



รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์
เล่มที่ 1

โครงการ “การใช้งาน ความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอน
เพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนมัธยมในประเทศไทย”
ระยะที่ 1

โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พนม คลีฉายา

พฤษภาคม 2559

รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์
เล่มที่ 1

โครงการ “การใช้งาน ความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอน
เพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนมัธยมในประเทศไทย”
ระยะที่ 1

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พนม คลีฉายา
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สนับสนุนโดยสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย
และจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

(ความเห็นในรายงานนี้เป็นของผู้วิจัย สกว.ไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยเสมอไป)

กิตติกรรมประกาศ

การดำเนินงานวิจัยครั้งนี้ สำเร็จลุล่วงอย่างสมบูรณ์ได้ด้วยการสนับสนุนและความช่วยเหลือจากหลายส่วน ผู้วิจัยขอขอบพระคุณทุกภาคส่วนที่ให้การสนับสนุนและให้ความช่วยเหลืออย่างดีตลอดการดำเนินงานวิจัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งคือ การสนับสนุนเงินทุนวิจัยจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) และจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุภัทวดี อภินันท์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นภวรรณ ตันติเวชกุล และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สมिति บุญชูติมา ที่ให้ความกรุณาตรวจสอบแบบสอบถาม

ขอขอบพระคุณอาจารย์ผู้ประสานงานเก็บข้อมูลในโรงเรียน ได้แก่ อาจารย์ศิริวรรณ ทับทิม โรงเรียนแมริมวิทยาคม อาจารย์พิสันต์ ด้านไพบูลย์ โรงเรียนยุพราชวิทยาลัย อาจารย์เอกชัย บัวทอง โรงเรียนสตรีภูเก็ต อาจารย์ครรชิต เคชะโชติ โรงเรียนเมืองกลาง อาจารย์กลมทิพย์ กานูสนธิ์ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ฝ่ายมัธยม (ศึกษาศาสตร์) อาจารย์นิยารินทร์ จันทราธนสิทธิ์ โรงเรียนหนองเรือวิทยา อาจารย์อมร ชัยนัฐกรกิจ โรงเรียนสิงห์สมุทร อาจารย์จันทรีชา ชัยวัฒนาธีรากร โรงเรียนบ้านสวน (จันทนุสรณ์) อาจารย์ ดร.กীরติ ตันเสถียร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี และอาจารย์โดม คล้ายสังข์ โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เบญจมราชาลัย รวมทั้งนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1–6 ในโรงเรียนข้างต้นที่ให้ความร่วมมือตอบแบบสอบถาม

ขอขอบพระคุณ คุณแสงเพชร อิศระพานิชกิจ เจ้าหน้าที่โครงการ ฝ่ายวิชาการ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) ที่กรุณาให้ความช่วยเหลือและให้คำแนะนำในการดำเนินโครงการอย่างต่อเนื่องมาโดยตลอด ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า ผลการวิจัยครั้งนี้จะนำไปสู่การพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล เพื่อปกป้องและคุ้มครองนักเรียนมัธยมศึกษาให้รอดพ้นจากความเสี่ยงในการใช้งานสื่อดิจิทัล มีความสามารถและทักษะในการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด อันจะเป็นการพัฒนาศักยภาพของเยาวชนไทยในฐานะกำลังสำคัญสำหรับการพัฒนาประเทศในอนาคต

ผู้วิจัย

พฤษภาคม 2559

บทคัดย่อ

รหัสโครงการ : สัญญาเลขที่ RSA5780042

ชื่อโครงการ : การใช้งาน ความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอน
เพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนมัธยมในประเทศไทย

ชื่อผู้วิจัย : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พนม คลีณาญา คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

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

ระยะเวลาโครงการ : 2 ปี (มิถุนายน 2557 ถึง พฤษภาคม 2559)

โครงการวิจัยระยะที่ 1

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

ผลการวิจัยระยะที่ 1 สรุปได้ดังต่อไปนี้

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

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

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

ผลการวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหาโฆษณาเกินจริง และเพศอยู่ในระดับสูง โดยสามารถทำความเข้าใจ วิเคราะห์และประเมินเนื้อหา และการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาอยู่ในระดับที่สูง ยกเว้นในเนื้อหาเกมส์พบว่า ความสามารถในการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา และการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาอยู่ในระดับปานกลาง

คำหลัก : ความเสี่ยง นักเรียนมัธยม การรู้ทันสื่อ สื่อดิจิทัล การสอน

Abstract

Project Code : RSA5780042

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

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

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

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

Phase 1

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

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

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

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

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

Keywords : Thai student risk / digital literacy / media education

รายงานสรุปสำหรับผู้บริหาร

ความสำคัญและที่มาของปัญหาที่ทำการวิจัย

สื่อใหม่ (new media) ที่พัฒนาขึ้นบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต อาทิ เว็บไซต์ (website) เว็บบล็อก (weblog) สื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก (facebook) ทวิตเตอร์ (twitter) ยูทูบ (youtube) ถือเป็นแหล่งข้อมูลข่าวสารที่มีการแพร่กระจายอย่างรวดเร็ว กว้างขวางและมีเนื้อหาที่หลากหลาย รวมทั้งเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศที่เข้าข่ายลามกอนาจาร มีการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม ส่งผลกระทบต่อกลุ่มเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นกลุ่มที่เข้าถึงและเรียนรู้แหล่งเทคโนโลยีได้ง่าย แต่ยังคงมีความวิตกกังวลต่อความสามารถในการกลั่นกรองเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง โดยเฉพาะเนื้อหาลามกอนาจาร เนื้อหาที่มีความรุนแรง ก้าวร้าว และเนื้อหาเกี่ยวกับโฆษณาเกินจริง ซึ่งแนวโน้มเด็กและเยาวชนไทย มีโอกาสจะเสพติดสื่อใหม่ ซึ่งถือเป็นผลเสียโดยตรงและทางอ้อมอย่างสิ้นเชิง และจะเกิดความเสียหายต่ออันตรายที่จะเกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ต จนนำไปสู่อันตรายที่เกิดขึ้นจากการถูกล่อลวงไปในทางเสียหายจากเนื้อหาลามกอนาจาร ความรุนแรง และเนื้อหาแฝงโฆษณาหรือโฆษณาเกินจริง หากจะแก้ปัญหาด้วยการห้ามไม่ให้เด็กใช้อินเทอร์เน็ตไม่ใช่ทางออกที่ดี เพราะการห้ามเด็กใช้อินเทอร์เน็ตถือเป็นการปิดกั้นโอกาสการเรียนรู้ของเด็กได้ ดังนั้นหากไม่สามารถวางกั้นการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กหรือเยาวชนได้ ทางแก้ไขทางหนึ่งคือ ต้องสร้างภูมิคุ้มกันเพื่อไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของสื่อใหม่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งในงานวิจัยนี้จะใช้คำว่า สื่อดิจิทัล การวัดการรู้เท่าทันสื่อและการให้การศึกษาเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลแก่เด็ก ถือเป็นสิ่งจำเป็นอย่างมากสำหรับเด็กในยุคโลกาภิวัตน์ ดังนั้นสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล จึงมีความจำเป็นในฐานะการสร้างภูมิคุ้มกันให้เด็กหรือเยาวชนมีการรู้เท่าทันและใช้สื่อดิจิทัลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยไม่เสี่ยงหรือก่อให้เกิดอันตรายต่อตนเอง

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า ปัญหาการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของเด็กในสังคมไทย ถือเป็นปัญหาหนึ่งที่เป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาพัฒนาประเทศให้เข้มแข็ง ทั้งนี้เพราะปัจจัยพื้นฐานสำคัญของการพัฒนา คือประชาชนโดยเฉพาะเด็กที่จะเติบโตเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่สำคัญในอนาคต มีความเสี่ยงจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตภายใต้อิทธิพลของเนื้อหาในสื่อดิจิทัลอย่างไม่รู้เท่าทัน จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการดำเนินงานยกระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของเด็กเพื่อสร้างความเข้มแข็ง อันถือเป็นตัวแปรสำคัญพื้นฐานของการพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคม งานวิจัยครั้งนี้จึงมุ่งที่จะศึกษา การใช้งานและความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อดิจิทัล รวมไปถึงการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (digital literacy) ของนักเรียนมัธยมศึกษา และนำไปพัฒนาเป็นแนวทางการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ซึ่งเน้นในด้านเนื้อหาและวิธีการเรียนการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียน

มัธยม อันเป็นประโยชน์ต่อการเพิ่มภูมิคุ้มกันให้แก่นักเรียนมัธยม ซึ่งสอดคล้องกับแผนพัฒนาการศึกษาของประเทศ อีกทั้งยังนำไปเป็นข้อเสนอสำหรับยุทธศาสตร์การพัฒนาคน ส่งเสริมการปรับโครงสร้างทางสังคมในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสำรวจและอธิบายการใช้งาน และความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยม ทั้งในด้านอุปกรณ์และเนื้อหาที่ดูลามกอนาจาร ความรุนแรง โฆษณาแฝงหรือโฆษณาเกินจริง และข่าว
2. เพื่อสำรวจและวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยม
3. เพื่อพัฒนาแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ในด้านเนื้อหา และวิธีการเรียนการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม

การดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยผสมผสานวิธี โดยดำเนินการวิจัยแบ่งเป็น 2 ระยะตามประเด็นการวิจัย คือ ระยะที่ 1 การสำรวจการใช้งาน ความเสี่ยงจากการใช้งาน และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และระยะที่ 2 การสร้างแนวทาง เนื้อหา วิธีการเรียนการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการนำไปลงปฏิบัติ มีรายละเอียดดังนี้

ระยะที่ 1 : การสำรวจการใช้งาน ความเสี่ยงอันเกิดจากการใช้งาน และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

การวิจัยระยะที่ 1 ใช้รูปแบบการวิจัยแบบผสมผสานระหว่างงานวิจัยเชิงปริมาณและงานวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) เป็นหลัก และใช้วิธีการวิจัยแบบการสัมภาษณ์เจาะลึก (In-Depth Interview) เป็นรองเพื่อนำมาสร้างแบบสอบถาม โดยดำเนินการวิจัยตามลำดับขั้นตอนต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 ดำเนินการสัมภาษณ์เจาะลึก (In-Depth Interview) นักเรียนมัธยม

ดำเนินการสัมภาษณ์เจาะลึกกลุ่มนักเรียนมัธยม โดยกำหนดผู้เข้าร่วมสนทนาเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 6 ชั้นปีละอย่างน้อย 2 คน ทั้งเพศหญิงและเพศชาย จำนวนผู้ให้สัมภาษณ์รวม 16 คน จากโรงเรียนในจังหวัดภูเก็ต ขอนแก่น และกรุงเทพมหานคร โดยกำหนดประเด็นการสนทนา ได้แก่ การครอบครองสื่อดิจิทัล วิธีการและขั้นตอนการเข้าถึงสื่อดิจิทัลและเครือข่ายอินเทอร์เน็ต พฤติกรรมการใช้งาน วิธีการและขั้นตอนการเข้าถึงเนื้อหาต่าง ๆ ในสื่อดิจิทัล

ความเสี่ยงในการเข้าถึงเนื้อหาลามกอนาจาร ความรุนแรง โฆษณาแฝงหรือโฆษณาเกินจริง ในสื่อ
ดิจิทัล

ขั้นที่ 2 การสำรวจนักเรียนมัธยมทั่วประเทศ

ประชากรที่ศึกษา คือ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ทั่วประเทศ ซึ่งหลักการกำหนด
จำนวนที่เหมาะสมสำหรับประชากรที่มากกว่า 100,000 คน ที่ระดับความคลาดเคลื่อน ± 5 คือ
400 คน งานวิจัยครั้งนี้ ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างอย่างเจาะจง โดยเลือกจังหวัดที่มีสถิติจำนวนผู้ใช้
อินเทอร์เน็ตมากที่สุดจากผลการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติปี 2556 ที่สำรวจการใช้
อินเทอร์เน็ตทั่วประเทศและพบว่าการจังหวัดที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดในแต่ละภาค ดังนี้
ภาคเหนือ คือ จังหวัดเชียงใหม่ ภาคตะวันออกคือ จังหวัดขอนแก่น ภาคกลาง คือ
กรุงเทพมหานคร และปริมณฑล ภาคตะวันออก คือ จังหวัดชลบุรี และภาคใต้ คือ จังหวัดภูเก็ต
กำหนดจำนวนตัวอย่างจำนวนใกล้เคียงกันในแต่ละจังหวัด รวมจำนวนตัวอย่างทั้งสิ้น 772 คน ซึ่ง
มากกว่าขนาดตัวอย่างที่เหมาะสม

กำหนดวิธีการสุ่มตัวอย่างในแต่ละจังหวัด โดยจับฉลากเลือกโรงเรียนในเขตเมือง 1
แห่ง และนอกเขตเมืองอีก 1 แห่ง และเก็บข้อมูลกับนักเรียนมัธยมชั้นปีที่ 1 – 6 ในโรงเรียน โดย
ประสานงานกับครูในโรงเรียนเพื่อเก็บข้อมูลให้ได้ตามจำนวนตัวอย่างที่กำหนด

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลคือ แบบสอบถามที่พัฒนาขึ้นจากผลสรุปจากการ
สนทนากลุ่มในขั้นตอนแรก กรอบแนวคิด และงานวิจัยเกี่ยวกับการวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล โดยมี
ประเด็นคำถามประกอบด้วยข้อมูลส่วนบุคคล การใช้งานสื่อดิจิทัลและการเข้าถึงเครือข่าย
อินเทอร์เน็ต ความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อดิจิทัลและอินเทอร์เน็ต แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล
และความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาในสื่อดิจิทัล แบบสอบถามที่ใช้จะมีการทดสอบคุณภาพก่อนการ
เก็บข้อมูลจริง ในด้านความตรงของเนื้อหา (Content Validity) และความเที่ยง (Reliability) ของ
แบบสอบถาม ผลการทดสอบความความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามในส่วนของ
ความถี่ในการใช้งานสื่อดิจิทัล $\alpha = 0.907$ กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสื่อดิจิทัล $\alpha = 0.937$ ลักษณะ
การใช้งานสื่อดิจิทัล $\alpha = 0.826$ ความเสี่ยงการใช้งานสื่อดิจิทัล $\alpha = 0.963$ และแบบวัดการรู้เท่า
ทันสื่อดิจิทัลรวมทั้งหมด $\alpha = 0.774$

ระยะที่ 2 การสร้างข้อเสนอแนวทาง วิธีการเรียนการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อ ดิจิทัล และการนำไปลงปฏิบัติ

การวิจัยระยะที่ 2 นี้ มุ่งให้ได้ผลผลิตเป็นแนวทางเนื้อหา และรูปแบบการสอนเรื่อง
การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลแก่นักเรียนมัธยมศึกษา ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยผสมผสานโดยใช้เชิงคุณภาพ
(Qualitative Research) เป็นหลัก ได้แก่ การวิเคราะห์เอกสาร การสัมภาษณ์ การสังเกตการณ์

และการประชุมระดมความคิดผู้เชี่ยวชาญ ร่วมกับการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เป็นรอง ได้แก่ การทดสอบสอน การวัดและเปรียบเทียบคะแนนความรู้จากการทดสอบการสอน ดำเนินการหลังจากการวิจัยเชิงสำรวจในระยะที่ 1 แล้ว โดยนำผลการวิจัยระยะที่ 1 มาดำเนินการออกแบบแนวทางเนื้อหาและวิธีการเรียนการสอน ดำเนินการวิจัยตามลำดับ 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์เอกสารรายวิชาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ

ดำเนินการสืบค้นเอกสารรายวิชาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อจากหนังสือ คู่มือตำรา เอกสารงานวิจัย และประมวลรายวิชาจากการสืบค้นด้วยคำสำคัญบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รวบรวมเอกสารเพื่อการวิเคราะห์เป็นรายวิชาในหลักสูตรระดับมัธยมศึกษา รวม 21 ชิ้น และคู่มือฝึกอบรวมรวม 4 ชิ้น และเอกสารต่างประเทศจากการสืบค้นด้วยคำสำคัญบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รวบรวมเอกสารรายวิชาในหลักสูตรระดับมัธยมศึกษา และมหาวิทยาลัยทั้งสิ้น 41 ชิ้น

ขั้นที่ 2 การประชุมระดมความคิดผู้เชี่ยวชาญ

จัดประชุมระดมความคิดผู้เชี่ยวชาญสาขาวิทยาศาสตร์ ครุศาสตร์ คุรุมัธยม และนักวิชาชีพด้านสื่อมวลชนและเทคโนโลยีสารสนเทศ รวม 14 คน นำข้อสรุปจากการระดมความคิดมาจัดทำแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

ขั้นที่ 3 การพัฒนาแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้

นำผลสรุปจากการวิเคราะห์รายวิชาและการประชุมระดมความคิดผู้เชี่ยวชาญ มาประชุมร่วมกับคุรุมัธยมเพื่อจัดทำแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และจัดทำตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 บท สำหรับนำไปทดสอบการสอนในโรงเรียน

ขั้นที่ 4 การทดสอบสอน

นำแผนการเรียนรู้ตัวอย่าง 4 บทเรียนจากขั้นตอนที่ 3 ไปทดสอบสอนโรงเรียนละ 1 บทเรียน 1 ชั้นเรียน ทดสอบสอนรวม 4 โรงเรียน 4 จังหวัด ได้แก่ เชียงใหม่ อุบลราชธานี กาญจนบุรี และกรุงเทพมหานคร ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีที่ 3 ปีที่ 5 และปีที่ 6 ดำเนินการสังเกตระหว่างการทดสอบสอน สัมภาษณ์ความคิดเห็นครูและนักเรียนหลังการทดสอบสอน เกี่ยวกับบทเรียน และวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ของบทเรียนด้วยการประเมินความรู้ก่อนเรียนเปรียบเทียบกับก่อนและหลังการสอน และหลังการสอบกับกลุ่มควบคุม วิเคราะห์ความแตกต่างค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้โดยใช้สถิติเชิงอ้างอิง (Inferential Statistic) เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยด้วยวิธี t-test

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยของโครงการวิจัย สรุปได้ดังต่อไปนี้

พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัล

จากการสัมภาษณ์สรุปพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลได้ว่า นักเรียนมัธยมจะใช้โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตทันทีหลังตื่นนอน ระหว่างเดินทางมาโรงเรียน ช่วงพักเรียน เลิกเรียนและระหว่างกลับบ้าน และเมื่อกลับถึงบ้านจะใช้อินเทอร์เน็ตโดยจะใช้เวลาจนถึงก่อนเข้านอนซึ่งในช่วงนี้มักจะมีการควบคุมโดยผู้ปกครอง ผลการสำรวจพฤติกรรมการใช้งานสื่อดิจิทัลพบว่า กลุ่มตัวอย่างดูหนัง ฟังเพลงผ่านโทรศัพท์มือถือ ใช้งานเฟซบุ๊ก ไลน์ โดยใช้สนทนาและส่งไฟล์งานงานการบ้านกับเพื่อน และเล่นเกมสัปดาห์ละ ๒-๓ ชั่วโมง

นอกจากนี้การสำรวจยังพบว่า โปรแกรมและแอปพลิเคชันที่กลุ่มตัวอย่างใช้มากที่สุด ได้แก่ เฟซบุ๊ก ยูทูบ โปรแกรมสนทนา เกมออนไลน์ อินสตาแกรม และเว็บไซต์ต่าง ๆ โดยมีช่วงเวลาในการใช้งานในแต่ละครั้ง 1-2 ชั่วโมง

ลักษณะการใช้งานสื่อดิจิทัล

ผลการสำรวจพบว่า ลักษณะการใช้งานสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยมที่ระบุว่าทำบ่อย ได้แก่ 1) ใช้สนทนา ติดต่อสื่อสาร กับเพื่อน ๆ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ 2) ใช้เป็นแหล่งเรียนรู้หาข้อมูลประกอบการเรียน 3) ใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม ติดตามดาราที่ชื่นชอบ 4) ใช้สร้างกลุ่มบนไลน์ เฟซบุ๊ก เพจ เพื่อติดต่อพูดคุย แสดงความคิดเห็นกับเพื่อน ๆ ในกลุ่มเดียวกันอย่างอิสระ 5) ใช้ติดตามข่าวสาร ความเคลื่อนไหวของสังคม เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น และ 6) ใช้โพสต์รูปภาพ เรื่องราว หรือเข้ากลุ่มสนทนา หรือสมัครสมาชิกเว็บไซต์ หรือติดตามเพจต่าง ๆ เพื่อแสดงความเป็นตัวตนของตนเอง นอกจากนี้ยังมีการใช้งานที่ระบุว่าเคยทำบ้าง คือหาข้อมูล สั่งซื้อสินค้า

ความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อดิจิทัล

ผลการสัมภาษณ์พบความเสี่ยงหลายลักษณะ คือ 1) การพบเจอป๊อปอัพ (Pop up) ในขณะที่ใช้งานเว็บไซต์ โปรแกรม หรือแอปพลิเคชัน 2) การใช้งานตามลำพัง โดยไม่มีผู้ปกครองควบคุม 3) การพูดคุยสนทนากับคนแปลกหน้าบนอินเทอร์เน็ต 4) การแนะนำจากเพื่อน 5) การถูกหลอกล่อจากโปรแกรม ซึ่งนำไปสู่การเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม การถูกหลอกลวง และอันตรายกับชีวิตและทรัพย์สิน

ผลการสำรวจในภาพรวมเด็กส่วนใหญ่จะเลือกที่ไม่เข้าไปดูหรืออ่านเนื้อหาที่เป็นความเสี่ยง แต่พบว่า มีกลุ่มตัวอย่างจำนวนร้อยละ 4 – 10 ที่ระบุว่าตนเองมีประสบการณ์เข้าถึงเนื้อหาอันตราย เกมสัปดาห์ละ ๒-๓ ชั่วโมง การพนัน และการแสดงออกด้วยความรุนแรงอยู่ในระดับน้อย ๆ

จนถึงทำเป็นประจำ มีจำนวนร้อยละ 23.0 ระบุว่าคุยกับคนแปลกหน้าบ่อย ๆ จำนวนร้อยละ 3.0 ระบุว่าคลิกดูภาพหรือคลิปโป๊ที่เพื่อนส่งมาให้หรือแนะนำให้ดู และร้อยละ 1.8 ระบุว่าดูเป็นประจำ ซึ่ให้เห็นว่ายังมีเด็กอยู่กลุ่มหนึ่งซึ่งจำนวนอาจจะไม่มากนักที่เผชิญกับความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อ ดิจิทัล

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

ผลการสำรวจพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหาโฆษณาเกินจริง และเพศอยู่ในระดับสูง โดยมี ความสามารถในการเข้าถึง ความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหา ความสามารถวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา และการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา อยู่ในระดับที่สูง ยกเว้นในเนื้อหาเกมส์พบว่าระดับการรู้เท่าทันสื่อโดยรวมสูง แต่ความสามารถในการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา และการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาอยู่ในระดับปานกลาง และยังพบอีกว่า กลุ่มตัวอย่างระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีระดับการรู้เท่าทันสื่อ มากกว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ความคิดเห็นต่อเนื้อหาในสื่อดิจิทัล

ผลการสำรวจพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความเห็นว่าเนื้อหาในสื่อดิจิทัลเชื่อถือได้บ้างไม่ได้บ้าง ยังไม่สามารถเชื่อถือได้ทั้งหมด และยังพบอีกว่าร้อยละ 64.9 ของกลุ่มตัวอย่าง เคยตรวจสอบความน่าเชื่อถือของเนื้อหาในสื่อดิจิทัล ในจำนวนนี้ระบุว่าวิธีตรวจสอบความน่าเชื่อถือที่ใช้มากที่สุดคือ ตรวจสอบจากข้อมูลจากหลาย ๆ แหล่ง รองลงมาคือ ดูจากการคอมเม้นท์ (Comment) ดูจากจำนวนการรีวิว (Review) ดูว่ามีการอ้างอิงงานวิจัย ตำรา ดูจากจำนวนคนที่เข้ามาดูเนื้อหา และสอบถามจากเพื่อน ๆ

แนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม

แนวทางการสอนมีโครงสร้างเนื้อหาประกอบด้วย 5 กลุ่มสาระ และในแต่ละกลุ่ม สาระวิธีการสอน ดังต่อไปนี้

สาระที่ 1 : การเข้าถึง การใช้งาน และการอ่านสื่อดิจิทัล

สาระเนื้อหาเกี่ยวกับเทคนิค การใช้งาน การเข้าถึง และการอ่านสื่ออย่างรู้เท่าทัน โดยมีสาระสำคัญ ได้แก่ วิธีการเข้าถึงสื่อดิจิทัล ทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร การเลือกที่จะใช้เพื่อประโยชน์และเลือกที่ปฏิเสธการใช้งานที่นำไปสู่ความเสี่ยงต่อตนเอง และความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหาทั้งความหมายตรงและโดยนัย

วิธีการสอนเน้นวิธีการสอนแบบนิรนัยให้หลักการก่อน ร่วมกับการอภิปราย สนทนา แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างครูกับนักเรียน ใช้กรณีศึกษา กรณีตัวอย่างให้นักเรียนวิเคราะห์ตามหลักการ เน้นการทำกิจกรรมทั้งกิจกรรมเดี่ยวและกิจกรรมกลุ่ม

สาระที่ 2 : ความรู้พื้นฐานสู่การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

สาระเนื้อหาเกี่ยวกับการความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับองค์การสื่อดิจิทัล กฎหมาย มารยาท ทั้งในชุมชนท้องถิ่น และชุมชนโลก การแยกแยะประเภทเนื้อหา พฤติกรรมการเสพติดสื่อดิจิทัล ทักษะพื้นฐานในการปฏิเสธ ตรวจสอบเนื้อหาและโอกาสที่นำไปสู่ความเสี่ยงอันตรายจากการใช้งานสื่อดิจิทัล

วิธีการสอนเน้นการสอนทักษะความคิด ประเมิน และวิพากษ์ความถูกต้อง ใช้สถานการณ์ เหตุการณ์ พฤติกรรมจากชีวิตจริงที่ใกล้ชิดกับนักเรียน ให้นักเรียนวิเคราะห์ตามหลักการ โดยมีครูเป็นผู้ช่วยในการเรียนรู้ ให้คำแนะนำ หรือโค้ช (Coach) ที่แนะเทคนิควิธีการที่จะช่วยให้รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

สาระที่ 3 : รู้เท่าทันชีวิตดิจิทัล และใช้อย่างปลอดภัย ได้ประโยชน์

สาระเนื้อหาเกี่ยวกับการทำความเข้าใจในการใช้สื่อดิจิทัลในชีวิตประจำวัน ได้แก่ ความเป็นตัวตน โลกความจริงและโลกเสมือน วัฒนธรรมชุมชนออนไลน์ เนื้อหาเกี่ยวกับประเด็นปัญหาและความเสี่ยงอันตรายจากการใช้งานสื่อดิจิทัล ได้แก่ ความรุนแรง การถูกกลั่นแกล้ง และการถูกหลอกลวงบนสื่อดิจิทัล รวมทั้งเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัล ได้แก่ การใช้สื่อดิจิทัลในการเรียนรู้ การใช้เพื่อความเป็นพลเมืองและความเป็นประชาสังคม แก้ปัญหาและรณรงค์พัฒนาสังคม

วิธีการสอนเน้นการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) ใช้วิธีการสอนแบบประเด็นศึกษา (Issue-based Learning) ฝึกฝนทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลด้วยการวิเคราะห์ วิพากษ์ อภิปรายร่วมระหว่างนักเรียนกับครู

สาระที่ 4 : สร้างสรรค์สื่อดิจิทัลเพื่อชีวิตและสังคมที่ดี

สาระเนื้อหาเกี่ยวกับการออกแบบ การผลิต การสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล การออกแบบเนื้อหาบนสื่อดิจิทัลด้วยตนเอง ทั้งเพื่อความบันเทิง การเรียนรู้ การแก้ปัญหาและขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในฐานะพลเมืองที่ดี รวมทั้งเทคนิควิธีการแทรกแซงของธุรกิจและเจ้าของสื่อในแต่ละขั้นตอนการผลิตสื่อดิจิทัล

วิธีการสอนใช้วิธีแบบโครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) โดยมอบหมายงานให้สร้างสรรค์ผลิตแอปพลิเคชัน สร้างเนื้อหา การสาธิตโดยวิทยากร ร่วมกับการอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างนักเรียน ครู และวิทยากรผู้เชี่ยวชาญการผลิตสื่อดิจิทัล

สาระที่ 5 : เรียนรู้อยู่เสมอเพื่อการรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงในอนาคต

สาระเนื้อหาเกี่ยวกับการคาดการณ์การเปลี่ยนแปลง ตามพัฒนาการของเทคโนโลยี สื่อดิจิทัลในอนาคต และการเตรียมตนเองให้พร้อมสำหรับการดำเนินชีวิตอย่างรู้ทันสื่อสื่อดิจิทัลในอนาคต

วิธีการสอนแบบการมอบหมายงานให้สืบค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับเทคโนโลยีอนาคต แหล่งข้อมูลที่เป็นประโยชน์และนำมาแลกเปลี่ยนกันระหว่างนักเรียน การสร้างจินตนาการถึงเทคโนโลยีในอนาคตด้วยการวาดภาพ บทบาทสมมติ และการทดลองโดยกำหนดประเด็นที่ต้องการคำตอบ ตั้งสมมติฐาน ออกแบบการทดลอง เก็บข้อมูลจริง วิเคราะห์ และสรุปผลการทดลอง

ผลการทดสอบสอนบทเรียนตัวอย่าง

บทเรียนมีผลสัมฤทธิ์ในด้านความรู้ โดยคะแนนความรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และครูผู้สอนมีความเห็นว่า เนื้อหาและวิธีการสอนมีความเหมาะสม สามารถนำไปสอนได้จริง สำหรับนักเรียนมีความเห็นว่าเนื้อหาเข้าใจง่าย น่าสนใจ ทันสมัย มีประโยชน์ ใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน กิจกรรมในชั้นเรียนสนุก ไม่น่าเบื่อ เพราะเปิดให้นักเรียนมีส่วนร่วม ได้แสดงความคิดเห็น ได้อภิปรายแลกเปลี่ยนความเห็น ได้เรียนรู้ซึ่งกันและกัน สามารถสรุปได้ว่า แนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนที่มีความเหมาะสม นำไปใช้ได้จริง และมีความเป็นไปได้ในการบรรลุผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์บทเรียน มีเนื้อหาครอบคลุมสาระสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สอดคล้องกับการใช้งาน ความเสี่ยงจากการใช้งาน และพัฒนาการตามช่วงวัยของนักเรียนมัธยม รวมทั้งมีวิธีการสอนที่ยึดถือนักเรียนเป็นศูนย์กลาง เน้นการมีส่วนร่วม การวิเคราะห์ การวิพากษ์ และกิจกรรมฝึกฝนทักษะ โดยมีครูเป็นผู้ให้คำแนะนำ

ข้อเสนอแนะสำหรับการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม

การนำแนวทางการสอนของการวิจัยครั้งนี้ไปประยุกต์ใช้ได้จริง ควรให้ความสำคัญกับข้อเสนอต่อไปนี้

1. ควรให้ความสำคัญกับการเพิ่มพูนคุณสมบัติของครูผู้สอน ในด้านความรู้และทักษะการใช้สื่อดิจิทัลที่ใกล้เคียงกับนักเรียน และการปรับเปลี่ยนบทบาทครูผู้สอนไปสู่การสอนแบบโค้ช (Coach) ซึ่งจะช่วยให้ครูสอนได้ดีและบรรลุวัตถุประสงค์บทเรียน

2. การประยุกต์ใช้สอนจริงสามารถดำเนินการได้หลายวิธี ตามความเหมาะสมกับสภาพการณ์และเงื่อนไขของแต่ละโรงเรียนและครูผู้สอน กล่าวคือ สามารถเปิดเป็นวิชาเฉพาะและ

จัดการเรียนการสอนได้โดยเชื่อมโยงวิชาเข้ากับแผนการสอนและโครงสร้างหลักสูตร อย่างไรก็ตาม หากการเปิดเป็นรายวิชาเฉพาะไม่สามารถทำได้ สามารถนำเนื้อหาเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล แทรกในรายวิชาที่มีสอนอยู่แล้วได้เลย โดยเน้นเนื้อหาด้านการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมี วิจารณญาณ ซึ่งเป็นทักษะที่สามารถแตกไปได้ในทุกรายวิชา เนื่องจากในการเรียนการสอนทุก วิชา ก็จะต้องมีการเกี่ยวข้องกับสื่อ การค้นคว้าหาข้อมูล วิเคราะห์ ประเมิน ตัดสิน ในรูปแบบและ บริบทของรายวิชานั้น ๆ ซึ่งมีข้อดีคือช่วยให้การสอนเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมีความหลากหลาย ของเนื้อหา น่าสนใจ และใกล้ตัวนักเรียนมากขึ้น

3. นอกจากการสอนในรายวิชาแล้ว เนื้อหาสาระการสอนเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ยังสามารถนำไปสอนผ่านกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ได้ เช่น การจัดกิจกรรมฝึกอบรม ค่ายอบรม การ สอนผ่านสื่อออนไลน์ เป็นต้น ทั้งนี้ควรคำนึงถึงความพร้อมในการจัดกิจกรรมและการสอนออนไลน์ ของแต่ละโรงเรียนด้วย

4. การส่งเสริมการสอนเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลโดยจัดตั้งเป็น “โรงเรียนต้นแบบการ สอนการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล” โดยนำแนวทางการสอนเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของงานวิจัยครั้งนี้ เชื่อมโยงเข้าสู่หลักสูตรตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ ทั้งในแบบวิชาเดี่ยว หรือการบูรณาการเนื้อหาเข้า กับบทเรียนที่มีอยู่ตามที่ได้กล่าวมาแล้ว กำหนดแผนการสอนในแต่ละปีการศึกษา และมีการ จัดการเรียนการสอนอย่างสมบูรณ์ตามแผนการสอนประจำปี ประเมินผลและสรุปผลการเรียนการ สอน จะช่วยให้การสอนเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลเป็นรูปธรรม และมีต้นแบบการสอนที่ดีสามารถ เป็นต้นแบบการเรียนรู้ และขยายผลไปสู่โรงเรียนและสถานศึกษาอื่น ๆ ได้

ข้อเสนอสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยครั้งนี้ได้ข้อสรุปแนวทางการสอนการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งถือเป็นกรอบเนื้อหาและ แนววิธีการสอนที่มีความชัดเจน และเพื่อให้การสอนเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียน มัธยมมีความสมบูรณ์ และสามารถนำเข้าสู่การกำหนดหลักสูตรของประเทศได้อย่างชัดเจนเป็น จริงได้ จำเป็นมีการวิจัยต่อเนื่องดังต่อไปนี้

1. ดำเนินการวิจัยพัฒนา ออกแบบ จัดทำแผนการเรียนรู้ของทุกบทเรียนตามแนว ทางการสอนการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลครั้งนี้ นำแผนการจัดการเรียนการสอนไปทดสอบสอนจริง ปรับปรุงพัฒนาแผนการเรียนรู้ให้มีความสมบูรณ์และสามารถนำไปใช้สอนได้จริง จัดทำเป็น หลักสูตรการสอนเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม

2. ดำเนินการวิจัยพัฒนา ออกแบบ จัดทำคู่มือการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และการผลิตสื่อสำหรับบทเรียนต่าง ๆ ตามแนวทางการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยมของงานวิจัยครั้งนี้

3. ดำเนินการวิจัยพัฒนา ออกแบบจัดทำบทเรียนออนไลน์หลักสูตรการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยมตามแนวทางการสอนของการวิจัยครั้งนี้

สารบัญ

หน้า

กิตติกรรมประกาศ.....	(1)
บทคัดย่อ	(2)
Abstract.....	(3)
รายงานสรุปสำหรับผู้บริหาร.....	(4)
สารบัญ.....	(14)
สารบัญตาราง.....	(17)

บทที่

1. บทนำ

ความสำคัญ และที่มาของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย.....	7
นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ.....	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย.....	11
ขอบเขตการวิจัย.....	11

2. การทบทวนวรรณกรรม

สื่อดิจิทัล การใช้งานและความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อดิจิทัล.....	13
จากแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อสู่ “การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล”.....	22
การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล.....	22
การวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล.....	25
สรุปนิยามและกรอบการวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล.....	22

3. วิธีการดำเนินการวิจัย

ขั้นที่ 1 การวิจัยคุณภาพ.....	33
ขั้นที่ 2 การวิจัยเชิงสำรวจ.....	37
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	37

วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง.....	37
เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูลและการวัดตัวแปร.....	39
การทดสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	42
สถิติที่ใช้ในการวิจัย.....	44
การรายงานผลการวิจัย.....	44
 4. ผลการวิจัยเชิงคุณภาพ	
การครอบครองสื่อดิจิทัล การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตและค่าใช้จ่าย.....	46
การเสี่ยงจากสื่อดิจิทัล.....	63
ความคิดเห็นต่อเนื้อหาข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต.....	69
การวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของข้อมูลอินเทอร์เน็ต.....	70
การควบคุมการใช้งานของพ่อแม่เกี่ยวข้องกับความเสี่ยงของเด็ก.....	72
บทสรุปประเด็นจากข้อมูลเชิงคุณภาพ.....	73
 5. ผลการวิจัยเชิงปริมาณ	
ข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง.....	81
การครอบครองและการใช้สื่อดิจิทัล.....	84
ความเสี่ยงในการใช้สื่อดิจิทัล.....	103
ความสามารถในการเข้าถึงสื่อดิจิทัล.....	113
การรู้เท่าทันเนื้อหาด้านโฆษณาเกินจริง.....	115
การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหาด้านเกมส์.....	122
การรู้เท่าทันเนื้อหาในเนื้อหาข่าว.....	129
ความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล.....	137
 6. สรุปผลการศึกษาวิจัยและข้อเสนอแนะ	
สรุปผลการวิจัย.....	139
อภิปรายผล.....	152
การพัฒนากรอบแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล.....	161

รายการอ้างอิง.....	166
ภาคผนวก.....	172
ก. แบบสอบถามการวิจัยและข้อเฉลยคำตอบการวัดรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล.....	173
ข. รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	191

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
3.1	พื้นที่เก็บข้อมูลและจำนวนตัวอย่าง.....	39
5.1	จำนวน และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามชั้นเรียน.....	81
5.2	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ อายุ คณะแผน รายได้ การพักอาศัย การอบรมการใช้อินเทอร์เน็ตและการแนะนำการใช้อินเทอร์เน็ต ของคนในครอบครัว.....	82
5.3	จำนวนและร้อยละของการครอบครองสื่อดิจิทัล.....	84
5.4	จำนวนและร้อยละของการได้โทรศัพท์มือถือมาครอบครอง.....	85
5.5	จำนวนและร้อยละของการพกพาโทรศัพท์มือถือ.....	85
5.6	จำนวนและร้อยละของผู้รับผิดชอบค่าบริการโทรศัพท์มือถือ.....	86
5.7	จำนวนและร้อยละของการได้คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะมาครอบครอง.....	86
5.8	จำนวนและร้อยละของสถานที่ที่ติดตั้งคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ.....	87
5.9	จำนวนและร้อยละของการได้คอมพิวเตอร์พกพามาครอบครอง.....	87
5.10	จำนวนและร้อยละของสถานที่ที่ใช้งานคอมพิวเตอร์พกพา.....	88
5.11	จำนวนและร้อยละของการได้แท็บเล็ตมาครอบครอง.....	88
5.12	จำนวนและร้อยละของสถานที่ที่ใช้แท็บเล็ต.....	89
5.13	จำนวนและร้อยละของผู้รับผิดชอบค่าบริการอินเทอร์เน็ต.....	89
5.14	จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและระดับความถี่การใช้งานสื่อดิจิทัล.....	90
5.15	จำนวนและร้อยละของสื่อดิจิทัลที่กลุ่มตัวอย่างระบุว่าใช้มากที่สุด.....	93
5.16	จำนวนและร้อยละช่วงเวลาที่ใช้สื่อดิจิทัลที่ใช้เป็นประจำในแต่ละครั้ง.....	94
5.17	จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และระดับความถี่ของกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้งาน สื่อดิจิทัล.....	95
5.18	จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และระดับความถี่จำแนกตามลักษณะการใช้งาน สื่อดิจิทัล.....	99
5.19	จำนวนและร้อยละของโปรแกรมสนทนาที่ใช้.....	101
5.20	จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และระดับความเสี่ยงในการใช้งานสื่อดิจิทัล ด้านที่ 1 จากการพบเจอป๊อปอัพ (Pop up).....	103

5.21	จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และระดับความเสี่ยงในการใช้งานสื่อดิจิทัล ด้านที่ 2 จากการท่องอินเทอร์เน็ตโดยลำพัง.....	105
5.22	จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และระดับความเสี่ยงในการใช้งานสื่อดิจิทัล ด้านที่ 3 จากการพูดคุยสนทนากับคนแปลกหน้าบนอินเทอร์เน็ต.....	109
5.23	จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และระดับความเสี่ยงในการใช้งานสื่อดิจิทัล ด้านที่ 4 จากการแนะนำจากเพื่อน.....	110
5.24	จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และระดับความเสี่ยงในการใช้งานสื่อดิจิทัล ด้านที่ 5 จากการถูกล่อลวงจากโปรแกรม.....	111
5.25	จำนวนและร้อยละ การรู้เท่าทันดิจิทัลด้านที่ 1 การเข้าถึงสื่อดิจิทัล.....	113
5.26	คะแนนเฉลี่ยด้านการเข้าถึงสื่อดิจิทัล.....	114
5.27	จำนวนและร้อยละ การรู้เท่าทันเนื้อหาด้านโฆษณาเกินจริงด้านที่ 2 การทำความเข้าใจเนื้อหา (Understanding).....	115
5.28	คะแนนเฉลี่ยด้านที่ 2 การทำความเข้าใจเนื้อหา (Understanding) เนื้อหาโฆษณาเกินจริง.....	116
5.29	จำนวนและร้อยละ การรู้เท่าทันเนื้อหาโฆษณาเกินจริงด้านที่ 3 การวิเคราะห์ และประเมินเนื้อหา (Evaluation).....	117
5.30	คะแนนเฉลี่ยด้านที่ 3 การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา (Evaluation) โฆษณาเกินจริง.....	118
5.31	จำนวนและร้อยละ การรู้เท่าทันเนื้อหาโฆษณาเกินจริงด้านที่ 4 การมีปฏิสัมพันธ์ อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา (Response).....	119
5.32	คะแนนเฉลี่ย ด้านที่ 4 การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา (Response)...	119
5.33	ค่าเฉลี่ยระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหาโฆษณาเกินจริงรวม 4 ด้าน.....	120
5.34	ค่าเฉลี่ยระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ในเนื้อหาโฆษณาเกินจริงรวม 4 ด้าน จำแนกตามระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย.....	121
5.35	จำนวนและร้อยละ การรู้เท่าทันเนื้อหาเนื้อหาด้านเกมส์ด้านที่ 2 การทำความเข้าใจเนื้อหา (Understanding).....	122
5.36	คะแนนเฉลี่ยด้านที่ 2 การทำความเข้าใจเนื้อหา (Understanding) เนื้อหาเกมส์.....	123

5.37	จำนวนและร้อยละ การรู้เท่าทันเนื้อหาเนื้อหาด้านเกมส์ด้านที่ 3 การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา (Evaluation).....	124
5.38	คะแนนเฉลี่ยด้านที่ 3 การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา (Evaluation).....	125
5.39	จำนวนและร้อยละ การรู้เท่าทันเนื้อหาเนื้อหาด้านเกมส์ด้านที่ 4 การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา (Response).....	126
5.40	คะแนนเฉลี่ยด้านที่ 4 การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา (Response)...	126
5.41	ค่าเฉลี่ยระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ในเนื้อหาด้านเกมส์ รวม 4 ด้าน.....	127
5.42	ค่าเฉลี่ยระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ในเนื้อหาด้านเกมส์รวม 4 ด้าน จำแนกตามระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย.....	128
5.43	จำนวนและร้อยละ การรู้เท่าทันเนื้อหาเนื้อหาด้านเพศด้านที่ 2 การทำความเข้าใจเนื้อหา (Understanding).....	129
5.44	คะแนนเฉลี่ยด้านที่ 2 การทำความเข้าใจเนื้อหา (Understanding) เนื้อหาด้านเพศ..	130
5.45	จำนวนและร้อยละการรู้เท่าทันเนื้อหาเนื้อหาด้านเพศด้านที่ 3 การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา (Evaluation).....	131
5.46	คะแนนเฉลี่ยด้านที่ 3 การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา (Evaluation).....	132
5.47	จำนวนและร้อยละการรู้เท่าทันเนื้อหาเนื้อหาด้านเพศด้านที่ 4 การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา (Response).....	133
5.48	คะแนนเฉลี่ยด้านที่ 4 การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา (Response)...	133
5.49	ค่าเฉลี่ยระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ในเนื้อหาด้านเพศ รวม 4 ด้าน.....	134
5.50	ค่าเฉลี่ยระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ในเนื้อหาด้านเพศรวม 4 ด้าน จำแนกตามระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย.....	135
5.51	ค่าเฉลี่ยระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล รวม 4 ด้าน จำแนกตามเนื้อหาและระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย.....	136
5.52	จำนวนและร้อยละของความเห็นต่อความน่าเชื่อถือของเนื้อหาในสื่อดิจิทัล.....	137
5.53	จำนวนและร้อยละของการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของเนื้อหาในสื่อดิจิทัล.....	137
5.54	จำนวนและร้อยละของวิธีตรวจสอบความน่าเชื่อถือของเนื้อหาในสื่อดิจิทัล.....	138

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญ และที่มาของปัญหา

สื่อใหม่ (new media) ที่พัฒนาขึ้นบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต อาทิ เว็บไซต์ (website) เว็บบล็อก (weblog) สื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก (face book) ทวิตเตอร์ (twitter) ยูทูบ (you tube) ถือเป็นแหล่งข้อมูลข่าวสารที่มีการแพร่กระจายอย่างรวดเร็วและกว้างขวางและมีเนื้อหาที่หลากหลาย ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ทั้งในระดับสังคมด้านเศรษฐกิจ สภาพสังคม และระดับปัจเจก โดยเฉพาะการเปลี่ยนแปลงที่อาจก่อให้เกิดผลกระทบในระดับปัจเจกบุคคลถือเป็นสิ่งที่ควรให้ความสนใจ ด้วยเหตุที่บุคคลเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศ ผลกระทบในระดับบุคคลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเด็กและเยาวชนนั้นว่ามีความสำคัญยิ่ง เด็กและเยาวชนถือเป็นบุคคลที่เข้าถึงและเรียนรู้แหล่งเทคโนโลยีได้ง่าย แต่ยังคงมีความวิตกกังวลต่อความสามารถในการกลั่นกรองเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง เนื้อหาลามกอนาจาร เนื้อหาที่มีความรุนแรง ก้าวร้าว และเนื้อหาเกี่ยวกับโฆษณาเกินจริง ซึ่งไม่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้และการพัฒนาการของเด็กและเยาวชน ดังนั้นแผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ฉบับที่สิบเอ็ด พ.ศ. 2555-2559 ให้ความสำคัญกับสถานการณ์ด้านสื่อใหม่ที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของประชาชน แต่ยังมีบทบาทในการ ส่งเสริม การพัฒนาคุณภาพคนค่อนข้างน้อย

การเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารผ่านทางเว็บไซต์ต่าง ๆ ส่วนใหญ่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศที่เข้าข่ายลามกอนาจารและการใช้ภาษาที่ 3 ไม่เหมาะสม ขณะที่เกมคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นสื่อออนไลน์ที่มีอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชนอย่างมาก ซึ่งเกมส่วนใหญ่ที่นิยมเล่นเน้นการต่อสู้ใช้ความรุนแรง ไม่เหมาะสมต่อการเรียนรู้และเสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรม (กระทรวงศึกษาธิการ, ม.ป.ป., น. 2-3)

จากผลการสำรวจของสำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน (สสค.) ทำการสำรวจในหัวข้อ “1 วันในชีวิตเด็กไทย” เมื่อเดือนมกราคม 2556 ที่ผ่านมา จากกลุ่มตัวอย่าง 3,058 คน ทั้งในกรุงเทพฯ และต่างจังหวัดพบว่า วงจรชีวิตของเด็กไทยใน 1 วัน จะเริ่มต้นนอนตั้งแต่เวลา 06.18 น. และเข้านอนในเวลา 22.21 น. วันหยุดจะนอนเวลา 23.39 น. มีเวลานอนเฉลี่ย 7-8 ชั่วโมง ซึ่งถือว่ามีความนอนไม่น้อยมากที่น่าสนใจ คือ หลังตื่นนอนสิ่งแรกที่เด็กส่วน

ใหญ่ ร้อยละ 51.1 ทำคือ การเช็คโทรศัพท์มือถือ เช่นเดียวกับสิ่งสุดท้ายที่ ร้อยละ 35 ทำก่อนนอน คือใช้โทรศัพท์มือถือเล่นเฟซบุ๊ก (Facebook) และ ไลน์ (Line)

ผลการสำรวจยังพบอีกว่าเด็กร้อยละ 75.7 เล่นเครือข่ายสังคมออนไลน์ (social network) บ่อยจนถึงประจำ ซึ่งนักเรียนหญิงจะเล่นมากกว่านักเรียนชาย โดย ร้อยละ 20.3 ใช้มือถือระหว่างเรียน ขณะที่ ร้อยละ 42.5 รู้สึกทนนั่งได้ถ้าอยู่คนเดียวโดยไม่มีโทรศัพท์ นอกจากนี้ยังพบว่า ตัวเลขเด็กที่ใช้โทรศัพท์มือถือ ฟุ้งพรอด 2-3 เท่า ใน 1 ปี เพราะมีทุกสิ่งที่เด็กต้องการทั้ง อินเทอร์เน็ต เฟซบุ๊ก ไลน์และกล้องถ่ายรูป (“วัยรุ่นไทยติดมือถืออ้อมแง่ม,” 2556) และยังเห็นได้จากผลการสำรวจข้อมูลจากสำนักงานสถิติประจำปี 2556 ที่พบว่ากลุ่มผู้ที่มีอายุ 15-24 ปี มีสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตสูงที่สุดร้อยละ 58.4 รองลงมาคือกลุ่ม อายุ 6-14 ปีร้อยละ 54.1 (น. 6) จากตัวเลขย่อมชี้ชัดได้ว่ากลุ่มเด็กจนถึงเยาวชนได้ใช้อินเทอร์เน็ตสูงสุด

แนวโน้มเด็กและเยาวชนไทย มีโอกาสจะเสพติดสื่อใหม่ ซึ่งถือเป็นผลเสียโดยทางตรงและทางอ้อมอย่างสิ้นเชิง นอกจากนี้มีงานวิจัยหลายชิ้นที่สะท้อนผ่านสื่อมวลชนดังเช่น การวิจัยสำรวจของสถาบันวิทยาศาสตร์จีน ซึ่งเป็นประเทศที่มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทะลุหลัก 500 ล้านคน โดยกลุ่มตัวอย่างครั้งนี้เป็นคนหนุ่มสาวอายุ 14-21 ปี รวม 35 คน ซึ่งหลังการทดสอบพบว่า ผู้ที่มีพฤติกรรมแบบเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตตลอดเวลา (always on) หรือเสพติดอินเทอร์เน็ตจะมีความผิดปกติของสมอง อันเนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงทางเคมี ซึ่งอาจเป็นต้นเหตุของสมองเสื่อม โดยเป็นไปในลักษณะเดียวกับที่พบได้จากผลสแกนสมองของคนติดเหล้า หรือผู้ติดยาเสพติด หรือที่เรียกว่าอาการ “เสพติดอินเทอร์เน็ตโรคคนรุ่นใหม่” (คมชัดลึก, 29 มกราคม, 2555) ประเด็นเดียวกันนี้ก็ยังมีการวิจัยของกลุ่มนักวิจัยในมหาวิทยาลัยสวอนซี และมหาวิทยาลัยมิลาน ที่เผยให้เห็นว่า กลุ่มผู้ที่ติดอินเทอร์เน็ตอย่างอ้อมแง่มนั้น จะเกิดอาการลงแดง เมื่อไม่ได้เล่นอินเทอร์เน็ต คล้ายผู้ที่ติดยาเสพติด โดยเรียกลักษณะของผู้ที่มีอาการนี้ว่าเป็นผู้ที่เสพติดการเล่นอินเทอร์เน็ต ซึ่งจะมีผลกระทบต่อสภาพทางจิตของคนกลุ่มนี้ในเชิงลบ (“วิจัยชี้ คนติดอินเทอร์เน็ตอ้อมแง่ม,” 2556) และผู้ที่เสพติดนั้นจะประสบกับปัญหาทางจิตใจ ปัญหาความสัมพันธ์ทางสังคม ผู้ที่เสพติดจะตระหนักถึงภาวะการเสพติด แต่ไม่สามารถลดหรือหยุดใช้ได้ (ธนิกันต์ มาชะศิริานนท์, 2545)

สำหรับในประเทศไทยมีการศึกษาวิจัยของ ธนิกันต์ มาชะศิริานนท์ (2545) ศึกษาในประเด็นการเสพติดอินเทอร์เน็ตและพบว่าผู้ที่เสพติดอินเทอร์เน็ตจะใช้เวลาในอินเทอร์เน็ตสูงกว่าผู้ที่ไม่เสพติด และผู้ที่เสพติดจะมีการใช้บริการและประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตเพื่อตอบสนองความต้องการทางด้านอารมณ์ สังคมและจิตใจสูงกว่า แต่จะใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการแสวงหาข้อมูล

ข่าวสารน้อยกว่าผู้ที่ไม่เสพติด และเช่นเดียวกับงานวิจัยไทยที่ศึกษาการใช้อินเทอร์เน็ตกับเยาวชนของบุปผา เมษศรีทองคำและอรรยา สิงห์สงบ (2552) ที่พบว่ารูปแบบการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของช่วงวัยเด็กและตอนกลางตอนปลายและจนวัยรุ่นใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงส่วนใหญ่มากกว่ารายละเอียดของพฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ของเยาวชนนั้น รอดัดต สามี (2555) ที่ศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลาม จังหวัดยะลา พบว่านักเรียนที่มีประสบการณ์ต่างกันจะใช้ 3 เว็บไซต์แรกๆ ที่เหมือนกัน คือ google, youtube และ facebook แต่จะแตกต่างกันก็แค่เว็บไซต์ที่ใช้ และมีข้อค้นพบด้านการใช้สื่อใหม่ของ จูตินัน บุญภาพ คอมมอน (2556) พบว่าเยาวชนทุกคนใช้โซเชียลมีเดีย คือ facebook ถึงร้อยละ 91.9 และใช้ Twitter ร้อยละ 38.5 รวมทั้งไม่ต่างกับข้อสรุปงานวิจัยของ ทิตยา ปิยภัณท์ (2556) ต่างพบเช่นเดียวกันว่าพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ทุกวันถึงร้อยละ 81.9 และสื่อหลัก ๆ ที่ใช้มากก็คือ facebook รองลงมา Youtube และ E-mail โดยวัตถุประสงค์หลักที่สำคัญก็คือ พูดคุยกับคนรู้จักและสืบค้นข้อมูล และรวมทั้งยังใช้สื่อใหม่เล่นเกม ช้อปปิ้งออนไลน์ ใช้ดูภาพยนตร์และชมละครย้อนหลัง (จูตินัน บุญภาพ คอมมอน, 2556)

จากสรุปและข้อค้นพบงานวิจัย และเอกสารบทความแนวความเห็นที่พบปัญหาอันหลากหลายของพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งหากเป็นเช่นนี้เด็กและเยาวชนจะตกเป็นทาสและเสพติดสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างสิ้นเชิง ทั้งนี้มีแนวคิดและข้อค้นพบจากการวิจัยด้านการรู้เท่าทันสื่อใหม่พบว่าเด็กและเยาวชนจะมีการเข้าถึงแหล่งข้อมูลเทคโนโลยีสารสนเทศ หรืออินเทอร์เน็ตที่หลากหลายและใช้เพื่อความบันเทิงและใช้เพื่อเป็นกิจกรรมพักผ่อนหย่อนใจเสียส่วนใหญ่ (Livingstone, Bober & Helsper, 2005; Brainin & Bar-Lev, 2005; Cope & Flanagan, 2011; Hoechsmann & Poyntz, 2012, pp. 139-144) ทั้งนี้จากข้างต้น Brent (nd, pp. 9-11) เห็นว่าพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลของเด็กวัยนี้จะมีความสามารถทางสื่อดิจิทัลมาก แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าเด็กจะได้เรียนรู้หรือมีความรู้ดีจากทักษะนี้ และที่สำคัญก็คือ วัยนี้ยังมีทักษะในเชิงวิเคราะห์หรือประเมินเนื้อหาในระดับไม่สูงนัก เช่นเดียวกับข้อค้นพบ Cope & Flanagan (2011) พบว่านักศึกษาจะมีความสามารถในการหาและเข้าถึงเนื้อหาได้หลากหลายมากมาย แต่มีความสามารถในการพิจารณาตัดสินความถูกต้องของข่าวสารนั้นมีระดับน้อย เหตุที่เป็นเช่นนี้เพราะการที่ได้รับข้อมูลมากจากอินเทอร์เน็ต แต่ไม่สามารถตัดสินได้ว่าข้อมูลนั้นดีหรือถูกต้องหรือไม่ซึ่งแสดงให้เห็นจากการที่ใช้เวลาอยู่กับข้อมูลเหล่านั้นเป็นเวลานานมาก การไม่ได้มีกระบวนการรู้เท่าทันสื่อมาก และหากในเด็กโตยิ่งใช้อินเทอร์เน็ตมาก ยิ่งมีทักษะการใช้มากขึ้น และก็จะมีโอกาสที่จะประสบกับสถานการณ์เสี่ยงอันตรายยิ่งขึ้น เป็นปัจจัยโดยตรงที่ทำให้เขามี

โอกาสเข้าถึงข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตอย่างกว้างขวาง และมีผลต่อการประสพสถานะเสี่ยงอันตรายได้ (Livingstone, Bober & Helsper, 2005; Livingstone, 2008; Livingstone & Helsper, 2010; จินดารัตน์ บวรบริหาร, 2548) ประเด็นเดียวกันนี้ Vanwynsberghe, Paulussen & Verdegem (2011) กล่าวว่าความรู้เท่าทันสื่อ นั้น เริ่มต้นจากความสามารถด้านสื่อของบุคคล ได้แก่ ทักษะการ ใช้สื่อ ความรู้เกี่ยวกับสื่อ ทักษะคิดและความสามารถในการตัดสินใจ ซึ่งความสามารถด้านสื่อนี้เกิดขึ้นจากปัจจัย 2 ปัจจัย คือปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ และสังคมของตัวเขา รวมถึงปัจจัยภายนอก เช่นการอบรมด้านสื่อ อิทธิพลทางสังคม พ่อและแม่ การสนับสนุนจากสังคม นอกจากนี้ ยังมีปัจจัยด้านการใช้สื่อของบุคคล ซึ่งรวมทั้งเทคโนโลยีและเนื้อหาของสื่อซึ่งมีความหลากหลายต่างกันโดยเชื่อมโยงกับความสามารถด้านสื่อของบุคคลซึ่งเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อใหม่เช่นกัน

นอกจากนี้แล้วพฤติกรรมใช้ข้อมูลอินเทอร์เน็ตของเด็กนั้น Hashemi & Soltanifar (2011) พบว่ากลุ่มนักเรียนมัธยมพบว่ามีเพียงแค่ร้อยละ 6.58 เท่านั้นที่ปรึกษาการใช้อินเทอร์เน็ตกับครูและผู้ใหญ่ ส่วนที่เหลือจะใช้การลองผิดลองถูกและถามเพื่อน แนวทางเดียวกับข้อค้นพบความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านบุคคลและกลุ่มบุคคลกับทักษะการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของเยาวชนนั้น ขนิษฐา จิตแสง (2557) ซึ่งก็พบว่าเพื่อนได้ให้คำแนะนำเกี่ยวกับโปรแกรมใหม่ ๆ แก่เยาวชนมากที่สุด ร้อยละ 19.20 ซึ่งตัวผู้ปกครองจะสามารถสอนให้เด็กนักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตได้ แต่เด็กนักเรียนไม่ได้ใช้ผู้ปกครองเป็นแหล่งอ้างอิงในการใช้อินเทอร์เน็ตแต่เพื่อนจะมีผลโดยตรง (Hashemi & Soltanifar 2011; ขนิษฐา จิตแสง, 2557)

การแก้ปัญหาคือความเสี่ยงต่ออันตรายที่จะเกิดจากการเสพติดอินเทอร์เน็ต จนนำไปสู่อันตรายที่เกิดขึ้นจากการถูกล่อลวงไปในทางเสียหายจากเนื้อหาลามกอนาจาร ความรุนแรง และเนื้อหาแฝงโฆษณาหรือโฆษณาเกินจริง การแก้ปัญหาด้วยการห้ามไม่ให้เด็กใช้อินเทอร์เน็ตไม่ใช่ทางออกที่ดี เพราะการห้ามเด็กใช้อินเทอร์เน็ตถือเป็นการปิดกั้นโอกาสการเรียนรู้ของเด็กได้ ดังนั้น หากไม่สามารถขวางกั้นการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กหรือเยาวชนได้ ทางแก้ไขทางหนึ่งคือ ต้องสร้างภูมิคุ้มกันเพื่อไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของสื่อดิจิทัล ซึ่งสิ่งสำคัญที่ต้องสร้างการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับเด็ก สามารถชี้ให้เห็นได้จากแนวคิดของ Hoechsmann & Poyntz (2012) ที่ได้สรุปให้เห็นว่าการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลจะต้องปรับมุมมองใหม่ว่า

การรู้เท่าทันสื่อในฐานะสื่อดิจิทัล เป็นแกนกลางของการเรียนการทำงานในอนาคตและเป็นพื้นที่ของความบันเทิง เป็นมุมมองของการรู้เท่าทันสื่อแบบลูกผสม ที่ผนวกรวมพื้นที่ความบันเทิงของเด็ก เป็นการท้าทายมุมมองแบบเดิมที่

แยกการเรียนรู้ในโรงเรียนออกจากชีวิตแต่ละวันของเด็ก...หน้าที่สำคัญของการสอนการรู้เท่าทันสื่อแบบใหม่นี้คือ การไม่ขัดขวางการที่เด็กใช้เทคโนโลยีเพื่อความบันเทิงซึ่งจะช่วยให้ไม่เป็นการสร้างปัญหาอุปสรรคในการเรียนรู้ในห้องเรียนของเด็ก

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล จึงมีความจำเป็นในฐานะการสร้างภูมิคุ้มกันให้เด็กหรือเยาวชนมีการรู้เท่าทันและใช้เนื้อหาในสื่อดิจิทัลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยไม่เสี่ยงหรือก่อให้เกิดอันตรายต่อตนเอง เช่นเดียวกับทัศนะของ Hobbs (2010) เสนอมุมมองการรู้เท่าทันสื่อใหม่ในฐานะที่เป็นทักษะชีวิตที่มีความสำคัญและจำเป็นสำหรับการอยู่ในสังคมที่มีสื่อมากมายและล้นหลามด้านข่าวสาร และในสังคมดังกล่าวนี้ ต้องการความสามารถเพื่อเข้าถึงเลือกใช้ทำความเข้าใจเนื้อหาข่าวสาร วิเคราะห์เนื้อหา แสดงพฤติกรรมการสื่อสารอย่างรับผิดชอบ รวมทั้งความสามารถในการร่วมมือกันแก้ปัญหาในครอบครัว สถานที่ทำงานและชุมชน

แนวทางการศึกษาและการวัดการรู้เท่าทันสื่อถือเป็นสิ่งจำเป็นอย่างมากสำหรับเด็กในยุคโลกาภิวัตน์ โดยสิ่งสำคัญสำหรับทุกคนจะต้องมีคือ ความรู้และทักษะในการใช้เครื่องมือในสื่อใหม่ ควบคู่ไปกับการใช้สื่อใหม่ให้เหมาะสมกับบรรทัดฐาน ดังนั้นสิ่งสำคัญที่ควรจรรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลก็คือ ความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัว และด้านความคิดสร้างสรรค์ จริยธรรม รวมทั้งการใช้สื่อดิจิทัลด้วยความรับผิดชอบ (Livingstone, Bober & Helsper, 2005; Buckingham, 2008, p. 78; Hobbs, 2010, pp. 18-19; Leung, 2010; Litt, 2013; Meyers, Erickson & Small, 2013) และคำว่า “การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล” ถือเป็นคำใหม่ที่มีพื้นฐานมาจากคำเดิมและขยายความหมายมาจากอดีตที่มีการใช้คำว่า “การรู้เท่าทันคอมพิวเตอร์” (Computer literacy) ซึ่งหมายถึงเฉพาะทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ต่อมามีการใช้คำว่า “ทักษะเทคโนโลยีสารสนเทศ” (ICT skill) ซึ่งเป็นคำที่ใช้ในการสำรวจทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยแบ่งเป็นระดับทักษะในการใช้โปรแกรมพื้นฐาน และความเข้าใจเชิงขั้นพื้นฐานข้อมูลและโปรแกรมขั้นสูงในเวลาต่อมา มีการขยายสู่เรื่องความปลอดภัยในการใช้สื่อออนไลน์หรืออินเทอร์เน็ต (Buckingham, 2008, p. 76)

นอกจากนี้แผนพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคม ฉบับที่ 11 (๒๕๕๔-๒๕๕๙) ในด้านการประเมินสถานการณ์ของประเทศ ซึ่งมีประเด็นที่ระบุถึงด้านความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมรวมทั้งตอบสนองการดำรงชีวิตของประชาชนมากยิ่งขึ้นที่ระบุไว้

ประเทศไทยยังอยู่ในสถานะของผู้ซื้อเทคโนโลยีมากกว่าผู้คิดค้นหรือสร้างขึ้นเอง ทำให้ยังมีการพึ่งพาจากต่างประเทศในระดับสูง ขณะที่เทคโนโลยีสารสนเทศได้ก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนด้านวัฒนธรรมอย่างหลากหลาย โดยที่ยังขาดแนวทางรองรับหรือคัดกรองการไหลเข้ามาของข้อมูลข่าวสารที่ไม่เหมาะสม อาจนำไปสู่วิกฤตศีลธรรมและปัญหาสังคมอื่นๆ ตามมา (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2554, บทที่ 3 น. 6)

เห็นได้ว่าสถานการณ์ด้านข่าวสารถือว่ายังมีปัญหาอยู่สำหรับสังคมไทย ดังนั้นสร้างภูมิคุ้มกันด้านการรู้เท่าทันสื่อคือ การสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลซึ่งเป็นปัจจัยหรือตัวแปรสำคัญที่จะทำให้ผู้รับสารสร้างภูมิคุ้มกันได้อย่างดี (Vanwynsberghe, Paulussen & Verdegem, 2011; Marty et al., 2013; พนม คลีฉายา, 2556; บุญผา เมฆศรีทองคำ, ม.ป.ป.) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสถานการณ์ยุคโลกาภิวัตน์ Chirst & Potter (1998) กล่าวถึงความสำคัญของการเรียนรู้เท่าทันสื่อไว้ว่า “...การรู้เท่าทันสื่อเป็นเรื่องที่จะต้องนำเข้าสู่ประเด็นของการกำหนดนโยบายสาธารณะ ในฐานะที่เป็นเครื่องมือทางการศึกษาสำหรับครูในโรงเรียนที่จะใช้สอนในสถาบันการศึกษา...” และผลการศึกษาของ อดุลย์ เพียรรุ่งโรจน์ (2543) และสุภาณี แก้วมณี (2547) ต่างมีข้อเสนอแนะที่เห็นพ้องกันคือ รัฐควรจะต้องสนับสนุนโครงการส่งเสริมความรู้เท่าทันสื่อ กำหนดให้มีการให้มีการสอนเรื่องสื่อในหลักสูตร ตลอดจนถึงผู้ที่เจ้าของสื่อ/เว็บไซต์ ควรจะสร้างและร่วมมือในการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อเช่นกัน เช่นเดีวทรรคนะของ Leif & Colin (2011) เสนอความคิดว่าสำหรับเนื้อหาทางอินเทอร์เน็ต ควรมีการเตือนเรื่องการรู้เท่าทันสื่ออย่างชัดเจนโดยเจ้าของเว็บไซต์นั้น แทนที่จะอยู่ในข้อความเงื่อนไขการใช้งานบริการเว็บไซต์ที่ผู้ใช้แทบจะไม่เห็น โดยเว็บไซต์ควรเตือนผู้ใช้งานเป็นขั้นตอนตามลำดับ การใช้งาน เพื่อให้ผู้ใช้สามารถควบคุมการใช้งานของตนเองได้อย่างรู้เท่าทัน

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า ปัญหาการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของเด็กในสังคมไทย ถือเป็นปัญหาหนึ่งที่เป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาประเทศให้เข้มแข็ง ทั้งนี้เพราะปัจจัยพื้นฐานสำคัญของการพัฒนา คือประชาชนโดยเฉพาะเด็กที่จะเติบโตเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่สำคัญในอนาคต กลับตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของเนื้อหาในสื่อดิจิทัลและไม่รู้เท่าทัน จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการดำเนินงานยกระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของเด็กเพื่อสร้างความเข้มแข็ง อันถือเป็นตัวแปรสำคัญพื้นฐานของการพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคม งานวิจัยครั้งนี้จึงมุ่งที่จะศึกษา “การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล” (digital literacy) ของเด็กซึ่งเน้นเด็กในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษา โดยสำรวจการเข้าถึงสื่อดิจิทัลทั้งบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โทรศัพท์เคลื่อนที่ และแท็บเล็ต ทั้งเนื้อหาส่วนที่เป็นข่าวสาร การเรียนรู้

และความบันเทิง ซึ่งอาจจะนำไปสู่ความเสี่ยงต่ออันตรายที่จะเกิดขึ้นจากเนื้อหาที่ส่อแสดงเรื่องเพศลามกอนาจาร ความรุนแรง และโฆษณาแฝงหรือโฆษณาเกินจริง รวมทั้งสำรวจการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และนำข้อค้นพบจากประเด็นนี้ ไปพัฒนาเป็นข้อเสนอการสอนเพื่อการยกระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล โดยเน้นกระบวนการมีส่วนร่วมของผู้เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างข้อเสนอเนื้อหาและรูปแบบการเรียนการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยม อันเป็นประโยชน์ต่อการเพิ่มภูมิคุ้มกันให้แก่นักเรียนมัธยมในแผนพัฒนาการศึกษาของประเทศ อีกทั้งยังนำไปเป็นข้อเสนอสำหรับยุทธศาสตร์การพัฒนาคน ส่งเสริมการปรับโครงสร้างทางสังคมในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติอีกด้วย

วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

โครงการวิจัยระยะที่ 1 ผู้วิจัยได้กำหนดวัตถุประสงค์หลักดังนี้

1. เพื่อสำรวจและอธิบายการใช้งาน และความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยม ทั้งในด้านอุปกรณ์และเนื้อหาด้านโฆษณาเกินจริง เกมส์ และเพศ
2. เพื่อสำรวจและวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยม

นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ

สื่อดิจิทัล หมายถึง ช่องทาง หรือตัวกลางที่ผู้ส่งสารใช้เพื่อส่งเนื้อหา ถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก ความต้องการของตนเอง รวมทั้งถ่ายทอดข้อมูล ข่าวสาร เรื่องราว เกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ เกมการละเล่น ที่ผู้ส่งสารต้องการส่งถึงผู้รับ และเป็นช่องทาง หรือตัวกลางที่สร้างขึ้นด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ระบบดิจิทัล ในงานวิจัยนี้ครอบคลุมถึงอุปกรณ์และการใช้งาน ได้แก่ โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ คอมพิวเตอร์แบบพกพา แท็บเล็ต ไอพอด และการใช้งานบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ได้แก่ เว็บไซต์ สื่อสังคมออนไลน์ เว็บบล็อก ปรอชนิยัลเล็คทอรอนิกส์ โปรแกรมการสนทนาผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เกมออนไลน์

เว็บไซต์ หมายถึง พื้นที่ที่บรรจุข้อมูล ข่าวสาร ทั้งในรูปแบบตัวอักษร ภาพ ภาพเคลื่อนไหว กราฟิก ที่ผู้เป็นเจ้าของในนามขององค์กร กลุ่ม สมาคม มูลนิธิ เป็นต้นสร้างขึ้นบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อให้ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตเข้าถึงได้ด้วยการระบุที่อยู่ด้วยเวิร์ลด์ไวด์เว็บ

สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง เว็บไซต์ โปรแกรม ที่สร้างขึ้นบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถติดต่อสื่อสารกับบุคคลต่าง ๆ ที่ตนเองต้องการ ด้วยการระบุรายชื่อบุคคล เข้าสู่บัญชีรายชื่อผู้ต้องการติดต่อสื่อสารด้วยของตนเอง และรายชื่อในบัญชีสามารถเชื่อมโยงต่อเนื่องไปยังบุคคลอื่น ๆ ในบัญชีรายชื่อของบุคคลที่ได้รับการบรรจุในบัญชีรายชื่อของผู้ใช้งาน ในงานวิจัยนี้หมายรวมถึง เฟซบุ๊ก อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ ยูทูบ

เว็บล็อก หมายถึง พื้นที่ที่บรรจุข้อมูล ข่าวสาร ทั้งในรูปแบบตัวอักษร ภาพ ภาพเคลื่อนไหว กราฟิก ที่ผู้เป็นเจ้าของสร้างขึ้นบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นการส่วนบุคคลมีใช้ องค์กร เพื่อให้ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตเข้าถึงได้ด้วยการระบุที่อยู่ด้วยเวิร์ลด์ไวด์เว็บดอทคอม

ประโยชน์อิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง จุดหมายที่ส่งผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยที่ผู้ส่งและผู้รับระบุที่อยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและส่งถึงกันผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเท่านั้น

โปรแกรมการสนทนาผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หมายถึง พื้นที่การใช้งานที่ ออกแบบขึ้นให้ผู้ใช้งานสนทนากับบุคคลอื่น ๆ ได้ ผ่านข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว กราฟิก สัญลักษณ์แสดงอารมณ์ ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทั้งผ่านคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล แท็บเล็ต โทรศัพท์เคลื่อนที่ ได้แก่ ไลน์ วอทแอปป์ เมสเซนเจอร์ วีแชท เป็นต้น

เกมส์ หมายถึง การละเล่นที่สร้างขึ้นในลักษณะการแข่งขันทั้งการแข่งขันกับตัวเอง การแข่งขันกับคอมพิวเตอร์ หรือการแข่งขันกับคนอื่น ที่ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงได้ผ่านเครือข่าย อินเทอร์เน็ต หรือแอปพลิเคชัน ด้วยอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล คอมพิวเตอร์ พกพา แท็บเล็ต โทรศัพท์เคลื่อนที่ เป็นต้น รวมทั้งเกมที่เล่นผ่านแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ แบบสมาร์ตโฟน

การใช้งานสื่อดิจิทัล หมายถึง การที่นักเรียนมัธยมเข้าถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อ ใช้งานสื่อดิจิทัล พิจารณาจาก การครอบครอง การได้มา การติดตั้งอุปกรณ์ที่ใช้เชื่อมต่อเครือข่าย อินเทอร์เน็ต ค่าใช้จ่ายการให้บริการเครือข่ายอินเทอร์เน็ต กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสื่อดิจิทัลในแต่ละ วัน โปรแกรมที่ใช้งาน และลักษณะการใช้งาน

ลักษณะการใช้งานสื่อดิจิทัล หมายถึง การกระทำ หรือกิจกรรมที่นักเรียนมัธยมใช้ สื่อดิจิทัลในการตอบสนองตนเอง ดังนี้

1. การหาข้อมูลประกอบการเรียน การทำรายงาน และการบ้าน โดยใช้เป็นแหล่ง เรียนรู้
2. การสนทนา ติดต่อสื่อสารผ่านโปรแกรมสนทนาและเครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นการติดต่อสื่อสารระหว่างนักเรียนมัธยมวัยเดียวกันและบุคคลอื่น ๆ

3. การใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม ติดตามดาราที่เป็นที่นิยมชื่นชม
4. ส่งซื้อสินค้า โดยใช้สื่อดิจิทัลเป็นแหล่งข้อมูลในการตัดสินใจซื้อสินค้า
5. ติดตามข่าวสาร ความเคลื่อนไหวของสังคมและเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม

สังคม

6. การบ่งบอกอัตลักษณ์ของตนเอง ที่จะทำให้ความเข้าใจตนเองและคนรอบข้าง การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับคนรอบข้างและสังคม

7. การสร้างกลุ่มหรือความเป็นชุมชนที่รวมตัวกันของนักเรียนมัธยม โดยสามารถแสดงความเห็น ส่งต่อเรื่องราวต่าง ๆ ถึงกันได้อย่างรวดเร็ว ทั้งแบบเปิดให้สาธารณะรับรู้และแบบปิดเฉพาะกลุ่ม ชุมชน หรือเครือข่ายของตนเอง

ความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อดิจิทัล หมายถึง ผลกระทบที่เชิงลบต่อการรับรู้ ความคิด ความรู้สึก พฤติกรรมของนักเรียนมัธยม ที่เกิดขึ้นจากการใช้สื่อดิจิทัล โดยการเข้าถึงเนื้อหาในสื่อดิจิทัลที่เกี่ยวกับ เนื้อหาเพศ ลามกอนาจาร เกมส์ ความรุนแรง โฆษณาเกินจริง ข่าวทั้งโดยตั้งใจเข้าถึง ไม่ตั้งใจหรือเข้าถึงโดยบังเอิญ หรือการได้รับการเสนอแนะจากระบบคอมพิวเตอร์หรือโปรแกรมต่าง ๆ หรือการติดต่อกับบุคคลอื่น ในขณะที่ใช้งาน ในงานวิจัยครั้งนี้พิจารณาจาก ระดับการตอบสนองของนักเรียนมัธยมที่มีต่อเนื้อหาดังกล่าว ผ่านลักษณะการเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม ซึ่งประกอบด้วยลักษณะการเข้าถึง ดังนี้

1. การพบเจอป๊อปอัพ (Pop up) จากการตั้งค่าโปรแกรมของเจ้าของเนื้อหา ในขณะที่ใช้งานเว็บไซต์ โปรแกรม หรือแอปพลิเคชัน จากการตั้งค่าโปรแกรมอินเทอร์เน็ตของเจ้าของเนื้อหา ที่กำหนดให้หน้าต่างที่เชื่อมโยงไปยังเนื้อหาของตนปรากฏขึ้นหน้าจอทันทีที่ผู้ใช้งานเข้าถึงเว็บไซต์ หรือโปรแกรมที่เจ้าของเนื้อหาที่กำหนดไว้ ซึ่งมักจะเป็นเว็บไซต์หรือโปรแกรมที่นักเรียนมัธยมนิยมใช้กัน เช่น เว็บไซต์ เสริชเอ็นเอ็น เพจในเฟซบุ๊ก แอปพลิเคชัน เป็นต้น

2. การท่อนอินเทอร์เน็ตโดยล้าพัง ไม่มีผู้ปกครองควบคุม ไม่มีการกำกับควบคุมจากผู้ปกครอง เป็นการเข้าไปดูข้อมูลเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมโดยตั้งใจ ในช่วงเวลาที่ผู้ปกครองไม่อยู่

3. การพูดคุยสนทนากับคนแปลกหน้าบนอินเทอร์เน็ต เป็นการใช้โปรแกรม หรือแอปพลิเคชันสนทนากับบุคคลอื่น ได้แก่ โปรแกรมแคมฟร็อก (Camfrog) ที่สามารถสนทนาพร้อมผ่านกล้องในคอมพิวเตอร์ได้ หรือในแอปพลิเคชันไลน์ เฟซบุ๊ก เมสเซนเจอร์ (Messenger) โดยคนแปลกหน้า คนที่ไม่เคยรู้จักมาก่อน หรือคนต่างชาติ จะทักทายมาในขณะที่เด็กเข้าถึงโปรแกรมเหล่านี้ หรือกำลังสนทนากับเพื่อน

4. การแนะนำจากเพื่อน เป็นการเข้าถึงโดยความตั้งใจของตัวเอง อันเป็นผลมาจากการบอกหรือแนะนำจากเพื่อน ซึ่งแนะนำด้วยการส่งผ่านโปแกรมสนทนาที่ใช้ เช่น เฟซบุ๊ก โดยเนื้อหาที่เพื่อนแนะนำมักจะเป็นเนื้อหาลามกอนาจารทางเพศ

5. การถูกหลอกล่อจากโปแกรม การใช้โปแกรมหลอกล่อให้กดไปยังเนื้อหา ซึ่งเกิดขึ้นในการใช้งานของนักเรียนในด้านความบันเทิง เช่น ขณะดาวน์โหลดเพลง ภาพยนตร์ หรือดาวน์โหลดเกมส์ ซึ่งมีทั้งการเชื่อมโยงไปยังเนื้อหา และการปล่อยไวรัสคอมพิวเตอร์เข้าสู่เครื่องของนักเรียนทำให้เครื่องมีปัญหาในการใช้งาน หรือใช้งานไม่ได้ เป็นต้น

เนื้อหาในสื่อดิจิทัล หมายถึง ลักษณะข้อมูล เรื่องราว ข่าวสาร ในสื่อดิจิทัล ที่มีลักษณะใดลักษณะหนึ่งดังนี้คือ ลามกอนาจารทางเพศ ความรุนแรงที่กระทำต่อบุคคล สัตว์ ทั้งด้านร่างกายหรือจิตใจ หรือกระทำต่อสิ่งของต่าง ๆ โฆษณาสินค้าที่อวดอ้างสรรพคุณเกินจริง ข้อมูลการโฆษณาสินค้าที่แฝงมากับเนื้อหาในสื่อดิจิทัล

