจากสังคมไทยตั้งแต่ต้นปี พ.ศ.2560 เป็นความท้าทายให้กับหน่วยงานที่มีหน้าที่กำกับดูแลสื่อเป็นอย่างมาก เนื่องจากยังคงไม่มีรูปแบบการกำกับดูแล OTT TV ออกมาอย่างชัดเจน โดยส่วนแบ่งทางการตลาด OTT TV ในประเทศไทยอันดับหนึ่ง คือ เฟซบุ๊ก มูลค่า 1,842 ล้านบาท ตามด้วย ยูทูบ มูลค่า 1,663 ล้านบาท และอื่นๆ เช่น ไลน์ทีวีมูลค่า 502 ล้านบาท (ประชาชาติธุรกิจ, 2560)

สำหรับสื่อสังคมออนไลน์ พบว่า ผู้ใช้สื่อมีการใช้แพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์อย่างต่อเนื่อง โดยรายงานสถานการณ์และแนวโน้มสื่อไทย ปี พ.ศ.2561 ระบุแพลตฟอร์มที่ได้รับความนิยมในประเทศไทยในปี พ.ศ.2560 ได้แก่ ยูทูบ เฟซบุ๊ก และ ไลน์ ตามด้วย อินสตาแกรม พันทิป (Pantip) ทวิตเตอร์ และวอทส์แอป (WhatsApp) จะเห็นได้ว่า สถานการณ์ที่ชัดเจนที่เกิดขึ้นกับสื่อทุกประเภท คือ การปฏิรูปหรือเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและโมเดลธุรกิจแบบใหม่ (digital disruption) ที่เทคโนโลยีได้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้ใช้สื่อในการเลือกรับข้อมูลข่าวสารจากประเภทของสื่อที่แตกต่างไปจากอดีต

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) หรือ ETDA (2560) ระบุว่า ปัจจุบันอัตราการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตสูงขึ้นอย่างรวดเร็ว การสร้างความเข้มแข็งและภูมิคุ้มกันในการใช้ดิจิทัลให้เด็กและเยาวชนต้องมุ่งเน้นให้รู้จักการรู้เท่าทันดิจิทัล คือ มีความรู้และแยกแยะได้ถึงสิ่งที่เกิดขึ้นบนโลกออนไลน์ มีทักษะในการรับมือ นำมาใช้วิเคราะห์ และแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อสร้างเกราะป้องกันในการใช้อินเทอร์เน็ตที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ได้ด้วยตัวเอง จากการศึกษาการวิจัยเอกสาร พบว่า ในระยะเวลาที่ผ่านมา เด็กและเยาวชนไทยมีความรู้ความเข้าใจในการใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์อันเป็นเครื่องมือสมัยใหม่ที่มีประสิทธิภาพมีความจำเป็นอย่างมาก (ภัทริกา, 2557) ขณะที่สำนักงานปลัดกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (2558) เปิดเผยผลการสำรวจพฤติกรรมการใช้เน็ตของคนไทยในปี พ.ศ.2558 โดย ETDA พบว่า ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตและโซเชียลมีเดียของคนไทยมีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยกิจกรรมยอดนิยมของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่ อันดับ 1 ได้แก่ การใช้บริการโซเชียลเน็ตเวิร์ก เช่น เฟซบุ๊กที่มีผู้ใช้งาน 35 ล้านบัญชี รวมไปถึงอินสตาแกรมและไลน์ คิดเป็นสัดส่วนสูงถึงร้อยละ 82.70 อันดับ 2 คือ ใช้ในการสืบค้นข้อมูลคิดเป็นร้อยละ 56.60 และอันดับ 3 คือ การใช้ติดตามข่าวสารในรูปแบบหนังสือพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ คิดเป็นร้อยละ 52.20 นอกจากนี้หากศึกษาเฉพาะกลุ่มเด็กและเยาวชนแล้ว สำนักงานการศึกษานอกโรงเรียนได้ระบุในแผนพัฒนา

การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย พ.ศ. 2560–2579 (2560) ว่า เด็กและเยาวชนมี การใช้สื่อออนไลน์เป็นช่องทางในการซื้อขาย รวมถึงการทำธุรกรรมต่างๆ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้และ การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีการบริโภคสื่อหลายช่องทางในช่วงเวลา เดียวกัน ทั้งนี้เด็กและเยาวชนไทยสามารถเข้าถึงสื่อ ใช้สื่อ เสพสื่อ และสร้างสื่อประเภทต่างๆ ได้อย่าง เสรี โดยผู้ใช้อินเทอร์เน็ตกลุ่มอายุต่ำกว่า 20 ปีเป็นกลุ่มที่มีการเติบโตเร็วที่สุด (ผลกระทบจากสื่อ ออนไลน์กับเด็กและครอบครัว, 2560)

อย่างไรก็ตาม ผลการสำรวจล่าสุดโดยสำนักงานสถิติแห่งชาติ (2561) พบว่า แนวโน้ม การใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และโทรศัพท์มือถือของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปในช่วงระยะเวลา 5 ปี ระหว่างปี พ.ศ.2557-2561 พบว่า ผู้ใช้คอมพิวเตอร์ลดลงจากร้อยละ 38.20 (จำนวน 23.8 ล้าน คน) เป็นร้อยละ 28.30 (จำนวน 17.9 ล้านคน) ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 34.90 (จำนวน 21.8 ล้านคน) เป็นร้อยละ 56.80 (จำนวน 36.0 ล้านคน) ผู้ใช้โทรศัพท์มือถือเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 77.20 (จำนวน 48.1 ล้านคน) เป็นร้อยละ 89.60 (จำนวน 56.7 ล้านคน) ซึ่งข้อค้นพบจากการศึกษาเอกสาร สอดคล้องกับข้อค้นพบจากการสนทนากลุ่มและการสัมภาษณ์เชิงลึกในเด็กและเยาวชนที่เป็นกลุ่ม ตัวอย่างนักกิจกรรมและกลุ่มทั่วไปที่มีการใช้โทรศัพท์มือถือและอินเทอร์เน็ตมากขึ้น อย่างไรก็ตาม ใน บางประเด็นไม่มีความสอดคล้องกับข้อค้นพบในพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนกลุ่มเสี่ยงและกลุ่มชาย ขอบ ซึ่งอาจเกิดจากปัจจัยและบริบทแวดล้อมของเด็กและเยาวชนที่มีวิถีชีวิตแตกต่างจากเด็กและ เยาวชนกลุ่มนักกิจกรรมและกลุ่มทั่วไป ซึ่งสอดคล้องกับกันยา สุวรรณแสง (2547) ที่ได้กล่าวถึงปัจจัย ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็ก ได้แก่ 1) เกิดจากพันธุกรรม คือ การถ่ายทอดบุคลิกลักษณะทาง พันธุกรรม มีลักษณะทางกายและทางสติปัญญา 2) สิ่งแวดล้อม หมายถึง สิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัว เป็น สิ่งเร้ากระตุ้นให้บุคคลแสดงออก โต้ตอบในลักษณะต่างๆ กันซึ่งมีผลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ สิ่งแวดล้อมเหล่านี้ ได้แก่ สิ่งแวดล้อมทางบ้าน เช่น การอบรมเลี้ยงดู ฐานะทางเศรษฐกิจและสังคม ของครอบครัว สิ่งแวดล้อมทางโรงเรียน อันได้แก่ ครูอาจารย์ เพื่อน สภาพบรรยากาศภายในโรงเรียน สิ่งแวดล้อมทางชุมชน ได้แก่ ขนบธรรมเนียม สื่อสารมวลชนต่างๆ ก็ล้วนแล้วแต่มีอิทธิพลต่อ พฤติกรรม วัฒนธรรม คนที่อยู่ในชนชั้นของสังคมที่แตกต่างกันย่อมมีพื้นฐานทางสังคมที่แตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมต่างกัน รวมถึงเพศ อายุ ความเชื่อ ค่านิยม และภูมิประเทศมีอิทธิพลโน้มนำให้ลักษณะ นิสัยใจคอและพฤติกรรมที่แตกต่างกัน

- การใช้โทรศัพท์มือถือของเด็กและเยาวชนไทย

ผลการสำรวจของเว็บไซต์ The Asian Parent ซึ่งเป็นเว็บเกี่ยวกับแม่และเด็กได้ เปิดเผยผลรายงานการสำรวจ “การใช้สมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตของเด็ก: กรณีศึกษาในเอเชีย ตะวันออกเฉียงใต้” โดยสำรวจความคิดเห็นตัวอย่างของผู้ปกครอง 2,714 คนที่มีลูกในช่วงวัย 3-8 ปี อย่างน้อย 3,900 คนในอินโดนีเซีย มาเลเซีย ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ และไทย ผลสำรวจระบุว่า ผู้ปกครอง มากถึงร้อยละ 98.00 ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้หรือเอเชียอาคเนย์อนุญาตให้ลูกเล่นสมาร์ทโฟนและ แท็บเล็ต และร้อยละ 80.00 อนุญาตให้เด็กได้ใช้อุปกรณ์สื่อสารต่างๆ เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา เป็นอันดับ 1 รองลงมาคือ ต้องการให้ลูกได้เรียนรู้การใช้เทคโนโลยีตั้งแต่ยังเด็ก (ร้อยละ 68.00) ให้ใช้ เพื่อความสนุกสนานของลูก (ร้อยละ 57.00) และเพื่อให้ลูกเงียบหรืออยู่นิ่ง ๆ (ร้อยละ 55.00)

แม้ผู้ปกครองจะอนุญาตให้ลูกเล่นสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตได้ แต่ก็ยังคงกังวลเกี่ยวกับผลเสียต่างๆ ที่จะตามมา ได้แก่ ผลเสียต่อสุขภาพของเด็กๆ ร้อยละ 92.00 ความเสี่ยงที่เด็กๆ จะเสพติดการใช้สมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตร้อยละ 90.00 และการเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมร้อยละ 88.00 นอกจากนี้ผู้ปกครองยังกังวลเรื่องการซื้อแอปพลิเคชันและค่าใช้จ่ายต่างๆ ที่มาจากแอปพลิเคชันร้อยละ 67.00 และกังวลว่าเด็กๆ จะทำให้อุปกรณ์เสียหายด้วยร้อยละ 60.00 โดยผลการสำรวจยังระบุว่า ร้อยละ 41.00 ของเด็กมีแนวโน้มที่จะเล่นอุปกรณ์ทั้งแท็บเล็ตและสมาร์ทโฟนนานกว่า 1 ชั่วโมงต่อหนึ่งครั้ง เด็กส่วนใหญ่ใช้เพื่อการเล่นเกม ดูวิดีโอ และแอปพลิเคชันการศึกษา (เดลินิวส์, 2558) โดยจุดประสงค์ในการใช้ก็แตกต่างกันไปตามช่วงอายุของเด็กด้วย เด็กวัย 3-5 ปี ส่วนมากจะใช้แอปพลิเคชันการศึกษา ดูวิดีโอและเล่นเกม ในขณะที่เด็กวัย 6-8 ปีจะใช้อุปกรณ์สื่อสารในการเล่นมากกว่า ซึ่งตรงข้ามกับความต้องการของผู้ปกครองที่ต้องการให้ลูกใช้สมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตเพื่อส่งเสริมด้านการศึกษา

นอกจากนี้ มีข้อมูลการสำรวจพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือของคนไทย โดยมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทยในโครงการเด็กไทยรู้เท่าทันสื่อ (2555) ได้สำรวจกับกลุ่มตัวอย่างผู้ใช้โทรศัพท์มือถือที่พักอาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวนทั้งสิ้น 641 คนพบข้อมูลที่น่าสนใจ คือ ร้อยละ 78.70 ระบุว่ามือถือ 1 เครื่อง ร้อยละ 17.40 ระบุว่ามือถือ 2 เครื่อง ขณะที่ร้อยละ 3.90 ระบุว่ามือถือมากกว่า 2 เครื่อง โดยโทรศัพท์มือถือที่นิยมใช้จะเป็นโทรศัพท์มือถือประเภทหน้าจอสีมากที่สุดคือ ร้อยละ 49.40 รองลงมาเป็นสมาร์ทโฟน เช่น ไอโฟน (iPhone) แบลคเบอร์รี่ (BlackBerry) ซัมซุงกาแลคซี (Samsung Galaxy) ร้อยละ 43.80 และร้อยละ 12.70 ใช้โทรศัพท์มือถือประเภท 2 ซิม และร้อยละ 7.70 ใช้โทรศัพท์มือถือประเภทหน้าจอขาว-ดำ ส่วนค่าบริการโทรศัพท์มือถือต่อเดือน พบว่า ร้อยละ 26.60 ใช้ไม่เกิน 300 บาท ร้อยละ 36.30 ใช้ตั้งแต่ 300 บาทแต่ไม่เกิน 500 บาท ร้อยละ 26.60 ใช้ตั้งแต่ 500 บาท แต่ไม่เกิน 1,000 บาท และร้อยละ 10.50 ใช้ตั้งแต่ 1,000 บาทขึ้นไป เฉลี่ยค่าบริการโทรศัพท์มือถือต่อเดือนอยู่ที่ 480 บาท

ทั้งนี้ ผลการสำรวจดังกล่าวยังได้ระบุพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือของเด็กไทย กล่าวคือ วัยรุ่นไทยใช้โทรศัพท์มือถือโทรหาเพื่อนบ่อยที่สุด ร้อยละ 55.90 รองลงมาใช้โทรหาแฟน ร้อยละ 26.20 ตามมาด้วยการใช้โทรหาพ่อแม่ ร้อยละ 16.50 ซึ่งมีการใช้งานเฉลี่ยวันละประมาณ 1-5 ชั่วโมง โดยมีระยะเวลาโทรคุยต่อเนื่องยาวนานที่สุดประมาณ 1 ชั่วโมง 50 นาที ช่วงเวลาที่ใช้โทรศัพท์จะเลือกตามความสะดวก รองลงมาคือ ช่วงเวลาหกล้มถึงเที่ยงคืน ส่วนใหญ่จะใช้โทรศัพท์ด้วยระบบเติมเงิน (ร้อยละ 83.20) พบการโฆษณาในหน้าท้ายๆ เล่มของนิตยสารหลายฉบับให้ดาวน์โหลดภาพหรือคลิปวิดีโอแนววาบหวูดโดยใช้โทรศัพท์มือถือ ในบางพื้นที่เด็กซื้อโทรศัพท์มือถือหรือนำโทรศัพท์ไปซ่อมแล้วมีบริการโหลดภาพหรือคลิปวาบหวูดมาให้ในเครื่องเลย เด็กซื้อโทรศัพท์ราคาถูก เช่น ไอโฟน (จากแม่สาย) หรือแบลคเบอร์รี่แล้วใช้ซิมแบบแชต (chat) ในการแชทกับเพื่อนๆ ผ่านมือถือไม่ต้องผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์

ข้อมูลเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่า คนไทยใช้โทรศัพท์มือถือกันมากและมีแนวโน้มเปลี่ยนเป็นสมาร์ทโฟนมากขึ้นเรื่อยๆ ตามกระแสและความก้าวหน้าของเทคโนโลยี โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน และคนในเมืองที่มีความพร้อมในเรื่องของเครือข่ายความเร็วสูงทั้งในแง่ของความเร็วในการเชื่อมต่อ ราคาและความชัดเจนของสัญญาณก็จะใช้สมาร์ทโฟนในการเชื่อมต่อเข้าสู่อินเทอร์เน็ต

สามารถทำได้ทันทีที่ (<http://www.inetfoundation.or.th/ichappy/index.php?act=media,2556>) นอกจากนี้ ยังมีข้อมูลการสำรวจในโครงการติดตามสภาวะการณ่เด็กในหัวข้อ “1 วันในชีวิตเด็กไทย” ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ได้เปิดเผยข้อมูลการสำรวจในโครงการติดตามสภาวะการณ่เด็กในหัวข้อ “1 วันในชีวิตเด็กไทย” จากกลุ่มตัวอย่าง 3,053 คนทั้งในกรุงเทพฯ และต่างจังหวัด พบว่า พฤติกรรมเด็กไทยมีการเปลี่ยนแปลงอย่างมากและเปลี่ยนแปลงเร็วเกินกว่าที่ระบบการศึกษาไทยจะก้าวตามทัน คือ สิ่งแรกที่เด็กส่วนใหญ่ร้อยละ 51.10 ทำหลังตื่นนอน คือ การเช็คโทรศัพท์มือถือ เช่นเดียวกับสิ่งสุดท้ายที่เด็กร้อยละ 35.0 ทำก่อนนอน คือ ใช้โทรศัพท์มือถือเล่นเฟซบุ๊กและไลน์ เพราะปัจจุบันเด็กไทยอยู่กับสื่อมากขึ้น โดยตัวเลขเด็กที่ใช้โทรศัพท์มือถือสูงขึ้น 2-3 เท่าใน 1 ปี เพราะในโทรศัพท์มือถือมีทุกสิ่งที่เด็กต้องการทั้งอินเทอร์เน็ต เฟซบุ๊ก ไลน์ กล้องถ่ายรูป โดยเด็กร้อยละ 75.70 เล่นเครือข่ายสังคมออนไลน์บ่อยจนถึงประจำ ซึ่งนักเรียนหญิงจะเล่นเครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่านักเรียนชาย และยังพบเด็กร้อยละ 20.30 ใช้มือถือระหว่างคาบเรียนบ่อยถึงประจำ เด็กร้อยละ 42.50 รู้สึกทนนั่งได้ถ้าอยู่คนเดียวโดยไม่มีโทรศัพท์ และเด็กร้อยละ 28.70 โดยเฉพาะเด็กชายระบุว่า เคยถูกคุกคามทางเพศจากเพื่อนใหม่ที่รู้จักกันทางเครือข่ายสังคมออนไลน์

- การใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทย

การรวบรวมผลการวิจัยของสำนักงานรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ได้นำเสนอผลการวิจัยเรื่อง “ใครเป็นใครบนเครือข่ายสังคมออนไลน์: ความหลากหลายทางคุณลักษณะและพฤติกรรม” (ปิยวัฒน์, 2558) พบว่า กลุ่มประชากรที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่ยังคงเป็นกลุ่มเยาวชน (อายุ 15-24 ปี) แต่มีการขยายตัวของจำนวนผู้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ไปสู่กลุ่มอื่นๆ อีกด้วย โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและกลุ่มผู้สูงอายุ โดยผลการสำรวจความคิดเห็นของเยาวชนในหัวข้อ “ชีวิตประจำวันของเยาวชนในยุคสื่อออนไลน์” ของศูนย์วิจัยมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ปี พ.ศ.2556 (กรุงเทพโพลล์, 2556) พบว่า เยาวชนไทยใช้โทรศัพท์มือถือในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 69.40 รองลงมาคือ คอมพิวเตอร์หรือโน้ตบุ๊ก ร้อยละ 25.30 และอื่นๆ ร้อยละ 5.30 โดยใช้เฉลี่ยต่อวันมากที่สุด คือ ประมาณ 3- 4 ชั่วโมง

ส่วนพฤติกรรมของเยาวชนในการใช้สังคมออนไลน์ จากการวิจัยของสำนักงานรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ ในปี พ.ศ.2558 พบว่า ตั้งแต่เทคโนโลยีการสื่อสารพัฒนาอย่างก้าวล้ำ สื่อออนไลน์กลับส่งผลไปในด้านลบต่อชีวิตประจำวันและความสัมพันธ์ของคนในสังคมอย่างชัดเจนยิ่งขึ้น จนกลายเป็นประเด็นทางสังคมที่ทั้งสื่อ กฎหมายและประชาชนเองจะต้องให้ความสำคัญในการป้องกันและแก้ไขปัญหาเหล่านี้ โดยเฉพาะกับกลุ่มวัยรุ่นที่ใช้เวลาไปกับสื่อออนไลน์วันละหลายชั่วโมงจนอาจนำไปสู่ความขัดแย้ง ทะเลาะวิวาท จนถึงขั้นทำร้ายร่างกายตามมา อีกทั้ง “การที่ไม่มีตัวตนหรือมีตัวตนซ่อนเร้นในโลกออนไลน์ ทำให้คนมีอิสระในการแสดงความคิดเห็นหรือแสดง “ความรุนแรง” ออกมาในสังคมมากขึ้น โดยเฉพาะในสังคมวัยรุ่นสมัยนี้ที่มีการสื่อสารห้วนสั้น สั้นๆ แข่งขัน หรือวัฒนธรรมแบบสามคำสี่พยางค์ เช่น เวลาที่เราพูดห้วนๆ จะมีความแรงอยู่ด้วย ซึ่งจะนำไปสู่การทะเลาะวิวาทง่ายขึ้น โดยการทะเลาะวิวาทในสังคมออนไลน์มีหลายกรณี เช่น “ทะเลาะในเฟซบุ๊กแล้วไปต่อในไลน์ หรือทะเลาะในไลน์แล้วไปต่อในเฟซบุ๊ก แล้วออกมาเคลียร์กันตัวต่อตัว”

จากความรู้ทางความสัมพันธ์ในการสื่อสารกลายเป็นความรู้ทางกายภาพ (สำนักงานรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์, 2558)

ปัญหาพฤติกรรมการใช้สังคมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทยข้างต้นยังถูกกล่าวถึงในการประชุมสัมมนาการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ ประจำปี พ.ศ.2558 ณ โรงแรมปรีชาพาเลซ โดยในการประชุมได้มีการเผยแพร่รายงาน "การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ของเด็กและเยาวชน" (Thai Netizen Network, 2558: ออนไลน์) ระบุว่า เด็กและเยาวชนไทยมีพฤติกรรมเสี่ยงในการใช้สื่อสังคมออนไลน์คือ ขาดวิจารณญาณในการใช้และอาจเสี่ยงต่อการถูกล่อลวง รวมทั้งสื่อออนไลน์ยังเป็นช่องทางในการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ ขโมยผลงานกันได้ด้วย ซึ่งสอดคล้องกับคุณธาม เชื้อสถาปนศิริ นักวิชาการอิสระที่ได้กล่าวถึงพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของเยาวชนไทยว่า เยาวชนยังมีพฤติกรรมใช้สื่อออนไลน์เพื่อเข้าถึงเนื้อหาอันตราย ทั้งเนื้อหาลามก ยาเสพติด การพนัน ใช้สื่อเพื่อรังแก ล้อเลียน หรือประณามเพื่อน ใช้ส่งสารความเกลียดชังหรือไล่ล่าแม่ดออนไลน์ และใช้เพื่อลอกการบ้านด้วยการเผยแพร่การบ้านให้กับเพื่อนทางแอปพลิเคชันไลน์หรือเฟซบุ๊ก และเยาวชนยังมีแนวโน้มที่จะเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลของตนบนเครือข่ายออนไลน์โดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์ เนื่องจากแยกไม่ออกระหว่างพื้นที่ส่วนตัวและพื้นที่สาธารณะ เด็กและเยาวชนมีความเสี่ยงต่อการถูกล่อลวงออนไลน์จากการสนทนาออนไลน์กับคนแปลกหน้า ซึ่งการสนทนาออนไลน์อันตรายและทำให้เด็กเสี่ยงต่อการถูกล่อลวงยิ่งกว่าเว็บโป๊ แต่ในอีกด้านของพฤติกรรมการใช้สื่อฯ ก็มีข้อดีเช่นกัน เช่น เป็นพื้นที่ให้เยาวชนที่มีความสนใจเหมือนกันได้แลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์กัน เป็นคลังข้อมูลความรู้ เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ให้เด็กและเยาวชนสร้างผลงานและรายได้ ช่วยประหยัดทั้งค่าใช้จ่ายและเวลาติดต่อสื่อสารระหว่างกัน และใช้เพื่อความบันเทิง ผ่อนคลายความเครียด

- การเล่นเกมของเด็กและเยาวชนไทย

การเล่นเกมของเด็กและเยาวชนไทยมีข้อมูลจากกรมกิจการเด็กและเยาวชน (2556) ซึ่งนำเสนอผลการสำรวจสุขภาพเด็กไทยใน ปี พ.ศ.2556 พบว่า กลุ่มผู้ที่มีอายุระหว่าง 6-25 ปี มีปัญหาการติดเกมเป็น 1 ใน 3 ของปัญหาใหญ่ในสังคมไทยที่มีผลกระทบทางเศรษฐกิจสูงมาก โดยพบว่า เด็ก 1 คน มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนั้น 1,160 บาทต่อเดือน และจากผลการสำรวจของสถาบันเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต พบว่า ในปี พ.ศ.2556 มีเด็กติดเกมมากถึง 2.5 ล้านคน จากจำนวนเด็ก 18 ล้านคนจึงถือได้ว่าปัญหาเด็กติดเกมในปัจจุบันกำลังอยู่ในขั้นวิกฤติและทวีความรุนแรงเพิ่มมากขึ้นทุกปี โดยพฤติกรรมของเด็กที่ติดเกม ได้แก่ 1) จะมีพฤติกรรมก้าวร้าว รุนแรง จนถึงขั้นทำร้ายพ่อแม่ผู้ปกครอง หรือพยายามฆ่าตัวตายเมื่อถูกห้ามไม่ให้เล่นเกม 2) หนีเรียน เก็บตัวอยู่แต่ในบ้านเพื่อเล่นเกมและไม่นอนในเวลากลางคืน และ 3) มีปัญหาการเรียนตกต่ำ ไม่เข้าร่วมกิจกรรม อารมณ์แปรปรวนง่าย ซึ่งเด็กกลุ่มนี้ถือว่าเข้าข่ายติดเกมรุนแรงต้องเข้าบำบัดรักษา โดยในความเป็นจริงมีเด็กที่เข้ามารักษามีจำนวนน้อยมาก เฉลี่ยปีละ 30-40 คนเท่านั้น

ทั้งนี้ ข้อมูลข้างต้นสอดคล้องกับข้อมูลของมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทยในโครงการเด็กไทยรู้เท่าทันสื่อ (2555) ที่กล่าวถึงพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนไทยในการเล่นเกมนั้น โดยทั่วไปแล้ว การเล่นเกม ชอบเกม ติดเกมนั้นไม่เหมือนกัน ทุกคนเล่นเกมได้ เล่นเมื่อว่าง เล่นแก้เซ็ง เล่นคลายเหงา เล่นเพราะเพื่อนชวน ถือว่าแค่เล่นเกม แต่ถ้าเล่นเกมแล้วสนุก มีเวลาว่างเมื่อไหร่ก็เล่น

เกม เล่นไปเล่นมาบ่อยๆ ก็พัฒนาสู่ความชอบ ในระดับนี้คือ มีความสนใจ อยากเล่น เล่นเมื่อว่าง เป็นงานอดิเรก แต่ถ้ามีการงานหรือติดภารกิจก็สามารถงดเล่นได้ คือ ไม่ได้ทำให้เสียงาน การเรียน หรือกระทบต่อการดำรงชีวิตตามปกติ แต่การติดเกมนั้นจะมีอาการรุนแรงกว่า เป็นต้นว่า อยากเล่นเกมอยู่ตลอดเวลา มีภาพเกมในหัว อยากเพิ่มเวลาเล่นเกมมากขึ้นเรื่อยๆ ในขณะที่พยายามลดหรือตัดกิจกรรมอื่นๆ จะโมโหโกรธาหากไม่ได้เล่นหรือถูกบอกให้เลิกเล่น มักปลีกตัวจากสังคมและครอบครัว เพื่อมาเล่นเกม เกิดปัญหาต่อสุขภาพร่างกาย จิตใจ และสังคม งานวิจัยหลายชิ้นระบุว่า การเล่นเกมมากๆ จนเข้าขั้นติดเกมจะมีอาการเหมือนคนติดสารเสพติด คือ มีความสุขเมื่อได้เล่น กระหายที่จะเล่นอยู่ตลอดเวลา จะหงุดหงิดโมโหจนถึงก้าวร้าวเมื่อไม่ได้เล่นหรือถูกขัดคอขณะเล่น

เด็กติดเกมบางคนต้องออกจากโรงเรียนและใช้เวลาบำบัดรักษาเป็นปีๆ กว่าที่จะกลับเข้าสู่สังคมปกติได้ การรักษาลูกติดเกมต้องใช้จิตแพทย์พูดคุยร่วมกับการฝึกวินัยและการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของเด็ก ซึ่งพ่อแม่จะต้องให้ความร่วมมือด้วยการรักษาลูกติดเกมบางรายต้องใช้ยาควบคุมไปกับการพูดคุยและปรับพฤติกรรม และใช้เวลาหลายปี ดังนั้นการป้องกันเด็กติดเกมโดยการฝึกระเบียบวินัยและการควบคุมเวลาการเล่นเกมตั้งแต่เด็กตั้งแต่ต้นย่อมเป็นการป้องกันที่ดีกว่ามาตามแก้ไขกันเมื่อเด็กโตแล้วติดเกมมากแล้ว

จากข้อมูลพฤติกรรมและความสามารถในการเข้าถึง ใช้งาน วิเคราะห์/ประเมิน และสร้างสรรค์สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนไทยโดยสังเขปข้างต้นนั้น พบว่า เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้น และใช้สมาร์ทโฟนในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์มากที่สุด เพื่อตอบสนองความต้องการในด้านต่างๆ โดยพฤติกรรมในการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลนี้ เด็กและเยาวชนไทยมีพฤติกรรมเสี่ยงที่อาจส่งผลกระทบต่อตนเอง ครอบครัว และสังคม ซึ่งจะกล่าวต่อไปในหัวข้อถัดไป

จากการประชุมระดมความคิดเห็น การสนทนากลุ่ม และการสัมภาษณ์เชิงลึก คณะวิจัยได้ข้อค้นพบด้านพฤติกรรมและความสามารถในการเข้าถึง ใช้งาน วิเคราะห์/ประเมิน สร้างสรรค์สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล และการมีส่วนร่วมในฐานะพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของเด็กและเยาวชนไทยที่ได้จากเด็กและเยาวชนทั้ง 4 กลุ่มที่มีความแตกต่างทางสถานะทางสังคมและเศรษฐกิจ ดังนี้

4.1.1 พฤติกรรมและความสามารถในการเข้าถึง ใช้งาน วิเคราะห์/ประเมิน และสร้างสรรค์สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนไทย

1) เด็กและเยาวชนกลุ่มเสี่ยง

เด็กและเยาวชน กลุ่มเสี่ยงในการศึกษารั้งนี้เป็เด็กและเยาวชนซึ่งเคยเป็นหัวหน้าแก๊งต่างๆ ภายหลังได้มารวมตัวกันเ็นนามกลุ่มพลังเหนือมีอายุระหว่าง 18-24 ปี พฤติกรรมและความสามารถในการเข้าถึง ใช้งาน สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนกลุ่มเสี่ยงนั้นเป็นไปเพื่อประโยชน์ด้านความบันเทิง การค้นหาข้อมูล และการสร้างรายได้ โดยเด็กและเยาวชนกลุ่มนี้ไม่ได้ใช้โทรศัพท์ในการเข้าถึงสื่อ โดยเห็นได้จากบทสัมภาษณ์ที่แสดงถึงการไม่ได้ใช้โทรศัพท์โดยสิ้นเชิง เช่น ผู้ให้ข้อมูล R5 ซึ่งยังพักอยู่บ้านกับผู้ปกครอง กล่าวว่า

“...ที่บ้านไม่ได้ดูทีวีแล้วครับ ไม่ได้เปิดนานแล้ว เสียไปแล้วมั้ง...”

(ผู้ให้ข้อมูล R5)

ทั้งนี้ เนื่องจากใช้โทรศัพท์และคอมพิวเตอร์เป็นส่วนใหญ่ โดยเด็กและเยาวชนกลุ่มเสี่ยงมีการใช้โทรศัพท์เพื่อการมีปฏิสัมพันธ์ทางสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ เป็นต้น การรับสื่อเพื่อความบันเทิง การหาข้อมูลข่าวสาร ทั้งนี้จะมีการใช้คอมพิวเตอร์เมื่อต้องการเล่นเกม และจะไม่ไปเล่นที่ร้านเกมแต่จะใช้คอมพิวเตอร์ส่วนตัว แม้บางครั้งจะไปเล่นเกมที่ร้านบ้างก็เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อมูลใหม่ๆ

นอกจากนี้ ในกลุ่มเด็กเสี่ยงมีการเข้าถึงสื่อพบนออนไลน์ หวายใต้ดิน การซื้อขายของในตลาดมืด เช่น ของหลุดจำนำ ของถูกยึด ปืน การค้าประเวณี และการใช้เงินสกุลดิจิทัลในการเล่นพบนออนไลน์ ทั้งนี้ระยะเวลาการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนกลุ่มเสี่ยงนานที่สุดถึง 20 ชั่วโมงต่อวัน มีการใช้จ่ายในด้านนี้ตั้งแต่เดือนละ 300-10,000 บาท โดยเด็กและเยาวชนกลุ่มเสี่ยงมีความรู้ด้านกฎหมายลิขสิทธิ์และบทลงโทษอย่างดี ทำให้บางคนมีรายได้จากการผลิตสื่อ ลงทุนซื้อลิขสิทธิ์โปรแกรมคอมพิวเตอร์อย่างถูกต้องมาใช้งาน

ด้านการวิเคราะห์และประเมินสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล พบว่า เด็กและเยาวชนกลุ่มเสี่ยงมีการประเมินความเป็นส่วนตัวในการใช้สื่อในพื้นที่สาธารณะ เช่น เมื่อไปเล่นเกมที่ร้านจะไม่ค่อยมีความเป็นส่วนตัว เสี่ยงรอบข้างค่อนข้างดัง และปัจจุบันเกมออนไลน์จะมีการสนทนาแบบเห็นหน้า หรือแบบวิดีโอคอล (video call) ดังนั้นจึงเลือกเล่นเกมที่บ้าน นอกจากนี้ยังพบว่า เด็กและเยาวชนกลุ่มเสี่ยงมีการวิเคราะห์และประเมินข้อมูลในสังคมออนไลน์ โดยมีความเข้าใจว่าข้อมูลในสื่อสังคมออนไลน์เป็นข้อมูลที่ทำเพื่อแข่งกับเวลาและการเข้าถึงลูกค้าหรือผู้รับสารก่อน การแข่งจำนวนของยอดไลค์ (like) และวิว (view) ทำให้ข้อมูลขาดการตรวจสอบความถูกต้องจึงมีการตรวจสอบข้อมูลโดยการค้นหาข้อมูลจากช่องทางอื่นๆ ร่วมด้วย

ด้านการสร้างสรรค์สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล พบว่า เด็กและเยาวชนกลุ่มเสี่ยงมีทักษะการสร้างสรรค์สื่อในระดับเบื้องต้นจนถึงระดับการผลิตสื่อ เช่น การแชร์และแบ่งปันข้อมูลทางสังคมออนไลน์ การอัดคลิปวิดีโอตัวเองร้องเพลงหรือทำท่าทางตลก การถ่ายภาพเพื่อเผยแพร่กิจกรรมหรือการสร้างรายได้ เช่น ขายเคมีภัณฑ์ดูแลสระว่ายน้ำ เป็นต้น นอกจากนี้ ผู้ให้ข้อมูล R1 หัวหน้ากลุ่มเป็นผู้มีภาวะผู้นำสูงและผ่านกระบวนการอบรมด้านการผลิตสื่อ ยังมีการทำละครชุมชน ผลิตหนังสือเพื่อสะท้อนชีวิตตนเองเป็นวิทยาทานแก่สังคม และผู้ให้ข้อมูล R9 ซึ่งเคยอยู่กลุ่มเดียวกับผู้มีชื่อเสียงในสังคมและร่วมผลิตช่องรายการทางยูทูบมาก่อนก็มีช่องทางออกอากาศของตนเองทางยูทูบเช่นกัน และได้รับความนิยมจนมีรายได้สูงสุดเดือนละ 25,000 บาทและมีการผลิตสื่อให้กับภาครัฐอีกด้วย

ด้านการมีส่วนร่วมในฐานะพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย พบว่า เด็กกลุ่มเสี่ยงมีความสนใจด้านข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์หรือส่งผลกระทบต่อสังคมวงกว้าง เช่น กรณีการฆ่าเสือดำในปี พ.ศ.2561 แต่จะเป็นการติดตามข่าวสารที่ไม่มีการตอบโต้หรือแสดงความคิดเห็นเนื่องจากสมาชิกกลุ่มเชื่อฟังหัวหน้ากลุ่ม (ผู้ให้ข้อมูล R1) ที่ห้ามไม่ให้ไปแสดงความคิดเห็นในสื่อสังคมออนไลน์

อย่างไรก็ตาม หัวหน้ากลุ่ม (ผู้ให้ข้อมูล R1) ซึ่งเป็นอดีตหัวหน้าสายเอราวัณ กลุ่มเอ็นดีอาร์ (NDR) หรือแก๊งชาโมไร ปัจจุบันผันตัวมาให้ความรู้แก่เด็กและเยาวชน โดยเป็นสมาชิกจิตอาสาในการถ่ายทอดประสบการณ์บทเรียนชีวิตของตนเองผ่านสื่อต่างๆ เช่น หนังสือ และข้อค้นพบที่น่าสนใจคือ สมาชิกเด็กและเยาวชนในกลุ่มเด็กเสี่ยง (ผู้ให้ข้อมูล R9) ที่มีประสบการณ์ในการผลิตสื่อและสร้างรายได้ในสื่อยูทูบจะมีวินัยและเคารพในทรัพย์สินทางปัญญาอย่างเคร่งครัด ไม่ว่าจะเป็นลิขสิทธิ์โปรแกรมคอมพิวเตอร์ การใช้ภาพ เสียง โดยยินยอมที่จะชำระค่าลิขสิทธิ์ที่ถูกต้องเพื่อป้องกันปัญหาทางกฎหมายที่อาจจะตามมาภายหลังแม้จะมองว่าการบังคับใช้กฎหมายในประเทศไทยยังไม่จริงจังนัก อย่างไรก็ตาม ช่องว่างของระดับความรู้เรื่องกฎหมายลิขสิทธิ์ของกลุ่มเด็กเสี่ยงค่อนข้างสูงกล่าวคือ แม้ผู้ให้ข้อมูล R9 จะรู้และเข้าใจเรื่องกฎหมายลิขสิทธิ์และโทษของการละเมิดอย่างละเอียด แต่สมาชิกส่วนมากในกลุ่มไม่มีความรู้หรือสนใจในเรื่องนี้แต่อย่างใด

ดังนั้นจะเห็นได้ว่า แม้จะอยู่ในกลุ่มเดียวกันแต่สิ่งแวดล้อม เช่น พื้นฐานทางครอบครัว สังคม และเพื่อนในอดีตต่างส่งผลต่อเนื้อหาของสื่อและสารสนเทศ ตลอดจนระดับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนกลุ่มเสี่ยงอย่างเห็นได้ชัด

2) เด็กและเยาวชนกลุ่มชายขอบ

ด้านพฤติกรรมและความสามารถในการเข้าถึง ใช้งาน สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนกลุ่มชายขอบ ซึ่งในงานวิจัยนี้เป็นเด็กชาติพันธุ์ที่อาศัยอยู่ในพื้นที่ชายแดนไทย-พม่า พบว่า ยังคงเข้าถึงสื่อผ่านโทรศัพท์เป็นหลัก โดยเด็กและเยาวชนกลุ่มชายขอบจะมีการใช้โทรศัพท์มือถือบ้าง แต่มีบางคนเท่านั้นที่มีโทรศัพท์มือถือ อย่างไรก็ตาม เด็กและเยาวชนกลุ่มนี้แทบจะไม่ใช้คอมพิวเตอร์ในการเข้าถึงสื่อเลย เนื่องจากไม่มีคอมพิวเตอร์เป็นของตนเองจึงต้องอาศัยคอมพิวเตอร์ที่โรงเรียนหรือองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ทั้งนี้ ข้อจำกัดในการเข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลยังมีอยู่มาก โดยมีบางครอบครัวเท่านั้นที่ซื้อสัญญาณอินเทอร์เน็ต ดังจะเห็นได้จากผู้ให้ข้อมูล M4 ซึ่งครอบครัวไม่ได้ติดตั้งสัญญาณอินเทอร์เน็ตกล่าวว่า

“บ้านข้างๆ ที่เขามี...บ้านใครที่ซื้อได้ก็จะมี บ้านใครที่ซื้อไม่ได้ก็ไม่มี”

(ผู้ให้ข้อมูล M4)

ด้วยข้อจำกัดด้านการเข้าถึงเทคโนโลยีดังกล่าวส่งผลต่อระยะเวลาในการใช้สื่อของเด็กและเยาวชนกลุ่มชายขอบไปด้วย เช่น ผู้ให้ข้อมูล M5 กล่าวว่า

“...บางวันก็ไม่เล่น แต่ส่วนมากจะเล่นเสาร์อาทิตย์.....ได้ ครึ่งละประมาณ

2-3 ชั่วโมง...”

(ผู้ให้ข้อมูล M5)

โดยส่วนใหญ่แล้วเด็กและเยาวชนกลุ่มชายขอบใช้สัญญาณอินเทอร์เน็ตสาธารณะฟรี เช่น จากโรงเรียนหรือองค์กรการบริหารส่วนตำบล เห็นได้จากผู้ให้ข้อมูล M6 ซึ่งยังอยู่ในพื้นที่ กล่าวว่า

“...อย่างเล่น เฟซบุ๊ก นี่มีจำกัด หมายถึงว่า อย่างบ้านหนูไม่มีสัญญาณ
ก็จะไปที่โรงเรียนแล้วหาสัญญาณ...”

(ผู้ให้ข้อมูล M6)

หรือบางคนจะซื้อซิมการ์ดแบบที่ให้ใช้สัญญาณอินเทอร์เน็ตฟรี อย่างไรก็ตาม ผู้ให้ข้อมูล M8 ซึ่งเป็นเยาวชนชายชอบที่ได้ออกจากพื้นที่มาศึกษาต่อในระดับมหาวิทยาลัยมีการซื้อสัญญาณอินเทอร์เน็ตประมาณ 400 บาทต่อเดือน ทั้งนี้ เด็กและเยาวชนกลุ่มชายชอบในพื้นที่ยังไม่ทราบถึงกฎหมายที่เกี่ยวกับการเข้าถึงและใช้งานสื่อ เช่น กฎหมายลิขสิทธิ์ มากนัก โดยระดับการรู้กฎหมายของเด็กและเยาวชนชายชอบมีทั้งระดับที่ไม่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายเลยจนถึงระดับที่ทราบว่าหากดาวน์โหลดภาพจากอินเทอร์เน็ตมาควรจะระบุแหล่งที่มา ซึ่งเป็นความรู้ด้านกฎหมายเกี่ยวกับสื่อระดับสูงสุดของเด็กและเยาวชนกลุ่มชายชอบ

ด้านการวิเคราะห์และประเมินสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล พบว่า เด็กและเยาวชนกลุ่มชายชอบมีการวิเคราะห์สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่ไม่ซับซ้อนมากนักและมีลักษณะเป็นข้อมูลใกล้ตัว เช่น มีการวิเคราะห์ประเมินข้อความที่จะโพสต์หรือแชร์ในพื้นที่ส่วนตัวในสื่อออนไลน์ การวิเคราะห์ภาพถ่ายบุคคลในสื่อว่ามีการใช้แอปพลิเคชันเพื่อตกแต่งความสวยงามเกินจริง นอกจากนี้ยังมีการทดสอบและทดลองใช้สิ่งที่สื่อบอกว่าดีหรือดีกว่าเพื่อประเมินคุณภาพซึ่งส่วนใหญ่แล้วเป็นโฆษณาเกี่ยวกับสินค้าอุปโภคและบริโภค

ด้านการสร้างสรรค์สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล พบว่า เด็กและเยาวชนกลุ่มเสี่ยงมีทักษะการสร้างสรรค์สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เช่น การโพสต์ข้อความ หรือการแชร์แบ่งปันข่าวสาร โดยเน้นข้อมูลที่คิดว่าเป็นประโยชน์ต่อตนเองหรือผู้อื่น เช่น คติเตือนใจ คติประจำใจ ทั้งที่เห็นจากสื่อต่างๆ หรือที่คิดขึ้นเองและสะท้อนตัวตน เช่น ผู้ให้ข้อมูล M2 เป็นเด็กชายชอบในพื้นที่ กล่าวว่า

“...สร้างคำหรือสร้างคติของตัวเองครับ เหมือนสร้างคำที่มันเชื่อมกันได้.....
คิดเองเลยอะ.....เงินตราไม่ได้สร้างความมั่นคง ความจนสร้างความมุ่งมั่น...”

(ผู้ให้ข้อมูล M2)

นอกจากนี้เด็กและเยาวชนบางคนที่ผ่านการอบรมด้านการผลิตสื่อมีความพยายามด้านการผลิตสื่อประเภทคลิปวิดีโอบอกเล่าเรื่องราวของหมู่บ้านร่วมกับครู โดยใช้โทรศัพท์มือถือและคอมพิวเตอร์พกพาของครู เช่น ผู้ให้ข้อมูล M4 กล่าวถึงผลงานของตนเองว่า

“... วิถีชีวิตของคนกะเหรี่ยง อะไรแบบนี้ค่ะ หมู่บ้านของตนเองเป็นผลงาน
ของพวกเราเองและคุณครูแต่ยังไม่เสร็จ...”

(ผู้ให้ข้อมูล M4)

ด้านการมีส่วนร่วมในฐานะพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย พบว่า เด็กและเยาวชนกลุ่มชายชอบมีส่วนร่วมในการพัฒนาทักษะการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลให้กับสมาชิกในครอบครัว เช่น ผู้ให้ข้อมูล M4 ซึ่งผู้ปกครองไม่สามารถอ่านหรือเขียนภาษาไทยได้ กล่าวว่า

“...พ่อแม่เขาไม่ใช่สื่อ เพราะเขาอ่านหนังสือไม่ออก กดไม่ถูก ไม่รู้ว่าจะใช้อย่างไร แต่ถ้าพวกหนูก็จะรู้ว่าใช้อย่างไร แล้วก็เปิดหนังสือให้พ่อแม่ดู...”

(ผู้ให้ข้อมูล M4)

นอกจากนี้ยังมีบทบาทในการตัดสินใจหรือบอกต่อเกี่ยวกับความรู้ด้านจริยธรรมสื่อให้กับคนรอบข้าง เช่น ผู้ให้ข้อมูล M8 ซึ่งเป็นเยาวชนที่กำลังศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในตัวเองกล่าวว่า

“...เรียนทอมที่แล้ว เกี่ยวกับการวิเคราะห์สื่อ วิเคราะห์ภาพยนตร์บ้าง พวกโฆษณาต่างๆ รู้ที่แฝงมา ที่ผิดจรรยาบรรณ.....บอกต่อให้เพื่อนๆ ให้คณะกรรมการโรงเรียน ให้คุณครู ให้ผู้อำนวยการโรงเรียน ให้มูลนิธิฟัง...”

(ผู้ให้ข้อมูล M8)

อย่างไรก็ตาม เมื่อถามถึงบทบาทในการร่วมรณรงค์หรือการแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่างๆ ในสื่อสังคมออนไลน์ พบว่า เด็กและเยาวชนกลุ่มชายขอบไม่มีการแสดงความคิดเห็นในสื่อสังคมออนไลน์ ทั้งนี้มีเยาวชนเพียงคนเดียวที่มีโอกาสมาเรียนในตัวเองเคยลงชื่อร่วมรณรงค์ในระบบ change.org เพื่อคัดค้านระบบ single gateway เนื่องจากเห็นว่าไม่มีความเป็นประชาธิปไตย ในขณะที่สมาชิกกลุ่มเด็กและเยาวชนชายขอบที่เข้าร่วมการระดมความเห็นในการวิจัยครั้งนี้คนอื่นๆ ไม่เคยลงชื่อและมีบางคนที่ไม่รู้จัก change.org อีกด้วย

3) เด็กและเยาวชนกลุ่มนักกิจกรรม

ด้านพฤติกรรมและความสามารถในการเข้าถึง ใช้งาน สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชน เด็กและเยาวชนกลุ่มนักกิจกรรมมีการเข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล โดยใช้โทรศัพท์ คอมพิวเตอร์ ไอแพด คอมพิวเตอร์พกพาเป็นส่วนใหญ่ โดยเลือกใช้สื่อเพื่อความบันเทิง เช่น เล่นเกม ดูหนัง และการปฏิสัมพันธ์ทางสื่อสังคมออนไลน์ การเลือกใช้สารสนเทศทางกูเกิ้ล เว็บไซต์ เพจข่าวในเฟซบุ๊ก ข่าวสารในยูทูบ หนังสือ อินสตาแกรม โดยใช้สารสนเทศเพื่อการศึกษาและการตัดสินใจ เช่น ผู้ให้ข้อมูล A6 กล่าวว่า

“... ก็คือปกติสมัยนี้โรงเรียนผมจะไม่ค่อยให้พกหนังสือไป ส่วนมากจะใช้โทรศัพท์กับโน้ตบุ๊ก แล้วก็คอมพิวเตอร์ ก็คือว่าไปโรงเรียนก็หาข้อมูลก็เปิดในกูเกิ้ลเอา พออาจารย์สั่งก็หาในกูเกิ้ล ในยูทูบ เพราะที่โรงเรียนอินเทอร์เน็ตจะดีอยู่แล้ว ก็คือว่าหาข้อมูลได้เลยไม่ต้องเอาหนังสือไป...”

(ผู้ให้ข้อมูล A6)

ระยะเวลาการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนกลุ่มนักกิจกรรมพบว่า มีระยะเวลาในการใช้ตั้งแต่ 3-4 ชั่วโมงต่อวันจนถึงเล่นทั้งวันเกือบ 24 ชั่วโมง ยกเว้นเวลานอนเท่านั้น

ด้านการวิเคราะห์และประเมินสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล พบว่า เด็กและเยาวชนกลุ่มนักกิจกรรมนอกจากจะสามารถวิเคราะห์สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล โดยสนใจความเป็นส่วนตัว ความง่ายและสะดวกรวดเร็ว ปิด้รับข้อมูลด้านลบ พิจารณาผลกระทบจากการใช้สื่อมีความระมัดระวัง ในการแชร์ข้อมูลข่าวสาร สามารถวิเคราะห์วาระแอบแฝงในเนื้อหา อย่างไรก็ตาม เด็กและเยาวชนกลุ่มนักกิจกรรมบางคนสะท้อนว่า บางครั้งจะเชื่อข้อมูลโดยไม่คิดทบทวน หากประเมินว่าแหล่งข้อมูล น่าเชื่อถือพอ นอกจากนี้ เด็กและเยาวชนกลุ่มนักกิจกรรมสามารถวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายของสื่อ ต่างๆ ได้ เช่น ผู้ให้ข้อมูล A12 เป็นเยาวชนที่ชอบทำกิจกรรมจัดรายการวิทยุ กล่าวว่า

“...วัยรุ่นทุกวันนี้แทบจะไม่ฟังวิทยุเลยนะครับ เรียนวิทยุโทรทัศน์แล้วมีโอกาสดูได้ไปจัดรายการวิทยุแล้วมีไลฟ์สด แล้วพอเราจัดรายการวิทยุ แล้วทุกคนในชั้นเรียนจัดเพลงสตรีทหมดเลย แล้วในช่วงที่จัดทุกคนพูดสนุกมาก แต่ไม่เคยมีคนโทรมาเลย นอกจากในไลฟ์สดก็จะมีเพื่อนเราที่เข้ามาดูแต่ว่า feedback ในการโทรเข้ามาจะไม่มี แต่พอมาวันหนึ่งเปิดหมอลำ สายแบบแทบไหม้ เพราะว่าผู้สูงอายุโทรมา แล้วก็รู้สึกว่า เออ.. สงสัยว่าวิทยุอาจไม่ตรงกับกลุ่มเป้าหมายทุกวันนี้แล้ว แม้จะเป็นวิทยุออนไลน์ถ้าไม่ใช่เพื่อนของเพื่อนเราจริงๆ ก็จะไม่ดูครับ...”

(ผู้ให้ข้อมูล A12)

ด้านการสร้างสรรค์สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล พบว่า เด็กและเยาวชนกลุ่มนักกิจกรรมมีทักษะในการสร้างสรรค์สื่อสูง เริ่มตั้งแต่การแชร์แบ่งปันทางสังคมออนไลน์โดยทั่วไป จนถึงการผลิตเนื้อหาและสื่อหลากหลายรูปแบบ เช่น การสร้างเว็บไซต์ การแคสเกม กราฟิก พากย์บรรยายการ์ตูน ตัดต่อคลิป ผลิตภัณฑ์หนังสือ แอนิเมชัน โดยเด็กและเยาวชนตระหนักว่าการสร้างสรรค์สื่อคือ การสร้างภาพลักษณ์ของตนเอง

ด้านการมีส่วนร่วมในฐานะพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย พบว่า เด็กและเยาวชนกลุ่มนักกิจกรรมมีการเก็บข้อมูลเพื่อรณรงค์การใช้สื่อ การตักเตือน การร้องเรียนและแจ้งความ ดำเนินการทางกฎหมาย พาเพื่อนที่ถูกกลั่นแกล้งออนไลน์ไปแจ้งความ เช่น ผู้ให้ข้อมูล A12 กล่าวว่า

“...บางทีไม่กล้าพูดเตือนเขาก็จะฝากบอกเพื่อนไปอีกที เราก็เล่าให้เพื่อนฟังว่า มันก็ไม่โอเคนะมันก็เล่นแรงเกินไปอะไร...”

(ผู้ให้ข้อมูล A12)

ตลอดจนการสร้างเนื้อหาสื่อเพื่อสังคมโดยให้คนในชุมชนมีส่วนร่วมในการนำเสนอ ปัญหาในชุมชนหรือของดีในชุมชนผ่านการเล่าเรื่องในหนังสือ เช่น ผู้ให้ข้อมูล A12 ซึ่งเป็นนักกิจกรรมในชุมชนได้กล่าวถึงการส่งเสริมให้คนในชุมชนทำสื่อว่า

“...เหมือนเราให้ความสำคัญเขา แล้วเขาก็เห็นคุณค่าในตัวเองด้วย...คำนี้ถึง การเปลี่ยนแปลงนะครับ ก็คือที่ได้เล่าไปเมื่อกี้ก็คือจากที่เขารู้สึกเฉยๆ เขากลับ รู้สึกว่ามันพิเศษ... หรืออย่างหนึ่งสั้นเรื่องลูกเขาติดเกม แต่ว่าเขาไม่รู้เลยว่ามัน จะเกิดผลเสียอย่างไร แล้วถ้าเราทำผลเสียออกมาให้เขาดูในรูปแบบหนึ่งสั้น เขา ก็จะเห็นว่า...ลูกสนใจโทรศัพท์มากกว่าคนในครอบครัว เขาก็รู้สึกอึดกับเราด้วย ...”

(ผู้ให้ข้อมูล A12)

จากข้อมูลการประชุมกลุ่มข้างต้น พบว่า เด็กและเยาวชนกลุ่มนักกิจกรรมจะมีระดับ การรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ และดิจิทัลตั้งแต่ระดับการเข้าถึง การวิเคราะห์ การสร้างสรรค์ และการมี ส่วนร่วมในบทบาทของความเป็นพลเมือง เด็กและเยาวชนกลุ่มนี้มีความใส่ใจในปัญหาของสังคม ชุมชน และพยายามใช้สื่อในการแก้ไขหรือเปลี่ยนแปลงสิ่งเหล่านั้น

4) เด็กและเยาวชนกลุ่มทั่วไป

ด้านพฤติกรรมและความสามารถในการเข้าถึง ใช้งาน สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ของเด็กและเยาวชนกลุ่มทั่วไป พบว่า จะใช้โทรศัพท์มือถือหรือไอแพดเกือบตลอดเวลา แม้แต่ การอ่านหนังสือก็จะอ่านผ่านอุปกรณ์โทรศัพท์ หรือการค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมจากที่อาจารย์อธิบายใน ชั้นเรียนทันที นอกจากนี้ สื่อที่ใช้ส่วนใหญ่คือ สื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก อินสตาแกรม ไลน์ และ รับชมสื่อผ่านทางยูทูป โดยจะมีการกดติดตามช่องรายการที่ชื่นชอบไว้โดยเฉพาะ ทั้งนี้เด็กและ เยาวชนกลุ่มทั่วไปเป็นเพียงกลุ่มเดียวที่กล่าวถึงการรับสื่อและสารสนเทศจากการอ่านหนังสือ เช่น ผู้ให้ข้อมูล N7 ซึ่งเป็นนักศึกษาที่รักการอ่าน กล่าวว่า

“ในแต่ละวัน...ผมจะตื่นมาประมาณตี 4 แล้วจะอ่านหนังสือก่อนไปโรงเรียน ประมาณชั่วโมงกว่าเป็นหนังสือประเภทการเตรียมไปเรียนวิชาการทั่วไป เพราะว่าผมอ่านหนังสือเพื่อรอเข้ามหาวิทยาลัยไปด้วย เวลากลับบ้านมาก็ดู หนังสือตามปกติ.....พอเวลาประมาณ 3 ทุ่มกว่าก็จะมานั่งอ่านอีกทีหนึ่งประมาณ 1 ชั่วโมงแล้วก็จะเข้านอน”

(ผู้ให้ข้อมูล N7)

ด้านการวิเคราะห์และประเมินสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล พบว่า เด็กและเยาวชน กลุ่มทั่วไปมีการวิเคราะห์บุคลิกภาพของสื่อแต่ละรูปแบบแล้วเลือกใช้สื่อที่ตรงกับบุคลิกภาพหรือ แนวคิดของตนเอง เช่น การเลือกใช้ทีวีเตอร์และอินสตาแกรม เพราะมีความเป็นส่วนตัวมากกว่า เฟซบุ๊ก ทั้งนี้จะใช้เฟซบุ๊กเมื่อต้องการสื่อสารกับกลุ่มคนที่ร่วมงานกันซึ่งมีการสร้างกลุ่มสังคมไว้เท่านั้น ในส่วนของการพิจารณาความน่าเชื่อถือของสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เด็กและเยาวชนกลุ่มทั่วไปจะ พิจารณาว่า สื่อนั้นมีควมน่าเชื่อถือมากน้อยเพียงใด โดยดูจากจำนวนผู้ติดตามหรือสนับสนุน ตลอดจนความเป็นทางการของสื่อ และตั้งคำถามว่าสื่อนี้ได้ข้อมูลมาจากไหน ส่งผลกระทบกับสังคม และกำลังสะท้อนความคิดหรือค่านิยมอะไรอยู่หรือไม่ นอกจากนี้พบว่า เด็กและเยาวชนกลุ่มทั่วไปมี

การวิเคราะห์ประเมินเนื้อหาในสื่อ สารสนเทศ จนกระทั่งเป็นความเคยชินและรู้สึกว่าเป็นเรื่องธรรมดาไม่คล้อยตามใครง่าย ๆ

ด้านการสร้างสรรค์สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล พบว่า เด็กและเยาวชนกลุ่มทั่วไปมีความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อ สารสนเทศ เช่น มีความสามารถในการทำแอนิเมชัน ตัดต่อคลิปวิดีโอ หนังสือและสารคดี โดยสามารถเขียนโครงการเพื่อขอรับทุนจากแหล่งทุนระดับประเทศเพื่อผลิตสื่อและนำไปเผยแพร่ต่อสาธารณะผ่านช่องทางสื่อออนไลน์ นอกจากนี้พบว่า เด็กและเยาวชนที่มีทักษะทางภาษาสูงยังใช้ความสามารถในการแปลสื่อต่างประเทศอีกด้วย เช่น ผู้ให้ข้อมูล N11 กล่าวว่า

“...ได้ทำ subtitle การ์ตูน....โดยตอนแรกเริ่มตอน ม.4 มีเพื่อนมาชวนทำและเริ่มทำเพจขึ้นมาตอนนี้ทางค่ายการ์ตูนจะเป็นคนแปล และหาทีมงานมาทำ แล้วเราเป็นคนสอน เช่น การ์ตูนที่มาจากญี่ปุ่นต้องรอคนทำ subtitle ภาษาอังกฤษมาแล้วเราแปล subtitle ภาษาอังกฤษมาแปล...”

(ผู้ให้ข้อมูล N11)

ด้านการมีส่วนร่วมในฐานะพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย พบว่า ในเด็กและเยาวชนกลุ่มทั่วไปมีการผลิตหนังสือเพื่อสะท้อนสังคม การพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงในชุมชน นำเสนอประเด็นในชุมชน เพื่อสร้างกระบวนการคิด นอกจากนี้ เด็กและเยาวชนกลุ่มทั่วไปยังมีส่วนร่วมในการร้องเรียนดำเนินการทางกฎหมาย เช่น การถ่ายคลิปร้องเรียนถนนที่เสียหายขาดการดูแลในมหาวิทยาลัยจนเป็นข่าวทางโทรทัศน์และส่งผลให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องเข้ามาซ่อมแซม เป็นต้น

จากข้อมูลข้างต้น พบว่า เด็กและเยาวชนกลุ่มทั่วไปมีระดับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลตั้งแต่ระดับการเข้าถึง การวิเคราะห์ การสร้างสรรค์ และการมีส่วนร่วมในบทบาทของความเป็นพลเมืองเช่นเดียวกับกลุ่มนักกิจกรรม อย่างไรก็ตาม พบว่า เด็กและเยาวชนกลุ่มทั่วไปในเข้าร่วมการประชุมกลุ่มนี้ได้รับการฝึกฝนด้านทักษะการรู้เท่าทันสื่อผ่านครูและอาจารย์ที่ให้ความสำคัญด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง

4.1.2 ปัจจัยและบริบทที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชน

นอกจากข้อมูลพฤติกรรมและความสามารถในการเข้าถึง ใช้งาน วิเคราะห์/ประเมิน และสร้างสรรค์สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนไทยแล้ว คณะวิจัยยังได้ขอค้นพบด้านปัจจัยแวดล้อมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมและความสามารถในการใช้สื่อสารสนเทศและดิจิทัลของเด็กและเยาวชน โดยข้อมูลจากการค้นคว้าเอกสาร พบว่า ปัจจัยและบริบทที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนไทย คือ การเปลี่ยนเป็นสังคมที่มุ่งสู่ “สังคมดิจิทัล” ทำให้เกิดการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ทำให้การใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อทางการศึกษาเพิ่มมากขึ้น (ภัทริกา, 2557) โดยปัจจุบัน “สื่อ” ได้เข้ามามีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อการหล่อหลอมบ่มเพาะพฤติกรรม ค่านิยม ทักษะ และการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนผ่านสื่อประเภทต่างๆ อาทิ โทรทัศน์ วิทยุ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อสังคมออนไลน์ หรือ Social Media ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

และโทรศัพท์มือถือ เนื่องจากเด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงสื่อ ใช้สื่อ เสพสื่อ และสร้างสื่อประเภทต่างๆ ได้อย่างเสรี สามารถแสดงออกในรูปแบบต่างๆ เช่น การแสดงความคิดเห็น การโพสรูปหรือคลิปวิดีโอ ซึ่งบางครั้งเป็นไปในทางที่ไม่เหมาะสม อันนำมาซึ่งปรากฏการณ์และค่านิยมที่น่าสับสนทางสังคม (ทิมเฉพาเกิล สำนักประชาสัมพันธ์, 2558)

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยและบริบทที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อสารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนไทย พบว่า ปัจจัยและบริบทที่แวดล้อมเด็กและเยาวชนล้วนมีผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชน ซึ่งมีข้อมูลโดยสังเขปดังนี้

พรทิพย์ เย็นจะบก (2558) ศึกษาพบว่า เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงสื่ออินเทอร์เน็ตออนไลน์อย่างง่ายดาย การคบหาเพื่อน ค่านิยมทางสังคม และครอบครัวมีผลต่อการใช้สื่อที่ไม่เหมาะสมของเด็กไทย จากสถานการณ์ดังกล่าว นภาพรณ อาษาเพชร (2560) ได้ศึกษาวิเคราะห์ถึงปัจจัยและบริบทแวดล้อมของเด็กและเยาวชนพบว่า การป้องกันและแก้ไขปัญหามารยาททางโลกไซเบอร์ ซึ่งเป็นปัญหาจากการขาดทักษะการรู้เท่าทันสื่อในกลุ่มเยาวชนนั้นควรเริ่มจากเด็กที่เป็นผู้ใช้งาน โดยครอบครัว สถาบันการศึกษา สื่อมวลชนและภาครัฐควรมีบทบาทการมีส่วนร่วมในการป้องกันและเสริมสร้างศักยภาพของเด็กและเยาวชนให้รู้เท่าทันสื่อ และให้ความรู้เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความตระหนักเกี่ยวกับปัญหาการส่งเสริมให้เยาวชนใช้สื่อใหม่อย่างสร้างสรรค์

บทวิเคราะห์ดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของวิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง และคณะ (2554) เรื่องปัจจัยเชิงเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า ตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดสื่อออนไลน์ของเด็กคือ ปัจจัยสภาพแวดล้อมในครอบครัว และปัจจัยสภาพแวดล้อมในกลุ่มเพื่อน โดยพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางลบโดยตรงจากอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม ซึ่งการแก้ปัญหาให้พฤติกรรมมีผลในทางบวกโดยตรงด้วยการควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตก็คือ การใส่ใจของครอบครัว และปัจจัยส่วนบุคคลที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของเด็กก็คือ อิทธิพลโดยตรงจากความเหงา

นอกจากนี้ งานวิจัยดังกล่าวยังพบว่า เรื่องของการเป็นแบบอย่างที่ดีของผู้ปกครองเพื่อให้ลูกไม่เสพติดสื่อตลอดเวลา นั่นคือ หากนักเรียนได้รับการเป็นแบบอย่างที่ดีของบิดามารดาในการรับสื่อมากเท่าไรก็จะส่งผลต่อการที่นักเรียนจะมีพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์น้อยลง และมีพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมมากขึ้น จากผลการวิจัยที่พบในการศึกษาครั้งนี้สามารถอธิบายได้ว่าการเรียนรู้จากตัวแบบถือเป็นการเรียนรู้พฤติกรรมในกระบวนการถ่ายทอดทางสังคม บิดา มารดาถือเป็นตัวแบบที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เพราะเป็นสิ่งแวดล้อมที่ใกล้ชิดตัวเด็ก ถ้าบิดามารดาเป็นแบบอย่างที่ดี เด็กก็จะซึมซับสิ่งที่เห็นไปในจิตใจจนนำไปสู่การปฏิบัติและมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในอนาคต และห่างไกลจากพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ ซึ่งสอดคล้องกับงานดา วนันทานนท์ (อ้างถึงในวิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง และคณะ, 2554) ที่ได้กล่าวถึงการที่ผู้ปกครองปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างที่ดีแก่เด็กว่าเป็นการปลูกฝังอบรมเด็กด้วยการทำให้เห็น ซึ่งถือเป็นวิธีการปลูกฝัง ถ่ายทอดลักษณะทางจิตใจและพฤติกรรมที่ให้ผลดีมากกว่าการสอนโดยตรง และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Koolstra และ Lucassen ที่พบว่า เด็กจะเลียนแบบผู้ปกครองในการเปิดรับสื่อมวลชนทั้งแบบอย่างที่เป็นพฤติกรรมเหมาะสมและไม่เหมาะสม (วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง และคณะ, 2554)

นอกจากปัจจัยทางด้านครอบครัว ซึ่งเป็นปัจจัยที่ใกล้ชิดตัวเด็กมากที่สุดแล้ว ยังมีปัจจัยทางด้านสื่อและเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วด้วย ดังข้อมูลของนิพนธ์ ชาญอัมพร และธাত্রี ใต้ฟ้าพูล (2558) ในการศึกษาเรื่องรูปแบบการดำเนินชีวิตและความคิดเห็นต่อรายการโทรทัศน์ของเด็กเจนเนอเรชั่นแซต นั่นคือ กลุ่มคนที่เกิดในช่วงกลางทศวรรษที่ 90 ถึง ค.ศ.2010 เรียกว่า Digital Natives และเป็นกลุ่มคนที่อยู่ในเจนเนอเรชั่นแซต (Generation Z) ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่เกิดมาในช่วงที่โลกกำลังเผชิญกับความท้าทาย เช่น การก่อการร้ายและความตระหนักรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมเป็นกลุ่มคนที่ผูกพันกับการใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์และเทคโนโลยีอย่างอินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ และสื่อสังคมออนไลน์ คนกลุ่มนี้มีความรู้ความสามารถด้านเทคโนโลยีเชื่อมต่อกับสังคมทั่วโลกในรูปแบบของโลกเสมือน ยืดหยุ่น ฉลาด และอดทนต่อวัฒนธรรมที่แตกต่างได้

การพัฒนาทางเทคโนโลยีอย่างก้าวกระโดด ทำให้เจนเนอเรชั่นแซตมีความแตกต่างจากเจนเนอเรชั่นอื่น การแพร่หลายของอินเทอร์เน็ตได้สร้างโลกที่ไร้ขอบเขตของเจนเนอเรชั่นแซต ทำให้เด็กในเจนเนอเรชั่นนี้สามารถเข้าถึงข้อมูลได้เร็วกว่าเจนเนอเรชั่นอื่นๆ รสนิยมของพวกเขาก็จะสามารถเปลี่ยนแปลงได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทำให้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน สื่อออนไลน์ และอินเทอร์เน็ตมีอิทธิพลต่อการเปิดรับสื่อของเจนเนอเรชั่นแซตมากขึ้นทุกวัน จนส่งผลให้ในปัจจุบันเจนเนอเรชั่นแซตเริ่มปฏิเสธสื่อโทรทัศน์แบบดั้งเดิมมากขึ้น ความสำคัญของโทรทัศน์เริ่มลดน้อยลงอย่างมีนัยยะสำคัญ และเห็นว่าการรับชมโทรทัศน์มีความสำคัญน้อยกว่าการเล่นเฟซบุ๊ก และยังมีข้อมูลจากการสำรวจ 5 เหตุผล ทำไมวัยรุ่นไทยใช้สื่อสังคมออนไลน์ของสำนักวิจัยสยามเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตโพลล์ ทำให้ยังพบว่าความก้าวหน้าของเทคโนโลยีและสื่อเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน ได้แก่ 1) ใช้งานได้รวดเร็วไม่เสียเวลานาน 2) สื่อสารได้เข้าใจกับคนหลายกลุ่มในเวลาเดียวกัน 3) มีสื่อสังคมออนไลน์ให้เลือกใช้หลายแบบ 4) สามารถส่งภาพ วีดีโอ คลิป ข้อความได้ และ 5) ไม่เสียค่าใช้จ่าย (สำนักวิจัยสยามเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตโพลล์, 2556: ออนไลน์) ซึ่งข้อมูลทั้งหมดเหล่านี้ต่างสะท้อนว่าการพัฒนาของเทคโนโลยีและสื่อที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชน

จากข้อมูลการศึกษาปัจจัยและบริบทที่แวดล้อมเด็กและเยาวชน ซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรม การใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลดังกล่าวข้างต้นสอดคล้องกับกันยา สุวรรณแสง (2547) ได้กล่าวถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็ก ได้แก่ 1) เกิดจากพันธุกรรม คือ การถ่ายทอดบุคลิกลักษณะทางพันธุกรรมมีลักษณะทางกายและทางสติปัญญา 2) สิ่งแวดล้อม หมายถึง สิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัวเป็นสิ่งที่เร้ากระตุ้นให้บุคคลแสดงออก โต้ตอบในลักษณะต่างๆ กัน ซึ่งมีผลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ โดยสิ่งแวดล้อมเหล่านี้ ได้แก่

- 2.1 สิ่งแวดล้อมทางบ้าน เช่น การอบรมเลี้ยงดู ฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมของครอบครัว บรรยากาศภายในบ้าน สิ่งเหล่านี้ล้วนมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็กมาก
- 2.2 สิ่งแวดล้อมทางโรงเรียน ได้แก่ ครูอาจารย์ เพื่อน สภาพบรรยากาศภายในโรงเรียน
- 2.3 สิ่งแวดล้อมทางชุมชน ได้แก่ ขนบธรรมเนียม สื่อสารมวลชนต่างๆ ล้วนแล้วแต่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม

2.4 วัฒนธรรม คนที่อยู่ในชนชั้นของสังคม เพศ อายุ ความเชื่อ ค่านิยม ฯลฯ ที่แตกต่างกันย่อมมีพื้นฐานทางสังคมที่ต่างกันจะมีพฤติกรรมต่างกัน

2.5 ภูมิประเทศ มีอิทธิพลโน้มนำให้ลักษณะนิสัยใจคอและพฤติกรรมแตกต่างกัน

อย่างไรก็ตาม สำหรับเด็กและเยาวชนยังมีปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม คือ เพื่อน เพื่อนถือได้ว่าเป็นอิทธิพลที่สำคัญที่สุดของเด็กและเยาวชน เพราะเด็กและเยาวชนเป็นวัยที่ต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน สังคมของวัยรุ่นส่วนใหญ่จึงเป็นสังคมของเพื่อน โดยอิทธิพลของกลุ่มเพื่อน

4.1.3 ผลกระทบเชิงบวกและเชิงลบจากการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชน

สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลมีทั้งข้อดีและข้อเสีย และส่งผลกระทบทั้งในด้านบวกและด้านลบ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับพฤติกรรมการเข้าถึงและใช้งานของเด็กและเยาวชน ซึ่งมีงานวิจัย บทความ ผลการสำรวจ ข้อคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ และผู้มีประสบการณ์มากมายได้กล่าวไว้ ซึ่งสามารถประมวลข้อมูลได้ดังนี้

การประชุมสมัชชาการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ ประจำปี พ.ศ.2558 ได้มีการเผยแพร่รายงาน "การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ของเด็กและเยาวชน" (Thai Netizen Network, 2558: ออนไลน์) โดยได้นำเสนอว่า สื่อออนไลน์มีทั้งข้อดีและข้อเสีย ข้อเสียของสื่อออนไลน์ อย่าง เว็บไซต์ บางแห่งอาจเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้มากเกินไป เด็กและเยาวชนใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยขาด วิจารณญาณและอาจเสี่ยงต่อการถูกล่อลวง สื่อออนไลน์ยังเป็นช่องทางในการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ ขโมย ผลงานด้วย โดยสื่อออนไลน์ยังอาจส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตออฟไลน์ด้วย อาทิ หากใช้งานมากเกินไปอาจทำให้เกิดผลเสียต่อสุขภาพและการเรียน ทั้งยังทำให้ขาดปฏิสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้าง แต่ในขณะเดียวกันสื่อออนไลน์ก็มีข้อดีเช่นกัน อาทิ เป็นพื้นที่ให้เยาวชนที่มีความสนใจเหมือนกันได้ แลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์กัน เป็นคลังข้อมูลความรู้ เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ให้เด็กเยาวชน สร้างผลงานและรายได้ ช่วยประหยัดทั้งค่าใช้จ่ายและเวลาในการติดต่อสื่อสารระหว่างกัน และใช้เพื่อความบันเทิง ผ่อนคลายความเครียด (วัลลภ ตั้งคณานุกรณ์, 2558: ออนไลน์)

ข้อมูลข้างต้นมีความสอดคล้องกับเครือข่ายครอบครัวเผื่อระวังและสร้างสรรค์สื่อที่กล่าวถึงสังคมเครือข่ายออนไลน์มีผลกระทบต่อผู้ใช้งานทั้งทางบวกและทางลบ (พิมพ์สุรางค์ เตชะ-บุญเสริมศักดิ์, 2556: ออนไลน์) ดังนี้

ผลกระทบต่อบุคคล: ทางบวก ได้แก่ สังคมเครือข่ายออนไลน์เป็นการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน สร้างมิตรภาพไร้พรมแดน ส่วนทางลบ ได้แก่ เมื่อผู้คนเข้าไปใช้บ่อยๆ นานๆ โลกอินเทอร์เน็ต สร้างโลกส่วนตัว มีการติดต่อสัมพันธ์กัน เปิดรับข้อมูลแบบเครือข่ายที่ไม่จบสิ้น ทำให้ขาดการติดต่อกับบุคคลภายนอก อินเทอร์เน็ตแย่งชิงเวลา ทำให้การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลน้อยลง อาจเป็นเหตุให้เกิดโรคซึมเศร้า นอกจากนี้ยังพบว่าบางคนมีอารมณ์หงุดหงิด ฉุนเฉียวง่าย หากไม่สามารถเข้าระบบ อินเทอร์เน็ตได้

ผลกระทบต่อครอบครัว: ทางบวก ได้แก่ บางครอบครัวมีการติดต่อสื่อสารกันทางสังคมเครือข่ายออนไลน์ในระหว่างที่พ่อแม่ไปทำงาน ส่วนลูกไปโรงเรียนจะใช้ส่งข้อความถามข่าว

ความเคลื่อนไหวระหว่างวันของคนในครอบครัว ทางลบ ได้แก่ การติดต่อสื่อสารทางสังคมเครือข่ายออนไลน์จะส่งผลเสียต่อเด็กในครอบครัว โดยที่ลูกๆ อาจกำลังเสี่ยงในการติดต่อกับผู้คนแปลกหน้า

ผลกระทบต่อสังคม: ทางบวก ได้แก่ การติดต่อสื่อสารกันทางสังคมเครือข่ายออนไลน์ ทำให้คนมีความสามารถในการเข้ามามีบทบาทในสังคมมากขึ้น เพราะผู้คนที่สามารถที่จะสื่อสารกับทุกคนที่ต้องการได้ ส่วนทางลบ ได้แก่ ความเปลี่ยนแปลงของสังคมและการสื่อสารทำให้เกิดการหดตัวของมิติเรื่องเวลาและพื้นที่ ทำให้เวลาในการทำกิจกรรมสังคมของมนุษย์โลกย่นย่อลง

ผลกระทบต่อการเมือง: จากความเคลื่อนไหวของการใช้อินเทอร์เน็ต เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารอย่างโทรศัพท์มือถือถือกลายเป็นสื่อในการสร้างพื้นที่สาธารณะทางการเมือง การสื่อสาร และเสริมสร้างความเข้มแข็งในเชิงข้อมูลข่าวสารให้กับสังคมได้อย่างมาก โดยเฉพาะในแง่มุมที่แตกต่างจากสื่อกระแสหลัก เกิดเครือข่ายสื่อสังคมอันเป็นการสื่อสารรูปแบบใหม่ที่ส่งผลกระทบต่อการสื่อสารเดิมที่มีอยู่

นอกจากผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์แล้ว ในด้านการเล่นเกมก็มีผลกระทบทั้งในด้านบวกและลบ ซึ่งด้านบวก ได้แก่ เกมสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน เพราะมีความสมจริงทั้งภาพ แสง สี และเสียง ผู้เล่นสามารถสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกมได้ ทำให้เข้าถึงอารมณ์ในเกม เกมออนไลน์ทำให้เด็กๆ มีเพื่อนใหม่ที่ร่วมเล่นเกมทำภารกิจในเกมร่วมกัน เกมยังมีประโยชน์หลายอย่าง เช่น คลายเครียด ได้รับความสนุก เกมฝึกทักษะ เช่น เกมกีฬา เกมฝึกพิมพ์ เกมฝึกภาษา เกมเฉพาะด้าน เช่น ฝึกบิน ฝึกการรบในวงการทหาร เกมฝึกผ่าตัดในวงการแพทย์ เป็นต้น

ในขณะเดียวกัน การเล่นเกมก็ส่งผลกระทบด้านลบ หากเด็กเลือกเกมไม่เหมาะสมหรือเล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานานเกินไป เช่น หากเด็กเล่นเกมรุนแรง เกมผิดศีลธรรม ก็จะมีซึมซับ คับชินกับพฤติกรรมในเกมนั้นๆ ไปด้วย การใช้เวลาเล่นเกมมากเกินไป ทำให้เด็กติดเกม เป็นโรคเก็บตัว ซึมเศร้า ขาดปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง ละเลยการเรียนและกิจกรรมอื่นๆ อาจก่อปัญหาอาชญากรรมเพื่อหาเงินมาจ่ายค่าเกม พ่อแม่ ผู้ปกครองควรดูแลเด็กไม่ให้เล่นเกมมากเกินไป ควรเล่นเกมหลากหลายประเภท และเลือกเกมที่เหมาะสมกับเพศและวัยให้กับลูก หลีกเลี่ยงเกมที่ส่งเสริมความรุนแรง เกมลามก หรือเกมที่ขัดต่อกฎหมาย ศีลธรรม และวัฒนธรรมสังคม

ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการใช้สื่อฯ ของเด็กและเยาวชนข้างต้นมีทั้งทางบวกและทางลบ แต่โดยส่วนใหญ่อยู่ในลักษณะสภาพสังคมปัจจุบันที่มีความซับซ้อนของปัญหาที่รุนแรงมากขึ้น ทำให้ข้อมูลจากหลายหน่วยงานเริ่มมีความกังวลต่อพฤติกรรมเสี่ยงในการใช้สื่อฯ ของเด็กและเยาวชน ซึ่งอาจส่งผลกระทบในด้านลบได้ ดังข้อมูลการสำรวจในหนังสือจิตเวชศิริราช DMS 5 และข้อมูลการวิเคราะห์สถิติ โดยสถาบันสุขภาพเด็กและวัยรุ่นราชชนรินทร์ ปี พ.ศ.2558 พบว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นหนึ่งในหกของปัญหาพฤติกรรมเสี่ยงของวัยรุ่น คือ 1) พฤติกรรมเสี่ยงต่ออุบัติเหตุและความปลอดภัย 2) พฤติกรรมที่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพกายและสุขภาพจิต 3) พฤติกรรมทางเพศ 4) พฤติกรรมเสพติด เช่น ติดเกม ติดสื่อสังคมออนไลน์ และพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต 5) ปัญหาพฤติกรรมการเรียน และ 6) พฤติกรรมก้าวร้าว เกราะ ละเมิดผู้อื่น และละเมิดกฎหมาย ส่วนพฤติกรรมการเล่นของเด็ก หากเด็กมีพฤติกรรมการติดเกมจะส่งผลกระทบในทางลบ ดังนี้ 1) จะมีพฤติกรรมก้าวร้าว รุนแรง จนถึงขั้นทำร้ายพ่อแม่ผู้ปกครอง พยายามฆ่าตัวตายเมื่อถูกห้ามไม่ให้เล่นเกม 2) หนีเรียน เก็บตัวอยู่แต่ในบ้านเพื่อเล่นเกม ไม่นอนในเวลากลางคืน 3) มีปัญหาการเรียนตกต่ำ ไม่เข้าร่วม

กิจกรรม อารมณ์แปรปรวนง่าย ซึ่งเด็กกลุ่มนี้ถือว่าเข้าข่ายติดเกมรุนแรงต้องเข้าบำบัดรักษา (กรมกิจการเด็กและเยาวชน, 2558: ออนไลน์)

นอกจากนี้ ข้อมูลการวิจัยของภัทริกา วงศ์อนันต์นนท์เกี่ยวกับเรื่องพฤติกรรมการใช้ อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน (2557) ได้นำเสนอถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นในด้านต่างๆ จากการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน คือ

ผลกระทบด้านร่างกาย: เด็กและเยาวชนที่เล่นคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานอาจมีอาการทางกายที่ไม่ทราบสาเหตุ เช่น ปวดศีรษะ ปวดหลัง ปวดข้อ ปวดท้อง เจ็บหน้าอก อ่อนเพลีย เป็นต้น อีกทั้งการเล่นคอมพิวเตอร์ยังอาจสัมพันธ์กับการเป็นโรคอ้วนในเด็กและเยาวชน

ผลกระทบด้านจิตใจ-อารมณ์: เด็กและเยาวชนที่กระทำความผิดมักเป็นผู้เล่น อินเทอร์เน็ตประเภทที่มีความรุนแรงอย่างหมกมุ่น และกระทำความผิดในลักษณะเดียวกับลักษณะ การใช้อินเทอร์เน็ตเกมที่มีความรุนแรงทำให้เด็กและวัยรุ่นมีความคิด อารมณ์ และพฤติกรรมก้าวร้าว รุนแรงโดยเฉพาะในวัยเรียนและวัยรุ่น เนื่องจากในวัยเรียนนั้นยังไม่สามารถแยกแยะสถานการณ์จริง และจินตนาการหรือสิ่งที่เกิดขึ้นได้ตื้นๆ ส่วนวัยรุ่นเกิดจากพัฒนาการทางจิตสังคม การเปลี่ยนแปลง ของระบบต่อมไร้ท่อ และการพัฒนาของสมอง ทำให้วัยรุ่นมีโอกาสเกิดพฤติกรรมก้าวร้าว

ผลกระทบด้านสังคม: ผลกระทบในระดับครอบครัว ในครอบครัวที่มีเด็กและเยาวชน เล่นอินเทอร์เน็ตจนขาดการควบคุมตนเอง มักพบการเปลี่ยนแปลงในด้านความสัมพันธ์ภายในสมาชิก ในครอบครัว เกิดความไม่เข้าใจและความขัดแย้งในครอบครัว เนื่องจากพ่อแม่ไม่พอใจกับพฤติกรรม การเล่นอินเทอร์เน็ตของเด็ก ทำให้เกิดปัญหาหรือทะเลาะกันเรื่องการจำกัดเวลาในการเล่น อินเทอร์เน็ตของลูก นอกจากนี้ยังเกิดจากการพูดคุย หรือทำกิจกรรมระหว่างสมาชิกในครอบครัว ลดลง รวมถึงปฏิเสธที่จะร่วมกิจกรรมกับครอบครัว

ผลกระทบในระดับสังคม: พบปัญหาสังคมที่เกิดจากการเล่นอินเทอร์เน็ตทั้งใน ประเทศและต่างประเทศ ดังที่ปรากฏเป็นข่าวตามหน้าหนังสือพิมพ์ เช่น เด็กวัยรุ่นฆ่าปาดคอคนขับ แท็กซี่เลียนแบบเกม GTA ข่าวเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาใช้อาวุธปืนยิงครูและเพื่อนนักเรียนในโรงเรียน เสียชีวิต 13 ศพ บาดเจ็บ 23 คน ก่อนจะฆ่าตัวตายตาม จากการสืบประวัติพบว่าเด็กที่กระทำความผิดมีประวัติเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงอย่างหมกมุ่นและก่อเหตุรุนแรงเหมือนสถานการณ์ที่เขา สร้างขึ้นในเกม หรือแม้แต่ข่าวที่มีการหลอกลวงเด็กผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่างๆ เพื่อทำ อนาคต เป็นต้น

จากข้อมูลผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตัวเด็กและเยาวชน ไม่ว่าจะทางกาย อารมณ์ จิตใจต่อ ครอบครัว โดยเฉพาะความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว และชุมชนสังคม ซึ่งอาจเกิดปัญหาสุขภาพจิต อาชญากรรม หรือปัญหาอื่นๆ ตามมาถือเป็นปัญหาใหญ่ระดับประเทศที่ทุกฝ่ายในสังคมไทยที่ เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชนต้องร่วมกันคิด หาทางออก เพื่อป้องกันและแก้ไข้ปัญหา

ข้อค้นพบจากการศึกษาเอกสารพบว่า มีความสอดคล้องกับข้อค้นพบจากการประชุม กลุ่มย่อย และการสัมภาษณ์เชิงลึกในด้านปัจจัยและบริบทที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนไทย ซึ่งพบว่า เครือข่ายและกิจกรรมทางสังคม ความก้าวหน้าทาง เทคโนโลยี รุ่นพี่ เพื่อนและคนรัก ครอบครัว ครูอาจารย์ ผู้บังคับใช้กฎหมายและภาครัฐ และผู้ทรง อิทธิพลในสื่อสังคมออนไลน์ (influencer) มีบทบาทและเป็นปัจจัยส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อ

สารสนเทศ และดิจิทัล ซึ่งแต่ละปัจจัยมีผลต่อกลุ่มเด็กที่มีความแตกต่างทางสถานะทางเศรษฐกิจและสังคมไม่เท่ากัน ดังจะได้อธิบายจำแนกตามกลุ่มของเด็กและเยาวชน ดังนี้

1) เด็กและเยาวชนกลุ่มเสี่ยง

สำหรับเด็กและเยาวชนกลุ่มเสี่ยง พบว่า ปัจจัยและบริบทแวดล้อม เช่น เครือข่ายและกิจกรรมทางสังคมเป็นปัจจัยและบริบทสำคัญที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล โดยมีบทบาทในการให้ความรู้และเปลี่ยนพฤติกรรมในการใช้สื่อและมีทักษะในการรู้เท่าทันสื่อมากขึ้น นอกจากนี้ ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทำให้เด็กและเยาวชนกลุ่มเสี่ยงสามารถเข้าถึงเกมและอุปกรณ์ต่างๆ ที่มีราคาถูกลง ทำให้เป็นเจ้าของได้ง่ายส่งผลต่อการเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมจากร้านมาเป็นที่บ้าน เพื่อความเป็นส่วนตัว

สำหรับข้อค้นพบในเด็กและเยาวชนกลุ่มเสี่ยง พบว่า คนแวดล้อมมีผลอย่างมากต่อการเข้าถึงและรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เช่น การเริ่มใช้สื่อออนไลน์เพราะเพื่อนสมัครใช้ก่อน การใช้สื่อออนไลน์เพื่อติดต่อกับครอบครัวซึ่งอยู่ห่างกัน ตลอดจนการเข้าถึงสังคมออนไลน์ที่กระทำสิ่งผิดกฎหมายโดยการแนะนำของเพื่อนหรือคนรู้จัก เช่น ผู้ให้ข้อมูล R9 กล่าวถึงการเข้ากลุ่มตลาดมืดบนสื่อออนไลน์ว่า

“มีพวกตลาดมืดด้วย... (แต่เข้ากลุ่ม) ไม่ได้ครับ ต้องมีเครดิต... ถ้าคนขายไม่รู้จักก็ยังมีไม่มีเครดิต... ต้องใช้เงินเพิ่มราคาขึ้นไป 50% จากราคาปกติที่เขาขายกัน... ต้องมีคนพามาจัดการ”

(ผู้ให้ข้อมูล R9)

สอดคล้องกับข้อมูลจากการประชุมสมัชชาการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ ประจำปี พ.ศ. 2558 ณ โรงแรมปรินซ์พาเลซ โดยในการประชุมได้มีการเผยแพร่รายงาน "การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ของเด็กและเยาวชน" (Thai Netizen Network, 2558: ออนไลน์) ระบุว่า เด็กและเยาวชนไทยมีพฤติกรรมเสี่ยงในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพราะเข้าถึงเนื้อหาอันตราย ทั้งเนื้อหาลามก ยาเสพติด การพนัน เป็นต้น

นอกจากนี้คณะวิจัยยังได้ข้อค้นพบว่า หัวหน้ากลุ่มของเด็กและเยาวชนกลุ่มเสี่ยงหรือหัวหน้าแก๊งมีผลต่อพฤติกรรมของคนในกลุ่มเป็นอย่างมาก หากหัวหน้าห้ามไม่ให้ทำกิจกรรมหรือห้ามพฤติกรรมใด สมาชิกในกลุ่มจะปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด เช่น ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้ให้ข้อมูล R2 กล่าวถึงการลงชื่อสมัครหรือการมีส่วนร่วมในการตรวจสอบสื่อหรือข้อมูลต่างๆ ว่า

“...ไม่มีนะคะ เพราะพี่ (หัวหน้ากลุ่ม) เขาจะห้ามไว้ ถ้ามีอะไรพวกนี้อย่าเพิ่งไปมีส่วนร่วม...ให้เอามาคุยกันก่อน...”