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการเข้าถึงและรับข่าวสารจากสื่อดิจิทัลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ความสามารถของบุคคลในการตระหนักรู้ ที่บุคคลจะใช้ความรู้เหล่านี้ในการทำ ความเข้าใจ วิเคราะห์ ประเมิน และวิพากษ์เนื้อหาข่าวสารจากสื่อดิจิทัล แล้วจัดการจัดเก็บเนื้อหาข่าวสารจากสื่อด้วยตนเอง โดยที่ไม่หลงรับรู้ว่า เชื่อ คิด และมีพฤติกรรมไปตามที่สื่อดิจิทัลกำหนด และจะสะสมเป็นความรู้ นำไปสู่พฤติกรรมการตอบสนองต่อสื่อดิจิทัล และพัฒนาเป็นความเคยชินหรือนิสัยการใช้และตอบสนองต่อสื่อดิจิทัลโดยไม่หลงไปตามสื่อ ในงานวิจัยนี้กำหนดการวัดจากความสามารถของบุคคล 4 ด้าน ดังนี้

ด้านที่ 1 ความสามารถในการเข้าถึง (Access) สื่อดิจิทัล ในด้าน 1) การเข้าถึงเนื้อหาและบริการที่มีอยู่บนอินเทอร์เน็ต 2) การควบคุมการใช้งานอินเทอร์เน็ต ได้แก่ การค้นหาเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ต สามารถสร้างหรือผลิตเนื้อหาด้วยตนเอง การเป็นผู้ที่สามารถใช้งานปฏิสัมพันธ์ (Interactivity) ตอบโต้ และสร้างการมีส่วนร่วมบนอินเทอร์เน็ตได้ 3) การเข้าถึงข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตแล้วมาใช้งานของตนเองได้

ด้านที่ 2 ความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหา (Understanding) สื่อดิจิทัล เป็นสามารถทำความเข้าใจในด้านดังนี้

1. การทำความเข้าใจเนื้อหาในสื่อดิจิทัลและใช้ความคิดเชิงวิพากษ์ไปวิเคราะห์เนื้อหา คุณภาพ ความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือของเนื้อหาและมุมมองของผู้ผลิตเนื้อหา
2. ความสามารถในการเข้าใจเนื้อหาอย่างแจ่มชัดทั้งทางตรงและโดยนัย โดยตีความถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทที่สร้างด้วยเทคโนโลยีกับการอ่านตัวบท วิเคราะห์การทำ

หน้าที่ของภาษาในสื่อดิจิทัล เข้าใจการผลิตว่าเนื้อหาที่ผลิตขึ้นเป็นแบบการสื่อสารของบุคคล/กลุ่มหนึ่งที่ต้องการสื่อความหมายโดยมีวัตถุประสงค์ โดยเฉพาะอิทธิพลเชิงธุรกิจการค้า ซึ่งมักจะแฝงมากับเนื้อหา

3. ความสามารถในการตระหนักรู้ในฐานะผู้รับสารว่า มีวิธีการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายโดยเฉพาะ เป็นการส่งเนื้อหาเข้าถึงผู้รับสารได้ตรงกลุ่มตามที่ต้องการ

ด้านที่ 3 ความสามารถวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา (Evaluation)
สื่อดิจิทัล ในด้านผลกระทบของเนื้อหาได้ทั้งด้านดี และด้านเสี่ยงต่ออันตรายจากการใช้อินเทอร์เน็ต สามารถนำหลักการด้านความรับผิดชอบและจริยธรรมมาใช้ในการจัดการกับเนื้อหา เพื่อให้สามารถเข้ากับพฤติกรรมกรรมการสื่อสารและสร้างเป็นประสบการณ์ชีวิตของตนเองได้

ด้านที่ 4 การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา (Response)
สื่อดิจิทัล เป็นความตั้งใจของบุคคลที่จะไม่หลงรับรู้ หรือเชื่อ หรือคิด หรือแสดงพฤติกรรมไปตามที่สื่อดิจิทัลกำหนด

ประโยชน์ที่จะได้รับการวิจัย

โครงการวิจัยนี้เมื่อดำเนินการสำเร็จแล้ว ผลที่ได้จากการวิจัยจะเป็นประโยชน์ในหลายด้าน ดังนี้

1. ได้ผลผลิตเป็นข้อมูลพื้นฐานที่สำคัญสำหรับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการกำหนดแผนการพัฒนาเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะในด้านการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการเรียนรู้และการดำรงชีวิตของเด็กและเยาวชนไทย
2. ได้ผลผลิตเป็นแนวทาง เนื้อหา และรูปแบบการสอนเพื่อสร้างการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษา สามารถนำเข้าสู่การออกแบบหลักสูตรการศึกษาระดับมัธยมศึกษา พัฒนาเป็นหลักสูตรการเรียนการสอนทั้งในระบบการศึกษาและการศึกษานอกระบบ

ขอบเขตของการวิจัย

การดำเนินงานโครงการวิจัยใช้เวลารวม 2 ปี โดยแบ่งเป็น 2 ระยะ คือ ระยะที่ 1 การวิจัยเชิงสำรวจการใช้ การเข้าถึง ความเสี่ยง และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1-6 ทั่วประเทศ สุ่มเลือกตัวแทนนักเรียนมัธยมจากจังหวัดเชียงใหม่ ขอนแก่น ชลบุรี ภูเก็ต กรุงเทพมหานครและปริมณฑล ใช้เวลาดำเนินการ 1 ปี และระยะที่ 2 การสร้างแนวทาง เนื้อหา

และรูปแบบการสอนเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล โดยพัฒนาจากผลการวิจัยระยะที่ 1 การวิเคราะห์เอกสาร และการแสดงความเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ และประชุมสัมมนาผู้เกี่ยวข้อง ได้ผลิตเป็นเอกสารแนวทางการสอนเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม ใช้เวลา 1 ปี งานวิจัยนี้กำหนดสื่อดิจิทัลที่ศึกษา สื่อดิจิทัลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่เข้าถึงผ่านคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์เคลื่อนที่ และแท็บเล็ต โดยครอบคลุมเนื้อหาที่นำไปสู่ความเสี่ยงอันตราย เช่น เนื้อหาลามกอนาจาร ความรุนแรง โฆษณาเกินจริง และข่าว

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรม

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาการใช้งานและความเสี่ยงจากการใช้สื่อดิจิทัล รวมทั้งการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยมศึกษา เพื่อทำความเข้าใจแนวคิดหลักดังกล่าว ผู้วิจัยได้ทบทวนแนวคิด สำคัญเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล การใช้งานและความเสี่ยงจากการใช้สื่อดิจิทัล รวมทั้งการรู้เท่าทันสื่อโดยขยายสู่การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในรายละเอียดต่อไปดังต่อไปนี้

สื่อดิจิทัล การใช้งาน และความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อดิจิทัล

คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือที่เอื้ออำนวยให้เทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology) ก้าวหน้าขึ้นอย่างมาก คอมพิวเตอร์ช่วยให้การเตรียมข้อมูลและการประมวลผลเพื่อให้เกิดสารสนเทศที่ส่งไปให้ผู้ใช้งานสารสนเทศได้ใช้ประโยชน์มากขึ้น และปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศได้นำมาใช้ในการติดต่อสื่อสารมากขึ้น พัฒนาขึ้นเป็น เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Informations & Communication Technology., ICT) จนกล่าวได้ว่าเรากำลังอยู่ในยุคของกระบวนการดิจิทัล (Digitalization) ซึ่งเป็น “กระบวนการที่ทำให้ตัวบท (text) ทุกอย่างลดรูปลงสู่รหัสดิจิทัล (binary code) ซึ่งสามารถใช้กระบวนการผลิต การส่งกระจาย และการจัดเก็บแบบเดียวกันได้” (McQuail, 2005, p.137) อันหมายถึงการยุบรวมของทุกสื่อจะมีมากขึ้นจากเทคโนโลยีที่กล่าวมาเกิดสื่อที่มีลักษณะเฉพาะแตกต่างไปจากเดิม กลายเป็น “สื่อใหม่” (New Media) ซึ่งมีลักษณะเฉพาะ

Lister, Dovey, Giddings, Grant & Kelly (2003, p. 12) ได้อธิบายลักษณะเฉพาะของสื่อใหม่ ดังนี้

1. สื่อใหม่มีตัวบทแบบใหม่ (New Textual Experience) เป็นสื่อที่มีตัวบทรูปแบบใหม่ แนว (genre) ใหม่ รวมทั้งสร้างความบันเทิงใหม่ มีลักษณะการบริโภคสื่อแบบใหม่ ดังเห็นได้จาก เกมคอมพิวเตอร์ hypertext เทคนิคพิเศษในภาพยนตร์
2. เป็นสื่อที่มีการนำเสนอความเป็นไปบนโลกในแนวทางใหม่ (New Way of Representing the World) นำเสนอความเป็นไปได้ใหม่ ๆ การทำสิ่งที่เป็นไปไม่ได้ให้เป็นจริง สร้าง

ประสบการณ์ที่เป็นไปไม่ได้ให้เป็นจริง ดังเห็นได้จาก การสร้างสิ่งแวดล้อมเสมือนจริง สื่อผสมที่มีปฏิสัมพันธ์ได้ตอบได้

3. เป็นสื่อที่มีความสัมพันธ์แบบใหม่ระหว่างผู้ใช้สื่อกับเทคโนโลยีในสื่อ (New Relationship Between subjects (users and consumers) & Media Technologies) เป็นสื่อที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านการใช้ และการรับวิธีการสื่อสารเข้าไปในชีวิตประจำวันและความหมายใหม่ที่สร้างขึ้นจากเทคโนโลยีในสื่อ ดังเห็นได้จากอินเทอร์เน็ตที่ก่อให้เกิดเครือข่ายเฉพาะขึ้น เกิดชุมชนบนอินเทอร์เน็ต

4. เป็นสื่อที่สร้างประสบการณ์ใหม่ของการรวมตัวเป็นกลุ่ม การกำหนดอัตลักษณ์ และการก่อเกิดเป็นชุมชน (New Experience of the Relationship between Embodiment, Identity & Community) เป็นสื่อที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงประสบการณ์ด้าน กาลเทศะ และสถานที่ทั้งระดับส่วนตัวและสังคม เป็นการขัดขอบเขตของเวลา พื้นที่ และสถานที่ให้หมดไป

5. เป็นสื่อที่สร้างการรับรู้ใหม่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างร่างกายเชิงชีวภาพกับเทคโนโลยี (New Conceptions of Biological Body's Relationship to Technology Media) เป็นสื่อที่ทำให้ไม่สามารถแยกแยะได้ระหว่าง มนุษย์จริงหรือมนุษย์เทียม ธรรมชาติหรือเทคโนโลยี ความจริงหรือเสมือนจริง

6. เกิดองค์กรและการผลิตสื่อรูปแบบใหม่ (New Pattern of Organization & Production) เกิดการยุบรวมขององค์กรสื่อ เกิดวัฒนธรรม เศรษฐกิจ การเข้าถึง การเป็นเจ้าของ การควบคุม และกฎระเบียบข้อบังคับใหม่

จากลักษณะเฉพาะที่กล่าวมา ชี้ให้เห็นว่าเรากำลังเผชิญกับการพัฒนาอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีการผลิตสื่อดังนี้ (Lister, Dovey, Giddings, Grant & Kelly, 2003, p. 13)

1. การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ (Computer-mediated Communication) ได้แก่ ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ ห้องสนทนา เว็บไซต์ การสนทนาผ่านโปรแกรม MSN โทรศัพท์เคลื่อนที่ เป็นต้น

2. การสื่อสารที่ใช้การบริโภคและการกระจายเนื้อหาแนวใหม่ ได้แก่ สื่อที่มีปฏิริยาโต้ตอบด้วยตนเอง ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซีดีรอม DVD และเกมคอมพิวเตอร์

3. สื่อเสมือนจริง (Virtual Reality) คอมพิวเตอร์ช่วยให้สามารถผลิต ลอกเลียนแบบ และสร้างภาพและเสียงให้กลายเป็นของจริงได้

4. การเปลี่ยนรูปแบบและการเคลื่อนออกจากจุดเดิมของสื่อเดิม เช่น ภาพถ่าย แอนิเมชัน โทรทัศน์ ภาพยนตร์ สามารถปรับเปลี่ยนไปมากด้วยคอมพิวเตอร์ ทั้งการผลิตและการรับชม เราสามารถผลิตภาพยนตร์ได้ด้วยคอมพิวเตอร์ และรับชมภาพยนตร์ด้วยคอมพิวเตอร์

จากที่กล่าวมาสรุปให้เห็นว่าสื่อใหม่เกิดขึ้นด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และเทคโนโลยีดิจิทัล พัฒนาเป็นสื่อใหม่ที่มีลักษณะเฉพาะแตกต่างจากสื่อมวลชนอย่างมาก ปรากฏให้เห็นเป็นรูปแบบการใช้งานโปรแกรมต่าง ๆ ได้แก่ เว็บไซต์ ซีดีรอม ดีวีดี เกมส์ คอมพิวเตอร์ เกมออนไลน์ โปรแกรมสนทนาต่าง ๆ ซึ่งสามารถนำเสนอความเป็นจริงแบบใหม่ สร้างประสบการณ์ และความสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้งานแบบใหม่ ความเป็นเสมือนจริง และสามารถเข้าถึงได้อย่างไร้ขีดจำกัดด้านเวลาและพื้นที่ด้วยเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

เครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีลักษณะการทำงานที่สามารถส่งข่าวสารให้กับประชาชนได้หลายลักษณะได้แก่ (Gregory & Emily, 1999, pp. 26-29) 1) การสื่อสารแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (One-to-one Communication) หมายถึง การสื่อสารที่ส่งข่าวสารไปยังผู้รับเป็นรายบุคคลได้โดยตรง 2) การสื่อสารจากหนึ่งถึงหลายคน (One-to-many Communication) หมายถึงการส่งข่าวสารจากบุคคลหนึ่งไปยังผู้รับหลาย ๆ คนได้ในเวลาเดียวกัน สามารถส่งข่าวสารให้กับบุคคลหลายคนพร้อมกันได้ในเวลาเดียวกัน และ 3) การจัดเตรียมข้อมูลพร้อมสำหรับการนำไปใช้ (Information providing & retrieval) หมายถึง การที่อินเทอร์เน็ตสามารถให้ข้อมูลที่ผู้ใช้สามารถนำข้อมูลไปใช้ได้ทันที เป็นการนำข้อมูลไปเผยแพร่ไว้ในอินเทอร์เน็ต และประชาชนสามารถค้นหาและเข้าถึงข้อมูลได้ เมื่อต้องการจะนำข้อมูลไปใช้ ยังสามารถจัดพิมพ์ข้อมูลเป็นเอกสารไปใช้งานได้ทันทีตามที่ต้องการ

นอกจากนี้การสื่อสารบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นการสื่อสารที่มีลักษณะเฉพาะแตกต่างจากสื่อมวลชนอื่น ๆ ที่คุ้นเคย 3 ประการดังนี้ (Holtz, 1999, pp. 21-35)

1. การสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตจะเปลี่ยนจากแบบผู้ส่งสารจำนวนน้อยส่งข่าวสารไปยังผู้รับกลุ่มใหญ่ (Few-to-Many) เป็นการสื่อสารแบบคนกลุ่มใหญ่ไปยังคนกลุ่มใหญ่ (Many-to-Many) ตามปกติการส่งข่าวสารผ่านสื่อมวลชนไปยังประชาชนจำนวนมาก โอกาสที่ประชาชนจะแสดงความเห็นต่อข่าวสารไม่ได้เกิดขึ้นทันทีทันใด และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่มีต่อข่าวสารระหว่างประชาชนด้วยกันยังไม่สามารถทำได้ง่าย แต่ด้วยลักษณะการทำงานเชิงโต้ตอบ (Interactive) บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่เปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างทันทีทันใด และการติดต่อถึงกันได้อย่างอิสระรวดเร็ว ทำให้ประชาชนสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันได้โดยง่าย เช่น การตั้งกระทู้ให้ผู้อ่านคนอื่น ๆ แสดงความเห็น การสนทนาในห้อง

สนทนา เป็นวิธีการที่ช่วยให้ประชาชนสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันได้อย่างอิสระทันทีทันใดและต่อเนื่องการสื่อสารลักษณะดังกล่าวนี้เป็นการสื่อสารแบบคนกลุ่มใหญ่ไปยังคนกลุ่มใหญ่

2. เป็นการสื่อสารที่กำหนดโดยผู้รับสารตามความต้องการของตน (Receiver-Driven Communication) ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตร้อยละ 33.8 จะเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อต้องการค้นหาข้อมูล และจะเลือกเฉพาะข้อมูลที่ตรงกับความต้องการของตนเองในขณะนั้น ซึ่งการสื่อสารบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นการกระจายข่าวลักษณะแคบ (Narrowcasting) กล่าวคือ ผู้เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตจะเลือกเข้าเว็บไซต์เฉพาะที่ตนสนใจต้องการทราบข้อมูลเท่านั้น

3. เป็นการสื่อสารที่กำหนดโดยการเปิดรับของผู้รับสาร (Access-Driven Communication) อินเทอร์เน็ตมีข้อจำกัดประการหนึ่งคือ การเข้าถึงข้อมูลข่าวสารในอินเทอร์เน็ตขึ้นอยู่กับทัศนคติของผู้ใช้และความสามารถในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ข้อมูลที่อยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จะถึงผู้รับได้ต่อเมื่อผู้รับเชื่อมต่อเข้าสู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ตและเข้าถึงข้อมูลของเรา

การเชื่อมโยงข้อมูลถึงกันจากคอมพิวเตอร์แหล่งต่าง ๆ ทั่วโลกผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในรูปแบบของใยแมงมุม (World Wide Web, WWW) ทำให้อินเทอร์เน็ตกลายเป็นสื่อใหม่ที่เป็นเสมือนถนนข่าวสารข้อมูลที่สำคัญในทุกวงการวิชาชีพ เพราะต่างตระหนักดีว่าถนนสายนี้จะเป็นถนนสายหลักที่ผู้คนทั่วโลกจะใช้เป็นแหล่งขุมทรัพย์ทางปัญญา ใช้เป็นเส้นทางติดต่อสื่อสารเชื่อมโยงข้อมูลข่าวสารถึงกันในโลกนี้ และเป็นเส้นทางที่ไม่มีอุปสรรคด้านพื้นที่และเวลา เครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้สร้างหนทางมากมายหลายประการต่อการประยุกต์ใช้ทางการศึกษา (ณรงค์ สมพงษ์, 2543, น. 210)

สื่อใหม่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารระบบดิจิทัล คอมพิวเตอร์ และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในกระบวนการผลิตอย่างมาก และด้วยลักษณะเฉพาะที่แตกต่างไปจากสื่อเดิม ๆ การเปิดรับและการใช้สื่อใหม่ ส่งผลต่อการใช้ชีวิตของผู้เปิดรับสื่อใหม่ ดังที่มีปรากฏให้เห็นคือ จากเดิมที่เด็ก ๆ เรียนรู้โลกจากโทรทัศน์ เปลี่ยนมาเป็นการเรียนรู้โลกจากโลกเสมือนจริงในเกมส์คอมพิวเตอร์ วัยรุ่นเริ่มสร้างชุมชนของตนบนพื้นที่ไซเบอร์ และมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิดทั้ง ๆ ที่ตัวไม่ได้อยู่ใกล้ชิดกัน หรือแม้กระทั่งที่ไม่เคยเห็นหน้าตากันเลย หากจะพิจารณาสื่อใหม่ในเชิงของสื่อที่มีความสามารถในการสร้างเนื้อหา และอิทธิพลต่อบุคคลทั้งในด้านความคิด และการกระทำแล้ว สื่อใหม่เป็นสื่อที่สามารถประยุกต์ใช้ประโยชน์ในเชิงการนำเนื้อหาเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย สร้างและกระตุ้นการเรียนรู้ ปรับเปลี่ยนความคิด และ

ผลักดันให้แสดงพฤติกรรมได้ Meyers, Erickson & Small (2013) เห็นว่าสิ่งสำคัญสำหรับเกี่ยวข้องกับยุคสังคมเทคโนโลยีการสื่อสารที่บุคคลจะต้องมีคือ ความรู้และทักษะในการใช้เครื่องมือในสื่อใหม่ ควบคู่ไปกับการใช้สื่อใหม่ให้เหมาะสมกับบรรทัดฐานและการใช้งานอย่างเหมาะสม

สื่อใหม่สามารถเข้าถึงได้อย่างไร้ขีดจำกัดด้านเวลาและพื้นที่ ส่งผลให้เกิดการใช้งานอย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กที่เติบโตขึ้นมาพร้อมกับสื่อใหม่ เด็กมีความใกล้ชิดและใช้สื่อใหม่เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมในชีวิตประจำวัน ผลการสำรวจของสำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน (สสค.) เมื่อเดือนมกราคม 2556 พบว่า หลังตื่นนอนสิ่งแรกที่เด็กร้อยละ 51.1 ทำคือ การเช็คโทรศัพท์มือถือ เช่นเดียวกับสิ่งสุดท้ายที่ ร้อยละ 35 ทำก่อนนอนคือ ใช้โทรศัพท์มือถือเล่นเฟซบุ๊ก (Facebook) และ ไลน์ (Line) ทั้งนี้ผลการสำรวจยังพบอีกว่าเด็ก ร้อยละ 75.7 เล่นเครือข่ายสังคมออนไลน์ (social network) บ่อยจนถึงประจำ ตัวเลขเด็กที่ใช้โทรศัพท์มือถือ ฟังพ็อด 2-3 เท่า ใน 1 ปี (“วัยรุ่นไทยติดมือถืออมแงม,” 2556) และยังเห็นได้จากผลการสำรวจข้อมูลจากสำนักงานสถิติประจำปี 2556 ที่พบว่ากลุ่มผู้ที่มีอายุ 15-24 ปี มีสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตสูงที่สุดร้อยละ 58.4 รองลงมาคือกลุ่ม อายุ 6-14 ปีร้อยละ 54.1 (น. 6) ผลการสำรวจที่กล่าวมาชี้ให้เห็นชัดเจนว่ากลุ่มเด็กจนถึงเยาวชนได้ใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมาก นอกจากนี้เยาวชนยังใช้ในเรื่องอื่น ๆ เช่น การใช้อินเทอร์เน็ตทำรายงานในวิชาเรียน หรือการเรียน การทำแบบทดสอบออนไลน์ การใช้งานอินเทอร์เน็ตสำหรับคนอื่น สร้างเว็บไซต์ของตนเอง หาข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างและออกแบบเว็บไซต์ อ่านหนังสือพิมพ์ออนไลน์ เข้าเว็บไซต์ที่ช่วยพัฒนาการเรียนหรือการทำงาน (Livingstone, Bober & Helsper, 2005, p. 11)

จากการใช้งานอย่างมากเช่นนี้ จึงนำมาสู่ประเด็นสำคัญคือ ผลกระทบเชิงลบที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ต ตามแผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ฉบับที่สิบเอ็ด พ.ศ. 2555-2559 ให้ความสำคัญกับสถานการณ์ด้านสื่อใหม่ที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของของเด็กโดยชี้ให้เห็นว่า

ข้อมูลข่าวสารบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศที่เข้าข่ายลามกอนาจารและการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม อีกทั้งเกมส์คอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่เด็กนักเรียนนิยมเล่น มักเน้นการต่อสู้ใช้ความรุนแรง ไม่เหมาะสมต่อการเรียนรู้และเสริมสร้างคุณธรรมของเด็ก (กระทรวงศึกษาธิการ, ม.ป.ป., น. 2-3)

งานวิจัยของ ธนิกันต์ มาชะชิตวานนท์ (2545) ที่ศึกษาการเสพติดอินเทอร์เน็ตซึ่งพบว่าผู้ที่เสพติดอินเทอร์เน็ตจะใช้เวลาในอินเทอร์เน็ตสูงกว่าผู้ที่ไม่เสพติด และผู้ที่เสพติดจะมีการใช้

บริการและประโยชน์จากอินเทอร์เน็ต เพื่อตอบสนองความต้องการทางด้านอารมณ์ สังคมและจิตใจสูงกว่า แต่จะใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการแสวงหาข้อมูลข่าวสารน้อยกว่าผู้ที่ไม่เสพติด และยังชี้ให้เห็นอีกว่า เยาวชนไทย มีโอกาสจะเสพติดสื่อใหม่ และผู้ที่เสพติดนั้นจะประสบกับปัญหาทางจิตใจ ปัญหาความสัมพันธ์ทางสังคม ผู้ที่เสพติดจะตระหนักรู้ถึงภาวะการณ์เสพติดแต่ไม่สามารถลดหรือหยุดใช้ได้

การใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก นำมาสู่ความวิตกกังวลในด้านความเสี่ยงต่อผลเชิงลบต่อเด็ก หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งว่าเป็นความเสี่ยงจากการใช้สื่อดิจิทัล Livingstone, Bober, & Helsper (2005, pp. 21-22) ได้สรุปให้เห็นถึงความเสี่ยงของเด็กและเยาวชน ตามช่วงอายุและรูปแบบความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาข่าวสารบนอินเทอร์เน็ต (Style of online engagement) 4 แบบ ดังนี้

1. กลุ่มเสี่ยงต่ำ (Low risk novices) มักจะเป็นเด็กผู้หญิง 14-15 ปี มีฐานะระดับผู้ใช้แรงงาน และพ่อแม่ไม่มีทักษะการใช้งานอินเทอร์เน็ต และไม่มี ความชำนาญการใช้อินเทอร์เน็ต มักจะหาข้อมูลจากเว็บไซต์ที่ตั้งค่าจดจำไว้

2. กลุ่มเสี่ยงที่ด้อยประสบการณ์ (Inexperienced risk taker) อายุ 16 ปี โดยเฉลี่ยจะเป็นเพศชาย มักมีฐานะระดับผู้ใช้แรงงาน ความสามารถในการใช้งานอินเทอร์เน็ตต่ำ มีทักษะการใช้อินเทอร์เน็ตพอสมควร และพ่อแม่ไม่มีทักษะการใช้งานอินเทอร์เน็ต มีความเสี่ยงสูงต่ออันตรายที่จะเกิดจากเนื้อหาด้านเพศและความรุนแรง และมักเป็นกลุ่มที่สนใจเนื้อหาภาพโป๊เปลือย

3. กลุ่มเสี่ยงที่มีทักษะ (Skilled risk taker) อายุ 15-16 ปี มักจะเป็นผู้ชายมีฐานะสูง มีทักษะการใช้งานอินเทอร์เน็ตสูง และมีความสามารถในตนเอง สูง พ่อแม่มีทักษะปานกลาง มีโอกาสเข้าถึงเนื้อหาทางเพศได้โดยบังเอิญ มักจะหาข้อมูลจากเว็บไซต์ ต่าง ๆ หลากหลาย กลุ่มนี้จะมองภาพโป๊เปลือยและความรุนแรงว่าน่าขยะแขยง

4. กลุ่มเชี่ยวชาญทุกด้าน (All-round expert) อายุ 16 ปี มักจะเป็นผู้ชายมีฐานะปานกลางมีความสามารถในตนเองสูง พ่อแม่มีทักษะสูงมีความเสี่ยงสูง เข้าถึงข้อมูลโดยตั้งใจในระดับปานกลาง แต่เข้าถึงโดยบังเอิญสูง กลุ่มนี้จะไม่สนใจ เนื้อหาด้านเพศและความรุนแรง

นอกจากนี้ Martin, & Rader (2003) ได้สรุปความเชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศครอบคลุมความรู้ 3 ด้านดังนี้ 1) ทักษะรวมสมัย (Contemporary Skill) เป็นความสามารถในการใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อจัดการดำเนินงานเกี่ยวกับข่าวสารข้อมูล 2) แนวคิดพื้นฐาน (Foundational Concept) เป็นความรู้ในพื้นฐานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ เครือข่ายในคอมพิวเตอร์และข้อมูลข่าวสาร เช่น โครงสร้างของคอมพิวเตอร์ ระบบ

ข่าวสาร ข้อมูลคอมพิวเตอร์ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ แบบจำลอง การเขียนโปรแกรม ข้อจำกัดของเทคโนโลยีข่าวสารและผลกระทบของเทคโนโลยีข่าวสารกับสังคม 3) ความสามารถเชิงสติปัญญา (Intellectual Capabilities) เป็นความสามารถในการผนวกความรู้ เฉพาะในด้านเทคโนโลยีข่าวสารมาใช้แก้ปัญหา เป็นทักษะเชิงความคิดในหลายสาขาวิชาความถึงการมีเหตุผล การจัด การกับความซับซ้อน และทดสอบการแก้ปัญหา การประเมินผลข่าวสารข้อมูล การประสาน ความร่วมมือ การตีความการเปลี่ยนแปลง และการคาดการณ์สิ่งที่ไม่คาดคิด

จะเห็นได้ว่าความเสี่ยงจากการใช้สื่อดิจิทัล เกี่ยวข้องกับการเข้าถึง ลักษณะการ ใช้งาน และทักษะการใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับปัจจัยด้านเพศและครอบครัว

ความเสี่ยงที่เกิดขึ้นนี้ Brent (nd, pp. 12) ได้ชี้ให้เห็นอีกว่าเด็กรุ่นใหม่ดูเหมือนมี ทักษะการใช้งานสื่อดิจิทัลเป็นอย่างดี แต่ยังมีประเด็นที่น่าเป็นห่วงก็คือ เด็กที่ดูเหมือนมั่นใจว่า ตนเองมีทักษะสื่อดิจิทัลที่ดี แต่ในทางปฏิบัติจริงอาจจะไม่ได้มีทักษะที่ดีและมาใช้ประโยชน์ได้ ดัง เห็นได้จากเด็กในโรงเรียนอังกฤษที่มีความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์อย่างดีไม่ได้ใช้ทักษะนี้เพื่อเป็น ประโยชน์ในการเรียนวิชาอื่น ๆ นอกจากนี้ยังมีหลักฐานที่สะท้อนให้เห็นว่าทั้งแบบเด็กที่เป็น ผู้ตื่นตัว และเป็นเหยื่อที่ยังต้องการปกป้องจากอันตราย

Livingstone, Bober, & Helsper (2005, p. 13) จำแนกให้เห็นถึงความเสี่ยงในการ เข้าถึงเนื้อหาที่อาจจะเป็นอันตรายจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตดังนี้

1. การเข้าสู่เนื้อหาลามกอนาจารโดยบังเอิญ เช่น เห็นป๊อปอัพโฆษณาเว็บโป๊ เข้าถึง เว็บโป๊โดยบังเอิญ ได้รับอีเมลหรือข้อความโฆษณาเว็บโป๊ เข้ากลุ่มสนทนาเกี่ยวกับเว็บโป๊
2. การเข้าสู่เนื้อหาความรุนแรง เช่น เข้าถึงเว็บที่มีภาพความรุนแรงโดยบังเอิญ
3. ความเสี่ยงในข้อมูลส่วนบุคคล เช่น กรอกข้อมูลส่วนตัวเพื่อชิงรางวัลหรือเล่นเกม ให้ข้อมูลส่วนตัวแก่บุคคลที่เจอหรือรู้จักกันบนอินเทอร์เน็ต
4. การเข้าสู่เนื้อหาลามกอนาจาร ความรุนแรงโดยตั้งใจ เช่น บอกรับอีเมลหรือ ข้อความโฆษณาจากเว็บโป๊ เข้าเว็บโป๊โดยตั้งใจ ได้รับภาพโป๊จากคนที่รู้จัก ได้รับภาพโป๊จากคน ที่เจอหรือรู้จักกันบนอินเทอร์เน็ต เข้าชมเว็บไซต์ที่มีภาพความรุนแรงโดยตั้งใจ
5. การติดต่อที่มีความเสี่ยง เช่น ได้รับข้อความกลั่นแกล้ง ขวนทะเลาะทางออนไลน์ หรือข้อความสนทนา รู้จักกับคนที่ได้ขอบพุดคุยทางออนไลน์อย่างเดียวไม่ยอมเปิดเผยตัว นัดพบ คนที่พบหรือรู้จักกันบนอินเทอร์เน็ต

Livingstone, Bober, & Helsper (2005, p. 11) ยังได้เพิ่มเติมให้เห็นถึงความสำคัญ กับโอกาสการเข้าถึงเนื้อหาที่มีประโยชน์ และความเสี่ยงในการเข้าถึงเนื้อหาที่อาจจะเป็นอันตราย

(Online Opportunity & risk) สำหรับโอกาสทางอินเทอร์เน็ตประกอบด้วยโอกาสจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. การมีปฏิสัมพันธ์บนอินเทอร์เน็ต (Interactivity opportunity) เช่น การรับส่งอีเมล การโหวต การใช้งานกระดาน การส่งภาพหรือข้อความบนเว็บไซต์ การเข้าเว็บไซต์หรือบล็อกของบุคคล การแสดงความเห็น การกรอกข้อมูลออนไลน์ การร้องเรียนทางออนไลน์ เป็นต้น

2. การติดต่อบุคคลอื่น (Peer-to-peer opportunity) เช่น การรับส่งอีเมล การเล่นเกมออนไลน์ การรับส่งข้อความสนทนาการดาวน์โหลดเพลง การชมและดาวน์โหลดคลิปวิดีโอ การสนทนาในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต

3. การค้าและการทำงาน (Commercial and career opportunity) เช่น การหางาน การหาสถานที่ศึกษาต่อ การหากิจกรรมพิเศษต่าง ๆ การหาสินค้าหรือการซื้อสินค้าออนไลน์ การวางแผนท่องเที่ยว

4. สังคม (Civic opportunity) เช่น การเข้าเว็บไซต์องค์กรการกุศล การเข้าเว็บไซต์ด้านสิ่งแวดล้อม การเข้าเว็บไซต์ของราชการ การเข้าเว็บไซต์ด้านสิทธิเด็ก

จากแนวคิดและงานวิจัยที่กล่าวมา สามารถสรุปได้ว่าเด็กมีการใช้งานอินเทอร์เน็ตหรือสื่อดิจิทัลอย่างมากและหลากหลาย ในจำนวนเด็กที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างมากมายนี้มี **“ลักษณะการใช้งาน”** ที่สามารถสรุปได้ดังนี้คือใช้สื่อดิจิทัลบ่งบอกอัตลักษณ์ของตนเอง ใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่จะทำความเข้าใจตนเองและคนรอบข้าง ใช้เป็นแหล่งค้นคว้าข้อมูลสำหรับการเรียน ใช้สร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับคนรอบข้างและสังคม การติดต่อสื่อสารระหว่างนักเรียนมัธยมวัยเดียวกันและบุคคลอื่น ๆ ทั้งการติดต่อสื่อสารแบบตัวต่อตัวและการสื่อสารแบบเครือข่ายใช้ในการบริโภคสินค้าโดยใช้สื่อดิจิทัลเป็นแหล่งข้อมูลในการตัดสินใจซื้อสินค้า ใช้ในการติดตามข่าวสาร ความเคลื่อนไหวของเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม ใช้ในการสร้างกลุ่มหรือความเป็นชุมชนที่รวมตัวกันของนักเรียนมัธยม โดยสามารถแสดงความเห็น ส่งต่อเรื่องราวต่าง ๆ ถึงกันได้อย่างรวดเร็ว ทั้งแบบเปิดให้สาธารณะรับรู้และแบบปิดเฉพาะกลุ่ม ชุมชน หรือเครือข่ายของตนเอง

นอกจากนี้ในจำนวนเด็กที่ใช้อินเทอร์เน็ต มีทั้งเด็กที่มีทักษะการใช้งานอย่างดีสามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้คล่องแคล่ว แต่ยังเป็นห่วงว่าเด็กกลุ่มนี้มิได้ใช้ทักษะที่ดีเพื่อการใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้เพียงอย่างเดียว แต่มีการใช้งานในด้านความบันเทิง และติดต่อสื่อสารกับบุคคลต่าง ๆ เป็น **“ความเสี่ยง”** ซึ่งถือเป็นผลกระทบที่เชิงลบด้านการรับรู้ ความคิด ความรู้สึก พฤติกรรมของเด็ก ที่เกิดขึ้นหลังจากการใช้งานสื่อดิจิทัล โดยการเข้าถึงเนื้อหาในสื่อดิจิทัลที่เกี่ยวกับ เนื้อหาลามกอนาจาร ความรุนแรง โฆษณาแฝงหรือโฆษณาเกินจริง และ

ข่าว ทั้งโดยตั้งใจเข้าถึง ไม่ตั้งใจหรือเข้าถึงโดยบังเอิญ หรือการได้รับการเสนอแนะจากระบบ คอมพิวเตอร์หรือโปรแกรมต่าง ๆ หรือการติดต่อกับบุคคลอื่น ในขณะที่ใช้งาน ซึ่งเป็นโอกาสที่จะ ก่อให้เกิดความเสี่ยง หรือผลกระทบเชิงลบทั้งต่อความคิด ความรู้สึก และอาจนำไปสู่อันตราย ทั้งทางร่างกายและจิตใจ ในขณะที่เดียวกันก็ยังมีเด็กอีกกลุ่มหนึ่งที่ขาดทักษะการใช้งาน อินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นที่น่ากังวลว่าความอ่อนด้อยเชิงทักษะ จะนำไปสู่การเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก ทั้งด้านลามกอนาจาร ความรุนแรง ซึ่งถือเป็นความเสี่ยงต่ออันตราย สำหรับเด็กที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตได้ โดยความเสี่ยงดังกล่าวนี้สามารถพิจารณาได้จากความเชื่อถือที่เด็กมีต่อเนื้อหาดังกล่าว การตอบสนองในด้านความคิด ความรู้สึก และการกระทำตามเนื้อหาดังกล่าว

จากแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อสู่ “การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล”

แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ เริ่มต้นจากสภาพการที่เด็กเปิดรับสื่อมวลชนอย่างมาก และ ด้วยวุฒิภาวะของเด็กที่ขาดทักษะและความสามารถในการตีความและการจัดการกับเนื้อหาต่าง ๆ ในสื่อมวลชนซึ่งมักแฝงนัยแห่งการค้า ความรุนแรง จึงนำมาสู่การสร้างภูมิคุ้มกันให้แก่เด็กเพื่อให้ มีความสามารถในการจัดการเนื้อหา และมีการตอบสนองต่อเนื้อหาอย่างปลอดภัยภายใต้แนวคิด เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ ดังนั้นการรู้เท่าทันสื่อจึงหมายถึง “ความรู้ ทักษะและความสามารถของ บุคคลที่จำเป็นสำหรับการใช้และตีความสื่อ ดังนั้นการรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นเสมือนการเรียนรู้ รูปแบบ ภาษาของสื่อ” (Buckingham, 2003, p. 36) และมีความสามารถในการตั้งคำถาม ประเมิน การผลิตสื่อ และการตอบสนองอย่างรอบครอบต่อสื่อ (Silverblatt, 1995, p. 2) การจะรู้เท่าทันสื่อ ได้นั้น ผู้รับสารจะต้องรับรู้ ตีความ ประเมิน วิเคราะห์ วิพากษ์ และพินิจพิเคราะห์สื่อด้วยตัวเอง อย่างลึกซึ้งซึ่งทั้งได้ตรงทั้งภาษา คำ ภาพ กราฟฟิก วิธีการทำงานของสื่อมวลชนที่แนบเนียน และซับซ้อนของสื่อมวลชน รวมถึงรู้จักนำเนื้อหาสาระจากสื่อไปใช้ประโยชน์ (อดุลย์ เพียรรุ่งโรจน์, 2543; อุณาโลม จันทรุ่งมณีกุล, 2549, น. 3) รวมถึง Rubin (1998) ยังได้สรุปว่า การรู้เท่าทันสื่อ เป็นเรื่องเกี่ยวกับความเข้าใจ เรื่องแหล่งสารและเทคโนโลยีในการสื่อสาร รหัสที่ใช้ในการสื่อสาร เนื้อหาสารที่ถูกผลิตขึ้น และการเลือกเปิดรับการตีความ และผลกระทบที่เกิดจากเนื้อหาสารนั้น Potter (2005) ได้อธิบายความหมายของการรู้เท่าทันสื่อหมายถึง

มุมมองของบุคคลที่ใช้เปิดตัวเองเข้าสู่สื่อและตีความหมายเนื้อหาในสื่อ มุมมอง ของบุคคลสร้างขึ้นมาจากโครงสร้างความรู้ที่เขามีอยู่ ซึ่งจำเป็นต้องใช้เครื่องมือ

คือ ทักษะและวัตถุดิบคือข่าวสารในสื่อรวมทั้งข่าวสารจากโลกแห่งความเป็นจริง เพื่อใช้สื่อด้วยการตระหนักรู้ในเนื้อหาและตอบสนองต่อเนื้อหาอย่างมีสติ (p. 22)

พนม คลีฉายา (2556) ได้สรุปจากการทบทวนแนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นความสามารถของบุคคลในการตระหนักรู้ ที่บุคคลจะใช้ความรู้เหล่านี้ในการทำ ความเข้าใจ วิเคราะห์ ประเมิน และวิพากษ์เนื้อหาข่าวสาร แล้วจัดการจัดเก็บเนื้อหาข่าวสารจาก สื่อด้วยตนเอง โดยที่ไม่หลงรับรู้ เชื่อ คิด และมีพฤติกรรมไปตามที่สื่อกำหนด และจะสะสมเป็น ความรู้ นำไปสู่พฤติกรรมการตอบสนองต่อสื่อและการเลือกใช้สื่อ และพัฒนาเป็นความเคยชิน หรือนิสัยการใช้และตอบสนองต่อสื่อโดยไม่หลงไปตามสื่อ โดยที่ความสามารถในการตระหนักรู้ ประกอบด้วย การตระหนักรู้ว่าการคัดเลือกเนื้อหา กรอบการรับรู้ ประเภทเนื้อหา วิธีการนำเสนอ และความแตกต่างของเนื้อหาในสื่อแต่ละแห่ง ซึ่งเป็นผลจากธุรกิจ การค้า การเมือง กฎระเบียบ ขององค์กรสื่อ สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตข่าวสารและความสนใจของสื่อ การตระหนักรู้ถึง ผลกระทบของสื่อทั้งที่มีต่อการรับรู้ ความรู้ ความเชื่อ ทศนคติ และพฤติกรรมของบุคคลและ ผลกระทบต่อการค่านิยม บรรทัดฐานทางสังคมการตระหนักรู้ของตนเองต่อความเป็นจริง ที่มา และความเป็นไปของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคมรวมทั้งการตระหนักรู้เกี่ยวกับความต้องการและ สถานการณ์ในการใช้สื่อของตนเอง

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital literacy)

จากแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อในยุคของสื่อมวลชนกระแสหลัก อันได้แก่ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ และวิทยุ ได้พัฒนาสู่สื่อใหม่ที่เกิดขึ้นจากเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารระบบ ดิจิทัล รวมทั้งการพัฒนาเครือข่ายอินเทอร์เน็ตทั้งด้านความสามารถในการเก็บเนื้อหาและ ความเร็วในการใช้งาน นำมาสู่แนวคิด “การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล” (Digital literacy) ซึ่งถือเป็นคำใหม่ ที่มีพื้นฐานมาจากคำเดิมและขยายความหมายมาจากอดีตที่มีการใช้คำว่า “การรู้เท่าทัน คอมพิวเตอร์” (Computer literacy) ซึ่งหมายถึงเฉพาะทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ โปรแกรม คอมพิวเตอร์ ต่อมามีการใช้คำว่า “ทักษะเทคโนโลยีสารสนเทศ” (ICT skill) ซึ่งเป็นคำที่ใช้ในการ สำรวจทักษะ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยแบ่งเป็นระดับทักษะในการใช้โปรแกรมพื้นฐาน และความใช้เสรีเอ็นจินฐานข้อมูลและโปรแกรมขั้นสูงในเวลาต่อมาได้มีการขยายสู่เรื่องความ ปลอดภัยในการใช้สื่อออนไลน์ หรืออินเทอร์เน็ต (Buckingham, 2008, p. 76) ขณะที่ Livingstone, Bober & Helsper (2005) ใช้คำว่า “การรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ต” (internet literacy)

โดยเน้นในด้านทักษะและความสามารถที่จำเป็นที่บุคคลจะต้องมีเพื่อใช้ในการเข้าถึงและรับข่าวสารบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

คำดังกล่าวนี้ได้ขยายสู่ความหมายใหม่ในยุคที่ “ดิจิทัล” ซึ่งเป็นเครื่องมือหลักที่ใช้ในสังคมทั้งในด้านการเขียน การเรียน การเมืองและความบันเทิง ดังนั้นบุคคลที่ต้องมีคือทักษะใหม่ มีวิธีการใหม่ที่จะใช้เผยแพร่เนื้อหาและประสบการณ์ได้อย่างเข้าใจผ่านรหัสดิจิทัล ดังนั้นจึงนำมาสู่การรู้แบบใหม่ และในสภาพการใช้ชีวิตท่ามกลางสื่อดิจิทัล ซึ่งเป็นความเคยชินที่เด็กใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้การทำงานการใช้ชีวิตในสังคม และใช้เพื่อเป็นกิจกรรมพักผ่อนหย่อนใจ (Brainin & Bar-Lev, 2005; Hoechsmann & Poyntz, 2012, pp. 139-144) และรวมเป็นการใช้สื่อในสภาพการณ์ทางการสื่อสารและเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ปรับเปลี่ยนสังคมและวัฒนธรรมจึงนำมาสู่การมีมุมมองต่อการรู้เท่าทันสื่อแบบใหม่ที่เรียกว่า “การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล” (Digital literacy) ซึ่งเกี่ยวข้องกับทำให้ความสำคัญกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นสื่อเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองของเด็ก ซึ่งจะก่อให้เกิดการปลูกฝังความคิดของเด็กขึ้นได้ (Hoechsmann, & Poyntz, 2012, pp. 139-144) ดังนั้นการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลจึงมีความหมายมากกว่าการใช้งานคอมพิวเตอร์ หากแต่จำเป็นต้องเริ่มต้นจากพื้นฐาน คือ ความเกี่ยวข้องกับอินเทอร์เน็ตของเด็ก พื้นฐานต้องเริ่มจากความรู้ในการจะเข้าถึงและเลือกใช้ทรัพยากร เช่น การเลือกใช้เบราว์เซอร์ (browsers) ในการใช้งานอินเทอร์เน็ต การเชื่อมโยงสู่ลิงค์ต่าง ๆ และการใช้เสิร์ชเอนจิน (Buckingham, 2008, p. 78) จากแนวคิดที่กล่าวมาชี้ให้เห็นว่าการรู้เท่าทันสื่อในยุคสมัยที่เด็กใช้และเติบโตขึ้นมากับสื่อดิจิทัล เช่น คอมพิวเตอร์ ไอแพด และอินเทอร์เน็ต ควรจะต้องปรับมุมมองใหม่ให้สอดคล้องกับลักษณะการใช้สื่อใหม่ที่เป็นสื่อที่ใช้เพื่อเป็นการเรียนของเด็ก แสดงให้เห็นอีกว่าการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลควรมองทั้งมิติด้านการเรียนรู้ การทำงานและความบันเทิง ซึ่งเพิ่มเติมขึ้นจากมุมมองของการรู้เท่าทันสื่อมวลชนแบบเดิมที่เน้นเฉพาะการรู้เท่าทันสื่อในด้านการเรียนรู้อย่างเดียว แต่ไม่ได้มองในมิติของการใช้สื่อดิจิทัล เพื่อความบันเทิงของเด็กที่มีมากขึ้นในยุคดิจิทัล (Hoechsmann, & Poyntz, 2012, p. 190)

Hoechsmann & Poyntz (2012, pp. 153-190) ชี้ให้เห็นว่าจะทำความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในกลุ่มเด็กและเยาวชน ในยุคสื่อดิจิทัล ควรมองอย่างลึกซึ้งในหลายแง่มุมที่เป็นไปตามสิ่งแวดล้อมทางเทคโนโลยีดิจิทัล ดังต่อไปนี้

1. ความตระหนักรู้ (consciousness) เด็กและเยาวชนใช้การเข้าถึงสื่อดิจิทัลและอินเทอร์เน็ตเพื่อบ่งบอกอัตลักษณ์ของตนเอง และใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่จะทำความเข้าใจและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตัวเขาเองกับคนรอบข้างและสังคม

2. การติดต่อสื่อสาร (communication) เด็กและเยาวชนใช้สื่อดิจิทัลในการติดต่อสื่อสารระหว่างเด็กด้วยกันเป็นหลักมากขึ้น และเป็นลักษณะของการสื่อสารแบบเครือข่าย

3. การบริโภคและการติดตามข่าวสาร (consumption & surveillance) เด็กและเยาวชนใช้สื่อดิจิทัลในเชิงการบริโภค กล่าวคือเด็กเป็นกลุ่มผู้บริโภคเป้าหมายของธุรกิจสินค้าต่าง ๆ ในขณะเดียวกันเด็กใช้สื่อดิจิทัลเป็นแหล่งข้อมูลในการตัดสินใจด้านการบริโภคของเขา นอกจากนี้เด็กและเยาวชนยังใช้สื่อดิจิทัลเป็นแหล่งข่าวสารในการติดตามความเคลื่อนไหวของเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมอีกด้วย

4. การหลอมรวมเนื้อหาจากหลากสื่อ (convergence) จากการที่เด็กและเยาวชนใช้สื่อดิจิทัลอย่างมาก จึงเป็นเหตุให้ธุรกิจต่าง ๆ ได้พยายามหลอมรวมเนื้อหาสินค้าและบริการจากสื่อต่าง ๆ เข้าสู่สื่อดิจิทัลและอินเทอร์เน็ตเพื่อให้เข้าถึงเด็กและเยาวชนมากขึ้น ดังนั้นอินเทอร์เน็ตจึงมีเนื้อหามากมายจากหลากหลายสื่อ

5. ความคิดสร้างสรรค์ (creativity) เนื้อหาในสื่อดิจิทัลเกิดขึ้นจากความคิดสร้างสรรค์ในสองลักษณะคือ การนำเนื้อหาของสินค้าและบริการต่าง ๆ ใส่เข้าไปด้วยความคิดสร้างสรรค์เชิงเทคโนโลยีแบบการมีปฏิสัมพันธ์ (interactive creativity) และการเข้าถึงอย่างสร้างสรรค์ (creative engagement) ผ่านการออกแบบเกมส์สนุก ๆ ซึ่งเด็กและเยาวชนใช้เป็นแหล่งเรียนรู้

6. สำเนาและตัดแปะ (copy-paste) ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเอื้ออำนวยให้เด็กและเยาวชนสามารถทำสำเนา ตัด แปะ ต่อเติม ปรับแต่ง ผสมข้อมูล ทั้งข้อความ ภาพ ภาพเคลื่อนไหว และภาพยนตร์ ซึ่งวิธีการเหล่านี้จะส่งผลต่อการรับรู้และเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนในด้านการคำนึงถึงความเป็นต้นฉบับ (original) ซึ่งเสี่ยงต่อการรับรู้แบบบิดเบือนข้อมูลได้

7. ความเป็นชุมชน (community) สื่อดิจิทัลแบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ (online social network) ที่มีอยู่จะสร้างความเป็นกลุ่มหรือความเป็นชุมชนที่รวมตัวกันของเด็กและเยาวชนได้ เขาอาจจะมีเครือข่ายและชุมชนหลากหลายชุมชนได้ และสามารถแสดงความเห็น ส่งต่อเรื่องราวต่าง ๆ ถึงกันได้อย่างรวดเร็ว ทั้งแบบเปิดให้สาธารณะรับรู้และแบบปิดเฉพาะกลุ่ม ชุมชน หรือเครือข่ายของตนเอง

Black, Reich & Korobkova (2012) ยังได้สรุปผลการศึกษาด้านการเรียนรู้ผ่านสังคมในสถานการณ์การส่งต่อเนื้อหาในลักษณะไวรัลบนอินเทอร์เน็ต และสรุปให้เห็นประเด็นสำคัญ คือเนื้อหาที่ได้รับการส่งต่อ ๆ กัน มีการใช้ระบบโครงสร้างภาษาแปลกใหม่ ใช้จากโครงสร้างภาษาจากมาตรฐานที่ใช้กัน ซึ่งเป็นภาษาที่มีความซับซ้อน ต้องการใช้ตีความภายใต้บริบทสังคม และหลักเกณฑ์ข้อกำหนดทางกฎหมาย เพราะในเนื้อหานี้จะมีการสร้างเนื้อหาเพื่อมี

ให้ผิดกฎหมาย อีกทั้งยังพบว่าการสื่อสารลักษณะนี้ ผู้สร้างเนื้อหาที่มีข้อจำกัดในการแสดงภาพสะท้อนของตนเอง แต่เขาได้สะท้อนภาพตนเองผ่านสื่อที่ไม่ใช่ออนไลน์ เช่น หนังสือ เกม วีดีโอ เป็นต้น

การวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

พนม คลีณา (2556) เสนอกรอบการวัดการรู้เท่าทันสื่อของบุคคลว่า สามารถวัดได้จากความสามารถของบุคคล 4 ด้าน ดังต่อไปนี้

1. ความเข้าใจเนื้อหา หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการจดจำเนื้อหาข่าวสารในสื่อมวลชนกระแสหลัก สามารถระบุถึงเป้าหมายของเนื้อหานั้น สามารถระบุเจ้าของหรือผู้สร้างเนื้อหา และความรู้ในด้านการผลิตสื่อมวลชนกระแสหลัก

2. การวิเคราะห์เนื้อหา หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการวิเคราะห์เนื้อหาในสื่อมวลชน โดยสามารถระบุมุมมองหรือเนื้อหาที่สื่อมวลชนกระแสหลักจงใจละไว้ ไม่นำเสนอมาในเนื้อหาที่เผยแพร่ได้ ระบุนิเวศการที่ผู้ส่งสารใช้เพื่อเรียกร้องความสนใจของเนื้อหาได้ ระบุนิเวศความรู้สึกของผู้รับสารที่เกิดขึ้นหลังจากเปิดรับเนื้อหาได้ ระบุได้ว่าเนื้อหานั้นชี้แนะให้คิด รู้สึก กระทำหรือไม่กระทำอย่างใดอย่างหนึ่งได้ มีมุมมองหรือตั้งคำถามด้านจริยธรรมต่อเนื้อหาและตระหนักถึงถึงความแตกต่างของเนื้อหาเดียวกันที่นำเสนอในสื่อที่แตกต่างกัน

3. การประเมินและวิพากษ์สื่อ หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการแยกแยะเนื้อหาและโฆษณาได้ สามารถตระหนักถึงอิทธิพลของสื่อต่อผู้รับสาร มีความรู้เกี่ยวกับกฎระเบียบของสื่อ ธุรกิจ การค้า การเมือง สถานการณ์ทางสังคม ในฐานะที่เป็นสิ่งที่สามารถกำหนดเนื้อหาในสื่อได้และความเชื่อถือที่มีต่อสื่อ

4. การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา หมายถึง ความตั้งใจของบุคคลที่จะไม่หลงรับรู้ หรือเชื่อ หรือคิด หรือแสดงพฤติกรรมไปตามที่สื่อกำหนด

ดังนั้นการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล จึงมีประเด็นสำคัญ ได้แก่ อำนาจในการรับรู้ ความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัว ความคิดสร้างสรรค์ จริยธรรม รวมทั้งการใช้สื่อดิจิทัลด้วยความรับผิดชอบ นอกจากนี้ยังชี้ให้เห็นว่าการรู้เท่าทันสื่อไม่ใช่สิ่งที่มีอยู่แต่ในโรงเรียน หรือสถานที่เท่านั้น แต่เป็นสิ่งที่อยู่นอกโรงเรียน ซึ่งการรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนเกี่ยวข้องกับความสามารถและทักษะการใช้อินเทอร์เน็ตอีกด้วย (Meyers, Erickson, & Small, 2013) ยังรวมถึง Livingstone, Bober, & Helsper (2005) ที่ได้ให้ความสำคัญกับการรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ต (Internet Literacy) ในกลุ่มเด็กและเยาวชนของอังกฤษช่วงอายุ 9-19 ปี และชี้ให้เห็นว่า การรู้เท่า

ทันอินเทอร์เน็ตประกอบด้วยความสามารถ 3 ประการ ดังนี้ 1) ความสามารถในการเข้าถึง (Access) อินเทอร์เน็ต ในด้านการครอบครองอุปกรณ์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต การเข้าถึงเนื้อหาและบริการที่มีอยู่บนอินเทอร์เน็ต รวมทั้งการควบคุมการใช้งานอินเทอร์เน็ต เช่น การค้นหาเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ต 2) ความสามารถในการทำความเข้าใจ (Understanding) เนื้อหาโดยการที่สามารถประเมินเนื้อหาได้ในด้านความสามารถในการประเมินผลกระทบของเนื้อหาต่อผู้รับสารได้ ความสามารถในการเข้าใจเนื้อหาอย่างแจ่มชัดทั้งทางตรงและโดยนัย ความสามารถในการวิพากษ์เนื้อหาในด้านดีและผลเสียได้ และความสามารถในการทำความเข้าใจถึงโอกาสทั้งด้านดีและด้านเสี่ยงต่ออันตรายจากการใช้อินเทอร์เน็ต และ 3) ความสามารถในการเป็นผู้สร้างเนื้อหาได้ด้วยตนเอง (Creation) ในฐานะผู้รับสารที่ตื่นตัว โดยเป็นผู้รับสารที่ตื่นตัวต่อเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ต และสามารถสร้างหรือผลิตเนื้อหาด้วยตนเองการเป็นผู้ที่สามารถใช้งานปฏิสัมพันธ์ (Interactivity) ตอบโต้ และสร้างการมีส่วนร่วมบนอินเทอร์เน็ตได้ นอกจากนี้ทัศนะของ Hobbs (2010, pp. 18-19) ซึ่งมีความเห็นสอดคล้อง กับข้อเสนอข้างต้น และยังเพิ่มขยายในประเด็นอีก 3 ประการ อันได้แก่ 1) การวิเคราะห์ประเมินเนื้อหา (Analyze & Evaluation) เป็นความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหาในสื่อดิจิทัล และใช้ความคิดเชิงวิพากษ์ไปวิเคราะห์คุณภาพ ความถูกต้องสัตย์จริง ความน่าเชื่อถือของเนื้อหาและมุมมองของผู้ผลิตเนื้อหา รวมทั้งสามารถวิเคราะห์ถึงผลกระทบของเนื้อหาได้ 2) การสะท้อนผล (Reflect) เป็นการนำหลักการด้านความรับผิดชอบและจริยธรรมมาใช้ในการจัดการกับเนื้อหา เพื่อให้สามารถเข้ากับพฤติกรรมสื่อสาร และสร้างประสบการณ์ชีวิตของเขาได้และ 3) การกระทำ (Act) เป็นการแลกเปลี่ยนสังคมความรู้และสามารถนำความรู้ไปใช้แก้ปัญหาตัดสินใจ ตลอดจนถึงแนวคิดของ Leung (2010) ที่ยังชี้ให้เห็นเพิ่มเติมว่าผู้ที่มีความรู้เท่าทันข่าวสาร จะมีความสามารถ 5 ด้านดังนี้ 1) เปรียบเทียบการประเมินความถูกต้องของเนื้อหา 2) เข้าถึงข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตมาใช้ในการนำเสนองานได้ 3) สามารถสร้างเนื้อหาผ่านเว็บบล็อก ยูทูบ 4) มีความเข้าใจด้านจริยธรรมและกฎหมายและ 6) ติดตามเทคโนโลยีใหม่ได้เสมอ

นอกจากนี้ สามารถวัดทักษะทางอินเทอร์เน็ต (internet still) โดยวัดเชิงปริมาณในลักษณะให้ผู้ตอบแบบสอบถามด้วยการประเมินตนเองโดยมีการวัดที่หลากหลายด้าน ได้แก่ ทักษะการรับส่งอีเมล ความรู้เกี่ยวกับเทคนิคที่มีผลต่อความเร็วในการแสดงเว็บไซต์บนหน้าจอ ความอินเทอร์เน็ตโดยวัดจากความรู้ในการใช้งานบนอินเทอร์เน็ต กิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต ความมั่นใจในการใช้งานอินเทอร์เน็ต ความเชื่อถือเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ตงานวิจัยของ (Litt, 2013)

สรุปนิยามและกรอบการวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

จากการทบทวนวรรณกรรมแนวคิดที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้ประยุกต์แนวคิดหลักของนักวิชาการหลายท่าน ได้แก่ Livingstone, Bober & Helsper (2005) Buckingham (2008) Hobbs (2010) Leung (2010) และพนม คลีฉายา (2556) นำมากำหนดนิยามและกรอบการวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลได้ดังนี้

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการเข้าถึง และรับข่าวสารจากสื่อดิจิทัลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ความสามารถของบุคคลในการตระหนักรู้ ที่บุคคลจะใช้ความรู้เหล่านี้ในการทำความเข้าใจ วิเคราะห์ ประเมิน และวิพากษ์เนื้อหาข่าวสารจากสื่อดิจิทัล แล้วจัดการจัดเก็บเนื้อหาข่าวสารจากสื่อด้วยตนเอง โดยที่ไม่หลงรับรู้ เชื่อ คิด และมีพฤติกรรมไปตามที่สื่อดิจิทัลกำหนด และจะสะสมเป็นความรู้ นำไปสู่พฤติกรรมการตอบสนองต่อสื่อดิจิทัล และพัฒนาเป็นความเคยชินหรือนิสัยการใช้และตอบสนองต่อสื่อดิจิทัลโดยไม่หลงไปตามสื่อสามารถวัดได้จากความสามารถของบุคคล 4 ด้าน ดังนี้

ด้านที่ 1 ความสามารถในการเข้าถึง (Access) สื่อดิจิทัล ในด้านการครอบครองอุปกรณ์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต การเข้าถึงเนื้อหาและบริการที่มีอยู่บนอินเทอร์เน็ต รวมทั้งการควบคุมการใช้งานอินเทอร์เน็ต การค้นหาเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ต สามารถสร้างหรือผลิตเนื้อหาด้วยตนเอง การเป็นผู้ที่สามารถใช้งานปฏิสัมพันธ์ (Interactivity) ตอบโต้ และสร้างการมีส่วนร่วมบนอินเทอร์เน็ตได้ เข้าถึงข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตมาใช้ในการใช้งานของตนเองได้ (Livingstone, Bober, & Helsper, 2005)

ด้านที่ 2 ความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหา (Understanding) สื่อดิจิทัล เป็นสามารถในการประเมินเนื้อหาได้ สามารถทำความเข้าใจเนื้อหาในสื่อดิจิทัล และใช้ความคิดเชิงวิพากษ์ไปวิเคราะห์ คุณภาพ ความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือของเนื้อหาและมุมมองของผู้ผลิตเนื้อหา ความสามารถในการเข้าใจเนื้อหาอย่างแจ่มชัดทั้งทางตรงและโดยนัย โดยตีความถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทที่สร้างด้วยเทคโนโลยีกับการอ่านตัวบท วิเคราะห์การทำหน้าที่ของภาษาในสื่อดิจิทัล เข้าใจการผลิตว่าเนื้อหาที่ผลิตขึ้นเป็นแบบการสื่อสารของบุคคล/กลุ่มหนึ่งที่ต้องการสื่อความหมายโดยมีวัตถุประสงค์ โดยเฉพาะอิทธิพลเชิงธุรกิจการค้า ซึ่งมักจะแฝงมากับเนื้อหา มีการตระหนักรู้ในฐานะผู้รับสารว่า สื่อมีวิธีการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายโดยเฉพาะ และรู้ว่ากลุ่มเป้าหมายแต่ละกลุ่มใช้และตอบสนองต่อเนื้อหาแตกต่างกันไป (Livingstone, Bober, & Helsper, 2005; Buckingham, 2008)

ด้านที่ 3 ความสามารถวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา (Evaluation) ในด้านผลกระทบของเนื้อหาได้ทั้งด้านดีและด้านเสี่ยงต่ออันตรายจากการใช้อินเทอร์เน็ต สามารถนำหลักการด้านความรับผิดชอบและจริยธรรมมาใช้ในการจัดการกับเนื้อหา เพื่อให้สามารถเข้ากับพฤติกรรมสื่อสารและสร้างเป็นประสบการณ์ชีวิตของตนเองได้ (Hobbs, 2010)

ด้านที่ 4 การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา (Response) เป็นความตั้งใจของบุคคลที่จะไม่หลงรับรู้ว่า หรือเชื่อ หรือคิด หรือแสดงพฤติกรรมไปตามที่สื่อดิจิทัลกำหนด (พนม คล้ายา, 2556)

งานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจะให้ความหมาย และกรอบการวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลตามที่กล่าวมาข้างต้นเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย

ปัจจัยเกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล คือ ปัจจัยทางด้านลักษณะส่วนบุคคล (Vanwynsberghe, Paulussen & Verdegem, 2011) Livingstone & Helsper (2010) ได้ระบุว่าปัจจัยทางด้านอายุและสถานภาพของสังคม เศรษฐกิจ (socioeconomic status) มีผลต่อการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตของเด็ก (Livingstone, 2008; Luo, Leung & Lee, 2011; Reddick, & Li, 2013; จินดารัตน์ บวรบริหาร, 2548) ดังงานวิจัยของ Gui & Argentin (2011) สัมภาษณ์นักเรียนมัธยมในประเทศอิตาลีด้านทักษะของการใช้เนื้อหาทางสื่อดิจิทัล ซึ่งพบว่าปัจจัยทางด้านเพศของเด็กส่งผลต่อทักษะด้านความรู้ ขณะเดียวกันข้อค้นพบของ Livingstone (2008) ได้ศึกษาความเสี่ยงในการใช้งานของอินเทอร์เน็ตของเด็กอายุ 7-19 ปี ในประเทศอังกฤษที่ศึกษาคุณลักษณะทางประชากรของเด็ก พบว่าตัวแปรด้านอายุ และต้นทุนทางด้านสังคม คือ สถานภาพทางสังคม เศรษฐกิจ มีผลต่อการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตเช่นกัน ซึ่งจะทำให้เกิดโอกาสที่เด็กจะใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ ขณะเดียวกันก็เป็นความเสี่ยงที่เด็กอาจจะเกิดอันตรายจากการใช้อินเทอร์เน็ต ปัจจัยสำคัญที่เกี่ยวข้องกับความเสี่ยง คือ การสร้างการการรู้เท่าทันสื่อให้แก่เด็ก ให้เด็กมีทักษะในการใช้งานอินเทอร์เน็ต ซึ่งจะเพิ่มโอกาสการเรียนรู้จากอินเทอร์เน็ตและลดความเสี่ยงจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต

นอกจากนี้อิทธิพลครอบครัวของเด็ดยุคและเยาวชน อันได้แก่ พ่อแม่หรือสถาบันครอบครัว (Vanwynsberghe, Paulussen & Verdegem, 2011; นุบผา เมฆศรีทองคำ, มปป.) ดังข้อสรุปประเด็นการศึกษาด้านความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านบุคคลและกลุ่มบุคคลกับทักษะการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของเยาวชน โดยชนิษฐา จิตแสง (2557) ซึ่งพบว่าสมาชิกในครอบครัวได้ให้

คำแนะนำเกี่ยวกับเว็บไซต์ในการสืบค้นมากที่สุด (ร้อยละ 16.80) และรวมถึงครอบครัวมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหาบนสื่ออินเทอร์เน็ต

นอกจากนี้ยังรวมถึงด้านพื้นฐานของครอบครัวก็ล้วนมีผลเช่นกัน Gui & Argentin (2011) ได้วิเคราะห์จากงานวิจัยและพบว่าปัจจัยด้านพื้นฐานครอบครัวส่งผลต่อทักษะด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ตและปัจจัยทางด้านรายได้ของครอบครัวของเด็กสูง กล่าวคือหากรายได้ผู้ปกครองสูงเด็กกลุ่มนี้ก็จะใช้เวลากับเครือข่ายทางสังคมออนไลน์มาก (Leung & Lee, 2011) และงานของ Leung (2010) ยังพบอีกว่ารายได้ระดับสูงจะมีการวิเคราะห์หิวพากซ์เนื้อหาอินเทอร์เน็ตสูง ผู้ที่สามารถใช้เครื่องมือในการจัดการข่าวสารอินเทอร์เน็ตได้ดีจะเป็นคนหนุ่มสาว มีรายได้สูงมีการศึกษาสูง และยังรวมถึงตัวแปรด้านแรงผลักดันทางสังคม การเมืองและเศรษฐกิจ (Buckingham, 2008, p. 78; Vanwynsberghe, Paulussen & Verdegem, 2011) ดังข้อค้นพบของ Luo, Reddick & li (2013) ก็ยังพบว่าการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม และการเมืองบนออนไลน์มีความสัมพันธ์กับการเรียนรู้คอมพิวเตอร์ด้วยตนเอง ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้ด้วยตนเองสามารถเพิ่มระดับการมีส่วนร่วมทางสังคมและการเมืองได้ และความคิดเชิงวิพากษ์และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคมและการเมืองบนออนไลน์มีความสัมพันธ์กับการมีส่วนร่วมในกิจกรรมออนไลน์ แม้ว่านักศึกษาที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล แต่พวกเขาก็ไม่ได้นำไปใช้ในเรื่องเกี่ยวกับสังคมและการเมือง และพบว่านักศึกษาที่มีทักษะสื่อดิจิทัลจากการเรียนรู้ด้วยตนเองจะมีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมากกว่านักศึกษาที่เรียนรู้จากโรงเรียน เพื่อนหรือครอบครัว

ส่วนปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมนั้น Meyers, Erickson & Small (2013) ชี้ให้เห็นว่าการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลนั้นไม่ใช่สิ่งที่มีอยู่แต่ในโรงเรียนหรือสถานที่เท่านั้น แต่เป็นสิ่งที่อยู่นอกโรงเรียน อาทิเช่นในบ้าน เป็นต้น ขณะเดียวกันสอดคล้องกับ Luo, Reddick & li (2013) พบว่าการใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านมีผลต่อทักษะการใช้งาน และการเรียนรู้ด้วยตนเองมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับทักษะการใช้งาน ในขณะที่การเรียนรู้จากครอบครัวมีความสัมพันธ์เชิงลบกับทักษะการใช้งาน เช่นเดียวกับข้อค้นพบงานวิจัยของ Hashemi & Soltanifar (2011) ที่ศึกษา กลุ่มนักเรียนมัธยม พบว่ามีเพียงร้อยละ 6.58 เท่านั้นที่ปรึกษาการใช้อินเทอร์เน็ตกับครูและผู้ใหญ่ ส่วนที่เหลือจะให้การลองผิดลองถูกและถามเพื่อน และยังพบว่าผู้ปกครองจะสามารถสอนให้เด็กนักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตได้แต่เด็กนักเรียนไม่ได้ใช้ผู้ปกครองเป็นแหล่งอ้างอิงในการใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่ง ขนิษฐา จิตแสง (2557) ระบุว่าสมาชิกในครอบครัวให้เพียงแค่คำแนะนำด้านประเภทเว็บไซต์ที่สืบค้น และให้คำแนะนำเกี่ยวกับอุปกรณ์การใช้สื่ออินเทอร์เน็ตน้อยสุด

สำหรับการอบรมเรียนรู้ด้านสื่อซึ่งถือเป็นปัจจัยที่สำคัญเช่นเดียวกัน (Vanwynsberghe, Paulussen & Verdegem, 2011; พนม คลีฉายา, 2556) ของบุปผา เมฆศรีทองคำ (ม.ป.ป.) ที่ศึกษานักศึกษานิเทศศาสตร์ต่อการรู้เท่าทันสื่อโซเชียลมีเดีย ซึ่งพบว่าในประเด็นด้าน สถาบันการศึกษาต้องทำหน้าที่สอนแทรกเนื้อหาการรู้เท่าทันสื่อโซเชียลมีเดียเข้าไปในการเรียนการสอนหรือบทเรียนและเช่นเดียวกันข้อค้นพบ Marty et al. (2013) ได้สรุปให้เห็นการบูรณาการการฝึกฝนทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลโดยใช้การให้ทำแบบฝึกหัดผ่านอินเทอร์เน็ตในวิชาวิทยาศาสตร์ สามารถทำได้ทั้งในและนอกห้องเรียนได้เป็นอย่างดี

ปัจจัยด้านความสามารถและทักษะของเด็กที่เป็นปัจจัยเสี่ยงต่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล จินดารัตน์ บวรบริหาร (2548) พบว่ายังมีปัจจัยที่เสี่ยงต่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล อาทิ ระยะเวลาและประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตและ Vanwynsberghe, Paulussen & Verdegem (2011) ได้แสดงความเห็นไว้ว่าการรู้เท่าทันสื่อนั้นเริ่มต้นจากความสามารถด้านสื่อของบุคคล ได้แก่ ทักษะการใช้สื่อ ความรู้เกี่ยวกับสื่อ ทศนคติและความสามารถในการตนเอง และปัจจัยด้านการใช้สื่อของบุคคล ซึ่งรวมทั้งเทคโนโลยีและเนื้อหาของสื่อซึ่งมีความหลากหลายต่างกันโดยเชื่อมโยงกับความสามารถด้านสื่อของบุคคล และในด้านคุณลักษณะของการใช้สื่อดิจิทัลของเด็กนั้น Brent (nd., pp. 9-11) ได้ทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับคุณลักษณะของเด็กที่โตมาในยุคสมัยที่มีเทคโนโลยีการสื่อสารทันสมัยถือเป็นคนรุ่นใหม่ที่มีลักษณะเฉพาะ กล่าวคือเด็กกลุ่มนี้มีทักษะใหม่หลายอย่าง เช่น ทักษะการทำงานหลายอย่างในเวลาเดียวกัน ซึ่งเด็กในปัจจุบันนั้นมีทักษะและความสามารถในการใช้อินเตอร์เน็ตสามารถเข้าถึงข้อมูลและใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างหลากหลายและรวดเร็ว (Livingstone, Bober & Helsper, 2005; ขนิษฐา จิตแสง, 2557) รวมทั้งมีมุมมองข้อเสนองจากการวิเคราะห์ข้อมูลของ Brent (nd, pp. 9-11) ที่ได้วิเคราะห์พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลของเด็กไว้ว่า แม้เด็กวัยนี้จะมีความสามารถทางสื่อดิจิทัลมาก โดยเฉพาะการใช้เสิร์ชเอ็นจินแต่ก็ไม่ได้หมายความว่าเด็กจะได้เรียนรู้หรือมีความรู้ดีจากทักษะนี้ และที่สำคัญก็คือ วัยนี้ยังมีทักษะในเชิงวิเคราะห์หรือประเมินเนื้อหาในระดับไม่สูงนัก ประเด็นเดียวกันนี้มีข้อค้นพบจากงานวิจัยของ Cope & Flanagan (2011) พบว่านักศึกษาจะมีความสามารถในการหาและเข้าถึงเนื้อหาได้หลากหลายมากมาย แต่ความสามารถในการพิจารณาตัดสินความถูกต้องของข่าวสารนั้นมีระบับน้อย จากผลดังกล่าวชี้ให้เห็นว่าสิ่งสำคัญในการให้การศึกษาเกี่ยวกับสื่อใหม่คือ การสอนที่ควรเน้นให้นักศึกษารับรู้ถึงความหลากหลายและความน่าเชื่อถือของข่าวสารจากแหล่งต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ต เพื่อให้เขามีการรู้เท่าทันสื่อเชิงลึก ทั้งนี้ Livingstone, Bober & Helsper (2005) สรุปให้เห็นว่าเด็กจะมีทักษะและความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ต โดยปัจจัยที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทัน

คือเมื่อเด็กใช้อินเทอร์เน็ตอย่างชำนาญจะมีแนวโน้มที่จะสร้างความน่าเชื่อถือของข้อมูลได้มากขึ้น กล่าวคือ ข้อมูล ที่เขาเชื่อถือและมีการหาข้อมูลเปรียบเทียบจากแหล่งข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตต่าง ๆ ในขณะที่เด็กจะเริ่มใช้อินเทอร์เน็ตจะไม่สามารถทำได้

ขณะเดียวกันนั้น Binte Nahar (2011) เห็นว่าสิ่งที่ทำให้ไม่เกิดการรู้เท่าทันสื่อคือการที่ได้ข้อมูลมากจากอินเทอร์เน็ต แต่ไม่สามารถตัดสินได้ว่าข้อมูลนั้นดีหรือถูกต้องหรือไม่ ซึ่งแสดงให้เห็นจากการที่ใช้เวลาอยู่กับข้อมูลเหล่านั้นเป็นเวลานานมาก การไม่ได้มีกระบวนการรู้เท่าทันสื่อมาก และหากในเด็กโตยังใช้อินเทอร์เน็ตมาก ยิ่งมีทักษะการใช้มากขึ้น และก็จะมีโอกาสที่ก็จะประสบกับสถานการณ์เสี่ยงอันตรายยิ่งขึ้น เป็นปัจจัยโดยตรงที่ทำให้เขามีโอกาสเข้าถึงข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตอย่างกว้างขวาง และมีผลต่อการประสพสถานะเสี่ยงอันตรายได้ (Livingstone, Bober & Helsper, 2005; Livingstone, 2008; Livingstone & Helsper, 2010) ดังเช่นงานวิจัยของจินดารัตน์ บวรบริหาร (2548) ศึกษาความรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต การประเมินความเสี่ยงและพฤติกรรมการป้องกันตัวเองของนักเรียนชั้นมัธยมปลาย พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตสูงกว่า มีพฤติกรรมการป้องกันตัวต่ำกว่า ในขณะที่ผู้ที่มีความรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตต่ำกว่ามีพฤติกรรมการป้องกันตัวสูงกว่า

นอกจากนี้ยังรวมถึง คุณภาพชีวิต Leung (2010) ค้นพบว่าตัวแปรคุณภาพชีวิตหรือการว่าตนเองมีชีวิตที่ดีในปัจจุบันมีความสัมพันธ์ด้วยเช่นกัน และปัจจัยอีกปัจจัยหนึ่งที่สำคัญก็คือการขอความร่วมมือจากผู้ผลิต โดย Leif & Colin (2011) เสนอความคิดว่าสำหรับเนื้อหาทางอินเทอร์เน็ต ความมีการเตือนเรื่องการรู้เท่าทันสื่ออย่างชัดเจนโดยเจ้าของเว็บไซต์นั้น แทนที่จะอยู่ในข้อความเงื่อนไขการใช้งานบริการเว็บไซต์ที่ผู้ใช้แทบจะไม่เห็น โดยเว็บไซต์ควรเตือนผู้ใช้งานเป็นขั้นตอนตามลำดับการใช้งาน เพื่อให้ผู้ใช้สามารถควบคุมการใช้งานของตนเองได้อย่างรู้เท่าทัน

จากการทบทวนวรรณกรรม เอกสารบทความและข้อค้นพบจากวิจัย พบว่าการรู้เท่าทันสื่อใหม่ อาทิ คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตหรือเทคโนโลยีสารสนเทศนั้น ซึ่งทักษะและโอกาสเป็นสิ่งสำคัญในการเข้าถึงสื่อดิจิทัล โดยต้องเริ่มต้นจากการเข้าถึงเนื้อหา วิเคราะห์แหล่งที่มาข้อมูล การผลิต ตลอดจนถึงการประเมินแหล่งข้อมูลอันหลากหลายจากเทคโนโลยีข่าวสารจากอินเทอร์เน็ต ทั้งในด้านการเสริมเอ็นจิ้น โซเชียลมีเดีย อีเมลล์และเว็บไซต์ ล้วนมีความเสี่ยงต่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ตลอดจนถึงปัจจัยทางด้านลักษณะทางประชากรส่วนบุคคลของเด็กและเยาวชน รวมถึงอิทธิพลสภาพแวดล้อมบุคคลทั้งพ่อแม่ อาจารย์หรือเพื่อนของเด็กทั้งในและนอกโรงเรียน ซึ่งเป็นแรงผลักดันต่อการใช้เทคโนโลยีอันเป็นผลเสี่ยงต่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของเด็ก

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยเรื่อง “การใช้งาน ความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนมัธยมในประเทศไทย” ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยผสมผสานวิธี (Mixed Methodology) โดยดำเนินการวิจัยแบ่งเป็น 2 ระยะ ตามประเด็นการวิจัยดังนี้

ระยะที่ 1 การสำรวจการใช้งาน การเข้าถึงเนื้อหา ความเสี่ยงอันเกิดจากเนื้อหาลามกอนาจาร ความรุนแรง โฆษณาเกินจริงหรือโฆษณาแฝงและข่าว และการวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

ระยะที่ 2¹ การสร้างข้อเสนอแนวทาง เนื้อหา และรูปแบบการเรียนการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล การดำเนินงานวิจัยในแต่ละระยะมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. วิธีการดำเนินการวิจัยระยะที่ 1 : เดือนที่ 1 ถึง เดือนที่ 12 ของโครงการ

การวิจัยระยะที่ 1 ใช้รูปแบบการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method) ระหว่างงานวิจัยเชิงปริมาณและงานวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงสำรวจเป็นหลักและใช้วิธีการวิจัยแบบสัมภาษณ์เจาะลึกเป็นรองเพื่อนำมาสร้างแบบสอบถาม โดยดำเนินการวิจัยตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) นักเรียนมัธยมมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 จากโรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เบญจมราชาลัย จังหวัดกรุงเทพมหานคร โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ฝ่ายมัธยม (ศึกษาศาสตร์) จังหวัดขอนแก่น โรงเรียนสตรีภูเก็ต โรงเรียนภูเก็ตวิทยาลัยและโรงเรียนนานาชาติ บริติช ภูเก็ต จังหวัดภูเก็ต

2. การวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) กลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึงมัธยมศึกษาปีที่ 6 ทั่วประเทศ สำรวจและวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยม

วิธีการวิจัยข้างต้นนี้ มีรายละเอียดวิธีการศึกษา ดังนี้

¹ โปรดดูโครงการวิจัยระยะที่ 2 ฉบับสมบูรณ์

1.1 ขั้นที่ 1 การวิจัยเชิงคุณภาพ

การดำเนินงานวิจัยในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยสำรวจเอกสารบทความ ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องด้านการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต สื่อใหม่หรือคอมพิวเตอร์เพื่อนำแนวคิดมาใช้เป็นกรอบการสร้างประเด็นการวิจัย