(ผู้ให้ข้อมูล R2)

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าในกลุ่มเด็กเสี่ยง เพื่อนและหัวหน้ากลุ่มจะมีอิทธิพลทางความคิดและส่งผลต่อการเข้าถึงสื่อ การใช้สื่อ และการแสดงออกผ่านสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลต่อสมาชิกกลุ่มเป็นอย่างมาก

2) เด็กและเยาวชนกลุ่มชายขอบ

สำหรับเด็กและเยาวชนกลุ่มชายขอบ พบว่า เทคโนโลยีมีผลต่อการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเป็นอย่างมาก กล่าวคือ เทคโนโลยียังไม่ครอบคลุมถึงพื้นที่ การไม่มีไฟฟ้าใช้ทำให้ต้องใช้ โซล่าเซลล์ และต้องไปชาร์ตแบตเตอรี่โทรศัพท์มือถือที่องค์การบริหารส่วนตำบลหรือโรงเรียน สัญญาณอินเทอร์เน็ตไร้สายที่ยังไม่ครอบคลุมพื้นที่ทั้งหมู่บ้าน ตลอดจนสถานะทางเศรษฐกิจของ ครอบครัวเด็กและเยาวชนที่ไม่เอื้อต่อการเข้าถึงอุปกรณ์ดิจิทัล เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ และ สัญญาณอินเทอร์เน็ตที่บ้าน ทำให้ต้องไปใช้คอมพิวเตอร์ และ/หรืออินเทอร์เน็ตที่องค์การบริหารส่วน ตำบลหรือโรงเรียนเช่นเดียวกัน

นอกจากนี้บุคคลแวดล้อม เช่น เพื่อน รุ่นพี่ ครอบครัวมีผลต่อการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนกลุ่มชายขอบทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยเพื่อน คนรัก และรุ่นพี่จะมี ผลทางตรงต่อพฤติกรรม เช่น การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อคุยกับคนรัก การใช้สื่อออนไลน์เพราะรุ่นพี่ ใช้ให้เห็นจึงทำตาม การเห็นรุ่นพี่ใช้ เฟซบุ๊ก คุยทางวิดีโอได้ แชทได้ สื่อสารกันได้มากกว่าทางโทรศัพท์ จึงอยากรู้อยากลอง การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพราะอยากติดตามชีวิตเพื่อน การที่เพื่อนมีสื่อออนไลน์ จึงอยากมีเหมือนเพื่อน เช่น ผู้ให้ข้อมูล M8 กล่าวว่า “...ก็นั่งเรียนเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ แล้วเห็น เพื่อนเล่นก็เลยถามว่าเล่นอะไร ก็ว่ามันคืออะไร เพื่อนก็เลยสมัครให้ ตอนแรกไม่รู้เลยว่าเล่นอย่างไร แอดเพื่อนยังงั้น แอดก็แอดไม่เป็น ไม่รู้ช่วงนั้นก็ไม่ค่อยได้เข้า พอผ่านไปเริ่มมีคนแอดมา ก็อ้อ เขาแอด เพื่อนกันแบบนี้ จากนั้นก็เล่นมายาวเลย...”

ในขณะที่ครอบครัวจะมีผลทางอ้อม เช่น ครอบครัวไม่ใช้สื่อใหม่ ไม่ติดตั้งสัญญาณ อินเทอร์เน็ตที่บ้านหรือไม่ซื้ออุปกรณ์สื่อสารให้ก็ส่งผลต่อการเข้าถึงและการใช้สื่อของเด็กและเยาวชน กลุ่มนี้ โดยมีผู้ที่มิบทบาทในการเพิ่มสมรรถนะในการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชน ชายขอบ คือ ครูที่สอนการผลิตสื่อ สอนการตัดต่อวิดีโอโดยให้ใช้คอมพิวเตอร์ส่วนตัวของครูและคอย ตักเตือนเรื่องการใช้สื่อที่มากเกินไป

อย่างไรก็ตาม จากข้อค้นพบสามารถกล่าวได้ว่า เทคโนโลยีและระบบไฟฟ้าที่ยังไม่ ครอบคลุมถึงพื้นที่มีผลต่อการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนกลุ่มชายขอบ โดยเฉพาะในระดับของการสร้างสรรค์สื่อ กล่าวคือ แม้จะมีครูที่คอยสอนด้านการผลิตสื่อ แต่ก็ไม่สามารถทำได้สำเร็จ เนื่องจากอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ สัญญาณอินเทอร์เน็ต ไม่ครอบคลุมและไม่ เพียงพอต่อเด็กและเยาวชนในพื้นที่

3) เด็กและเยาวชนกลุ่มนักกิจกรรม

สำหรับเด็กและเยาวชนกลุ่มนักกิจกรรม พบว่า เครือข่ายและกิจกรรมทางสังคมมีผล ต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของตนเองเป็น อย่างมาก โดยก่อนที่จะได้เข้าร่วมกระบวนการต่างๆ เด็กและเยาวชนจะมีพฤติกรรมในการใช้สื่อแบบ ไม่ยั้งคิด แต่ปัจจุบันจะมีการไตร่ตรองมากขึ้น ทั้งนี้ปัจจัยด้านเทคโนโลยีทำให้เด็กและเยาวชนการมี ช่องทางในการผลิตสื่อโดยไม่มีค่าใช้จ่าย เช่น ดาวน์โหลดเพลงและกราฟิกมาใช้โดยไม่มีลิขสิทธิ์ ทำให้ เสริมสร้างและพัฒนาทักษะในการผลิตสื่อ นอกจากนี้ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทำให้ค่าบริการ สัญญาณอินเทอร์เน็ตที่มีราคาถูกลงเป็นปัจจัยเอื้อหนุนให้สามารถเข้าถึงสื่อได้ง่ายขึ้น

กลุ่มเพื่อน คนรัก และคนรู้จักเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนกลุ่มกิจกรรม โดยมีทั้งเป็นปัจจัยเสริมให้ใช้สื่อ เช่น การใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อติดตามงานกิจกรรมต่างๆ ที่ทำร่วมกับเพื่อน การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อคุยกับคนรักและติดตามข้อมูลของชีวิตเพื่อน ในขณะเดียวกันก็เป็นปัจจัยที่ลดการใช้สื่อดังกล่าว เช่น การหลีกเลี่ยงใช้สื่อแพลตฟอร์มซึ่งมีคนที่ไม่เด็กและเยาวชนไม่ชอบอยู่ในสื่อ นั้น

นอกจากนี้ ครอบครัวยังเป็นปัจจัยสำคัญอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนกลุ่มนักกิจกรรม กล่าวคือ สมาชิกในครอบครัวไม่เข้าใจ หรือไม่มีเวลาพูดคุยเรื่องปัญหาส่วนตัวของเด็กและเยาวชน ทำให้ต้องหันไปปรึกษาเพื่อหาทางออกกับสังคมออนไลน์ เช่น ผู้ให้ข้อมูล A4 ซึ่งเป็นเด็กที่มีลักษณะชอบคิดเชิงวิพากษ์ กล่าวว่า

“...การที่ผมใช้สื่อเพราะผมต้องจัดการปัญหาครอบครัวครับ คือเมื่อผมคุยกับแม่ไม่รู้เรื่อง ผมก็จะค้นหาทางกูเกิ้ลว่าวิธีคุยกับแม่ง่ายๆ ให้แม่ไม่บ่น ทำให้แม่เข้าใจเรา เพื่อเราจะได้ไม่มีอุปสรรคในการใช้ชีวิตครับ”

(ผู้ให้ข้อมูล A4)

นอกจากนี้ ครอบครัวที่มีการเปิดเผยและร่วมกิจกรรมการใช้สื่อยังเป็นปัจจัยหนึ่งในการเสริมสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลให้กับเด็กและเยาวชน เช่น พ่อแม่สนับสนุนเรื่องสื่อตั้งแต่เด็กและแบ่งปันพูดคุยเรื่องข้อมูลลุ่มเสี่ยงต่างๆ ร่วมกับเด็ก เช่น สื่อเรื่องเพศ ทำให้เด็กและเยาวชนไม่แอบไปดูสื่อเองหรืออยากรู้อยากลอง เพราะครอบครัวเปิดกว้างและสอนมาแล้ว หรือพ่อแม่ซื้อเกม เทคโนโลยีไว้ให้ที่บ้านจึงไม่จำเป็นต้องออกไปเล่นกับเพื่อน เป็นต้น

ครูและอาจารย์เป็นปัจจัยที่ส่งเสริมการใช้สื่อและการค้นหาสารสนเทศผ่านอุปกรณ์ดิจิทัลต่างๆ ผ่านกระบวนการเรียนการสอน เช่น ครูอาจารย์ให้หาข้อมูลเพื่อใช้ในการเรียน การรับส่งงานออนไลน์ โดยไม่ต้องส่งเล่มเป็นรายงานแบบดั้งเดิม ครูอาจารย์สอนให้ใช้สื่อ แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาหรือเปิดให้ดูเป็นตัวอย่าง ตลอดจนการใช้สื่อออนไลน์เพื่อติดต่อสื่อสารกับครู

ศักยภาพของผู้บังคับใช้กฎหมายและความเข้มงวดของภาครัฐมีผลต่อการตัดสินใจละเมิดกฎหมายและจริยธรรมในการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนกลุ่มนักกิจกรรม โดยมองว่าตำรวจไม่มีความรู้เรื่องสื่อใหม่ เมื่อมีกรณีแจ้งความ เด็กและเยาวชนกลับต้องเป็นผู้ไปหาข้อมูลด้านสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลมาบอกตำรวจอีกครั้ง เช่น ผู้ให้ข้อมูล A12 ซึ่งเป็นเยาวชนที่มีความรู้ด้านกฎหมาย กล่าวว่า

“...มีกรณีศึกษา แบบการคุยกันในออนไลน์กลั่นแกล้งและละเมิดในแอปพลิเคชัน beetalk ซึ่งเรื่องนี้ก็ขึ้นโรงพักแล้วตำรวจก็ค่อนข้างจะไม่รู้เรื่องในกระบวนการจัดการพวกนี้เลย กลับบอกว่ามาแจ้งความทำไมไม่เห็นมีอะไรเลย ตำรวจซึ่งมีอายุแล้วและไม่รู้จะทำอย่างไร เราก็เลยต้องโทรไปกระทรวง ICT แล้วก็มาบอกตำรวจว่าควรทำแบบนี้ (หัวเราะ) เขาบอกมาแบบนี้ ตำรวจจึงลงบันทึกประจำวันให้”

(ผู้ให้ข้อมูล A12)

นอกจากนี้ กลุ่มเด็กและเยาวชนนักกิจกรรมมีมุมมองว่าผู้บังคับใช้กฎหมายไม่มีความเข้มแข็ง ทั้งในแง่ของการบังคับใช้กฎหมาย การลงโทษ และการทุจริตคอร์รัปชัน ไม่ซื่อสัตย์ รับสินบนของเจ้าพนักงาน ทำให้เกิดการใช้สื่อเพื่อการพนันออนไลน์ การขายหวยออนไลน์เพื่อหารายได้ และไม่รู้สึกรสชาติกลัวต่อบทลงโทษแต่อย่างใด

จากข้อมูลดังกล่าวที่ได้จะเห็นว่า กลุ่มเด็กและเยาวชนนักกิจกรรมที่ผ่านกระบวนการการพัฒนาทักษะสังคมต่างๆ มานั้น จะมีความกล้าคิด กล้าแสดงออก มีความเป็นพลเมืองในการตั้งคำถามและหาทางออกให้กับคนรอบข้างและสังคมอย่างโดดเด่นกว่าเด็กกลุ่มอื่น

4) เด็กและเยาวชนกลุ่มทั่วไป

ปัจจัยและบริบทที่มีผลต่อการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนกลุ่มทั่วไป คือ เครือข่ายและกิจกรรมทางสังคม ซึ่งมีผลด้านบวกต่อเด็กและเยาวชนกลุ่มนี้เหมือนเช่นกลุ่มอื่นๆ คือ การเข้าร่วมกิจกรรมกระบวนการเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล การประกวดผลิตสื่อมีผลต่อการเสริมสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อของเด็กและเยาวชนมากขึ้น นอกจากนี้มีข้อค้นพบจากการประชุมกลุ่มซึ่งสะท้อนถึงประสิทธิภาพในการกระจายของเทคโนโลยีของประเทศไทยในพื้นที่ห่างไกล กล่าวคือ แม้ในชีวิตประจำวันเด็กและเยาวชนกลุ่มทั่วไปจะเข้าถึงเทคโนโลยี แต่หากมีกิจกรรมที่ต้องออกไปยังพื้นที่ชนบทรอบนอกจะพบปัญหาว่าไม่มีสัญญาณอินเทอร์เน็ตหรือไม่มีไฟฟ้าใช้ ทำให้ขาดการติดต่อสื่อสาร

ปัจจัยเรื่องเพื่อน คนรัก และคนรู้จักมีผลต่อการใช้สื่อของเด็กและเยาวชนกลุ่มทั่วไป คือ การใช้สื่อเพื่อติดต่อสื่อสารกับเพื่อน โทรคุยกับเพื่อนผ่านระบบออนไลน์ เนื่องจากประหยัดค่าใช้จ่าย มีการนัดหมายเจอเพื่อนในเกมออนไลน์ อย่างไรก็ตาม กลุ่มเด็กทั่วไปได้ระบุว่า ในบางกรณีตนเองก็เป็นฝ่ายขึ้นนำเพื่อนหรือแนะนำเพื่อนให้รับหรือใช้สื่อเอง

นอกจากนี้ครอบครัวยังมีผลต่อการใช้สื่อ เช่น ในครอบครัวไม่ติดตั้งสัญญาณอินเทอร์เน็ตจะทำให้เด็กและเยาวชนใช้เวลาในการเล่นสื่อออนไลน์น้อยลง นอกจากนี้ครอบครัวยังมีผลต่อการรับสื่อดั้งเดิมของเด็กและเยาวชนกลุ่มทั่วไป เนื่องจากสมาชิกในครอบครัวยังใช้สื่อดั้งเดิมอยู่ แต่หากช่วงเวลาที่ไม่ได้อยู่กับครอบครัวจะใช้สื่อออนไลน์ทั้งหมด เช่น ผู้ให้ข้อมูล N7 กล่าวว่า

“...อย่างสื่อประจำวันอย่างแรกก็ทีวี ตื่นมาก็กินข้าวนั่งดูข่าวไป ฟังข่าวสารบ้านเมืองโดยอาที่บ้านจะตื่นก่อนแล้วเปิดทิ้งไว้ โดยเราตื่นมาจะเลือกช่องข่าวที่เราสนใจเพราะชอบดูข่าว...”

(ผู้ให้ข้อมูล N7)

จากการวิจัย คณะวิจัยยังค้นพบว่า ครอบครัวที่มีการพูดคุยกับเด็กและเยาวชนมีการสนทนาเรื่องสื่ออย่างเปิดกว้าง และมีระเบียบแบบแผนการบริหารเวลาในการใช้สื่อจะทำให้เด็กและเยาวชนเกิดทักษะด้านการวิเคราะห์สื่อ การจัดการตนเองและการปกป้องคุ้มครองตนเองได้ เช่น ผู้ให้ข้อมูล N11 ซึ่งครอบครัวมีการจัดการด้านการใช้สื่อและการสื่อสารภายในครอบครัว กล่าวว่า

“...พ่อแม่เขาจะสนับสนุนเรื่องสื่อตั้งแต่เด็ก ตอนซื้อคอมพิวเตอร์ให้ครั้งแรก ตอน ป.2 แต่เขาจะเป็นคนกำหนดเรื่องเวลาในการเล่นว่าจากกี่โมงถึงกี่โมง และสื่อที่เขาห้ามจะเป็นสื่อที่เกี่ยวกับปัญหาทางเพศ เช่น เว็บโป๊ แต่พ่อแม่ของผมจะเปิดคลิปคลอດลูกให้ดูสอนให้รู้ว่าเป็นการคลอດลูก คนมีอะไรกันเป็นแบบนี้ ตอนขึ้น ม.ต้น เริ่มเข้าถึงอินเทอร์เน็ตเอง เริ่มอยากรู้จากเห็น แต่พอเว็บต่างๆ (ที่ไม่เหมาะสม) เริ่มมาพอผมเจอก็ไม่ค่อยสนใจแล้ว...”

(ผู้ให้ข้อมูล N11)

ครูและรูปแบบการเรียนการสอนยังมีผลต่อการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนกลุ่มเสี่ยง โดยครูจะมีบทบาทในการสอนการวิพากษ์และรู้เท่าทันสื่อ การใช้สื่อใหม่และนวัตกรรมการสอนรูปแบบใหม่เพื่อสร้างบรรยากาศในการเรียน และนอกจากนี้ยังพบว่า สาขาวิชาของการเรียนมีผลต่อสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล โดยเฉพาะในระดับการสร้างสรรค์สื่อ เช่น ผู้ให้ข้อมูล N9 กล่าวว่า

“ส่วนยูทูปจะเข้าดูพวกรายการสารคดี พวกรายการข่าวประมาณนี้.....เพราะเราเรียนทางด้านทีวี เราต้องเรียนพวกนี้เราเลยต้องดูด้วย เราผลิตได้ด้วย ใช้โปรแกรมเป็น...”

(ผู้ให้ข้อมูล N9)

ข้อค้นพบที่แตกต่างจากเด็กและเยาวชนกลุ่มอื่น คือ กลุ่มทั่วไปจะมีการติดตามผู้ทรงอิทธิพลในสื่อออนไลน์ หรือ influencer ซึ่งมีผลต่อการใช้สื่อโดยเด็กและเยาวชนจะใช้สื่อเพื่อติดตามคนมีชื่อเสียงในสื่อสังคมออนไลน์ เช่น ดารา ผู้นำทางความคิด ครูสอนภาษา เป็นต้น ในขณะที่เด็กกลุ่มอื่น เช่น กลุ่มเสี่ยง หรือกลุ่มชายขอบจะไม่มีการติดตามใครเป็นพิเศษ

จากข้อมูลจะเห็นได้ว่า เด็กและเยาวชนที่มีพื้นฐานครอบครัวที่ต่างกันและอยู่ในบริบทสังคมที่ต่างกันจะมีระดับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลต่างกัน โดยบริบทของสังคมในเด็กและเยาวชนคลุกคลีด้วยในสื่อจะสะท้อนสังคมในชีวิตจริง เช่น เด็กกลุ่มเสี่ยงในชีวิตจริงจะปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มแก๊งต่างๆ ขณะเดียวกันสังคมในสื่อก็จะเข้าถึงสังคมของการขายของผิดกฎหมาย เป็นต้น นอกจากนี้ สภาพแวดล้อมและเหตุการณ์ทางสังคมที่เด็กและเยาวชนแต่ละกลุ่มมีปฏิสัมพันธ์ด้วยส่งผลกระทบต่อทัศนคติในการดำเนินชีวิตและมุมมองต่อสังคมของเด็กและเยาวชนอีกด้วย

4.2 นโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนไทย

จากการศึกษาเอกสารและการสนทนากลุ่มตลอดจนการสัมภาษณ์เชิงลึก คณะวิจัยมีข้อค้นพบสำหรับวัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 2 ด้านการศึกษานโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนในไทย ทั้งนี้การศึกษาเอกสารมีข้อจำกัดคือ หน่วยงานที่ทำงานด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อมักเผยแพร่ข้อมูลเฉพาะภาพกิจกรรมเชิงประชาสัมพันธ์ที่องค์กรตนเองได้จัดทำขึ้น แต่ไม่ได้เผยแพร่เอกสารหรือ

รายละเอียดโครงการหรือการดำเนินงานที่ชัดเจนเหมือนองค์กรในต่างประเทศจึงทำให้ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสารมีจำกัด อย่างไรก็ตาม ระเบียบวิธีวิจัยเพื่อการค้นหาข้อมูลชุดนี้ ประกอบด้วย การศึกษาเอกสาร การจัดการประชุมกลุ่มเพื่อระดมความคิดเห็น และการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มผู้เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในเด็กและเยาวชนไทย โดยแบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ ภาครัฐ ภาคสถาบันการศึกษา ภาคสังคม และภาคสื่อ (รายละเอียดตามระเบียบวิธีวิจัยในบทที่ 3 และภาคผนวก ค) ทำให้ได้ข้อมูลเพิ่มเติมในส่วนที่ขาดไปจากการศึกษาเอกสารได้

4.2.1 สถาบัน/หน่วยงาน/ภาคส่วน ที่ดำเนินงานในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนไทย

จากการค้นคว้าเอกสารเบื้องต้นพบว่า ภาครัฐ ภาคสถาบันการศึกษา ภาคประชาสังคม สื่อมวลชน และกลุ่มคนแวดล้อมเด็กในประเทศไทย เช่น ผู้ปกครอง พ่อแม่ คนในชุมชนของเด็กกลุ่มต่างๆ ได้มีความพยายามในการทำงานด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในกลุ่มเด็กและเยาวชน โดยการทำงานดังกล่าวมีทั้งการทำงานที่ส่งผลกับเด็กและเยาวชนโดยตรง ตลอดจนการทำงานกับสิ่งแวดล้อมเด็ก เช่น โรงเรียน ครู หรือการพยายามรื้อถอนวัฒนธรรมเกี่ยวกับการสื่อสารในสังคม ซึ่งผู้วิจัยได้รวบรวมองค์กรหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อฯ โดยสังเขป มีดังนี้

- **ภาครัฐ** เช่น สภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศด้านการสื่อสารมวลชน กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (DE) สำนักงานรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) (สโร.) สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) คณะกรรมการสิทธิมนุษยชนแห่งชาติ สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการและผู้ด้อยโอกาส ฝ่ายบริการความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Science and Technology Knowledge Services: STKS) สังกัดสำนักงานกลาง สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.) สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กรมกิจการเด็กและเยาวชน กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ สมัชชาการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน, สำนักงานสถิติแห่งชาติ สำนักเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม กองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี (บก.ปอท.) เป็นต้น

- **ภาคสถาบันการศึกษา** เช่น ศูนย์วิจัยและพัฒนา นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเด็กและผู้มีความต้องการพิเศษ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล สำนักงานการศึกษานอกโรงเรียน มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ มหาวิทยาลัยสวนสุนันทา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ สถาบันรามจิตติ Healthy Gamer มหาวิทยาลัยมหิดล สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) คณะกรรมการการอาชีวศึกษา สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน สถาบันกฎหมายสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต เป็นต้น

- **ภาคประชาสังคม** เช่น สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) โครงการศึกษาและเฝ้าระวังสื่อ เพื่อสุขภาพของสังคม (Media Monitor) องค์การยูนิเซฟ ประเทศไทย มูลนิธิอินเทอร์เน็ตเพื่อพัฒนาไทย เครือข่ายสิทธิเด็กประเทศไทย เครือข่ายครอบครัวเฝ้าระวังสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ มูลนิธิเพื่อนเยาวชนเพื่อการพัฒนา กลุ่มมานีมานะ จังหวัดสงขลา กลุ่มอุตรดิตถ์ดีดีมีกลุ่มพื้นที่นี้ดีจัง เป็นต้น

- **ภาควิชาชีพสื่อ** เช่น สภาการหนังสือพิมพ์แห่งชาติ ศูนย์ศึกษากฎหมายและนโยบายสื่อมวลชน สถาบันอิศรา เป็นต้น

ทั้งนี้การศึกษาเอกสารมีข้อจำกัดคือ หน่วยงานที่ทำงานด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ มักเผยแพร่ข้อมูลเฉพาะภาพกิจกรรมที่องค์กรตนเองได้จัดทำขึ้น แต่ไม่ได้เผยแพร่เอกสารหรือรายละเอียดโครงการหรือการดำเนินงานที่ชัดเจนเหมือนองค์กรในต่างประเทศจึงทำให้ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสารมีจำกัด อย่างไรก็ตาม ในการประชุมระดมความเห็นจากผู้แทนภาครัฐ ภาคสื่อ ภาคการศึกษา ภาคประชาสังคม และคนแวดล้อมเด็กนั้นได้ข้อมูลเพิ่มเติมในส่วนที่ขาดไปจากการศึกษาเอกสารได้ สำหรับตัวอย่างสถาบัน หน่วยงาน ภาคส่วนที่ดำเนินงานในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนไทยดังจะเห็นได้จากตาราง 4.1 ต่อไปนี้

ตาราง 4.1 สถาบัน/หน่วยงาน/ภาคส่วน ที่ดำเนินงานในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนไทย

ลำดับ	หน่วยงาน	ลักษณะหน่วยงาน	ลักษณะงานส่งเสริม MIDL	MID			กลุ่มเป้าหมาย
				M	I	D	
1)	มหาวิทยาลัยและสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษา	ภาครัฐ	ส่งเสริมหัวข้อและแนวทางการวิจัยด้านพฤติกรรมการใช้สื่อและสารสนเทศของเด็กและเยาวชน	/	/		เด็กและเยาวชน
2)	กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร	ภาครัฐ	ส่งเสริมและให้ความรู้ด้านสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลให้กับเด็กและเยาวชน ตลอดจนประชาชนทั่วไป มีโครงการที่เห็นได้เป็นรูปธรรมอย่าง Govchannel ศูนย์กลางการบริการภาครัฐสำหรับประชาชน การส่งเสริมการศึกษาให้กับเยาวชน และการจัดทำแอปพลิเคชันจากทางรัฐบาลที่เหมาะสมสำหรับเยาวชน	/	/	/	เด็กและเยาวชน
3)	กระทรวงวัฒนธรรม	ภาครัฐ	ส่งเสริมและให้ความรู้ด้านสื่อ สารสนเทศให้กับเด็กและเยาวชน ตลอดจนประชาชนทั่วไป เช่น จัดทำเอกสารคู่มือต่างๆ ให้ทุนสนับสนุน	/	/		เด็กและเยาวชน ประชาชนทั่วไป

ลำดับ	หน่วยงาน	ลักษณะ หน่วยงาน	ลักษณะงานส่งเสริม MIDL	MID			กลุ่มเป้าหมาย
				M	I	D	
4)	สำนักงาน การศึกษานอก โรงเรียน	ภาครัฐ	ส่งเสริมและให้ความรู้ด้านสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลให้กับเด็กและ เยาวชน ตลอดจนประชาชนทั่วไป แผนพัฒนาการศึกษานอกระบบและ การศึกษาตามอัธยาศัย พ.ศ.2560– 2579	/	/		เด็กและ เยาวชน/ ประชาชน
5)	คณะกรรมการ สังคม กิจการเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คน พิการและ ผู้ด้อยโอกาส	ภาครัฐ	ส่งเสริมและให้ความรู้ด้านสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลให้กับเด็กและ เยาวชน เช่น โครงการพัฒนา มาตรการกลไกเพื่อเด็กและเยาวชน สมัชชาการพัฒนาเด็กและเยาวชน แห่งชาติ	/	/	/	เด็กและ เยาวชน/ ประชาชน
6)	สภาขับเคลื่อน การปฏิรูป ประเทศ	ภาครัฐ	ส่งเสริมและให้ความรู้ด้านสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลให้กับเด็กและ เยาวชน ตลอดจนประชาชน	/	/	/	เด็กและ เยาวชน/ ประชาชน
7)	กองบังคับ การปราบปราม การกระทำ ความผิดเกี่ยวกับ อาชญากรรมทาง เทคโนโลยี (บก. ปอท.)	ภาครัฐ	สืบสวนสอบสวน ป้องกันและ ปราบปรามการกระทำความผิด เกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี	/	/	/	ประชาชน
8)	คณะกรรมการ กิจการกระจาย เสียง กิจการ โทรทัศน์ และ กิจการ โทรคมนาคม แห่งชาติ (กสทช.)	ภาครัฐ	ศึกษา วางแผน นโยบาย พัฒนา และกำกับดูแลอุตสาหกรรม โทรคมนาคม กิจการโทรทัศน์ พฤติกรรมการใช้โทรคมนาคมของ ผู้บริโภคชาวไทย	/	/	/	เด็กและ เยาวชน/ ประชาชน ทั่วไป
9)	สำนักงานพัฒนา วิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยี แห่งชาติ (สวทช.)	ภาครัฐ	จัดทำและดำเนินการแผนงานบริการ สารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยี ห้องสมุดออนไลน์ สื่อ สาระดิจิทัล และการจัดการความรู้ ให้สอดคล้องกับนโยบายของ สวทช. มีบริการฐานข้อมูลความรู้ทาง วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รวมถึง บริการห้องสมุดเพื่อสนับสนุน งานวิจัยและพัฒนา	/	/	/	เด็กและ เยาวชน ประชาชน ทั่วไป

ลำดับ	หน่วยงาน	ลักษณะ หน่วยงาน	ลักษณะงานส่งเสริม MIDL	MID			กลุ่มเป้าหมาย
				M	I	D	
10)	สถาบัน สุขภาพจิตเด็ก และวัยรุ่น ราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต	ภาครัฐ	การวิจัยและการผลิตสื่อเพื่อการ ปรับพฤติกรรมของเด็กวัยรุ่น เช่น การสำรวจสถานการณ์ปัญหา พฤติกรรมเสี่ยงและการติดเกมใน นักเรียน	/	/	/	เด็กและ เยาวชน
11)	เครือข่ายสิทธิ เด็กประเทศไทย	ภาค ประชา สังคม	รณรงค์ ผลักดัน ติดตาม และให้ ข้อเสนอแนะต่อภาครัฐและภาค ประชาสังคมเกี่ยวกับการดำเนินงาน ที่เกี่ยวข้องกับเด็กให้เป็นไปตาม อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กแห่ง สหประชาชาติ และพิธีสารเลือกรับ รวมทั้งข้อเสนอแนะของ คณะกรรมการสิทธิเด็กแห่ง สหประชาชาติ		/		เด็ก / ภาครัฐ และภาค ประชาสังคม
12)	มูลนิธิ อินเทอร์เน็ตร่วม พัฒนาไทย	ภาค ประชา สังคม	เน้นให้ความรู้และความตระหนัก ของการรู้เท่าทันสื่อ สถานการณ์ของ สื่อออนไลน์ในสังคมไทยในปัจจุบัน ผลกระทบและกฎหมายว่าด้วย การส่งเสริมและคุ้มครองสิทธิเด็ก และเยาวชนผ่านฐานกิจกรรม	/	/	/	เด็กและ เยาวชน
13)	สมาคมสภา การศึกษา ทางเลือกไทย	ภาค ประชา สังคม	การเสริมสร้างความเข้มแข็งของ ระบบการทำงานเครือข่ายระดับ พื้นที่และระบบจัดการความรู้/ การถอดบทเรียนเพื่อพัฒนาองค์ ความรู้ของเครือข่ายการศึกษา ทางเลือกภาคประชาชน	/	/	/	เด็กและ เยาวชน / ภาค ประชาชน
14)	สถาบันสื่อเด็ก และเยาวชน (สสย.)	องค์กร อิสระ	ส่งเสริมและให้ความรู้ด้านสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลให้กับเด็กและ เยาวชน ตลอดจนประชาชน โครงการจัดทำคู่มือสิทธิเด็กกับ แนวทางปกป้องเด็กจากสื่อออนไลน์	/	/	/	เด็กและ เยาวชน / ประชาชน
15)	สำนักงานกองทุน สนับสนุนการ สร้างเสริม สุขภาพ (สสส.)	องค์กร อิสระ	ส่งเสริมการจัดกิจกรรมและให้ ความรู้ด้านสื่อ สารสนเทศ และ ดิจิทัลให้กับเด็กและเยาวชน ตลอดจนประชาชนทั่วไป มีการชุด ความรู้และคู่มือเผยแพร่ทางเว็บไซต์	/	/	/	เด็กและ เยาวชน / ประชาชน

ลำดับ	หน่วยงาน	ลักษณะ หน่วยงาน	ลักษณะงานส่งเสริม MIDL	MID			กลุ่มเป้าหมาย
				M	I	D	
16)	มูลนิธิเพื่อ ผู้บริโภค	องค์กร อิสระ	จัดโครงการพัฒนาศักยภาพองค์กร ผู้บริโภคเฝ้าระวังผลิตภัณฑ์สุขภาพที่ โฆษณาเกินจริง การรณรงค์กับ ผู้บริโภคในเรื่องการใช้เทคโนโลยีสื่อ เช่น การร้องเรียนทางออนไลน์	/	/		เด็ก เยาวชน ชาวบ้าน
17)	บริษัท โทเทิล แอ็คเซ็ส คอมมู นิเคชั่น จำกัด (มหาชน)	เอกชน	จัดโครงการ Safe Internet โครงการ Digit Kids จัดอบรม Parent Workshop จัดทำ Parent Guidebook คู่มือผู้ปกครองในยุค ดิจิทัล กิจกรรม Stop Cyber Bullying พัฒนา Dtac Family Care Application จัดทำเว็บไซต์ Child Chat Line จัดทำ Safe Internet Online Curriculum	/	/	/	เด็กและ เยาวชน/ ผู้ปกครอง
18)	เว็บไซต์ DekD.com	เอกชน	จัดทำสื่อในเว็บ เป็นอัลบั้มแชร์ ให้ ความรู้เรื่อง cyber bullying นำเสนอ case study ที่ถูกกระทำ โดยทำการ์ตูน เพื่อให้เด็กวัยรุ่น สนใจ และมีการเปิดพื้นที่ให้เด็ก เยาวชนเข้ามาตั้งกระทู้โพสต์ถาม หรือ แชร์เรื่อง cyber bullying กับ เพื่อนๆ โดยมีแอดมินไปตอบบ้าง เพื่อให้ได้คำตอบที่ถูกต้อง	/	/		เด็กและ เยาวชน
19)	สภา การหนังสือพิมพ์ แห่งชาติ	องค์กร อิสระ	เป็นกลไกขับเคลื่อนในการเฝ้าระวัง สื่อออนไลน์ดิจิทัลแพลตฟอร์ม เฝ้า ระวังสื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ มีการจัดมีเดีย ฟอรัม สานเสวนาพหุภาคี ให้ต้นตัว ถึงบทบาทสื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม กระตุ้นองค์กรสื่อให้ active เช่น การปรับแนวคิดใหม่ๆ พยายามสร้าง เวทีเจรจากับแพลตฟอร์มเรื่อง ความรับผิดชอบต่อสังคม	/	/		ประชาชน ภาคี องค์กรสื่อ

4.2.2 นโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนไทย

ปัจจุบัน ประเทศไทยกำลังให้ความสนใจและความสำคัญในการปฏิรูปด้านการสื่อสารมวลชน โดยเฉพาะการปฏิรูปการใช้สื่อโซเชียลมีเดีย ซึ่งเป็นแนวทางการขับเคลื่อนการปฏิรูปด้านสื่อออนไลน์ อีกด้านหนึ่งที่คณะกรรมการการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศด้านการสื่อสารมวลชนได้กำหนดให้มีการศึกษาและหาแนวทางเพื่อให้เกิดการปฏิรูปที่เป็นรูปธรรมอย่างจริงจังภายใต้สภาพการณ์ของสังคมไทยในปัจจุบันที่มีการใช้สื่อออนไลน์กันอย่างกว้างขวาง จนเกิดสภาพ "สังคมก้มหน้า" ในทุกพื้นที่ ทุกเพศ และทุกวัย ซึ่งผลการศึกษาและข้อเสนอแนะการปฏิรูปการใช้สื่อโซเชียลมีเดียจะเน้นด้านแผนปฏิบัติการที่จะต้องดำเนินการให้สอดคล้องกับรายงานเรื่อง "ผลการศึกษาและข้อเสนอแนะด้านยุทธศาสตร์และแนวทางการขับเคลื่อนการปฏิรูปการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์" โดยเสนอให้มีการแต่งตั้งคณะกรรมการการขับเคลื่อนการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นคณะกรรมการระดับชาติ เพื่อทำหน้าที่ในการจัดทำแผนยุทธศาสตร์ แผนแม่บท และนโยบายเกี่ยวกับการรณรงค์ส่งเสริมการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ เพื่อนำไปสู่การปฏิบัติ การติดตาม การประสานงาน การสั่งการ และการประเมินผลงานของหน่วยงานภาครัฐที่มีหน้าที่รับผิดชอบให้มีความสอดคล้องและเป็นไปตามแผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ซึ่งได้ผ่านการพิจารณาและความเห็นชอบจากสภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศไปแล้ว เมื่อวันที่ 2 พฤษภาคม พ.ศ.2560 และได้รับการจัดลำดับความสำคัญเป็นวาระการปฏิรูปที่สำคัญและเร่งด่วน (27 วาระ) ที่ต้องดำเนินการให้แล้วเสร็จในปี 2562 (สภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ, 2560: ออนไลน์) โดยมีปัจจัยหลายอย่างที่ทำให้เกิดปัญหาการใช้สื่อออนไลน์ ซึ่งคณะกรรมการฯ จะนำมาใช้เป็นประเด็นในการศึกษา เพื่อพิจารณาเป็นแนวทางปฏิรูปได้แก่

1. ผู้ใช้สื่อออนไลน์สามารถปิดสถานะที่แท้จริงได้และเชื่อว่าไม่สามารถถูกตรวจสอบได้โดยง่าย เนื่องจากผู้ให้บริการสื่อออนไลน์ซึ่งส่วนใหญ่อยู่ในต่างประเทศไม่ให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูลผู้ใช้งานโดยอ้างว่าเป็นเรื่องสิทธิ เสรีภาพ และได้รับความคุ้มครองจากรัฐธรรมนูญของประเทศเหล่านั้น
2. กลไกภาครัฐที่มีหน้าที่เกี่ยวกับการกำกับดูแลขาดประสิทธิภาพไม่สามารถชี้แจงทำความเข้าใจในทางที่ถูกต้องอย่างทันท่วงที เพราะขาดระบบการเฝ้าระวังที่สามารถทราบถึงสถานการณ์การเผยแพร่ของข้อมูลดังกล่าวได้อย่างทันต่อสถานการณ์ ขาดเครื่องมือเทคโนโลยีในการแก้ปัญหาที่ทันสมัย และขาดการบูรณาการในการปฏิบัติหน้าที่ระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในเรื่องนี้
3. ประชาชนผู้ใช้งานขาดความรู้ความเข้าใจด้านเทคโนโลยี ขาดความตระหนักรู้ด้านการใช้สื่อออนไลน์ และด้านกฎหมาย เนื่องจากเด็กและเยาวชนเป็นกลุ่มเสี่ยงที่อาจตกเป็นเหยื่อและยึดติดกับการใช้สื่อออนไลน์มากกว่ากลุ่มอื่นจึงจำเป็นต้องมีมาตรการเร่งด่วนโดยเฉพาะด้านกฎหมายมาเป็นเครื่องมือในการปกป้องและแก้ปัญหา
4. ขาดการสร้างจิตสำนึกหรือปลูกฝังการใช้สื่อออนไลน์ที่ดี ที่เหมาะสม มีจริยธรรม และอย่างสร้างสรรค์ให้กับเด็กตั้งแต่ระดับอนุบาลขึ้นไป รวมทั้งขาดการเสริมสร้างจิตสำนึกเพื่อการพัฒนาต่อเนื่อง

5. ขาดการส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือในลักษณะประชารัฐ ประชาสังคม และการมีส่วนร่วมของภาคประชาชนในการร่วมกันกำกับดูแล และการได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐอย่างเป็นรูปธรรม

นอกจากการปฏิรูปด้านการสื่อสารมวลชน โดยเฉพาะการปฏิรูปการใช้สื่อโซเชียลมีเดียของรัฐบาลแล้ว ในระดับกระทรวง หน่วยงานของภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลก็ยิ่งให้ความสำคัญกับสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลด้วย โดยได้มีนโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงาน ดังนี้

นายพิเชฐ ดุรงคเวโรจน์ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (ดีอี) (2561: ออนไลน์) ได้เปิดเผยหลังจากการประชุมอภิปรายแนวทางการจัดการเรียนการสอนผ่านระบบออนไลน์ และการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการปฏิรูปการศึกษาร่วมกับคณะกรรมการอิสระเพื่อการปฏิรูปการศึกษา (กอปศ.) ให้ภาพกว้างเกี่ยวกับเรื่องดิจิทัลกับกอปศ. เพื่อให้เข้าใจบริบทการพัฒนาดิจิทัลของไทย และนำภาพกว้างของการใช้ดิจิทัลมี 5 ด้านไปใช้ประกอบการคิดออกแบบ ปรับปรุงระบบการศึกษาโดยเอาดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ คือ

1. การวางโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลให้กับประเทศ ประกอบด้วยกระทรวงศึกษาธิการ (ศธ.) เน้นเรื่องการลดความเหลื่อมล้ำอยู่แล้ว ดังนั้น การใช้ดิจิทัลถือเป็นการลดความเหลื่อมล้ำอย่างหนึ่งโดยอาศัยเทคโนโลยี อีกทั้งสามารถใช้ประโยชน์การศึกษาด้านอื่นได้อีก

2. คนหรือกำลังคนจะทำให้คนรู้จักดิจิทัลได้อย่างไร และจะทำให้ระบบการศึกษาใช้ดิจิทัลให้เป็นประโยชน์ได้อย่างไร

3. Big Data ภายในภาครัฐโดยเสนอให้ ศธ.เริ่มจัดทำ จัดระเบียบข้อมูล นำข้อมูลมาวิเคราะห์ และใช้ในการวางแผนว่ามีจุดแข็งจุดอ่อนตรงไหนเพื่อพัฒนาต่อไป

4. การพัฒนา เช่น การพัฒนาเทคโนโลยี เสนอให้เน้นในสถานศึกษาควรสร้างสภาพแวดล้อมเพื่อเอื้ออำนวยให้เด็กคิดสร้างสรรค์ มีนวัตกรรมเป็นของตนเอง

5. Cyber Security หรือการดูแลความปลอดภัยทางเทคโนโลยี นอกจากการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ ศธ.จะต้องดูแลความปลอดภัยทางเทคโนโลยีด้วย

ทั้งนี้ ข้อเสนอเหล่านี้อาจจะปรากฏอยู่ในร่าง พ.ร.บ.การศึกษาแห่งชาติที่จะจัดทำให้แล้วเสร็จภายในปลายเดือนพฤษภาคม หรือต้นเดือนมิถุนายน 2561 นอกจากนี้ ที่ประชุมดังกล่าวยังได้มีข้อเสนอแนะให้ ศธ.และกระทรวงดีอี มีคณะทำงานร่วมกันเพื่อวางรากฐานการปฏิรูปการศึกษา ซึ่งทั้ง 2 หน่วยงานมีความเห็นในทิศทางสอดคล้องกันด้วย ('พิเชฐ' แนะนำ 'ดิจิทัล' ปฏิรูปศึกษา 'หมอจรัส' รับลูกเล็งใส่ในร่าง พ.ร.บ., 2561: ออนไลน์)

ด้านของคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ หรือ กสทช. ซึ่งเป็นองค์กรที่จัดตั้งขึ้นตามพระราชบัญญัติองค์กรจัดสรรคลื่นความถี่ และกำกับการประกอบกิจการวิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม พ.ศ.2553 ได้มีนโยบายทางด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล อาทิ มีการจัดทำแผนแม่บทกิจการโทรคมนาคม ฉบับที่ 1 (พ.ศ.2555-2559) มุ่งเน้นพัฒนากิจการโทรคมนาคม เพื่อให้ประชาชนได้ใช้บริการโทรคมนาคมที่มีคุณภาพ เพิ่มความตระหนักรู้เรื่องสิทธิ และพัฒนาระบบและกลไก

การคุ้มครองผู้บริโภค และมีนโยบายทางด้านอินเทอร์เน็ต (กรุงเทพฯธุรกิจ, 2559: ออนไลน์) กล่าวคือ จะสนับสนุนเร่งรัดในการติดตั้งอินเทอร์เน็ตหมู่บ้านตามภารกิจบริการโทรคมนาคมพื้นฐานโดยทั่วถึงและบริการเพื่อสังคม (USO) ซึ่งหมู่บ้านที่อยู่ในการดูแลของสำนักงาน กสทช. ในพื้นที่ชายขอบ 3,920 หมู่บ้าน และพื้นที่ที่รัฐบาลมอบหมายให้ดำเนินการเพิ่มเติมอีก 15,000 หมู่บ้าน โดยจะรับดำเนินการให้แล้วเสร็จโดยเร็วที่สุด โดยคาดว่าจะสามารถทยอยเปิดดำเนินการได้ในเดือนธันวาคม 2560 เป็นต้นไป ทั้งนี้ในการดำเนินการดังกล่าว สำนักงาน กสทช. ได้ทำหนังสือแจ้งทางกรมบัญชีกลาง เพื่อขอบรรจุโครงการดังกล่าวเป็นโครงการชดเชยทางด้านคุณธรรม เพื่อยืนยันว่าโครงการดังกล่าวจะเป็นโครงการที่ดำเนินการด้วยความโปร่งใส บริสุทธิ์ และยุติธรรม (กรุงเทพฯธุรกิจออนไลน์, 2559: ออนไลน์) นอกจากนโยบาย แนวทาง และรูปแบบในการพัฒนา ส่งเสริมการเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตแล้ว กสทช.ยังได้ดำเนินการสร้างเครือข่ายคุ้มครองผู้บริโภคทางด้านวิทยุและโทรทัศน์ในสถาบันการศึกษาและบางพื้นที่/ชุมชนไปทั่วประเทศ รวมทั้งปัจจุบันได้ดำเนินการผลิตคู่มือการรู้เท่าทันสื่อฯ เผยแพร่สู่สาธารณชนด้วย (เอกสารหลักการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ของเด็กและเยาวชน, 2558)

อีกหน่วยงานหนึ่งที่มีนโยบาย แนวทาง และรูปแบบการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลที่เน้นให้ความสำคัญกับการสนับสนุนการเรียนรู้ หรือเพื่อการศึกษา คือ ฝ่ายบริการความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ หรือ สวทช. โดยได้ทำหน้าที่เป็นทั้งห้องสมุดกลาง สวทช. และหน่วยงานบริการเพื่อสังคมความรู้ดิจิทัลแบบเปิด สร้างเวทีแลกเปลี่ยนความรู้ในอินเทอร์เน็ต เพิ่มคุณค่าการวิจัย การเรียนรู้ ขยายบริการสู่สังคมชนบทและผู้ด้อยโอกาส รวมทั้งสร้างและขยายโอกาสบันทึกความรู้วิทยาศาสตร์ในภูมิปัญญาไทยให้ปรากฏแก่สาธารณะ ทุกคนเข้าถึงความรู้และใช้งานได้โดยสะดวก (ฝ่ายบริการความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ, 2561: ออนไลน์)

กองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี (บก.ปอท.) ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550 เป็นหน่วยงานบังคับใช้กฎหมายอีกหน่วยงานหนึ่งที่มีนโยบาย แนวทาง และรูปแบบในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อฯ กล่าวคือ มุ่งเน้นการอำนวยความสะดวก ป้องกันปราบปรามอาชญากรรมทางเทคโนโลยีและบริการประชาชนอย่างมีมาตรฐานสากล และมีนโยบายมุ่งเน้นการพัฒนาบุคลากรให้มีความรู้ความเชี่ยวชาญในการสืบสวนสอบสวน ป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี มีความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ มีจิตใจที่เป็นธรรม พัฒนาระบบงานให้สามารถบริการประชาชน และหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชน ได้สะดวก รวดเร็ว พัฒนาหน่วยงาน ให้มีเครื่องมือที่ทันสมัย ทันต่อเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไป เพื่อให้สามารถสืบสวนสอบสวน ป้องกันปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ (กองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิด เกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี, 2561: ออนไลน์)

นอกจากนี้ พระราชบัญญัติกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ พ.ศ.2558 โดยกระทรวงวัฒนธรรม ซึ่งเป็นหน่วยงานในทางปฏิบัติได้ออกนโยบายอย่างชัดเจนในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อฯ กล่าวคือ มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้มีการพัฒนาสื่อปลอดภัยและ

สร้างสรรค์ที่เข้าถึงและใช้ประโยชน์ได้อย่างทั่วถึง โดยมุ่งเน้นให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการดำเนินงาน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพัฒนาศักยภาพของประชาชน โดยเฉพาะเด็ก เยาวชน และครอบครัวให้มีความทักษะในการรู้เท่าทันสื่อ และเฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์

ด้านการพัฒนานโยบาย ยุทธศาสตร์ และมาตรการมีระเบียบสำนักนายกรัฐมนตรีว่าด้วยคณะกรรมการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์แห่งชาติ พ.ศ.2551 กำหนดให้มีคณะกรรมการระดับชาติทำหน้าที่กำหนดยุทธศาสตร์การพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ และพัฒนาแนวทางการป้องกันและแก้ไขปัญหาสื่อไม่เหมาะสม (เอกสารหลักการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ของเด็กและเยาวชน , 2558)

จากข้อมูลนโยบาย แนวทาง และรูปแบบการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อฯ ของรัฐบาลและหน่วยงานภาครัฐที่โดดเด่นข้างต้นแล้ว องค์การภาครัฐยังได้ร่วมกับองค์กรภาคต่างๆ ในสังคมร่วมกันกำหนดยุทธศาสตร์การส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ พ.ศ.2560–2564 (กรมกิจการเด็กและเยาวชน, 2560: ออนไลน์) ซึ่งมีวิสัยทัศน์ (vision) คือ สังคมไทยมีกลไกที่เข้มแข็งในการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการใช้สื่อออนไลน์ เพื่อให้เด็กและเยาวชนมีความรู้ มีภูมิคุ้มกัน รู้เท่าทันและใช้สื่อออนไลน์อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ และสามารถใช้ชีวิตในสังคมที่มีความหลากหลายได้อย่างเป็นสุขและมีเป้าหมาย (purposive) คือ ภายในปี พ.ศ. 2564 สังคมไทยมีระบบและกลไกที่ชัดเจนในการขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้อง คุ้มครองเด็กและเยาวชนให้รู้เท่าทันและใช้สื่อออนไลน์อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ รวมทั้งมีกฎหมาย มุ่งองค์ความรู้ และการจัดการความรู้ที่มีประสิทธิภาพที่ทำให้เด็กและเยาวชนมีความรู้ พฤติกรรมและทักษะการใช้สื่อออนไลน์อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์เพิ่มมากขึ้น

วัตถุประสงค์ (objective)

1. เสริมสร้างกลไกเพื่อส่งเสริมให้เกิดการทำงานเชิงบูรณาการที่มีการเชื่อมประสานและมีทิศทางร่วมกันในการขับเคลื่อนการดำเนินงานส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์
2. ผลักดันให้มีการศึกษา จัดทำ และเสนอแนวทางการปรับปรุง กฎหมาย นโยบาย มาตรการ และกลไกในเชิงระบบเพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ พัฒนาสื่อให้มีความปลอดภัยและสร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชนโดยเน้นกระบวนการมีส่วนร่วม และเยียวยาเด็กและเยาวชนที่ได้รับผลกระทบหรือได้รับอันตรายจากการใช้สื่อออนไลน์
3. ส่งเสริมการวิจัย พัฒนา และการนำองค์ความรู้ นวัตกรรม และฐานข้อมูลเกี่ยวกับสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ และการใช้สื่อออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไปใช้ประโยชน์อย่างยั่งยืน
4. พัฒนากลไกและเครือข่ายเพื่อการพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความตระหนักรู้เข้าใจ และสามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างมีประสิทธิภาพและปลอดภัย
5. สร้างความตระหนักรู้ต่อสาธารณะเรื่องการใช้สื่อออนไลน์ และการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการใช้สื่อออนไลน์ให้กับบุคคลแวดล้อมเด็กและเยาวชน ผู้ใช้สื่อ ผู้ผลิตสื่อ และผู้กำกับดูแลสื่อ/องค์กรสื่อ

ยุทธศาสตร์การส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ พ.ศ. 2560–2564 ประกอบด้วย 5 ยุทธศาสตร์ ได้แก่ ยุทธศาสตร์ที่ 1 การพัฒนากลไกและเครือข่ายที่เป็นเอกภาพและมีประสิทธิภาพ ยุทธศาสตร์ที่ 2 การจัดระบบปกป้องคุ้มครองและเฝ้าระวังเด็กและเยาวชน ยุทธศาสตร์ที่ 3 การสร้างองค์ความรู้และการวิจัย ยุทธศาสตร์ที่ 4 การเสริมสร้างศักยภาพเด็ก เยาวชน และบุคคลแวดล้อม และยุทธศาสตร์ที่ 5 การสร้างความตระหนักสาธารณะ

ทั้งนี้ เพื่อให้เกิดการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ดังกล่าวจึงได้มีการแต่งตั้งคณะกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ ซึ่งเป็นอนุกรรมการภายใต้คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ (กดยช.) ที่มีนายกรัฐมนตรีหรือรองนายกรัฐมนตรี ซึ่งนายกรัฐมนตรีมอบหมายเป็นประธานกรรมการ เพื่อทำหน้าที่เสนอแนะนโยบาย แนวทางปรับปรุงกฎหมาย ระเบียบและข้อบังคับเกี่ยวกับการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ รวมทั้งกำหนดแนวทางการประเมินผล และรายงานต่อ กดยช. เป็นระยะ และเห็นควรให้มีศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ ซึ่งแต่งตั้งโดยคณะรัฐมนตรีทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางในการจัดทำนโยบาย เป้าหมาย และกำกับติดตามการดำเนินงานในระดับชาติ เพื่อให้การขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ฯ และการดำเนินการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ของประเทศให้บรรลุตามเป้าหมาย

นอกจากนโยบาย แนวทาง และรูปแบบการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อฯ ที่ดำเนินการโดยภาครัฐเป็นหลักแล้ว ยังมีหน่วยงานภาคประชาสังคมอีกหลายหน่วยงานที่มีแนวทาง รูปแบบในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อฯ ด้วย เช่น สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) ได้จัดทำแผนงานสื่อสร้างสุขภาวะเยาวชน เพื่อส่งเสริมการพัฒนาระบบการสร้างสรรค์สื่อและการเผยแพร่สื่อที่มีคุณภาพต่อเด็ก เยาวชน ครอบครัว และสังคมผ่านกระบวนการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนด้วยวิธีการพัฒนาช่องทางเผยแพร่สื่อสร้างสรรค์ สนับสนุนการผลิตสื่อเด็กและเยาวชนที่มีเนื้อหาส่งเสริมคุณลักษณะที่พึงประสงค์ การพัฒนาศักยภาพผู้ผลิตสื่อ การสร้างกระแสสังคม การมีส่วนร่วมในการพัฒนาสื่อสารสนเทศ และดิจิทัล ตลอดจนการผลักดันนโยบายและกฎหมายที่เกี่ยวข้องหรือโครงการไทยฮอตไลน์ภายใต้การดำเนินงานของมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทยและผู้สนับสนุน ได้แก่ มูลนิธิพัฒนาการคุ้มครองเด็ก (FACE) มูลนิธิสายเด็ก 1387 และ Terre de Hommes ประเทศเนเธอร์แลนด์ (มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย, 2559: ออนไลน์) ได้จัดกิจกรรมให้ความรู้ สร้างความตระหนักในประเด็นการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลและปกป้องเด็กจากภัยออนไลน์ สำหรับกลุ่มเด็กและเยาวชนทั้งในกรุงเทพฯ และต่างจังหวัด อันเป็นการสร้างทักษะที่ดีในการปกป้องตนเองจากภัยอันตรายจากสื่อออนไลน์ เป็นต้น (เอกสารหลักการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ของเด็กและเยาวชน, 2558)

จากการศึกษาเอกสาร การประชุมระดมความคิดเห็น และการสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับนโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนไทย โดยได้ข้อค้นพบว่า นโยบายในประเทศไทยนอกจากจะมีความพยายามทำงานเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในกลุ่มเด็กและเยาวชน ตลอดจนคนแวดล้อมเด็ก เช่น ครอบครัว ผู้ปกครอง และครู ดังรายละเอียดในตาราง 4.2 ต่อไปนี้

ตาราง 4.2 กลุ่มเป้าหมายและการดำเนินงานในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชนไทย

กลุ่มเป้าหมาย	มิติที่เกี่ยวข้อง	หน่วยงาน/ภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง	รูปแบบการดำเนินงาน
เด็กและเยาวชน	พัฒนาองค์ความรู้เกี่ยวกับสื่อและการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และสื่อดิจิทัล ในเด็กและเยาวชน	- มหาวิทยาลัย - สถาบันการศึกษา - หน่วยงานภาครัฐ	- การวิจัยด้านการรู้เท่าทันสื่อในเด็กและเยาวชน - กระบวนการการมีส่วนร่วม บทเรียนการสอน ผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ
	การรวบรวมและบริการข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล	- สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) - สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) - สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.)	โดยในการประชุมได้มีการเผยแพร่รายงาน "การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ของเด็กและเยาวชน"
	สร้างเครือข่ายและเสริมภาวะผู้นำ สมรรถนะด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล และความเป็นพลเมือง	- สภาเด็กและเยาวชน - สมัชชาการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ - DTAC - สภาการหนังสือพิมพ์แห่งชาติ	- การสร้างผู้นำเด็กและเยาวชนเป็นตัวหลักที่มาร่วมกันกับการสื่อสารตลอดจนเกิดการเรียนรู้ นอกห้องเรียน - การสร้างเครือข่ายและความเข้มแข็ง การมีจิตสำนึกและส่งเสริมค่านิยมในการใช้สื่อและเลือกรับสื่อที่ถูกต้องและเหมาะสมตามช่วงวัยให้กับเด็กและเยาวชน เช่น การส่งเสริมให้เด็กในระบบอาชีวศึกษาผลิตสื่อ จัดกิจกรรมค่ายแกนนำเด็กและเยาวชนรู้เท่าทันสื่อ จัดประชุม
	ตรวจสอบสื่อเพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อไม่ปลอดภัย	- คณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) - กระทรวงวัฒนธรรม	การตรวจสอบเนื้อหาของสื่อ และการจัดเรตติ้งตามอายุผู้ชม

กลุ่มเป้าหมาย	มิติที่เกี่ยวข้อง	หน่วยงาน/ภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง	รูปแบบการดำเนินงาน
	ตรวจสอบพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน	Child Watch	การจัดโครงการเพื่อติดตามตรวจสอบสภาวะการณ์ของเด็ก เช่น โครงการติดตามสภาวะการณ์เด็กและเยาวชน (Child Watch)
ชุมชน	การรวบรวมและบริการข้อมูลเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล	- สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) - สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) - สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.)	สร้างห้องสมุดกลางและหน่วยงานบริการเพื่อส่งเสริมความรู้ดิจิทัลแบบเปิดให้กับสังคมชุมชน
	เสริมศักยภาพและสมรรถนะในการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของคนในชุมชน	- มหาวิทยาลัย - หน่วยงานการศึกษา - หน่วยงานภาครัฐ	- กระบวนการเรียนรู้ผ่านฐานชุมชน เพื่อให้เห็นต้นทุนของชุมชน เห็นสื่อของชุมชน ออกมาหาคุณค่าร่วมกัน เช่น สื่อทางเลือกสื่อศิลปวัฒนธรรม แทนการผลิตสื่อที่ไม่สร้างสรรค์เป็นการไปดึงอะไรบางอย่างที่คนในชุมชนเห็นคุณค่าร่วมกันสร้างสื่อใหม่แทน - การสร้างเวทีแลกเปลี่ยนความรู้ในอินเทอร์เน็ต เพิ่มคุณค่าการวิจัย การเรียนรู้ ขยายบริการสู่สังคมชนบท และผู้ด้อยโอกาส - การส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างคนต่างวัย และสร้างเปลี่ยนแปลงในระดับพื้นที่เล็กๆ ในระดับชุมชน - การส่งเสริมนโยบายและกฎหมายในการจัดกลุ่มอายุ ผู้ชมสื่อออนไลน์

กลุ่มเป้าหมาย	มิติที่เกี่ยวข้อง	หน่วยงาน/ภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง	รูปแบบการดำเนินงาน
สถานศึกษา	พัฒนาองค์ความรู้เกี่ยวกับสื่อและการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และสื่อดิจิทัล	- หน่วยงานภาครัฐ - ภาคประชาสังคม	- การอบรมการผลิตสื่อ และกฎหมายลิขสิทธิ์ให้ครูในต่างจังหวัดทั่วประเทศ - การให้ความรู้ด้านการรู้เท่าทันดิจิทัล และความฉลาดทางดิจิทัล การใช้สื่อที่มีจริยธรรม คุณธรรม ในทางวิชาการให้กับครู - ความพยายามในการปรับปรุงหลักสูตรการเรียนการสอนเช่น เสนอให้กระทรวงศึกษาธิการบรรจุหลักสูตรสื่อสร้างสรรค์ไว้ในหลักสูตรการเรียนการสอนภาคบังคับในสถานศึกษา
	การรวบรวมและบริการข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล	- สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) - สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) - สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.)	ระบบคลังศูนย์การเรียนรู้ที่รวบรวมภาพ วิดีโอคลิป อาร์ต ที่นักเรียนครูสามารถนำไปใช้งานได้ โดยไม่มีปัญหาด้านลิขสิทธิ์
สื่อ	พัฒนาองค์ความรู้เกี่ยวกับสื่อและการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และสื่อดิจิทัล	- หน่วยงานภาครัฐ - ภาคประชาสังคม	การจัดโครงการเพื่อกระตุ้นหรือพัฒนาให้เกิดสื่อสร้างสรรค์ เช่น การขับเคลื่อนงานศูนย์ปฏิบัติการสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์แห่งชาติ
	ผลักดันนโยบายเพื่อการผลิตสื่อสำหรับเด็กและเยาวชน และการตรวจสอบเนื้อหาของสื่อ	- กระทรวงวัฒนธรรม - คณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.)	- การขับเคลื่อนนโยบายขององค์กรสื่อที่มีผลต่อการทำงานด้านสื่อสำหรับเด็กและเยาวชน 1765 สายด่วนวัฒนธรรม และ www.c-me.go.th เป็นศูนย์ให้ข้อมูลข่าวสาร รับเรื่องร้องเรียน และดำเนินการแก้ไข

กลุ่มเป้าหมาย	มิติที่เกี่ยวข้อง	หน่วยงาน/ภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง	รูปแบบการดำเนินงาน
			ปัญหาสื่อที่ไม่เหมาะสม รวมทั้งการแก้ไขปัญหาระงควั่นในด้านสื่อร่วมกับทุกภาคส่วนในสังคม
รัฐ	พัฒนาองค์ความรู้เกี่ยวกับสื่อและการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และสื่อดิจิทัลในเด็กและเยาวชน	- สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) - สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) - สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.)	การสนับสนุนทุนแก่สถาบันการศึกษา ระดับอุดมศึกษา หน่วยงานภาครัฐ และภาคเอกชนตามความจำเป็นและเหมาะสม
	การรวบรวมและบริการข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล	สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.)	งานพัฒนาและบริการสื่อสาระดิจิทัล (digital content development and services) ออกแบบและพัฒนาสื่อสาระดิจิทัล เช่น คู่มือการใช้งาน การศึกษาผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (e-learning)
	พัฒนากลไกทางสังคมเพื่อให้เกิดการจัดการตรวจสอบสื่อ และปกป้องส่งเสริมเด็กและเยาวชน	คณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.)	- ความพยายามเสนอการแก้ไขกลไกทางสังคม เช่น การส่งเสริมและผลักดันเพื่อแก้ไขปรับปรุงกฎหมายที่มีสาระสำคัญเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อให้เกิดความเหมาะสมและสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน - นำผลการศึกษาต่างๆ รวมทั้งจะนำกฎหมายจากต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับสื่อดิจิทัลกับเด็กและเยาวชน มาปรับใช้สำหรับประเทศไทยมากขึ้น

4.2.3 ผลการดำเนินงานที่ผ่านมา (การประเมิน/วัดผล)

คณะผู้วิจัยได้ข้อค้นพบเกี่ยวกับผลการดำเนินงานของภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับการทำงานส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในเด็กและเยาวชนไทยทั้ง 4 กลุ่ม ได้แก่ ภาครัฐ ภาคสถาบันการศึกษา ภาคสังคม และภาคสื่อ พบว่า ผลการดำเนินงานต่างๆ ที่ผ่านมาของการทำงานด้านนี้มีการพัฒนาที่ดีขึ้น กล่าวคือ มีเครือข่ายที่เข้มแข็งขึ้น ขยายกลุ่มเป้าหมายการทำงานได้ครอบคลุมมากขึ้น อย่างไรก็ตามยังพบว่า แม้ผลการดำเนินงานของแต่ละกลุ่มจะดีขึ้นในด้าน แต่การดำเนินงานเพื่อสร้างกลไกในระดับประเทศยังไม่เป็นรูปธรรมแต่อย่างใด โดยสามารถอธิบายได้ดังนี้

1) การพัฒนาเครือข่ายที่เข้มแข็งขึ้น

ผลการทำงานด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในเด็กและเยาวชนไทย พบว่า ผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถพัฒนาเครือข่ายให้มีความเข้มแข็ง เกิดการแลกเปลี่ยนทั้งเชิงชุดความรู้ ประสบการณ์ และสามารถเติมข้อบกพร่องเชิงนโยบาย งบประมาณ และการดำเนินงานของหน่วยงานต้นสังกัด เพื่อให้การทำงานสามารถขับเคลื่อนงานต่อไปได้ เช่น ผู้ให้ข้อมูล E6 ซึ่งเป็นผู้มีส่วนได้ส่วนเสียจากภาคการศึกษา กล่าวว่า

“...ความสำเร็จคือการมีภาคีเครือข่าย เนื่องจากโครงการนี้ไม่มีการติดตามผล ขึ้นอยู่ที่ตัวคุณครูว่าจะมีความจริงใจมากแค่ไหน สพฐ. เป็นผู้มอบหมายโครงการให้ทำ แต่ไม่มีงบประมาณ แต่เรามีภาคีเครือข่ายมาสนับสนุนงบประมาณ งานก็สามารถดำเนินต่อไปได้...”

(ผู้ให้ข้อมูล E6)

2) การขยายกลุ่มเป้าหมายมากขึ้น

ผลการทำงานด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในเด็กและเยาวชนไทยที่ผ่านมา พบว่า มีการขยายกลุ่มเป้าหมายในการทำงานจากเด็กและเยาวชนสู่คนแวดล้อมเด็ก เช่น ครู ผู้ปกครองมากขึ้น และมีเป้าหมาย การวัดผลที่ชัดเจน ยกตัวอย่างเช่น มีการขยายผลจากการทำงานด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อฯ กับครูในโรงเรียนเครือข่าย และจะมีการวัดผลอย่างเป็นรูปธรรมเพื่อพัฒนาเป็นหลักสูตรต่อไป เช่น ผู้ให้ข้อมูล E6 กล่าวว่า

“...แรกเริ่มกลุ่มเป้าหมาย คือ เด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย แต่ตอนนี้ขยายผลสู่คุณครู 15 โรงเรียน เป็นการทำหลักสูตรอบรมคุณครู เพื่อให้ครูนำเครื่องมือไปทดลองใช้กับเด็กๆ ในโรงเรียนของตัวเอง มีการเก็บข้อมูลและรวบรวมผลในเดือนธันวาคมนี้ แล้วนำผลที่ได้กลับมาพัฒนาต่ออีกครั้งหนึ่ง เมื่อได้หลักสูตรแล้ว สสย.จะทำรูปเล่มเพื่อนำไปเผยแพร่ต่อไปในวงกว้าง”

(ผู้ให้ข้อมูล E6)

สอดคล้องกับผู้ให้ข้อมูล NGO9 ที่ชี้ให้เห็นพัฒนาการของการดำเนินงานว่าเดิมนั้น จะทำงานเฉพาะกับกลุ่มเด็กและเยาวชน แต่เมื่อทำงานมาระยะหนึ่ง พบว่า ปัญหาการรู้เท่าทันสื่อฯ เป็นปัญหาครอบครัวด้วย ปัจจุบันจึงขยายขอบเขตการทำงานไปถึงครอบครัวของเด็กและคนในพื้นที่ ด้วย การพัฒนาดิจิทัลมาใช้ในการทำงานด้วยซึ่งน่าจะสามารถทำให้การทำงานมีประสิทธิภาพมากขึ้น ดังนี้

“... ในช่วงหลังนี้ เราก็ทำงานเรื่องผลกระทบแบบนี้มากขึ้น...ก็มีการเข้าถึงกลุ่ม เด็กและครอบครัวมากขึ้น ตอนนั้นก็จะมีห้องเรียนพ่อแม่ในการให้ความรู้กับ เด็กและครอบครัว เรื่องเท่าทันสื่อ เฝ้าระวังสื่อ ...ปีนี้เราก็มีการเฝ้าระวังสื่อด้วย เราทำแอปพลิเคชัน เราก็จะอบรมแกนนำในพื้นที่ การให้ความรู้กับ Node พื้นที่ เพื่อไปเฝ้าระวัง เราสร้างเครื่องตัวใหม่ขึ้นมา คือ แอปพลิเคชัน เพื่อให้ใช้เป็น ช่องทางแต่ยังอยู่ระหว่างการพัฒนาอยู่”

(ผู้ให้ข้อมูล NGO 9)

3) การดำเนินงานยังไม่เป็นรูปธรรม

แม้ว่าผลการดำเนินงานในการขับเคลื่อนและพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และ ดิจิทัลในเด็กและเยาวชนไทยจะมีการพัฒนาที่ดีขึ้นในมิติของการทำงาน อย่างไรก็ตามพบว่า ในระดับประเทศยังขาดความชัดเจนของนโยบายของรัฐ และหน่วยงานที่จะเป็นผู้รับผิดชอบหลักใน การทำงานอย่างน้อย 2 หน่วยงานหรือองค์กร คือ 1) องค์กรที่ดูแลเรื่องเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อของ พลเมืองโดยเฉพาะ ที่อาจจะป็นองค์กรอิสระเพื่อความคล่องตัวและรับผิดชอบพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลโดยเฉพาะ และ 2) ควรมีองค์กรเพื่อจัดการและสร้างฐานข้อมูลองค์ความรู้ ทั้งหมดเกี่ยวกับเรื่องนี้ทำหลักสูตรที่เหมาะสมกับพลเมืองในระดับต่างๆ และมีความสอดคล้องที่มี ความเฉพาะตัวกับรูปแบบของหน่วยงานที่มีส่วนเกี่ยวข้องเพื่อนำไปปรับใช้

ผู้ให้ข้อมูลยังชี้ให้เห็นความสำคัญของการจัดการข้อมูล ซึ่งสามารถส่งผลให้ การดำเนินงานด้านพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสามารถเป็นรูปธรรมได้มากขึ้น โดย มองว่า การทำงานของภาคส่วนที่เกี่ยวข้องเป็นลักษณะของการใช้ความรู้สึกละมาพูดคุยกัน ยกตัวอย่าง การจัดเวทีถอดบทเรียนด้านการนำเสนอข่าวของสื่อ แม้จะเห็นว่าต้องการสื่อสารประเด็นจริยธรรมสื่อ แต่ก็ไม่มื่อนักพอในการตัดสินใจเชิงนโยบายหรืองบประมาณ โดยผู้ให้ข้อมูล G4 ซึ่งเป็นผู้แทนจาก ภาครัฐในระดับบริหารชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของระบบข้อมูลเพื่อการตัดสินใจว่า

“...ระบบข้อมูลสำคัญมาก ผมยกตัวอย่างนี้ คือ กองทุนลดความเหลื่อมล้ำ เขา ไปเอาข้อมูลเด็กจาก สสส. แล้วก็ไปไขว้กับเด็กที่ออกจากกระบบแล้วไปอยู่ การศึกษานอกโรงเรียน แล้วก็ไปอยู่ในตลาดแรงงาน ...แล้วแสดงภาพให้เห็นว่า มีเด็กอยู่ที่คนในประเทศนี้ อยู่ที่ไหนบ้าง เพื่อให้รัฐมนตรีได้เห็นเลยว่าต้องทำ เรื่องนี้ เพราะว่าถ้าเด็กออกจากการระบบการศึกษาไม่มีความรู้ ต่อไปอาจจะ เป็นภาระแก่สังคม หมดเงินไปเท่าไร ถ้าเกิดเขาพลาดไปเป็นอาชญากร หรือ ว่าแทนที่เขาจะเรียนจบ ม.6 แล้วมีรายได้ขั้นต่ำเท่าไร ก็จะเป็นแรงงานชั้น

ต่ำ เราเสียทรัพยากรไปเท่าไร มันจะต้องอธิบายแบบนี้ ซึ่งผมคิดว่าระบบนี้สำคัญมาก ผมไม่แน่ใจจะรู้เท่าทันสื่อมีไหม...”

(ผู้ให้ข้อมูล G4)

สอดคล้องกับผู้แทนจากภาคการศึกษา เช่น ผู้ให้ข้อมูล E1 ซึ่งมองว่าการดำเนินงานด้านนี้สามารถขับเคลื่อนมาได้ด้วยเครือข่ายภาคีที่เกี่ยวข้อง แต่ขาดการรวบรวมข้อมูลให้เป็นแหล่งข้อมูลด้านพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เช่น

“... มันเป็นปัญหาของการขับเคลื่อนเรื่องเท่าทันสื่อ เพราะในประเทศเรายังไม่มีแหล่งที่เป็นฐานข้อมูลที่รวมทุกอย่างเกี่ยวกับเรื่องนี้เอาไว้ด้วยกัน สมมติว่าเราจะสอนเรื่องนี้ เราจะคุยกับเด็กเรื่องการคุกคามผ่าน cyber เราไม่มีคลิป ไม่มีตัวอย่าง เราไม่มีอะไร เราหาไม่ได้ เราต้องทำงานหนักในการหาข้อมูล นี่คือตัวอย่างของการที่จะต้องมีการมีคลังข้อมูลซึ่งประเทศเรายังไม่มี...”

(ผู้ให้ข้อมูล E1)

4) การปรับใช้ความรู้ด้าน MIDL ในชีวิตจริงยังมีน้อย

ข้อค้นพบจากภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน ด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล พบว่า การสอดแทรกชุดความรู้ด้านนี้ในชั้นเรียนอาจไม่เพียงพอ โดยเฉพาะหากเป็นการเรียนในระดับอุดมศึกษา เพราะพบว่าไม่สามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในชีวิตของผู้เรียนได้ เช่น ผู้ให้ข้อมูล E1 ระบุว่า

“...เราต้องปลูกฝังเรื่องนี้ให้กับเด็กตั้งแต่เขาอยู่บนบัล ประถม ไม่ใช่เด็กที่อยู่มหาวิทยาลัยแล้ว เพราะเมื่อเขามาอยู่ในมือเราแล้วเรียนรู้เรื่องเท่าทันสื่อแล้วเขาจะเปลี่ยนพฤติกรรมได้ ...เราสอนมา 4 ปีแล้ว มันก็ยังมีเปอร์เซ็นต์ของการที่เด็กเขียนค่าเพื่อนในเฟซบุ๊ก แชร์ข้อมูลผิดๆ แล้วก็ขายครีม ขายยาลดความอ้วนเหมือนเดิม แม้อาจจะลดน้อยลงกว่าเมื่อก่อน เมื่อก่อน 80% เดียวนี้พอเรียนด้านการรู้เท่าทันสื่อไปแล้วก็ลดลงประมาณ 50% แต่การปลูกฝังในช่วงชีวิตของเด็กที่โตแล้ว มันปลูกฝังยากมาก”

(ผู้ให้ข้อมูล E1)

จะเห็นได้ว่าผลการดำเนินงานที่ผ่านมา ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียได้จากภาครัฐ ภาคการศึกษา ภาคสังคม และภาคสื่อมีการสร้างเครือข่ายเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน แต่ยังขาดการทำงานที่เป็นรูปธรรมเพื่อให้เกิดผลชัดเจนและระยะยาว อย่าง การทำฐานข้อมูล และพบว่า การถ่ายทอดข้อมูลหรือความรู้เพื่อปลูกฝังเด็กและเยาวชนผ่านระบบการศึกษายังไม่เพียงพอที่จะก่อให้เกิดพฤติกรรมด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลได้ อย่างไรก็ตาม เมื่อคณะทำงานได้ศึกษาเพิ่มเติมโดยวิธีสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่า หน่วยงานเอกชนก็มีการดำเนินงานโครงการและกิจกรรมเพื่อสังคมเกี่ยวกับ MIDL เช่นเดียว และมีความต่อเนื่องวัดผลได้ชัดเจน เช่น DTAC ทำโครงการ Digit Kids ต่อเนื่องมา 4 ปี จนมีจำนวนเด็กที่เข้ารับการอบรมรวม 35,000 คน เป็นต้น

4.2.4 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการดำเนินงาน

ในการทำงานหรือเกี่ยวข้องกับการทำงานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในเด็กและเยาวชนไทย พบว่า มีปัจจัยหลายด้านที่ส่งผลต่อการดำเนินงานของหน่วยงานต่างๆ ซึ่งสามารถจัดเป็นหมวดหมู่และอธิบายได้ดังนี้

1) นโยบายจากภาครัฐ

ข้อค้นพบจากการวิจัยครั้งนี้ พบว่า กลุ่มคนที่เกี่ยวข้องกับการทำงานด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลประเทศไทยนั้นสะท้อนถึงนโยบายของภาครัฐที่มีผลต่อการดำเนินงานทั้งด้านบวกและด้านลบ ผลกระทบด้านบวก เช่น การให้ทุนเพื่อการทำงาน ผลจากการสัมภาษณ์ พบว่า ผู้ให้ข้อมูล ID3 ซึ่งเป็นนักขับเคลื่อนสังคมและเคยเป็นผู้บริหารองค์กรด้านสื่อระดับประเทศ กล่าวว่า

“... นโยบายของรัฐ การปรับปรุงโครงสร้างพื้นฐานเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้คนเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศได้ ตั้งแต่ กสทช. จัดสรรคลื่นความถี่ 2100 เมกะเฮิรตซ์ (3G) ในปี 2555-56 การมีโครงข่ายการสื่อสารแบบไร้สาย (wireless) ทำให้คนเข้าถึง data service ประกอบกับราคา smartphone ถูกลง คนทุกชนชั้นสามารถเป็นเจ้าของได้ เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลง...”

(ผู้ให้ข้อมูล ID3)

สอดคล้องกับ ผู้ให้ข้อมูล ID 2 ซึ่งเป็นนักวิชาการอิสระ ระบุว่า

“...รัฐมีบทบาทสำคัญ มีทรัพยากร มีอำนาจที่จะจัดการเรื่องเหล่านี้ รัฐจึงเป็นคนที่สำคัญในการสร้างแรงจูงใจ เช่น จัดให้ภาคส่วนต่างๆ มาพูดคุยกัน กำหนดมาตรฐานบางอย่างให้ภาคอุตสาหกรรมหรือคนทำสื่อจะต้องปฏิบัติตาม ... นี่คือนโยบายที่รัฐทำได้อยู่แล้ว...”

(ผู้ให้ข้อมูล ID2)

อย่างไรก็ตาม พบว่า ผลกระทบด้านลบจะมีความหลากหลายกว่า เช่น การกำหนดนโยบายที่ไม่ชัดเจน บางหน่วยงานมีการวางแผนนโยบายและบังคับใช้นโยบายแบบหวังผลลัพท์ แต่ขาดการสนับสนุนด้านงบประมาณในการทำงาน หน่วยงานภาครัฐมีแนวทางการทำงานแบบเชิงรับมากกว่าเชิงรุกทำให้การทำงานร่วมกันล่าช้า การกำหนดนโยบายจะเป็นไปตามความสนใจของผู้มีอำนาจในการวางแผนนโยบายในเวลานั้นและการเปลี่ยนแปลงนโยบายทำให้การทำงานไม่ต่อเนื่อง การกำหนดรอบเวลาการทำงานไม่ตรงกับของหน่วยงานภาครัฐกับการปิด-เปิดภาคเรียนของสถาบันศึกษา ทำให้รอบระยะเวลาการของงบประมาณและการดำเนินงานไม่ตรงกัน เป็นต้น ทั้งนี้ ผู้ให้ข้อมูล NGO8 ได้กล่าวถึงนโยบายของรัฐที่เป็นปัจจัยและผลกระทบในการทำงานว่า

“...มีผลต่อการทำงานแน่นอน มีทั้งด้านบวกและด้านลบ บทบาทองค์กรที่ทำหน้าที่ของรัฐเนี่ย (นึกคิด) ถ้าไม่มีการแจ้งเรื่อง ก็จะไม่มีการ action ของรัฐ ที่พูดอย่างนี้ได้ เพราะว่าเครือข่ายของเราที่เฝ้าระวังเนี่ย มีการแจ้งเรื่องออกไป มีการยื่นจดหมาย มันถึงจะมีการทำงาน”

(ผู้ให้ข้อมูล NGO8)

และผู้แทนจากองค์กรสื่อยังได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความไม่ต่อเนื่องของนโยบายภาครัฐที่ส่งผลต่อการทำงาน เช่น ผู้ให้ข้อมูล MD8 กล่าวว่า

“...การทำงานกับภาครัฐค่อนข้างลำบาก เพราะนโยบายเปลี่ยนไปไม่มีความต่อเนื่อง หากเปลี่ยนรัฐบาลนโยบายอาจจะเปลี่ยน หรือบางทีเปลี่ยนรัฐมนตรีก็เปลี่ยนนโยบาย อะไรที่เคยทำมาก็เปลี่ยนทิศทาง ทำให้ทำงานด้วยลำบาก ...หากทำงานกับเอกชนจะกำหนดเลยว่าจะไปแนวนี้ ต่อให้เปลี่ยนผู้บริหารมันก็ยังจะดำเนินไปในทางนั้น แต่องค์กรภาครัฐจะมีปัญหาเรื่องนี้...”

(ผู้ให้ข้อมูล MD8)

ทั้งนี้ ผู้แทนจากภาครัฐระดับบริหาร ได้กล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงด้านนโยบายและยุทธศาสตร์ประเทศที่เริ่มจากการวางแผนยุทธศาสตร์ประเทศ 20 ปีและพัฒนาเป็นแผนการปฏิรูปประเทศทั้งหมด 13 แผน ซึ่งอาจส่งผลต่อการทำงานด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่จะมีความชัดเจนมากขึ้น โดยผู้ให้ข้อมูล G4 ได้อธิบายกระบวนการดังกล่าวว่า

“... ด้านการศึกษานี้จะมีคณะกรรมการอิสระเพื่อการปฏิรูปการศึกษาเกิดขึ้น ...คือ 13 แผนปฏิรูปมันออกมาแล้ว การรู้เท่าทันสื่อก็มีตำแหน่งที่ ที่อยู่คือ มีคณะปฏิรูปประเทศด้านสื่อสารมวลชน เทคโนโลยีสารสนเทศ ... การรู้เท่าทันสื่อเป็นงานที่เราลงรายละเอียดเลย ฟันธงเลยว่า ในการศึกษาขั้นพื้นฐานควรจะ มีระดับ ม.ปลายเด็กควรเรียนวิชารู้เท่าทันสื่อ...นี่คือในแง่นโยบาย”

(ผู้ให้ข้อมูล G4)

แม้นโยบายจะเริ่มมีความชัดเจนมากขึ้น แต่ยังไม่นำไปสู่การปฏิบัติงานได้อย่างแท้จริง ดังนั้นการทำงานต้องใช้เครือข่ายและความสนใจของผู้ปฏิบัติงานในการขับเคลื่อนแทน คณะวิจัยพบว่า หากนโยบายภาครัฐสามารถนำมาสู่การปฏิบัติและสามารถบังคับใช้ได้จริงจะส่งผลดีต่อการทำงานเป็นอย่างมาก เนื่องจากปัจจุบันกระบวนการทำงานขับเคลื่อนด้วยความสนใจและความพยายามของปัจเจกบุคคลและเครือข่าย เช่น ผู้ให้ข้อมูล E1 ได้ชี้ให้เห็นว่า

“...นโยบายยังไม่นำไปสู่การปฏิบัติอย่างแท้จริง รัฐจะมอบหมายหน้าที่ไปให้หน่วยงาน และกระทรวงที่เกี่ยวข้อง เช่น กระทรวงวัฒนธรรม เขาก็ทำหน้าที่ส่งเสริม รมรงค์ แต่ยังไม่เข้าไปสู่กระบวนการเปลี่ยนแปลงเชิงระบบที่แท้จริง เช่น นำเรื่องเท่าทันสื่อไปปลูกฝังในชุมชน หรือมีกระบวนการที่ดีที่สร้าง

การเปลี่ยนแปลงได้จริง หรือกระทรวงศึกษาธิการ ไม่แน่ใจว่ามีการนำเรื่องเท่า
หนังสือเข้าไปในโรงเรียนระดับประถม มัธยม มหาวิทยาลัยหรือยัง แต่
มหาวิทยาลัยเราทำกันเอง ... แต่ไม่ได้มีนโยบายมาจาก สกอ. ว่าเด็กทุกคนต้อง
ถูกปลูกฝังมิติเรื่องของการเท่าทันสื่อว่าเป็นเรื่องจำเป็น”

(ผู้ให้ข้อมูล E1)

จะเห็นได้ว่า นโยบายของรัฐยังคงเป็นปัจจัยสำคัญในการขับเคลื่อนการทำงานเพื่อ
ส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในเด็กและเยาวชนไทย เนื่องจากอำนาจรัฐยังคงมีผล
บังคับใช้ในวงกว้าง แต่ยังคงขาดความต่อเนื่องและความชัดเจนในการปฏิบัติงาน

2) นโยบายของหน่วยงานต้นสังกัด

ข้อค้นพบจากงานวิจัยครั้งนี้ พบว่า นอกจากนโยบายของภาคีรัฐอันเป็นปัจจัยที่
ส่งผลกระทบต่อการทำงานด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเป็นอย่างมากแล้ว นโยบายของ
หน่วยงานต้นสังกัดก็มีผลในการทำงานเชิงขอบเขตและเนื้อหา หากหน่วยงานไม่มีการปรับหรือขยาย
ขอบเขตการทำงาน ยกตัวอย่างการทำงานในภาคสื่อ ซึ่งผู้ให้ข้อมูล MD8 กล่าวว่า

“ ... หลักการทำงานก็จะมีอยู่ 5 ข้อ คือ เรื่องแรกเป็นเรื่องของเสรีภาพใน
การแสดงออกและการเข้าถึงข้อมูล ข่าวสาร เรื่องที่สองก็เป็นเรื่องของ
ความปลอดภัยการใช้งานอินเทอร์เน็ตโดยเฉพาะเจาะจงเรื่องข้อมูลบุคคล เรื่อง
ที่สามก็จะเป็นการเข้าถึงความรู้ในแง่ของทรัพย์สินทางปัญญาต่างๆ มันไม่ควร
เป็นข้อจำกัดทางความรู้ได้ เรื่องที่สี่ก็จะเป็นเรื่องของทรัพยากรต่างๆ เรื่อง
โครงสร้างพื้นฐานในประเทศ สุดท้ายก็คือ ทั้งหมดที่ว่ามาถ้ามันจะมีนโยบาย
มาตรการใดๆ มันควรจะมีทุกส่วนร่วมกันตัดสินใจ ก็จะเป็นการมีส่วนร่วมในเชิง
นโยบาย...คือ แนวทางนี้ทำมาตั้งแต่ ปี 2008 ...”

(ผู้ให้ข้อมูล MD8)

นอกจากนี้ การที่ผู้บริหารองค์กรหรือผู้วางนโยบายขององค์กรไม่มีส่วนร่วมหรือมี
ความรู้ด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ทำให้ขาดแรงสนับสนุนทั้งด้าน
งบประมาณ เวลา และทรัพยากรมนุษย์ในการขับเคลื่อนงาน ทั้งนี้ในองค์กรที่มีโครงสร้างทางอำนาจ
ชัดเจน การตัดสินใจของผู้บริหารยังมีผลต่อบทบาทและโอกาสในการทำงานของผู้ใต้บังคับบัญชาอีก
ด้วย โดยผู้ให้ข้อมูล E6 ชี้ให้เห็นว่า

“...คุณครูไม่มีอำนาจเด็ดขาดในการตัดสินใจ ทุกอย่างต้องให้ผู้ชำนาญการ
โรงเรียนเป็นคนตัดสินใจ การที่ครูจะออกมาร่วมกิจกรรม หรือการนำกิจกรรม
เข้าไปในโรงเรียนจึงต้องใช้เวลา บางครั้งถ้าผู้ชำนาญการโรงเรียนไม่อนุญาตก็
ไม่ได้ทำ...”

(ผู้ให้ข้อมูล E6)

จะเห็นได้ว่า แม้จะมีนโยบายจากรัฐหรือมีการขับเคลื่อนในสังคมวงกว้าง แต่หากผู้บริหารองค์กรซึ่งเป็นผู้บังคับบัญชาไม่เห็นด้วยหรือขาดความเข้าใจด้านการดำเนินงานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในเด็กและเยาวชนไทย บุคลากรในสังกัดก็ไม่สามารถทำงานด้านนี้ได้อย่างเต็มกำลัง

3) กฎหมายที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาเอกสาร คณะผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลทางด้านกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในสังคมไทย โดยสังเขปมีดังนี้

- พระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ.2522
- พระราชบัญญัติจัดตั้งศาลเยาวชนและครอบครัว และวิธีพิจารณาคดีเยาวชนและครอบครัว พ.ศ.2534
- พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537
- พระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2541
- พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ.2546
- พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550
- พระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ.2550
- พระราชบัญญัติการประกอบกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์ พ.ศ. 2551
- พระราชบัญญัติองค์การกระจายเสียงและแพร่ภาพสาธารณะแห่งประเทศไทย พ.ศ.2551
- พระราชบัญญัติป้องกันและปราบปรามการค้ามนุษย์ พ.ศ.2551
- ระเบียบสำนักนายกรัฐมนตรีว่าด้วยคณะกรรมการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์แห่งชาติ พ.ศ.2551
- พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551
- พระราชบัญญัติองค์กรจัดสรรคลื่นความถี่ และกำกับการประกอบกิจการวิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม พ.ศ.2553
- พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ.2556
- พระราชบัญญัติกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ พ.ศ.2558
- แผนแม่บทกิจการโทรคมนาคม ฉบับที่ 1 (พ.ศ.2555-2559)
- พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2560
- พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2560
- พระราชบัญญัติองค์กรจัดสรรคลื่นความถี่ และกำกับการประกอบกิจการวิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2560

จากการวิเคราะห์ข้อบัญญัติในกฎหมายบางฉบับตามที่กล่าวไว้ข้างต้น พบว่า ยังมีจุดเน้นที่การปราบปราม จับกุมผู้กระทำความผิดเกี่ยวกับสื่อฯ มากกว่าการส่งเสริมให้เด็ก เยาวชน และประชาชนเกิดการเรียนรู้เท่าทันสื่อฯ ดังเช่นพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ เป็นต้น รวมทั้งข้อความในกฎหมายบางฉบับยังมีลักษณะคลุมเครือ ไม่ชัดเจน อาจส่งผลให้ผู้มีผลประโยชน์ใช้ช่องโหว่ของกฎหมาย ทำการละเมิดสิทธิเด็กและเยาวชนได้

ทั้งนี้จากการประชุมระดมความคิดเห็น และสัมภาษณ์เชิงลึกพบว่า ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องต่อการทำงานด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลมีความรู้ว่าการทำงานของตนเองต้องเกี่ยวข้องกับกฎหมายใดบ้าง ซึ่งกฎหมายต่างๆ เป็นปัจจัยที่สัมพันธ์กับขอบเขตและการระมัดระวังในการทำงาน เช่น ถ้าเป็นองค์กรที่ทำงานด้านเด็กและเยาวชนโดยตรงจะให้ความสำคัญกับกฎหมายเกี่ยวกับเด็กและเยาวชน เช่น พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ.2546 ในขณะที่ผู้ผลิตสื่อจะกล่าวถึงความสนใจและการคำนึงถึงกฎหมายด้านลิขสิทธิ์ที่มีผลต่อการทำงาน และผู้แทนจากหน่วยงานสื่อสารมวลชนจะศึกษาพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 เป็นต้น อย่างไรก็ตาม พบว่าการปฏิบัติตามกฎหมายนั้นไม่ได้เป็นไปแบบผู้ถูกบังคับหรือยินยอมเสมอไป ข้อค้นพบจากการวิจัยนี้พบว่า แม้จะมีการปฏิบัติตามกฎหมายแต่ก็มีการตั้งคำถามและวิพากษ์กฎหมายควบคู่ไปด้วย เช่นผู้ให้ข้อมูล MD8 ระบุว่า

“... เรื่อง พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ที่ตามมาตลอด มันจะมีบางส่วนที่เกี่ยวกับเรื่อง การให้อำนาจเจ้าหน้าที่รัฐในการนำสืบ หรือภาครัฐต้องมีหน้าที่มาปิดกั้นเพื่อ จำกัดความเสียหาย เราก็ไปให้ความเห็นในแนวที่ว่าการแก้ปัญหาโดยการปิดกั้นไปเลย อาจไม่ใช่ต้นทางที่ถูกต้อง มันน่าจะเป็นในแนวของการส่งเสริมให้รู้เท่าทันมากกว่า...เราตั้งคำถามเหมือนกันว่ากฎหมายที่มีมันชอบด้วยเหตุผล รีบเล่า อะไรที่เรามองว่าจะต้องตั้งคำถามเราไม่ได้จะทำผิดกฎหมาย แต่เราตั้งคำถามว่าทำไมต้องทำตามกฎหมายเหล่านั้นด้วย”

(ผู้ให้ข้อมูล MD8)

นอกจากนี้ผู้ให้ข้อมูล ID1 มองว่า กฎหมายเป็นปัจจัยหรือแรงจูงใจให้หน่วยงานต่างๆ ทำงานด้านส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ดังนี้

“...เครื่องมือที่เราคิดถึงได้เร็วที่สุด คือ นโยบายและกฎหมาย แต่สิ่งใดก็ตามที่เราอยากให้รัฐทำจะมีทั้งข้อดีและข้อเสีย ... อย่างไรก็ตาม รัฐมีบทบาทสำคัญ มีทรัพยากร มีอำนาจที่จะจัดการเรื่องเหล่านี้ รัฐจึงเป็นคนที่สำคัญในการสร้างแรงจูงใจ เช่น จัดให้ภาคส่วนต่างๆ มาพูดคุยกัน กำหนดมาตรฐานบางอย่างให้ภาคอุตสาหกรรมหรือคนทำสื่อจะต้องปฏิบัติตาม หรือออกกฎหมายเกี่ยวข้องกับการ cyber bullying นี่คือสิ่งที่รัฐทำได้ ...”

(ผู้ให้ข้อมูล ID1)

ทั้งนี้ คณะผู้วิจัยพบว่า ในประเด็นของกฎหมายนั้น ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียให้ข้อคิดเห็นว่า ยังเป็นปัจจัยที่มีพลังในการบังคับใช้ในวงกว้าง และเป็นรูปแบบลายลักษณ์อักษร อย่างไรก็ตาม นอกจากกฎหมายจะมีลักษณะบังคับหรือลงโทษแล้ว ควรมีการปรับกฎหมายให้มีลักษณะของการสนับสนุนส่งเสริมให้มากขึ้น เช่น สนับสนุนเพิ่มหลักสูตรการเรียนรู้ในเรื่องของ online safety การเป็นพลเมืองอินเทอร์เน็ต หรืออาจจะผลักดันให้ภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง มีส่วนร่วมในความรับผิดชอบในเรื่องสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ทั้งในด้านดีและด้านลบ เป็นต้น

4) วัฒนธรรมองค์กรและค่านิยมทางสังคม

ข้อค้นพบจากวิจัยครั้งนี้พบว่า วัฒนธรรมองค์กรและค่านิยมทางสังคมไทยเป็นปัจจัยที่ค่อนข้างมีผลเชิงลบต่อการทำงานด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เช่น ระบบอาวุโส มีการเรียนรู้แต่ขาดการนำความรู้ไปปรับใช้จริง ขาดการประสานงาน การหวงแหนอำนาจในการบริหารจัดการ ระบบคิดและการทำงานล่าช้า เต็มไปด้วยระเบียบขั้นตอนแบบราชการ ตัวอย่างเช่น ผู้ให้ข้อมูล MD4 ระบุถึงค่านิยมเรื่องอาวุโสว่า

“... บางทีได้รู้เท่าทันสื่อ รู้ว่าอะไรไม่ควรทำ แต่พอไปทำงานกลับโดนรุ่นพี่หรือหัวหน้าสั่งให้ทำก็ต้องทำ... ประเทศไทยจะมีค่านิยมที่เชื่อฟังหรือยอมคนที่มีอะไรเยอะกว่า เช่น ฟังคนที่อายุมากกว่า ตำแหน่งสูงกว่า รวยกว่า...”

(ผู้ให้ข้อมูล MD4)

นอกจากนี้ วัฒนธรรมการทำงานหรือกรอบแนวคิดแบบระบบราชการมีผลต่อการทำงานโดยทำให้เกิดความล่าช้าในการทำงาน และเกิดความเปราะบางที่ต้องทำงานกับภาครัฐ เช่น การจัดการเอกสาร การจัดทำรายงาน ระเบียบด้านการเงิน นอกจากนี้ รูปแบบวิธีคิดของบุคลากรหน่วยงานภาครัฐที่ยังใช้วิธีแบบราชการยุคเดิมที่อยู่ในกรอบ และรอให้ทุกอย่างพร้อมจึงจะลงมือทำให้ส่งผลกระทบต่อการทำงานและไม่เท่าทันการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วในปัจจุบัน เช่น ผู้ให้สัมภาษณ์ NGO9 กล่าวว่า “...ระบบกลไกของภาครัฐที่มันไม่รวดเร็ว ...การทำงานก็จะเป็นแบบไม่พร้อม...ไม่มี mind set ที่ถูกต้อง...มีความโบราณ มีความไม่ทันสมัย ไม่ทันต่อสิ่งที่มันเกิดต่อไปข้างหน้า และไม่ได้ทำให้มันก่อประโยชน์หรือการแก้ไขอย่างยั่งยืน...ด้วยวิธีคิดแบบนี้อาจจะทำให้ทำงานได้สอดคล้องกัน”

ข้อค้นพบจากการวิจัยนี้พบว่า หลายฝ่ายกล่าวถึงการขาดการบูรณาการร่วมกัน ซึ่งหากวิเคราะห์แล้วพบว่า การเกรงว่าจะสูญเสียทรัพยากรในการทำงานหรืออำนาจในการจัดการมีผลต่อการตัดสินใจและการขับเคลื่อนงาน เช่น ผู้ให้ข้อมูล NGO9 ซึ่งทำงานการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลกับองค์การบริหารส่วนท้องถิ่นและครู ชี้ให้เห็นว่า

“... ต้องทำความเข้าใจกับองค์การบริหารส่วนตำบล เพราะเขาไม่เข้าใจว่าทำไมงบประมาณต้องไปอยู่ที่ครู มีความเข้าใจด้านนโยบายอยู่บ้าง และเป็นอุปสรรคมากที่สุดในโครงการ ตลอดระยะเวลา 3-4 ปีที่ผ่านมา คือ อุปสรรคด้านวิธีคิดในการบริหารจัดการโครงการ คุณครูเป็นนักปฏิบัติ ไม่ใช่นักวางแผน

เพราะฉะนั้นถ้าจะให้คุณครุคิดกระบวนการทั้งหมด เป็นไปไม่ได้ เราต้องไปกระตุ้น หนุนเสริมพลังให้คุณครู ...”

(ผู้ให้ข้อมูล NGO9)

นอกจากนี้ ผู้ให้ข้อมูล G4 ยังชี้ให้เห็นปัจจัยที่อาจส่งผลให้การสร้างหน่วยงานหลักในการทำงานหรือรวบรวมข้อมูลด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลอาจเป็นไปได้ยากเพราะวัฒนธรรมและค่านิยมบางอย่างในสังคมได้ ดังนี้

“... กลไกอันหนึ่งที่มันยากถัดจากระบบโครงสร้างสังคม ก็คือ คนที่มีตำแหน่งต้องยอมเสียอำนาจ ยอมเจ็บตัวเพื่อส่วนรวม คือ ตอนนี้ไม่มีใครยอมเจ็บตัวหรือสละตำแหน่งที่มีอยู่ ...สมมติคุณเป็นหัวหน้าฝ่ายต่างๆ ในจังหวัด กกต.จังหวัด ศึกษาธิการจังหวัดใหญ่หมด แต่ถ้ามารวมกัน มันต้องมีใหญ่สุดอยู่แค่คนเดียว คนอื่นก็เป็นรองๆ ไป คงไม่มีใครยอมกันอีก...”

(ผู้ให้ข้อมูล G4)

จากข้อค้นพบดังกล่าว วัฒนธรรมองค์กรและค่านิยมทางสังคมไทยจึงเป็นปัจจัยทางสังคมวัฒนธรรมที่ฝังรากลึกในองค์กรและความเชื่อของผู้คน ซึ่งมีผลเชิงลบต่อการทำงานด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล อันเป็นงานที่ต้องใช้ทักษะด้านเทคโนโลยี และความเร็ว

5) คนแวดล้อมเด็ก

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการทำงานการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในเด็กและเยาวชนไทยอีกประการ คือ คนแวดล้อมเด็ก จากการถอดบทเรียนการทำงานของผู้แทนจากภาครัฐ ภาคสื่อ ภาคประชาสังคม และภาคการศึกษา พบว่า คนแวดล้อมเด็กและเยาวชนส่งผลต่อความยากหรือง่ายในการทำงานแตกต่างกันไป เช่น การเข้าถึงผู้ปกครองของเด็กและเยาวชนค่อนข้างยาก ทั้งที่เป็นกลุ่มที่ต้องดูแลเด็กและเป็นผู้ที่ขาดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ โดยผู้ให้ข้อมูล NGO8 กล่าวว่า

“... กระบวนการที่จะดึงให้พ่อแม่เข้ามาร่วมยังมีข้อจำกัด เราอยากทำงานกับกลุ่มนี้ เพราะพ่อแม่มีความเข้าใจผิด โดยเฉพาะกลุ่มพ่อแม่วัยรุ่นมีปัญหาเรื่องการรู้ไม่เท่าทันสื่อ ใช้สื่อไม่เป็นเลยส่งผลเสียแก่เด็ก ...เด็กและครอบครัวสำคัญที่สุด แต่พ่อแม่เข้าถึงยากสุด ข้อจำกัดคือ ไม่มีเวลา แต่การทำงานกับผู้นำชุมชนยังพอมีช่องทางสื่อสารกันได้...”

(ผู้ให้ข้อมูล NGO8)

นอกจากนี้ ยังมีข้อค้นพบว่า หลักสูตรในการผลิตครูยังขาดการเพิ่มความรู้ด้านการสอนเรื่องรู้เท่าทันสื่อ ดังนั้น หากเป็นการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ซึ่งมีลักษณะของทักษะข้ามศาสตร์และซับซ้อนกว่าอาจทำให้เกิดความไม่ชัดเจน เพราะเป็นเรื่องที่ใหม่มาก และครู

ไม่ได้รับการฝึกมาจากหลักสูตรจึงอาจมีปัญหาด้านการสอนเรื่องนี้ให้กับนักเรียน ทั้งนี้ การทำงานกับครูในโรงเรียนยังมีข้อจำกัดด้านการะงานของครูที่มีหลายด้าน และการจัดการเรียนรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อฯ บูรณาการเข้าไปในสาระวิชาอีกด้วย

สอดคล้องกับ UNESCO (2011) ที่ระบุว่า ครูผู้สอนมีบทบาทที่สำคัญในการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของผู้เรียน โดยองค์การยูเนสโกได้เพิ่มความคาดหวังในความสามารถด้านไอซีที ICT สำหรับครู ซึ่งหนึ่งในนั้น คือ ทักษะของการรู้ดิจิทัลที่ถือเป็นพื้นฐานของการเป็นครูผู้สอนมืออาชีพ นอกจากนี้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่า ผู้ให้ข้อมูล ID1 ซึ่งเป็นนักวิชาการด้านสื่อจากภาคประชาชน ให้ข้อคิดเห็นว่า

“...ครูจำเป็นต้องมีทักษะด้านดิจิทัลที่จะสอนเด็กได้ ...ถ้าไปดูเซอร์เวย์ที่เกิดขึ้นก็พบว่า ครูก็ไม่ได้มีความมั่นใจว่า ตัวเองมีทักษะในการที่จะสอนเด็กในการจัดการกับเรื่องเหล่านี้ เพราะฉะนั้นทำอย่างไรที่เราจะสร้างบุคลากรการศึกษาให้มีทักษะดิจิทัล รัฐก็ควรต้องสนับสนุนพวก literacy course การฝึกอบรมทั้งหลายที่ทำให้ครูสามารถนำไปสอนเด็กต่อได้ เพราะถ้าไม่ใช่เด็กเล็ก ครูและโรงเรียนน่าจะมีบทบาทสำคัญที่สุดในการที่จะสอนเด็กเพราะเขาใกล้ชิดกับเด็กมากที่สุดไม่น้อยไปกว่าพ่อแม่...”

(ผู้ให้ข้อมูล ID1)

จากข้อค้นพบดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า การทำงานด้านการส่งเสริมและพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในเด็กและเยาวชนไทยนั้น นอกจากต้องทำงานกับเด็กและเยาวชนที่มีความแตกต่างด้านสังคมและเศรษฐกิจแล้ว ยังต้องทำงานกับภาคส่วนที่เกี่ยวข้องทั้งในระดับครอบครัว ครู โรงเรียน หน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาสังคม ไปจนถึงระดับผู้วางนโยบาย โดยควรมีการใช้เทคโนโลยีทางด้านข้อมูล เช่น big data หรือ Internet of things (IoT) มาใช้ในการทำจัดข้อมูลเพื่อการตัดสินใจควบคู่กับการรื้อถอนค่านิยมบางประการ เช่น ระบบอาวุโส การรอให้มีทรัพยากรครบถ้วนแล้วจึงทำงานที่ยังเป็นอุปสรรคต่อการขับเคลื่อนการทำงานและพัฒนาสมรรถนะของทรัพยากรคนของประเทศไทยให้เป็นพลเมืองที่มีคุณภาพในศตวรรษที่ 21 อีกด้วย

ข้อค้นพบสำคัญอีกประการ คือ กฎหมายหรือระเบียบที่ใช้ในการกำกับดูแลสื่อ ขาดความทันสมัยหรือกระบวนการที่ทำให้เกิดกฎระเบียบเหล่านั้นมีความล่าช้า ดังที่ปรากฏในรายงานสถานการณ์และแนวโน้มสื่อไทย ปี พ.ศ.2561 ที่ระบุว่า การเติบโตของสื่อประเภท OTT TV ที่เติบโตอย่างรวดเร็วในประเทศไทยนั้น แต่ปรากฏว่า องค์กรที่ทำหน้าที่กำกับดูแลสื่อยังไม่มีรูปแบบการดูแลออกมาอย่างชัดเจน จึงทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำระหว่างฟรีทีวี และ OTT TV

ข้อค้นพบในบทวิเคราะห์นี้จะนำไปเป็นส่วนหนึ่งของการพิจารณาเพื่อสร้างตัวบ่งชี้ระดับสังคมที่แสดงถึงการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนของสังคมไทยต่อไป

บทที่ 5

ผลการวิจัยนโยบาย แนวทาง รูปแบบการดำเนินงานในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชนในต่างประเทศ

คณะผู้วิจัยแบ่งการนำเสนอผลการวิจัยเบื้องต้นออกตามประเทศกรณีศึกษา 3 ประเทศ ได้แก่ 1) นโยบายการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของสาธารณรัฐเกาหลี (เกาหลีใต้) 2) นโยบายการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของสิงคโปร์ และ 3) นโยบายการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของสหราชอาณาจักร โดยในแต่ละส่วนจะอธิบายให้เห็นถึงภูมิทัศน์และสถานการณ์สื่อ พฤติกรรมการใช้สื่อของประชาชน รวมถึงสภาพสังคมและเศรษฐกิจของประเทศนั้นๆ โดยสังเขปเพื่อให้เห็นบริบทแวดล้อมและปัจจัยที่ส่งผลต่อการทำความเข้าใจ การกำหนดนโยบาย และการดำเนินงานเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนในประเทศ (Weninger, 2017a, 2017b) ก่อนจะนำเสนอข้อค้นพบเกี่ยวกับนโยบายการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล และการวิเคราะห์แนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในประเทศเหล่านั้นต่อไป

5.1 สาธารณรัฐเกาหลี (เกาหลีใต้)

5.1.1 ภูมิทัศน์และสถานการณ์สื่อของเกาหลีใต้

เกาหลีใต้มีหนังสือพิมพ์ทั้งระดับชาติและระดับภูมิภาคมากกว่า 100 ฉบับ โดยหนังสือพิมพ์รายวัน 3 ฉบับใหญ่ที่ครองตลาดผู้อ่านในเกาหลีใต้ได้ถึงร้อยละ 55.00 คือ Chosun Ilbo, Dong-A Ilbo และ JoongAng Ilbo นอกจากนี้ยังมีหนังสือพิมพ์ภาษาอังกฤษที่โดดเด่น ได้แก่ The Korea Herald และ The Korea Times และมีสำนักข่าว Yonhap ซึ่งผลิตข่าวทั้งในรูปแบบตัวอักษร เสียง ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และมัลติมีเดียอื่นๆ ส่งไปยังสื่อพันธมิตรต่างๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ รวมทั้งผลิตข่าวในภาษาอื่นๆ ได้แก่ ภาษาอังกฤษ ภาษาจีน ภาษาญี่ปุ่น ภาษาอาหรับ ภาษาสเปน และภาษาฝรั่งเศส ขณะที่นิตยสารทั่วไปที่มียอดตีพิมพ์มากที่สุดในเกาหลีใต้ 3 อันดับแรก คือ Food and Human, Positive Thinking และ InSan Korean Medical ส่วนนิตยสารข่าวและเศรษฐกิจที่มียอดตีพิมพ์มากที่สุดในเกาหลีใต้ 3 อันดับแรก คือ Sisa IN, Maekyung ECONOMY และ Sisa Journal (PR Newswire, 2015)

ในส่วนของสื่อแพร่ภาพกระจายเสียงนั้น เกาหลีใต้มีสถานีโทรทัศน์ระดับชาติอยู่ 4 เครือข่ายหลัก คือ KBS (โทรทัศน์สาธารณะ), EBS (โทรทัศน์สาธารณะเพื่อการศึกษา), MBC (โทรทัศน์เชิงพาณิชย์ที่เก่าแก่ที่สุดในประเทศ) และ SBS (โทรทัศน์เชิงพาณิชย์) สถานีโทรทัศน์ภาคพื้นดิน นอกจากนั้นยังมีระดับภูมิภาคอีกกว่า 10 สถานี และมีสถานีโทรทัศน์ผ่านดาวเทียมอีกกว่า 19 สถานี (Wikipedia, 2018) ส่วนเครือข่ายสถานีวิทยุระดับชาติในเกาหลีใต้ส่วนใหญ่มาจากบริษัทที่เป็นเจ้าของสถานีโทรทัศน์ ทั้ง KBS, EBS, MBC และ SBS โดยมีสถานีที่มีชื่อเสียง เช่น KBS radio 1, KBS radio 2, MBC FM4U, MBC Standard FM, SBS Power FM, SBS Love AM, และ EBS FM นอกเหนือจากนั้นจะเป็นเครือข่ายสถานีวิทยุเกี่ยวกับศาสนา โดยมีผู้ดำเนินการ ได้แก่ Pyunghwa

Broadcasting Corporation (PBC), Christian Broadcasting System (CBS), Buddhist Broadcasting System (BBS), และ Far East Broadcasting Corporation (FEBC)

ในส่วนของสื่อใหม่ หนังสือพิมพ์และสื่อดั้งเดิมในเกาหลีได้มักเพิ่มช่องทางการนำเสนอเนื้อหาบนโลกออนไลน์ เช่น Chosun Ilbo, Dong-A Ilbo และ JoongAng Ilbo โดยมีการนำเสนอเนื้อหาภาษาอังกฤษและภาษาจีนเพิ่มเติมบนช่องทางออนไลน์ด้วย นอกจากนี้ยังมีเว็บไซต์ค้นหาข้อมูล (search engine) ชื่อของเกาหลีใต้ 2 แห่งที่ครองสัดส่วนผู้ใช้งานในประเทศได้เป็นจำนวนมาก คือ Naver (ร้อยละ 80.74) และ Daum (ร้อยละ 15.42) ขณะที่ผู้ถือครองสัดส่วนเพียงร้อยละ 2.09 (PR Newswire, 2015)

ในปี พ.ศ.2559 Freedom House จัดให้เสรีภาพสื่อในเกาหลีใต้อยู่ในเกณฑ์ “Partly Free” (เป็นอิสระบางส่วน) โดยให้คะแนน 34/100 ทั้งนี้ เสรีภาพสื่อในเกาหลีใต้ได้รับการคุ้มครองโดยรัฐธรรมนูญและเป็นที่ยอมรับโดยทั่วไปในสังคม แต่ก็มีกฎหมายหลายฉบับที่ส่งผลกระทบต่อการทำงานของสื่อมวลชน เช่น มาตรา 7 ของกฎหมายความมั่นคงแห่งชาติได้ระบุโทษของผู้ที่สรรเสริญหรือแสดงความเห็นอกเห็นใจต่อเกาหลีเหนือเอาไว้ และถูกนำมาใช้เพื่อลงโทษและจับกุมนักข่าวในหลายเหตุการณ์ นอกจากนี้ ยังมีกฎหมายหมิ่นประมาทที่มีโทษจำคุกสูงสุดถึง 7 ปี โดยนักข่าวที่วิพากษ์วิจารณ์การทำงานของรัฐบาลมักถูกข่มขู่ด้วยข้อกล่าวหาว่า เกาหลีใต้ยังมีกฎหมายเกี่ยวกับการเปิดเผยข้อมูลข่าวสารทางราชการ (The act on disclosure of information) เพื่อปกป้องสิทธิของประชาชนในการเข้าถึงข้อมูลสาธารณะ โดยหน่วยงานราชการต้องเปิดเผยข้อมูลต่างๆ ตามที่ประชาชนร้องขอภายใน 15 วัน ยกเว้นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับความมั่นคงของชาติ ส่วนกฎหมายหนังสือพิมพ์ (Newspaper Act) ได้รับการแก้ไขใหม่เมื่อปี พ.ศ. 2558 โดยเพิ่มกฎหมายการขึ้นทะเบียนหนังสือพิมพ์ออนไลน์ให้เข้มงวดมากขึ้น ซึ่งอาจส่งผลให้หนังสือพิมพ์ออนไลน์ขนาดเล็กหลายฉบับต้องปิดตัวลง (Freedom House, 2016)

Freedom House พบว่า การเซ็นเซอร์เนื้อหาบนสื่อออนไลน์ในเกาหลีใต้เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ โดยในปี พ.ศ. 2558 Korea Communications Standards Commission (KCSC) ซึ่งเป็นองค์กรกำกับดูแลเนื้อหาบนสื่อออนไลน์ได้เซ็นเซอร์เนื้อหาไปทั้งสิ้น 148,751 ครั้งเพิ่มขึ้นจากปี พ.ศ. 2557 ร้อยละ 11.90 และเพิ่มขึ้นเป็น 3 เท่าจากปี พ.ศ.2554 โดยส่วนใหญ่เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับการพนัน สื่อลามกอนาจาร และการสรรเสริญเกาหลีเหนือ อย่างไรก็ตาม สื่อออนไลน์ของเกาหลีใต้ในภาพรวมก็ยังคงอยู่ในเกณฑ์ที่ดี เพราะนอกเหนือจากการเซ็นเซอร์เนื้อหาจำพวกดังกล่าวแล้ว พื้นที่บนอินเทอร์เน็ตโดยทั่วไปก็ยังคงมีเสรีภาพ (Freedom House, 2016)

5.1.2 พฤติกรรมการใช้สื่อของชาวเกาหลีใต้

ในปี พ.ศ.2560 ประชาชนเกาหลีใต้กว่า 47 ล้านคนสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ คิดเป็นร้อยละ 92.70 ของประชากร ทำให้เกาหลีใต้เป็นหนึ่งในประเทศที่ประชาชนเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้มากที่สุดในโลก (internetworldstats.com, 30 มิถุนายน 2017) เว็บไซต์ Statista.com พบว่า ในไตรมาสที่ 4 ของปี พ.ศ.2559 ยูทูบเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่คนเกาหลีใต้ใช้มากที่สุด (ร้อยละ 72.00) รองลงมาคือ เฟซบุ๊ก (ร้อยละ 64.00) ตามด้วย ทวิตเตอร์และอินสตาแกรม (ร้อยละ 36.00 เท่ากัน)

(2017) Forbes รายงานว่า คนเกาหลีใต้นิยมใช้โปรแกรมสนทนา Kakao มากที่สุด (ร้อยละ 99.20) รองลงมาคือ เพซบุ๊ก Messenger (ร้อยละ 29.20) และ ไลน์ (ร้อยละ 13.00) (Forbes, 2017)

อย่างไรก็ตาม มีรายงานว่า ยอดผู้อ่านหนังสือพิมพ์ในเกาหลีใต้มีจำนวนลดลงเรื่อยๆ จากร้อยละ 82.10 ของประชากรในปี พ.ศ.2545 ลดลงเหลือเพียงร้อยละ 58.50 ในปี พ.ศ.2551 และร้อยละ 33.80 ในปี พ.ศ.2556 (PR Newswire, 2015) ขณะที่ผลการศึกษาของ Korea Press Foundation พบว่า โทรศัพท์เป็นสื่อที่คนเกาหลีใต้ไว้วางใจมากที่สุด เมื่อต้องการค้นหาหรือรวบรวมข้อมูลบางอย่าง เมื่อเทียบกับสื่ออื่นๆ อย่างหนังสือพิมพ์ อินเทอร์เน็ต วิทยุ หรือนิตยสาร (PR Newswire, 2015)

การค้าขายบนโลกออนไลน์ (e-commerce) เติบโตอย่างต่อเนื่องในเกาหลีใต้ โดยมีมูลค่ารวมสูงถึง 19.12 พันล้านดอลลาร์สหรัฐในปี ค.ศ.2016 (คิดเป็นร้อยละ 1.36 ของ GDP) และคาดการณ์ว่าในปี ค.ศ.2021 มูลค่ารวมจะสูงถึง 32.56 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ (www.statista.com, 2017)

5.1.3 บริบททางสังคมและเศรษฐกิจในเกาหลีใต้

จากอัตราการเกิดและจำนวนคนวัยทำงานที่ลดลงในหลายทศวรรษที่ผ่านมาของเกาหลีใต้ ทำให้มีชาวต่างชาติหลั่งไหลเข้ามาทำงานในประเทศอย่างต่อเนื่อง จากปี พ.ศ.2538 ที่มีชาวต่างชาติในเกาหลีใต้เพียงร้อยละ 0.24 ของประชากรเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 3.60 ในปี พ.ศ.2559 หรือคิดเป็นจำนวนกว่า 1.9 ล้านคน และคาดการณ์ว่าจะเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 6.10 ของประชากรหรือประมาณ 3 ล้านคนภายในปี พ.ศ.2573 จนเริ่มเกิดความกังวลขึ้นว่า เกาหลีใต้พร้อมที่จะก้าวเข้าสู่สังคมพหุวัฒนธรรม (multiculturalism) มากน้อยเพียงใด (Lim, 2017) ทั้งนี้ ชาวต่างชาติที่เข้ามาอาศัยอยู่ในเกาหลีใต้มีทั้งคนที่เข้ามาทำงาน (เข้ามาอย่างถูกและผิดกฎหมาย) แต่งงานเป็นภรรยาของชาวเกาหลีใต้ และนักเรียนนักศึกษา โดยส่วนใหญ่เดินทางมาจากจีนและประเทศอาเซียน (Lee, 2018)

นักวิเคราะห์มองว่า การเติบโตของสังคมพหุวัฒนธรรมในเกาหลีใต้อาจส่งผลกระทบต่อการรวมชาติของสองเกาหลี เพราะพื้นฐานสำคัญของการรวมชาติ คือ การสร้างอุดมการณ์ชาตินิยมต่อประชาชน ซึ่งอาจเกิดยากขึ้นในสังคมที่มีความหลากหลายทางเชื้อชาติและวัฒนธรรม (Denney, 2015) ขณะที่ข้อพิพาทกับญี่ปุ่น ความขัดแย้งต่อเกาหลีเหนือ และเรื่องเพศเป็นประเด็นที่ค่อนข้างละเอียดอ่อนในสังคมเกาหลีใต้ และควรใช้ความระมัดระวังในการพูดคุย โดยเฉพาะกับคนวัยกลางคนและผู้สูงอายุ (Claire, 2017) ทั้งนี้ แม้ว่าการรักเพศเดียวกันในเกาหลีใต้จะไม่ใช่วิธีการผิดกฎหมาย แต่กลุ่มคนที่มีความหลากหลายทางเพศ (LGBT) ยังคงไม่ได้รับการยอมรับจากสังคมในวงกว้าง มีบุคคลสาธารณะน้อยคนที่จะกล้าเปิดตัวว่าเป็น LGBT รวมถึงการจัดงานหรือพาเหรดต่างๆ สำหรับ LGBT ก็มักจะถูกกลุ่มคริสเตียนอนุรักษ์นิยมออกมาคัดค้านอยู่เป็นระยะ (Bell, 2017)

สำหรับบริบททางเศรษฐกิจของเกาหลีใต้ใน ช่วงต้นคริสต์ทศวรรษที่ 1990 รัฐบาลเกาหลีใต้เริ่มใช้นโยบายต่างๆ เพื่อผลักดัน “อุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม” (cultural industries)¹⁸ อย่างเต็มที่ โดยตั้งเป้าให้ “วัฒนธรรม” เป็นสินค้าส่งออกหลักไปสู่ภูมิภาคเอเชียและทั่วโลก (Kwon and Kim, 2014) ในปี พ.ศ.2556 ปาร์ค กึน เฮ ซึ่งเป็นประธานาธิบดีในขณะนั้นได้ประกาศว่า รัฐบาลกำลังจะปรับเปลี่ยนนโยบายทางเศรษฐกิจครั้งใหญ่จากประเทศที่ประสบความสำเร็จจากการผลิตสินค้าในโรงงานอุตสาหกรรมให้กลายเป็นประเทศที่ขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยนวัตกรรมหรือ “เศรษฐกิจสร้างสรรค์” (creative economy)¹⁹ โดยมีนโยบายต่างๆ เช่น การสนับสนุนการวิจัยและพัฒนา (research and development) ในบริษัทต่างๆ การสนับสนุนธุรกิจสตาร์ทอัพ (start-up) และการฝึกฝนนักเรียน นักศึกษาให้มีความคิดเชิงนวัตกรรม (Kohen, 2015)

ผลสำรวจของ Job Korea (2016) พบว่าบัณฑิตจบใหม่ในเกาหลีใต้ส่วนใหญ่สนใจที่จะทำงานในบริษัทสตาร์ทอัพ (ร้อยละ 34.30) มากกว่าที่จะเข้าไปทำงานในบริษัทใหญ่ (ร้อยละ 30.40) สอดคล้องกับผู้ปกครองที่ยังคงต้องการให้ลูกทำงานในบริษัทใหญ่มากกว่าบริษัทสตาร์ทอัพ (Tech in Asia, 2017) นอกจากนี้ วิธีการจัดการเรียนการสอนยังมุ่งให้นักเรียนในเกาหลีใต้พร้อมรับมือกับยุคเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยเฉพาะการนำซอฟต์แวร์ต่างๆ มาประยุกต์ใช้เป็นสื่อการเรียนการสอน เพื่อกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน

5.1.4 นโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนของเกาหลีใต้

ผลการวิจัยเอกสารพบว่า สาธารณรัฐเกาหลีมีการดำเนินงานด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลหลายรูปแบบ ทั้งกฎหมาย นโยบาย โครงการและกิจกรรมรณรงค์

¹⁸ อุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมหรืออุตสาหกรรมการสร้างวัฒนธรรม (cultural industry) อธิบายระบบการผลิตที่ประชาชนบริโภคผลผลิตจากวัฒนธรรมมวลชน (mass culture) รูปแบบต่างๆ เช่น ศิลปะ เพลง ภาพยนตร์ ละคร การท่องเที่ยว ฯลฯ เมื่อผู้คนจำนวนมากนิยมสินค้าและบริการทางวัฒนธรรมแบบเดียวกันจึงก่อให้เกิดกระบวนการทางวัฒนธรรมให้กลายเป็นสินค้าและการผลิตสินค้าทางวัฒนธรรมจำนวนมากอย่างเป็นระบบ และมักใช้สื่อเป็นช่องทางในการถ่ายทอดและส่งออก นับเป็นอุตสาหกรรมเช่นเดียวกับอุตสาหกรรมการผลิตสินค้าและบริการประเภทอื่นๆ อ่านเพิ่มเติมได้ใน ประภาภรณ์ รัตโน และหยกขาว สมหวัง. (2560). อุตสาหกรรมการสร้างวัฒนธรรมและการสื่อสารในยุคดิจิทัล กรณีศึกษาอุตสาหกรรมการสร้างวัฒนธรรมไทยในจีน. *วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้*, 5 (1): 121-136 และขงคมา กมลเวช. (ม.ป.ป.). *รูปแบบธุรกิจเชิงวัฒนธรรม* [pdf]. ศูนย์สารสนเทศการค้าระหว่างประเทศ กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์. เข้าถึงเมื่อ 15 กุมภาพันธ์ 2562 ที่ https://www.ditp.go.th/contents_attach/78631/78631.pdf

¹⁹ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (creative economy) หมายถึง ระบบเศรษฐกิจที่ขึ้นอยู่กับผลผลิตจากความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ และความคิดใหม่ๆ เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ โดยจะมีองค์ประกอบเชิงวัฒนธรรมหรือไม่ก็ได้ ทั้งนี้ อุตสาหกรรมการสร้างสรรค์หรือกลุ่มอุตสาหกรรมที่มีผลผลิตจากความคิดสร้างสรรค์ซึ่งมีพื้นฐานจากบริบททางวัฒนธรรม จึงเป็นส่วนหนึ่งของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อ่านเพิ่มเติมได้ที่ Creative Economy in Action. *สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์*, 1 September 2018. เข้าถึงเมื่อ 15 กุมภาพันธ์ 2562 ที่ <https://hr.tcdc.or.th/en/Articles/Detail/CreativeEconomyinAction>

หลักสูตรสำหรับการศึกษาในระบบ การฝึกอบรม โดยภาคส่วนต่างๆ ที่มีธรรมชาติและปรัชญา การดำเนินงานที่แตกต่างกันไป อย่าง หน่วยงานรัฐ องค์กรกำกับดูแล องค์กรสื่อสารมวลชน บริษัทเอกชน รวมถึงภาคประชาสังคม ซึ่งดำเนินงานด้านสื่อและการสื่อสาร เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร การศึกษาในระบบ การศึกษาด้านสื่อ การศึกษาด้านศิลปะและวัฒนธรรม รวมถึง การรณรงค์ด้านสิทธิและความเท่าเทียมในสังคมประชาธิปไตย

นอกจากนี้ การศึกษาของ Jeong และคณะ (2009) ยังแสดงให้เห็นภาพรวมของ นโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ในเกาหลีใต้แล้ว ซึ่งคณะผู้วิจัยพบว่า จำนวนงานวิจัยในประเด็นนี้ได้รับการตีพิมพ์เป็นภาษาอังกฤษ และเผยแพร่ทางฐานข้อมูลออนไลน์ในช่วง 5 ปีที่ผ่านมา มีค่อนข้างจำกัด อีกทั้งยังเน้นการนำเสนอ รูปแบบการดำเนินงานต่างๆ มากกว่าการวิเคราะห์เชิงนโยบายเหมือนงานของ Jeong และคณะ ซึ่งตีพิมพ์ในรายงานของ UNESCO ข้อจำกัดในการค้นคว้าเอกสารดังกล่าวทำให้ยากต่อการวิเคราะห์ ภาพรวมและทิศทางของนโยบายในปัจจุบัน อย่างไรก็ตาม งานวิจัยเหล่านี้ชี้ให้เห็นลักษณะโครงการ และกิจกรรมที่หลากหลาย และการมีกลุ่มเป้าหมายที่อาจถูกกลืนในนโยบาย โครงการ และกิจกรรม ที่พบในที่อื่นๆ

คณะผู้วิจัยสรุปแนวทางการดำเนินงานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในเกาหลีใต้ ซึ่งส่วนใหญ่รวบรวมจากงานวิจัยของ Jeong และคณะ (2009) และ Jeong (2009) และแหล่งข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตอื่นๆ ดังตาราง 5.1 ต่อไปนี้

ตาราง 5.1 นโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) สำหรับเด็กและเยาวชน ของภาคส่วนต่างๆ ในเกาหลีใต้

ลำดับ	หน่วยงาน	ลักษณะ หน่วยงาน	ลักษณะงานส่งเสริม MIDL	MID			กลุ่ม เป้าหมาย
				M	I	D	
1)	Broadcasting Act	กฎหมาย	1.1) ในมาตรา 36 และ 38 ระบุว่า Korea Communication Commission ²⁰ จะต้องเก็บค่าธรรมเนียมจากสถานีวิทยุและโทรทัศน์ และนำไปตั้งเป็นกองทุนเพื่อสนับสนุนอุตสาหกรรมการแพร่ภาพกระจายเสียงด้านต่างๆ รวมถึงนำไปสนับสนุนกิจกรรมการศึกษาด้านสื่อ (media education) เพื่อสาธารณประโยชน์	/			สาธารณชน
			1.2) ใน Broadcasting Act หลายมาตราบัญญัติไว้เพื่อพิทักษ์สิทธิและสร้างการมีส่วนร่วมของผู้รับสื่อ เช่น ให้แนวทาง (guidelines) เพื่อนำไปสู่การก่อตั้งคณะกรรมการรับเรื่องร้องเรียนจากผู้รับสื่อ/สภาผู้ชมรายการ รวมถึงแนวทางสนับสนุนให้ผู้รับสื่อเข้าไปมีส่วนร่วมและสอดส่องการผลิตรายการต่างๆ มากขึ้น	/			สาธารณชน
2)	Korea Communication	องค์กรกำกับดูแล	2.1) ให้เงินทุนสนับสนุนโครงการและงานวิจัยเกี่ยวกับการศึกษาด้านสื่อ เช่น โครงการพัฒนา	/			สาธารณชน

²⁰ Korea Communication Commission (KCC) เป็นหน่วยงานกำกับดูแลสื่อและการบริการด้านการสื่อสารซึ่งก่อตั้งขึ้นเมื่อปีพ.ศ. 2551 (ค.ศ. 2008) โดยควบรวม 2 หน่วยงานเดิม ได้แก่ Korean Broadcasting Commission กับกระทรวงสารสนเทศและการสื่อสารเข้าด้วยกัน ประกอบด้วยกรรมการ 5 คน ประธานาธิบดีเป็นผู้แต่งตั้งประธานกรรมการและกรรมการอีก 1 คน ส่วนกรรมการอีก 3 คนมาจากการเสนอชื่อโดยรัฐสภา เว็บไซต์ของหน่วยงานระบุว่า หน้าที่หลักของ KCC ประกอบด้วย 1) การกำหนดและใช้นโยบายเกี่ยวกับการแพร่ภาพกระจายเสียงภาคพื้นดิน บริการทั่วไป และผู้ให้บริการรายการข่าว 2) การสอบสวนและกำหนดบทลงโทษผู้ประกอบการธุรกิจแพร่ภาพกระจายเสียงหรือการสื่อสารที่ละเมิดกฎ 3) การพัฒนาและใช้มาตรการเพื่อปกป้องผู้ใช้และข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ใช้ 4) การป้องกันการเผยแพร่ข้อมูลที่ผิดกฎหมายและเป็นอันตราย 5) การจัดการการแพร่ภาพกระจายเสียงเชิงพาณิชย์ 6) การจัดตั้งและบังคับใช้นโยบายเกี่ยวกับรายการและการประเมินผล และ 5) การพัฒนานโยบายสำหรับความหลากหลายของสื่อ

ลำดับ	หน่วยงาน	ลักษณะ หน่วยงาน	ลักษณะงานส่งเสริม MIDL	MID			กลุ่ม เป้าหมาย
				M	I	D	
	Commission (KCC)		หนังสือเรียนเกี่ยวกับสื่อมวลชน ศึกษา โครงการทดลองการเรียน การสอนสื่อมวลชนศึกษาใน โรงเรียน และโครงการก่อตั้ง ฐานข้อมูลออนไลน์เกี่ยวกับ สื่อมวลชนศึกษา เป็นต้น				
3)	Korean Broadcasting Institute (KBI) ²¹	องค์กรรัฐ	3.1) จัดอบรมเรื่องการศึกษาด้าน สื่อให้กับครู และผู้ที่เข้ามาสมัคร เป็น “ผู้สอนด้านสื่อ (media instructors)” เมื่อผ่านการอบรม แล้ว KBI จะออกใบรับรองให้เป็น ผู้สอนด้านสื่อและสามารถเข้าไป สอนการศึกษาด้านสื่อในโรงเรียน (ซึ่งเป็นวิชาเสริมหลักสูตร) ได้	/			ครู และผู้สอน ด้านสื่อ
4)	Korea Press Foundation (KPF) ²²	องค์กรอิสระ ของรัฐ	4.1) จัดอบรมความรู้เกี่ยวกับ การศึกษาด้านสื่อให้กับสื่อมวลชน อาวุโส และส่งไปเป็นผู้สอนด้านสื่อ ในโรงเรียน (ซึ่งเป็นวิชาเสริม หลักสูตร) รวมถึงให้การสนับสนุน ในการจัดทำหนังสือเรียนสำหรับ วิชาดังกล่าวด้วย	/			สื่อมวลชน อาวุโส
5)	Korea Arts and Culture Education Service (KACES) ²³	องค์กรรัฐ	5.1) จัดโครงการ “ศิลปินใน โรงเรียน (artist-in-school)” โดย ส่งศิลปินมืออาชีพในสาขาต่างๆ ไป สอนและให้ความรู้แก่นักเรียนใน	/			นักเรียน ประถม และมัธยม

²¹ Korean Broadcasting Institute (KBI) เป็นหน่วยงานด้านการวิจัยสังกัดกระทรวงวัฒนธรรมและการท่องเที่ยว
ที่สร้างขึ้นเมื่อปีพ.ศ. 2541 เพื่อสนับสนุนกิจการด้านการแพร่ภาพกระจายเสียง

²² Korea Press Foundation (KPF) เป็นองค์กรไม่แสวงกำไรที่สร้างขึ้นเมื่อปีพ.ศ. 2542 เพื่อสนับสนุนสื่อและ
ประโยชน์สาธารณะ รวมทั้งส่งเสริมวัฒนธรรมสื่อ เกิดจากการควมรวมของ 3 องค์กรวิชาชีพ ได้แก่ Korea Press,
Korea Press Institute และ Korea Journalists Fund

²³ Korea Arts and Culture Education Service (KACES) ก่อตั้งเมื่อปีพ.ศ. 2558 โดยกระทรวงวัฒนธรรม
การกีฬาและการท่องเที่ยวเกี่ยวกับกระทรวงศึกษาธิการและวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี เพื่อดูแลและติดตามการดำเนินงาน
ตามแผนการส่งเสริมการศึกษาวัฒนธรรมและศิลปะ (the Culture and Arts Education Promotion Master
Plan) โดยมีโครงการหลักคือการอบรมนักการศึกษาด้านศิลปะและวัฒนธรรมเพื่อส่งไปยังโรงเรียนรัฐและชุมชนทั่ว
ประเทศ รวมทั้งศึกษาวิจัยและพัฒนาเกี่ยวกับวัสดุการศึกษา สติติ หลักสูตร และการประเมินผลการศึกษาด้านศิลปะ
และวัฒนธรรม และการร่วมมือกับหน่วยงานอื่นๆ ในการส่งเสริมการศึกษาด้านศิลปะและวัฒนธรรม เว็บไซต์ของ
UNESCO ระบุว่า การดำเนินงานของ KACES ทำให้เกิดฐานข้อมูลและงานวิจัย รวมทั้งโครงการที่เกี่ยวข้องสำหรับ

ลำดับ	หน่วยงาน	ลักษณะ หน่วยงาน	ลักษณะงานส่งเสริม MIDL	MID			กลุ่ม เป้าหมาย
				M	I	D	
			โรงเรียน รวมถึงการให้ความรู้และทักษะด้านการผลิตภาพยนตร์และอนิเมชันในฐานะศิลปะแขนงหนึ่ง				
6)	Korea Internet Safety Commission (KISCOM) ²⁴	องค์กรกำกับดูแล	6.1) จัดทำหนังสือเรียนและหนังสือคู่มือเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตศึกษา (internet education) สำหรับผู้ปกครองและเยาวชน เพื่อให้ใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างปลอดภัยและเหมาะสม เช่น หนังสือ “Smart Parents, Healthy Kids in the Age of Internet” / “Let’s Make a Joyful Cyber World”			/	ผู้ปกครองและเยาวชน
7)	หลักสูตรการศึกษาในโรงเรียน (เริ่มใช้ปี พ.ศ. 2550)	นโยบายรัฐ	7.1) มีการบรรจุเนื้อหาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อเข้าไปในวิชาบังคับต่างๆ ของโรงเรียน ได้แก่ วิชาภาษาเกาหลี (สอนให้รู้จักและผลิตงานเขียนประเภทต่างๆ ได้) วิชาจริยธรรม (สอนเกี่ยวกับการปฏิบัติตัวอย่างเหมาะสมบนโลกออนไลน์ การปกป้องความเป็นส่วนตัวและ	/	/	/	นักเรียนประถมและมัธยม

การพัฒนาทางการศึกษาด้านศิลปะและวัฒนธรรม นอกจากนี้ KACES ยังร่วมมือกับสำนักงาน UNESCO ในกรุงเทพฯ และพันธมิตรเพื่อพัฒนาและส่งเสริมศูนย์การศึกษาศิลปะในเอเชียแปซิฟิก (Asia Pacific Arts-education Hub: APAH) เพื่อเป็นศูนย์ข้อมูลออนไลน์ให้เครือข่ายนักการศึกษาด้านศิลปะได้นำไปใช้

²⁴ Korean Internet Safety Commission (KISCOM) ถูกก่อตั้งขึ้นเมื่อปี 2548 ตามกฎหมายธุรกิจโทรคมนาคม (Telecommunications Business Act) โดยปรับมาจากคณะกรรมการจริยธรรมสารสนเทศและการสื่อสาร (Information and Communications Ethics Committee: ICEC) โดยมีหน้าที่กำหนดจริยธรรมด้านการสื่อสารและนโยบายเพื่อจัดการกับการสื่อสารที่เป็นอันตราย และส่งเสริมข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์ อย่างไรก็ตาม นักวิชาการและงานวิจัยส่วนหนึ่งตั้งข้อสังเกตว่า KISCOM ซึ่งเป็นผู้รับผิดชอบการจัดประเภทเนื้อหา (internet content rating service) และระบบการกรองเนื้อหาภาคบังคับ (compulsory filtering system) ซึ่งส่งผลต่อการปิดกั้นการเข้าถึงเว็บไซต์ของผู้เยาว์ มักได้รับอิทธิพลจากรัฐบาลในการกำหนดเกณฑ์เนื้อหาที่เป็นอันตราย เช่น กรณีเมื่อปี 2554 KISCOM กำหนดว่าเนื้อหาเกี่ยวกับการรักเพศเดียวกัน (Homosexuality) ถือเป็นเนื้อหาประเภทลามกและวิปริต (obscenity and perversion) ผลของการกำหนดเช่นนี้ทำให้ระบบการกรองเนื้อหาปิดกั้นไม่ให้ผู้เยาว์เข้าถึงเว็บไซต์เกี่ยวกับเกย์และเลสเบี้ยนกว่าแสนเว็บไซต์ อย่างไรก็ตาม หลังจากการรณรงค์ด้านสิทธิความหลากหลายทางเพศได้เคลื่อนไหวและเรียกร้องให้แก้ไข เกณฑ์ดังกล่าวจึงถูกยกเลิกไป (Internet Censorship in South Korea. *Information Policy*. 8 January 2010. Retrieved 12 January 2018 from <https://www.i-policy.org/2010/01/internet-censorship-in-south-korea.html>)

ลำดับ	หน่วยงาน	ลักษณะ หน่วยงาน	ลักษณะงานส่งเสริม MIDL	MID			กลุ่ม เป้าหมาย
				M	I	D	
			ข้อมูลส่วนบุคคล) วิชาสังคมศึกษา (สอนให้เรียนรู้และเข้าใจบทบาทของสื่อมวลชนในสังคม) และ วิชาการศึกษาศาสนาปฏิบัติ (สอนเกี่ยวกับทักษะการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการค้นหาและจัดเก็บข้อมูล)				
			7.2) บรรจุวิชา “ภาษาสื่อ (media language)” ให้เป็นหนึ่งในวิชาเลือกของนักเรียนปี 11 และปี 12 ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับการตีความและสื่อความหมายผ่านงานเขียนประเภทต่างๆ	/			นักเรียนปี 11-12
			7.3) บรรจุการศึกษาด้านสื่อ ให้เป็นหนึ่งใน 35 หัวข้อของวิชา กิจกรรมอิสระ (free activities) ซึ่งหากนักเรียนสนใจก็สามารถเลือกให้ครูพูดคุยเกี่ยวกับหัวข้อดังกล่าวได้	/			นักเรียน
8)	กลุ่มครูและ นักการศึกษา	ภาคประชา สังคม	8.1) รวมตัวกันเป็นกลุ่มต่างๆ ในแต่ละพื้นที่ เช่น “Teachers’ Movement for Clean Media” / “Division of Media Studies of the Association of Korean Language Teachers” / “Research Group for Media Literacy across the Curriculum” / “Daejeon Research Group for Arts and Culture Education” โดยแต่ละกลุ่มจะมีการจัดสัมมนาเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ ฝึกอบรมการสอนหลักสูตร การรู้เท่าทันสื่อในโรงเรียน รวมถึงจัดทำแผนการสอนและสื่อการสอนเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อในโรงเรียนร่วมกัน	/			ครู

ลำดับ	หน่วยงาน	ลักษณะ หน่วยงาน	ลักษณะงานส่งเสริม MIDL	MID			กลุ่ม เป้าหมาย
				M	I	D	
9)	Citizens' Coalition for Economic Justice ²⁵	ภาคประชาสังคม	9.1) จัดตั้งทีม “เฝ้าระวังสื่อ (media watch)” เข้าไปให้ความรู้แก่นักเรียนในโรงเรียนเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ โดยเฉพาะการสอนให้คิดและวิพากษ์เนื้อหาที่ปรากฏในสื่อ	/			นักเรียนมัธยม
10)	Korean Womenlink ²⁶	ภาคประชาสังคม	10.1) จัดอบรมและส่ง “นักการศึกษาด้านสื่อ (media educators)” เข้าไปให้ความรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อในโรงเรียน	/			นักเรียน
11)	Media Criticism on Our Own (Mabius)	ภาคประชาสังคม	11.1) จัดทำสื่อวีดิทัศน์เพื่อเผยแพร่ความรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อไปสู่เยาวชน โดยคาดหวังว่าเยาวชนจะพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อในเชิงวิพากษ์มากขึ้น	/			เยาวชน
12)	Young Women's Christian Association of Korea (YMCA)	ภาคประชาสังคม	12.1) จัดทำโครงการ “media workshop for adolescents” ให้เยาวชนเข้ามาฝึกอบรมเพื่อเรียนรู้กระบวนการผลิตสื่อ และทดลองผลิตผลงานในหัวข้อที่ตนสนใจ โดยคาดหวังให้เยาวชนเข้าใจถึงการใช้พลังของสื่อในการขับเคลื่อนสังคม	/			เยาวชน
13)	Education Broadcasting System (EBS)	องค์กรสื่อสารสาธารณะ	13.1) ผลิตรายการโทรทัศน์ “understanding the media” ความยาว 40 นาทีในทุกสัปดาห์ (ช่วงปี ค.ศ.1997-1998) เพื่อให้ความรู้กับเยาวชนเกี่ยวกับสื่อมวลชนศึกษา	/			เยาวชน

²⁵ Citizen's Coalition for Economic Justice (CCEJ) เป็นองค์กรภาคประชาสังคมที่ก่อตั้งเมื่อปี พ.ศ.2542 โดยเครือข่ายของนักวิชาการ นักเศรษฐศาสตร์ นักกฎหมาย นักเรียนนักศึกษา และประชาชนทั่วไป เพื่อขับเคลื่อนนโยบายด้านความเท่าเทียมทางเศรษฐกิจ การปกป้องสิ่งแวดล้อม การรวมชาติ และการพัฒนาประชาธิปไตยและสังคม โดยได้ผลักดันการเปลี่ยนแปลงกฎหมายเพื่อให้เกิดความโปร่งใสในภาครัฐ การเลือกตั้งที่ยุติธรรม และการปฏิรูปการศึกษา เป็นต้น CCEJ ดำเนินงานภายใต้หลักการ 3 ประการ ได้แก่ การบูรณาการของภาคประชาชน บทบาทของประชาชนในประชาธิปไตยแบบมีส่วนร่วม และการเคลื่อนไหวเพื่อปฏิรูประบบต่างๆ เพื่อพัฒนาสังคม

²⁶ Korean Womenlink เป็นองค์กรภาคประชาสังคมที่ก่อตั้งเมื่อปี พ.ศ. 2530 เพื่อส่งเสริมความเท่าเทียมทางเพศและสังคมประชาธิปไตยที่มีส่วนร่วม รวมถึงสิทธิแรงงานของสตรี โดยมีการเคลื่อนไหวเรื่องการปฏิรูปนโยบายแรงงานที่ต่อต้านการเหยียดเพศในสถานที่ทำงาน และการคุกคามทางเพศในที่ทำงาน

ลำดับ	หน่วยงาน	ลักษณะ หน่วยงาน	ลักษณะงานส่งเสริม MIDL	MID			กลุ่ม เป้าหมาย
				M	I	D	
			13.2) ผลิตรายการโทรทัศน์ “Wow! media exploration” ในช่วงปี พ.ศ.2547 เพื่อให้ความรู้ กับเยาวชนเกี่ยวกับสื่อมวลชน ศึกษา และฝึกให้วิเคราะห์เนื้อหาที่ ปรากฏผ่านสื่อประเภทต่างๆ เช่น หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ หนังสือ การ์ตูน โฆษณา และข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต	/			เด็กและ เยาวชน
14)	Munhwa Broadcasting Corporation (MBC)	องค์กรสื่อ เอกชน	14.1) จัดตั้ง “The Community Media Centres” ทั้งหมด 6 ศูนย์ ทั่วประเทศเปิดโอกาสให้เยาวชน และบุคคลทั่วไปที่สนใจเข้ามา เรียนรู้กระบวนการผลิตสื่อวิดีโอ (video production training) รวมถึงเข้าไปจัดกิจกรรมในโรงเรียน ประถมเพื่อสอนนักเรียนเกี่ยวกับ กระบวนการผลิตสื่อวิดีโออีก ช่องทางหนึ่งด้วย	/			เยาวชน และบุคคล ทั่วไปที่ สนใจ
15)	Daum Communications	บริษัทเอกชน	15.1) จัดทำโครงการ “Youth Voice” โดยเปิดรับข้อเสนอ (proposal) จากเยาวชนที่ต้องการ ผลิตสื่อประเภทต่างๆ และให้ทุน เพื่อดำเนินการผลิต รวมถึงให้ คำแนะนำทางด้านกระบวนการ ผลิต	/			เยาวชน
			15.2) จัดตั้งโรงเรียน “Daum Media School” เพื่อฝึกอบรมให้ เยาวชนสามารถผลิตงานสื่อในเชิง สร้างสรรค์ และแสดงความคิดของ ตนออกมาผ่านสื่อได้ (ดำเนินงาน โดยมูลนิธิ Daum ไม่เสียค่าใช้จ่าย)	/			เยาวชน

ลำดับ	หน่วยงาน	ลักษณะ หน่วยงาน	ลักษณะงานส่งเสริม MIDL	MID			กลุ่ม เป้าหมาย
				M	I	D	
16)	Game Culture Foundation (GCF) ²⁷	ภาคประชาสังคม	16.1) เรียกร้องให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลเกมในเกาหลีได้ร่วมกันออกมาตรฐานทางวิทยาศาสตร์ เพื่อคัดกรองผู้ป่วยที่เป็น “โรคติดเกม” (ต้องการการรักษาโดยแพทย์) ออกจากผู้ที่มีอาการหมกหมุ่นทางอินเทอร์เน็ตมากเกินไป (ไม่ต้องรักษา แต่ใช้วิธีเข้าไปช่วยบริหารจัดการ)			/	สาธารณชน

เมื่อพิจารณาแนวทางการดำเนินนโยบายที่เกี่ยวข้อง คณะผู้วิจัยพบว่า นโยบายมุ่งเน้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงใน 2 ระดับ คือ ระดับโครงสร้างสังคมและระดับปัจเจกบุคคลที่มุ่งเสริมศักยภาพของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ทั้งเด็กและเยาวชน สถาบันครอบครัวและผู้ปกครอง และสถาบันการศึกษา ดังรายละเอียดในตาราง 5.2 ต่อไปนี้

ตาราง 5.2 การวิเคราะห์ระดับและจุดเน้นของนโยบายด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเกาหลีใต้

ระดับนโยบาย	มิติที่เกี่ยวข้อง	หน่วยงาน/ภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง	รูปแบบการดำเนินงาน
โครงสร้างสังคม	พัฒนาองค์ความรู้เกี่ยวกับสื่อและการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และสื่อดิจิทัล	องค์กรกำกับดูแล (KCC)	- ทุนสำหรับการทำวิจัยเพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมและองค์ความรู้ด้านสื่อ (กม.) - ทุนสำหรับโครงการรู้เท่าทัน สื่อ สารสนเทศ และสื่อดิจิทัล

²⁷ Game Culture Foundation (GCF) ก่อตั้งเมื่อปีพ.ศ. 2551 โดยคณะกรรมการส่งเสริมวัฒนธรรมเกม (Council for the Promotion of the Game Culture) ซึ่งเป็นหน่วยงานที่ก่อตั้งโดยรัฐบาลเมื่อปีพ.ศ. 2547 เพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมเกม นำโดยองค์กรอุตสาหกรรมเกมของเกาหลี โดย GCF มีเป้าหมายในการเป็นพื้นที่ให้ภาคเอกชนได้พัฒนาวัฒนธรรมเกม ทั้งนี้ การตั้งคณะกรรมการฯ และหน่วยงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องถือเป็นการวางรากฐานการเปลี่ยนมุมมองต่อเกมว่าเป็นวัฒนธรรมการสันทนาการที่ทั้งครอบครัวสามารถได้รับความเพลิดเพลินร่วมกันได้ ขณะเดียวกัน เพื่อป้องกันพฤติกรรมการใช้เกมในทางที่ผิด หน่วยงานต่างๆ ของรัฐก็พัฒนาระบบการให้คำปรึกษา การอบรมผู้ให้คำปรึกษา เปิดโอกาสในการเข้าถึงวัฒนธรรมเกมให้กับกลุ่มที่ขาดโอกาส ก่อตั้งบริการและระบบการให้คำปรึกษาเกี่ยวกับเกมแบบครบวงจร และดำเนินการสำรวจเกี่ยวกับวัฒนธรรมเกม

ระดับนโยบาย	มิติที่เกี่ยวข้อง	หน่วยงาน/ภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง	รูปแบบการดำเนินงาน
โครงสร้างสังคม	• ให้ความรู้เกี่ยวกับสื่อและการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ และสื่อดิจิทัล • ปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากความเสี่ยงในการใช้สื่อดิจิทัล เช่น ข้อมูลส่วนบุคคล การกลั่นแกล้งออนไลน์ การหลอกลวง ผลกระทบต่อสุขภาพ	• กฎหมายและนโยบายรัฐ • องค์กรกำกับดูแล (KCC) • ภาคประชาสังคม เช่น Game Culture Foundation	• มีเนื้อหาเกี่ยวกับสื่อและการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ และสื่อดิจิทัลในหลักสูตร ทั้งในเนื้อหาวิชาที่เกี่ยวข้องและรายวิชาเฉพาะด้าน • มีกรรมการรับเรื่องร้องเรียนเกี่ยวกับสื่อ (กม.) • การรักษา “โรคติดเกม”
ปัจเจกบุคคล: สถาบันการศึกษาและครู	• ให้ความรู้ด้านสื่อและสื่อมวลชนศึกษา • ปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากความเสี่ยงในการใช้สื่อดิจิทัล	• องค์กรด้านสื่อ เช่น KBI, KPF • ภาคประชาสังคม เช่น เครือข่ายนักการศึกษา/ครู	• อบรมนักศึกษาและนักวิชาชีพเพื่อไปสอนในโรงเรียน • สัมมนาเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลและความรู้
ปัจเจกบุคคล: เด็กและเยาวชน	• ส่งเสริมการใช้สื่อสารสนเทศ และสื่อดิจิทัลอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ • ปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากความเสี่ยงในการใช้สื่อดิจิทัล	• หน่วยงานรัฐ เช่น KACES • องค์กรกำกับดูแล KISCOM • ภาคประชาสังคม • องค์กรสื่อเพื่อการศึกษา (EBS) • ภาคเอกชน เช่น KBC, Daum Communications	• อบรมเฉพาะเรื่อง หรือจัดเป็นหลักสูตร • หนังสือเรียน • รายการโทรทัศน์เพื่อการศึกษาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ และสื่อดิจิทัล
ปัจเจกบุคคล: ครอบครัว/ผู้ปกครอง	• ปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากความเสี่ยงในการใช้สื่อดิจิทัล	• องค์กรกำกับดูแล (KISCOM)	• คู่มือ

งานวิจัยของ Jeong และคณะ (2009) อธิบายว่า การให้การศึกษาด้านสื่อในเกาหลีใต้มีรากฐานมาจากการเคลื่อนไหวของภาคประชาสังคม (Kim, 2004, 2007 อ้างถึงใน Jeong et al, 2009) เนื่องจากในทศวรรษ 1980 ผู้ชมโทรทัศน์มีการเคลื่อนไหวทางสังคมเพื่อสร้างอำนาจต่อรองกับอำนาจรัฐที่ควบคุมโทรทัศน์ในขณะนั้น โดยมีกลุ่มทางศาสนา เช่น YMCA และ Korean Womenlink เป็นผู้นำการเคลื่อนไหวในการให้ความรู้และสร้างความตระหนักรู้ให้กับผู้ชมโทรทัศน์ผ่านกระบวนการวิเคราะห์และวิพากษ์เนื้อหา รวมทั้งการมีส่วนร่วมอย่างแข็งขัน ต่อมาในปลายทศวรรษ 1980 เกาหลีใต้ประสบความสำเร็จในการเปลี่ยนผ่านทางการเมือง รวมทั้งเกิดโทรทัศน์เชิงพาณิชย์ ขณะที่

การควบคุมโทรทัศน์สาธารณะก็ไม่เข้มงวดเหมือนก่อนหน้านี้ส่งผลให้สื่อมีเสรีภาพมากขึ้น การเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมทางการเมืองและสื่อจึงส่งผลต่อการให้การศึกษาด้านสื่อ เนื่องจากภาคประชาสังคมเปลี่ยนเป้าหมายการให้ความรู้จากผู้ชมทั่วไปมาเป็นเด็กและเยาวชน เริ่มมีการสอนเกี่ยวกับสื่อในโรงเรียน แต่ยังเป็นเพียงกิจกรรมเสริมหลักสูตรและไม่เป็นระบบนัก

Jeong และคณะ (2009) ยังชี้ว่า ในทศวรรษที่ 1990 และ 2000 พัฒนาการทางเทคโนโลยีสื่อและการสื่อสารส่งผลให้สื่อมีต้นทุนต่ำ และพฤติกรรมการใช้สื่อเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตชาวเกาหลีใต้มากขึ้น ภาคประชาสังคมโดยเฉพาะนักการศึกษาจึงเห็นความสำคัญของการศึกษาด้านสื่อมากขึ้น เช่น ในปี พ.ศ. 2540 (ค.ศ. 1997) มีการจัดประชุมระดับชาติเรื่องศึกษาเพื่อให้ครู นักวิชาชีพ นักรณรงค์ทางสังคม และนักวิชาการได้แลกเปลี่ยนและอภิปรายกันในประเทศนี้ รวมทั้งให้ความสำคัญกับการใช้สื่อดิจิทัล อินเทอร์เน็ต เกม และเทคโนโลยีการสื่อสารเคลื่อนที่มากขึ้นเมื่อพบว่ามีการใช้ประโยชน์จากสื่อกลุ่มนี้มากขึ้น

5.1.5 บทบาทของหน่วยงานภาครัฐ

นโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานที่ส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเกาหลีใต้เกี่ยวข้องกับหลายภาคส่วนดังที่ได้แจกแจงในตารางข้างต้น ในส่วนระบบกฎหมาย และนโยบายของรัฐมีองค์กรภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับสื่อและศิลปะเป็นผู้ดำเนินงานที่โดดเด่น เช่น KCC และ KISCOM ซึ่งเป็นองค์กรกำกับดูแลสื่อ KPF, KBI และ KACES ซึ่งเป็นหน่วยงานในสังกัดกระทรวงวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว เป็นต้น

นอกจากนี้ องค์กรด้านเด็กและเยาวชน เช่น คณะกรรมการเยาวชนแห่งชาติ (National Youth Commission) ซึ่งสังกัดกระทรวงสุขภาพ สวัสดิการ และกิจการครอบครัว และมีเป้าหมายในการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสภาพแวดล้อมที่เป็นภัยก็จัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เช่น การให้คำปรึกษาและปกป้องเยาวชนจากภัยทางสังคมและวัฒนธรรมที่เป็นผลจากสื่อมวลชน คณะผู้วิจัยวิเคราะห์ว่า แม้หน่วยงานนี้จะมีโครงการและงานวิจัยด้านการศึกษาสื่อที่หลากหลาย แต่ก็เน้นแนวทางการปกป้องคุ้มครอง (protectionism) เนื่องจากเป็นเป้าหมายหลักขององค์กร

อีกตัวอย่างหนึ่งที่โดดเด่นของเกาหลีใต้ คือ แนวทางการป้องกันการติดเกมออนไลน์และการติดอินเทอร์เน็ต แม้จะไม่ได้ระบุถึงการนำแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลมาใช้ อย่างชัดเจน แต่ลักษณะโครงการและข้อเสนอจากงานวิจัยได้สะท้อนให้เห็นว่า การให้ความรู้เรื่องสื่อดิจิทัลมีความสำคัญและเป็นส่วนหนึ่งของการแก้ปัญหาได้

งานวิจัยของ King และคณะ (2018) ซึ่งศึกษาเปรียบเทียบยุทธศาสตร์และแนวทางการป้องกันการติดเกมออนไลน์และการติดอินเทอร์เน็ตในสหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร ออสเตรเลีย จีน เยอรมนี ญี่ปุ่น และเกาหลีใต้ โดยสำรวจจากงานวิจัยเกี่ยวกับประเด็นนี้ พบว่างานวิจัยจากเกาหลีใต้และจีนในเรื่องนี้มีจำนวนมากกว่าฝั่งตะวันตก สะท้อนการให้ความสำคัญและการจัดสรรทรัพยากรในกลุ่มประเทศเอเชียตะวันออกเพื่อจัดการกับปัญหาการเล่นเกมและการใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไป เนื่องจากยอมรับว่าการเล่นเกมและการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นภาวะผิดปกติ และมีอันตรายที่วัดได้ ซึ่งถือเป็นพื้นฐานในการพัฒนาแนวทางการป้องกันอย่างเป็นระบบต่อไป

ขณะที่ในภูมิภาคอื่น โดยเฉพาะสหรัฐอเมริกาและออสเตรเลียยอมรับอันตรายทางอ้อมที่เกี่ยวข้อง ระยะเวลาการใช้ที่นานเกินไป แต่ก็ยังไม่สรุปชัดเจนว่าเป็นภาวะผิดปกติทางจิต (King et al., 2018)

งานวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่า เกาหลีใต้มีแนวทางการทำงานที่โดดเด่น โดยเฉพาะด้านการประสานกับหลายภาคส่วน เนื่องจากเห็นว่าเป็นการคุกคามสุขภาวะของสาธารณะ โดยมีโครงการจากรัฐบาลและแผนยุทธศาสตร์ระยะยาวในการป้องกันทั้ง 3 ระดับ ได้แก่ การป้องกันแบบทั่วไป (universal prevention) การป้องกันกลุ่มเสี่ยงเฉพาะ (selective prevention) และการป้องกันแบบเจาะจง (indicated prevention) (King et al., 2018)

งานวิจัยเกี่ยวกับการป้องกันการติดเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตของเกาหลีใต้ที่ คณะผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์เป็นการศึกษาแนวทางการป้องกันในโรงเรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาในเกาหลีใต้ จำนวน 6 โครงการ โดยใช้แนวทางการให้สุขภาพจิตศึกษา (psycho-education) ที่เน้นการทำความเข้าใจแนวคิดเกี่ยวกับกิจกรรมการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เกิดปัญหา การสอนเรื่องการจัดการความเครียดและการควบคุมตนเอง การพัฒนาความสัมพันธ์ในสังคม ทักษะการตั้งเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตและการจัดสรรเวลา และการระบุกิจกรรมทางเลือก รวมทั้งเชิงกายภาพ ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า กิจกรรมเหล่านี้สามารถลดปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตได้ แต่ก็มีบางโครงการที่ไม่มีผลเปลี่ยนแปลงระดับอาการผิดปกติอย่างชัดเจน

งานวิจัยเหล่านี้เสนอให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องให้ความสำคัญกับการให้ความรู้เรื่องการติดอินเทอร์เน็ตที่ทำได้จริงและเน้นการมีปฏิสัมพันธ์ ควรเป็นการนำแบบไม่ใช่อำนาจนิยมหรือสั่งการ (non-authoritarian leadership) โดยควรเป็นการให้การศึกษาตั้งแต่แรกเริ่ม และควรมีนโยบายด้านสุขภาพเพื่อจัดการกับปัญหานี้ นอกจากนี้ ยังชี้ให้เห็นบทบาทของผู้ปกครองและครู และเสนอให้มีการให้การศึกษาแก่ผู้ปกครอง เช่น การเพิ่มทักษะอินเทอร์เน็ตของผู้ปกครอง รวมถึงคำนึงถึงครอบครัวที่มีสถานะทางสังคมและเศรษฐกิจด้อยกว่า อีกทั้งยังมีงานวิจัยหนึ่ง (Lee et al., 2014 อ้างถึงใน King et al., 2018) ที่ใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการติดตามพฤติกรรมการใช้ เช่น ระบบการติดตามการใช้สมาร์ทโฟน เป็นต้น (King et al., 2018)

King และคณะ (2018) ชี้ว่า ข้อได้เปรียบในการดำเนินงานของเกาหลีใต้ คือ การมีองค์กรที่ให้บริการและวางยุทธศาสตร์ระยะยาว²⁸ ทำให้มีการศึกษาวิจัยเพื่อหาหลักฐานที่ชัดเจน ซึ่ง

²⁸ King et al. (2018: 10) พบว่าโดยมีหน่วยงานรัฐอย่างน้อย 8 องค์กรที่รับผิดชอบปัญหาการเล่นเกมและการใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไป ได้แก่

- 1) กระทรวงวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และการวางแผนอนาคต ที่รับผิดชอบเรื่องการพัฒนาและดูแลยุทธศาสตร์ระดับชาติในการแก้ปัญหา
- 2) กระทรวงวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว ที่ดูแลเกี่ยวกับการแทรกแซง (intervention) โดยเฉพาะปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์ โดยใช้กฎหมายส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม (Game Industry Promotion Act) และโครงการรณรงค์เพื่อสร้างการตระหนักรู้ การสำรวจ และโครงการฝึกอบรมและการรู้เท่าทัน และการให้การดูแลในโรงพยาบาล
- 3) กระทรวงความเท่าเทียมทางเพศสภาพและครอบครัว ทำหน้าที่ดูแลการปกป้องคุ้มครองเยาวชน ตามกฎหมายปกป้องคุ้มครองเยาวชน (Juvenile Protection Act) โดยตั้งศูนย์ให้คำปรึกษาแก่เยาวชน รวมทั้งโรงเรียนประจำที่มีเพื่อการดูแลในระยะสั้น

ถือว่าเป็นจุดเด่นของการศึกษาในประเด็นนี้ที่มักจะไม่มีวิธีการวิจัยที่เป็นแนวทางเดียวกัน คณะผู้วิจัยยังเห็นว่า โครงการของรัฐบาลเกาหลีใต้ยังทำให้บริการด้านการป้องกันการติดเกมเข้าถึงพื้นที่ต่างๆ อย่างกว้างขวาง และเชื่อมโยงกับผู้ให้บริการที่มีอยู่แล้วได้ แต่จุดอ่อนของแนวทางที่รัฐบาลมีบทบาทสูงคือ ภาระด้านภาษีที่สูงขึ้นเพื่อมาตรการดำเนินงานในด้านนี้ และการนำบริการต่างๆ ไปใช้โดยไม่ได้ทดสอบกับท้องถิ่นก่อน รวมถึงการจัดบริการและงบประมาณของรัฐที่ซ้ำซ้อน

ข้อเสนอจากงานวิจัยของ Yang และ Oh (2007 อ้างถึงใน King et al., 2018) สำหรับเกาหลีใต้ คือ การให้ความสำคัญต่อการติดอินเทอร์เน็ตและเกมว่าเป็นนโยบายด้านสุขภาพระดับชาติ และการร่วมมือระหว่างสถาบันการศึกษากับการแพทย์ รวมถึงการเรียกร้องให้มีการเพิ่มทุนสนับสนุนโครงการในโรงเรียนและการศึกษาเกี่ยวกับความผิดปกติและผลกระทบต่อสุขภาพจากการติดอินเทอร์เน็ต เนื่องจากมีประสิทธิผลและประหยัดงบประมาณมากกว่าแนวทางการเยียวยา และได้ผลในเชิงบวก โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กประถมศึกษา (อายุระหว่าง 8-12 ปี) และผู้ปกครอง นอกจากนี้ งานวิจัยของ Joo และ Park (2010 อ้างถึงใน King et al., 2018) ยังเสนอว่า ควรมีนโยบายด้านสุขภาพที่สนับสนุนการให้การศึกษาผู้ปกครองเกี่ยวกับการทำงานของอินเทอร์เน็ต และเกร็ดในการเฝ้าระวังและกำหนดข้อจำกัดในการใช้ เช่น ซอฟต์แวร์ที่ใช้ควบคุม รวมทั้งข้อเสนอแนะให้การศึกษาเยาวชนเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตและเล่นเกมในทางที่ไม่เกิดประโยชน์ โดยใช้สื่อการสอนแบบมีปฏิสัมพันธ์และเน้นภาพ เพื่อกระตุ้นการสะท้อนคิด (self-reflection) มากกว่าจะใช้การสื่อสารแบบต่อต้านการเล่นเกมจากผู้มีอำนาจ รวมถึงการบูรณาการมาตรการเชิงการแพทย์เกี่ยวกับการเล่นเกมและการใช้อินเทอร์เน็ตในโครงการพัฒนาเยาวชนด้วย

5.1.6 บทบาทของสถาบันการศึกษา

งานวิจัยของ Jeong และคณะ (2009) ตั้งข้อสังเกตว่า แต่เดิมสถาบันการศึกษายังไม่มีบทบาทที่โดดเด่นในการดำเนินงานด้านการศึกษาสื่อมากนัก โดยวิเคราะห์ว่า ผู้บริหารโรงเรียนยังมีทัศนคติที่ไม่ยอมรับการศึกษาด้านสื่อ และไม่สนับสนุนการเรียนการสอนด้านสื่อ แม้จะเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมเสริมหลักสูตรก็ตาม โดยเฉพาะในยุครัฐบาลทหารในทศวรรษ 1990 เนื่องจากเป็นแนวคิดที่เกี่ยวพันกับขบวนการเคลื่อนไหวเรียกร้องประชาธิปไตยที่ต่อต้านรัฐบาล แต่เมื่อบริบททาง

4) กระทรวงสาธารณสุขและสวัสดิการดำเนินการวิจัยด้านการแพทย์และพัฒนาโมเดลการรักษา รวมทั้งมีคลินิกสุขภาพจิตกว่า 200 แห่งทั่วประเทศ

5) กระทรวงศึกษาธิการดูแลเรื่องโครงการป้องกันต่างๆ ในโรงเรียน

6) National Information Society Agency (NIA) ทำหน้าที่วางแผนและดำเนินนโยบายเพื่อสนับสนุนงานของกระทรวงศึกษาธิการ มีการก่อตั้งศูนย์ป้องกันการติดอินเทอร์เน็ต (Internet Addiction Prevention Centre) ในปีพ.ศ. 2547 (ค.ศ. 2002) และมีศูนย์ทั่วประเทศอีก 13 แห่ง

7) สถาบันให้คำปรึกษาสำหรับเยาวชนและสวัสดิการแห่งเกาหลี ซึ่งส่งเสริมการบริการป้องกันการติดอินเทอร์เน็ต และให้คำปรึกษา ซึ่งในภายหลังได้ร่วมมือกับศูนย์ระดับชาติสำหรับการรักษาการติดอินเทอร์เน็ตของเยาวชน (National Center for Youth Internet Addiction Treatment: NYIT) เพื่อป้องกันปัญหา

8) Korea Education and Research Information Services (KERIS) และองค์กรปกครองระดับนครบาลของกรุงโซล ได้ร่วมกันสร้างวัฒนธรรมออนไลน์ที่ดีต่อสุขภาพ

การเมือง ภูมิทัศน์สื่อ และเทคโนโลยีทางการสื่อสารเปลี่ยนไป ครูจำนวนหนึ่งเริ่มให้ความสนใจกับสื่อและจัดเป็นรายวิชา เนื่องจากกังวลถึงผลกระทบของสื่อและวัฒนธรรมประชานิยม (popular culture) ที่มีต่อเด็กและเยาวชน (Ahn and Jeon, 1999 อ้างถึงใน Jeong et al., 2009) อย่างไรก็ตาม มุมมองนี้ก็ยังเน้นแนวทางการปกป้องคุ้มครองมากกว่าการวิพากษ์เนื้อหาสื่อ

ต่อมา ครูเริ่มเห็นความสำคัญต่อการรู้เท่าทันสื่อมากขึ้นจึงมีการสร้างเครือข่ายเพื่อแลกเปลี่ยนทัศนะและอุปกรณ์ประกอบการเรียนการสอน จัดการบรรยายและการฝึกอบรมการสอนการรู้เท่าทันสื่อให้ครู แม้สมาชิกของเครือข่ายครูจะมาจากต่างศาสตร์และมีแนวทางการสอนเกี่ยวกับสื่อที่ไม่เหมือนกัน แต่คณะผู้เขียนก็เห็นว่าเครือข่ายกลุ่มครูเป็นตัวอย่างที่มีประสิทธิภาพและประสบความสำเร็จในการเป็นชุมชนการเรียนรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อของโรงเรียน ทั้งยังเสนอแนะให้รัฐและภาคประชาสังคมพัฒนาระบบสนับสนุนให้ชุมชนการเรียนรู้ของครูได้ทำงานร่วมกันเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อไป (Jeong, 2008 อ้างถึงใน Jeong et al., 2009)

จุดเปลี่ยนสำคัญอีกประการหนึ่ง คือ การปฏิรูปหลักสูตรระดับชาติของกระทรวงศึกษาธิการที่เริ่มในปี พ.ศ. 2550 (ค.ศ. 2007) ซึ่งได้ผนวกการศึกษาเกี่ยวกับสื่อเข้าเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรด้วย บทความของ So และ Kang (2014) วิเคราะห์ว่า การปรับหลักสูตรขนาดใหญ่ครั้งนี้สะท้อนความพยายามของเกาหลีใต้ในการแก้ปัญหาในระบบการศึกษาเพื่อรับมือกับความท้าทายของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งไม่ได้มุ่งเป้าไปที่ความเป็นเลิศทางวิชาการหรือผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาเพียงอย่างเดียว แต่ให้ความสำคัญกับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนและความเป็นอิสระในการออกแบบการเรียนการสอนของครูด้วย So และ Kang (2014) เห็นว่าการปฏิรูปหลักสูตรในแนวทางนี้เป็นการเปลี่ยนแปลงระบบการศึกษาจากการนำเสนอความรู้ (knowledge delivery) ไปเป็นการพัฒนาสมรรถนะ (competency development) มากขึ้น

ตัวอย่างการบูรณาการเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในรายวิชาบังคับสำหรับนักเรียนระดับประถมและมัธยมศึกษา (อายุ 5-16 ปี) ได้แก่ วิชาภาษาเกาหลี นักเรียนต้องทำความเข้าใจและผลิตเนื้อหาสื่อ (media texts) ประเภทต่างๆ ได้ เช่นเดียวกับการใช้ภาษาพูดและภาษาเขียน ในส่วนวิชาจริยธรรมจะเน้นความสำคัญของพฤติกรรมที่เหมาะสมในการใช้อินเทอร์เน็ตและการปกป้องข้อมูลส่วนบุคคลและความเป็นส่วนตัว วิชาสังคมศึกษา (social studies) จะครอบคลุมการทำความเข้าใจเชิงวิพากษ์ต่อสื่อมวลชนและวัฒนธรรมประชานิยม และบทบาทของสื่อมวลชนกับเสรีภาพในการพูด ขณะที่วิชาฝึกทักษะ (practical studies) จะเน้นการฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ในการเป็นเครื่องมือดึงและเก็บข้อมูล เป็นต้น นอกจากนี้ ยังมีวิชาเลือกให้นักเรียนได้เรียนรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับสื่อ เช่น วิชา “ภาษาสื่อ (media language)” ที่เน้นการตีความและการสร้างความหมายของเนื้อหาสื่อ และวิชากิจกรรมเสรี (free activities) ที่ครูจะสอนหัวข้อใดๆ ก็ได้ที่เห็นว่ามีประสิทธิภาพในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน โดยการศึกษาด้านสื่อก็เป็นหนึ่งใน 35 หัวข้อที่สามารถนำมาสอนได้ (Jeong et al., 2009: เน้นข้อความตามต้นฉบับ) เช่นเดียวกับแนวทางการดำเนินนโยบายของรัฐ คณะผู้วิจัยมองว่า แม้การเปลี่ยนแปลงหลักสูตรจะทำให้เด็กและเยาวชนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับสื่อ แต่แนวทางในการศึกษาสื่อค่อนข้างจำกัดเพราะสะท้อนมุมมองการปกป้องคุ้มครอง กล่าวคือ เน้นให้เห็นมิติเชิงลบและเน้นการนำไปใช้มากกว่าการคิดวิเคราะห์ (Jeong et al., 2009)

งานวิจัยอีกงานหนึ่งที่วิเคราะห์นโยบายและหลักสูตรการศึกษาเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล (digital media education) สำหรับเยาวชนเกาหลีใต้ คือ งานของ Park และ Biddix (2008) ที่พบว่า การปรับหลักสูตรเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันดิจิทัลมีเป้าหมายเพื่อการเสริมพลังให้เยาวชนเรียนรู้ในการใช้สื่อดิจิทัลและเนื้อหาสื่อเพื่อให้ได้ประโยชน์สูงสุด และเพื่อการปกป้องคุ้มครองเยาวชนจากอิทธิพลของสื่อใหม่ที่เป็นอันตรายต่อการพัฒนาตนเอง โดยแบ่งการให้การศึกษาด้านการรู้เท่าทันสื่อออกเป็น 3 มิติ ได้แก่ 1) การตระหนักรู้ 2) การเข้าถึงฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ และ 3) ทักษะด้านดิจิทัล (Park and Biddix, 2008)

การสำรวจเบื้องต้นในงานวิจัย พบว่า มีความไม่เท่าเทียมกันในการเข้าถึงอุปกรณ์และบริการสื่อดิจิทัลของเยาวชน แต่เมื่อเยาวชนมีแนวโน้มให้ความสนใจและใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัลอย่างแพร่หลายในหลาภูมิทัศน์มากขึ้น รัฐบาลจึงนํานโยบายการเพิ่มความตระหนักรู้เกี่ยวกับสื่อดิจิทัลมาใช้ผ่านกิจกรรมการรณรงค์และกิจกรรมต่างๆ เช่น โครงการเฝ้าระวังเนื้อหาที่เป็นอันตรายและผิดกฎหมายในสื่อดิจิทัลที่เป็นที่นิยมของเด็กและเยาวชน การศึกษาแบบ E-learning และ U-learning²⁹ นโยบายพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัลในโรงเรียนเพื่อให้นักเรียนสามารถเข้าถึงคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตได้อย่างทั่วถึง รวมถึงการอบรมให้ครูและผู้บริหารการศึกษาเพื่อลดโอกาสการเปิดรับเนื้อหาออนไลน์ที่ไม่เหมาะสมของเด็กและการพัฒนา “ตัวบ่งชี้เกี่ยวกับจริยธรรมทางไซเบอร์ (Cyberethics Indicator)” ในปี พ.ศ.2547 (ค.ศ. 2004) (Park and Biddix, 2008: เน้นข้อความตามต้นฉบับ)

อย่างไรก็ตาม Park และ Biddix (2008) ตั้งข้อสังเกตว่า การที่ผู้กำหนดนโยบายเห็นว่าสังคมสารสนเทศจะนำไปสู่การพัฒนาประเทศผ่านการพัฒนาโครงสร้างดิจิทัล เช่น การสมัครบรอดแบนด์อินเทอร์เน็ตและการแพร่กระจายของสื่อดิจิทัลถูกนักวิชาการบางกลุ่มวิพากษ์วิจารณ์ว่าเป็นวิสัยทัศน์ที่มองโลกในแง่ดีจนเกินไป เพราะยังสะท้อนความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลและความเข้าใจที่บิดเบือนเกี่ยวกับผลจากเทคโนโลยีดิจิทัลอยู่ ผู้วิจัยจึงเสนอแนะว่า รัฐบาลเกาหลีใต้ควรส่งเสริมให้มีการขยายขอบเขตของหลักสูตรที่สอนการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัยและรับผิดชอบ เนื่องจากเด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงและใช้สื่อได้อย่างแพร่หลาย ดังนั้น ความพยายามในอนาคตจึงควรเน้นการสร้าง ความเข้าใจเกี่ยวกับบทบาทและผลของสื่อดิจิทัลต่างๆ ไป และสื่อใหม่ๆ ที่มีต่อปัจเจกบุคคลและสังคม นอกจากนี้ ยังเสนอให้รัฐบาลประสานความร่วมมือกับภาคส่วนต่างๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมในการอภิปรายและหาแนวทางใหม่ๆ เกี่ยวกับการให้การศึกษาด้านสื่อดิจิทัล โดยเฉพาะผู้ปกครองและผู้ให้บริการสื่อ รวมไปถึงเครือข่ายระดับนานาชาติ จนนำไปสู่การกำหนดแผนการดำเนินงานด้านนี้ร่วมกัน

²⁹ Ubiquitous Learning หรือ u-learning หมายถึงการเรียนการสอนที่มีเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ทั้งอุปกรณ์การสื่อสารเคลื่อนที่และระบบอินเทอร์เน็ตที่ช่วยให้ผู้สอนและผู้เรียนสามารถเข้าถึงการเรียนการสอนและแหล่งสารสนเทศได้ทุกที่ทุกเวลา อ่านเพิ่มเติมได้ใน นวพรรษ เพชรมณี และ ประจักษ์นันท์ นิลสุข. (2553). Ubiquitous Learning อัจฉริยะแห่งการล่องรู้บริบท. *วารสารวิทยบริการ*, 21 (1): 23-32 เข้าถึงได้จาก <https://journal.oas.psu.ac.th/index.php/asj/article/viewFile/223/170>

นอกจากการปรับปรุงหลักสูตรแล้ว ยังมีงานวิจัยที่ชี้ให้เห็นการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในโรงเรียนผ่านการให้ความสำคัญกับบทบาทของบรรณารักษ์ประจำห้องสมุด โรงเรียนในการส่งเสริมและให้การศึกษาด้านการรู้เท่าทันสารสนเทศด้วย โดยงานวิจัยที่เปรียบเทียบ บทบาทของบรรณารักษ์ประจำโรงเรียนในฮ่องกง นครเซี่ยงไฮ้ของจีน นครไทเปของไต้หวัน เกาหลีใต้ และญี่ปุ่นของ Lo และคณะ (2014) พบว่า บรรณารักษ์ประจำโรงเรียนในนครไทเปของไต้หวัน และ กรุงโซลกับนครปูซานของเกาหลีใต้มีหน้าที่และความรับผิดชอบในฐานะครูสอนทักษะการรู้เท่าทัน สารสนเทศมากกว่ากลุ่มตัวอย่างในเมือง/ประเทศอื่นๆ ปัจจัยหนึ่งที่น่าไปสู่อีกค้นพบดังกล่าวคือ การที่ รัฐบาลมีความพยายามพัฒนาระบบห้องสมุดโดยมีแผนแม่บท 5 ปี (ค.ศ.2003-2007) เพื่อปรับ ห้องสมุดโรงเรียนให้ทันสมัยและจ้างบรรณารักษ์อาชีพมาประจำห้องสมุด เพื่อส่งเสริมการใช้ห้องสมุด ในการเรียนการสอนและบูรณาการการใช้ห้องสมุดเข้ากับหลักสูตรของโรงเรียนโดยรวม (Han, 2006 อ้างถึงใน Lo et al., 2014)

งานวิจัยของ Han (2006, อ้างถึงใน Lo et al., 2014) วิเคราะห์ว่า การที่รัฐบาลให้ ความสำคัญกับโครงสร้างพื้นฐานด้านสารสนเทศ รวมถึงพัฒนาระบบห้องสมุดให้ทันสมัยทั้งในเชิง กายภาพและคุณภาพของหนังสือเป็นเพราะรัฐบาลเห็นว่าการศึกษเป็นรากฐานในการสร้างเศรษฐกิจ ที่เข้มแข็งจึงประกาศใช้นโยบายด้านการศึกษาตามปรัชญาการศึกษาแบบประชาธิปไตยและ พิพัฒนิยม (progressivism)³⁰ ซึ่งกลายเป็นสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการดำเนินงานของห้องสมุด โรงเรียน

บรรณารักษ์จึงสามารถทำหน้าที่สอนทักษะการรู้เท่าทันสารสนเทศทั้งในฐานะที่เป็น หัวข้อเฉพาะและสอนร่วมกับครูในรายวิชาอื่นๆ อีกทั้งยังมีบทบาทส่งเสริมการรู้เท่าทันสารสนเทศที่ไม่ เกี่ยวกับการสอน เช่น การแนะนำนักเรียนในการเลือกแหล่งข้อมูลที่เหมาะสมสำหรับโครงการที่ทำ การแนะนำครูในการระบุแหล่งข้อมูลที่เหมาะสมสำหรับการสอน การจัดการฝึกอบรมการใช้ แหล่งข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ของห้องสมุดให้ครูและนักเรียน การปฐมนิเทศการใช้ห้องสมุดให้กับครูใหม่ เป็นต้น

Han (2006 อ้างถึงใน Lo et al., 2014) ยังอธิบายว่าระบบห้องสมุดดิจิทัล (Digital Library System: DLS) ของเครือข่ายโรงเรียนซึ่งเชื่อมต่อกับระบบสารสนเทศด้านการศึกษา ระดับประเทศ หรือ EDUNET³¹ ช่วยให้บรรณารักษ์ประจำโรงเรียนสามารถทำหน้าที่พื้นฐานใน

³⁰ ปรัชญาการศึกษาแบบพิพัฒนิยมหรือพิพัฒนาการนิยม (progressivism) ให้ความสำคัญกับการศึกษาในฐานะ กระบวนการถ่ายทอดทางวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงไปตามบริบทแวดล้อม ดังนั้น นักการศึกษาในแนวทางนี้จึงเน้น การเรียนที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มีอิสระในความคิด เน้นการแก้ปัญหา ความร่วมมือ และการมีส่วนร่วมตามวิถี ประชาธิปไตย โดยครูมีบทบาทเป็นผู้ให้คำแนะนำและคำปรึกษา เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในสิ่งที่สนใจและสัมพันธ์กับ การใช้ชีวิตของตน รวมถึงสามารถนำประสบการณ์ที่ได้ไปปรับใช้ในการใช้ชีวิตในอนาคตต่อไป (อ่านเพิ่มเติมได้ที่ <http://www.moe.go.th/datacenter/index.php?mod=Courses&op=showcontent&cid=151&qid=&lid=1370&sid=&page=> เข้าถึงเมื่อ 15 กุมภาพันธ์ 2562)