หลังจากนั้น ดำเนินการสัมภาษณ์เจาะลึก (In-Depth Interview) ผู้วิจัยคัดเลือกนักเรียนมัธยมซึ่งเป็นผู้ให้ข้อมูลหลักสำคัญ (Key Informant) โดยกำหนดนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 เป็นเพศหญิงและเพศชาย รวมจำนวนผู้ให้สัมภาษณ์อย่างน้อย 12 คน หรือจนกว่าข้อมูลที่สัมภาษณ์จะอิ่มตัว (saturation) ผู้วิจัยจึงจะหยุดเก็บข้อมูล (ชาย โพธิ์สิตา, 2548, น. 181) และพร้อมที่จะเริ่มดำเนินขั้นตอนการสร้างเครื่องมือวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลต่อไป ผู้วิจัยลงภาคสนามและพื้นที่โรงเรียนโดยได้ติดต่อกับอาจารย์ที่รับผิดชอบในการสอนกับโรงเรียน และอธิบายวัตถุประสงค์ของโครงการวิจัยครั้งนี้ รวมทั้งขออนุญาตอาจารย์ผู้รับผิดชอบการสอนได้แนะนำแก่นักเรียนที่ผู้วิจัยจะทำการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยทำการพูดคุยกับกลุ่มตัวอย่างเพื่อสร้างความคุ้นเคยและความสัมพันธ์ก่อนสัมภาษณ์ เพื่อเป็นการสร้างความสัมพันธ์อันดีทั้งสองฝ่าย ซึ่งการสร้างความสัมพันธ์การวิจัยกับกลุ่มตัวอย่างจะช่วยให้รู้สึกสบาย มั่นใจ และกล้าที่จะบอกข้อมูลกับผู้วิจัย (นิศา ชูโต, 2548, น. 171) ผู้วิจัยขอปิดชื่อผู้ที่ให้สัมภาษณ์ โดยใช้ชื่อสมมติแทน ทั้งนี้ เพราะมีประเด็นสัมภาษณ์ที่อ่อนไหวในด้านการใช้งาน ความเสี่ยง และการเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม รายละเอียดนักเรียนที่ให้สัมภาษณ์ มีดังต่อไปนี้

จำนวนนักเรียนที่ให้สัมภาษณ์ รวม 16 คน เป็นนักเรียนชาย 8 คน และนักเรียนหญิง 8 คน จากชั้นเรียนมัธยมทุกระดับชั้นดังนี้

มัธยมศึกษาปีที่ 1 นักเรียนชาย 1 คน นักเรียนหญิง 1 คน

มัธยมศึกษาปีที่ 2 นักเรียนชาย 2 คน นักเรียนหญิง 1 คน

มัธยมศึกษาปีที่ 3 นักเรียนชาย 1 คน นักเรียนหญิง 1 คน

มัธยมศึกษาปีที่ 4 นักเรียนชาย 2 คน

มัธยมศึกษาปีที่ 5 นักเรียนชาย 2 คน นักเรียนหญิง 3 คน

มัธยมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนหญิง 2 คน

ในจำนวนนักเรียนที่ให้สัมภาษณ์ 16 คน เป็นนักเรียนจากโรงเรียนในเขตพื้นที่เก็บข้อมูลจากการวิจัยเชิงสำรวจ ดังนี้

กรุงเทพมหานคร สัมภาษณ์วันที่ 19 พฤศจิกายน 2557 ตามรายชื่อดังนี้

น้อง เอ ชั้นมัธยมปีที่ 3 โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เบญจมราชาลัย

น้อง ปิ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เบญจมราชาลัย

น้อง ชี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เบญจมราชาลัย

น้อง ดี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เบญจมราชาลัย

จังหวัดขอนแก่น สัมภาษณ์วันที่ 25 พฤศจิกายน 2557 ตามรายชื่อดังนี้

น้องแพรว ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ฝายมัธยม
(ศึกษาศาสตร์)

น้องเมต ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ฝายมัธยม
(ศึกษาศาสตร์)

น้องมัดหมี่ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ฝายมัธยม
(ศึกษาศาสตร์)

น้องเฟิร์น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ฝายมัธยม
(ศึกษาศาสตร์)

น้องมิกกี้ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ฝายมัธยม
(ศึกษาศาสตร์)

น้องหญิง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ฝายมัธยม
(ศึกษาศาสตร์)

จังหวัดภูเก็ต คือ โรงเรียนสตรีภูเก็ต และโรงเรียนนานาชาติ บริติช ภูเก็ต สัมภาษณ์
วันที่ 17-18 ธันวาคม 2557 ตามรายชื่อดังนี้

น้องภูมิ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนภูเก็ตวิทยาลัย

น้องเต๋ย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนภูเก็ตวิทยาลัย

น้องกล้า เกรด 10 โรงเรียนนานาชาติ บริติช ภูเก็ต

น้องปีเตอร์ เกรด 10 โรงเรียนนานาชาติ บริติช ภูเก็ต

น้องโบว์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสตรีภูเก็ต

น้องไอซ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสตรีภูเก็ต

ประเด็นการสัมภาษณ์ประกอบไปด้วย ประเด็นหลัก ๆ ดังนี้

ประเด็นที่ 1 การครอบครองอุปกรณ์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต มีอุปกรณ์อะไรบ้างที่ใช้ต่อ Internet (ระบุทุกชนิด) และได้อุปกรณ์เหล่านั้นมาอย่างไร (ใครซื้อให้ หรือ เป็นของใช้ร่วมกัน) คำถามมีดังต่อไปนี้

- มีอุปกรณ์อะไรบ้างที่ใช้ต่อ Internet (ระบุทุกชนิด) และได้อุปกรณ์เหล่านั้นมาอย่างไร (ใครซื้อให้ หรือ เป็นของใช้ร่วมกัน)
- อุปกรณ์เหล่านั้นวาง ตั้งอยู่ที่ไหน ห้องไหนในบ้าน
- ใครจ่ายค่า Internet และจ่ายให้เท่าไร ทั้งที่บ้าน และโทรศัพท์มือถือ
- ถ้าไม่มีเป็นของตนเอง ไปใช้อินเทอร์เน็ตที่ไหน อย่างไร ใครจ่ายให้

ประเด็นที่ 2 การใช้งาน และกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต มีคำถามดังต่อไปนี้

- เล่าให้ฟังหน่อยว่า ในวันปกติจันทร์ถึงศุกร์ใช้อินเทอร์เน็ตยังไง (สถานที่ ช่วงเวลา แต่ละครั้งใช้นานไหม กี่ชั่วโมง ใช้คนเดียวหรือมีพี่ เพื่อน พ่อแม่ อยู่ด้วยในตอนใช้ ในวันหยุดหรือ เสาร์อาทิตย์ใช้ยังไง เล่ารายละเอียด
- เล่าให้ฟังหน่อยว่าเมื่อเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตแล้ว เริ่มเปิดทำอะไรก่อน จากนั้นเป็นอะไร ไล่ไปจนเลิกใช้งานในแต่ละครั้ง
- เคยใช้อินเทอร์เน็ตในเรื่องต่อไปนี้หรือไม่ ใช้อย่างไร ได้แก่
 - รับส่งอีเมลบ้างไหม ใช้อย่างไร
 - ใช้ในการทำบ้าน รายงานไหม ใช้อย่างไร
 - ใช้พูดคุย ติดต่อกับเพื่อน ใช้อย่างไร ใช้อะไร (เว็บ กระทั่ง Social media Youtube Blog)
 - ใช้พูดคุยติดต่อกับคนอื่นที่ไม่เคยรู้จัก คุยผ่านอะไร
 - ใช้สั่งซื้อสินค้าใหม่ ซื้ออะไร ผ่านเว็บอะไร
 - ใช้ Search หาข้อมูลใหม่ ใช้เสิร์ชหาอะไร ใช้ search engine อะไร เมื่อขึ้นแล้ว ทำยังไงต่อไป เคยหลงทางไหม หาเรื่องหนึ่งแต่เพลินไปต่อเรื่องอื่น ๆ เป็นเรื่องอะไร เล่าให้ฟังหน่อย
 - ใช้โหลดหนัง เพลง เกมส์ ใหม่ ใช้อะไร เรื่องอะไร เล่นเกมส์ออนไลน์ไหม เกมส์อะไร เล่นยังไง

- ใช้แชร์ส่งภาพ คลิป ใหม่ อะไร ยังไง
- ใช้สมัครเป็นสมาชิกเว็บใหม่ อะไร ยังไง
- เว็บไซต์อะไรที่เข้าดูบ่อย ๆ
- Social media อะไรที่เข้าบ่อย (Facebook / Twitter / Instagram / Youtube)
- Blog อะไรที่เข้าบ่อย เรื่องอะไร ของใคร
- โปรแกรมสนทนา Chat ที่ใช้เป็นประจำ มีอะไรบ้าง คุณเรื่องอะไร
- อะไรที่กำลังฮิตที่สุดบนอินเทอร์เน็ตในตอนนี้ อะไรที่เจ๋ง ซิลล์ ที่สุดในตอนนี้

ประเด็นที่ 3 ความเสี่ยงในการใช้งานอินเทอร์เน็ต ต้องการทราบว่าเด็กเข้าสู่เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมในเรื่องอะไรบ้าง อย่างไร คำถามมีดังต่อไปนี้

- เคยเข้าเว็บโป๊/เว็บสยดสยองเลือดสาด / เว็บขายของต้องห้ามไหม เข้าถึง ยังไง บังเอิญหรือจงใจ ระบุชื่อเว็บได้ไหม
- รู้จักเรื่องเว็บโป๊/เว็บสยดสยองเลือดสาด/เว็บขายของต้องห้ามได้อย่างไร
- ช่วยระบุชื่อ เนื้อหาในเว็บโป๊/เว็บสยดสยองเลือดสาด/เว็บขายของต้องห้าม
- เคยคุยกับคนแปลกหน้าบนอินเทอร์เน็ตไหม คุยผ่านอะไร เจอกันยังงัย คุยเรื่องอะไร แล้วทำยังงัยต่อไป
- ปัจจุบันเป็นสมาชิกเว็บเหล่านี้บ้างไหม บอกหน่อยว่าเป็นสมาชิกที่ไหนบ้าง
- ได้รู้ข่าว เหตุการณ์ ความเป็นไปในสังคมในประเทศและเมืองนอก ผ่านช่องทางใด โปรดระบุเนื้อหาและช่องทาง

ประเด็นที่ 4 ความเชื่อถือเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ต คำถามมีดังต่อไปนี้

- คิดว่าเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ตมีความน่าเชื่อถือมากแค่ไหน เพราะอะไร
- เนื้อหาอะไรที่เชื่อได้ อะไรที่เชื่อไม่ได้ เพราะอะไร
- เคยโดนหลอกจากอินเทอร์เน็ตบ้างไหม เล่าให้ฟังหน่อยว่าเป็นเรื่องอะไร ยังไง
- มีอะไรที่คิดว่าเราใช้อินเทอร์เน็ตไม่เหมือนเพื่อน ๆ คนอื่น ๆ ไหม เล่าให้ฟังหน่อย

ประเด็นที่ 5 สิ่งใหม่ แปลก ความลับของนักเรียนกับอินเทอร์เน็ต คำถามมีดังต่อไปนี้

- มีอะไรที่คิดว่าพ่อแม่ไม่รู้ที่เราทำอะไรบนอินเทอร์เน็ต

— ถ้าใช้อินเทอร์เน็ตคนเดียวโดยที่คนอื่นไม่ได้อยู่ด้วยจะเข้าเว็บอะไร

1.2 ขั้นที่ 2 การวิจัยเชิงสำรวจ

ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปริมาณด้วยวิธีการวิจัยเชิงสำรวจ โดยทำการสำรวจนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลายทุกชั้นปี ทั่วประเทศใช้หลายวิธีร่วมกัน มีรายละเอียดการดำเนินงานดังต่อไปนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ศึกษาการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1–6 ทั่วประเทศ ซึ่งหลักการกำหนดจำนวนที่เหมาะสมสำหรับประชากรที่มากกว่า 100,000 คน ที่ระดับความคลาดเคลื่อน ± 5 คือ 400 คน งานวิจัยครั้งนี้ ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างอย่างเจาะจง โดยเลือกจังหวัดที่มีสถิติจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดจากผลการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติปี 2556 ที่สำรวจการใช้อินเทอร์เน็ตทั่วประเทศและพบว่าการจังหวัดที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดในแต่ละภาค ดังนี้ ภาคเหนือ คือ จังหวัดเชียงใหม่ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ คือ จังหวัดขอนแก่น ภาคกลาง คือ กรุงเทพมหานครและปริมณฑล ภาคตะวันออก คือ จังหวัดชลบุรี และภาคใต้ คือ จังหวัดภูเก็ต กำหนดจำนวนตัวอย่างเท่ากัน จังหวัดละ 120 คน รวมจำนวนตัวอย่างทั้งสิ้น 720 คน ซึ่งมากกว่าขนาดตัวอย่างที่เหมาะสม

วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

ดำเนินการสุ่มตัวอย่างด้วยหลายวิธีผสมผสานทั้งการสุ่มโดยใช้หลักความน่าจะเป็น และการสุ่มแบบเจาะจงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดำเนินการตามลำดับขั้น ดังต่อไปนี้

1. เลือกจังหวัดแบบเจาะจง (Purposive sampling) ให้ครอบคลุมทุกภาคทั่วประเทศ โดยพิจารณาเลือกจังหวัดจากผลการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติปี 2556 ที่สำรวจการใช้อินเทอร์เน็ตทั่วประเทศและพบว่าการจังหวัดที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดในแต่ละภาค ดังนี้

ภาคเหนือ คือ จังหวัดเชียงใหม่

ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ คือ จังหวัดขอนแก่น

ภาคกลาง คือ กรุงเทพมหานคร และปริมณฑล

ภาคตะวันออก คือ จังหวัดชลบุรี

ภาคใต้ คือ จังหวัดภูเก็ต

2. เลือกอำเภอในแต่ละจังหวัด ด้วยการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวข้องดิจิทัล ดังนั้นจึงกำหนดอำเภอเมือง และอำเภออื่น ๆ 1 อำเภอ สำหรับกรุงเทพมหานครกำหนดโรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร 1 โรงเรียน และสำหรับจังหวัดในปริมณฑล จะจับฉลากเลือกอำเภอเมืองจากจังหวัดปริมณฑลมา 1 อำเภอ

3. เลือกโรงเรียนจากอำเภอเมือง และอำเภออื่นในแต่ละจังหวัด ด้วยการสุ่มแบบเจาะจงโรงเรียนที่ให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูลและมีครูผู้ประสานงานเก็บข้อมูลในโรงเรียน

4. เลือกห้องเรียนในโรงเรียน ด้วยวิธีการสุ่มแบบง่ายด้วยวิธีการจับฉลากห้องเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 จากโรงเรียนที่สุ่มเลือกได้จำนวน 12 แห่ง ในแต่ละโรงเรียนได้ชั้นปีละ 1 ห้องเรียน รวมห้องเรียน 72 ห้อง

5. เลือกนักเรียนจากห้องเรียน ด้วยวิธีการสุ่มแบบง่ายด้วยการจับฉลากจากรายชื่อนักเรียนประจำห้อง จำนวนห้องละ 10 คน

จำนวนตัวอย่าง จากการสุ่มตัวอย่างตามขั้นตอนที่กล่าวมา จะได้นักเรียนมัธยมชั้นปีที่ 1-6 รวม 72 ห้อง ๆ ละ 10 คน รวม 720 คน ซึ่งเป็นจำนวนที่เหมาะสมสำหรับประชากรที่มากกว่า 100,000 คน ที่ระดับความคลาดเคลื่อน ± 5 สรูปและจำแนกได้ตามตารางที่ 1 ดังนี้

การดำเนินงานเก็บข้อมูลจริงอยู่ระหว่างช่วงเดือน มกราคม – มีนาคม 2558 สรูปจำนวนตัวอย่างที่เก็บได้จริง จำแนกได้ตามตาราง ดังนี้

ตารางที่ 3.1

แสดงพื้นที่เก็บข้อมูลและจำนวนตัวอย่าง

พื้นที่เก็บข้อมูล	จำนวนโรงเรียน	จำนวนตัวอย่าง
จังหวัดเชียงใหม่	อำเภอเมือง 1 อำเภอแมริม 1	118 คน
จังหวัดขอนแก่น	อำเภอเมือง 1 อำเภอหนองเรือ 1	123 คน
จังหวัดชลบุรี	อำเภอเมือง 1 อำเภอสัตหีบ 1	120 คน
จังหวัดภูเก็ต	อำเภอเมืองภูเก็ต 1 อำเภอเมืองถลาง 1	117 คน
กรุงเทพมหานครและ จังหวัดในปริมณฑล	2	174 คน
	อำเภอในปริมณฑล 2	120 คน
รวม	12	772 คน

เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล และการวัดตัวแปร

ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลเป็นหลัก ด้วยวิธีการอธิบายแนวแบบสอบถามแก่อาจารย์ผู้สอนที่รับผิดชอบการเรียนการสอน และขอความร่วมมือจากนักเรียนเพื่อให้หนึ่งแยกเป็นรายบุคคลจากการทำแบบสอบถาม เพื่อป้องกันการถามกันระหว่างการทำแบบสอบถาม ซึ่งในการทำแบบสอบถามเป็นการทดสอบและการวัดทักษะเนื้อหาสื่อดิจิทัล โดยแบบสอบถามที่ใช้เก็บข้อมูลสร้างขึ้นจากการทบทวนวรรณกรรมและการสร้างข้อมูลจากการสัมภาษณ์ โดยแบ่งเป็น 8 ส่วน² แบ่งเป็นดังนี้

ส่วนที่ 1 สถานภาพส่วนบุคคล 9 ข้อคำถาม

ส่วนที่ 2 การครอบครองและการได้มาซึ่งสื่อดิจิทัล 14 ข้อคำถาม

ส่วนที่ 3 ความถี่ในการใช้งานสื่อดิจิทัล 21 ข้อคำถาม

²โปรดดูรายละเอียดแบบสอบถามภาคผนวก ก

ส่วนที่ 4 กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสื่อดิจิทัล 24 ข้อคำถาม

ส่วนที่ 5 ลักษณะการใช้งานสื่อดิจิทัล 8 ข้อคำถาม

ส่วนที่ 6 ความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อดิจิทัล 11 ข้อคำถาม

ส่วนที่ 7 การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล 47 ข้อคำถาม

ส่วนที่ 8 ความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาในสื่อดิจิทัล 4 ข้อคำถาม

การวัดตัวแปรที่สำคัญในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดการวัดตามความเหมาะสมของตัวแปรและให้สอดคล้องกับการวิเคราะห์ทางสถิติ ดังนี้

1. ตัวแปรด้านประชากร ได้แก่ ภูมิปัญญา เพศ ระดับชั้นเรียน คะแนนเฉลี่ยสะสม รายได้ ตัวแปรด้านการครอบครองสื่อดิจิทัล ความคิดเห็นต่อเนื้อหาในสื่อดิจิทัล วัดตัวแปรระดับนามบัญญัติ (Nominal Scale)

2. ตัวแปรความถี่การใช้งานสื่อดิจิทัล ตัวแปรกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานสื่อดิจิทัล ตัวแปรลักษณะการใช้งานสื่อดิจิทัล และตัวแปรความเสี่ยงในการใช้งานสื่อดิจิทัล ผู้วิจัยกำหนดการวัดตัวแปรระดับอันตรภาค (Interval Scale) โดยใช้มาตรวัดประเมินค่า (Summated Rating Scale) 5 ระดับ ดังนี้

เป็นประจำ	มีค่าคะแนน	5	คะแนน
บ่อย ๆ	มีค่าคะแนน	4	คะแนน
ทำบ้างไม่ทำบ้าง	ค่าคะแนน	3	คะแนน
แทบจะไม่เคย	มีค่าคะแนน	2	คะแนน
ไม่เคยเลย	มีค่าคะแนน	1	คะแนน

2.1 การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	1.00 – 1.80	หมายถึง	ไม่เคยทำ
ค่าเฉลี่ย	1.81 – 2.60	หมายถึง	แทบจะไม่เคยทำ
ค่าเฉลี่ย	2.61 – 3.40	หมายถึง	ทำบ้างไม่ทำบ้าง
ค่าเฉลี่ย	3.41 – 4.20	หมายถึง	ทำบ่อย ๆ
ค่าเฉลี่ย	4.21 – 5.00	หมายถึง	ทำเป็นประจำ

3. ตัวแปรการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (วัดจากข้อ 41–48) รวม 8 คะแนน³ ผู้วิจัยได้กำหนดค่าคะแนน ดังนี้

ให้ค่าคำตอบที่	ตอบถูกต้อง	แทน	1	คะแนน
ให้ค่าคำตอบที่	ตอบผิด/ไม่ตอบ	แทน	0	คะแนน

3.1 มีเกณฑ์การให้ความหมายระดับของค่าเฉลี่ยดังนี้

ค่าเฉลี่ย	0.00 – 1.60	หมายถึง	ต่ำมาก
ค่าเฉลี่ย	1.61 – 3.20	หมายถึง	ต่ำ
ค่าเฉลี่ย	3.21 – 4.80	หมายถึง	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	4.81 – 6.40	หมายถึง	สูง
ค่าเฉลี่ย	6.41 – 8.00	หมายถึง	สูงมาก

4 ตัวแปรการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหาโฆษณาเกินจริง (วัดจากข้อ 49–61 รวม 13 ข้อ) ตัวแปรการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหาด้านเกมส์ (วัดจากข้อ 62–74 รวม 13 ข้อ) และตัวแปรการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหาด้านเพศ (วัดจากข้อ 75–87 รวม 13 ข้อ) ผู้วิจัยได้กำหนดค่าคะแนนดังนี้

ให้ค่าคำตอบที่	ตอบถูกต้อง	แทน	1	คะแนน
ให้ค่าคำตอบที่	ตอบผิด/ไม่ตอบ	แทน	0	คะแนน

4.1 โดยแบ่งเป็นการรู้เท่าทัน 4 ด้าน และรวม 4 ด้าน ซึ่งมีเกณฑ์การให้ความหมายระดับของค่าเฉลี่ยดังนี้

4.1.1 ด้านที่ 1 การเข้าถึง (Access) สื่อดิจิทัล

ค่าเฉลี่ย	0.00 – 1.60	หมายถึง	ต่ำมาก
ค่าเฉลี่ย	1.61 – 3.20	หมายถึง	ต่ำ
ค่าเฉลี่ย	3.21 – 4.80	หมายถึง	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	4.81 – 6.40	หมายถึง	สูง
ค่าเฉลี่ย	6.41 – 8.00	หมายถึง	สูงมาก

4.1.2 ด้านที่ 2 การทำความเข้าใจเนื้อหา (Understanding) สื่อดิจิทัล

ค่าเฉลี่ย	0.00 – 1.40	หมายถึง	ต่ำมาก
ค่าเฉลี่ย	1.41 – 2.80	หมายถึง	ต่ำ
ค่าเฉลี่ย	2.81 – 4.20	หมายถึง	ปานกลาง

³ โปรดดูข้อเฉลยคำตอบการวัดรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ภาคผนวก ก

ค่าเฉลี่ย	4.21- 5.60	หมายถึง	สูง
ค่าเฉลี่ย	5.61- 7.00	หมายถึง	สูงมาก

4.1.3 ด้านที่ 3 การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา (Evaluation) สื่อดิจิทัล

ค่าเฉลี่ย	0.00 – 0.80	หมายถึง	ต่ำมาก
ค่าเฉลี่ย	0.81 – 1.60	หมายถึง	ต่ำ
ค่าเฉลี่ย	1.61 – 2.40	หมายถึง	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	2.41- 3.20	หมายถึง	สูง
ค่าเฉลี่ย	3.21- 4.00	หมายถึง	สูงมาก

4.1.4 ด้านที่ 4 การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา (Response) สื่อดิจิทัล

ค่าเฉลี่ย	0.00 - 0.40	หมายถึง	ต่ำมาก
ค่าเฉลี่ย	0.41 - 0.80	หมายถึง	ต่ำ
ค่าเฉลี่ย	0.81 - 1.20	หมายถึง	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.21 - 1.60	หมายถึง	สูง
ค่าเฉลี่ย	1.61 - 2.00	หมายถึง	สูงมาก

4.1.5 การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลโดยรวม ทั้ง 4 ด้าน

ค่าเฉลี่ย	0.00 – 4.20	หมายถึง	ต่ำมาก
ค่าเฉลี่ย	4.21 – 8.40	หมายถึง	ต่ำ
ค่าเฉลี่ย	8.41 – 12.60	หมายถึง	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	12.61 – 16.80	หมายถึง	สูง
ค่าเฉลี่ย	16.81 - 21.00	หมายถึง	สูงมาก

การทดสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบแบบสอบถามที่ใช้ในด้านการตรวจสอบความเที่ยงตรง (Validity) และความเชื่อมั่น (Reliability) ดังนี้

ความเที่ยงตรง (Validity) ใช้การตรวจสอบโดยให้นักวิชาการด้านวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน ตรวจสอบความถูกต้องเครื่องมือวัดในด้านเนื้อหา (Content Validity) และด้านความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ (Wording) ตามกรอบนิยามการวัด โดยมีผู้ทรงคุณวุฒิที่ตรวจสอบแบบสอบถาม คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุภัทวดี อภินันท์ อดีตอาจารย์ประจำ คณะวารสารศาสตร์

และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นววรรณ ตันติเวชกุล และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สมिति บุญชูติมา อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นผู้ตรวจสอบ และได้ดำเนินการปรับแก้ไขตามความเห็นผู้ทรงคุณวุฒิ

หลังจากปรับแก้ไขแบบสอบถามแล้ว ได้นำไปทดสอบความเชื่อมั่น (Reliability) โดย ทดสอบเก็บข้อมูลกับนักเรียนมัธยมศึกษาในกรุงเทพฯ (try out) จำนวน 50 คน แล้วนำผลการ ทดสอบในส่วนของการวัดตัวแปรมาตรวัดประเมินค่า (Summated Rating Scale) โดยใช้สูตร สัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาคดังนี้ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2540, น. 125-126)

สูตร

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

เมื่อ	α	แทน	ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น
	n	แทน	ค่าจำนวนข้อคำถาม
	S_i^2	แทน	ค่าคะแนนความแปรปรวนแต่ละข้อ
	S_t^2	แทน	ค่าคะแนนความแปรปรวนทั้งฉบับ

ผลการทดสอบความความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามทดสอบความ เชื่อมั่นค่าที่ได้ คือ

- ด้านความถี่ในการใช้งานสื่อดิจิทัล $\alpha = 0.907$
- ด้านกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสื่อดิจิทัล $\alpha = 0.937$
- ด้านลักษณะการใช้งานสื่อดิจิทัล $\alpha = 0.826$
- ด้านความเสี่ยงการใช้งานสื่อดิจิทัล $\alpha = 0.963$

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยส่วนของการสำรวจ ด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) และสถิติเชิงอ้างอิง (Inferential Statistic) มีรายละเอียดดังนี้

1. สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic)

ใช้พรรณนาคุณลักษณะของตัวแปรโดยใช้การแจกแจงความถี่ (Frequencies) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

2. สถิติเชิงอ้างอิง (Inferential Statistic)

ใช้สถิติเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย (T-test) สำหรับการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลระหว่างกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลาย

การรายงานผลการวิจัย

ผู้วิจัยรายงานนำเสนอผลการวิจัยแบ่งเป็นบท ดังนี้

บทที่ 5 รายงานผลสัมฤทธิ์เชิงลึก ด้วยการวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive Analysis)

บทที่ 5 รายงานผลการวิจัยเชิงสำรวจ พร้อมด้วยตารางผลการวิเคราะห์ข้อมูล

บทที่ 6 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัย

บทที่ 4

ผลการวิจัยเชิงคุณภาพ

การศึกษา “การใช้งาน ความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอนเพื่อ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนมัธยมในประเทศไทย” ระยะที่ 1 โดยขั้นแรกนั้นผู้วิจัย สัมภาษณ์เจาะลึก (In-Depth Interview) นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ซึ่งเป็นผู้ให้ข้อมูลหลัก สำคัญ (Key Informant) ในประเด็นสำคัญคือ การใช้งาน และความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อดิจิทัล เพื่ออธิบายและทำความเข้าใจเชิงลึก และนำข้อมูลผลมาสร้างเครื่องมือ หรือแบบสอบถามเพื่อ สัมภาษณ์การใช้งาน ความเสี่ยง และวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล โดยใช้รูปแบบงานวิจัยเชิงสำรวจมีกลุ่ม ตัวอย่างเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1-6 ทั่วประเทศ การรายงานผลการวิจัยนำเสนอเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ผลการวิเคราะห์การใช้งาน และความเสี่ยงจากการใช้สื่อดิจิทัลของนักเรียน มัธยมศึกษาจากข้อมูลเชิงคุณภาพ

ส่วนที่ 2 ผลการสำรวจการใช้งาน ความเสี่ยงจากการใช้สื่อดิจิทัลและการรู้เท่าทัน สื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยมศึกษา

สำหรับรายงานความก้าวหน้าฉบับที่ 1 การดำเนินงานวิจัยเสร็จสิ้นในขั้นตอนการ สัมภาษณ์เชิงลึก ดังนั้นจึงนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยนำเสนอในบทที่ 4 โดย สำหรับส่วนที่ 2 ด้านผลสำรวจการใช้งานผู้วิจัยนำเสนอในบทที่ 5 ถัดไป มีรายละเอียดผลการวิจัย ดังนี้

ส่วนที่ 1 ผลการวิเคราะห์การใช้งาน และความเสี่ยงจากการใช้สื่อดิจิทัลของนักเรียน มัธยมศึกษาจากข้อมูลเชิงคุณภาพ

จากการสัมภาษณ์เชิงลึกนักเรียนมัธยมรวม 16 คน เป็นนักเรียนชาย 8 คน และ นักเรียนหญิง 8 คน ชั้นปีที่ 1-6 จากโรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร จังหวัดขอนแก่น และจังหวัด ภูเก็ต สามารถวิเคราะห์นำเสนอเพื่ออธิบายการใช้งาน และความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อดิจิทัล ของนักเรียนมัธยมตามประเด็นสำคัญ

การใช้งานสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยม สรุปจากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจาก การสัมภาษณ์นักเรียนมัธยมในประเด็นคำถามเกี่ยวกับประเภทสื่อดิจิทัลที่นักเรียนมัธยม

ครอบครองเป็นเจ้าของ การได้มาซึ่งอุปกรณ์เหล่านั้น ค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับอุปกรณ์และค่าบริการเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ช่วงระยะเวลา โปรแกรม กิจกรรมที่ทำในการใช้งานอุปกรณ์หรือสื่อดิจิทัล สามารถสรุปเป็นการใช้งานในรายละเอียดได้ดังต่อไปนี้

1.1 การครอบครองสื่อดิจิทัล การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตและค่าใช้จ่าย

กลุ่มตัวอย่างมีการครอบครองสื่อดิจิทัลมากกว่าหนึ่งประเภท โดยมีอุปกรณ์หลักคือ โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ เครื่องคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ คอมพิวเตอร์พกพาหรือโน้ตบุ๊กและมีไอแพดใช้งานบ้าง แต่ไม่ได้เป็นของตนเองหยิบยืมของผู้ปกครองมาใช้

“...ใช้เข้าอินเทอร์เน็ตอยู่สองอย่างคะ ไอโฟนกับโน้ตบุ๊กคะ...” (แพรว, สัมภาษณ์)

“...มีก็โทรศัพท์ไอโฟน แล้วก็ใช้โน้ตบุ๊ก...” (เฟิร์น, สัมภาษณ์)

“...มีโทรศัพท์มือถือแล้วก็คอมพิวเตอร์พีซีคะ...” (มัดหมี่, สัมภาษณ์)

“...มีโทรศัพท์กับคอมครับ...” (มิกกี้, สัมภาษณ์)

“...มีโน้ตบุ๊กกับไอโฟนครับ...” (เมต, สัมภาษณ์)

“...มีโทรศัพท์มือถือใช้ไอโฟนสี่คะ แล้วก็โน้ตบุ๊กอยู่ที่บ้านใช้ร่วมกันคะ...” (หญิง, สัมภาษณ์)

“...โทรศัพท์สมาร์ทโฟนเครื่องไอแพดและโน้ตบุ๊กคะ...” (เอ, สัมภาษณ์)

“...ผมก็มีไอโฟนห้าเอส เครื่องคอมพิวเตอร์พีซีแล้วก็แท็บเล็ตซัมซุงกาแล็คซี่แท็บเจ็ด ของคุณแม่เอามาใช้บ้างบางครั้งครับ...” (ปี, สัมภาษณ์)

“...ใช้สมาร์ทโฟนกับคอมบ้านคะ...” (ชี, สัมภาษณ์)

“...มีโทรศัพท์สมาร์ทโฟนของไอโมบายครับ...” (ดี, สัมภาษณ์)

“...มีไอโฟน คอมพิวเตอร์ที่บ้านกับมีโน้ตบุ๊ก...” (เต๋ย, สัมภาษณ์)

“...มีมือถือ แล็บท็อป พีซีและโน้ตบุ๊ก...” (กล้า, สัมภาษณ์)

“...ผมใช้ไอโฟนครับ และมีคอมตั้งโต๊ะ...” (ภูมิ, สัมภาษณ์)

“...มีแล็บท็อปกับไอโฟนครับแล้วก็มีโน้ตบุ๊กแต่เป็นของน้องครับ...” (ปีเตอร์, สัมภาษณ์)

“...มีไอโฟนคะ มีคอมพิวเตอร์คะ เป็นเครื่องโน้ตบุ๊กแล้วก็พีซีคะ...” (ไอซ์, สัมภาษณ์)

“...มีโทรศัพท์มือถือแล้วก็คอมพิวเตอร์ค่ะ และโน้ตบุ๊กของคุณแม่...” (โบว์, สัมภาษณ์)

จากสื่อดิจิทัลที่นักเรียนมัธยมครอบครองเป็นหลักคือ โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน และเครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ ได้มาจากการที่พ่อแม่ซื้อให้ รวมทั้งจากการที่พ่อแม่นำเครื่องที่ใช้อยู่ หรือเครื่องเก่าของตนเองมาให้ใช้งานและมีบางคนที่มีซื้อให้

“...ไอโฟนคุณแม่เป็นคนซื้อเกือบหนึ่งปีแล้วละค่ะ โน้ตบุ๊กของคุณแม่ก็ใช้ร่วมกัน ค่ะ...” (แพรว, สัมภาษณ์)

“...แม่ซื้อโทรศัพท์ให้ค่ะ ขอแม่ซื้อตอนมอสี่ค่ะ...โน้ตบุ๊กคุณแม่ก็ซื้อให้...” (เฟิร์น, สัมภาษณ์)

“...ไอโฟนคุณแม่ซื้อให้ปีนึงแล้วครับ...พีซีกับโน้ตบุ๊กคุณแม่ก็ซื้อให้ครับ...” (มิกกี้, สัมภาษณ์)

“...ไอโฟนผมอยากได้ครับ ก็เลยขอถ้าสอบได้ที่นี้ (สาริต) ขอให้แม่ซื้อให้...เพิ่งซื้อ มาได้ไม่นานตอนสอบได้ที่นี้ครับ...ส่วนโน้ตบุ๊กคุณพ่อซื้อให้ครับ...” (เมต, สัมภาษณ์)

“...พีซีให้ครับ...” (ดี, สัมภาษณ์)

“...มีไอโฟนคุณแม่ซื้อให้...” (เต้ย, สัมภาษณ์)

“...คุณแม่ซื้อซัมซุงให้ครับ...โน้ตบุ๊กของคุณแม่ส่วนพีซีเป็นของครอบครัวครับ... แล็บท็อปของโรงเรียนเอาไว้ใช้ประกอบการเรียนครับ...” (กล้า, สัมภาษณ์)

“...คุณพ่อซื้อมือถือให้ครับ ได้สองปีแล้วครับ...” (ปีเตอร์, สัมภาษณ์)

“...พ่อซื้อมาให้ตั้งแต่มอสี่แล้ว สอบได้โควตาของสตรีภูเก็ตพ่อเลยซื้อมาให้ เพราะ เครื่องเก่ามันไม่ดีค่ะเลยเปลี่ยนเป็นเครื่องใหม่ ของเก่าใช้มาสี่ปีส่วนเครื่องใหม่ ใช้ได้สามปีค่ะ...พีซีที่บ้านเคยเปิดร้านเน็ตค่ะ ส่วนโน้ตบุ๊กคุณพ่อซื้อไว้มาใช้ ทำงาน...” (ไอซ์, สัมภาษณ์)

“...คอมพิวเตอร์คุณแม่ซื้อ ส่วนโทรศัพท์เก็บดังค์ซื้อเองค่ะ...” (โบว์, สัมภาษณ์)

นักเรียนมัธยมใช้เครื่องคอมพิวเตอร์หรือโน้ตบุ๊กอยู่ที่บ้าน และใช้โทรศัพท์มือถือแบบ สมาร์ทโฟนพกพาติดตัวอยู่ตลอดเวลา

“...พีซีอยู่บนบ้านไว้สำหรับทำงานค่ะ แล้วก็ข้างล่างเครื่องนิ่งค่ะ คุณแม่ใช้ทำงาน ค่ะ...มือถือส่วนใหญ่หนูเล่นในห้องค่ะ ข้างนอกคนจะเยาะค่ะเขาจะไม่ชอบให้เล่น ค่ะ...” (มัดหมี่, สัมภาษณ์)

“...โน้ตบุ๊กอยู่ที่บ้านใช้ร่วมกันค่ะ เพราะคุณแม่จะเอาไปใช้งาน...” (หญิง, สัมภาษณ์)

“...เครื่องโน้ตบุ๊กไว้ในห้องนั่งเล่นในบ้านค่ะ...มือถือไว้ติดตัวตลอดค่ะ แต่ไม่ได้หยิบจับบ่อยค่ะ...ใช้ในช่วงเวลาพักเรียน...ตอนเวลาเรียนปิดเสียงเอาค่ะ...” (เฟิร์น, สัมภาษณ์)

“...สมาร์ทโฟนจะอยู่กับตนเองตลอดเวลา ส่วนโน้ตบุ๊กอยู่ในห้องนอนค่ะ...” (เอ, สัมภาษณ์)

“...ไอโฟนผมจะพกอยู่ติดตัวตลอดเวลา เครื่องพีซีอยู่ที่ห้องรับแขกครับ...” (ปี, สัมภาษณ์)

“...พกสมาร์ทโฟนตลอดเวลา คอมตั้งไว้บริเวณกลางบ้าน...” (ซี, สัมภาษณ์)

“...โทรศัพท์มือถืออยู่กับตัวเองตลอดเวลาครับ...” (ดี, สัมภาษณ์)

“...เครื่องพีซีจะวางอยู่ที่ห้องครับ ส่วนโน้ตบุ๊กจะเอามาใช้ห้องข้างนอกที่มีคนอยู่ครับ...แล้วก็พกไอโฟนติดตัวตลอดเวลาที่บ้านเลยครับ เวลากินข้าวจะวางไว้หากมีอะไรเดี๋ยวก็นำไปดู...” (มิกกี้, สัมภาษณ์)

“...มือถือติดตัวตลอดเวลาครับ...คอมพิวเตอร์ที่บ้านและโน้ตบุ๊กอยู่ในห้องทำงานที่บ้านครับแต่ไม่ค่อยใช้บ่อย...” (เต้ย, สัมภาษณ์)

“...มือถือพกติดตัวตลอดแต่ปิดเครื่อง...ผมจะใช้แล็ปท็อปมากกว่า...มือถือใช้แค่ตอนเช้าและก่อนนอนโทรหาคนอื่น...” (กล้า, สัมภาษณ์)

“...พกติดตัวเอาไปโรงเรียนด้วย...คอมตั้งโต๊ะอยู่ในกลางบ้านเลยครับ...” (ภูมิ, สัมภาษณ์)

“...เป็นบางวันที่พกมือถือครับ...มาโรงเรียนไม่พกมือถือเพราะผมจะเล่นกีฬาส่วนใหญ่ครับ...” (ปีเตอร์, สัมภาษณ์)

“...เครื่องพีซีตั้งอยู่ในบ้านเครื่องโน้ตบุ๊กตั้งอยู่ในห้องของผมค่ะ...” (ไอซ์, สัมภาษณ์)

“...พกตลอดค่ะ ใช้ซั่มซุงค่ะแต่เครื่องพีซีอยู่ในห้องเลยค่ะ...” (โบว์, สัมภาษณ์)

การเชื่อมต่ออุปกรณ์กับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่บ้าน มีการเชื่อมต่อผ่านไวไฟ (Wi-Fi) จากอุปกรณ์ เพื่อเชื่อมต่อกับเครื่องปล่อยสัญญาณอินเทอร์เน็ตจากบริษัทผู้ให้บริการเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยโทรศัพท์มือถือเชื่อมต่อผ่านไวไฟ เครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะเชื่อมต่อผ่านสายแลน

(LAN) “...อยู่ที่บ้านใช้อินเทอร์เน็ตต่อเข้ามื่อถือส่วนใหญ่ หากทำงานใช้พีซีจะเวลาต่อกี่สายแลนแล้วก็มีไวไฟ...” (มัดหมี่, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้ยังมีการเชื่อมต่อเครื่องคอมพิวเตอร์กับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผ่านการปล่อยสัญญาณอินเทอร์เน็ตจากโทรศัพท์มือถือที่มีบริการอินเทอร์เน็ต หรือเพอร์สันนอลฮอตสปอต (Personal Hot Spot) “...ที่บ้านไม่ได้ติดอินเทอร์เน็ตค่ะ แต่หนูใช้ฮอตสปอตเชื่อมต่อเข้าเอาค่ะ... ใช้ไอโฟนเปิดฮอตสปอตส่วนตัวเน็ตบู๊ใช้ทำงานค่ะ...” (แพรว, สัมภาษณ์)

ส่วนของด้านค่าใช้จ่ายในการเชื่อมต่อเข้าอินเทอร์เน็ตที่บ้านและอินเทอร์เน็ตโทรศัพท์มือถือของนักเรียนมัธยม ผู้ปกครองเป็นผู้รับผิดชอบค่าใช้จ่าย รายละเอียดในการใช้อินเทอร์เน็ตจะเริ่มต้นราคาในการจ่ายที่ 20 บาทสำหรับรายวัน จนถึงประมาณ 600 บาทสำหรับจ่ายรายเดือน

“...ไอโฟนใช้เต็มเงินแบบรายเดือนค่ะ สามร้อยเก้าเก้าบาท คุณแม่เป็นคนจ่ายให้ค่ะ...” (แพรว, สัมภาษณ์)

“...ไอโฟนหนูใช้ดีแท้ครายเดือน รวบรวมกว่าบาทค่ะ...คอมที่บ้านเสียรายเดือนค่ะประมาณห้าร้อยกว่าบาทค่ะ...” (เฟิร์น, สัมภาษณ์)

“...ไวไฟบ้านมีค่ะ พ่อเป็นคนจ่ายค่ะ...” (หญิง, สัมภาษณ์)

“...ทั้งคุณพ่อคุณแม่เป็นคนจ่ายสลับกันค่ะ...มือถือของหนูใช้แพ็คเกจรายเดือนสามร้อยเก้าเก้าค่ะ...แพ็คเกจที่ใช้โทรเข้าโทรออก รับส่งข้อความ...เคยใช้เกินแต่ไม่บ่อยค่ะ ส่วนใหญ่จะไปข้างนอกก็ต่อไวไฟ ...จ่ายเพิ่มไม่กี่ร้อยเองค่ะ...” (มัดหมี่, สัมภาษณ์)

“...ผมใช้แบบรายโทรศัพท์แบบรายเดือน ประมาณสามร้อยเก้าเก้าบาท...ส่วนอินเทอร์เน็ตที่บ้านคุณพ่อเป็นคนจ่ายให้ทั้งหมดครับ...” (เมต, สัมภาษณ์)

“...คุณแม่เป็นคนจ่ายไอโฟนจ่ายเป็นรายเดือนประมาณสามร้อยกว่าบาท ส่วนไวไฟใช้ที่ริบอดแบนด์ จ่ายเดือนละหกร้อยกว่าบาทครับ...” (เต้ย, สัมภาษณ์)

“...จ่ายเป็นวันครับ ของวันทูคอล...เดิมนั้นจะประมาณห้าสิบบาท เดิมห้าวันต่อหนึ่งครั้ง แม่เป็นคนจ่ายครับ...” (ภูมิ, สัมภาษณ์)

“...ใช้รายเดือนครับคุณพ่อออกค่าใช้จ่าย...” (ปีเตอร์, สัมภาษณ์)

“...อินเทอร์เน็ตที่หอรายเดือนประมาณสี่ร้อยบาทต่อเดือนค่ะ...ซัมซุง ใช้นะ โอเอสค่ะ ก็เดือนละสองร้อยสิบบาทค่ะ...” (โบว์, สัมภาษณ์)

อย่างไรก็ตามเด็กนักเรียนบางส่วนยังรับผิดชอบค่าใช้จ่ายด้วยตนเอง โดยเก็บเงินจ่ายเอง เป็นการให้บริการในระดับรายจ่ายที่ไม่สูงนักเป็นเพียงเล็กน้อย

“...ของผมจ่ายเอง วันละยี่สิบบาท ...” (ดี, สัมภาษณ์)

“...ผมจ่ายเองเป็นรายเดือนครับ เฉลี่ยเดือนละไม่เกินห้าร้อย เก็บเงินจ่ายเอง ...” (มิกกี้, สัมภาษณ์)

“...มือถือจ่ายเอง เก็บค่าขนมจ่ายเองค่ะ เพราะบางทีโทรเกินเกรงใจพ่อเลยเก็บเงินจ่ายเองค่ะ...” (ไอซ์, สัมภาษณ์)

1.2 ลักษณะการใช้สื่อดิจิทัลและอินเทอร์เน็ตในช่วงวันเรียนในสัปดาห์

วันเรียนในสัปดาห์ คือระหว่างวันจันทร์ถึงวันศุกร์ เริ่มต้นหลังจากตื่นนอน นักเรียนมัธยมจะใช้โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตทันทีหลังตื่นนอน เพื่อเช็คความเคลื่อนไหวของเพื่อน ๆ ผ่านโปรแกรมสนทนาทางอินเทอร์เน็ต เช่น ไลน์ และสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก

“...ตื่นนอนก็จะจับโทรศัพท์ทันที เพื่อดูความเคลื่อนไหวบนเฟซบุ๊กและไลน์ ประมาณห้านาที...แต่งตัวเสร็จเดินทางไปโรงเรียนก็จะเล่นโทรศัพท์บ้างเล็กน้อย...” (เอ, สัมภาษณ์)

“...ตื่นนอนจะเล่นโทรศัพท์ไม่เกิน 5 นาที...แต่งตัวเสร็จเรียบร้อยแล้วก็จะเล่นโทรศัพท์เล็กน้อย ขณะเดินทางไปโรงเรียนจะฟังเพลงจากที่โหลดมาในโทรศัพท์...” (ซี, สัมภาษณ์)

“...ตอนเข้าหยมือถือเลยเพราะตั้งนาฬิกาปลุกไว้ บางทีเข้าห้องน้ำหยมือถือมาดูแป๊บหนึ่ง...จะอ่านไลน์ก่อนมาโรงเรียนคุยกับเพื่อนค่ะ ส่วนใหญ่คุยเรื่องงานการบ้านเป็นกลุ่มไลน์...” (โบว์, สัมภาษณ์)

แต่มีบางคนหลังตื่นนอนไม่ได้ใช้โทรศัพท์มือถือทันที แต่จะฟังเพลงที่ดาวน์โหลด (Download) มาเก็บไว้ในโทรศัพท์มือถือระหว่างอาบน้ำ แต่งตัวเตรียมไปโรงเรียน ในระหว่างเดินทางไปโรงเรียนจะใช้โทรศัพท์มือถือเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต โดยใช้สนทนาผ่านโปรแกรมสนทนา กับเพื่อน ๆ และฟังเพลง

“...ตื่นมาไม่ได้ใช้ พอมาโรงเรียนระหว่างทางอยู่ในรถก็คุยไลน์กับเพื่อนบ้างค่ะ...” (เฟิร์น, สัมภาษณ์)

“...วันจันทร์ถึงวันศุกร์ตื่นนอน 05.30 น. แต่งตัวเสร็จก็จะไลน์ไปถามเพื่อนว่าอยู่ไหนแล้ว... ถึงรียังเพราะมาโรงเรียนพร้อมเพื่อน...จากนั้นก็เข้าอินสตาแกรม...”

(บี, สัมภาษณ์)

“...ตื่นมาหนูไม่ได้ใช้หรอกค่ะ ก็จะอาบน้ำปกติแต่หนูเปิดเพลงจากโทรศัพท์ที่โหลดมาจากเน็ตที่เก็บไว้อยู่แล้วค่ะ...” (มัดหมี่, สัมภาษณ์)

“...ตอนเช้าไม่ได้ใช้เพราะรีบมาโรงเรียนค่ะ...” (หญิง, สัมภาษณ์)

“...ทุกวันจะเดินทางถึงโรงเรียนเวลาประมาณ 07.00 น. ก็จะเล่นโทรศัพท์เพื่อดูความเคลื่อนไหวบนเฟซบุ๊กและไลน์ ประมาณ 30 นาที...” (ดี, สัมภาษณ์)

“...ตอนนั่งรถมาโรงเรียนหยิบขึ้นมาฟังเพลงเล่นเกมส์ครับ...” (ภูมิ, สัมภาษณ์)

เมื่อเดินทางถึงโรงเรียนในช่วงที่เรียนในห้องเรียนจะหยุดการใช้โทรศัพท์มือถือ แต่ก็มีบ้างที่แอบใช้ในระหว่างเรียน หรือใช้โทรศัพท์เพื่อหาข้อมูลที่คลุมอบหมาย และจะใช้โทรศัพท์มือถือในช่วงเวลาพักที่ไม่มีเรียน นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างยังใช้โทรศัพท์มือถือตอนมีเวลาว่างในระหว่างพักเที่ยงที่ไม่ได้มีกิจกรรมการเรียนแล้ว การใช้งานในช่วงนี้เป็นใช้โทรศัพท์กับเพื่อน ๆ ในกลุ่ม แบบใช้คนเดียวหรือใช้ร่วมกับเพื่อน ๆ เป็นการใช้โทรศัพท์เพื่อการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ๆ ด้วยเช่นกัน จนถึงเลิกเรียนและระหว่างกลับบ้านก็จะใช้โทรศัพท์มือถือ

“...ช่วงเช้า ๆ ในโรงเรียน เห็นเพื่อนเล่นกันก็เล่นตามค่ะ...เล่นเน็ตผ่านมือถือค่ะ ทั่วไปก็เฟซและทวิตเตอร์ โปรแกรมนี้เป็นภาพแตงนะคะ คล้าย ๆ ไอจี นะคะ เห็นเพื่อนเล่นก็เล่นตามบ้างค่ะ...” (หญิง, สัมภาษณ์)

“...บางครั้งในห้องเรียนอาจมีเล่นโทรศัพท์บ้างโดยให้เพื่อนแชร์อินเทอร์เน็ตให้...” (ซี, สัมภาษณ์)

“...เวลาเรียนหากมีวิชาที่อาจารย์ไม่ดุก็จะแอบเล่นเกมส์เสร็จสู้กับเพื่อน...” (ดี, สัมภาษณ์)

“...เวลาเรียนก็จะแอบเล่นโทรศัพท์บ้าง เวลาพักกลางวันก็จะเล่นโทรศัพท์ไปพร้อมรับประทานอาหารกับเพื่อน...” (บี, สัมภาษณ์)

“...ถึงโรงเรียนในเวลาเช้าแถวก็จะแอบเล่นโทรศัพท์...ช่วงเวลาเรียนก็แอบเล่นโทรศัพท์บ้างในขณะที่อาจารย์เผลอ...เวลาพักเที่ยงก็จะเล่นโทรศัพท์ไปพร้อมกับรับประทานอาหาร โดยเพื่อน ๆ ทุกคนในกลุ่มก็เล่นโทรศัพท์ด้วย...” (เอ, สัมภาษณ์)

“...มีบางวิชาที่แอบเล่นนะค่ะ กลางวันจะทานข้าวหากไม่มีไรทำก็ จะเล่น หากไม่คุยกันกับเพื่อนก็จะเล่นโทรศัพท์...ก็จะนั่งตามตึกที่มีไวไฟแรง..” (หญิง, สัมภาษณ์)

“...ก็มาโรงเรียนก็ใช้บ้าง...ถ้าว่างก็จะเล่นค่ะ...ส่วนใหญ่ตอนนี้ก็จะเล่นเฟซ แล้วก็ มี ไอจี ...เข้าไปดูทั้งรายงานทั้งข่าว แล้วเพื่อนตั้งกลุ่มมีข้อมูลอย่างวันนี้มีทั้งสอบมี ทั้งการบ้าน แล้วก็เข้าไลน์...” (มดหมี, สัมภาษณ์)

“...ผมใช้ช่วงพักกลางวันครับ ในชั่วโมงเรียนมีบ้างครับหากอาจารย์ให้เอาขึ้นมาหา ข้อมูล...หากไม่เอาหาข้อมูลก็จะเก็บไว้เลยครับ...” (มิกกี้, สัมภาษณ์)

“...ใช้ช่วงพักกลางวันใช้จนกว่าจะหมดพักเที่ยง...” (เมต, สัมภาษณ์)

“...บางที่ตอนเช้าเพื่อนจะไลน์มาบ้างเกือบเจ็ดโมงค่ะ...แต่ส่วนใหญ่เปิดฟัง เพลงอย่างเดียวหากมีคาบว่าง...บางที่ก็แอบใช้บ้างบางวิชาที่ไม่สนุกก็เอามาดู อินสตาแกรม...กลางวันไม่ใช่นั่งคุยกับเพื่อน...” (ไอซ์, สัมภาษณ์)

“...พักเที่ยงจะอ่านการ์ตูนมากกว่าจะหยิบขึ้นมาอ่านคะการ์ตูนออนไลน์ญี่ปุ่นค่ะ.. จะอ่านที่เว็บจะอัปเดตทีหนึ่งคะเป็นตอน ๆ ค่ะ...” (โบว์, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้ยังมีการใช้โทรศัพท์มือถือเป็นอุปกรณ์ประกอบการเรียนในห้องเรียน ทั้งนี้ เป็นการใช้งานที่ครูอนุญาตหรือสั่งให้ใช้เพื่อค้นหาข้อมูลประกอบการเรียนในวิชานั้น ๆ หรือใช้เป็น อุปกรณ์ เช่น ใช้เป็นเครื่องคิดเลข

“...แต่ละวันผมใช้ตอนช่วงเบรก และในคาบที่ครูให้หาข้อมูลนะค่ะ...” (เต้ย, สัมภาษณ์)

“...ระหว่างเรียนมีใช้ครับ เอามาคิดเลขในชั่วโมงเรียนครับ...อาจารย์ให้เอามาใช้ เป็นวิชาเพิ่มเติมอนุญาตค้นหาข้อมูลเอามาทำรายงาน...” (ภูมิ, สัมภาษณ์)

สำหรับโน้ตบุ๊กหรือแล็ปท็อป ในบางโรงเรียนใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบการเรียนตามที่ โรงเรียนกำหนด เด็กจึงใช้แล็ปท็อปในชั่วโมงเรียนได้ “...แล็ปท็อปใช้ครับ เพราะโรงเรียนผมใช้ทำ การบ้านตลอดเวลาเลยครับ...ใช้ในคาบเรียนครับ...นอกนั้นไม่ได้ใช้เพราะโรงเรียนบล็อคเอาไว้...” (ปีเตอร์, สัมภาษณ์)

ช่วงเย็นหลังเลิกเรียนในวันจันทร์ถึงศุกร์ นักเรียนมัธยมมีเวลายามว่างมากเพราะเป็น ช่วงเวลาเลิกเรียน หากไม่มีกิจกรรมเรียนพิเศษหรือทำการบ้านแล้ว ก็จะใช้อินเทอร์เน็ต โดยใช้ทั้ง ในเรื่องการเรียน ทำการบ้าน ทำรายงานกลุ่ม รวมทั้งการใช้สื่อสังคมออนไลน์และใช้ความบันเทิง บันเทิง ช่วงเวลานี้เป็นช่วงเวลาที่นักเรียนมัธยมจะใช้มากและเป็นช่วงเวลายาว

“...เด็กเรียนก็เล่นกับเพื่อนก่อน ละค่อยกลับบ้านอาบน้ำกินข้าว หากถ้ามีการบ้านก็ทำการบ้านก่อน ละค่อยเล่นอินเทอร์เน็ต...” (เฟิร์น, สัมภาษณ์)

“...หากกลับถึงบ้านทำการบ้านเสร็จไม่มีอะไรทำก็เล่น เล่นยาวคะจนอาบน้ำ ตั๋งน้ำฟักปลูกละนอนคะ...” (มัดหมี่, สัมภาษณ์)

“...ถ้าวันนั้นไม่ได้ทำการบ้านหรืออะไรก็เอาขึ้นมาเล่นครับ...” (มิกกี้, สัมภาษณ์)

“...วันจนถึงศุกร์จะใช้อินเทอร์เน็ตเยอะสุดครับ ใช้ช่วงเย็นที่บ้านครับ...” (เมต, สัมภาษณ์)

“...หลังจากเลิกเรียนก็จะนั่งเล่นกับเพื่อนอยู่ในบริเวณโรงเรียน ซึ่งก็จะเล่นโทรศัพท์ พร้อมคุยกับเพื่อนไปด้วย จนกระทั่งถึงเวลากลับบ้านก็จะเล่นโทรศัพท์เหมือนเดิม...ไม่ว่าจะทำกิจกรรมอะไรก็จะเล่นโทรศัพท์ไปด้วย...” (เอ, สัมภาษณ์)

“...ช่วงเย็นกลับบ้านกินข้าวเสร็จดูว่าวันนี้น่าจะส่งพุงนี้จะต้องส่งอะไรก็ในเฟซบุ๊ก ก็จะทำแค่นั้น อาจารย์ก็จะอัปเดตงานผ่านเฟซบุ๊กและก็ไลน์ก็จะมีพวกไลน์กรู๊ปห้องก็จะค่อนข้างอัปเดตว่าใครต้องมาเอาเอกสารอะไร...” (หญิง, สัมภาษณ์)

“...เวลาเรียนพิเศษตอนเลิกเรียนจะหยิบมือถือมาใช้เฟซบุ๊กเล่นบ่อยครับ...” (เต้ย, สัมภาษณ์)

“...หลังเลิกเรียนใช้ครับ คุยกับเพื่อนแล้วก็ส่วนมากเล่นเกมสล็อตในคอมเวลาอยู่บ้าน...” (ภูมิ, สัมภาษณ์)

“...จะมีก็หลังจากเรียนเสร็จหลังกลับบ้าน...ส่วนพักเที่ยงนั่งคุยกะเพื่อน...” (ปีเตอร์, สัมภาษณ์)

“...ใช้ตอนอยู่บ้านเลยคะ จะเล่นเวลาทุ่มสองทุ่มนะคะ จะใช้เฉลี่ยสามสี่ชั่วโมง ใช้ทุกวันคะ...” (ไอซ์, สัมภาษณ์)

“...อยู่หอประมาณสี่โมงก็จะเล่นเกมสล็อตอ่านไลน์ดูอินสตาแกรม...ก็จะใช้ถึงหนึ่งทุ่มคะ...ก่อนนอนก็จะใช้อีกหนึ่งชั่วโมง เฉลี่ยก็ราว ๆ สามสี่ชั่วโมงคะ...” (โบว์, สัมภาษณ์)

อย่างไรก็ตาม การใช้ในช่วงเย็นหลังเลิกเรียนนี้ อาจจะถูกควบคุมโดยพ่อแม่ ผู้ปกครอง กล่าวคือถ้าไม่มีการบ้านหรืองานเรียน แต่ถ้าใช้โทรศัพท์เยอะเกินไปจะโดนผู้ปกครองดุบ้างบางที

“...หากไม่มีเรียนพิเศษก็จะเล่นเรื่อย ๆ ตั้งแต่ห้าโมงเย็นจนถึงไม่เกินทุ่มค่ะ แต่บางทีก็ไม่ได้เล่นถ้าโดนคุณคะ คุณพ่อไม่ชอบให้ใช้โทรศัพท์มากคะ...” (มัดหมี่, สัมภาษณ์)

“...ถึงบ้านก็จะอาบน้ำและรับประทานอาหารกับครอบครัว (โดยคุณพ่อห้ามเล่นโทรศัพท์บนโต๊ะอาหาร) หลังจากรับประทานอาหาร ก็จะดูทีวีหรือการ์ตูนประมาณหนึ่งถึงสองชั่วโมง แล้วก็จะมาเล่นโทรศัพท์อีกครั้ง...” (ปี่, สัมภาษณ์)

1.3 ลักษณะการใช้สื่อดิจิทัลและอินเทอร์เน็ตช่วงวันหยุดสุดสัปดาห์

สำหรับวันหยุดเสาร์อาทิตย์ นักเรียนมัธยมใช้โทรศัพท์มือถือหลังจากตื่นนอนเช่นเดียวกับวันปกติ แต่จะใช้เป็นช่วงเวลานานกว่าวันปกติเพราะไม่ต้องไปโรงเรียน บางคนใช้โทรศัพท์มือถือจนเลยไปถึงช่วงเที่ยงหลังจากตื่นนอนตอนเช้า ในช่วงวันหยุดนี้มักจะใช้เพื่อความบันเทิง ดูภาพยนตร์ อ่านหนังสือออนไลน์ คุยกับเพื่อน ๆ ผ่านโปรแกรมสนทนาและยังใช้เกี่ยวกับการเรียนด้วย เช่น ทำการบ้าน รายงาน นอกจากนี้ยังใช้โทรศัพท์ควบคู่ไปกับการชมโทรทัศน์ด้วย

“...เสาร์อาทิตย์ตื่นหกโมง มาเล่นโทรศัพท์ถึงเจ็ดโมง แปดโมงค่อยอาบน้ำก็แล้วแต่อารมณ์ว่าจะเล่นอะไร...สลับไปเรื่อย ๆ ค่ะ...จากนั้นเที่ยงก็อ่านหนังสือและก็ดูหนังผ่านแอป...” (หญิง, สัมภาษณ์)

“...เริ่มทำการบ้าน พร้อมเล่นโทรศัพท์ไปด้วย โดยส่วนใหญ่จะเล่นโทรศัพท์มากกว่าทำการบ้าน เมื่อทำการบ้านเสร็จ จากนั้นก็เล่นโทรศัพท์ไปเรื่อย ๆ ทั่ววัน...” (เอ, สัมภาษณ์)

“...วันเสาร์อาทิตย์ตื่นมาก็จะเข้าแชตไลน์ก่อน แต่เกิดไม่มีอะไรก็เข้าไอจีและก็เฟซบุ๊ก จนกว่าสิบโมงก็ไปอาบน้ำสิบเอ็ดโมงก็ลงมาทานข้าว...” (มัดหมี่, สัมภาษณ์)

“...วันหยุดตื่นขึ้นมาก็บางทีใช้โทรศัพท์ก่อนว่ามีอะไรรู้เปล่า...หากมีเตือนไลน์ หรือเอาขึ้นมาถ้าหากเขากดไลค์ในเฟซหรืออะไรอย่างนี้...หากไม่ทำอะไรก็จะใช้อินเทอร์เน็ตทั้งวันเลยครับ...ใช้ดูยูทูบ ดูหนังครับ ฟังเพลง...” (มิกกี้, สัมภาษณ์)

“...ผมจะช่วยคุณยายทำงานบ้านจนถึง 8.00 น. จากนั้นก็จะดูโทรทัศน์และเล่นโทรศัพท์ไปพร้อมกันถึงเวลาประมาณ 13.00 น. แล้วจึงไปร้านเกมส์ เพื่อนั่งเล่นเกม FIFA 13 (เกมส์ฟุตบอลออนไลน์) จนถึงเวลาประมาณ 16.00 น. จึงกลับบ้านซึ่งขณะกลับบ้านนั้นก็เล่นโทรศัพท์ไปพร้อมกัน...” (ดี, สัมภาษณ์)

“...เสาร์อาทิตย์ผมใช้เยอะกว่าวันธรรมดา เสาร์เข้าไปเรียนแค่เช้าถึงเที่ยงกลับบ้านมาเล่นเกมส์ครับในคอม...ก็บายโมงจนถึงหกโมงเย็นครับ...หากคำ ๆ หากเพื่อนชวณก็จะเล่นเกมส์ต่อ...” (ภูมิ, สัมภาษณ์)

“...วันเสาร์อาทิตย์ใช้โทรศัพท์ตลอดเวลาพกติดตัวไว้...” (ปีเตอร์, สัมภาษณ์)

“...เสาร์อาทิตย์ก็ไม่ค่อยใช้มากเท่าไรเฉลี่ยพอ ๆ กันกับวันธรรมดา หนูใช้จากมือถือค่ะ ส่วนโน้ตบุ๊กใช้ทำงานแต่สลับ ๆ กับมือถือ...” (ไอซ์, สัมภาษณ์)

“...เสาร์อาทิตย์วันหยุดตื่นเก้าโมงอาจจะทำธุระจากหลังเปิดยูทูบจากมือถือ...” (โบว์, สัมภาษณ์)

1.4 ประเภทการใช้สื่อดิจิทัลและอินเทอร์เน็ต

เมื่อพิจารณาประเภทการใช้งานสื่อดิจิทัล สามารถสรุปได้ว่านักเรียนมัธยม มีการใช้งานหลายประเภท ได้แก่ การหาข้อมูลประกอบการเรียน การทำรายงานและการบ้าน การสนทนาผ่านโปรแกรมสนทนาออนไลน์ การติดต่อสื่อสารกับเพื่อน ๆ หรือคนอื่น ๆ ผ่านสื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ การใช้เพื่อความบันเทิง เช่น การดูหนังฟังเพลง การติดตามดารารหรือนบุคคลที่เป็นที่นิยม ชื่นชม เล่นเกมส์ เป็นต้น การสั่งซื้อสินค้า และการติดตามข่าวสารความเคลื่อนไหวของสังคมและเหตุการณ์ต่าง ๆ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.4.1 การหาข้อมูลประกอบการเรียน การทำรายงาน และการบ้าน

นักเรียนมัธยมใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการหาข้อมูลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อนำข้อมูลไปใช้ประกอบการเรียนตามที่ได้รับมอบหมายจากครูการหาข้อมูลทำรายงานและการบ้านด้วยโปรแกรมค้นหาข้อมูลหรือเสิร์ชเอนจิน (Search Engine) เช่น กูเกิล (Google) และเว็บไซต์วิกิพีเดีย (Wikipedia) เมื่อได้ข้อมูลแล้ว ในกรณีที่ใช้ในการทำรายงานกลุ่ม จะมีการส่งต่อข้อมูลผ่านอีเมล โปรแกรมการสนทนา เฟซบุ๊ก ไปให้เพื่อน ๆ ในสมาชิกกลุ่มที่ทำรายงานส่งครู นอกจากนี้ยังดาวน์โหลดแอปพลิเคชันดิกชันนารีมาใช้ในการช่วยแปลภาษาประกอบการเรียน

“...เวลาที่จะส่งข้อมูลกันกับเพื่อน...ถ้าเพื่อนบางคนต้องการส่งข้อมูลถ้าเขาไม่มีเมลล์ก็ส่งทางเฟซค่ะ ส่งข้อมูลรูปภาพพวกใช้ทำรายงานค่ะ...” (แพรว, สัมภาษณ์)

“...ส่วนใหญ่จะมีรายงานก็หาข้อมูลเอาค่ะ...ส่วนใหญ่ กูเกิลทำรายงานค่ะ...” (เฟิร์น, สัมภาษณ์)

“...หาข้อมูลที่ต้องการจากหลาย ๆ เว็บไซต์บนกูเกิลแล้วจึงสรุปมาเป็นคำตอบส่งอาจารย์...” (เอ, สัมภาษณ์)

“...ใช้อีเมลนะคะแต่ไม่ได้ใช้คุย เพราะเรามีไลน์อยู่แล้ว แต่ใช้ส่งงาน ให้เขาคำนวณว่าอาจารย์ได้ทำงานแล้ว...” (มัดหมี่, สัมภาษณ์)

“...เวลาทำงานก็เข้าไปดูหลายข้อมูล เช่น วิกิพีเดีย เช่นหาข้อมูลประวัติเครื่องดนตรีประกอบการทำรายงานครับ...” (เมต, สัมภาษณ์)

“...จะส่งงานแปะหน้าเฟซไปนะค่ะ ผ่านตรงนั้นก็จะสะดวกกว่าค่ะ...หนูจะใช้ไลน์เป็นตัวหลัก ๆ ค่ะ...” (หญิง, สัมภาษณ์)

“...ก็เข้ากูเกิลจะทำรายงานหรือแปลก็จะเข้ากูเกิล ที่เป็นเรียงความก็จะเข้าหาข้อมูลต่าง ๆ แต่หากไม่ทำรายงานผมก็จะไม่เข้ากูเกิลเลย ส่วนอีเมลไม่ค่อยได้ใช้ครับส่วนใหญ่จะส่งข้อมูลทางเฟซมากกว่าครับ...” (มิกกี้, สัมภาษณ์)

“...เข้าหาข้อมูลด้านเกี่ยวกับการศึกษาหาข้อสอบถามความรู้ครับ...” (เต้ย, สัมภาษณ์)

“...มีทำรายงานครับ แล้วแต่อาจารย์สั่งมาจะหารายงานในอินเทอร์เน็ต บางทีก็ใช้โทรศัพท์เพราะขี้เกียจเปิดคอม...ค้นหาในกูเกิลหาทั้งข้อมูลกับรูปภาพทั้งสองเลยครับ...บางวันไม่มีการบ้านก็ไม่หา...” (ภูมิ, สัมภาษณ์)

“...ส่วนใหญ่ผมต้องใช้หาข้อมูลกูเกิลครับ...ผมจะเสริชหากูเกิลครับ...ส่วนใหญ่ใช้บันทึกลง...เปิดเว็บข่าวก็พาคครับ...แล้วใช้อีเมลโรงเรียนของโรงเรียนครับ...ใช้ส่งงานครับ มีงานกลุ่มส่งข้อมูลงานให้เพื่อนทำต่อ...แล้วส่งให้อาจารย์ครับ...” (ปีเตอร์, สัมภาษณ์)

“...เข้าหาข้อมูลส่วนใหญ่เข้ากูเกิลแล้วคีย์หัดเข้าไปเรื่อย ๆ ค่ะ แล้วก็เข้าเว็บอื่น ๆ ด้วย...ดูประมาณสองแหล่งค่ะ...เพราะเนื้อหาไม่ได้ตรงกันตลอด...” (ไอซ์, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้ยังมีการค้นหาข้อมูลตามความสนใจของตนเอง เช่น เรื่องแอดมิชชัน (Admission) เรื่องที่ไม่รู้และต้องการรู้ โดยใช้เสริชเอ็นจินเป็นเครื่องมือในการค้นหาข้อมูล

“...ส่วนใหญ่หาข้อมูลแบบเรื่องที่เราไม่รู้ เวลาสนใจเรื่องนี้ก็เลยลองอยากหาที่เสริช ๆ หา ดู มีทั้งเรื่องรายงานแล้วก็เรื่องที่ชอบส่วนตัว...ช่วงนี้ที่จะเข้าหาบ่อย ก็จะเป็นแอดมิชชัน เพราะปีหน้าก็เตรียมไว้...ส่วนใหญ่เข้าเป็นเรื่องการเรียนเว็บที่เข้าเป็นเด็กดีดอทคอม นอกนั้นก็เข้าประปรายไป...” (เฟิร์น, สัมภาษณ์)

นักเรียนมัธยมยังมีการดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน (Application) ที่นำมาใช้ประกอบการเรียนของตนเอง เช่น ดาวน์โหลดแอปพลิเคชันดิกชันนารี (Dictionary) มาใช้งานในการแปลภาษา เป็นต้น

“...ไอโฟนแอปสโตร์ส่วนใหญ่ที่โหลดจะเป็นดิกชันนารี...” (แพรว, สัมภาษณ์)

“...ในไอโฟนโหลดแอปสโตร์ มีโหลดไม่เยอะครับ...แล้วก็ดิกชันนารี เอามาใช้แปลในเวลาเรียน...” (เมต, สัมภาษณ์)

“...จะใช้โทรศัพท์จะเปิดดิกค่ะ...ก็หาข้อมูลก็เข้ากูเกิลโคมค่ะ...” (โบว์, สัมภาษณ์)

1.4.2 การสนทนา ติดต่อสื่อสารผ่านโปรแกรมสนทนา และเครือข่ายสังคมออนไลน์

การใช้งานอีกประเภทหนึ่งคือ การติดต่อสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ และการสนทนาผ่านโปรแกรมสนทนาออนไลน์ โดยใช้ ไลน์ (LINE) เฟซบุ๊ก (Face book) บีทอล์ก (Bee Talk) เกมออนไลน์ เป็นการแชร์ (Share) ข้อมูลและสนทนาพูดคุย ใช้แชท (Chat) กับเพื่อนในกลุ่ม รวมทั้งผู้ปกครอง

“...ส่วนใหญ่คุยไลน์กับเพื่อนๆ ทั่วไป การบ้านเรื่องเรียนละก็คุยไลน์กับคุณแม่ว่าตอนนี้อยู่ไหนให้ไปรับไหม...เฟซมีแชทบ้างแต่ไม่ค่อยเท่าไรค่ะ...” (เฟิร์น, สัมภาษณ์)

“...หากแชทส่วนใหญ่จะไลน์ หากบางคนไม่ไลน์ก็จะเป็นเฟซบุ๊กค่ะ...” (มัดหมี่, สัมภาษณ์)

“...ส่วนมากเพื่อน ๆ เล่น โซเชียลมีเดีย คือ เฟซบุ๊ก ไลน์...” (บี, สัมภาษณ์)

“...ไลน์กับเฟซที่ใช้บ่อยที่สุดครับ...แล้วแต่ว่าจะนานไหมหากไม่มีเรื่องคุยอะไรก็จะไม่มาก...ส่วนใหญ่จะเป็นเพื่อนที่เรียนที่นี่ครับ...” (มิกกี้, สัมภาษณ์)

“...คุยในไลน์ถามเรื่องการบ้านกับเพื่อนครับ...ผมใช้โซเชียลมีเดียครับส่วนใหญ่คุยครับ... เพราะมีทั้งเพื่อนเก่า และเพื่อนใหม่ที่อยู่ที่นี้ครับ(สาธิต)..ไลน์จะคุยกะคนที่สนิทจริง ๆ ครับ...แล้วก็ไลน์กับคุณพ่อคุณแม่ แชทช่วงเย็น คุณแม่ก็จะไลน์มาถามว่ากินข้าวรึยัง...” (เมต, สัมภาษณ์)

“...แชทคุยกับเพื่อน จะเป็นเรื่องการบ้านหรือเพื่อนไม่สบายใจก็จะคุยให้สบายใจขึ้นค่ะ...และเข้าไปโหลดสติ๊กเกอร์บ่อย ๆ ค่ะ...” (แพรว, สัมภาษณ์)

“...แซทผมใช้ไลน์ครับ เฟซใช้บ้างแต่ไลน์จะมากกว่า...ที่คุย ๆ กันก็การบ้าน นัดแนะกิจกรรม นัดเวลาทำงานกลุ่มครับ เป็นเพื่อนในกลุ่มในโรงเรียนครับ...” (เต้ย, สัมภาษณ์)

“...คุยกะเพื่อนผ่านเฟซ ผ่านสไกป์ จะคุยเรื่องบอล ถามโน่นถามนี่ คุยกันในกลุ่ม ...ผมใช้จีเมลล์ของโรงเรียนครับจะแชร์ข้อมูลกับเพื่อนส่งข้อมูลทางเฟซบุ๊ก...” (กล้า, สัมภาษณ์)

“...ใช้ไลน์ เฟซบุ๊ก ปีทีลด์ เล่นคุยกับเพื่อนครับ...แล้วก็คุยกับเพื่อนว่าเล่นไวยู่ในเกมสโออนไลน์คุยกัน...” (ภูมิ, สัมภาษณ์)

“...คุยเฟซกับเพื่อนครับและก็คุยทางสไกป์คุยเรื่องเปื่อยไม่มีไวยครับ...ใช้ทูนึงถึงก่อนนอน ผมนอนสัปดาห์ครั้ง...เปิดทิ้งไว้ มีใครทักมาก็คุยด้วย ไม่ได้ใช้ตลอดเวลา...” (ปีเตอร์, สัมภาษณ์)

“...ใช้ไลน์คะส่วนใหญ่จะเป็นไลน์คะ เฟซมีคะแต่เข้า ๆ ไปดูคะ ทวิตเตอร์เล่นไม่บ่อย เข้าไปดูบ้างคะ...” (ไอซ์, สัมภาษณ์)

การใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ของเรียนมัธยม เป็นการใช้งานเกี่ยวกับการติดตามความเคลื่อนไหวของเพื่อน ๆ การแชร์ (Share) ภาพ ข้อความคำคม เหตุการณ์ หรือ คลิป (Clip) มีการแสดงความเห็น (Comment) การโพสต์รูปตัวเอง หรือกดไลค์ สเตตัส (Status) ของเพื่อน ๆ ข่าวเรื่องราวต่าง ๆ ที่ตนเองเห็นว่าน่าสนใจ

“...เข้าเฟซเข้าไปดูฟีดต่าง ๆ ของเพื่อนคะ...ไปไลค์บ้าง แสดงความคิดเห็นบ้าง ส่วนใหญ่เป็นของ บิณฑ์ บรรลือฤทธิ์เป็นอาสาสมัคร..หนูก็จะแชร์คะ... แล้วก็คำคมสุภาพดีคะก็แชร์คะ...” (แพรว, สัมภาษณ์)

“...ผมจะไลค์ข่าวต่าง ๆ ที่เพื่อนเอามาลง เช่นรูปถ่ายกับเพื่อน หรือแชร์รูปไปเที่ยวกับครอบครัวครับ...” (เมต, สัมภาษณ์)

“...ถ้าแชร์คลิปมีคะ หนูกับเพื่อนจะดูด้วยกัน ดิงค์จะดูแบบช่วยเหลือมากกว่าคะแบบคุณลุงคนนี้อาจนะ...” (มัดหมี่, สัมภาษณ์)

“...ส่วนมากจะโพสต์ภาพตนเองมากกว่า เช่น โพสต์รูปตนเองบนเฟซบุ๊ก...” (ปี , สัมภาษณ์)

นอกจากนี้นักเรียนมัธยมยังใช้พื้นที่เฟซบุ๊กระบายความรู้สึกส่วนตัว “...เคยโพสต์ระบายความรู้สึกลงบนเฟซบุ๊ก เนื่องจากทะเลาะกับคุณพ่อคุณแม่...” (เอ, สัมภาษณ์)

รวมทั้งมีการใช้โปรแกรม โซเชียลแคม (Social cam) โดยให้เหตุผลว่าเป็นสื่อที่เผยแพร่และสร้างกระแสได้ดี “...คิดว่าโซเชียลแคม เป็นช่องทางที่เผยแพร่ข่าวสารได้อย่างดี และหลาย ๆ กระแสเกิดจากสื่อช่องทางนี้...” (บี, สัมภาษณ์)

1.4.3 การใช้เพื่อความบันเทิงดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกมส์ ติดตามดาราที่เป็นที่นิยมชื่นชม

นักเรียนมัธยมใช้สื่อดิจิทัลในด้านความบันเทิง โดยเข้าเว็บยูทูบ หรือโหลดแอปพลิเคชัน (Application) ต่าง ๆ เพื่อความบันเทิงในการดาวน์โหลดเพลงมาเก็บไว้ในโทรศัพท์มือถือเพื่อฟังในเวลาว่าง ดูภาพยนตร์ซีรีส์ การ์ตูน ออนไลน์ผ่านยูทูบ แอปพลิเคชัน และเว็บไซต์และดาวน์โหลด หรือเล่นเกมออนไลน์ เช่น เกมสฟุตบอล เกมสเศรษฐี เป็นต้น

“...ไอโฟนแอปสโตร์ส่วนใหญ่ที่โหลดจะเป็นเกมส์คะ...แล้วก็พวกไอหุบต่าง ๆ คะ...เข้าไปหุบไปค้นหาเพลง...” (แพร, สัมภาษณ์)

“...ในไอโฟนโหลดแอปสโตร์ มีโหลดไม่เยอะครับจะเป็นพวกเกมส์...” (เมต, สัมภาษณ์)

“...หนูโหลดเพลงจากไอหุบแอปพลิเคชัน...หนังดูทางยูทูบละครี่เกาหลีโหลดจากแอปเพลซี่...” (มัดหมี่, สัมภาษณ์)

“...จะฟังเพลงผ่านแอปพลิเคชันของไอโฟน คือ ไอหุบ...” (บี, สัมภาษณ์)

“...ไอโฟนส่วนใหญ่จะใช้โหลดเพลงที่ชื่นชอบครับ...ละก็เกมส์ครับ...” (มิกกี้, สัมภาษณ์)

“...โหลดเพลง ไฟล์เพลเยอร์โหลดซีรีส์เกาหลี ฝรั่งกับการ์ตูน เป็นเว็บดูซีรีส์เกาหลีคะ ก็จะมีครอสมาชิกเอาไว้โหลดหนังมาดูคะ เป็นเว็บโคตรฮิตกับซีรีส์แปดคะ ส่วนใหญ่โหลดไอโฟนเพราะอยู่กับเรามากกว่า...” (เฟิร์น, สัมภาษณ์)

“...เล่นเกม FIFA online 13 เป็นเกมสฟุตบอล (โดยที่เราจะควบคุมนักเตะเพื่อทำประตูฝ่ายตรงข้าม)...” (ดี, สัมภาษณ์)

“...จะเข้าไปเล่นเกมก็จะเล่นเกมสเศรษฐีแข่งกันกับเพื่อน ๆ...” (ชี, สัมภาษณ์)

“...กลับบ้านมาเล่นเกมสครับในคอม...ก็บ่ายโมงจนถึงหกโมงเย็นครับ...หากค่า ๆ หากเพื่อนชวนก็จะเล่นเกมสต่อ...” (ภูมิ, สัมภาษณ์)

“...ส่วนใหญ่โหลดเกมส์ในไอโฟน พวกเกมส์ในไลน์พวกคุกกี้รัน...ฟังเพลงผ่านโทรศัพท์ในยูทูบครับ...แล้วก็ดูหนังย้อนหลังผ่านในคอม...” (เต้ย, สัมภาษณ์)

“...โหลดเพลง โหลดหนัง หากชอบก็โหลดมา...โหลดในคอมละต่อกับมือถือ...แล้วก็เข้าดูบอลส่วนใหญ่...” (กล้า, สัมภาษณ์)