³¹ ระบบ EDUNET ดำเนินการโดย the Korean Education and Research Information Service มีเป้าหมาย เพื่อพัฒนาคุณภาพของการศึกษาสำหรับนักเรียนประถมและมัธยม ผ่านศูนย์การสอนและการเรียนรู้ รวมถึงพัฒนา

การเป็นศูนย์การสนับสนุนการเรียนการสอน ศูนย์การอ่าน และศูนย์วัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากระบบห้องสมุดดิจิทัลสามารถเชื่อมต่อห้องสมุดโรงเรียนและห้องสมุดสาธารณะเพื่อให้แบ่งปันฐานข้อมูลและรายการหนังสือออนไลน์ได้

งานวิจัยของ Seok และ DaCosta (2017) ชี้ให้เห็นการส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสารสนเทศในโรงเรียนสำหรับเด็กและเยาวชนอีกกลุ่มที่มักไม่ค่อยถูกพูดถึงและศึกษาวิจัยมากนัก คือ กลุ่มที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา (intellectual disability) งานวิจัยพบว่า นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญามีความสนใจในการใช้ประโยชน์จากเครื่องมือดิจิทัล นอกจากนี้ยังพบว่า กลุ่มนักเรียนที่มีความสนใจใช้อุปกรณ์ดิจิทัลและมีการรู้เท่าทันมากกว่าอาจต้องการการสนับสนุนในการใช้ชีวิตประจำวันทั้งที่บ้านและชุมชนน้อยกว่า เนื่องจากสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเป็นอิสระในเวลาและสถานที่ใดก็ได้โดยไม่ต้องมีการกำกับ ดังนั้น เมื่อนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาต้องการการสนับสนุนน้อยในการทำกิจกรรมการใช้ชีวิตในชุมชนและมีระดับวุฒิภาวะทางสังคมสูง พวกเขาจะสามารถใช้ประโยชน์และได้รับความเพลิดเพลินจากกิจกรรมทางสังคมที่เกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้เท่าทันดิจิทัลได้มากกว่าและดีกว่า

คณะผู้วิจัยจึงเสนอว่า การสอนเรื่องการรู้เท่าทันดิจิทัลสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญามีความจำเป็นอย่างยิ่ง และควรใช้การเรียนการสอนที่เป็นการประยุกต์ใช้มากกว่าการเรียนรู้แบบธรรมดา เช่น การทดลองทำ การฝึกอบรมผ่านการสื่อสารที่เน้นกราฟิก หรือการเรียนรู้แบบออนไลน์ ซึ่งเป็นแนวทางใกล้เคียงกับกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีพ (lifelong learning activities) (Seok and DaCosta, 2017)

5.1.7 บทบาทขององค์กรสื่อและภาคเอกชน

ส่วนการดำเนินงานด้านการศึกษาสื่อโดยองค์กรสื่อและผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตมักเน้นทักษะเชิงปฏิบัติ องค์กรสื่อจะเน้นกลุ่มเป้าหมายประชาชนทั่วไปและการผลิตวิดีโอ ขณะที่ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตเน้นสนับสนุนเด็กและเยาวชนในการผลิตและเผยแพร่เนื้อหาที่มีเดีย แม้จะมีความพยายามในการสร้างนวัตกรรม แต่การศึกษาด้านสื่อที่ดำเนินงานโดยภาคอุตสาหกรรมสื่อก็ยังมีข้อจำกัดเนื่องจากให้ความสำคัญมากกับการฝึกอบรมทักษะด้านการผลิตสื่อ คณะผู้เขียนจึงตั้งข้อสังเกตว่าน่าจะมีการใส่ใจกับประเด็นด้านการเสริมสร้างสภาพแวดล้อมทางการสื่อสารที่ดีขึ้นด้วย โดยเปิดโอกาสให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องอย่างแข็งขันและสามารถวิพากษ์ได้ (Jeong et al., 2009)

5.1.8 บทบาทของภาคประชาสังคม

แม้การอธิบายข้างต้นจะแสดงให้เห็นบทบาทของภาครัฐและสถาบันการศึกษาในการส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ซึ่งเน้นแนวทางการปกป้องคุ้มครอง และบทบาทของภาคเอกชนที่เน้นทักษะการใช้และผลิตสื่อ แต่การศึกษาของ Jeong และคณะ (2009) ชี้ให้เห็นว่าการดำเนินงานเกี่ยวกับการศึกษาด้านสื่อของภาคประชาสังคมช่วยเน้นมิติการวิพากษ์สื่อและสิทธิ

การสื่อสารให้ชัดเจนขึ้น และสามารถสนับสนุนการเรียนการสอนเกี่ยวกับสื่อของภาคส่วนอื่นๆ ที่เน้นเรื่องการปกป้องคุ้มครองและการใช้ประโยชน์จากสื่อมวลชน สารสนเทศ และสื่อดิจิทัลได้

การศึกษาชิ้นนี้ยังวิเคราะห์ว่า การดำเนินงานของภาคประชาสังคมสอดคล้องกับเจตนารมณ์ในยุคแรกเริ่มของการศึกษาด้านสื่อ เนื่องจากเห็นว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นฐานคิดหนึ่งในการเคลื่อนไหวทางสังคมของพลเมืองจึงเน้นโครงการและกิจกรรมด้านการวิพากษ์เนื้อหาสื่อ ขณะที่บางโครงการก็มีเป้าหมายในการปกป้องและพัฒนาสิทธิของกลุ่มคนต่างๆ เช่น สิทธิผู้พิการ การปกป้องสิ่งแวดล้อม การสร้างความตระหนักรู้ในประเด็นสาธารณะ การปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน และสิทธิของกลุ่มเพศสภาพ

Jeong และคณะ (2009) จำแนกการดำเนินงานที่เกี่ยวกับการให้ศึกษาด้านสื่อของภาคประชาสังคมออกเป็น 3 แนวทาง ได้แก่ 1) การจับจ้องมองสื่อ (media watch) ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นการติดตามสื่อมวลชน อันเป็นส่วนหนึ่งของการเคลื่อนไหวด้านการจับจ้องสื่อในระดับประเทศและระดับโลกที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาประชาธิปไตย 2) การรู้เท่าทันสื่อ (media literacy) ซึ่งมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาสิทธิของผู้ชมผ่านการวิพากษ์เนื้อหาสื่อ และ 3) การผลิตสื่อ (media production) ที่ไม่เพียงแต่พัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของผู้ชมผ่านการผลิต แต่ยังเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้แสดงความเห็นผ่านสื่ออย่างจริงจังมากกว่าที่จะวิเคราะห์และวิพากษ์เนื้อหาสื่ออย่างเดียว ทั้งนี้ การจับจ้องมองสื่อและการรู้เท่าทันสื่อมุ่งเป้าเพื่อพัฒนาความตระหนักรู้ในประเด็นสาธารณะและสวัสดิการสำหรับผู้ชม ขณะที่การผลิตสื่อถือเป็นการเคลื่อนไหวที่เข้มข้นกว่า เนื่องจากมุ่งพัฒนาสิทธิของผู้ชมไปพร้อมๆ กับการตระหนักถึงสิทธิในการเข้าถึงพื้นที่สาธารณะและองค์กรสาธารณะผ่านการเสริมสร้างศักยภาพของปัจเจกบุคคลในการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ นอกจากนี้ การเติบโตของการให้ศึกษาด้านการผลิตสื่อก็ยังสอดคล้องกับการขยายอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีดิจิทัลในประเทศ

งานวิจัยหนึ่งที่แสดงให้เห็นการนำทักษะการรู้เท่าทันสื่อและการผลิตสื่อมาเป็นเครื่องมือในการทำความเข้าใจตนเองและสื่อสารอัตลักษณ์ของวัยรุ่น คือ งานของ Jang และ Kang (2019) ที่สังเกตการณ์กิจกรรมของชมรมสื่อ (media club) ในโรงเรียนสำหรับเยาวชนผู้ลี้ภัยชาวเกาหลีเหนือ โดยมีศิลปินเป็นอาสาสมัครมาสอนและให้คำปรึกษา ผู้วิจัยพบว่า สำหรับเยาวชนชาวเกาหลีเหนือ สื่อยังไม่เป็นหัวข้อที่ได้รับความสำคัญทั้งในเชิงวิชาการและการศึกษาจึงเห็นว่า เยาวชนผู้ลี้ภัยที่เข้าถึงอุปกรณ์ดิจิทัลและวัฒนธรรมประชานิยมอย่างจำกัดอาจรู้สึกแปลกแยกและไร้ความสามารถเมื่อมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนชาวเกาหลีใต้ ดังนั้นการฝึกทักษะด้านการใช้สื่อและการรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้เยาวชนผู้ลี้ภัยชาวเกาหลีเหนือเข้าถึงและมีส่วนร่วมอย่างเข้มข้นกับปฏิบัติการทางวัฒนธรรมในเกาหลีใต้ได้

ผู้วิจัยพบว่า กิจกรรมของชมรมสื่อ ได้แก่ การทำศิลปะภาพปะติด (collage art) โดยเลือกภาพจากหนังสือพิมพ์และนิตยสารนำมาประกอบกันเป็นภาพเพื่อเล่าเรื่องเกี่ยวกับประสบการณ์ในอดีต ปัจจุบัน และความคาดหวังในอนาคต หรือการให้นักเรียนถ่ายภาพกิจกรรมที่แสดงถึงความหวังของตนแล้วแชร์ภาพนั้นทางโซเชียลมีเดียและในห้องเรียน รวมถึงการให้นักเรียนผลิตมิวสิกวิดีโอประกอบเพลงยอดนิยมของเกาหลีใต้ เพื่อให้ได้ฝึกการสร้างเรื่องราว การเขียนบท สร้างสตอรี่บอร์ด คัดเลือกและฝึกฝนนักแสดง ถ่ายทำ ตัดต่อ และนำเสนอขึ้น ช่วยให้นักเรียนได้สื่อสาร

ประสบการณ์ของตนเอง และเรียนรู้เรื่องที่สอดประสานระหว่างชีวิตในเกาหลีเหนือและเกาหลีใต้ อดีตและปัจจุบัน ความฝันและความเป็นจริง รวมถึงสิ่งที่เปี่ยมล้นกับจินตคติ (imagination) นอกจากนี้ยังเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความเห็นในประเด็นที่มักไม่ค่อยได้พูดถึง เช่น ความทุกข์ยากของการต้องอยู่อย่างหลบๆ ซ่อนๆ ขณะที่อาศัยอยู่ในประเทศจีน หรือความฝันในอนาคตที่ยากเป็นแพทย์ นักเรียนยังเห็นว่า ชมรมสื่อเป็นพื้นที่แห่งเสรีภาพผ่านการศึกษาจากประสบการณ์ของตนเอง ทำให้ได้สื่อสารและแบ่งปันเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตและความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น โดยที่ไม่ได้รู้สึกอ่อนไหวหรือไม่มั่นคง เนื่องจากเป็นเรื่องที่ถูกสร้างขึ้นใหม่ผ่านโลกที่สื่อสารผ่านกล้อง เช่น ภาพจากนิตยสาร ภาพถ่ายสิ่งของอื่นๆ และมิวสิควิดีโอ เป็นต้น นอกจากนี้นักเรียนยังได้ร่วมกันประกอบสร้างสัญญาณของความเป็นตัวตนของพวกเขาขึ้น ทำให้ไม่มีใครคนใดคนหนึ่งรู้สึกว่าคุณทอดทิ้งและต้องการออกจากกลุ่ม

Jang และ Kang (2019) ชี้ด้วยว่า สื่อมีบทบาทอันทรงพลังในการสร้างและเผยแพร่ภาพตัวแทนเกี่ยวกับเรื่องเล่าหลัก ผู้ลี้ภัยชาวเกาหลีเหนือในเกาหลีใต้ก็มักจะถูกฉายภาพโดยผู้ผลิตสื่อที่ไม่ใช่ผู้ลี้ภัย ในการศึกษาครั้งนี้ เยาวชนผู้ลี้ภัยชาวเกาหลีเหนือกลายเป็นทั้งผู้ผลิตและหัวข้อของการผลิตสื่อ ในบทบาทเช่นนี้ พวกเขาไม่ได้ถูกตีกรอบอยู่ในข้อของความเป็นเกาหลีเหนือหรือใต้ แต่เป็นในพื้นที่ที่สามที่ทำให้พวกเขาได้สะท้อนคิดและตระหนักในอัตลักษณ์ของตัวเอง

ตัวอย่างการดำเนินงานนี้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Jeong และคณะ (2009) ที่วิเคราะห์ว่า การให้การศึกษาด้านสื่อที่ดำเนินงานโดยภาคประชาสังคมสะท้อนคุณลักษณะบางประการของสังคมเกาหลี โดยเฉพาะการจำกัดเสรีภาพในการแสดงความเห็นและความไม่เชื่อมั่นต่อสื่อ เนื่องจากสื่อไม่แสดงบทบาทที่สังคมคาดหวังในฐานะสถาบันทางสังคมในระบอบการปกครองแบบอำนาจนิยม ในบริบทนี้การศึกษาด้านสื่อของภาคประชาสังคมจึงชี้ให้เห็นทิศทางการทำงานด้านการศึกษาด้านสื่อของภาคประชาสังคมในอนาคต ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมของสื่อและเงื่อนไขทางการศึกษาที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ (Jeong et al., 2009)

เมื่อพิจารณาการดำเนินนโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของภาคส่วนต่างๆ Jeong และคณะ (2009) วิเคราะห์ว่า การศึกษาด้านสื่อในเกาหลีใต้มีรากฐานมาจากการเคลื่อนไหวทางสังคมจึงน่าจะนำไปเป็นฐานคิดสำหรับการดำเนินงานด้านนี้ต่อไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งท่ามกลางวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมที่เพิ่มขึ้นในสังคมเกาหลีในปัจจุบันที่มีสื่อดิจิทัลเป็นตัวขับเคลื่อน คณะผู้เขียนเสนอแนะให้มโนนโยบายและหลักสูตรการศึกษาด้านสื่อที่มีระบบและสม่ำเสมอ รวมทั้งรัฐควรให้การสนับสนุนเครือข่ายครู นักการศึกษา และนักวิชาการ และเครือข่ายอื่นๆ ในการพัฒนาองค์ความรู้ การเรียนการสอน และการประเมินผลสัมฤทธิ์ของการดำเนินงานด้านนี้ นอกจากนี้คณะผู้เขียนยังตั้งข้อสังเกตเรื่องการทับซ้อนกันของนโยบายและงบประมาณของงานด้านการให้การศึกษาด้านสื่อระหว่างหน่วยงานภาครัฐที่รับผิดชอบนโยบาย เช่น KPF, KACES และศูนย์สื่อชุมชนของ MBC ซึ่งมีโครงการฝึกอบรมและส่งผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อไปประจำตามโรงเรียนคล้ายๆ กัน ดังนั้นควรมีนโยบายที่เป็นระบบและมีประสิทธิภาพในการฝึกอบรมและส่งผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อไปประจำตามโรงเรียนเพื่อให้ใช้ประโยชน์ได้สูงสุด เป็นต้น รวมทั้งเสนอแนะให้มีการจัดตั้งคณะกรรมการด้านการศึกษาด้านสื่อ (media education committee) เพื่อพัฒนานโยบายเกี่ยวกับการศึกษาด้านสื่อ

ให้ชัดเจน เป็นเอกภาพ เป็นผู้ตัดสินใจเรื่องการจัดสรรงบประมาณและจัดลำดับความสำคัญของงาน เพื่อให้ไม่ให้งานทับซ้อนกันและขัดผลประโยชน์กันระหว่างหน่วยงานต่างๆ เป็นต้น (Jeong et al., 2009)

กล่าวโดยสรุป ผลการวิจัยเอกสารแสดงให้เห็นว่า การดำเนินนโยบาย แนวทาง รูปแบบ การดำเนินงานในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเกาหลีใต้เกี่ยวข้องกับหลายภาคส่วน ทั้งรัฐ สถาบันการศึกษา เอกชน และภาคประชาสังคม โดยบทบาทของภาครัฐและสถาบันการศึกษามีความโดดเด่นในด้านการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากภัยและความเสี่ยงของสื่อ โดยเฉพาะสื่อออนไลน์และดิจิทัล เช่น การจัดประเภทและระบบการกลั่นกรองเนื้อหาทางอินเทอร์เน็ตที่เป็นภัย ซึ่งถูกวิจารณ์ว่าได้รับอิทธิพลจากรัฐในการกำหนดประเภทเนื้อหาเพื่อปิดกั้นการเข้าถึงเว็บไซต์ การป้องกันและเฝ้าระวังจากการเสพติดเกมออนไลน์และการใช้อินเทอร์เน็ตเกินปกติ ซึ่งรัฐบาลเกาหลีใต้เห็นว่าเป็นภัยคุกคามพัฒนาการของเด็กและเยาวชนที่เทียบเท่ากับการเสพติดรูปแบบอื่นๆ ทว่าแม้จะมีการอบรมทักษะการผลิตสื่อและการใช้สื่อออนไลน์ แต่ก็เกินไปเพื่อพัฒนาทักษะการใช้ประโยชน์จากสื่อสำหรับการเป็นแรงงานคุณภาพในระดับปัจเจกบุคคลมากกว่า การเสริมสร้างเสรีภาพในการสื่อสาร เข้าถึงข้อมูลข่าวสาร และแสดงความคิดเห็นของพลเมืองในสังคม

ถึงกระนั้น ผลการวิจัยก็พบความพยายามในการดำเนินนโยบายด้านการศึกษาจากการปฏิรูปหลักสูตรที่ผนวกการศึกษาด้านสื่อเข้าไปในรายวิชาและการเรียนการสอนที่มุ่งให้นักเรียนใช้ประโยชน์จากสื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพและรับผิดชอบ รวมถึงโครงการของภาคประชาสังคมที่ฝึกการคิดวิเคราะห์ การวิพากษ์สื่อ ความเข้าใจธรรมชาติและบทบาทของสื่อในสังคมประชาธิปไตย ทักษะการผลิตสื่อและการสร้างพื้นที่ให้เด็กและเยาวชนได้เผยแพร่สื่อที่ผลิตเอง รวมถึงความเข้าใจด้านสุนทรียะของสื่อ เช่น โครงการอบรมด้านศิลปะและการผลิตสื่อให้กับเด็กและเยาวชน และการอบรมครูและผู้สอนด้านสื่อสำหรับโรงเรียน เป็นต้น ซึ่งถือเป็นปัจจัยที่เอื้อต่อการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยสำหรับสังคม

ข้อค้นพบนี้ยังสะท้อนความเข้าใจและจุดเน้นที่ต่างกันระหว่างภาครัฐ สถาบันการศึกษา อุตสาหกรรมสื่อ และภาคประชาสังคมเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเยาวชน กล่าวคือ ภาครัฐและอุตสาหกรรมสื่อมักเน้นแนวทางการปกป้องคุ้มครอง เช่น การศึกษาที่สร้างความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อ การปกป้องและเฝ้าระวังเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาและพฤติกรรมการใช้สื่อที่มีความเสี่ยง รวมถึงการเผยแพร่เนื้อหาที่เห็นว่าจะเป็นประโยชน์ต่อเด็กและเยาวชน ขณะที่ภาคประชาสังคม โดยเฉพาะองค์กรที่เคลื่อนไหวด้านสิทธิและสังคมประชาธิปไตย มักให้ความสำคัญกับการคิดวิเคราะห์ การวิพากษ์สื่อและเนื้อหาสื่อ รวมถึงการใช้สื่อและสร้างสรรค์เนื้อหาสื่อของเด็กและเยาวชน ซึ่งถือเป็นสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับพลเมืองสังคมประชาธิปไตยในยุคดิจิทัล

5.2 สิงคโปร์

5.2.1 ภูมิทัศน์และสถานการณ์สื่อของสิงคโปร์

หนังสือพิมพ์ฉบับเด่นๆ ของสิงคโปร์ส่วนใหญ่อยู่ภายใต้การบริหารงานของ Singapore Press Holdings (SPH) ซึ่งเป็นบริษัทมหาชนและถือหุ้นโดยเอกชนทั่วไป มีหนังสือพิมพ์เด่นในตลาดกลุ่มคนทั่วไป คือ The Straits Times ซึ่งมียอดจำหน่ายสูงที่สุดในสิงคโปร์ และในตลาดกลุ่มนักธุรกิจ

คือ The Business Times นอกจากนั้นยังมีหนังสือพิมพ์เด่นในภาษาอื่นๆ เช่น Lianhe Zaobao (ภาษาจีนกลาง) ส่วนนิตยสารฉบับเด่นๆ ของสิงคโปร์ส่วนใหญ่อยู่ภายใต้การบริหารงานของ SPH และ Mediacorp โดยเน้นเกี่ยวกับไลฟ์สไตล์ แฟชั่น และความบันเทิงทั่วไป นิตยสารเกือบทุกฉบับมีให้อ่านทั้งในรูปแบบกระดาษและออนไลน์ (PR Newswire, 2014)

สำหรับสื่อแพร่ภาพกระจายเสียง สิงคโปร์มีสถานีวิทยุทั้งหมด 19 สถานี และส่วนใหญ่อยู่ภายใต้การบริหารงานของ Mediacorp (11 สถานี) โดยสถานีที่มีจำนวนผู้ฟังมากที่สุด 4 อันดับในปี พ.ศ.2560 คือ Love 97.2 FM (จีนกลาง) Y.E.S. 93.3 FM (จีนกลาง) Capital 95.8 FM (จีนกลาง) และ Class 95 FM (อังกฤษ) (Wikipedia, 20 กุมภาพันธ์ 2018) สิงคโปร์มีสถานีโทรทัศน์ในระบบดิจิทัลทั้งหมด 8 สถานีออกอากาศครอบคลุม 4 ภาษา คือ ภาษาอังกฤษ ภาษาจีนกลาง ภาษามาลเลย์ และภาษาทมิฬ โดยทั้งหมดอยู่ภายใต้การบริหารงานของ Mediacorp ซึ่งเป็นบริษัทที่ถือหุ้นโดยรัฐบาลสิงคโปร์ (Wikipedia, 3 มีนาคม 2018)

หนังสือพิมพ์และสื่อดั้งเดิมในสิงคโปร์เกือบจะทั้งหมดเพิ่มช่องทางการนำเสนอเนื้อหาบนโลกออนไลน์ และเว็บไซต์ข่าวที่มีผู้เข้าชมอันดับต้นๆ ของประเทศส่วนใหญ่อยู่ภายใต้การบริหารงานของ SPH และ Mediacorp เช่น The Straits Times Online, Zaobao.com, AsiaOne เป็นต้น

ในปี พ.ศ.2559 Freedom House (2016) จัดให้เสรีภาพสื่อในสิงคโปร์อยู่ในเกณฑ์ “Not Free” (ไม่มีเสรีภาพ) โดยให้คะแนน 67/100 แม้ว่ามาตรา 14 ของรัฐธรรมนูญสิงคโปร์จะบัญญัติเกี่ยวกับสิทธิเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นและเสรีภาพของสื่อมวลชนเอาไว้ แต่ในทางปฏิบัติก็ยังคงถูกรัฐบาลควบคุมอย่างเข้มงวด โดยกฎหมายเกี่ยวกับหนังสือพิมพ์และสื่อสิ่งพิมพ์ กฎหมายการหมิ่นประมาท และกฎหมายความมั่นคงภายใน (internal security act) ซึ่งอนุญาตให้เจ้าหน้าที่รัฐยับยั้งการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง การเหยียดเชื้อชาติและศาสนา ความมั่นคง และการแทรกแซงการเมืองในประเทศ นอกจากนั้นยังมีการใช้กฎหมายการยุยงปลุกปั่น (sedition act) เพื่อป้องปรามไม่ให้ประชาชนพูดหรือเผยแพร่ข้อความใดๆ ที่ทำให้เกิดความวุ่นวายในสังคม (Freedom House, 2016)

เมื่อพิจารณาบรรยากาศทางการเมืองของสิงคโปร์ Freedom House ยังระบุว่า พรรค People's Action Party (PAP) เป็นพรรคการเมืองเดียวที่ปกครองสิงคโปร์มาตั้งแต่ปี พ.ศ.2502 จึงสามารถควบคุมระบบการเมือง ระบบศาลยุติธรรม รวมถึงกฎเกณฑ์ต่างๆ ในอุตสาหกรรมสื่อได้อย่างเบ็ดเสร็จ สื่อมวลชนไม่กล้าวิพากษ์วิจารณ์การทำงานของรัฐบาล เพราะอาจถูกดำเนินคดีและอาจกระทบกับการต่อใบอนุญาตสื่อมวลชนในอนาคตได้ ทั้งนี้ หลักพื้นฐานในการเซ็นเซอร์สื่อประเภทต่างๆ ของรัฐบาลสิงคโปร์ คือ สื่อและสารสนเทศที่เข้าถึงครัวเรือนทั่วไปจะถูกเซ็นเซอร์มากกว่าสื่อและสารสนเทศที่ใช้เฉพาะในองค์กรธุรกิจ เพราะประชาชนทั่วไปควรได้รับการปกป้องคุ้มครองไม่ให้ได้รับอันตรายจากการเสพสื่อ/ใช้สื่อขณะที่สื่อและสารสนเทศสำหรับเยาวชนจะถูกเซ็นเซอร์มากกว่าสื่อและสารสนเทศสำหรับผู้ใหญ่ เพราะเยาวชนเป็นกลุ่มประชากรที่มีความอ่อนไหวและเสี่ยงต่อการได้รับอันตรายจากสื่อมากกว่า ส่วนสื่อและสารสนเทศสำหรับสาธารณชนทั่วไปจะถูกเซ็นเซอร์หนักกว่าสื่อและสารสนเทศเฉพาะบุคคลเฉพาะกลุ่ม เพราะเป็นสื่อที่สร้างผลกระทบในวงกว้างได้

มากกว่าและเข้าถึงกลุ่มคนทุกกลุ่มในสังคม รวมถึงกลุ่มประชากรที่มีความอ่อนไหวด้วย (Ang and Nadarajan, 1995)

Infocomm Media Development Authority (IMDA)³² ซึ่งเป็นองค์กรกำกับดูแลสื่อในสิงคโปร์ออกนโยบายและกรอบการดำเนินงานหลายรูปแบบเพื่อสร้างความชัดเจนและความเป็นธรรมแก่อุตสาหกรรมสื่อ รวมถึงให้ข้อมูลต่างๆ ที่จำเป็นต่อผู้รับสื่อ (IMDA, 3 พฤศจิกายน 2560) ในด้านการกำกับดูแลเนื้อหาสื่อ IMDA ได้ออกกรอบจรรยาบรรณ (code of conduct) และแนวปฏิบัติ (code of practice) สำหรับอุตสาหกรรมสื่อประเภทต่างๆ ทั้งวิทยุ โทรทัศน์ สิ่งพิมพ์ ภาพยนตร์ เกม อินเทอร์เน็ต โทรคมนาคม และอื่นๆ (IMDA, 1 มีนาคม 2561) นอกจากนี้ IMDA สนับสนุนแนวทางการกำกับดูแลร่วมกัน (co-regulation) ระหว่าง IMDA อุตสาหกรรมสื่อ และผู้รับสื่อ (IMDA, 3 พฤศจิกายน 2560)

บริบททางการเมืองและสภาพภูมิทัศน์สื่อเช่นนี้มีผลอย่างยิ่งต่อการกำหนดนิยามและจุดเน้นในการดำเนินงานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของประเทศ ดังจะอธิบายในช่วงต่อไป

5.2.2 พฤติกรรมการใช้สื่อของชาวสิงคโปร์

ในปี พ.ศ.2560 ประชากรสิงคโปร์ร้อยละ 82 สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 69.00 ใน พ.ศ.2550 และร้อยละ 36.00 ในปี พ.ศ.2543 ซึ่งเป็นอันดับสองในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้รองจากบรูไน (ค่าเฉลี่ยของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้คือ ร้อยละ 53.00) (Kemp, 2017) ทั้งนี้ ในไตรมาสที่ 4 ของปี พ.ศ.2559 ประชากรสิงคโปร์ใช้สื่อสังคมออนไลน์ ยูทูบ มากที่สุด (ร้อยละ 75.00) รองลงมาคือ เฟซบุ๊ก (ร้อยละ 72.00) Whatsapp (ร้อยละ 67.00) และ อินสตาแกรม (ร้อยละ 43.00) (Statista, 2017)

ผลสำรวจของ Hootsuite ในปี พ.ศ. 2560 พบว่า ประชากรสิงคโปร์ร้อยละ 70.00 ใช้สื่อสังคมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ซึ่งสูงกว่าค่าเฉลี่ยโลกประมาณ 2 เท่า (ร้อยละ 34.00) (Tan, 2017) ขณะที่รายงานของ Nielsen ในปี พ.ศ. 2559 พบว่า ประชากรสิงคโปร์ร้อยละ 58.20 ยังคงอ่านหนังสือพิมพ์ทั้งรูปแบบกระดาษและออนไลน์ลดลงร้อยละ 3.60 จากปีก่อนหน้า (TODAY, 2016)

ส่วนการค้าขายทางออนไลน์ในสิงคโปร์ก็มีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง โดยมีมูลค่ารวมสูงถึง 3,510 ล้านดอลลาร์สหรัฐในปี พ.ศ.2558 และคาดการณ์ว่าในปี พ.ศ.2563 จะมีมูลค่าสูงถึง 6,029 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ในปี พ.ศ.2558 ประชากรสิงคโปร์ร้อยละ 57.31 เคยซื้อสินค้าและบริการผ่านโลกออนไลน์ และคาดการณ์ว่าในปี พ.ศ.2563 ประชากรสิงคโปร์ร้อยละ 74.20 จะซื้อสินค้าและบริการผ่านโลกออนไลน์ ทั้งยังพบว่า ประชากรสิงคโปร์ใช้บริการการค้าขายทางออนไลน์ เพื่อการซื้อตัว

³² IMDA อยู่ภายใต้การกำกับดูแลของกระทรวงการสื่อสารและสารสนเทศ ก่อตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 1 ตุลาคม พ.ศ. 2559 (ค.ศ. 2016) โดยเป็นการรวมตัวระหว่าง 2 หน่วยงานเดิมคือ Media Development Authority (MDA) ซึ่งก่อตั้งเมื่อพ.ศ. 2546 (ค.ศ. 2003) เพื่อกำกับดูแลสื่อแพร่ภาพกระจายเสียง สื่อสิ่งพิมพ์ และภาพยนตร์ กับ Infocomm Development Authority (IDA) ซึ่งก่อตั้งเมื่อพ.ศ. 2542 (ค.ศ. 1999) เพื่อกำกับดูแลกิจการโทรคมนาคม

เครื่องบินมากที่สุด (ร้อยละ 89.00) รองลงมาคือการจองโรงแรม (ร้อยละ 83.00) และการซื้อเสื้อผ้า (ร้อยละ 43.00) (Go-Globe, 2016)

5.2.3 บริบททางสังคมและเศรษฐกิจในสิงคโปร์

สิงคโปร์เป็นประเทศที่มีความหลากหลายทางเชื้อชาติ ศาสนา และวัฒนธรรมสูงที่สุดแห่งหนึ่งในโลก โดยประชากรร้อยละ 74.20 มีเชื้อสายจีน ร้อยละ 13.30 มีเชื้อสายมาเลย์ และร้อยละ 9.20 มีเชื้อสายอินเดีย ทำให้มีภาษาที่ใช้กันในประเทศถึง 4 ภาษา ได้แก่ ภาษาอังกฤษ ภาษาจีนกลาง ภาษามาเลย์ และภาษาทมิฬ (Benner, 2016) ผลการสำรวจของ Pew Research Center (2014) ในปี พ.ศ.2557 พบว่า ประชากรสิงคโปร์มีความหลากหลายในการนับถือศาสนาสูง โดยมีสัดส่วนของผู้ที่นับถือศาสนาต่างๆ ค่อนข้างใกล้เคียงกัน ได้แก่ ศาสนาพุทธ ร้อยละ 34.00 ศาสนาคริสต์ ร้อยละ 18.00 ศาสนาอิสลาม ร้อยละ 14.00 และศาสนาฮินดู ร้อยละ 5.00

ผลการสำรวจของ Channel News Asia และ The Institute of Policy Studies ในปี พ.ศ.2559 พบว่า ประชากรสิงคโปร์ส่วนใหญ่พยายามเรียนรู้และใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรม อีกทั้งยังเชื่อในหลักคุณธรรมนิยม (meritocracy) โดยประชากรร้อยละ 70.00 เชื่อว่าความสำเร็จของบุคคลขึ้นอยู่กับความสามารถของแต่ละคน ไม่ขึ้นอยู่กับเชื้อชาติหรือศาสนาที่นับถือ (Benner, 2016) ขณะที่ ผลการสำรวจของ The Institute of Policy Studies และเว็บไซต์ onepeople.sg ในปี พ.ศ.2556 พบว่า คนสิงคโปร์เชื้อสายจีนร้อยละ 90.00 รู้สึกสบายใจที่มีเพื่อนบ้านและเพื่อนที่ทำงานเป็นคนสิงคโปร์เชื้อสายมาเลย์และอินเดีย (Sim, 8 พฤศจิกายน 2558)

สำหรับบริบททางเศรษฐกิจ หนังสือพิมพ์ TODAY รายงานว่า ในปี พ.ศ.2556 อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (creative industries) สร้างเม็ดเงินให้กับ GDP ของสิงคโปร์ถึง 2.13 พันล้านดอลลาร์สิงคโปร์ และสร้างงานให้กับคนสิงคโปร์มากกว่า 30,000 คน นอกจากนี้ยังมีรายงานว่า ระบบการเมืองและเศรษฐกิจที่มั่นคง สถานที่ตั้งที่เหมาะสม โครงสร้างพื้นฐานที่เพียบพร้อม และการเติบโตของตลาดผู้บริโภคในเอเชียส่งผลให้คนสิงคโปร์ต้องการทำงานในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทั้งด้านศิลปะ การออกแบบ และสื่อมากขึ้น ส่วน Global Creativity Index ที่จัดทำโดย Martin Prosperity Institute ระบุว่า สิงคโปร์เป็นประเทศที่เอื้อให้เกิดความสร้างสรรค์มากเป็นอันดับ 9 ของโลก (Fen, 26 May 2016) ขณะที่ UNESCO ยกย่องให้สิงคโปร์เป็น “Creative City of Design” (Wallpaper, 2017) Beh Swan Gin หนึ่งในคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจแห่งสิงคโปร์ (Singapore Economic Development Board) ระบุว่า รัฐบาลสิงคโปร์กำลังปรับเปลี่ยนนโยบายจากการขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยการลงทุนกลายเป็นการขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยนวัตกรรม (อ้างแล้ว)

5.2.4 นโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานในการส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ

สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนของสิงคโปร์

บทความทางวิชาการเรื่อง Media Education in Singapore–New Media, New Literacies? ของ Sun Sun Lim และ Elmie Nekmat (2009) นำเสนอข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับบทบาทของภาครัฐ สถาบันการศึกษา และภาคประชาสังคมในการให้การศึกษาด้านสื่อในสิงคโปร์ ทำให้คณะผู้วิจัยเห็นว่า ภาครัฐมีบทบาทเชิงรุกในการขับเคลื่อนนโยบายด้านนี้ อย่างไรก็ตาม

เช่นเดียวกับการศึกษาเอกสารในส่วนของเกาหลีใต้ คณะผู้วิจัยพบว่า จำนวนงานวิจัยในประเทศนี้ที่มีการตีพิมพ์เป็นภาษาอังกฤษและเผยแพร่ทางฐานข้อมูลออนไลน์ในช่วง 5 ปีที่ผ่านมา มีค่อนข้างจำกัด อีกทั้งยังเน้นการนำเสนอรูปแบบการดำเนินงานต่างๆ มากกว่าการวิเคราะห์เชิงนโยบาย จึงเป็นข้อจำกัดในการวิเคราะห์ภาพรวมและทิศทางของนโยบายในปัจจุบัน

Lim และ Nekmat (2009) ชี้ว่า Media Literacy Council (MLC)³³ มีความโดดเด่นในการเป็นแหล่งข้อมูลเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัลให้กับสาธารณะ โดยเฉพาะกลุ่มผู้ปกครองกับกลุ่มเด็กและเยาวชน รวมทั้งยังมีความร่วมมือกับภาควิชาการและสนับสนุนการศึกษาวิจัยในด้านนี้ เช่นเดียวกับคณะกรรมการที่ปรึกษาด้านอินเทอร์เน็ตแห่งชาติ (National Internet Advisory Committee) และ InfoComm Development Authority (IDA) องค์การกำกับดูแลโทรคมนาคมและอินเทอร์เน็ตที่ได้จัดกิจกรรมการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลอย่างสม่ำเสมอ นอกจากนี้ ยังส่งเสริมให้สถาบันการศึกษาและนักการศึกษาผนวกการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลให้เข้าเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรในระบบการศึกษาขั้นพื้นฐานและอุดมศึกษาผ่านหลักสูตรการฝึกอบรม และการวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนโดยองค์กรภาคเอกชน ทั้งยังเน้นบทบาทของผู้ปกครองในการเลี้ยงดูเด็กและเยาวชนเพื่อให้มีสุขภาวะทางอินเทอร์เน็ต (Cyber Wellness)³⁴ ด้วย

คณะผู้วิจัยสรุปนโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของภาคส่วนต่างๆ ในสิงคโปร์ ซึ่งส่วนใหญ่รวบรวมจากงานของ Lim และ Nekmat (2009) งานวิจัยของ Weniger (2017a, 2017b) และแหล่งข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตอื่นๆ ดังตาราง 5.3 ต่อไปนี้

³³ Media Literacy Council (MLC) ก่อตั้งเมื่อพ.ศ. 2557 เพื่อส่งเสริมค่านิยมหลักในการรู้เท่าทันสื่อ โดยกระตุ้นให้ผู้ใช้มีความรับผิดชอบในการบริโภคสื่อ วิเคราะห์และได้รับความรู้เกี่ยวกับการเลือกใช้สื่อ แยกแยะข้อมูลที่ไม่เหมาะสม เช่น ข่าวลือ การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชัง (Hate Speech) ขณะเดียวกันก็คำนึงถึงผลกระทบเชิงจริยธรรมจากการใช้สื่อของตนในฐานะผู้มีส่วนร่วมและผู้สื่อสารในสังคมต่อคนอื่น ดูรายละเอียดเพิ่มเติมใน <https://www.medialiteracycouncil>

³⁴ กระทรวงศึกษาธิการของสิงคโปร์อธิบายว่าแนวคิดสุขภาวะทางอินเทอร์เน็ต (Cyber Wellness) คือ การทำความเข้าใจกับพฤติกรรมทางออนไลน์และการตระหนักรู้ว่าจะปกป้องตนเองในพื้นที่ไซเบอร์อย่างไร โดยมีหลักการสำคัญที่เป็นแกนหลักคือความเคารพ การใช้อย่างรับผิดชอบ และการมีอิทธิพลในเชิงบวกต่อเพื่อนๆ (Ministry of Education, 2009, cited in Weninger 2017b: 6)

ตาราง 5.3 นโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) สำหรับเด็กและเยาวชนของภาคส่วนต่างๆ ในสิงคโปร์

ลำดับ	หน่วยงาน	ลักษณะ หน่วยงาน	ลักษณะงานส่งเสริม MIDL	MID			กลุ่มเป้าหมาย
				M	I	D	
1)	Media Literacy Council (MLC)	องค์กรรัฐ	1.1) จัดทำเว็บไซต์ medialiteracycouncil.sg เพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และการใช้สื่อออนไลน์อย่างปลอดภัย	/	/	/	สาธารณชน
			1.2) จัดทำโครงการ “Media Smart Club” ในสถานศึกษา โดยคัดเลือกกลุ่มนักเรียนหรือนักศึกษาที่มีความเป็นผู้นำ มาฝึกฝนให้มีทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และการรู้เท่าทันสื่อประเภทต่างๆ (โดยเฉพาะสื่อใหม่) แล้วจึงให้นักเรียนหรือนักศึกษาเหล่านี้เป็นผู้นำในการเผยแพร่ทักษะต่างๆ ไปสู่เพื่อนๆ และสังคมในสถานศึกษาต่อไป	/		/	นักเรียนและนักศึกษา
			1.3) จัดทำโครงการ “Student Orientation Programme” โดยเปิดโอกาสให้สถานศึกษาที่สนใจจะบรรจุเนื้อหาเกี่ยวกับ ‘การเป็นพลเมืองดิจิทัล’ เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของการปฐมนิเทศนักเรียนหรือนักศึกษาใหม่ สามารถติดต่อให้ MLC ไปช่วยบรรยายได้			/	นักเรียนและนักศึกษา
			1.4) จัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร “Media Literacy Badge Programme” ในโรงเรียน โดยให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ที่ช่วยเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัล เข้าใจถึงผลกระทบของการใช้สื่อ และใช้สื่อประเภทต่างๆ อย่างสร้างสรรค์	/		/	นักเรียนระดับประถมและมัธยม

ลำดับ	หน่วยงาน	ลักษณะ หน่วยงาน	ลักษณะงานส่งเสริม MIDL	MID			กลุ่ม เป้าหมาย
				M	I	D	
			นักเรียนที่ผ่านกิจกรรม ดังกล่าวจะได้รับเหรียญรางวัล เป็นเครื่องยืนยัน				
			1.5) จัดกิจกรรม “Safer Internet Day” เป็นประจำ ทุกปี (เริ่มเมื่อปี พ.ศ. 2556) โดยเชิญชวนนักเรียนและครู จากสถาบัน การศึกษาต่างๆ มารวมตัวกันเพื่อพูดคุยและ ถกเถียงเกี่ยวกับประเด็นต่างๆ บนโลกออนไลน์			/	นักเรียน และครู
			1.6) ร่วมมือกับกูเกิ้ล, Garena, MyRepublic, เฟ ซบุ๊ก และ Mediacorp จัดทำ โครงการ “The Better Internet x Youths” โดยเปิด โอกาสให้องค์กรที่ทำงาน เกี่ยวข้องกับเยาวชนเข้ามา ฝึกฝนและเรียนรู้ประเด็น เกี่ยวกับการรู้เท่าทันดิจิทัล แล้วนำความรู้ไปเผยแพร่ใน กลุ่มหรือเครือข่ายของตน ต่อไป			/	องค์กรที่ ทำงาน เกี่ยวข้องกับ เยาวชน
2)	InfoComm Media Developme nt Authority (IMDA)	องค์กรกำกับดูแล	กำกับดูแล Media Literacy Council				
3)	กระทรวง ศึกษาธิการ	องค์กรรัฐ	3.1) ออกแบบแนวทาง การสอนเบื้องต้น (starter kits) เกี่ยวกับสุขภาวะบนโลก ออนไลน์สำหรับโรงเรียน ประถมและโรงเรียนมัธยม เพื่อให้ให้นักเรียนใช้ประโยชน์ จากเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตได้ อย่างเต็มที่และเหมาะสม ตอบสนองนโยบายของรัฐบาล สิงคโปร์ที่เน้นให้โรงเรียนนำ			/	นักเรียน ประถม และมัธยม

ลำดับ	หน่วยงาน	ลักษณะ หน่วยงาน	ลักษณะงานส่งเสริม MIDL	MID			กลุ่ม เป้าหมาย
				M	I	D	
			เทคโนโลยีสารสนเทศมาช่วย ในการเรียนการสอน				
4)	TOUCH Cyber Wellness (TCW) ³⁵	ภาคประชาสังคม	4.1) จัดกิจกรรม “The Cybertales of Pancake Primary” ในโรงเรียนประถม โดยฉายละครชุดเกี่ยวกับชีวิต ของเด็ก 4 คนที่เผชิญกับ สถานการณ์บนโลกออนไลน์ที่ แตกต่างกันไป นักเรียนจะได้ เรียนรู้ถึงวิธีการแก้ปัญหาของ ตัวละครแต่ละตัว และผลที่ ตามมาจากการแก้ปัญหาด้วย วิธีการต่างๆ ระหว่างการชม ละครจะมีเจ้าหน้าที่ของศูนย์ฯ คอยชี้แนะ และช่วยให้นักเรียน เข้าใจการตัดสินใจของแต่ละ ตัวละครได้ดียิ่งขึ้น			/	นักเรียน ประถม
			4.2) จัดกิจกรรม “The Online Adventures of Harmony High” ในโรงเรียน มัธยม โดยฉายละครชุด เกี่ยวกับชีวิตของวัยรุ่นที่เผชิญ กับปัญหามนโลกออนไลน์ใน ชีวิตประจำวัน ระหว่างการชม ละครจะมีเจ้าหน้าที่ของศูนย์ฯ ชวนให้นักเรียนคิดเพื่อหาทาง			/	นักเรียน มัธยม

³⁵ TOUCH Cyber Wellness (TCW) เป็นโครงการในสังกัด TOUCH Youth ซึ่งเป็นหน่วยหนึ่งของ TOUCH Community Services องค์การการกุศลไม่หวังผลกำไรที่ก่อตั้งเมื่อปีพ.ศ. 2535 เพื่อทำงานด้านเด็ก เยาวชน และครอบครัวในชุมชนต่างๆ ทั่วประเทศ โดย TCW มีกิจกรรมการให้ความรู้และอบรม รวมถึงวางยุทธศาสตร์ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพและรับผิดชอบต่อสังคม โดยมีเสาหลักในการดำเนินงาน 3 ประการ ได้แก่ การศึกษา (เน้นการสร้างความรู้ความเข้าใจ) ผ่านโครงการในโรงเรียนและการศึกษาในชุมชน การจัดตั้งศูนย์ Cyber Wellness Centre (เน้นการป้องกันและสนับสนุน) ซึ่งมีโครงการเสริมสร้างกระบวนการ และการให้คำปรึกษา (เน้นการช่วยเหลือ) โดยเว็บไซต์ของ TCW ระบุว่า TCW เป็นหน่วยงานแรกในโลกที่พัฒนา “โมเดลการรักษาโรคจากการเล่นเกมสำหรับเยาวชน (Adolescent Pathological Video Gaming Treatment Model)” ที่นำมาใช้ตั้งแต่พ.ศ. 2549 รวมทั้งจัดการอบรมผู้ให้คำปรึกษาและการให้คำปรึกษาเกี่ยวกับโรคจากการเล่นเกม ดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ <https://www.touch.org.sg/about-touch/our-services/touch-cyber-wellness-homepage>

ลำดับ	หน่วยงาน	ลักษณะ หน่วยงาน	ลักษณะงานส่งเสริม MIDL	MID			กลุ่ม เป้าหมาย
				M	I	D	
			แก้ไขสถานการณ์ต่างๆ โดยวิเคราะห์ถึงความเป็นไปได้ และผลกระทบอย่างรอบด้าน				
			4.3) จัดกิจกรรม “CRuSH Explorer” ในโรงเรียนปฐมวัย โดยจัดให้มีการพูดคุยและทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อกระตุ้นให้เด็กเรียนรู้เกี่ยวกับการปฏิบัติตัวบนโลกออนไลน์อย่างเหมาะสม เหตุที่ต้องรับปลูกฝังตั้งแต่วัยอนุบาล เพราะปัจจุบันผู้ปกครองมักใช้สมาร์ตโฟนและแท็บเล็ตเป็นเครื่องมือเลี้ยงลูก			/	เด็กปฐมวัย อายุ 4-6 ปี
			4.4) จัดกิจกรรม “CRuSHKidz” ในโรงเรียนประถม โดยจัดให้มีการพูดคุยและทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเข้าใจถึงประโยชน์และโทษของอินเทอร์เน็ต รวมถึงมีภูมิคุ้มกันทางโลกออนไลน์ เพียงพอที่จะออกไปเผชิญชีวิตในช่วงวัยรุ่น			/	นักเรียน ประถม
			4.5) จัดกิจกรรม “ProjectCRuSH” ในโรงเรียนมัธยม (ระดับชั้นมัธยมต้น) โดยจัดให้มีการพูดคุยแลกเปลี่ยนในชั้นเรียนเกี่ยวกับสถานการณ์ต่างๆ ที่วัยรุ่นมักพบเจอบนโลกออนไลน์ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเข้าใจถึงความสำคัญของการมีสุขภาวะทางโลกออนไลน์ (cyber wellness)			/	นักเรียน มัธยมต้น
			4.6) จัดกิจกรรม “PlanetCRuSH” ในโรงเรียนมัธยม (ระดับชั้นมัธยมปลาย) โดยจัดให้มีการพูดคุย			/	นักเรียน มัธยมปลาย

ลำดับ	หน่วยงาน	ลักษณะ หน่วยงาน	ลักษณะงานส่งเสริม MIDL	MID			กลุ่ม เป้าหมาย
				M	I	D	
			แลกเปลี่ยนในชั้นเรียน โดยจะ พูดถึงเรื่องสุขภาวะทางโลก ออนไลน์อย่างเข้มข้นมากขึ้น และยกตัวอย่างการนำไปปรับ ใช้ในชีวิตประจำวันมากขึ้น				
			4.7) จัดกิจกรรม “PlanetCRuSH EXPerience” ที่ TOUCH Cyber Wellness Centre โดยมีจุดประสงค์เพื่อปลูกฝัง เรื่องสุขภาวะทางโลกออนไลน์ โดยจะมีเกมและกิจกรรม หลากหลายให้เด็กได้เล่นสนุก มากขึ้น				นักเรียน ประถม ปลายและ มัธยม
			4.8) จัดทำโครงการ “Cyber Wellness Ambassadors Programme” ในสถานศึกษา โดยจัดอบรมให้กับนักเรียนที่ ได้รับคัดเลือกเป็น Cyber Wellness Ambassadors ของแต่ละโรงเรียน เพื่อให้มี ความรู้และทักษะเพียงพอที่จะ นำไปเผยแพร่ต่อให้กับเพื่อนๆ ในโรงเรียน			/	นักเรียน
			4.9) จัดกิจกรรม “Mentoring Teenagers in the Internet Age” โดยพูดคุยแลกเปลี่ยน และให้ความรู้กับผู้ปกครอง ครู และบุคคลที่ทำงานร่วมกับ เยาวชนเกี่ยวกับประเด็นต่างๆ บนโลกออนไลน์ เช่น การกลั่น แกล้งบนโลกออนไลน์ ภาพ ลามกอนาจารบนอินเทอร์เน็ต เกมออนไลน์ เทคโนโลยีบนมือ ถือ และสื่อสังคมออนไลน์ เป็น ต้น			/	ผู้ปกครอง ครู และ บุคคลที่ ทำงาน ร่วมกับ เยาวชน
			4.10) บริการ “Project Work Consultation” โดยมี เจ้าหน้าที่ให้คำปรึกษากับ			/	นักศึกษา

ลำดับ	หน่วยงาน	ลักษณะ หน่วยงาน	ลักษณะงานส่งเสริม MIDL	MID			กลุ่ม เป้าหมาย
				M	I	D	
			นักศึกษาที่ต้องการข้อมูลเกี่ยวกับสุขภาวะทางโลกออนไลน์เพื่อนำไปต่อยอดโครงการหรืองานวิจัยต่างๆ				
			4.11) บริการให้คำปรึกษาปัญหาสุขภาวะบนโลกออนไลน์โดยมีทั้งในรูปแบบสายด่วน “TOUCHLine” การพูดคุยกับผู้เชี่ยวชาญแบบตัวต่อตัว การพูดคุยเป็นกลุ่ม การให้คำปรึกษากับครอบครัว			/	เยาวชนและครอบครัว
5)	Nanyang Polytechnic	สถาบันการศึกษา	5.1) เปิดสอนหลักสูตร “Media Studies & Management”	/			นักศึกษา
6)	The National University of Singapore	สถาบันการศึกษา	6.1) เปิดสอนหลักสูตร “Communications and New Media” ที่มีการเรียนการสอนด้านสื่อมวลชนศึกษาทั้งแนวทฤษฎีและแนววิพากษ์ (เน้นสื่อใหม่)	/		/	นักศึกษา
7)	Nanyang Technological University	สถาบันการศึกษา	7.1) เปิดสอนหลักสูตร “Information Studies” ภายในสังกัด Wee Kim Wee School of Communication and Information		/		นักศึกษา
8)	Kingmaker ³⁶	ธุรกิจเพื่อสังคม	8.1) จัดอบรมหลักสูตร Cyber wellness & Media Literacy และหลักสูตร Media & VDO Production ในโรงเรียน	/	/	/	นักเรียน

³⁶ Kingmaker เป็นธุรกิจเพื่อสังคม (social enterprise) ที่จัดหลักสูตรและการอบรมด้านพัฒนาการของเด็กและเยาวชน โดยมีหลักสูตรหลัก 3 ด้าน ได้แก่ สุขภาวะทางอินเทอร์เน็ตและการรู้เท่าทันสื่อ (Cyber Wellness & Media Literacy) ที่เน้นฐานคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัลและการรู้เท่าทันดิจิทัล การพัฒนาความแข็งแกร่ง (Strength-based Development) ที่เน้นการเสริมศักยภาพและสมรรถนะของนักเรียน ครู และผู้ปกครอง และการผลิตสื่อและวิดีโอ (Media & Video Production) ซึ่งเน้นสมรรถนะในการสร้างสรรค์เนื้อหาสื่อดิจิทัลบนฐานคิดการมีสุขภาวะทางอินเทอร์เน็ต

ลำดับ	หน่วยงาน	ลักษณะ หน่วยงาน	ลักษณะงานส่งเสริม MIDL	MID			กลุ่ม เป้าหมาย
				M	I	D	
9)	DQ Institute ³⁷	ธุรกิจเพื่อสังคม	1) แบบทดสอบ DQ™ (Digital Intelligence Quotient) เพื่อประเมินระดับความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence) ³⁸ ของเด็กและเยาวชน 2) การรณรงค์ให้ความรู้ DQ กับเด็กและเยาวชน (#DQEveryChild movement)				

เมื่อพิจารณาแนวทางการดำเนินนโยบายที่เกี่ยวข้อง คณะผู้วิจัยพบว่า นโยบายมุ่งเน้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงใน 2 ระดับ คือ ระดับโครงสร้างสังคม และระดับปัจเจกบุคคลที่มุ่งเสริมศักยภาพของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ทั้งเด็กและเยาวชน สถาบันครอบครัวและผู้ปกครอง และสถาบันการศึกษา ดังรายละเอียดในตาราง 5.4 ต่อไปนี้

³⁷ DQ Institute เป็นองค์กรด้านนโยบาย (Think-tank) และเครือข่ายของหน่วยงานภาครัฐ เอกชน วิชาการ และประชาสังคม ที่ดำเนินงานเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence: DQ) และการส่งเสริมระบบนิเวศดิจิทัล ทั้งด้านการศึกษา วัฒนธรรม และนโยบาย ตามเป้าหมาย UN 2030 ของสหประชาชาติ งานที่โดดเด่นของ DQ Institute คือการพัฒนากรอบการประเมินสมรรถนะด้านดิจิทัล และมุ่งสร้างเครือข่ายระดับโลกในการนำกรอบการประเมินไปใช้เพื่อประเมินสมรรถนะของเด็กและเยาวชน และการพัฒนาสมรรถนะของพลเมืองดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชน ดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ <https://www.dqinstitute.org>

³⁸ DQ Institute พัฒนาแนวคิดเรื่องความฉลาดทางดิจิทัลโดยระบุว่าเป็นชุดสมรรถนะเชิงเทคนิค การรับรู้ (cognitive) อารมณ์ และสังคม ที่เอื้อให้ปัจเจกบุคคลเผชิญกับความท้าทายต่างๆ และปรับตัวเข้ากับความต้องการของการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัลได้ ประกอบด้วย 8 มิติกว้างๆ ได้แก่ การแสดงตัวตนบนโลกดิจิทัล (Digital identity) การใช้เครื่องมือและสื่อดิจิทัล (Digital Use) ความปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital Safety) ความมั่นคงปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital Security) ความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล (Digital emotional intelligence) การสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication) การรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) และ สิทธิทางดิจิทัล (Digital Rights) ทั้งนี้ ความฉลาดทางดิจิทัลแบ่งออกเป็น 3 ระดับ ได้แก่ ความเป็นพลเมืองดิจิทัล การสร้างสรรค์ทางดิจิทัล และการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ชุดสมรรถนะดังกล่าวจึงเป็นการผสมผสานความรู้เท่าทันดิจิทัลด้านต่างๆ รวมทั้งการพัฒนาทักษะในยุคดิจิทัล เพื่อเตรียมความพร้อมให้กับปัจเจกในการเป็นพลเมืองยุคดิจิทัลที่มีสติปัญญา ความสามารถ และรับผิดชอบ ซึ่งสามารถใช้ ควบคุม และสร้างสรรค์เทคโนโลยีได้อย่างรับผิดชอบ เพื่อการพัฒนาที่ดีศรี ความมั่งคั่ง และสุขภาวะที่ดีทั้งในระดับบุคคลและสังคม (DQ Institute, n.d. [online]; ปณิศา วรณพิตูณ และนาโชน วัฒนานัน. (2018). ความฉลาดทางดิจิทัล. วารสารพัฒนาเทคนิคศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ. 108. เข้าถึงเมื่อ 12 มกราคม 2562 ที่

http://www.ited.kmutnb.ac.th/ejournal/view_content.php?contentID=67#)

ตาราง 5.4 การวิเคราะห์ระดับและจุดเน้นของนโยบายด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ของสิงคโปร์

ระดับนโยบาย	มิติที่เกี่ยวข้อง	หน่วยงาน/ภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง	รูปแบบการดำเนินงาน
โครงสร้างสังคม	ปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากความเสี่ยงในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น ข้อมูลส่วนบุคคล การกลั่นแกล้งออนไลน์ การหลอกลวง ผลกระทบต่อสุขภาพ	หน่วยงานรัฐ (MLC)	- รายงานประจำปี - แหล่งข้อมูลออนไลน์
โครงสร้างสังคม	พัฒนาองค์ความรู้และหลักสูตรเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล	- สถาบันอุดมศึกษา เช่น NUS, Nanyang Technological University, Nanyang Polytechnic - ภาคประชาสังคม เช่น Touch Cyber Wellness - ธุรกิจเพื่อสังคม เช่น DQ	- หลักสูตรด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และสื่อดิจิทัล และสื่อมวลชนศึกษา (media studies) และ DQ - ฐานข้อมูลสำหรับงานวิจัย - กรอบการประเมินระดับ DQ
ปัจเจกบุคคล: เด็กและเยาวชน	- ส่งเสริมการใช้สื่อ สารสนเทศ และสื่อดิจิทัลอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ - ปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากความเสี่ยงในการใช้สื่อดิจิทัล	- หน่วยงานรัฐ (MLC) - ภาคเอกชน เช่น กูเกิล Garena - ภาคประชาสังคม เช่น TOUCH Cyber Wellness - ธุรกิจเพื่อสังคม เช่น Kingmaker	- อบรมเฉพาะเรื่อง หรือ จัดเป็นหลักสูตร - จัดกิจกรรมให้เด็กและเยาวชน - จัดโครงการให้เด็กและเยาวชนที่มาอบรมกลับไปเป็นตัวแทนของโครงการในโรงเรียน
ปัจเจกบุคคล: ครอบครัว/ผู้ปกครอง	ปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากความเสี่ยงในการใช้สื่อดิจิทัล	- หน่วยงานรัฐ (MLC) - ภาคประชาสังคม เช่น TOUCH Cyber Wellness	- แหล่งข้อมูลออนไลน์ - Hotline ให้คำปรึกษา
ปัจเจกบุคคล: สถาบันการศึกษาและครู	ปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากความเสี่ยงในการใช้สื่อดิจิทัล	หน่วยงานรัฐ (MCL, กระทรวงศึกษาธิการ)	หลักสูตร “พลเมืองดิจิทัล สุขภาวะทางอินเทอร์เน็ต การผลิตสื่อ

ระดับนโยบาย	มิติที่เกี่ยวข้อง	หน่วยงาน/ภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง	รูปแบบการดำเนินงาน
	วัดระดับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และสื่อ ดิจิทัลของเด็กและเยาวชน	ธุรกิจเพื่อสังคม เช่น Kingmaker, DQ	- Starter kits - แบบทดสอบ DQ - หลักสูตร DQ

5.2.5 บทบาทของหน่วยงานภาครัฐ

เมื่อพิจารณาจากภูมิทัศน์ด้านการดำเนินนโยบายและงานด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สิ่งโคปรมีลักษณะนโยบายและกิจกรรมที่หลากหลายให้ความสำคัญต่อบทบาทของสถาบันการศึกษา ผู้ปกครอง และภาควิชาการในการส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีความรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล รวมทั้งยังเป็นผู้บุกเบิกแนวคิดด้านความฉลาดทางดิจิทัลที่ผสมผสานแนวคิดการรู้เท่าทันดิจิทัลกับความเป็นพลเมืองดิจิทัลได้อย่างกระชับและครอบคลุม

นอกจากนี้ การมี MLC เป็นองค์กรรัฐด้านการรู้เท่าทันสื่อโดยเฉพาะก็ช่วยให้นิยามและทิศทางในการกำหนดนโยบายและดำเนินงานด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลมีความชัดเจน อีกทั้งยังสะท้อนฐานคิดทางสังคมและวัฒนธรรมของท้องถิ่นผ่านการระบุค่านิยมหลัก ได้แก่ *ความเห็นอกเห็นใจ (empathy) ความรับผิดชอบ (responsibility) ความเคารพ (respect) ความซื่อตรง (integrity) การสร้างแรงบันดาลใจเชิงบวกให้ผู้อื่น (inspiring others positively) และ ความมีไหวพริบและการตัดสินใจที่ดี (astuteness and discernment)* (Weninger, 2017a: เน้นข้อความตามต้นฉบับ) ซึ่งมีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อนโยบายและลักษณะโปรแกรมและแหล่งข้อมูลด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่ MLC เผยแพร่สู่สาธารณะ นอกจากนี้ หน่วยงานภาครัฐ โดยเฉพาะ IDA ก็มีบทบาทในการให้ความรู้ต่อสาธารณะ โดยเน้นการจัดฝึกอบรมและการณรงค์เรื่องการใช้ประโยชน์จากสื่อใหม่และเทคโนโลยีการสื่อสารใหม่ๆ (Lim and Nekmat, 2009)

อย่างไรก็ตาม MLC และหน่วยงานภาครัฐก็ถูกวิพากษ์วิจารณ์ว่า ได้รับอิทธิพลจากรัฐบาลในการกำหนดนโยบายและดำเนินงานที่อาจไม่สอดคล้องกับหลักคิดเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ แนวทางของสังคมประชาธิปไตย และการคุ้มครองสิทธิของเด็กและเยาวชนอย่างเต็มที่ เช่น การกำหนดแนวปฏิบัติทางอินเทอร์เน็ต (internet code of conduct) ที่ไม่พิจารณาข้อเสนอจากภาคประชาชน (Ng, 1 August 2012) หรือการกำหนดตวับังคับเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางออนไลน์ (cyberbullying) ที่ผิวเผินเกินไป โดยเน้นพฤติกรรมการใช้ที่รบกวนผู้อื่นมากกว่าการตั้งคำถาม คิด วิเคราะห์ และวิพากษ์เนื้อหา (Coconuts Singapore, 26 October 2018) เป็นต้น

งานวิจัยของ Weninger (2017a, 2017b) นักวิชาการจาก National Institute of Education แห่ง Nanyang Technological University ซึ่งพิจารณาบริบททางการเมือง สังคม และวัฒนธรรมของสิงคโปร์ตั้งข้อสังเกตว่า โครงสร้างทางการเมืองที่ถูกครอบงำโดยพรรคการเมืองใหญ่ พรรคเดียวเป็นหลักมีการควบคุมและปิดกั้นเสรีภาพในการเข้าถึงข้อมูล เสรีภาพสื่อ เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น การจำกัดการแสดงความคิดเห็น และการมีส่วนร่วมทางการเมืองของประชาชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งทางสื่อออนไลน์ส่งผลให้นโยบายด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของ

สิงคโปร์ให้ความสำคัญต่อทักษะการใช้สื่ออย่างมีความรับผิดชอบและการมีสุขภาวะทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งถือเป็นแนวทางแบบปกป้องคุ้มครองมากกว่าการส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนได้คิดวิเคราะห์ วิพากษ์ และการผลิตเนื้อหาสื่อ ซึ่งเป็นแนวทางที่สามารถเสริมสร้างความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยได้

Weninger ระบุว่า องค์ประกอบด้านการรู้เท่าทันสื่อที่ถูกกล่ในสิงคโปร์ คือ การส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนผลิตสื่ออย่างสร้างสรรค์เพื่อแสดงอัตลักษณ์และความคิดเห็น งานวิจัยนี้ได้วิเคราะห์แหล่งข้อมูลออนไลน์และกิจกรรมของ MLC พบว่า ในบรรดาแหล่งข้อมูลออนไลน์ 15 เรื่องมีเพียงเรื่องเดียวที่เน้นเกี่ยวกับการกระทำและชี้ให้เห็นช่องทางต่างๆ ที่เยาวชนสามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงได้ผ่านสื่อดิจิทัล เช่น การสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับการล่วงละเมิด (abuse) การรวบรวมข้อมูลจากผู้ใช้อินเทอร์เน็ต (crowd-sourcing) รวมทั้งการสอนและการเรียนรู้ (Weninger, 2017a)

Weninger ชี้ด้วยว่า แหล่งข้อมูลและโปรแกรมต่างๆ ของ MLC ให้น้ำหนักมากกับมิติด้านจริยธรรมของการรู้เท่าทันสื่อ โดยเน้นเรื่องความรับผิดชอบ ภูมิปัญญา และความระมัดระวังเมื่อใช้สื่อ ข้อมูลส่วนใหญ่มีนัยยะเชิงปกป้องคุ้มครองแบบพ่อปกครองลูก (protectionist and paternalistic) รวมทั้งการให้คำแนะนำว่าอะไรควรทำ อะไรไม่ควรทำ แต่กลับให้ความสำคัญน้อยกว่าอย่างยิ่งต่อการกระตุ้นให้เกิดการใช้สื่อที่เป็นนวัตกรรมและการใช้สื่ออย่างกระตือรือร้น (innovative and active) โดยไม่มีเงื่อนไขอื่นๆ มาเกี่ยวข้อง รวมทั้งไม่มีการอภิปรายเรื่องเครื่องมือสื่อ การสร้างสื่อของเยาวชนไม่มีข้อมูลชัดเจนเกี่ยวกับโครงการทางสังคมเกี่ยวกับสื่อที่เยาวชนสามารถมีส่วนร่วม ดังนั้น เมื่อไม่ได้ให้ความสำคัญกับการผลิตและการกระทำที่ต้องอาศัยความร่วมมือและการมีส่วนร่วม องค์ประกอบเรื่องสุนทรียะของสื่อก็หายไปด้วย อาจกล่าวได้ว่า มิติการเสริมพลังให้กับเด็กและเยาวชน ซึ่งนักวิชาการด้านการรู้เท่าทันสื่อโดยเฉพาะในโลกตะวันตก เช่น Buckingham (2002) เน้นย้ำ กลับหายไปจากแนวทางที่ MLC ดำเนินการให้การศึกษาสู่สาธารณะ (Weninger, 2017a)

5.2.6 บทบาทของสถาบันการศึกษา

Lim และ Nekmat (2009) ชี้ว่า แม้สถาบันอุดมศึกษาจะมีหลักสูตรเกี่ยวกับการศึกษาด้านสื่อทั้งในระดับประกาศนียบัตรและปริญญาบัณฑิตที่เอื้อต่อการศึกษาวิจัยเพื่อสร้างองค์ความรู้ด้านสื่อในเชิงลึกและหลากหลาย แต่ก่อนหน้านั้นในระดับประถมและมัธยมศึกษากลับไม่มีการบรรจุการศึกษาด้านสื่อและการรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัลเข้าไปในหลักสูตรอย่างชัดเจน อย่างไรก็ตาม Lin และคณะ (2015) ระบุว่า กระทรวงศึกษาธิการได้จัดทำแนวทางการสอนทักษะการรู้เท่าทันสารสนเทศมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2540 (ค.ศ. 1997) ซึ่งต่อมาได้ถูกพัฒนาเป็นหลักสูตรที่มุ่งพัฒนา 2 มิติ คือ มิติเกี่ยวกับทักษะและมิติเกี่ยวกับทัศนคติ³⁹ งานวิจัยนี้ยังตั้งข้อสังเกตว่า ความเข้าใจและการตีความเรื่องการรู้เท่า

³⁹ Lin, Mokhtar & Wang (2013: 431-2) อธิบายว่า มิติที่เกี่ยวกับทักษะ มี 5 ประการคือ

1. นิยามลักษณะงาน (รู้ว่าการทำอะไรได้ และวางแผนยุทธศาสตร์การค้นหาค้นหาข้อมูลได้)
2. ระบุตำแหน่งและนำข้อมูลออกมาใช้
3. ตีความและประเมินข้อมูล

ทันสมัยของกระทรวงศึกษาธิการที่ปรากฏในแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสารสนเทศ แม้จะมีความใกล้เคียงกับแนวทางและมาตรฐานสากล แต่ก็ไม่เหมือนกันทั้งหมด (Lin et al., 2013)

เมื่อประชาชนเข้าถึงสื่ออย่างแพร่หลายและใช้สื่อมากขึ้น ผู้ปกครอง นักการศึกษา และผู้กำหนดนโยบายจึงตระหนักว่า ควรมีการให้การศึกษาเกี่ยวกับสื่อในสถาบันการศึกษาสำหรับเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการบริโภคและผลิตสื่ออย่างมีความรู้ คติวิเคราะห์ และเฉลียวฉลาด นอกจากนี้ กระทรวงศึกษาธิการยังจัดทำชุดคู่มือเบื้องต้นเรื่องสุขภาวะทางอินเทอร์เน็ต (cyberwellness starter kit) จำนวน 2 ชุดให้โรงเรียนประถมและมัธยมศึกษานำไปใช้ในการเรียนการสอนเรื่องประโยชน์และความเสี่ยงจากการใช้อินเทอร์เน็ต โดยครอบคลุมหัวข้อที่เกี่ยวข้องตั้งแต่การสร้างความสัมพันธ์เพื่อแสวงหาผลประโยชน์จากเด็กผ่านช่องทางออนไลน์ (online grooming) ภาพโป๊เปลือย การติดเกม และความเสี่ยงจากการดาวน์โหลดแบบผิดกฎหมาย

บทความของ Lin และคณะ (2015) ชี้ว่า ในปี พ.ศ. 2553 (ค.ศ. 2010) กระทรวงศึกษาธิการได้นำกรอบคิดเรื่องสมรรถนะในศตวรรษที่ 21 มาใช้ในการพัฒนาหลักสูตร โดยมีผลลัพธ์ที่คาดหวังเป็นคุณลักษณะของผู้เรียนที่พึงประสงค์ 4 ประการ ได้แก่ *ผู้มีความมั่นใจ ผู้ที่เรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้มีส่วนร่วมที่กระตือรือร้น และพลเมืองที่ใส่ใจสังคม (concerned citizen)* (Lin et al., 2013: เน้นข้อความตามต้นฉบับ) โดยทักษะหลัก 3 ประการที่นักเรียนควรมี ได้แก่ 1) ทักษะด้านสารสนเทศและการสื่อสาร 2) ความรู้พื้นฐานด้านความเป็นพลเมือง (civic literacy) การตระหนักรู้เกี่ยวกับประชาคมโลกและทักษะข้ามวัฒนธรรม และ 3) การคิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์ (critical and inventive thinking) ทั้งนี้ ค่านิยมที่เป็นแก่นของกรอบคิดนี้ คือ *ความเคารพ ความรับผิดชอบ ความซื่อสัตย์ (integrity) ความใส่ใจ ความยืดหยุ่น และ ความสมานฉันท์* (Lin et al., 2015: เน้นข้อความตามต้นฉบับ) ซึ่งเป็นค่านิยมที่ถูกบรรจุอยู่ในหลักสูตรของโรงเรียน นอกจากนี้ การรู้เท่าทันสื่อยังเป็นส่วนหนึ่งในการศึกษาสำหรับครูและการฝึกอบรมครูในศตวรรษที่ 21 ด้วย (Lin et al., 2015)

Lim และ Nekmat (2009) ชี้ว่า ปัจจัยที่เอื้อต่อการส่งเสริมการเรียนการสอนเกี่ยวกับสื่อในโรงเรียนคือ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในชั้นเรียนที่เพิ่มขึ้น ซึ่งเป็นผลจากแผนแม่บท 10 ปี ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หรือ Intelligent Nation 2015 (iN2015) ของ IDA⁴⁰ ที่มุ่ง

-
4. จัดการและนำเสนอข้อมูล
 5. ประเมินกระบวนการค้นหาข้อมูลและผลงาน

ส่วนมิติเกี่ยวกับทัศนคติ มี 5 ประการ ได้แก่

1. เห็นคุณค่าของการอ่าน
2. มีความตื่นตัวในการแก้ปัญหาและเปิดกว้างในการเรียนรู้
3. พัฒนาทักษะการแก้ปัญหาที่เกี่ยวกับข้อมูลอย่างต่อเนื่อง
4. ประสานงานและทำงานเป็นทีม
5. มีความรู้สึกรับผิดชอบในฐานะผู้ใช้สารสนเทศ

⁴⁰ แผนแม่บท iN2015 ระบุกิจกรรมและเป้าหมายในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อตอบสนองความต้องการของประชาชน ธุรกิจ และเชื่อมต่อกับประชาคมนานาชาติ โดยกำหนด

เป้าให้สิงคโปร์เป็นผู้นำโลกด้านเทคโนโลยีการศึกษาผ่านการส่งเสริมนวัตกรรมต่างๆ กระทรวงศึกษาธิการได้ตอบสนองนโยบายนี้โดยการตั้งโครงการ Future Schools ซึ่งในเริ่มแรกได้กำหนดโรงเรียนนำร่อง 5 โรงเรียนเพื่อทดสอบการใช้เทคโนโลยีในระบบการศึกษาต่อไป

นอกจากนี้งานวิจัยของ Chung และคณะ (2017) ชี้ว่า ในช่วง 10 ปีที่ผ่านมา โรงเรียนในสิงคโปร์ได้ปรับเปลี่ยนทิศทางการเรียนการสอนอย่างเห็นได้ชัด โดยเน้นการเรียนการสอนที่ใช้เทคโนโลยี ความคิดสร้างสรรค์ และการมีส่วนร่วมของนักเรียนอย่างสูง คณะผู้วิจัยศึกษารูปแบบการเรียนการสอนของโรงเรียน Hwa Chong Institution (HCI) ซึ่งเป็นโรงเรียนในโครงการ Future Schools ระหว่างปี พ.ศ. 2551–2558 โดยพิจารณาการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนการสอนเพื่อให้นักเรียนมีสมรรถนะสำหรับศตวรรษที่ 21 ในการใช้ชีวิต การทำงาน และความเป็นพลเมือง

ผลการศึกษาพบว่า HCI พยายามสร้างบรรยากาศการเรียนรู้แบบผสมผสานความร่วมมือ (collaborative) ที่เทคโนโลยีและการสอนแบบใหม่เอื้อให้นักเรียนที่มีความแตกต่างสามารถทำงานร่วมกันได้เพื่อแก้ไขปัญหาวิจัยหรือสร้างผลิตภัณฑ์ โดยมองว่าเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นพื้นฐานในการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมทั้งในและนอกห้องเรียน เพราะเปิดโอกาสให้มีการเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคล (personalized learning) และการสร้างความรู้ร่วมกัน (co-construction of knowledge) ในสภาพแวดล้อมที่แท้จริง ในกระบวนการเรียนรู้ นักเรียนจะสามารถร่วมมือกัน หาแนวทางเรียนรู้ และกลายเป็นผู้ผลิตความรู้ที่มีความกระตือรือร้น ขณะเดียวกัน ครูก็มีบทบาทเอื้อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่มีเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นพื้นฐาน (ICT-based Learning) เช่น การผลิตคลิปวิดีโอสั้นแบบ TED Talk สำหรับการเรียนการสอน การใช้แอปพลิเคชัน Nearpod (แอปพลิเคชันสำหรับจัดการสื่อการเรียนการสอนจากเครื่องของอาจารย์ผู้สอนไปแสดงยังอุปกรณ์ของผู้เรียน) เพื่อนำเสนอชุดบทเรียนที่กระตุ้นการมีส่วนร่วม การใช้แอปพลิเคชัน Pigeonhole Live เพื่อรวบรวมคำตอบของนักเรียนในชั้นเรียนแบบตามเวลาจริง (real time) ผ่านช่องทางการสื่อสารเคลื่อนที่ต่างๆ และการใช้ Google Apps for Education เป็นต้น (Chung et al., 2017) นอกจากนี้ ครูและนักเรียนยังได้ทำงานและเรียนรู้ร่วมกับเครือข่ายในระดับนานาชาติผ่านเวทีทางกายภาพและเสมือนจริงด้วย

ยุทธศาสตร์หลัก 4 ประการ ได้แก่ บุกเบิกการพัฒนาภาคเศรษฐกิจหลัก รัฐบาล และสังคม ผ่านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่มีความซับซ้อนและมีนวัตกรรมวางโครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่มีความเร็วสูง กระจายทั่วถึง ชาญฉลาด และเชื่อถือได้ พัฒนาอุตสาหกรรมด้านสารสนเทศและการสื่อสารที่แข่งขันได้ในระดับโลก พัฒนาแรงงานที่มีความรู้ความสามารถด้านสารสนเทศและการสื่อสาร สามารถแข่งขันได้ในระดับโลก แม้ยุทธศาสตร์ทั้งสี่จะเน้นการแข่งขันทางเศรษฐกิจเป็นหลัก แต่ Dr. Lee Boon Yang รัฐมนตรีว่าการกระทรวงสารสนเทศ การสื่อสาร และศิลปะกล่าวว่า ภายใต้แผนแม่บทนี้ รัฐบาล “จะหาแนวทางที่ทำให้มั่นใจได้ว่าผู้สูงวัย กลุ่มผู้ด้อยโอกาส และผู้พิการจะสามารถใช้ชีวิตที่มีการเชื่อมต่อและส่งเสริมการพัฒนาตนเองและการเรียนรู้ตลอดชีพ อันจะเป็นสะพานเชื่อมช่องว่างทางดิจิทัลและสร้างโอกาสให้กับทุกคน” (in2015 Masterplan Offers a Digital Future for Everyone. Infocomm Media Development Authority, 3 November 2017, เข้าถึงเมื่อ 15 กุมภาพันธ์ 2562 ที่ <https://www.imda.gov.sg/infocomm-and-media-news/buzz-central/2006/9/in2015-masterplan-offers-a-digital-future-for-everyone>)

Chung และคณะ (2017) ชี้ว่า การเรียนการสอนในแนวทางนี้ของ HCI มุ่งพัฒนา นักเรียนในด้านจริยธรรม สติปัญญา กายภาพ สังคม และสุนทรียะผ่านกระบวนการเรียนรู้ตามแนวคิด 5 Minds for the Future (Howard Gardner, 2008 อ้างถึงใน Chung et al., 2017) ได้แก่ การคิด วิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ และการคิดที่ใส่ใจผู้อื่น⁴¹ ซึ่ง HCI คาดหวังว่า ภายใน 10 ปี บัณฑิตจาก โรงเรียนมีศักยภาพในการเป็นผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางที่มีคุณสมบัติเพียบพร้อม นักลงทุนด้าน เทคโนโลยี (technopreneurs) และผู้กำหนดนโยบายที่จะนำสิ่งคืบไปสู่การเติบโตของเทคโนโลยี สำหรับประชาชนรุ่นต่อไปได้ นอกจากนี้ คณะผู้วิจัยยังวิเคราะห์ว่า แนวทางการเรียนการสอนของ Future Schools ขยับจากแนวคิด “การรู้เท่าทัน (literacy)” แบบดั้งเดิมที่เป็นเพียงความสามารถในการอ่าน ถอดรหัส และตีความข้อความบนหน้ากระดาษ โดยขยายแนวคิด “การรู้เท่าทัน” ให้กว้าง และครอบคลุมการศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหาหลากหลายรูปแบบ (multimodal texts) อวจนภาษา (body language) สัญญะ (semiotics) สถานการณ์ วัฒนธรรม ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ การทดลองทางวิทยาศาสตร์ และทฤษฎีทางคณิตศาสตร์ เป็นต้น ซึ่งถือเป็นการปรับจากเพียง “อ่าน เนื้อหา (reading the text)” เป็น “อ่านโลก (reading the world)” ให้นักเรียนได้เรียนรู้และมีส่วน ร่วมกับกระบวนการที่ซับซ้อนและละเอียดอ่อน เพื่อเตรียมพร้อมให้พวกเขาเป็นพลเมืองโลกในอนาคต (Ng, 2013 อ้างถึงใน Chung et al., 2017)

แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เนื่องจากในสถานะที่ข้อมูลข่าวสารท่วมท้น นักเรียนจำเป็นต้องมีความสามารถในการตัดสินใจและ ประเมินความน่าเชื่อถือและความเที่ยงตรงของแหล่งข้อมูลข่าวสารต่างๆ ขณะที่เขาเรียนรู้การดำรง อยู่ในพื้นที่ต่างๆ และการมีปฏิสัมพันธ์กับชุมชนจำนวนมากทั้งระดับท้องถิ่นและระดับโลก รวมทั้ง ชุมชนออนไลน์ ในสภาพแวดล้อมเช่นนี้ นักเรียนไม่เพียงเป็นผู้รับสาร แต่ต้องเป็นผู้มีส่วนร่วมอย่าง กระตือรือร้นที่ค้นหา สังเคราะห์ และเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารได้ (Ng, 2013 อ้างถึงใน Chung et al., 2017)

อย่างไรก็ตาม Lin และคณะ (2015) ตั้งข้อสังเกตว่า เมื่อการเรียนรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล รวมถึงการศึกษาด้านสื่อยังไม่ได้ถูกนำไปบูรณาการในหลักสูตรของโรงเรียนในวงกว้าง อย่างชัดเจน ประกอบกับทิศทางของนโยบายและการดำเนินการส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ

⁴¹ Chung et al. (2017) พบว่า การเรียนการสอนของ HCI ที่สอดคล้องกับองค์ประกอบ 5 ประการตาม แนวคิด 5 Minds for the Future (Gardner, 2008) ได้แก่

- 1) Disciplined & Synthesizing Minds (Critical Thinking) ที่เน้นการคิดจากองค์ความรู้เชิงวิชาการและวิชาชีพ (Disciplined Mind) และการนำข้อมูลจากแหล่งที่หลากหลาย ทำความเข้าใจและประเมินข้อมูลอย่างตรงไปตรงมา และสามารถนำมาประมวลได้ (Synthesizing Mind) อยู่ในรายวิชากลุ่มวิทยาศาสตร์ (STEM) สังคมศึกษา และ ภาษา
- 2) Creating Mind (Creative Thinking & Entrepreneurial Mindset) กระตุ้นให้นักเรียนประเมินความเสี่ยงและ เปิดใจยอมรับการเรียนรู้จากความผิดพลาด อยู่ในกิจกรรมกีฬา การวิจัย และการทำงานกลุ่ม รวมทั้งโครงการฝึกงาน
- 3) Ethical & Respectful Minds (Caring Thinking) – เห็นความเชื่อมโยงระหว่างตนเองกับสังคมและสิ่งแวดล้อม ผ่านโครงการบริการชุมชนและการบำเพ็ญประโยชน์ในต่างประเทศ มุ่งให้นักเรียนภูมิใจที่เป็นคนสิงคโปร์และเข้า ใจความเชื่อมโยงระหว่างสิงคโปร์กับโลก

สารสนเทศ และดิจิทัลของภาครัฐที่เน้นการใช้ประโยชน์จากสื่ออย่างมีประสิทธิภาพและมีสุขภาวะดังที่ได้อธิบายข้างต้น มิติด้านการคิดวิเคราะห์และวิพากษ์ของเด็กและเยาวชนจึงยังไม่ได้ได้รับการส่งเสริมอย่างเต็มที่นัก ตัวอย่างรูปธรรมที่อาจชี้ให้เห็นผลการดำเนินนโยบายข้างต้น คือผลการวิจัยของ Foo และคณะ (2017) ที่วัดระดับการรู้เท่าทันสารสนเทศของนักเรียนระดับประถมศึกษาด้วยแบบสอบถาม i-Competent model ซึ่งคณะผู้วิจัยประยุกต์จากแบบสอบถามที่ใช้อย่างแพร่หลายในต่างประเทศและปรับให้เข้ากับบริบทของสิงคโปร์ ผลการสำรวจพบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงในด้านการเลือกแหล่งข้อมูลและการระบุข้อมูลที่ต้องการสืบค้น (หรืออีกนัยยะหนึ่งคือทักษะการเข้าถึงและใช้สื่อ) แต่มีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าที่ควรจะเป็นในด้านการสังเคราะห์และใช้ข้อมูล ผลที่พบสอดคล้องกับการสำรวจในกลุ่มนักเรียนมัธยมและนักศึกษามหาวิทยาลัยก่อนหน้านี้ที่พบว่า ทักษะที่มีคะแนนต่ำสุดคือการประเมินข้อมูลข่าวสาร (Foo et al., 2013; Foo et al., 2014; Chang et al., 2012; Majid et al., 2016, อ้างถึงใน Foo et al., 2017)

Lin และคณะ (2015) วิเคราะห์ว่า ขณะที่การรู้เท่าทันสารสนเทศที่ถูกบรรจุในนโยบายการศึกษาตั้งแต่ปีพ.ศ. 2540 และมีแนวทางการสอนชัดเจน แต่การรู้เท่าทันสื่อกลับได้รับการสนับสนุนจากกระทรวงศึกษาธิการน้อย กล่าวคือ ไม่มีแนวทางการเรียนการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ แม้จะเป็นส่วนหนึ่งของการฝึกอบรมครูก็ตาม ดังนั้นจึงเสนอให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องบูรณาการแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ และการรู้เท่าทันสารสนเทศเข้าด้วยกัน เพื่อให้การดำเนินงานหลักสูตรเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

5.2.7 บทบาทของภาคประชาสังคม

อีกภาคส่วนที่มีการดำเนินงานด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่โดดเด่น คือภาคธุรกิจเพื่อสังคมและภาคประชาสังคม ซึ่งมีส่วนสำคัญในการจัดหลักสูตรและโปรแกรมการอบรมในระดับชุมชนในเรื่องที่เกี่ยวข้องให้เด็กและเยาวชน และผู้ประกอบการ รวมทั้งการเข้าไปจัดกิจกรรมในโรงเรียน

ผลการวิจัยเอกสารชี้ให้เห็นว่า งานของ TOUCH ซึ่งเป็นองค์กรการกุศลที่ให้ความช่วยเหลือชุมชน เน้นการส่งเสริมสุขภาวะทางอินเทอร์เน็ต ทั้งการให้คำปรึกษา การฝึกอบรมผู้ประกอบการ และการแนะนำพฤติกรรมการเล่นเกมที่ไม่น่าเป็นภัยต่อสุขภาพของเด็กและเยาวชน ขณะที่งานของธุรกิจเพื่อสังคมอย่าง Kingmaker และ DQ Institute ถือเป็นการตอบโจทย์ช่องว่างที่สถาบันการศึกษายังไม่สามารถทำได้อย่างเต็มที่ กล่าวคือ การเรียนการสอนเกี่ยวกับการผลิตสื่อโดยเฉพาะ และการประเมินระดับการรู้เท่าทันดิจิทัลและความรู้ที่เกี่ยวข้องอื่นๆ ของเด็กและเยาวชน

โดยสรุป แม้ผลการวิจัยเอกสารจะพบนโยบายและแนวทางการดำเนินงานส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนที่มีภาครัฐเป็นผู้นำ รวมทั้งการเน้นเรื่องการรู้เท่าทันดิจิทัลที่สอดคล้องกับบริบททางเทคโนโลยีการสื่อสารและสารสนเทศ และพฤติกรรมการใช้สื่อของประชาชน แต่งานวิจัยของ Lin และคณะ (2015) ชี้ว่าปัญหา นโยบายและการดำเนินงานส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของภาครัฐในสิงคโปร์ คือ การกำหนดนิยามที่แตกต่างกันและไม่ครอบคลุม โดยยกตัวอย่างการให้คำกำหนดนิยามของ Media Development Authority (MDA) กระทรวงศึกษาธิการ และ National Institute of Education (NIE) ซึ่งเป็นหน่วยงานฝึกอบรมครู

งานวิจัยพบว่า นิยามการรู้เท่าทันสื่อของ MDA เน้นไปที่การอ่าน วิเคราะห์ และตีความสารจากสื่อ ซึ่งเป็นเพียงส่วนการ “อ่าน” ในองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อเท่านั้น และไม่สะท้อนกระบวนการสื่อสารแบบสองทาง (two-way communication) เช่นเดียวกับนิยามที่เป็นสากลขององค์กรกำกับดูแลอื่นๆ เช่น Ofcom ขณะที่นิยามการรู้เท่าทันสื่อของกระทรวงศึกษาธิการและ NIE ไม่เพียงระบุการเข้าถึงและวิเคราะห์สื่อ แต่ยังรวมประเด็น “การสร้างสรรค์” ไว้ด้วย นอกจากนี้ นิยามของ NIE ยังครอบคลุมการทำความเข้าใจสารและการผลิตเนื้อหาสำหรับสื่อประเภทและช่องทางต่างๆ ใน การสื่อสารยุคใหม่ ซึ่งกว้างกว่านิยามของ MDA

การวิเคราะห์นี้สอดคล้องกับการวิพากษ์นโยบายการรู้เท่าทันสื่อของ Weniger (2017a, 2017b) ที่พบว่า แม้สมรรถนะที่ MLC ซึ่งเป็นองค์กรในสังกัดของ IMDA และหน่วยงานอื่นๆ ใน สิงคโปร์จัดทำมีความจำเป็นสำหรับการเรียนรู้และการใช้ชีวิตในศตวรรษที่ 21 แต่ Weninger (2017b) วิเคราะห์ว่า นโยบายการศึกษาที่เน้นสมรรถนะในศตวรรษที่ 21 ของสิงคโปร์สอดคล้องกับ คุณสมบัติที่ต้องการสำหรับ “การทำงานแห่งศตวรรษที่ 21” (the workplace of the 21st century) ซึ่งชี้ให้เห็นฐานคิดทางเศรษฐกิจอย่างมาก โดยเน้นทักษะการเข้าถึงข้อมูลและการวิเคราะห์เนื้อหาสื่อ และสารสนเทศ รวมถึงการปกป้องตนเองจากอันตราย นอกจากนี้ ขณะที่การอ้างอิงถึงการกระทำทางออนไลน์ที่มีจริยธรรม มีความเคารพ และมีความรับผิดชอบสอดคล้องกับกรอบศตวรรษที่ 21 เช่นเดียวกับกรอบของ Partnership for 21st Century Learning (P21)⁴² และ International Society for Technology in Education (ISTE)⁴³ แต่สิ่งที่หายไปจากนิยามและกรอบนโยบายของ MLC คือ การกล่าวถึงการผลิตเชิงสร้างสรรค์และเน้นการแสดงออกในฐานะสมรรถนะที่สำคัญและ องค์ประกอบของการศึกษาในยุคศตวรรษที่ 21 ซึ่งตรงข้ามกับกรอบคิดของนานาชาติ รวมทั้งแนวคิด เรื่องการรู้เท่าทันสื่อใหม่ (new media literacy) ซึ่งเน้นโอกาสในการมีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์และ ให้ความบันเทิง (creative, playful engagement) ในการใช้สื่อใหม่