“...เข้ายูทูปครับ เข้าบ่อยมาฟังเพลง แต่ไม่ทุกวันครับ...หนึ่งสัปดาห์เล่นเกมสล็อตห้าวันต่อสัปดาห์ แต่ปิดเทอมเล่นนานครับ...” (ภูมิ, สัมภาษณ์)

“...ผมใช้อินเทอร์เน็ตราว ๆ 3 ชั่วโมงครึ่งส่วนใหญ่...ส่วนใหญ่โหลดเพลงฟังเพลงครับ...ผมฟังเพลงฝรั่งสากล...แล้วแต่จะโหลด...ผมชอบเล่นกีฬาฟุตบอลครับ เลยเข้าไปดูกีฬาในยูทูปบ่อย ๆ พวกนักบอล...ดูผ่านอินเทอร์เน็ต...เล่นเกมสล็อตในเน็ตบู๊คครับ เล่นไม่นานกับกลุ่มเพื่อน...เล่นที่บ้านมันเป็นออนไลน์...” (ปีเตอร์, สัมภาษณ์)

“...มีเพลงในมือถือโหลดเพลงมาฟังอย่างเดียว...หนึ่งดูบ่อยในเว็บในเน็ตบู๊คคะ จะดูสามทุ่มดูสองชั่วโมงสามชั่วโมงเป็นซีรีส์ฝรั่งคะ...” (ไอซ์, สัมภาษณ์)

“...เข้ายูทูปดูรายการทำอาหารบ้าง...ส่วนเพลงจะฟังในโทรศัพท์ที่โหลด ๆ เก็บไว้...แล้วก็เล่นเกมก็รันคะ เล่นเพลิน ๆ ไม่ถึงชั่วโมงคะ...” (โบว์, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้นักเรียนมัธยมล้วนใช้แอปพลิเคชัน “อินสตาแกรม” (Instagram) ในการติดตาม (Follow) ดารา นักร้อง บุคคลคนที่มีชื่อเสียงที่ตนเองชื่นชอบ ติดตามเพื่อนของตนเองหรือรายการที่ชื่นชอบโดยมีทั้งที่เข้าไปดูเฉย ๆ หรือแสดงความเห็น (Comment) บ้างบางที่ นอกจากนี้ยังมีการโพสต์ภาพของตนเอง

“...ผมเล่นอินสตาแกรม ไปดูรูปของดาราและก็ฟอลโล่และก็มีเพื่อนที่ฟอลโล่...” (เมต, สัมภาษณ์)

“...อินสตาแกรม เข้าไปฟอลโล่ดารา แล้วก็เพื่อน...เข้าไปคอมเมนต์ของเพื่อนก็มีบ้าง...” (แพรว, สัมภาษณ์)

“...เคยโพสต์รูปไอจี รูปตัวเอง อาหาร ที่เที่ยว ถ้าหากเราไปไหนก็จะอัปเดตแต่ก็ไม่ได้บ่อยคะ...” (มดหมี, สัมภาษณ์)

“...ฟอลโล่ดารา เฉลอมาลัย กูบกับ อัม พัชราภาอะไรพวกนี้แหละคะ แล้วก็ดาราต่างประเทศ รีฮานาคะ...” (เฟิร์น, สัมภาษณ์)

“...ไอจีเข้าไปดูรูปบ้าง ละก็โพสต์รูปตัวเองด้วย ผมจะฟอลโล่ดารา ก็จะมี โอบอล มีตุ๊กก็และก็นิว จิวครับ...จะเน้นรูปเพื่อน แต่ดาราจะไม่เน้นต้นะครับ..ไอจีนี้ฮิตที่สุดครับเห็นโฆษณาให้ติดตามคนโน้นคนนี้ได้นะ...มันจะขึ้นมาเพื่อน ๆ เราไปกดถูกใจด้วยครับ...” (มิกกี้, สัมภาษณ์)

“...ใช้อินสตาแกรมใช้บ่อยค่ะ ส่วนใหญ่ไลค์รูปเพื่อนบ้าง อัปเดตตัวเองบ้าง...”
(ไอซ์, สัมภาษณ์)

“...ลงภาพงานวันเกิดเพื่อนในอินสตาแกรม...แล้วก็ฟอลโลว์เป็นรายการที่หนูชอบ
คะส่วนใหญ่จะดูคะ...” (โบว์, สัมภาษณ์)

1.4.4 การสั่งซื้อสินค้า

นักเรียนมัธยมยังใช้สื่อดิจิทัลในการซื้อสินค้า โดยซื้อสินค้าผ่านทางเว็บไซต์ แอปพลิเคชันอินสตาแกรมและเฟซบุ๊ก สินค้าที่สั่งซื้อมักจะเป็นสินค้านำเข้าราคาไม่สูงนัก เช่น เคสโทรศัพท์มือถือ โทรศัพท์มือถือ เกมส์ ซึ่งนักเรียนมัธยมแสดงความเห็นว่าซื้อสินค้าผ่านอินสตาแกรมจะสะดวกกว่าซื้อผ่านเฟซบุ๊กเพราะมีขั้นตอนติดต่อซื้อหลายขั้นตอน

“...เคยสั่งของทางไอจีนะคะ...” (เฟิร์น, สัมภาษณ์)

“...ซื้อเคสโทรศัพท์...ซื้อผ่านอินสตาแกรมเพราะรู้สึกว่าง่ายกว่าช่องทางอื่นหากสนใจก็เมนต์ภาพได้ทันที ซึ่งบนเฟซบุ๊กหากสนใจของชิ้นนั้นจะต้อง inbox ไปถามก่อน ทำให้รู้สึกว่ายุ่งยากกว่า...” (ปี่, สัมภาษณ์)

“...เคสโทรศัพท์ที่ซื้อจะซื้อผ่านไอจีส่วนใหญ่คะ...เก็บตังค์ตัวเองแต่ให้คุณแม่เป็นคนโอนเงินให้...” (มัดหมี่, สัมภาษณ์)

“...เคยรับในไอจีตอนนั้นผมซื้อเคสโทรศัพท์ครับ...” (มิกกี้, สัมภาษณ์)

“...พวกกระเป๋าเสื้ออะไรพวกนี้คะ ซื้อทางไอจีคะ เพราะว่ามันง่าย ปลอดภัยคุยกับเขาต่อรองละก็โอนเงินคะ...” (หญิง, สัมภาษณ์)

“...เคยซื้อเกมส์แค่สองสามครั้ง...โหลดเกมส์เสียตังค์ประมาณพันกว่า ๆ ชื่อนาน ๆ ที่...มันต้องจ่ายทางเครดิต ให้เพื่อนจ่ายละให้ตังค์เขาต่อ เพื่อนพอเขาจ่ายให้...” (กล้า, สัมภาษณ์)

“...เคยซื้อคะ เคยซื้อเป็นที่เคสของโน้ตบุ๊กคะ แต่ไม่บ่อยคะ...ก็อันนี้ลองอ่านรีวิว แล้วก็ถาม ๆ คนรู้จักดูหลาย ๆ คน แล้วก็คุยกับพ่อด้วย...” (ไอซ์, สัมภาษณ์)

“...โหลดเกมส์มาเล่นครบทั้งฟรีแล้วก็เสียตังค์ด้วยครับ...มันต้องซื้อแล้วมาเล่นกับเพื่อนครับ...ผมจ่ายเองครับ ไปเสียเซเว่นแล้วก็เขาจะได้พาสเวิร์ดไปเติม...” (ภูมิ, สัมภาษณ์)

“...เคยคะเป็นเคสโทรศัพท์...หาในเฟซบุ๊กคะเลยเสร็จเข้าไปเอง แล้วคุยเฟชกับเจ้าของร้านแล้วโอนเงินเข้าบัญชี...หนูจะดูที่เขารีวิวหรือฟีดแบ็คที่คนคอมเมนต์...แล้ว

ก็เคยซื้อเกมส์ในเฟซด้วยค่ะ ครั้งสองครั้งค่ะ จ่ายผ่านบัตรเครดิตของคุณแม่ค่ะ...”
(โบว์, สัมภาษณ์)

อย่างไรก็ตาม เด็กยังมีการปรึกษาพ่อแม่ในการซื้อสินค้าด้วย โดยให้พ่อแม่เป็นผู้ให้คำแนะนำและเป็นผู้ดำเนินการสั่งซื้อสินค้าหรือจ่ายบัตรเครดิตให้ “...ส่วนใหญ่ให้แม่ซื้อครับ ทางเน็ตพวกพาวเวอร์เบงค์ ให้คุณแม่ช่วยแนะนำว่าสินค้าตัวนี้มีคุณภาพไหม ปลอดภัยไหม...” (เต้ย, สัมภาษณ์) “...จ่ายผ่านบัตรเครดิตของคุณแม่ค่ะ...” (โบว์, สัมภาษณ์)

1.4.5 ติดตามข่าวสาร ความเคลื่อนไหวของสังคมและเหตุการณ์ต่าง ๆ

สำหรับการใช้งานในด้านการติดตามข่าวสาร ความเคลื่อนไหวของสังคมและเหตุการณ์ต่าง ๆ นักเรียนมัธยมจะติดตามผ่านเฟซบุ๊ก จากการแชร์มาจากเพื่อน ๆ หรือการไปกดไลค์แฟนเพจที่ต้องการติดตาม เช่น เพจหนังสือพิมพ์ ซึ่งมักจะเป็นหนังสือพิมพ์ประชานิยม เช่น ไทยรัฐ ข่าวสด เดลินิวส์ เพจการเมือง เป็นต้น ถ้าหากมีเหตุการณ์อุบัติเหตุ เหตุการณ์ที่คนให้ความสนใจ หรือการได้สนทนากับผู้ปกครองก็จะติดตามต่อเนื่องด้วยตนเองต่อไป

“...ผ่านทางเฟซเนื่องจากมีคนมาแชร์ลงเฟซแล้วกดเข้าไปดู...” (เอ, สัมภาษณ์)

“...อ่านครับจะเป็นแฟนเพจของข่าวสดครับ มันจะมีข่าวมาเรื่อย ๆ...แบบเกิดอะไรขึ้นวันนี้มีอุบัติเหตุกี่ตัวครับ...” (มิกกี้, สัมภาษณ์)

“...ส่วนใหญ่ผ่านเฟซพวกการเมือง มันมีแชร์เข้าไปอ่านดูค่ะ...ไทยรัฐ เข้าอ่านอยู่ ค่ะอาทิตย์ละครั้งค่ะ เป็นไทยรัฐดอทคอมค่ะ...ก็เข้าอ่าน 20 นาทีค่ะ...” (เฟิร์น, สัมภาษณ์)

“...ข่าวสารข้อมูลส่วนใหญ่อ่านผ่านทางเฟซบุ๊กครับ...ก็กดเพจไทยรัฐ เดลินิวส์ สนุกเสียงได้...ส่วนใหญ่เขาแชร์มาก็จะอ่านน่าสนใจใหม่ก็จะอ่าน...” (เต้ย, สัมภาษณ์)

“...ข่าวพวกดัง ๆ จะรู้ แต่ของไทยไม่ค่อยรู้ แต่ดังทั่วโลกจะรู้ ส่วนใหญ่จากในเฟซ...” (กล้า, สัมภาษณ์)

“...ผมอ่านข่าวกีฬาส่วนใหญ่ครับ...บางทีในเฟซจะมีคนแชร์ก็จะอ่านข่าว บ้าง...” (ปีเตอร์, สัมภาษณ์)

“...ส่วนใหญ่ก็เฟซบุ๊กหรือเข้าเว็บของมันโดยตรงเว็บกระปุก ส่วนใหญ่ก็ข่าวหรือคลิปที่เขาเผยแพร่ค่ะ...หนูกดไลค์เพจของสนุกดอตคอมค่ะ...” (ไอซ์, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้ยังมีการติดตามตามข่าวทั้งช่องทางสื่อกระแสหลักและสื่อดิจิทัลควบคู่กันไป โดยติดตามความเคลื่อนไหวทางสื่อกระแสหลักสลับกับเฟซบุ๊ก โดยมีผู้ปกครองบอกเล่าแล้วก็จะติดตามข่าวต่อไป

“...ดูทั้งทีวี คุณพ่อบอกมีในเฟซบุ๊กค่ะ...หนูก็จะตามกดไลน์เพจของไทยรัฐ เดลินิวส์ค่ะที่ไปกดไลค์ค่ะ...” (มัดหมี่, สัมภาษณ์)

“...จะดูทีวีตอนกินข้าวค่ะ หรือไม่มันจะ देखขึ้นทางเฟซก็มาอ่านรายละเอียดเพิ่มเติมค่ะ...” (หญิง, สัมภาษณ์)

“...ถ้ารับข่าวสารผ่านทางอินเทอร์เน็ตจะรับผ่านทางเว็บไซต์...” (ซี, สัมภาษณ์)

2. การเสี่ยงจากสื่อดิจิทัล

ความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยม สามารถพิจารณาได้จากสิ่งแรกคือ โอกาสที่จะเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก เช่น เนื้อหาลามกอนาจาร เป๊เป็ลย ความรุนแรง โฆษณาสินค้าเกินจริง ลัทธิความเชื่อ เป็นต้น โอกาสในการเข้าถึงเป็นจังหวะการใช้งานอินเทอร์เน็ตหรือสื่อดิจิทัลที่ประจวบเหมาะับช่องทางที่จะนำพานักเรียนมัธยมเข้าสู่เนื้อหาที่ไม่เหมาะสม เมื่อเด็กเข้าถึงเนื้อหานั้นแล้ว และติดตามอ่านอย่างต่อเนื่อง อาจส่งผลด้านลบต่อเด็ก ซึ่งถือเป็นความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อดิจิทัล ซึ่งสามารถรวบรวมได้ดังต่อไปนี้

2.1 การพบเจอป๊อปอัพ (Pop up) จากการตั้งค่าโปรแกรมของเจ้าของเนื้อหา ในขณะที่ใช้งานเว็บไซต์ โปรแกรม หรือแอปพลิเคชัน

โอกาสในการเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมลักษณะแรกคือ การเข้าถึงโดยบังเอิญ ไม่ได้ตั้งใจเป็นการพบเจอ ป๊อปอัพ (Pop up) จากการตั้งค่าโปรแกรมอินเทอร์เน็ตของเจ้าของเนื้อหาที่กำหนดให้หน้าต่างที่เชื่อมโยงไปยังเนื้อหาของตนปรากฏขึ้นหน้าจอทันทีที่ผู้ใช้งานเข้าถึงเว็บไซต์ หรือโปรแกรมที่เจ้าของเนื้อหากำหนดไว้ ซึ่งมักจะเป็นเว็บไซต์หรือโปรแกรมที่นักเรียนมัธยมนิยมใช้กัน ได้แก่ เว็บไซต์ เสิร์ชเอนจินที่นักเรียนใช้หาข้อมูล เพจในเฟซบุ๊ก แอปพลิเคชัน โดยเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมนี้จะปรากฏขึ้นที่มุมทั้งบนล่างหรือข้าง ๆ จอมือถือหรือคอมพิวเตอร์

เพราะถูกตั้งค่าให้ปรากฏหน้าจอทันทีนี้ เนื้อหาเหล่านี้มีทั้งทั้งโฆษณาสินค้า เกมส์ ภาพยนต์โป๊เปลือย หากนักเรียนคลิก (Click) ไปที่หน้าต่างที่ปรากฏขึ้นนี้ โปรแกรมจะเชื่อมต่อไปยังเนื้อหาที่ถูกกำหนดค่าไว้ทันที

อย่างไรก็ตามนักเรียนมัธยมบางส่วนไม่ให้ความสนใจที่คลิกเข้าไป โดยให้เหตุผลว่ารู้สึกไร้ค่า ไม่มีคุณค่า ไม่ใช่ว่าสิ่งที่เขาต้องการในการใช้งานขณะนั้น นอกจากนี้มีนักเรียนบางส่วนได้เรียนรู้ว่าไม่ควรคลิกเข้าไปจากวิชาเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตที่เรียนในโรงเรียน

“...มีอะป๊อปอัพเจอแบบเยอะมากบางทีโฆษณา หรือบางทีเพชฌัญขึ้นมา...กดออกเลยอะ...มันเคยดังขึ้นมาตลอด หนูหาข้อมูลมันเข้ามาเลย บางทีมีข้าง ๆ ด้วย... หนูปิดเลยอะ...มันขึ้นมาเอง บางทีหาการตูน มันดังมาเอง...ก็เรื่องแบบนั้นอะ (เรทเอ็กซ์) คลิกละขึ้นมา...บางทีเลื่อน ๆ ก็ขึ้นมาทั้งคอม บางทีโทรศัพท์ก็เป็นอะ...” (มัดหมี่, สัมภาษณ์)

“...ป๊อปอัพแดง ส่วนใหญ่เป็นเกมส์จะไม่เข้าครับ...ไม่ได้อยากเข้า ผมเฉย ๆ ครับ...” (ปีเตอร์, สัมภาษณ์)

“...พวกโฆษณาพวกละแวก เวลาเข้าเว็บดูหนังอะ เห็นบ่อยอะ ส่วนมากก็จะปิด ๆ ไปไม่สนใจ...มันไม่ใช่สิ่งที่เราต้องการนะอะ เลยปิด...” (โบว์, สัมภาษณ์)

“...ก็มีอะขายของ บางทีครีมบางทีก็เรื่องอนาจารเยอะอะมันขึ้นอะ ขึ้นทุกครั้งนะอะ เวลาเข้าไปดูหนังออนไลน์ กดปิดอย่างเดียวอะ...” (ไอซ์, สัมภาษณ์)

“...มีเว็บการหางานจะเข้ามาทางในเฟสอะ แล้วก็ถามว่าต้องการทำงานไหมอะไรแบบนี้...หนูไม่เชื่ออะก็ปฏิเสธไป ก็จะบอกว่าไม่เป็นไรอะไม่ต้องการทำงาน...” (แพรว, สัมภาษณ์)

“...เห็นบ่อยอะ เวลาเข้าก็จะมีโฆษณาแดง ๆ ขึ้นมาอะ... มีเยอะอะ ป๊อปอัพส่วนใหญ่เป็นโฆษณาเห็นละรำคาญอะ พยายามหาที่มันปิดทิ้ง...มันเป็นโฆษณาแดง ๆ ไม่อยากกดเข้าไป...” (เฟิร์น, สัมภาษณ์)

“...มันจะเป็นโฆษณาที่ดังมาข้าง ๆ อะ มันจะเป็นเหลี่ยม ๆ กะพริบ ๆ อะดังทุกเว็บเลยอะไม่เข้าใจ...ก็ไม่ได้สนใจ มันก็จะมีมุมให้กดปิด...” (หญิง, สัมภาษณ์)

“...เข้าเกมส์ บางครั้งป๊อปอัพก็ดังขึ้นมาเอง...” (ดี, สัมภาษณ์)

“...มีเคยขึ้นมาครับ ผมไม่คลิกเข้าไปครับ เป็นโฆษณาเว็บ แล้วก็ขายของแล้วก็คลิกไปครับ...” (เต๋ย, สัมภาษณ์)

“...มีป๊อปอัพขึ้นมาผมเข้าไปในกูเกิลมันจะขึ้นมาครับ...ก็คลิกกากบาทไปเลย...” (ภูมิ, สัมภาษณ์)

“...เคยครับป๊อปอัพมันจะมีข้าง ๆ ขึ้น จะมีรูปผู้หญิง เห็นให้สมัครเข้า ไม่เข้าครับ ...เพราะโรงเรียนสอนไอทีครับ ให้เขียนให้วาดโปรแกรม เรียนแค่สามปี...วิชาชื่อ ไอทีที่ เรียนชั่วโมงกว่าครับ...สอนเข้าวิธีดูเว็บ แอดยังงี้อย่าคลิกให้ดูว่าอันไหนเป็น อันจริง อันไหนเป็นอันปลอม...” (กล้า, สัมภาษณ์)

อย่างไรก็ตาม มีนักเรียนมัธยมที่เคยคลิกเข้าไปในป๊อปอัพ หรือเว็บต่าง ๆ ที่ปรากฏ ขึ้นมาโดยบังเอิญ และเข้าสู่เนื้อหาที่ไม่เหมาะสม

“...มันจะเป็นแชร์จากเฟซก็กดเข้าไปดู...ป๊อปอัพมีขึ้นมาครับ เป็นภาพหลุดกับ วีดีโอคลิป ก็กดเข้าไปดูเลยครับ...อยากรู้ครับว่ามันมีอะไร เข้าไม่นานก็ออก หาก คลิปนานจะเข้าไปเรื่อย ๆ...” (มิกกี้, สัมภาษณ์)

“...เวลาที่เรากำลังจะดูหนัง เมื่อเข้าเว็บไซต์ดูหนัง บางทีก็จะมีเว็บโป๊โชว์ ขึ้นมา (ในลักษณะเป็นป๊อปอัพ) ก็เคยกดเข้าไปดูว่ามีอะไร พอเห็นเป็นคลิปก็ดู เล็กน้อยไม่กี่วินาทีแล้วกดปิด...” (ชี, สัมภาษณ์)

“...เคยกดเข้าไปดูเว็บโป๊จากโฆษณาตามเว็บต่าง ๆ...จะเป็นการแสดงการมี เพศสัมพันธ์ของชายอายุ 50 ขึ้นไป และหญิงประมาณอายุ 20 ต้น ๆ...” (เอ, สัมภาษณ์)

2.2 การแอบท่องอินเทอร์เน็ตโดยล้าพัง ไม่มีผู้ปกครองควบคุม

โอกาสที่เด็กนักเรียนมัธยมจะเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม ลักษณะที่สองคือ การท่อง อินเทอร์เน็ตโดยล้าพัง ไม่มีการกำกับควบคุมจากผู้ปกครอง เป็นการเข้าไปดูข้อมูลเนื้อหาที่ไม่ เหมาะสมโดยตั้งใจ ในช่วงเวลาที่ผู้ปกครองไม่อยู่ ในสถานการณ์ดังกล่าวนี้ นักเรียนจะมีการใช้งาน ที่แสดงออกอย่างเต็มที่ ได้แก่ ท่องอินเทอร์เน็ต เข้าสู่ข้อมูลเนื้อหาอันหลากหลาย ตลอดจนการใช้ วาจาไม่สุภาพ นินทา ด่าเพื่อนในการสนทนา หรือการเล่นเกมส์ออนไลน์ หรือการท่องอินเทอร์เน็ต แล้วเข้าสู่เนื้อหาเอง

“...ก็จะเป็นการนินทาอาจารย์และคุ้ยหยาบคายเขาจะไม่รู้ครับ...” (มิกกี้, สัมภาษณ์)

“...โพสต์ด่าคนที่เราไม่ถูกด้วยในเฟซบุ๊ก (ด่าอริ) แต่เราเป็นเฟรนด์กัน ซึ่งด่าใน ลักษณะแบบด่าลอย ๆ...” (ชี, สัมภาษณ์)

“...ถ้าอยู่คนเดียวก็จะอ่านนิยายเรทเอ็กซ์แนวสาววายและก๊นนิยายชาย-หญิงก็อ่านด้วย (แต่จำชื่อเว็บไม่ได้)...” (เอ, สัมภาษณ์)

2.3 การพูดคุยสนทนากับคนแปลกหน้าบนอินเทอร์เน็ต

โอกาสที่จะนำพาให้นักเรียนมัธยมเข้าสู่เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมอีกลักษณะหนึ่งคือ การใช้โปรแกรม หรือแอปพลิเคชันสนทนากับบุคคลอื่น ได้แก่ โปรแกรมแคมฟร็อก (Camfrog) ที่สามารถสนทนาพร้อมผ่านกล้องในคอมพิวเตอร์ได้ หรือในแอปพลิเคชันไลน์ เฟซบุ๊ก เมสเซนเจอร์ (Messenger) โดยคนแปลกหน้า คนที่ไม่เคยรู้จักมาก่อน หรือคนต่างชาติ จะทักทายมาในขณะที่เด็กเข้าถึงโปรแกรมเหล่านี้ หรือกำลังสนทนากับเพื่อน ซึ่งเป็นความเสี่ยงที่จะถูกชักพาเข้าสู่เนื้อหาที่ไม่เหมาะสม ทั้งนี้ในมุมมองของเด็ก การแชท (Chat) กับคนต่างชาติเป็นการฝึกภาษา การแชทลักษณะนี้ไม่ได้อยู่ในการควบคุมหรือคำปรึกษาของผู้ปกครอง

“...ก็จะเข้าเป็น แคมฟร็อกคะ แชทกับคนต่างประเทศนะคะ ก็ไม่ได้บอกเขา (พ่อแม่)...เวลาเชื่อมกับอินเทอร์เน็ตจะมีข้อความขึ้นมา เราก็ลองแชท ๆ คุยเป็นภาษาอังกฤษ ลองโต้ตอบดูคะแล้วก็โอเค แต่ไม่บ่อยคะ...” (แพรว, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้การพูดคุยกับคนแปลกหน้าของเด็กบางคน ยังเป็นการเข้าถึงโดยความตั้งใจ ผ่านเฟซบุ๊ก โดยการไปขอติดตาม (Follow) หรือไปกดไลค์เพจของคนที่ไม่รู้จักมาก่อน แล้วทักทายเขาและพร้อมที่จะคุยกับ เขา เมื่อเขาทักทายมา

“...เคย ผ่านทางเฟซบุ๊ก จากการไปกดไลค์เค้า จึงเริ่มทำความรู้จักทักทายกัน เช่น “ทำอะไรรอยู่” “ทานข้าวรียัง” ครึ่งต่อ ๆ ไปถ้าอยากคุยกับเค้าก็จะทักทายเค้า เช่น “วันนี้ไปเรียนยัง ทำอะไรรอยู่...” (เอ, สัมภาษณ์)

อย่างไรก็ตาม เด็กที่เคยมีประสบการณ์เคยคุยกับคนแปลกหน้าที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน ก็ยังมีการป้องกันตนเองอยู่บ้าง โดยหากมีคนที่ไม่รู้จักกันมาก่อนนั้น ขอเป็นเพื่อน (Add friend) เด็กจะมีวิธีป้องกัน โดยการไม่ตอบ ไม่คุย ปล่อยทิ้งไว้ หรือบล็อก (Block) ไม่ให้คนที่ขอมาสามารถติดต่อเด็กได้อีก หรือคุยบ้างเล็กน้อย หากคนแปลกหน้าคุยมาก ถามมากไป ก็จะไม่คุยต่อ ไม่สนใจตอบ หรือจะเลือกคุยกับเพื่อนที่สนิทที่รู้จักในโรงเรียนเดียวกันเท่านั้น และจะดูจากประวัติข้อมูลก่อนที่จะรับเป็นเพื่อน (Add friend)

“...เคยมีครับ คือมันจะแจ้งเตือนมาครับ เราไม่รู้ว่าใคร เราก็จะบล็อกไปเลยครับ ...ในไลน์มันจะขึ้นเป็นแอดไอดี...ในเฟสจะไม่รับเพื่อนไม่รู้จักเห็นหน้าก็จะไม่รับเลยครับ...” (มิกกี้, สัมภาษณ์)

“...มีในเฟซค่ะ เขาไปแอดใครหนูไม่รู้เหมือนกัน เขาหักมาเป็นคนต่างชาติ หักไทม์มา หนูไม่รู้จะตอบว่าไงปล่อยทิ้งไว้ค่ะ...” (หญิง, สัมภาษณ์)

“...คนไม่รู้จักเคยเฟซหักมาเหมือนกันค่ะ แต่หนูไม่ได้ตอบ ไม่ได้ยุ่งลบทิ้งไปเลยคะ ถ้าหากไม่รู้จักก็จะไม่คุยด้วย ส่วนใหญ่จะคุยกับคนรู้จักกับเพื่อน...” (เฟิร์น, สัมภาษณ์)

“...เคยคุยกับเพื่อนที่ไม่ว่าจะใช้โปรแกรมเฟซค่ะ...คุยไม่บ่อยคะ ตอบโต้กับไม่ถึงสิบประโยคค่ะ...” (แพรว, สัมภาษณ์)

“...เฟซบุ๊กส่วนมากเป็นคนที่ไม่ค่อยรู้จักครับ...คุยก็จะคุยตอนเขาหักมาครับ หากคุยถามมากเกินไปก็จะเงียบไปเลยหรือปล่อยไว้ครับ...” (เมต, สัมภาษณ์)

“...เคยคุยในเมสเซ็นเจอร์เคยคุยทั้งผู้ชายผู้หญิง ส่วนมากคุยครั้งเดียวก็จะไม่คุยต่ออีกแล้ว...” (ปี, สัมภาษณ์)

“...เคยพูดคุยกะ ...มีครั้งนึงคะ มีผู้หญิงหักมาคะ ส่วนใหญ่เป็นผู้หญิง บางทีผู้ชายขอเป็นเฟรนด์...จะแอดต่อเมื่อเป็นคนรู้จักโรงเรียนเดียวกัน...จะดูจากรูปโพสฟายก่อน...” (มัดหมี่, สัมภาษณ์)

“...คนที่ไม่เคยคุยกันมาก่อน แอดเฟซบุ๊กมา แต่อยู่โรงเรียนเดียวกัน เคยเห็นหน้ากัน คำก็จะหักทายทั่วไป เช่น “ชื่ออะไร” “ทานข้าวยัง” “ทำอะไรอยู่” และถ้าคำหักมาก็อีกก็จะคุยเรื่อย ๆ...” (ชี, สัมภาษณ์)

“...ผมจะรับแอดในเฟซเฉพาะคนรู้จักเท่านั้นครับ...หากไม่รู้จักเขาเลยก็จะไม่คุยครับ...” (ปีเตอร์, สัมภาษณ์)

“...จะมีคนรู้จักคะ แต่ไม่มีคุยกับคนไม่รู้จัก...หากมีคนไม่รู้จักจะไม่รับแอดคะ...” (โบว์, สัมภาษณ์)

“...มีคนไม่รู้จักหักจากเฟซมาสวัสดี แล้วส่งสติ๊กเกอร์กลับไป บางทีอ่านแล้วไม่ตอบ...” (ไอซ์, สัมภาษณ์)

“...เคยคุยครับเขาหักมาในเฟซ แล้วก็ในเกมส์ถามว่ามีอะไร ผมก็เลยลบเขาออกไปเลยเพราะเขาอาจจะทำอะไรไม่รู้ก็ได้...เป็นเพื่อนของเพื่อนแอดมา...” (ภูมิ, สัมภาษณ์)

2.4 การแนะนำจากเพื่อน

โอกาสที่เข้าถึงเนื้อหาไม่เหมาะสมอีกลักษณะหนึ่ง คือ การเข้าถึงจากการแนะนำของเพื่อน เป็นการเข้าถึงโดยความตั้งใจของตัวเอง อันเป็นผลมาจากการบอกหรือแนะนำจากเพื่อน ซึ่งแนะนำด้วยการส่งผ่านโปรแกรมสนทนาที่ใช้ เช่น เพชบุ๊ก โดยเนื้อหาที่เพื่อนแนะนำมักจะเป็นเนื้อหาลามกอนาจารทางเพศ

“...เพื่อนส่งทางเพชบุ๊กผมกดเข้ามาดูเป็นคลิปไป...ก็ดูครับ เสร็จปั๊บแล้วก็ปิด...”

(ภูมิ, สัมภาษณ์)

“...ก็มีครับ เว็บไปครับ เพื่อนแนะนำให้เข้าเพราะเพื่อนแกล้ง...หลังจากนั้นก็เข้าอีก...ดูไม่นานครับ เป็นเว็บเมืองนอกครับ...เข้าโดยพ่อแม่ไม่รู้...” (ปีเตอร์, สัมภาษณ์)

2.5 การถูกล่อลวงจากโปรแกรม

โอกาสที่จะนำพานักเรียนเข้าสู่เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมลักษณะต่อมา คือ การใช้โปรแกรมล่อลวงให้กดไปยังเนื้อหา ซึ่งจะเกิดขึ้นในการใช้งานของนักเรียนในด้านความบันเทิง เช่น ฆนะดาวน์โหลดเพลง ภาพยนตร์ หรือดาวน์โหลดเกม ซึ่งมีทั้งการเชื่อมโยงไปยังเนื้อหา และการปล่อยไวรัสคอมพิวเตอร์เข้าสู่เครื่องของนักเรียนทำให้เครื่องมีปัญหาในการใช้งานหรือใช้งานไม่ได้ เป็นต้น

“...เคยค่ะ ตอนดาวน์โหลดโปรแกรมเพลงนี้แหละค่ะ ละทีนี้ดาวโหลดมามันก็แบบไวรัสก็กิน คือตอนนั้นมันโหลดฟรีค่ะ เลยกด...” (เฟิร์น, สัมภาษณ์)

“...เคยโหลดเกมส์ค่ะ แต่ก่อนเล่นเกมส์คะมันเป็นเว็บนิ่งคะที่ให้โหลดเกมส์มันเป็นเกมส์เถื่อนคะเลยติดไวรัส มันจะขึ้นหน้าต่างเล็ก ๆ แล้วนับเวลานับถอยหลังโหลดเสร็จปั๊บมันก็จะรีสตาร์ท พอเปิดเครื่องใหม่ก็เป็นแบบงี้ใหม่...” (ไอซ์, สัมภาษณ์)

“...เคยโดนไวรัสค่ะ มันจะมีโฆษณาเด็งมาคะในกูเกิลโครม เลยกดเข้าไป พอกดไปก็ติดไวรัสเปิดคอมมันจะช้าลงเรื่อย ๆ ค่ะเลยปล่อย ๆ ไปคะ...” (โบว์, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้ยังมีนักเรียนมัธยมที่โดนหลอกล่อจากการหลอกล่อให้ซื้อสินค้าผ่านเว็บไซต์ โดยสร้างเนื้อหาที่น่าสนใจ ดึงดูดใจให้สั่งซื้อสินค้า เมื่อตกลงซื้อจะใช้วิธีการโอนเงินเข้าบัญชีธนาคารของเจ้าของเว็บไซต์ แต่เมื่อโอนเงินไปแล้วกลับไม่ได้ของตามที่ต้องการ ไม่สามารถติดต่อกับเจ้าของเว็บไซต์ได้อีกเลยหลังจากนั้น “...เคย ซื้อโทรศัพท์ Blackberry จำนวนเงิน 4,000 บาท

ผ่านเว็บไซต์จำชื่อเว็บไม่ได้ เมื่อโอนเงินเรียบร้อยแล้วติดต่อเจ้าของร้านไม่ได้อีกเลย...” (ซี, สัมภาษณ์)

3. ความคิดเห็นต่อเนื้อหาข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต

จากโอกาสที่เข้าถึงความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อดิจิทัลที่ได้กล่าวมาแล้ว หากพิจารณาในด้านความคิดเห็นที่นักเรียนมัธยมมีต่อเนื้อหาทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งเด็กมีความเห็นว่าเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ตนั้นยังไม่สามารถเชื่อถือได้ทั้งหมด ปัจจุบันนี้อาจจะเป็นปัจจัยที่ช่วยป้องกันไม่ให้เข้าถึง หรือช่วยกลั่นกรองเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมได้

นักเรียนมัธยมให้ความเห็นว่า เนื้อหาข้อมูลข่าวสาร ทั้งในภาพโฆษณาเสริมความงามหรือคลิปต่าง ๆ ตลอดจนถึงข่าวดารานักร้อง ที่เผยแพร่และได้อ่านเจอบนอินเทอร์เน็ต หรือสื่อสังคมออนไลน์นั้นไม่ค่อยน่าเชื่อถือเท่าที่ควร โดยเฉพาะเนื้อหาเกี่ยวกับการโฆษณาขายของ ยาลดความอ้วนส่วนเนื้อหาที่เป็นข่าวสาร ภาพเหตุการณ์ เด็กมองว่าควรวิเคราะห์ให้ถี่ถ้วนก่อนจะเชื่อ ด้วยการตรวจสอบจากข้อมูลหลาย ๆ แหล่ง อย่างไรก็ตามเด็กที่ไม่เชื่อถือเนื้อหาเหล่านี้จะเพียงแค่อ่าน หรืออ่านแค่ผ่าน ๆ

“...หนูไม่ค่อยเชื่ออะเหมือนเอารูปเอามาลงแล้วเมคข่าวให้เราดูเราอ่าน ก็ต้องไปดูแหล่งข่าวหลาย ๆ เพราะถ้าดูที่เดียวก็เหมือนเขาเสี้ยมสอนยัดข้อมูลเราต้องดูหลายที่คะว่าตรงโน้นเขาว่าไง ตรงนี้เขาว่าไง...” (หญิง, สัมภาษณ์)

“...ที่ไม่น่าเชื่อถือหนูคิดว่าพวกโฆษณาขายของ เช่น โฆษณาขายครีม ผอม ยาลดความอ้วน ...เห็นแล้วก็จะผ่าน ๆ ไป เห็นแล้วไม่สนใจคะ...” (แพรว, สัมภาษณ์)

“...ผมว่าไม่น่าเชื่อครับ เพราะไม่รู้ว่าเขาเอารูปตัวเองลงจริงไหม มีความน่าเชื่อถือไหม...” (เมต, สัมภาษณ์)

“...ถ้าจากเพื่อนที่แชร์กันมาก็เชื่อบ้าง แต่ก็ต้องเข้าไปดู ๆ ว่ามันมีจริงไหม เปิดหาดูหาเพิ่มคะว่ามันมีเนื้อหาจริงไหม...” (เฟิร์น, สัมภาษณ์)

“...ข่าวทะเลาะกันของดารา โดยอาจเกิดจากการแต่งเรื่องก็ได้...” (บี, สัมภาษณ์)

“...ส่วนใหญ่ไม่ค่อยเชื่อครับ มันก็เหมือนคอมม่อนเซนส์ เพราะรู้ว่าไม่น่าเชื่อถืออยู่แล้ว...” (กล้า, สัมภาษณ์)

“...มันก็เชื่อได้บ้าง แต่บางอย่างก็ไม่ได้เชื่อทั้งหมด บางทีข้อมูลมันก็ได้จริง... สมมติเข้าเว็บแล้วข้อมูลที่หามาแล้วไม่ได้ตรงกับที่เรียน ก็จะไม่เอาข้อมูลจากใน

หนังสือมากกว่าหรือบางทีหัวข้อที่หามา มันอ่านแล้วมันอิงกันก็จะเอามารวมกัน
คะ...” (ไอซ์, สัมภาษณ์)

สำหรับเรื่องที่คุณเคยมีประสบการณ์ด้านลบจากการใช้สื่อดิจิทัล หรือเคยมี
ประสบการณ์จากการถูกหลอกลวงจากเนื้อหาหรือบุคคลบนอินเทอร์เน็ต ถือว่าเป็นบุคคลที่
นักเรียนมัธยมเชื่อถือ ทั้งนี้เพราะเป็นประสบการณ์ตรงที่โดนหลอก แล้วนำมาบอกต่อ

“...ครีมเสริมเยอะมากเปิดขึ้นมา ขาเรียวขาเล็กเยอะมาก เห็นรูปเปรียบเทียบมัน
น่ากลัวค่ะ...หนูเห็นคนเคยโดนหลอกมาแล้ว มีทั้งอาจารย์สอนพิเศษ คนที่เคยเป็น
เพื่อนกันในเฟซบุ๊ก ที่เป็นเพื่อนกันแนะนำการใช้...” (มัดหมี่, สัมภาษณ์)

4. การวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของข้อมูลอินเทอร์เน็ต

นักเรียนมัธยมมีวิธีการวิเคราะห์ ตรวจสอบข้อมูล เพื่อให้เกิดความน่าเชื่อถือ หรือ
ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ตหลายวิธีด้วยกัน ดังนี้

“...ตรวจสอบจากเว็บไซต์ต่าง ๆ หลาย ๆ แหล่งเทียบเคียงกัน มันก็น่าเชื่อถือบ้าง แต่
ว่าบางทีหาความรู้ หนูก็จะเป็นเว็บประมาณสามเว็บค่ะแล้วก็มาเปรียบเทียบกัน
ค่ะ ว่ามันตรงกันมากแค่ไหน ละค่อยเอาที่มันตรงที่สุดละค่อยเอามาใช้...” (เฟิร์น,
สัมภาษณ์)

พิจารณาความน่าเชื่อถือจาก จำนวนคนที่เข้าดูเนื้อหา จำนวนการรีวิว หรือเนื้อหา
จากการคอมเมนต์ (Comment) หรือดูจากเอกสารงานวิจัยที่สนับสนุน ก่อนการตัดสินใจเชื่อข้อมูล
ดังกล่าว

“...ดูจากคนฟอลโว์ค่ะ ดูจากรูป จาก ฟีดแบ็คแต่ละรูปว่ามีการตอบโต้เป็นยังไง
...” (หญิง, สัมภาษณ์)

“...ถ้ามีการรีวิวก็จะทำให้น่าเชื่อถือมากขึ้น และการจำนวนของการกดไลค์ ก็มีผล
ต่อการน่าเชื่อถือและจำนวนผู้ส่งสินค้า...” (ชี, สัมภาษณ์)

“...เนื้อหาที่เชื่อได้ เช่น เนื้อหาที่มีผลการวิจัยมาสนับสนุน...” (บี, สัมภาษณ์)

“...เนื้อหาที่เชื่อถือได้ คือ เนื้อหาที่หลายๆ เว็บ เคยมีการอ้างอิง...” (เอ,
สัมภาษณ์)

“...สำหรับเนื้อหาที่เป็นคลิป จะใช้วิจารณญาณของตนเองตัดสินใจว่าเป็นเรื่องจริง
หรือไม่ มีความน่าเชื่อถือมากน้อยแค่ไหน เช่น นางเงือกว่ายผ่านกล้อง ก็จะมีรู้สึก
ว่าคลิปลงคือนี่ไม่ค่อยน่าเชื่อถือ...” (เอ, สัมภาษณ์)

“...มันดูองค์ประกอบโดยรวมนะครับว่าสมมติเราจะสั่งซื้อของอันนี้อย่างเคส โทรศัพท์มือถือก็จะดูว่ามียี่ห้ออะไร ยี่ห้ออะไร คนรู้จักเยอะไหมประมาณนี้ อาศัยพวกนี้เป็นความน่าเชื่อถือ...แล้วก็อาศัยเพื่อน ๆ ว่าเคยซื้อร้านนี้ได้ของจริง ๆ ก็จะเชื่อได้ว่าของที่สั่งซื้อจริง ๆ...” (มิกกี้, สัมภาษณ์)

“...เวลาเข้าข้อมูลก็จะเข้าไปเสิร์ชดูเกิดความหมายภาษาอังกฤษที่หนูไม่รู้ ก็เลือกแอปพลิเคชันดิคชันนารี ...หนูจะเอาหลาย ๆ เว็บมารวมกันดูว่าอันไหนโอเคที่สุด....ไล่ลงมาหาประวัติ เอาเว็บที่เราคุ้นก่อน หากข้อมูลไม่ครบก็จะไปหาเพิ่ม...” (มัดหมี่, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้ยังมีวิธีการตรวจสอบพิจารณาจากข้อมูลรองก่อน แล้วมาเช็คข้อมูลหลักที่หลังแล้วนำมาเทียบเคียงข้อมูลอีกทีหนึ่ง พิจารณาจากการที่มีการยืนยันจากหลายๆ เว็บไซต์ หนังสือ นำมาเปรียบเทียบกัน และยังใช้วิธีการถามหรือตรวจสอบจากเพื่อนด้วย

“...หนูเสิร์ชจะไม่ค่อยเข้าอันแรก (ลิงค์ที่ขึ้นเป็นอันดับแรกในรายการผลการค้นหาจากเสิร์ชเอนจิน) หรือค่ะ หนูเพราะอะไรหนูว่ามันตรงเกินไปค่ะ ต้องไปดูอันอื่นก่อน...อันแรกเป็นอันที่ใช่ แต่หนูไปเข้าอันต่อไป ไปดูจนจบละค่อยไล่ไปอันแรก...เห็นอันแรกละมันใช่หรือทำไมมันเป๊ะขนาดนั้น ก็เลยไปดูอันอื่นก่อนเป็นยังไงใช่ไหม แล้วเปิดดูเทียบกัน...” (หญิง, สัมภาษณ์)

“...หากอันแรกหาข้อมูลไม่ดีก็จะหาอันที่สองอันที่สามอันที่สี่ครับ...ผมจะดูจำนวนผู้เข้าไปดูครับ จะคลิกที่ความคิดเห็นของแต่ละคน...ก็คิดวิเคราะห์ดูว่ามันน่าเชื่อถือหรือไม่...” (เต้ย, สัมภาษณ์)

“...จะคลิกคนเข้าเยอะสุดครับ...บางเว็บจะมียอดอยู่และเพื่อนก็แนะนำครับ...” (ภูมิ, สัมภาษณ์)

“...มันมีหลากหลายคำตอบ หากคำตอบไม่เหมือนกันก็จะเปิดหนังสือเอาด้วยครับ ...ก็จะเข้ามันจะมีคำอธิบายมันเป็นยังไง ดูที่มันดูเหมือนเป็นคำตอบละเอียดไป...ก็ต้องเทียบข้อมูลแล้วจะเทียบกันและจะเทียบของเพื่อนที่เขาได้แล้วเทียบจากหนังสือ...” (กล้า, สัมภาษณ์)

“...ผมจะเปิดหลายเว็บไซต์ เราหาหลาย ๆ อันมาเทียบกันละสรุป...สมมติสามอันเป็นข้อมูลแนวเดียวกันเดียวกันเราก็จะใช้ข้อมูลนี้...บางทีหาไปด้วยถามเพื่อนไปด้วย...” (ปีเตอร์, สัมภาษณ์)

“...ก็จะอ่านเอาก่อน แล้วเปิดสองสามเว็บอ่านผ่าน ๆ ดูแล้วก็ค่อยมาวิเคราะห์ว่า อันนี้น่าจะดีกว่า...” (ไอซ์, สัมภาษณ์)

“...แล้วแต่ข้อมูลที่คุณจะ ดูหลาย ๆ เว็บประกอบกับที่มีความคล้ายคลึงกัน อ่านผ่าน ๆ หากอันนี้ตรงกับอันนี้ แบบเว็บหนึ่งก็อปปีกับอีเว็บหนึ่งมาลงโพสต์ใหม่ อันนี้อ่านไปแล้วอันนี้อีกแล้วก็เอา ๆ มานิดหนึ่งแล้วเอามาอะแด็ป ๆ ค่ะ...” (โบว์, สัมภาษณ์)

5. การควบคุมการใช้งานของพ่อแม่เกี่ยวข้องกับความเสี่ยงของเด็ก

พ่อแม่ถือมีส่วนสำคัญของการใช้อินเทอร์เน็ตนักเรียนมัธยม โดยพ่อแม่เป็นผู้ควบคุมการใช้งาน หากพ่อแม่มีการควบคุมการใช้งานอย่างเข้มงวด ทั้งจำนวนเวลา ช่วงเวลา อุปกรณ์และการเข้าถึงหรือใช้งานโดยมีพ่อแม่ หรือคนอื่นอยู่ด้วย ไม่ปล่อยให้ใช้งานตามลำพัง หรือกำหนดให้ใช้งานให้อยู่ในสายตาของพ่อแม่

“...คุณพ่อเตือนว่า เล่นนานแล้วให้หยุดเล่นได้แล้ว...ส่วนเวลาอยู่กับคุณแม่ คุณแม่บอกให้ใช้มือถือให้น้อยลงหน่อย เพราะไม่ค่อยตั้งใจทำงาน...” (เมต, สัมภาษณ์)

“...เวลานั่งทำรายงานเครื่องโน้ตบุ๊กคุณแม่นั่งเฝ้าด้วยแต่ไม่บ่อย...แต่บางครั้งหากเอาเครื่องลงมาทำรายงานข้างล่างคุณแม่จะมานั่งเฝ้าด้วยค่ะ...” (แพร, สัมภาษณ์)

“...หากแม่เห็น แม่จะบอกว่าควรพอตอนไหน...หากเราด่าในเกมส์เสียงดัง ๆ พ่อแม่ได้ยินจะว่า เราก็จะเงียบ ๆ...” (มิกกี้, สัมภาษณ์)

“...เวลาแชทกับเพื่อนก็นั่งอยู่ข้าง ๆ แม่ก็คอยกะปกติ แม่ก็ถามจะคุยกับใครคุยเรื่องอะไร ก็จะทำให้แม่ดูว่าคุยกับเพื่อนเรื่องโน้นเรื่องนี้...หากเล่นนานก็จะโดนว่าค่ะ...พ่อแม่ให้ทำอย่างอื่นบ้างเดี๋ยวสายตาเสีย จะพูดคำนี้บ่อย...” (เฟิร์น, สัมภาษณ์)

“...มีบ่นครับ บ่นว่าเล่นเกมสายนานไปหน่อย ผมก็จะขอต่อเวลา หากหมดเวลาที่ต่อไปแล้ว พ่อแม่ก็จะบังคับ...” (เต้ย, สัมภาษณ์)

“...พ่อกับแม่สอนครับ เพราะเขาเคยโดนหลอกสั่งซื้อของทางอินเทอร์เน็ตแล้วไม่มาส่งครับ...หากครูแนะนำก็จะเข้าไป มันมีบางเว็บที่น่าเชื่อถือได้ก็จะหาเองครับ...” (กล้า, สัมภาษณ์)

“...เล่นเน็ตตอนพ่อแม่อยู่ด้วยครับ...พ่อแม่บ่นบอกว่าเล่นนานให้หยุดพักบ้าง...”

(ภูมิ, สัมภาษณ์)

“...พ่อแม่บ่นมากหากเล่นมากไป ก็จะบอกอีกนิดนึงหากหนูไม่หยุดเล่น...” (โบว์, สัมภาษณ์)

บทสรุปประเด็นจากข้อมูลเชิงคุณภาพ

จากข้อมูลที่น่าสนใจมาทั้งหมดข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปตามประเด็นการวิจัย ได้ดังต่อไปนี้

การใช้งานสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยม

สามารถสรุปได้ว่านักเรียนมัธยมครอบครองสื่อดิจิทัลมากกว่าหนึ่งประเภท โดยมีอุปกรณ์หลักคือ โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้เครื่องคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะคอมพิวเตอร์พกพาหรือโน้ตบุ๊ก และมีไอแพดใช้งานบ้าง แต่ไม่ได้เป็นของตนเอง หยิบยืมของผู้ปกครองมาใช้โดยมีพ่อแม่เป็นผู้รับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งการได้มาซึ่งอุปกรณ์และค่าบริการเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ในด้านการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตสรุปได้ว่า เชื่อมต่อผ่านสายแลน ไวไฟ และเพอร์สแนลฮอตสปอตจากโทรศัพท์มือถือ สำหรับค่าใช้จ่ายในการใช้งานพบว่าอยู่ระหว่างวันละ 20 บาทแบบเติมเงิน จนถึงบริการแบบรายเดือน ๆ ประมาณ 600 บาท

ลักษณะการใช้สื่อดิจิทัลและอินเทอร์เน็ตในช่วงวันเรียนในสัปดาห์

ในวันเรียนในสัปดาห์ ระหว่างวันจันทร์ถึงวันศุกร์ นักเรียนมัธยมจะใช้โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตทันทีหลังตื่นนอน เพื่อเช็คความเคลื่อนไหวของเพื่อน ๆ ผ่านโปรแกรมสนทนาทางอินเทอร์เน็ต เช่น ไลน์ และส่งข้อความออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก แต่มีบางคนหลังตื่นนอนไม่ได้ใช้โทรศัพท์มือถือทันทีแต่จะฟังเพลงที่ดาวน์โหลดมาเก็บไว้ในโทรศัพท์มือถือระหว่างอาบน้ำ แต่งตัวเตรียมไปโรงเรียน ในระหว่างเดินทางไปโรงเรียนจะใช้โทรศัพท์มือถือเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต โดยใช้สนทนาผ่านโปรแกรมสนทนายกับเพื่อน ๆ และฟังเพลง

เมื่อเดินทางถึงโรงเรียนในช่วงที่เรียนในห้องเรียนจะหยุดการใช้โทรศัพท์มือถือ แต่ก็มีบ้างที่แอบใช้ในระหว่างเรียน หรือใช้โทรศัพท์เพื่อหาข้อมูลที่คลุมอบหมาย และจะใช้โทรศัพท์มือถือ

ในช่วงเวลาพักที่ไม่มีเรียน ใช้โทรศัพท์มือถือตอนมีเวลารว่างในระหว่างพักเที่ยงที่ไม่ได้มีกิจกรรมการเรียนแล้ว การใช้งานในช่วงนี้เป็นใช้โทรศัพท์กับเพื่อน ๆ ในกลุ่ม แบบใช้คนเดียวหรือใช้ร่วมกับเพื่อน ๆ เป็นการใช้โทรศัพท์เพื่อการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ๆ ด้วยเช่นกัน จนถึงเลิกเรียนและระหว่างกลับบ้านก็จะใช้โทรศัพท์มือถือ

ช่วงเย็นหลังเลิกเรียนในวันจันทร์ถึงศุกร์ นักเรียนมัธยมมีเวลารว่างมากเพราะเป็นเวลาก่อนเลิกเรียน หากไม่มีกิจกรรมเรียนพิเศษ หรือทำการบ้านแล้ว ก็จะใช้อินเทอร์เน็ต โดยใช้ทั้งในเรื่องการเรียน ทำการบ้าน ทำรายงานกลุ่ม รวมทั้งการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และความบันเทิง ช่วงเวลานี้เป็นช่วงเวลาที่นักเรียนมัธยมจะใช้มากและเป็นช่วงเวลาราว อย่างไรก็ตาม การใช้ในช่วงเย็นหลังเลิกเรียนนี้อาจจะถูกควบคุมโดยผู้ปกครอง กล่าวคือถ้าไม่มีการบ้าน หรืองานเรียน แต่ถ้าใช้โทรศัพท์เยอะเกินไปจะโดนผู้ปกครองดุบ้างบางที่

สำหรับวันหยุดเสาร์อาทิตย์ นักเรียนมัธยมใช้โทรศัพท์มือถือหลังจากตื่นนอน เช่นเดียวกับวันปกติ แต่จะใช้เป็นช่วงเวลานานกว่าวันปกติเพราะไม่ต้องไปโรงเรียน บางคนใช้โทรศัพท์มือถือจนเลยไปถึงช่วงเที่ยงหลังจากตื่นนอนตอนเช้า ในช่วงวันหยุดนี้มักจะใช้เพื่อความบันเทิง ดูภาพยนตร์ อ่านหนังสือออนไลน์ คุยกับเพื่อน ๆ ผ่านโปรแกรมสนทนา และยังใช้เกี่ยวกับการเรียนด้วย เช่น ทำการบ้าน รายงาน นอกจากนี้ยังใช้โทรศัพท์ควบคู่ไปกับการชมโทรทัศน์ด้วย

ประเภทการใช้สื่อดิจิทัลและอินเทอร์เน็ต

เมื่อพิจารณาประเภทของการใช้งานสื่อดิจิทัล สามารถสรุปได้ว่านักเรียนมัธยม มีการใช้งานหลายประเภท ดังนี้

1. การหาข้อมูลประกอบการเรียน การทำรายงาน และการบ้าน

นักเรียนมัธยมใช้สื่อดิจิทัลเพื่อหาข้อมูลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อนำข้อมูลไปใช้ประกอบการเรียนตามที่ได้รับมอบหมายจากครู การหาข้อมูลทำรายงานและการบ้าน ด้วยโปรแกรมค้นหาข้อมูลหรือเสิร์ชเอนจิน (Search Engine) เช่น กูเกิล (Google) และเว็บไซต์วิกิพีเดีย (Wikipedia) เมื่อได้ข้อมูลแล้ว ในกรณีที่ใช้ในการทำรายงานกลุ่ม จะมีการส่งต่อข้อมูลผ่านอีเมล โปรแกรมการสนทนา เฟซบุ๊ก ไปให้เพื่อน ๆ ในสมาชิกกลุ่มที่ทำรายงานส่งครู นอกจากนี้ยังดาวน์โหลดแอปพลิเคชันดิคชันนารีมาใช้ในการช่วยแปลภาษาประกอบการเรียน

2. การสนทนา ติดต่อสื่อสารผ่านโปรแกรมสนทนาและเครือข่ายสังคมออนไลน์

การใช้งานอีกประเภทหนึ่งคือ การติดต่อสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ และการสนทนาผ่านโปรแกรมสนทนาออนไลน์ โดยใช้ ไลน์ (LINE) เฟซบุ๊ก (Face book) เป็นการแชร์ (Share) ข้อมูลและสนทนาพูดคุย ใช้แชท (Chat) กับเพื่อนในกลุ่ม รวมทั้งผู้ปกครอง

การใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ของเรียนมัธยม เป็นการใช้งานเกี่ยวกับการติดตามความเคลื่อนไหวของเพื่อน ๆ การแชร์ (Share) ภาพ ข้อความคำคม เหตุการณ์ หรือ คลิป (Clip) มีการแสดงความคิดเห็น (Comment) การโพสต์รูปตัวเอง หรือกดไลค์ สเตตัส (Status) ของเพื่อน ๆ ข่าว เรื่องราวต่าง ๆ ที่ตนเองเห็นว่าน่าสนใจ

3. การใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกมส์ ติดตามดาราที่เป็นที่นิยมชื่นชม

นักเรียนมัธยมใช้สื่อดิจิทัลในด้านความบันเทิง โดยเข้าเว็บยูทูบ หรือโหลดแอปพลิเคชัน (Application) ต่าง ๆ เพื่อความบันเทิงในการดาวน์โหลดเพลงมาเก็บไว้ในโทรศัพท์มือถือเพื่อฟังในเวลาว่าง ดูภาพยนตร์ซีรี่ส์ การ์ตูน ออนไลน์ผ่านยูทูบ แอปพลิเคชัน และเว็บไซต์ และดาวน์โหลด หรือเล่นเกมออนไลน์ เช่น เกมฟุตบอล เกมเศรษฐี เป็นต้น

นอกจากนี้นักเรียนมัธยมล้วนใช้แอปพลิเคชัน “อินสตาแกรม” (Instagram) ในการติดตาม (Follow) ดารา นักร้อง บุคคลคนที่มีชื่อเสียงที่ตนเองชื่นชอบ ติดตามเพื่อนของตนเอง โดยมีทั้งที่เข้าไปดูเฉย ๆ หรือแสดงความคิดเห็น (Comment) บ้างบางที่ นอกจากนี้ยังมีการโพสต์ภาพของตนเอง

4. ซื้อสินค้า

นักเรียนมัธยมยังใช้สื่อดิจิทัลในการซื้อสินค้า โดยซื้อสินค้าผ่านทางเว็บไซต์ แอปพลิเคชันทางอินสตาแกรม และเฟซบุ๊ก ซึ่งนักเรียนมัธยมแสดงความคิดเห็นว่าซื้อสินค้าผ่านอินสตาแกรมจะสะดวกกว่าซื้อผ่านเฟซบุ๊กเพราะมีขั้นตอนติดต่อซื้อขายง่ายขึ้น

5. การติดตามข่าวสาร ความเคลื่อนไหวของสังคมและเหตุการณ์ต่าง ๆ

สำหรับการใช้งานในด้านการติดตามข่าวสาร ความเคลื่อนไหวของสังคมและเหตุการณ์ต่าง ๆ นักเรียนมัธยมจะติดตามผ่านเฟซบุ๊ก จากการแชร์มาจากเพื่อน ๆ หรือการไปกดไลค์แฟนเพจที่ต้องการติดตาม เช่น เพจหนังสือพิมพ์ ซึ่งมักจะเป็นหนังสือพิมพ์ประชานิยม เช่น ไทยรัฐ ข่าวสด เดลินิวส์ เพจการเมือง เป็นต้น ถ้าหากมีเหตุการณ์อุบัติเหตุ เหตุการณ์ที่คนให้ความสนใจ หรือการได้สนทนากับผู้ปกครองก็จะติดตามต่อเนื่องด้วยตนเองต่อไป นอกจากนี้ยังมีการติดตามตามข่าวทั้งช่องทางสื่อกระแสหลักและสื่อดิจิทัลควบคู่กันไป โดยติดตามความเคลื่อนไหวทางสื่อกระแสหลักสลับกับเฟซบุ๊ก

การเสี่ยงจากการใช้สื่อดิจิทัล

ความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยม สามารถพิจารณาได้จากสิ่งแรกคือ โอกาสที่จะเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก เช่น เนื้อหาลามกอนาจาร ป๊อปปูลีอ์ ความรุนแรง โฆษณาสินค้าเกินจริง ลัทธิความเชื่อ เป็นต้น สามารถรวบรวมได้ดังต่อไปนี้

1. การพบเจอป๊อปปอัพ (Pop up) จากการตั้งค่าโปรแกรมของเจ้าของเนื้อหาในขณะใช้งานเว็บไซต์ โปรแกรม หรือแอปพลิเคชัน

โอกาสในการเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม ลักษณะแรกคือ การเข้าถึงโดยบังเอิญ ไม่ได้ตั้งใจ เป็นการพบเจอป๊อปปอัพ (Pop up) จากการตั้งค่าโปรแกรมอินเทอร์เน็ตของเจ้าของเนื้อหาที่กำหนดให้หน้าต่างที่เชื่อมโยงไปยังเนื้อหาของตนปรากฏขึ้นหน้าจอทันทีที่ผู้ใช้งานเข้าถึงเว็บไซต์ หรือโปรแกรมที่เจ้าของเนื้อหาที่กำหนดไว้ ซึ่งมักจะเป็นเว็บไซต์หรือโปรแกรมที่นักเรียนมัธยมนิยมใช้กัน ได้แก่ ในเว็บไซต์ เสิร์ชเอนจิน ที่นักเรียนใช้หาข้อมูล เพจในเฟซบุ๊ก แอปพลิเคชัน โดยเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมนี้จะปรากฏขึ้นที่มุมทั้งบนล่างหรือข้าง ๆ จอมือถือหรือคอมพิวเตอร์ เพราะถูกตั้งค่าให้ปรากฏหน้าจอทันที เนื้อหาเหล่านี้มีทั้งทั้งโฆษณาสินค้า เกมสื่อบันเทิง ภาพยนต์ ป๊อปปูลีอ์ หากนักเรียนคลิกไปที่หน้าต่างที่ปรากฏขึ้นนี้ โปรแกรมจะเชื่อมต่อไปยังเนื้อหาที่ถูกกำหนดค่าไว้ทันที อย่างไรก็ตามนักเรียนมัธยมบางส่วนไม่ให้ความสนใจที่คลิกเข้าไป โดยให้เหตุผลว่า รู้สึกว่าคาใจ ไม่มีความน่าเชื่อถือ ไม่ใช่สิ่งที่เขาต้องการในการใช้งานขณะนั้น นอกจากนี้มีนักเรียนบางส่วนได้เรียนรู้ว่าไม่ควรคลิกเข้าไปจากวิชาเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตที่เรียนในโรงเรียน

อย่างไรก็ตามมีนักเรียนมัธยมที่เคยคลิกเข้าไปในป๊อปอัพ หรือเว็บไซต์ต่าง ๆ ที่ปรากฏขึ้นมาโดยบังเอิญ และเข้าสู่เนื้อหาที่ไม่เหมาะสม

2. การแอบท่องอินเทอร์เน็ตโดยล้าพัง ไม่มีผู้ปกครองควบคุม

โอกาสที่เด็กนักเรียนมัธยมจะเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม ลักษณะที่สองคือ การท่องอินเทอร์เน็ตโดยล้าพัง ไม่มีการกำกับควบคุมจากผู้ปกครอง เป็นการเข้าไปดูข้อมูลเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมโดยตั้งใจ ในช่วงเวลาที่ผู้ปกครองไม่อยู่ ในสถานการณ์ดังกล่าวนี้นักเรียนจะมีการใช้งานที่แสดงออกอย่างเต็มที่ ได้แก่ ท่องอินเทอร์เน็ต เข้าสู่ข้อมูลเนื้อหาอันหลากหลาย ตลอดจนการใช้อินเทอร์เน็ตจากไม่สุภาพ นินทา ต่ำเพื่อนในการสนทนา หรือการเล่นเกมส์ออนไลน์ หรือการท่องเน็ตแล้วเข้าสู่เนื้อหาเอง

3. การพูดคุยสนทนากับคนแปลกหน้าบนอินเทอร์เน็ต

โอกาสที่จะนำพาให้นักเรียนมัธยมเข้าสู่เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมอีกลักษณะหนึ่งคือ การใช้โปรแกรม หรือแอปพลิเคชันสนทนากับบุคคลอื่น ได้แก่ โปรแกรมแคมฟร็อก (Camfrog) ที่สามารถสนทนาพร้อมผ่านกล้องในคอมพิวเตอร์ได้ หรือในแอปพลิเคชันไลน์ เฟซบุ๊ก เมสเซนเจอร์ (Messenger) โดยคนแปลกหน้า คนที่ไม่เคยรู้จักมาก่อน หรือคนต่างชาติ จะชักทายมาในขณะที่เด็กเข้าถึงโปรแกรมเหล่านี้ หรือกำลังสนทนากับเพื่อน ซึ่งเป็นความเสี่ยงที่จะถูกชักพาเข้าสู่เนื้อหาที่ไม่เหมาะสม ทั้งนี้ในมุมมองของเด็ก การแชท (Chat) กับคนต่างชาติเป็นการฝึกภาษา การแชทลักษณะนี้ไม่ได้อยู่ในการควบคุมหรือคำปรึกษาของผู้ปกครอง

นอกจากนี้การพูดคุยกับคนแปลกหน้าของเด็กบางคน ยังเป็นการเข้าถึงโดยความตั้งใจ ผ่านเฟซบุ๊ก โดยการไปขอติดตาม (Follow) หรือไปกดไลค์เพจของคนที่ไม่รู้จักมาก่อน แล้วชักทายเขาและพร้อมที่จะคุยกับ เขา เมื่อเขาชักทายมา

อย่างไรก็ตาม เด็กที่เคยมีประสบการณ์เคยคุยกับคนแปลกหน้าที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน ก็ยังมีการป้องกันตนเองอยู่บ้าง โดยหากมีคนที่ไม่รู้จักกันมาก่อนนั้น ขอเป็นเพื่อน (Add friend) เด็กจะมีวิธีป้องกัน โดยการไม่ตอบ ไม่คุย ปล่อยทิ้งไว้ หรือบล็อก (Block) ไม่ให้คนที่ขอมาสามารถติดต่อเด็กได้อีก หรือคุยบ้างเล็กน้อย หากคนแปลกหน้าคุยมาก ถ้ามามากไป ก็จะไม่คุยต่อ ไม่สนใจตอบ หรือจะเลือกคุยกับเพื่อนที่สนิทที่รู้จักในโรงเรียนเดียวกันเท่านั้น และจะดูจากประวัติข้อมูลก่อนที่จะรับเป็นเพื่อน (Add friend)

4. การแนะนำจากเพื่อน

โอกาสที่เข้าถึงเนื้อหาไม่เหมาะสมอีกลักษณะหนึ่ง คือ การเข้าถึงจากการแนะนำของเพื่อน เป็นการเข้าถึงโดยความตั้งใจของตัวเอง อันเป็นผลมาจากการบอกหรือแนะนำจากเพื่อน ซึ่งแนะนำด้วยการส่งผ่านโปแกรมสนทนาที่ใช้ เช่น เฟซบุ๊ก โดยเนื้อหาที่เพื่อนแนะนำมักจะเป็นเนื้อหาลามกอนาจารทางเพศ

5. การถูกหลอกล่อจากโปรแกรม

โอกาสที่จะนำพานักเรียนเข้าสู่เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมลักษณะต่อมา คือ การใช้โปรแกรมหลอกล่อให้กดไปยังเนื้อหา ซึ่งจะเกิดขึ้นในการใช้งานของนักเรียนในด้านความบันเทิง เช่น ละครดาวน์โหลดเพลง ภาพยนตร์ หรือดาวน์โหลดเกม ซึ่งมีทั้งการเชื่อมโยงไปยังเนื้อหา และการปล่อยไวรัสคอมพิวเตอร์เข้าสู่เครื่องของนักเรียนทำให้เครื่องมีปัญหาในการใช้งาน หรือใช้งานไม่ได้ เป็นต้น

นอกจากนี้ยังมีนักเรียนมัธยมที่โดนหลอกล่อจากการหลอกล่อให้ซื้อสินค้าผ่านเว็บไซต์ โดยสร้างเนื้อหาที่น่าสนใจ ดึงดูดใจให้สั่งซื้อสินค้า เมื่อตกลงซื้อจะใช้วิธีการโอนเงินเข้าบัญชีธนาคารของเจ้าของเว็บไซต์ แต่เมื่อโอนเงินไปแล้วกลับไม่ได้ของตามที่ต้องการ ไม่สามารถติดต่อกับเจ้าของเว็บไซต์ได้อีกเลยหลังจากนั้น

ความคิดเห็นต่อเนื้อหาข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต

จากโอกาสที่เข้าถึงความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อดิจิทัลที่ได้กล่าวมาแล้ว หากพิจารณาในด้านความคิดเห็นที่นักเรียนมัธยมมีต่อเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งเด็กมีความเห็นว่าเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ตนั้นยังไม่สามารถเชื่อถือได้ทั้งหมด ปัจจัยนี้อาจจะเป็นปัจจัยที่ช่วยป้องกันไม่ให้เข้าถึง หรือช่วยกลั่นกรองเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมได้

นักเรียนมัธยมให้ความเห็นว่า เนื้อหาข้อมูลข่าวสาร ทั้งในภาพโฆษณาเสริมความงามหรือคลิปต่าง ๆ ตลอดจนถึงข่าวดารานักร้อง ที่เผยแพร่และได้อ่านเจอบนอินเทอร์เน็ต หรือสื่อสังคมออนไลน์นั้นไม่ค่อยน่าเชื่อถือเท่าที่ควร โดยเฉพาะเนื้อหาเกี่ยวกับการโฆษณาขายของ ยาลดความอ้วนส่วนเนื้อหาที่เป็นข่าวสาร ภาพเหตุการณ์ เด็กมองว่าควรวิเคราะห์ให้ถี่ถ้วนก่อนจะเชื่อ

ด้วยการตรวจสอบจากข้อมูลหลาย ๆ แหล่ง อย่างไรก็ตามเด็กที่ไม่เชื่อถือเนื้อหาเหล่านี้จะเพียงแค่ดู หรืออ่านแค่ผ่าน ๆ

สำหรับเรื่องที่คุณเคยมีประสบการณ์ด้านลบจากการใช้สื่อดิจิทัล หรือเคยมีประสบการณ์จากการถูกล่อลวงจากเนื้อหาหรือบุคคลบนอินเทอร์เน็ต ถือว่าเป็นบุคคลที่นักเรียนมัธยมเชื่อถือ ทั้งนี้เพราะเป็นประสบการณ์ตรงที่โดนหลอก แล้วนำมาบอกต่อ

การวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของข้อมูลอินเทอร์เน็ต

นักเรียนมัธยมมีวิธีการวิเคราะห์ ตรวจสอบข้อมูล เพื่อให้เกิดความน่าเชื่อถือ หรือตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ตหลายวิธีด้วยกัน ดังนี้

1. ตรวจสอบจากเว็บไซต์ต่าง ๆ หลาย ๆ แหล่งเทียบเคียงกัน

พิจารณาความน่าเชื่อถือจาก จำนวนคนที่เข้าดูเนื้อหา จำนวนการรีวิว หรือเนื้อหาจากการแสดงความเห็นเพิ่มเติม (Comment) หรือดูจากเอกสารงานวิจัยที่สนับสนุน ก่อนการตัดสินใจเชื่อข้อมูลดังกล่าว

การตรวจสอบพิจารณาจากข้อมูลรองก่อน แล้วมาเช็คข้อมูลหลักที่หลังแล้วนำมาเทียบเคียงข้อมูลอีกทีหนึ่ง พิจารณาจากการที่มีการยืนยันจากหลายๆ เว็บไซต์ หนังสือ นำมาเปรียบเทียบกัน และยังใช้วิธีการถามหรือตรวจสอบจากเพื่อนด้วย

2. การควบคุมการใช้งานของผู้พ่อแม่เกี่ยวข้องกับความเสี่ยงของเด็ก

พ่อแม่ถือมีส่วนสำคัญของการใช้อินเทอร์เน็ตนักเรียนมัธยม โดยพ่อแม่เป็นผู้ควบคุมการใช้งาน หากพ่อแม่มีการควบคุมการใช้งานอย่างเข้มงวด ทั้งจำนวนเวลา ช่วงเวลา อุปกรณ์และการเข้าถึงหรือใช้งานโดยมีพ่อแม่ หรือคนอื่นอยู่ด้วย ไม่ปล่อยให้ใช้งานตามลำพัง หรือกำหนดให้ใช้งานให้อยู่ในสายตาของพ่อแม่

บทที่ 5

ผลวิจัยเชิงปริมาณ

การวิจัยเรื่อง “การใช้งาน ความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอนเพื่อ
การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย” ในส่วนของการวิจัยเชิงปริมาณ
ดำเนินการสำรวจ โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1– 6 จำนวน 772 คน จาก
โรงเรียนในจังหวัดที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดในแต่ละภาค คือ จังหวัดเชียงใหม่ จังหวัดขอนแก่น
จังหวัดชลบุรี จังหวัดภูเก็ต กรุงเทพมหานครและปริมณฑล

การวิจัยในส่วนการสำรวจครั้งนี้ นำเสนอผลการวิจัย ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 2 การครอบครองและการใช้สื่อดิจิทัล

ตอนที่ 3 ความเสี่ยงในการใช้สื่อดิจิทัล

ตอนที่ 4 การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

ตอนที่ 5 ความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล

ตอนที่ 1 ข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 5.1

แสดงจำนวน และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามชั้นเรียน

เขตพื้นที่ / จังหวัด		ระดับชั้นเรียน						รวม
		ม. 1	ม. 2	ม. 3	ม. 4	ม. 5	ม. 6	
เขตเมือง	กรุงเทพฯ	23	20	56	24	21	30	174
	เชียงใหม่	9	10	10	10	10	9	58
	ขอนแก่น	11	10	10	10	9	11	61
	ชลบุรี	10	10	10	10	10	10	60
	ภูเก็ต	10	10	6	11	10	11	58
	รวม	63	60	92	65	60	71	411
นอกเมือง	กรุงเทพฯ	20	20	20	20	20	20	120
	เชียงใหม่	10	10	10	10	10	10	60
	ขอนแก่น	10	10	10	10	12	10	62
	ชลบุรี	10	10	10	10	10	10	60
	ภูเก็ต	10	10	10	10	9	10	59
	รวม	60	60	60	60	61	60	361
รวมทั้งสิ้น		123	120	152	125	121	131	772

จากตารางที่ 5.1 อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาทุกชั้นปี ในจำนวนใกล้เคียงกัน ทั้งนี้เพียงระดับชั้นมัธยมปีที่ 3 ที่มีจำนวนมากกว่าชั้นอื่น ๆ เล็กน้อย ในด้านพื้นที่ของโรงเรียน มีจำนวนที่ศึกษาในพื้นที่เมืองมากกว่าพื้นที่นอกเมืองเล็กน้อย

ตารางที่ 5.2

แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ อายุ คะแนน รายได้ การพักอาศัย
การอบรมการใช้อินเทอร์เน็ตและการแนะนำการใช้อินเทอร์เน็ตของคนในครอบครัว

ข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
- ชาย	323	41.8
- หญิง	499	58.2
อายุ		
- 11 ปี	1	0.1
- 12 ปี	28	3.6
- 13 ปี	103	13.3
- 14 ปี	131	17.0
- 15 ปี	150	19.4
- 16 ปี	121	15.7
- 17 ปี	126	16.3
- 18 ปี	110	14.2
- 19 ปี	2	0.3
คะแนนเฉลี่ยสะสม (GPAX)		
- ต่ำกว่า 2.00	27	3.5
- 2.00 – 2.50	100	13.1
- 2.51 – 3.00	185	24.2
- 3.01 – 3.50	204	26.7
- 3.51 – 4.00	248	32.5
รายได้		
- ต่ำกว่า 1,000 บาท	14	1.8
- 1,000 -2,000 บาท	289	38.2
- 2,001 -3,000 บาท	279	36.9
- 3,001 -4,000 บาท	87	11.5

ตารางที่ 5.2 (ต่อ)

ข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง	จำนวน	ร้อยละ
รายได้		
- 4,001 -5,000 บาท	45	5.9
- 5,001 -6,000 บาท	14	1.8
- 6,001 -7,000 บาท	4	0.5
- 7,001 -8,000 บาท	5	0.7
- 8,001 -9,000 บาท	4	0.5
- 9,001 -10,000 บาท	8	1.1
- มากกว่า 10,000 บาท	8	1.1
การพักอาศัย		
- อาศัยอยู่กับพ่อแม่ ผู้ปกครอง	685	88.7
- อาศัยอยู่กับญาติพี่น้อง	69	8.9
- อยู่คนเดียวตามลำพัง	18	2.3
เคยเรียนหรืออบรมด้านการใช้อินเทอร์เน็ต		
- เคย	447	62.7
- ไม่เคย	284	37.3
คนในครอบครัวให้คำแนะนำในการใช้อินเทอร์เน็ต		
- เคย	599	78.5
- ไม่เคย	164	21.5

จากตารางที่ 5.2 อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชายเล็กน้อย คิดเป็นร้อยละ 58.2 และ ร้อยละ 41.8 ตามลำดับ มีช่วงอายุระหว่าง 13 – 18 ปี และมีจำนวนใกล้เคียงกันในแต่ละช่วงปี มีเกรดเฉลี่ย (GPAX) 3.51–4.00 มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 32.5 รองลงมาคือ 3.01 – 3.50 คิดเป็นร้อยละ 26.7 และ 2.51 – 3.00 คิดเป็นร้อยละ 24.2 มีรายได้ประจำเดือนอยู่ในช่วง 1,000 – 2,000 บาท มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 38.2 รองลงมาคือ รายได้ 2,001 – 3,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 36.9 และ รายได้ 3,001 – 4,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 11.5

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ ร้อยละ 88.7 อาศัยอยู่กับพ่อแม่ ผู้ปกครอง มีจำนวนมากกว่าครึ่ง คิดเป็นร้อยละ 62.7 เคยเรียนหรืออบรมด้านการใช้อินเทอร์เน็ต และส่วนใหญ่ คิดเป็นร้อยละ 78.5 ระบุว่าคนในครอบครัวให้คำแนะนำในการใช้อินเทอร์เน็ตแก่ตนเอง

ตอนที่ 2 การครอบครองและการใช้สื่อดิจิทัล

ตารางที่ 5.3

แสดงจำนวนและร้อยละของการครอบครองสื่อดิจิทัล

สื่อที่ครอบครอง	จำนวน	ร้อยละ
1. โทรศัพท์มือถือ	694	89.9
2. คอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ	499	64.7
3. คอมพิวเตอร์พกพา	387	50.2
4. แท็บเล็ต	272	35.2

จากตารางที่ 5.3 อธิบายได้ว่า ประเภทอุปกรณ์สื่อดิจิทัลที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ คิดเป็นร้อยละ 89.9 มีครอบครองไว้ใช้งานของตนเองคือ โทรศัพท์มือถือ รองลงมาคือ คอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ คิดเป็นร้อยละ 64.7 และ คอมพิวเตอร์พกพา คิดเป็นร้อยละ 50.2 สำหรับแท็บเล็ตมีจำนวนน้อยที่สุดคิดเป็นร้อยละ 35.2

ตารางที่ 5.4

แสดงจำนวนและร้อยละของการได้โทรศัพท์มือถือมาครอบครอง

การได้โทรศัพท์มือถือมาครอบครอง	จำนวน	ร้อยละ
1. ซื้อเองจากเงินที่เก็บออม หรือทำงานพิเศษ	89	12.8
2. พ่อแม่ / ผู้ปกครองซื้อให้ หรือมอบให้ท่านไว้ใช้งาน	546	78.7
3. ญาติพี่น้อง ซื้อให้ หรือมอบให้ท่านไว้ใช้งาน	57	8.3
4. อื่น ๆ เช่น เป็นรางวัลจากการทำเกรดสูง จับฉลากได้	2	0.2
รวม	694	100

จากตารางที่ 5.4 อธิบายได้ว่า ในกลุ่มตัวอย่างที่มีโทรศัพท์มือถือไว้ใช้งานของตนเอง ได้โทรศัพท์มือถือมาจากการที่พ่อแม่ / ผู้ปกครองซื้อให้ หรือมอบให้ท่านไว้ใช้งานมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 78.7 และมีเพียงเล็กน้อย คิดเป็นร้อยละ 12.8 ที่ระบุว่า ซื้อเองจากเงินที่เก็บออม หรือทำงานพิเศษ

ตารางที่ 5.5

แสดงจำนวนและร้อยละของการพกพาโทรศัพท์มือถือ

การพกพาโทรศัพท์มือถือ	จำนวน	ร้อยละ
1. พกติดตัวตลอดเวลา	575	83.1
2. ไม่พกติดตัวตลอดเวลา	104	15.0
3. พกบ้างไม่พกบ้าง	13	1.9
รวม	694	100

จากตารางที่ 5.5 อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่าง ส่วนใหญ่ คิดเป็นร้อยละ 83.1 จะพกโทรศัพท์มือถือติดตัวตลอดเวลา

ตารางที่ 5.6

แสดงจำนวนและร้อยละของผู้รับผิดชอบค่าบริการโทรศัพท์มือถือ

ผู้รับผิดชอบค่าบริการโทรศัพท์มือถือ	จำนวน	ร้อยละ
1. จ่ายเองจากเงินที่เก็บออม หรือทำงานพิเศษ	305	44.0
2. พ่อแม่ / ผู้ปกครองจ่ายให้	376	54.3
3. ญาติพี่น้อง จ่ายให้	12	1.7
รวม	694	100

จากตารางที่ 5.6 อธิบายได้ว่า ครึ่งหนึ่งของกลุ่มตัวอย่าง คิดเป็นร้อยละ 54.3 มีพ่อแม่/ผู้ปกครองรับผิดชอบค่าบริการโทรศัพท์มือถือให้ และต่ำกว่าครึ่งหนึ่งเล็กน้อย ระบุว่าจ่ายเองจากเงินที่เก็บออม หรือทำงานพิเศษ

ตารางที่ 5.7

แสดงจำนวนและร้อยละของการได้คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะมาครอบครอง

การได้คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะมาครอบครอง	จำนวน	ร้อยละ
1. ซื้อเองจากเงินที่เก็บออม หรือทำงานพิเศษ	19	3.8
2. พ่อแม่ / ผู้ปกครองซื้อให้ หรือมอบให้ท่านไว้ใช้งาน	441	88.4
3. ญาติพี่น้อง ซื้อให้ หรือมอบให้ท่านไว้ใช้งาน	39	7.8
รวม	499	100

จากตารางที่ 5.7 อธิบายได้ว่า ส่วนใหญ่ คิดเป็นร้อยละ 88.4 ของกลุ่มตัวอย่างที่มีคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะไว้ใช้งานของตนเอง ได้มาด้วยการที่พ่อแม่/ผู้ปกครองซื้อให้ หรือมอบให้ท่านไว้ใช้งาน

ตารางที่ 5.8

แสดงจำนวนและร้อยละของสถานที่ที่ติดตั้งคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ

สถานที่ที่ติดตั้งคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ	จำนวน	ร้อยละ
1. ห้องนอนของตนเอง	168	33.7
2. ห้องนอนของพ่อแม่ ผู้ปกครอง	13	2.6
3. ห้องนั่งเล่น หรือห้องโถงของบ้าน	318	63.7
รวม	499	100

จากตารางที่ 5.8 อธิบายได้ว่า สถานที่ติดตั้งคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะที่บ้านในบริเวณห้องนั่งเล่น หรือห้องโถงของบ้าน มีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 63.7 รองลงมาคือ ในห้องนอนของตนเอง คิดเป็นร้อยละ 33.7

ตารางที่ 5.9

แสดงจำนวนและร้อยละของการได้คอมพิวเตอร์พกพามาครอบครอง

การได้คอมพิวเตอร์พกพามาครอบครอง	จำนวน	ร้อยละ
1. ซื้อเองจากเงินที่เก็บออม หรือทำงานพิเศษ	21	5.4
2. พ่อแม่ / ผู้ปกครองซื้อให้ หรือมอบให้ท่านไว้ใช้งาน	320	82.7
3. ญาติพี่น้อง ซื้อให้ หรือมอบให้ท่านไว้ใช้งาน	44	11.4
4. อื่น ๆ เช่น ได้มาจากโรงเรียน เจ้านายพ่อให้มา	2	0.5
รวม	387	100

จากตารางที่ 5.9 อธิบายได้ว่า ส่วนใหญ่ คิดเป็นร้อยละ 82.7 ของกลุ่มตัวอย่างที่มีคอมพิวเตอร์แบบพกพาไว้ใช้งานของตนเอง ได้มาด้วยการที่พ่อแม่ / ผู้ปกครองซื้อให้ หรือมอบให้ท่านไว้ใช้งาน

ตารางที่ 5.10

แสดงจำนวนและร้อยละของสถานที่ที่ใช้งานคอมพิวเตอร์พกพา

สถานที่ที่ติดตั้งคอมพิวเตอร์พกพา	จำนวน	ร้อยละ
1. ห้องนอนของตนเอง	287	74.2
2. ห้องนั่งเล่น หรือห้องโถงของบ้าน	263	68.0
3. โรงเรียน	114	29.5
4. ที่สาธารณะ เช่น ร้านขนม ร้านกาแฟ ห้างสรรพสินค้า	72	18.6
5. บ้านเพื่อน	2	0.5

n = 387

จากตารางที่ 5.10 อธิบายได้ว่า สถานที่ที่กลุ่มตัวอย่างใช้งานคอมพิวเตอร์แบบพกพามากที่สุดคือ ห้องนอนของตนเอง คิดเป็นร้อยละ 74.2 รองลงมาคือ ห้องนั่งเล่น หรือห้องโถงของบ้าน คิดเป็นร้อยละ 68.0 ที่โรงเรียน คิดเป็นร้อยละ 29.5 และที่สาธารณะ เช่น ร้านขนม ร้านกาแฟ ห้างสรรพสินค้า คิดเป็นร้อยละ 18.6

ตารางที่ 5.11

แสดงจำนวนและร้อยละของการได้แท็บเล็ตมาครอบครอง

การได้แท็บเล็ตมาครอบครอง	จำนวน	ร้อยละ
1. ซื้อเองจากเงินที่เก็บออม หรือทำงานพิเศษ	25	9.2
2. พ่อแม่ / ผู้ปกครองซื้อให้ หรือมอบให้ท่านไว้ใช้งาน	206	75.6
3. ญาติพี่น้อง ซื้อให้ หรือมอบให้ท่านไว้ใช้งาน	31	11.4
4. อื่น ๆ	10	3.7
รวม	272	100

จากตารางที่ 5.11 อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีแท็บเล็ตไว้ใช้งานของตนเอง ได้มาด้วยการที่พ่อแม่ / ผู้ปกครองซื้อให้ หรือมอบให้ท่านไว้ใช้งาน เป็นจำนวนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 75.6 และมีเพียงเล็กน้อยที่ญาติพี่น้อง ซื้อให้ หรือมอบให้ท่านไว้ใช้งาน และซื้อเองจากเงินที่เก็บออม หรือทำงานพิเศษ คิดเป็นร้อยละ 11.4 และร้อยละ 9.2

ตารางที่ 5.12

แสดงจำนวนและร้อยละของสถานที่ที่ใช้แท็บเล็ต

สถานที่ที่ใช้แท็บเล็ต	จำนวน	ร้อยละ
1. ห้องนอนของตนเอง	204	75.0
2. ห้องนั่งเล่น หรือห้องโถงของบ้าน	201	72.9
3. โรงเรียน	92	33.8
4. ที่สาธารณะ เช่น ร้านขนม ร้านกาแฟ ห้างสรรพสินค้า	117	43.0
5. อื่น ๆ เช่น บ้านเพื่อน ห้องน้ำ	5	1.8

n = 272

จากตารางที่ 5.12 อธิบายได้ว่า สถานที่ที่กลุ่มตัวอย่างใช้งานแท็บเล็ตมากที่สุดคือ ห้องนอนของตนเอง ซึ่งมีจำนวนใกล้เคียงกับที่ใช้งานที่ห้องนั่งเล่น หรือห้องโถงของบ้าน คิดเป็นร้อยละ 75.0 และ 72.9 ตามลำดับ นอกจากนี้ยังมีการใช้งานที่สถานที่สาธารณะ เช่น ร้านขนม ร้านกาแฟ ห้างสรรพสินค้า คิดเป็นร้อยละ 43.0 และที่โรงเรียน คิดเป็นร้อยละ 33.8

ตารางที่ 5.13

แสดงจำนวนและร้อยละของผู้รับผิดชอบค่าบริการอินเทอร์เน็ต

ผู้รับผิดชอบค่าบริการอินเทอร์เน็ต	จำนวน	ร้อยละ
1. จ่ายเองจากเงินที่เก็บออม หรือทำงานพิเศษ	72	9.4
2. พ่อแม่ / ผู้ปกครองจ่ายให้	553	71.8
3. ญาติพี่น้อง จ่ายให้	32	4.2
4. ไม่มีบริการอินเทอร์เน็ตที่บ้าน	113	14.6
รวม	772	100

จากตารางที่ 5.13 อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างระบุว่า พ่อแม่ / ผู้ปกครอง เป็นผู้รับผิดชอบค่าบริการอินเทอร์เน็ตให้ เป็นจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 71.8

ตารางที่ 5.14

จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และระดับความถี่การใช้งานสื่อดิจิทัล

ประเภทสื่อ	ระดับความถี่การใช้งาน					ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ
	ไม่เคย ใช้เลย	แทบจะ ไม่ได้ใช้	ใช้บ้าง ไม่ใช้ บ้าง	บ่อย ๆ	ตลอดเวลา			
1. เฟซบุ๊ก	15 (1.9)	31 (4.0)	102 (13.2)	379 (49.1)	254 (31.7)	4.05	0.88	บ่อย ๆ
2. ยูทูบ	12 (1.6)	21 (2.7)	114 (14.8)	402 (52.1)	222 (28.8)	4.04	0.82	บ่อย ๆ
3. เว็บไซต์	10 (1.3)	28 (3.6)	146 (18.9)	440 (57.1)	147 (19.1)	3.89	0.79	บ่อย ๆ
4. โทรศัพท์มือถือ สมาร์ทโฟน	20 (2.6)	33 (4.3)	186 (24.1)	382 (49.5)	151 (19.6)	3.79	0.89	บ่อย ๆ
5. โปรแกรมสนทนา เช่น ไลน์ วอทแอป วีแชท เป็นต้น	82 (10.7)	60 (7.8)	171 (22.3)	277 (36.1)	178 (23.2)	3.53	1.22	บ่อย ๆ
6. เกมส์แอปพลิเคชัน	68 (8.9)	136 (17.7)	232 (30.2)	226 (29.4)	106 (13.8)	3.22	1.15	ใช้บ้าง
7. เว็บไซต์โหลดหนัง/ โหลดเพลง	53 (6.9)	155 (20.1)	242 (31.4)	218 (28.3)	103 (13.4)	3.21	1.11	ใช้บ้าง
8. เกมส์ออนไลน์	119 (15.4)	182 (23.6)	178 (23.1)	183 (23.7)	110 (14.2)	2.98	1.28	ใช้บ้าง
9. อินสตาแกรม	217 (28.1)	90 (11.7)	126 (16.3)	205 (26.6)	134 (17.4)	2.93	1.48	ใช้บ้าง
10. คอมพิวเตอร์ แบบตั้งโต๊ะ	70 (9.1)	191 (24.8)	321 (41.6)	155 (20.1)	34 (4.4)	2.86	0.98	ใช้บ้าง
11. อีเมลล์	61 (7.9)	222 (28.9)	302 (39.3)	148 (19.3)	35 (4.6)	2.84	0.97	ใช้บ้าง
12. คอมพิวเตอร์ แบบพกพาหรือ โน้ตบุ๊ก	156 (20.3)	178 (23.1)	246 (31.9)	173 (22.5)	17 (2.2)	2.63	1.10	ใช้บ้าง

ตารางที่ 5.14 (ต่อ)

ประเภทสื่อ	ระดับความถี่การใช้งาน					ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ
	ไม่เคย ใช้เลย	แทบจะ ไม่ได้ใช้	ใช้บ้าง ไม่ใช้ บ้าง	บ่อย ๆ	ตลอด เวลา			
13. ทวิตเตอร์	329 (42.6)	135 (17.5)	101 (13.1)	120 (15.5)	87 (11.3)	2.35	1.43	แทบ ไม่ได้ ใช้
14. แท็บเล็ต หรือ ไอ แพด	246 (32.1)	197 (25.7)	171 (22.3)	127 (16.6)	26 (3.4)	2.34	1.18	แทบ ไม่ได้ ใช้
15. เว็บบล็อก	332 (43.3)	174 (22.7)	144 (18.8)	92 (12.0)	25 (3.3)	2.09	1.17	แทบ ไม่ได้ ใช้
16. โซเชียลแคม	405 (52.7)	162 (21.1)	97 (12.6)	67 (8.7)	38 (4.9)	1.92	1.20	แทบ ไม่ได้ ใช้
17. ไอพ็อด เล่น เอ็ม พี 3 เอ็มพี 4	391 (51.0)	169 (22.0)	109 (14.2)	78 (10.2)	20 (2.6)	1.91	1.13	แทบ ไม่ได้ ใช้
18. เครื่องเล่นเกม เพลย์สเตชัน	370 (48.1)	193 (25.1)	134 (17.4)	59 (7.7)	14 (1.8)	1.90	1.05	แทบ ไม่ได้ ใช้
ความถี่การใช้งานโดยรวม						2.91	0.57	ปาน กลาง

จากตารางที่ 5.14 อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างโดยรวมใช้งานสื่อดิจิทัลทุกประเภทโดย
รวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาในรายละเอียด มีดังต่อไปนี้

สื่อดิจิทัลที่กลุ่มตัวอย่างใช้บ่อย ได้แก่

1. เฟซบุ๊ก
2. ยูทูบ
3. เว็บไซต์

4. โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน
5. โปรแกรมสนทนา เช่น ไลน์ วอทแอป วีแชท เป็นต้น

สื่อดิจิทัลที่กลุ่มตัวอย่างใช้บ้าง ได้แก่

1. เกมแอัพพลิเคชั่น
2. เว็บไซต์โหลดหนัง/โหลดเพลง
3. เกมออนไลน์
4. อินสตาแกรม
5. คอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ
6. อีเมลล์
7. คอมพิวเตอร์แบบพกพาหรือโน้ตบุ๊ก

สื่อดิจิทัลที่กลุ่มตัวอย่างแทบไม่ได้ใช้ ได้แก่

1. ทีวีเตอร์
2. แท็บเล็ต หรือ ไอแพด
3. เว็บบล็อก
4. โซเชียลแคม
5. ไอพ็อด เล่น เอ็มพี 3 เอ็มพี 4
6. เครื่องเล่นเกมสเฟลย์สเตชัน

ตารางที่ 5.15

แสดงจำนวนและร้อยละของสื่อดิจิทัลที่กลุ่มตัวอย่างระบุว่าใช้มากที่สุด

ประเภทสื่อ	จำนวน	ร้อยละ
1. โทรศัพท์มือถือ	208	27.0
2. เฟซบุ๊ก	201	16.1
3. ยูทูบ	85	11.0
4. โปรแกรมสนทนา เช่น ไลน์ วอทแอพ วีแชท เป็นต้น	64	8.3
5. เกมออนไลน์	39	5.1
6. คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ	34	4.4
7. แท็บเล็ต	26	3.4
8. อินสตาแกรม	19	2.5
9. เว็บไซต์ต่าง ๆ	19	2.5
10. คอมพิวเตอร์พกพา	19	2.5

n = 772

จากตารางที่ 5.15 อธิบายได้ว่า ประเภทสื่อดิจิทัลที่กลุ่มตัวอย่างระบุว่าโดยรวมแล้วใช้มากที่สุด เรียงลำดับได้ดังต่อไปนี้ ได้แก่ โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์พกพา และโปรแกรมหรือเว็บไซต์ที่ใช้มากที่สุด ได้แก่ เฟซบุ๊ก ยูทูบ โปรแกรมสนทนา เกมออนไลน์ อินสตาแกรม และเว็บไซต์ต่าง ๆ

ตารางที่ 5.16

แสดงจำนวนและร้อยละช่วงเวลาที่ใช้สื่อดิจิทัลที่ใช้เป็นประจำในแต่ละครั้ง

ระยะเวลาที่ใช้งานสื่อดิจิทัลในแต่ละครั้ง	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 15 นาทีต่อครั้ง	52	6.9
15-30 นาทีต่อครั้ง	175	23.2
31-60 นาทีต่อครั้ง	119	15.4
1-2 ชั่วโมงต่อครั้ง	187	24.2
มากกว่า 2 ชั่วโมงต่อครั้ง	222	28.8
ค่าเฉลี่ย 3.47 S.D. 1.31 ระดับ 1-2 ชั่วโมงต่อครั้ง		

จากตารางที่ 5.16 อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างระบุว่า ช่วงเวลาในการใช้งานในแต่ละครั้งของสื่อดิจิทัลที่ตนเองใช้มากที่สุด คือ 1-2 ชั่วโมง โดยมีค่าเฉลี่ย 3.47

ตารางที่ 5.17

แสดงจำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และระดับความถี่ของกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานสื่อดิจิทัล

กิจกรรม	ระดับความถี่กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสื่อดิจิทัล					ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ
	ไม่เคย ทำเลย	แทบจะ ไม่เคย ทำ	ทำบ้าง ไม่ทำ บ้าง	ทำ บ่อย ๆ	ทำ ประจำ จนเป็น นิสัย			
1. เล่นอินเทอร์เน็ตตอน เย็นที่บ้านหลังกลับจาก โรงเรียน	21 (2.7)	50 (6.5)	164 (21.4)	285 (37.1)	248 (32.1)	3.90	1.01	บ่อย ๆ
2. ดูหนัง ฟังเพลงผ่าน โทรศัพท์มือถือ	21 (2.7)	50 (6.5)	168 (21.8)	286 (37.1)	246 (31.9)	3.89	1.01	บ่อย ๆ
3. เล่นอินเทอร์เน็ตตอน กลางคืนก่อนนอน	41 (5.3)	71 (9.2)	153 (19.9)	239 (31.0)	266 (34.5)	3.80	1.16	บ่อย ๆ
4. ใช้เฟซบุ๊ก หรือไลน์ หรือสไกป์ ส่งงาน การบ้านกับเพื่อน	40 (5.2)	52 (6.8)	174 (22.6)	303 (39.4)	201 (26.1)	3.74	1.07	บ่อย ๆ
5. ใช้อินเทอร์เน็ตทำ การบ้านในตอนเย็นถึง หัวค่ำ	30 (3.9)	50 (6.5)	214 (27.8)	295 (38.4)	180 (23.4)	3.71	1.02	บ่อย ๆ
6. เข้ากรุ๊ปของเพื่อน เฝ้างานหรือการบ้าน	31 (4.0)	56 (7.3)	208 (27.0)	287 (37.3)	188 (24.4)	3.71	1.04	บ่อย ๆ
7. ใช้โทรศัพท์มือถือหา ข้อมูลทำการบ้านที่ บ้าน หรือนอกห้องเรียน	26 (3.4)	56 (7.3)	208 (27.0)	330 (42.8)	151 (19.6)	3.68	0.97	บ่อย ๆ
8. ใช้โทรศัพท์มือถือหา ข้อมูลตามที่ครู มอบหมายในห้องเรียน	32 (4.20)	53 (6.9)	242 (31.5)	336 (43.7)	106 (13.8)	3.56	0.95	บ่อย ๆ
9. เล่นเกมส์ผ่าน โทรศัพท์มือถือ	40 (5.2)	89 (11.6)	245 (31.9)	248 (32.2)	147 (19.1)	3.49	1.08	บ่อย ๆ

ตารางที่ 5.17 (ต่อ)

กิจกรรม	ระดับความถี่กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสื่อดิจิทัล					ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ
	ไม่เคย ทำเลย	แทบจะ ไม่เคย ทำ	ทำบ้าง ไม่ทำ บ้าง	ทำ บ่อย ๆ	ทำ ประจำ จนเป็น นิสัย			
10. ดาวน์โหลดหนังสือ เพลง เกมส์	69 (8.9)	107 (13.9)	232 (30.1)	232 (30.1)	131 (17.0)	3.32	1.17	ทำ บ้าง
11. หลังจากดูโทรทัศน์หัวค่ำแล้วจะเล่นอินเทอร์เน็ต	81 (10.5)	115 (14.9)	207 (26.8)	234 (30.4)	134 (17.4)	3.29	1.21	ทำ บ้าง
12. ใช้โทรศัพท์มือถือเล่นอินเทอร์เน็ตตั้งแต่เช้าถึงเที่ยงในวันหยุดเรียน	89 (11.6)	116 (15.1)	239 (31.1)	172 (22.4)	153 (19.9)	3.24	1.25	ทำ บ้าง
13. หยิบโทรศัพท์มือถือมาเช็คไลน์ หรือเฟซบุ๊กทันทีหลังตื่นนอนตอนเช้า	81 (10.5)	121 (15.7)	244 (31.6)	181 (23.5)	144 (18.7)	3.24	1.22	ทำ บ้าง
14. เล่นเกมส์ด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์หรือแท็บเล็ต	76 (9.9)	142 (18.4)	208 (27.0)	224 (29.1)	121 (15.7)	3.22	1.20	ทำ บ้าง
15. ใช้โทรศัพท์มือถือเล่นอินเทอร์เน็ตตั้งแต่เที่ยงถึงเย็นในวันหยุดเรียน	98 (12.7)	120 (15.6)	222 (28.8)	178 (23.1)	153 (19.8)	3.22	1.28	ทำ บ้าง
16. อ่านหนังสือ หรืออ่านการ์ตูนออนไลน์	85 (11.0)	140 (18.2)	247 (32.1)	204 (26.5)	94 (12.2)	3.11	1.16	ทำ บ้าง
17. ใช้โทรศัพท์มือถือคุยไปกับดูโทรทัศน์	94 (12.2)	126 (16.3)	257 (33.3)	209 (27.1)	85 (11.0)	3.08	1.16	ทำ บ้าง

ตารางที่ 5.17 (ต่อ)

กิจกรรม	ระดับความถี่กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสื่อดิจิทัล					ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ
	ไม่เคย ทำเลย	แทบจะ ไม่เคย ทำ	ทำบ้าง ไม่ทำ บ้าง	ทำ บ่อย ๆ	ทำ ประจำ จนเป็น นิสัย			
18. เช็กไลน์ หรือ เฟซบุ๊กผ่าน โทรศัพท์มือถือขณะ เดินทางไปโรงเรียน	152 (19.7)	125 (16.2)	226 (29.3)	158 (20.5)	110 (14.3)	2.93	1.31	ทำ บ้าง
19. หยิบ โทรศัพท์มือถือมา เปิดเพลงฟัง หลังตื่น นอนตอนเช้า	137 (17.8)	171 (22.2)	232 (30.1)	164 (21.3)	66 (8.6)	2.81	1.20	ทำ บ้าง
20. แอบใช้ โทรศัพท์มือถือใน ระหว่างเรียน	127 (16.5)	152 (19.7)	301 (39.9)	140 (18.2)	51 (6.6)	2.79	1.12	ทำ บ้าง
21. เล่นโทรศัพท์ ขณะกินข้าว	158 (20.5)	165 (21.4)	245 (31.8)	142 (18.4)	61 (7.9)	2.72	1.20	ทำ บ้าง
22. เปิดเพลงจาก โทรศัพท์มือถือขณะ อาบน้ำ แต่งตัวตอน เช้า	202 (26.3)	161 (20.9)	185 (24.1)	126 (16.4)	95 (12.4)	2.68	1.34	ทำ บ้าง
23. ใช้ โทรศัพท์มือถือคุยกับ เพื่อนระหว่างพัก กลางวัน	174 (4.2)	214 (27.7)	219 (28.4)	116 (15.1)	47 (6.1)	2.54	1.17	แทบ จะไม่ ทำ
24. อื่น ๆ เช่น อ่าน นวนิยาย การ์ตูน โหลดโปรแกรม	0 (0)	0 (0)	0 (0)	7 (0.9)	1 (0.1)	4.13	0.35	บ่อย ๆ
ความถี่กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสื่อดิจิทัลโดยรวม						3.29	0.69	ปาน กลาง

จากตารางที่ 5.17 อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างโดยรวม ทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานสื่อดิจิทัลด้วยความถี่ระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาในรายละเอียดมีดังต่อไปนี้

กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานสื่อดิจิทัลที่ทำบ่อย ๆ ได้แก่

1. เล่นอินเทอร์เน็ตตอนเย็นที่บ้านหลังกลับจากโรงเรียน
2. ดูหนัง ฟังเพลงผ่านโทรศัพท์มือถือ
3. เล่นอินเทอร์เน็ตตอนกลางคืนก่อนนอน
4. ใช้เฟซบุ๊ก หรือไลน์ หรือสไกป์ ส่งงาน การบ้านกับเพื่อน
5. ใช้อินเทอร์เน็ตทำการบ้านในตอนเย็นถึงหัวค่ำ
6. เข้ากรู๊ปของเพื่อนเช็ควางานหรือการบ้าน
7. ใช้โทรศัพท์มือถือหาข้อมูลทำการบ้านที่บ้าน หรือนอกห้องเรียน
8. ใช้โทรศัพท์มือถือหาข้อมูลตามที่ครูมอบหมายในห้องเรียน
9. เล่นเกมส์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานสื่อดิจิทัลที่ทำบ้าง ได้แก่

1. ดาวน์โหลดหนัง ซีรีส์ เพลง เกมส์
2. หลังจากดูโทรทัศน์หัวค่ำแล้วจะเล่นอินเทอร์เน็ต
3. ใช้โทรศัพท์มือถือเล่นอินเทอร์เน็ตตั้งแต่เช้าถึงเที่ยงในวันหยุดเรียน
4. หยิบโทรศัพท์มือถือมาเช็คไลน์ หรือเฟซบุ๊กทันทีหลังตื่นนอนตอนเช้า
5. เล่นเกมด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือแท็บเล็ต
6. ใช้โทรศัพท์มือถือเล่นอินเทอร์เน็ตตั้งแต่เที่ยงถึงเย็นในวันหยุดเรียน
7. อ่านหนังสือ หรืออ่านการ์ตูนออนไลน์
8. ใช้โทรศัพท์มือถือคุยไปกับดูโทรทัศน์
9. เช็คไลน์ หรือเฟซบุ๊กผ่านโทรศัพท์มือถือขณะเดินทางไปโรงเรียน
10. หยิบโทรศัพท์มือถือมาเปิดเพลงฟัง หลังตื่นนอนตอนเช้า
11. แอบใช้โทรศัพท์มือถือในระหว่างเรียน
12. เล่นโทรศัพท์ขณะกินข้าว
13. เปิดเพลงจากโทรศัพท์มือถือขณะอาบน้ำ แต่งตัวตอนเช้า

กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานสื่อดิจิทัลที่แทบจะไม่ทำ ได้แก่ ใช้

โทรศัพท์มือถือคุยกับเพื่อนระหว่างพักกลางวัน

ตารางที่ 5.18

แสดงจำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และระดับความถี่จำแนกตามลักษณะการใช้งานสื่อดิจิทัล

ลักษณะการใช้งานสื่อ ดิจิทัล	ระดับความถี่					ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ
	ไม่เคย ทำเลย	แทบจะ ไม่เคย ทำ	ทำบ้าง ไม่ทำ บ้าง	บ่อย ๆ	เป็นประจำ			
1. ใช้สนทนา ติดต่อสื่อสาร กับเพื่อน ๆ หรือคนอื่น ๆ ผ่าน โปรแกรมสนทนา สื่อ สังคมออนไลน์	9 (1.2)	18 (2.3)	127 (16.5)	331 (42.9)	286 (37.0)	4.12	0.84	บ่อย ๆ
2. ใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ หาข้อมูลประกอบการ เรียน ทำรายงาน การบ้าน งานที่ได้รับ มอบหมายจากครู	6 (0.8)	7 (0.9)	165 (21.4)	350 (45.4)	243 (31.5)	4.06	0.79	บ่อย ๆ
3. ใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง เล่น เกมส์ ติดตามดาราที่ ชื่นชอบ	8 (1.0)	38 (4.9)	158 (20.5)	316 (41.0)	250 (32.5)	3.99	0.90	บ่อย ๆ
4. ใช้สร้างกลุ่ม บนไลน์ เฟซบุ๊ก เพจ เพื่อติดต่อ พูดคุย แสดงความคิดเห็นกับ เพื่อน ๆ ในกลุ่ม เดียวกันอย่างอิสระ	36 (4.7)	62 (8.0)	181 (23.5)	271 (35.1)	221 (28.7)	3.75	1.09	บ่อย ๆ
5. ใช้ติดตามข่าวสาร ความเคลื่อนไหวของ สังคม เหตุการณ์ ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น	21 (2.7)	84 (10.9)	266 (34.5)	273 (35.5)	126 (16.4)	3.52	0.98	บ่อย ๆ

ตารางที่ 5.18 (ต่อ)

ลักษณะการใช้งานสื่อ ดิจิทัล	ระดับความถี่					ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ
	ไม่เคย ทำเลย	แทบจะ ไม่เคย ทำ	ทำบ้าง ไม่ทำ บ้าง	บ่อย ๆ	เป็นประจำ			
6. ใช้โพสต์รูปภาพ เรื่องราว หรือเข้ากลุ่ม สนทนา หรือสมัคร สมาชิกเว็บไซต์ หรือ ติดตามเพจต่าง ๆ เพื่อ แสดงความเป็นตัวตน ของตนเอง	43 (5.6)	125 (16.2)	218 (28.3)	208 (27.0)	177 (23.0)	3.46	1.17	บ่อย ๆ
7. ใช้สั่งซื้อสินค้า หรือ หาข้อมูล หรือ ตรวจสอบสินค้าที่ ต้องการ เพื่อ ประกอบการตัดสินใจ ซื้อ	163 (21.1)	153 (19.8)	233 (30.2)	150 (19.5)	72 (9.3)	2.76	1.24	ทำ บ้าง
ความถี่ลักษณะการใช้งานโดยรวม						3.67	0.71	บ่อย ๆ

จากตารางที่ 4.18 อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีลักษณะการใช้งานสื่อดิจิทัลโดยรวม ด้วยความถี่ในระดับทำบ่อย ๆ ได้แก่

1. สนทนา ติดต่อสื่อสาร กับเพื่อน ๆ หรือคนอื่น ๆ ผ่านโปรแกรมสนทนา สื่อสังคมออนไลน์
2. เป็นแหล่งเรียนรู้ หาข้อมูลประกอบการเรียน ทำรายงาน การบ้าน งานที่ได้รับมอบหมายจากครู
3. เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกมส์ ติดตามดาราที่ชื่นชอบ
4. สร้างกลุ่มบนไลน์ เฟซบุ๊ก เพจ เพื่อติดต่อ พูดคุย แสดงความคิดเห็นกับเพื่อน ๆ ในกลุ่มเดียวกันอย่างอิสระ
5. ติดตามข่าวสาร ความเคลื่อนไหวของสังคม เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น

6. ใช้โพสต์รูปภาพ เรื่องราว หรือเข้ากลุ่มสนทนา หรือสมัครสมาชิกเว็บไซต์ หรือติดตามเพจต่าง ๆ เพื่อแสดงความเป็นตัวตนของตนเองสำหรับ**ลักษณะการใช้งานสื่อดิจิทัลที่ทำงาน** ได้แก่ ส่งข้อความ หรือหาข้อมูล หรือตรวจสอบสินค้าที่ต้องการ เพื่อประกอบการตัดสินใจซื้อ

ตารางที่ 5.19

แสดงจำนวนและร้อยละของโปรแกรมสนทนาที่ใช้

โปรแกรมสนทนาที่ใช้	จำนวน	ร้อยละ
เฟซบุ๊ก เมสเซนเจอร์ (Facebook Messenger)	721	93.4
ไลน์ (LINE)	682	88.3
ทวิตเตอร์ (Twitter)	251	32.5
สไกป์ (Skype)	216	28.0
บีทอล์ค (Beetalk)	126	16.3
กาเกาทอล์ค (Kakaotalk)	96	12.4
วีแชท (WeChat)	87	11.3
แทงโก้ (Tango)	83	10.8
วอทแอปป์ (Whatapp)	78	10.1
ฟายมายเฟรนด์ (Find My Friends)	10	1.3
การ์รีน่า ทอล์ค (Garena Talk)	16	2.1
ไวเบอ์ (Viber)	14	1.8
คิวคิว (QQ)	14	1.8
พินเทอร์เรสต์ (Pinterest)	8	1.0
ทอล์กทอล์ค (Talk Talk)	7	0.9
ฮุสเฮียร์ (WhosHere)	4	0.5
ไวโบ (Weibo)	4	0.5
แบล็คเบอร์รี่ (BlackBerry)	3	4.0

ตารางที่ 5.19 (ต่อ)

โปรแกรมสนทนาที่ใช้	จำนวน	ร้อยละ
กิก (Kik)	2	0.3
เสกาท (Shout)	2	0.3
สแนปแชต (Snapchat)	1	0.1
อาซาร์ (Azar)	1	0.1
บีทวีน (Between)	1	0.1
เฟซไทม์ (Facetime)	1	0.1

n = 772

จากตารางที่ 5.19 อธิบายได้ว่า โปรแกรมสนทนาที่กลุ่มตัวอย่างใช้มากที่สุด คือ เฟซบุ๊ก เมสเซนเจอร์ (Facebook Messenger) คิดเป็นร้อยละ 93.4 รองลงมาคือ ไลน์ (LINE) คิดเป็นร้อยละ 88.3 ทวิตเตอร์ (Twitter) คิดเป็นร้อยละ 32.5 สไกป์ (Skype) คิดเป็นร้อยละ 28.0 และบีทอล์ค (Beetalk) คิดเป็นร้อยละ 16.3

ตอนที่ 3 ความเสี่ยงในการใช้สื่อดิจิทัล

ตารางที่ 5.20

แสดงจำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และระดับความเสี่ยงในการใช้งานสื่อดิจิทัล ด้านที่ 1 จากการพบ
เจอป๊อปอัพ (Pop up)

ความเสี่ยงจากการพบ เจอป๊อปอัพ (Pop up)	ระดับความถี่ที่เสี่ยง					ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ
	กดปิด ทันที	ลังเลว่า จะปิด หรือกด ไปดู	ปล่อย ไว้อย่าง นั้น	กดไปดู เป็น บางครั้ง	กดไปดู ทุกครั้ง			
1. เมื่อพบเจอป๊อป อัพ คลิป ภาพ เว็บโป๊	440 (57.1)	37 (4.8)	198 (25.7)	75 (9.7)	20 (2.6)	1.96	1.20	ลังเล
2. เมื่อพบเจอป๊อป อัพโฆษณาเสริม ความงาม	419 (54.3)	27 (3.5)	214 (27.8)	87 (11.3)	24 (3.1)	2.05	1.24	ลังเล
3. เมื่อพบเจอโพสต์ แนะนำชวนเล่นการ พนันในเฟซบุ๊ก	370 (48.0)	21 (2.7)	348 (45.1)	21 (2.7)	11 (1.4)	2.07	1.08	ลังเล
4. เมื่อพบเจอแบน เนอร์เกมสล็อตออนไลน์	360 (46.8)	57 (7.4)	208 (27.0)	105 (13.7)	39 (5.1)	2.23	1.30	ลังเล
5. เมื่อพบเจอโพสต์ แนะนำเรื่องเกมส์ชิง โชคในเฟซบุ๊ก	316 (41.0)	40 (5.2)	346 (44.9)	57 (7.4)	12 (1.6)	2.23	1.11	ลังเล
6. เมื่อพบเจอโพสต์ ข้อความชวนให้ ทำงานในเฟซบุ๊ก	331 (42.9)	30 (3.9)	318 (41.2)	77 (10.0)	15 (1.9)	2.24	1.66	ลังเล
7. เมื่อพบเจอโพสต์ แนะนำเรื่องดูดวง ในเฟซบุ๊ก	281 (36.6)	50 (6.5)	265 (34.5)	141 (18.4)	31 (4.0)	2.47	1.26	ลังเล

ตารางที่ 5.20 (ต่อ)

ความเสี่ยงจากการพบ เจอป๊อปอัพ (Pop up)	ระดับความถี่เสี่ยง					ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ
	กดปิด ทันที	ลังเลว่า จะปิด หรือกด ไปดู	ปล่อย ไว้อย่าง นั้น	กดไปดู เป็น บางครั้ง	กดไปดู ทุกครั้ง			
8. เมื่อพบเจอโพสต์ ข่าวในเฟซบุ๊ก	331 (42.9)	30 (3.9)	318 (41.2)	77 (10.0)	15 (1.9)	3.61	1.18	กดดู บาง ครั้ง
ความเสี่ยงจากป๊อปอัพโดยรวม						2.36	0.77	ลังเล

จากตารางที่ 5.20 อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างโดยรวมลังเลที่จะปิดหรือกดป๊อปอัพดูเนื้อหาที่อาจจะเป็นอันตราย เช่น เพศ ผลิตภัณฑ์ความงาม เกมส์ออนไลน์ การพนัน การชักชวนให้ทำงาน มีเพียงป๊อปอัพเนื้อหาเกี่ยวกับข่าวที่มีความเสี่ยงที่จะกดไปดูมากกว่าเนื้อหาอื่น ๆ

ตารางที่ 5.21

แสดงจำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และระดับความเสี่ยงในการใช้งานสื่อดิจิทัล ด้านที่ 2 จากการท่อง
อินเทอร์เน็ตโดยลำพัง

การท่องอินเทอร์เน็ต โดยลำพัง	ระดับความถี่เสี่ยง					ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ
	ไม่เคย ทำเลย	แทบจะ ไม่เคย ทำ	ทำบ้าง ไม่ทำ บ้าง	บ่อย ๆ	เป็น ประจำ			
1. สมัครสมาชิก เว็บไซต์ลามกอนาจาร	681 (88.2)	38 (4.9)	23 (3.0)	19 (2.5)	11 (1.4)	1.24	0.74	ไม่เคย ทำ
2. โฟสต์คลิปที่รุนแรง เลือดสาด	645 (83.5)	54 (7.0)	42 (5.4)	22 (2.8)	9 (1.2)	1.31	0.79	ไม่เคย ทำ
3. เล่นเกมส์การพนัน	625 (81.2)	62 (8.1)	46 (6.0)	22 (2.9)	15 (1.9)	1.36	0.87	ไม่เคย ทำ
4. โฟสต์ภาพที่รุนแรง เลือดสาด	614 (79.5)	71 (9.2)	55 (7.1)	25 (3.2)	7 (3.2)	1.37	0.82	ไม่เคย ทำ
5. สมัครสมาชิก เว็บไซต์หรือแฟนเพจ ความเชื่อแปลก ๆ	596 (77.3)	96 (12.5)	47 (6.1)	15 (1.9)	17 (2.2)	1.39	0.86	ไม่เคย ทำ
6. โฟสต์ขายสินค้า	539 (76.8)	79 (10.2)	42 (5.4)	40 (5.2)	18 (2.3)	1.46	0.97	ไม่เคย ทำ
7. เสิร์ชหาเว็บไซต์โป๊	576 (74.8)	89 (11.6)	51 (6.6)	39 (5.1)	15 (1.9)	1.48	0.96	ไม่เคย ทำ
8. สมัครสมาชิก เว็บไซต์เกมรุนแรง	584 (75.7)	66 (8.6)	61 (7.9)	30 (3.9)	30 (7.9)	1.52	1.05	ไม่เคย ทำ
9. ดูภาพโป๊ เร็ทเอ็กซ์	548 (71.1)	108 (14.0)	60 (7.8)	30 (3.9)	25 (3.2)	1.54	1.01	ไม่เคย ทำ
10. ดูคลิป เร็ทเอ็กซ์	534 (69.3)	116 (15.0)	52 (6.7)	37 (4.8)	32 (4.2)	1.60	1.07	ไม่เคย ทำ
11. เสิร์ชหาผลิตภัณฑ์ เสริมความงาม หรือ อาหารเสริม หรือลด ความอ้วน	524 (68.1)	108 (14.0)	76 (9.9)	36 (4.7)	26 (3.4)	1.61	1.05	ไม่เคย ทำ

ตารางที่ 5.21 (ต่อ)

การท่องอินเทอร์เน็ต โดยล่ำพ้ง	ระดับความถี่เสี่ยง					ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ
	ไม่เคย ทำเลย	แทบจะ ไม่เคย ทำ	ทำบ้าง ไม่ทำ บ้าง	บ่อย ๆ	เป็น ประจำ			
12. สม่ครสมาชิก เว็บไซต์ หรือฟอลโลว์ ไอจีที่ขายสินค้าเสริม ความงาม หรือ อาหารเสริม หรือลด ความอ้วน	524 (68.0)	105 (13.6)	83 (10.8)	30 (3.9)	29 (3.8)	1.62	1.06	ไม่เคย ทำ
13. อ่านนินยารเร็ว เอ็กซ์	509 (66.2)	122 (15.9)	78 (10.1)	33 (4.3)	27 (3.5)	1.63	1.05	ไม่เคย ทำ
14. เล่นเกมส่แล้วด่ำ ทอคนในเกม ออนไลน์	508 (65.8)	100 (13.0)	83 (10.8)	40 (5.2)	41 (5.3)	1.71	1.17	ไม่เคย ทำ
15. สนทนากับคน แปลกหน้าทีเจอกัน บนอินเทอร์เน็ต	398 (51.7)	209 (27.1)	104 (13.5)	41 (5.3)	18 (2.3)	1.79	1.01	ไม่เคย ทำ
16. โพสต์ข้อความที ไม่ควรพูดเมืออยู่ต่อ หน้าพ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือ อาจารย์	423 (54.8)	166 (21.5)	116 (15.0)	43 (5.6)	24 (3.1)	1.81	1.07	แทบ ไม่เคย
17. จับกลุ่มคุยกันน เรื่องเพศ	399 (51.8)	166 (21.6)	111 (14.4)	65 (8.4)	29 (3.8)	1.91	1.15	แทบ ไม่เคย
18. โพสต์ด่ำคนทีไม่ ถูกกัน	376 (48.8)	169 (21.9)	128 (16.6)	64 (8.3)	33 (4.3)	1.97	1.17	แทบ ไม่เคย
19. ดววนโหลดเพลง หน่ง ทีเว็บไซต์หรือ บุคคลส่งมาให้	343 (44.6)	206 (26.8)	125 (16.3)	69 (9.9)	26 (3.4)	2.00	1.12	แทบ ไม่เคย
20. ส่งซื้อสินค้า	367 (47.6)	161 (20.9)	130 (16.9)	87 (11.3)	26 (3.4)	2.02	1.18	แทบ ไม่เคย

ตารางที่ 5.21 (ต่อ)

การท่งอินเทอร์เนต โดยล่ำฟ่ง	ระดับความถี่เสี่ยง					ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ
	ไม่เคย ทำเลย	แทบจะ ไม่เคย ทำ	ทำบ้าง ไม่ทำ บ้าง	บ่อย ๆ	เป็น ประจำ			
21. คุยด้วยถ้อยคำที่ ไม่ควรพูดเมื่ออยู่ต่อ หน้าพ่อแม่ / ผู้ปกครอง หรือ อาจารย์	337 (43.8)	199 (25.9)	143 (18.6)	62 (8.1)	28 (3.6)	2.02	1.12	แทบ ไม่เคย
22. นินทาอาจารย์	307 (39.9)	243 (31.6)	132 (17.2)	62 (8.1)	25 (3.3)	2.03	1.08	แทบ ไม่เคย
23. เล่นเกมส์โหด ๆ เถื่อน ๆ ต่อสู้ ยิงกัน ชกต่อย ทบทำลาย สิ่งของ	382 (49.6)	129 (16.8)	115 (14.9)	73 (9.5)	71 (9.2)	2.12	1.35	แทบ ไม่เคย
24. เล่นเกมส์ ออนไลน์	351 (46.0)	144 (18.9)	112 (14.7)	102 (13.4)	54 (7.1)	2.17	1.32	แทบ ไม่เคย
25. นินทาเพื่อน	197 (25.6)	237 (30.7)	199 (25.8)	98 (12.7)	40 (5.2)	2.41	1.14	แทบ ไม่เคย
26. จับกลุ่มคุยกันใน เรื่องความรัก	157 (20.4)	191 (24.8)	200 (26.0)	148 (19.2)	73 (9.5)	2.73	1.25	ทำ บ้าง
27. โพสต์ข้อความ ระบายความรู้สึกใน ใจ	167 (21.7)	132 (17.1)	213 (27.6)	158 (20.5)	101 (13.1)	2.86	1.32	ทำ บ้าง
ความเสี่ยงจากการท่งอินเทอร์เนตตามล่ำฟ่งโดยรวม						1.79	0.64	ไม่เคย ทำ

จากตารางที่ 5.21 อธิบายได้ว่า โดยรวมเมื่อใช้อินเทอร์เนตตามล่ำฟ่ง กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ระบุว่า ไม่เคยเข้าสู่เนื้อหาด้านเพศ เกม ความรุนแรง ผลิตภณท์ความงาม และพูดคุยกับ

คนแปลกหน้า อย่างไรก็ตามมีกลุ่มตัวอย่างจำนวนไม่เกินร้อยละ 10 ที่ระบุว่าทำบ่อย ๆ จนถึงทำเป็นประจำ

นอกจากนี้พบว่า กลุ่มตัวอย่างระบุว่า มีบางกิจกรรมที่แทบจะไม่เคยทำ ได้แก่

- โพสต์ข้อความที่ไม่ควรพูดเมื่ออยู่ต่อหน้าพ่อแม่ ผู้ปกครอง หรืออาจารย์
- จับกลุ่มคุยกันในเรื่องเพศ
- โพสต์ค่าคนที่ไม่ถูกกัน
- ดาวน์โหลดเพลง หนังสือ เว็บไซต์หรือบุคคลส่งมาให้
- สั่งซื้อสินค้า
- คุยด้วยถ้อยคำที่ไม่ควรพูดเมื่ออยู่ต่อหน้าพ่อแม่ / ผู้ปกครอง หรืออาจารย์
- นินทาอาจารย์
- เล่นเกมส์โหด ๆ เกือบ ๆ ต่อสู้ ยิงกัน ชกต่อย ทุบทำลายสิ่งของ
- เล่นหาเกมส์ออนไลน์
- นินทาเพื่อน

และมีกิจกรรมที่กลุ่มตัวอย่างระบุว่า ทำบ้าง ได้แก่

- จับกลุ่มคุยกันในเรื่องความรัก
- โพสต์ข้อความระบายความรู้สึกในใจ

ตารางที่ 5.22

แสดงจำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และระดับความเสี่ยงในการใช้งานสื่อดิจิทัล ด้านที่ 3 จากการพูดคุย
สนทนากับคนแปลกหน้าบนอินเทอร์เน็ต

การสนทนากับคน แปลกหน้าบน อินเทอร์เน็ต	ระดับความถี่ที่เสี่ยง					ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ
	ไม่เคย ทำเลย	แทบจะ ไม่เคย ทำ	ทำบ้าง ไม่ทำ บ้าง	บ่อย ๆ	เป็น ประจำ			
เมื่อพบเจอข้อความ ชักทายชวนคุยจาก คนแปลกหน้า	250 (32.5)	110 (14.3)	197 (25.6)	181 (23.5)	31 (4.0)	2.52	1.27	แทบ ไม่เคย
ความเสี่ยงจากคนแปลกหน้าโดยรวม						2.52	1.27	แทบ ไม่เคย

จากตารางที่ 5.22 อธิบายได้ว่า โดยรวมเมื่อใช้อินเทอร์เน็ตตามลำพัง เมื่อพบเจอ
ข้อความชักทายชวนคุยจากคนแปลกหน้า ร้อยละ 32.5 ของกลุ่มตัวอย่างไม่เคยทำเลย และรองลงมา
จำนวนร้อยละ 25.6 ระบุว่าทำบ้างไม่ทำบ้าง ใกล้เคียงกับจำนวนร้อยละ 23.0 ระบุว่าทำบ่อย ๆ และมี
จำนวนร้อยละ 4.0 ของกลุ่มตัวอย่างระบุว่า ทำเป็นประจำ

ตารางที่ 5.23

แสดงจำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และระดับความเสี่ยงในการใช้งานสื่อดิจิทัล ด้านที่ 4 จากการแนะนำจากเพื่อน

การแนะนำจากเพื่อน	ระดับความถี่ที่เสี่ยง					ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ
	ไม่เคย ทำเลย	แทบจะ ไม่เคย ทำ	ทำบ้าง ไม่ทำ บ้าง	บ่อย ๆ	เป็น ประจำ			
1. ดูภาพโป๊ที่เพื่อนส่ง มาให้	545 (70.6)	118 (15.3)	62 (8.0)	24 (3.1)	23 (3.0)	1.53	0.97	ไม่เคย ทำ
2. ดูคลิปโป๊ที่เพื่อนส่ง มาให้	560 (72.7)	101 (13.1)	63 (8.2)	32 (4.2)	14 (1.8)	1.49	0.93	ไม่เคย ทำ
ความเสี่ยงจากการแนะนำจากเพื่อนโดยรวม						1.50	0.93	ไม่เคย ทำ

จากตารางที่ 5.23 อธิบายได้ว่า โดยรวมความเสี่ยงด้านการแนะนำจากเพื่อน อยู่ในระดับต่ำมาก โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ระบุว่าไม่เคยดูภาพหรือคลิปโป๊ที่เพื่อนส่งมาให้ มีเพียงร้อยละ 3.0 ที่ระบุว่าดูภาพโป๊ และร้อยละ 1.8 ที่ระบุว่าดูคลิปโป๊ที่เพื่อนส่งมาให้เป็นประจำ

ตารางที่ 5.24

แสดงจำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และระดับความเสี่ยงในการใช้งานสื่อดิจิทัล ด้านที่ 5 จากการถูกหลอกล่อจากโปรแกรม

การถูกหลอกล่อจากโปรแกรม	ระดับความถี่ที่เสี่ยง					ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ
	ไม่เคยทำเลย	แทบจะไม่เคยทำ	ทำบ้างไม่ทำบ้าง	บ่อย ๆ	เป็นประจำ			
เมื่อพบเจอการชวนให้โหลดโปรแกรม	409 (53.1)	47 (6.1)	238 (30.9)	70 (9.1)	6 (0.8)	1.98	1.12	แทบไม่เคย
ความเสี่ยงการถูกหลอกล่อจากโปรแกรมโดยรวม						1.98	1.12	แทบไม่เคย

จากตารางที่ 5.24 อธิบายได้ว่า โดยรวมเมื่อใช้อินเทอร์เน็ตตามลำพัง เมื่อพบเจอการชักชวนให้โหลดโปรแกรม กลุ่มตัวอย่างระบุว่าแทบจะไม่เคยทำ มีกลุ่มตัวอย่างจำนวนร้อยละ 30.9 ระบุว่าทำบ้างไม่ทำบ้าง และร้อยละ 9.1 ระบุว่าทำบ่อย ๆ

ตอนที่ 4 การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

การรู้เท่าทันสื่อวิเคราะห์แยกตามประเภทเนื้อหา 3 ประเภท ได้แก่ ผลกระทบด้าน ความงาม เกมส์ และเพศ โดยแต่ละประเภทเนื้อหา ผู้วิจัยวิเคราะห์การรู้เท่าทันสื่อ 4 ด้าน ดังนี้

1. การเข้าถึง (Access) สื่อดิจิทัล
 2. การทำความเข้าใจเนื้อหา (Understanding) สื่อดิจิทัล
 3. การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา (Evaluation) สื่อดิจิทัล
 4. การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา (Response) สื่อดิจิทัล
- การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลจะนำเสนอแยกตามประเภทเนื้อหา ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 4.1 ความสามารถในการเข้าถึงสื่อดิจิทัล

การวิเคราะห์การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในด้านที่ 1 ความสามารถในการเข้าถึงสื่อดิจิทัล ใช้ ตัวแปรร่วมกันทุกประเภทเนื้อหาทั้ง 3 ประเภท ผลการวิเคราะห์ความสามารถในการเข้าถึงสื่อ ดิจิทัล มีดังนี้

ตารางที่ 5.25

แสดงจำนวนและร้อยละ การรู้เท่าทันดิจิทัลด้านที่ 1 การเข้าถึงสื่อดิจิทัล

การเข้าถึงสื่อดิจิทัล	ผู้ตอบถูก	
	จำนวน	ร้อยละ
1. การสามารถเข้าถึงเนื้อหาและข้อมูล		
1.1 อุปกรณ์ที่ใช้เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต	683	88.5
1.2 โปรแกรมที่ใช้ท่องอินเทอร์เน็ต	707	91.6
1.3 วิธีการเข้าถึงเว็บไซต์	569	73.7
2. การควบคุมการใช้งานด้วยตนเอง		
2.1 การค้นหาข้อมูลด้วยเสิร์ชเอนจิน	648	83.9
2.2 การสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์บนสื่อดิจิทัล	643	83.3
2.3 การแสดงความคิดเห็น	580	75.1
2.4 การสร้างเนื้อหาด้วยตนเอง	622	80.6
3. การนำข้อมูลมาใช้งาน	710	92.0

n = 772

จากตารางที่ 5.25 อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการเข้าถึงสื่อดิจิทัลได้ โดยสามารถนำข้อมูลมาใช้งาน และใช้โปรแกรมท่องอินเทอร์เน็ต ได้มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 92.0 และ ร้อยละ 91.6 ตามลำดับ อย่างไรก็ตามมีเพียงความสามารถในการรู้วิธีการเข้าถึงเว็บไซต์และการแสดงความคิดเห็นที่มีจำนวนน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 73.7 และ ร้อยละ 75.1 ตามลำดับ

ตารางที่ 5.26

แสดงคะแนนเฉลี่ยด้านการเข้าถึงสื่อดิจิทัล

คะแนน	จำนวน	ร้อยละ	$\bar{x}$	S.D	ระดับ
0 คะแนน	9	1.2	6.68	1.75	สูงมาก
1 คะแนน	9	1.2			
2 คะแนน	16	2.1			
3 คะแนน	19	2.5			
4 คะแนน	33	4.3			
5 คะแนน	58	7.5			
6 คะแนน	104	13.5			
7 คะแนน	178	23.1			
8 คะแนน	346	44.8			

n = 772

จากตารางที่ 5.26 อธิบายได้ว่ากลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการเข้าถึงสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับสูงมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 6.68

หมายเหตุ : เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 5 ระดับ

ค่าเฉลี่ย	0.00 – 1.60	หมายถึง ต่ำมาก
ค่าเฉลี่ย	1.61 – 3.20	หมายถึง ต่ำ
ค่าเฉลี่ย	3.21 – 4.80	หมายถึง ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	4.81- 6.40	หมายถึง สูง
ค่าเฉลี่ย	6.41- 8.00	หมายถึง สูงมาก

ตอนที่ 4.2 การรู้เท่าทันเนื้อหาด้านโฆษณาเกินจริง

การวิเคราะห์การรู้เท่าทันเนื้อหาด้านโฆษณาเกินจริงนำเสนอการรู้เท่าทันสื่อในแต่ละด้าน ระดับการรู้เท่าทัน 3 ด้าน มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 5.27

แสดงจำนวนและร้อยละ การรู้เท่าทันเนื้อหาด้านโฆษณาเกินจริงด้านที่ 2 การทำความเข้าใจเนื้อหา (Understanding)

การทำความเข้าใจเนื้อหา	ผู้ตอบถูก	
	จำนวน	ร้อยละ
1. ความเข้าใจและวิพากษ์เนื้อหา		
1.1 คุณภาพ	687	89.0
1.2 ความถูกต้อง	673	87.2
1.3 ความน่าเชื่อถือ	684	88.6
2. ความเข้าใจตามเนื้อหาโดยตรง และโดยนัย		
2.1 ความเข้าใจตามเนื้อหา	671	86.9
2.2 การระบุความหมายโดยนัย	519	67.2
2.3 การระบุวัตถุประสงค์เชิงการค้าของเจ้าของเนื้อหา	713	92.4
3. การรู้ว่าเนื้อหาสามารถส่งถึงกลุ่มเป้าหมายตรงกลุ่มตามที่คุณต้องการ	656	85.0

n = 772

จากตารางที่ 5.27 อธิบายได้ว่าในเนื้อหาโฆษณาเกินจริง กลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการเข้าใจว่ามีความหมายโดยนัยเชิงการค้ามากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 92.4 รองลงมาคือ ความเข้าใจและวิพากษ์เนื้อหาด้านคุณภาพ ความน่าเชื่อถือและความถูกต้อง

ตารางที่ 5.28

แสดงคะแนนเฉลี่ยด้านที่ 2 การทำความเข้าใจเนื้อหา (Understanding) เนื้อหาโฆษณาเกินจริง

คะแนน	จำนวน	ร้อยละ	$\bar{X}$	S.D	ระดับ
0 คะแนน	0	0	5.97	1.25	สูงมาก
1 คะแนน	0	0			
2 คะแนน	26	3.4			
3 คะแนน	17	2.2			
4 คะแนน	49	6.3			
5 คะแนน	112	14.5			
6 คะแนน	230	29.8			
7 คะแนน	338	43.8			

n = 772

จากตารางที่ 5.28 อธิบายได้ว่ากลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหาโฆษณาเกินจริง อยู่ในระดับสูงมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 5.97

หมายเหตุ : เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 5 ระดับ

ค่าเฉลี่ย	0.00 – 1.40	หมายถึง ต่ำมาก
ค่าเฉลี่ย	1.41 – 2.80	หมายถึง ต่ำ
ค่าเฉลี่ย	2.81 – 4.20	หมายถึง ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	4.21- 5.60	หมายถึง สูง
ค่าเฉลี่ย	5.61- 7.00	หมายถึง สูงมาก

ตารางที่ 5.29

แสดงจำนวนและร้อยละ การรู้เท่าทันเนื้อหาโฆษณาเกินจริงด้านที่ 3 การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา (Evaluation)

การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา	ผู้ตอบถูก	
	จำนวน	ร้อยละ
1.การประเมินคุณค่า	651	84.3
2. การประเมินความเสี่ยงต่ออันตราย	665	86.1
3. การประเมินความรับผิดชอบและจริยธรรม	686	88.9
4. การจัดการกับเนื้อหาในด้านการนำมาใช้เป็นประสบการณ์	690	89.4

n = 772

จากตารางที่ 5.29 อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาในทุกด้านคุณค่า ความเสี่ยงอันตราย จริยธรรม และการนำมาใช้เป็นประสบการณ์ มีจำนวนมากใกล้เคียงกัน

ตารางที่ 5.30

แสดงคะแนนเฉลี่ยด้านที่ 3 การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา (Evaluation)โฆษณาเกินจริง

คะแนน	จำนวน	ร้อยละ	$\bar{X}$	S.D	ระดับ
0 คะแนน	4	0.5	3.48	0.86	สูงมาก
1 คะแนน	20	2.6			
2 คะแนน	108	14.0			
3 คะแนน	104	13.5			
4 คะแนน	536	69.4			

n = 772

จากตารางที่ 5.30 อธิบายได้ว่ากลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการประเมินเนื้อหาโฆษณาเกินจริง อยู่ในระดับสูงมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 3.48

หมายเหตุ : เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 5 ระดับ

ค่าเฉลี่ย	0.00 – 0.80	หมายถึง ต่ำมาก
ค่าเฉลี่ย	0.81 – 1.60	หมายถึง ต่ำ
ค่าเฉลี่ย	1.61 – 2.40	หมายถึง ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	2.41- 3.20	หมายถึง สูง
ค่าเฉลี่ย	3.21- 4.00	หมายถึง สูงมาก

ตารางที่ 5.31

แสดงจำนวนและร้อยละ การรู้เท่าทันเนื้อหาโฆษณาเกินจริงด้านที่ 4 การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา (Response)

การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัย	ผู้ตอบถูก	
	จำนวน	ร้อยละ
1.การไม่หลงรับรู้ เชื่อคิดตามที่สื่อกำหนด	495	64.1
2.พฤติกรรมที่ไม่เป็นไปตามที่สื่อกำหนด	568	73.6

n = 772

จากตารางที่ 5.31 อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมไม่เป็นไปตามที่สื่อกำหนดมากกว่า การไม่หลงเชื่อตามที่สื่อกำหนด

ตารางที่ 5.32

แสดงคะแนนเฉลี่ย ด้านที่ 4 การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา (Response)

คะแนน	จำนวน	ร้อยละ	X	S.D	ระดับ
0 คะแนน	107	13.9	1.38	0.72	สูง
1 คะแนน	267	34.6			
2 คะแนน	398	51.6			

n = 772

จากตารางที่ 5.32 อธิบายได้ว่ากลุ่มตัวอย่างมีความสามารถด้านการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาโฆษณาเกินจริงในระดับสูง โดยมีค่าเฉลี่ย 1.38

หมายเหตุ : เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 5 ระดับ

ค่าเฉลี่ย	0.00 - 0.40	หมายถึง ต่ำมาก
ค่าเฉลี่ย	0.41 - 0.80	หมายถึง ต่ำ
ค่าเฉลี่ย	0.81 - 1.20	หมายถึง ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.21 - 1.60	หมายถึง สูง
ค่าเฉลี่ย	1.61 - 2.00	หมายถึง สูงมาก

ตารางที่ 5.33

แสดงค่าเฉลี่ยระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหาโฆษณาเกินจริงรวม 4 ด้าน

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ในเนื้อหาโฆษณาเกินจริง	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. การเข้าถึงสื่อดิจิทัล	6.68	1.75	สูงมาก
2. การความเข้าใจเนื้อหา	5.97	1.25	สูงมาก
3. การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา	3.48	0.86	สูงมาก
4. การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา	1.38	0.72	สูง
รวม 4 ด้าน	17.51	3.30	สูงมาก

n = 772

จากตารางที่ 5.33 อธิบายได้ว่ากลุ่มตัวอย่างมีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหาโฆษณาเกินจริง โดยรวม 4 ด้าน อยู่ในระดับสูงมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 17.51 ทั้งนี้มีเพียงด้านการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาที่อยู่ในระดับสูง

หมายเหตุ : เกณฑ์ค่าเฉลี่ยโดยรวมเนื้อหา 4 ด้าน 5 ระดับ

ค่าเฉลี่ย	0.00 – 4.20	หมายถึง ต่ำมาก
ค่าเฉลี่ย	4.21 – 8.40	หมายถึง ต่ำ
ค่าเฉลี่ย	8.41 – 12.60	หมายถึง ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	12.61 – 16.80	หมายถึง สูง
ค่าเฉลี่ย	16.81 - 21.00	หมายถึง สูงมาก

ตารางที่ 5.34

แสดงค่าเฉลี่ยระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ในเนื้อหาโฆษณาเกินจริงรวม 4 ด้าน จำแนกตามระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ในเนื้อหาด้านโฆษณา เกินจริง	มัธยมศึกษาตอนต้น (ม. 1 – ม. 3)			มัธยมศึกษาตอนปลาย (ม. 4 – ม. 6)			t-test	Sig
	X	S.D	ระดับ	X	S.D	ระดับ		
1. การเข้าถึงสื่อดิจิทัล	6.54	1.78	สูงมาก	6.84	1.70	สูงมาก	-2.319	.021*
2. การความเข้าใจ เนื้อหา	5.78	1.38	สูงมาก	6.16	1.08	สูงมาก	-4.186	.000*
3. การวิเคราะห์และ ประเมินเนื้อหา	3.41	0.90	สูงมาก	3.57	0.82	สูงมาก	-2.622	.009*
4. การมีปฏิสัมพันธ์ อย่างปลอดภัยต่อ เนื้อหา	1.38	0.70	สูง	1.37	0.73	สูง	.111	.911
รวม 4 ด้าน	17.11	3.44	สูงมาก	17.93	3.10	สูงมาก	-3.509	.000*

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตารางที่ 5.34 อธิบายได้ว่า นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย มีการรู้เท่าทันเนื้อหาโฆษณาเกินจริงในสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับสูงมาก มีเพียงด้านการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาเพียงด้านเดียวที่อยู่ในระดับสูง

เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบระหว่างนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นกับตอนปลาย พบว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น เกือบทุกด้าน ยกเว้นด้านการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาเท่านั้นที่คะแนนเฉลี่ยไม่แตกต่างกัน

สามารถสรุปได้ว่า นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลายมีความสามารถในการเข้าถึง ทำความเข้าใจ วิเคราะห์และประเมินเนื้อหาด้านผลิตภัณฑ์ความงามในสื่อดิจิทัลสูงมาก และไม่หลงเชื่อและไม่สั่งซื้ออยู่ในสูง โดยที่นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายมีความสามารถในการเข้าถึง ทำความเข้าใจ วิเคราะห์และประเมินเนื้อหาโฆษณาเกินจริงในสื่อดิจิทัลสูงกว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นเล็กน้อย

ตอนที่ 4.3 การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหาด้านเกมส์

การวิเคราะห์การรู้เท่าทันเนื้อหาด้านเกมส์ นำเสนอการรู้เท่าทันสื่อในแต่ละด้าน ระดับการรู้เท่าทัน 3 ด้าน มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 5.35

แสดงจำนวนและร้อยละ การรู้เท่าทันเนื้อหาเนื้อหาด้านเกมส์ด้านที่ 2 การทำความเข้าใจเนื้อหา (Understanding)

การทำความเข้าใจเนื้อหา	ผู้ตอบถูก	
	จำนวน	ร้อยละ
1. ความเข้าใจและวิพากษ์เนื้อหา		
1.1 คุณภาพ	684	88.6
1.2 ความถูกต้อง	338	43.8
1.3 ความน่าเชื่อถือ	495	64.1
2. ความเข้าใจตามเนื้อหาโดยตรง และโดยนัย		
2.1 ความเข้าใจตามเนื้อหา	736	95.3
2.2 การระบุความหมายโดยนัย	590	76.4
2.3 การระบุวัตถุประสงค์เชิงการค้าของเจ้าของเนื้อหา	445	57.6
3. การรู้ว่าเนื้อหาสามารถส่งถึงกลุ่มเป้าหมายตรงกลุ่มตามที่ต้องการ	720	93.3

n = 772

จากตารางที่ 5.35 อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหาโดยมีความเข้าใจตามเนื้อหาได้มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 95.3 รองลงมาในจำนวนใกล้เคียงกันคือ การรู้ว่าเนื้อหาสามารถส่งตรงถึงกลุ่มเป้าหมายได้และความเข้าใจและวิพากษ์เนื้อหาด้านคุณภาพ

ตารางที่ 5.36

แสดงคะแนนเฉลี่ยด้านที่ 2 การทำความเข้าใจเนื้อหา (Understanding) เนื้อหาด้านเกมส์

คะแนน	จำนวน	ร้อยละ	X	S.D	ระดับ
0 คะแนน	1	0.1	5.19	1.12	สูง
1 คะแนน	1	0.1			
2 คะแนน	15	1.9			
3 คะแนน	38	4.9			
4 คะแนน	120	15.5			
5 คะแนน	275	35.6			
6 คะแนน	246	31.9			
7 คะแนน	76	9.8			

n = 772

จากตารางที่ 5.36 อธิบายได้ว่ากลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการทำความเข้าใจ
เนื้อหาด้านเกมส์ อยู่ในระดับสูง โดยมีค่าเฉลี่ย 5.19

หมายเหตุ : เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 5 ระดับ

ค่าเฉลี่ย	0.00 – 1.40	หมายถึง ต่ำมาก
ค่าเฉลี่ย	1.41 – 2.80	หมายถึง ต่ำ
ค่าเฉลี่ย	2.81 – 4.20	หมายถึง ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	4.21- 5.60	หมายถึง สูง
ค่าเฉลี่ย	5.61- 7.00	หมายถึง สูงมาก

ตารางที่ 5.37

แสดงจำนวนและร้อยละ การรู้เท่าทันเนื้อหาเนื้อหาด้านเกมส์ด้านที่ 3 การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา (Evaluation)

การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา	ผู้ตอบถูก	
	จำนวน	ร้อยละ
1.การประเมินคุณค่า	377	48.8
2. การประเมินความเสี่ยงต่ออันตราย	606	78.5
3. การประเมินความรับผิดชอบและจริยธรรม	501	64.9
4. การจัดการกับเนื้อหาในด้านการนำมาใช้เป็นประสบการณ์	342	44.3

n = 772

จากตารางที่ 5.37 อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาในทุกด้านคุณค่า ความเสี่ยงอันตราย จริยธรรม และการนำมาใช้เป็นประสบการณ์ มีจำนวนมากใกล้เคียงกัน

ตารางที่ 5.38

แสดงคะแนนเฉลี่ยด้านที่ 3 การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา (Evaluation)

คะแนน	จำนวน	ร้อยละ	$\bar{x}$	S.D	ระดับ
0 คะแนน	60	7.8	2.36	1.19	ปานกลาง
1 คะแนน	120	15.5			
2 คะแนน	235	30.4			
3 คะแนน	192	24.9			
4 คะแนน	165	21.4			

n = 772

จากตารางที่ 5.38 อธิบายได้ว่ากลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการประเมินเนื้อหาด้านเกมส์ อยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ย 2.36

หมายเหตุ : เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 5 ระดับ

ค่าเฉลี่ย	0.00 – 0.80	หมายถึง ต่ำมาก
ค่าเฉลี่ย	0.81 – 1.60	หมายถึง ต่ำ
ค่าเฉลี่ย	1.61 – 2.40	หมายถึง ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	2.41- 3.20	หมายถึง สูง
ค่าเฉลี่ย	3.21- 4.00	หมายถึง สูงมาก

ตารางที่ 5.39

แสดงจำนวนและร้อยละ การรู้เท่าทันเนื้อหาเนื้อหาด้านเกมส์ด้านที่ 4 การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา (Response)

การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัย	ผู้ตอบถูก	
	จำนวน	ร้อยละ
1.การไม่หลงรับรู้ เชื่อคิดตามที่สื่อกำหนด	378	49.0
2.พฤติกรรมที่ไม่เป็นไปตามที่สื่อกำหนด	326	42.2

n = 772

จากตารางที่ 5.39 อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมไม่เป็นไปตามที่สื่อกำหนดมากกว่า การไม่หลงเชื่อตามที่สื่อกำหนด

ตารางที่ 5.40

แสดงคะแนนเฉลี่ยด้านที่ 4 การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา (Response)

คะแนน	จำนวน	ร้อยละ	$\bar{X}$	S.D	ระดับ
0 คะแนน	296	38.3	0.91	0.81	ปานกลาง
1 คะแนน	248	32.1			
2 คะแนน	228	29.5			

n = 772

จากตารางที่ 5.40 อธิบายได้ว่ากลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาด้านเกมส์ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ย 0.91

หมายเหตุ : เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 5 ระดับ

ค่าเฉลี่ย	0.00 - 0.40	หมายถึง ต่ำมาก
ค่าเฉลี่ย	0.41 - 0.80	หมายถึง ต่ำ
ค่าเฉลี่ย	0.81 - 1.20	หมายถึง ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.21 - 1.60	หมายถึง สูง
ค่าเฉลี่ย	1.61 - 2.00	หมายถึง สูงมาก

ตารางที่ 5.41

แสดงค่าเฉลี่ยระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ในเนื้อหาด้านเกมส์ รวม 4 ด้าน

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ในเนื้อหาด้านเกมส์	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. การเข้าถึงสื่อดิจิทัล	6.68	1.75	สูงมาก
2. การความเข้าใจเนื้อหา	5.19	1.12	สูง
3. การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา	2.36	1.19	ปานกลาง
4. การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา	0.91	0.81	ปานกลาง
รวม 4 ด้าน	15.15	3.11	สูง

n = 772

จากตารางที่ 5.41 อธิบายได้ว่ากลุ่มตัวอย่างมีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหาด้านเกมส์ โดยรวม 4 ด้าน อยู่ในระดับสูง โดยมีค่าเฉลี่ย 15.15 เมื่อพิจารณาในแต่ละด้านพบว่า ด้านการเข้าถึงสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับสูงมาก และด้านการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา และการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาอยู่ในระดับปานกลาง

หมายเหตุ : เกณฑ์ค่าเฉลี่ยโดยรวมเนื้อหา 4 ด้าน 5 ระดับ

ค่าเฉลี่ย	0.00 – 4.20	หมายถึง ต่ำมาก
ค่าเฉลี่ย	4.21 – 8.40	หมายถึง ต่ำ
ค่าเฉลี่ย	8.41 – 12.60	หมายถึง ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	12.61 – 16.80	หมายถึง สูง
ค่าเฉลี่ย	16.81 - 21.00	หมายถึง สูงมาก

ตารางที่ 5.42

แสดงค่าเฉลี่ยระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ในเนื้อหาด้านเกมสรวม 4 ด้าน จำแนกตามระดับ
มัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ในเนื้อหาด้านเกมสรวม	มัธยมศึกษาตอนต้น (ม. 1 – ม. 3)			มัธยมศึกษาตอนปลาย (ม. 4 – ม. 6)			t-test	Sig
	X	S.D	ระดับ	X	S.D	ระดับ		
1. การเข้าถึงสื่อดิจิทัล	6.54	1.78	สูงมาก	6.84	1.70	สูงมาก	-2.319	.021*
2. การความเข้าใจ เนื้อหา	5.05	1.10	สูง	5.34	1.13	สูง	-3.606	.000*
3. การวิเคราะห์และ ประเมินเนื้อหา	2.26	1.22	ปาน กลาง	2.48	1.16	สูง	-2.548	.011*
4. การมีปฏิสัมพันธ์ อย่างปลอดภัยต่อ เนื้อหา	0.92	0.84	ปาน กลาง	0.91	0.80	ปาน กลาง	.157	.875
รวม 4 ด้าน	14.76	3.15	สูง	15.56	3.02	สูง	-3.592	.000*

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตารางที่ 5.42 อธิบายได้ว่า นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย มีการรู้เท่าทันเนื้อหาด้านเกมสรวมในสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับสูง การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาที่อยู่ในระดับปานกลาง ความสามารถเข้าถึงเนื้อหาในระดับสูงมาก

เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบระหว่างนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นกับตอนปลาย พบว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น เกือบทุกด้าน ยกเว้นด้านการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาเท่านั้นที่คะแนนเฉลี่ยไม่แตกต่างกัน

สามารถสรุปได้ว่า นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลายมีความสามารถในการเข้าถึงเนื้อหาด้านเกมสรวมในสื่อดิจิทัลในระดับสูงมาก และทำความเข้าใจเนื้อหาสูง แต่ในด้านการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหานั้นเด็กชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีมากขึ้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในขณะเดียวกันการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาอยู่ระดับปานกลางเหมือนกัน

ตอนที่ 4.4 การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหาด้านเพศ

การวิเคราะห์การรู้เท่าทันเนื้อหาด้านเพศ นำเสนอการรู้เท่าทันสื่อในแต่ละด้าน ระดับการรู้เท่าทัน 3 ด้าน มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 5.43

แสดงจำนวนและร้อยละ การรู้เท่าทันเนื้อหาเนื้อหาด้านเพศด้านที่ 2 การทำความเข้าใจเนื้อหา (Understanding)

การทำความเข้าใจเนื้อหา	ผู้ตอบถูก	
	จำนวน	ร้อยละ
1. ความเข้าใจและวิพากษ์เนื้อหา		
1.1 คุณภาพ	636	82.8
1.2 ความถูกต้อง	708	91.7
1.3 ความน่าเชื่อถือ	698	90.4
2. ความเข้าใจตามเนื้อหาโดยตรง และโดยนัย		
2.1 ความเข้าใจตามเนื้อหา	609	78.9
2.2 การระบุความหมายโดยนัย	691	89.5
2.3 การระบุวัตถุประสงค์เชิงการค้าของเจ้าของเนื้อหา	668	86.5
3. การรู้ว่าเนื้อหาสามารถส่งถึงกลุ่มเป้าหมายตรงกลุ่มตามที่ต้องการ	612	79.3

n = 772

จากตารางที่ 5.43 อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการทำความเข้าใจและวิพากษ์เนื้อหาด้านความถูกต้องมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 91.7 รองลงมาในจำนวนใกล้เคียงกันคือการวิพากษ์เนื้อหาด้านความน่าเชื่อถือและความเข้าใจตามเนื้อหาโดยตรงและโดยนัย ด้านการระบุความหมายโดยนัย

ตารางที่ 5.44

แสดงคะแนนเฉลี่ยด้านที่ 2 การทำความเข้าใจเนื้อหา (Understanding) เนื้อหาด้านเพศ

คะแนน	จำนวน	ร้อยละ	$\bar{X}$	S.D	ระดับ
0 คะแนน	1	0.1	5.99	1.40	สูงมาก
1 คะแนน	0	0			
2 คะแนน	35	4.5			
3 คะแนน	29	3.8			
4 คะแนน	34	4.4			
5 คะแนน	118	15.3			
6 คะแนน	143	18.5			
7 คะแนน	412	53.4			

n = 772

จากตารางที่ 5.44 อธิบายได้ว่ากลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหาผลิตภัณฑ์ความงาม อยู่ในระดับสูงมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 5.99

หมายเหตุ : เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 5 ระดับ

ค่าเฉลี่ย	0.00 – 1.40	หมายถึง ต่ำมาก
ค่าเฉลี่ย	1.41 – 2.80	หมายถึง ต่ำ
ค่าเฉลี่ย	2.81 – 4.20	หมายถึง ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	4.21- 5.60	หมายถึง สูง
ค่าเฉลี่ย	5.61- 7.00	หมายถึง สูงมาก

ตารางที่ 5.45

แสดงจำนวนและร้อยละ การรู้เท่าทันเนื้อหาเนื้อหาด้านเพศด้านที่ 3 การวิเคราะห์และประเมิน
เนื้อหา (Evaluation)

การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา	ผู้ตอบถูก	
	จำนวน	ร้อยละ
1.การประเมินคุณค่า	689	89.2
2. การประเมินความเสี่ยงต่ออันตราย	667	86.4
3. การประเมินความรับผิดชอบและจริยธรรม	567	73.4
4. การจัดการกับเนื้อหาในด้านการนำมาใช้เป็นประสบการณ์	712	92.2

n = 772

จากตารางที่ 5.45 อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการวิเคราะห์และ
ประเมินเนื้อหาในทุกด้านคุณค่า ความเสี่ยงอันตราย จริยธรรม และการนำมาใช้เป็นประสบการณ์ มี
จำนวนมากใกล้เคียงกัน

ตารางที่ 5.46

แสดงคะแนนเฉลี่ยด้านที่ 3 การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา (Evaluation)

คะแนน	จำนวน	ร้อยละ	X	S.D	ระดับ
0 คะแนน	3	0.4	3.41	0.81	สูงมาก
1 คะแนน	12	1.6			
2 คะแนน	109	14.1			
3 คะแนน	187	24.2			
4 คะแนน	461	59.7			

n = 772

จากตารางที่ 5.46 อธิบายได้ว่ากลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการประเมินเนื้อหาด้าน
 เพศอยู่ในระดับสูงมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 3.41

หมายเหตุ : เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 5 ระดับ

ค่าเฉลี่ย	0.00 – 0.80	หมายถึง ต่ำมาก
ค่าเฉลี่ย	0.81 – 1.60	หมายถึง ต่ำ
ค่าเฉลี่ย	1.61 – 2.40	หมายถึง ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	2.41- 3.20	หมายถึง สูง
ค่าเฉลี่ย	3.21- 4.00	หมายถึง สูงมาก

ตารางที่ 5.47

แสดงจำนวนและร้อยละ การรู้เท่าทันเนื้อหาเนื้อหาด้านเพศด้านที่ 4 การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัย
ต่อเนื้อหา (Response)

การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัย	ผู้ตอบถูก	
	จำนวน	ร้อยละ
1.การไม่หลงรับรู้ เชื่อคิดตามที่สื่อกำหนด	534	70.3
2.พฤติกรรมที่ไม่เป็นไปตามที่สื่อกำหนด	710	92.0

n = 772

จากตารางที่ 5.47 อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมไม่เป็นไปตามที่สื่อกำหนดมากกว่า การไม่หลงเชื่อตามที่สื่อกำหนด

ตารางที่ 5.48

แสดงคะแนนเฉลี่ยด้านที่ 4 การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา (Response)

คะแนน	จำนวน	ร้อยละ	X	S.D	ระดับ
0 คะแนน	49	6.3	1.63	0.68	สูงมาก
1 คะแนน	191	24.7			
2 คะแนน	531	68.8			

n = 772

จากตารางที่ 5.48 อธิบายได้ว่ากลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาเพศในระดับสูงมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 1.63

หมายเหตุ : เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 5 ระดับ

ค่าเฉลี่ย	0.00 - 0.40	หมายถึง ต่ำมาก
ค่าเฉลี่ย	0.41 - 0.80	หมายถึง ต่ำ
ค่าเฉลี่ย	0.81 - 1.20	หมายถึง ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.21 - 1.60	หมายถึง สูง
ค่าเฉลี่ย	1.61 - 2.00	หมายถึง สูงมาก

ตารางที่ 5.49

แสดงค่าเฉลี่ยระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ในเนื้อหาด้านเพศ รวม 4 ด้าน

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ในเนื้อหาด้านเพศ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. การเข้าถึงสื่อดิจิทัล	6.68	1.75	สูงมาก
2. การความเข้าใจเนื้อหา	5.99	1.40	สูงมาก
3. การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา	3.41	0.81	สูงมาก
4. การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา	1.63	0.68	สูงมาก
รวม 4 ด้าน	17.71	3.37	สูงมาก

n = 772

จากตารางที่ 5.49 อธิบายได้ว่ากลุ่มตัวอย่างมีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหาด้านเพศ โดยรวม 4 ด้าน อยู่ในระดับสูงมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 17.71

หมายเหตุ : เกณฑ์ค่าเฉลี่ยโดยรวมเนื้อหา 4 ด้าน 5 ระดับ

ค่าเฉลี่ย	0.00 – 4.20	หมายถึง ต่ำมาก
ค่าเฉลี่ย	4.21 – 8.40	หมายถึง ต่ำ
ค่าเฉลี่ย	8.41 – 12.60	หมายถึง ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	12.61 – 16.80	หมายถึง สูง
ค่าเฉลี่ย	16.81 - 21.00	หมายถึง สูงมาก

ตารางที่ 5.50

แสดงค่าเฉลี่ยระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ในเนื้อหาด้านเพศรวม 4 ด้าน จำแนกตามระดับ
มัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ในเนื้อหาด้านเพศ	มัธยมศึกษาตอนต้น (ม. 1 – ม. 3)			มัธยมศึกษาตอนปลาย (ม. 4 – ม. 6)			t-test	Sig
	X	S.D	ระดับ	X	S.D	ระดับ		
1. การเข้าถึงสื่อดิจิทัล	6.54	1.78	สูงมาก	6.84	1.70	สูงมาก	-2.319	.021*
2. การความเข้าใจ เนื้อหา	5.81	1.48	สูงมาก	6.18	1.30	สูงมาก	-3.636	.000*
3. การวิเคราะห์และ ประเมินเนื้อหา	3.67	0.85	สูงมาก	3.46	0.78	สูงมาก	-1.521	.129
4. การมีปฏิสัมพันธ์ อย่างปลอดภัยต่อ เนื้อหา	1.63	0.77	สูงมาก	1.65	0.59	สูงมาก	-.390	.697
รวม 4 ด้าน	17.33	3.46	สูงมาก	18.11	3.22	สูงมาก	-3.213	.001*

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตารางที่ 5.50 อธิบายได้ว่า นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย มีการรู้เท่าทันเนื้อหาด้านเพศในสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับสูงมากทุกด้าน

เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบระหว่างนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นกับตอนปลาย พบว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ในด้านความสามารถในการเข้าถึง และการทำความเข้าใจเนื้อหา ยกเว้นด้านการวิเคราะห์ ประเมินเนื้อหา และการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาเท่านั้นที่คะแนนเฉลี่ยไม่แตกต่างกัน

สามารถสรุปได้ว่า นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลายมีความสามารถในการเข้าถึงเนื้อหาด้านเพศในสื่อดิจิทัล สามารถทำความเข้าใจ วิเคราะห์และประเมินเนื้อหาด้านเกมส์ และจะไม่หลงเชื่อตามเนื้อหาและไม่มีพฤติกรรมตามที่สื่อชี้นำในระดับสูงมาก โดยที่นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายมีความสามารถในการเข้าถึง และทำความเข้าใจเนื้อหาด้านเพศในสื่อดิจิทัลมากกว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นเล็กน้อย

ตารางที่ 5.51

แสดงค่าเฉลี่ยระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล รวม 4 ด้าน จำแนกตามเนื้อหาและระดับมัธยมศึกษา
ตอนต้นและตอนปลาย