⁴² Partnership for 21st Century Learning (P21) เป็นองค์กรไม่หวังผลกำไรในสหรัฐอเมริกาที่สร้างขึ้นเมื่อปีพ.ศ. 2545 โดยเครือข่ายนักการศึกษา ภาคเอกชน ภาคประชาสังคม และผู้กำหนดนโยบายด้านการศึกษา เพื่อให้เกิด การแลกเปลี่ยนเรียนรู้และพัฒนาระบบการศึกษาภาคบังคับ (K-12) P21 ได้ระบุชุดทักษะที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตใน ศตวรรษที่ 21 และจัดให้การรู้เท่าทันสารสนเทศ การรู้เท่าทันสื่อ และการรู้เท่าทันเทคโนโลยีสารสนเทศและ การสื่อสาร (ICT) อยู่ในหมวดเดียวกันและเป็นองค์ประกอบหนึ่งของการศึกษาในศตวรรษที่ 21 (Weninger, 2017b: 4)

⁴³ International Society for Technology in Education (ISTE) เป็นองค์กรไม่หวังผลกำไรและเครือข่ายของนัก การศึกษาด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา ISTE ได้พัฒนา Standards for Students (2016) เพื่อเป็นแนวทางสำหรับ การใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้และการสอน โดยเน้นความต้องการเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากเห็นว่าสมรรถนะของเยาวชนคือการมีส่วนร่วมและและเป็นผู้นำในโลกดิจิทัลที่มีการเชื่อมต่อ โดยเน้น การเสริมพลังให้ผู้เรียนเป็นพลเมืองดิจิทัล นักออกแบบที่มีนวัตกรรม (innovative designer) นักคิดอย่างเป็นระบบ (computational thinker) นักสื่อสารที่มีความคิดสร้างสรรค์ และผู้ประสานงานระดับโลก (global collaborator) อย่างไรก็ตาม มาตรฐานของ ISTE ไม่ได้กล่าวถึงการรู้เท่าทันสื่อและการรู้เท่าทันดิจิทัล หรือการใช้ ICT อย่างชัดเจน (Weninger, 2017b)

Weninger (2017b) วิเคราะห์ด้วยว่า ปัจจัยที่ส่งผลให้เยาวชนสิงคโปร์เน้นการบริโภคมากกว่าเป็นเพราะการขาดนโยบายและความใส่ใจในหลักสูตรที่เน้นความสำคัญของรูปแบบการแสดงออกทางสื่อดิจิทัลที่สร้างสรรค์ ดังนั้น เมื่อการใช้เวลาทั้งในยามว่างและยามเรียนของนักเรียนขาดการมีส่วนร่วมเชิงสร้างสรรค์กับสื่อ (ดิจิทัล) ทักษะศตวรรษที่ 21 บางอย่างที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาการตั้งวิสัยทัศน์ไว้ โดยเฉพาะด้านความคิดสร้างสรรค์และการสื่อสารก็อาจไม่เกิดขึ้นได้

ที่สำคัญ Weninger (2017a) ชี้ว่า ปัจจัยทางการเมืองที่กล่าวมาข้างต้น โดยเฉพาะการจำกัดเสรีภาพของสื่อและเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น โดยเฉพาะกฎหมายล่าสุดที่มุ่งเป้าไปที่สื่อออนไลน์ก็สนับสนุนแนวทางดำเนินการรู้เท่าทันสื่อที่เน้นการปกป้อง (protect) มากกว่าเสริมพลัง (empower) ซึ่งสอดคล้องกับค่านิยมทางสังคมที่เน้นเรื่องความรับผิดชอบและสมานฉันท์ (harmony) มากกว่าสิทธิและการโต้แย้ง (contention) ท้ายที่สุด การรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นเพียงเครื่องมือเชิงนโยบาย (Livingstone, 2008 อ้างถึงใน Weninger, 2017a: 12) ที่มีเป้าหมายเพื่อเพิ่มศักยภาพทางแรงงานของประชากร แนวทางการกำกับดูแลภูมิทัศน์ด้านการสื่อสารที่พัฒนาอย่างรวดเร็วจึงเป็นกลไกที่เน้นทักษะ แต่ลดความสำคัญของการแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ (Weninger, 2017a) การจำกัดสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลให้อยู่ในกรอบสุขภาวะทางอินเทอร์เน็ตเป็นหลัก ทำให้ละเลยการส่งเสริมให้เยาวชนได้พัฒนาเป็นพลเมืองที่มีจริยธรรมและความกระตือรือร้นในการมีส่วนร่วมทางการเมืองและการรณรงค์ทางสังคมของสังคมประชาธิปไตย

5.3 สหราชอาณาจักร

5.3.1 ภูมิทัศน์และสถานการณ์สื่อของสหราชอาณาจักร

สหราชอาณาจักรมีหนังสือพิมพ์รายวันระดับชาติทั้งหมด 11 ฉบับดำเนินงานโดยบริษัทสื่อ 8 แห่ง และเข้าถึงผู้อ่านที่เป็นกลุ่มผู้ใหญ่ได้ถึงร้อยละ 70.00 แต่ยอดการกระจาย (circulation) มีแนวโน้มลดลงเรื่อยๆ ตั้งแต่ปีพ.ศ. 2552 เป็นต้นมา ทำให้บางฉบับตัดสินใจยุติการพิมพ์และผันตัวไปนำเสนอข่าวผ่านช่องทางออนไลน์แทน เช่น The Independent ที่ยุติฉบับตีพิมพ์ในปี พ.ศ. 2559 (Armstrong, 12 February 2016) ขณะที่หนังสือพิมพ์รายวันระดับภูมิภาคและท้องถิ่นกว่า 700 ฉบับ โดยมีบริษัทสื่อ 5 แห่งเป็นเจ้าของคิดเป็นส่วนแบ่งทางการตลาดร้อยละ 72.50 ของหนังสือพิมพ์ระดับภูมิภาคท้องถิ่นทั้งหมด และแต่หลายฉบับต้องประสบกับภาวะยอดการตีพิมพ์ลดลงตั้งแต่ช่วงปี พ.ศ. 2551-2552 เช่นเดียวกับหนังสือพิมพ์ระดับชาติ ส่วนนิตยสารมีประมาณ 8,800-10,000 ฉบับกว่าร้อยละ 60 เป็นนิตยสารเกี่ยวกับธุรกิจและการทำงาน ส่วนที่เหลือเป็นนิตยสารทั่วไป หลายฉบับประสบกับภาวะยอดขายลดลงเช่นเดียวกับหนังสือพิมพ์ (Bromley, 2009)

สำหรับสื่อแพร่ภาพกระจายเสียงนั้น BBC ซึ่งเป็นองค์กรสื่อสาธารณะมีสถานีวิทยุระดับชาติ 10 สถานี และสถานีวิทยุท้องถิ่น 30 สถานี โดยครองส่วนแบ่งผู้ฟังทั้งหมดร้อยละ 54.60 ขณะที่สถานีวิทยุเชิงพาณิชย์ทั่วประเทศอีกกว่า 300 สถานี ส่วนใหญ่เป็นสถานีวิทยุท้องถิ่น โดยครองส่วนแบ่งผู้ฟังทั้งหมดร้อยละ 42.70 นอกจากนั้นยังมีสถานีวิทยุชุมชนอีกกว่า 140 สถานีทั่วประเทศ ส่วนสถานีโทรทัศน์ระดับชาติมี 5 ช่องหลัก ได้แก่ BBC One, BBC Two, ITV, Channel 4 และ Channel 5 ซึ่งครองส่วนแบ่งผู้ชมกว่าร้อยละ 60.00 โดย BBC One และ BBC Two ครอบครอง

จากการเก็บภาษีเครื่องรับโทรทัศน์ (TV License) ส่วน ITV, Channel 4 และ Channel 5 ระบายได้จากการโฆษณาเชิงพาณิชย์ นอกจากนั้นยังมีสถานีโทรทัศน์อีกกว่า 100 ช่องที่รับชมได้ฟรีผ่านระบบทีวีดิจิทัลภาคพื้นดิน และมีอีกกว่า 500 ช่องที่ออกอากาศบนโทรทัศน์แบบบอกรับสมาชิก (Pay TV) โดยมีผู้ให้บริการรายใหญ่ที่สุด คือ Sky UK (Bromley, 2009)

ในปีพ.ศ. 2559 Freedom House (2016) จัดให้เสรีภาพสื่อในสหราชอาณาจักรอยู่ในเกณฑ์ “Free” (มีเสรีภาพ) โดยให้คะแนน 25/100 สหราชอาณาจักรมีกฎหมายการสื่อสาร (communications act) ที่ประกาศใช้ในปีพ.ศ. 2546 เพื่อให้อำนาจแก่ Ofcom ในการกำกับดูแลอุตสาหกรรมสื่อสารมวลชนในประเทศ ส่วนกฎหมายอุตสาหกรรมดิจิทัล (digital economy act) ที่ประกาศใช้เมื่อปีพ.ศ. 2553 ใช้กำกับดูแลสื่อดิจิทัลในสหราชอาณาจักร สอดรับกับการเติบโตของสื่อออนไลน์ประเภทต่างๆ นอกจากนี้ มีรายงานว่า นายกรัฐมนตรี เทเรซา เมย์ ของสหราชอาณาจักรวางแผนร่างกฎหมายใหม่ๆ เพื่อให้รัฐบาลสามารถควบคุมและกำกับดูแลเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ตได้มากขึ้น (Griffin, 19 May 2017)

รัฐบาลสหราชอาณาจักรมอบหมายให้ British Board of Film Classification (BBFC) เป็นผู้กำกับดูแลผู้ผลิตสื่อลามกอนาจารบนสื่อออนไลน์ โดยเฉพาะการออกแบบระบบปิดกั้นไม่ให้เยาวชนที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีเข้าถึงสื่อลามกอนาจารได้ เพื่อให้สหราชอาณาจักรเป็นประเทศที่ปลอดภัยในการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดในโลก (GOV.UK, 14 December 2017) นอกจากนี้ ยังมีรายงานว่า รัฐมนตรีด้านความมั่นคงเสนอให้รัฐบาลสหราชอาณาจักรจัดเก็บภาษีบริษัทที่ให้บริการสื่อสังคมออนไลน์ เนื่องจากเสี่ยงต่อการสอดส่องดูแลข้อความของกลุ่มหัวรุนแรงหรือผู้ก่อการร้าย และทำให้สหราชอาณาจักรต้องจัดงบประมาณไปดูแลความปลอดภัยบนสื่อสังคมออนไลน์มากขึ้น (Lomas, 2 January 2018)

5.3.2 พฤติกรรมการใช้สื่อของชาวสหราชอาณาจักร

สำนักสถิติแห่งชาติระบุว่า ในปีพ.ศ. 2560 ร้อยละ 90.00 ของครัวเรือนในสหราชอาณาจักรสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 89.00 ในปีก่อนหน้านี้ และร้อยละ 57.00 เมื่อ 10 ปีที่แล้ว นอกจากนี้ ร้อยละ 73.00 ของกลุ่มผู้ใหญ่ในสหราชอาณาจักรใช้อินเทอร์เน็ตขณะที่อยู่นอกบ้าน (on the go) ผ่านโทรศัพท์มือถือและสมาร์ตโฟนในปี พ.ศ.2554 (Office of National Statistics, 3 August 2017)

รายงานยังพบว่า ในปีพ.ศ. 2560 ร้อยละ 80.00 ของกลุ่มผู้ใหญ่ในสหราชอาณาจักรใช้อินเทอร์เน็ตทุกวัน (เพิ่มขึ้นจากปีก่อนที่มีร้อยละ 35.00) ชาวสหราชอาณาจักรใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อกิจกรรมต่างๆ ในชีวิตประจำวันมากขึ้น เช่น ใช้ติดตามข่าวสาร ร้อยละ 64.00 (เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 20.00 ในปีพ.ศ. 2550) ใช้ระบบธนาคารออนไลน์ ร้อยละ 63.00 (เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 33.00 ในปีพ.ศ.2550)

การซื้อสินค้าและบริการผ่านช่องทางออนไลน์เติบโตอย่างต่อเนื่องในสหราชอาณาจักร โดยในปีพ.ศ. 2560 ร้อยละ 77.00 ของกลุ่มผู้ใหญ่ในสหราชอาณาจักรซื้อสินค้าและบริการผ่านช่องทางออนไลน์ (เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 53.00 ในปี พ.ศ.2551) ขณะที่เสื้อผ้าและเครื่องกีฬาเป็นประเภทของสินค้าที่มียอดการซื้อขายผ่านช่องทางออนไลน์สูงที่สุดในสหราชอาณาจักร

5.3.3 บริบททางสังคมและเศรษฐกิจในสหราชอาณาจักร

ผลสำรวจของ YouGov เมื่อปี พ.ศ.2558 พบว่าชาวสหราชอาณาจักรร้อยละ 38.00 เชื่อว่า สังคมพหุวัฒนธรรมทำให้ประเทศแย่ลง ขณะที่ร้อยละ 37.00 เชื่อว่าทำให้ดีขึ้น (The Independent, 4 July 2558) ผลสำรวจเดียวกันยังพบว่า ชาวสหราชอาณาจักรร้อยละ 56.00 เชื่อว่า อิสลามเป็นภัยคุกคามต่อประเทศเสรีนิยมตะวันตก เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 32.00 ในปี พ.ศ.2544 (Doré, 4 July 2558) อย่างไรก็ตาม ผลการศึกษาของมหาวิทยาลัยแมนเชสเตอร์เมื่อปี พ.ศ.2559 พบว่า คนสหราชอาณาจักรมีความอดกลั้น (tolerance) ต่อสังคมพหุวัฒนธรรมได้ดีขึ้นกว่า 5 ปีที่แล้ว โดยสัดส่วนของคนสหราชอาณาจักรที่มองว่า สถานการณ์ผู้อพยพเป็นผลดีและผลเสียต่อประเทศ คือ 50:50 (เพิ่มขึ้นจากสัดส่วน 40:60 ในปี พ.ศ.2554) นอกจากนั้น ชาวสหราชอาณาจักรร้อยละ 78.00 ยังมองว่า การกล่าวโทษศาสนาทั้งศาสนาจากการกระทำของกลุ่มคนหัวรุนแรงเพียงบางกลุ่มเป็นเรื่องที่ไม่ถูกต้อง (Harpin, 7 March 2016) นอกจากนี้ บทความแสดงความเห็นโดย Nesrine Malik ในหนังสือพิมพ์ The Guardian ยังตั้งข้อสังเกตว่า ศาสนาอิสลาม ชาวมุสลิม และปัญหาผู้อพยพกลายเป็น “เรื่องห้ามพูด” ในสังคมสหราชอาณาจักรจนมีความกังวลว่า อาจจะเป็นการลดทอนสิทธิเสรีภาพในการพูดคุยถกเถียงและแสดงความคิดเห็น (Malik, 5 September 2017)

สำหรับการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านโทรคมนาคมและสารสนเทศเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจนั้น รัฐบาลสหราชอาณาจักรดำเนินการสำรวจตลาดและโครงสร้างพื้นฐานด้านโทรคมนาคมเตรียมพร้อมออกมาตรการสนับสนุนการขยายเครือข่ายเส้นใยแก้วนำแสงและเทคโนโลยี 5G เพื่อให้สหราชอาณาจักรเป็นผู้นำของโลกในด้านเครือข่ายการสื่อสาร (GOV.UK, 28 November 2017) ขณะที่แสดงบทบาทการกำกับดูแลอินเทอร์เน็ต ภายใต้ 4 นโยบาย (GOV.UK, 28 October 2013) คือ

- 1) เพิ่มพลังให้กับผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ด้วยการสนับสนุนเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น ความหลากหลายทางวัฒนธรรม และทักษะการเข้าถึงข้อมูลและเทคโนโลยีต่างๆ
- 2) สร้างกรอบกฎหมายที่โปร่งใสและเป็นธรรม โดยมีกระบวนการกำกับดูแลที่ชัดเจน และบังคับใช้อย่างเป็นธรรมกับทุกฝ่าย
- 3) ให้ความช่วยเหลือประเทศต่างๆ ในการสร้างโครงสร้างพื้นฐานทางอินเทอร์เน็ตที่แข็งแกร่งโดยเฉพาะประเทศกำลังพัฒนา เพื่อสร้างโลกแห่งเศรษฐกิจดิจิทัลที่สมบูรณ์แข็งแกร่ง
- 4) สนับสนุนการดำเนินงานของภาคส่วนต่างๆ และสร้างการมีส่วนร่วมในการกำกับดูแลและการกำหนดนโยบายต่างๆ เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต

ในช่วงปี พ.ศ.2553–2558 (ค.ศ. 2010-2015) รัฐบาลสหราชอาณาจักรออกมาตรการหลายอย่างเพื่อสนับสนุนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (GOV.UK, 8 May 2015) เช่น ให้เงินทุนสนับสนุนองค์กรสร้างสรรค์ต่างๆ ทั้งภาพยนตร์ โฆษณา วิจัย และโทรทัศน์ ออกมาตรการทางภาษีรูปแบบต่างๆ จัดตั้งสภาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (creative industries council) เพื่อเป็นตัวกลางในการพูดคุยเจรจาระหว่างรัฐและคนในอุตสาหกรรมฯ ปรับปรุงกฎหมายและนโยบายเก่าๆ ให้บังคับ

ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ทำงานร่วมกับคนในอุตสาหกรรมฯ กลุ่มผู้บริโภค และภาคส่วนต่างๆ เพื่อจัดการประเด็นเรื่องลิขสิทธิ์บนโลกออนไลน์ และการคุ้มครองเด็กและเยาวชนบนโลกออนไลน์

นอกจากนี้ รัฐบาลสหราชอาณาจักรประกาศจัดสรรงบประมาณ 60 ล้านปอนด์ เพื่อสนับสนุนการสร้างสรรค์รายการเด็กบนโทรทัศน์ (GOV.UK, 30 December 2017) และจัดสรรงบประมาณอีก 45 ล้านปอนด์เพื่อสนับสนุนให้บริษัทเทคโนโลยีต่างๆ วิจัยและพัฒนาอุปกรณ์ Internet of Things (IoT) (Jennings and Bryson, 3 เมษายน 2014)

ทั้งนี้ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทั้งโฆษณา การตลาด วิทยุ โทรทัศน์ พิพิธภัณฑสถาน ศิลปะ และภาพยนตร์สร้างรายได้ให้กับเศรษฐกิจสหราชอาณาจักรถึง 92 พันล้านปอนด์ในปี พ.ศ.2559 เพิ่มขึ้นจาก 85 พันล้านปอนด์ในปีก่อนหน้านี้ คิดเป็นร้อยละ 5.00 ของมูลค่าเพิ่มรวม (Gross Value Added: GVA) (GOV.UK, 29 November 2017)

5.3.4 นโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนของสหราชอาณาจักร

คณะผู้วิจัยพบว่า การศึกษาวิจัยด้านนโยบายการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในสหราชอาณาจักรมีจำนวนมากและมีพลวัตทั้งในเชิงวิชาการและในการนำไปปฏิบัติ และได้สรุปนโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในสหราชอาณาจักรจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังตาราง 5.5 ต่อไปนี้

ตาราง 5.5 นโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชน ของภาคส่วนต่างๆ ในสหราชอาณาจักร

ลำดับ	หน่วยงาน	ลักษณะหน่วยงาน	ลักษณะงานส่งเสริม MIDL	MID			กลุ่มเป้าหมาย
				M	I	D	
1)	The Office of Communications (Ofcom)	องค์กรกำกับดูแล	1.1) จัดทำโครงการวิจัยระยะยาวเรื่อง “Children's Media Lives” เพื่อศึกษาทัศนคติและพฤติกรรมการใช้สื่อของเยาวชนที่เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา โดยเฉพาะในส่วนที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของเด็ก	/			สาธารณชน
			1.2) จัดทำรายงานประจำปีเรื่อง “Children and Parents: Media Use and Attitude”	/			สาธารณชน

ลำดับ	หน่วยงาน	ลักษณะ หน่วยงาน	ลักษณะงานส่งเสริม MIDL	MID			กลุ่ม เป้าหมาย
				M	I	D	
			เพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับทัศนคติ ความเข้าใจ และพฤติกรรมการใช้สื่อของเด็กและเยาวชน รวมถึงวิธีการที่ผู้ปกครองใช้ควบคุมดูแลการใช้สื่อของเด็กและเยาวชน				
			1.3) จัดงาน “Children’s Media Literacy” เป็นประจำทุกปี เพื่อเผยแพร่รายงานประจำปีและงานวิจัยต่างๆ ของ Ofcom สู่สาธารณชน	/			สาธารณชน
			1.4) จัดทำรายงานประจำปีเรื่อง “Internet Citizens” เพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับภาพรวมการใช้สื่อออนไลน์ของชาวสหราชอาณาจักรในด้านต่างๆ เช่น ด้านการศึกษา ด้านข้อมูลสาธารณสุข ด้านวัฒนธรรม เป็นต้น			/	สาธารณชน
2)	BBC	องค์กรสื่อสาธารณะ	2.1) จัดกิจกรรม “BBC School Report” เป็นประจำทุกปี โดยเปิดโอกาสให้เยาวชนเข้าอบรมหลักสูตรการเป็นนักข่าว และทดลองผลิตข่าวตามประเด็นที่ตนสนใจ เพื่อนำไปเผยแพร่ผ่านช่องทางต่างๆ ของบีบีซี	/			เยาวชนอายุ 11-18 ปี
			2.2) จัดทำสื่อการสอนทางออนไลน์ “BBC Teach” ในหลากหลายสาขาวิชา รวมถึงสื่อมวลชนศึกษา (Media Studies)	/			ครู, นักเรียนประถมและมัธยม

ลำดับ	หน่วยงาน	ลักษณะ หน่วยงาน	ลักษณะงานส่งเสริม MIDL	MID			กลุ่ม เป้าหมาย
				M	I	D	
			2.3) จัดกิจกรรมส่ง นักข่าวบีบีซีไปให้ความรู้ แก่นักเรียนในโรงเรียน เกี่ยวกับการคัดกรองข่าว ปลอม/ข้อมูลปลอม (fake news/fake information)		/		นักเรียนมัธยม และนักเรียน สายวิชาชีพ (sixth forms)
			2.4) ออกแผนกลยุทธ์ “Media Literacy Strategy” เพื่อให้ ประชาชนมีความรู้เท่าทัน สื่อมากขึ้น (เน้นที่สื่อ ดิจิทัล) โดยแบ่ง การทำงานออกเป็น 3 ระยะ คือ (1) get connected = เข้าถึงเทคโนโลยีที่เกิดขึ้น ใหม่ๆ ได้ (โดยเฉพาะสื่อ ออนไลน์) และใช้งานเป็น (2) get smart = เข้าใจ และใช้สื่อออนไลน์อย่าง ปลอดภัยและเหมาะสม (3) get creative = ผลิต และสร้างสรรค์สื่อ ออนไลน์ได้			/	สาธารณชน
			2.5) จัดทำเว็บไซต์ “BBC Webwise” เพื่อให้ข้อมูล เกี่ยวกับการใช้ประโยชน์ จากสื่อออนไลน์ในด้าน ต่างๆ ทั้งสำหรับใน ครัวเรือน การทำงานและ ด้านธุรกิจ			/	สาธารณชน
			2.6) จัดทำโครงการ “Share Take Care Project” เพื่อเป็นคู่มือ ให้กับผู้ปกครองใน การกำกับดูแลการเปิดเผย ตัวตนบนโลกออนไลน์ของ เยาวชน			/	ผู้ปกครองและ เยาวชน

ลำดับ	หน่วยงาน	ลักษณะ หน่วยงาน	ลักษณะงานส่งเสริม MIDL	MID			กลุ่ม เป้าหมาย
				M	I	D	
			2.7) จัดกิจกรรม “The L.A.B.” เพื่อสอนนักเรียนในโรงเรียนให้มีทักษะการผลิตสื่อออนไลน์ และสนับสนุนให้นางานที่ผลิตขึ้นไปเผยแพร่ต่อทางสื่อสังคมออนไลน์ เช่น ทวิตเตอร์และอินสตาแกรม			/	นักเรียน
3)	Parent Zone ⁴⁴	ธุรกิจเพื่อสังคม	3.1) จัดงาน “Digital Families” ร่วมกับ CEOP เป็นประจำทุกปี โดยระดมนักวิจัย ผู้กำหนดนโยบาย บริษัท ไอที และผู้เชี่ยวชาญด้านเด็กและครอบครัวมาร่วมวงเสวนา เพื่อตักถักความคิด และเผยแพร่ผลการวิจัยใหม่ๆ เกี่ยวกับการเลี้ยงดูบุตรหลานในยุคดิจิทัล			/	สาธารณชน
			3.2) ร่วมมือกับบริษัทเอกชน Vodafone ออกนิตยสาร “Digital Parenting” เพื่อให้ข้อมูลและคำแนะนำกับผู้ปกครองและครูเกี่ยวกับการกำกับดูแลเยาวชนให้ใช้สื่อออนไลน์อย่างปลอดภัย			/	ผู้ปกครองและครู
4)	BT (British Telecommunications)	บริษัทเอกชน	4.1) จัดการประชุมเรื่อง “Tech Literacy - The New Way to Thrive”			/	สาธารณชน

⁴⁴ Parent Zone เป็นธุรกิจเพื่อสังคมที่ให้คำแนะนำการดูแลลูกด้านการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัลแก่ผู้ปกครอง โดยจัดทำฐานข้อมูลออนไลน์สำหรับผู้ปกครอง และจัดโครงการอบรมต่างๆ ทั้งด้านการปกป้องคุ้มครองเด็กจากความเสี่ยงทางอินเทอร์เน็ตและด้านการเสริมสร้างศักยภาพและความมั่นใจของเด็กและเยาวชนจากการใช้สื่อดิจิทัล (ดูรายละเอียดเพิ่มเติมที่ <https://parentzone.org.uk>)

ลำดับ	หน่วยงาน	ลักษณะ หน่วยงาน	ลักษณะงานส่งเสริม MIDL	MID			กลุ่ม เป้าหมาย
				M	I	D	
			โดยเชิญบุคคลจาก ภาคประชาสังคมต่างๆ มาระดมความคิดเกี่ยวกับ การใช้พลังของเทคโนโลยี และสื่อออนไลน์ใน การขับเคลื่อนสังคม โดยเฉพาะการใช้ เทคโนโลยีเสริมพลังให้กับ เด็กรุ่นใหม่ (อายุ 8-13 ปี)				
5)	UK Safer Internet Centre ⁴⁵	ภาคประชาสังคม	5.1) จัดทำเว็บไซต์และ สายด่วน เพื่อให้ข้อมูล และคำแนะนำกับเยาวชน เกี่ยวกับการใช้สื่อ ออนไลน์อย่างปลอดภัย รวมถึงให้คำแนะนำกับ ผู้ปกครองและครูเกี่ยวกับ การกำกับดูแลเยาวชนให้ ปลอดภัยจากภัยบนโลก ออนไลน์			/	เยาวชน ผู้ปกครอง และครู
6)	Children's Commissioner for England ⁴⁶	องค์กรอิสระ ของรัฐ	6.1) ร่วมมือกับนิตยสาร TES ออกหลักสูตร การสอนสำหรับเยาวชน เกี่ยวกับสิทธิต่างๆ ที่ควรรู้ ในการใช้สื่อสังคม ออนไลน์และการเป็น พลเมืองดิจิทัล			/	เยาวชน ครู ผู้ปกครอง
7)	Children's Media Foundation	ภาคประชาสังคม	7.1) ร่วมมือกับ UCL Institute of Education	/			สาธารณชน

⁴⁵ UK Safer Internet Centre เป็นการร่วมงานระหว่างองค์กรการกุศล 3 แห่งที่มีพันธกิจในการสร้างอินเทอร์เน็ตให้เป็นพื้นที่ปลอดภัยสำหรับเด็กและเยาวชน ได้แก่ Internet Watch Foundation (IWF), Childnet International และ South West Grid for Learning ผลงานที่โดดเด่นของ UK Safer Internet Centre ได้แก่ การจัดงานวันอินเทอร์เน็ตปลอดภัย (Safer Internet Day) ในสหราชอาณาจักร การจัดอบรมและเป็นฐานข้อมูลออนไลน์เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยให้เด็ก ผู้ปกครอง และครู

⁴⁶ Children's Commissioner for England เป็นองค์กรอิสระของรัฐที่สร้างขึ้นตาม Children Act 2004 เพื่อนำเสนอมุมมองและผลประโยชน์ของเด็ก มีความรับผิดชอบด้านการส่งเสริมและคุ้มครองสิทธิเด็กตามกฎหมายว่าด้วยสิทธิเด็กของสหประชาชาติและกฎหมายด้านสิทธิมนุษยชน รวมทั้งมีอำนาจตามกฎหมาย Children and Family Act 2014 ในการส่งเสริมและปกป้องสิทธิของเด็ก

ลำดับ	หน่วยงาน	ลักษณะ หน่วยงาน	ลักษณะงานส่งเสริม MIDL	MID			กลุ่ม เป้าหมาย
				M	I	D	
			จัดงานเสวนาเรื่อง “Perspectives on Personalisation” ระดม ความคิดเกี่ยวกับการออก กฎระเบียบเพื่อกำกับ สินค้าและสื่อที่เกี่ยวข้อง กับเด็ก เช่น หนังสือ แอปพลิเคชัน และของ เล่น เพื่อให้สอดคล้องกับ General Data Protection Regulation (GDPR) ที่จะประกาศใช้ ในวันที่ 25 พ.ค. 2561				
8)	Internet Matters ⁴⁷	ภาคประชาสังคม	8.1) จัดทำเว็บไซต์ Internetmatters.org เพื่อให้ข้อมูลและ คำแนะนำกับผู้ปกครอง เกี่ยวกับการกำกับดูแล เยาวชนให้ใช้สื่อออนไลน์ อย่างปลอดภัย			/	ผู้ปกครอง
9)	National Society for the Prevention of Cruelty to Children (NSPCC) ⁴⁸	ธุรกิจเพื่อสังคม (Social Enterprise)	9.1) ร่วมมือกับ บริษัทเอกชน O2 จัดทำ เว็บไซต์ net-aware.org เพื่อให้ข้อมูลและ คำแนะนำกับผู้ปกครอง เกี่ยวกับการกำกับดูแล เยาวชนให้ใช้สื่อออนไลน์ อย่างปลอดภัย			/	ผู้ปกครอง

⁴⁷ Internet Matters เป็นองค์กรไม่หวังผลกำไรที่ดำเนินงานด้านการส่งเสริมความปลอดภัยทางอินเทอร์เน็ตสำหรับเด็ก ก่อตั้งขึ้นเมื่อปีพ.ศ. 2557 เป็นหน่วยงานที่ได้รับการสนับสนุนจากผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตขนาดใหญ่ในสหราชอาณาจักร เช่น BT, Sky TalkTalk และ Virgin Media รวมทั้งทำงานร่วมกับองค์กรการกุศลที่ทำงานด้านความปลอดภัยทางอินเทอร์เน็ต รวมทั้งองค์กรวิชาชีพต่างๆ และภาคเอกชน

⁴⁸ National Society for the Prevention of Cruelty to Children (NSPCC) เป็นองค์กรการกุศลที่ทำงานรณรงค์ด้านการปกป้องคุ้มครองเด็กก่อตั้งมาตั้งแต่ปลายศตวรรษที่ 19 และมีประวัติการทำงานร่วมกับสถาบันต่างๆ ของสหราชอาณาจักรมายาวนาน โดยมีหลักการดำเนินงานตามอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กของสหประชาชาติ NSPCC มีโครงการรณรงค์และกิจกรรมที่หลากหลาย ทั้งเรื่องสวัสดิการของเด็กและเยาวชน การต่อต้านความรุนแรงต่อเด็ก รวมทั้งมีงานวิจัยในด้านที่เกี่ยวข้อง

ลำดับ	หน่วยงาน	ลักษณะ หน่วยงาน	ลักษณะงานส่งเสริม MIDL	MID			กลุ่ม เป้าหมาย
				M	I	D	
			9.2) ร่วมมือกับ บริษัทเอกชนและภาค ประชาสังคมต่างๆ จัดทำ โครงการ “Stop, Speak, Support” เพื่อให้ คำแนะนำกับเยาวชนใน การปฏิบัติตัวเมื่อพบเจอ กับการกลั่นแกล้งบนโลก ออนไลน์ (cyberbullying)			/	เยาวชน
			9.3) ออกคู่มือสำหรับครู ในโครงการ “Stop, Speak, Support” เพื่อ สอนให้นักเรียนใน โรงเรียนรับมือกับ การกลั่นแกล้งบนโลก ออนไลน์ (cyberbullying)			/	ครู
10)	The London School of Economics and Political Science (LSE)	สถาบันการศึกษา	10.1) จัดทำ Blog “Parenting for a Digital Future” เพื่อ รวบรวมข้อมูล งานวิจัย และคำแนะนำสำหรับ ผู้ปกครองเกี่ยวกับ การกำกับดูแลเยาวชนให้ ใช้สื่อออนไลน์อย่าง ปลอดภัย			/	ผู้ปกครอง

เมื่อพิจารณาแนวทางการดำเนินนโยบายที่เกี่ยวข้องของสหราชอาณาจักร ผู้วิจัยพบว่า นโยบายมุ่งเน้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงใน 2 ระดับ คือ ระดับโครงสร้างสังคม และระดับปัจเจกบุคคล ที่มุ่งเสริมศักยภาพของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ทั้งเด็กและเยาวชน สถาบันครอบครัวและผู้ปกครอง และสถาบันการศึกษา ดังรายละเอียดในตาราง 5.6 ต่อไปนี้

ตาราง 5.6 การวิเคราะห์ระดับและจุดเน้นของนโยบายด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของสหราชอาณาจักร

ระดับนโยบาย	มิติที่เกี่ยวข้อง	หน่วยงาน/ภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง	รูปแบบการดำเนินงาน
โครงสร้างสังคม	• เฝ้าทันสถานการณ์การใช้สื่อ สารสนเทศ และสื่อดิจิทัล	• องค์กรกำกับดูแล (Ofcom) • เครือข่ายวิชาการ (LSE)	• ผลสำรวจ • รายงานประจำปี • ฐานข้อมูลออนไลน์ • จัดกิจกรรมเผยแพร่ผลงาน/ความรู้
โครงสร้างสังคม	• ปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากความเสี่ยงในการใช้สื่อดิจิทัล เช่น ข้อมูลส่วนบุคคล การกลั่นแกล้งออนไลน์ การหลอกลวง	• องค์กรกำกับดูแล (Ofcom) • องค์กรสื่อสารสาธารณะ (BBC) • เครือข่ายวิชาการ • องค์กรรัฐเกี่ยวกับเด็กและเยาวชน (Children's Commissioner for England) • ภาคประชาสังคม เช่น Children's Media Foundation • บริษัทเอกชน เช่น British Telecoms	• รายงานประจำปี • งานวิจัยเชิงนโยบาย • แหล่งข้อมูลออนไลน์ • ส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ เช่น สร้างแอปพลิเคชัน
ปัจเจกบุคคล: เด็กและเยาวชน	• ส่งเสริมการใช้สื่อ สารสนเทศ และสื่อดิจิทัลอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ • ปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากความเสี่ยงในการใช้สื่อดิจิทัล	• องค์กรสื่อสารสาธารณะ (BBC) • องค์กรการกุศล เช่น National Society for the Prevention of Cruelty to Children (NSPCC)	• อบรม • สื่อการเรียนรู้ออนไลน์
ปัจเจกบุคคล: ครอบครัว/ผู้ปกครอง	• ปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากความเสี่ยงในการใช้สื่อดิจิทัล	• องค์กรกำกับดูแล (Ofcom) • องค์กรสื่อสารสาธารณะ (BBC) • ภาคประชาสังคม เช่น Parent Zone, UK Safer Internet Centre, Internet Matters • องค์กรการกุศล เช่น NSPCC	• คู่มือ • แหล่งข้อมูลออนไลน์

ระดับนโยบาย	มิติที่เกี่ยวข้อง	หน่วยงาน/ภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง	รูปแบบการดำเนินงาน
ปัจเจกบุคคล: สถาบันการศึกษาและครู	ปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากความเสี่ยงในการใช้สื่อดิจิทัล	องค์กรการกุศล เช่น NSPCC	- คู่มือ - แหล่งข้อมูลออนไลน์

Julian McDougall และ Luis Pereira (2017) นักวิชาการที่ศึกษาวิจัยด้านการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในสหราชอาณาจักรได้จัดทำรายงาน Digital Literacy and Education (July 2017) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของรายงานเปรียบเทียบการดำเนินงานด้านการศึกษาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในประเทศยุโรปของ European Literacy Network พบว่า มีหน่วยงานที่ทำงานด้านการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลกว่า 30 แห่ง ทั้งองค์กรภาครัฐอย่าง Ofcom, BBC และหน่วยงานด้านเด็กและเยาวชน รวมไปถึงองค์กรการกุศล (ของบริษัทเอกชน) องค์กรไม่หวังผลกำไร และห้องสมุด

5.3.5 บทบาทของหน่วยงานภาครัฐ

ดังที่ได้เสนอไปในบทที่ 3 ว่า Ofcom ซึ่งเป็นองค์กรอิสระที่ทำหน้าที่กำกับดูแลด้านสื่อสารมีบทบาทหลักในดำเนินงานด้านการรู้เท่าทันสื่อ โดยผลงานสำคัญในปัจจุบัน คือ การจัดทำรายงานประจำปีเกี่ยวกับสถานการณ์การใช้สื่อและการรู้เท่าทันสื่อของเด็กและเยาวชน และผู้ใหญ่ รวมทั้งรายงานเรื่อง Internet Citizen⁴⁹ แต่ศาสตราจารย์ Sonia Livingstone นักวิชาการแห่ง London School of Economics and Political Science ซึ่งศึกษาเรื่องการรู้เท่าทันสื่อและสื่อดิจิทัลกับเด็กและเยาวชนมาอย่างต่อเนื่องชี้ว่า เดิม Ofcom มีบทบาทมากในการดำเนินงานด้านการรู้เท่าทันสื่อ แต่ปัจจุบันได้ยุติบทบาทด้านนี้ลง แม้จะมีความพยายามจาก BBC ในการขับเคลื่อนด้านนี้ แต่งานที่เกี่ยวกับเด็กและเยาวชนก็แยกส่วนกันจึงมองไม่เห็นยุทธศาสตร์ที่ชัดเจน ส่วนผู้เล่นภาคอุตสาหกรรมก็พยายามจะดำเนินงานด้านความปลอดภัยทางอินเทอร์เน็ต (e-safety) แต่ก็ยังเป็นบางส่วน นอกจากนี้ ศาสตราจารย์ Livingstone ยังวิเคราะห์ว่า สหราชอาณาจักรมีแหล่งข้อมูลที่ดีจำนวนมาก เช่น หน่วยงาน Media Smart แต่ยังขาดการประสานเพื่อเชื่อมโยงทุกงานเข้าด้วยกัน ขณะที่การตัดสินใจของรัฐบาลที่ปล่อยให้โรงเรียนดำเนินการกันเองก็ไม่เกิดประโยชน์ เด็กจึงเรียนรู้กันเอง ช่วยกันเอง หรือมีผู้ปกครองคอยช่วย ดังนั้น การรู้เท่าทันจึงเป็นไปในลักษณะที่ตอบโจทย์การทำงาน (functional literacy) แต่อาจจะยังไม่เป็นการรู้เท่าทันเชิงวิพากษ์ (critical literacy) (McDougall and Pereira, 2017)

5.3.6 บทบาทของสถาบันการศึกษา

ผลการสำรวจของ McDougall และ Pereira (2017) พบว่า ภาคส่วนที่มีการทำงานเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลส่วนใหญ่ คือ แวดวงวิชาการที่มีงานวิจัยสม่ำเสมอ รวมทั้งห้องสมุดที่มีกิจกรรมส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ส่วนประเด็นที่มีการขับเคลื่อน ได้แก่ การรู้เท่าทันแนวคิด

⁴⁹ ดูรายละเอียดใน <https://www.ofcom.org.uk/research-and-data/media-literacy-research>

เกี่ยวกับพลเมืองหรือความเป็นพลเมือง (civic literacy/citizenship) การให้ความรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล การเชื่อมโยงระหว่างภาคส่วนที่เกี่ยวข้องทั้งภาคเอกชนและภาคประชาสังคม การอบรมครูอย่างไรก็ตาม งานที่ยังขาด คือ การประเมินระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล นโยบายและกฎหมายสำหรับการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล นโยบายการให้การศึกษาด้านการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษ (special needs education) กลไกการกำกับดูแลร่วมกัน การรายงานในระดับชาติ และการให้ทุน

5.3.7 บทบาทขององค์กรสื่อและภาคเอกชน

ส่วนอีกหน่วยงานหนึ่งที่ทำเนิงานส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัลด้วยการเผยแพร่ข้อมูลต่างๆ ที่สำคัญ คือ BBC ซึ่งเป็นองค์กรแพร่ภาพกระจายเสียงสาธารณะ โดยนอกจาก BBC จะวางกลยุทธ์ด้านการรู้เท่าทันสื่อแล้ว⁵⁰ ยังเผยแพร่เนื้อหาและจัดทำโครงการที่ส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัลรูปแบบต่างๆ ด้วย เหตุที่เป็นเช่นนี้เพราะมีกฎหมายกำหนดว่างานด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อเป็นบทบาทหนึ่งของหน่วยงานทั้งสอง สำหรับ BBC นั้นกฎบัตรและข้อตกลงซึ่งกำหนดบทบาทหน้าที่ของ BBC ในปี พ.ศ.2550⁵¹ ระบุว่า การรู้เท่าทันสื่อถือเป็นภารกิจหนึ่งที่ BBC ต้องช่วยให้ประชาชน “สร้างความมั่นใจและทักษะ และกระตุ้นให้ผู้ชมเคลื่อนจากการบริโภคอย่างนิ่งเฉย (passive consumption) ไปสู่การมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น (active participation) และการเข้า

⁵⁰ ดูรายละเอียดใน

http://www.bbc.co.uk/learning/overview/about/assets/bbc_media_literacy_strategy_may2013.pdf

⁵¹ กฎบัตรที่กำหนดบทบาทหน้าที่ของ BBC คือ The Royal Charter for the British Broadcasting Corporation (หลังจากนี้จะเรียกสั้นๆ ว่า Charter) ซึ่งจะมีการทบทวนทุกๆ 10 ปีโดยประมาณ ทั้งนี้ Charter ฉบับแรกของ BBC มีผลบังคับใช้เมื่อวันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2470 ซึ่งกำหนดให้ BBC เป็นเครื่องมือสำหรับการศึกษาและการให้ความบันเทิง ขณะที่ Charter ฉบับต่อๆ มา ได้ขยายบทบาทขององค์กรให้ครอบคลุมการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารด้วย ส่วน Charter ฉบับที่ 8 ซึ่งมีผลเมื่อ 1 มกราคม พ.ศ. 2550 นั้น เน้นบทบาทของ BBC ในการสร้างการมีส่วนร่วมของสาธารณะ จึงกำหนดให้องค์กรต้องเปิดให้ประชาชนเข้าถึงเทคโนโลยีล่าสุด รวมถึงการเปลี่ยนการออกอากาศจากระบบอะนาล็อกเป็นดิจิทัล (History of the BBC. เข้าถึงได้จาก <http://www.bbc.co.uk/historyofthebbc/charter-archive>) ส่วน Charter ฉบับล่าสุด มีผลบังคับใช้เมื่อ 1 มกราคม พ.ศ. 2560 และมีระยะเวลาการบังคับใช้ 11 ปี เนื้อหาของ Charter ฉบับนี้ยังคงสาระสำคัญของเป้าหมายต่อสาธารณะ 5 ด้านเช่นเดียวกับ Charter ฉบับค.ศ. 2007 แต่เปลี่ยนข้อความที่แสดงรูปธรรมและขยายความรายละเอียดของการดำเนินงานที่สะท้อนเป้าหมายมากขึ้น รวมถึงเน้นความสำคัญของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ซึ่งแตกต่างจากการเน้นความสำคัญของเทคโนโลยีดิจิทัลดังที่ระบุใน Charter ฉบับที่ 8 เป้าหมายต่อสาธารณะ 5 ด้าน ได้แก่ 1) นำเสนอข่าวสารและข้อมูลที่ไม่ฝักใฝ่ฝ่ายใดเพื่อให้ประชาชนได้เข้าใจและมีส่วนร่วมในสถานการณ์แวดล้อม 2) สนับสนุนการเรียนรู้สำหรับคนทุกวัย 3) นำเสนอผลงานและบริการที่สร้างสรรค์ มีคุณภาพสูง และมีความโดดเด่นที่สุด 4) สะท้อน นำเสนอ และรับใช้ชุมชนที่มีความหลากหลาย รวมทั้งสนับสนุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และ 5) นำเสนอความเป็นสหราชอาณาจักร รวมถึงวัฒนธรรมและค่านิยมของประเทศสู่ประชาคมโลก (royal charter for the continuance of the british broadcasting corporation, December 2016)

ร่วมอย่างสร้างสรรค์ (constructive engagement)⁵²” (BBC Media Literacy Strategy, 2013) การกิจนี้ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของเป้าหมายต่อสาธารณะของ BBC ทั้งการรักษาความเป็นพลเมืองและประชาสังคม การส่งเสริมการเรียนรู้และการศึกษา รวมถึงการกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และวัฒนธรรมที่ดีงาม

ก่อนหน้านี้ ยุทธศาสตร์การรู้เท่าทันสื่อของ BBC จะเน้นไปที่การพัฒนาทักษะการเข้าถึง (access) และใช้ (use) สื่อ โดยเฉพาะการเข้าถึงและใช้สื่อดิจิทัลสำหรับผู้ที่ยังไม่เคยใช้ เนื่องจากเป็นส่วนหนึ่งในการใช้ชีวิตของประชาชนในช่วงทศวรรษ 2010 โดยผลการสำรวจเมื่อปี พ.ศ.2555⁵³ พบว่า 1 ใน 3 ของผู้สำรวจเห็นว่าการเรียนรู้ทักษะการเข้าถึงสื่อออนไลน์เป็นเรื่องที่ยากเย็น นอกจากนี้ ยังพบว่าหลายคนอยากจะได้เรียนรู้ทักษะใหม่ๆ แต่ไม่รู้ว่าจะเริ่มต้นอย่างไร อย่างไรก็ตาม ผลการศึกษาในช่วงต่อมาพบว่า การเสริมสร้างทักษะการเข้าถึงสื่อออนไลน์ควรดำเนินการควบคู่ไปกับการพัฒนาทักษะการทำความเข้าใจ (understand) และสร้างสรรค์ (create) เพื่อให้ประชาชนมีส่วนร่วมกับเนื้อหาและบริการที่หลากหลายของ BBC ทางออนไลน์ โดยได้รับประโยชน์สูงสุด (อ้างแล้ว)

ดังนั้น ยุทธศาสตร์การรู้เท่าทันสื่อของ BBC ในปี พ.ศ.2556 จึงมีวัตถุประสงค์ 4 ด้าน และเน้นการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ได้แก่

1. ทำงานร่วมกับองค์กรพันธมิตรในการให้ข้อมูลที่ชัดเจนเกี่ยวกับประโยชน์ของเทคโนโลยีใหม่ๆ การเสริมสร้างทักษะดิจิทัล และความมั่นใจในการใช้สื่อออนไลน์กับผู้เพิ่งเริ่มต้น
2. ช่วยผู้ชมพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ทำความเข้าใจกับสภาพแวดล้อมของสื่อ รวมถึงความเข้าใจว่าเนื้อหาถูกสร้างขึ้น นำเสนอ และเข้าถึงได้อย่างไร
3. ช่วยผู้ปกครองและเด็กให้เข้าใจและจัดการกับความเสี่ยงจากกิจกรรมออนไลน์
4. กระตุ้นให้ผู้ชมได้ทดลองใช้สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ อันจะเป็นประโยชน์ต่อผลิตผลของ BBC การมีส่วนร่วมกับสังคม และปฏิสัมพันธ์กับชุมชนที่เกี่ยวข้อง

ยุทธศาสตร์ดังกล่าวของ BBC สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ของ Go ON UK เครือข่ายการกุศลขององค์กรพันธมิตร⁵⁴ ที่มุ่งกระตุ้นและสนับสนุนให้ประชาชน ภาคธุรกิจ และองค์กรการกุศล

⁵² เนื่องจากวรรณกรรมภาษาไทยมักใช้คำว่า “การมีส่วนร่วม” เพื่ออธิบายคำว่า participation และ engagement แม้จะมีนิยามและระดับการมีส่วนร่วมที่แตกต่างกัน ในที่นี้ ผู้วิจัยจึงใช้คำว่า การมีส่วนร่วม (participation) เพื่อหมายถึงกระบวนการที่พลเมืองเป็นผู้ริเริ่มและผลักดันข้อเสนอกลับไปยังภาครัฐ และการเข้าร่วม (engagement) เพื่อหมายถึงการที่พลเมืองเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการทางการเมืองและสังคมที่ภาครัฐเป็นผู้ริเริ่มและดำเนินการ อย่างไรก็ตาม ทั้งการเข้าร่วมและการมีส่วนร่วมมีเป้าหมายเดียวกัน คือปรับปรุงนโยบายและการบริการสาธารณะให้ดีขึ้น (Citizenlab.co เข้าถึงได้จาก <https://www.citizenlab.co/blog/civic-engagement/what-is-the-difference-between-citizen-engagement-and-participation/>)

⁵³ ดูรายละเอียดใน Media Literacy: Understanding Digital Capabilities (July 2012) เข้าถึงได้จาก http://downloads.bbc.co.uk/learning/learningoverview/bbcmecialiteracy_26072012.pdf

⁵⁴ Go ON UK เป็นเครือข่ายการกุศลที่ก่อตั้งขึ้นเมื่อปีพ.ศ. 2555 โดยเป็นความร่วมมือขององค์กรภาครัฐ ประชาสังคม และเอกชน 8 แห่ง ได้แก่ Age UK องค์กรการกุศลที่ทำงานเกี่ยวกับผู้สูงอายุ, BBC, Big Lottery Fund ซึ่งดูแลการจำหน่ายสลากกินแบ่ง, E.ON บริษัทด้านพลังงาน, EE และ TalkTalk ผู้ให้บริการสัญญาณโทรคมนาคม,

ได้รับประโยชน์สูงสุดจากการใช้สื่อออนไลน์ และทำให้สหราชอาณาจักรเป็นประเทศที่มีทักษะดิจิทัลสูงสุด (อ้างแล้ว) โดยแบ่งออกเป็นทักษะการจัดการข้อมูล การสื่อสาร การทำธุรกรรม (transacting) การแก้ปัญหา และการสร้างสรรค์ บนพื้นฐานความปลอดภัย ทั้งในระดับปัจเจกบุคคลและองค์กร⁵⁵

ในส่วนของเด็กและเยาวชนนั้น ยุทธศาสตร์ของ BBC เน้นการทำความเข้าใจความเสี่ยงออนไลน์ การสร้างภูมิคุ้มกันทางอารมณ์เพื่อลดอันตรายที่เป็นผลจากกิจกรรมออนไลน์ และการเป็นแหล่งข้อมูลเกี่ยวกับการรับมือและเยียวยาผลกระทบหรืออันตรายจากการใช้สื่อออนไลน์ให้กับเด็กและเยาวชน

ยุทธศาสตร์ด้านการรู้เท่าทันสื่อของ BBC ยังสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ด้านการศึกษาขององค์กรสื่อสารสาธารณะ James Purnell ผู้อำนวยการ BBC Radio and Education ประกาศนโยบายที่มุ่งเน้นภารกิจเพื่อพัฒนาการเปลี่ยนสถานภาพทางสังคม (social mobility) และลดความเหลื่อมล้ำ อันจะก่อให้เกิดผลเชิงบวกต่อชีวิตของประชาชน โดยเฉพาะผู้ที่ขาดโอกาสในสังคม แนวทางหนึ่งในการบรรลุเป้าหมายนี้คือ การทำงานร่วมกับองค์กรพันธมิตรเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับประชาชนทุกวัย โดยในส่วนของเด็กและเยาวชน BBC จะดำเนินงานเพื่อเพิ่มอัตราการอ่านออกเขียนได้ (literacy rate) โดยเน้นที่กลุ่มเด็กปฐมวัย (pre-school) เนื่องจากงานวิจัยพบว่า เด็กช่วงอายุ 5 ปีในกลุ่มที่ขาดโอกาสจะมีพัฒนาการด้านคำศัพท์ล่าช้ากว่าเด็กวัยเดียวกันที่มีโอกาสมากกว่าถึง 19 เดือน และเสริมสร้างภูมิคุ้มกัน (ทางอารมณ์) และความภูมิใจในตัวเอง (self-esteem) เพื่อเสริมสร้างสุขภาพจิต ส่วนของวัยทำงานช่วงต้นและผู้ใหญ่จะเน้นการให้ข้อมูลเพื่อเสริมศักยภาพทางธุรกิจและการจ้างงานในโลกดิจิทัล (BBC, 8 March 2018)

5.3.8 บทบาทของภาคประชาสังคม

McDougall และ Pereira (2017) ยกตัวอย่างหน่วยงานที่มีแนวปฏิบัติที่เป็นตัวอย่าง (best practice) คือ โครงการ Digital Families ของ Parent Zone กับโครงการ Childnet Digital Leaders Programme ของ Childnet ซึ่งเป็นโครงการที่เกิดขึ้นจากความร่วมมือระหว่างภาคเอกชน สถาบันการศึกษา และภาคประชาสังคมในท้องถิ่น โดยโครงการของหน่วยงานเหล่านี้ไม่เพียงมุ่งให้การศึกษาแก่ผู้ปกครองในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากความเสี่ยงทางอินเทอร์เน็ต แต่ยังให้ความสำคัญกับการเสริมสร้างศักยภาพและความมั่นใจของเด็กและเยาวชนในการใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัลด้วย

ในภาพรวม McDougall และ Pereira (2017) ชี้ว่า องค์กรกำกับดูแล ภาคเอกชน ภาคประชาสังคมมีการดำเนินการเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อบ้าง ส่วนหน่วยงานที่กำลังขับเคลื่อนดำเนินการเรื่องนี้ คือ องค์กรด้านเยาวชนและโครงสร้างที่ประสานหลายภาคส่วน ขณะที่องค์กรวิชาชีพมีกิจกรรมที่ดำเนินงานอย่างสม่ำเสมอ นอกจากนี้ ประเด็นสำคัญที่ยังขาดหรือไม่เพียงพอในการดำเนินการที่

บริษัท Post Office ที่ให้บริการด้านไปรษณีย์ และธนาคาร Lloyds Banking Group โครงการนี้ได้ก่อตั้ง Digital Skills บริษัทให้คำปรึกษาด้านดิจิทัล ซึ่งสร้างเว็บไซต์ฐานข้อมูลเกี่ยวกับการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ (ดูเพิ่มเติมได้ที่ <https://digitalskills.com>)

⁵⁵ ดูรายละเอียดใน Go ON UK – Basic Digital Skills Framework เข้าถึงได้จาก <https://goon-uk-prod.s3-eu-west-1.amazonaws.com/uploads/Basic-Digital-Skills-Framework-FINAL.pdf>

นักวิจัยพบ คือ การประเมินผลงานต่างๆ ทั้งความรับผิดชอบของสื่อ ความมีประสิทธิภาพของมาตรการต่างๆ ผลการดำเนินงานของทรัพยากรที่เกี่ยวข้อง การประเมินสาธารณะที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย จำนวนรายการ และรายงานในระดับหน่วยงาน (McDougall & Pereira, 2017)

McDougall และ Pereira ยังวิเคราะห์แนวทางการดำเนินงานของหน่วยงานเหล่านี้ โดยอ้างอิงงานของ Gillen (2014 อ้างถึงใน McDougall and Pereira, 2017) ที่พบว่า ในสหราชอาณาจักรยังคงมีการปะทะกันระหว่างการใช้อินเทอร์เน็ตในการสร้างความเป็นพลเมืองด้วยมุมมองแบบบทบาทหน้าที่และการปกป้อง ซึ่งเน้นเรื่องปัญหาที่เกิดจากเทคโนโลยีดิจิทัลหรือการใช้เทคโนโลยีอย่างไม่มีประสิทธิภาพ เช่น การใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างพื้นที่สาธารณะ การมีทักษะดิจิทัลเพื่อการจ้างงานและส่งเสริมเศรษฐกิจ การทำความเข้าใจกับอันตรายจากการสื่อสารออนไลน์ เช่น การกลั่นแกล้งออนไลน์ ความกังวลเรื่องภาพลักษณ์ของร่างกาย ภาพอนาจาร หรือข้อมูลเกี่ยวกับอุดมการณ์สุดโต่ง กับแนวคิดเกี่ยวกับสังคมวัฒนธรรมในแนวปฏิบัติเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับข้อสังเกตในบทความวิชาการของ Richard Wallis และ David Buckingham (2016) นักวิชาการที่ศึกษาด้านการรู้เท่าทันสื่อมายาวนานเช่นกันวิเคราะห์ว่า แม้รัฐบาลของสหราชอาณาจักรจะกำหนดให้การรู้เท่าทันสื่อเป็นนโยบายหนึ่งของประเทศและเป็นส่วนหนึ่งของพระราชบัญญัติการสื่อสาร (Communication Act 2003) ที่มีผลบังคับใช้เมื่อปี พ.ศ. 2546 แต่ในทางปฏิบัติที่กฎหมายระบุให้ Ofcom เป็นองค์กรหลักในการขับเคลื่อนนโยบายดังกล่าวกลายเป็นการจำกัดขอบเขตความเข้าใจต่อแนวคิดเรื่องการรู้เท่าทันสื่อของผู้กำหนดนโยบาย ผู้ดำเนินนโยบาย และสังคมในวงกว้าง เพราะ Ofcom เป็นหน่วยงานกำกับดูแลด้านโทรคมนาคมและสื่อแพร่ภาพกระจายเสียง ดังนั้นการดำเนินนโยบายที่ผ่านมาจึงถูกปรับขอบเขตให้อยู่เพียงงานที่เกี่ยวข้องงานหลักของ Ofcom ซึ่งให้ความสำคัญกับการศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อ แม้การศึกษาเหล่านี้จะมีข้อมูลที่เข้มข้นและต่อเนื่องซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการทำความเข้าใจสถานการณ์ แต่ก็ป็นวิธีการวิเคราะห์และนำเสนอเน้นการวิจัยตลาด (market research) เป็นหลัก นอกจากนี้ ถึงแม้จะมีหน่วยงานอื่นๆ ที่พยายามดำเนินงานด้านการรู้เท่าทันสื่อในบริบทที่กว้างไปจากนิยามที่กำหนดโดย Ofcom แต่ก็ไม่ได้รับการส่งเสริมทั้งด้านทุนสนับสนุนและการยอมรับจากหน่วยงานอื่นๆ เท่าที่ควร

ประเด็นสำคัญอีกประการหนึ่งที่ Wallis และ Buckingham (2016) ชี้ให้เห็น คือ การที่นโยบายด้านการรู้เท่าทันสื่อถูกมอบหมายมายังหน่วยงานที่เกี่ยวกับการสื่อสาร ทำให้หน่วยงานด้านการศึกษาไม่ค่อยมีบทบาทและอาจไม่เห็นความสำคัญในการบรรจุการรู้เท่าทันสื่อให้เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรเท่าที่ควร นักวิชาการทั้งสองเห็นว่า แม้หน่วยงานด้านการศึกษาจะมองว่าการรู้เท่าทันสื่อถูกผนวกเข้าเป็นส่วนหนึ่งของวิชาด้านความเป็นพลเมือง เทคโนโลยีการสื่อสารและสารสนเทศ และภาษาอังกฤษอยู่แล้ว แต่ก็ไม่สะท้อนความสำคัญของแนวคิดนี้อย่างชัดเจนนัก

สำหรับแนวทางที่จะทำให้การดำเนินงานด้านการรู้เท่าทันสื่อมีประสิทธิภาพมากขึ้น McDougall และ Pereira (2017) เสนอว่า ปัจจุบันมีโครงการด้านการรู้เท่าทันสื่อและสื่อดิจิทัลหลายโครงการ แต่ยังขาดการร่วมมือกัน เนื่องจากสภาพสังคมเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ผู้ดำเนินโครงการต่างๆ จึงไม่มีเวลาหยุดคิดและประเมินผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลต่อการใช้ชีวิตของเด็กอย่างเหมาะสม นอกจากนี้ เนื่องจากการจัดการ (manipulation) กับข้อเท็จจริงมีเพิ่มมากขึ้น ครอบครัวยุคใหม่ควรได้รับการกระตุ้นหรือช่วยเหลือให้เข้าถึงหลักฐานจากงานวิจัยเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ

ดิจิทัลเพื่อเตรียมรับมือกับความท้าทายในการเลี้ยงดูเด็กในโลกยุคดิจิทัลด้วย ข้อเสนอนี้สอดคล้องกับรายงานในปี พ.ศ.2557 (Taylorson, 2014 อ้างถึงใน McDougall and Pereira, 2017) ที่พบว่า ยังไม่มีระบบเข้มแข็งที่ช่วยให้ครูวินิจฉัยทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ทั้งๆ ที่อยู่ในสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยเทคโนโลยี

5.4 สรุป

โดยสรุป เมื่อพิจารณาระดับและทิศทางของนโยบายที่ส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนของทั้งสามประเทศกรณีศึกษา คณะผู้วิจัยพบว่า นโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะในรอบ 5 ปีที่ผ่านมาให้น้ำหนักกับการรู้เท่าทันดิจิทัล โดยเฉพาะการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาอันตรายและความเสี่ยงในการใช้สื่อดิจิทัล ผ่านนโยบาย กฎหมาย การวิจัยหาแนวทางใหม่ๆ การให้ความรู้ และการฝึกอบรม เนื่องจากสื่อดิจิทัลเป็นส่วนสำคัญในชีวิตประจำวันและการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนในปัจจุบัน นอกจากนี้ ยังพบการส่งเสริมทักษะการใช้สื่อให้เด็กและเยาวชนผลิตเนื้อหา (ทั้งการผลิตใหม่และผลิตซ้ำ) อย่างมีความคิดสร้างสรรค์ผ่านการฝึกอบรมและการจัดกิจกรรมต่างๆ ขณะเดียวกันก็ให้ความสำคัญกับการให้ความรู้แก่บุคลากรในสถาบันที่เกี่ยวข้องกับการปกป้องคุ้มครองและส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ได้แก่ ครอบครัว โรงเรียน ที่สำคัญการสร้างและดำเนินนโยบายยังอยู่บนพื้นฐานของการสำรวจ ศึกษา และติดตามสถานการณ์การใช้สื่อ สารสนเทศ และสื่อดิจิทัลของเด็กและเยาวชน และพลเมืองในสังคม รวมทั้งสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับสื่อและการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และสื่อดิจิทัล เพื่อให้มีหลักฐานเชิงประจักษ์ในการกำหนดนโยบายต่างๆ

เช่นเดียวกับผลวิจัยเรื่องนโยบายการศึกษาด้านการรู้เท่าทันสื่อในเกาหลีใต้และสิงคโปร์ของ Jeong และคณะ (2009) และ Weninger (2017a, 2017b) รวมถึง Wallis และ Buckingham (2016) ที่วิเคราะห์นโยบายด้านการรู้เท่าทันสื่อในสหราชอาณาจักร คณะผู้วิจัยพบว่า การดำเนินนโยบายเช่นนี้มองเห็นสื่อ (ทั้งแบบดั้งเดิมและดิจิทัล) และการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และสื่อดิจิทัลว่าเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมศักยภาพการเรียนรู้และสมรรถนะในศตวรรษที่ 21 ของเด็กและเยาวชน รวมทั้งสอดคล้องกับการเสริมสร้างพลเมืองประชาธิปไตยที่มีจริยธรรมและความรับผิดชอบ ผู้รู้จักปกป้องตนเองจากภัยและความเสี่ยงจากสื่อ และจะไม่ก่อผลเสียต่อสังคมตามกรอบบรรทัดฐานและค่านิยมของสังคมนั้นๆ

แม้ผลการสำรวจในที่นี้อาจไม่ครอบคลุมทุกหน่วยงานและให้รายละเอียดเกี่ยวกับการดำเนินนโยบายและกิจกรรมที่ชัดเจน ถึงกระนั้น ผลการวิจัยเอกสารก็สามารถสะท้อนภาพกว้างให้เห็นว่า น้ำหนักและทิศทางของนโยบายและการดำเนินงานด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลมุ่งเสริมสร้างเด็กและเยาวชนให้เป็นแรงงานที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพสำหรับการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศในอนาคตข้างหน้า ขณะที่การส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การวิพากษ์ และการผลิตสื่อเพื่อแสดงถึงอัตลักษณ์ ความคิดเห็น และความต้องการของเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นรากฐานที่สำคัญอีกประการหนึ่งของการมีส่วนร่วมในสังคมประชาธิปไตยและเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นกลับไม่ปรากฏให้เห็นเด่นชัดในนโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานใน

ระดับชาติ เมื่อเทียบกับการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากภัยของสื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร

จึงดูเหมือนว่า นโยบายและการดำเนินงานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนของประเทศกรณีศึกษาลดความสำคัญของฐานคิด 8 ประการเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อที่ Barry Duncan นักวิชาการชาวแคนาดาผู้วางรากฐานการศึกษาด้านการรู้เท่าทันสื่อ ริเริ่มไว้ (1989 อ้างถึงใน Jolls and Wilson, 2014) ดังที่ได้อธิบายไปแล้วในบทที่ 2 ดังนั้น เมื่อการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลถูกลดระดับมาเป็นเพียงการใช้ประโยชน์จากสื่อและปกป้องคุ้มครองตนเองจากอันตรายจากสื่อ เด็กและเยาวชนจึงไม่ได้รับการส่งเสริมศักยภาพการคิดวิเคราะห์ การต่อรองความหมาย และการสื่อสารเพื่อแสดงอัตลักษณ์ ความต้องการ และความคิดเห็นตามฐานคิดเรื่องสิทธิและเสรีภาพด้านการสื่อสาร การพูด และการแสดงออก เนื่องจากไม่มีองค์ความรู้และทักษะสำหรับการคิดวิเคราะห์และตั้งคำถามตั้งแต่ต้น

เมื่อพิจารณาตามแบบจำลองเชิงวาทกรรมในการวิเคราะห์นโยบายและจุดยืนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อของ McDougall และคณะ (2014) ที่ได้อธิบายไปในบทที่ 2 คณะผู้วิจัยเห็นว่า นโยบายและแนวทางการดำเนินงานส่วนใหญ่เป็นไปตามแบบจำลอง *Competence Models* กล่าวคือ เน้นสมรรถนะที่จะปกป้องคุ้มครองผู้ใช้จากอันตรายและความเสี่ยงในการใช้และให้ความหมายต่อสื่อ ขณะที่การส่งเสริมทักษะด้านการใช้และผลิตสื่อซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของ *Citizenship Models* ก็เน้นการสร้างแรงงานคุณภาพผู้มี 'ความสามารถสำหรับการจ้างงาน' มากกว่าการแสดงออกทางอัตลักษณ์และความคิด ซึ่งจะนำไปสู่การมีส่วนร่วมทางสังคมการเมือง ส่วนนโยบายและรูปแบบการดำเนินงานตาม *Social Models* ซึ่งให้ความสำคัญต่อความต้องการใช้สื่อ (ที่อาจแตกต่างกัน) ของกลุ่มสังคมต่างๆ และ *Creativity Models* ซึ่งเน้นบทบาทของสื่อดิจิทัลและออนไลน์ในการเอื้อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ เช่น การส่งเสริมทักษะและพื้นที่ในการผลิตสื่อของเด็กและเยาวชนมีไม่มากนัก

ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับข้อสังเกตในงานวิจัยของ Weninger (2017a) ที่ชี้ว่า สภาพการณ์ทางการเมือง สังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ และสถานการณ์สื่อในประเทศนั้นๆ มีอิทธิพลต่อความเข้าใจและการกำหนดนิยามการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ผลที่เกิดขึ้นคือ หน่วยงานภาครัฐที่ควรจะเป็นผู้กำหนดทิศทางของนโยบายและการดำเนินงานส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในระดับประเทศอาจเลือกให้น้ำหนักกับมิติใดมิติหนึ่งของการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่เป็นไปในแนวทางเดียวกับนโยบายในเรื่องอื่นๆ ของประเทศ โดยเฉพาะการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม แต่ละเลยมิติที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาศักยภาพและสมรรถนะของพลเมืองประชาธิปไตย

ปัญหาอีกประการหนึ่งเมื่อภาคส่วนต่างๆ ที่กำหนดนโยบายและดำเนินงานด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลมีความเข้าใจที่หลากหลายและแตกต่างเกี่ยวกับแนวคิดนี้ คือ ข้อสังเกตจากงานของ McDougall และ Pereira (2017) ที่วิเคราะห์ว่า การที่ต่างฝ่ายต่างทำงานโดยไม่ได้พิจารณาจุดร่วม กิจกรรม หรือทรัพยากรที่สามารถใช้ร่วมกันหรือประสานความร่วมมือกันได้ อีกทั้งความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสังคมและเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารก็ทำให้ภาคส่วนต่างๆ ต้องเผชิญกับความท้าทายใหม่ๆ ที่ต้องรับมือและแก้ไข จนไม่มีเวลามาประเมินและทบทวน

การทำงานอย่างลึกซึ้ง ทำให้ไม่สามารถนำมาสังเคราะห์ให้เห็นภาพรวม พัฒนาการ และอุปสรรค และยุทธศาสตร์ต่อไปของการทำงานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนได้อย่างชัดเจน

ผลการศึกษาในบทนี้จะนำไปเป็นส่วนหนึ่งของการพิจารณาเพื่อสร้างตัวบ่งชี้ระดับสังคมที่แสดงถึงการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนของสังคมไทยต่อไป

บทที่ 6

การพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อ การปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน

กระบวนการพัฒนาร่างตัวบ่งชี้ระดับสังคม และข้อเสนอเชิงนโยบายในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน คณะผู้วิจัยได้จัดให้มีกิจกรรมวิจัยโดยมีกระบวนการขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. การทบทวนองค์ความรู้ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (ดูรายละเอียดในบทที่ 2)
2. การทบทวนสถานการณ์การใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กเยาวชนไทยในปัจจุบัน รวมถึงนโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของประเทศไทย (ดูรายละเอียดในบทที่ 4) และกรณีศึกษาต่างประเทศ 3 ประเทศ (ดูรายละเอียดในบทที่ 5)
3. การสังเคราะห์แนวคิดเพื่อนำมาสร้างกรอบแนวคิด และตัวบ่งชี้ระดับสังคม โดยใช้กระบวนการประชุมปฏิบัติการ
4. การประชุมผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อพิจารณาและให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับร่างกรอบแนวคิด และตัวบ่งชี้ระดับสังคม
5. การทบทวนรายการตัวบ่งชี้แล้วจัดนำเสนอในการประชุมระดมเวทีสาธารณะ โดยผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง
6. การเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องเพื่อคัดเลือกตัวบ่งชี้ระดับสังคมที่เหมาะสม
7. การวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อทบทวนกรอบแนวคิดและรายการตัวบ่งชี้ระดับสังคม
8. การรายการตัวบ่งชี้ฯ โดยผ่านกระบวนการเผยแพร่ทางสื่อออนไลน์ เพื่อการสำรวจความคิดเห็นจากผู้ที่เกี่ยวข้อง
9. การทบทวนปรับปรุงแก้ไขตัวบ่งชี้สังคมจากการสำรวจความคิดเห็น
10. การพัฒนาข้อเสนอเชิงนโยบายในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน

การนำเสนอผลจากการวิจัยในส่วนของการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมและข้อเสนอเชิงนโยบายในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน แบ่งออกเป็น 5 ส่วน ดังนี้

1. การพัฒนารอบแนวคิดเพื่อพัฒนาตัวบ่งชี้
2. การประชุมปฏิบัติการเพื่อพัฒนารอบแนวคิดและตัวบ่งชี้
3. การประชุมผู้เชี่ยวชาญ และผู้กำหนดนโยบายเพื่อวิพากษ์และให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงตัวบ่งชี้
4. การจัดเวทีสาธารณะเพื่อรับฟังความคิดเห็นและข้อเสนอแนะในการปรับปรุงตัวบ่งชี้

5. การสำรวจความคิดเห็นสาธารณะผ่านช่องทางออนไลน์

6.1 การพัฒนารอบแนวคิดเพื่อพัฒนาตัวบ่งชี้

คณะนักวิจัยได้นำผลการวิเคราะห์ข้อมูลสถานการณ์การใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนในประเทศไทย รวมถึงการดำเนินงานและการขับเคลื่อนการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง และการดำเนินนโยบาย แนวทาง รูปแบบ การดำเนินงานในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ที่ผ่านมาของประเทศไทย และของต่างประเทศ มาพัฒนารอบแนวคิดในการออกแบบตัวบ่งชี้ โดยประกอบด้วยกรอบแนวคิดพื้นฐาน 3 เรื่อง ได้แก่

6.1.1 กรอบแนวคิดเรื่องพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

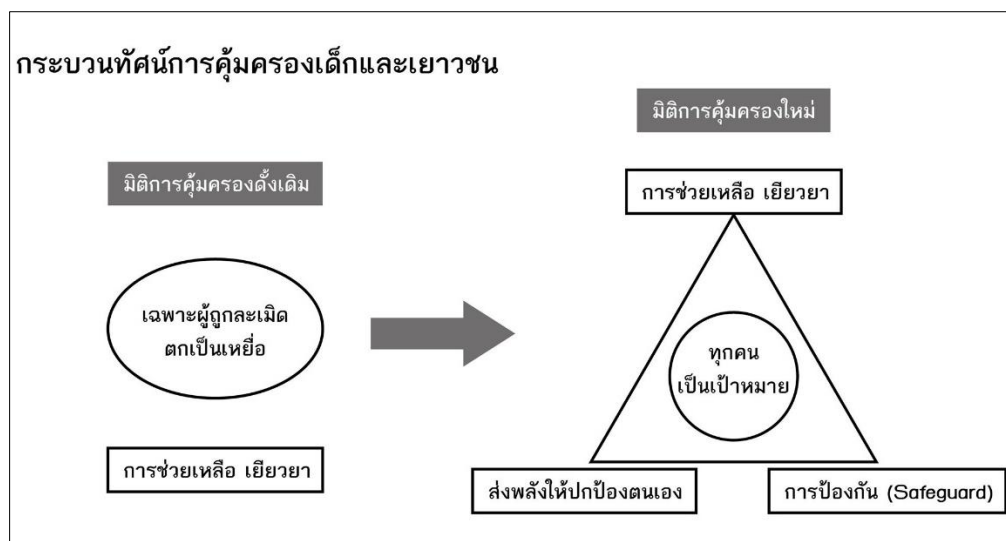
คณะผู้วิจัยได้สรุปประเด็นจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับกรอบแนวคิดเรื่องพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (Media, Information and Digital Literate Citizen) แล้วสังเคราะห์เป็นกรอบแนวคิดเรื่องพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลประกอบด้วย 2 ส่วน ได้แก่ 1) พลเมืองประชาธิปไตย และ 2) การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล มีรายละเอียด ดังนี้

ตาราง 6.1 กรอบแนวคิดเรื่องพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

พลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล	
พลเมืองประชาธิปไตย	การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล
1. เชื้อมั่นในความยุติธรรม	1. การเข้าถึง (access)
2. มีจิตประชาธิปไตย	2. การวิเคราะห์และประเมิน (analyze and evaluate)
3. เป็นพลเมืองที่กระตือรือร้น	3. การสร้างสรรค์ (create)
4. เคารพความหลากหลาย	4. การตอบสนองต่อสังคม (respond)
5. จัดการความขัดแย้งและสื่อสารอย่างสันติ	

6.1.2 กรอบแนวคิดเรื่องการปกป้องคุ้มครองเด็กทางสังคม

กรอบแนวคิดเรื่องการปกป้องคุ้มครองเด็กทางสังคม (Social Protection) คณะผู้วิจัยได้สรุปประเด็นจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องแล้วสังเคราะห์เป็นกรอบแนวคิดเรื่อง การปกป้องคุ้มครองเด็กทางสังคม ได้ดังนี้



ภาพ 6.1 กรอบแนวคิดในการปกป้องคุ้มครองเด็กทางสังคม

ที่มา: คณะผู้วิจัย

จากภาพ 6.1 แสดงให้เห็นถึง กระบวนทัศน์ซึ่งเป็นกรอบแนวคิดในการปกป้องคุ้มครองเด็กทางสังคม (social protection for the child) ที่เปลี่ยนไป จากกรอบแนวคิดแบบเดิมที่มุ่งเน้นการให้การช่วยเหลือ เยียวยา เด็กและเยาวชนกลุ่มเสี่ยง และกลุ่มเปราะบางที่ตกเป็นเหยื่อของการถูกละเมิดเข้าสู่กรอบแนวคิดใหม่ที่ครอบคลุมทั้งด้านการช่วยเหลือเยียวยา การส่งพลังให้ปกป้องตนเอง และการป้องกัน โดยขยายกลุ่มเป้าหมายของการปกป้องคุ้มครองจากเดิมที่เน้นเฉพาะผู้ที่ตกเป็นเหยื่อสู่การคำนึงถึงเด็กและเยาวชนทุกคน ตามแนวทางของการยึดสิทธิและประโยชน์ (rights and interest-based approach) ของเด็กและเยาวชนเป็นสำคัญ โดยมุ่งเน้นการสร้างเสริมความเข้มแข็ง (strengthening) และการเสริมพลัง (empowering) เพื่อให้เกิดการปกป้องตนเอง ในที่นี้เด็กและเยาวชนจึงไม่ได้มีบทบาทเป็น กลุ่มเป้าหมาย (target) ของการปกป้องคุ้มครอง แต่มีบทบาทสำคัญในฐานะตัวแสดง (actor) ของกระบวนการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน โดยมีกลไกทางสังคมหนุนเสริมและให้โอกาสพวกเขาได้มีหน้าที่ร่วมกับผู้ใหญ่ในภาคส่วนที่เกี่ยวข้องในการขับเคลื่อนกลไกดังกล่าว

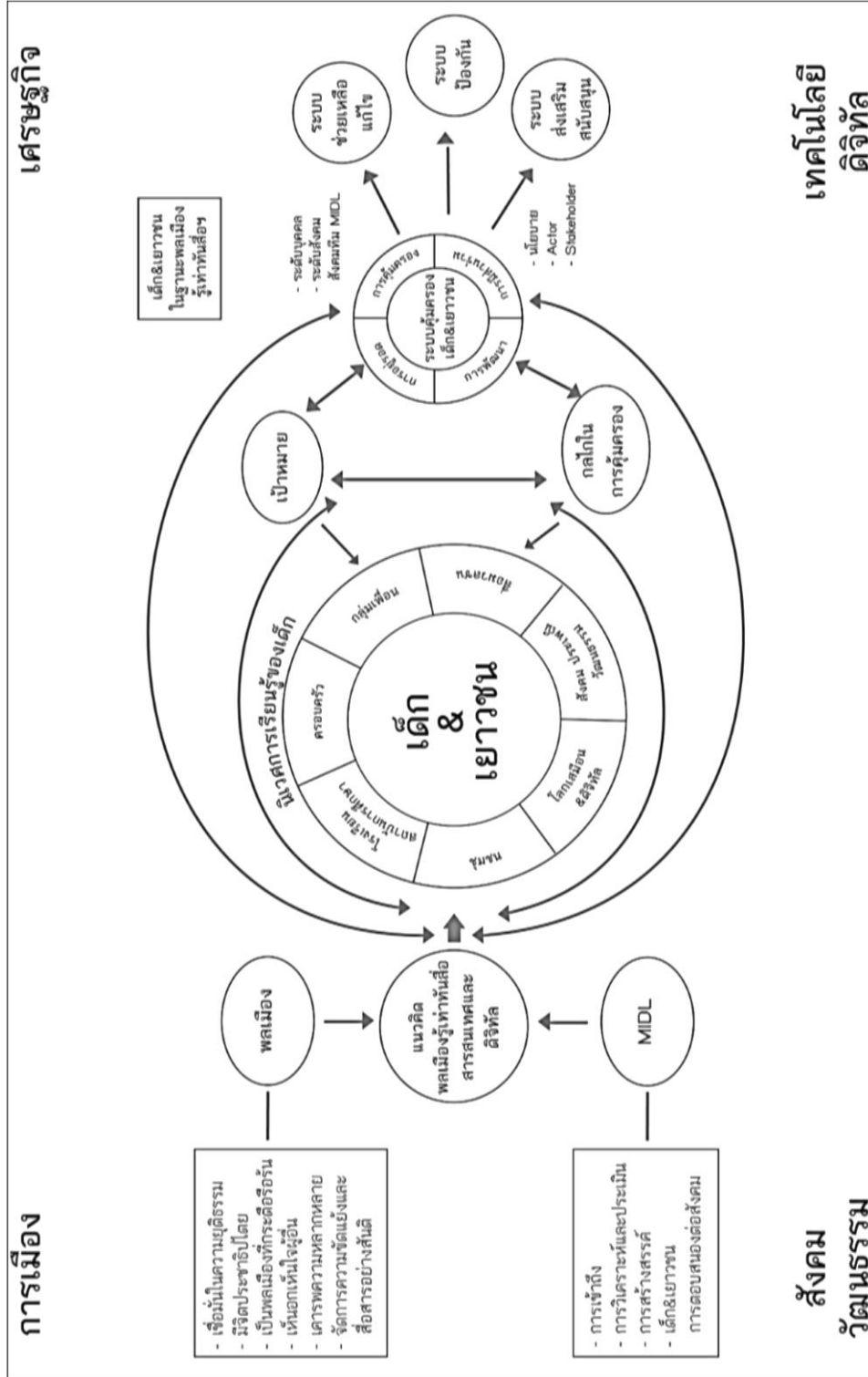
6.1.3 กรอบแนวคิดเรื่องการพัฒนาเด็กและเยาวชน

คณะผู้วิจัยได้สรุปประเด็นจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกรอบแนวคิดเรื่องการพัฒนาเด็กและเยาวชน (Child and Youth Development) แล้วสังเคราะห์เป็นกรอบแนวคิดเรื่องตามแนวทางการคุ้มครองเด็ก (child protection) 4 มิติตามสิทธิเด็ก (child rights) และการวิเคราะห์บุคคลและระบบนิเวศสังคม (social ecology) รอบตัวเด็ก ได้แก่

ตาราง 6.2 กรอบแนวคิดเรื่องการพัฒนาเด็กและเยาวชน

การพัฒนาเด็กและเยาวชน	
การคุ้มครองเด็ก 4 มิติตามสิทธิเด็ก	บุคคลและระบบนิเวศสังคมรอบตัวเด็ก
1. สิทธิในการมีชีวิตรอด (right to survival)	1. ครอบครัว
2. สิทธิในการได้รับการปกป้องคุ้มครอง (right to protection)	2. กลุ่มเพื่อน
3. สิทธิในการได้รับการพัฒนา (right to development)	3. โรงเรียน สถาบันการศึกษา
4. สิทธิในการมีส่วนร่วม (right to participation)	4. ชุมชน
	5. สื่อมวลชน
	6. สังคม ประเพณี วัฒนธรรม
	7. โลกเสมือนและดิจิทัล

จากกรอบแนวคิดพื้นฐานทั้ง 3 เรื่อง คณะผู้วิจัยได้นำมาวิเคราะห์ความเชื่อมโยงแล้วพัฒนาเป็นกรอบแนวคิดในการออกแบบตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน ดังนี้



ภาพ 6.2 กรอบแนวคิดในการออกแบบตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อฯ
ที่มา: คณะผู้วิจัย

จากภาพ 6.2 แนวคิดในการร่างตัวบ่งชี้ระดับสังคมฯ มาจากการผสมกรอบแนวคิด 3 เรื่องเข้าด้วยกัน ได้แก่ 1) กรอบแนวคิดเรื่องพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (Media, Information and Digital Literate Citizen) 2) กรอบแนวคิดเรื่องพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (Media, Information and Digital Literate Citizen) และ 3) กรอบแนวคิดเรื่องการพัฒนาเด็กและเยาวชน (child and youth development) โดยมีเด็กและเยาวชนเป็นศูนย์กลางของการทำงานทั้งในฐานะกลุ่มเป้าหมาย (target) ของการปกป้องคุ้มครอง และตัวแสดง (actant) ในการขับเคลื่อนงานการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน โดยคำนึงถึงนิเวศสังคม (social ecology) และนิเวศการเรียนรู้ (learning ecology) ของเด็กและเยาวชนที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับการเรียนรู้จากครอบครัว กลุ่มเพื่อน โรงเรียน/สถาบันการศึกษา ชุมชน สื่อมวลชน สังคม ประเพณีและวัฒนธรรม รวมทั้งการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในโลกเสมือน (virtual society) และดิจิทัล โดยมีเครื่องมือสำคัญคือ กระบวนการพัฒนาสมรรถนะความเป็นพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

กลไกทางสังคมเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนตามแนวทางของการพัฒนาตัวบ่งชี้ซึ่งเป็นกลไกในเชิงระบบตามแนวทางการคุ้มครองเด็ก (child protection) ตามหลักสิทธิเด็ก (child rights) 4 มิติ ได้แก่ การอยู่รอด การคุ้มครอง การพัฒนา และการมีส่วนร่วม โดยพิจารณาถึงเด็กและเยาวชนในฐานะพลเมืองคนหนึ่งซึ่งมีสมรรถนะการรู้เท่าทันฯ และได้รับการส่งเสริมจากสังคมให้ใช้สมรรถนะเหล่านั้นในการมีส่วนร่วมตามบทบาทหน้าที่ของพลเมือง ทั้งนี้กลไกดังกล่าวจะต้องคำนึงนโยบาย (policy) ตัวแสดง (actor) และภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง (stakeholder) เพื่อขับเคลื่อนทั้งระบบการช่วยเหลือแก้ไข ระบบการป้องกันและระบบส่งเสริมสนับสนุนในการสร้างสังคมที่มีการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนต่อไป

6.2 การประชุมปฏิบัติการเพื่อพัฒนารอบแนวคิดและร่างตัวบ่งชี้

คณะนักวิจัยได้จัดให้มีการประชุมปฏิบัติการเพื่อพัฒนาร่างตัวบ่งชี้ระดับสังคมฯ ในวันที่จันทร์ที่ 25 ถึงวันอังคารที่ 26 มิถุนายน พ.ศ.2561 ณ โรงแรมนูโวซิตี้ กรุงเทพมหานคร มีรายละเอียดดังนี้

6.2.1 การคัดเลือกกลุ่มผู้เข้าร่วมการประชุมปฏิบัติการ

คณะผู้วิจัยได้คัดเลือกกลุ่มผู้เข้าร่วมการประชุมปฏิบัติการโดยพิจารณาคัดเลือกทั้งจากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลจากการประชุมสนทนากลุ่มและการสัมภาษณ์เชิงลึก และตัวแทนของภาคีที่ขับเคลื่อนงานด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล และการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน และได้ติดต่อเชิญบุคคลเข้าร่วมการประชุม ได้ผู้เข้าร่วมการประชุมปฏิบัติการ จำนวน 21 คน มีรายละเอียดดังนี้

ตาราง 6.3 ผู้เข้าร่วมประชุมระดมความคิดเห็น เพื่อพัฒนาร่างตัวบ่งชี้ระดับสังคมฯ

ผู้เข้าร่วมประชุมฯ	จำนวน
นักเรียนและแกนนำเยาวชน - นักเรียนระดับมัธยมปลาย (1 คน) - นักเรียนระดับมัธยมปลายและแกนนำเด็กและเยาวชนนักกิจกรรมในชุมชน (2 คน)	3 คน
นักวิชาการด้านนิเทศศาสตร์และครุศาสตร์ - นักวิชาการด้านนิเทศศาสตร์ (2 คน) - นักวิชาการด้านครุศาสตร์ (2 คน)	4 คน
คนทำงานภาคสังคม และองค์กรธุรกิจด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชน การผลิตสื่อ การรู้เท่าทันสื่อฯ - คนทำงานภาคสังคม ด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชน และการรู้เท่าทันสื่อ (5 คน) - คนทำงานภาคสังคม ด้านการผลิตสื่อ (1คน) - คนทำงานจากองค์กรธุรกิจ (1 คน) - คนทำงานจากหน่วยงานด้านสนับสนุนองค์กรธุรกิจ (1 คน)	8 คน
ครู เจ้าหน้าที่ และผู้กำหนดนโยบายทางการศึกษา - ครูผู้สอนระดับมัธยมศึกษา (1 คน) - นักวิชาการผู้กำหนดนโยบายทางการศึกษา (1 คน)	2 คน
เจ้าหน้าที่รัฐที่เกี่ยวข้องกับการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน	2 คน
เจ้าหน้าที่องค์กรที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์	2 คน
รวม	21 คน

6.2.2 กระบวนการจัดประชุมปฏิบัติการกิจกรรมในการประชุมปฏิบัติการ

กระบวนการจัดประชุมปฏิบัติการกิจกรรมในการประชุมปฏิบัติการ แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

1) นำผลการวิเคราะห์ข้อมูลสถานการณ์การใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนในประเทศไทย รวมถึงการดำเนินงานและการขับเคลื่อนการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง และการดำเนินนโยบาย แนวทาง รูปแบบ การดำเนินงานในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่ผ่านมาของประเทศไทยและของต่างประเทศ เพื่อการถกเถียงทำความเข้าใจร่วมกัน

2) การระดมความคิดเห็นจากคำถามสำคัญ 2 ประเด็น ได้แก่

2.1) สังคมที่มีการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนควรมีลักษณะอย่างไร

2.2) การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลผ่านระบบในการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน ทั้ง 3 มิติ ได้แก่ การส่งเสริมสนับสนุน การป้องกัน และการช่วยเหลือเยียวยาควรมีลักษณะอย่างไร

3) การถกเถียง อภิปรายเชื่อมโยงกับสถานการณ์ปัจจุบันในไทยและต่างประเทศ และสรุปเป็นรายการตัวบ่งชี้ระดับสังคม (ฉบับร่าง) ในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน

6.2.3 ผลจากการจัดประชุมปฏิบัติการ

ภายหลังการประชุมปฏิบัติการ คณะนักวิจัยได้ประมวลผลจากการประชุมปฏิบัติการ (workshop design) และสังเคราะห์เป็นร่างตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน ดังนี้

ตาราง 6.4 ร่างตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน

องค์ประกอบ	รายการตัวบ่งชี้
โครงสร้างพื้นฐาน	1. มีโครงสร้างพื้นฐานด้านสื่อ ดิจิทัล และสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่เด็กและเยาวชนเข้าถึงได้อย่างทั่วถึง 2. มีอุปกรณ์ซอฟต์แวร์และเทคโนโลยีในการคัดกรองเนื้อหาและปกป้องเด็กและเยาวชนจากการเข้าถึงสื่อและเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม
การศึกษา	1. มีการกำหนดให้สมรรถนะด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งของระบบการศึกษาทุกระดับ และทุกกลุ่มเป้าหมาย 2. มีการพัฒนาหลักสูตร ชุดความรู้ กิจกรรม และโปรแกรมการอบรมด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชนทุกกลุ่มเป้าหมาย ทั้งในระบบและนอกระบบโรงเรียน 3. มีพื้นที่การเรียนรู้ ทั้ง offline และ online สำหรับเด็กและเยาวชน ทั้งระดับบุคคลและกลุ่ม 4. มีหลักสูตร ชุดความรู้ กิจกรรม และโปรแกรมการอบรมให้ความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู ชุมชนและบุคคลแวดล้อมเด็ก 5. มีการอบรมและพัฒนาครู และบุคคลแวดล้อมเด็กและเยาวชนในด้าน การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล
งานวิจัย และนวัตกรรม	1. มีข้อมูลสถานการณ์จากการวัดสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล ของเด็กและเยาวชนทุกช่วงวัย เป็นระยะอย่างต่อเนื่อง 2. มีแหล่งทุนให้การสนับสนุนการศึกษาวิจัย เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชนอย่างต่อเนื่อง 3. มีงานวิจัยและพัฒนาเพื่อนำไปสู่การปรับปรุงยุทธศาสตร์ กลไก และมาตรการในการขับเคลื่อนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลของเด็กและเยาวชน
เด็กและเยาวชน	1. มีช่องทาง online/offline และกิจกรรมการมีส่วนร่วมในกระบวนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชน
ครอบครัวและภาคประชาสังคม	1. มีช่องทาง online/offline และกิจกรรมการมีส่วนร่วมในกระบวนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู ชุมชนและบุคคลแวดล้อมเด็ก
สื่อ	1. มีแนวปฏิบัติและการสร้างแรงจูงใจสำหรับผู้ประกอบการ และผู้ให้บริการสื่อออนไลน์ให้มีส่วนร่วมในการกำกับติดตาม ส่งเสริม และสนับสนุน การเรียนรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชน
หน่วยงาน	1. มีหน่วยงานกำกับดูแล เฝ้าระวัง และรับเรื่องร้องเรียนเกี่ยวกับการใช้สื่อออนไลน์ในเด็กและเยาวชน