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	มัธยมศึกษาตอนต้น (ม. 1 – ม. 3)			มัธยมศึกษาตอนปลาย (ม. 4 – ม. 6)			t-test	Sig
	X	S.D	ระดับ	X	S.D	ระดับ		
1. เนื้อหาด้านโฆษณา เกินจริง	17.11	3.44	สูงมาก	17.93	3.10	สูงมาก	-3.509	.000*
2. เนื้อหาด้านเกมส์	14.76	3.15	สูง	15.56	3.02	สูง	-3.592	.000*
3. เนื้อหาด้านเพศ	17.33	3.46	สูงมาก	18.11	3.22	สูงมาก	-3.213	.001*

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตารางที่ 5.51 อธิบายได้ว่า นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย มีการรู้เท่าทันสื่อในเนื้อหาโฆษณาเกินจริง และด้านเพศอยู่ในระดับสูงมาก ในขณะที่การรู้เท่าทันสื่อในเนื้อหา
ด้านเกมส์อยู่ในระดับสูง

เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบระหว่างนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นกับตอนปลาย พบว่า
นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเนื้อหาทุกด้าน

สามารถสรุปได้ว่า นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลายมีความสามารถในการ
เข้าถึง ทำความเข้าใจ วิเคราะห์และประเมินเนื้อหาโฆษณาเกินจริงและเพศ ในสื่อดิจิทัล ได้สูงมาก
ยกเว้นเนื้อหาด้านเกมส์ที่การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับสูง โดยที่นักเรียนมัธยมปลายมี
ความสามารถในการเข้าถึง ทำความเข้าใจ วิเคราะห์และประเมินเนื้อหาด้านเกมส์ในสื่อดิจิทัลสูง
กว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นเล็กน้อยในเนื้อหาทุกด้าน

ตอนที่ 5 ความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล

ตารางที่ 5.52

แสดงจำนวนและร้อยละของความเห็นต่อความน่าเชื่อถือของเนื้อหาในสื่อดิจิทัล

ความน่าเชื่อถือของเนื้อหาในสื่อดิจิทัล	จำนวน	ร้อยละ
1. น่าเชื่อถือ	44	5.8
2. เชื่อถือได้บ้าง ไม่ได้บ้าง	692	90.3
3. ไม่น่าเชื่อถือเลย	30	3.9
รวม	766	100

จากตารางที่ 5.52 อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ คิดเป็นร้อยละ 89.6 มีความเห็นว่าเนื้อหาในสื่อดิจิทัลเชื่อถือได้บ้าง ไม่ได้บ้าง

ตารางที่ 5.53

แสดงจำนวนและร้อยละของการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของเนื้อหาในสื่อดิจิทัล

การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของเนื้อหาในสื่อดิจิทัล	จำนวน	ร้อยละ
1. ไม่เคยตรวจสอบ	269	35.0
2. เคยตรวจสอบ	501	65.0
รวม	771	100

จากตารางที่ 5.53 อธิบายได้ว่า มากกว่าครึ่งของกลุ่มตัวอย่าง คิดเป็นร้อยละ 65.0 เคยตรวจสอบความน่าเชื่อถือของเนื้อหาในสื่อดิจิทัล อย่างไรก็ตามมีกลุ่มตัวอย่างคิดเป็นร้อยละ 35.0 ไม่เคยตรวจสอบความน่าเชื่อถือของเนื้อหาในสื่อดิจิทัล

ตารางที่ 5.54

แสดงจำนวนและร้อยละของวิธีตรวจสอบความน่าเชื่อถือของเนื้อหาในสื่อดิจิทัล

วิธีตรวจสอบความน่าเชื่อถือของเนื้อหาในสื่อดิจิทัล	จำนวน	ร้อยละ
1. ตรวจสอบจากข้อมูลจากหลาย ๆ แหล่ง	391	78.1
2. ดูจากการคอมเมนต์ (Comment)	349	69.9
3. ดูจากจำนวนการรีวิว (Review)	281	56.3
4. ดูว่ามีการอ้างอิงงานวิจัย ตำรา	233	46.7
5. ดูจากจำนวนคนที่เข้ามาดูเนื้อหา	207	41.5
6. สอบถามจากเพื่อน ๆ	198	39.7
7. อื่น ๆ	2	0.2
- ถามจากผู้มีความรู้		
- ดูแหล่งที่มา	1	0.1
- ดูประวัติผู้จัดทำ	1	0.1
- ถามจากผู้ปกครอง	1	0.1
- นำมาเปรียบเทียบกับสื่อสิ่งพิมพ์	1	0.1
- เลือกเข้าเว็บไซต์ที่วางใจได้	1	0.1

n = 501

จากตารางที่ 5.54 อธิบายได้ว่า ในกลุ่มตัวอย่างที่เคยตรวจสอบความน่าเชื่อถือของเนื้อหาในสื่อดิจิทัล ระบุว่าวิธีตรวจสอบความน่าเชื่อถือที่ใช้มากที่สุดคือ ตรวจสอบจากข้อมูลจากหลาย ๆ แหล่ง คิดเป็นร้อยละ 78.1 รองลงมาคือ ดูจากการคอมเมนต์ (Comment) คิดเป็นร้อยละ 69.9 และ ดูจากจำนวนการรีวิว (Review) คิดเป็นร้อยละ 56.3 ดูว่ามีการอ้างอิงงานวิจัย ตำรา คิดเป็นร้อยละ 46.7 ดูจากจำนวนคนที่เข้ามาดูเนื้อหา คิดเป็นร้อยละ 41.5 และสอบถามจากเพื่อน ๆ คิดเป็นร้อยละ 39.7

บทที่ 6

สรุปผลการศึกษาวิจัยและข้อเสนอแนะ

โครงการวิจัยระยะที่ 1

การวิจัยเรื่อง “การใช้งาน ความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอนเพื่อ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย” ผู้วิจัยกำหนดวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อสำรวจและอธิบายการใช้งาน และความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยม ทั้งในด้านโฆษณาเกินจริง เกมส์ และเพศ 2) เพื่อสำรวจและวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียน มัธยม และ 3) เพื่อพัฒนาแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ในด้านเนื้อหา และวิธีการสอน การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม ดำเนินการวิจัยโดยแบ่งการวิจัยเป็น 2 ระยะ โดยระยะ แรกมุ่งบรรลุวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1 และข้อที่ 2 เป็นหลัก โดยรายงานการวิจัยครั้งนี้เป็น รายงานผลการวิจัยระยะที่ 1 เท่านั้น

การดำเนินงานวิจัยระยะที่ 1 ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยแบบผสมผสานระหว่างการวิจัย เชิงคุณภาพ และการวิจัยเชิงปริมาณ โดยเริ่มต้นจากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) นักเรียนมัธยมชั้นปีที่ 1-6 ทั้งชายและหญิง ที่ศึกษาอยู่ในโรงเรียนจังหวัดขอนแก่น จังหวัดภูเก็ต และจังหวัดกรุงเทพมหานคร รวมทั้งสิ้น 16 คน จากนั้นนำผลข้อมูลการสัมภาษณ์มาสร้าง แบบสอบถามและดำเนินการสำรวจ โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1- 6 จำนวน 772 คน จากโรงเรียนในจังหวัดที่มีสถิติจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดจากผลการสำรวจ ของสำนักงานสถิติแห่งชาติปี 2556 ที่สำรวจการใช้อินเทอร์เน็ตทั่วประเทศและพบว่าการจังหวัดที่ มีการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดในแต่ละภาค คือ จังหวัดเชียงใหม่ จังหวัดขอนแก่น จังหวัดชลบุรี จังหวัดภูเก็ต กรุงเทพมหานครและปริมณฑล ผลการวิจัยสามารถสรุปตามวัตถุประสงค์การวิจัย ได้ดังต่อไปนี้

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยสามารถสรุปผลจากข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึก และการสำรว
นักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 – 6 ตามประเด็นการวิจัยได้ ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง

จากการสำรวจสรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 6 ในจำนวนใกล้เคียงกัน ทั้งนี้มีเพียงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีจำนวนมากกว่าชั้นอื่น ๆ เล็กน้อย ส่วนด้านพื้นที่ของโรงเรียน มีจำนวนที่ศึกษาในพื้นที่เมืองมากกว่าพื้นที่นอกเมืองเล็กน้อย กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชายเล็กน้อย มีช่วงอายุระหว่าง 13–18 ปี และมีจำนวนใกล้เคียงกันในแต่ละช่วงปี มีเกรดเฉลี่ย (GPAX) 3.51– 4.00 มากที่สุด รองลงมาคือ 3.01 – 3.50 และ 2.51 – 3.00 มีรายได้ประจำเดือนอยู่ในช่วง 1,000 – 2,000 บาท มากที่สุด รองลงมาคือ รายได้ 2,001 – 3,000 บาท และ รายได้ 3,001 – 4,000 บาท

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ อาศัยอยู่กับพ่อแม่ ผู้ปกครอง มีจำนวนมากกว่าครึ่งเคยเรียนหรืออบรมด้านการใช้อินเทอร์เน็ต และส่วนใหญ่ระบุว่าคนในครอบครัวให้คำแนะนำในการใช้อินเทอร์เน็ตแก่ตนเอง

ตอนที่ 2 การครอบครองสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยม

จากข้อมูลการสำรวจการครอบครองสื่อดิจิทัล สรุปได้ว่ากลุ่มตัวอย่างครอบครองสื่อดิจิทัลมากกว่าหนึ่งประเภท ส่วนใหญ่มีโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ รองลงมาคือ คอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ และคอมพิวเตอร์พกพา สำหรับแท็บเล็ตมีจำนวนน้อยที่สุด

ในกลุ่มที่มีโทรศัพท์มือถือไว้ใช้งานของตนเอง ได้โทรศัพท์มือถือมาจากการที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองซื้อให้ หรือมอบให้ท่านไว้ใช้งานเป็นจำนวนมากที่สุด และมีเพียงเล็กน้อยที่ระบุว่าซื้อเองจากเงินที่เก็บออม หรือทำงานพิเศษ ส่วนใหญ่จะพกโทรศัพท์มือถือติดตัวตลอดเวลา จำนวนครึ่งหนึ่งของกลุ่มที่ครอบครองโทรศัพท์มือถือ มีพ่อแม่หรือผู้ปกครองรับผิดชอบค่าบริการโทรศัพท์มือถือให้ และต่ำกว่าครึ่งหนึ่งเล็กน้อยระบุว่าจ่ายเองจากเงินที่เก็บออม หรือทำงานพิเศษ

นอกจากนี้เมื่อนักเรียนให้สัมภาษณ์เพิ่มเติมว่า ค่าใช้จ่ายในการใช้งานอยู่ระหว่างวันละ 20 บาทแบบเติมเงิน จนถึงบริการแบบรายเดือน ๆ ละประมาณ 600 บาท

ในกลุ่มที่มีคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ ส่วนใหญ่ได้มาจากการที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองซื้อให้ หรือมอบให้ไว้ใช้งาน โดยจะติดตั้งคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะที่บ้านในบริเวณห้องนั่งเล่น หรือห้องโถงของบ้านมากที่สุด รองลงมาคือในห้องนอนของตนเอง

ในกลุ่มที่มีคอมพิวเตอร์แบบพกพาไว้ใช้งานของตนเอง ส่วนใหญ่ได้มาจากพ่อแม่หรือผู้ปกครองซื้อให้ หรือมอบให้ไว้ใช้งาน สถานที่ที่ใช้งานคอมพิวเตอร์แบบพกพามากที่สุดคือห้องนอนของตนเอง รองลงมาคือ ห้องนั่งเล่นหรือห้องโถงของบ้าน ที่โรงเรียนและที่สาธารณะ เช่น ร้านขนม ร้านกาแฟ ห้างสรรพสินค้า เป็นต้น

ในกลุ่มที่มีแท็บเล็ตไว้ใช้งานของตนเอง ได้มาด้วยการที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองซื้อให้ หรือมอบให้ไว้ใช้งาน เป็นจำนวนมากที่สุด และมีเพียงเล็กน้อยที่ญาติพี่น้องซื้อให้ หรือมอบให้ทานไว้ใช้งาน และซื้อเองจากเงินที่เก็บออมหรือทำงานพิเศษ สถานที่ที่ใช้งานแท็บเล็ตมากที่สุดคือห้องนอนของตนเอง ซึ่งมีจำนวนใกล้เคียงกับที่ใช้งานที่ห้องนั่งเล่น หรือห้องโถงของบ้าน นอกจากนี้ยังมีการใช้งานในสถานที่สาธารณะ เช่น ร้านขนม ร้านกาแฟ ห้างสรรพสินค้า เป็นต้น

ตอนที่ 3 พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัล

จากการสัมภาษณ์นักเรียนสามารถสรุปพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลได้ว่า ในวันเรียนในสัปดาห์ระหว่างวันจันทร์ถึงวันศุกร์ นักเรียนมัธยมจะใช้โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตทันทีหลังตื่นนอน เพื่อเช็คความเคลื่อนไหวของเพื่อน ๆ ผ่านโปรแกรมสนทนาทางอินเทอร์เน็ต เช่น ไลน์ และสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก แต่มีบางคนหลังตื่นนอนไม่ได้ใช้โทรศัพท์มือถือทันทีแต่จะฟังเพลงที่ดาวน์โหลดมาเก็บไว้ในโทรศัพท์มือถือระหว่างอาบน้ำ แต่งตัวเตรียมไปโรงเรียน ในระหว่างเดินทางไปโรงเรียนจะใช้โทรศัพท์มือถือเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต โดยใช้สนทนาผ่านโปรแกรมสนทนากับเพื่อน ๆ และฟังเพลง

เมื่อเดินทางถึงโรงเรียนในช่วงระหว่างที่เรียนในห้องเรียนจะหยุดการใช้โทรศัพท์มือถือ แต่ก็มีบ้างที่แอบใช้ในระหว่างเรียน หรือใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อหาข้อมูลที่ครูมอบหมาย และจะใช้โทรศัพท์มือถือในช่วงเวลาพักที่ไม่มีเรียน ใช้โทรศัพท์มือถือตอนมีเวลาว่างในระหว่างพักเที่ยงที่ไม่ได้มีกิจกรรมการเรียนแล้ว การใช้งานในช่วงนี้เป็นใช้โทรศัพท์มือถือกับเพื่อน ๆ

ในกลุ่ม แบบใช้คนเดียวหรือใช้ร่วมกับเพื่อน ๆ เป็นการใช้โทรศัพท์เพื่อการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ๆ ด้วยเช่นกัน จนถึงเลิกเรียนและระหว่างกลับบ้านก็จะใช้โทรศัพท์มือถือ

ช่วงเย็นหลังเลิกเรียนในวันจันทร์ถึงศุกร์ นักเรียนมัธยมมีเวลายามว่างมากเพราะเป็น เวลาเลิกเรียน หากไม่มีกิจกรรมเรียนพิเศษหรือทำการบ้านแล้ว ก็จะใช้อินเทอร์เน็ต โดยใช้ทั้งในเรื่องการเรียน ทำการบ้าน ทำรายงานกลุ่ม รวมทั้งการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และความบันเทิง บันเทิง ช่วงเวลานี้เป็นช่วงเวลาที่นักเรียนมัธยมจะใช้มากและเป็นช่วงเวลายาว อย่างไรก็ตาม การใช้ในช่วงเย็นหลังเลิกเรียนนี้ อาจจะถูกควบคุมโดยผู้ปกครอง กล่าวคือถ้าไม่มีการบ้านหรืองาน เรียน แต่ถ้าใช้โทรศัพท์เยอะเกินไป จะโดนผู้ปกครองดุบ้างบางที

สำหรับวันหยุดเสาร์อาทิตย์ นักเรียนมัธยมใช้โทรศัพท์มือถือหลังจากตื่นนอน เช่นเดียวกับวันปกติ แต่จะใช้เป็นช่วงเวลานานกว่าวันปกติเพราะไม่ต้องไปโรงเรียน บางคนใช้ โทรศัพท์มือถือจนเลยไปถึงช่วงเที่ยงหลังจากตื่นนอนตอนเช้า ในช่วงวันหยุดนี้มักจะใช้เพื่อความ บันเทิง ดูภาพยนตร์ อ่านหนังสือออนไลน์ คุยกับเพื่อน ๆ ผ่านโปรแกรมสนทนา และยังใช้เกี่ยวกับการ เรียนด้วย เช่น ทำการบ้าน รายงาน นอกจากนี้ยังใช้โทรศัพท์ควบคู่ไปกับการชมโทรทัศน์ด้วย

นอกจากนี้ผลการสำรวจพฤติกรรมการใช้งานสื่อดิจิทัล สามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้ กิจกรรมหรือการใช้งานสื่อดิจิทัลที่ทำบ่อย ๆ ได้แก่

1. เล่นอินเทอร์เน็ตตอนเย็นที่บ้านหลังกลับจากโรงเรียน
2. ดูหนัง ฟังเพลงผ่านโทรศัพท์มือถือ
3. เล่นอินเทอร์เน็ตตอนกลางคืนก่อนนอน
4. ใช้เฟสบุ๊ก หรือไลน์ หรือสไกป์ ส่งงาน การบ้านกับเพื่อน
5. ใช้อินเทอร์เน็ตทำการบ้านในตอนเย็นถึงหัวค่ำ
6. เข้ากรู๊ปของเพื่อนเช็คงานหรือการบ้าน
7. ใช้โทรศัพท์มือถือหาข้อมูลทำการบ้านที่บ้านหรือนอกห้องเรียน
8. ใช้โทรศัพท์มือถือหาข้อมูลตามที่ครูมอบหมายในห้องเรียน
9. เล่นเกมผ่านโทรศัพท์มือถือ

กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานสื่อดิจิทัลที่ทำบ้าง ได้แก่

1. ดาวน์โหลดหนัง ซีรี่ย์ เพลง เกมส์
2. หลังจากดูโทรทัศน์หัวค่ำแล้วจะเล่นอินเทอร์เน็ต
3. ใช้โทรศัพท์มือถือเล่นอินเทอร์เน็ตตั้งแต่เช้าถึงเที่ยงในวันหยุดเรียน
4. หยิบโทรศัพท์มือถือมาเช็คไลน์ หรือเฟสบุ๊กทันทีหลังตื่นนอนตอนเช้า

5. เล่นเกมส์ด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์หรือแท็บเล็ต
6. ใช้โทรศัพท์มือถือเล่นอินเทอร์เน็ตตั้งแต่เที่ยงถึงเย็นในวันหยุดเรียน
7. อ่านหนังสือหรืออ่านการ์ตูนออนไลน์
8. ใช้โทรศัพท์มือถือควบคู่ไปกับดูโทรทัศน์
9. เช็กไลน์ หรือเฟซบุ๊กผ่านโทรศัพท์มือถือขณะเดินทางไปโรงเรียน
10. หยิบโทรศัพท์มือถือมาเปิดเพลงฟังหลังตื่นนอนตอนเช้า
11. แอบใช้โทรศัพท์มือถือในระหว่างเรียน
12. เล่นโทรศัพท์มือถือขณะกินข้าว
13. เปิดเพลงจากโทรศัพท์มือถือขณะอาบน้ำแต่งตัวตอนเช้า

กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานสื่อดิจิทัลที่แทบจะไม่ทำ ได้แก่ ใช้โทรศัพท์มือถือคุยกับเพื่อนระหว่างพักกลางวัน

ตอนที่ 4 ความถี่ในการใช้สื่อดิจิทัล

ผลการสำรวจสรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างโดยรวมใช้งานสื่อดิจิทัลทุกประเภทโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาในรายละเอียด สามารถสรุปความถี่ในการใช้งานแต่ละระดับได้ดังต่อไปนี้

สื่อดิจิทัลที่กลุ่มตัวอย่างใช้บ่อย ได้แก่ เฟซบุ๊ก ยูทูบ เว็บไซต์ โทรศัพท์มือถือ สมาร์ทโฟน และโปรแกรมสนทนา เช่น ไลน์ วอทแอพ วีแชท

สื่อดิจิทัลที่กลุ่มตัวอย่างใช้บ้าง ได้แก่ เกมส์แอปพลิเคชัน เว็บไซต์โหลดหนัง/โหลดเพลง เกมส์ออนไลน์ อินสตาแกรม คอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ อีเมล และคอมพิวเตอร์แบบพกพาหรือโน้ตบุ๊ก

สื่อดิจิทัลที่กลุ่มตัวอย่างแทบไม่ได้ใช้ ได้แก่ ทวิตเตอร์ แท็บเล็ต เว็บบล็อก โซเชียลแคม ไอพ็อดเล่น เอ็มพี 3 เอ็มพี 4 และเครื่องเล่นเกมสเฟลย์สเตชัน

นอกจากนี้ประเภทสื่อดิจิทัลที่กลุ่มตัวอย่างระบุว่าใช้บ่อยที่สุด ได้แก่ โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์พกพาและโปรแกรมหรือเว็บไซต์ที่ใช้มากที่สุด ได้แก่ เฟซบุ๊ก ยูทูบ โปรแกรมสนทนา เกมส์ออนไลน์ อินสตาแกรม และเว็บไซต์ต่าง ๆ โดยมีช่วงเวลาในการใช้งานในแต่ละครั้งของสื่อดิจิทัลที่ตนเองใช้มากที่สุด คือ 1-2 ชั่วโมง

ตอนที่ 5 ลักษณะการใช้งานสื่อดิจิทัล

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์สรุปได้ว่านักเรียนมัธยม มีการใช้งานปลายประเภท ดังนี้

1. การหาข้อมูลประกอบการเรียน การทำรายงาน และการบ้าน

นักเรียนมัธยมใช้สื่อดิจิทัลเพื่อหาข้อมูลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อนำข้อมูลไปใช้ประกอบการเรียนตามที่ได้รับมอบหมายจากครู การหาข้อมูลทำรายงานและการบ้านด้วยโปรแกรมค้นหาข้อมูลหรือเสิร์ชเอนจิน เช่น กูเกิล และเว็บไซต์วิกิพีเดียเมื่อได้ข้อมูลแล้ว ในกรณีที่ใช้ในการทำรายงานกลุ่ม จะมีการส่งต่อข้อมูลผ่านอีเมล โปรแกรมการสนทนา เฟซบุ๊กไปให้เพื่อน ๆ ในสมาชิกกลุ่มที่ทำรายงานส่งครู นอกจากนี้ยังดาวน์โหลดแอปพลิเคชันдикชันนารีมาใช้ในการช่วยแปลภาษาประกอบการเรียน

2. การสนทนา ติดต่อสื่อสารผ่านโปรแกรมสนทนาและเครือข่ายสังคมออนไลน์

การใช้งานอีกประเภทหนึ่งคือ การติดต่อสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ และการสนทนาผ่านโปรแกรมสนทนาออนไลน์ โดยใช้ ไลน์ เฟซบุ๊ก เป็นการแชท แชร์ ข้อมูลและสนทนาพูดคุยใช้แชทกับเพื่อนในกลุ่ม รวมทั้งผู้ปกครอง

การใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ของเรียนมัธยม เป็นการใช้งานเกี่ยวกับการติดตามความเคลื่อนไหวของเพื่อน ๆ การแชร์ภาพ ข้อความคำคม เหตุการณ์ หรือ คลิปมีการแสดงความคิดเห็น โพสต์รูปตัวเอง หรือกดไลค์ สเตตัสของเพื่อน ๆ ข่าวเรื่องราวต่าง ๆ ที่ตนเองเห็นว่าน่าสนใจ

3. การใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกมส์ ติดตามดาราคือเป็นที่ยอดนิยม

นักเรียนมัธยมใช้สื่อดิจิทัลในด้านความบันเทิง โดยเข้าเว็บยูทูบ หรือโหลดแอปพลิเคชันต่าง ๆ เพื่อความบันเทิงในการดาวน์โหลดเพลงมาเก็บไว้ในโทรศัพท์มือถือเพื่อฟังในเวลาว่าง ดูภาพยนตร์ซีรีส์ การ์ตูน ออนไลน์ผ่านยูทูบ แอปพลิเคชัน และเว็บไซต์ และดาวน์โหลด หรือเล่นเกมออนไลน์ เช่น เกมฟุตบอล เกมสเวิลด์ เป็นต้น

นอกจากนี้นักเรียนมัธยมล้วนใช้แอปพลิเคชัน “อินสตาแกรม” ในการติดตามดารานักร้อง บุคคลคนที่มีชื่อเสียงที่ตนเองชื่นชอบ ติดตามเพื่อนของตนเอง โดยมีทั้งที่เข้าไปดูเฉย ๆ หรือแสดงความเห็นบ้างบางที่ นอกจากนี้ยังมีการโพสต์ภาพของตนเอง

4. ส่งซื้อสินค้า

นักเรียนมัธยมยังใช้สื่อดิจิทัลในการซื้อสินค้า โดยซื้อสินค้าผ่านทางเว็บไซต์ แอปพลิเคชันอินสตาแกรม และเฟซบุ๊ก ซึ่งนักเรียนมัธยมแสดงความเห็นว่าซื้อสินค้าผ่านอินสตาแกรมจะสะดวกกว่าซื้อผ่านเฟซบุ๊กเพราะมีขั้นตอนติดต่อซื้อหลายขั้นตอน

5. ติดตามข่าวสาร ความเคลื่อนไหวของสังคมและเหตุการณ์ต่าง ๆ

สำหรับการใช้งานในด้านการติดตามข่าวสาร ความเคลื่อนไหวของสังคมและเหตุการณ์ต่าง ๆ นักเรียนมัธยมจะติดตามผ่านเฟซบุ๊ก จากการแชร์มาจากเพื่อน ๆ หรือการไปกดไลค์แฟนเพจที่ต้องการติดตาม เช่น เพจหนังสือพิมพ์ ซึ่งมักจะเป็นหนังสือพิมพ์ประชานิยม เช่น ไทยรัฐ ข่าวสด เดลินิวส์ เพจการเมือง เป็นต้น ถ้าหากมีเหตุการณ์อุบัติเหตุ เหตุการณ์ที่คนให้ความสนใจ หรือการได้สนทนากับผู้ปกครองก็จะติดตามต่อเนื่องด้วยตนเองต่อไป นอกจากนี้ยังมีการติดตามตามข่าวทั้งช่องทางสื่อกระแสหลักและสื่อดิจิทัลควบคู่กันไป โดยติดตามความเคลื่อนไหวทางสื่อกระแสหลักสลับกับเฟซบุ๊ก

นอกจากนี้ผลของการสำรวจลักษณะการใช้งานสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยม พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีลักษณะการใช้งานสื่อดิจิทัลด้วยความถี่ในระดับต่ำบ่อย ๆ ได้แก่

1. ใช้สนทนา ติดต่อสื่อสาร กับเพื่อน ๆ หรือคนอื่น ๆ ผ่านโปรแกรมสนทนาสื่อสังคมออนไลน์
2. ใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ หาข้อมูลประกอบการเรียน การทำรายงาน การบ้าน งานที่ได้รับมอบหมายจากครู
3. ใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกมส์ ติดตามดาราที่ชื่นชอบ
4. ใช้สร้างกลุ่มบนไลน์ เฟซบุ๊ก เพจ เพื่อติดต่อ พูดคุย แสดงความคิดเห็นกับเพื่อน ๆ ในกลุ่มเดียวกันอย่างอิสระ
5. ใช้ติดตามข่าวสาร ความเคลื่อนไหวของสังคม เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น
6. ใช้โพสต์รูปภาพ เรื่องราว หรือเข้ากลุ่มสนทนา หรือสมัครสมาชิกเว็บไซต์ หรือติดตามเพจต่าง ๆ เพื่อแสดงความเป็นตัวตนของตนเอง

สำหรับลักษณะการใช้งานสื่อดิจิทัลที่ทำบ้าง ได้แก่ ส่งซื้อสินค้า หรือหาข้อมูล หรือตรวจสอบสินค้าที่ต้องการ เพื่อประกอบการตัดสินใจซื้อ

ตอนที่ 6 ความเสี่ยงจากการใช้สื่อดิจิทัล

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์สรุปได้ว่า ความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยม ที่มีโอกาสจะเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก เช่น เนื้อหาด้านเพศลามกอนาจาร เกมส์ที่มีความรุนแรง โฆษณาสินค้าเกินจริง สามารถรวบรวมได้ดังต่อไปนี้

1. การพบเจอป๊อปอัพ (Pop up) จากการตั้งค่าโปรแกรมของเจ้าของเนื้อหา
ในขณะที่ใช้งานเว็บไซต์ โปรแกรม หรือแอปพลิเคชัน

โอกาสในการเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมลักษณะแรกคือ การเข้าถึงโดยบังเอิญ ไม่ได้ตั้งใจ เป็นการพบเจอ ป๊อปอัพจากการตั้งค่าโปรแกรมอินเทอร์เน็ตของเจ้าของเนื้อหา ที่กำหนดให้หน้าต่างที่เชื่อมโยงไปยังเนื้อหาของตนปรากฏขึ้นหน้าจอทันทีที่ผู้ใช้งานเข้าถึงเว็บไซต์หรือโปรแกรมที่เจ้าของเนื้อหาที่กำหนดไว้ ซึ่งมักจะเป็นเว็บไซต์หรือโปรแกรมที่นักเรียนมัธยมนิยมใช้กัน ได้แก่ ในเว็บไซต์ เสริชเอ็นจินที่นักเรียนใช้หาข้อมูล เพจในเฟซบุ๊ก แอปพลิเคชัน โดยเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมนี้จะปรากฏขึ้นทั้งมุมบนล่างหรือข้าง ๆ จอมือถือหรือคอมพิวเตอร์ เพราะถูกตั้งค่าให้ปรากฏขึ้นหน้าจอทันที เนื้อหาเหล่านี้มีทั้งทั้งโฆษณาสินค้า เกมส์รุนแรง ภาพยนต์โป๊เปลือย หากนักเรียนคลิกไปที่หน้าต่างที่ปรากฏขึ้นนี้ โปรแกรมจะเชื่อมต่อไปยังเนื้อหาที่ถูกกำหนดตั้งค่าไว้ทันที อย่างไรก็ตามนักเรียนมัธยมบางส่วนไม่ให้ความสนใจที่คลิกเข้าไป โดยให้เหตุผลว่า รู้สึกรำคาญ ไม่มีความน่าเชื่อถือ ไม่ใช่สิ่งที่เขาต้องการในการใช้งานขณะนั้น นอกจากนี้มีนักเรียนบางส่วนได้เรียนรู้ว่าไม่ควรคลิกเข้าไปจากวิชาเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตที่เรียนในโรงเรียน อย่างไรก็ตามมีนักเรียนมัธยมที่เคยคลิกเข้าไปในป๊อปอัพ หรือเว็บไซต์ต่าง ๆ ที่ปรากฏขึ้นมาโดยบังเอิญ และเข้าสู่เนื้อหาที่ไม่เหมาะสม

โดยภาพรวมของความเสี่ยงด้านนี้ ผลการสำรวจความเสี่ยงในด้านการพบเจอป๊อปอัพที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมพบว่า กลุ่มตัวอย่างโดยรวมลงเลที่จะกดไปดูหรือกดปิดป๊อปอัพเนื้อหาที่อาจจะเป็นอันตราย เช่น เพศ ผลิตภัณฑ์ความงาม เกมส์ออนไลน์ การพนัน การชักชวนให้ทำงาน มีเพียงป๊อปอัพเนื้อหาเกี่ยวกับข่าวที่จะกดไปดูมากกว่าเนื้อหาอื่น ๆ

2. การใช้งานตามลำพัง โดยไม่มีผู้ปกครองควบคุม

โอกาสที่เด็กนักเรียนมัธยมจะเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม โดยการท่องอินเทอร์เน็ตโดยลำพังที่ไม่มีการกำกับควบคุมจากผู้ปกครอง เป็นการเข้าไปดูข้อมูลเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมโดยตั้งใจ ในช่วงเวลาที่ผู้ปกครองไม่อยู่ ในสถานการณ์ดังกล่าวนี้นักเรียนจะมีการใช้งานที่แสดงออกอย่างเต็มที่ ได้แก่ ท่องอินเทอร์เน็ต เข้าสู่ข้อมูลเนื้อหาอันหลากหลาย ตลอดจนการใช้วาจาไม่

สุภาพ นินทา คำเพื่อนในการสนทนา หรือการเล่นเกมส์ออนไลน์ หรือการท่องอินเทอร์เน็ตแล้วเข้าสู่เนื้อหาเอง

ในภาพรวมของความเสี่ยงด้านนี้ ผลการสำรวจความเสี่ยงในด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ตตามลำพังพบว่า โดยรวมเมื่อใช้อินเทอร์เน็ตตามลำพัง กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ระบุว่าไม่เคยเข้าสู่เนื้อหาด้านเพศ เกมส์ ความรุนแรง ผลิติดังนี้ความงาม และพูดคุยกับคนแปลกหน้า อย่างไรก็ตามมีกลุ่มตัวอย่างจำนวนไม่เกินร้อยละ 10 ที่ระบุว่าเข้าสู่เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมดังกล่าวบ่อย ๆ จนถึงทำเป็นประจำ แสดงให้เห็นว่าในภาพรวมส่วนใหญ่นักเรียนอาจจะไม่มีความเสี่ยงในด้านนี้ แต่มีได้หมายความว่าไม่มีความเสี่ยงเลย เพราะเมื่อพิจารณาในรายละเอียดยังพบว่า ยังมีนักเรียนมัธยมบางส่วนที่เข้าถึงเนื้อหาบ่อย ๆ จนถึงระดับเป็นประจำ

นอกจากนี้พบว่า กลุ่มตัวอย่างระบุว่า มีกิจกรรมที่กลุ่มตัวอย่างระบุว่า ทำบ้างได้แก่

- จับกลุ่มคุยกันในเรื่องความรัก
- โพสต์ข้อความระบายความรู้สึกในใจ

และมีกิจกรรมที่แทบจะไม่เคยทำ ได้แก่

- โพสต์ข้อความที่ไม่ควรพูดเมื่ออยู่ต่อหน้าพ่อแม่ ผู้ปกครอง หรืออาจารย์
- จับกลุ่มคุยกันในเรื่องเพศ
- โพสต์คำคนที่ไม่ถูกกัน
- ดาวน์โหลดเพลง หนัง ที่เว็บไซต์หรือบุคคลส่งมาให้
- สั่งซื้อสินค้า
- คุยด้วยถ้อยคำที่ไม่ควรพูดเมื่ออยู่ต่อหน้าพ่อแม่ / ผู้ปกครอง หรืออาจารย์
- นินทาอาจารย์
- เล่นเกมส์โหด ๆ เกือบ ๆ ต่อสู้ ยิงกัน ชกต่อย ทุบทำลายสิ่งของ
- เสิร์ชหาเกมส์ออนไลน์
- นินทาเพื่อน

3. การพูดคุยสนทนากับคนแปลกหน้า

โอกาสที่จะนำพาให้นักเรียนมัธยมเข้าสู่เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมอีกลักษณะหนึ่งคือ การใช้โปรแกรม หรือแอปพลิเคชันสนทนากับบุคคลอื่น ได้แก่ โปรแกรมแคมฟร็อก (Camfrog) ที่สามารถสนทนาพร้อมผ่านกล้องในคอมพิวเตอร์ได้ หรือในแอปพลิเคชันไลน์ เฟซบุ๊ก เมสเซนเจอร์ (Messenger) โดยคนแปลกหน้า คนที่ไม่เคยรู้จักมาก่อนหรือคนต่างชาติจะทักทายมาในขณะที่

เด็กเข้าถึงโปรแกรมเหล่านี้ หรือกำลังสนทนากับเพื่อน ซึ่งเป็นความเสี่ยงที่จะถูกชักพาเข้าสู่เนื้อหาที่ไม่เหมาะสม ทั้งนี้ในมุมมองของเด็กการแชทกับคนต่างชาติเป็นการฝึกภาษา การแชทลักษณะนี้ไม่ได้อยู่ในการควบคุมหรือคำปรึกษาของผู้ปกครอง

นอกจากนี้การพูดคุยกับคนแปลกหน้าของเด็กบางคน ยังเป็นการเข้าถึงโดยความตั้งใจผ่านเฟซบุ๊ก โดยการไปขอติดตาม (Follow) หรือไปกดไลค์เพจของคนที่ไม่รู้จักมาก่อน แล้วทักทายเขาและพร้อมที่จะคุยกับเขา เมื่อเขาทักทายมา

เมื่อพิจารณาในภาพรวม ผลการสำรวจพบว่า โดยรวมเมื่อใช้อินเทอร์เน็ตตามลำพัง เมื่อกลุ่มตัวอย่างพบเจอข้อความทักทายชวนคุยจากคนแปลกหน้า ร้อยละ 32.5 ของกลุ่มตัวอย่างไม่เคยทำเลย และรองลงมาจำนวนร้อยละ 25.6 ระบุว่าทำบ้างไม่ทำบ้าง ใกล้เคียงกับจำนวนร้อยละ 23.0 ระบุว่าทำบ่อย ๆ และมีจำนวนร้อยละ 4.0 ของกลุ่มตัวอย่างระบุว่า ทำเป็นประจำ แสดงให้เห็นว่าความเสี่ยงที่มาจากการชักชวนของคนแปลกหน้ายังมีอยู่ในกลุ่มนักเรียน อย่างไรก็ตาม นักเรียนมีวิธีการป้องกันตนเองอยู่ด้วย ซึ่งสามารถอธิบายได้ด้วยข้อมูลจากการสัมภาษณ์นักเรียนที่สรุปได้ว่า เด็กที่เคยมีประสบการณ์เคยคุยกับคนแปลกหน้าที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน มีการป้องกันตนเอง โดยหากมีคนที่ไม่รู้จักกันมาก่อนนั้น ขอเป็นเพื่อน (Add friend) เด็กจะมีวิธีป้องกัน โดยการไม่ตอบ ไม่คุย ปล่อยทิ้งไว้ หรือบล็อก (Block) ไม่ให้คนที่ขอมาสามารถติดต่อได้อีก หรือคุยบ้างเล็กน้อย หากคนแปลกหน้าคุยมาก ถามมากไปก็จะไม่คุยต่อ ไม่สนใจตอบ หรือจะเลิกคุยกับเพื่อนที่สนิทที่รู้จักในโรงเรียนเดียวกันเท่านั้น และจะดูจากประวัติข้อมูลก่อนที่จะรับเป็นเพื่อน (Add friend)

4. การแนะนำจากเพื่อน

โอกาสที่เข้าถึงเนื้อหาไม่เหมาะสมอีกลักษณะหนึ่ง คือ การเข้าถึงจากการแนะนำของเพื่อน เป็นการเข้าถึงโดยความตั้งใจของตัวเอง อันเป็นผลมาจากการบอกหรือแนะนำจากเพื่อน ซึ่งแนะนำด้วยการส่งผ่านโปรแกรมสนทนาที่ใช้ เช่น เฟซบุ๊ก โดยเนื้อหาที่เพื่อนแนะนำมักจะเป็นเนื้อหาลามกอนาจารทางเพศ

เมื่อพิจารณาในภาพรวม ผลการสำรวจความเสี่ยงด้านการแนะนำจากเพื่อนของกลุ่มตัวอย่างพบว่าอยู่ในระดับต่ำมาก โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ระบุว่าไม่เคยดูภาพหรือคลิปโป๊ที่เพื่อนส่งมาให้ มีเพียงร้อยละ 3.0 ที่ระบุว่าดูภาพโป๊ และร้อยละ 1.8 ที่ระบุว่าดูคลิปโป๊ที่เพื่อนส่งมาให้เป็นประจำ แสดงให้เห็นว่ายังมีนักเรียนบางส่วนที่พบเจอกับความเสี่ยงนี้อยู่แต่เป็นส่วนน้อย

5. การถูกหลอกล่อจากโปรแกรม

โอกาสที่จะนำพานักเรียนเข้าสู่เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมลักษณะต่อมา คือ การใช้โปรแกรมหลอกล่อให้กดไปยังเนื้อหา ซึ่งจะเกิดขึ้นในการใช้งานของนักเรียนในด้านความบันเทิง เช่น ละครดาวนโหลดเพลง ภาพยนตร์ หรือดาวนโหลดเกมส์ ซึ่งมีทั้งการเชื่อมโยงไปยังเนื้อหา และการปล่อยไวรัสคอมพิวเตอร์เข้าสู่เครื่องของนักเรียนทำให้เครื่องมีปัญหาในการใช้งาน หรือใช้งานไม่ได้ เป็นต้น

นอกจากนี้ยังมีนักเรียนมัธยมที่โดนหลอกจากการหลอกล่อให้ซื้อสินค้าผ่านเว็บไซต์ โดยสร้างเนื้อหาที่น่าสนใจ ดึงดูดใจให้สั่งซื้อสินค้า เมื่อตกลงซื้อจะใช้วิธีการโอนเงินเข้าบัญชีธนาคารของเจ้าของเว็บไซต์ แต่เมื่อโอนเงินไปแล้วกลับไม่ได้ของตามที่ต้องการ ไม่สามารถติดต่อกับเจ้าของเว็บไซต์ได้อีกเลยหลังจากนั้น

เมื่อพิจารณาในภาพรวม ผลการสำรวจพบว่าโดยรวมเมื่อใช้อินเทอร์เน็ตตามลำพัง เมื่อกลุ่มตัวอย่างพบเจอการชักชวนให้โหลดโปรแกรม กลุ่มตัวอย่างระบุว่าแทบจะไม่เคยกดเข้าไปดู มีกลุ่มตัวอย่างจำนวนร้อยละ 30.9 ระบุว่ากดเข้าไปบ้างไม่กดเข้าไปบ้าง และร้อยละ 9.1 ระบุว่าทำบ่อย ๆ แสดงให้เห็นว่านักเรียนยังพบเจอความเสี่ยงด้านนี้อยู่เช่นกัน

ตอนที่ 7 การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

ผลการสำรวจการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยมศึกษา สามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

7.1 การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหาโฆษณาเกินจริง

กลุ่มตัวอย่างมีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหาโฆษณาเกินจริง โดยรวม 4 ด้าน อยู่ในระดับสูงมาก ทั้งนี้มีเพียงด้านการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาที่อยู่ในระดับสูง

เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบระหว่างนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นกับตอนปลาย พบว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น เกือบทุกด้าน ยกเว้นด้านการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาเท่าที่คะแนนเฉลี่ยไม่แตกต่างกัน

สามารถสรุปได้ว่า นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลายมีความสามารถในการเข้าถึง ทำความเข้าใจ วิเคราะห์และประเมินเนื้อหาโฆษณาเกินจริงในสื่อดิจิทัลสูงมาก และไม่หลงเชื่อและไม่สั่งซื้ออยู่ในสูง โดยที่นักเรียนมัธยมปลายมีความสามารถในการเข้าถึง ทำความ

เข้าใจ วิเคราะห์และประเมินเนื้อหาด้านโฆษณาเกินจริงในสื่อดิจิทัลสูงกว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นเล็กน้อย

7.2 การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหาด้านเกมส์

กลุ่มตัวอย่างมีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหาด้านเกมส์ โดยรวม 4 ด้าน อยู่ในระดับสูง เมื่อพิจารณาในแต่ละด้านพบว่า ด้านการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา และการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาอยู่ในระดับปานกลาง และด้านการเข้าถึงสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับสูงมาก

เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบระหว่างนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นกับตอนปลาย พบว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นเกือบทุกด้าน ยกเว้นด้านการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาเท่านั้นที่คะแนนเฉลี่ยไม่แตกต่างกัน

สามารถสรุปได้ว่า นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลายมีความสามารถในการเข้าถึงเนื้อหาด้านเกมส์ในสื่อดิจิทัลในระดับสูงมาก ทำความเข้าใจสูงแต่ในด้านการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหานั้นนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายมีมากกว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ในขณะที่การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยอยู่ระดับปานกลางเหมือนกัน

7.3 การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหาด้านเพศ

กลุ่มตัวอย่างมีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหาด้านเพศโดยรวม 4 ด้าน อยู่ในระดับสูงมาก เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบระหว่างนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นกับตอนปลาย พบว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ในด้านความสามารถในการเข้าถึงและทำความเข้าใจเนื้อหา ยกเว้นด้านการวิเคราะห์ ประเมินเนื้อหา และการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาเท่านั้นที่คะแนนเฉลี่ยไม่แตกต่างกัน

สามารถสรุปได้ว่า นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลายมีความสามารถในการเข้าถึงเนื้อหาด้านเพศในสื่อดิจิทัล สามารถทำความเข้าใจ วิเคราะห์และประเมินเนื้อหาด้านเกมส์ และจะไม่หลงเชื่อตามเนื้อหาและไม่มีพฤติกรรมตามที่สื่อชี้นำในระดับสูงมาก โดยที่นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายมีความสามารถในการเข้าถึง และทำความเข้าใจเนื้อหาด้านเพศในสื่อดิจิทัลมากกว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นเล็กน้อย

7.4 การรู้เท่าทันสื่อโดยรวมในเนื้อหาทุกด้าน

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลโดยรวมสรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหา ด้านโฆษณาเกินจริงและด้านเพศอยู่ในระดับสูงมาก ในขณะที่การรู้เท่าทันสื่อในเนื้อหาด้านเกมส์อยู่ในระดับสูง

ตอนที่ 8 ความคิดเห็นต่อเนื้อหาในสื่อดิจิทัล

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์สรุปได้ว่า นักเรียนมีความเห็นว่าเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ตหรือในสื่อดิจิทัลนั้นยังไม่สามารถเชื่อถือได้ทั้งหมด โดยนักเรียนให้ความเห็นว่า เนื้อหาข้อมูลข่าวสารทั้งในภาพโฆษณาเกินจริงหรือคลิปต่าง ๆ ตลอดจนถึงข่าวดารานักร้องที่เผยแพร่และได้อ่านเจอบนอินเทอร์เน็ต หรือสื่อสังคมออนไลน์นั้นไม่ค่อยน่าเชื่อถือเท่าที่ควร โดยเฉพาะเนื้อหาเกี่ยวกับการโฆษณาขายของ ยาลดความอ้วน ส่วนเนื้อหาที่เป็นข่าวสาร ภาพเหตุการณ์ เด็กมองว่าควรวิเคราะห์ให้ถี่ถ้วนก่อนจะเชื่อ ด้วยการตรวจสอบจากข้อมูลหลาย ๆ แหล่ง อย่างไรก็ตามเด็กที่ไม่เชื่อถือเนื้อหาเหล่านี้จะเพียงแค่อ่าน หรืออ่านผ่าน ๆ

สำหรับเรื่องที่บุคคลเคยมีประสบการณ์ด้านลบจากการใช้สื่อดิจิทัล หรือเคยมีประสบการณ์จากการถูกหลอกลวงจากเนื้อหาหรือบุคคลทางอินเทอร์เน็ต ถือว่าเป็นบุคคลที่นักเรียนมัธยมเชื่อถือ ทั้งนี้เพราะเป็นประสบการณ์ตรงที่โดนหลอก แล้วนำมาบอกต่อ

เมื่อพิจารณาในภาพรวมจากผลการสำรวจพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ คิดเป็นร้อยละ 89.6 มีความเห็นว่าเนื้อหาในสื่อดิจิทัลเชื่อถือได้บ้างไม่ได้บ้าง

เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบระหว่างนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นกับตอนปลาย พบว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ในเนื้อหาทุกด้าน

สามารถสรุปได้ว่า นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลายมีความสามารถในการเข้าถึง ทำความเข้าใจ วิเคราะห์และประเมินเนื้อหาด้านโฆษณาเกินจริงและเพศ ในสื่อดิจิทัล ได้สูงมาก ยกเว้นเนื้อหาด้านเกมส์ที่การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับสูง โดยที่นักเรียนมัธยมปลายมีความสามารถในการเข้าถึง ทำความเข้าใจ วิเคราะห์และประเมินเนื้อหาด้านเกมส์ในสื่อดิจิทัลสูงกว่านักเรียนมัธยมตอนต้นเล็กน้อยในเนื้อหาทุกด้าน

8.1 การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลอินเทอร์เน็ต

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์สรุปได้ว่า นักเรียนมัธยมมีวิธีการวิเคราะห์ ตรวจสอบข้อมูลเพื่อให้เกิดความน่าเชื่อถือ หรือตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ตหลายวิธีด้วยกัน ดังนี้

ตรวจสอบจากเว็บไซต์ต่าง ๆ หลาย ๆ แหล่งเทียบเคียงกัน

พิจารณาความน่าเชื่อถือจาก จำนวนคนที่เข้าดูเนื้อหา จำนวนการรีวิว หรือเนื้อหาจากการคอมเมนต์หรือดูจากเอกสารงานวิจัยที่สนับสนุน ก่อนการตัดสินใจเชื่อข้อมูลดังกล่าว

การตรวจสอบพิจารณาจากข้อมูลรองก่อน แล้วมาเช็คข้อมูลหลักที่หลังแล้วนำมาเทียบเคียงข้อมูลอีกทีหนึ่ง พิจารณาจากการที่มีการยืนยันจากหลายๆ เว็บไซต์ หนังสือ นำมาเปรียบเทียบกัน และยังใช้วิธีการถามหรือตรวจสอบจากเพื่อนด้วย

เมื่อพิจารณาในภาพรวม ผลการสำรวจพบว่า มากกว่าครึ่งของกลุ่มตัวอย่าง คิดเป็นร้อยละ 64.9 เคยตรวจสอบความน่าเชื่อถือของเนื้อหาในสื่อดิจิทัล อย่างไรก็ตามยังมีกลุ่มตัวอย่าง คิดเป็นร้อยละ 34.8 ไม่เคยตรวจสอบความน่าเชื่อถือของเนื้อหาในสื่อดิจิทัล

สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่เคยตรวจสอบความน่าเชื่อถือของเนื้อหาในสื่อดิจิทัล ระบุว่าวิธีตรวจสอบความน่าเชื่อถือที่ใช้มากที่สุดคือ ตรวจสอบจากข้อมูลจากหลาย ๆ แหล่ง รองลงมาคือ ดูจากการคอมเมนต์ ดูจากจำนวนการรีทวีต ดูว่ามีการอ้างอิงงานวิจัย ตำรา ดูจากจำนวนคนที่เข้ามาดูเนื้อหา และสอบถามจากเพื่อน ๆ

8.2 การควบคุมการใช้งานของผู้พ่อแม่เกี่ยวข้องกับความเสี่ยงของเด็ก

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์บ่งชี้ว่ามีการควบคุมการใช้งานสื่อดิจิทัล โดยพ่อแม่หรือผู้ปกครองถือเป็นส่วนสำคัญของการควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยม โดยพ่อแม่เป็นผู้ควบคุมการใช้งาน หากพ่อแม่มีการควบคุมการใช้งานอย่างเข้มงวด ทั้งจำนวนเวลา ช่วงเวลา อุปกรณ์และการเข้าถึงหรือใช้งานโดยมีพ่อแม่ หรือคนอื่นอยู่ด้วย ไม่ปล่อยให้ใช้งานตามลำพัง หรือกำหนดให้ใช้งานให้อยู่ในสายตาของพ่อแม่

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยขอเสนอประเด็นการอภิปรายสำคัญสรุปดังนี้

พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัล

จากผลการสัมภาษณ์พบว่ากลุ่มตัวอย่างใช้สื่อดิจิทัลทั้งช่วงเช้าตั้งแต่ตื่นนอนจนถึงระหว่างเรียนโดยใช้บ้างบางครั้งเพื่อประกอบการหาข้อมูลในชั้นเรียนและแอบใช้บางที ตลอดจนถึงช่วงเวลาพักเรียนหรือพักกลางวันจนถึงเย็นมีการใช้แชท พูดคุยใช้ติดตามความเคลื่อนไหวจาก สื่อสังคมออนไลน์ และดูหนังฟังเพลง รวมทั้งประกอบกับใช้เพื่อทำรายงานระหว่างชั้นเรียน โดยส่วนใหญ่จะใช้เฉพาะช่วงเวลาวางตั้งแต่ตอนเย็นและหัวค่ำแต่จะใช้มากกว่าเวลาที่ไปโรงเรียน ช่วงที่ใช้มากที่สุดวันหยุดคือเสาร์อาทิตย์เพราะมีเวลาวาง ซึ่งใช้เพื่อความบันเทิง ข้อสรุปงานวิจัยสอดคล้องกับผลการสำรวจของสำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน

(สสค.) วงจรชีวิตของเด็กไทยใน 1 วัน จะเริ่มต้นนอนตั้งแต่เวลา 06.18 น. และเข้านอนในเวลา 22.21 น. วันหยุดจะนอน 23.39 น. มีเวลานอนเฉลี่ย 7-8 ชั่วโมง ซึ่งถือว่ามีความนอนไม่น้อยมากที่น่าสนใจ คือ หลังตื่นนอนสิ่งแรกที่เด็กส่วนใหญ่ ร้อยละ 51.1 ทำคือ การเช็คโทรศัพท์มือถือเหมือนเดียวกับสิ่งสุดท้ายที่ ร้อยละ 35 ทำก่อนนอน คือ ใช้โทรศัพท์มือถือเล่นเกมเฟซบุ๊ก และ ไลน์

ด้านความถี่ของการใช้งานสื่อดิจิทัลจากข้อค้นพบจากการสำรวจสรุปว่า ส่วนใหญ่เด็กทั้งมัธยมต้นและปลายใช้สื่อดิจิทัลบ่อย ๆ ได้แก่ เฟซบุ๊ก ยูทูบ เว็บไซต์ โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน และโปรแกรมสนทนา เช่น ไลน์ วอทแอพ วิแชท รวมทั้งสื่อดิจิทัลที่กลุ่มตัวอย่างใช้บ้าง ได้แก่ เกมส์แอพพลิเคชั่น เว็บไซต์โหลดหนัง/โหลดเพลง เกมส์ออนไลน์ อินสตาแกรม คอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ อีเมลและคอมพิวเตอร์แบบพกพาหรือโน้ตบุ๊ก เมื่อพิจารณาจากข้อค้นพบการวิจัยเด็กและเยาวชนนั้น มีพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลไม่ได้แตกต่างกัน สอดคล้องกับผลการวิจัยของ อัจฉรา เอ็นซ์ (2558) ศึกษาการใช้ดิจิทัลของวัยรุ่นพบว่าแอปพลิเคชั่นส่วนใหญ่ที่วัยรุ่นใช้มากที่สุดก็คือ เฟซบุ๊ก รองลงมา ยูทูบ ไลน์ อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ วอทแอพ และ ยาฮูเมสเซนเจอร์ รวมทั้งใกล้เคียงกับผลสรุปวิจัยของ จิตินัน บุญภาพ คอมมอน (2556) พบว่าเยาวชนทุกคนใช้โซเชียลมีเดีย คือ เฟซบุ๊ก ถึง ร้อยเปอร์เซ็นต์ และใช้ ทวิตเตอร์ ร้อยละ 38.5 รวมทั้งข้อสรุปวิจัยของ จิตยา ปิยภัณฑ (2556) ต่างพบเช่นเดียวกันว่าพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ทุกวัน ถึงร้อยละ 81.9 และสื่อหลัก ๆ ที่ใช้มากก็คือ เฟซบุ๊ก รองลงมา ยูทูบ และอีเมล และยังสามารถสรุปให้เห็นว่าส่วนใหญ่จะใช้สื่อดิจิทัลเพื่อความบันเทิง ดังผลการวิจัยของ บุปผา เมฆศรีทองคำและอรรษา สิงห์สงบ (2552) ที่พบว่ารูปแบบการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของช่วงวัยเด็กและตอนกลางตอนปลายและจนถึงวัยรุ่นใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงส่วนใหญ่ แม้ว่าพฤติกรรมการใช้งานสื่อดิจิทัลของเยาวชนจะมีความหลากหลายแต่ก็มีวัตถุประสงค์ที่ไม่ได้แตกต่างกัน ใกล้เคียงกับการเข้าหาข้อมูลดังผลสรุปงานวิจัย รชิตต์ สาแม (2555) ที่ศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลาม จังหวัดยะลา พบว่านักเรียนที่มีประสบการณ์ต่างกันจะใช้ 3 เว็บไซต์แรกที่เหมือนกัน คือ ยูทูบ และ เฟซบุ๊ก แต่จะแตกต่างกันเพียงเว็บไซต์ที่ใช้

เมื่อพิจารณารายละเอียดด้านลักษณะการใช้งานสื่อดิจิทัลที่บ่อยของเยาวชนซึ่งพบว่ามีลักษณะการใช้งานอย่างหลากหลาย อันได้แก่ ใช้พูดคุยติดต่อกับเพื่อน ๆ หรือแชท และสร้างกลุ่มบนไลน์ เฟซบุ๊ก เพจ พูดคุยแสดงความคิดเห็นกับเพื่อน ๆ ใช้โพสต์รูปภาพ เรื่องราวหรือเข้ากลุ่มสนทนา หรือสมัครสมาชิกเว็บไซต์ หรือติดตามเพจต่าง ๆ เพื่อแสดงความเป็นตัวตนของตนเอง ข้อค้นพบดังกล่าวจากงานวิจัยชิ้นนี้สอดคล้องกับผลการวิจัยเชิงสำรวจด้านการใช้งาน

อินเทอร์เน็ตของ ฐิตินันท์ บุญภาพ คอมมอน (2556) ที่พบว่าเด็กมัธยมทั้งตอนต้นและตอนปลายมีวัตถุประสงค์ของการใช้สื่อดังกล่าวไม่ได้แตกต่างกัน ทั้งในด้านการพูดคุยสนทนา แสดงความคิดเห็น ติดตามข่าวสารความเคลื่อนไหว เล่นเกมส์ และสั่งซื้อสินค้าและบริการ ติดตามเคลื่อนไหวดาราดลสดจนอัฟโหลดรูปตนเอง และยังสามารถอธิบายด้วยแนวคิดของ Livingstone, Bober & Helsper (2005, p. 11) ได้สรุปประเด็นนี้เป็นการใช้สื่อดิจิทัลในลักษณะแบบการมีปฏิสัมพันธ์บนอินเทอร์เน็ต (Interactivity opportunity) เช่น การรับส่งอีเมล การโหวต การใช้งานกระทู้ การส่งภาพหรือข้อความบนเว็บไซต์ การเข้าเว็บไซต์หรือบล็อกของบุคคล การแสดงความเห็น การกรอกข้อมูลออนไลน์ การร้องเรียนทางออนไลน์ เป็นต้น และยังเป็นลักษณะการติดต่อบุคคลอื่น (Peer-to-peer opportunity) เช่น การรับส่งอีเมล การเล่นเกมออนไลน์ การรับส่งข้อความสนทนา การดาวน์โหลดเพลงดาวน์โหลดคลิปวิดีโอ การสนทนาในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต

นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกมส์ ติดตามดาราดที่ชื่นชอบ รวมถึงติดตามข่าวสาร ความเคลื่อนไหวของสังคมเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ตลอดจนถึงการใช้งานสื่อดิจิทัลที่ทำบ้าง อันได้แก่ สั่งซื้อสินค้า หาข้อมูล หรือตรวจสอบสินค้าที่ต้องการเพื่อประกอบการตัดสินใจซื้อ ใกล้เคียงกับข้อค้นพบงานวิจัยที่พบว่าวัตถุประสงค์หลักที่สำคัญของการใช้สื่อดังกล่าวก็คือ ใช้พูดคุยกับคนรู้จักและสืบค้นหาข้อมูล รวมถึงยังใช้สื่อใหม่เล่นเกมสั่งซื้อสินค้า บริการ ใช้ดูภาพยนตร์และชมละครย้อนหลัง (ทิติยา ปิยภักดิ์, 2556; ฐิตินันท์ บุญภาพ คอมมอน, 2556) สามารถสรุปได้ว่าเยาวชนมีลักษณะการใช้และเข้าถึงข้อมูลได้หลากหลายดังข้อสรุปของ Brent (nd, pp. 9-11) ได้พบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับคุณลักษณะของเด็กที่โตมาในยุคที่มีเทคโนโลยีการสื่อสารทันสมัยถือเป็นคนรุ่นใหม่ที่มีลักษณะเฉพาะ กล่าวคือเด็กกลุ่มนี้มีทักษะใหม่หลายอย่าง เช่น ทักษะการทำงานหลายอย่างในเวลาเดียวกัน ซึ่งเด็กยุคปัจจุบันนี้มีทักษะและความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตสามารถเข้าถึงข้อมูลและใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างหลากหลายและรวดเร็ว (Livingstone, Bober & Helsper, 2005; ขนิษฐา จิตแสง, 2557) แนวทางเดียวกันความเห็นของ Hoechsmann & Poyntz (2012, pp. 139-144) และ Brainin, & Bar-Lev (2005) ที่เห็นสอดคล้องไปแนวทางเดียวกันได้สรุปให้เห็นว่าเป็นความเคยชินที่เด็กใช้เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลก็เพื่อใช้สำหรับการเรียนรู้การทำงานการใช้ชีวิตในสังคม และใช้เพื่อเป็นกิจกรรมพักผ่อนหย่อนใจ

เพียงแค่เข้าถึงข้อมูลก็มีโอกาสเสี่ยง

ผลสำรวจด้านความเสี่ยงพบว่า กลุ่มตัวอย่างลังเลที่จะกดเข้าดูหรือกดปิดป๊อปอัพเนื้อหาที่อาจจะเป็นอันตราย เช่น เพศ ผลิตภัณฑ์ความงาม เกมส์ออนไลน์ การพนัน การชักชวนให้ทำงาน มีเพียงป๊อปอัพเนื้อหาเกี่ยวกับข่าวที่จะกดเข้าดูมากกว่าเนื้อหาอื่น ๆ ซึ่งเป็นลักษณะการเข้ามาบังเอิญของข้อมูลในระหว่างการใช้งานสื่อดิจิทัล นอกจากนี้ผลการสัมภาษณ์ยังพบว่า มีกลุ่มตัวอย่างที่จะใช้รูปแบบวิธีการปล่อยไว้และไม่สนใจ หรือกดปิดทันที ดังความเห็นผลสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างที่ระบุว่า

“...พวกโฆษณาพวกยาแปลก เวลาเข้าเว็บดูหนังกะ เห็นบ่อยกะ ส่วนมากก็จะปิด ๆ ไปไม่สนใจ (โบว์, สัมภาษณ์, 18 ธันวาคม 2557)

“...ป๊อปอัพแต่ง ส่วนใหญ่เป็นเกมส์จะไม่เข้าครับ...ไม่ได้อยากเข้า ผมเฉย ๆ ครับ...” (ปีเตอร์, สัมภาษณ์, 17 ธันวาคม 2557)

“...มันจะเป็นโฆษณาที่แต่งมาข้าง ๆ มันจะเป็นหลอมน ๆ กระพริบ...ก็ไม่ได้สนใจ มันก็จะมีมุมให้กดปิด...” (หญิง, สัมภาษณ์, 25 พฤศจิกายน 2557)

“...หนูปิดเลยคะ...มันขึ้นมาเอง บางทีหาการ์ตูน มันแต่งมาเอง...ก็เรื่องแบบนั้นคะ (เรทเธ็กซ์) คลี้กละขึ้นมา...” (มัดหมี่, สัมภาษณ์, 25 พฤศจิกายน 2557)

ด้านผลการสำรวจความเสี่ยงในด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ตตามลำพังพบว่า ทั้งในด้านการใช้ตามลำพัง การพูดคุยกับคนแปลกหน้าและการถูกล่อลวงจากโปรแกรม ซึ่งข้อค้นพบจากการสำรวจดังกล่าว ชี้ให้เห็นในภาพรวมว่ากลุ่มตัวอย่างไม่มีความความเสี่ยง

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าในภาพรวมกลุ่มตัวอย่างจะไม่ตกอยู่ในการเสี่ยงก็ตาม แต่โอกาสในความเสี่ยงก็มีอยู่เช่นเดียวกัน หรืออาจกล่าวได้ว่า “แค่คลิ๊กก็เสี่ยงได้” ทั้งนี้ด้วยข้อค้นพบที่ชี้ให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างจะใช้งานสื่อดิจิทัล โดยการเข้าแอปพลิเคชัน เกมส์ โหลดหนังฟังเพลง การพูดคุยหรือแชท หรือติดตามความเคลื่อนไหวข่าวสาร ติดตามดารา หรือสั่งซื้อสินค้าบริการทางอินเทอร์เน็ตก็ตาม เป็นการเข้าถึงเนื้อหาที่มีโอกาสพบเจอความเสี่ยงจากการตั้งค่าโปรแกรมของเจ้าของเว็บไซต์ แอปพลิเคชัน ที่เสนอเนื้อหาที่อาจจะไม่เหมาะสม ซึ่งไม่สามารถที่จะหลีกเลี่ยงได้ในขณะใช้งาน โอกาสความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้น โดยผลการสำรวจชี้ให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างมีการลังเลสองจิตสองใจว่าจะเข้าหรือไม่เข้าดู เกิดการต่อรองต่อสู้ในตนเองระหว่างสองแนวทาง คือ ปล่อยไว้โดยไม่สนใจในการเข้าถึงข้อมูลด้านต่าง ๆ ที่ปรากฏขึ้นมาโดยบังเอิญนั้นตามที่เสนอข้างต้น หรือกดเข้าดูข้อมูลนั้น แม้กลุ่มตัวอย่างตั้งใจจะใช้วิธีหลีกเลี่ยงก็ตาม แต่ก็ไม่สามารถหลีกเลี่ยงความ

เสียงนี้ได้ ทั้งนี้เพราะมีการยึดเยียดเนื้อหาด้วยความตั้งใจทั้งในป๊อปอัพหรือโฆษณา แม้กระทั่งการหาข้อมูลการทำงาน หรือเล่นเกมส์ ดูหนังฟังเพลง ซึ่งสิ่งดังกล่าวนี้ก็ถือว่าเป็นโอกาสที่จะตกอยู่ในความเสี่ยงสูง โดยความเสี่ยงในแง่การโดนหลอกให้ดาวน์โหลดข้อมูล กับความเสี่ยงในการหลอกซื้อสินค้าบริการ ซึ่งปรากฏให้เห็นเป็นจริงจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างที่เล่าให้ฟังว่าเคยมีประสบการณ์เสี่ยง หรือตกอยู่ในเหตุการณ์เสี่ยงในขณะที่ใช้งานสื่อดิจิทัลทั้งรูปแบบความบันเทิงและความเพลิดเพลิน หรือการใช้การทำงาน

“...ดาวน์โหลดโปรแกรมเพลงนี้แหละคะ ดาวน์โหลดมานานก็แบบไวรัสกิน คือตอนนั้นมันโหลดฟรีคะ เลยกด...” (เฟิร์น, สัมภาษณ์, 25 พฤศจิกายน 2557)

“...โหลดเกมส์คะ เป็นเกมส์เถื่อนคะ เลยกดไวรัส มันจะขึ้นหน้าต่างเล็ก ๆ แล้วนับเวลานับถอยหลังโหลดเสร็จปุ๊บมันก็จะรีสตาร์ท พอเปิดเครื่องใหม่ก็เป็นแบบงี้ใหม่ (ไอซ์, สัมภาษณ์, 18 ธันวาคม 2557)

“...เคยโดนไวรัสคะ มันจะมีโฆษณาเต็มมาคะในกูเกิลโครม เลยกดเข้าไป ก็ติดไวรัส เปิดคอมมันจะช้าลงเรื่อย ๆ คะเลยปล่อย ๆ ไปคะ...” (โบว์, สัมภาษณ์, 18 ธันวาคม 2557)

“...ซื้อโทรศัพท์ Blackberry จำนวนเงิน 4,000 บาท ผ่านเว็บไซต์ เมื่อโอนเงินเรียบร้อยแล้ว จากนั้นติดต่อเจ้าของร้านไม่ได้อีกเลย...” (ชี, สัมภาษณ์, 19 พฤศจิกายน 2557)

ประเด็นสำคัญอีกประเด็นหนึ่งที่ชี้ให้เห็นความเสี่ยงในการใช้งานของกลุ่มตัวอย่าง คือ ผลการสำรวจในภาพรวมเด็กส่วนใหญ่จะเลือกที่ไม่เข้าไปดูหรืออ่านเนื้อหาที่เป็นความเสี่ยง แต่ผลการสำรวจชี้ให้เห็นว่ามีกลุ่มตัวอย่างส่วนหนึ่ง ถึงแม้จะเป็นส่วนน้อยที่ระบุว่าเลือกที่จะกดเข้าไปดูหรืออ่านเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม ผลการสำรวจนี้ชี้ให้เห็นว่าปัญหาความเสี่ยงมิได้เกิดขึ้นในวงกว้างของเด็กนักเรียนมัธยม แต่มีความเสี่ยงที่เกิดขึ้นจริงในบางส่วน ซึ่งมีอาจจะละเอียดหรือสรุปได้ว่ากลุ่มตัวอย่างไม่มีความเสี่ยงเลย จากผลการสำรวจชี้ให้เห็นชัดเจนว่ามีกลุ่มตัวอย่างจำนวนหนึ่งที่พบเจอความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อดิจิทัลอยู่จริง กล่าวคือผลการสำรวจพบว่า มีกลุ่มตัวอย่างจำนวนร้อยละ 4 – 10 ที่ระบุว่าตนเองมีประสบการณ์เข้าถึงเนื้อหาด้านเพศ เกมส์รุนแรง การพนัน และการแสดงออกด้วยความรุนแรงอยู่ในระดับบ่อย ๆ จนถึงทำเป็นประจำ จำนวนร้อยละ 23.0 ระบุว่าคุยกับคนแปลกหน้าบ่อย ๆ จำนวนร้อยละ 3.0 ที่ระบุว่าคลิ๊กดูภาพหรือคลิปโป๊ที่เพื่อนส่งมาให้หรือแนะนำให้ดู และร้อยละ 1.8 ระบุว่าดูเป็นประจำ ดังนั้นจึงมีอาจสรุปแต่เพียงภาพรวมว่า

กลุ่มตัวอย่างไม่มีความเสี่ยง แต่ต้องยอมรับว่ามีกลุ่มตัวอย่างจำนวนหนึ่งที่พบเจอกับความเสี่ยงอยู่บ่อย ๆ จนถึงเป็นประจำ

นอกจากนี้ผลการวิจัยเชิงสำรวจพบว่า การใช้งานสื่อดิจิทัลเมื่ออยู่ลำพัง กลุ่มตัวอย่างระบุว่า มีกิจกรรมที่กลุ่มตัวอย่างทำบ้าง ได้แก่ จับกลุ่มคุยกันในเรื่องความรัก โพสต์ข้อความระบายความรู้สึกในใจ ผลดังกล่าวนั้น เทียบเคียงกับผลการสำรวจของ วูตินัน บุญภาพคอมมอน (2556) ก็พบว่านักเรียนทั้งมัธยมต้นและปลายใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อระบายและความในใจ ถึงร้อยละ 50.5

แม้ว่ากลุ่มตัวอย่างเด็กมัธยมจะมีความสามารถในการเข้าถึงข้อมูล และใช้สื่อดิจิทัลเป็นอย่างดีก็ตาม สามารถอธิบายตามแนวทางของ Brent (nd., pp. 12) ซึ่งให้เห็นอีกว่าเด็กรุ่นใหม่ดูเหมือนมีทักษะการใช้งานสื่อดิจิทัลเป็นอย่างดี แต่ยังมีประเด็นที่น่าเป็นห่วงก็คือ เด็กที่ดูเหมือนมั่นใจว่าตนเองมีทักษะสื่อดิจิทัลที่ดี แต่ในทางปฏิบัติจริงอาจจะไม่ได้นำทักษะที่ดีและมาทำให้เกิดประโยชน์ได้ ดังเห็นได้จากผลการสำรวจที่ชี้ให้เห็นว่า กิจกรรมที่กลุ่มตัวอย่างทำเป็นประจำในขณะที่ใช้สื่อดิจิทัลจะเป็นกิจกรรมด้านความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกมส์ การสนทนาพูดคุยผ่านโปรแกรมสนทนา เด็กในโรงเรียนอังกฤษที่มีความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์อย่างดีไม่ได้ใช้ทักษะนี้เพื่อเป็นประโยชน์ในการเรียนวิชาอื่น ๆ นอกจากนี้ยังมีหลักฐานที่สะท้อนให้เห็นว่าทั้งแบบเด็กที่เป็นผู้ต้นตัว และเป็นเหยื่อที่ยังต้องการปกป้องจากอันตราย แนวทางประเด็นเดียวกันในด้านการเสี่ยงสามารถสรุปด้วยทัศนะของ Binte Nahar (2011) เห็นว่าสิ่งที่ทำให้ไม่เกิดการรู้เท่าทันสื่อคือการที่ได้ข้อมูลมากจากอินเทอร์เน็ต แต่ไม่สามารถตัดสินได้ว่าข้อมูลนั้นดีหรือถูกต้องหรือไม่ ซึ่งแสดงให้เห็นจากการที่ใช้เวลาอยู่กับข้อมูลเหล่านั้นเป็นเวลานานมาก การไม่ได้มีกระบวนการรู้เท่าทันสื่อมาก และหากในเด็กโตยังใช้อินเทอร์เน็ตมาก ยังมีทักษะการใช้มากขึ้น และก็จะมีโอกาสที่ก็จะประสบกับสถานการณ์เสี่ยงอันตรายยิ่งขึ้น

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลอยู่ระดับสูง

ผลสรุปการวิจัยชี้ให้เห็นว่าเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลายมี “การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหาโฆษณาเกินจริง” “การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหาด้านเกมส์” และ “การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหาด้านเพศ” โดยมีการรู้เท่าทันในด้าน 1) ความสามารถในการเข้าถึง 2) ความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหา 3) ความสามารถวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา และ 4) การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาอยู่ในระดับที่สูง จากผลการสำรวจที่

ชี้ให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในภาพรวมอยู่ระดับสูง ข้อค้นพบดังกล่าวสามารถอธิบายได้ด้วยปัจจัยภายนอกที่เกี่ยวข้องที่ทำให้เกิดการรู้เท่าทันดิจิทัลระดับสูง สามารถสรุปได้ดังนี้

ปัจจัยแรก คือการได้รับการอบรมจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต เห็นได้จากผลการสำรวจพบว่า จำนวนร้อยละ 62.7 ของกลุ่มตัวอย่างเคยเรียนหรืออบรมด้านการใช้อินเทอร์เน็ต และมีคนในครอบครัวให้คำแนะนำในการใช้อินเทอร์เน็ต ร้อยละ 78.5 ซึ่งสามารถชี้ให้เห็นว่าเด็กได้มีทักษะและการเรียนรู้การใช้สื่อดิจิทัลได้เป็นอย่างดีหากได้รับการอบรม สอดคล้องกับผลสรุปงานวิจัยหลากหลายชิ้นที่สรุปไปแนวทางเดียวกันว่าการได้รับการอบรมหรือคำแนะนำเกี่ยวกับการใช้สื่อเป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อของบุคคล (Vanwynsberghe, Paulussen & Verdegem, 2011; Marty et al., 2013; พนม คลีฉายา, 2556) นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยและทัศนะหลากหลายที่เห็นพ้องกันว่าพ่อแม่ ผู้ปกครองหรือสถาบันครอบครัว ถือเป็นอิทธิพลรอบข้างที่มีส่วนให้เด็กได้ มีการรู้เท่าทันสื่อได้อย่างดี (Vanwynsberghe, Paulussen & Verdegem, 2011; ขนิษฐา จิตแสง; 2557; บุปผา เมฆศรีทองคำ, มปป) **ปัจจัยที่สอง** คือ เกรดเฉลี่ย จากผลการสำรวจพบว่ากลุ่มตัวอย่างครั้งนี้มีคะแนนเฉลี่ยสะสม (GPAX) ที่ค่อนข้างสูง คือมีเกรดเฉลี่ย 3.51 – 4.00 ร้อยละ 32.1 และเกรดเฉลี่ย 3.01 – 3.50 จำนวนร้อยละ 26.7 ในประเด็นนี้งานวิจัยของ Rosenbaum, Beentjes, & Konig (2010) ชี้ให้เห็นว่าการรู้เท่าทันสื่อที่มีตัวแปรทางด้านคะแนนวิชาเรียนด้วย กล่าวคือคะแนนที่สูงยิ่งทำให้เข้าใจการผลิต และความเข้าใจสื่อของนักเรียนล้วนส่งผลเช่นกัน **ปัจจัยที่สาม** คือ ความสามารถของตัวบุคคลก็เป็นผลเช่นกัน ดังความเห็นของ Vanwynsberghe, Paulussen & Verdegem (2011) ได้แสดงความเห็นไว้ว่าการรู้เท่าทันสื่อ นั้นเริ่มต้นจากความสามารถด้านสื่อของบุคคล ได้แก่ ทักษะการใช้สื่อ ความรู้เกี่ยวกับสื่อ ทัศนคติและความสามารถในการตนเอง และปัจจัยด้านการใช้สื่อของบุคคล ซึ่งรวมทั้งเทคโนโลยีและเนื้อหาของสื่อ ซึ่งมีความหลากหลายต่างกันโดยเชื่อมโยงกับความสามารถด้านสื่อของบุคคล ซึ่งกลุ่มตัวอย่างมีการครอบครองและใช้สื่อหลายดิจิทัลหลายประเภท และมีความสามารถในการเข้าถึงและใช้งานในระดับสูง และ**ประการที่สี่** ความเป็นอิสระและการเรียนรู้ลองผิดลองถูกด้วยตนเองในการใช้งานสื่อดิจิทัลเป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อเช่นกัน โดยที่การใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านมีผลต่อทักษะการใช้งาน และการเรียนรู้ด้วยตนเองมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับทักษะการใช้งาน (Luo, Reddick & li, 2013) สามารถเทียบเคียงกับผลวิจัยของ Hashemi & Soltanifar (2011) ที่ศึกษา กลุ่มนักเรียนมัธยมพบว่า มีเพียงร้อยละ 6.58 เท่านั้นที่ปรึกษาการใช้อินเทอร์เน็ตกับครูและผู้ใหญ่ ส่วนที่เหลือจะทำการลองผิดลองถูกและถามเพื่อน และยังพบว่าผู้ปกครองจะสามารถสอนให้เด็ก

นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตได้แต่เด็กนักเรียนไม่ได้ใช้ผู้ปกครองเป็นแหล่งอ้างอิงในการใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาคั้งนี้มีลักษณะการใช้งานสื่อดิจิทัลด้วยตนเองมาก ดังเห็นได้จากผลสำรวจกิจกรรมที่เกี่ยวข้องเนื่องกับการใช้งานสื่อดิจิทัลจะมีลักษณะการใช้งานด้วยตนเองอยู่มาก ทั้งนี้ สอดคล้องกับสถาบันรามจิตติ (ม.ป.ป, น. 18) ได้ทำการสำรวจสภาวะการณเด็กและเยาวชนในรอบปี 2554-2555 พบในประเด็นด้านการใช้สื่อไอซีทีของเยาวชนและให้ข้อสรุปไว้ว่า ในปัจจุบันเด็กไทยสามารถเข้าถึงสื่ออินเทอร์เน็ตได้ง่ายยิ่งขึ้น และถือเป็นปัจจัยหนุนเสริมพฤติกรรมการใช้ อินเทอร์เน็ตของเด็กให้เพิ่มสูงขึ้น

เมื่อพิจารณาการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลเฉพาะเนื้อหา ผลการวิจัยสรุปได้ว่า การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหาเกมส์ โดยรวม 4 ด้าน อยู่ในระดับสูง และเมื่อพิจารณาในแต่ละด้านพบว่า **ด้านการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา และการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาอยู่ในระดับปานกลาง** แต่ด้านการเข้าถึงสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับสูงมากซึ่งมีเพียงด้านเดียวเท่านั้นที่อยู่ในระดับสูงมาก ซึ่งผลวิจัยดังกล่าวสามารถอธิบายได้ตามทัศนะของ Brent (nd, pp. 9-11) ที่ได้วิเคราะห์พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลของเด็กไว้ว่า แม้เด็กจะมีความสามารถทางสื่อดิจิทัลมาก แต่ก็ได้ไม่ได้หมายความว่าเด็กจะได้เรียนรู้หรือมีความรู้ดีจากทักษะนี้และที่สำคัญก็คือ วัยนี้ยังมีทักษะในเชิงวิเคราะห์หรือประเมินเนื้อหาในระดับไม่สูงนัก และใกล้เคียงกับงานของ Cope & Flanagan (2011) พบว่านักศึกษาจะมีความสามารถในการหาและเข้าถึงเนื้อหาได้หลากหลายมากมาย แต่ความสามารถในการพิจารณาตัดสินความถูกต้องของข่าวสารนั้นมีระดับน้อย ข้อค้นพบดังกล่าวในด้านเกมส์ กลุ่มตัวอย่างยังมีพฤติกรรมที่จะเล่นหรือดาวน์โหลดเกมส์ ซึ่งเข้าทำนอง **“เล่น(เกมส์)เพื่อความมันส์”** และเพื่อความบันเทิง แต่ยังไม่สามารถประเมินนัยยะแห่งผลประโยชน์ทางการค้า ซึ่งเจ้าของสื่อจึงมักจะเป็นไปทางธุรกิจ จึงสร้างเนื้อหาประโยชน์ทางธุรกิจการค้า ซึ่ง Binte Nahar (2011) เห็นว่าสิ่งที่ทำให้ไม่เกิดการรู้เท่าทันสื่อคือการที่ได้ข้อมูลมากจากอินเทอร์เน็ต แต่ไม่สามารถตัดสินได้ว่าข้อมูลนั้นดีหรือถูกต้องหรือไม่ ซึ่งแสดงให้เห็นจากการที่ใช้เวลาอยู่กับข้อมูลเหล่านั้นเป็นเวลานานมาก การไม่ได้มีกระบวนการรู้เท่าทันสื่อมากและหากในเด็กโตยิ่งใช้อินเทอร์เน็ตมาก ยิ่งมีทักษะการใช้มากขึ้น และก็จะมีโอกาสที่ก็จะประสบกับสถานการณ์เสี่ยงอันตรายยิ่งขึ้น

นอกจากนี้การวิเคราะห์เปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหาเกมส์ **จะพบว่าเด็กมัธยมปลายมีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหาเกมส์สูงกว่านักเรียนมัธยมตอนต้นเล็กน้อยในทุกด้าน** ข้อค้นพบดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของจินดารัตน์ บวรบริหาร (2548) ศึกษาความรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต การประเมินความเสี่ยงและพฤติกรรมป้องกันตัวเองของนักเรียนชั้นมัธยมปลาย พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตสูงกว่า มีพฤติกรรมการ

ป้องกันตัวต่ำกว่า ในขณะที่ผู้ที่มีความรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตต่ำกว่ามีพฤติกรรมการป้องกันตัวสูงกว่า

ความคิดเห็นต่อเนื้อหาในสื่อดิจิทัล และการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลอินเทอร์เน็ต

จากการผลสำรวจพบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ คิดเป็นร้อยละ 89.6 มีความเห็นว่เนื้อหาในสื่อดิจิทัลเชื่อถือได้บ้างไม่ได้บ้าง และใกล้เคียงกับข้อมูลจากผลการสัมภาษณ์ที่สรุปได้ว่านักเรียนมีความเห็นว่เนื้อหาบนอินเทอร์เน็ตหรือในสื่อดิจิทัลนั้นยังไม่สามารถเชื่อถือได้ทั้งหมด โดยเด็กจะใช้ดุลพินิจในการตรวจสอบของข้อมูล ตรวจสอบจากเว็บไซต์ต่าง ๆ หลาย ๆ แหล่งเทียบเคียงกัน พิจารณาความน่าเชื่อถือจากจำนวนคนที่เข้าดูเนื้อหา จำนวนการรีวิวหรือเนื้อหาจากการคอมเมนต์หรือดูจากเอกสารงานวิจัยที่สนับสนุน ก่อนการตัดสินใจเชื่อข้อมูลดังกล่าว กล่าวคือ ข้อมูลที่เชื่อถือและมีการหาข้อมูลเปรียบเทียบจากแหล่งข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตต่าง ๆ ผลดังกล่าวเป็นไปตามแนวความเห็นของ Cope & Flanagan (2011) ที่ให้เห็นว่สิ่งสำคัญในการให้การศึกษาเกี่ยวกับสื่อใหม่คือ การสอนที่ควรเน้นให้นักศึกษารู้ถึงความหลากหลายและความน่าเชื่อถือของข่าวสารจากแหล่งต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ต เพื่อให้เกิดการรู้เท่าทันสื่อเชิงลึกเช่นเดียวกับความเห็นของกลุ่มตัวอย่างจากผลสัมภาษณ์ที่กล่าวว่

“...ตรวจสอบจากเว็บไซต์ต่าง ๆ หลาย ๆ แหล่งเทียบเคียงกัน ประมาณสามเว็บ แล้วก็มาเปรียบเทียบกันคะ ว่ามันตรงกันมากแค่ไหน ละค่อยเอาที่มันตรงที่สุดละค่อยเอามาใช้” (เฟิร์น, สัมภาษณ์, 25 พฤศจิกายน 2557)

“...ก็จะอ่านเอาก่อน แล้วเปิดสองสามเว็บอ่านผ่าน ๆ ดูแล้วก็ค่อยมาวิเคราะห์ว่อันนี้น่าจะดีกว่า...” (ไอซ์, สัมภาษณ์, 18 ธันวาคม 2557)

“ ผมจะดูจำนวนผู้เข้าไปดูครับ จะคลิกที่ความคิดเห็นของแต่ละคน...ก็คิดวิเคราะห์ดูว่มันน่าเชื่อถือได้หรือไม่” (เต้ย, สัมภาษณ์, 17 ธันวาคม 2557)

ข้อค้นพบจากการผลสำรวจและสัมภาษณ์ดังกล่าวสอดคล้องกับความเห็นของ Livingstone, Bober & Helsper (2005) สรุปให้เห็นว่เด็กจะมีทักษะและความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ต โดยปัจจัยที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทัน คือเมื่อเด็กใช้อินเทอร์เน็ตอย่างชำนาญจะมีแนวโน้มที่จะสร้างความน่าเชื่อถือของข้อมูลได้มากขึ้น

การควบคุมการใช้งานของพ่อแม่เกี่ยวข้องกับความเสี่ยงของเด็ก

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์บ่งชี้ว่าการควบคุมการใช้งานสื่อดิจิทัล โดยพ่อแม่ถือเป็นส่วนสำคัญของการควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ต ข้อค้นพบงานวิจัยสอดคล้องกับสถาบันรามจิตติ (มปป, น. 19) ที่เสนอว่าการป้องกันและแก้ไขปัญหาสื่อของชีวิตเด็กไทยไม่ให้ขยายตัวสูงขึ้น กลไกครอบครัวจึงถือเป็นหัวใจสำคัญในการควบคุมดูแลเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อ ควบคู่ไปกับการส่งเสริมและสนับสนุนให้เด็กได้มีโอกาสทำกิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อลดโอกาสและเวลาในการเข้าถึงสื่อ โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากเด็กได้อาศัยอยู่กับครอบครัวและมีการทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกันกับสมาชิกในครอบครัว สามารถลดเวลาในการใช้สื่อของเด็กให้ลดน้อยลงได้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ รชิตต์ สามี (2555) พบว่าร้อยละ 56.88 ของนักเรียนที่เล่นอินเทอร์เน็ตทุกวันมีความสัมพันธ์กับครอบครัวอยู่ในระดับสูง จากข้อค้นพบดังกล่าวจะเห็นว่านักเรียนมีการใช้อินเทอร์เน็ตในเวลาว่างในขณะเดียวกันก็ยังมีเวลาที่ทำกิจกรรมกับผู้คนรอบข้าง เช่น กับสมาชิกใน ครอบครัว เพื่อนและญาติ ๆ เช่นเดียวกันกับข้อสรุปประเด็นการศึกษาด้านความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านบุคคลและกลุ่มบุคคลกับทักษะการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของเยาวชน โดยชนิษฐา จิตแสง (2557) ซึ่งพบว่าสมาชิกในครอบครัวได้ให้คำแนะนำเกี่ยวกับเว็บไซต์ในการสืบค้นมากที่สุด (ร้อยละ 16.80) และรวมถึงครอบครัวมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหาบนสื่ออินเทอร์เน็ต

การพัฒนากรอบแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

ผลการวิจัยในระยะที่ 1 ตามที่ได้สรุปและอภิปรายมาข้างต้น สามารถนำไปเป็นองค์ความรู้พื้นฐานสำหรับการพัฒนากรอบแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ในด้านประเด็นเนื้อหาการสอน และวิธีการสอน เพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาได้ดังต่อไปนี้

1. ขอบเขตเนื้อหา

ผลการวิจัยชี้แนะว่า ขอบเขตเนื้อหาที่การสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ควรครอบคลุมลักษณะการใช้งานสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยม ดังนี้

- การสนทนาผ่านโปรแกรม เว็บไซต์สื่อสังคมออนไลน์ และแอปพลิเคชัน เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ วอทแอป วิแชท โดยให้ความสำคัญกับ การทำความเข้าใจ วิเคราะห์ ประเมินภาพ

ข้อความ เหตุการณ์ ข่าว คลิป การแสดงความเห็น การตั้งสเตตัส และการตัดสินใจตอบสนองในลักษณะการกดไลค์ การแชร์ แสดงความเห็น การกดเข้าไปดูป๊อปอัพหรือลิงค์เชิญชวน หรือการแนะนำจากเพื่อนให้เข้าสู่เนื้อหาต่าง ๆ

- การค้นหาข้อมูล และใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ประกอบการเรียน การทำรายงาน การบ้าน ตามที่ได้รับมอบหมายจากครู โดยให้ความสำคัญกับการค้นหาข้อมูลด้วยเสิร์ชเอนจิน การพิจารณาเลือกใช้และตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาที่ได้จากผลการค้นหา และการตอบสนองต่อป๊อปอัพเชิญชวนสู่เนื้อหาต่าง ๆ และการเชิญชวนให้ดาวน์โหลดโปรแกรมแปลก ๆ

- ความบันเทิง ในรูปแบบของภาพยนตร์ ละครซีรีส์ เพลง เกมส์ ข่าวสารวงการบันเทิง รวมทั้งเนื้อหาด้านเพศ โดยให้ความสำคัญกับการเข้าถึงเว็บไซต์ยูทูบ การดาวน์โหลดแอปพลิเคชันความบันเทิงต่าง ๆ และการใช้แอปพลิเคชันอินสตราแกรมในการติดตามบุคคลที่ชื่นชอบ เช่น ดารา นักร้อง และการ

- การสร้างกลุ่มหรือชุมชนออนไลน์ บนโปรแกรม เว็บไซต์ และแอปพลิเคชันสื่อสังคมออนไลน์ เน้นการสนทนา การแสดงความคิดเห็น โดยให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์และประเมินความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นจากการสนทนาพูดคุยกับสมาชิกในกลุ่ม ซึ่งอาจจะนำไปสู่อันตรายต่อตนเอง การแสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม การถูกหลอกลวง

- การติดตามข่าวสาร จากเว็บไซต์ และสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ โดยให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาข่าวสารที่น่าเสนอในเว็บไซต์ โพสต์ในเฟซบุ๊ก แฟนเพจ การแชร์จากเพื่อนในหน้าวอลล์เฟซบุ๊กของตนเอง เนื้อหาข่าวในเว็บไซต์

- การโพสต์รูปภาพ เรื่องราวในมุมมองหรือที่เกี่ยวข้องกับตนเอง การแสดงตัวตนในเว็บไซต์ สื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก แฟนเพจ กลุ่มสนทนาในไลน์ โดยให้ความสำคัญกับการประเมินผลกระทบและอันตรายที่จะเกิดขึ้นจากการโพสต์ของตนเอง

- การสั่งซื้อสินค้า ผ่านทางเว็บไซต์ อินสตราแกรม เฟซบุ๊ก แฟนเพจ โดยให้ความสำคัญกับการตรวจสอบความน่าเชื่อถือ ราคา ก่อนตัดสินใจซื้อเพื่อป้องกันการถูกหลอกลวง และผลกระทบเชิงลบจากการใช้ผลิตภัณฑ์ โดยเฉพาะผลิตภัณฑ์เสริมความงาม

2. อุปกรณ์ โปรแกรม และแอปพลิเคชัน

การสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนมัธยม ควรครอบคลุมการใช้งานอุปกรณ์หรือสื่อดิจิทัลที่นักเรียนใช้มาก ได้แก่ โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ คอมพิวเตอร์พกพา และโปรแกรม แอปพลิเคชันที่ใช้มาก ได้แก่

เฟซบุ๊ก ยูทูบ ไลน์ วีทแอ็พ วีแชท เกมส์แอปพลิเคชัน เกมส์ออนไลน์ อินสตราแกรม โดยให้ความสำคัญกับลักษณะการทำงานเชิงเทคนิค เช่น การสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งาน วิธีการสร้างเนื้อหา วิธีจัดการควบคุมการทำงานของโปรแกรม การตั้งค่า การกำหนดเงื่อนไข ที่จะช่วยลดความเสี่ยงการจากใช้งานอุปกรณ์ต่าง ๆ

3. ประเด็นการเรียนรู้

สำหรับประเด็นการเรียนรู้ควรให้สอดคล้องกับมิติแต่ละด้านของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ดังนี้

ด้านการเข้าถึง (Access) ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าเด็กนักเรียนมัธยมมีความสามารถในการเข้าถึงระดับสูงมาก แต่ยังมีเด็กนักเรียนจำนวนหนึ่งที่ระบุว่า ตนเองลังเลที่จะเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม และนักเรียนจำนวนหนึ่งระบุว่าตนเองเคยมีประสบการณ์เข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม อันนำไปสู่ความเสี่ยงจากการเข้าถึง ดังนั้นการสอนให้รู้เท่าทันสื่อควรเน้นเทคนิคการนำทักษะและความสามารถในการเข้าถึงสื่อดิจิทัลมาใช้เพื่อปกป้องและป้องกันตนเองจากความเสี่ยงที่อาจจะเกิดขึ้น

ด้านความเข้าใจเนื้อหา (Understanding) ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่านักเรียนมัธยมมีความสามารถในการอ่านเนื้อหาในดิจิทัล เข้าใจความหมายเนื้อหาทั้งความหมายตรงตามข้อความและความหมายโดยนัยแฝง และวัตถุประสงค์ของเจ้าของเนื้อหา และยังเข้าใจเป็นอย่างดีว่าเนื้อหานั้นสามารถส่งตรงมาถึงตนเองได้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ดังนั้นการสอนให้รู้เท่าทันสื่อควรเน้นย้ำทักษะการตีความหมายตรงและความหมายโดยนัย การวิเคราะห์ความถูกต้อง รวมทั้งเทคนิคการเขียน การออกแบบสารใหม่ ๆ ที่ถูกนำมาใช้โดยเจ้าของเนื้อหา เพื่อเพิ่มทักษะและความสามารถด้านนี้ให้แก่เด็กนักเรียนมัธยม

ด้านการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา (Evaluation) ผลการวิจัยบ่งชี้ว่านักเรียนมัธยมมีความสามารถด้านการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาสูง ยกเว้นเนื้อหาเกมส์ที่อยู่ในระดับปานกลาง สรุปได้ว่าเด็กสามารถวิเคราะห์ความถูกต้องตามหลักการ ความมีเหตุผล ถูกต้องตามกฎหมาย ถูกหลักจริยธรรม ศีลธรรมอันดี และประเมินโอกาสที่เนื้อหาจะนำไปสู่ความเสี่ยงต่ออันตรายที่จะเกิดขึ้นกับตนเอง ดังนั้นการสอนให้รู้เท่าทันสื่อ ควรให้ความสำคัญกับหลักศีลธรรม กฎหมาย ที่สำคัญรวมทั้งที่มีการปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมอยู่เสมอ และเน้นการนำผลการวิเคราะห์ดังกล่าวมาปรับใช้หรือจดจำเป็นประสบการณ์เพื่อป้องกันตนเองจากความเสี่ยงที่อาจจะเกิดขึ้นในอนาคต

อย่างไรก็ตามผลการวิจัยบ่งชี้ว่าเด็กนักเรียนมัธยมมีความสามารถในด้านนี้อยู่ในระดับปานกลางในเนื้อหาเกมส์ ดังนั้นการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลด้านการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา **ควรให้ความสำคัญกับเนื้อหาเกมส์** ซึ่งเป็นเนื้อหาที่เด็กนักเรียนใช้เพื่อความบันเทิงของตนเอง จึงมีโอกาสนี้ที่จะหลงตามที่สื่อกำหนดได้ ด้วยเหตุที่ว่าเด็กนักเรียนมักจะให้ความสำคัญกับความสนุกสนานบันเทิงมากกว่าการระวังปกป้องตนเอง

ด้านปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา (Response) ผลการวิจัยบ่งชี้ว่านักเรียนมัธยมความสามารถในด้านนี้อยู่ระดับสูง ยกเว้นเนื้อหาเกมส์ที่อยู่ระดับปานกลาง สรุปให้เห็นว่าเด็กมีความตั้งใจที่จะไม่หลงเชื่อหรือปฏิบัติตามที่สื่อกำหนด ดังนั้นการสอนให้รู้เท่าทันสื่อควรให้ความสำคัญกับการนำผลการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาามาพินิจพิจารณาให้ละเอียดทุกแง่มุมก่อนการตัดสินใจตอบสนองต่อเนื้อหา การนำประสบการณ์การตรวจสอบเนื้อหาด้วยตนเองมาใช้พิจารณาก่อนการแสดงพฤติกรรมตอบสนอง

นอกจากนี้ผลการวิจัยที่ชี้ให้เห็นว่า เด็กนักเรียนมัธยมยังมีโอกาสที่จะเผชิญกับประสบการณ์ความเสี่ยงในลักษณะ “เพียงแค่อคลิกก็เสี่ยงได้” ดังนั้นการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อต้องให้ความสำคัญกับการตัดสินใจเข้าสู่เนื้อหาที่มีความเสี่ยง อีกทั้งผลการวิจัยยังบ่งชี้ว่าในเนื้อหาที่เป็นความบันเทิงเด็กมีโอกาสนี้ที่จะหลงเชื่อและประพฤติตามที่สื่อกำหนด ด้วยความหลงระเหิรไปกับความบันเทิงของเนื้อหา ดังนั้น **การสอนเรื่อง “สติ”** การตื่นรู้ตัวอยู่ตลอดเวลาตามหลักพุทธศาสนาน่าจะเป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยควบคุมและเตือนสติเด็กให้ตื่นรู้ทุกขณะในการใช้งานสื่อดิจิทัล เพื่อมิให้หลงไหลไปตามที่สื่อกำหนดได้ โดยสอนให้เด็กรู้ว่าตนเองใช้งานสื่อดิจิทัลเพื่อประโยชน์อะไร และอะไรควรทำอะไรไม่ควรทำ

4. วิธีการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

จากประเด็นเนื้อหาการเรียนรู้ที่เสนอในข้างต้น จำเป็นต้องมีการออกแบบวิธีการสอนให้สามารถบรรลุผลได้ตามที่ต้องการ วิธีการสอนที่จะสามารถเพิ่มพูนความรู้และทักษะในการวิเคราะห์ ประเมินเนื้อหา และนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง ควรเป็นวิธีการสอนที่เน้นการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงลึกที่จะช่วยให้สามารถเข้าใจสื่อได้ทั้งระดับความหมายตรง ความหมายโดยนัย

การสอนควรเน้น**กระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหา (Problem Based learning)** ร่วมกับการศึกษาผ่านเหตุการณ์จริงในแบบ**กรณีศึกษา (Case Study)** ซึ่งจะเป็นวิธีการที่จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนวิเคราะห์สถานการณ์ เหตุการณ์ หาทางแก้ไข และสามารถนำไปใช้เป็นประสบการณ์จริงได้ ทั้งนี้ประเด็นปัญหาและสถานการณ์ควรครอบคลุมขอบเขตเนื้อหาที่กล่าว

มาแล้วข้างต้น ซึ่งสามารถใช้การจำลองเหตุการณ์จริง (Simulation) แบบการสมมติบทบาท เช่น สมมติว่าตนเองเป็นผู้ผลิตสื่อดิจิทัลที่มีวัตถุประสงค์เชิงการค้าและให้เด็กได้คิดในมุมมองของผู้ผลิตว่าจะทำอย่างไร เพื่อเรียนรู้สื่อในมุมมองของผู้ผลิต

นอกจากนี้ ผลการวิจัยที่ชี้ให้เห็นว่าเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นมีระดับการรู้เท่าทันสื่อน้อยกว่าเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ดังนั้นการเรียนการสอนควรมีความแตกต่างกันในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย โดยออกแบบเนื้อหาการสอนบนพื้นฐานความแตกต่างของประสบการณ์และการใช้สื่อดิจิทัลของนักเรียนแต่ละช่วงวัย และพิจารณาเลือกเนื้อหา เหตุการณ์ ที่สอดคล้องกับช่วงวัยของเด็ก เพื่อให้การเรียนรู้ที่นำไปสู่การใช้งานได้จริงในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญของการสอนการรู้เท่าทันสื่อที่ควรเน้นการนำความรู้ทักษะความสามารถไปใช้งานจริง มิใช่การเรียนแบบท่องจำทำความเข้าใจเท่านั้น

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- ชนิษฐา จิตแสง. (2557). ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านบุคคลและกลุ่มบุคคลกับทักษะการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของเยาวชนในเขตเทศบาลนครขอนแก่น. *อินฟอร์เมชั่น*, 21(1), 46-60.
- จินดารัตน์ บวรบริหาร. (2548). *ความรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตการประเมินความเสี่ยงและพฤติกรรมการป้องกันตัวเองของนักเรียนชั้นมัธยมปลายในเขตกรุงเทพมหานคร*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. คณะนิเทศศาสตร์.
- ชาย โพธิ์สีดา. (2548). *ศาสตร์และศิลป์แห่งการวิจัยเชิงคุณภาพ*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน)
- ฐิตินันท์ บุญภาพ คอมมอน (2556). *บทบาทของสื่อใหม่ในการสร้างค่านิยมทางสังคมและอัตลักษณ์ของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร*. รายงานการวิจัย. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- จิตติยา ปิยะภักดิ์. (2556). *ค่านิยมดิจิทัลกับพฤติกรรมด้านการสื่อสารออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทย*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์.
- ณรงค์ สมพงษ์. (2543). *สื่อสารมวลชนเพื่องานส่งเสริม*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
- ธนิกันต์ มาชะคิรานนท์. (2545). *พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการเสพติดอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์.
- นิตา ชูโต. (2548). *การวิจัยเชิงคุณภาพ*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ : บริษัท พรินต์โพร จำกัด, บุปผา เมฆศรีทองคำ และอรรษา สิงห์สงป. (2552). สภาพการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนไทยตามช่วงพัฒนาการแห่งวัย. *วารสารนิเทศศาสตร์ มสธ*, 1(1), 131-149.
- พนม คลีฉายา. (2556). *การรู้เท่าทันสื่อมวลชนกระแสหลักของคนกรุงเทพมหานคร*. รายงานการวิจัย. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์.

- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2540). *วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์*. พิมพ์ครั้งที่ 7. (ฉบับปรับปรุงใหม่ล่าสุด) กรุงเทพฯ: สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ภาณุวัฒน์ กองราช. (2554). *การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย : กรณีศึกษา Facebook*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, วิทยาลัยนวัตกรรมการ
- รอชิตต์ สาแม. (2555). *พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนในโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลาม จังหวัดยะลา*. รายงานการวิจัย. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.).
- สถาบันรามจิตติ (ม.ป.ป.). *Child Watch กับสภาวการณ์เด็กและเยาวชนในรอบปี 2554-2555*. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2554). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมฉบับที่สิบเอ็ด (๒๕๕๔-๒๕๕๙)*. สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, สำนักนายกรัฐมนตรี.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2556). *สรุปผลที่สำคัญ สำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2556*. สำนักงานสถิติแห่งชาติ, สำนักสถิติพยากรณ์.
- อดุลย์ เพียรรุ่งโรจน์. (2543). *การศึกษาแนวคิดเพื่อการกำหนดตัวแปรความรู้เท่าทันสื่อสำหรับงานวิจัยสื่อสารมวลชน*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน.
- อุณาโลม จันทน์รุ่งมณีกุล. (2549). *เปิดประตูสู่การรู้เท่าทันสื่อแนวคิดทฤษฎีและประสบการณ์รู้เท่าทันสื่อเพื่อสุขภาพ* ใน *เปิดม่านการรู้เท่าทันสื่อ*. กรุงเทพฯ: มิสเตอร์ก็อปปี (ประเทศไทย)จำกัด.
- อัฉรา เอ็นท์. (2558). *ชีวิตดิจิทัลและกฎการใช้ไอซีทีในครอบครัวของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร*. *วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์*, 18(2), 206-219.

ภาษาอังกฤษ

- Binte Nahar, S. N. (2011). *Media Literacy: Understanding Youths' Gathering and Credibility Assessments on Online Sexual Health Information*. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, TBA, Boston, MA.

- Black, R., Reich, S., & Korobkova, K (2012). *Workarounds” and “Walkthroughs” as New Digital Literacies: Circumventing Perceived Design Limitations in Virtual Worlds for Youth*. Paper presented at the annual meeting of the LRA 62nd Annual Conference, Sheraton San Diego Hotel & Marina, San Diego, CA
- Buckingham, D. (2003). *Media education literacy, learning contemporary culture*. UK, polity.
- Buckingham, D. (2008). *Defining Digital Literacy-What Do Young People Need to Know About Digital Media?*. in C. Lankshear, & M. Knobel, M. (eds.). *Digital Literacies: concepts, policies and practices*. (pp. 73-88). Peter Lang, New York, NY
- Brainin, E., & Bar-Lev, S. (2005). *The Social Construction of Internet Use among Parents and Teachers and Its Relation to Teenagers' Digital Literacy*. Paper presented at the annual meeting of the American Sociological Association, Marriott Hotel, Loews Philadelphia Hotel, Philadelphia, PA.
- Brent, I (nd). *Digital Literacy*. Sheffield Hallam University.
- Cope, J., & Flanagan, R. (2011). *New Media and Information Literacy in the Study of American Politics*. Paper presented at the annual meeting of the Northeastern Political Science Association, Crowne Plaza, Philadelphia, PA,
- Das, R., & Pavlícková, T. (2014). Is there an author behind this text? A literary aesthetic driven approach to interactive media. *new media & society*, 16(3) 381 –397.
- Gregory, S., & Emily, A. (1999). *Connecting Online: Creating a Successful Image on the Internet*. USA: The Oasis Press
- Gui, M., & Argentin, G (2011). Digital skills of internet natives: Different forms of digital literacy in a random sample of northern Italian high school students. *new media & society*, 13(6) 963–980.

- Hashemi, S., & Soltanifar, M. (2011). *Analysis of Internet Literacy among Students Compared to Their Trainers and Parents in Tehran*. International Conference on Social Science and Humanity, 5, 367-371.
- Hobbs, R. (1998). The seven Great Debates in the Media Literacy Movement. *Journal of Communication*, 48(1), 16-32.
- Hobbs, R (2010). *Digital and Media Literacy: A Plan of Action*. Aspen Institute Communications and Society Program.
- Hoechsmann, M., & Poyntz, S. R. (2012). *Media literacies : a critical introduction*. Malden, MA : Wiley-Blackwell.
- Holtz, S. (1999.) *Public Relations on the Net : Winning Strategies to Inform and Influence The Media, the Investment Community, the Government, the Public, and More*. USA : American Management Association
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I &, Kelly, K. (2003). *New Media: a Critical Introduction*. UK: Routledge.
- Livingstone, S. (2004) Media literacy and the challenge of new information and communication technologies. *Communication Review*, 7, 3-14.
- Livingstone, S., & Helsper, E (2010). Balancing opportunities and risks in teenagers' use of the internet: the role of online skills and internet self-efficacy. *new media & society*, 12(2) 309 –329.
- Luo, Y., Reddick, R., & li, S (2013). *Teach thyself: The surest path to digital literacy*. Paper presented at the annual meeting of the Association for Education in Journalism and Mass Communication, Renaissance Hotel, Washington DC.
- Leung, L (2010). Effects of Internet Connectedness and Information Literacy on Quality of Life. *Social Indicators Research*, 98(2), 273-290.
- Leung, L., & Lee, P. S. N (2011). The influences of information literacy, internet addiction and parenting styles on internet risks. *new media & society*, 14(1), 117 –136
- Litt, E. (2013). Measuring users' internet skills: A review of past assessments and a look toward the future. *new media & society*, 15(4), 612 –630.

- McQuail, D. (2005). *Mass Communication Theory*. 5th edition. UK: SAGE.
- Meyers, E. M., Erickson, I & Small, R. V (2013). Digital literacy and informal learning environments: an introduction, *Learning, Media and Technology*, 38(4), 355-367.
- Potter, W. J. (2005). *Media literacy*. 3rd. ed. USA, Sage Publication.
- Rubin, A. M. (1998, winter). Media literacy. *Journal of Communication*, 48(1), 3-4.
- Silverblatt, A. (1995). *Media Literacy Keys to Interpreting Media Messages*. USA. Praeger Publishers.
- Vanwynsberghe, H & Paulussen, S. & Verdegem, P. (2011). *Towards a conceptual framework for media literacy in a social media culture*. EMSOC. User Empowerment in a Social Media Culture.
- Wester, F., van den Bulck, J., Valkenburg, P. M., Huysmans, F. J. M & Nikken, P (2007). *Measuring Media literacy Youngsters, television, and democracy*. Sociale Wetenschappen, Radboud Universiteit Nijmegen, Proefschrift.

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

- บุบผา เมฆศรีทองคำ. (ม.ป.ป.). *การรู้เท่าทันสื่อ: การก้าวทันบนโลกข่าวสาร*. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. สืบค้นเมื่อวันที่ 10 พฤศจิกายน 2557,
http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/jan_mar_11/pdf/aw16.pdf
- “วิจัยชี้ คนติดอินเทอร์เน็ตงอมแงม ไม่ได้เล่นจะลงแดงเหมือนติดยา” (11 ก.ย. 2556).
Kapook.com. สืบค้นเมื่อวันที่ 11 กันยายน 2556,
 จาก <http://highlight.kapook.com/view/83008>
- “วัยรุ่นไทยติดมือถืองอมแงม ทั้งเฟซบุ๊ก-ไลน์ บอกไม่มีอยู่ไม่ได้” (8 มิถุนายน 2556). *VOICE TV*.
 สืบค้นเมื่อวันที่ 11 กันยายน 2556,
 จาก <http://news.voicetv.co.th/thailand/72020.html>
- “เสพติดอินเทอร์เน็ต'โรค'คนรุ่นใหม่” (29 มกราคม, 2555) *คมชัดลึก*. สืบค้นเมื่อวันที่ 11 กันยายน 2556, จาก <http://www.komchadluek.net/detail/20120129/121503>

Livingstone, S., Bober, M., & Helsper, E. (2005). *Internet Literacy among Children and Young People : Findings from the UK Children Online Project*. Retrieved September 9, 2014, from <http://eprints.lse.ac.uk/397/1/UKCGOOnlineLiteracy.pdf>

Rosenbaum, J. E., Beentjes, J. W. J., & Konig, R. P. (2010). Couches Potatoes or Critical Citizens: Devising an Instrument to Measure Media Literacy. Retrieved Jul 9, 2014, from http://www.cultuurnetwerk.nl/producten_en_diensten/eerdere_evenementen/

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

แบบสอบถามการวิจัยและขอเฉลยคำตอบการวัดรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

เรื่อง “การใช้งาน ความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย”

คำชี้แจง :

การวิจัยครั้งนี้เป็นการสำรวจ การใช้งาน ความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ของนักเรียนมัธยมในประเทศไทย เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาแนวทางการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษา การประมวลผลจะกระทำในภาพรวมโดยไม่มีการระบุตัวบุคคล ดังนั้นขอความกรุณาท่านตอบคำถามให้ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

แบบสอบถามนี้ประกอบด้วย 8 ส่วน ได้แก่ สถานภาพส่วนบุคคล การครอบครองและการได้มาซึ่งสื่อดิจิทัล ความถี่ในการใช้งานสื่อดิจิทัล กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสื่อดิจิทัล ลักษณะการใช้งานสื่อดิจิทัล ความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาในสื่อดิจิทัล

กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ หรือตารางให้ที่ตรงกับข้อมูล ความจริงและความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ส่วนที่ 1 สถานภาพส่วนบุคคล

1. ภูมิลำเนา

- | | |
|--|--|
| ☐ กรุงเทพมหานคร | ☐ ปริมณฑล (นนทบุรี สมุทรปราการ) |
| ☐ เชียงใหม่ | ☐ ขอนแก่น |
| ☐ ชลบุรี | ☐ ภูเก็ต |

2. เพศ

- | | |
|------------------------------|-------------------------------|
| ☐ ชาย | ☐ หญิง |
|------------------------------|-------------------------------|

3. อายุปี

4. ท่านศึกษาอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่เท่าไร

- ☐ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
☐ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
☐ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

- ☐ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
☐ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
☐ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

5. เกรดเฉลี่ยสะสมปัจจุบัน

- ☐ ต่ำกว่า 2.00
☐ 2.51 – 3.00
☐ 3.51 – 4.00

- ☐ 2.00 - 2.50
☐ 3.01 - 3.50

6. ท่านได้รับเงินจากพ่อแม่ / ผู้ปกครอง เดือนละ.....บาท

7. ปัจจุบันท่านอาศัยอยู่กับบุคคลใด

- ☐ พ่อแม่ / ผู้ปกครอง
☐ ญาติพี่น้อง อาทิ ปู่ย่า ตายาย พี่ ลุง ป้า น้า อา
☐ อยู่คนเดียวเพียงลำพัง

8. ท่านเคยเรียนหรืออบรมด้านการใช้อินเทอร์เน็ต หรือการใช้คอมพิวเตอร์ หรือไอที หรือไม่

- ☐ เคย ☐ ไม่เคย

9. คนในครอบครัวท่านให้คำแนะนำ หรือพูดคุยกับท่านเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต หรือการใช้คอมพิวเตอร์ หรือไอที หรือไม่

- ☐ เคย ☐ ไม่เคย

ส่วนที่ 2 : การครอบครองและการได้มาซึ่งสื่อดิจิทัล

10. ท่านมีโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ เป็นของตนเองหรือไม่

- ☐ ไม่มี (ข้ามไปตอบข้อ 14)
☐ มี

11. ท่านได้โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนมาได้ด้วยวิธีการใด

- ☐ ซื้อเองจากเงินที่เก็บออม หรือทำงานพิเศษ ☐ พ่อแม่ / ผู้ปกครองซื้อให้

หรือมอบให้ท่านไว้ใช้งาน

- ☐ ญาติพี่น้อง (เช่น ปู่ ย่า ตา ยาย พี่ ลุง ป้า น้า อา) ซื้อให้ หรือมอบให้ท่านไว้ใช้งาน
☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

12. ท่านพกโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนติดตัวตลอดเวลาใช่หรือไม่

☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ) _____

13. ใครเป็นผู้รับผิดชอบค่าบริการโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนของท่าน

☐ จ่ายเองจากเงินที่เก็บออม หรือทำงานพิเศษ

☐ พ่อแม่ / ผู้ปกครองจ่ายให้

☐ ญาติพี่น้อง (เช่น ปู่ ย่า ตา ยาย พี่ ลุง ป้า น้า อา) จ่ายให้

14. ท่านมีคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะเป็นของตนเองหรือไม่

☐ ไม่มี (ข้ามไปตอบข้อ 17)

☐ มี

15. ท่านได้คอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะมาด้วยวิธีการใด

☐ ซื้อเองจากเงินที่เก็บออม หรือทำงานพิเศษ

☐ พ่อแม่ / ผู้ปกครองซื้อให้ หรือมอบให้ท่านไว้ใช้งาน

☐ ญาติพี่น้อง (เช่น ปู่ ย่า ตา ยาย พี่ ลุง ป้า น้า อา) ซื้อให้ หรือมอบให้ท่านไว้ใช้งาน

☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ) _____

16. คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะที่บ้านท่านตั้งอยู่บริเวณใด

☐ ห้องนอนของท่าน

☐ ห้องนอนของพ่อแม่หรือผู้ปกครอง

☐ ห้องนั่งเล่น หรือห้องโถงของบ้าน

☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ) _____

17. ท่านมีคอมพิวเตอร์พกพาหรือโน้ตบุ๊กเป็นของตนเองหรือไม่

☐ ไม่มี (ข้ามไปตอบข้อ 20)

☐ มี

18. ท่านได้คอมพิวเตอร์พกพาหรือโน้ตบุ๊กมาด้วยวิธีการใด

☐ ซื้อเองจากเงินที่เก็บออม หรือทำงานพิเศษ

☐ พ่อแม่ / ผู้ปกครองซื้อให้ หรือมอบให้ท่านไว้ใช้งาน

☐ ญาติพี่น้อง (เช่น ปู่ ย่า ตา ยาย พี่ ลุง ป้า น้า อา) ซื้อให้ หรือมอบให้ท่านไว้ใช้งาน

☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ) _____

19. ท่านใช้คอมพิวเตอร์พกพาหรือโน้ตบุ๊กในสถานที่ใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ ห้องนอนของท่าน
- ☐ ห้องนั่งเล่น หรือห้องโถงของบ้าน
- ☐ ที่โรงเรียน
- ☐ ที่สาธารณะ เช่น ร้านขนม ร้านกาแฟ ห้างสรรพสินค้า เป็นต้น
- ☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ)_____

20. ท่านมีแท็บเล็ต หรือ ไอแพดเป็นของตนเองหรือไม่

- ☐ ไม่มี (ข้ามไปตอบข้อที่ 23)
- ☐ มี

21. ท่านได้แท็บเล็ต หรือ ไอแพดมาด้วยวิธีการใด

- ☐ ซื้อเองจากเงินที่เก็บออม หรือทำงานพิเศษ
- ☐ พ่อแม่ / ผู้ปกครองซื้อให้ หรือมอบให้ท่านไว้ใช้งาน
- ☐ ญาติพี่น้อง (เช่น ปู่ ย่า ตา ยาย พี่ ลุง ป้า น้า อา) ซื้อให้ หรือมอบให้ท่านไว้ใช้งาน
- ☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ)_____

22. ท่านใช้แท็บเล็ต หรือ ไอแพดในสถานที่ใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ ห้องนอนของท่าน
- ☐ ห้องนั่งเล่น หรือห้องโถงของบ้าน
- ☐ ที่โรงเรียน
- ☐ ที่สาธารณะ เช่น ร้านขนม ร้านกาแฟ ห้างสรรพสินค้า เป็นต้น
- ☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ)_____

23. ใครเป็นผู้รับผิดชอบค่าบริการอินเทอร์เน็ตที่บ้านของท่าน

- ☐ จ่ายเองจากเงินที่เก็บออม หรือทำงานพิเศษ
- ☐ พ่อแม่ / ผู้ปกครองจ่ายให้
- ☐ ญาติพี่น้อง (เช่น ปู่ ย่า ตา ยาย พี่ ลุง ป้า น้า อา) จ่ายให้
- ☐ ที่บ้านไม่ได้ติดตั้งอินเทอร์เน็ต

ส่วนที่ 3 : ความถี่ในการใช้งานสื่อดิจิทัล

24. ท่านใช้งานสื่อดิจิทัลด้วยความถี่มากน้อยเพียงใดในแต่ละวัน

ประเภทสื่อดิจิทัล	ระดับความถี่การใช้งานในแต่ละวัน				
	ตลอดเวลา	บ่อย ๆ	ใช้บ้าง ไม่ใช้ บ้าง	แทบ จะไม่ ใช้เลย	ไม่เคย ใช้เลย
1. โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน					
2. คอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ					
3. คอมพิวเตอร์แบบพกพาหรือโน้ตบุ๊ก					
4. แท็บเล็ต หรือ ไอแพด					
5. เครื่องเล่นเกมเพลย์สเตชัน					
6. ไอพ็อด เล่น เอ็มพี 3 เอ็มพี 4					
7. เว็บไซต์					
8. เฟซบุ๊ก					
9. อินสตาแกรม					
10. ทวิตเตอร์					
11. ยูทูบ					
12. โซเชียลแคม					
13. เว็บบล็อก					
14. อีเมลล์					
15. โปรแกรมสนทนา เช่น ไลน์ วอทแอพ วิแชท เป็นต้น					
16. เกมออนไลน์					
17. เกมแอพลิเคชัน					
18. เว็บไซต์โหลดหนัง/โหลดเพลง					
19. อื่น ๆ (โปรดระบุ) _____					

25. สื่อดิจิทัลในข้อ 24 ที่ท่านใช้มากที่สุด คือ (โปรดระบุเพียงชื่อเดียว) _____

26. จากสื่อดิจิทัลที่ท่านระบุในข้อ 25 ท่านใช้งานโดยเฉลี่ยในแต่ละครั้งเป็นเวลานานเท่าไร

- | | |
|--|--|
| ☐ น้อยกว่า 15 นาทีต่อครั้ง | ☐ 15-30 นาทีต่อครั้ง |
| ☐ 31-60 นาทีต่อครั้ง | ☐ 1-2 ชั่วโมงต่อครั้ง |
| ☐ มากกว่า 2 ชั่วโมงต่อครั้ง | |

ส่วนที่ 5 : ลักษณะการใช้งานสื่อดิจิทัล

28. ท่านใช้สื่อดิจิทัลในแต่ละเรื่องต่อไปนี้ มากน้อยเพียงใด

ลักษณะการใช้งานสื่อดิจิทัล	ระดับความบ่อยครั้ง				
	เป็นประจำ	บ่อย ๆ	ทำบ้าง ไม่ทำบ้าง	แทบจะไม่เคย ทำ	ไม่เคย ทำเลย
1. ใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ หาข้อมูลประกอบการเรียน ทำรายงาน การบ้าน งานที่ได้รับมอบหมายจากครู					
2. ใช้สนทนา ติดต่อสื่อสาร กับเพื่อน ๆ หรือคนอื่น ๆ ผ่านโปรแกรมสนทนา สื่อสังคมออนไลน์					
3. ใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม ติดตามดาราที่ชื่นชอบ					
4. ใช้สั่งซื้อสินค้า หรือหาข้อมูล หรือตรวจสอบ สินค้าที่ต้องการ เพื่อประกอบการตัดสินใจซื้อ					
5. ใช้ติดตามข่าวสาร ความเคลื่อนไหวของสังคม เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น					
6. ใช้โพสต์รูปภาพ เรื่องราว หรือเข้ากลุ่มสนทนา หรือสมัครสมาชิกเว็บไซต์ หรือติดตามเพจต่าง ๆ เพื่อแสดงความเป็นตัวตนของตนเอง					
7. ใช้สร้างกลุ่มบนไลน์ เฟซบุ๊ก เพจ เพื่อติดต่อ พูดคุย แสดงความคิดเห็นกับเพื่อน ๆ ในกลุ่ม เดียวกันอย่างอิสระ					

29. ท่านใช้โปรแกรมสนทนาอะไรบ้างดังต่อไปนี้ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- | | |
|---|---|
| ☐ เฟซบุ๊ก เมสเซนเจอร์ (Facebook Messenger) | ☐ ฟายมายเฟรนด์ (Find My Friends) |
| ☐ ทวิตเตอร์ (Twitter) | ☐ ไลน์ (Line) |
| ☐ บีทอล์ค (Beetalk) | ☐ สไกป์ (Skype) |
| ☐ วีแชท (WeChat) | ☐ วอทแอปป์ (Whatsapp) |
| ☐ ไวเบอร์ (Viber) | ☐ พินเทอร์เรสต์ (Pinterest) |
| ☐ แทงโก้ (Tango) | ☐ ฮุสเฮียร์ (WhosHere) |
| ☐ คิวคิว (QQ) | ☐ กาเกาทอล์ค (Kakaotalk) |
| ☐ แบล็คเบอรี่ (BlackBerry) | ☐ อื่น ๆ โปรดระบุ _____ |

ส่วนที่ 6 : ความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อดิจิทัล

30. เมื่อท่านพบเจอป๊อปอัพ คลิป ภาพ เว็บไซต์ ท่านตัดสินใจอย่างไร

- | | |
|--|---|
| ☐ กดปิดทันที | ☐ ลังเลว่าจะกดปิด หรือจะกดไปดู |
| ☐ ไม่สนใจปล่อยให้ผ่านไป | ☐ ลองกดไปดูเป็นบางครั้ง |
| ☐ กดไปดูทุกครั้ง | |

31. เมื่อท่านพบเจอป๊อปอัพโฆษณาเสริมความงาม ท่านตัดสินใจอย่างไร

- | | |
|--|---|
| ☐ กดปิดทันที | ☐ ลังเลว่าจะกดปิด หรือกดไปดู |
| ☐ ไม่สนใจปล่อยให้ผ่านไป | ☐ ลองกดไปดูเป็นบางครั้ง |
| ☐ กดไปดูทุกครั้ง | |

32. เมื่อท่านพบเจอแบนเนอร์เกมออนไลน์ ท่านตัดสินใจอย่างไร

- | | |
|--|---|
| ☐ กดปิดทันที | ☐ ลังเลว่าจะกดปิด หรือกดไปดู |
| ☐ ไม่สนใจปล่อยให้ผ่านไป | ☐ ลองกดไปดูเป็นบางครั้ง |
| ☐ กดไปดูทุกครั้ง | |

33. เมื่อท่านพบเจอโพสต์แนะนำเรื่องดูดวง ในเฟซบุ๊ก ท่านตัดสินใจอย่างไร

- | | |
|--|--|
| ☐ กดซ่อนโพสต์ทันที | ☐ ลังเลว่าจะกดซ่อนโพสต์หรือกดไปดู |
| ☐ ไม่สนใจปล่อยให้ผ่านไป | ☐ ลองกดไปดูเป็นบางครั้ง |
| ☐ กดไปดูทุกครั้ง | |

34. เมื่อท่านพบเจอโพสต์แนะนำเรื่องเกมชิงโชคในเฟซบุ๊ก ท่านตัดสินใจอย่างไร

- | | |
|--|--|
| ☐ กดซ่อนโพสต์ทันที | ☐ ลังเลว่าจะกดซ่อนโพสต์หรือกดไปดู |
| ☐ ไม่สนใจปล่อยให้ผ่านไป | ☐ ลองกดไปดูเป็นบางครั้ง |
| ☐ กดไปดูทุกครั้ง | |

35. เมื่อท่านพบเจอโพสต์แนะนำชวนเล่นการพนันในเฟซบุ๊ก ท่านตัดสินใจอย่างไร

- | | |
|--|--|
| ☐ กดซ่อนโพสต์ทันที | ☐ ลังเลว่าจะกดซ่อนโพสต์หรือกดไปดู |
| ☐ ไม่สนใจปล่อยให้ผ่านไป | ☐ ลองกดไปดูเป็นบางครั้ง |
| ☐ กดไปดูทุกครั้ง | |

36. เมื่อท่านพบเจอโพสต์ข้อความชวนให้ทำงานในเฟซบุ๊ก ท่านตัดสินใจอย่างไร

- | | |
|--|--|
| ☐ กดซ่อนโพสต์ทันที | ☐ ลังเลว่าจะกดซ่อนโพสต์หรือกดไปดู |
| ☐ ไม่สนใจปล่อยให้ผ่านไป | ☐ ลองกดไปดูเป็นบางครั้ง |
| ☐ กดไปดูทุกครั้ง | |

37. เมื่อท่านพบเจอข้อความทักทายชวนคุยจากคนแปลกหน้า ท่านตัดสินใจทำอะไร

- ☐ กดปิดทันที
 ☐ ลังเลว่าจะกดปิด หรือตอบทักทาย
☐ ไม่สนใจปล่อยให้ผ่านไป
☐ ลองกดไปคุยเป็นบางครั้ง
☐ กดไปคุยทุกครั้ง

38. เมื่อท่านพบเจอป๊อปอัพ ให้โหลดโปรแกรม ท่านตัดสินใจทำอะไร

- ☐ กดปิดทันที
 ☐ ลังเลว่าจะกดปิดหรือกดไปดู
☐ ไม่สนใจปล่อยให้ผ่านไป
☐ ลองกดไปดูเป็นบางครั้ง
☐ กดไปดูทุกครั้ง

39. เมื่อท่านพบเจอโพสต์ข่าวในเฟซบุ๊ก ท่านตัดสินใจทำอะไร

- ☐ กดซ่อนโพสต์ทันที
 ☐ ลังเลว่าจะกดซ่อนโพสต์หรือกดไปอ่าน
☐ ไม่สนใจปล่อยให้ผ่านไป
☐ ลองกดไปอ่านเป็นบางครั้ง
☐ กดไปอ่านทุกครั้ง

40. เมื่อท่านใช้อินเทอร์เน็ตตามลำพังหรือไม่มีพ่อแม่/ผู้ปกครอง อาจารย์ ควบคุมอยู่ ท่านทำพฤติกรรมต่อไปนี้หรือไม่ อย่างไร

พฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ตตามลำพัง หรือไม่มีพ่อแม่/ผู้ปกครอง อาจารย์ ควบคุม	ความบ่อยในการทำพฤติกรรม				
	ทำเป็นประจำ	ทำบ่อยๆ	ทำบ้าง ไม่ทำ บ้าง	ทำ บางครั้ง	ไม่เคยทำ เลย
1. โพสต์ข้อความระบายความรู้สึกในใจ					
2. โพสต์ดำคนที่ไม่ถูกกัน					
3. คุยด้วยถ้อยคำที่ไม่ควรพูดเมื่ออยู่ต่อหน้าพ่อแม่ / ผู้ปกครอง หรืออาจารย์					
4. นินทาเพื่อน					
5. นินทาอาจารย์					
6. จับกลุ่มคุยกันในเรื่องเพศ					
7. จับกลุ่มคุยกันในเรื่องความรัก					
8. อ่านนิยายเร่ร่อน					
9. สนทนากับคนแปลกหน้าที่เจอกันบนอินเทอร์เน็ต					
10. ดูภาพโป๊ เร่ร่อน					
11. ดูคลิป เร่ร่อน					

พฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ตตามลำพัง หรือไม่มีพ่อแม่/ผู้ปกครอง อาจารย์ ควบคุม	ความบ่อยในการทำพฤติกรรม				
	ทำเป็นประจำ	ทำบ่อยๆ	ทำบ้าง ไม่ทำ บ้าง	ทำ บางครั้ง	ไม่เคย ทำเลย
12. โพสต์ข้อความที่ไม่ควรพูดเมื่ออยู่ต่อหน้าพ่อแม่ ผู้ปกครอง หรืออาจารย์					
13. โพสต์ภาพที่รุนแรง เลือดสาด					
14. โพสต์คลิปที่รุนแรง เลือดสาด					
15. เล่นเกมโหด ๆ เกือบ ๆ ต่อสู้ ยิงกัน ชกต่อย ทุบ ทำลายสิ่งของ					
16. เล่นเกมแล้วด่าทอคนในเกมออนไลน์					
17. ดูภาพโป๊ที่เพื่อนส่งมาให้					
18. ดูคลิปโป๊ที่เพื่อนส่งมาให้					
19. ดาวน์โหลดเพลง หนังสือ เว็บไซต์หรือบุคคลส่งมา ให้					
20. สั่งซื้อสินค้า					
21. โพสต์ขายสินค้า					
22. สมัครสมาชิกเว็บไซต์ลามกอนาจาร					
23. สมัครสมาชิกเว็บไซต์เกมรุนแรง					
24. สมัครสมาชิกเว็บไซต์ หรือฟอรัมไอจีที่ขาย สินค้าเสริมความงาม หรืออาหารเสริม หรือลดความ อ้วน					
25. สมัครสมาชิกเว็บไซต์หรือแฟนเพจความเชื่อ แปลก ๆ					
26. เล่นเกมสัการพนัน					
27. เสิร์ชหาเว็บไซต์โป๊					
28. เสิร์ชหาเกมออนไลน์					
29. เสิร์ชหาผลิตภัณฑ์เสริมความงาม หรืออาหาร เสริม หรือลดความอ้วน					
30. อื่น ๆ (โปรดระบุ)_____					

ส่วนที่ 7 : การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

คำชี้แจง : ให้ทำเครื่องหมาย ☐ ล้อมรอบคำตอบที่ท่านคิดว่าถูกต้องและเหมาะสมมากที่สุดในการใช้งานอินเทอร์เน็ต

41. ข้อใดคืออุปกรณ์ที่ใช้เชื่อมต่อเครื่องคอมพิวเตอร์กับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ก. ลำโพง

✓ ข. โมเด็ม

ค. แผ่นซีดี

ง. คีย์บอร์ด

42. โปรแกรมที่ใช้เข้าเว็บไซต์ต่าง ๆ คือข้อใด

ก. อะโดบี โฟโตช็อป (Adobe Photoshop)

ข. อะโดบี อิลลัสเตรเตอร์ (Adobe Illustrator)

✓ ค. อินเทอร์เน็ต เอ็กซ์พลอเรอร์ (Internet Explorer)

ง. ไมโครซอฟท์ ออฟฟิศ (Microsoft Office)

43. หากต้องการจะเข้าเว็บไซต์ยาฮู (yahoo) ต้องทำอย่างไร

ก. เลือกรายการเว็บไซต์จากเมนูประวัติการใช้งาน (History)

ข. เข้ากูเกิ้ล (Google) แล้วพิมพ์คำว่า yahoo

ค. พิมพ์คำว่า <https://www.yahoo.com>

✓ ง. ถูกทุกข้อ

44. หากต้องการใช้อินเทอร์เน็ตค้นหาความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ต้องทำอย่างไร

ก. เข้าเว็บไซต์อะไรก็ได้ที่เป็นภาษาอังกฤษ

✓ ข. ใช้เสิร์ชเอนจิน เช่น กูเกิ้ล (Google) ค้นหา

ค. อ่านความเห็นในเฟซบุ๊ก

ง. เข้าอ่านกระทู้พันทิป

45. หากต้องการจะขายของบนอินเทอร์เน็ต ต้องทำอย่างไร

ก. ถ่ายรูปลงอินสตาแกรม (IG) บอกขาย

ข. โพสต์ขายในเว็บไซต์ที่ให้ฝากขายของ

ค. โพสต์กระทู้ประกาศขาย

✓ ง. ถูกทุกข้อ

46. หากท่านอ่านข่าวในเว็บไซต์ แล้วต้องการแสดงความคิดเห็นต่อข่าวนั้นผ่านอินเทอร์เน็ตทันที ต้องทำอย่างไร

- ก. ส่งจดหมายไปยังเว็บไซต์ข่าว
- ข. พูดแสดงความเห็นกับตนเองหรือคนรอบข้าง
- ✓ ค. พิมพ์ความเห็นในคอมเมนต์ (Comment) ท้ายข่าว
- ง. ไม่มีช่องทางบนอินเทอร์เน็ตที่เปิดโอกาสให้แสดงความเห็นเลย

47. ท่านสามารถสร้างเนื้อหา ข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตหรือสื่อดิจิทัลในรูปแบบใดได้บ้าง

- ก. สร้างเว็บไซต์
- ข. สร้างแฟนเพจบนเฟซบุ๊ก
- ค. สร้างร้านขายของบนไอจี (Instagram)
- ✓ ง. ถูกทุกข้อ

48. ข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตนำมาใช้งานด้านใดได้บ้าง

- ก. ทำรายงานส่งครู
- ข. ติดตามข่าว
- ค. ซื้อขายของ
- ✓ ง. ถูกทุกข้อ

(มีต่อหน้าถัดไป)

ส่วนที่ 7.1 เนื้อหาเกี่ยวกับสินค้าเสริมความงาม

ให้ท่านพิจารณาภาพจากอินเทอร์เน็ตที่ให้มา แล้วตอบคำถามข้อ 49-61 ด้านล่าง

สินค้าลดน้ำหนักยกอดขายอันดับ 1
 รีไว้มากกว่าแสนรูป ปลอดภัยมี อย. รับรอง ไร้ผลข้างเคียง
 สกัดมาจากสมุนไพรแท้ 100% ทานไม่เห็นผล ยืนยันคืนเงิน

5 in 1 กับ Slim Body Shape
 1. ช่วยไม่ให้เกิดไขมันใหม่
 ในร่างกาย
 2. ช่วยให้ผิวพรรณ นุ่มเนียน
 ละเอียด ขาวใส
 3. สลายไขมันเดิมที่อยู่ตาม
 ร่างกาย
 4. ช่วยในการเร่งเผาผลาญ
 ไขมันที่อยู่ใน ร่างกายออก
 มาเป็น พลังงาน
 เฉลี่ย 3-5 กิโล
 5. ช่วยให้ร่างกายฟิตเฟิร์ม
 ไม่หย่อนคล้อย กระชับ
 ต้นแขน ต้นขา หน้าท้อง

สนใจสั่งซื้อ / สอบถามข้อมูล
Tel : 086-521-1056 ID Line : shopsopupa3
Facebook : www.facebook.com/ShopSoPupae
(รับสมัครตัวแทนทั่วประเทศ)

49. ภาพนี้สามารถแต่งให้สวยขึ้นได้ด้วยโปรแกรมกราฟิกแต่งภาพใช่หรือไม่

☒ ใช่

☐ ไม่ใช่

50. เนื้อหาในภาพนี้ถูกต้องตามหลักการแพทย์ใช่หรือไม่

☐ ใช่

☒ ไม่ใช่

51. เนื้อหาในภาพนี้น่าเชื่อถือใช่หรือไม่

☐ ใช่

☒ ไม่ใช่

52. ภาพนี้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับสินค้าลดความอ้วนใช่หรือไม่

☒ ใช่

☐ ไม่ใช่

53. ภาพนี้แฝงความหมายโดยนัยว่าคนอ้วนเป็นคนไม่สวยไม่หล่อ ใช่หรือไม่

☒ ใช่

☐ ไม่ใช่

54. ภาพนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการค้าใช่หรือไม่

☒ ใช่

☐ ไม่ใช่

55. ภาพนี้สามารถส่งมาถึงท่านได้โดยตรง โดยอาจจะส่งผ่านเฟสบุ๊คของท่านใช่หรือไม่

☒ ใช่

☐ ไม่ใช่

56. เนื้อหาในภาพนี้เป็นเนื้อหาที่มีคุณค่าใช่หรือไม่

☐ ใช่

☒ ไม่ใช่

57. ภาพนี้สามารถชักนำให้เข้าสู่ความเสี่ยงอันตรายต่อสุขภาพร่างกายใช่หรือไม่

☒ ใช่

☐ ไม่ใช่

58. ภาพนี้มีเนื้อหาและการนำเสนอที่เกินจริงใช่หรือไม่

☒ ใช่

☐ ไม่ใช่

59. ภาพนี้สมควรจะได้รับการส่งต่อไปให้ผู้อื่นหรือไม่

☐ ควรส่งต่อ

☒ ไม่ควรส่งต่อ

60. ภาพนี้ทำให้ท่านเชื่อว่าไม่ว่าจะอ้วนแค่ไหนก็สามารถลดน้ำหนักจนผอมได้ใช่หรือไม่

☐ ใช่

☒ ไม่ใช่

61. ถ้าภาพนี้สามารถลิงค์ไปยังเว็บไซต์ที่มีรายละเอียดเพิ่มเติมได้ ท่านจะกดคลิกเข้าสู่เนื้อหาเพื่อจะสั่งซื้อสินค้า ใช่หรือไม่

☐ ใช่

☒ ไม่ใช่

ส่วนที่ 7.2 เนื้อหาเกี่ยวกับเกม

ให้ท่านพิจารณาเกมเศรษฐีไลน์ (LINE) ที่ให้มา แล้วตอบคำถามข้อ 62-74 ด้านล่าง



คำอธิบายเกมเศรษฐีไลน์ (LINE)

เกมเศรษฐีไลน์ (LINE) เป็นเกมเศรษฐีที่สามารถเล่นได้บนโทรศัพท์มือถือ โดยดาว์นโหลดเกมมาเล่น กติกาการเล่นเกมคือ ผู้เล่นทอยลูกเต๋า เพื่อใช้เดินทางท่องเที่ยวไปทั่วโลก และสามารถซื้อที่ดิน สร้างอาคาร โรงแรม สร้างแลนด์มาร์คเป็นของตนเองในเมืองต่าง ๆ หรือซื้อเมืองของเพื่อน โดยต้องระวังมิให้เงินหมดหรือล้มละลาย ในเกมยังมีตัวละครช่วยอำนวยความสะดวกในการเล่น เช่น อานการ์ด ชงเครื่องดื่มค็อกเทล รวมทั้งตัวสติ๊กเกอร์โคนี่ (Cony) และบราวน์ (Brown)

62. เกมนี้ดูสวยงาม สมจริง และเล่นสนุกได้ด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์ใช่หรือไม่

✓ ☐ ใช่

☐ ไม่ใช่

63. เนื้อหาในเกมนี้เป็นการฝึกทำธุรกิจการค้าใช่หรือไม่

☐ ใช่

☒ ไม่ใช่

64. เกมนี้มีเนื้อหาที่ส่งเสริมให้ผู้เล่นทำธุรกิจการค้าอย่างมีจริยธรรมใช่หรือไม่

☐ ใช่

☒ ไม่ใช่

65. เกมนี้ให้ความสนุกสนานแก่ผู้เล่นใช่หรือไม่

☒ ใช่

☐ ไม่ใช่

66. เกมนี้แฝงความคิดโดยนัยเรื่องเป้าหมายสูงสุดของคนเราคือชัยชนะที่ต้องแข่งขันแย่งชิงมาให้ได้ใช่หรือไม่

☒ ใช่

☐ ไม่ใช่

67. เกมนี้สร้างขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์ทางการค้าใช่หรือไม่

☒ ใช่

☐ ไม่ใช่

68. เกมนี้สามารถส่งมาถึงเด็กวัยรุ่น เพื่อเชิญชวนให้เล่นได้โดยตรงใช่หรือไม่

☒ ใช่

☐ ไม่ใช่

69. เกมนี้มีประโยชน์ต่อผู้เล่นใช่หรือไม่

☐ ใช่

☒ ไม่ใช่

70. เนื้อหาในเกมนี้สามารถชักนำผู้เล่นเข้าสู่ความเสี่ยงต่อการติดเกมจนเสียการเรียน เสียสุขภาพ และสูญเสียเงินใช่หรือไม่

☒ ใช่

☐ ไม่ใช่

71. เนื้อหาและกติกาการเล่นในเกมนี้ปลูกฝังให้ผู้เล่นเป็นคนโลกมากใช่หรือไม่

☒ ใช่

☐ ไม่ใช่

72. เกมนี้สมควรจะได้รับการแนะนำต่อไปให้ผู้อื่นหรือไม่

☐ ควรแนะนำต่อ

☒ ไม่ควรแนะนำต่อ

73. เกมนี้ทำให้ท่านเชื่อว่าเด็กวัยรุ่นสามารถเล่นเกมได้โดยไม่ต้องกังวลอะไรใช่หรือไม่

☐ ใช่

☒ ไม่ใช่

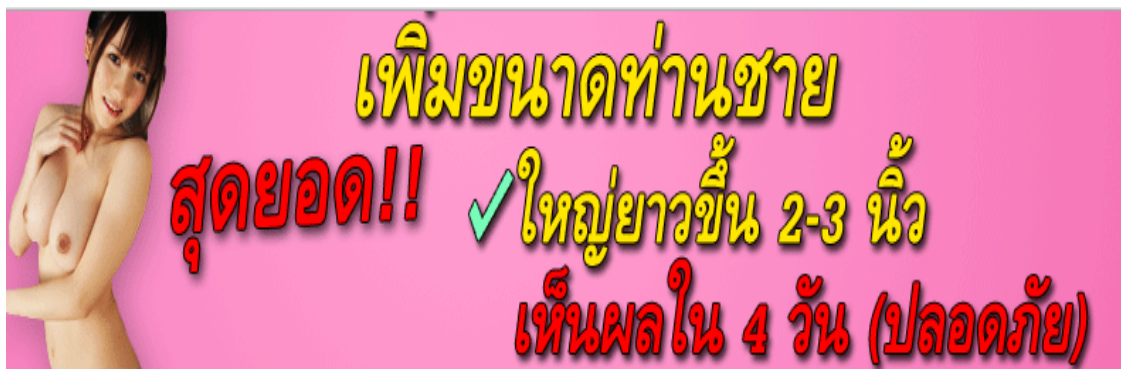
74. ท่านจะดาวน์โหลดเกมนี้มาเล่นใช่หรือไม่

☐ ดาวน์โหลดมาเล่น

☒ ไม่ดาวน์โหลดมาเล่น

ส่วนที่ 7.3 เนื้อหาเกี่ยวกับเพศ

ให้ท่านพิจารณาแบนเนอร์จากอินเทอร์เน็ตที่ให้มา แล้วตอบคำถามข้อ 75-87 ด้านล่าง



75. แบนเนอร์นี้สามารถแต่งให้สวยและดึงดูดใจมากขึ้นได้ด้วยโปรแกรมกราฟิกคอมพิวเตอร์ใช่หรือไม่

✓ ☐ ใช่

☐ ไม่ใช่

76. เนื้อหาในแบนเนอร์นี้ถูกต้องตามหลักการแพทย์ใช่หรือไม่

☐ ใช่

✓ ☐ ไม่ใช่

77. เนื้อหาในแบนเนอร์นี้มีความน่าเชื่อถือใช่หรือไม่

☐ ใช่

✓ ☐ ไม่ใช่

78. แบนเนอร์นี้เชิญชวนให้ผู้ชายซื้อยาหรืออุปกรณ์เพิ่มขนาดอวัยวะเพศชายใช่หรือไม่

✓ ☐ ใช่

☐ ไม่ใช่

79. แบนเนอร์นี้มีความหมายโดยนัยเรื่องเพศใช่หรือไม่

✓ ☐ ใช่

☐ ไม่ใช่

80. แบนเนอร์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อธุรกิจใช่หรือไม่

✓ ☐ ใช่

☐ ไม่ใช่

81. แบนเนอร์นี้สามารถส่งมาถึงท่านได้โดยตรง โดยเป็นป๊อปอัพขึ้นหน้าจอระหว่างท่านใช้งานอินเทอร์เน็ตใช่หรือไม่

✓ ☐ ใช่

☐ ไม่ใช่

82. เนื้อหาในแบนเนอร์นี้เป็นเนื้อหาที่มีประโยชน์ใช่หรือไม่

☐ ใช่

✓ ☐ ไม่ใช่

83. แบนเนอร์นี้สามารถชักนำให้เข้าสู่ความเสี่ยงต่อการถูกลอกและอันตรายต่อสุขภาพใช่หรือไม่

☒ ใช่

☐ ไม่ใช่

84. เนื้อหาและการนำเสนอในแบนเนอร์นี้ถือว่าไม่เหมาะสมตามหลักจริยธรรมของสังคมใช่หรือไม่

☒ ใช่

☐ ไม่ใช่

85. แบนเนอร์นี้สมควรจะได้รับการส่งต่อไปให้ผู้อื่นหรือไม่

☐ ควรส่งต่อ

☒ ไม่ควรส่งต่อ

86. แบนเนอร์นี้ทำให้ท่านเชื่อว่ามียาหรืออุปกรณ์ที่ช่วยเพิ่มขนาดอวัยวะเพศชายได้จริงใช่หรือไม่

☐ ใช่

☒ ไม่ใช่

87. ถ้าแบนเนอร์นี้สามารถลิงค์ไปยังเว็บไซต์ที่มีรายละเอียดเพิ่มเติมได้ ท่านจะกดคลิกเพื่อเข้าสู่เนื้อหาตามภาพนี้

☐ กดลิงค์ไปดู

☒ ไม่กดลิงค์ไปดู

ส่วนที่ 8 : ความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาในสื่อดิจิทัล

88. ท่านคิดว่าเนื้อหาในสื่อดิจิทัล (เช่น อินเทอร์เน็ต โทรศัพท์มือถือ แอปพลิเคชัน เฟซบุ๊ก ไลน์ เป็นต้น) มีความน่าเชื่อถือหรือไม่

☐ น่าเชื่อถือ

☐ เชื่อถือได้บ้าง ไม่ได้บ้าง

☐ ไม่น่าเชื่อถือเลย

89. ท่านเคยตรวจสอบความน่าเชื่อถือ หรือความถูกต้องของเนื้อหาในสื่อดิจิทัลหรือไม่

☐ ไม่เคย (ข้ามไปตอบข้อ 91)

☐ เคย

90. ถ้าท่านเคยตรวจสอบความน่าเชื่อถือของเนื้อหาในสื่อดิจิทัล ท่านมีวิธีการตรวจสอบอย่างไร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ ตรวจสอบจากข้อมูลจากหลาย ๆ แหล่ง
- ☐ ดูจากจำนวนคนที่เข้ามาดูเนื้อหา
- ☐ ดูจากจำนวนการรีวิว (Review)
- ☐ ดูจากการคอมเมนต์ (Comment)
- ☐ ดูว่ามีการอ้างอิงงานวิจัย ตำรา
- ☐ สอบถามจากเพื่อน ๆ
- ☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ) _____

91. ท่านต้องการให้ช่วยเหลือท่านในการเข้าถึง และใช้งานเนื้อหาในสื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัยและเป็นประโยชน์ต่อตนเองอย่างไร (โปรดระบุรายละเอียด)

***** ขอขอบคุณที่ให้ความร่วมมือตอบแบบสอบถาม *****

ภาคผนวก ข

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือ ที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผศ.ดร.นภวรรณ ตันติเวชกุล

อาจารย์ประจำ ภาควิชาการประชาสัมพันธ์
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผศ. สมิตี บุญชูติมา

อาจารย์ประจำ ภาควิชาการประชาสัมพันธ์
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือและผลการวิจัย

ผศ.สุภาวดี อภินันท์

อดีตอาจารย์ประจำคณะวารสารศาสตร์และ
สื่อสารมวลชน สาขาวิชาวิทยุและโทรทัศน์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ผลผลิตโครงการวิจัย

ผลผลิตโครงการวิจัย

1. ผลงานตีพิมพ์

พนม คลีฉายา (2558). “การใช้งานและความเสี่ยงจากการใช้สื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยม”. วารสารนิเทศศาสตร์. ปีที่ 33 ฉบับที่ 4 (2558), 87-103

2. การนำผลงานไปใช้ประโยชน์ด้านวิชาการ

ผลการวิจัยของโครงการวิจัย “การใช้งาน ความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยมในประเทศไทย” ได้นำเสนอเพื่อการเผยแพร่ข้อค้นพบที่เป็นองค์ความรู้เพิ่มเติมในสาขาวิชานิเทศศาสตร์ ในวารสารวิชาการของคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

3. ต้นฉบับบทความสำหรับการตีพิมพ์เผยแพร่ไทยและอังกฤษ

ผลการวิจัยของโครงการได้นำไปจัดทำบทความวิชาการสำหรับการตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติและระดับชาติ จำนวน 3 บทความ ดังนี้

1. บทความสำหรับการเผยแพร่เรื่องที่ 2 เรื่อง “การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยม” อยู่ระหว่างการพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์ (วารสารวิชาการระดับชาติ)

2. บทความสำหรับการเผยแพร่เรื่องที่ 3 เรื่อง “Access, Risk and Digital Literacy of Thai Secondary School Students” อยู่ระหว่างการเตรียมส่งต้นฉบับส่งตีพิมพ์ในวารสาร Thammasat Review (วารสารวิชาการระดับนานาชาติ)

3. บทความสำหรับเผยแพร่เรื่องที่ 4 เรื่อง “แนวทางการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย” อยู่ระหว่างการเตรียมต้นฉบับเพื่อการเผยแพร่ผลงานวิจัยในวารสารนิเทศศาสตร์ (วารสารวิชาการระดับชาติ) และวารสารวิชาการระดับนานาชาติ



วารสารนิเทศศาสตร์

Journal of Communication Arts

ปีที่ 33 ฉบับที่ 4 เดือนตุลาคม-ธันวาคม 2558 Vol. 33 No. 4 October-December 2015

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

- 1 การสื่อสารเรื่องความศักดิ์สิทธิ์ของกุมารทองในสังคมไทย
วิญญูณานิช กัณหพงษ์ และ กาญจนา แก้วเทพ
- 19 บทบาททางการสื่อสารของกลุ่มคนที่มีความเปราะบางเชิงบวก
กับการแพร่กระจายแนวคิดด้านการจัดการของชุมชนจักรยานไทย
ศิษฐ์ วงศ์อำนา และ ปรัชชา สถาปิตานนท์
- 43 บทบาทการสื่อสารขององค์กรนวัตกรรมชาวบ้าน
ขวัญชนก มั่นหมาย และ พัทธนี เขียวจรรยา
- 63 กรอบแนวคิดเชิงทฤษฎีความสามารถในการสื่อสาร
ระหว่างบุคลากรต่างรุ่นในองค์กรไทย
ปภัสนา ชัยวงศ์ และ รุ่ง ศรีอินธุพร
- 87 การใช้งานและความเสี่ยงจากใช้สื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยม
พนม คล้ายยา
- 105 การตรวจสอบแบบสามเส้าเพื่อประเมินประสิทธิผลของกิจกรรมแทรกแซง
เพื่อการพัฒนาในการเสริมสร้างสำนึกความเป็นพลเมืองของเยาวชน
รุ่งรัตน์ รักษ์อินทร์
- 123 บรรณานิตยน์ : Environmental Communication and the Public Sphere (2016)
พรรณานิธิ ภูพาน

การใช้งานและความเสี่ยงจากใช้สื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยม

Access and Risk of Digital Media Use of Secondary School Students

พนม คณิศยา

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดเน้นการใช้งานและความเสี่ยงจากการใช้สื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยมชั้นปีที่ 1-6 เก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกและการสำรวจโดยมีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 772 คน จากโรงเรียนในจังหวัดเชียงใหม่ ขอนแก่น ชลบุรี อุทัยธานี กรุงเทพมหานคร และปทุมธานี

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมัธยมครอบครองสื่อดิจิทัลมากกว่าหนึ่งประเภท ได้แก่ โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ตโฟน คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ และคอมพิวเตอร์พกพา โดยใช้เวลาใช้โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ตโฟน เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตที่หลังคันท่อน และใช้ตลอดทั้งวันทั้งที่บ้านและโรงเรียน เมื่อกลับจากโรงเรียนจะใช้อินเทอร์เน็ตไปจนถึงก่อนเข้านอน โดยใช้เวลาฟังเพลง จากเว็บไซต์ยูทูบ แอปพลิเคชัน ผ่านโทรศัพท์มือถือ ใช้เฟซบุ๊ก ไลน์ สนทนา และส่งไฟล์งานการบ้านกับเพื่อน เล่นเกมออนไลน์ เล่นสาดทราย ใช้ติดตามข่าวสาร ติดตามเพจต่าง ๆ มีบ้างที่ส่งข้อความโต้ตอบในเวลาว่างในการใช้งาน 1-2 ชั่วโมงในแต่ละวัน

ผลการสัมภาษณ์พบความเสี่ยงซึ่งนำไปสู่การเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม หรือถูกหลอกลวง คือ 1) การพบเจอป๊อปอัพ (Pop up) ในขณะที่ใช้งานเว็บไซต์ โปรแกรม หรือแอปพลิเคชัน 2) การใช้งานตามลำพัง โดยไม่มีผู้ปกครองควบคุม 3) การพูดคุยสนทนากับคนแปลกหน้าบนอินเทอร์เน็ต 4) การแนะนำจากเพื่อน 5) การถูกหลอกล่อจากโปรแกรมผลการสำรวจในภาพรวมเด็กส่วนใหญ่จะเลือกที่ไม่เข้าไปดูหรืออ่านแต่มีจำนวนหนึ่งที่เสี่ยงจะเปิดดูหรือไม่ และยังพบว่า มีจำนวนประมาณร้อยละ 4-10 ที่ระบุว่าตนเองมีประสบการณ์เข้าถึงเนื้อหาด้านเพศ เกมรุนแรง การพนัน และตนเองเคยแสดงความรุนแรงในการใช้งานสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับน้อย ๆ จนถึงที่เป็นประจำ มีจำนวนร้อยละ 23.0 ระบุว่าคุยกับคนแปลกหน้าบ่อย ๆ จำนวนร้อยละ 3.0 ระบุว่าคลิกดูภาพหรือคลิปโป๊ที่เพื่อนส่งมาให้หรือแนะนำให้อู และร้อยละ 1.8 ระบุว่าดูเป็นประจำ

คำสำคัญ: การใช้งานสื่อดิจิทัล, ความเสี่ยงจากการใช้สื่อดิจิทัล, นักเรียนมัธยม

พนม คณิศยา (นศ.ศ. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย) ปัจจุบันดำรงตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำภาควิชาการประถมศึกษา คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง "การใช้งาน ความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยมในประเทศไทย" ได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) และจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทความสำหรับการเผยแพร่เรื่องที่ 2
อยู่ระหว่างการพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์ (วารสารวิชาการระดับชาติ)

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยม

พนม คลีณา *

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มุ่งวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยมในด้านโฆษณาเกินจริง เกมส์ และเพศ ดำเนินการวิจัยโดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงปริมาณ ดำเนินการวิจัยเชิงสำรวจโดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1-6 จำนวน 772 คน จากโรงเรียนในจังหวัดเชียงใหม่ ขอนแก่น ชลบุรี ภูเก็ต กรุงเทพมหานครและปริมณฑล

ผลการวิจัยการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลพบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลายมีความสามารถในการเข้าถึง ทำความเข้าใจ วิเคราะห์และประเมินเนื้อหาด้านโฆษณาเกินจริงในสื่อดิจิทัลสูงมาก และไม่หลงเชื่อและไม่ส่งข้อมูลในสูง โดยที่นักเรียนมัธยมปลายมีความสามารถในการเข้าถึง ทำความเข้าใจ วิเคราะห์และประเมินเนื้อหาด้านผลิตภัณฑ์ความงามในสื่อดิจิทัลสูงกว่านักเรียนมัธยมตอนต้นเล็กน้อย

ในเนื้อหาเกมส์พบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลายมีความสามารถในการเข้าถึงในระดับสูง ทำความเข้าใจ วิเคราะห์และประเมินเนื้อหาเกมส์ได้สูง และจะไม่หลงเชื่อตามเนื้อหาและเล่นเกมส์อยู่บ้าง โดยที่นักเรียนมัธยมปลายมีความสามารถในการเข้าถึง ทำความเข้าใจ วิเคราะห์และประเมินเนื้อหาเกมส์ในสื่อดิจิทัลสูงกว่านักเรียนมัธยมตอนต้นเล็กน้อย

ในเนื้อหาด้านเพศพบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลายมีความสามารถในการเข้าถึงเนื้อหาด้านเพศในสื่อดิจิทัลในระดับสูง สามารถทำความเข้าใจ วิเคราะห์และประเมินเนื้อหาเกมส์ได้สูง และจะไม่หลงเชื่อตามเนื้อหาและไม่มีพฤติกรรมตามที่สื่อชี้นำในระดับสูง

* พนม คลีณา (นศ.ด. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย) ปัจจุบันดำรงตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจำภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง “การใช้งาน ความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยมในประเทศไทย” ได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) และจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

มาก โดยที่นักเรียนมัธยมปลายมีความสามารถในการเข้าถึง และทำความเข้าใจเนื้อหาด้านเพศในสื่อดิจิทัลสูงกว่านักเรียนมัธยมตอนต้นเล็กน้อย

บทนำ

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Literacy) มีความจำเป็นในฐานะการสร้างภูมิคุ้มกันให้เด็กหรือเยาวชนมีการรู้เท่าทันและใช้เนื้อหาในสื่อดิจิทัลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยไม่เสี่ยงหรือก่อให้เกิดอันตรายต่อตนเอง เช่นเดียวกับทัศนะของ Hobbs (2010) เสนอมุมมองการรู้เท่าทันสื่อใหม่ในฐานะที่เป็นทักษะชีวิตที่มีความสำคัญและจำเป็นสำหรับการอยู่ในสังคมที่มีสื่อมากมายและ ล้นหลามด้านข่าวสาร และในสังคมดังกล่าวนี้ ต้องการความสามารถเพื่อเข้าถึงเลือกใช้ทำความเข้าใจเนื้อหาข่าวสาร วิเคราะห์เนื้อหา แสดงพฤติกรรมการสื่อสารอย่างรับผิดชอบ รวมทั้งความสามารถในการร่วมมือกันแก้ปัญหาในครอบครัว สถานที่ทำงานและชุมชน

แนวทางการศึกษาและการวัดการรู้เท่าทันสื่อถือเป็นสิ่งจำเป็นอย่างมากสำหรับเด็กในยุคโลกาภิวัตน์ โดยสิ่งสำคัญสำหรับที่บุคคลจะต้องมีคือ ความรู้และทักษะในการใช้เครื่องมือในสื่อใหม่ ควบคู่ไปกับการใช้สื่อใหม่ให้เหมาะสมกับบรรทัดฐาน ดังนั้นสิ่งสำคัญที่ควรจรรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ก็คือ ความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัว และด้านความคิดสร้างสรรค์ จริยธรรม รวมทั้งการใช้สื่อดิจิทัลด้วยความรับผิดชอบ (Livingstone, Bober & Helsper, 2005; Buckingham, 2008, p. 78; Hobbs, 2010, pp. 18-19; Leung, 2010; Litt, 2013; Meyers, Erickson & Small, 2013) และคำว่า “การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล” ถือเป็นคำใหม่ที่มีพื้นฐานมาจากคำเดิมและขยายความหมายมาจากอดีตที่มีการใช้คำว่า “การรู้เท่าทันคอมพิวเตอร์” (Computer literacy) ซึ่งหมายถึงเฉพาะทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ต่อมามีการใช้คำว่า “ทักษะเทคโนโลยีสารสนเทศ” (ICT skill) ซึ่งเป็นคำที่ใช้ในการสำรวจทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยแบ่งเป็นระดับทักษะในการใช้โปรแกรมพื้นฐาน และความใช้เสรีชนขั้นพื้นฐานข้อมูลและโปรแกรมขั้นสูงในเวลาต่อมามีการขยายสู่เรื่องความปลอดภัยในการใช้สื่อออนไลน์หรืออินเทอร์เน็ต (Buckingham, 2008, p. 76)

การสร้างภูมิคุ้มกันด้านการรู้เท่าทันสื่อคือ การสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลซึ่งเป็นปัจจัยหรือตัวแปรสำคัญที่จะทำให้ผู้รับสารสร้างภูมิคุ้มกันได้อย่างดี (Vanwynsberghe, Paulussen & Verdegem, 2011; Marty et al., 2013; พนม คลีฉายา, 2556; นุบผา เมฆศรีทองคำ, ม.ป.ป.) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสถานการณ์ยุคโลกาภิวัตน์ Chirst & Potter (1998) กล่าวถึงความสำคัญของการเรียนรู้เท่าทันสื่อไว้ว่า “...การรู้เท่าทันสื่อเป็นเรื่องที่จะต้องนำเข้าสู่

ประเด็นของการกำหนดนโยบายสาธารณะ ในฐานะที่เป็นเครื่องมือทางการศึกษาสำหรับครูในโรงเรียนที่จะใช้สอนในสถาบันการศึกษา...” และผลการศึกษาของ อุดุลย์ เพียรรุ่งโรจน์ (2543) และสุภาณี แก้วมณี (2547) ต่างมีข้อเสนอแนะที่เห็นพ้องกันคือ รัฐควรจะต้องสนับสนุนโครงการส่งเสริมความรู้เท่าทันสื่อ กำหนดให้มีการให้มีการสอนเรื่องสื่อในหลักสูตร ตลอดจนถึงผู้ที่เจ้าของสื่อ/เว็บไซต์ ควรจะสร้างและร่วมมือในการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อเช่นกัน เช่นเดียวพรศนะของ Leif & Colin (2011) เสนอความคิดว่าสำหรับเนื้อหาทางอินเทอร์เน็ต ควรมีการเตือนเรื่องการรู้เท่าทันสื่ออย่างชัดเจนโดยเจ้าของเว็บไซต์นั้น แทนที่จะอยู่ในข้อความเงื่อนไขการใช้งานบริการเว็บไซต์ที่ผู้ใช้ แทบจะไม่เห็น โดยเว็บไซต์ควรเตือนผู้ใช้งานเป็นขั้นตอนตามลำดับ การใช้งาน เพื่อให้ผู้ใช้สามารถควบคุมการใช้งานของตนเองได้อย่างรู้เท่าทัน

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า ปัญหาการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของเด็กในสังคมไทย ถือเป็นปัญหาหนึ่งที่เด็กไทยกำลังเผชิญอยู่ งานวิจัยครั้งนี้มุ่งที่จะศึกษาการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของเด็กซึ่งเน้นเด็กในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษา โดยสำรวจการเข้าถึงสื่อดิจิทัลทั้งบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โทรศัพท์เคลื่อนที่ และแท็บเล็ต ทั้งเนื้อหาเรื่องเพศลามกอนาจาร เกมส์ และโฆษณาแฝงหรือโฆษณาเกินจริง