องค์ประกอบ	รายการตัวบ่งชี้
	- มีหน่วยงานติดตามและประเมินสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล ของเด็กและเยาวชน และสถานการณ์ทางสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล - มีหน่วยงานพัฒนาองค์ความรู้ หลักสูตร ชุดความรู้ กิจกรรม โปรแกรมการอบรม และการวิจัยด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชน - มีหน่วยงานผลิตสื่อ สารสนเทศ และให้บริการแหล่งเรียนรู้ ด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชน ผู้ปกครอง ครู ชุมชนและบุคคล แวดล้อมเด็ก - มีหน่วยงานในการช่วยเหลือ เยียวยา แก้ไขปัญหาสำหรับเด็กและเยาวชนที่ได้รับผลกระทบด้านลบจากการใช้สื่อ สารสนเทศและดิจิทัล ทั้งระดับชุมชน ท้องถิ่น และประเทศ - มีหน่วยงานประสานงานและเชื่อมโยงองค์กรต่างๆ ในการขับเคลื่อนงานด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชน
กฎหมายและนโยบาย	- มีการปรับปรุงกฎหมายเพื่อการส่งเสริม ปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อให้ทันต่อสถานการณ์ - มีนโยบายด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชน

6.3 การวิพากษ์และให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงตัวบ่งชี้

6.3.1 การประชุมผู้เชี่ยวชาญ และผู้กำหนดนโยบายเพื่อวิพากษ์และให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงตัวบ่งชี้ระดับสังคมฯ

คณะนักวิจัยได้จัดให้มีการประชุมผู้เชี่ยวชาญและผู้กำหนดนโยบายเพื่อวิพากษ์และให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงร่างตัวบ่งชี้ระดับสังคมฯ ในวันที่ 18 กรกฎาคม พ.ศ.2561 โรงแรมเซ็นจูรี่ พาร์ค กรุงเทพมหานคร มีรายละเอียดดังนี้

การกำหนดกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้กำหนดนโยบายเข้าร่วมการประชุมเป็นการระบุเชิญอย่างเจาะจงโดยพิจารณาถึงประสบการณ์ในการทำงาน บทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล การกำหนดนโยบายในด้านการพัฒนาสังคม การพัฒนาเด็กและเยาวชน และการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมในมิติต่างๆ ในการประชุมครั้งนี้มีผู้เชี่ยวชาญและผู้กำหนดนโยบายเข้าร่วมทั้งสิ้น จำนวน 9 คน

ตาราง 6.5 ข้อมูลของผู้เชี่ยวชาญและผู้กำหนดนโยบายที่เข้าร่วมการประชุม

ประสบการณ์/บทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบ	จำนวน
ผู้กำหนดนโยบายในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล	3 คน
นักวิชาการและนักวิจัยด้านสื่อ	3 คน
นักวิชาการด้านการพัฒนาสังคม และการพัฒนาเด็กและเยาวชน	2 คน
นักวิชาการด้านการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคม	1 คน
รวม	9 คน

ประเด็นสำคัญที่มีการให้ข้อเสนอแนะจากการประชุม ประกอบด้วย 6 ประเด็น ดังนี้

1) การกำหนดขอบเขตและเป้าหมายของการพัฒนาตัวบ่งชี้ควรมีความชัดเจน มากกว่านี้ว่ากรอบแนวคิดจะถูกนำไปใช้เพื่อเป้าหมายอะไร กับใคร เช่น เป็นเครื่องมือชี้แนะเชิงนโยบาย หรือใช้เป็นตัวบ่งชี้เพื่อวัดการรู้เท่าทันสื่อฯ ของสังคม หรือจะเป็นกรอบการทำงานให้หน่วยงานอื่นนำไปใช้ นอกจากนี้ขอบเขตของตัวบ่งชี้ต้องยึดโยงกับภาพของการเปลี่ยนแปลงในเชิงสังคม เป้าหมายของงานชิ้นนี้จึงไม่ใช่เพียงให้ได้รายการตัวบ่งชี้ที่จะเป็นเครื่องมือที่ให้นำไปใช้ แต่เป็นกลไกทางสังคมที่ชี้ให้ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องมองเห็นปัญหา สถานการณ์ และทิศทางร่วมกัน ตัวบ่งชี้ไม่ควรชี้ไปสู่การกำหนดนโยบายบนลงล่าง (top down) กล่าวคือ กลายเป็นการลงไปได้มากกว่าจะได้ใช้เป็นเครื่องมือในการเสริมพลังให้กลุ่มที่แตกต่างหลากหลายได้นำไปใช้เพื่อประเมินสถานการณ์และวางทิศทางการทำงานด้วยตัวเอง และสามารถนำไปปรับปรุงต่อได้

2) กรอบความคิดในการพัฒนาตัวบ่งชี้ต้องสะท้อนให้เห็นความเชื่อมโยงกันในแต่ละตัวบ่งชี้ และต้องเชื่อมโยงกับข้อค้นพบและวิธีการในการศึกษา เช่น ในมิติของการปกป้องคุ้มครอง ที่ให้ความสำคัญกับบทบาทของการเสริมพลังมากกว่าการปกป้อง แต่กรณีศึกษาต่างประเทศที่ยกมาศึกษายังเป็นลักษณะที่เน้นการคุ้มครอง ตัวบ่งชี้หลายรายการยังเน้นไปที่การปกป้อง การเอาผิดกับตัวกลาง ซึ่งขัดกับกรอบความคิดและหลักการที่ยกมาตอนแรก

3) การกำหนดองค์ประกอบแต่ละด้านและรายการตัวบ่งชี้ต้องเห็นที่มาที่ไปยึดโยงกับ กรอบทฤษฎีและแนวคิดที่ใช้ร่วมกันสะท้อนให้เห็นถึงเหตุผลเบื้องหลังของตัวบ่งชี้แต่ละตัว และองค์ประกอบแต่ละด้าน รวมทั้งกรอบความคิดเรื่องพลเมืองประชาธิปไตย ที่ควรแสดงให้เห็นความเชื่อมโยงในมิติของการมีส่วนร่วมในรายการตัวบ่งชี้ให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

4) ประสิทธิภาพของตัวชี้วัด ตัวบ่งชี้ที่นำเสนอหลายรายการยังไม่สามารถทำให้เห็นผลลัพธ์ (outcome) ได้ทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพ ยังมีปมกันระหว่างการแสดงให้เห็นถึงบทบาทของภาคส่วนที่ต้องรับผิดชอบ (actor) ตัวบ่งชี้ในเชิงกระบวนการ (process) และตัวบ่งชี้ในเชิงประเด็น (issue) ควรปรับให้กรอบตัวบ่งชี้มีทิศทางที่ชัดเจน

5) ข้อมูลจากการค้นคว้าและวิจัยที่นำมาสนับสนุน ควรคำนึงถึงสถานการณ์ปัจจุบันของสื่อที่เปลี่ยนแปลงเร็ว เอกสารที่นำมาสนับสนุนหลายเรื่องไม่ทันต่อบริบทของสื่อที่เปลี่ยนไป การประชุมกลุ่มเชิงลึกควรแสดงให้เห็นบริบทและพฤติกรรมการใช้สื่อของเด็กและเยาวชนที่เป็นปัจจุบันกว่านี้ เพราะรูปแบบการใช้สื่อมีความซับซ้อนขึ้น เช่น การใช้สื่อของคนแต่ละวัยมีการแบ่งแยกชัดเจน นอกจากนี้ ควรเพิ่มข้อมูลแนวปฏิบัติและบทบาทของภาคเอกชนและผู้ประกอบการสื่อ ซึ่งมีบทบาทมากในการกำหนดการใช้สื่อของคนจำนวนมาก แต่ในการศึกษาให้ข้อมูลในส่วนนี้น้อย

6) บริบทแวดล้อมเด็กและเยาวชนต้องมองไปให้ไกลกว่าหลักสูตรในโรงเรียน แต่ต้องเปิดไปสู่การเรียนรู้แบบทุกที่ทุกเวลา เชื่อมโยงกันทั้งการศึกษาในระบบโรงเรียน การศึกษานอกระบบโรงเรียน การเรียนรู้ตามอัธยาศัยและการศึกษาทางเลือก ทั้งหมดนี้จะช่วยนำเสนอให้เห็นบุคคลและหน่วยงานจากภาคส่วนต่างๆ ที่ต้องเข้ามามีส่วนร่วม เช่น ชุมชนท้องถิ่นจะมีบทบาทอย่างไรในการสร้างการเรียนรู้ บทบาทของผู้ปกครอง ภาคประชาสังคม และภาคเอกชนในการต้องเข้ามามีส่วนร่วมในการส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน

6.3.2 การจัดเวทีสาธารณะเพื่อรับฟังความคิดเห็นและข้อเสนอแนะในการปรับปรุงตัวบ่งชี้

คณะนักวิจัยได้จัดให้มีเวทีสาธารณะเพื่อรับฟังความคิดเห็นและข้อเสนอแนะในการปรับปรุงร่างตัวบ่งชี้ระดับสังคมฯ ทั้งนี้เวทีสาธารณะดังกล่าวเป็นกิจกรรมส่วนหนึ่งภายในงาน Thailand Social Expo 2018 วันศุกร์ที่ 3 สิงหาคม พ.ศ.2561 ณ ห้องประชุมพินิกซ์ 4 อิมแพ็ค เมืองทองธานี จังหวัดนนทบุรี มีรายละเอียด ดังนี้

1) การกำหนดกลุ่มผู้เข้าร่วมการประชุม แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่

กลุ่มที่ 1 เป็นตัวแทนเด็กและเยาวชน และบุคคลทั่วไปที่คณะผู้วิจัยได้เชิญให้เข้าร่วมจำนวน 50 คน โดยมาจากเครือข่ายเด็กและเยาวชนที่เป็นตัวแทนนิสิตนักศึกษาทำงานกิจกรรมสร้างสรรค์ เยาวชนอาสาสมัคร เครือข่ายคนทำงานชุมชน ครูในโรงเรียนทั้งในเขตกรุงเทพมหานคร และต่างจังหวัด สมาชิกเครือข่ายปฏิรูปการศึกษา ภาคประชาสังคม นักจัดรายการวิทยุ สมาคมสื่อภาคพลเมือง นักวิชาการด้านสื่อ ผู้ปกครองที่จัดการศึกษาให้ลูกแบบ home school เครือข่ายการจัดการศึกษาทางเลือกในรูปแบบศูนย์การเรียนรู้ เครือข่ายเยาวชนและครอบครัวสร้างสรรค์ มูลนิธิสร้างสรรค์เด็ก มูลนิธิเพื่อนเยาวชนเพื่อการพัฒนา ตัวแทนจากองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่ทำงานด้านเด็กและเยาวชน ตัวแทนจากกรมกิจการเด็กและเยาวชน กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ เป็นต้น

กลุ่มที่ 2 เป็นบุคคลทั่วไป ซึ่งแจ้งความประสงค์เข้าร่วมเวทีสาธารณะ โดยการลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรมล่วงหน้าและการลงทะเบียนภายในงาน จำนวน 15 คน

2) กิจกรรมในการประชุมเวทีสาธารณะและประเด็นสำคัญจากการประชุม

การประชุมประกอบด้วย 3 ส่วน คือ การนำเสนอข้อมูลจากงานวิจัย การระดมข้อมูล และความคิดเห็นเกี่ยวกับสถานการณ์เด็กและเยาวชนกับสื่อ และแนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน โดยแบ่งผู้เข้าร่วมเวทีสาธารณะตามกลุ่มเป้าหมายที่สนใจจำแนกตามช่วงวัยของเด็กและเยาวชน และการนำเสนอผลการระดมความคิดเห็นและการอภิปราย ประเด็นสำคัญจากการนำเสนอโดยผู้แทนกลุ่มในเวทีสาธารณะ มีดังนี้

2.1) กลุ่มประถมศึกษา (อายุระหว่าง 7-12 ปี)

- เป็นช่วงวัยสุดท้ายที่เด็กจะสนใจใช้เวลาอยู่กับพ่อแม่
- ในครอบครัว พ่อแม่ต้องสร้างให้ลูกไว้วางใจในการเปิดเผยเรื่องราว ฟังเด็กด้วยความไว้วางใจ มีพื้นที่ปลอดภัยในเด็กได้แสดงอารมณ์ ความรู้สึก ส่งเสริมให้เด็กเกิดความภูมิใจในตัวเอง ขึ้นมาด้วยความจริงใจ และให้การยอมรับในตัวเด็ก
- คนในทุกระดับต้องมองเห็นช่องทางการใช้สื่อในเชิงสร้างสรรค์ มองหนทางการแก้ปัญหาเชิงบวกมากกว่าการจมกับปัญหา การใช้ Block Chain จึงเป็นการดีต่อชาวเพราะในโลกนี้ทุกอย่างเชื่อมโยงกันโดยใช้อินเทอร์เน็ต ต้องมีการนำเสนอเนื้อหาสื่อที่สร้างสรรค์
- ในระดับชุมชนสังคม คือ การรณรงค์ให้เกิดการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ ด้วยภาวะที่การควบคุมเนื้อหาสื่อเป็นไปได้อ่อนแอ แต่ชุมชนสามารถจัดกิจกรรมให้กับครอบครัว โรงเรียน สนับสนุนงบประมาณเพื่อเรียนรู้การใช้สื่ออย่างปลอดภัย ด้วยสภาวะชุมชนที่เด็กอยู่กับ

ผู้สูงอายุจึงจำเป็นต้องส่งเสริมให้เกิดทักษะการรู้เท่าทันสื่อโดยใช้การจัดค่ายเรียนรู้ เน้นการทำกิจกรรม เพื่อสร้างจิตสำนึกให้เด็กสามารถใช้สื่อได้อย่างสร้างสรรค์

- ในระดับโรงเรียน คือ การติดตามพฤติกรรมผู้เรียนเกี่ยวกับการใช้สื่อ ส่งต่อข้อมูลให้กับผู้ปกครอง สอนสิ่งที่เป็พื้นฐานสำคัญของการใช้สื่อ สร้างเครือข่ายผู้ปกครองเพื่อทำงานร่วมกับโรงเรียน
- หน่วยงานภาครัฐต้องช่วยคัดกรองเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม

2.2) กลุ่มมัธยมศึกษา (อายุระหว่าง 13-18 ปี)

- ในระดับครอบครัว ปัญหาของเด็กมัธยมคือ การติดเพื่อน ผู้ปกครองต้องเปลี่ยนทัศนคติ การเลี้ยงลูกแบบครอบงำเป็นผู้สอดส่องดูแลลูก สร้างความไว้วางใจ เลี้ยงลูกแบบเพื่อน หรือการเคารพพื้นที่ในสื่อออนไลน์ของลูก
- ในระดับโรงเรียน หลักสูตรและตัวชี้วัดต้องสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อเอื้อให้ครูสามารถจัดการเรียนการสอนได้ตรงตามการประเมิน ชุมชนและโรงเรียนต้องเข้ามาจัดการเรียนรู้ร่วมกัน สร้างเครือข่ายผู้ปกครองเพื่อร่วมกันดูแลเด็ก
- ในระดับชุมชนสังคม ต้องมีการศึกษาบริบทของชุมชนในเบื้องต้นโดยมองในมิติของความแตกต่างของแต่ละชุมชน ลักษณะของเด็กและโรงเรียนในชุมชน ศึกษาสภาพปัญหาการใช้สื่อของเด็กและเยาวชนในชุมชน จัดทำข้อตกลงร่วมกัน ทำงานร่วมกับโรงเรียนในการดึงเด็กเข้าหาชุมชน ชุมชนจัดกิจกรรมส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของสมาชิกชุมชน
- ในระดับสังคมออนไลน์ ต้องสร้างชุมชนการเรียนรู้ให้องค์กรที่มีส่วนเกี่ยวข้องมาช่วยจัดการดูแลเผยแพร่องค์ความรู้เฉพาะ หรือมีการรวมกลุ่มกันเพื่อตรวจสอบเนื้อหาในโลกออนไลน์ เช่น เพจเช็คก่อนแชร์

2.3) กลุ่มเยาวชน (อายุระหว่าง 19-24 ปี)

- กลุ่มบุคคลที่ผ่านกระบวนการเรียนรู้ในช่วงวัยต่างๆ มาแล้ว บรรลุนิติภาวะและเป็นผู้ใหญ่แล้วจึงจำเป็นต้องมีการปลูกฝังให้เกิดทักษะการรู้เท่าทันสื่อในทุกระดับก่อนช่วงวัยนี้ ดังนั้นในการส่งเสริมสังคมรู้เท่าทันสื่อในวัยนี้ คือ เปิดใจ ยอมรับ ส่งเสริม เผื่อระวัง และเปิดพื้นที่สร้างสรรค์
- ในครอบครัว ต้องเปิดใจและยอมรับให้เด็กเรียนรู้สื่อที่หลากหลายทั้งสื่อดีและสื่อไม่ดี เป็นเพื่อนกับเด็ก ใช้สื่อเพื่อลดช่องว่างระหว่างวัย แต่ไม่ใช่อำนาจควบคุมพื้นที่ส่วนตัว
- ในโรงเรียน/สถาบันศึกษา ต้องส่งเสริมให้เกิดการเปลี่ยนบรรยากาศห้องเรียน/สถาบันศึกษาให้เอื้ออำนวยต่อการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้น ใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอนมากขึ้นเพื่อให้เด็กพัฒนาการสืบค้นข้อมูลจากแหล่งที่เชื่อถือได้
- ในชุมชนและสังคม ส่งเสริมให้เกิดการเปิดพื้นที่สร้างสรรค์ที่เป็นพื้นที่สาธารณะให้เกิดการพูดคุย ถกเถียง ส่งเสริมการมีส่วนร่วม
- ในชุมชนบนโลกออนไลน์ มีการนำเสนอแบบอย่างที่ดีเพื่อให้เกิดผลกระทบเชิงบวกต่อการเป็นต้นแบบของคนกลุ่มนี้ เป็นแรงหนุนและกระตุ้นให้คนเกิดการรวมตัวกันทั้งในโลกออนไลน์และโลกออฟไลน์ทำกิจกรรมสร้างสรรค์ร่วมกัน

3) ประเด็นสรุปเพิ่มเติมในการร่วมสร้างสังคมรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

- การออกแบบสังคมรู้เท่าทันสื่อต้องคำนึงถึงบริบทของเด็กให้ครบทุกกลุ่ม ทั้งเด็กในชุมชน เด็กในระบบโรงเรียน เด็กนอกระบบโรงเรียน เด็กที่ได้รับการศึกษาโดยครอบครัว (home school) ต้องออกแบบให้เชื่อมต่อกัน เพราะเด็กเหล่านี้ต้องเติบโตขึ้นมาดูแลสังคมร่วมกัน
- การขับเคลื่อนควรคำนึงถึงการสร้างกลไกทางสังคม เช่น การรวมกลุ่มเล็กๆ เพื่อให้เกิดการสร้างเนื้อหาที่สนับสนุนการรู้เท่าทันสื่อ ตัวอย่างเช่น ในต่างประเทศมีการรวมกลุ่มของห้องสมุดเพื่อผลิตเนื้อหาที่เป็นความรู้และเผยแพร่ หรืออย่างในประเทศไทยที่มีการรวมกลุ่มของเด็กในร้านหนังสือที่สามารถเป็นพื้นที่ในการแลกเปลี่ยนพูดคุยกันได้
- การส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนจากการเข้าถึงสื่อที่หลากหลาย และการอ่านจะช่วยให้เด็กมีทางเลือกในการใช้สื่อที่กว้างขึ้น ส่งเสริมให้เกิดพื้นที่และแนวคิดการคัดเลือหนังสือดีๆ เพื่อเพิ่มพื้นที่สื่อที่นอกเหนือจากสื่อออนไลน์ มีการรวมกลุ่มกันเพื่อแลกเปลี่ยนหนังสือก็จะช่วยให้เด็กลดเวลาหน้าจอได้

6.3.3 ผลการปรับปรุงและพัฒนาร่างตัวบ่งชี้

ภายหลังการประชุมผู้เชี่ยวชาญและการจัดเวทีสาธารณะ คณะนักวิจัยได้ประมวลผลจากการประชุมแล้วนำสาระสำคัญมาปรับปรุงร่างตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน โดยคำนึงความสอดคล้องกับมุมมองความคิดเห็นทั้งจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ และกลุ่มผู้ให้ข้อมูลซึ่งเป็นตัวแทนบุคคลทั่วไป รวมทั้งพิจารณาการใช้คำที่เหมาะสมในการสื่อสารสาธารณะ มีรายละเอียด ดังนี้

ตาราง 6.6 ปรับปรุงรายการตัวบ่งชี้ฯ จากการประชุมผู้ทรงคุณวุฒิและเวทีสาธารณะ

องค์ประกอบ	แนวคิด	ตัวบ่งชี้
การสร้างการมีส่วนร่วม	- ต้องเคารพสิทธิเสรีภาพในการแสดงออกของเด็ก - เด็กเป็น actor สำคัญ ไม่ใช่แค่ผู้รับการปกป้อง - บุคคลแวดล้อมมีความสำคัญ ไม่ใช่แค่การให้ จนท.รัฐจัดการหรือรอผู้ประกอบการสื่อเองมีจริยธรรม	1. มีช่องทาง online/offline และกิจกรรมการมีส่วนร่วมในกระบวนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชน 2. มีช่องทาง online/offline และกิจกรรมการมีส่วนร่วมในกระบวนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลสำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู ชุมชน และบุคคลแวดล้อมเด็ก 3. มีแนวปฏิบัติและการสร้างแรงจูงใจสำหรับผู้ประกอบการ และผู้ให้บริการสื่อออนไลน์ ให้มีส่วนร่วมในการกำกับดูแลกันเองและมีการส่งเสริมสนับสนุนการเรียนรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชน

องค์ประกอบ	แนวคิด	ตัวบ่งชี้
การเสริมศักยภาพและสมรรถนะ	- ต้องคำนึงการส่งเสริมสมรรถนะเด็ก และบุคคลแวดล้อมเด็กไปควบคู่กัน - สมรรถนะขององค์กร เครือข่ายคนทำงานและสถาบันเป็นเรื่องที่จะต้องไม่ถูกมองข้ามละเลย เพราะแต่ละภาคส่วนล้วนเกี่ยวกับนิเวศสังคมในการปกป้องคุ้มครองเด็ก	4. มีการกำหนดให้สมรรถนะด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการศึกษาทุกระดับและทุกกลุ่มเป้าหมาย 5. มีการพัฒนาหลักสูตร กิจกรรม และการอบรมด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชนทุกระดับ ทุกกลุ่มเป้าหมายทั้งในระบบและนอกระบบ 6. มีหลักสูตร กิจกรรม และการอบรมในด้าน การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู บุคลากรทางการศึกษา ชุมชน และบุคคลแวดล้อมเด็กอย่างต่อเนื่องและเป็นระบบ 7. มีแหล่งข้อมูลและฐานข้อมูลออนไลน์ให้ ความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู บุคลากรทางการศึกษา ชุมชน และบุคคลแวดล้อมเด็ก
การเข้าถึงอย่างปลอดภัย ทัวถึงและมีคุณภาพ	- เคารพในสิทธิเสรีภาพการเข้าถึงข้อมูลของเด็กควบคู่ไปกับการเสริมพลังให้เขามีสมรรถนะมากพอที่จะดูแลตนเองและเพื่อน เด็กสามารถมีส่วนร่วมในการติดตามเฝ้าระวังสื่อด้วยตนเอง - การเพิ่มโอกาสให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงสื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ อย่างทั่วถึงและมีคุณภาพ	8. มีการเข้าถึงโครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อ และใช้ประโยชน์สื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างทั่วถึงและมีคุณภาพ 9. มีระบบสนับสนุนให้เด็กและเยาวชนเข้าถึง และใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลได้อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์
การวิจัย พัฒนานวัตกรรมและ ความรู้	- การเปลี่ยนแปลงของภูมิทัศน์สื่อและดิจิทัล รวมทั้งพฤติกรรมการใช้สื่อและดิจิทัล การวิจัยติดตามความเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องในระยะยาวจึงเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง - นวัตกรรมและชุดความรู้พื้นฐานการวิจัยและพัฒนาที่ตอบโจทย์สถานการณ์การเปลี่ยนแปลง และเชื่อมโยงกับชีวิตดิจิทัลและวิถีพลเมือง	10. มีระบบจัดทำข้อมูลสถานการณ์ และติดตามประเมินสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลของเด็กและเยาวชน ทุกช่วงวัยเป็นระยะอย่างต่อเนื่อง 11. มีงานวิจัยและพัฒนาเพื่อนำไปสู่การกำหนดนโยบาย ปรับปรุงยุทธศาสตร์ กลไก และมาตรการในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลของเด็กและเยาวชน 12. มีแหล่งทุนที่หลากหลาย ครอบคลุม และเพียงพอ ให้การสนับสนุนการศึกษาวิจัย เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชนอย่างต่อเนื่อง

องค์ประกอบ	แนวคิด	ตัวบ่งชี้
การมีระบบการจัดการที่มีประสิทธิภาพ	- มีเป้าหมายร่วมกันเพื่อส่งเสริมความรู้สึกร่วมเป็นเจ้าของสื่อและมีความรับผิดชอบต่องานร่วมกัน - การพัฒนากระบวนการปฏิบัติงานมาตรฐานของการมีส่วนร่วม และมีการทำงานร่วมกันระหว่างภาคีที่เกี่ยวข้องตามบทบาทหน้าที่ที่ต่างกัน - มีความโปร่งใส ตรวจสอบได้ และเท่าเทียม	13. มีนโยบายระดับชาติและแผนยุทธศาสตร์ด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ที่กำหนดให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการรับผิดชอบ 14. มีศูนย์การเรียนรู้เพื่อการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ระดับชุมชนที่เด็กและเยาวชนเข้าถึงได้อย่างมีคุณภาพและมีประสิทธิภาพ 15. มีระบบกำกับดูแล เฝ้าระวัง สถานการณ์เด็กและเยาวชนกับสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่ทุกคนสามารถมีส่วนร่วมได้ 16. มีระบบและกลไกในการช่วยเหลือ เยียวยา แก้ไขปัญหาสำหรับเด็กและเยาวชนที่ได้รับผลกระทบด้านลบจากการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในระดับชุมชนที่เด็กและเยาวชนเข้าถึงได้ 17. มีระบบและกลไกประสานงานและเชื่อมโยงองค์กรต่างๆ ทั้งหน่วยงานรัฐ ภาคประชาสังคม ผู้ประกอบการสื่อ และเครือข่ายในการขับเคลื่อนงานด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชน

6.4 การรับฟังความคิดเห็นสาธารณะและข้อเสนอแนะในการปรับปรุงตัวบ่งชี้

คณะนักวิจัยดำเนินการสำรวจความคิดเห็นสาธารณะผ่านช่องทางออนไลน์ โดยมีกระบวนการขั้นตอนดังนี้

6.4.1 การทบทวนรายการตัวบ่งชี้ระดับสังคม

การทบทวนรายการตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน โดยพิจารณาจากข้อเสนอแนะทั้งจากการประชุมผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ และการสรุปบทเรียนจากเวทีสาธารณะได้รายการตัวบ่งชี้ระดับสังคมฯ ทั้งสิ้น 17 รายการซึ่งมี 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ด้านการสร้างการมีส่วนร่วม 2) ด้านการเสริมศักยภาพและสมรรถนะ 3) ด้านการเข้าถึงอย่างปลอดภัย ทัวถึง และมีคุณภาพ 4) ด้านการวิจัยพัฒนานวัตกรรมและความรู้ และ 5) ด้านการมีระบบการจัดการที่มีประสิทธิภาพ

6.4.2 การพัฒนาร่างแบบสำรวจความคิดเห็น

การพัฒนาร่างแบบสำรวจความคิดเห็น โดยแบ่งเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสำรวจ เป็นแบบเลือกตอบและเขียนข้อความกำกับเพิ่มเติม

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวบ่งชี้ระดับสังคมที่มีการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนเป็นแบบสำรวจมาตราวัดประเมินค่า โดยกำหนดค่าคะแนนและการแปลความหมาย ดังนี้

- 5 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด
- 4 หมายถึง เห็นด้วยค่อนข้างมาก
- 3 หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง
- 2 หมายถึง เห็นด้วยค่อนข้างน้อย
- 1 หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด
- 0 หมายถึง ไม่เห็นด้วย

การเขียนข้อกระทงคำถามสำหรับแบบสำรวจความคิดเห็นตอนที่ 2 เกี่ยวกับตัวบ่งชี้ การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนแยกเป็น 2 ชุดๆ ละ 17 ข้อ เพื่อให้สอดคล้องกับจำนวนตัวบ่งชี้ ชุดที่ 1 สำหรับผู้ตอบแบบสำรวจที่เป็นเด็กและเยาวชน ชุดที่ 2 สำหรับผู้ตอบที่เป็นบุคคลทั่วไป คณะผู้วิจัยได้ร่างข้อกระทงคำถามเป็นข้อกระทง คู่ขนาน เพื่อปรับการใช้ภาษาและคำเฉพาะให้เหมาะสมกับผู้ตอบ

6.4.3 การตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของแบบสำรวจฯ

การตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของแบบสำรวจฯ โดยคณะนักวิจัยนำส่งเพื่อให้ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อและการศึกษา จำนวน 5 คนตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ก่อนดำเนินการ ประเมินความเหมาะสมของข้อกระทงคำถาม

6.4.4 การประเมินความเหมาะสมของข้อกระทงคำถาม

การประเมินความเหมาะสมของข้อกระทงคำถาม โดยคณะนักวิจัยส่งร่างแบบสำรวจฯ ให้ตัวแทนกลุ่มเป้าหมายตามที่ได้กำหนดไว้จากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (multi-stage sampling) เพื่อประเมินความเหมาะสมของข้อกระทงคำถาม จำนวน 24 คนแบ่งเป็นตัวแทนกลุ่มเด็กและเยาวชน (อายุระหว่าง 12-25 ปี) จำนวน 12 คน กลุ่มบุคคลทั่วไป (อายุ 25 ปีขึ้นไป) จำนวน 12 คน โดย จำแนกตามบริบทและบทบาทหน้าที่ มีรายละเอียดดังตาราง 6.7

ตาราง 6.7 ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ประเมินความเหมาะสมของแบบสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวบ่งชี้การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน

ตัวแทน กลุ่มเป้าหมาย	อายุ	จำนวนผู้ประเมินความเหมาะสมของแบบสำรวจ ความคิดเห็นจำแนกตามบริบท/บทบาทหน้าที่	
		บริบท/บทบาทหน้าที่	จำนวน (คน)
เด็กและเยาวชน	12-17 ปี	ชุมชนเมือง	3 คน
		ชุมชนกึ่งชนบทกึ่งเมือง	3 คน
	18-25 ปี	ชุมชนเมือง	3 คน
		ชุมชนกึ่งชนบทกึ่งเมือง	3 คน
บุคคลทั่วไป	25 ปี ขึ้นไป	ครูผู้สอน	6 คน
		นักวิชาการ	2 คน
		คนทำงานภาคประชาสังคม	2 คน
		พ่อแม่ผู้ปกครอง	2 คน
รวม			24 คน

6.4.5 การเผยแพร่แบบสำรวจออนไลน์

คณะนักวิจัยวิเคราะห์เนื้อหาจากแบบสำรวจแล้วนำมาทบทวนและปรับปรุงข้อกระทงคำถาม จากนั้นได้จัดทำเป็นแบบสำรวจออนไลน์ เพื่อเปิดโอกาสเด็กและเยาวชน และบุคคลเข้าถึงได้สะดวกที่สุด และสอดคล้องกับกรอบแนวคิดของการวิจัยที่มุ่งเน้นเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล แบบสำรวจความคิดเห็น จำนวน 2 ชุด ได้แก่

ชุดที่ 1 แบบสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวบ่งชี้การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน สำหรับผู้ตอบที่เป็นเด็กและเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 13-25 ปี จำนวน 1 ชุด (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ข)

ชุดที่ 2 แบบสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวบ่งชี้การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน สำหรับบุคคลทั่วไปที่มีอายุ 25 ปีขึ้นไป จำนวน 1 ชุด (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ข)

คณะผู้วิจัยได้นำแบบสำรวจทั้งสองชุดในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ไฟล์ขึ้นสู่ฐานข้อมูลอินเทอร์เน็ต กูเกิ้ลดอท (Google Doc) เพื่อเผยแพร่และส่งต่อผ่านเว็บไซต์ และเว็บเพจของสื่อสังคมออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็กและเยาวชน การศึกษา การรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ และดิจิทัล และสื่อสังคมออนไลน์ที่มีเด็ก เยาวชน พ่อแม่ผู้ปกครอง และคนทำงานภาคสังคมที่เกี่ยวข้องด้านพัฒนาเด็กและเยาวชน โดยมีช่วงเวลารวบรวมข้อมูลความคิดเห็นออนไลน์ทั้งสิ้นเป็นเวลา 14 วันมีผู้เข้าสู่ระบบเพื่อตอบแบบสำรวจทั้งสิ้น จำนวน 486 คน เป็นกลุ่มเด็กและเยาวชน จำนวน 226 คน และบุคคลทั่วไปจำนวน 260 คน

6.4.6 การวิเคราะห์และแปลผลการสำรวจความคิดเห็น

คณะนักวิจัยวิเคราะห์ผลจากการสำรวจโดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที (t-test) และนำเสนอข้อมูลเพื่อประกอบผลการสรุปรายการตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน

6.4.7 ผลจากการสำรวจความคิดเห็นโดยภาพรวม

ผลจากการสำรวจความคิดเห็นโดยภาพรวมมีผู้ตอบแบบสำรวจจำนวน 486 คน เป็นกลุ่มเด็กและเยาวชน จำนวน 226 คน อายุเฉลี่ย 19.35 ปี (อายุต่ำสุด 15 ปี และอายุสูงสุด 25 ปี) และบุคคลทั่วไปจำนวน 260 คน อายุเฉลี่ย 40.17 ปี (อายุต่ำสุด 26 ปี และอายุสูงสุด 63 ปี) ผลการสำรวจมีดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถามเป็นข้อมูลที่แสดงถึงเพศ อายุ ภูมิภาคที่อยู่อาศัย ประสบการณ์ด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล และสถานะในการเรียนหรือการทำงาน (ดูตาราง 6.8-6.11)

ตาราง 6.8 ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กและเยาวชนและบุคคลทั่วไป จำแนกตามเพศ และภูมิภาคที่อยู่อาศัย

ข้อมูลพื้นฐาน	เด็กและเยาวชน	บุคคลทั่วไป	รวม
เพศ			
ชาย	73 (32.30)	97 (37.30)	170 (35.00)
หญิง	148 (65.50)	162 (62.30)	310 (63.80)
ไม่ระบุ	5 (2.20)	1 (0.40)	6 (1.20)
รวม	226 (100.00)	260 (100.00)	486 (100.00)
ภูมิภาคที่อยู่อาศัย			
กทม.และปริมณฑล	59 (26.10)	112 (43.10)	171 (35.20)
เหนือ	56 (24.80)	41 (15.80)	97 (20.00)
ตะวันออกเฉียงเหนือ	57 (25.20)	39 (15.00)	96 (19.80)
กลาง	12 (5.30)	14 (5.40)	26 (5.30)
ตะวันตก	3 (1.30)	5 (1.90)	8 (1.60)
ตะวันออก	7 (3.10)	20 (7.70)	27 (5.60)
ใต้	32 (14.20)	29 (11.20)	61 (12.60)
รวม	226 (100.00)	260 (100.00)	486 (100.00)

หมายเหตุ: ตัวเลขใน () คือ ค่าร้อยละ

จากตาราง 6.8 พบว่า ผู้ตอบแบบสำรวจจำนวน 486 คนเป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 35.00 เพศหญิง ร้อยละ 63.80 และไม่ระบุเพศ ร้อยละ 1.20 ภูมิภาคที่มีผู้ตอบแบบสำรวจอาศัยอยู่มากที่สุด คือ กทม.และปริมณฑล (ร้อยละ 35.20) รองลงมาได้แก่ ภาคเหนือ (ร้อยละ 20.00) และภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (ร้อยละ 19.80)

ตาราง 6.9 ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กและเยาวชนและบุคคลทั่วไป จำแนกตามประสบการณ์ด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

ประสบการณ์ด้านการรู้เท่าทันสื่อ	เด็กและเยาวชน	บุคคลทั่วไป	รวม
ไม่มี	147 (65.00)	120 (46.20)	267 (54.90)
มี	79 (35.00)	140 (53.80)	219 (45.10)
รวม	226 (100.00)	260 (100.00)	486 (100.00)
จำนวนปีประสบการณ์ (เฉลี่ย) การทำงานหรือการรับรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อฯ เฉลี่ย	3.2 ปี ต่ำสุด 3 เดือน สูงสุด 10 ปี	6.6 ปี ต่ำสุด 4 เดือน สูงสุด 35 ปี	

หมายเหตุ: ตัวเลขใน () คือ ค่าร้อยละ

จากตาราง 6.9 พบว่า ผู้ตอบแบบสำรวจที่เป็นเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่ไม่มีประสบการณ์ด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล คิดเป็นร้อยละ 65.00 ขณะที่ผู้ตอบแบบสำรวจที่เป็นบุคคลทั่วไปส่วนใหญ่เคยมีประสบการณ์ด้านการรู้เท่าทันสื่อฯ คิดเป็นร้อยละ 53.80 โดยมีจำนวนปีสูงสุดในการทำงานหรือการรับรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อฯ คือ 35 ปี และต่ำสุด คือ 4 เดือน ค่าเฉลี่ยจำนวนปีในการทำงานหรือการรับรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อฯ ของกลุ่มบุคคลทั่วไป คือ 6.6 ปี ในส่วนผู้ตอบแบบสำรวจที่เป็นเด็กและเยาวชน ที่เคยมีประสบการณ์ด้านการรู้เท่าทันสื่อฯ คิดเป็นร้อยละ 35.00 โดยมีจำนวนปีสูงสุดในการทำงานหรือการรับรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อฯ คือ 10 ปี และต่ำสุด คือ 3 เดือน ค่าเฉลี่ยจำนวนปีในการทำงานหรือการรับรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อฯ ของกลุ่มเด็กและเยาวชน คือ 3.2 ปี

ตาราง 6.10 ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กและเยาวชน จำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน
ประถมศึกษาตอนต้น	4 (1.80)
ประถมศึกษาตอนปลาย	8 (3.50)
มัธยมศึกษาตอนต้น	19 (8.40)
มัธยมศึกษาตอนปลาย	77 (34.10)
อุดมศึกษา	111 (49.10)
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)	1 (0.40)
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)	5 (2.20)
การศึกษานอกระบบโรงเรียน	1 (0.40)
รวม	226 คน

หมายเหตุ: ตัวเลขใน () คือ ค่าร้อยละ

จากตาราง 6.10 พบว่า ผู้ตอบแบบสำรวจที่เป็นเด็กและเยาวชน ร้อยละ 49.10 มีการศึกษาระดับอุดมศึกษา รองลงมาได้แก่ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ร้อยละ 34.10) และระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ร้อยละ 8.40)

ตาราง 6. 11 ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นบุคคลทั่วไป จำแนกตามสถานการณทำงาน

สถานะการทำงาน	จำนวน
ครูผู้สอน	122 คน (46.90)
- ประสบการณ์สอนเฉลี่ย	12.0 ปี
- ระดับชั้นที่สอน	อนุบาล 11 คน (9.01)
	ประถมศึกษา 25 คน (20.49)
	มัธยมศึกษา 74 คน (60.65)
	ไม่มีข้อมูล 12 คน (9.83)
- วิชาที่สอน	สังคมศึกษา 42 คน (34.42)
	ภาษาไทย 16 คน (13.11)
	ภาษาต่างประเทศ 22 (18.03)
	คณิตศาสตร์ 11 (9.01)
	วิทยาศาสตร์ 10 (8.19)
	อื่นๆ (เช่น ศิลปะ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน แนะแนว คอมพิวเตอร์ พลศึกษา เป็นต้น) 21 (17.21)
คณาจารย์ในระดับอุดมศึกษา	37 (14.20)
- ประสบการณ์สอนเฉลี่ย	14.1 ปี
- สาขาวิชาที่สอน	ครุศาสตร์/ศึกษาศาสตร์ 17 (45.94)
	นิเทศศาสตร์/สื่อสารมวลชน 12 (32.43)
	วิทยาการการจัดการ 1 (2.70)
	รัฐศาสตร์ 2 (5.40)
	ศิลปศาสตร์ 2 (5.40)
	อื่น ๆ (เช่น การท่องเที่ยว วิทยาศาสตร์การกีฬา) 3 (8.10)
คนทำงานภาคประชาสังคม	16 (6.20)
นักวิชาการด้านสื่อ	2 (0.80)
เจ้าหน้าที่รัฐ/ผู้กำหนดนโยบาย	12 (4.60)
พนักงานบริษัท	11 (4.20)
อาชีพอิสระ	8 (3.10)
อาชีพอื่นๆ เช่น รับจ้าง แม่บ้าน ผู้สื่อข่าว ข้าราชการบำนาญ นักเขียน นักวิชาการ ด้านการศึกษา เป็นต้น	52 (20.00)

จากตาราง 6.11 พบว่า ผู้ตอบแบบสำรวจที่เป็นบุคคลทั่วไป ร้อยละ 46.90 เป็นครูผู้สอนระดับมัธยมศึกษามากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 60.65 โดยร้อยละ 34.42 สอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา รองลงมา คือ กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ คิดเป็นร้อยละ 18.03

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สำหรับการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน (ดูตาราง 6.12-6.17)

คณะผู้วิจัยได้สำรวจความคิดเห็นเพื่อยืนยันตัวบ่งชี้เชิงคุณภาพที่ได้จากการสังเคราะห์ เอกสารงานวิจัยและการสนทนากลุ่มย่อยกับผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล ตลอดจน บุคคลทั่วไป จากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 468 คน พบว่า องค์กรประกอบทั้ง 5 องค์กรประกอบมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.70–4.02 แปลความหมายได้ว่า คนส่วนใหญ่เห็นด้วยปานกลาง ถึงค่อนข้างมากในการมีตัวบ่งชี้ระดับสังคมเหล่านี้เพื่อส่งเสริมให้เกิดสังคมรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชน ซึ่งระดับความคิดเห็นของกลุ่มบุคคลทั่วไปมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าระดับ ความคิดเห็นของกลุ่มเด็กและเยาวชนในทุกตัวบ่งชี้ ดังแผนภาพ 1-5

เมื่อพิจารณาจัดอันดับรายองค์กรประกอบ พบว่า องค์กรประกอบที่ 1 การสร้างการมีส่วนร่วม มีค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นสูงสุด (ค่าเฉลี่ย = 4.02) โดยกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่มมีระดับ ความคิดเห็นในระดับค่อนข้างมาก ตัวบ่งชี้ที่มีค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นสูงสุดในองค์กรประกอบนี้ คือ ตัวบ่งชี้ที่ 1 มีช่องทาง online/offline และกิจกรรมการมีส่วนร่วมในกระบวนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชน เมื่อทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยด้วยสถิติ t-test แบบ สองกลุ่มเป็นอิสระจากกัน (t-test independence) พบว่า กลุ่มบุคคลทั่วไปมีค่าเฉลี่ยระดับ ความคิดเห็นสูงกว่ากลุ่มเด็กและเยาวชนในตัวบ่งชี้ที่ 1, 2, 3, 7, 12, 13, 14 และ 17 อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ 0.05 องค์กรประกอบที่มีค่าเฉลี่ยรองลงมา คือ องค์กรประกอบที่ 2 การเสริมศักยภาพ และสมรรถนะ (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.85) และองค์กรประกอบที่ 3 การเข้าถึงอย่างปลอดภัย ทัวถึง และมี คุณภาพ (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.82) ตามลำดับ โดยในองค์กรประกอบที่ 3 นี้ กลุ่มเด็กและเยาวชนและกลุ่ม บุคคลทั่วไปมีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน

ตาราง 6.12 ค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นระหว่างกลุ่มเด็กและเยาวชน และกลุ่มบุคคลทั่วไปที่มีต่อตัว บ่งชี้ระดับสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สำหรับการปกป้องคุ้มครองเด็ก และเยาวชน

องค์กรประกอบ	ค่าเฉลี่ย			S.D.	ค่าสถิติ t	อันดับ
	เด็กและ เยาวชน	บุคคล ทั่วไป	รวม			
องค์กรประกอบที่ 1 การสร้างการมีส่วนร่วม	3.79	4.22	4.02	1.08	-4.90*	1
องค์กรประกอบที่ 2 การเสริมศักยภาพและ สมรรถนะ	3.74	3.95	3.85	1.23	-2.12*	2
องค์กรประกอบที่ 3 การเข้าถึงอย่างปลอดภัย ทัวถึง และมีคุณภาพ	3.75	3.89	3.82	1.23	-1.41	3
องค์กรประกอบที่ 4 การวิจัย พัฒนานวัตกรรมและ ความรู้	3.66	3.80	3.73	1.23	-1.43	4
องค์กรประกอบที่ 5 การมีระบบการจัดการที่มี ประสิทธิภาพ	3.57	3.82	3.70	1.29	-2.52*	5

* หมายถึง p-value < 0.05

จากตาราง 6.12 พบว่า องค์ประกอบทั้ง 5 องค์ประกอบมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.70–4.02 แปลความหมายได้ว่า คนส่วนใหญ่เห็นด้วยปานกลางถึงค่อนข้างมากในการมีตัวบ่งชี้ระดับสังคมเหล่านี้เพื่อส่งเสริมให้เกิดสังคมรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชน โดยองค์ประกอบที่มีผู้เห็นด้วยมากที่สุด ได้แก่ องค์ประกอบที่ 1 การสร้างการมีส่วนร่วม (ค่าเฉลี่ยรวม 4.02) องค์ประกอบที่ 2 การเสริมศักยภาพและสมรรถนะ (ค่าเฉลี่ยรวม 3.85) และองค์ประกอบที่ 3 การเข้าถึงอย่างปลอดภัย ทัวถึง และมีคุณภาพ (ค่าเฉลี่ยรวม 3.82) ตามลำดับ ทั้งนี้แม้ว่าค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของกลุ่มบุคคลทั่วไปจะสูงกว่ากลุ่มเด็กและเยาวชนในทุกองค์ประกอบ แต่เมื่อวิเคราะห์ด้วยการทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยด้วยสถิติ t-test แบบสองกลุ่มเป็นอิสระจากกัน พบว่ากลุ่มบุคคลทั่วไปมีค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นสูงกว่ากลุ่มเด็กและเยาวชนในองค์ประกอบที่ 1, 2 และ 5 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตาราง 6.13 ความคิดเห็นระหว่างกลุ่มเด็กและเยาวชนและกลุ่มบุคคลทั่วไปที่มีต่อตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อฯ องค์ประกอบที่ 1 การสร้างการมีส่วนร่วม

องค์ประกอบ	ตัวบ่งชี้	ค่าเฉลี่ย			S.D.	ค่าสถิติ t
		เด็กและเยาวชน	บุคคลทั่วไป	รวม		
1. การสร้างการมีส่วนร่วม	(1) มีช่องทาง online/offline และกิจกรรมการมีส่วนร่วมในกระบวนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชน	3.86	4.23	4.06	1.08	3.86*
	(2) มีช่องทาง online/offline และกิจกรรมการมีส่วนร่วมในกระบวนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู ชุมชนและบุคคลแวดล้อมเด็ก	3.74	4.3	4.04	1.16	5.46*
	(3) มีแนวปฏิบัติและการสร้างแรงจูงใจสำหรับผู้ประกอบการ และผู้ให้บริการสื่อออนไลน์ ให้มีส่วนร่วมในการกำกับดูแลตนเอง และมีการส่งเสริมสนับสนุนการเรียนรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชน	3.79	4.13	3.97	1.16	3.20*
ค่าสถิติรายองค์ประกอบ		3.80	4.22	4.02	0.97	-4.90*

* หมายถึง p-value < 0.05

จากตาราง 6.13 พบว่า ความคิดเห็นของเด็กและเยาวชน และบุคคลทั่วไปที่มีต่อตัวบ่งชี้ในองค์ประกอบที่ 1 มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.97–4.06 แปลความหมายได้ว่า คนส่วนใหญ่เห็นด้วยปานกลางถึงค่อนข้างมาก ค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของกลุ่มบุคคลทั่วไปสูงกว่าและแตกต่างจากค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของกลุ่มเด็กและเยาวชนในทุกตัวบ่งชี้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตาราง 6.14 ความคิดเห็นระหว่างกลุ่มเด็กและเยาวชนและกลุ่มบุคคลทั่วไปที่มีต่อตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อฯ องค์ประกอบที่ 2 การเสริมศักยภาพและสมรรถนะ

องค์ประกอบ	ตัวบ่งชี้	ค่าเฉลี่ย			S.D.	ค่าสถิติ t
		เด็กและเยาวชน	บุคคลทั่วไป	รวม		
2. การเสริมศักยภาพและสมรรถนะ	(4) มีการกำหนดให้สมรรถนะด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการศึกษาทุกระดับและทุกกลุ่มเป้าหมาย	3.87	4.03	3.95	1.20	1.46
	(5) มีการพัฒนาหลักสูตร กิจกรรม และการอบรมด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชนทุกระดับ ทุกกลุ่มเป้าหมายทั้งในระบบและนอกระบบ	3.60	3.88	3.75	1.30	2.38
	(6) มีหลักสูตร กิจกรรม และการอบรมในด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู บุคลากรทางการศึกษา ชุมชน และบุคคลแวดล้อมเด็กอย่างต่อเนื่องและเป็นระบบ	3.67	3.81	3.74	1.32	1.17
	(7) มีแหล่งข้อมูลและฐานข้อมูลออนไลน์ให้ความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู บุคลากรทางการศึกษา ชุมชน และบุคคลแวดล้อมเด็ก	3.82	4.08	3.96	1.12	2.56*
ค่าสถิติรายองค์ประกอบ		3.74	3.95	3.85	1.10	-2.12*

* หมายถึง p-value < 0.05

จากตาราง 6.14 พบว่า ความคิดเห็นของเด็กและเยาวชน และบุคคลทั่วไปที่มีต่อตัวบ่งชี้ในองค์ประกอบที่ 2 มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.74–3.96 แปลความหมายได้ว่า คนส่วนใหญ่เห็นด้วยปานกลาง ค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของกลุ่มบุคคลทั่วไปสูงกว่าค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของกลุ่มเด็กและเยาวชนในทุกตัวบ่งชี้ โดยตัวบ่งชี้ที่ 7 ค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของกลุ่มบุคคลทั่วไปสูงกว่าและแตกต่างจากค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของกลุ่มเด็กและเยาวชนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตาราง 6.15 ความคิดเห็นระหว่างกลุ่มเด็กและเยาวชนและกลุ่มบุคคลทั่วไปที่มีต่อตัวบ่งชี้ระดับสังคม ในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อฯ องค์ประกอบที่ 3 การเข้าถึงอย่างปลอดภัย ทั้งถึง และมีคุณภาพ

องค์ประกอบ	ตัวบ่งชี้	ค่าเฉลี่ย			S.D.	ค่าสถิติ t
		เด็กและเยาวชน	บุคคลทั่วไป	รวม		
3. การเข้าถึงอย่างปลอดภัย ทั้งถึง และมีคุณภาพ	(8) มีการเข้าถึงโครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อ และใช้ประโยชน์สื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างทั่วถึง และมีคุณภาพ	3.81	3.94	3.88	1.18	1.24
	(9) มีระบบสนับสนุนให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงและใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลได้อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์	3.68	3.84	3.76	1.29	1.38
ค่าสถิติรายองค์ประกอบ		3.74	3.89	3.82	1.15	-1.41

จากตาราง 6.15 พบว่า ความคิดเห็นของเด็กและเยาวชน และบุคคลทั่วไปที่มีต่อตัวบ่งชี้ในองค์ประกอบที่ 3 มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.76–3.88 แปลความหมายได้ว่า คนส่วนใหญ่เห็นด้วยปานกลาง ค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของกลุ่มบุคคลทั่วไปสูงกว่าค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของกลุ่มเด็กและเยาวชนในทุกตัวบ่งชี้

ตาราง 6.16 ความคิดเห็นระหว่างกลุ่มเด็กและเยาวชนและกลุ่มบุคคลทั่วไปที่มีต่อตัวบ่งชี้ระดับสังคม ในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อฯ องค์ประกอบที่ 4 การวิจัย พัฒนานวัตกรรมและความรู้

องค์ประกอบ	ตัวบ่งชี้	ค่าเฉลี่ย			S.D.	ค่าสถิติ t
		เด็กและเยาวชน	บุคคลทั่วไป	รวม		
4. การวิจัย พัฒนานวัตกรรม และความรู้	(10) มีระบบจัดทำข้อมูลสถานการณ์ และติดตามประเมินสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลของเด็กและเยาวชน ทุกช่วงวัยเป็นระยะอย่างต่อเนื่อง	3.60	3.78	3.70	1.29	1.62
	(11) มีงานวิจัยและพัฒนาเพื่อนำไปสู่การกำหนดนโยบาย ปรับปรุงยุทธศาสตร์ กลไก และมาตรการในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลของเด็กและเยาวชน	3.93	3.88	3.90	1.15	0.55
	(12) มีแหล่งทุนที่หลากหลาย ครอบคลุมและเพียงพอ ให้การสนับสนุน การศึกษาวิจัยเรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชนอย่างต่อเนื่อง	3.45	3.74	3.60	1.27	2.54*
ค่าสถิติรายองค์ประกอบ		3.66	3.80	3.73	1.10	-1.43

* หมายถึง p-value < 0.05

จากตาราง 6.16 พบว่า ความคิดเห็นของเด็กและเยาวชน และบุคคลทั่วไปที่มีต่อตัวบ่งชี้ในองค์ประกอบที่ 4 มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.60–3.90 แปลความหมายได้ว่า คนส่วนใหญ่เห็นด้วยปานกลาง ค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของกลุ่มบุคคลทั่วไปสูงกว่าค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของกลุ่มเด็กและเยาวชน ตัวบ่งชี้ที่ 10 และ 12 แต่สำหรับตัวบ่งชี้ที่ 11 ค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของกลุ่มเด็กและเยาวชนสูงกว่าค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของกลุ่มบุคคลทั่วไป และพบว่าตัวบ่งชี้ที่ 12 ค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของกลุ่มบุคคลทั่วไปแตกต่างจากค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของกลุ่มเด็กและเยาวชนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตาราง 6.17 ความคิดเห็นระหว่างกลุ่มเด็กและเยาวชนและกลุ่มบุคคลทั่วไปที่มีต่อตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อฯ องค์ประกอบที่ 5 การมีระบบการจัดการที่มีประสิทธิภาพ

องค์ประกอบ	ตัวบ่งชี้	ค่าเฉลี่ย			S.D.	ค่าสถิติ t
		เด็กและเยาวชน	บุคคลทั่วไป	รวม		
5. การมีระบบการจัดการที่มีประสิทธิภาพ	(13) มีนโยบายระดับชาติและแผนยุทธศาสตร์ด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่กำหนดให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการรับผิดชอบ	3.54	3.89	3.73	1.239	3.08*
	(14) มีศูนย์การเรียนรู้เพื่อการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ระดับชุมชนที่เด็กและเยาวชนเข้าถึงได้อย่างมีคุณภาพ และมีประสิทธิภาพ	3.60	3.84	3.73	1.25	2.12*
	(15) มีระบบกำกับดูแล ฝ้าระวัง สถานการณ์เด็กและเยาวชนกับสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ที่ทุกคนสามารถมีส่วนร่วมได้	3.66	3.88	3.78	1.29	1.89
	(16) มีระบบและกลไกในการช่วยเหลือ เยียวยา แก้ไขปัญหาสำหรับเด็กและเยาวชนที่ได้รับผลกระทบด้านลบจากการใช้สื่อ สารสนเทศและดิจิทัล ในระดับชุมชนที่เด็กและเยาวชนเข้าถึงได้	3.50	3.73	3.62	1.39	1.89
	(17) มีระบบและกลไกประสานงานและเชื่อมโยงองค์กรต่างๆ ทั้งหน่วยงานรัฐ ภาค ประชาสังคม ผู้ประกอบการสื่อ และเครือข่ายในการขับเคลื่อนงานด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชน	3.54	3.8	3.67	1.32	2.18*
ค่าสถิติรายองค์ประกอบ		3.57	3.83	3.71	1.16	-2.52*

* หมายถึง p-value < 0.05

จากตาราง 6.17 พบว่า ความคิดเห็นของเด็กและเยาวชน และบุคคลทั่วไปที่มีต่อตัวบ่งชี้ในองค์ประกอบที่ 5 มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.62–3.78 แปลความหมายได้ว่า คนส่วนใหญ่เห็นด้วยปานกลาง ค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของกลุ่มบุคคลทั่วไปสูงกว่าค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของกลุ่มเด็กและเยาวชนในทุกตัวบ่งชี้ โดยตัวบ่งชี้ที่ 13, 14 และ 17 ค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของกลุ่มบุคคลทั่วไปแตกต่างจากค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของกลุ่มเด็กและเยาวชนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

6.4.8 ผลการทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของกลุ่มเด็กและเยาวชน

จากการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของระดับความคิดเห็นของกลุ่มเด็กและเยาวชน จำแนกตามกลุ่มการศึกษา พบว่า กลุ่มเด็กและเยาวชนที่ศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษามีค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นสูงกว่ากลุ่มเด็กและเยาวชนที่ไม่ได้กำลังศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษา (กลุ่มเด็กและเยาวชนที่ไม่ได้กำลังศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษา ประกอบด้วย กลุ่มประถมศึกษาตอนต้น ประถมศึกษาตอนปลาย มัธยมศึกษาตอนต้น มัธยมศึกษาตอนปลาย ปวช. ปวส. และนอกระบบการศึกษา) และเมื่อทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยด้วยสถิติ t-test แบบสองกลุ่มเป็นอิสระจากกัน พบว่า องค์ประกอบที่ 1 การสร้างการมีส่วนร่วม องค์ประกอบที่ 2 การเสริมศักยภาพและสมรรถนะ องค์ประกอบที่ 4 การวิจัย พัฒนานวัตกรรมและความรู้ และองค์ประกอบที่ 5 การมีระบบการจัดการที่มีประสิทธิภาพทั้งสองกลุ่มมีระดับความคิดเห็นที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

เมื่อวิเคราะห์ระดับความคิดเห็นของกลุ่มเด็กและเยาวชนจำแนกตามการมีประสบการณ์รับรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลด้วยการทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยด้วยสถิติ t-test แบบสองกลุ่มเป็นอิสระจากกัน พบว่า ทั้งสองกลุ่มมีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน รายละเอียดดังตาราง 6.18–6.27

ตาราง 6.18 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของกลุ่มเด็กและเยาวชนจำแนกตามกลุ่มการศึกษา องค์ประกอบที่ 1 การสร้างการมีส่วนร่วม

องค์ประกอบ	ตัวบ่งชี้	ค่าเฉลี่ย			S.D.	ค่าสถิติ t
		กลุ่ม อุดมศึกษา (จำนวน 111 คน)	กลุ่มที่ ไม่ใช่ อุดมศึกษา (จำนวน 115 คน)	รวม		
1 การสร้าง การมีส่วนร่วม	1) มีช่องทาง online/offline และ กิจกรรมการมีส่วนร่วมในกระบวนการ รู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชน	3.9	3.82	3.86	1.102	0.57
	2) มีช่องทาง online/offline และ กิจกรรมการมีส่วนร่วมในกระบวนการ รู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู ชุมชน และบุคคลแวดล้อมเด็ก	3.9	3.58	3.74	1.236	1.95
	3) มีแนวปฏิบัติและการสร้างแรงจูงใจ สำหรับผู้ประกอบการ และผู้ให้บริการ สื่อออนไลน์ ให้มีส่วนร่วมในการกำกับ ดูแลกันเอง และมีการส่งเสริม สนับสนุนการเรียนรู้ด้านการรู้เท่าทัน สื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับเด็ก และเยาวชน	4.05	3.55	3.79	1.18	3.25*
ค่าสถิติรายองค์ประกอบ		3.95	3.65	3.80	1.00	2.28*

* หมายถึง p-value < 0.05

จากตาราง 6.18 พบว่า ความคิดเห็นของเด็กและเยาวชนจำแนกตามกลุ่มการศึกษาที่มีต่อรายการตัวบ่งชี้ในองค์ประกอบที่ 1 การสร้างการมีส่วนร่วมมีความแตกต่างกัน โดยกลุ่มอุดมศึกษามีค่าเฉลี่ยคะแนนการให้ความสำคัญต่อรายการตัวบ่งชี้สูงกว่ากลุ่มที่ไม่ใช่อุดมศึกษา

ตาราง 6. 19 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของกลุ่มเด็กและเยาวชนจำแนกตามกลุ่มการศึกษา องค์ประกอบที่ 2 การเสริมศักยภาพและสมรรถนะ

องค์ประกอบ	ตัวบ่งชี้	ค่าเฉลี่ย			S.D.	ค่าสถิติ t
		กลุ่ม อุดมศึกษา (จำนวน 111 คน)	กลุ่มที่ไม่ใช่ อุดมศึกษา (จำนวน 115 คน)	รวม		
2 การเสริม ศักยภาพและ สมรรถนะ	1) มีการกำหนดให้สมรรถนะด้าน การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เป็นส่วนหนึ่งของการจัดการศึกษาทุกระ ดับและทุกกลุ่มเป้าหมาย	3.99	3.75	3.87	1.147	1.599
	2) มีการพัฒนาหลักสูตร กิจกรรม และ การอบรมด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับเด็กและ เยาวชนทุกระดับ ทุกกลุ่มเป้าหมายทั้ง ในระบบและนอกระบบ	3.75	3.45	3.6	1.29	1.730
	3) มีหลักสูตร กิจกรรม และการอบรม ในด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและ ดิจิทัล สำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู บุคลากรทางการศึกษา ชุมชน และ บุคคลแวดล้อมเด็กอย่างต่อเนื่องและ เป็นระบบ	3.83	3.51	3.67	1.211	1.972*
	4) มีแหล่งข้อมูลและฐานข้อมูล ออนไลน์ให้ความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู บุคลากรทางการศึกษา ชุมชน และบุคคลแวดล้อมเด็ก	3.95	3.70	3.82	1.078	1.758
ค่าสถิติรายองค์ประกอบ		3.88	3.60	3.74	1.03	2.05*

* หมายถึง p-value < 0.05

จากตาราง 6.19 พบว่า ความคิดเห็นของเด็กและเยาวชนจำแนกตามกลุ่มการศึกษาที่มีต่อรายการตัวบ่งชี้ในองค์ประกอบที่ 2 การเสริมศักยภาพและสมรรถนะมีความแตกต่างกัน โดยกลุ่มอุดมศึกษามีค่าเฉลี่ยคะแนนการให้ความสำคัญต่อรายการตัวบ่งชี้สูงกว่ากลุ่มที่ไม่ใช่อุดมศึกษา

ตาราง 6.20 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของกลุ่มเด็กและเยาวชนจำแนกตามกลุ่มการศึกษา องค์ประกอบที่ 3 การเข้าถึงอย่างปลอดภัย ทัวถึงและมีคุณภาพ

องค์ประกอบ	ตัวบ่งชี้	ค่าเฉลี่ย			S.D.	ค่าสถิติ t
		กลุ่ม อุดมศึกษา (จำนวน 111 คน)	กลุ่มที่ไม่ใช่ อุดมศึกษา (จำนวน 115 คน)	รวม		
3 การเข้าถึงอย่างปลอดภัย ทัวถึง และมีคุณภาพ	1) มีการเข้าถึงโครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อ และใช้ประโยชน์สื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล ได้อย่างทัวถึงและมีคุณภาพ	3.96	3.66	3.81	1.18	1.94
	2) มีระบบสนับสนุนให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงและใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ได้อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์	3.8	3.56	3.68	1.25	1.48
ค่าสถิติรายองค์ประกอบ		3.88	3.61	3.74	1.13	1.85

จากตาราง 6.20 พบว่า ความคิดเห็นของเด็กและเยาวชนจำแนกตามกลุ่มการศึกษาที่มีต่อรายการตัวบ่งชี้ในองค์ประกอบที่ 3 การเข้าถึงอย่างปลอดภัย ทัวถึง และมีคุณภาพไม่มีความแตกต่างกัน

ตาราง 6. 21 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของกลุ่มเด็กและเยาวชนจำแนกตามกลุ่มการศึกษา องค์ประกอบที่ 4 การวิจัย พัฒนานวัตกรรมและความรู้

องค์ประกอบ	ตัวบ่งชี้	ค่าเฉลี่ย			S.D.	ค่าสถิติ t
		กลุ่ม อุดมศึกษา (จำนวน 111 คน)	กลุ่มที่ไม่ใช่ อุดมศึกษา (จำนวน 115 คน)	รวม		
4 การวิจัย พัฒนา นวัตกรรม และความรู้	1) มีระบบจัดทำข้อมูลสถานการณ์ และติดตามประเมินสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล ของเด็กและเยาวชนทุกช่วงวัยเป็นระยะอย่างต่อเนื่อง	3.71	3.49	3.6	1.182	1.432
	2) มีงานวิจัยและพัฒนาเพื่อนำไปสู่การกำหนดนโยบาย ปรับปรุงยุทธศาสตร์ กลไก และมาตรการในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลของเด็กและเยาวชน	3.98	3.89	3.93	1.037	0.688
	3) มีแหล่งทุนที่หลากหลาย ครอบคลุมและเพียงพอ ให้การสนับสนุนการศึกษาวิจัยเรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชนอย่างต่อเนื่อง	3.67	3.23	3.45	1.229	2.690*
ค่าสถิติรายองค์ประกอบ		3.79	3.54	3.66	0.95	2.01*

* หมายถึง p-value < 0.05

จากตาราง 6.21 พบว่า ความคิดเห็นของเด็กและเยาวชนจำแนกตามกลุ่มการศึกษาที่มีต่อรายการตัวบ่งชี้ในองค์ประกอบที่ 4 การวิจัย พัฒนานวัตกรรมและความรู้มีความแตกต่างกัน โดยกลุ่มอุดมศึกษามีค่าเฉลี่ยคะแนนการให้ความสำคัญต่อรายการตัวบ่งชี้สูงกว่ากลุ่มที่ไม่ใช่อุดมศึกษา

ตาราง 6. 22 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของกลุ่มเด็กและเยาวชนจำแนกตามกลุ่มการศึกษา องค์ประกอบที่ 5 การมีระบบการจัดการที่มีประสิทธิภาพ

องค์ประกอบ	ตัวบ่งชี้	ค่าเฉลี่ย			S.D.	ค่าสถิติ t
		กลุ่ม อุดมศึกษา (จำนวน 111 คน)	กลุ่มที่ ไม่ใช่ อุดมศึกษา (จำนวน 115 คน)	รวม		
5 การมีระบบการจัดการที่มีประสิทธิภาพ	1) มีนโยบายระดับชาติและแผนยุทธศาสตร์ด้านการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ และดิจิทัลที่กำหนดให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการรับผิดชอบ	3.75	3.35	3.54	1.211	2.525*
	2) มีศูนย์การเรียนรู้เพื่อการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ และดิจิทัล ระดับชุมชนที่เด็กและเยาวชนเข้าถึงได้อย่างมีคุณภาพ และมีประสิทธิภาพ	3.78	3.43	3.6	1.178	2.314*
	3) มีระบบกำกับดูแล ฝ้าระวังสถานการณ์เด็กและเยาวชนกับสื่อสารสนเทศ และดิจิทัลที่ทุกคนสามารถมีส่วนร่วมได้	3.80	3.52	3.66	1.183	1.795
	4) มีระบบและกลไกในการช่วยเหลือเยียวยา แก้ไขปัญหาสำหรับเด็กและเยาวชนที่ได้รับผลกระทบด้านลบจากการใช้สื่อ สารสนเทศและดิจิทัลในระดับชุมชนที่เด็กและเยาวชนเข้าถึงได้	3.70	3.30	3.5	1.347	2.302
	5) มีระบบและกลไกประสานงานและเชื่อมโยงองค์กรต่างๆ ทั้ง หน่วยงานรัฐ ภาคประชาสังคม ผู้ประกอบการสื่อ และเครือข่ายในการขับเคลื่อนงานด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชน	3.59	3.48	3.54	1.219	0.717
ค่าสถิติรายองค์ประกอบ		3.73	3.41	3.57	1.06	2.25*

* หมายถึง p-value < 0.05

จากตาราง 6.22 พบว่า ความคิดเห็นของเด็กและเยาวชนจำแนกตามกลุ่มการศึกษาที่มีต่อรายการตัวบ่งชี้ในองค์ประกอบที่ 5 การมีระบบการจัดการที่มีประสิทธิภาพโดยกลุ่มอุดมศึกษามีค่าเฉลี่ยคะแนนการให้ความสำคัญต่อรายการตัวบ่งชี้สูงกว่ากลุ่มที่ไม่ใช่อุดมศึกษา

ตาราง 6.23 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของกลุ่มเด็กและเยาวชนจำแนกตามการมีประสบการณ์การทำงานหรือการรับรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล องค์ประกอบที่ 1 การสร้างการมีส่วนร่วม

องค์ประกอบ	ตัวบ่งชี้	ค่าเฉลี่ย			S.D.	ค่าสถิติ t
		กลุ่มมีประสบการณ์ (79 คน)	กลุ่มที่ไม่มีประสบการณ์ (147 คน)	รวม		
1 การสร้างการมีส่วนร่วม	1) มีช่องทาง online/offline และกิจกรรมการมีส่วนร่วมในกระบวนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชน	3.90	3.84	3.86	1.10	0.40
	2) มีช่องทาง online/offline และกิจกรรมการมีส่วนร่วมในกระบวนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู ชุมชนและบุคคลแวดล้อมเด็ก	3.67	3.78	3.74	1.24	-0.61
	3) มีแนวปฏิบัติและการสร้างแรงจูงใจสำหรับผู้ประกอบการและผู้ให้บริการสื่อออนไลน์ให้มีส่วนร่วมในการกำกับดูแลตนเอง และมีการส่งเสริมสนับสนุนการเรียนรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชน	3.95	3.71	3.79	1.18	1.47
ค่าสถิติรายองค์ประกอบ		3.84	3.77	3.80	1.00	0.48

จากตาราง 6.23 พบว่า ความคิดเห็นของเด็กและเยาวชนจำแนกตามการมีประสบการณ์การทำงานหรือการรับรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่มีต่อรายการตัวบ่งชี้ในองค์ประกอบที่ 1 การสร้างการมีส่วนร่วมไม่มีความแตกต่างกัน

ตาราง 6.24 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของกลุ่มเด็กและเยาวชนจำแนกตามการมีประสบการณ์การทำงานหรือการรับรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล องค์ประกอบที่ 2 การเสริมศักยภาพและสมรรถนะ

องค์ประกอบ	ตัวบ่งชี้	ค่าเฉลี่ย			S.D.	ค่าสถิติ t
		กลุ่มมีประสบการณ์ (79 คน)	กลุ่มที่ไม่มีประสบการณ์ (147 คน)	รวม		
2 การเสริมศักยภาพและสมรรถนะ	1) มีการกำหนดให้สมรรถนะด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการศึกษาทุกระดับและทุกกลุ่มเป้าหมาย	3.85	3.88	3.87	1.15	-0.18
	2) มีการพัฒนาหลักสูตร กิจกรรม และการอบรมด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชนทุกระดับ ทุกกลุ่มเป้าหมายทั้งในระบบและนอกระบบ	3.68	3.55	3.6	1.29	0.74
	3) มีหลักสูตร กิจกรรม และการอบรมในด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู บุคลากรทางการศึกษา ชุมชน และบุคคลแวดล้อมเด็กอย่างต่อเนื่องและเป็นระบบ	3.70	3.65	3.67	1.21	0.26
	4) มีแหล่งข้อมูลและฐานข้อมูลออนไลน์ให้ความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู บุคลากรทางการศึกษา ชุมชน และบุคคลแวดล้อมเด็ก	3.85	3.80	3.82	1.08	0.30
ค่าสถิติรายองค์ประกอบ		3.77	3.72	3.74	1.03	0.33

จากตาราง 6.24 พบว่า ความคิดเห็นของเด็กและเยาวชนจำแนกตามการมีประสบการณ์การทำงานหรือการรับรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่มีต่อรายการตัวบ่งชี้ในองค์ประกอบที่ 2 การเสริมศักยภาพและสมรรถนะไม่มีความแตกต่างกัน

ตาราง 6.25 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของกลุ่มเด็กและเยาวชนจำแนกตามการมีประสบการณ์การทำงานหรือการรับรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล องค์ประกอบที่ 3 การเข้าถึงอย่างปลอดภัย ทัวถึง และมีคุณภาพ

องค์ประกอบ	ตัวบ่งชี้	ค่าเฉลี่ย			S.D.	ค่าสถิติ t
		กลุ่มมีประสบการณ์ (79 คน)	กลุ่มที่ไม่มีประสบการณ์ (147 คน)	รวม		
3 การเข้าถึงอย่างปลอดภัย ทัวถึง และมีคุณภาพ	1) มีการเข้าถึงโครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อและใช้ประโยชน์สื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างทัวถึงและมีคุณภาพ	3.91	3.76	3.81	1.18	0.95
	2) มีระบบสนับสนุนให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงและใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลได้อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์	3.76	3.63	3.68	1.25	0.73
ค่าสถิติรายองค์ประกอบ		3.84	3.69	3.74	1.13	0.90

จากตาราง 6.25 พบว่า ความคิดเห็นของเด็กและเยาวชนจำแนกตามการมีประสบการณ์การทำงานหรือการรับรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่มีต่อรายการตัวบ่งชี้ในองค์ประกอบที่ 3 การเข้าถึงอย่างปลอดภัย ทัวถึง และมีคุณภาพไม่มีความแตกต่างกัน

ตาราง 6.26 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของกลุ่มเด็กและเยาวชนจำแนกตามการมีประสบการณ์การทำงานหรือการรับรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล องค์ประกอบที่ 4 การวิจัย พัฒนานวัตกรรม และความรู้

องค์ประกอบ	ตัวบ่งชี้	ค่าเฉลี่ย			S.D.	ค่าสถิติ t
		กลุ่มมีประสบการณ์ (79 คน)	กลุ่มที่ไม่มีประสบการณ์ (147 คน)	รวม		
4 การวิจัย พัฒนานวัตกรรม และความรู้	1) มีระบบจัดทำข้อมูลสถานการณ์ และติดตามประเมินสมรรถนะ การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลของเด็กและเยาวชนทุกช่วงวัยเป็นระยะอย่างต่อเนื่อง	3.67	3.56	3.60	1.18	0.69
	2) มีงานวิจัยและพัฒนาเพื่อนำไปสู่การกำหนดนโยบาย ปรับปรุงยุทธศาสตร์ กลไก และมาตรการในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลของเด็กและเยาวชน	4.04	3.88	3.93	1.04	1.11
	3) มีแหล่งทุนที่หลากหลายครอบคลุม และเพียงพอ ให้การสนับสนุนการศึกษาวิจัยเรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชนอย่างต่อเนื่อง	3.49	3.42	3.45	1.23	0.42
ค่าสถิติรายองค์ประกอบ		3.73	3.62	3.66	0.95	0.87

จากตาราง 6.26 พบว่า ความคิดเห็นของเด็กและเยาวชนจำแนกตามการมีประสบการณ์การทำงานหรือการรับรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่มีต่อรายการตัวบ่งชี้ในองค์ประกอบที่ 4 การวิจัย พัฒนานวัตกรรมและความรู้ไม่มีความแตกต่างกัน

ตาราง 6.27 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของกลุ่มเด็กและเยาวชนจำแนกตามการมีประสบการณ์การทำงานหรือการรับรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล องค์ประกอบที่ 5 การมีระบบการจัดการที่มีประสิทธิภาพ

องค์ประกอบ	ตัวบ่งชี้	ค่าเฉลี่ย			S.D.	ค่าสถิติ t
		กลุ่มมีประสบการณ์ (79 คน)	กลุ่มที่ไม่มีประสบการณ์ (147 คน)	รวม		
5 การมีระบบการจัดการที่มีประสิทธิภาพ	1) มีนโยบายระดับชาติและแผนยุทธศาสตร์ด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่กำหนดให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการรับผิดชอบ	3.70	3.46	3.54	1.21	1.39
	2) มีศูนย์การเรียนรู้เพื่อการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ระดับชุมชนที่เด็กและเยาวชน เข้าถึงได้อย่างมีคุณภาพและมีประสิทธิภาพ	3.53	3.64	3.60	1.18	-0.66
	3) มีระบบกำกับดูแล เฝ้าระวัง สถานการณ์เด็กและเยาวชนกับสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่ทุกคน สามารถมีส่วนร่วมได้	3.57	3.71	3.66	1.18	-0.84
	4) มีระบบและกลไกในการช่วยเหลือ เยียวยา แก้ไข ปัญหาสำหรับเด็กและเยาวชนที่ได้รับผลกระทบด้านลบจากการใช้ สื่อ สารสนเทศและดิจิทัล ในระดับ ชุมชน ที่เด็กและเยาวชนเข้าถึงได้	3.43	3.53	3.50	1.35	-0.53
	5) มีระบบและกลไกประสานงาน และเชื่อมโยงองค์กรต่างๆ ทั้ง หน่วยงานรัฐ ภาคประชาสังคม ผู้ประกอบการสื่อ และเครือข่ายใน การขับเคลื่อนงานด้านการส่งเสริม การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและ ดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชน	3.48	3.56	3.54	1.22	-0.49
ค่าสถิติรายองค์ประกอบ		3.54	3.58	3.57	1.06	-0.27

จากตาราง 6.27 พบว่า ความคิดเห็นของเด็กและเยาวชนจำแนกตามการมีประสบการณ์การทำงานหรือการรับรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่มีต่อรายการตัวบ่งชี้ในองค์ประกอบที่ 5 การมีระบบการจัดการที่มีประสิทธิภาพไม่มีความแตกต่างกัน

6.4.9 การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของบุคคลทั่วไป

จากการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของระดับความคิดเห็นของบุคคลทั่วไปจำแนกตามกลุ่มอาชีพ พบว่า โดยภาพรวมกลุ่มที่ไม่ใช่อาชีพด้านการศึกษา มีค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นสูงกว่ากลุ่มอาชีพด้านการศึกษา เมื่อทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยด้วยสถิติ t-test แบบสองกลุ่มเป็นอิสระจากกัน พบว่า ทั้งสองกลุ่มมีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน และเมื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบจำแนกตามการมีประสบการณ์รับรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล พบว่า ทั้งสองกลุ่มมีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน รายละเอียดดังตาราง 6.28–6.37

ตาราง 6.28 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของบุคคลทั่วไปจำแนกตามกลุ่มอาชีพ องค์ประกอบที่ 1 การสร้างการมีส่วนร่วม

องค์ประกอบ	ตัวบ่งชี้	ค่าเฉลี่ย			S.D.	ค่าสถิติ t
		กลุ่มอาชีพด้านการศึกษา (จำนวน 167 คน)	กลุ่มที่ไม่ใช่อาชีพด้านการศึกษา (จำนวน 93 คน)	รวม		
1 การสร้างการมีส่วนร่วม	1) มีช่องทาง online/offline และกิจกรรมการมีส่วนร่วมในกระบวนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชน	4.20	4.29	4.23	1.02	-0.70
	2) มีช่องทาง online/offline และกิจกรรมการมีส่วนร่วมในกระบวนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลสำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู ชุมชนและบุคคลแวดล้อมเด็ก	4.25	4.40	4.30	1.02	-1.19
	3) มีแนวปฏิบัติและการสร้างแรงจูงใจสำหรับผู้ประกอบการ และผู้ให้บริการสื่อออนไลน์ให้มีส่วนร่วมในการกำกับดูแลตนเอง และมีการส่งเสริมสนับสนุนการเรียนรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชน	4.12	4.14	4.13	1.12	-0.14
ค่าสถิตินายองค์ประกอบ		4.19	4.28	4.22	0.89	-0.75

จากตาราง 6.28 พบว่า ความคิดเห็นของบุคคลทั่วไปจำแนกตามกลุ่มอาชีพที่มีต่อรายการตัวบ่งชี้ในองค์ประกอบที่ 1 การสร้างการมีส่วนร่วมไม่มีความแตกต่างกัน

ตาราง 6.29 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของบุคคลทั่วไปจำแนกตามกลุ่มอาชีพ องค์ประกอบที่ 2 การเสริมศักยภาพและสมรรถนะ

องค์ประกอบ	ตัวบ่งชี้	ค่าเฉลี่ย			S.D.	ค่าสถิติ t
		กลุ่มอาชีพ ด้าน การศึกษา (จำนวน 167 คน)	กลุ่มที่ไม่ใช่ อาชีพด้าน การศึกษา (จำนวน 93 คน)	รวม		
2 การเสริม ศักยภาพและ สมรรถนะ	1) มีการกำหนดให้สมรรถนะด้าน การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เป็นส่วนหนึ่งของการจัดการศึกษาทุกระ ดับและทุกกลุ่มเป้าหมาย	3.99	4.09	4.03	1.25	-0.57
	2) มีการพัฒนาหลักสูตร กิจกรรม และ การอบรมด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับเด็กและ เยาวชนทุกระดับ ทุกกลุ่มเป้าหมายทั้ง ในระบบและนอกระบบ	3.88	3.87	3.88	1.30	0.06
	3) มีหลักสูตร กิจกรรม และการอบรม ในด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและ ดิจิทัล สำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู บุคลากรทางการศึกษา ชุมชน และ บุคคลแวดล้อมเด็กอย่างต่อเนื่องและ เป็นระบบ	3.75	3.90	3.81	1.40	-0.82
	4) มีแหล่งข้อมูลและฐานข้อมูลออนไลน์ ให้ความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู บุคลากรทางการศึกษา ชุมชน และบุคคลแวดล้อมเด็ก	4.06	4.11	4.08	1.14	-0.32
ค่าสถิติรายองค์ประกอบ		3.92	3.99	3.95	1.15	-0.47

จากตาราง 6.29 พบว่า ความคิดเห็นของบุคคลทั่วไปจำแนกตามกลุ่มอาชีพที่มีต่อ
รายการตัวบ่งชี้ในองค์ประกอบที่ 2 การเสริมศักยภาพและสมรรถนะไม่มีความแตกต่างกัน

ตาราง 6.30 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของบุคคลทั่วไปจำแนกตามกลุ่มอาชีพ องค์ประกอบที่ 3 การเข้าถึงอย่างปลอดภัย ทัวถึง และมีคุณภาพ

องค์ประกอบ	ตัวบ่งชี้	ค่าเฉลี่ย			S.D.	ค่าสถิติ t
		กลุ่มอาชีพด้านการศึกษา (จำนวน 167 คน)	กลุ่มที่ไม่ใช่อาชีพด้านการศึกษา (จำนวน 93 คน)	รวม		
3 การเข้าถึงอย่างปลอดภัย ทัวถึง และมีคุณภาพ	1) มีการเข้าถึงโครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อ และใช้ประโยชน์สื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล ได้อย่างทัวถึง และมีคุณภาพ	3.83	4.14	3.94	1.17	-2.05*
	2) มีระบบสนับสนุนให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงและใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ได้อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์	3.74	4.01	3.84	1.32	-1.58
ค่าสถิติรายองค์ประกอบ		3.79	4.08	3.89	1.17	-1.92

* หมายถึง p-value < 0.05

จากตาราง 6.30 พบว่า ความคิดเห็นของบุคคลทั่วไปจำแนกตามกลุ่มอาชีพที่มีต่อรายการตัวบ่งชี้ในองค์ประกอบที่ 3 การเข้าถึงอย่างปลอดภัย ทัวถึง และมีคุณภาพไม่มีความแตกต่างกัน

ตาราง 6.31 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของบุคคลทั่วไปจำแนกตามกลุ่มอาชีพ องค์ประกอบที่ 4 การวิจัย พัฒนานวัตกรรมและความรู้

องค์ประกอบ	ตัวบ่งชี้	ค่าเฉลี่ย			S.D.	ค่าสถิติ t
		กลุ่มอาชีพด้านการศึกษา (จำนวน 167 คน)	กลุ่มที่ไม่ใช่อาชีพด้านการศึกษา (จำนวน 93 คน)	รวม		
4 การวิจัย พัฒนานวัตกรรมและความรู้	1) มีระบบจัดทำข้อมูลสถานการณ์และติดตามประเมินสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล ของเด็กและเยาวชนทุกช่วงวัยเป็นระยะอย่างต่อเนื่อง	3.74	3.86	3.78	1.36	-0.13
	2) มีงานวิจัยและพัฒนาเพื่อนำไปสู่การกำหนดนโยบาย ปรับปรุงยุทธศาสตร์ กลไก และมาตรการในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลของเด็กและเยาวชน	3.86	3.91	3.88	1.24	-0.36
	3) มีแหล่งทุนที่หลากหลาย ครอบคลุมและเพียงพอ ให้การสนับสนุนการศึกษาวิจัยเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชนอย่างต่อเนื่อง	3.73	3.75	3.74	1.29	-0.67
ค่าสถิติรายองค์ประกอบ		3.78	3.84	3.80	1.22	-0.42

จากตาราง 6.31 พบว่า ความคิดเห็นของบุคคลทั่วไปจำแนกตามกลุ่มอาชีพที่มีต่อรายการตัวบ่งชี้ในองค์ประกอบที่ 4 การวิจัย พัฒนานวัตกรรมและความรู้ไม่มีความแตกต่างกัน

ตาราง 6.32 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของบุคคลทั่วไปจำแนกตามกลุ่มอาชีพ องค์ประกอบที่ 5 การมีระบบการจัดการที่มีประสิทธิภาพ

องค์ประกอบ	ตัวบ่งชี้	ค่าเฉลี่ย			S.D.	ค่าสถิติ t
		กลุ่มอาชีพด้านการศึกษา (จำนวน 167 คน)	กลุ่มที่ไม่ใช่อาชีพด้านการศึกษา (จำนวน 93 คน)	รวม		
5 การมีระบบการจัดการที่มีประสิทธิภาพ	1) มีนโยบายระดับชาติและแผนยุทธศาสตร์ด้านการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ และดิจิทัลที่กำหนดให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการรับผิดชอบ	3.84	3.98	3.89	1.24	-0.872
	2) มีศูนย์การเรียนรู้เพื่อการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ และดิจิทัล ระดับชุมชนที่เด็กและเยาวชนเข้าถึงได้อย่างมีคุณภาพและมีประสิทธิภาพ	3.76	3.99	3.84	1.31	-1.355
	3) มีระบบกำกับดูแล ฝ้าระวังสถานการณ์เด็กและเยาวชนกับสื่อสารสนเทศ และดิจิทัลที่ทุกคนสามารถมีส่วนร่วมได้	3.83	3.98	3.88	1.37	-0.86
	4) มีระบบและกลไกในการช่วยเหลือเยียวยา แก้ไขปัญหาสำหรับเด็กและเยาวชนที่ได้รับผลกระทบด้านลบจากการใช้สื่อ สารสนเทศและดิจิทัลในระดับชุมชนที่เด็กและเยาวชนเข้าถึงได้	3.69	3.81	3.73	1.42	-0.61
	5) มีระบบและกลไกประสานงานและเชื่อมโยงองค์กรต่างๆ ทั้ง หน่วยงานรัฐ ภาคประชาสังคม ผู้ประกอบการสื่อ และเครือข่ายในการขับเคลื่อนงานด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชน	3.70	3.97	3.8	1.39	-1.49
ค่าสถิติรายองค์ประกอบ		3.76	3.94	3.82	1.23	-1.13

จากตาราง 6.32 พบว่า ความคิดเห็นของบุคคลทั่วไปจำแนกตามกลุ่มอาชีพที่มีต่อรายการตัวบ่งชี้ในองค์ประกอบที่ 5 การมีระบบการจัดการที่มีประสิทธิภาพไม่มีความแตกต่างกัน

ตาราง 6.33 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของบุคคลทั่วไปจำแนกตามการมีประสบการณ์การทำงานหรือการรับรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล องค์ประกอบที่ 1 การสร้างการมีส่วนร่วม

องค์ประกอบ	ตัวบ่งชี้	ค่าเฉลี่ย			S.D.	ค่าสถิติ t
		กลุ่มมี ประสบการณ์ (140 คน)	กลุ่มที่ไม่มี ประสบการณ์ (120 คน)	รวม		
1 การสร้าง การมีส่วนร่วม	1) มีช่องทาง online/offline และกิจกรรมการมีส่วนร่วมใน กระบวนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับเด็ก และเยาวชน	4.32	4.13	4.23	1.02	1.55
	2) มีช่องทาง Online/offline และกิจกรรมการมีส่วนร่วมใน กระบวนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู ชุมชนและ บุคคลแวดล้อมเด็ก	4.31	4.29	4.30	1.02	0.18
	3) มีแนวปฏิบัติและการสร้าง แรงจูงใจสำหรับผู้ประกอบการ และผู้ให้บริการสื่อออนไลน์ให้มี ส่วนร่วมในการกำกับดูแลตนเอง และมีการส่งเสริมสนับสนุน การเรียนรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับเด็ก และเยาวชน	4.14	4.11	4.13	1.12	0.25
ค่าสถิติรายองค์ประกอบ		4.26	4.18	4.22	0.89	0.76

จากตาราง 6.33 พบว่า ความคิดเห็นของบุคคลทั่วไปจำแนกตามการมีประสบการณ์การทำงานหรือการรับรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่มีต่อรายการตัวบ่งชี้ใน องค์ประกอบที่ 1 การสร้างการมีส่วนร่วมไม่มีความแตกต่างกัน

ตาราง 6.34 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของบุคคลทั่วไปจำแนกตามการมีประสบการณ์การทำงานหรือการรับรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล องค์ประกอบที่ 2 การเสริมศักยภาพและสมรรถนะ

องค์ประกอบ	ตัวบ่งชี้	ค่าเฉลี่ย			S.D.	ค่าสถิติ t
		กลุ่มมีประสบการณ์ (140 คน)	กลุ่มที่ไม่มีประสบการณ์ (120 คน)	รวม		
2 การเสริมศักยภาพและสมรรถนะ	1) มีการกำหนดให้สมรรถนะด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการศึกษาทุกระดับ และทุกกลุ่มเป้าหมาย	4.07	3.98	4.03	1.25	0.62
	2) มีการพัฒนาหลักสูตร กิจกรรม และการอบรมด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชนทุกระดับ ทุกกลุ่มเป้าหมาย ทั้งในระบบและนอกระบบ	3.93	3.82	3.88	1.30	0.69
	3) มีหลักสูตร กิจกรรม และการอบรมในด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู บุคลากรทางการศึกษา ชุมชน และบุคคลแวดล้อมเด็กอย่างต่อเนื่องและเป็นระบบ	3.82	3.79	3.81	1.40	0.17
	4) มีแหล่งข้อมูลและฐานข้อมูลออนไลน์ให้ความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู บุคลากรทางการศึกษา ชุมชน และบุคคลแวดล้อมเด็ก	4.11	4.03	4.08	1.14	0.57
ค่าสถิติรายองค์ประกอบ		3.98	3.90	3.95	1.15	0.56

จากตาราง 6.34 พบว่า ความคิดเห็นของบุคคลทั่วไปจำแนกตามการมีประสบการณ์การทำงานหรือการรับรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่มีต่อรายการตัวบ่งชี้ในองค์ประกอบที่ 2 การเสริมศักยภาพและสมรรถนะไม่มีความแตกต่างกัน

ตาราง 6.35 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของบุคคลทั่วไปจำแนกตามการมีประสบการณ์การทำงานหรือการรับรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล องค์ประกอบที่ 3 การเข้าถึงอย่างปลอดภัย ทัวถึง และมีคุณภาพ

องค์ประกอบ	ตัวบ่งชี้	ค่าเฉลี่ย			S.D.	ค่าสถิติ t
		กลุ่มมี ประสบการณ์ (140 คน)	กลุ่มที่ไม่มี ประสบการณ์ (120 คน)	รวม		
3 การเข้าถึง อย่าง ปลอดภัย ทัวถึง และมี คุณภาพ	1) มีการเข้าถึงโครงสร้างพื้นฐาน เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อ และใช้ประโยชน์สื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่าง ทัวถึง และมีคุณภาพ	4.00	3.88	3.94	1.17	0.86
	2) มีระบบสนับสนุนให้เด็กและ เยาวชนเข้าถึงและใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลได้อย่าง ปลอดภัยและสร้างสรรค์	3.83	3.85	3.84	1.32	-0.13
ค่าสถิติรายองค์ประกอบ		3.91	3.86	3.89	1.17	0.36

จากตาราง 6.35 พบว่า ความคิดเห็นของบุคคลทั่วไปจำแนกตามการมีประสบการณ์การทำงานหรือการรับรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่มีต่อรายการตัวบ่งชี้ในองค์ประกอบที่ 3 การเข้าถึงอย่างปลอดภัย ทัวถึง และมีคุณภาพไม่มีความแตกต่างกัน

ตาราง 6.36 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของบุคคลทั่วไปจำแนกตามการมีประสบการณ์การทำงานหรือการรับรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล องค์ประกอบที่ 4 การวิจัย พัฒนานวัตกรรม และความรู้

องค์ประกอบ	ตัวบ่งชี้	ค่าเฉลี่ย			S.D.	ค่าสถิติ t
		กลุ่มมีประสบการณ์ (140 คน)	กลุ่มที่ไม่มีประสบการณ์ (120 คน)	รวม		
4 การวิจัยพัฒนา นวัตกรรม และความรู้	1) มีระบบจัดทำข้อมูลสถานการณ์ และติดตามประเมินสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล ของเด็กและเยาวชนทุกช่วงวัย เป็นระยะอย่างต่อเนื่อง	3.84	3.73	3.78	1.36	0.65
	2) มีงานวิจัยและพัฒนาเพื่อนำไปสู่การกำหนดนโยบายปรับปรุงยุทธศาสตร์ กลไก และมาตรการในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลของเด็กและเยาวชน	3.95	3.79	3.88	1.24	1.03
	3) มีแหล่งทุนที่หลากหลายครอบคลุม และเพียงพอให้การสนับสนุนการศึกษาวิจัยเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชนอย่างต่อเนื่อง	3.77	3.70	3.74	1.29	0.45
ค่าสถิติรายองค์ประกอบ		3.85	3.74	3.80	1.22	0.75

จากตาราง 6.36 พบว่า ความคิดเห็นของบุคคลทั่วไปจำแนกตามการมีประสบการณ์การทำงานหรือการรับรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่มีต่อรายการตัวบ่งชี้ในองค์ประกอบที่ 4 การวิจัย พัฒนานวัตกรรมและความรู้ไม่มีความแตกต่างกัน

ตาราง 6.37 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของบุคคลทั่วไปจำแนกตามการมีประสบการณ์การทำงานหรือการรับรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล องค์ประกอบที่ 5 การมีระบบการจัดการที่มีประสิทธิภาพ

องค์ประกอบ	ตัวบ่งชี้	ค่าเฉลี่ย			S.D.	ค่าสถิติ t
		กลุ่มมี ประสบการณ์ (140 คน)	กลุ่มที่ไม่มี ประสบการณ์ (120 คน)	รวม		
5 การมีระบบการจัดการที่มีประสิทธิภาพ	1) มีนโยบายระดับชาติและแผนยุทธศาสตร์ด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่กำหนดให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการรับผิดชอบ	3.91	3.87	3.89	1.24	0.26
	2) มีศูนย์การเรียนรู้เพื่อการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ระดับชุมชนที่เด็กและเยาวชนเข้าถึงได้อย่างมีคุณภาพและมีประสิทธิภาพ	3.88	3.80	3.84	1.31	0.48
	3) มีระบบกำกับดูแล ฝ้าระวัง สถานการณ์เด็กและเยาวชนกับสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่ทุกคนสามารถมีส่วนร่วมได้	3.98	3.77	3.88	1.37	1.23
	4) มีระบบและกลไกในการช่วยเหลือ เยียวยา แก้ไข ปัญหาสำหรับเด็กและเยาวชนที่ได้รับผลกระทบด้านลบจากการใช้สื่อ สารสนเทศและดิจิทัล ในระดับชุมชนที่เด็กและเยาวชนเข้าถึงได้	3.74	3.73	3.73	1.42	0.01
	5) มีระบบและกลไกประสานงาน และเชื่อมโยงองค์กรต่างๆ ทั้งหน่วยงานรัฐ ภาคประชาสังคม ผู้ประกอบการสื่อ และเครือข่าย ในการขับเคลื่อนงานด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชน	3.81	3.78	3.8	1.39	0.23
ค่าสถิติรายองค์ประกอบ		3.86	3.79	3.82	1.23	0.49

จากตาราง 6.37 พบว่า ความคิดเห็นของบุคคลทั่วไปจำแนกตามการมีประสบการณ์การทำงานหรือการรับรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่มีต่อรายการตัวบ่งชี้ในองค์ประกอบที่ 5 การมีระบบการจัดการที่มีประสิทธิภาพไม่มีความแตกต่างกัน

6.4.10 สรุปผลของการสำรวจความคิดเห็นสาธารณะผ่านช่องทางออนไลน์

ผลการสำรวจความคิดเห็นสาธารณะผ่านช่องทางออนไลน์ พบว่า คนส่วนใหญ่เห็นด้วยปานกลางถึงค่อนข้างมาก (ค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.70–4.02) ในการมีตัวบ่งชี้ระดับสังคมเพื่อส่งเสริมให้เกิดสังคมรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชน จำนวน 17 รายการจากองค์ประกอบทั้ง 5 องค์ประกอบ โดยองค์ประกอบที่มีระดับความคิดเห็นเห็นด้วยมากที่สุด ได้แก่ องค์ประกอบที่ 1 การสร้างการมีส่วนร่วม (ค่าเฉลี่ยรวม 4.02) องค์ประกอบที่ 2 การเสริมศักยภาพและสมรรถนะ (ค่าเฉลี่ยรวม 3.85) และองค์ประกอบที่ 3 การเข้าถึงอย่างปลอดภัย ทั้งถึง และมีความคุณภาพ (ค่าเฉลี่ยรวม 3.82) ตามลำดับ สำหรับการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความคิดเห็นระหว่างบุคคลทั่วไป และกลุ่มเด็กและเยาวชน พบว่า กลุ่มบุคคลทั่วไปมีค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นสูงกว่ากลุ่มเด็กและเยาวชนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในองค์ประกอบที่ 1 การสร้างการมีส่วนร่วม องค์ประกอบที่ 2 การเสริมศักยภาพและสมรรถนะ และองค์ประกอบที่ 5 การมีระบบการจัดการที่มีประสิทธิภาพ

ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบระดับความคิดเห็นของกลุ่มเด็กและเยาวชนจำแนกตามกลุ่มการศึกษา พบว่า กลุ่มเด็กและเยาวชนที่ศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษามีค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นสูงกว่ากลุ่มเด็กและเยาวชนที่ไม่ได้กำลังศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษา (กลุ่มเด็กและเยาวชนที่ไม่ได้กำลังศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษา ประกอบด้วย กลุ่มประถมศึกษาตอนต้น ประถมศึกษาตอนปลาย มัธยมศึกษาตอนต้น มัธยมศึกษาตอนปลาย ปวช. ปวส. และนอกระบบการศึกษา) และพบว่า ในองค์ประกอบที่ 1 การสร้างการมีส่วนร่วม องค์ประกอบที่ 2 การเสริมศักยภาพและสมรรถนะ องค์ประกอบที่ 4 การวิจัย พัฒนานวัตกรรม และความรู้ องค์ประกอบสุดท้ายคือ องค์ประกอบที่ 5 การมีระบบการจัดการที่มีประสิทธิภาพ เด็กและเยาวชนทั้งสองกลุ่มมีระดับความคิดเห็นที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยกลุ่มอุดมศึกษามีระดับความคิดเห็นเป็นค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่ไม่ใช่อุดมศึกษา ในส่วนของการวิเคราะห์เปรียบเทียบระดับความคิดเห็นของกลุ่มเด็กและเยาวชนจำแนกตามการมีประสบการณ์รับรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล พบว่า เด็กและเยาวชนทั้งสองกลุ่มมีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน

ในส่วนการวิเคราะห์เปรียบเทียบระดับความคิดเห็นของบุคคลทั่วไปจำแนกตามกลุ่มอาชีพ พบว่า โดยภาพรวมกลุ่มที่ไม่ใช่อาชีพด้านการศึกษามีค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นสูงกว่ากลุ่มอาชีพด้านการศึกษา เมื่อทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยด้วยสถิติ t-test แบบสองกลุ่มเป็นอิสระจากกัน พบว่า ทั้งสองกลุ่มมีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน และในส่วนของการวิเคราะห์เปรียบเทียบจำแนกตามการมีประสบการณ์รับรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล พบว่า ทั้งสองกลุ่มมีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน

บทที่ 7

สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน

การวิจัยครั้งนี้มีข้อค้นพบที่สำคัญหลายประการในบทนี้จะนำเสนอสรุปข้อค้นพบจากการวิจัยเพื่อพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคม และนำเสนอข้อเสนอเชิงนโยบายในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน รวมทั้งการอภิปรายผลจากกระบวนการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ ดิจิทัล ข้อจำกัดในการวิจัยตลอดจนข้อเสนอสำหรับการวิจัยในอนาคต โดยมีการนำเสนอ ดังนี้

7.1 ตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน

7.2 การอภิปรายผลการวิจัย

7.3 ปัญหาอุปสรรค และข้อเสนอแนวคิดและแนวทางภาพรวม ในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน

7.4 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายและปฏิบัติการเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน

7.5 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

7.1 ตัวบ่งชี้ระดับสังคม ในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน

ผลของการวิจัยสามารถสรุปการตัวบ่งชี้ในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน จำแนกตามองค์ประกอบพร้อมทั้งระบุแนวคิดในแต่ละองค์ประกอบนำเสนอ ดังนี้

ตาราง 7.1 รายการตัวบ่งชี้ระดับสังคม

องค์ประกอบ	แนวคิด	ตัวบ่งชี้
การสร้างการมีส่วนร่วม	- การเคารพสิทธิเสรีภาพในการแสดงออกของเด็ก - เด็กเป็น Actor สำคัญไม่ใช่แค่ผู้รับการปกป้อง - บุคคลแวดล้อมมีความสำคัญ การทำงานด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อฯ ไม่ใช่แค่การรอคอยให้เจ้าหน้าที่รัฐจัดการ หรือรอให้ผู้ประกอบการสื่อเองมีจริยธรรม แต่ทุกภาคส่วนสามารถมีส่วนร่วมได้	1. มีช่องทาง online/offline และกิจกรรมการมีส่วนร่วมในกระบวนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชน 2. มีช่องทาง online/offline และกิจกรรมการมีส่วนร่วมในกระบวนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู ชุมชน และบุคคลแวดล้อมเด็ก 3. มีแนวปฏิบัติและการสร้างแรงจูงใจสำหรับผู้ประกอบการ และผู้ให้บริการสื่อออนไลน์ให้มีส่วนร่วมในการกำกับดูแลกันเอง และมี

องค์ประกอบ	แนวคิด	ตัวบ่งชี้
		การส่งเสริมสนับสนุนการเรียนรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชน
การเสริมศักยภาพและสมรรถนะ	- การเสริมศักยภาพและสมรรถนะด้านการรู้เท่าทันสื่อฯ ต้องคำนึงถึงเด็กและบุคคลแวดล้อมเด็กไปควบคู่กัน - สมรรถนะขององค์กร เครือข่าย หน่วยงานและสถาบันเป็นเรื่องที่จะต้องไม่ถูกมองข้ามละเลย เพราะแต่ละภาคส่วนล้วนเกี่ยวกับนิเวศสังคม⁵⁶ในการปกป้องคุ้มครองเด็ก	1. มีการกำหนดให้สมรรถนะด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการศึกษาทุกระดับและทุกกลุ่มเป้าหมาย 2. มีการพัฒนาหลักสูตร กิจกรรม และการอบรมด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนทุกระดับ ทุกกลุ่มเป้าหมายทั้งในระบบ และนอกระบบ 3. มีหลักสูตร กิจกรรม และการอบรม ในด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู บุคลากรทางการศึกษา ชุมชน และบุคคลแวดล้อมเด็กอย่างต่อเนื่องและเป็นระบบ 4. มีแหล่งข้อมูลและฐานข้อมูลออนไลน์ให้ความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู บุคลากรทางการศึกษา ชุมชน และบุคคลแวดล้อมเด็ก
การเข้าถึงอย่างปลอดภัย ทัวถึงและมีคุณภาพ	- การเคารพในสิทธิเสรีภาพ การเข้าถึงข้อมูลของเด็กควบคู่ไปกับการเสริมพลังให้เด็กและเยาวชนมีสมรรถนะมากพอที่จะดูแลตนเองและเพื่อน รวมทั้งมีส่วนร่วมในการติดตามเฝ้าระวังสื่อด้วยตนเองได้	1. มีการเข้าถึงโครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อ และใช้ประโยชน์สื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างทั่วถึงและมีคุณภาพ 2. มีระบบสนับสนุนให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงและใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลได้อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์

⁵⁶อรรถพล อนันตวรสกุล และคณะ (2555) อธิบายว่า แนวคิดนิเวศสังคม หมายถึง สิ่งแวดล้อมทางสังคม ตั้งแต่ระดับบุคคล กลุ่ม องค์กร และหน่วยงานที่มีอิทธิพลต่อการเติบโตของเด็กและเยาวชนให้เป็นสมาชิกที่ดีของสังคม และมีพัฒนาการครบถ้วนทุกด้าน ได้แก่ ครอบครัว กลุ่มเพื่อน ชุมชน สิ่งแวดล้อม ภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม รวมถึงบริบททางวัฒนธรรม สังคม เศรษฐกิจ ความเป็นพลเมือง และการเมือง ทั้งนี้ เนื่องจากนิเวศสังคมที่อยู่รอบตัวเด็กและเยาวชนเป็นรากฐานที่สำคัญต่อการเจริญเติบโตของเด็ก ดังนั้น นอกจากการกำหนดนโยบายและกิจกรรมต่อเด็กและเยาวชนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายแล้ว ผู้กำหนดนโยบายและวางแผนโครงการยังต้องให้ความสำคัญกับการพัฒนาบุคคล กลุ่ม องค์กร และสถาบันที่เกี่ยวข้องกับการดูแลเด็กและเยาวชนด้วยอ่านเพิ่มเติมในอรรถพล อนันตวรสกุลและคณะ. (2555). การวางแผนการทำงานด้านเด็กและเยาวชนของท้องถิ่น โดยเน้นสิทธิและประโยชน์ต่อเด็กเป็นพื้นฐาน [pdf]. กรุงเทพฯ: ศูนย์วิจัยและพัฒนา นวัตกรรมด้านการศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. เข้าถึงเมื่อ 15 กุมภาพันธ์ 2562 ที่

http://www.dla.go.th/servlet/EbookServlet?_mode=detail&ebookId=2021&random=134215271011

องค์ประกอบ	แนวคิด	ตัวบ่งชี้
	- การเพิ่มโอกาสให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงสื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ อย่างทั่วถึงและมีคุณภาพ	
การวิจัย พัฒนานวัตกรรมและความรู้	- การเปลี่ยนแปลงของภูมิทัศน์สื่อและดิจิทัล รวมทั้งพฤติกรรม การใช้สื่อและดิจิทัล การวิจัย ติดตามความเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องในระยะยาวจึงเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง - นวัตกรรมและชุดความรู้พื้นฐาน การวิจัยและพัฒนาที่ตอบโจทย์สถานการณ์การเปลี่ยนแปลง และเชื่อมโยงกับชีวิตดิจิทัลและวิถีพลเมือง	1. มีระบบจัดทำข้อมูลสถานการณ์ และติดตามประเมินสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลของเด็กและเยาวชนทุกช่วงวัยเป็นระยะอย่างต่อเนื่อง 2. มีงานวิจัยและพัฒนาเพื่อนำไปสู่การกำหนดนโยบาย ปรับปรุงยุทธศาสตร์ กลไก และมาตรการในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลของเด็กและเยาวชน 3. มีแหล่งทุนที่หลากหลาย ครอบคลุม และเพียงพอ ให้การสนับสนุนการศึกษาวิจัยเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชนอย่างต่อเนื่อง
การมีระบบการจัดการที่มีประสิทธิภาพ	- มีเป้าหมายร่วมกันเพื่อส่งเสริมความรู้สึกร่วมเป็นเจ้าของสื่อ และมีความรับผิดชอบต่องสังคมร่วมกัน - การพัฒนากระบวนแบบ แผนงาน มาตรการบนฐานของการมีส่วนร่วม และมีการทำงานร่วมกันระหว่างภาคีที่เกี่ยวข้องตามบทบาทหน้าที่ที่ต่างกัน - มีความโปร่งใส ตรวจสอบได้ และเท่าเทียม	1. มีนโยบายระดับชาติและแผนยุทธศาสตร์ด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่กำหนดให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการรับผิดชอบ 2. มีศูนย์การเรียนรู้เพื่อการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ระดับชุมชนที่เด็กและเยาวชนเข้าถึงได้อย่างมีคุณภาพและมีประสิทธิภาพ 3. มีระบบกำกับดูแล เฝ้าระวัง สถานการณ์เด็กและเยาวชนกับสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่ทุกคนสามารถมีส่วนร่วมได้ 4. มีระบบและกลไกในการช่วยเหลือ เยียวยา แก้ไขปัญหาสำหรับเด็กและเยาวชนที่ได้รับผลกระทบด้านลบจากการใช้สื่อ สารสนเทศและดิจิทัลในระดับชุมชนที่เด็กและเยาวชนเข้าถึงได้ 5. มีระบบและกลไกประสานงานและเชื่อมโยงองค์กรต่างๆ ทั้ง หน่วยงานรัฐ ภาคประชาสังคม ผู้ประกอบการสื่อ และเครือข่ายในการขับเคลื่อนงานด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชน

7.2 การอภิปรายผลการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ คณะผู้วิจัยได้พบว่ากระบวนการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมมีความสำคัญเท่าเทียมกับการได้มาซึ่งตัวบ่งชี้ ทั้งนี้เพราะกระบวนการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมถือเป็นเครื่องมือหนึ่งในการขับเคลื่อนสังคมในประเด็นต่างๆ เนื่องจากเปิดโอกาสให้ภาคส่วนต่างๆ ได้มีส่วนร่วมในการวางแผนยุทธศาสตร์การตั้งเป้าหมาย การประเมินผล การระบุนความรับผิดชอบของฝ่ายต่างๆ

การวิจัยครั้งนี้ออกแบบกระบวนการเก็บข้อมูลโดยจำลองขั้นตอนในการจัดทำตัวบ่งชี้ระดับสังคมตามหลักการพัฒนาตัวบ่งชี้ ซึ่งได้อธิบายแล้วในบทที่ 2 ขั้นตอนดังกล่าวประกอบด้วย 10 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การทบทวนองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้อง 2) การทบทวนสถานการณ์การใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กเยาวชนไทยในปัจจุบัน รวมถึงนโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในประเทศไทย และกรณีศึกษาต่างประเทศ 3) การสังเคราะห์แนวคิดจาก 2 ขั้นตอนแรกและสร้างกรอบแนวคิด และตัวบ่งชี้วัดด้านสังคมที่เหมาะสม 4) นำกรอบแนวคิด และตัวบ่งชี้วัดสังคมในขั้นที่ 3 ให้ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณา 5) นำผลจากการประชุมผู้ทรงคุณวุฒิในขั้นที่ 4 ไปเสนอในการระดมความคิดเห็นต่อผู้ที่เกี่ยวข้องใน 4 ภาค โดยจัดในเวทีเดียวกัน 6) นำผลจากการระดมความคิดเห็นในขั้นที่ 5 และการเก็บรวบรวมข้อมูลจากประชาชนมาทำการคัดเลือกตัวบ่งชี้สังคมที่เหมาะสม 7) นำผลจากขั้นที่ 6 มาวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อจัดทำกรอบมาตรฐานตัวบ่งชี้สังคม 8) เสนอกรอบมาตรฐานตัวบ่งชี้ระดับสังคมเพื่อรับฟังความคิดเห็นทางวิชาการและข้อเสนอแนะจากนักวิชาการและผู้ที่เกี่ยวข้อง โดยผ่านกระบวนการเผยแพร่ทางสื่อออนไลน์ 9) ปรับปรุงแก้ไขตัวบ่งชี้ระดับสังคมจากการรับฟังความคิดเห็นในขั้นที่ 8 และ 10) สร้างกรอบมาตรฐานตัวบ่งชี้ระดับสังคมจากกระบวนการดังกล่าว คณะผู้วิจัยขอเสนอข้อค้นพบและการอภิปรายผลการวิจัย ดังนี้

7.2.1 การกำหนดกรอบแนวคิดที่ใช้เป็นฐานคิดในการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคม

คณะผู้วิจัยเห็นว่า **การกำหนดกรอบแนวคิดเพื่อเป็นฐานคิดในการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมมีความสำคัญมาก** เพราะจะเป็นแนวทางในการทบทวนและกำหนดกระบวนการพัฒนาเด็กและเยาวชน และสังคมอย่างเป็นองค์รวมและพิจารณาหลากหลายมิติ นอกจากนี้ **กรอบแนวคิดที่ชัดเจนจะสะท้อนการให้คุณค่าต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน และประเทศ และความคาดหวังต่อผลลัพธ์ในเชิงบวกทั้งในระยะสั้นและระยะยาว** โดยการวิจัยครั้งนี้ได้บูรณาการแนวคิด 3 กลุ่ม ได้แก่ 1) แนวคิดเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล 2) แนวคิดเรื่องความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย และ 3) แนวคิดเรื่องการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน

ผลการวิจัย โดยเฉพาะจากการทบทวนสถานการณ์การใช้สื่อของเด็กและเยาวชนไทย รวมถึงการสำรวจนโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในไทย แสดงให้เห็นว่า แนวคิดเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล และแนวคิดเรื่องความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยยังเป็นเรื่องที่รับรู้ไม่กว้างขวางนักในสังคมไทย แม้ในระดับสากล นักวิชาการและนักปฏิบัติจะชี้ให้เห็นความเชื่อมโยงว่า การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเป็นหนทางที่จะนำไปสู่เป้าหมายในการสร้างความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย

เช่นในกรณี UNESCO ซึ่งเป็นหน่วยงานที่รณรงค์เรื่องการให้ศึกษาเรื่องการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศในระดับนานาชาติ นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังชี้ให้เห็นว่า ประเทศกรณีศึกษา 3 ประเทศได้สร้างระบบปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนผ่านแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล โดยเฉพาะความเสี่ยงและภัยจากการใช้สื่อดิจิทัลซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักในการใช้ชีวิตประจำวันของเด็กและเยาวชน รวมถึงประชาชนทั่วไป โดยมีกฎหมายที่กำหนดให้หน่วยงานรัฐเป็นผู้รับผิดชอบในการกำหนดนโยบายและดำเนินการรู้เท่าทันสื่ออย่างชัดเจน

อย่างไรก็ตาม ผลการวิจัยพบปัจจัยที่ทำให้แนวคิดเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล รวมถึงแนวคิดพลเมืองประชาธิปไตย ถูกตีความและให้ความหมายแตกต่างกันไปเมื่อนำไปใช้วางแผนนโยบายและการดำเนินงานจริง ผลการวิจัยพบว่า บริบททางการเมืองการปกครอง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมของสังคมนั้นๆ จะมีอิทธิพลต่อการให้คุณค่าและความหมายของแนวคิดนี้ต่างกัน ในประเทศที่มีการเมืองการปกครองที่เน้นการรวมศูนย์อำนาจก็จะตีความคำว่าพลเมืองที่สังคมต้องการที่แตกต่างจากสังคมที่เน้นพลเมืองที่มีส่วนร่วม ทำให้นโยบายและการดำเนินงานส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลมีความแตกต่างกัน

ดังตัวอย่างที่เสนอไว้ในบทที่ 5 ที่พบว่า ในสหราชอาณาจักรยังคงมีการปะทะกันระหว่างการใช้การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในการสร้างความเป็นพลเมือง ด้วยมุมมองแบบบทบาทหน้าที่และการปกป้อง ซึ่งเน้นเรื่องปัญหาที่เกิดจากเทคโนโลยีดิจิทัลหรือการใช้เทคโนโลยีอย่างไม่มีประสิทธิภาพการมีทักษะดิจิทัล เพื่อการจ้างงานและส่งเสริมเศรษฐกิจกับแนวคิดเกี่ยวกับสังคมวัฒนธรรมในแนวปฏิบัติเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ขณะที่การที่นโยบายด้านการรู้เท่าทันสื่อถูกมอบหมายมายังหน่วยงานที่เกี่ยวกับการสื่อสาร ทำให้หน่วยงานด้านการศึกษาไม่ค่อยมีบทบาทและอาจไม่เห็นความสำคัญในการบรรจุการรู้เท่าทันสื่อให้เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรเท่าที่ควร

ในกรณีของประเทศไทย ผลการวิจัยพบว่า แนวคิดทั้ง 3 กลุ่มเป็นเรื่องที่ภาคส่วนต่างๆ ยังต้องการการทบทวนและอธิบายที่ชัดเจน เพราะถึงแม้จะมีการใช้คำเดียวกัน แต่ภาคส่วนต่างๆ กลับมีความเข้าใจที่แตกต่างกัน ตั้งแต่ระดับนิยาม ความหมาย รายละเอียด

ผลการวิจัย พบว่า นโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ ดิจิทัล เน้นในเรื่องการเข้าถึงเทคโนโลยี การปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากภัยของสื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และพัฒนาทักษะมุ่งสร้างเด็กและเยาวชนให้เป็นแรงงานที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพสำหรับการพัฒนาเศรษฐกิจตามแนวทางของรัฐบาล ขณะที่การส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การวิพากษ์ และการผลิตสื่อเพื่อแสดงถึงอัตลักษณ์ความคิดเห็น และความต้องการของเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นรากฐานที่สำคัญอีกประการหนึ่งของการมีส่วนร่วมในสังคมประชาธิปไตยและเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นกลับไม่ปรากฏให้เห็นเด่นชัดนัก

การเชื่อมโยงแนวคิดเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ ดิจิทัล เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยกับแนวคิดเรื่องการปกป้องคุ้มครองเด็ก จึงยังต้องการการสร้างความรู้ความเข้าใจร่วมกันทั้งในระดับบุคคล กลุ่มสังคม หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และสาธารณะ เพื่อไม่ให้ถูกตีความหรือกำหนดขอบเขตให้เป็นมิติหรือระบบการช่วยเหลือเยียวยาหรือระบบการปกป้องเพียงมิติเดียว คณะผู้วิจัย เห็นว่า การสร้างความเข้าใจของสังคมต่อแนวคิด ความหมาย และคุณค่าของการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล และการเชื่อมโยงกับแนวคิดความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยจะส่งผลต่อ

การออกแบบแนวนโยบายและกลไกทางสังคมในการดำเนินงานส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อฯ ที่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน และสามารถประสานภาคส่วนต่างๆ และการทำงานที่เกี่ยวข้องเข้าด้วยกันได้อย่างมีประสิทธิภาพและเป็นเอกภาพ

ดังนั้น **กระบวนการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ ดิจิทัลในขั้นตอนของการทบทวนทำความเข้าใจต่อแนวคิดฐานคิดที่ใช้ในการขับเคลื่อนสังคมเป็นขั้นตอนที่สำคัญยิ่งและเป็นเครื่องมือสำคัญ**ที่สามารถระดมความคิดเห็นของสังคม เพื่อยกระดับความรับรู้ความเข้าใจและสร้างจุดยืนที่ชัดเจนในการขับเคลื่อนการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ ดิจิทัลเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในความหมายที่มุ่งเน้นการสร้างพลังและการมีส่วนร่วมของเด็กเยาวชนที่จะปกป้องคุ้มครองสิทธิของตนเองในทุกมิติ

7.2.2 ข้อจำกัดในการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมในประเทศไทย

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า ประเทศไทยมีแผนยุทธศาสตร์ นโยบาย และตัวบ่งชี้ระดับสังคมหลายด้านตามแผนพัฒนาประเทศทางด้านเศรษฐกิจและสังคม และพบว่า การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล กระจายอยู่ภายใต้ตัวชี้วัดของหน่วยงานต่างๆ การดำเนินงานของภาคประชาสังคม ภาครัฐกิจเอกชน ซึ่งต่างดำเนินการเพื่อตอบสนองภารกิจของหน่วยงาน แต่ไม่ได้ชี้ให้เห็นเป้าหมายร่วมกันอย่างชัดเจนที่จะพัฒนาเป็นตัวชี้วัดระดับสังคม

ข้อค้นพบนี้สะท้อนให้เห็น **กระบวนการพัฒนาตัวบ่งชี้ที่ขาดการทำความเข้าใจในแนวคิดร่วมกัน และต่างฝ่ายต่างแยกกันทำ จนนำไปสู่กระบวนการจัดเก็บข้อมูลที่มีความลักลั่นและซ้ำซ้อน** เนื่องจากมีเกณฑ์ที่ต่างกันจึงทำให้ขาดความต่อเนื่องและไม่สามารถนำผลที่ได้มาใช้ประโยชน์ได้อย่างเต็มที่ ส่วนหนึ่งเป็นเพราะการขาดการมีส่วนร่วมของภาคส่วนอื่นๆ ตลอดจนกระบวนการ ทำให้ไม่มีบทบาทในการขับเคลื่อนร่วมกันตามตัวบ่งชี้ทางสังคมที่มีอยู่

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า เมื่อพิจารณาปัญหาและความจำเป็นของสังคมจากสถานการณ์การใช้สื่อของเด็กและเยาวชน และการทำงานด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่ผ่านมา การพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ ดิจิทัลเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในความหมายที่สร้างการมีส่วนร่วมของเด็กเยาวชน รวมถึงทุกภาคส่วนทุกขั้นตอนเป็นภารกิจที่เร่งด่วนและจำเป็นของภาครัฐในการเชื่อมประสานและผลักดันให้เกิดเป็นกระบวนการทางสังคมในระยะยาว และมีกลไกดำเนินงานที่หลากหลายที่มีเป้าหมายร่วมกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในปัจจุบันที่เทคโนโลยีเอื้อให้การมีส่วนร่วมเป็นไปได้ง่ายขึ้น **การวิจัยครั้งนี้จึงมุ่งเน้นไปที่กระบวนการสร้างการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชน และคนทั่วไปในการร่วมพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคม** ผ่านเวทีแลกเปลี่ยน การระดมความคิดเห็นของบุคคลทั่วไป บุคคลที่ทำงานเกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล และกลุ่มนักนโยบาย นักวิชาการ ตลอดจนผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้อง และรวมถึงการใช้ช่องทางสื่อออนไลน์ในการสร้างการมีส่วนร่วม ซึ่งพบว่า เป็นช่องทางที่บุคคลทั่วไปสามารถเข้าถึงได้ง่าย อีกทั้งยังสร้างการรับรู้ของสาธารณะได้ไปพร้อมกัน หากทุกหน่วยงานมีการพัฒนาระบบการใช้เทคโนโลยีและพัฒนา ระบบข้อมูลร่วมกันจะช่วยลดงบประมาณและใช้ทรัพยากรที่คุ้มค่า

7.2.3 กระบวนการในการพัฒนาและการประยุกต์ใช้ตัวบ่งชี้ระดับสังคมฯ จากงานวิจัย

แม้ผลการวิจัยจะนำเสนอตัวบ่งชี้ทางสังคมด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล กระบวนการพัฒนาตัวบ่งชี้ที่มีกรอบคิดเชื่อมโยงแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล แนวคิดพลเมืองประชาธิปไตย และแนวคิดเรื่องการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน รวมถึงขั้นตอนที่เปิดให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและฝ่ายต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนเข้าร่วมพัฒนาตัวบ่งชี้ อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยเห็นว่า **การพัฒนาตัวบ่งชี้ทางสังคมควรเป็นกระบวนการที่มีพลวัตและมีการประเมินผลอย่างสม่ำเสมอ** ดังนั้น ตัวบ่งชี้ที่ได้จากการวิจัยในครั้งนี้จึงอาจยังไม่มีความสมบูรณ์ครบถ้วนที่จะนำไปใช้ได้ทันที อาจถือเป็นการศึกษานำร่อง (pilot study) ที่เป็นจุดเริ่มต้นให้งานวิจัยอื่นๆ นำไปพัฒนาต่อไป

ทั้งนี้ คณะผู้วิจัยเห็นว่า **หัวใจหลักของการพัฒนาตัวบ่งชี้ คือ ฐานคิดและกระบวนการของการจัดทำตัวบ่งชี้** ซึ่งอธิบายไว้ในบทที่ 6 กล่าวคือ ตัวบ่งชี้ระดับสังคมเป็นข้อมูลที่บอถึงสถานการณ์และองค์ประกอบของสังคมที่กำลังขับเคลื่อนไปสู่เป้าหมายที่คาดหวังในระยะเวลาใดเวลาหนึ่งจึงมีพลวัตตามระยะเวลาและบริบทของสังคมที่มีความแตกต่างหลายด้าน ตัวบ่งชี้จึงเป็นเครื่องมือของภาคนโยบาย ภาคปฏิบัติและสาธารณะที่จะใช้ในการดำเนินงานซึ่งต้องอาศัยการสร้าง ความตระหนักและการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนตลอดกระบวนการและต้องใช้ระยะเวลา งานวิจัยได้ชี้ให้เห็นบทเรียนและช่องว่าง และแนวทางของการดำเนินการในมิติต่างๆ ที่จะสามารถนำไปใช้ในการออกแบบกระบวนการจัดทำบ่งชี้ระดับสังคมทั้งในด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชน รวมถึงประเด็นทางสังคมอื่นๆ ได้

7.2.4 ข้อเสนอแนะสำหรับการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมฯ

จากผลการวิจัยการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมฯ ที่ได้อธิบายข้างต้น ตั้งแต่การสร้างกรอบแนวคิดเพื่อพัฒนาตัวบ่งชี้ การออกแบบการเก็บข้อมูลเพื่อพัฒนาตัวบ่งชี้ การวิเคราะห์ข้อจำกัดในการพัฒนาตัวบ่งชี้ และการสรุปกระบวนการพัฒนาและประยุกต์ใช้ตัวบ่งชี้ระดับสังคมฯ ดังที่ได้ อธิบายไปข้างต้น คณะผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะสำหรับการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมฯ ต่อไป ดังนี้

- 1) ควรกำหนดกรอบแนวคิดที่ชัดเจน เพื่อให้สามารถระบุเป้าหมายของการนำตัวบ่งชี้ไปใช้ ข้อมูลที่ต้องการเก็บ และภาคส่วนที่เกี่ยวข้องได้ครบถ้วน จากงานวิจัยนี้ คณะผู้วิจัยเสนอให้นำการแนวคิดเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล แนวคิดความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย และแนวคิดการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนที่เน้นการเสริมพลังและศักยภาพของเด็กมาบูรณาการเป็นกรอบแนวคิดในการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมฯ เพื่อส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนเป็นพลเมืองประชาธิปไตยที่มีความกระตือรือร้นและสามารถสื่อสารได้อย่างสร้างสรรค์ในสังคมประชาธิปไตย
- 2) ควรเน้นการสร้างการมีส่วนร่วมในการพัฒนาและประยุกต์ใช้ตัวบ่งชี้ เพื่อให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและภาคส่วนอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องได้มีบทบาทในการออกแบบ เก็บข้อมูล นำข้อมูลไปใช้ ปรับเปลี่ยน และพัฒนาตัวบ่งชี้ต่อไป รวมทั้งเพื่อให้ตัวบ่งชี้ได้สะท้อน

ฐานคิดและมุมมองที่หลากหลายที่มีต่อประเด็นต่างๆ ในสังคมประชาธิปไตย โดยไม่ถูกปิดกั้นหรือชี้นำโดยฐานคิดแบบใดแบบหนึ่งเท่านั้น

- 3) ควรวิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาตัวบ่งชี้และเก็บข้อมูลทั้งในเชิงสถาบันและวิธีการ เพื่อให้เห็นเงื่อนไข ข้อจำกัด และปัจจัยเอื้อต่อแนวทางการพัฒนาและประยุกต์ใช้ตัวบ่งชี้ได้อย่างเท่าทันต่อบริบทสังคม เหมาะสมสำหรับการนำไปพัฒนาเป็นยุทธศาสตร์ของนโยบายของภาครัฐ เอกชน และประชาสังคมต่อไป
- 4) ควรสร้างกระบวนการพัฒนาตัวบ่งชี้ การเก็บข้อมูลตามตัวบ่งชี้ การประเมินตัวบ่งชี้ และการนำตัวบ่งชี้ไปใช้อย่างมีพลวัตและจัดทำอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม

7.3 ปัญหาอุปสรรค ข้อเสนอแนวคิด และแนวทางภาพรวมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน

จากผลการศึกษาชี้ให้เห็นปัญหา อุปสรรค และข้อจำกัด 3 ประเด็นหลักในการกำหนดนโยบาย แนวทางและรูปแบบการดำเนินงานในการส่งเสริม MIDL สำหรับเด็กและเยาวชน ได้แก่

1) แม้จะมีหน่วยงานต่างๆ ทำงานเกี่ยวกับการส่งเสริม MIDL จำนวนไม่น้อยและมาจากหลายภาคส่วน ไม่ว่าจะเป็นภาครัฐ สถาบันการศึกษาระดับต่างๆ ภาควิชาการ ภาคประชาสังคม องค์กรการกุศล และบริษัทเอกชน อีกทั้งยังมีแนวคิดหลักในการทำงานที่หลากหลาย เช่น การศึกษา พัฒนาการมนุษย์ สื่อและการสื่อสารมวลชน สารสนเทศศาสตร์ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สิทธิเด็กและเยาวชน ศิลปะและสุนทรียะ เป็นต้น แต่หน่วยงานเหล่านี้ยังขาดการประสานกันอย่างเป็นทางการ เนื่องจากธรรมชาติองค์กรและปรัชญาการทำงานที่แตกต่าง อีกทั้งสภาพสังคมและเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ทำให้แต่ละภาคส่วนมุ่งเน้นการทำงานของตน แต่ไม่มีเวลามาพูดคุยเพื่อประสานความร่วมมือและ/หรือวางยุทธศาสตร์ร่วมกันอย่างเป็นทางการ ทำให้การวางยุทธศาสตร์ด้าน MIDL ในระดับประเทศหรือภาพรวมเป็นไปได้ยาก

2) แนวทางการกำหนดนโยบายและการดำเนินงานยังให้น้ำหนักกับ MIDL ในฐานะสมรรถนะสำหรับแรงงานคุณภาพในศตวรรษที่ 21 แต่ยังไม่ได้พิจารณาความเชื่อมโยงระหว่างการพัฒนาศักยภาพมนุษย์กับความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยอย่างชัดเจน

3) สภาพการณ์ทางการเมือง สังคม วัฒนธรรม และเศรษฐกิจ ซึ่งสะท้อนความเข้าใจของภาครัฐและสังคมต่อแนวคิดเรื่องประชาธิปไตย เสรีภาพการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร เสรีภาพสื่อ และเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น รวมทั้งความคาดหวังต่อบทบาทของ “พลเมือง” ถือเป็นกรอบคิดสำคัญที่จะกำหนดว่า MIDL สำหรับสังคมนั้นๆ คืออะไร และจะนำมาใช้ส่งเสริมเด็กและเยาวชนรวมถึงประชาชนทั่วไปในสังคมได้อย่างไร ผลการวิจัยสะท้อนว่า ในรัฐที่คาดหวังให้ประชาชนเป็นพลเมืองที่มีจริยธรรม มีความรับผิดชอบต่อสังคม ไม่ก่อผลเสียต่อตนเองและผู้อื่น รวมทั้งเป็นกลไกในการขับเคลื่อนทางเศรษฐกิจ แต่ลดบทบาทพลเมืองในการมีส่วนร่วมทางสังคมการเมือง จำกัดการวิเคราะห์ ตั้งคำถาม วิพากษ์ มีความคิดสร้างสรรค์ และแสดงออกทางอัตลักษณ์และความคิดเห็น (ตั้งแต่ในขณะที่เป็นเด็กและเยาวชนไปจนถึงเมื่อเป็นผู้ใหญ่) ทิศทางของนโยบายและการดำเนินงาน MIDL จะเน้นมิติการปกป้องคุ้มครองและเสริมสร้างจริยธรรมและความรับผิดชอบ เช่นเดียวกับ

สิงคโปร์ หรือเน้นทักษะ “ทำเป็น” เพื่อพัฒนาศักยภาพแรงงานเช่นสาธารณรัฐเกาหลีและสหราชอาณาจักร แต่มีติการเข้าถึง ประเมิน และผลิตสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในเชิงวิพากษ์และสร้างสรรค์อาจไม่ปรากฏเด่นชัด

ในการนำเสนอข้อเสนอในการกำหนดนโยบายในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนในประเทศไทย คณะผู้วิจัยขอเริ่มด้วยการชี้ให้เห็นปัญหา อุปสรรค และข้อจำกัดจากผลการศึกษา จากนั้นจึงเสนอข้อเสนอแนะต่อไปนี้

7.3.1 ข้อเสนอต่อแนวทางการกำหนดนโยบาย แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชน

เมื่อพิจารณาปัญหา อุปสรรค และข้อจำกัดในการกำหนดนโยบายและการดำเนินงานด้านการส่งเสริม MIDL จากผลการศึกษาแล้ว คณะผู้วิจัยขอนำเสนอข้อเสนอแนะในภาพรวม 3 ประเด็น ดังต่อไปนี้

1) ในการกำหนดนโยบายและดำเนินงานด้าน MIDL เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย ควรมีการรับฟังความเห็นที่หลากหลายจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและภาคส่วนต่างๆ ที่ดำเนินงานด้านนี้ เพื่อให้เห็นว่า ความเข้าใจและความคาดหวังต่อ MIDL คืออะไร โดยใช้ฐานคิดเรื่องพลเมืองประชาธิปไตยเป็นแกนหลักในการอภิปรายเพื่อให้ทุกฝ่ายมีจุดร่วมเดียวกัน และสามารถสังเคราะห์มิติของ MIDL ที่เกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยให้ปรากฏชัดเจนยิ่งขึ้นสำหรับการนำไปใช้และประเมินผลต่อไป การพูดคุยอย่างเป็นทางการระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้องซึ่งมีอยู่จำนวนมากอาจทำให้บรรลุความเข้าใจร่วมกันหรือวางยุทธศาสตร์ในการดำเนินงานร่วมกันต่อไปได้

2) ควรมีฐานข้อมูลกลางเพื่อรวบรวมองค์ความรู้ที่มีอยู่แล้วและองค์ความรู้ใหม่ๆ จากการสำรวจและวิจัยเพื่อให้การกำหนดนโยบายและดำเนินงานต่างๆ อยู่บนพื้นฐานของหลักฐานเชิงประจักษ์ (research-based policy) ไม่เปลี่ยนตามยุทธศาสตร์ชาติหรือนโยบายของรัฐบาลใหม่เพียงอย่างเดียว นอกจากนี้ ควรเป็นฐานข้อมูลเปิด (open data) ที่การเข้าถึงฐานข้อมูลเป็นไปอย่างสะดวก เสถียร และมีข้อมูลที่ทันสมัย ทุกฝ่ายสามารถเข้าถึงและนำข้อมูลไปใช้ได้โดยไม่มีข้อจำกัด

3) เช่นเดียวกับฐานข้อมูลกลาง ควรมีแหล่งทรัพยากร (resources) สำหรับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียโดยตรง ทั้งผู้ปกครอง ครู เด็กและเยาวชน เข้าถึงและนำไปใช้ได้ง่ายควรมีทั้งฐานข้อมูลและแหล่งข้อมูลออนไลน์หรือการจัดอบรมที่กระจายทั่วถึงไปยังกลุ่มทางสังคมต่างๆ ด้วย ไม่เพียงพิจารณาจากช่วงวัยหรือการศึกษาในระบบเท่านั้น เพื่อให้ทุกภาคส่วนในสังคมสามารถเข้าถึงได้อย่างเท่าเทียมกัน

7.3.2 ข้อเสนอต่อกระบวนการขับเคลื่อนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล

จากข้อค้นพบและสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสาร การประชุมกลุ่ม และการสัมภาษณ์เชิงลึก คณะผู้วิจัยขอสรุปข้อเสนอเชิงนโยบายเพื่อสร้างกระบวนการขับเคลื่อนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อประโยชน์และส่งเสริมศักยภาพของเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล โดยแบ่งออกเป็น 3 มิติ ดังนี้

1) มิติของการเสริมศักยภาพของเด็กและเยาวชนที่อยู่ในบริบททางสังคมที่แตกต่าง

จากข้อค้นพบของการวิจัยครั้งนี้พบว่า เด็กและเยาวชนที่อยู่ในบริบททางสังคมที่แตกต่างกัน มีวิถีชีวิตที่ต่างกัน ส่งผลต่อรูปแบบการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่ต่างกัน ตั้งแต่ระดับอุปกรณ์ดิจิทัลที่ใช้ วิธีการใช้ ประเภทของเนื้อหาที่เข้าถึง และทัศนคติที่มีต่อสังคมทั้งในโลกความจริงและโลกเสมือนในสื่อออนไลน์ ดังนั้นนโยบายที่จะใช้ในการเสริมศักยภาพของเด็กและเยาวชนจึงต้องสามารถปรับใช้กับความแตกต่างของเด็กและเยาวชนแต่ละกลุ่ม กล่าวคือ

- เด็กและเยาวชนกลุ่มเสี่ยงสามารถเข้าถึงข้อมูลและสังคมที่มีการกระทำผิดกฎหมายได้ ในขณะที่เดียวกันก็มีความรู้ด้านกฎหมายพอสมควร ทำให้มีความเชื่อมั่นในตนเองสูง และไม่เชื่อมั่นในสมรรถนะของผู้ปกครองหรือเจ้าหน้าที่ของรัฐ แต่จะเชื่อฟังหัวหน้ากลุ่มอย่างมาก ดังนั้นการทำงานกับเด็กและเยาวชนกลุ่มนี้อาจต้องใช้ความเข้าใจและทำงานผ่านหัวหน้ากลุ่มซึ่งจะได้รับความเชื่อถือจากเด็กและเยาวชนกลุ่มเสี่ยงมากกว่าเจ้าหน้าที่ของรัฐ

- เด็กและเยาวชนกลุ่มชายขอบมีข้อจำกัดด้านการเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัล และสิ่งอำนวยความสะดวก เช่น สัญญาณอินเทอร์เน็ต หรือไฟฟ้า โดยปัจจัยด้านการกระจายความเจริญที่ไม่ทั่วถึงและฐานะทางครอบครัวที่มีรายได้ต่ำ ดังนั้นถึงแม้หน่วยงานต่างๆ จะมีกิจกรรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลให้เป็นครั้งคราวแต่ก็ไม่สามารถทำได้อย่างต่อเนื่องและส่งผลอย่างยั่งยืนได้ การเสริมศักยภาพของเด็กและเยาวชนกลุ่มนี้ควรพัฒนาด้านอุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวก โดยมีครูซึ่งเป็นคนแวดล้อมสำคัญที่มีผลต่อการเรียนรู้และตัดสินใจของเด็กและเยาวชนกลุ่มชายขอบเป็นผู้สนับสนุนและส่งเสริมอย่างใกล้ชิด ทั้งนี้หากเด็กและเยาวชนกลุ่มนี้สามารถพัฒนาตนเองให้เข้มแข็งได้แล้ว ยังจะสามารถเป็นกำลังสำคัญในการเสริมศักยภาพของผู้ปกครองและผู้สูงอายุในพื้นที่ได้อีกด้วย

- เด็กและเยาวชนกลุ่มทั่วไป และกลุ่มนักกิจกรรม ซึ่งมีพื้นฐานและมีศักยภาพด้านพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในระดับที่ดี แม้จะมีข้อค้นพบแสดงให้เห็นว่า ยังมีการใช้สื่อและดิจิทัลที่มากเกินไปจนความจำเป็น อย่างไรก็ตาม เด็กและเยาวชนกลุ่มทั่วไป และกลุ่มนักกิจกรรมมีจิตสำนึกของความเป็นพลเมืองในการมีส่วนร่วมในการสร้างอัตลักษณ์ของชุมชน สะท้อนปัญหาสังคมหรือเสนอแนวทางแก้ไขให้กับภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง ดังนั้นคณะผู้วิจัยเสนอว่า หากเด็กและเยาวชนกลุ่มนี้ได้รับการส่งเสริมให้มีบทบาทมากขึ้นจะเป็นกำลังสำคัญในการเสริมศักยภาพของเด็กและเยาวชนไทยให้มีความรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลมากขึ้น

2) มิติของการเสริมศักยภาพของคนแวดล้อมเด็กและเยาวชน

- จากการผลวิจัย พบว่า ครูและอาจารย์มีบทบาทในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลให้แก่เด็กและเยาวชน โดยกลุ่มครูอาจารย์มีพื้นฐานหรือมีความสนใจด้านการรู้เท่าทันสื่อฯ จะได้รับการพัฒนาและฝึกฝนด้านการใช้งาน การคิดวิเคราะห์ การสร้างสรรค์ และการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง ดังจะเห็นได้จาก ข้อเสนอจากผลการประชุมของกลุ่มเด็กและเยาวชนกลุ่มทั่วไปว่า การคิดวิเคราะห์สื่อว่าจริงหรือไม่เป็นพฤติกรรมที่ทำมาจนเป็นเรื่องปกติ หรือแม้กระทั่งเด็กและเยาวชนกลุ่มชายขอบที่มีโอกาสในการเข้าถึงเทคโนโลยีได้น้อยกว่ากลุ่มอื่นก็ยังสามารถเรียนรู้และฝึกฝนการสร้างสรรคสื่อกับครูผู้สอนได้บ้าง แม้จะยังไม่ต่อเนื่องมากนัก นอกจากนี้ครอบครัวมีผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชน ทั้งในด้านของการสนับสนุน

อุปกรณ์ดิจิทัล ระบบอินเทอร์เน็ต ทำให้เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงและมีการใช้งานที่แตกต่างกันตามสถานะเศรษฐกิจและสังคมของครอบครัว ทั้งนี้ ถึงแม้ว่าผู้ปกครองในครอบครัวจะมีการสนับสนุนเทคโนโลยีให้ แต่ผู้ปกครองยังขาดทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่อฯ ทำให้เด็กและเยาวชนไม่เชื่อถือและเชื่อฟังผู้ปกครองมากนัก ทำให้เกิดช่องว่างการสื่อสารภายในครอบครัว อย่างไรก็ตาม ครูอาจารย์หรือผู้ปกครองไม่มีบทบาทในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนกลุ่มเสี่ยงเท่ากับหัวหน้ากลุ่มแก๊งของตน

คณะผู้วิจัยจึงขอเสนอให้มีการเสริมศักยภาพของคนแวดล้อมเด็ก ทั้งด้านของสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อลดทัศนคติของเด็กและเยาวชนที่มองว่าผู้ปกครองไม่ทันสมัยลง ตลอดจนการส่งเสริมทักษะของคนแวดล้อมเด็กในการให้คำปรึกษาและเข้าใจพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนในยุคดิจิทัล โดยเน้นการยอมรับในสมรรถนะของเด็กและเยาวชน และให้การสนับสนุนที่ถูกต้อง เพื่อลดช่องว่างระหว่างวัย และลดการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในเชิงตีกรอบมากเกินไป

3) มิติของกลไกทางสังคม

จากข้อค้นพบในงานวิจัย คณะผู้วิจัยขอเสนอกระบวนการขับเคลื่อนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลแบบสองทาง ดังนี้

- กระบวนการขับเคลื่อนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลแบบ Top-Down โดยอาศัยกลไกของภาครัฐ ซึ่งสามารถส่งผลให้เกิดการขับเคลื่อนในระดับประเทศ เช่น ภาครัฐที่ต้องวางนโยบาย หรือประกาศใช้กฎหมายด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล โดยนโยบายควรมีการสนับสนุน ดูแล คุ้มครอง ตรวจสอบ แต่ไม่ควรเป็นการบังคับหรือตรวจสอบจนจำกัดศักยภาพของเด็กและเยาวชนมากเกินไป ทั้งนี้ควรกำหนดแนวทางให้ทุกภาคส่วนเข้ามามีส่วนร่วมรับผิดชอบร่วมกัน หรือกำหนดหน่วยงานรับผิดชอบให้ชัดเจน ลดการทำงานซ้ำซ้อน และมีการบูรณาการองค์ความรู้และพันธกิจของหน่วยงานภาครัฐ นอกจากนี้ควรมีการพัฒนาเจ้าหน้าที่ผู้เกี่ยวข้องให้รู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ตลอดจนมีความแม่นยำ ทันสมัยในกฎระเบียบที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างความน่าเชื่อถือ ทั้งนี้การกำหนดนโยบายต้องเป็นไปด้วยความเข้าใจอย่างแท้จริง เนื่องจากการวางนโยบายที่ขาดความเข้าใจก็เป็นผลเสียได้เช่นกัน

- กระบวนการขับเคลื่อนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลแบบ Bottom-Up โดยอาศัยเครือข่ายภาคประชาสังคม สื่อมวลชน ภาคการศึกษาและภาคเอกชน ร่วมกันขับเคลื่อนเพื่อสร้างบรรทัดฐานใหม่ในสังคม โดยควรมีการจัดกิจกรรม งานเสวนา การตรวจสอบสื่อด้วยตนเอง การทำข้อเสนอเชิงนโยบาย หรือการทำงานวิชาการอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้เกิดการตื่นตัวทางสังคมและเกิดการผลักดันให้ภาครัฐตระหนักถึงปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นและกำหนดนโยบายเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลออกมา

4) มิติของการสร้างสิ่งแวดล้อม

นอกจากมิติของการเสริมศักยภาพของเด็กและเยาวชน การเสริมศักยภาพของคนแวดล้อมเด็กและเยาวชน และการสร้างกลไกทางสังคมแล้ว คณะผู้วิจัยขอเสนอให้มีการจัดตั้งศูนย์ข้อมูลที่มีแพลตฟอร์มหลากหลายเพื่อขับเคลื่อนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลขึ้น โดยมีการให้ความรู้ที่ประชาชนทุกเพศทุกวัยสามารถใช้ประโยชน์ในการตรวจสอบข้อมูล เช่น ข้อมูลสุขภาพ

โฆษณาข่าวหลอกลวง เป็นต้น และเป็นศูนย์ที่รวมสื่อการเรียนการสอน งานวิจัย เพื่อเสริมสร้างกระบวนการสร้างการเรียนรู้ที่เด็กและเยาวชน ตลอดจนครู อาจารย์ และนักวิชาการสามารถมาใช้ประโยชน์ได้

ทั้งนี้กระบวนการขับเคลื่อนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อเด็กและเยาวชนควรเป็นไปด้วยความเข้าใจอย่างแท้จริง ปราศจากกรอบความคิดและค่านิยมที่อาจจะลดทอนการเสริมศักยภาพของเด็กและเยาวชนมีการหารือและบูรณาการการทำงานร่วมกัน และต้องทำงานอย่างรวดเร็ว เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงด้านสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเป็นไปอย่างรวดเร็ว ดังนั้นการทำงานที่ล่าช้าอาจจะได้รูปแบบการทำงาน กฎหมายหรือนโยบายที่ไม่ทันสมัยได้

7.3.3 ข้อเสนอต่อกลไกและการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนเพื่อการขับเคลื่อนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล

สถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีการสื่อสารที่ภาคธุรกิจเป็นกลไกขับเคลื่อนได้ก่อให้เกิดการ และแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของนิเวศสื่อและเทคโนโลยี⁵⁷ส่งผลกระทบต่อวิถีการดำเนินชีวิต การเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ตลอดจนบุคคลแวดล้อมเด็กและสังคมโดยรวมอย่างกว้างขวาง ทำให้ระบบการเรียนรู้ในนิเวศแบบเดิม และปฏิสัมพันธ์ของคนแวดล้อมเด็กและเยาวชนปรับเปลี่ยนไป ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่ทุกภาคส่วน ทุกระดับ ตั้งแต่ระดับนโยบายจนถึงระดับปฏิบัติ ทั้งภาครัฐ เอกชน ภาคประชาสังคมต้องทบทวนบทบาทหน้าที่ของตน เพื่อเตรียมพร้อมและปรับปรุงทิศทางการทำงานให้สอดคล้องกับสถานการณ์ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และมีความซับซ้อนมากขึ้น การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลจึงมีความสำคัญมากขึ้น ไม่ใช่เพียงแค่สำหรับกลุ่มเด็กเยาวชนเท่านั้น แต่เป็นทุกภาคส่วนของสังคม คณะผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะดังนี้

1) การกำหนดบทบาทที่ชัดเจนของกลไกที่เกี่ยวข้อง ภาครัฐจะต้องมีบทบาทนำและเป็นแกนกลางในการประสานทุกองค์กรเพื่อขับเคลื่อนสังคมให้พร้อมรับกับการเปลี่ยนแปลง แนวคิดการพัฒนาตัวบ่งชี้การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเป็นเครื่องมือสำคัญอย่างหนึ่งที่จะช่วยให้มีการกำหนดเป้าหมาย (setting goals) ในการพัฒนาเด็กและเยาวชน ตลอดจนการพัฒนาคนทุกช่วงวัยให้มีทิศทางที่ชัดเจนร่วมกัน ทั้งระยะสั้น และระยะยาว และจะทำให้เกิดการพัฒนาระบบกลไกต่างๆ อย่างสอดคล้องต่อบริบทของสังคมทั้งด้านกลุ่มเป้าหมาย ระยะเวลา มาตรการ การดำเนินงานที่มีประสิทธิภาพ การติดตามสถานการณ์และพฤติกรรมการใช้สื่อเทคโนโลยีของเด็กและเยาวชนตลอดจนคนทุกช่วงวัย

⁵⁷นักวิชาการด้านทฤษฎีนิเวศสื่อ (media ecology) เห็นว่า สื่อและการสื่อสารมีผลต่อการใช้ชีวิต สภาพแวดล้อม และประวัติศาสตร์ของมนุษย์สามารถกำหนดความคิดและการกระทำของผู้คนและสังคมได้ ดังนั้น การใช้เทคโนโลยีสื่อและช่องทางสื่อต่างๆ จึงอาจเพิ่มโอกาสหรือความเสี่ยงในการใช้ชีวิตของเราได้รวมถึงยังเป็นปัจจัยในการเปลี่ยนแปลงทางสังคม นิเวศสื่อและเทคโนโลยีในที่นี้จึงไม่เพียงหมายถึง ภูมิทัศน์สื่อ (media landscape) หรือการมีอยู่ของสื่อและเทคโนโลยีการสื่อสารประเภทต่างๆ ในสังคมเท่านั้น แต่ยังหมายรวมถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างองค์กรสื่อกันเอง องค์กรสื่อกับผู้ใช้และภาคส่วนอื่นๆ ในสังคม รวมถึงบริบทแวดล้อม เช่น โครงสร้าง เนื้อหา เพื่อแสดงให้เห็นอิทธิพลของ ภูมิทัศน์สื่อต่อการดำรงชีวิตและการตัดสินใจของผู้คนในสังคมด้วย

2) การสร้างการมีส่วนร่วมในการพัฒนาตัวบ่งชี้การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ซึ่งนับเป็นกลยุทธ์ที่สำคัญในการพัฒนาระบบการจัดเก็บข้อมูลด้านเด็กและเยาวชน และด้านสังคม และทำให้มีการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า จากการทบทวนวรรณกรรมในการวิจัยครั้งนี้ พบว่า การที่สังคมมีเป้าหมายร่วมกันโดยมีตัวบ่งชี้ และ/หรือดัชนีทางสังคมจะนำไปสู่กระบวนการติดตามและวัดผล ซึ่งจะเป็นแรงผลักดันให้หน่วยงานต่างๆ จะต้องพัฒนาระบบการจัดเก็บข้อมูลร่วมกัน เพื่อประเมินผลตามเป้าหมาย จากการวิจัยครั้งนี้พบว่า ไม่เพียงหน่วยงานภาครัฐเท่านั้นที่จะมีบทบาทในการพัฒนาระบบจัดเก็บข้อมูลและการติดตามประเมินผล เนื่องจากประเด็นเท่าทันสื่อฯ เป็นประเด็นที่มีมิติในการสร้างการมีส่วนร่วมได้อย่างกว้างขวาง ทั้งระดับปัจเจกบุคคล เช่น เด็กและเยาวชน สมาชิกในครอบครัว คนทุกช่วงวัย เพราะมีเครื่องมือเทคโนโลยีที่รองรับและใช้ประโยชน์ได้จึงสามารถสร้างกลไกการมีส่วนร่วมได้จากทุกฝ่าย ซึ่งการพัฒนาระบบการจัดเก็บข้อมูลและติดตามในเรื่องเท่าทันสื่อฯ ยังเป็นกระบวนการในการเสริมสร้างสมรรถนะให้กับเด็กและเยาวชน บุคคลแวดล้อมเด็กได้มีความรู้ ความเข้าใจและทักษะในการเลี้ยงดูเด็กได้อย่างมีคุณภาพ หน่วยงานในท้องถิ่นมีข้อมูลเพียงพอและสามารถที่จะจัดการกับปัญหาผลกระทบของสื่อในชุมชน ตลอดจนการใช้สื่อ ข่าวสาร และเทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์ เช่น การรวมกลุ่มของห้องสมุดในชุมชน เพื่อผลิตเนื้อหาที่เป็นความรู้และเผยแพร่ข่าวสาร สร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อฯ การรวมกลุ่มของเด็กในร้านหนังสือ หรือศูนย์เรียนรู้ของชุมชนสามารถเป็นพื้นที่ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เรื่องสื่อ และผลิตสื่อสร้างสรรค์ได้

ซึ่งกระบวนการเหล่านี้สามารถนำไปสู่การพัฒนาระบบการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในเชิงป้องกัน และพัฒนาให้มีส่วนในการสร้างนิเวศการเรียนรู้⁵⁸ของเด็กเยาวชนในแง่มุมอื่นๆ ด้วย

3) การสร้างแรงจูงใจให้ภาคธุรกิจเอกชนทั้งในระดับประเทศและระดับสากลเข้ามามีส่วนร่วมรับผิดชอบและร่วมกำหนดเป้าหมายสังคมเท่าทันสื่อฯ จะทำให้เกิดความเข้าใจในบทบาทและการมีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนสังคมอย่างมีพลัง โดยสามารถใช้จุดแข็งทางด้านเทคโนโลยีเข้ามาสนับสนุน จากการวิจัยพบว่า ภาคธุรกิจและผู้ประกอบการด้านสื่อมีความพร้อมที่จะเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

7.4 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายและปฏิบัติการ

1) เนื่องจากสถานการณ์การใช้สื่อของเด็กและเยาวชนและประชาชนทุกกลุ่มวัยเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว และมีผลกระทบต่อวิถีชีวิตในทุกมิติ รัฐบาลควรให้ความสำคัญต่อการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเป็นวาระแห่งชาติ และมีการจัดทำยุทธศาสตร์แนวทาง และรูปแบบการขับเคลื่อนทั้งระยะสั้นและระยะยาว โดยเน้นการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในสังคม และกำหนดให้มีกลไกที่จะเป็นเจ้าภาพหลักในการดำเนินงาน และสามารถเชื่อมประสาน

⁵⁸นิเวศการเรียนรู้ (Learning Ecosystem) หมายถึง สภาพแวดล้อมที่มีทรัพยากร ผู้คน เทคโนโลยีวัฒนธรรม และยุทธศาสตร์ ซึ่งมีผลในเชิงบวกและเชิงลบต่อการเรียนรู้ทั้งในระบบและนอกระบบของเด็กและเยาวชน ดังนั้นนิเวศการเรียนรู้จึงไม่ได้หมายถึงโรงเรียนเท่านั้น แต่รวมถึงสถานที่อื่นๆ ที่เด็กและเยาวชนใช้ชีวิต เช่น ที่ทำงาน ชุมชน และกลุ่มคนที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ครู ผู้ปกครอง สมาชิกในชุมชน เป็นต้น

บูรณาการภาคส่วนต่างๆ มาทำงานร่วมกันอย่างต่อเนื่อง โดยกระบวนการจัดทำยุทธศาสตร์ต้องมีการระดมความคิดเห็นในการกำหนดนิยาม กรอบแนวคิดในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลร่วมกัน

2) ภายใต้ยุทธศาสตร์การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในข้อ 1) ควรกำหนดเรื่องการจัดทำตัวบ่งชี้ระดับสังคมเป็นกลยุทธ์สำคัญที่จะขับเคลื่อนสังคม โดยมีการระบุหน่วยงานที่เป็นเจ้าภาพหลักอย่างชัดเจนและต้องให้ความสำคัญต่อการสร้างนิยาม กรอบแนวคิด และการทำความเข้าใจร่วมกันของทุกฝ่ายในสังคม และเป็นกระบวนการจัดทำตัวบ่งชี้ฯ แบบมีส่วนร่วม และมีแผนการดำเนินงานในการติดตามประเมินผลการปฏิบัติการตามตัวบ่งชี้ฯ ตลอดจนการสื่อสารสาธารณะให้สังคมรับทราบและมีส่วนร่วม

3) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมควรเป็นเจ้าภาพหลักร่วมกับสถาบันวิชาการทางสังคม สำนักงานสถิติแห่งชาติในการวิจัยเพื่อพัฒนาฐานข้อมูลและการวิจัยติดตามสถานการณ์การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลทั้งระดับบุคคล และสังคม และการดำเนินการจัดเก็บข้อมูลให้หน่วยงานต่างๆ มีส่วนร่วมในการจัดเก็บและนำไปใช้ประโยชน์

4) กลไกระดับชาติที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนในทุกด้าน และกลไกการพัฒนาด้านการสื่อสารและสื่อมวลชน รวมถึงคณะกรรมการแห่งชาติภายใต้ยุทธศาสตร์การปฏิรูปประเทศ อาทิ คณะกรรมการปฏิรูปสื่อ ปฏิรูปการศึกษา ฯลฯ ควรมีการบูรณาการการทำงานเพื่อการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลอย่างเป็นระบบ

5) หน่วยงานด้านกองทุนต่างๆ เช่น กองทุนสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ กองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมเพื่อประโยชน์สาธารณะ (กทปส.) กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) กองทุนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ควรบูรณาการการทำงานเพื่อการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลร่วมกัน เพื่อจัดสรรทรัพยากรให้เกิดผลการเปลี่ยนแปลงที่ชัดเจน

7.5 ข้อเสนอสำหรับการวิจัยในอนาคต

จากประสบการณ์ในการดำเนินการวิจัยในโครงการการวิจัยเพื่อพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมและข้อเสนอเชิงนโยบายในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน คณะผู้วิจัยเห็นว่า การขับเคลื่อนการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน หน่วยงานและภาคส่วนที่เกี่ยวข้องควรมีการสนับสนุนให้มีการดำเนินการวิจัยในหัวข้อต่อไปนี้

1) การวิจัยและพัฒนาแนวทางและเครื่องมือสำหรับการวัดและการประเมินสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลระดับบุคคลที่ได้รับการยอมรับทั้งในเชิงวิชาการและสาธารณะ และสามารถนำไปใช้ร่วมกันได้ เพื่อให้มีข้อมูลสำหรับการวิเคราะห์และวิจัยต่อไป โดยในการวิจัยดังกล่าวควรมีข้อเสนอแนะสำหรับการสร้างเครื่องมือในการวัด ออกแบบวิธีการวัด มีกลไกที่นำเครื่องมือไปใช้ จัดเก็บข้อมูล และทำรายงานต่อสังคมเป็นระยะๆ

2) การวิจัยเพื่อพัฒนาฐานข้อมูลและการวิจัยติดตามสถานการณ์การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลทั้งระดับบุคคลและสังคม เพื่อให้เกิดคลังข้อมูล และกลไกในการติดตาม สำหรับการใช้เป็นพื้นฐานในการกำหนดนโยบาย

3) การวิจัยปฏิบัติการในการพัฒนาชุดความรู้และแนวปฏิบัติที่เป็นรูปธรรมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล โดยจำแนกเป็นกลุ่มเป้าหมายที่ 1 สำหรับเด็กและเยาวชนในช่วงวัยต่างๆ โดยคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายและบริบทที่หลากหลาย ทั้งในการจัดการศึกษาในระบบโรงเรียน การศึกษานอกระบบโรงเรียน และการเรียนรู้ตามอัธยาศัย และกลุ่มเป้าหมายที่ 2 สำหรับบุคคลแวดล้อมเด็กและบุคคลทั่วไป โดยคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมาย ช่องทาง และบริบทที่หลากหลาย

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กรุงเทพมหานคร. (2561). นโยบายของ กสทช. สืบค้น 10 สิงหาคม 2561, จาก <https://goo.gl/NhEFrT>
- การปฏิรูปประเทศด้านสาธารณสุข ด้านสื่อสารมวลชน เทคโนโลยีสารสนเทศ และด้านสังคม. (2561). *ราชกิจจานุเบกษา*. สืบค้น 14 สิงหาคม 2561 จาก http://www.ratchakitcha.soc.go.th/DATA/PDF/2561/A/024_5/1.PDF
- ข่าวสด. (2558, 5 สิงหาคม). *วธ.เผยปชช. โทรร้องเรียนเว็บโป๊-เปลือย-ร้านเกมอื้อ* สังกหน่วยงานที่ดูแล *เร่งตรวจสอบ*. สืบค้น 25 พฤศจิกายน 2560, จาก https://www.khaosod.co.th/view_newsonline.php?newsid=1438758585
- จินตนา ต้นสุวรรณนนท์. (2560). คิดเป็นเห็นต่างสร้างสรรค์เท่าทันสื่อยึดถือคุณธรรม: คุณลักษณะ และทักษะ สำคัญในยุคศตวรรษที่ 21 สำหรับเยาวชนไทย. *Suratthani Rajabhat Journal*, 4(2), 1-20.
- ณัฐนันท์ ศิริเจริญ, กมลรัฐ อินทรทัศน์ และปิยฉัตร ล้อมชวการ. (2561). รูปแบบการสื่อสารเพื่อการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตของเยาวชนไทย. *วารสารศรีปทุมปริทัศน์ ฉบับมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 15(1), 46-57.
- ทัศนีย์ ประธาน และคณะ. (2560). *ความสัมพันธ์ระหว่างความตระหนักและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ของกลุ่มเยาวชนใน 5 จังหวัดชายแดนภาคใต้*. รายงานการประชุม ชาติใหญ่วิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 8 วันที่ 22 มิถุนายน 2560 มหาวิทยาลัย ชาติใหญ่, หน้า 813-827. สืบค้น 8 เมษายน 2562, จาก <https://bit.ly/2VUaMcC>
- ทีมเฉพาะกิจ สำนักประชาสัมพันธ์. (2558). *สร้างเสริมภูมิคุ้มกันทางสังคมเพื่อเด็กและเยาวชนในยุค ดิจิทัล. กลุ่มงานคณะกรรมการกิจการ การพัฒนาสังคมและกิจการเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุคน พิการและผู้ด้อยโอกาส สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา*. สืบค้น 20 พฤศจิกายน 2560, จาก goo.gl/VmhYqT
- นางลักษณ์ วิรัชชัย. (2551, สิงหาคม). *การพัฒนาตัวบ่งชี้การประเมินในการประชุมวิชาการ เปิดขอบ ฟ้าคุณธรรมจริยธรรม. วันที่ โรงแรมแอมบาสเตอร์*
- นภาพร อาษาเพชร. (2560). การรังแกผ่านโลกโซเชียลความรุนแรงที่ต้องแก้ไขและนวัตกรรม การจัดการปัญหา. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม (The Journal of Social Communication Innovation)*, 5(1), 100-106.
- นิพนธ์ ชาญอัมพร และชาติรี ใต้ฟ้าพล. (2558). รูปแบบการดำเนินชีวิตและความคิดเห็นต่อรายการ โทรทัศน์ของเด็กเจนเอเรชั่นแซด. *วารสารการประชาสัมพันธ์และการโฆษณา คณะนิเทศ ศาสตร์*, สืบค้น 10 สิงหาคม 2561, จาก <https://goo.gl/FiLfrZ>
- นิรนาม. (2554). *สรุปหลักสำคัญของ พ.ร.บ. ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551*. สืบค้น 25 พฤศจิกายน 2558, จาก [http://202.28.25.43/kms/sites/default/files/\(03\).doc](http://202.28.25.43/kms/sites/default/files/(03).doc)

- นิเวศนา พูนทรัพย์ทวีกิจ, อานนท์ ทับเที่ยง และทวีศักดิ์ กฤษเจริญ. (2558). พฤติกรรมการชมโทรทัศน์ที่ส่งผลต่อคุณธรรม จริยธรรม เด็กปฐมวัย โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร. *วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์*, 5(1), 87-97.
- ปัทมรา สามารถ และพิมพ์ร่ำไพ เปรมสมิทธิ. (2561). พฤติกรรมการอ่านนิยายภาพของนักเรียนโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม. *วารสารบรรณศาสตร์ มศว*, 11(2), 122-134
- ประชาชาติธุรกิจ (2560). *แรงกระเพื่อมใหม่ ป่วนเม็ดเงินโฆษณาดิจิทัลหมื่นล้าน*. สืบค้น 10 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562, จาก <https://www.prachachat.net/hilight-prachachat/news-2375>
- บุญญพนธ์ พูนสวัสดิ์. (2559). *Digital Natives นักเรียนยุคดิจิทัล กับห้องเรียนบน M-Learning*. สืบค้นเมื่อ 8 เมษายน 2562, จาก <http://www.digitalagemag.com/digital-natives-นักเรียนยุคดิจิทัลกับ-ห้องเรียนบน-m-learning/>
- ผู้จัดการออนไลน์. (2554, 23 มิถุนายน). *เกาหลีใต้ชี้ "อาการติดเกม" ต้องมีมาตรฐานรองรับ*. สืบค้นจาก <http://www.manager.co.th/game/viewnews.aspx?NewsID=9540000076724>
- ฝ่ายบริการความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ. *แนะนำ STKS*. สืบค้น 10 สิงหาคม 2561, จาก <https://www.nstda.or.th/stks/>
- พรทิพย์ เย็นจะบก (2558). *เด็กไทยรู้เท่าทันสื่อ*. กรุงเทพฯ: สำนักเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม
- พระราชบัญญัติกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ พ.ศ. 2558. (2558). *ราชกิจจานุเบกษา ฉบับกฤษฎีกา*, 132(ตอนที่ 21 ก), 30-42
- พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546. (2546). *ราชกิจจานุเบกษาฉบับกฤษฎีกา*, 120(ตอนที่ 95 ก), 1-28
- พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550. (2550). *ราชกิจจานุเบกษาฉบับกฤษฎีกา*, 124(ตอนที่ 27 ก), 4-13
- พระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560. (2560). *ราชกิจจานุเบกษาฉบับกฤษฎีกา*, 134(ตอนที่ 26 ก), 1-12
- พระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550. (2550). *ราชกิจจานุเบกษาฉบับกฤษฎีกา*, 125(ตอนที่ 9 ก), 1-20
- พัชร บอนคำ (2561). *เด็กยุคใหม่รู้เท่าทัน "สื่อดิจิทัล"*. สืบค้น 14 สิงหาคม 2561, จาก <https://goo.gl/hzY2ei>
- พิมพ์สุรางค์ เตชะบุญเสริมศักดิ์. (2556). *เครือข่ายออนไลน์มีผลกระทบต่อผู้ใช้งานทั้งทางบวกและทางลบ*. สืบค้น 10 สิงหาคม 2561, <http://ns2.ph.mahidol.ac.th/phklb/knowledgefiles/5Pimsurang.pdf>
- ภัทริกา วงศ์อนันต์นนท์. (2557). พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน. *วารสารพยาบาลทหารบก*, 57(15), 173-178

- มติชน. (2561) . พิเชฐ แนะใช้ ดิจิทัล ปฏิรูปศึกษา หมอจรัส รับลูกเล็งใส่ในร่าง พ.ร.บ.. สืบค้น 10 สิงหาคม 2561, จาก https://www.matichon.co.th/education/news_939963
- มติชนออนไลน์. (2561). ถอดบทเรียน 6 กรณีศึกษา ช่วย ‘เด็กไทย’ เท่าทันสื่อ. สืบค้น 10 สิงหาคม 2561, จาก <https://www.facebook.com/thainetizen/posts/10153583668313130:0>
- มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย. (2558). Be Smart & Safe Online : ก้าวทันสื่อ รู้ทันสิทธิออนไลน์. สืบค้น 25 พฤศจิกายน 2560, จาก <http://www.inetfoundation.or.th/icthappy/?act=sh&id=MTI3>
- มูลนิธิสถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย(2559). รายงานผลการศึกษาระดับปฐมภูมิ (Final Report) โครงการศึกษาวิจัยการปฏิรูปสื่อเล่มที่ 6 “กลไกการตรวจสอบสื่อภาคประชาชน”: กรุงเทพฯ
- มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย. (2560). ค่ายแกนนำเด็กและเยาวชนรู้เท่าทันสื่อ. สืบค้น 25 พฤศจิกายน 2560, จาก <http://www.inetfoundation.or.th/icthappy/news.php?act=sh&id=MTC0>
- มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย. รู้จักมูลนิธิ. สืบค้น 10 สิงหาคม 2561, จาก <http://www.inetfoundation.or.th/index.php?act=about>
- ยีน ภู่วรรณ. ปัญหาเด็กและเยาวชนไทยกับวิดีโอเกม. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. สืบค้น 25 พฤศจิกายน 2560, จาก www.ku.ac.th/yuen/document/problem_of_game_in_children.doc
- ระเบียบสำนักนายกรัฐมนตรีว่าด้วยคณะกรรมการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์แห่งชาติ พ.ศ. 2551. (2551). ราชกิจจานุเบกษาฉบับกฤษฎีกา, 124 (ตอนพิเศษ 141 ง), 5-8.
- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2550). ทฤษฎีการประเมิน. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- สถาบันรามจิตติ. (2545). ความเป็นมาของโครงการ Child Watch. สืบค้น 25 พฤศจิกายน 2560, จาก <http://www.childwatchthai.org/index.php>
- สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (2560). โครงการจัดทำคู่มือสิทธิเด็กกับแนวทางปกป้องเด็กจากสื่อออนไลน์. กรุงเทพฯ
- สภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ. (2560). ผลการศึกษาและข้อเสนอแนะการปฏิรูปการใช้โซเชียลมีเดีย (Social Media). สืบค้น 20 พฤศจิกายน 2560, จาก library2.parliament.go.th/giventake/content.../d070360-01.pdf
- สาริศา จันทระอำพร และ มฤษฎ์ แก้วจินดา (2559). ภาพการณ์ปัจจุบันกับการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ใน วัยรุ่น. *Journal of graduate studies Valaya Alongkorn Rajabhat University*, 10(1), 83-93.
- สำนักงานคุ้มครองผู้บริโภคในกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์. (2558). การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (MIL) ในยุคดิจิทัล. สืบค้นเมื่อ 16 เมษายน 2562, จาก <https://bit.ly/2KCv5Ha>

- สำนักงานการศึกษาออกโรงเรียน. (2560). *แผนพัฒนาการศึกษาออกกระบวนและการศึกษาตาม*
อัยาศัย พ.ศ. 2560 - 2579 (ร่าง). สืบค้น 20 พฤศจิกายน 2560, จาก
<https://goo.gl/MVM3xC>
- สำนักงานปลัดกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2558). *รายงานผลการดำเนินงานตาม*
นโยบายรัฐบาล. กรุงเทพฯ
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน). (2561). *ETDA นำร่อง ETDA School*
Camp เด็กไทยรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล 4.0. สืบค้น 10 สิงหาคม 2561, จาก
<https://www.etda.or.th/content/fun-and-safe-in-cyberspace.html>
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2561). *สำรวจการมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน*
พ.ศ. 2561. สืบค้น 16 สิงหาคม 2561, จาก <https://goo.gl/MYctgM>
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร. (2559). *การมีการใช้*
เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2559. สืบค้นเมื่อ 8 เมษายน 2562,
 จาก http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/themes/files/icthh_exc_59.pdf
- สุภารักษ์ จูตระกูล. (2559). *ครอบครัวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Literacy) ของดิจิทัลเนทีฟ*
(Digital Natives). Journal of Management Science Chiangrai Rajabhat
University, 11(1), 132-151.
- สุมิตร ผูกพานิช และ ศิวนิต อรรถวุฒิกุล. (2561). *ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันผ่านระบบ*
เครือข่าย อินเทอร์เน็ตด้วยเทคนิคการเขียนสะท้อนความคิดเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน
ระดับชั้นมัธยมศึกษา ตอนปลายในจังหวัดนครปฐม. รายงานการประชุม Graduate School
Mini-Conference. 1(1), 1196-1205.
- หนังสือพิมพ์ข่าว. (2562). *9accounting.* สืบค้น 10 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562, จาก
<http://www.9accounting.com/newspaper.html>
- ห้องสมุดมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (2560). *รายชื่อหนังสือพิมพ์ที่ให้บริการในปัจจุบัน 2560.* สืบค้น 10
 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562, จาก <https://bit.ly/2SoSi1q>
- อินโฟเคส. (2562). *รายงานสถานการณ์และแนวโน้มสื่อไทย ปี 2561.* กรุงเทพฯ
- อุลิสซา ครุฑะเสน (2556). *แนวทางการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน.*
Veridian e-Journal ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ และฉบับ
International Humanities, Social Sciences and arts Current, 6(3), 276-285.
- แผนแม่บทกิจการโทรคมนาคม ฉบับที่ 1 (พ.ศ. 2555 - 2559). (2555). *ราชกิจจานุเบกษาฉบับ*
กฤษฎีกา, 129 (ตอนพิเศษ 63 ง), 2-13
- ไทยเอ็นจีโอ. (2558). *เผยเด็กไทยตกเป็นเหยื่อภัยออนไลน์ เพศ-พนันสูงขึ้น วอนรัฐออกกฎหมายคุม*
สื่อลามกเด็กและตั้งหน่วยงานเฉพาะดูแลปัญหาพนันออนไลน์. สืบค้น 21 พฤศจิกายน
 2558, จาก <http://thaingo.org/thaingo/node/3053>
- เครือข่ายครอบครัวเฝ้าระวังและสร้างสรรค์สื่อ. (2560). *ผลกระทบจากสื่อออนไลน์กับเด็กและ*
ครอบครัว. สืบค้น 20 พฤศจิกายน 2560, จาก <https://goo.gl/rS6iFp>

- เครือข่ายสิทธิเด็กประเทศไทย. *เกี่ยวกับเครือข่าย*. สืบค้น 25 พฤศจิกายน 2560, จาก <https://crccoalitionthailand.wordpress.com/about/>
- เฉลิมชัย พันธุ์เลิศ และคณะ (2554). *กรอบแนวคิดหลักสูตรการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของไทย*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิฟรีดิช เอแบร์ท และสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- เดลินิวส์. (2558). *การใช้โทรศัพท์มือถือของเด็กและเยาวชนไทย*. สืบค้น 10 สิงหาคม 2561, จาก <https://www.dailynews.co.th/>
- เมธาวี จำเนียร และ กรกฎ จำเนียร. (2561). ความรู้ทัศนคติและพฤติกรรมของนักเรียนจังหวัดนครศรีธรรมราชในการใช้สื่อออนไลน์ในการเรียน. *Journal of graduate studies Valaya Alongkorn Rajabhat University*, 12(2), 188-195.
- Jindamanee (2562). *ราคาโฆษณาหนังสือพิมพ์*. สืบค้น 10 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562, จาก <https://bit.ly/2TdYrSF>
- Moneytoknow (2561). *สำรวจเว็บไซต์หนังสือพิมพ์เดือนสิงหาคมเจ้าตลาดร่วรงหนัก-สื่อเล็กยอดพุ่ง*. สืบค้น 10 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562, จาก <https://bit.ly/2U1qQIV>
- Thai Netizen Network. (2558). *การประชุมสมัชชาการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ ประจำปี 2558*. สืบค้น 10 สิงหาคม 2561, จาก <https://bit.ly/2PefXl1>
- Thai Netizen Network. (2558, 24 สิงหาคม). *เด็กไทยรู้ไม่เท่าทันสื่อออนไลน์ เสี่ยงเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวโดยไม่รู้ตัว เนะ คลช.เพิ่ม "ค่านิยมประชากรที่ 13"*. สืบค้น 20 พฤศจิกายน 2560, จาก <https://www.facebook.com/thainetizen/posts/10153583668313130:0>
- Tvdigitalwatch (2562). *เรตติ้งประจำสัปดาห์*. สืบค้น 10 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562, จาก <https://bit.ly/2GY11Wm>

ภาษาอังกฤษ

- £60 million boost to UK children's television. (2017, December 30). GOV.UK. Retrieved from <https://www.gov.uk/government/news/60-million-boost-to-uk-childrens-television>
- Antoninis, M. (2018). *A Global Framework to Measure Digital Literacy*. Retrieved April 16, 2019 from <https://bit.ly/2GikX4l>
- Ang, P., and Nadarajan, B. (1995). *Censorship and Internet: a Singapore Perspective*. Internet Society. Retrieved from <https://www.internetsociety.org>
- Armstrong, A. (2016, February 12). The Independent newspaper confirms an end to print production. *The Telegraph*. Retrieved from <https://goo.gl/9sWXLt>
- Arthur, J. and Cremin, H. (Eds.). (2012). *Debates in citizenship education*. New York: Routledge. Retrieved August 18, 2018, from <https://bit.ly/2MoFpqb>
- Asian Media Landscapes Series: Hong Kong, Taiwan, Singapore and Malaysia. (2014). PR Newswire. Retrieved from <https://goo.gl/1ehHb5>

- BBC Media Literacy Strategy May 2013. (2013) *BBC*. Retrieved from <https://goo.gl/hL9Dov>
- BBC's new Education Strategy to encourage social mobility in the UK. *BBC*. (2018, 8 March). Retrieved from www.bbc.co.uk/mediacentre/latestnews/2018/education-strategy
- BBFC proposed to enforce age verification of online pornography. (2017, December 14). *GOV.UK*. Retrieved from <https://www.gov.uk/government/news/bbfc-proposed-to-enforce-age-verification-of-online-pornography>
- Bell, M. (2017, April 21). In South Korea, being gay is still taboo. *PRI*. Retrieved from <https://www.pri.org/stories/2017-04-21/south-korea-being-gay-still-taboo>
- Benner, T. (2016, September 27). Singapore's Road to Multiculturalism. *Fair Observer*. Retrieved from https://www.fairobserver.com/region/asia_pacific/how-to-overcome-racial-tensions-55645/
- Bloch.M, Lippman.L, Mcphee.C, Moore A.K & Vandivere.S. (2007). Index of the Condition of Children: The Ideal and a Less-than-Ideal U.S. Example Source: Social Indicators Research. *Explore JSTOR*, 2007(84), 291-331. Retrieved June 14, 2018, from <http://www.jstor.org/stable/20734523>
- Bradshaw.J, Richardson.D. (2009). An Index of Child Well-Being in Europe. University of York. Retrieved August 16, 2018, from <https://bit.ly/2MwD6Rf>
- Bromley, M. (2009). Media Landscapes: United Kingdom. *European Journalism Centre*. Retrieved from http://ejc.net/media_landscapes/united-kingdom
- Bryson, W., & Jennings, B. (2014, April 3). UK Government Policy and Funding for the Internet of Things. *Bird & Bird*. Retrieved from <https://goo.gl/VwB6QG>
- Celot, P. 2009. *Study on Assessment Criteria for Media Literacy Levels*. Retrieved from http://ec.europa.eu/assets/eac/culture/library/studies/literacy-criteria-report_en.pdf
- Celot, P. (2014) *Media Literacy European Policy Recommendations: EAVI'S VERSION* [pdf]. Retrieved January 12, 2019, from <https://goo.gl/tdkxDD>
- Child Protection Initiative. (2013). *Save the Children's Child Protection Strategy 2013-2015*. Retrieved August 16, 2018, from <https://bit.ly/1ArQwD4>
- Chung W.C., Yeo H.J., Tan A.C., Tey J., Lim M. and Hon C.W. (2017). *Preparing Students for a New Global Age: Perspectives from a Pioneer 'Future School' in Singapore*. In: Choo S., Sawch D., Villanueva A., Vinz R. (eds) *Educating for the 21st Century*. Singapore: Springer, 389-401.

- Claire. (2017, January 8). Things You Should Never Say in Korea. *Go!Girl Guides*. Retrieved from <http://gogirlguides.com/asia/things-you-should-never-say-in-korea/>
- Code of Practices and Guidelines. (2018, March 1). *IMDA*. Retrieved from <https://www.imda.gov.sg/regulations-licensing-and-consultations/codes-of-practice-and-guidelines>
- Content Regulation. (2017, November 13). *IMDA*. Retrieved from <https://www.imda.gov.sg/regulations-licensing-and-consultations/frameworks-and-policies/content-regulation>
- Creative industries' record contribution to UK economy. (2017, November 29). *GOV.UK*. Retrieved from <https://www.gov.uk/government/news/creative-industries-record-contribution-to-uk-economy>
- Denny, S. (2015, October 31). How South Korea's Growing Multiculturalism Could Complicate Unification. *The Diplomat*. Retrieved from <https://thediplomat.com/2015/10/how-south-koreas-growing-multiculturalism-could-complicate-unification/>
- Doré, L. (2015, July 4). More Britons believe that multiculturalism makes the country worse - not better, says poll. *Independent*. Retrieved from <http://www.independent.co.uk/news/uk/home-news/more-britons-believe-that-multiculturalism-makes-the-country-worse-not-better-says-poll-10366003.html>
- Dornateche-Ruiz, J., Buitrago-Alonso, A., & Moreno-Cardenal, L. (2015). Categorización, selección de ítems y aplicación del test de alfabetización digital online como indicador de la competencia mediática= Categorization, Item Selection and Implementation of an Online Digital Literacy Test as Media Literacy Indicator. *Comunicar*, 22(44), 177-185.
- E-Commerce in Singapore - Statistics and Trends. (2016, January 19). *Go-Globe*. Retrieved from <https://www.go-globe.com/blog/e-commerce-singapore/>
- Fen, G. (2016, May 26). Building Singapore's creative industry. *TODAY*. Retrieved from <http://www.todayonline.com/singapore/building-singapores-creative-industry>
- Foo, S., Majid, S. and Chang, Y.K. (2017). Assessing information literacy skills among young information age students in Singapore. *Aslib Journal of Information Management* 69(3), 335-353.
- Frameworks and Policies. (2017, November 3). *IMDA*. Retrieved from <https://www.imda.gov.sg/regulations-licensing-and-consultations/frameworks-and-policies>

- Frau-Meigs, D., & Torrent, J. (2009). Mapping Media Education Policies in the World: Visions, Programmes and Challenges. [pdf]. New York, NY: UN-Alliance of Civilizations. Retrieved from <http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001819/181917e.pdf>
- Frau-Meigs, Divina, Flores, Julieta, Tort, Françoise, and Velez, Irma. (2014). MIL Policies in Europe [pdf]. Presentation presented at the European Media Literacy Forum 2014, 28 May 2014. Retrieved January 12, 2019, from <https://goo.gl/9yxgpW>
- Global Religious Diversity. (2014, April 4). *Pew Research Center*. Retrieved from <http://www.pewforum.org/2014/04/04/global-religious-diversity/>
- Government launches review into future telecoms infrastructure investment. (2017, November 28). *GOV.UK*. Retrieved from <https://www.gov.uk/government/news/government-launches-review-into-future-telecoms-infrastructure-investment>
- Griffin, A. (2017, May 19). Theresa May to create new internet that would be controlled and regulated by government. *Independent*. Retrieved from <https://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/news/theresa-may-internet-conservatives-government-a7744176.html>
- Grizzle, A. and Singh, J. (2016). 'Five Laws of Media and Information Literacy as Harbingers of Human Rights: A Legacy of Ranganathan's Five Laws of Library Science'. In: Alliance of Civilizations and UNESCO. Media and information literacy: reinforcing human rights, countering radicalization and extremism [pdf]. Retrieved January 8, 2019, from <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000246371>
- International Federation of Red Cross. 2016. *Child Protection Action Plan 2015-2020*. Geneva: International Federation of Red Cross and Red Switzerland.
- Internet access – households and individuals 2017. (2017, August 3). *Office of National Statistics*. Retrieved from <https://goo.gl/SQdKBV>
- Jang, E-J. and Kang, S-J., (2019). *Becoming Me in Third Space: Media Education for North Korean Refugee Youths in South Korea*. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 0 (0): 1-9. Retrieved February 15, 2019 from <https://ila.onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1002/jaal.949>
- Jeong, H.S., Ahn, J.I., Kim, K., Jeon, G., Cho, Y. and Kim, Y.E. (2009). *History, Policy, and Practices of Media Education in South Korea*. In: D. Frau-Meigs and J. Torrent. *Mapping media education policies in the world: visions, programmes*

- and challenges, 111-125*. Retrieved January 12, 2019, from <https://goo.gl/A36W9W>
- Jeong, H.S. (2009). Media Education in South Korea: History, Dynamics and Challenges. In: C.K. Cheung (Ed). *Media Education in Asia*. New York: Springer, 63–78.
- Jolls, T. and Wilson, C. (2014). The Core Concepts: Fundamental to Media Literacy: Yesterday, Today and Tomorrow. *Journal of Media Literacy Education*. 6(2), 68-78.
- Moore, A.K., Brown, B.V., and Scarupa, H.J. (2003). The Uses (and Misuses) of Social Indicators : Implications for Public Policy Child Trends Research Brief . *Source publication 2003-1*. Retrieved August 16, 2018, from www.childtrends.org
- Kemp, S. (2017, February 8). The full guide to Southeast Asia’s digital landscape in 2017. *TechInAsia*. Retrieved from <https://www.techinasia.com/talk/full-guide-southeast-asia-digital-landscape-2017>
- King, D.L., Delfabbro, P.H., Doh, Y.Y., Wu, A.M.S., Kuss, D.J., Pallesen, S., Mentzoni, R., Carragher, N., and Sakuma, H. (2018). Policy and Prevention Approaches for Disordered and Hazardous Gaming and Internet Use: An International Perspective. *Prevention Science*, 19 (2): 233- 249. Retrieved February 15, 2019, from <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/28677089>
- Kohen, A. (2015, January 8). How Korea is transforming into a creative economy. *World Economic Forum*. Retrieved from <https://www.weforum.org/agenda/2015/01/how-korea-is-transforming-into-a-creative-economy/>
- Koltay, T. (2011). The media and the literacies: media literacy, information literacy, digital literacy. *Media, Culture & Society*. 33(2): 211–221.
- Kurki, M. (2013). *Democratic futures: revisioning democracy promotion*. New York: Routledge.
- Kwon, S., and Kim, J. (2014). The cultural industry policies of the Korean government and the Korean Wave. *International Journal of Cultural Policy*. 20(4), pp. 422–439. Retrieved from <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10286632.2013.829052?src=recsys>
- Lee, H. (2016, March 7). England is a more tolerant multicultural society than 5 years ago, study shows. *Mirror*. Retrieved from <https://www.mirror.co.uk/news/uk-news/england-more-tolerant-multicultural-society-7512733>

- Lee, S. (2018, January 1). A snap shot of multiculturalism in South Korea. *The Korea Herald*. Retrieved from <http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20171229000606>
- Lim, S. S., and Nekmat, E. (2009). Media Education in Singapore – New Media, New Literacies? In C.-K. Cheung (Ed.), *Media Education in Asia*, pp. 185-197. Dordrecht: Springer.
- Lim, T. (2017, October 10). The Road to Multiculturalism in South Korea. *Georgetown Journal of International Affairs*. Retrieved from <https://www.georgetownjournalofinternationalaffairs.org/online-edition/2017/10/10/the-road-to-multiculturalism-in-south-korea>
- Lin, T-B., Mokhtar, I.A., and Wang, L-Y. (2015). The construct of media and information literacy in Singapore education system: global trends and local policies. *Asia Pacific Journal of Education*, 35 (4): 423-437, DOI: 10.1080/02188791.2013.860012
- List of radio stations in Singapore. (2018, February 20). *Wikipedia*. Retrieved from https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_radio_stations_in_Singapore
- Livingstone, Sonia. (2004). What is media literacy? *Intermedia*, 32(3). pp. 18-20.
- Livingstone, S., Haddon, L., Gözsig, A. and Ólafsson, K. (2011). *Risks and safety on the internet: the UK report*. Retrieved August 16, 2018, from <https://bit.ly/2L3eef3>
- Lockyer, A., Crick, B. and Annette, J. (Eds.). (2003). *Education for democratic citizenship: Issues of theory and practice*. London: Routledge.
- Lomas, N. (2018, January 3). UK eyeing ‘extremism’ tax on social media giants. *Tech Crunch*. Retrieved from <https://techcrunch.com/2018/01/02/uk-eyeing-extremism-tax-on-social-media-giants/>
- Malik, N. (2017, September 5). Can’t talk about Muslim? It seems we do little else in the UK. *The Guardian*. Retrieved from <https://www.theguardian.com/commentisfree/2017/sep/05/muslims-criticism-religion-right-left-gag-debate>
- McDougall J., Livingstone S., Sefton-Green J., and Fraser P., (2014) Media and Information Policies in the UK [pdf]. ANR TRANSLIT and COST “Transforming Audiences/Transforming Societies”. Retrieved January 12, 2019, from <https://goo.gl/U8V52h>
- McDougall, J. and Pereira, L. *Digital Literacy and Education: Grid Report by Country* [pdf]. (July 2017). Retrieved from https://www.is1401eln.eu/fotos/editor2/meetings/uk_report.pdf

- Media Literacy Council slammed for oversimplifying indications of cyberbullying children. *Coconuts Singapore*, (26 August 2018). Retrieved January 12, 2019, from <https://coconuts.co/singapore/news/media-literacy-council-slammed-oversimplifying-indications-cyberbullying-children/>
- Mihailidis, P. (2016). The Mobile Citizen: How a Media Literate Generation is Reshaping the Global Public Sphere. In: Julie Frechette and Bob Williams (eds). *Media Education for a Digital Generation*. New York, NY: Routledge, 235-243.
- Nitze, Paul H. 2013. 100 Best Practices in Child Protection. The Protection Project at The Johns Hopkins University: Washington, D.C
- Ng, E-Jay. (1 August 2012). *Media Literacy Council is yet another attempt at stifling dissent*. Sgpolitics.net. Retrieved January 12, 2019, from <http://www.sgpolitics.net/?p=7781>
- O'Neill, B. (2010). *Current policy developments in European media literacy*.
- O'Neill, B. (2013). Internet Policies: Online child protection and empowerment in a global context. In D. Lemish (ed.) *The Routledge Handbook of Children, Adolescents and Media*. London: Routledge. Retrieved August 16, 2018, from <https://arrow.dit.ie/cserbk/24/>
- Oppenheimer, D., and Edwards, M. (2012). *Democracy despite itself: Why a system that shouldn't work at all works so well*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Ofcom. (2009). *Audit of learning-related media literacy policy development [pdf]*. Ofcom. Retrieved January 19, 2019, from http://stakeholders.ofcom.org.uk/binaries/research/media-literacy/Education_Policy_Audit_for_1.pdf [8 July 2016]
- Outsmart the Cyber-pandemic: Empower Every Child with Digital Intelligence by 2020. 2018. *DQ Institute*. Retrieved from https://www.dqinstitute.org/2018DQ_Impact_Report/
- Park, H.W. and Biddix, J.P. (2008). Digital media education for Korean youth. *The International Information & Library Review*, 40 (2): 104-111.
- Park, R. (2016, June). Preparing Students for South Korea's Creative Economy: *The Successes and Challenges of Educational Reform*. Retrieved from https://www.asiapacific.ca/sites/default/files/filefield/south_korea_education_report_updated.pdf
- Penetration of leading social networks in Singapore as of 3rd quarter 2017. (2017). *Statista*. Retrieved from <https://www.statista.com/statistics/284466/singapore-social-network-penetration/>

- Policy paper: 2010-2015 government policies: media and creative industries. (2015, May 8). *GOV.UK*. Retrieved from <https://goo.gl/H7N8bN>
- Ramirez, E. (2017, January 31). Nearly 100% Of Households In South Korea Now Have Internet Access, Thanks To Seniors. *Forbes*. Retrieved from <https://goo.gl/QVXgKs>
- Schilder, E., Lockee, B. and Saxon, D.P. (2016). The Challenges of Assessing Media Literacy Education. *Journal of Media Literacy Education*. 8 (1), 32–48.
- Seok, S. & DaCosta, B. (2017). Digital literacy of youth and young adults with intellectual disability predicted by support needs and social maturity. *Assistive Technology*, 29(3): 123-130, DOI: 10.1080/10400435.2016.1165759
- Sim, W. (2015, November 8). The race issue: How far has Singapore Come?. *The Strait Times*. Retrieved from <http://www.straitstimes.com/politics/the-race-issue-how-far-has-singapore-come>
- Singapore: Freedom of the Press 2016. (2016). *Freedom House*. Retrieved from <https://freedomhouse.org/report/freedom-press/2016/singapore>
- Singapore's creative economy is in full bloom. (2017, September 28). *Wallpaper*. Retrieved from <https://www.wallpaper.com/w-bespoke/singapore-passion-made-possible>
- Silver, Aviva. (2009). A European Approach to Media Literacy: Moving toward an Inclusive Knowledge Society. In: Divina Frau-Meigs and Jordi Torrent (eds.) *Mapping Media Education Policies in the World: Visions, Programmes, and Challenges*, 11-13. New York, NY: The United Nations-Alliance of Civilizations in co-operation with Grupo Comunicar.
- So, K. & Kang, J. (2014). Curriculum Reform in Korea: Issues and Challenges for Twenty-first Century Learning. *Asia-Pacific Edu Res*, 23(4): 795–803.
- South Korea. (n.d.). *Press Reference*. Retrieved from <http://www.pressreference.com/Sa-Sw/South-Korea.html>
- South Korea: Freedom of the Press 2016. (2016). *Freedom House*. Retrieved from <https://freedomhouse.org/report/freedom-press/2016/south-korea>
- South Korea Media Landscape. (2015). *PR Newswire*. Retrieved from <https://www.itv-asia.com/market-research/525-south-korea-media-landscape>
- Strandling, R. and Rowe, C. (2009). *Handbook on values for life in a democracy*. n.p.: Council of Europe.
- Tan, A. (2017, January 4). 7 in 10 Singaporeans use social media on mobile, double global average: survey. *The Business Times*. Retrieved from

- <http://www.businesstimes.com.sg/consumer/7-in-10-singaporeans-use-social-media-on-mobile-double-global-average-survey>
- Techataweewan, W., and Prasertsin, U. (2018). *Development of digital literacy indicators for Thai undergraduate students using mixed method research. Kasetsart Journal of Social Sciences*, 39(2), 215-221.
- Television in Singapore. (2018, March 3). *Wikipedia*. Retrieved from https://en.wikipedia.org/wiki/Television_in_Singapore
- Television in South Asia. (2018, January 6). *Wikipedia*. Retrieved from https://en.wikipedia.org/wiki/Television_in_South_Korea
- TODAY's readership rises, bucking newspaper trend. (2016, November 4). *Today*. Retrieved from <https://www.todayonline.com/singapore/todays-readership-rises-bucking-newspaper-trend>
- Top 20 Countries with the Highest Number of Internet Users. (n.d.). *Internet World Stat*. Retrieved from <https://www.internetworldstats.com/top20.htm>
- Tripathi, S. (2017, March 16). Another reason to consider South Korea's 'creative economy'. *TechInAsia*. Retrieved from <https://www.techinasia.com/talk/reason-consider-south-korea-creative-economy>
- Turner, K. H, Jolls, T., Hagerman, M.S., O'Byrne, W., Hicks, T., Eisenstock, B., Kristine E. and Pytash, K. E. Developing Digital and Media Literacies in Children and Adolescents. *PEDIATRICS*. 140 (2), 122 – 128.
- UK Paper on the Roles of Governments in Internet Governance [doc]. (2013, October 28). *GOV.UK*. Retrieved from <https://goo.gl/5Z2J19>
- UNESCO. Policy Brief: Digital Literacy in Education [pdf]. UNESCO, May 2011. Available at: <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002144/214485e.pdf> [8 July 2016]
- _____. 2013. *Global Media and Information Literacy Assessment Framework: Country Readiness and Competencies*. Retrieved from <http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002246/224655e.pdf>
- _____. 2016. Conference on Digital Citizenship Education in Asia Pacific: Outcome Document. *UNESCO*. Retrieved from <https://goo.gl/pF5xcl>
- UNICEF. (2016a). *Child protection in the digital age National responses to online child sexual abuse and exploitation in ASEAN Member States*. Retrieved August 16, 2018, from <https://uni.cf/2eCVUJp>
- UNICEF. (2016b). *Protecting Children from Online Sexual Exploitation*. Retrieved August 16, 2018, from <https://uni.cf/2MyFXJs>

- United Kingdom: Freedom of the Press 2016. (2016). *Freedom House*. Retrieved from <https://freedomhouse.org/report/freedom-press/2016/united-kingdom>
- Valenza, Joyce. (2017, February 20). UNESCO launches Five Laws of Media and Information Literacy (MIL). *School Library Journal*. Retrieved January 8, 2019, from <http://blogs.slj.com/neverendingsearch/2017/02/20/unesco-launches-five-laws-of-media-and-information-literacy-mil/>
- Wallis, R. and Buckingham, D. (2016). Media literacy: the UK's undead cultural policy. *International Journal of Cultural Policy*. DOI: 10.1080/10286632.2016.1229314 (p.1-17)
- Webber, S. and Johnston, B. (2017). Information literacy: conceptions, context and the formation of a discipline. *Journal of Information Literacy*. 11(1): 156-183.
- Weiner, S. (2011). Information literacy and the Workforce: A Review. *Education Libraries*. 34 (2), 7-14
- Westheimer, J. (2015). *What kind of citizen*. New York: Teachers College.
- Weninger, C. (2017a). Media literacy education in Singapore: Connecting theory, policy and practice. In: K. Chan, K. Zhang, & A. Lee (Eds.), *Multidisciplinary approaches to media literacy*. Beijing: Communication University of China Press, 399-416, Retrieved January 12, 2019, from http://www.academia.edu/27323564/Media_literacy_education_in_Singapore_Connecting_theory_policy_and_practice
- Weninger, C. (2017b). The “vernacularization” of global education policy: media and digital literacy as twenty-first century skills in Singapore, Asia Pacific. *Journal of Education*. 37(4), 1-17. DOI: 10.1080/02188791.2017.1336429
- Wulczyn et al. 2010 *Adapting a Systems Approach to Child Protection: Key Concepts and Considerations*. New York: United Nations Children's Fund.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

กำหนดการประชุม Focus Group

กลุ่มเด็กและเยาวชน

กำหนดการประชุม Focus Group กลุ่มเด็กและเยาวชน
เรื่อง สถานการณ์การใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนไทย
วันที่ ๑๐-๑๑ กุมภาพันธ์ พ.ศ.๒๕๖๑
ณ โรงแรม มิราเคิล แกรนด์ (หลักสี่)

วันเสาร์ที่ ๑๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๑

เวลา ๐๙.๓๐ – ๑๐.๐๐ น.

ลงทะเบียน

เวลา ๑๐.๐๐ – ๑๐.๑๐ น.

กล่าวต้อนรับและแนะนำโครงการวิจัย
โดย คุณเข้มพร วิรุณราพันธ์ หัวหน้าโครงการฯ

เวลา ๑๐.๑๐ – ๑๐.๓๐ น.

กิจกรรมสานสัมพันธ์

โดย ผศ.อรรถพล อนันตวรสกุล
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เวลา ๑๐.๓๐ – ๑๒.๐๐ น.

กระบวนการ Focus Group เด็กและเยาวชน จำนวน ๔ กลุ่ม

เวลา ๑๒.๐๐ – ๑๓.๐๐ น.

รับประทานอาหารกลางวัน

เวลา ๑๓.๐๐ – ๑๔.๓๐ น.

กระบวนการ Focus Group (ต่อ)

เวลา ๑๔.๓๐ – ๑๕.๐๐ น.

รับประทานอาหารว่าง

เวลา ๑๕.๐๐ – ๑๖.๐๐ น.

นำเสนอข้อมูลสะท้อนกลับให้ผู้เข้าประชุม โดย ทีมกล้าก้าว

วันอาทิตย์ที่ ๑๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๑

เวลา ๐๙.๐๐ – ๑๐.๐๐ น.

ลงทะเบียน

เวลา ๑๐.๐๐ – ๑๐.๔๕ น.

นำเสนอสถานการณ์การใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและ
เยาวชนไทย เพื่อนำไปสู่การพัฒนาข้อเสนอแนะในการพัฒนา
ระบบการคุ้มครองทางสังคมในเด็กและเยาวชน

โดย อาจารย์ ดร.ณภัทร เรืองนภากุล

คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้

เวลา ๑๐.๔๕ – ๑๑.๓๐ น.

ผู้เข้าประชุมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

เวลา ๑๑.๓๐ – ๑๒.๐๐ น.

สรุปและปิดการประชุม

โดย คุณเข้มพร วิรุณราพันธ์ หัวหน้าโครงการฯ

เวลา ๑๒.๐๐-๑๓.๐๐ น.

รับประทานอาหารกลางวัน

แนวคำถามการประชุม Focus Group กลุ่มเด็กและเยาวชน

หมวด	สิ่งที่ต้องการทราบ	ประเด็นคำถาม	คำถามย่อย
Media (สื่อเก่า – ออฟไลน์ – สื่อใหม่ -ออนไลน์)			
พฤติกรรมการใช้สื่อ	พฤติกรรมการใช้สื่อดั้งเดิม และประเภทการใช้งานสื่อ	• สื่อที่ใช้มีประเภทอะไรบ้าง • ระยะเวลาในการใช้สื่อ • เข้าถึงสื่อได้อย่างไร	• ทำไมเลือกใช้สื่อประเภทดังกล่าว (ความยาก/ง่าย/ความนิยม/ไลฟ์สไตล์) • ทำไมเลือกใช้เวลาในการเข้าถึงสื่อ ทำไมไม่ใช้เวลาอื่น (สะดวก/ตรงกับเพื่อน) • รู้สึกว่าใช้เวลากับสื่อมากหรือน้อยไปหรือไม่
สมรรถนะและการเท่าทันสื่อ	ความสามารถเข้าถึงสื่อ (access)	• เข้าถึงได้อย่างไร • อุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงสื่อ • รู้เรื่องการเข้าถึงสื่ออย่างถูกกฎหมายและปลอดภัยหรือไม่	• มีผู้สนับสนุนหรือสอนให้ใช้สื่อหรือไม่ • ลิขสิทธิ์สื่อมีผลต่อการใช้สื่อหรือไม่ • มีการจัดการความปลอดภัย ความเป็นส่วนตัวอย่างไร • คิดว่าสิ่งที่ต้องระวังในการสื่อคืออะไร
	ปัจจัยและบริบททางสังคมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อ	• ต้นแบบหรือไอดอลที่มีผลต่อการใช้สื่อ (เพื่อน ครอบครัว ครู หรือใคร) • สังคมหรือสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อการใช้สื่อ	• ทำไมจึงมีอิทธิพลต่อการใช้สื่อของเรา • ใครมีส่วนในการห้ามในการใช้สื่อ (บุคคล หรือกฎหมาย ระเบียบ)

หมวด	สิ่งที่ต้องการทราบ	ประเด็นคำถาม	คำถามย่อย
	ทักษะการวิเคราะห์/ประเมินสื่อ (analysis and evaluation)	- วิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของสื่อได้ - เข้าใจกระบวนการสร้างสื่อ - วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายของสื่อ - เปรียบเทียบความแตกต่างของเนื้อหาสื่อ - เข้าใจความหมายแฝง	- เวลาเสพสื่อได้ทบทวนว่าใครเป็นเจ้าของสื่อหรือไม่ - เวลาเสพสื่อได้ทบทวนว่าเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของสารที่ต้องการสื่อคืออะไรหรือไม่ - เมื่อเสพสื่อเชื่อทันทีหรือไม่ เชื่อเพราะอะไร/ไม่เชื่อเพราะอะไร ได้มีการค้นหาเปรียบเทียบกับสื่ออื่นๆ เพิ่มเติมหรือไม่
	ทักษะการสร้างสรค์สื่อ (create)	ความรู้และสามารถในการสร้างสื่อด้วยตนเอง	- เคยสร้างสื่อหรือมีส่วนในการผลิตสื่อบ้างหรือไม่ สื่ออะไร ทำไมจึงต้องสร้างสื่อนั้น มีส่วนร่วมอย่างไรบ้าง - เมื่อมีโอกาสผลิตสื่อได้มีการคำนึงผลกระทบต่อผู้อื่นหรือไม่ อย่างไร - ในการใช้ดิจิทัลมีบทบาทเป็นคนใช้ดิจิทัล หรือคนผลิตดิจิทัลอะไรบ้าง มี account ในแพลตฟอร์มไหนบ้าง ใช้เพื่ออะไร (สื่อสารปกติ/ธุรกิจ/channel นำเสนอ content สื่อ) - มีการส่งต่อดิจิทัลอย่างไร (แชร์ หรือส่งต่อทางแพลตฟอร์มอื่น) - ในการมีปฏิสัมพันธ์ผ่านดิจิทัลหรือผลิตสื่อมีการคำนึงผลกระทบต่อผู้อื่นอย่างไร

หมวด	สิ่งที่ต้องการทราบ	ประเด็นคำถาม	คำถามย่อย
ความเป็นพลเมือง ในระบบ ประชาธิปไตย	การมีส่วนร่วมในการพัฒนาสื่อใน ฐานะผู้บริโภคสื่อ (reflect and act)	• เวลาใช้หรือผลิตสื่อนั้นได้มีส่วนร่วมใน การพัฒนาสื่อต่างๆ หรือไม่ เช่น การตรวจสอบ การท้วงติง	• เวลาเสพสื่อเคยมีเนื้อหาสื่อที่ทำให้คุณคิดว่าไม่ เหมาะสมหรือไม่ แล้วมีปฏิกิริยาอย่างไร (ร้องเรียน ตรวจสอบ) • เคยได้ร่วมลงชื่อรณรงค์เกี่ยวกับสื่อหรือไม่ อย่างไร ทำไมตัดสินใจร่วม • คิดว่าตนเองจะมีส่วนร่วมในการพัฒนาสื่อในฐานะ ผู้บริโภคสื่ออย่างไร
Information – ข้อมูลข่าวสาร			
พฤติกรรมการใช้ ข้อมูลสารสนเทศ	พฤติกรรมการใช้ข้อมูลและ ประเภทการของใช้ข้อมูล สารสนเทศ	• ข้อมูลที่ใช้มีประเภทอะไรบ้าง • เลือกใช้ข้อมูลได้ตามความต้องการของ ตัวเอง • การเข้าถึงข้อมูล	• โดยปกติต้องการข้อมูลอะไรบ้าง ถ้าสุดข้อมูลที่ ค้นหาคืออะไร • ใช้ช่องทางไหนในการหาข้อมูล และหากไม่ได้ข้อมูล ที่ต้องการจะอย่างไร
สมรรถนะ+การเท่า ทันข้อมูล สารสนเทศ	ความสามารถเข้าถึงข้อมูล สารสนเทศ (access)	• เข้าถึงข้อมูลสารสนเทศได้อย่างไร • อุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงข้อมูลสารสนเทศ	• มีผู้สนับสนุนหรือสอนให้ใช้ข้อมูลสารสนเทศหรือไม่
	ปัจจัยและบริบทที่ส่งผลต่อ พฤติกรรมการใช้ข้อมูล สารสนเทศ	• ใครที่เป็นต้นแบบหรือไอดอลที่มีผลต่อ การใช้ข้อมูลสารสนเทศ • สังคมหรือสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อการใช้ ข้อมูลสารสนเทศ	• ใครมีส่วนในการสนับสนุนในการใช้ข้อมูล สารสนเทศ • ใครมีส่วนในการห้ามในการใช้ข้อมูลสารสนเทศ (เพื่อน/ครอบครัว/โรงเรียน?)

หมวด	สิ่งที่ต้องการทราบ	ประเด็นคำถาม	คำถามย่อย
ทักษะการเท่าทัน ข้อมูลสารสนเทศ	ทักษะการวิเคราะห์/ประเมิน ข้อมูลสารสนเทศ	• วิจารณ์ญาณในการรับข้อมูลสารสนเทศ • สามารถตัดสินใจและประเมินคุณค่าสื่อ สารสนเทศได้ • ตระหนักถึงผลกระทบของการส่งต่อสื่อ สารสนเทศที่จะกระทบต่อบุคคลอื่น	• เมื่อได้รับข้อมูลได้ทบทวนว่าใครเป็นเจ้าของข้อมูล สารสนเทศหรือไม่ • เมื่อได้รับข้อมูลได้ทบทวนว่าเป้าหมายและ วัตถุประสงค์ของข้อมูลที่ต้องการสื่อคืออะไรหรือไม่ • เมื่อได้รับข้อมูล เชื่อทันทีหรือไม่ เชื่อเพราะอะไร/ ไม่เชื่อเพราะอะไร ส่งต่อข้อมูลหรือไม่
	ทักษะในการสร้างสรรค์ข้อมูล สารสนเทศ	• มีความรู้และความสามารถในการสร้าง ข้อมูลสารสนเทศด้วยตนเองได้ • ตระหนักถึงเป้าประสงค์ในฐานะผู้สร้าง ข้อมูล เผยแพร่ และส่งต่อข้อมูลอย่างมี จริยธรรมและรับผิดชอบต่อในฐานะพลเมือง	• ในการใช้ข้อมูลสารสนเทศมีบทบาทเป็นคนใช้ ข้อมูล หรือคนผลิตข้อมูล/ข้อมูลอะไรบ้าง • มีการส่งต่อข้อมูลอย่างไร • ในการมีปฏิสัมพันธ์ผ่านสื่อมีการคำนึงผลกระทบ ต่อผู้อื่นอย่างไร
ความเป็นพลเมือง ในระบบ ประชาธิปไตย	การมีส่วนร่วมในการพัฒนาสื่อใน ฐานะผู้บริโภคสื่อ (reflect and act)	• เวลาใช้หรือผลิตสื่อนั้นได้มีส่วนร่วมใน การพัฒนาสื่อต่างๆ หรือไม่ เช่น การตรวจสอบ การท้วงติง	• เวลาค้นหาข้อมูลสารสนเทศเคยมีเนื้อหาที่ทำให้ถูก คิดว่าเป็นไม่เหมาะสมหรือไม่ แล้วมีปฏิกิริยาอย่างไร (ร้องเรียน ตรวจสอบ) • เคยได้ร่วมลงชื่อรณรงค์เกี่ยวกับสื่อหรือไม่ • คิดว่าตนเองจะมีส่วนร่วมในการพัฒนาสื่อในฐานะ ผู้บริโภคสื่ออย่างไร

หมวด	สิ่งที่ต้องการทราบ	ประเด็นคำถาม	คำถามย่อย
Digital (เทคโนโลยีดิจิทัล – เครื่องมือสื่อสาร-เครือข่าย)			
พฤติกรรมการใช้ดิจิทัล	พฤติกรรมการใช้ดิจิทัลและประเภทการของใช้งานดิจิทัล	• เทคโนโลยีดิจิทัล/เครื่องมือสื่อสาร/เครือข่ายสื่อสารที่ใช้มีประเภทอะไรบ้าง • ระยะเวลาในการใช้ • เข้าถึงดิจิทัลได้อย่างไร	• ทำไมเลือกใช้ดิจิทัลประเภทดังกล่าว (ความยาก/ง่าย/ความนิยม/ไลฟ์สไตล์) • ทำไมเลือกใช้เวลานั้นในการเข้าถึงดิจิทัล (สะดวก/ตรงกับเพื่อน เพื่อนใช้) • รู้สึกรู้สีกว่าใช้เวลากับดิจิทัลมากหรือน้อยไปหรือไม่ทำไม
สมรรถนะ - ทักษะการเท่าทันดิจิทัล	ความสามารถเข้าถึงดิจิทัล	• เข้าถึงได้อย่างไร • อุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงดิจิทัล • รู้เรื่องเข้าถึงดิจิทัลอย่างถูกกฎหมายและปลอดภัยหรือไม่	• มีผู้สนับสนุนหรือสอนให้ใช้ดิจิทัลหรือไม่ • กฎหมายดิจิทัลมีผลต่อการใช้ดิจิทัลหรือไม่ • มีการจัดการความปลอดภัย ความเป็นส่วนตัวอย่างไร • คิดว่าสิ่งที่ต้องระวังในการใช้ดิจิทัลคืออะไร
	ปัจจัยและบริบทที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้ดิจิทัล	• ต้นแบบหรือไอดอลที่มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล/เครื่องมือสื่อสาร/เครือข่ายสื่อสาร • สังคมหรือสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อการใช้ดิจิทัล	• ใครมีส่วนในการสนับสนุนในการใช้ดิจิทัล • ใครมีส่วนในการห้ามในการใช้ดิจิทัล
	ทักษะการวิเคราะห์/ประเมินดิจิทัล	• วิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของดิจิทัลได้ • เข้าใจกระบวนการสร้างดิจิทัล • วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายของดิจิทัล	• เวลาใช้เทคโนโลยีดิจิทัล/เครื่องมือสื่อสาร/เครือข่ายสื่อสารได้ทบทวนว่าใครเป็นเจ้าของหรือไม่ ความปลอดภัยอย่างไร อาจมีอันตรายอย่างไร

หมวด	สิ่งที่ต้องการทราบ	ประเด็นคำถาม	คำถามย่อย
		• เปรียบเทียบความแตกต่างของเนื้อหาดิจิทัล	• มีการค้นหาเปรียบเทียบเทคโนโลยีดิจิทัล/เครื่องมือสื่อสาร/เครือข่ายสื่อสารอื่นๆ เพิ่มเติมหรือไม่
	ทักษะในการสร้างสรรค์ดิจิทัล	• ความรู้และความสามารถในการสร้างเทคโนโลยีดิจิทัล/เครื่องมือสื่อสาร/เครือข่ายสื่อสารด้วยตนเอง • ตระหนักถึงเป้าประสงค์ในฐานะผู้สร้างเทคโนโลยีดิจิทัล/เครื่องมือสื่อสาร/เครือข่ายสื่อสาร เผยแพร่ และส่งต่อ/ใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรมและรับผิดชอบต่อในฐานะพลเมือง	• ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล/เครื่องมือสื่อสาร/เครือข่ายสื่อสารมีบทบาทเป็นคนใช้หรือคนสร้างเทคโนโลยีดิจิทัลอะไรบ้าง มี account ในแพลตฟอร์มไหนบ้าง ใช้เพื่ออะไร • มีการส่งต่อเทคโนโลยีดิจิทัล/เครื่องมือสื่อสาร/เครือข่ายสื่อสารใช้อย่างไร คำนึงถึงผู้อื่นอย่างไร
ความเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตย	การมีส่วนร่วมในการพัฒนาสื่อดิจิทัลในฐานะผู้บริโภคสื่อ	• เวลาใช้หรือผลิตเทคโนโลยีดิจิทัล/เครื่องมือสื่อสาร/เครือข่ายสื่อสารนั้นได้มีส่วนร่วมในการพัฒนาสื่อต่างๆ หรือไม่ เช่น การตรวจสอบ การท้วงติง • ประสบการณ์ในการร่วมกิจกรรมรณรงค์การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	• เวลาเสพสื่อดิจิทัลเคยมีเนื้อหาสื่อที่ทำให้คุณคิดว่าไม่เหมาะสมหรือไม่ แล้วมีปฏิกิริยาอย่างไร (ร้องเรียน ตรวจสอบ) • เคยได้ร่วมลงชื่อรณรงค์เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล/เครื่องมือสื่อสาร/เครือข่ายสื่อสาร หรือไม่ อย่างไร ทำไมตัดสินใจร่วม • คิดว่าตนเองจะมีส่วนร่วมในการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัล/เครื่องมือสื่อสาร/เครือข่ายสื่อสารในฐานะผู้บริโภคสื่อในยุคดิจิทัลอย่างไร

หมวด	สิ่งที่ต้องการทราบ	ประเด็นคำถาม	คำถามย่อย
ข้อเสนอแนะ	ต้องการการดูแลด้าน ความปลอดภัยในใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลอย่างไร	คิดว่าเด็กและเยาวชนต้องการการดูแลด้าน การใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลอย่างไร	
	ข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรม ด้านการใช้สื่อให้กับเด็กและ เยาวชน	หากมีการจัดกิจกรรมด้านนี้อีกครั้งอยากให้ จัดรูปแบบใดจึงจะเข้าถึงกลุ่มเด็กและ เยาวชน	

รายชื่อผู้เข้าร่วมประชุม Focus Group กลุ่มเด็กและเยาวชน

ที่	ชื่อ	สังกัด/ภาค
1	นายสิทธิศักดิ์ สุขแก้ว	คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
2	นายสุทัศน์ สุขแก้ว	คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
3	นายสหภาพ สุระเสียง	คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
4	นายณัฐพัชร ไชยชาติ	คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
5	นายจิราเวธ กันทโว	กลุ่มพลังเหนือ
6	นายภูวนัย โนจิตร	กลุ่มพลังเหนือ
7	นายฤทธิพันธ์ วิจิตรพร	กลุ่มพลังเหนือ
8	นายธนพล กัวยะระกุล	กลุ่มพลังเหนือ
9	นายธนภัทร เพ็ญผ่อง	กลุ่มพลังเหนือ
10	นายธัญญากาจน์ ภิรมย์ภัทรกุล	กลุ่มพลังเหนือ
11	นางสาวโสธิดา ชัยมงคล	กลุ่มพลังเหนือ
12	นางสาวนาริรัตน์ ปัญโญใหญ่	กลุ่มพลังเหนือ
13	นางสาวรมณียา เวชเจริญ	กลุ่มพลังเหนือ
14	นายสมคิด	รร.ชุมชนสนั่นพอง อ.สังขละ จ.กาญจนบุรี
15	นายศุภชัย	รร.ชุมชนสนั่นพอง อ.สังขละ จ.กาญจนบุรี
16	นายประสาน โสภักดิ์สมัย	รร.ชุมชนสนั่นพอง อ.สังขละ จ.กาญจนบุรี
17	นางสาววรรณพร	รร.ชุมชนสนั่นพอง อ.สังขละ จ.กาญจนบุรี
18	นางสาวมือเสาะ	รร.ชุมชนสนั่นพอง อ.สังขละ จ.กาญจนบุรี
19	นางสาวปาริชาติ คงนาคดี	รร.ชุมชนสนั่นพอง อ.สังขละ จ.กาญจนบุรี
20	นางสาวสุนารี ชุมมณี	รร.ชุมชนสนั่นพอง อ.สังขละ จ.กาญจนบุรี
21	นางสาวมะลิ กัตติมาสดใส	รร.ชุมชนสนั่นพอง อ.สังขละ จ.กาญจนบุรี
22	นางสาวกาญจนา หล้าสาย	เครือข่ายบางกอกนี้...ดีจัง
23	นายอดุลย์ ผิวงาม	เครือข่ายบางกอกนี้...ดีจัง
24	นายเทวราช รัตนกำเนต	เครือข่ายบางกอกนี้...ดีจัง
25	นายศุภณัฐ ธรรมประวิตร	เครือข่ายบางกอกนี้...ดีจัง
26	นายสุวิชัย อิทธิสุนทร	เครือข่ายบางกอกนี้...ดีจัง
27	นายญาณพล ฉัตรแก้วมณีวงศ์	เครือข่ายบางกอกนี้...ดีจัง
28	นางสาวเกษร แสนสิงห์	เครือข่ายบางกอกนี้...ดีจัง
29	นางสาววิจิตา ชำนิพงษ์	เครือข่ายบางกอกนี้...ดีจัง
30	นางสาวนฤมล พิมพ์งาม	เครือข่ายบางกอกนี้...ดีจัง

ที่	ชื่อ	สังกัด/ภาค
31	นางสาววรรณภา ศิริเคียนทอง	เครือข่ายบางกอกนี้...ดีจัง
32	นายภัทรินทร์ ยงยุทธ	รร.ราชวินิต มัธยม
33	นายเจตพล เซอร์ประยูร	รร.ราชวินิต มัธยม
34	นายธนกฤต นักรธรรม	รร.ราชวินิต มัธยม
35	นายณฤเบศร เพ็งนาม	รร.ราชวินิต มัธยม
36	นายธรรธร จงสกุล	รร.ราชวินิต มัธยม
37	นางสาววิราพร สุวรรณน้อย	รร.ราชวินิต มัธยม
38	นางสาวกรรหทัย มั่งคั่ง	รร.ราชวินิต มัธยม
39	นายอนุรักษ บุตรดาศ	-
40	นายสังวาลย์ ยุติพงศ์	-
41	นายธนະสิทธิ์ วีรยุทธเสนีย์	-
42	นายสิวลัย พักเสื่อ	-

ภาพกิจกรรมประชุม Focus Group กลุ่มเด็กและเยาวชน



ภาคผนวก ข

กำหนดการประชุม Focus Group

กลุ่มภาครัฐ/สถาบันการศึกษา/องค์กรพัฒนาเอกชน/ผู้ประกอบการ/สื่อมวลชน

กำหนดการประชุม Focus Group

กลุ่มภาครัฐ/สถาบันการศึกษา/องค์กรพัฒนาเอกชน/ผู้ประกอบการ/สื่อมวลชน
เรื่องสถานการณ์การใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กและเยาวชนไทย รวมทั้งนโยบาย แนวทาง
รูปแบบ และภาคส่วนที่เกี่ยวข้องในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล
วันอังคารที่ ๑๒-๑๓ กุมภาพันธ์ พ.ศ.๒๕๖๑
ณ โรงแรม มิราเคิล แกรนด์ (หลักสี่)

เวลา ๑๒.๐๐-๑๓.๐๐ น.	ลงทะเบียน และรับประทานอาหารกลางวันร่วมกัน
เวลา ๑๓.๐๐-๑๓.๑๕ น.	กล่าวต้อนรับและแนะนำโครงการวิจัย โดย คุณเข้มพร วิรุณราพันธ์ หัวหน้าโครงการฯ
เวลา ๑๓.๑๕-๑๓.๔๐ น.	นำเสนอผลการศึกษาศถานการณ์การใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของ เด็กและเยาวชนไทย รวมทั้งนโยบาย แนวทาง รูปแบบ และภาคส่วน ที่เกี่ยวข้องในการดำเนินงานเรื่องรู้เท่าทันสื่อฯ (ประเทศไทย) โดย อาจารย์ ดร.ณภัทร เรืองนภากุล คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้
เวลา ๑๓.๔๐-๑๔.๐๐ น.	นำเสนอผลการศึกษานโยบาย แนวทาง รูปแบบ และภาคส่วนที่ เกี่ยวข้องในดำเนินงานเรื่องรู้เท่าทันสื่อฯ (กรณีศึกษาในต่างประเทศ) โดย อาจารย์ ดร.พรรษาสิริ กุหลาบ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
เวลา ๑๔.๐๐-๑๔.๓๐ น.	ผู้เข้าประชุมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
เวลา ๑๔.๓๐-๑๖.๐๐ น.	กระบวนการ Focus Group มีจำนวน ๒ กลุ่ม กลุ่มที่ ๑ ภาครัฐ และกลุ่มที่ ๒ ภาคสถาบันการศึกษา
เวลา ๑๖.๐๐-๑๖.๑๐ น.	ส่งแบบสัมภาษณ์พร้อมรับของขอบคุณ และรับประทานอาหารว่าง
เวลา ๑๖.๑๐-๑๖.๓๐ น.	นำเสนอข้อมูลสะท้อนกลับให้ผู้เข้าประชุมรับทราบ เพื่อเพิ่มเติมข้อมูล โดย ทีมกล้าก้าว สรุปและปิดการประชุม โดย คุณเข้มพร วิรุณราพันธ์ หัวหน้าโครงการฯ

แนวคำถามการประชุม Focus Group
กลุ่มภาครัฐ/สถาบันการศึกษา/องค์กรพัฒนาเอกชน/ผู้ประกอบการ/สื่อ

หมวด	สิ่งที่ต้องการทราบ	ประเด็นคำถาม	คำถามย่อย
นโยบายการรู้เท่าทันสื่อ	นโยบายด้านการทำงานเรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และ ดิจิทัล	• มีความเข้าใจเรื่องสื่อ สารสนเทศ และ ดิจิทัลอย่างไร • ในองค์กรมีนโยบายด้านการทำงานเรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของ องค์กรอย่างไร	• นโยบายด้านการทำงานเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลดังกล่าวสอดคล้องกับ ยุทธศาสตร์หรือปรัชญาของหน่วยงานอย่างไร/ หรือมีการปรับยุทธศาสตร์ให้สอดคล้องกับยุค สมัยอย่างไร
แนวทาง การดำเนินงาน	แนวทาง และรูปแบบ การดำเนินงานเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล	• แนวทาง และรูปแบบการดำเนินงานเรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของ องค์กร (ในอดีต/ปัจจุบัน/แผนในอนาคต/ ต่อกลุ่มเป้าหมายใด/เด็กและเยาวชน?) (กิจกรรม/การรณรงค์/รายวิชา/การสอน/ การส่งเสริม/งบประมาณ) • รูปแบบการทำงานเป็นการส่งเสริม สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อระดับใด (การเข้าถึง/วิเคราะห์ ประเมิน/ การสร้างสรรค์) • รูปแบบการทำงานเป็นการเสริมสร้าง ความเป็นพลเมือง	• รูปแบบการดำเนินงานในอดีตเป็นอย่างไร • มีการแยกเป็นด้านสื่อ ด้านสารสนเทศ และด้าน ดิจิทัลหรือไม่ • กลุ่มเป้าหมายใด • ผลการงานดำเนินเป็นอย่างไร • โครงการใดทำแล้วประสบความสำเร็จที่สุด/ ล้มเหลว/เพราะอะไร • ปัจจุบันมีการดำเนินงานเรื่องนี้ในรูปแบบใด • ในอนาคตจะมีการทำงานนี้ต่อไปหรือไม่ กลุ่มเป้าหมายเดิมหรือไม่ เพราะอะไร

หมวด	สิ่งที่ต้องการทราบ	ประเด็นคำถาม	คำถามย่อย
		รูปแบบการทำงานเป็นลักษณะการส่งเสริมความเข้มแข็ง หรือการปกป้องเด็กและเยาวชน	
	กฎหมายที่เกี่ยวข้องในการทำงาน เรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล	กฎหมายที่เกี่ยวข้องในการทำงาน เรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล	- มีบทบาทในการร่างหรือออกกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล หรือไม่ กฎหมายใด อย่างไร - มีบทบาทในการบังคับใช้กฎหมาย หรือทำงานภายใต้ต้องคำนึงถึงกฎหมายใดหรือไม่ กฎหมายใด อย่างไร
ภาคส่วนที่เกี่ยวข้องในการดำเนินงาน	สถาบัน/หน่วยงาน/ภาคส่วนที่ทำงานด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล	เครือข่ายที่ทำงานด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล	- ทำงานร่วมกับใครบ้าง - ทำงานแล้วมีกระบวนการขั้นตอนที่ทำให้งานยาก/ง่าย/ติดขัดอย่างไร หรือเสริมสร้างความเข้มแข็งอย่างไร
ปัจจัยต่อการดำเนินงานที่ผ่านมา	ปัจจัยที่ส่งผลต่อการดำเนินงานที่ผ่านมา	ปัจจัยที่ส่งผลต่อการดำเนินงานที่ผ่านมา (ปัญหา อุปสรรค การสนับสนุน และแหล่งทุน)	- ปัจจัยภายใน/ภายนอกที่มีปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน - แนวทางการปรับปรุงและแก้ไขในอนาคต
มุมมองต่อการทำงานด้านการรู้เท่าทันสื่อ	มุมมองต่อการทำงานเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลต่อเด็กและเยาวชนในไทย	มุมมองต่อการทำงานเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลต่อเด็กและเยาวชนในไทยเป็นอย่างไร	- การทำงานด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลต่อเด็กและเยาวชนในไทยเป็นอย่างไร - มีข้อเสนอในการพัฒนาควรพัฒนาอย่างไรในอนาคต

รายชื่อผู้เข้าร่วมประชุม Focus Group
ภาครัฐ/สถาบันการศึกษา/องค์กรพัฒนาเอกชน/ผู้ประกอบการ/สื่อ

กลุ่มภาครัฐ

ที่	ชื่อ	ตำแหน่ง	สังกัด
1	คุณปิยะวดี พงศ์ไทย	ผู้อำนวยการ	ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อน การส่งเสริมและปกป้องคุ้มครอง เด็กและเยาวชนในการใช้สื่อ ออนไลน์ กรมกิจการเด็กและ เยาวชน
2	นางสาวปฐมาภรณ์ โพ่อวยชัย	นักพัฒนาสังคม ปฏิบัติการ	กรมกิจการเด็กและเยาวชน
3	นางรัตนา ห้วยหงษ์ทอง	หัวหน้างาน งานจัดการความรู้	สวทช.
4	นางสาวจิตติมา ธรรมบำรุง	เจ้าหน้าที่สารสนเทศ	สวทช.
5	นางสาวณชชา ราชบัณฑิต	นักวิชาการวัฒนธรรม ปฏิบัติการ	สำนักเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม
6	คุณณัฐกานต์ หวานแก้ว	สนว.	สำนักคุ้มครองผู้บริโภคในการ กระจายเสียงและโทรทัศน์ กสทช.

กลุ่มสถาบันการศึกษา

ที่	ชื่อ	ตำแหน่ง	สังกัด
1	อาจารย์ ดร.รติ ธนารักษ์	ผู้ช่วยอธิการบดี/ อาจารย์ประจำ หลักสูตรนิเทศศาสตร์	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์
2	อาจารย์ ดร.ชนัญสรา อรนพ ณ อยุธยา	ผู้ช่วยผู้อำนวยการ หลักสูตรปริญญาเอก	คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัย ธุรกิจบัณฑิต
3	ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุปราณี วัฒนสิน	อาจารย์	คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
4	อาจารย์ชัยณรงค์ จารุพงศ์พัฒนา	อาจารย์	ภาควิชาหลักสูตรการสอนและ เรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
5	อาจารย์อภัยชนม์ สัจจะพัฒนกุล	อาจารย์	สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราช ภัฏพิบูลสงคราม
6	ดร.เฉลิมชัย พันธุ์เลิศ	นักวิชาการศึกษา	สำนักวิชาการและมาตรฐาน การศึกษา สำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาขั้น พื้นฐาน
7	ครูณัฏฐเมธ คุลคินิต	ครู	โรงเรียนราชวินิตมัธยม
8	ครูสิริวรรณ มีรอด	ครู	โรงเรียนบางช้าง จ.พระนครศรีอยุธยา
9	รศ.คณาธิป ทองรวีวงศ์	-	มหาวิทยาลัยเซนต์จอห์น
10	อาจารย์กัณทิมา ช่างทำ	ประธานหลักสูตร นิติศาสตร์	มหาวิทยาลัยเซนต์จอห์น

กลุ่มองค์กรพัฒนาเอกชน

ที่	ชื่อ	ตำแหน่ง	สังกัด
1	นางสาวสุนันทา ปลื้มสูงเนิน	-	กลุ่มไม้ขีดไฟ จ.นครราชสีมา
2	นางสาวปรีชทิพา หวังร่วมกลาง	ผู้จัดการ	มูลนิธิเพื่อนเยาวชนเพื่อการพัฒนา
3	นางสาวรัตนา ปานกลิ่น	เจ้าหน้าที่ประสานงาน	เครือข่าย สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน
4	ดร.ศรिता ตันทะอธิพานิช	ผู้จัดการ	มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย
5	นางสาวสุวลัย เมืองเจริญ	-	มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ
6	นางสาวสิรินนา เพชรรัตน์	-	กลุ่มดอกคำพู จ.สุราษฎร์ธานี
7	รศ.คณาธิป ทองรวีวงศ์	-	สถาบันกฎหมายสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

กลุ่มสื่อมวลชน

ที่	ชื่อ	ตำแหน่ง	สังกัด
1	นายวสันต์ ภัยหลิกี้	ผู้จัดการ	กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
2	นายศิโรตม์ คล้ามไพบูลย์	-	นักวิชาการอิสระ
3	นางสาวนันทา เบญจศีลารักษ์	ผู้อำนวยการ	มูลนิธิสื่อประชาธรรม
4	นายธีรพล บัวงาม	บรรณาธิการ	มูลนิธิสื่อประชาธรรม
5	นางสาวคิม ไชยสุขประเสริฐ	เจ้าหน้าที่พัฒนาเครือข่ายสื่อพลเมือง	สำนักเครือข่ายสื่อสาธารณะไทยพีบีเอส

ภาพกิจกรรมการประชุม Focus Group
กลุ่ม ภาครัฐ/สถาบันการศึกษา/องค์กรพัฒนาเอกชน/ผู้ประกอบการ/สื่อ



ภาคผนวก ค

รายชื่อกลุ่มตัวอย่างในการสัมภาษณ์เจาะลึกรายบุคคล
เกี่ยวกับประเด็นการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

**รายชื่อกลุ่มตัวอย่างในการสัมภาษณ์เจาะลึกรายบุคคลเกี่ยวกับ
ประเด็นการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเด็กและเยาวชนที่มีบริบทแตกต่างกัน**

ที่	ชื่อ	ตำแหน่ง	สังกัด
1	คุณศราวุธ จงจิตร	นักเรียน/ สภาพ นักเรียน	โรงเรียนเหนือคลองประชาบำรุง
2	คุณนารถ แป้นประเสริฐ	นักเรียนแกนนำ	โรงเรียนทิวธาภิเษก กลุ่มบางกอกนี้ดีจัง
3	คุณอดุลย์ ผิวงาม	สมาชิก	กลุ่มบางกอกนี้ดีจัง
4	คุณเจตพล เซอร์ประยูร	นักเรียน	โรงเรียนราชวินิตมัธยม
5	คุณมือเสาะ	นักเรียน	โรงเรียนศรีสุวรรณเสนห์พ่อง วิถีกระเหรี่ยงทุ่งใหญ่นเรศวร จังหวัดกาญจนบุรี
6	คุณนาริรัตน์ ปัญญาใหญ่	สมาชิก	กลุ่มพลังเหนือ
7	คุณสหภาพ สุระเสียง	นักศึกษา	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
8	คุณมาลี ทรงสวัสดิ์วงศ์	นักศึกษา	วิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์ หลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต คณะ วิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราช ภัฏอุดรดิตถ์

ภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในสังคมไทย

ที่	ชื่อ	ตำแหน่ง	สังกัด
1	ดร.เฉลิมชัย พันธุ์เลิศ	นักวิชาการศึกษา สำนักวิชาการและ มาตรฐานการศึกษา	สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐาน (สพฐ.)
2	ครูณัฐเมธ คุลคินิต	ครู/นักนิเทศ	โรงเรียนราชวินิต มัธยม
3	ดร.รติ ธนารักษ์	ผู้ช่วยอธิการบดี และ อาจารย์ประจำ หลักสูตรนิเทศศาสตร์	คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์
4	คุณสุรวดี รักดี	กรรมการผู้จัดการ	บริษัท ไอเดียโกรว์ จำกัด
5	คุณอาทิตย์ สุริยะวงศ์กุล	ผู้ก่อตั้งและกรรมการ	Netizen
6	คุณปรัชทิพา หวังร่วมกลาง	ผู้จัดการมูลนิธิ	มูลนิธิเพื่อนเยาวชนฯ
7	ดร.ศรีดา ตันทะอธิพานิช	กรรมการผู้จัดการ	มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย
8	คุณสายใจ คงทน	-	We are happy
9	คุณฐานิชา ลิ้มพานิช	ผู้จัดการมูลนิธิ	ผู้จัดการมูลนิธิเครือข่ายครอบครัว

ภาคผนวก ง

กำหนดการประชุมระดมความคิดเห็นเพื่อพัฒนาชุดตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อฯ ระดับสังคม ครั้งที่ ๑

กำหนดการประชุมระดมความคิดเห็นเพื่อพัฒนาชุดตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อฯ ระดับสังคม ครั้งที่ ๑
วันที่ ๒๕-๒๖ มิถุนายน พ.ศ.๒๕๖๑
ณ ห้องประชุมนานาชาติ โรงแรมนิวไควตี้ สามเสน กรุงเทพมหานคร

วันจันทร์ที่ ๒๕ มิถุนายน ๒๕๖๑

- | | |
|-----------------------|---|
| เวลา ๐๙.๐๐ – ๐๙.๓๐ น. | - ลงทะเบียน |
| เวลา ๐๙.๓๐ – ๐๙.๔๕ น. | - กล่าวต้อนรับและแนะนำโครงการวิจัย
โดย คุณเข้มพร วิรุณราพันธ์ หัวหน้าโครงการวิจัยฯ
และผู้อำนวยการสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) |
| เวลา ๐๙.๔๕ – ๑๐.๐๐ น. | - นำเสนอสถานการณ์การใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็ก
และเยาวชนไทย เพื่อนำไปสู่การพัฒนาข้อเสนอแนะ
ในการพัฒนาระบบการคุ้มครองทางสังคมในเด็กและเยาวชน
โดย อาจารย์ ดร.ณภัทร เรืองนาคกุล
คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้ |
| เวลา ๑๐.๐๐ – ๑๐.๑๕ น. | - นำเสนอผลการศึกษานโยบาย แนวทาง รูปแบบ และ
ภาคส่วนที่เกี่ยวข้องในดำเนินงานเรื่องรู้เท่าทันสื่อฯ
(กรณีศึกษาในต่างประเทศ)
โดย อาจารย์ ดร.พรรษาสิริ กุหลาบ
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| เวลา ๑๐.๑๕ – ๑๐.๓๕ น. | - อภิปราย
- รับประทานอาหารว่างขณะอภิปราย |
| เวลา ๑๐.๓๕ – ๑๑.๐๕ น. | - แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล
(Media Information and Digital Literacy)
และ การคุ้มครองทางสังคม (social protection)
โดย ผศ.อรรถพล อนันตวรสกุล
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
และ อาจารย์นันทพรราชญ์ นันทวัฒน์กุล คณะบริหารธุรกิจ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี |
| เวลา ๑๑.๐๕ – ๑๒.๐๐ น. | - อภิปราย |
| เวลา ๑๒.๐๐ – ๑๓.๐๐ น. | - รับประทานอาหารกลางวัน |
| เวลา ๑๓.๐๐ – ๑๔.๑๕ น. | - นำเสนอกรอบแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล
และ การคุ้มครองทางสังคม
โดย คณะผู้วิจัย |
| เวลา ๑๔.๑๕ – ๑๔.๓๐ น. | - รับประทานอาหารว่าง |
| เวลา ๑๔.๓๐ – ๑๖.๓๐ น. | - พัฒนาตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อฯ ระดับสังคม (๑) |

วันอังคารที่ ๒๖ มิถุนายน ๒๕๖๑

- | | |
|-----------------------|---|
| เวลา ๐๙.๐๐ – ๐๙.๓๐ น. | - ลงทะเบียน |
| เวลา ๐๙.๓๐ – ๐๙.๕๐ น. | - ทบทวนกิจกรรมวันแรก |
| เวลา ๐๙.๕๐ – ๑๑.๓๐ น. | - พัฒนาตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อฯ ระดับสังคม (๒) |
| | - รับประทานอาหารว่าง |
| เวลา ๑๑.๓๐ – ๑๒.๐๐ น. | - สรุป |
| เวลา ๑๒.๐๐ – ๑๓.๐๐ น. | - รับประทานอาหารกลางวัน |
| | เดินทางกลับโดยสวัสดิภาพ |

รายชื่อผู้เข้าร่วมประชุมระดมความคิดเห็น
เพื่อพัฒนารอบแนวคิดและชุดตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ
และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน ครั้งที่ ๑
วันที่ ๒๕-๒๖ มิถุนายน พ.ศ.๒๕๖๑
ณ โรงแรมนิวไฮด์ สามเสน กรุงเทพมหานคร

ที่	ชื่อ	ตำแหน่ง	สังกัด
1	ผศ.ดร.ณัฐภรณ์ หลาวทอง	อาจารย์	ภาควิชาวิจัยและจิตวิทยาการศึกษา สาขาวัดและประเมินผลการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย (การทำตัวชี้วัด)
2	รองศาสตราจารย์ ดร. อุษา บึกกิ้นส์	อาจารย์	คณะนิเทศศาสตร์และ นวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
3	อาจารย์ ดร.รตี ธนารักษ์	ผู้ช่วยอธิการบดี และ อาจารย์ประจำ หลักสูตรนิเทศศาสตร์	คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์
4	อาจารย์ ดร.เรวณี ชัยเขารัตน์	อาจารย์	คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
5	ดร.ศรีดา ตันทะอติพานิช	กรรมการผู้จัดการ	มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย
6	คุณสุรวดี รักดี	กรรมการผู้จัดการ	บริษัท ไอเดียโกรว์ จำกัด
7	คุณจิราภรณ์ ศิริธร	รองผู้อำนวยการ ฝ่ายส่งเสริมความรู้ ทางการเงิน	ธนาคารแห่งประเทศไทย
8	นายโตมร อภิวันทนการ	นักวิชาการอิสระ	กลุ่มมานีมานะ จังหวัดสงขลา
9	ดร.เฉลิมชัย พันธเลิศ	นักวิชาการศึกษา สำนักวิชาการและ มาตรฐานการศึกษา	สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐาน (สพฐ.)
10	ครูณัฐเมธ คุลคนิต	ครู/นักนิเทศ	โรงเรียนราชวินิต มัชฌิม
11	คุณปิยะวดี พงศ์ไทย	ผู้อำนวยการ	ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อน การส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็ก และเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ กรมกิจการเด็กและเยาวชน
12	คุณปฐมภรณ์ ไห่อวยชัย	นักพัฒนาสังคม ปฏิบัติการ	กรมกิจการเด็กและเยาวชน

ที่	ชื่อ	ตำแหน่ง	สังกัด
13	คุณชาญณรงค์ วงศ์ชัย	เจ้าหน้าที่ฝ่ายส่งเสริม การมีส่วนร่วม	กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและ สร้างสรรค์
14	คุณชนกพรรณ วรติลก	เจ้าหน้าที่ฝ่ายส่งเสริม การมีส่วนร่วม	กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและ สร้างสรรค์
15	คุณศศิกันต์ พิษขุนทด	รองผู้จัดการ	เครือข่ายสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน
16	นางสาวรัตนา ปานกลิ่น	เจ้าหน้าที่ประสานงาน	เครือข่ายสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน
17	นางสาวอารียา เอระน้อย	เจ้าหน้าที่	เครือข่ายสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน
18	นางสาวขวัญภา น้อยคำแย	เจ้าหน้าที่	เครือข่ายสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน
19	นายณฤเบศ พึ่งนาม	นักเรียน	โรงเรียนราชวินิต มัธยม
20	นายอดุลย์ ผิวงาม	แกนนำเยาวชน	เครือข่ายบางกอกนี้...ดีจัง
21	นางสาวเกษร แสนสิงห์	เยาวชน	เครือข่ายบางกอกนี้...ดีจัง

ภาพกิจกรรมการประชุมระดมความคิดเห็น
เพื่อพัฒนารอบแนวคิดและชุดตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการส่งเสริม
การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน ครั้งที่ ๑



ภาคผนวก จ

ตัวอย่างคำถามเพื่อการแลกเปลี่ยนและเสนอแนะความคิดเห็น
การประชุมระดมความคิดเห็นเพื่อพัฒนารอบแนวคิดและชุดตัวบ่งชี้ระดับสังคม

ตัวอย่างคำถามเพื่อการแลกเปลี่ยนและเสนอแนะความคิดเห็น
การประชุมระดมความคิดเห็นเพื่อพัฒนารอบแนวคิดและชุดตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการส่งเสริม
การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน ครั้งที่ ๒
วันที่ ๑๘ กรกฎาคม พ.ศ.๒๕๖๑ ณ โรงแรมเซ็นจูรี พาร์ค กรุงเทพมหานคร

การส่งเสริมให้สังคมไทยเป็นสังคมของการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL)
เพื่อปกป้องคุ้มครองสิทธิเด็กและเยาวชนควรมีองค์ประกอบหลักใดบ้าง ที่เป็นตัวบ่งชี้ว่าสังคมมีปัจจัย
ที่จะนำไปสู่สังคม MIDL

- 1) ภายใต้องค์ประกอบหลักในข้อ 1 ควรมีตัวบ่งชี้อย่างไร เพื่อให้ครอบคลุมทั้งมิติของ
การปกป้อง คุ้มครอง การป้องกัน ทั้งนี้ให้เด็กเยาวชนได้รับสิทธิตามสิทธิเด็ก และ
เป็นพลเมืองที่มีส่วนร่วม
- 2) ภายใต้บริบทของสังคมไทย (ในมิติต่างๆ) องค์ประกอบหรือตัวบ่งชี้ใดที่มีความสำคัญ
และอาจมีความแตกต่างจากกรณีศึกษาในต่างประเทศ เพราะอะไร
- 3) รัฐควรมีนโยบายอย่างไรในการส่งเสริมให้สังคมเป็นสังคมการรู้เท่าทันสื่อ
สารสนเทศ และดิจิทัล
- 4) จะผลักดันให้มีการนำตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ
และดิจิทัล ไปใช้ประโยชน์อย่างไรได้บ้าง

กำหนดการประชุมระดมความคิดเห็น
เพื่อพัฒนารอบแนวคิดและชุดตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการส่งเสริม
การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน ครั้งที่ ๒
วันพุธที่ ๑๘ กรกฎาคม พ.ศ.๒๕๖๑
ณ โรงแรมเซ็นจูรี พาร์ค กรุงเทพมหานคร

- | | |
|------------------|---|
| ๐๘.๓๐ - ๐๙.๐๐ น. | - ลงทะเบียน |
| ๐๙.๐๐ - ๐๙.๒๐ น. | - แนะนำโครงการวิจัย “การพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมและข้อเสนอเชิงนโยบายในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน” |
| | - นำเสนอเรื่อง “พลเมืองกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล”
โดย คุณเข้มพร วิรุณราพันธ์ หัวหน้าโครงการวิจัย และ
ผู้อำนวยการสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) |
| ๐๙.๒๐ - ๐๙.๔๐ น. | - นำเสนอเรื่อง “กรอบแนวคิด กระบวนการจัดทำ และร่างชุดตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน”
โดย ผศ.อรรถพล อนันตวรสกุล
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| ๐๙.๔๐ - ๑๑.๔๕ น. | - อภิปรายและแสดงความคิดเห็น
โดย ผู้ทรงคุณวุฒิ |
| ๑๑.๔๕ - ๑๒.๐๐ น. | - สรุปผลการประชุม |
| ๑๒.๐๐ - ๑๓.๐๐ น. | - รับประทานอาหารกลางวันร่วมกัน |

หมายเหตุ: รับประทานอาหารว่างระหว่างประชุม

รายชื่อผู้เข้าร่วมประชุมระดมความคิดเห็นเพื่อพัฒนารอบแนวคิดและ
ชุดตัวบ่งชี้ระดับสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล
เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน ครั้งที่ ๒
วันพุธที่ ๑๘ กรกฎาคม พ.ศ.๒๕๖๑
ณ โรงแรมเซ็นจูรี พาร์ค กรุงเทพมหานคร

ที่	ชื่อ	ตำแหน่ง	สังกัด
1	ดร.จิรพร วิทยศักดิ์พันธุ์	นักวิชาการ ด้านสื่อสารมวลชน	กรรมการกองทุนสนับสนุนการสร้าง เสริมสุขภาพ (สสส.)
2	อาจารย์วีรบูรณ์ วิจารณ์สกุล	รองคณบดี ฝ่ายการนักศึกษา	วิทยาลัยพัฒนศาสตร์ ป๋วย อิ๋งภากรณ์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
3	ผศ.ดร.ยศชนัน วงศ์สวัสดิ์	รองคณบดีฝ่ายวิจัย และวิเทศสัมพันธ์	คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล 25/25 ถนนพุทธ มณฑลสาย 4 ศาลายา จ.นครปฐม
4	คุณสุภิญญา กลางณรงค์	อดีตกสทช.	ด้านการคุ้มครองผู้บริโภค ด้านกิจการกระจายเสียงและกิจการ โทรทัศน์ กสทช.
5	อาจารย์ชล บุนนาค	หัวหน้าโครงการ ประสานงาน	การวิจัยเพื่อสนับสนุนการพัฒนาที่ ยั่งยืน (SDGs) สกว. และอาจารย์ ประจำคณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
6	คุณวรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง	นักวิจัย	สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศ ไทย (ทีดีอาร์ไอ)
7	ดร.นฤมล รื่นไวย์	ผู้อำนวยการสำนัก ดิจิทัลและสารสนเทศ	สถาบันวิจัยวิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยีแห่งประเทศไทย
8	คุณชัชวาล ทองดีเลิศ	เลขาธิการ	สมาคมสภาการศึกษาทางเลือกไทย
9	คุณชาญณรงค์ วงศ์วิชัย	เจ้าหน้าที่ฝ่ายส่งเสริม การมีส่วนร่วม	กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและ สร้างสรรค์
10	คุณชนกพรรณ วรดิolk	เจ้าหน้าที่ฝ่ายส่งเสริม การมีส่วนร่วม	กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและ สร้างสรรค์
11	คุณรัตนา ปานกลิ่น	เจ้าหน้าที่ประสานงาน	เครือข่ายสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน

ภาพกิจกรรมการประชุมระดมความคิดเห็น
เพื่อพัฒนารอบแนวคิดและชุดตัวบ่งชี้ระดับสังคม
ในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการป้องกันคุ้มครอง
เด็กและเยาวชน ครั้งที่ ๒



ภาคผนวก จ

กำหนดการประชุมระดมความคิดเห็น

“การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน”

กำหนดการการประชุมระดมความคิดเห็น
 “การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน”
 ภายใต้งาน Thailand Social Expo ๒๐๑๘
 วันศุกร์ที่ ๓ สิงหาคม พ.ศ.๒๕๖๑ เวลา ๐๙.๐๐-๑๒.๐๐ น.
 ณ ห้องประชุม ๔ Hall ๕-๗ อิมแพ็ค เมืองทองธานี จังหวัดนนทบุรี

- | | |
|---------------------|--|
| เวลา ๐๘.๓๐-๐๙.๐๐ น. | - ลงทะเบียน / รับเอกสาร |
| เวลา ๐๙.๐๐-๐๙.๑๕ น. | - เกริ่นนำความเป็นมาและนำเสนอเรื่อง “แนวคิดพลเมืองกับการรู้เท่าทัน สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล”
โดย คุณเข้มพร วิรุณราพันธ์ ผู้อำนวยการสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) |
| เวลา ๐๙.๑๕-๐๙.๓๐ น. | - นำเสนอเรื่อง “สถานการณ์การใช้สื่อของเด็กเยาวชนไทย และสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อฯ ของพลเมืองในอนาคต”
โดย ผศ.อรรถพล อนันตวรสกุล
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| เวลา ๐๙.๓๐-๑๐.๐๐ น. | - อภิปรายและแลกเปลี่ยนซักถาม |
| เวลา ๑๐.๐๐-๑๑.๐๐ น. | - แบ่งกลุ่มระดมความคิด “ภาพฝันสังคมไทยเท่าทันสื่อฯ” |
| เวลา ๑๑.๐๐-๑๑.๓๐ น. | - นำเสนอกลุ่มใหญ่ |
| เวลา ๑๑.๓๐-๑๒.๐๐ น. | - แลกเปลี่ยนและสรุปผล |

หมายเหตุ: รับประทานอาหารว่างระหว่างประชุม

รายชื่อผู้เข้าร่วมประชุมระดมความคิดเห็น
 “การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน”
 ภายใต้งาน Thailand Social Expo 2018
 วันศุกร์ที่ ๓ สิงหาคม พ.ศ.๒๕๖๑ เวลา ๐๙.๐๐-๑๒.๐๐ น.
 ณ ห้องประชุม ๔ Hall ๕-๗ อิมแพ็ค เมืองทองธานี จังหวัดนนทบุรี

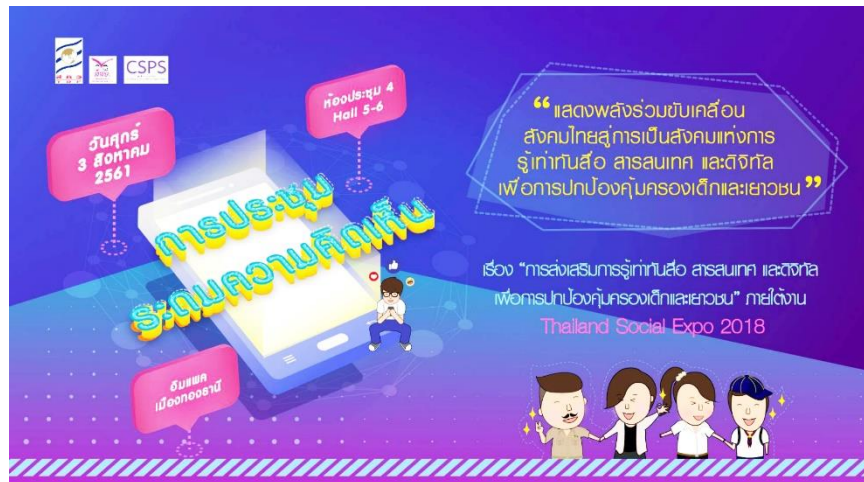
ที่	ชื่อ	ตำแหน่ง	สังกัด
1	คุณนพรัตน์ จิงเจริญรสข	ผู้อำนวยการ	ศูนย์การเรียนรู้บ้านไร่ปลายฟ้าานุญ ที่อยู่ 333/35 ม.9 ละหาร บางบัว ทอง นนทบุรี
2	คุณกิริติกา แพงลาด	Coach ที่ปรึกษา และวิทยากร	ที่อยู่ 123 ซอยเฉลิมสุข รัชดาภิเษก 44 แขวงจันทระเกษม เขตจตุจักร กทม.10900
3	คุณอินทิรา อิตยสมบูรณ์	ผู้ประสานงาน	สมัชชาเครือข่ายปฏิรูปการศึกษา ที่อยู่ 27 ลาดพร้าว43 กรุงเทพฯ
4	คุณสรนันท์ เวียงคำ	ครู	โรงเรียนโยธินบูรณะ ที่อยู่ 13/3 ถนนประชากรราษฎร์ 1 แขวงบางซื่อ เขตบางซื่อ กทม.
5	คุณปิยนุช มงคล	ครู	โรงเรียนโยธินบูรณะ ที่อยู่ 13/3 ถนนประชากรราษฎร์ 1 แขวงบางซื่อ เขตบางซื่อ กทม.
6	คุณปราณี รัตนไกรศรี	สมาชิก	มูลนิธิเครือข่ายครอบครัว
7	คุณสุพร ศิลาอ่อน	สมาชิก	มูลนิธิเครือข่ายครอบครัว
8	คุณวรรณมา หมกทอง	สมาชิก	มูลนิธิเครือข่ายครอบครัว
9	คุณกชนันท์ ศรีสองเมือง	สมาชิก	มูลนิธิเครือข่ายครอบครัว
10	คุณจันทร์ทิพย์ เลิศหัตถการ	สมาชิก	มูลนิธิเครือข่ายครอบครัว
11	คุณวัลภา คุณจันทร์มี	สมาชิก	มูลนิธิเครือข่ายครอบครัว
12	คุณขวัญฤณรินทร์ พิชพันธุ์	สมาชิก	มูลนิธิเครือข่ายครอบครัว
13	คุณจกกล ณ นคร	สมาชิก	มูลนิธิเครือข่ายครอบครัว
14	คุณดำรงค์ เขียนทอง	สมาชิก	มูลนิธิเครือข่ายครอบครัว
15	คุณนิตยา กลิตประเสริฐ	สมาชิก	มูลนิธิเครือข่ายครอบครัว
16	คุณพัชรารวรรณ จันทรฝอย	ผู้ประสานงาน	มูลนิธิเครือข่ายครอบครัว
17	คุณทองพูน บัวศรี	ผู้จัดการโครงการ ครูข้างถนน	มูลนิธิสร้างสรรค์เด็ก ที่อยู่ 100/475 หมู่ 2 แขวงทุ่งสอง ห้อง เขตหลักสี่ กทม. 10210

ที่	ชื่อ	ตำแหน่ง	สังกัด
18	คุณสุรัชย์ ศรีนรจันทร์	นศ.ป.โท	คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ เขตบางกะปิ กทม.
19	คุณอำนาจ แป้นประเสริฐ	ผู้นำชุมชน	ชุมชนเขตบางกอกน้อย
20	คุณยจิรพงษ์ อินกอง	เยาวชน	กลุ่มบางกอกนี้...ดีจัง
21	คุณจิตตพงษ์ ปักซี่	เยาวชน	กลุ่มบางกอกนี้...ดีจัง
22	คุณสุรนาถ แป้นประเสริฐ	ผู้ประสานงานชุมชนและเยาวชน	กลุ่มบางกอกนี้...ดีจัง
23	คุณปรีชทิพา หวังร่วมกลาง	ผู้จัดการ	มูลนิธิเพื่อนเยาวชนเพื่อการพัฒนา (มยพ.)
24	คุณธรรณพร คชรัตน์ สบายใจ	รองเลขาธิการเครือข่ายบ้านเรียน	สมาคมสภาการศึกษาทางเลือกไทย ที่อยู่ 60/56 หมู่บ้านโกลเด้นทาวน์ ซัยพฤกษ์-วงแหวน ถ.บางกรวย-ไทรน้อย อ.ไทรน้อย จ.นนทบุรี 11150
25	คุณเชษฐา มั่นคง	ผู้อำนวยการ	มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก (มพด.)
26	คุณสุวัฒนา เงินสองสี	เจ้าหน้าที่	We are happy
27	คุณฮาริส มาศชาย	หัวหน้า	ศูนย์สื่อสารเด็กไทยฯ (กลุ่มละครมาหา) ที่อยู่ 130 ม.3 ต.คลองขนาน อ.เหนือคลอง จ.กระบี่
28	คุณปวีตร กิจนิตยชีวี	ทีมงาน	ศูนย์สื่อสารเด็กไทยฯ (กลุ่มละครมาหา) ที่อยู่ 83/4 ม.4 ต.คลองพน อ.คลองท่อม จ.กระบี่
29	คุณศรัทธา ปลื้มสูงเนิน	ผู้จัดการ	กลุ่มไม้ขีดไฟ จ.นครราชสีมา
30	อาจารย์พลศรีณย์ ศันยทิพย์	อาจารย์	ภาควิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ที่อยู่ สำนักงานคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ตำบลช้างเผือก อำเภอเมืองเชียงใหม่
31	คุณเกียรติศักดิ์ อะจิมา	รองประธานชมรมมีเดีย CMRU-คนต้นสื่อสายเหนือ	ภาควิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ที่อยู่ สำนักงานคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ตำบลช้างเผือก อำเภอเมืองเชียงใหม่

ที่	ชื่อ	ตำแหน่ง	สังกัด
32	คุณวิริทธิ์พล อัมโพธิ์	ครูผู้ช่วย	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต3 ที่อยู่ 64/6 หมู่ 3 ตำบลป่าแดด อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่
33	คุณอดิสร เนตรทิพย์	ครู คศ.1	โรงเรียนสบเมยวิทยาคม ที่อยู่ 118 หมู่ 7 ตำบลสถาน อำเภอ ปัว จังหวัดน่าน 55120
34	คุณบุญยวีร์ อภิวงศ์	นักเรียน	โรงเรียนสบเมยวิทยาคม ที่อยู่ 596 หมู่ 5 ตำบลแม่คะตวน อำเภอสบเมย จังหวัดแม่ฮ่องสอน
35	ด.ช.อนันต์เทพ สุธรรม	นักเรียน	โรงเรียนสบเมยวิทยาคม ที่อยู่ 81 หมู่ 2 ตำบลแม่คะตวน อำเภอสบเมย จังหวัดแม่ฮ่องสอน
36	คุณสัพพัญญู วงศ์ชัย	นักวิชาการอิสระ	ที่อยู่ 4/3 ม.7 ต.สันกำแพง อ.สันกำแพง จ.เชียงใหม่
37	คุณชาล สร้อยสุวรรณ	ผู้อำนวยการ	สำนักกิจกรรมกึ่งก้านใบ ที่อยู่ 41 หมู่ 6 ต.ชัยชุมพล อ.ลับแล จ.อุตรดิตถ์ 35130
38	คุณศุภกฤษ ยอดเวียงไชย	ครู	โรงเรียนธรรมราชศึกษา ที่อยู่ 192 หมู่ 5 ต.คูใต้ อ.เมือง จ. น่าน 55000
39	คุณมนตรี อัมเอก	อุปนายก	สมาคมสื่อภาคพลเมือง 115/1 หมู่ 2 ต.บ้านกลาง อ.สันป่าตอง จ.เชียงใหม่
40	คุณกฤษฎา วงศ์ไช้	กรรมการสมาคม	สมาคมวิฑูยชุมชนคนเมืองลี ที่อยู่ เลขที่3 หมู่ 13 บ้านแพะหนอง ห้า ตำบลลี อำเภอลี จังหวัดลำพูน
41	คุณศุภกิตติ์ ต๊ะนะสา	เยาวชนอาสาสมัคร นักจัดรายการ	วิฑูยชุมชนคนเมืองลี โรงเรียนเวียงเจดีย์วิทยา อำเภอลี จังหวัดลำพูน
42	คุณธัญชนก สีหาพล	นักประชาสัมพันธ์	มหาวิทยาลัยแม่โจ้
43	คุณตระการ ทนทานทอง	ครูผู้ช่วย	โรงเรียนสันกำแพง ที่อยู่ 172 หมู่ 7 ถ.คชสาร ต.ทรายมูล อ.สันทราย จ.เชียงใหม่

ที่	ชื่อ	ตำแหน่ง	สังกัด
44	คุณวิทยา ศรีจอมแจ้ง	ผู้ช่วยนายก อบต. ช่วงเปา	อบต.ช่วงเปา ที่อยู่ 17 ม. 12. ต.ช่วงเปา อ.จอมทอง จ. เชียงใหม่
45	คุณวิวรรณ นามเทพ	ประธานเครือข่าย องค์กรชุมชนอำเภอ จอมทอง	เครือข่ายองค์กรชุมชนอำเภอจอมทอง ที่อยู่ 306 ม. 4 ต. ช่วงเปา อ. จอมทอง จ.เชียงใหม่. 50160
46	ดร.กิติลักษณ์พงษ์ ศรีชนบท	นักจัดรายการ	สวท.แม่ฮ่องสอน/ สวศ.แม่ฮ่องสอน ที่อยู่ 76 หมู่ 2 ราษฎร์บูรณะ 1 ต.ขุนยวม อ.ขุนยวม จ.แม่ฮ่องสอน
47	คุณณัฐพิช อนันตรการ	-	56/45 กทม.
48	คุณวิชา บุญธรรม	อพม.	-
49	คุณสุมน ชื้อพัฒ	อพม.	-
50	คุณจริยพร พียมสิ	อพม.	สภำวัฒนธรรมแขวงทุ่งสองห้อง
51	คุณสกิต ทางาม	พมจ.	226 ม.4 ต.เกาะหวาย อ.ป่าคี่ จ. พระนครศรีอยุธยา
52	คุณเจริญ เสถียรบูรณ์	-	-
53	คุณกฤต เอนกอุดมไชย	-	กระทรวงการพัฒนาสังคมฯ
54	คุณพจน อาภาณูรักษ์	-	ศูนย์วิจัยและพัฒนาเด็กและ เยาวชน คณะครุศาสตร์ จุฬาฯ
55	คุณกมลวรรณ พลัปปิน	-	ศูนย์วิจัยและพัฒนาเด็กและ เยาวชน คณะครุศาสตร์ จุฬาฯ
56	คุณกฤตตฤณ พรหมพน	-	-
57	คุณดวงกล ราชเทพ	-	-
58	Guilessg	-	-
59	คุณมุลศิริ เมานะ	อบต.โอะจูด	อ.แวง จ.นราธิวาส
60	คุณสิริมา อัสวพิทยานนท์	-	กรมกิจการเด็กและเยาวชน กระทรวงพัฒนาสังคมฯ
61	คุณพัฒนเวทวงศ์ จิตศิริ ริพัฒน์วงศ์	-	กรมกิจการเด็กและเยาวชน
62	คุณกาญจนา เอมพิฐา	-	โรงเรียนเด็กและเยาวชนปากเกร็ด
63	คุณสุรพิไล ก้อยไร	-	โรงเรียนเด็กและเยาวชนปากเกร็ด
64	คุณศลิยาภรณ์ เพชรชนะโพ ตุ	นักพัฒนาสังคม ชำนาญการ	สสง.
65	ดร.วรวดี เอสหริตจ์	CEO	Humans – Thailand project Humans – World project

ภาพกิจกรรมประชุมระดมความคิดเห็น
 “การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน”



ภาคผนวก ข

แบบสำรวจความคิดเห็นของเด็กและเยาวชนเรื่อง ตัวบ่งชี้ทางสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ
สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวบ่งชี้สังคมที่มีการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชน

หากสังคมไทยจะเป็นสังคมที่ส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล จะต้องมียุทธศาสตร์ประกอบดังต่อไปนี้ ท่านเห็นด้วยหรือไม่ ในระดับใด

ค่าคะแนนและการแปลความหมาย

- 5 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด 2 หมายถึง เห็นด้วยค่อนข้างน้อย
4 หมายถึง เห็นด้วยค่อนข้างมาก 1 หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด
3 หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง 0 หมายถึง ไม่เห็นด้วย

ข้อ ที่	ตัวบ่งชี้	ระดับความคิดเห็น					
		5	4	3	2	1	0
1	เด็กและเยาวชนมีส่วนร่วมในการเข้าถึง วิเคราะห์/ประเมิน และผลิตสื่อ ข้อมูล และเทคโนโลยีดิจิทัลผ่านช่องทาง online/offline						
2	พ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู ชุมชนและผู้ใหญ่ที่เกี่ยวข้องกับเด็กมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลผ่านช่องทาง online/offline						
3	เจ้าของธุรกิจสื่อ และผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตมีส่วนร่วมในการตรวจสอบกันเอง และมีการส่งเสริม/สนับสนุนให้เด็กและเยาวชนมีการเรียนรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล						
4	การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเป็นเรื่องที่มีการสอน และส่งเสริมให้เด็ก เยาวชน และคนกลุ่มต่างๆ ได้เรียนรู้ทั้งที่สถานศึกษา และเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านช่องทางต่างๆ						
5	การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเป็นเรื่องที่ถูกกำหนดไว้ในหลักสูตร มีการจัดอบรม และเผยแพร่ความรู้ให้เด็กและเยาวชนทุกกลุ่มเป้าหมายเข้าถึงได้						
6	การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเป็นประเด็นที่มีการส่งเสริมเป็นหลักสูตร กิจกรรม การอบรม และแหล่งความรู้ต่างๆ ที่พ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู บุคลากรทางการศึกษา ชุมชนและผู้ใหญ่ที่เกี่ยวข้องกับเด็กเข้าถึงได้						

ข้อ ที่	ตัวบ่งชี้	ระดับความคิดเห็น					
		5	4	3	2	1	0
7	พ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู และผู้ใหญ่ที่เกี่ยวข้องกับเด็กสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์แหล่งข้อมูลและแหล่งข้อมูล online/offline ที่ให้ความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลได้						
8	เด็กและเยาวชนเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และใช้ประโยชน์สื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างทั่วถึง และมีคุณภาพ						
9	เด็กและเยาวชนได้รับการสนับสนุนให้เข้าถึงและใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลได้อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์						
10	หน่วยงานที่เกี่ยวข้องจัดทำข้อมูลเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลของเด็กและเยาวชนเป็นระยะอย่างต่อเนื่อง						
11	นโยบายและมาตรการในการขับเคลื่อนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลของเด็กและเยาวชนต้องมีการศึกษาวิจัยรองรับ						
12	การวิจัยเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนได้รับการสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง มีงบประมาณสนับสนุนเพียงพอ						
13	การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลได้รับการกำหนดอยู่ในนโยบายระดับชาติ มีแผนงานรองรับและมีการกำหนดหน่วยงานรับผิดชอบชัดเจน						
14	เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงศูนย์การเรียนรู้เพื่อการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ระดับชุมชนที่มีการจัดการอย่างมีคุณภาพและมีประสิทธิภาพ						
15	บุคคลทั่วไปสามารถมีส่วนร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการติดตามดูแล เฝ้าระวัง สถานการณ์เด็กและเยาวชนกับสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล						
16	เด็กและเยาวชนที่ได้รับผลกระทบด้านลบจากการใช้สื่อ สารสนเทศและดิจิทัลได้รับการช่วยเหลือ เยียวยา แก้ไข ปัญหาตั้งแต่ในระดับโรงเรียนและชุมชน						
17	หน่วยงานรัฐ ภาคประชาสังคม ผู้ประกอบการสื่อ และเครือข่ายในการขับเคลื่อนงานด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชนมีกลไกในการประสานงานกัน						

ภาคผนวก ข

แบบสำรวจความคิดเห็นของบุคคลทั่วไปเรื่อง ตัวบ่งชี้ทางสังคมในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ
สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวบ่งชี้ทางสังคมที่มีการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน

หากสังคมไทยจะเป็นสังคมที่ส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล จะต้องมียุทธศาสตร์ประกอบดังต่อไปนี้ ท่านเห็นด้วยหรือไม่ ในระดับใด

ค่าคะแนนและการแปลความหมาย

- | | |
|-------------------------------|--------------------------------|
| 5 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด | 2 หมายถึง เห็นด้วยค่อนข้างน้อย |
| 4 หมายถึง เห็นด้วยค่อนข้างมาก | 1 หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด |
| 3 หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง | 0 หมายถึง ไม่เห็นด้วย |

ข้อ ที่	ตัวบ่งชี้	ระดับความคิดเห็น					
		5	4	3	2	1	0
1	เด็กและเยาวชนสามารถมีส่วนร่วมในกระบวนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล (เข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน และผลิต/สร้างสรรค์) ผ่านช่องทาง online/offline						
2	พ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู ชุมชนและบุคคลแวดล้อมเด็กมีส่วนร่วมในกระบวนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลผ่านช่องทาง online/offline						
3	ผู้ประกอบการสื่อ และผู้ให้บริการสื่อออนไลน์ทราบนโยบายปฏิบัติมีแรงจูงใจที่จะมีส่วนร่วมในการกำกับดูแลตนเอง และให้การส่งเสริม/สนับสนุนการเรียนรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชน						
4	การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลได้ถูกกำหนดให้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดการศึกษาทุกระดับ และทุกกลุ่มเป้าหมาย						
5	หน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีหลักสูตร กิจกรรม และการอบรมด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชนทุกระดับ ทุกกลุ่มเป้าหมาย ทั้งในระบบและนอกระบบ						
6	หน่วยงานเกี่ยวข้องจัดให้มีหลักสูตร กิจกรรม และการอบรมด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู บุคลากรทางการศึกษา ชุมชนและบุคคลแวดล้อมเด็ก						
7	พ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู บุคลากรทางการศึกษา ชุมชนและบุคคลแวดล้อมเด็กสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์แหล่งข้อมูลและฐานข้อมูล online/offline ที่ให้ความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลได้						
8	เด็กและเยาวชนเข้าถึงโครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เช่น จุดเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ศูนย์คอมพิวเตอร์						

ข้อ ที่	ตัวบ่งชี้	ระดับความคิดเห็น					
		5	4	3	2	1	0
	ระดับตำบล ฯลฯ และใช้ประโยชน์สื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล ได้อย่างทั่วถึง และมีคุณภาพ						
9	เด็กและเยาวชนได้รับการสนับสนุนให้เข้าถึงและใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลได้อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์						
10	หน่วยงานที่เกี่ยวข้องจัดทำข้อมูลสถานการณ์ และติดตาม ประเมินสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลของเด็ก และเยาวชนทุกช่วงวัยเป็นระยะอย่างต่อเนื่องและมีการนำข้อมูล ไปใช้ให้เกิดประโยชน์						
11	การกำหนดนโยบาย ปรับปรุงยุทธศาสตร์ แผนปฏิบัติการ กลไก และมาตรการในการขับเคลื่อนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและ ดิจิทัลของเด็กและเยาวชนดำเนินการจากฐานงานวิจัย						
12	การวิจัยเรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลสำหรับเด็ก และเยาวชนได้รับการสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง โดยมีแหล่งทุนวิจัย ที่หลากหลาย ครอบคลุม และเพียงพอ						
13	การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ได้รับการกำหนดอยู่ใน นโยบายระดับชาติมีแผนยุทธศาสตร์รองรับและมีการกำหนดให้ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการรับผิดชอบ						
14	เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงศูนย์การเรียนรู้เพื่อการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ระดับชุมชนที่มีการจัดการอย่างมีคุณภาพ และมีประสิทธิภาพ						
15	บุคคลทั่วไปสามารถมีส่วนร่วมกับหน่วยงานและองค์กรที่ เกี่ยวข้องในการติดตามดูแล เฝ้าระวัง สถานการณ์เด็กและ เยาวชนกับสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล						
16	เด็กและเยาวชนที่ได้รับผลกระทบด้านลบจากการใช้สื่อ สารสนเทศและดิจิทัลได้รับการช่วยเหลือ เยียวยา แก้ไขปัญหา ตั้งแต่ในระดับชุมชน						
17	หน่วยงานรัฐ ภาคประชาสังคม ผู้ประกอบการสื่อ และเครือข่าย ในการขับเคลื่อนงานด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนมีกลไกในการประสานงานและ เชื่อมโยงงานกัน						