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อสำรวจและวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยม ในด้านอุปกรณ์และเนื้อหา ด้านโฆษณาเกินจริง เกมส์ และเพศ

การทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ เริ่มต้นจากสภาพการที่เด็กเปิดรับสื่อมวลชนอย่างมาก และด้วยวุฒิภาวะของเด็กที่ขาดทักษะและความสามารถในการตีความและการจัดการกับเนื้อหาต่าง ๆ ในสื่อมวลชนซึ่งมักแฝงนัยแห่งการค้า ความรุนแรง จึงนำมาสู่การสร้างภูมิคุ้มกันให้แก่เด็กเพื่อให้มีความสามารถในการจัดการเนื้อหา และมีการตอบสนองต่อเนื้อหาอย่างปลอดภัยภายใต้แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ พนม คลีฉายา (2556) ได้สรุปจากการทบทวนแนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นความสามารถของบุคคลในการตระหนักรู้ ที่บุคคลจะใช้ความรู้เหล่านั้นในการทำความเข้าใจ วิเคราะห์ ประเมิน และวิพากษ์เนื้อหาข่าวสาร แล้วจัดการจัดเก็บเนื้อหาข่าวสารจากสื่อด้วยตนเอง โดยที่ไม่หลงรับรู้ เชื่อ คิด และมีพฤติกรรมไปตามที่สื่อกำหนด และจะสะสมเป็นความรู้ นำไปสู่พฤติกรรมการตอบสนองต่อสื่อและการเลือกใช้สื่อ และพัฒนาเป็นความเคยชินหรือนิสัยการใช้และตอบสนองต่อสื่อโดยไม่หลงไปตามสื่อ โดยที่ความสามารถในการ

ตระหนักรู้ประกอบด้วย การตระหนักรู้ว่าการคัดเลือกเนื้อหา การอบการรับรู้ ประเภทเนื้อหา วิธีการนำเสนอ และความแตกต่างของเนื้อหาในสื่อแต่ละแห่ง ซึ่งเป็นผลจากธุรกิจ การค้า การเมือง กฎระเบียบขององค์กรสื่อ สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตข่าวสารและความสนใจของสื่อ การตระหนักรู้ถึงผลกระทบของสื่อทั้งที่มีต่อการรับรู้ ความรู้ ความเชื่อ ทศนคติ และพฤติกรรมของบุคคลและผลกระทบต่อการค่านิยม บรรทัดฐานทางสังคมการตระหนักรู้ของตนเองต่อความเป็นจริง ที่มาและความเป็นไปของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคมรวมทั้งการตระหนักรู้เกี่ยวกับความต้องการและสถานการณ์ในการใช้สื่อของตนเอง

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital literacy)

จากแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อในยุคของสื่อมวลชน ได้แก่ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ และวิทยุ ได้พัฒนาสู่สื่อดิจิทัลที่เกิดขึ้นจากเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารระบบดิจิทัล รวมทั้งการพัฒนาเครือข่ายอินเทอร์เน็ตทั้งด้านความสามารถในการเก็บเนื้อหาและความเร็วในการใช้งาน นำมาสู่แนวคิด “การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล” (Digital literacy) ซึ่งถือเป็นคำที่มีพื้นฐานมาจากคำเดิมและขยายความหมายมาจากอดีตที่มีการใช้คำว่า “การรู้เท่าทันคอมพิวเตอร์” (Computer literacy) ซึ่งหมายถึงเฉพาะทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ต่อมามีการใช้คำว่า “ทักษะเทคโนโลยีสารสนเทศ” (ICT skill) ซึ่งเป็นคำที่ใช้ในการสำรวจทักษะ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยแบ่งเป็นระดับทักษะในการใช้โปรแกรมพื้นฐาน และความใช้เสรีชนขั้นพื้นฐานข้อมูลและโปรแกรมขั้นสูงในเวลาต่อมามีการขยายสู่เรื่องความปลอดภัยในการใช้สื่อออนไลน์หรืออินเทอร์เน็ต (Buckingham, 2008, p. 76) ขณะที่ Livingstone, Bober & Helsper (2005) ใช้คำว่า “การรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ต” (internet literacy) โดยเน้นในด้านทักษะและความสามารถที่จำเป็นที่บุคคลจะต้องมีเพื่อใช้ในการเข้าถึงและรับข่าวสารบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

คำดังกล่าวนี้ได้ขยายสู่ความหมายใหม่ในยุคที่ “ดิจิทัล” ซึ่งเป็นเครื่องมือหลักที่ใช้ในสังคมทั้งในด้านการเขียน การเรียน การเมืองและความบันเทิง ดังนั้นบุคคลที่ต้องมีทักษะใหม่ มีวิธีการใหม่ที่จะใช้เผยแพร่เนื้อหาและประสบการณ์ได้อย่างเข้าใจผ่านรหัสดิจิทัล ดังนั้นจึงนำมาสู่การรู้แบบใหม่ และในสภาพการใช้ชีวิตท่ามกลางสื่อดิจิทัล ซึ่งเป็นความเคยชินที่เด็กใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อการเรียนรู้การทำงานการใช้ชีวิตในสังคม และใช้เพื่อเป็นกิจกรรมพักผ่อนหย่อนใจ (Hoechsmann & Poyntz, 2012, pp. 139-144; Brainin, & Bar-Lev, 2005) และรวมเป็นการใช้สื่อในสภาพการณ์ทางการสื่อสารและเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ปรับเปลี่ยนสังคมและวัฒนธรรมจึงนำมาสู่การมีมุมมองต่อการรู้เท่าทันสื่อแบบใหม่ที่เรียกว่า “การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล” (Digital literacy) ซึ่งเกี่ยวข้องกับการให้ความสำคัญกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นสื่อเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองของเด็ก

และจะก่อให้เกิดการปลูกฝังความคิดในเด็กขึ้นได้ (Hoechsmann & Poyntz, 2012, pp. 139-144) ดังนั้นการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลจึงมีความหมายมากกว่าการใช้งานคอมพิวเตอร์ หากแต่จำเป็นต้องเริ่มต้นจากพื้นฐานคือ ความเกี่ยวข้องกับอินเทอร์เน็ตของเด็ก พื้นฐานต้องเริ่มจากความรู้ในการจะเข้าถึงและเลือกใช้ทรัพยากร เช่น การเลือกใช้เบราว์เซอร์ (browsers) ในการใช้งานอินเทอร์เน็ต การเชื่อมโยงสู่สิ่งต่าง ๆ และการใช้เสิร์ชเอนจิน (Buckingham, 2008, p. 78)

จากแนวคิดที่กล่าวมาชี้ให้เห็นว่าการรู้เท่าทันสื่อในยุคสมัยที่เด็กใช้และเติบโตขึ้นมา กับสื่อดิจิทัล เช่น คอมพิวเตอร์ ไอแพด และอินเทอร์เน็ต ควรจะต้องปรับมุมมองใหม่ให้สอดคล้องกับลักษณะการใช้สื่อดิจิทัลที่เป็นสื่อที่ใช้เพื่อเป็นการเรียนของเด็ก แสดงให้เห็นอีกว่าการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลควรมองทั้งมิติด้านการเรียนรู้ การทำงานและความบันเทิง ซึ่งเพิ่มเติมขึ้นจากมุมมองของการรู้เท่าทันสื่อมวลชนแบบเดิมที่เน้นเฉพาะการรู้เท่าทันสื่อในด้านการเรียนรู้อย่างเดียว แต่ไม่ได้มองในมิติของการใช้สื่อดิจิทัล เพื่อความบันเทิงของเด็กที่มีมากขึ้นในยุคดิจิทัล (Hoechsmann & Poyntz, 2012, p. 190)

การวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

พนม คลีฉายา (2556) เสนอกรอบการวัดการรู้เท่าทันสื่อมวลชนกระแสหลักของบุคคลว่า สามารถวัดได้จากความสามารถของบุคคล 4 ด้าน ดังต่อไปนี้

1. ความเข้าใจเนื้อหา หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการจดจำเนื้อหาข่าวสารในสื่อมวลชนกระแสหลัก สามารถระบุถึงเป้าหมายของเนื้อหานั้น สามารถระบุเจ้าของหรือผู้สร้างเนื้อหา และความรู้ในด้านการผลิตสื่อมวลชนกระแสหลัก

2. การวิเคราะห์เนื้อหา หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการวิเคราะห์เนื้อหาในสื่อมวลชน โดยสามารถระบุมุมมองหรือเนื้อหาที่สื่อมวลชนกระแสหลักจงใจละไว้ ไม่นำเสนอมาในเนื้อหาที่เผยแพร่ได้ ระบุวิธีการที่ผู้ส่งสารใช้เพื่อเรียกร้องความสนใจของเนื้อหาได้ ระบุความรู้สึกของผู้รับสารที่เกิดขึ้นหลังจากเปิดรับเนื้อหาได้ ระบุได้ว่าเนื้อหานั้นชี้แนะให้คิด รู้สึก กระทำหรือไม่กระทำอย่างใดอย่างหนึ่งได้ มีมุมมองหรือตั้งคำถามด้านจริยธรรมต่อเนื้อหาและตระหนักถึงความแตกต่างของเนื้อหาเดียวกันที่นำเสนอในสื่อที่แตกต่างกัน

3. การประเมินและวิพากษ์สื่อ หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการแยกแยะเนื้อหาและโฆษณาได้ สามารถตระหนักถึงอิทธิพลของสื่อต่อผู้รับสาร มีความรู้เกี่ยวกับกฎระเบียบของสื่อ ธุรกิจ การค้า การเมือง สถานการณ์ทางสังคม ในฐานะที่เป็นสิ่งที่สามารถกำหนดเนื้อหาในสื่อได้และความเชื่อถือที่มีต่อสื่อ

4. การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา หมายถึง ความตั้งใจของบุคคลที่จะไม่หลงรับรู้ หรือเชื่อ หรือคิด หรือแสดงพฤติกรรมไปตามที่สื่อกำหนด

Meyers, Erickson, & Small (2013) ชี้ให้เห็นว่า การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล มีประเด็นสำคัญ ได้แก่ อำนาจในการรับรู้ ความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัว ความคิดสร้างสรรค์ จริยธรรม รวมทั้งการใช้สื่อดิจิทัลด้วยความรับผิดชอบ นอกจากนี้ยังชี้ให้เห็นว่าการรู้เท่าทันสื่อไม่ใช่สิ่งที่มีอยู่แต่ในโรงเรียน หรือสถานที่เท่านั้น แต่เป็นสิ่งที่อยู่นอกโรงเรียน และการรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนเกี่ยวข้องกับความสามารถและทักษะการใช้อินเทอร์เน็ต Livingstone, Bober & Helsper (2005) ได้ให้ความสำคัญกับการรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ต (Internet Literacy) ในกลุ่มเด็กและเยาวชนของอังกฤษช่วงอายุ 9-19 ปี และชี้ให้เห็นว่า การรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ตประกอบด้วยความสามารถ 3 ประการ ดังนี้ 1) ความสามารถในการเข้าถึง (Access) อินเทอร์เน็ต ในด้านการครอบครองอุปกรณ์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต การเข้าถึงเนื้อหาและบริการที่มีอยู่บนอินเทอร์เน็ต รวมทั้งการควบคุมการใช้งานอินเทอร์เน็ต เช่น การค้นหาเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ต 2) ความสามารถในการทำความเข้าใจ (Understanding) เนื้อหาโดยการที่สามารถประเมินเนื้อหาได้ในด้านความสามารถในการประเมินผลกระทบของเนื้อหาต่อผู้รับสารได้ ความสามารถในการเข้าใจเนื้อหาอย่างแจ่มชัดทั้งทางตรงและโดยนัย ความสามารถในการวิพากษ์เนื้อหาในด้านดีและผลเสียได้ และความสามารถในการทำความเข้าใจถึงโอกาสทั้งด้านดีและด้านเสี่ยงต่ออันตรายจากการใช้อินเทอร์เน็ตและ 3) ความสามารถในการเป็นผู้สร้างเนื้อหาได้ด้วยตนเอง (Creation) ในฐานะผู้รับสารที่ตื่นตัว โดยเป็นผู้รับสารที่ตื่นตัวต่อเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ต และสามารถสร้างหรือผลิตเนื้อหาด้วยตนเอง การเป็นผู้ที่สามารถใช้งานปฏิสัมพันธ์ (Interactivity) ตอบโต้ และสร้างการมีส่วนร่วมบนอินเทอร์เน็ตได้ นอกจากนี้ทัศนะของ Hobbs (2010, pp. 18-19) ซึ่งมีความเห็นสอดคล้องกับข้อเสนอข้างต้น และยังเพิ่มขยายในประเด็นอีก 3 ประการ อันได้แก่ 1) การวิเคราะห์ประเมินเนื้อหา (Analyze & Evaluation) เป็นความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหาในสื่อดิจิทัล และใช้ความคิดเชิงวิพากษ์ไปวิเคราะห์ คุณภาพ ความถูกต้องสัจยจริง ความน่าเชื่อถือของเนื้อหาและมุมมองของผู้ผลิตเนื้อหา รวมทั้งสามารถวิเคราะห์ถึงผลกระทบของเนื้อหาได้ 2) การสะท้อนผล (Reflect) เป็นการนำหลักการด้านความรับผิดชอบและจริยธรรมมาใช้ในการจัดการกับเนื้อหา เพื่อให้สามารถเข้ากับพฤติกรรมการสื่อสาร และสร้างประสบการณ์ชีวิตของเขาได้และ 3) การกระทำ (Act) เป็นการแลกเปลี่ยนสังคมความรู้และสามารถนำความรู้ไปใช้แก้ปัญหาตัดสินใจ ตลอดจนจนถึงแนวคิดของ Leung (2010) ที่ยังชี้ให้เห็นเพิ่มเติมว่าผู้ที่มีการรู้เท่าทันข่าวสาร จะมีความสามารถ 5 ด้านดังนี้ 1) เปรียบเทียบการประเมินความถูกต้องของเนื้อหา 2) เข้าถึงข้อมูล

จากอินเทอร์เน็ตมาใช้ในการนำเสนองานได้ 3) สามารถสร้างเนื้อหาผ่านเว็บบล็อก ยูทูป 4) มีความเข้าใจด้านจริยธรรมและกฎหมาย 6) ติดตามเทคโนโลยีใหม่ได้เสมอ

นอกจากนี้ งานวิจัยของ Litt (2013) ที่ได้วัดทักษะทางอินเทอร์เน็ต (internet still) มีการวัดเชิงปริมาณในลักษณะให้ผู้ตอบแบบสอบถามด้วยการประเมินตนเองโดยมีการวัดที่หลากหลายด้าน ได้แก่ ทักษะการรับส่งอีเมลล์ ความรู้เกี่ยวกับเทคนิคที่มีผลต่อความเร็วในการแสดงเว็บไซต์บนหน้าจอ ความอินเทอร์เน็ตโดยวัดจากความรู้ในการใช้งานบนอินเทอร์เน็ต กิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต ความมั่นใจในการใช้งานอินเทอร์เน็ต ความเชื่อถือเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ต

กรอบการวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

จากแนวคิดที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้ประยุกต์แนวคิดหลักของนักวิชาการหลายท่าน ได้แก่ Livingstone, Bober & Helsper (2005) Buckingham (2008) Hobbs (2010) Leung (2010) และ พนม คลีฉายา (2556) นำมากำหนดนิยามและกรอบการวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลได้ดังนี้

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการเข้าถึงและรับข่าวสารจากสื่อดิจิทัลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ความสามารถของบุคคลในการตระหนักรู้ ที่บุคคลจะใช้ความรู้เหล่านี้ในการทำ ความเข้าใจ วิเคราะห์ ประเมิน และวิพากษ์เนื้อหาข่าวสารจากสื่อดิจิทัล แล้วจัดการจัดเก็บเนื้อหาข่าวสารจากสื่อด้วยตนเอง โดยที่ไม่หลงรับรู้ว่า เชื่อ คิด และมีพฤติกรรมไปตามที่สื่อดิจิทัลกำหนด และจะสะสมเป็นความรู้ นำไปสู่พฤติกรรมการตอบสนองต่อสื่อดิจิทัล และพัฒนาเป็นความเคยชินหรือนิสัยการใช้และตอบสนองต่อสื่อดิจิทัลโดยไม่หลงไปตามสื่อ สามารถวัดได้จากความสามารถของบุคคล 4 ด้าน ดังนี้

ด้านที่ 1 : ความสามารถในการเข้าถึง (Access) สื่อดิจิทัล ในด้านการครอบครองอุปกรณ์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต การเข้าถึงเนื้อหาและบริการที่มีอยู่บนอินเทอร์เน็ต รวมทั้งการควบคุมการใช้งานอินเทอร์เน็ต การค้นหาเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ต สามารถสร้างหรือผลิตเนื้อหาด้วยตนเอง การเป็นผู้ที่สามารถใช้งานปฏิสัมพันธ์ (Interactivity) ตอบโต้ และสร้างการมีส่วนร่วมบนอินเทอร์เน็ตได้ เข้าถึงข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตมาใช้ในการใช้งานของตนเองได้ (Livingstone, Bober & Helsper, 2005)

ด้านที่ 2 : ความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหา (Understanding) สื่อดิจิทัล เป็นสามารถในการประเมินเนื้อหาได้ สามารถทำความเข้าใจเนื้อหาในสื่อดิจิทัล และใช้ความคิดเชิงวิพากษ์ไปวิเคราะห์ คุณภาพ ความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือของเนื้อหาและมุมมองของผู้ผลิตเนื้อหา ความสามารถในการเข้าใจเนื้อหาอย่างแจ่มชัดทั้งทางตรงและโดยนัย โดยตีความถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทที่สร้างด้วยเทคโนโลยีกับการอ่านตัวบท วิเคราะห์การทำหน้าที่ของ

ภาษาในสื่อดิจิทัล เข้าใจการผลิตว่าเนื้อหาที่ผลิตขึ้นเป็นแบบการสื่อสารของบุคคล/กลุ่มหนึ่งที่ต้องการสื่อความหมายโดยมีวัตถุประสงค์ โดยเฉพาะอิทธิพลเชิงธุรกิจการค้า ซึ่งมักจะแฝงมากับเนื้อหา มีการตระหนักรู้ในฐานะผู้รับสารว่า สื่อมีวิธีการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายโดยเฉพาะ และรู้ว่ากลุ่มเป้าหมายแต่ละกลุ่มใช้และตอบสนองต่อเนื้อหาแตกต่างกันไป (Livingstone, Bober & Helsper, 2005 และ Buckingham, 2008)

ด้านที่ 3 : ความสามารถวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา (Evaluation) ในด้านผลกระทบของเนื้อหาได้ทั้งด้านดีและด้านเสี่ยงต่ออันตรายจากการใช้อินเทอร์เน็ต สามารถนำหลักการด้านความรับผิดชอบและจริยธรรมมาใช้ในการจัดการกับเนื้อหา เพื่อให้สามารถเข้ากับพฤติกรรมสื่อสารและสร้างเป็นประสบการณ์ชีวิตของตนเองได้ (Hobbs, 2010)

ด้านที่ 4 : การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา (Response) เป็นความตั้งใจของบุคคลที่จะไม่หลงรับรู้ หรือเชื่อ หรือคิด หรือแสดงพฤติกรรมไปตามที่สื่อดิจิทัลกำหนด (พนม คลีณา, 2556)

ระเบียบวิธีวิจัยและรูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้กำหนดรูปแบบการวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้การวิจัยเชิงสำรวจ ประชากรที่ศึกษาครั้งนี้คือนักเรียนมัธยมทั่วประเทศ ซึ่งประมาณการจำนวนมากกว่า 100,000 คน ที่ระดับความคลาดเคลื่อน ± 5 จำนวนตัวอย่างที่เหมาะสมคือ 400 คน ดำเนินการเก็บข้อมูลโดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างอย่างเจาะจง เริ่มจากเลือกจังหวัดที่มีสถิติจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดในแต่ละภาคผลการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติปี 2556 ดังนี้ภาคเหนือ คือ จังหวัดเชียงใหม่ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ คือ จังหวัดขอนแก่น ภาคกลาง คือ กรุงเทพมหานครและปริมณฑล ภาคตะวันออก คือ จังหวัดชลบุรี และภาคใต้ คือ จังหวัดภูเก็ต กำหนดจำนวนตัวอย่างชั้นละ 10 คน รวม 6 ชั้นเรียน ดังนั้นมีจำนวนตัวอย่างโรงเรียนละ 60 คน จากจำนวนโรงเรียนที่คัดเลือกได้ จะได้จำนวนตัวอย่างรวม 720 คน ดำเนินการเลือกตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มเลือกอย่างง่าย อย่างไรก็ตามในการเก็บข้อมูลข้อมูลจริงได้จำนวนตัวอย่างรวม 772 คน ซึ่งมากกว่าที่กำหนดเล็กน้อย

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยสามารถสรุปผลตามประเด็นการวิจัยได้ ดังต่อไปนี้

ข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง จากการสำรวจสรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างศึกษาอยู่ในในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 -6 ในจำนวนใกล้เคียงกัน ทั้งนี้มีเพียงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มี

จำนวนมากกว่าชั้นอื่น ๆ เล็กน้อย ในด้านพื้นที่ของโรงเรียน มีจำนวนที่ศึกษาในพื้นที่เมืองมากกว่าพื้นที่นอกเมืองเล็กน้อย กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชายเล็กน้อย คิดเป็น มีช่วงอายุระหว่าง 13 – 18 ปี และมีจำนวนใกล้เคียงกันในแต่ละช่วงปี มีเกรดเฉลี่ย (GPAX) 3.00-3.50 มากที่สุด รองลงมาคือ 2.50 – 3.00 และ 2.00 – 2.50 มีรายได้ประจำเดือนอยู่ในช่วง 1,000 – 2,000 บาท มากที่สุด รองลงมาคือ รายได้ 2,001 – 3,000 บาท และ รายได้ 3,001 – 4,000 บาท กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ อาศัยอยู่กับพ่อแม่ ผู้ปกครอง มีจำนวนมากกว่าครึ่ง เคยเรียนหรืออบรมด้านการใช้อินเทอร์เน็ต และส่วนใหญ่ ระบุว่าคนในครอบครัวให้คำแนะนำในการใช้อินเทอร์เน็ตแก่ตนเอง

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ผลการสำรวจระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยมศึกษา สามารถสรุปตามเนื้อหาบนสื่อดิจิทัล ดังนี้

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหาโฆษณาเกินจริง

กลุ่มตัวอย่างมีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหาโฆษณาเกินจริง โดยรวม 4 ด้าน อยู่ในระดับสูงมาก ทั้งนี้มีเพียงด้านการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาที่อยู่ในระดับสูง

เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบระหว่างนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นกับตอนปลาย พบว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น เกือบทุกด้าน ยกเว้นด้านการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาเท่านั้นที่คะแนนเฉลี่ยไม่แตกต่างกัน

สามารถสรุปได้ว่า นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลายมีความสามารถในการเข้าถึง ทำความเข้าใจ วิเคราะห์และประเมินเนื้อหาด้านผลิตภัณฑ์ความงามในสื่อดิจิทัลสูงมาก และไม่หลงเชื่อและไม่สั่งซื้ออยู่ในสูง โดยที่นักเรียนมัธยมปลายมีความสามารถในการเข้าถึง ทำความเข้าใจ วิเคราะห์และประเมินเนื้อหาด้านผลิตภัณฑ์ความงามในสื่อดิจิทัลสูงกว่านักเรียนมัธยมตอนต้นเล็กน้อย

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหาเล่นเกม

กลุ่มตัวอย่างมีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหาเล่นเกม โดยรวม 4 ด้าน อยู่ในระดับสูง เมื่อพิจารณาในแต่ละด้านพบว่า ด้านการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา และการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาอยู่ในระดับปานกลาง และด้านการเข้าถึงสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับสูงมาก

เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบระหว่างนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นกับตอนปลาย พบว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นเกือบทุกด้าน ยกเว้นด้านการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาเท่านั้นที่คะแนนเฉลี่ยไม่แตกต่างกัน

สามารถสรุปได้ว่า นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลายมีความสามารถในการเข้าถึงเนื้อหาเล่นเกมในสื่อดิจิทัลในระดับสูง ทำความเข้าใจ วิเคราะห์และประเมินเนื้อหาด้าน

เกมส์ได้สูง และจะไม่หลงเชื่อตามเนื้อหาและเล่นเกมส์อยู่บ้าง โดยที่นักเรียนมัธยมปลายมีความสามารถในการเข้าถึง ทำความเข้าใจ วิเคราะห์และประเมินเนื้อหาด้านเกมส์ในสื่อดิจิทัลสูงกว่านักเรียนมัธยมตอนต้นเล็กน้อย

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหาด้านเพศ

กลุ่มตัวอย่างมีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหาด้านเพศโดยรวม 4 ด้าน อยู่ในระดับสูงมาก เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบระหว่างนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นกับตอนปลาย พบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ในด้านความสามารถในการเข้าถึงและทำความเข้าใจเนื้อหา ยกเว้นด้านการวิเคราะห์ ประเมินเนื้อหา และการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาเท่าที่คะแนนเฉลี่ยไม่แตกต่างกัน

สามารถสรุปได้ว่า นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลายมีความสามารถในการเข้าถึงเนื้อหาด้านเพศในสื่อดิจิทัลในระดับสูง สามารถทำความเข้าใจ วิเคราะห์และประเมินเนื้อหาด้านเกมส์ได้สูง และจะไม่หลงเชื่อตามเนื้อหาและไม่มีพฤติกรรมตามที่สื่อชี้แนะในระดับสูงมาก โดยที่นักเรียนมัธยมปลายมีความสามารถในการเข้าถึง และทำความเข้าใจเนื้อหาด้านเพศในสื่อดิจิทัลสูงกว่านักเรียนมัธยมตอนต้นเล็กน้อย

การรู้เท่าทันสื่อโดยรวมในเนื้อหาทุกด้าน

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลโดยรวมสรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหา ด้านผลิตภัณฑ์ความงาม และด้านเพศอยู่ในระดับสูงมาก ในขณะที่การรู้เท่าทันสื่อในเนื้อหา ด้านเกมส์อยู่ในระดับสูง

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยครั้งนี้ ขอเสนอประเด็นการอภิปรายสำคัญดังนี้

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลอยู่ระดับสูง

ผลสรุปการวิจัยชี้ให้เห็นว่าเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลายมี “การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหาโฆษณาเกินจริง” การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหา ด้านเกมส์” และ “การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหา ด้านเพศ” โดยมีการรู้เท่าทันในด้าน 1) ความสามารถในการเข้าถึง 2) ความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหา 3) ความสามารถวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา และ 4) การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาอยู่ในระดับที่สูง จากผลการสำรวจที่ชี้ให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในภาพรวมอยู่ระดับสูง ข้อค้นพบดังกล่าวสามารถอธิบายได้ด้วยปัจจัยภายนอกที่เกี่ยวข้องที่ทำให้เกิดการรู้เท่าทันดิจิทัลระดับสูง สามารถสรุปได้ดังนี้

ปัจจัยแรก คือการได้รับการอบรมจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต ซึ่งจะเห็นได้จากผลการสำรวจพบว่า จำนวนร้อยละ 62.7 ของกลุ่มตัวอย่างเคยเรียนหรืออบรมด้านการใช้อินเทอร์เน็ต และมีคนในครอบครัวให้คำแนะนำในการใช้อินเทอร์เน็ต ร้อยละ 78.5 ซึ่งสามารถชี้ให้เห็นว่าเด็กได้มีทักษะและการเรียนรู้การใช้สื่อดิจิทัลได้เป็นอย่างดีหากได้รับการอบรม สอดคล้องกับผลสรุปงานวิจัยหลากหลายชิ้นที่สรุปไปแนวทางเดียวกันว่าการได้รับการอบรมหรือคำแนะนำเกี่ยวกับการใช้สื่อเป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อของบุคคล (Vanwynsberghe, Paulussen & Verdegem, 2011; Marty et al., 2013; พนม คลีฉายา, 2556) นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยและทัศนะหลากหลายที่เห็นพ้องกันว่าพ่อแม่หรือสถาบันครอบครัว ถือเป็นอิทธิพลรอบข้างที่มีส่วนให้เด็กได้มีการรู้เท่าทันสื่อได้ดี (Vanwynsberghe, Paulussen & Verdegem, 2011; ขนิษฐา จิตแสง; 2557; นุบผา เมฆศรีทองคำ, มปป) **ปัจจัยที่สอง** คือ เกรดเฉลี่ย การสำรวจพบว่ากลุ่มตัวอย่างครั้งนี้มีคะแนนเฉลี่ยสะสม (GPAX) ที่ค่อนข้างสูง คือมีเกรดเฉลี่ย 3.51 – 4.00 ร้อยละ 32.1 และเกรดเฉลี่ย 3.01 – 3.50 จำนวนร้อยละ 26.7 ในประเด็นนี้งานวิจัยของ Rosenbaum, Beentjes, & Konig (2010) ชี้ให้เห็นว่าการรู้เท่าทันสื่อนั้นมีตัวแปรด้านคะแนนวิชาเรียนด้วย กล่าวคือคะแนนที่สูงยิ่งทำให้เข้าใจการผลิต และความเข้าใจสื่อของนักเรียนล้วนส่งผลเช่นกัน **ปัจจัยที่สาม** คือ ความสามารถของตัวบุคคลก็เป็นผลเช่นกัน ดังความเห็นของ Vanwynsberghe, Paulussen & Verdegem (2011) ได้แสดงความเห็นไว้ว่าการรู้เท่าทันสื่อเริ่มต้นจากความสามารถด้านสื่อของบุคคล ได้แก่ ทักษะการใช้สื่อ ความรู้เกี่ยวกับสื่อ ทัศนคติและความสามารถในการตนเอง และปัจจัยด้านการใช้สื่อของบุคคล ซึ่งรวมทั้งเทคโนโลยีและเนื้อหาของสื่อซึ่งมีความหลากหลายต่างกันโดยเชื่อมโยงกับความสามารถด้านสื่อของบุคคล ซึ่งกลุ่มตัวอย่างมีการครอบครองและใช้สื่อหลายดิจิทัลหลายประเภท และมีความสามารถในการเข้าถึงและใช้งานในระดับสูง และ **ปัจจัยที่สี่** ความเป็นอิสระและการเรียนรู้ลองผิดลองถูกด้วยตัวเองในการใช้งานสื่อดิจิทัลเป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อเช่นกัน โดยที่การใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านมีผลต่อทักษะการใช้งาน และการเรียนรู้ด้วยตนเองมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับทักษะการใช้งาน (Luo, Reddick & li, 2013) สามารถเทียบเคียงกับผลวิจัยของ Hashemi & Soltanifar (2011) ที่ศึกษา กลุ่มนักเรียนมัธยมพบว่า มีเพียงร้อยละ 6.58 เท่านั้นที่ปรึกษาการใช้อินเทอร์เน็ตกับครูและผู้ใหญ่ ส่วนที่เหลือจะใช้การลองผิดลองถูกและถามเพื่อน และยังพบว่าผู้ปกครองจะสามารถสอนให้เด็กนักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตได้แต่เด็กนักเรียนไม่ได้ใช้ผู้ปกครองเป็นแหล่งอ้างอิงในการใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาค้นครั้งนี้มีลักษณะการใช้งานสื่อดิจิทัลด้วยตนเองมาก ดังเห็นได้จากผลการสำรวจกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานสื่อดิจิทัลจะมีลักษณะการใช้งานด้วยตนเองอยู่มาก ทั้งนี้

สอดคล้องกับการที่สถาบันรามจิตติ (ม.ป.ป, น. 18) ได้ทำการสำรวจสภาพการณ์เด็กและเยาวชนในรอบปี 2554-2555 พบในประเด็นด้านการใช้สื่อไอซีทีของเยาวชนและให้ข้อสรุปไว้ว่า ในปัจจุบันเด็กไทยสามารถเข้าถึงสื่ออินเทอร์เน็ตได้ง่ายยิ่งขึ้น และถือเป็นปัจจัยหนุนเสริมพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กให้เพิ่มสูงขึ้น

เมื่อพิจารณาการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลเฉพาะเนื้อหา ผลการวิจัยสรุปได้ว่า การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหาเกมส์ โดยรวม 4 ด้าน อยู่ในระดับสูง และเมื่อพิจารณาในแต่ละด้านพบว่า **ด้านการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา และการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาอยู่ในระดับปานกลาง** แต่ด้านการเข้าถึงสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับสูงมากซึ่งมีเพียงด้านเดียวเท่านั้นที่อยู่ในระดับสูงมาก ซึ่งผลวิจัยดังกล่าวสามารถอธิบายได้ตามทัศนะของ Brent (nd, pp. 9-11) ที่ได้วิเคราะห์พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลของเด็กไว้ว่า แม้เด็กจะมีความสามารถทางสื่อดิจิทัลมาก แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าเด็กจะได้เรียนรู้หรือมีความรู้ดีจากทักษะนี้และที่สำคัญคือ วัยนี้ยังมีทักษะในเชิงวิเคราะห์หรือประเมินเนื้อหาในระดับไม่สูงนัก และใกล้เคียงกับงานของ Cope & Flanagan (2011) พบว่านักศึกษาจะมีความสามารถในการหาและเข้าถึงเนื้อหาได้หลากหลายมากมาย แต่ความสามารถในการพิจารณาตัดสินความถูกต้องของข่าวสารนั้นมีระดับน้อย ข้อค้นพบดังกล่าวในด้านเกมส์ กลุ่มตัวอย่างยังมีพฤติกรรมที่จะเล่นหรือดาวน์โหลดเกมส์ ซึ่งเข้าทำนอง “**เล่น(เกมส์)เพื่อความมันส์**” และเพื่อความบันเทิง แต่ยังไม่สามารถประเมินภัยแห่งผลประโยชน์ทางการค้า ซึ่งเจ้าของสื่อจึงมักจะเป็นไปทางธุรกิจ จึงสร้างเนื้อหาประโยชน์ทางธุรกิจการค้า ซึ่ง Binte Nahar (2011) เห็นว่าสิ่งที่ทำให้ไม่เกิดการรู้เท่าทันสื่อคือการที่ได้ข้อมูลมากจากอินเทอร์เน็ต แต่ไม่สามารถตัดสินได้ว่าข้อมูลนั้นดีหรือถูกต้องหรือไม่ ซึ่งแสดงให้เห็นจากการใช้เวลาอยู่กับข้อมูลเหล่านั้นเป็นเวลานานมาก การไม่ได้มีกระบวนการรู้เท่าทันสื่อมากและหากในเด็กโตยิ่งใช้อินเทอร์เน็ตมาก ยิ่งมีทักษะการใช้มากขึ้น และก็จะมีโอกาสที่ก็จะประสบกับสถานการณ์เสี่ยงอันตรายยิ่งขึ้น

นอกจากนี้การวิเคราะห์เปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหาเกมส์ จะพบว่า **เด็กมัธยมปลายมีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหาเกมส์สูงกว่านักเรียนมัธยมตอนต้นเล็กน้อยในทุกด้าน** ข้อค้นพบดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของจินดารัตน์ บวรบริหาร (2548) ศึกษาความรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต การประเมินความเสี่ยงและพฤติกรรมการป้องกันตัวเองของนักเรียนชั้นมัธยมปลาย พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตสูงกว่า มีพฤติกรรมการป้องกันตัวต่ำกว่า ในขณะที่ผู้ที่มีความรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตต่ำกว่ามีพฤติกรรมการป้องกันตัวสูงกว่า

ผลการวิจัยตามที่ได้สรุปและอภิปรายมาข้างต้น เป็นองค์ความรู้พื้นฐานสำหรับการ
แก้ปัญหาการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยม และสามารถนำไปสู่การพัฒนาการสอนการ
รู้เท่าทันสื่อดิจิทัลเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาได้ต่อไป

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- ชนิษฐา จิตแสง. (2557). ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านบุคคลและกลุ่มบุคคลกับทักษะการรู้เท่า
ทันสื่ออินเทอร์เน็ตของเยาวชนในเขตเทศบาลนครขอนแก่น. *อินฟอร์เมชั่น*, 21(1),
46-60.
- จินดารัตน์ บวรบริหาร. (2548). *ความรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตการประเมินความเสี่ยงและ
พฤติกรรมการป้องกันตัวเองของนักเรียนชั้นมัธยมปลายในเขตกรุงเทพมหานคร.
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. คณะนิเทศศาสตร์.*
- พนม คล้ายยา. (2556). *การรู้เท่าทันสื่อมวลชนกระแสหลักของคนกรุงเทพมหานคร.*
รายงานการวิจัย. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์.
- สถาบันรามจิตติ (ม.ป.ป.). *Child Watch กับสภากาชาดเด็กและเยาวชนในรอบปี 2554-2555.*
สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.)

ภาษาอังกฤษ

- Buckingham, D. (2008). *Defining Digital Literacy-What Do Young People Need to
Know About Digital Media?*. in C. Lankshear, & M. Knobel, M. (eds.). *Digital
Literacies: concepts, policies and practices.* (pp. 73-88).
Peter Lang, New York, NY
- Brainin, E., & Bar-Lev, S. (2005). *The Social Construction of Internet Use among
Parents and Teachers and Its Relation to Teenagers' Digital Literacy.*
Paper presented at the annual meeting of the American Sociological
Association, Marriott Hotel, Loews Philadelphia Hotel, Philadelphia,
PA, Aug 12, 2005

- Brent, I (nd). *Digital Literacy*. Sheffield Hallam University.
- Hashemi, S., & Soltanifar, M. (2011). *Analysis of Internet Literacy among Students Compared to Their Trainers and Parents in Tehran*. International Conference on Social Science and Humanity, 5, 367-371.
- Hoechsmann, M., & Poyntz, S. R. (2012). *Media literacies : a critical introduction*. Malden, MA : Wiley-Blackwell.
- Luo, Y., Reddick, R., & li, S (2013). *Teach thyself: The surest path to digital literacy*. Paper presented at the annual meeting of the Association for Education in Journalism and Mass Communication, Renaissance Hotel, Washington DC.
- Leung, L (2010). Effects of Internet Connectedness and Information Literacy on Quality of Life. *Social Indicators Research*, 98(2), 273-290.
- Litt, E. (2013). Measuring users' internet skills: A review of past assessments and a look toward the future. *new media & society*, 15(4), 612 –630.
- Meyers, E. M., Erickson, I & Small, R. V (2013). Digital literacy and informal learning environments: an introduction, *Learning, Media and Technology*, 38(4), 355-367.
- Vanwynsberghe, H & Paulussen, S. & Verdegem, P. (2011). *Towards a conceptual framework for media literacy in a social media culture*. EMSOC. User Empowerment in a Social Media Culture.

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

- Livingstone, S., Bober, M., & Helsper, E. (2005). *Internet Literacy among Children and Young People : Findings from the UK Children Online Project*. Retrieved September 9, 2014, from <http://eprints.lse.ac.uk/397/1/UKCGOonlineLiteracy.pdf>
- Rosenbaum, J. E., Beentjes, J. W. J., & Konig, R. P. (2010). Couches Potatoes or Critical Citizens: Devising an Instrument to Measure Media Literacy. Retrieved Jul 9, 2014, from http://www.cultuurnetwerk.nl/producten_en_diensten/eerdere_evenementen/

บทความสำหรับการเผยแพร่เรื่องที่ 3
อยู่ระหว่างการจัดเตรียมต้นฉบับส่งตีพิมพ์ในวารสาร Thammasat Review

Access, Risk and Digital Literacy of Thai Secondary School Students

Phnom Kleechaya*

Abstract

This study aims to survey and explain access and risk of digital media use and also measure media literacy levels of Thai secondary school students in their fields of hype advertising, games and sex. This mixed method research collecting data by in-depth interview Thai secondary school students from grade 7-12 and then conducting questionnaire for survey research. The data were collected from 772 Thai secondary school students from grade 7-12 in Chiang Mai, Khon Kaen, Chonburi, Phuket and Bangkok Metropolitan Region.

The finding from the study reveal that Thai secondary school students own more than on type of digital media. They mostly own smartphone, desktop computer and laptop respectively. They also use smartphone to connect to the Internet all day and all night. They also use smartphone to watch movie, listen to the music from YouTube and spending time by using many smartphone applications such as Facebook, Line, Instagram, and Online Games for 1-2 hours per day.

Most of the students usually access to digital media for many reasons as follows:

- 1) To communicate with friends 2) To seek information 3) To entertain by watching

* Phnom Kleechaya (Ph.D.), an Assistant Professor at Public Relations Department, Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn University.

This article submitted in partial fulfillment of research entitled "Access, Risk, Digital Literacy and Conceptual Frame of Digital Media Education for Thai Secondary School Students" which has been supported by The Thailand Research Fund and Chulalongkorn University.

movies, listen to the music, playing games and following celebrities 4) To create social media group through Facebook and Line to communicate with friends 5) To follow the daily news 6) To post pictures and stories to express themselves online.

According to the interview results reveal that digital media also cause some risks to the users access to inappropriate and deceptive content as follows: 1) Pop Up content while using website, program or application 2) Using the Internet without their parents' supervision 3) Having conversation with strangers online 4) Mislead by friends 5) Deception access by computer program.

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

Regarding digital literacy levels, Thai secondary school students have high level of digital literacy in sex and hype advertising content and highly able to access, understand, analyze, estimate and interact with those content. However, the students have moderate level of digital literacy in games content. In overall, senior high school students have high level of digital literacy compared with junior high school.

Introduction

Digital Media can be created via the Internet through website, weblog or social media such as Facebook, Twitter and YouTube which considered as information source that can be widely distributed across the globe and contain variety of contents that cause changes in economic, social and individual level. The impact of digital media on individual level are very important factor of human resources that related to national

development especially the impact on young people that easily to access and learn new technology and unable to consider the appropriate and suitable content for themselves. Therefore, the Eleventh National Development Plan of the Ministry of Education (2012-2016) focus on the impact of digital media use on behavior changes of people and also promote the role of digital media to encourage and support human development.

According to the research title “A day in life of Thai children” from the Quality Learning Foundation (QLF) that survey the sample group of 3,058 children who live in Bangkok and provincial areas in Thailand in December 2013 found that 51.1 percent of Thai children mostly use smartphone when they first wake up and before they go to sleep every day.

Regarding to the research findings of Piyapan (2013) reveal that 81.9 percent of Thai young people using social media every day. In addition, Makasiranonth (2012) also studied about the behavior of “Internet Addiction Disorder” of Internet users who excessively using Internet in order to fulfill their emotional needs rather than seeking knowledge. Most of the studies on digital literacy show that young people can freely access to the Internet. (Livingstone, Bober, & Helsper, 2005; Brainin, & Bar-Lev, 2005; Cope & Flanagan, 2011; Hoechsmann, & Poyntz, 2012, pp. 139-144) However, Brent (nd, pp. 9-11) noted that although children are able to use digital media but they may not gain knowledge from this media because the lack of analytical skills.

Cope & Flanagan (2011) also found that even if university students are more able to access to various content via the Internet, they still have low potential of analytical skills. In the other hand, the more they use the Internet, the risk they will get from Internet using (Livingstone, Bober & Helsper, 2005; Livingstone, 2008; Livingstone & Helsper, 2010; Bovornboriharn, 2015). Furthermore, there're the research findings reveal that 6.58 percent of Thai secondary school students who only consult with their teachers about how to use the Internet and the rest will ask their friends or learning by trial-and-error (Hashemi & Soltanifar, 2011).

The best way to resolve the risk of Internet using that can lead to danger from hype advertising, games and sex is to build digital literacy for children. Hoechsmann &

Poyntz (2012) indicated that media literacy is considered as immunity for children to learn how to use Internet properly. Hobbs (2010) also noted that digital literacy play important role in current information era that people need to be able to understand and analyze the contents on Internet cautiously.

As mentioned above, these studies show that young people are an emerging group of excessive Internet users and tend to face the risks from using Internet. As a consequence, building capability of digital literacy for young people can prevent and reduce risks from digital media use.

Objectives

1. To survey and explain digital media use and risk of Thai secondary school students in their fields of hype advertising, games and sex.

2. To survey and measure media literacy levels of Thai secondary school students

Literature Review

This research has been studied and compiled associated academic works on digital media use, risk and also media literacy which mentioned below.

Digital media use and risk

Computers are associated with information technology that currently integrated with communication called information and communication technology; ICT. Digitization is the data processing in the form of binary codes which facilitate computer processing, storage and transmission (McQuail, 2005, p.137). Most technologies described as "new media" are digital. Lister, Dovey, Giddings, Grant & Kelly (2003, p. 12) explained New Media as New Textual Experience that is grounded on new genre that combined variety of entertainment media. Common examples of new media include computer games, hypertext and visual effect that represent New Way of Representing the World allows people to make the impossible to achieve and possible and also create new experiences beyond imagination. New media usually containing interactive between user and technology created New Relationship Between subjects (users and consumers) and Media Technologies which lead to new way of communication in daily life and created online community through the Internet.

New Media as mentioned above has created New Experience of the Relationship between Embodiment, Identity and Community and also New Conceptions of Biological Body's Relationship to Technology Media which hardly to differentiate human from Artificial intelligence or nature and technology or reality and virtual reality. As a result, it created New Pattern of Organization and Production that combined various media organizations and produce new pattern of culture, economic, accessibility, possessiveness, supervision and new rules and regulations.

New media emerged from computer technology, Internet and digital technology or digital media. Most technologies described as "new media" are digital, often having characteristics of being manipulated, networkable, dense, compressible, and interactive. Some examples may be websites, CD-ROMS, DVDs, computer games, online games that enables people around the world to share, comment on, and discuss a wide variety of topics.

Hoechsmann & Poyntz (2012) noted that young people usually use digital media in various proposes such as identity expression, social communication, online shopping, information seeking and online community. Livingstone, Bober & Helsper (2005, p. 11) added that young people also use digital media for education propose for instance, surfing Internet for academic report, do online questionnaire, create personal webpage, design website, read online newspaper and seeking information for working skills improvement.

According to the Eleventh National Development Plan of the Ministry of Education (2012-2016) focus on impact of digital media on young people behavior which noted that Internet contains obscene and unsuitable language content. Moreover, online computer games mostly consist of violence scene that unsuitable for learning and moral education (Ministry of Education, nd., pp. 2-3). Digital media use can lead to risk concern among young people. Livingstone, Bober & Helsper (2005, pp. 21-22) concluded that digital media risk among young people can separated into 4 categories called Style of online engagement depend on their age range and content which mentioned below.

1) Low risk novices are mostly girls' age between 14-15 years old who rather wealthy with worker status and their parents have no potential to use Internet. They usually seeking information from bookmarking website that barely access to unsuitable content and considered as low risk Internet users.

2) Inexperienced risk taker are mostly boys' age 16 years old who rather wealthy with worker status and have low potential of Internet use. Their parents have no Internet skills so they may have high level of digital media risk to access to sex and violence content. They also tend to visit website that contain obscene photos as well.

3) Skilled risk taker are boys' age between 15-16 years old who wealthy, have high potential of Internet use and their parents have moderate Internet skills. They may accidentally access to sex content because they can access to various content of websites. However, obscene photos are considered as violence and disgusting content for them.

4) All-round expert are boys' age 16 years old who are from middle-class status and their parents have high potential Internet skills that can lead to high risk of unsuitable content. They have various interests in many topics include violence or sex content.

Meyers, Erickson, & Small (2013) pointed out that the important thing in the information and technology era is to learn how to use digital media properly in order to decrease risk of Internet use among young people. Brent (nd, pp. 12) also noted that young people who have high potential of digital media skills may not apply those skills in real life practically.

Livingstone, Bober & Helsper (2005, p. 13) classified risk of Internet access as follows:

- access to obscene content accidentally such as obscene website pop up, advertising of obscene website via email and obscene chat room.
- access to violence content by chance.
- risk of personal information leak such as fill in personal information for play or game or give personal information to others online.

- access to obscene and violence content on purpose such as reply or read email that contain obscene advertising website, visit sex or violence websites or photos on purpose.

- risk of communication such as having conversation with strangers online and offline.

Livingstone, Bober & Helsper (2005, p. 11) also added that Online Opportunity and risk are crucially important as mentioned below.

- Interactivity opportunity such as receive and reply email, voting online, using Webboard, sending photos or messages through websites and fill in personal information online.

- Peer-to-peer opportunity such as receive and reply email, playing online games, downloading music or video clips and having conversation in chatroom.

- Commercial and career opportunity such as jobs searching, shopping online and travel planning.

- Civic opportunity such as visit charity organization website and government sector website.

Media Literacy

Media literacy initially focused on knowledge and skills in using digital media (Buckingham, 2003, p. 36) and also the ability to analyze, evaluate, and create messages in a wide variety of media modes, genres, and formats properly (Silverblatt, 1995, p. 2) Media literacy including how people find, use, summarize, evaluate, create, and communicate information while using media technologies (Pianroongroj, 2000; Chanroongmaneekul, 2006, p. 3) Rubin (1998) concluded that media literacy is associated with acknowledgement of communication and message content. Potter (2005, p. 22) explained that media literacy means the ability of people to analyzing message content and understanding of how meanings are created so they need to have potential skills in order to acknowledge and interact with content carefully.

Kleechaya (2013) noted that media literacy is the ability to understand, analyze and criticize message content and able to collect those content and not mislead by the media.

Digital literacy

Digital literacy is distinct from computer literacy which refers to knowledge and skills in using traditional computers and ICT skill which focus on practical skills in using software application and search engine devices or Internet (Buckingham, 2008, p. 76). Meanwhile, Livingstone, Bober & Helsper (2005) refers to digital literacy as practical abilities in using Internet.

During the information age, digital media play significant role in social and various activities of people life (Hoechsmann & Poyntz, 2012, pp. 139-144; Brainin, & Bar-Lev, 2005). Digital literacy become self-learning resources for young people generations (Hoechsmann & Poyntz, 2012, pp. 139-144) Therefore, digital literacy is more than ability to use computers but also the ability to understand and use it properly such as how to use browsers, Internet devices and search engine (Buckingham, 2008, p. 78).

As mentioned above, media literacy among young people related to the role of digital media as self-learning resources and entertainment (Hoechsmann & Poyntz, 2012, p. 190).

Hoechsmann & Poyntz (2012, pp. 153-190) pointed out that in order to understand digital literacy among young people, we need to consider various aspects of digital technology as follows:

1. Consciousness refers young people who use digital media to express themselves online, self-learning resources and create a relationship between them.
2. Communication means young people who use digital media to communicate with their peers.
3. Consumption and Surveillance refers to young people who use digital media for consumption. It means that young people are the main target consumers of various products.

4. Convergence means that many companies are providing and trading products or services online because young people are mostly use digital media.

5. Creativity consists of 2 main factors: interactive creativity and creative engagement by designing contents that interest young people.

6. Copy-paste means that digital media facilitated young people to copy-paste, add and insert messages/pictures/movies online that can lead to ignore and distort original copy.

7. Community refers to Online Social Network that can act as an information system where members can post, comment on discussions, give advice or collaborate.

In addition, conceptual framework of digital literacy indicated that critical interpretation of media literacy are related to 3 main processes which is culture, language and symbol learning system; receiver interpretation of content; and government support. Media literacy is the ability to encode and decode the symbols transmitted via media and it is shifting from the role of a passive receiver of media to an active receiver (Livingstone, 2004). Das (2010) also pointed out that Critical Digital Literacy studies should focus on interpretation of relationship between technological context and encoding context that extend concept of practical media literacy to interpretation context.

Buckingham (2008, pp. 78-79) added that educators should know about digital literacy as follows:

- Representation: receiver should aware of digital media interpretation.
- Language: receiver should understand the process of encode and decode message content such as grammar, symbol, pattern, and analytical skills.
- Production: receiver should comprehend the purpose of content production especially the content that contain commercial content.

- Audience: receiver should aware of how the media approach to target group in order to react with different content properly.

Moreover, Black, Reich & Korobkova (2012) studied a viral process of Internet sharing and found that it use complicated language structure and require social context interpretation.

Digital media literacy levels measurement

Kleechaya (2013) presented 4 aspect of digital media literacy levels measurement as follows:

1. Content understanding refers to the ability to recognize mass media content and indicate purpose of content.
2. Content analyzing means the ability to analyze mass media content in their fields of objective, approach and message of content.
3. Content criticizing refers to the ability to differentiate message and advertising content and aware of media influence on receiver.
4. Content interacting means the reaction to content that not mislead by the intended purpose of the content.

Meyers, Erickson, & Small (2013) noted that digital literacy play important role in many aspects such as power of acknowledgment, security and privacy, creativity, morality and responsibility. Moreover, from the study of Livingstone, Bober & Helsper (2005) revealed that Internet Literacy among young people age between 9-19 years old in England can divided into 3 categories:

- 1) Internet accessibility refers to the ability to access to the Internet.
- 2) Content understanding means the ability to evaluate content and estimate the impact of content to receiver and the ability to comprehending direct and indirect meaning of the content.
- 3) Creation means that receiver play the role of an active receiver and able to create their own content on Internet.

Hobbs (2010, pp. 18-19) added 3 main aspects of digital literacy as mentioned below.

1) Analyze & Evaluation means the ability to understand digital media content and able to analyze and criticize the quality and reliability of content.

2) Reflect refers to the ability to apply responsibility and morality concept to manage with content in order to understand the relations between communication behavior and real life experiences.

3) Act means the ability to exchange knowledge and make decision properly.

Leung (2010) added that there're 5 characteristics of receiver who have media literacy potential as follows: 1) the ability to compare and evaluate correctness of content 2) the ability to access to Internet 3) the ability to create content through Weblog 4) the ability to understand morality and laws 6) the ability to constantly update with new technology.

Furthermore, Litt (2013) studied on internet skill using quantitative measurement by using questionnaire to evaluate various aspects such as sending and replying email, Internet using skills and reliability of content on Internet.

Conceptual Framework of Digital Media Literacy

As mentioned above, this study apply various concept and idea from many scholars such as Livingstone, Bober & Helsper (2005) Buckingham (2008) Hobbs (2010) Leung (2010) Kleechaya (2013) and defined conceptual framework of this study as mentioned below.

Media literacy refers to a repertoire of competencies that enable people to analyze, evaluate, and create messages in a wide variety of media modes, genres, and formats and being able to understand the media enables people to analyze, evaluate, and create messages in a wide variety of media, genres, and forms which can be divided into 4 categories as follows:

1. The ability to access to digital media and Internet and able to create their own content and interactive with other users properly (Livingstone, Bober & Helsper, 2005).
2. The ability to understand digital media content and able to analyze and criticize the quality and reliability of content and the ability to comprehending direct and indirect meaning of the content (Livingstone, Bober & Helsper, 2005; Buckingham, 2008)
3. The ability to Evaluate advantages and disadvantages of content (Hobbs, 2010)
4. The ability to react to content that not mislead by the intended purpose of the content (Kleechaya, 2013)

Research Methodology

This study design research methodology according to objectives of the study by using mix method research collecting data by in-depth interview Thai secondary school students from grade 7-12 and then conducting questionnaire for survey research.

Overall population estimated number is more than 100,000 people so we determined the appropriate sample group by using a statistical significance level of 0.05 and selected 400 people to represent the overall population of our studies. The purposive stratified random sampling technique firstly selecting specific area from mostly Internet users data in each provincial part of Thailand according to National Statistical Office of Thailand in 2013 from Chiang Mai Province in northern part of Thailand, Khon Kaen in north eastern part, Bangkok Metropolitan Region in central part, Chonburi in eastern part and Phuket in southern part of Thailand. Then simple random each selected province and select 10 people from each 6 classes so the total number of each school will consist of 60 people and the total sample is 720 people. After that, use random sampling technique to select the sample group of 772 Thai secondary school students.

Research Results

The research sample of this study summarized that the number of sample in each grade are quite similar. Most of the school are located in urban than suburb area. There are more female than male and most of them are in the age range of 13-18 years old. The GPAX is range from 3.00-3.50, 2.50-3.00 and 2.00-2.50 respectively. Income of samples are range from 1,000 – 2,000 Baht, 2,001 – 3,000 Baht and 3,001 – 4,000 Baht respectively. Most of the samples live with their parents and half of them used to study or train how to use Internet before and also receive Internet using advice from their families.

Digital media possession

According to survey data of digital media possession among Thai secondary school students found that the students own more than one type of digital media. They mostly own smartphone, desktop computer and laptop respectively.

Digital media behavior

Most of the students use smartphone when they first wake up and before they go to sleep every day. They also use smartphone to watch movie, listen to the music from YouTube and spending time by using many smartphone applications such as Facebook, Line, and chat applications. Some of the students use smartphone to download music and listen to the music during taking a bath and get dress in the morning. During go to school, they use smartphone to connect to the Internet and chat with friends or listen to the music. When arriving at the school and during class, they will not use smartphone but sometimes sneaky use it in class and during class break. After class end, they will use smartphone at home once again. However, if they excessively use smartphone, their parents will warn them.

Most of the students usually access to digital media for many reasons as follows:
1) use Internet after class 2) watch movies and listen to the music 3) use Internet at night before going to bed 4) use social media through Facebook Line, and Skype to communicate with friends 5) use Internet for doing homework 6) use chat application for checking homework 7) use smartphone to surf information for homework at home or

outside classroom 8) use smartphone to seek information for homework in classroom 9) use smartphone for playing games.

The students are frequently use all type of digital media in overall. They mostly use Facebook, YouTube, website, smartphone and chat applications such as Line, WhatsApp, and WeChat. They also use smartphone, desktop computer, tablet, and laptop. The mostly use program or website are Facebook, YouTube, chat applications, online games, Instagram for 1-2 hours per day.

Digital media use pattern

1. Seeking information for education by using Search Engine such as Google or Wikipedia.

2. Online chat refers to any kind of communication over the Internet that offers a real-time transmission of text messages from sender to receiver such as LINE or Facebook and also include sharing VDO clips, comment, posting pictures or status online.

3. Online application for entertainment by watching movies, listen to the music, playing games and following celebrities on YouTube and Instagram.

4. Online shopping which allows consumers to directly buy goods or services from a seller over the Internet using a web browser, online applications such as Instagram and Facebook.

5. Following daily news and current situation via Facebook and online newspaper.

Most of the students usually access to digital media for many reasons as follows:

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

Risk of digital media use

1. Access to Pop Up content by chance while using the Internet such as website, search engine, Facebook, online applications that lead to unsuitable content as

hype advertising, violence games and obscene movies. If the students click at the pop up window browser, it will link directly to those content immediately. However, some of the students ignore to click the link because of feeling annoyed and do not want to click any unreliable content. In addition, most of the students have learnt from school that pop up usually lead to inappropriate website.

In overall, most of the students are hesitate to click pop up to avoid unsuitable content such as sex, beauty products, online games, gambling, and head hunters.

2. Using Internet without parent's supervision may lead to more chance of access to unsuitable content.

3. Having conversation with strangers via online chat program such as Camfrog, LINE, Facebook, and Messenger.

According to the data, 32.5 percent of the students never having conversation with strangers and 25.6 percent of the students used to have conversation with strangers and 23 percent of them mostly have conversation with strangers. However, the students who experienced chatting with strangers tend to aware of defending themselves. In case that they do not know who request to add friend, they will block or ignore that person right away.

4. Access to unsuitable content from friends by sharing or sending sex content via Facebook.

In overall, most of the students never access to sex content and only 3 percent of them used to access to sex photos and 1.8 percent of them mostly access to obscene content sharing from friends.

5. Deception access by computer program especially when downloading music, movies or games and detected computer virus.

Digital media literacy

1. The students have high level of digital media literacy in hype advertising and senior high school students have average score of digital media literacy level higher than junior high school students.

2. The students have high level of digital media literacy in online games content and senior high school students have average score of digital media literacy level higher than junior high school students.

3. The students have high level of digital media literacy in sex content and senior high school students have average score of digital media literacy level higher than junior high school students. However, the two group of students have slightly same average score of reaction to content.

Discussion

According to the interview results found that most of the students use digital media all day and all night by using online chat program and social media to follow daily news and entertainment. The findings result is consistent with survey research title “A day in life of Thai children” from the Quality Learning Foundation (QLF) that found that 51.1 percent of Thai children mostly use smartphone when they first wake up at 06.18 AM and before they go to sleep at 10.21 PM every day.

The students are frequently use all type of digital media in overall such as Facebook, YouTube, website, smartphone and chat applications such as Line, WhatsApp, and WeChat. They also use smartphone, desktop computer, tablet, and laptop. The mostly use program or website are Facebook, YouTube, chat applications, online games, email and Instagram. This research finding is also consistent with academic works of Entz (2015) that studied digital media use of young people that mostly use YouTube, LINE, Instagram, WhatsApp and Yahoo Messenger. It also associated with the research result of Common (2013) who studied social media use among young people and found that 100 percent of them use Facebook and 38.5 percent of them use Twitter. Piyapan (2013) also noted that 81.9 percent of young people mostly use social media every day. In addition, Makesrithongkum and Singhasangob (2009) pointed out that internet use pattern among young people mostly use for entertainment as well as Samae (2011) who studied Internet searching behaviors

of Islamic Private School Students in Yala Province found that the students mostly use Google, YouTube and Facebook.

Concerning digital media use pattern of young people that mostly use various type of online applications which consistent with the research findings of Common (2013) and Livingstone, Bober & Helsper (2005, p. 11) noted that digital media paly important role in interactivity opportunity such as receive and reply email, voting online, using Webboard, sending photos or messages through websites and fill in personal information online and also a mean to communicate between peer-to-peer opportunity such as receive and reply email, playing online games, downloading music or video clips and having conversation in chatroom.

Moreover, Brent (nd, pp. 9-11) noted that young people in Information Age have special characteristics such as multitasking skills and ability to use Internet efficiently (Livingstone, Bober & Helsper, 2005; Jitsaeng, 2014). Hoechsmann & Poyntz (2012, pp. 139-144) and Brainin, & Bar-Lev (2005) also shared the same idea about these young generations who familiar with digital technology for learning and entertainment.

Risk of digital media accessibility

In overall, most of the students are hesitate to click pop up to avoid unsuitable content such as sex, beauty products, online games, gambling, and head hunters. Although they may not considered as risk group but “Only One Click” can lead them to unsuitable content if they not well aware of that. According to survey result found that the students who hesitate to enter unsuitable content may ignore or access those content by chance or on purpose. However, pop up click can lead to increasingly access unsuitable content accidentally. Moreover, deception access during download file can increase the risk of access to inappropriate content.

The overall survey results reveal that most of the students avoid and hesitate to visit risk websites. The results also show that 4-10 percent of the students mostly access to website that contain sex, games, gambling and violence content. Moreover, there're 23 percent of the students who having a conversation with strangers very often

and 3 percent of them also receive pictures and obscene video clips that sent or shared from their friends and 1.8 percent of same group noted that they usually see it regularly. These results showed that there're a group of students who experience the risk from digital media use every single day.

This research finding is also consistent with research study of Common (2013) found that 50.5 percent of Thai secondary school students use social media to express their feeling.

Brent (nd, pp. 12) also noted that young people seems to have high potential of digital media skills and highly confident in their skills but may not fully apply in real life. They mostly use digital media for entertainment such as watching movies, listen to the music, playing games or chatting with friends. The more they use Internet, the more they face with Internet risks.

Highly level of digital media literacy

Regarding the survey research findings, the students have high level of digital media literacy which can explain in details as mentioned below.

First Factor

According to the survey result reveal that 62.7 percent of the students used to take course in Internet using and 78.5 percent of them get advice from their families. This research finding is also consistent with many research findings that have the same conclusion that media literacy from personal media are crucially important (Vanwynsberghe, Paulussen & Verdegem, 2011; Marty et al., 2013; Kleechaya, 2013) Moreover, parents and family can influence young people to have potential in media literacy (Vanwynsberghe, Paulussen & Verdegem, 2011 ; Jitsaeng; 2014; Makesrithongkum, nd.)

Second Factor

The GPAX of 32.1 percent of the students is range from 3.51-4.00 and 26.7 percent of them have average grade point range from 3.01-3.50 respectively. Rosenbaum, Beentjes, & Konig (2010) noted that media literacy has significant relations with grade score of the students.

Third Factor

Vanwynsberghe, Paulussen & Verdegem (2011) noted that media literacy initially derive from personal capability such as media use skills, attitude, media use pattern and also the ability to access and use media in their fully potential.

Forth Factor

Learning by trial-and-error method is related to media literacy as well as Internet use skills that associated with positive working skills (Luo, Reddick & li, 2013). Hashemi & Soltanifar (2011) reveal that 6.58 percent of Thai secondary school students who only consult with their teachers about how to use the Internet and the rest will ask their friends or learning by trial-and-error. Those finding also consistent with the survey research of Ramajitti Institute (n.d., p. 18) studied the media use situation among young people in 2011-1012 and found that nowadays young people can access to Internet very easily and accelerate the number of young people using Internet.

Concerning digital literacy on content in this study found that digital literacy on content understanding, content analyzing and content interacting have moderate level which Brent (nd, pp. 9-11) explained that highly level of digital media use among young people may not apply those skills in real life practically. Cope & Flanagan (2011) and Binte Nahar (2011) also found that even if university students are more able to access to various content via the Internet, they still have low potential of analytical skills. In the other hand, the more they use the Internet, the risk they will get from Internet using.

Moreover, when comparing digital media literacy in games content found that senior high school students have higher level of digital media literacy than junior high school students. Bovornboriharn (2005) studied media literacy among senior high school students and found that the students who have high level of media literacy tend to highly aware of defending themselves while using Internet.

From all above mentioned factors and discussion can set conceptual framework of digital media literacy education in the fields of teaching strategy and approach for Thai secondary high school students in the future.

Reference

Thai

Jitsaeng, K. (January-June 2014). The relationship of individual and group factors to internet literacy skills of youth in Khon Kaen Municipality, *Information*, 21(1), 40-60.)

Bovornboriharn, C. (2548). *Internet literacy, risk assessment and self-defense behavior of high-school students in the Bangkok metropolitan administration area (BMA)*.

Master's Degree, Chulalongkorn University, Faculty of Communication Arts.

Common, T. (2013). *The Role of New Digital Media in the Construction of Social Values and Identity of Youths in Bangkok*. Research Report, Dhurakij Pundit University.

Piyapan, T. (2013). *Digital Values and Online Communication Behavior of Thai Children and Youth*. Master's Degree, Chulalongkorn University, Faculty of Communication Arts.

Makasiranonth, T. (2545). *Internet addicting behavior and factors related to internet addiction*. Master's Degree, Chulalongkorn University, Faculty of Communication Arts.

Makesrithongkum, B & Singhasangob, A. (2009). The situation of using the internet media of Thai children and youth at various stages of age development, *Journal Communication Arts of STOU*, 1(1), 131-149.

Kleechaya, P. (2013). *Main Stream Mass Media Literacy of Bangkok Metropolitan Residents*. Research Report, Faculty of Communication Arts Chulalongkorn University.

Samae, R. (2011). *Internet Searching Behaviors of Islamic Private School Students in Yala Province*. Research Report, The Thailand Research Fund (TRF).

Ramajitti Institute. (n.d.) *Child Watch and current situation among young people in 2011-1012*. Thai Health Promotion Foundation.

The National Economic and Social Development Board (NESDB). (2011). *The Eleventh National Economic and. Social Development Plan (2012-1016)*. The National Economic and Social Development Board, Prime Minister's Office.

National Statistical Office. (2013). *The information and communication technology survey on household in 2011*. National Statistical Office, Statistical Forecasting Bureau.

Pianroongroj, A. (2000). *The Study of Variable to Measure Media Literacy Level for Mass Communication Research*. Master's Degree, Thammasat University, Faculty of Journalism and Mass Communications.

Amornrat Thiplert. (2006). Media Literacy in Thailand. *Journal of Mass Communication*, 10(1), 111-121.

Chanroongmaneekul, U. (2006). *Media Literacy for Health Education: Theory and Experiences*. Media Literacy. Bangkok: MisterKopy (Thailand) Limited.

English

Binte Nahar, S. N. (2011). *Media Literacy: Understanding Youths' Gathering and Credibility Assessments on Online Sexual Health Information*. Paper presented at the Annual meeting of the International Communication Association, TBA, Boston, MA.

Black, R., Reich, S., & Korobkova, K (2012). *Workarounds" and "Walkthroughs" as New Digital Literacies: Circumventing Perceived Design Limitations in Virtual Worlds for Youth*. Paper presented at the annual meeting of the LRA 62nd Annual Conference, Sheraton San Diego Hotel & Marina, San Diego, CA

Buckingham, D. (2003). *Media education literacy, learning contemporary culture*. UK, polity.

Buckingham, D. (2008). Defining Digital Literacy-What Do Young People Need to Know About Digital Media?. in C. Lankshear, & M. Knobel, M. (eds.). *Digital Literacies: concepts, policies and practices*. (pp. 73-88). Peter Lang, New York, NY

- Brainin, E., & Bar-Lev, S. (2005). The Social Construction of Internet Use among Parents and Teachers and Its Relation to Teenagers' Digital Literacy. Paper presented at the annual meeting of the American Sociological Association, Marriott Hotel, Loews Philadelphia Hotel, Philadelphia, PA
- Brent, I (nd). *Digital Literacy*. Sheffield Hallam University.
- Cope, J., & Flanagan, R. (2011). *New Media and Information Literacy in the Study of American Politics*. Paper presented at the annual meeting of the Northeastern Political Science Association, Crowne Plaza, Philadelphia, PA,
- Das, R., & Pavlícková, T. (2014). Is there an author behind this text? A literary aesthetic driven approach to interactive media. *new media & society*, 16(3) 381 –397.
- Entz, A. (2015). Digital Life and ICT Rules in the family of Bangkok Adolescents. *Journal of Mass Communication*, 18(2), 206-219.
- Hashemi, S., & Soltanifar, M. (2011). *Analysis of Internet Literacy among Students Compared to Their Trainers and Parents in Tehran*. International Conference on Social Science and Humanity, 5, 367-371.
- Hobbs, R. (1998). The seven Great Debates in the Media Literacy Movement. *Journal of Communication*, 48(1), 16-32.
- Hobbs, R. (2010). *Digital and Media Literacy: A Plan of Action*. Aspen Institute Communications and Society Program.
- Hoechsmann, M., & Poyntz, S. R. (2012). *Media literacies : a critical introduction*. Malden, MA : Wiley-Blackwell.
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I &., Kelly, K. (2003). *New Media: a Critical Introduction*. UK: Routledge.
- Livingstone, S. (2004) Media literacy and the challenge of new information and communication technologies. *Communication Review*, 7, 3-14.
- Livingstone, S., & Helsper, E (2010). Balancing opportunities and risks in teenagers' use of the internet: the role of online skills and internet self-efficacy. *new media & society*, 12(2) 309 –329.

- Luo, Y., Reddick, R., & Li, S (2013). *Teach thyself: The surest path to digital literacy*. Paper presented at the annual meeting of the Association for Education in Journalism and Mass Communication, Renaissance Hotel, Washington DC.
- Leung, L (2010). Effects of Internet Connectedness and Information Literacy on Quality of Life. *Social Indicators Research*, 98(2), 273-290.
- Leung, L., & Lee, P. S. N (2011). The influences of information literacy, internet addiction and parenting styles on internet risks. *new media & society*, 14(1), 117 –136
- Litt, E. (2013). Measuring users' internet skills: A review of past assessments and a look toward the future. *new media & society*, 15(4), 612 –630.
- Martin, A., & Rader, R. (Eds.) (2003). *Information and IT Literacy: Enabling Learning in the 21st Century* London. Facet
- McQuail, D. (2005). *Mass Communication Theory*. 5th ed. UK: SAGE.
- Meyers, E. M., Erickson, I & Small, R. V (2013). Digital literacy and informal learning environments: an introduction, *Learning, Media and Technology*, 38(4), 355-367.
- Potter, W. J. (2005). *Media literacy*. 3rd ed. USA, Sage Publication.
- Rubin, A. M. (1998, winter). Media literacy. *Journal of Communication*, 48(1), 3-4.
- Silverblatt, A. (1995). *Media Literacy Keys to Interpreting Media Messages*. USA. Praeger Publishers.
- Vanwynsberghe, H & Paulussen, S. & Verdegem, P. (2011). *Towards a conceptual framework for media literacy in a social media culture*. EMSOC. User Empowerment in a Social Media Culture.
- Wester, F., van den Bulck, J., Valkenburg, P. M., Huysmans, F. J. M & Nikken, P (2007). *Measuring Media literacy Youngsters, television, and democracy*. Sociale Wetenschappen, Radboud Universiteit Nijmegen, Proefschrift.

Electronic Medias

Makesrithongkum, B (n.d.). *Media Literacy: Information Age*. Bangkok University.

Retrieved November 10, 2014,

http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/jan_mar_11/pdf/aw16.pdf

- Livingstone, S., Bober, M., & Helsper, E. (2005). *Internet Literacy among Children and Young People: Findings from the UK Children Online Project*. Retrieved September 9, 2014, from <http://eprints.lse.ac.uk/397/1/UKCGOonlineLiteracy.pdf>
- Rosenbaum, J. E., Beentjes, J. W. J., & Konig, R. P. (2010). *Couched Potatoes or Critical Citizens: Devising an Instrument to Measure Media Literacy*. Retrieved Jul 9, 2014, from http://www.cultuurnetwerk.nl/producten_en_diensten/eerdere_evenementen/

บทความสำหรับเผยแพร่เรื่องที่ 4
อยู่ระหว่างการจัดต้นฉบับเพื่อการเผยแพร่ผลงานวิจัยในวารสารนิเทศศาสตร์
(วารสารวิชาการระดับชาติ) และวารสารวิชาการระดับนานาชาติ

แนวทางการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล
สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย

พนม คลีฉายา[†]

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ระยะที่ 2 มีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อพัฒนาแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยผสมผสานโดยใช้เชิงคุณภาพเป็นหลัก ร่วมกับการวิจัยเชิงปริมาณเป็นรอง ดำเนินการวิจัยตามลำดับ 4 ขั้นตอน ตามลำดับ ได้แก่ การวิเคราะห์เอกสารรายวิชาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ การประชุมระดมความคิดผู้เชี่ยวชาญเพื่อจัดทำแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล การพัฒนาแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการทดสอบสอนโดยนำแผนการเรียนรู้ที่ออกแบบขึ้นในโรงเรียน 4 แห่ง ได้แก่ โรงเรียนในจังหวัดเชียงใหม่ อุบลราชธานี กาญจนบุรี และกรุงเทพมหานคร ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีที่ 3 ปีที่ 5 และปีที่ 6

ผลการวิจัยได้พัฒนาแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม ซึ่งมีโครงสร้างเนื้อหาประกอบด้วย 5 กลุ่มสาระ และในแต่ละกลุ่มสาระวิธีการสอน ดังต่อไปนี้

สาระที่ 1 : การเข้าถึง การใช้งาน และการอ่านสื่อดิจิทัล มีเนื้อหาเกี่ยวกับเทคนิค การใช้งาน การเข้าถึง และการอ่านสื่ออย่างรู้เท่าทัน โดยวิธีการสอนเน้นวิธีการสอนแบบอภิปรายสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างครูกับนักเรียน ใช้กรณีศึกษา

สาระที่ 2 : ความรู้พื้นฐานสู่การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล มีเนื้อหาเกี่ยวกับองค์กรสื่อดิจิทัล กฎหมาย การแยกแยะประเภทเนื้อหา การตรวจสอบเนื้อหา โดยวิธีการสอนเน้นการสอนทักษะ

[†] พนม คลีฉายา (นศ.ด. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย) ปัจจุบันดำรงตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจำภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง “การใช้งาน ความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย” ได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) และจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ความคิด ประเมิน และวิพากษ์ความถูกต้องจากสถานการณ์ในชีวิตจริงที่มีครูในฐานะโค้ช (Coach) ชี้แนะเทคนิควิธีการที่จะช่วยให้รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

สาระที่ 3 : รู้เท่าทันชีวิตดิจิทัล และใช้อย่างปลอดภัย ได้ประโยชน์ มีเนื้อหาเกี่ยวกับ ความเป็นตัวตน โลกความจริงและโลกเสมือน ความเสี่ยงอันตรายจากการใช้งานสื่อดิจิทัล การใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัล โดยใช้วิธีการสอน เน้นการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) ใช้วิธีการสอนแบบประเด็นศึกษา (Issue-based Learning) ฝึกฝนทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลด้วยการวิเคราะห์ วิพากษ์ อภิปรายร่วมระหว่างนักเรียนกับครู

สาระที่ 4 : สร้างสรรค์สื่อดิจิทัลเพื่อชีวิตและสังคมที่ดี มีเนื้อหาเกี่ยวกับการออกแบบ การผลิต การสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล เทคนิควิธีการแทรกแซงในแต่ละขั้นตอนการผลิต โดยใช้วิธีการสอนใช้วิธีแบบโครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) ร่วมกับการอภิปราย

สาระที่ 5 : เรียนรู้อยู่เสมอเพื่อการรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงในอนาคต มีเนื้อหาเกี่ยวกับการคาดการณ์การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลในอนาคต และการเตรียมตนเองให้พร้อมสำหรับการดำเนินชีวิตอย่างรู้ทันสื่อสื่อดิจิทัลในอนาคต โดยใช้วิธีการสอนแบบการสืบค้นหาข้อมูล การวาดภาพ บทบาทสมมติ

ผลการทดสอบสอบบทเรียนตัวอย่างพบว่า บทเรียนมีผลสัมฤทธิ์ในด้านความรู้ โดยคะแนนความรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และครูผู้สอนมีความเห็นว่า เนื้อหาและวิธีการสอนมีความเหมาะสม สามารถนำไปสอนได้จริง สำหรับนักเรียนมีความเห็นว่าเนื้อหาเข้าใจง่าย น่าสนใจ ทันสมัย มีประโยชน์ ใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน กิจกรรมในชั้นเรียนสนุก ไม่น่าเบื่อ เพราะเปิดให้นักเรียนมีส่วนร่วม ได้แสดงความคิดเห็น ได้อภิปรายแลกเปลี่ยนความเห็น ได้เรียนรู้ซึ่งกันและกัน

บทนำ

ในรอบศตวรรษที่ผ่านมา การสอนการรู้เท่าทันสื่อ (สื่อมวลชน) ในประเทศไทยเป็นไปในลักษณะที่ไม่เป็นแนวทิศทางเดียวกัน (กฤษณา ชาวไชย, 2556) การสอนการรู้เท่าทันสื่อ (สื่อมวลชน) ในประเทศไทยมักจะเปิดสอนในสถาบันอุดมศึกษาที่มีคณะนิเทศศาสตร์หรือวารสาร และสื่อสารมวลชน ส่วนคณะที่เกี่ยวข้องของครุศาสตร์หรือศึกษาศาสตร์ไม่มีการเปิดสอนรายวิชา รู้เท่าทันสื่อโดยตรง การเรียนการสอนจะเป็นแบบเน้นการสอนที่เน้นเรื่องของการฝึกฝนทาง “ความคิด” มากกว่าการฝึกฝนทักษะทางเทคนิคในการ “ปฏิบัติ” (วรชัย ครุจิต, และ จัตุรวิคังคดี, 2555) นอกจากนี้ยังมีปัญหาเกี่ยวกับการที่บุคลากร ครู ผู้เชี่ยวชาญการสอนเรื่องสื่อ

การจัดทำหลักสูตรหรือการจัดกิจกรรม ยังขาดความเข้าใจในเรื่องสื่อมวลชนศึกษา รวมถึงยังขาดการให้ความสำคัญของผู้บริหารโรงเรียนต่อหลักสูตรที่สอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ (สุวรรณา ทรัพย์พีชผล, 2540; ศรีนทิพย์ กิจสวัสดิ์, 2544) นอกจากนี้ในด้านตัวผู้เรียนยังพบว่า ศักยภาพเด็กมีความแตกต่างกันทำให้ความรู้เรื่องสื่อมวลชนศึกษาไม่สัมฤทธิ์ผลเท่าที่ควร (สุวรรณา ทรัพย์พีชผล, 2540; วัชรญ์ ครุจิต, และฉัตรฉวี คงดี, 2555) ตลอดจนยังขาดการสนับสนุนจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องช่วยเหลือ ทั้งมหาวิทยาลัยหรือองค์กรที่รณรงค์ด้านการรู้เท่าทันสื่อ ขาดชุดสื่อประกอบการเรียนการสอนด้วยเหตุที่การพัฒนาสื่อการสอนเป็นขั้นตอนที่ใช้เวลาอย่างมากและมีความยากทางด้านเทคนิค รวมทั้งชุดสื่อจากต่างประเทศ หนังสือและตำราที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อยังเป็นภาษาอังกฤษ ยังมีการแปลเป็นภาษาไทยน้อย (สุวรรณา ทรัพย์พีชผล, 2540; พรทิพย์ เย็นจะบกและคณะ, 2549, น. 53-55; วัชรญ์ ครุจิต, และฉัตรฉวี คงดี, 2555)

อย่างไรก็ตามการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อได้รับการศึกษาวิจัยมาอย่างต่อเนื่อง มีงานวิจัยที่มีข้อค้นพบที่เสนอว่าควรมีการจัดทำโครงการทั้งระยะสั้นและระยะยาวการสอนสื่ออย่างเนื่อง โดยเน้นอบรมครูเพื่อให้ครูดำเนินการในเรื่องสื่อศึกษาไปยังนักเรียนอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ (ศรีนทิพย์ กิจสวัสดิ์, 2544) ซึ่งพรทิพย์ เย็นจะบกและคณะ (2549, น. 53-55) ชี้ให้เห็นว่าโรงเรียนควรจัดเป็นโครงการนำร่องเพื่อลงมือปฏิบัติจริงและติดตามผลอย่างต่อเนื่อง เช่นเดียวกับงานวิจัยของ อุลิซซา ครุฑะเสน (2556) ได้เสนอแนวทางการพัฒนาระบบการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ควรจะต้องมีความต่อเนื่อง (Continuity) การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง คือ การทำซ้ำและการมีพื้นที่เรียนรู้อย่างต่อเนื่อง เพื่อเยาวชนเกิดการรู้เท่าทันสื่อในระดับการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมซึ่งเป็นระดับของการเรียนรู้ที่แท้จริงได้

อันเนื่องด้วยสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ปัจจุบัน สื่อดิจิทัลที่เป็นสื่อใหม่ได้พัฒนาไปอย่างรวดเร็วทั่วโลกเชื่อมโยงผู้ใช้งานทุกเพศทุกวัย จึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องให้การเรียนรู้และให้ความรู้ด้านการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อให้เกิดรู้เท่าทันสื่อ Kirwan, Learmonth, Sayer, & Williams (2003, pp. 5-6) ชี้ให้เห็นว่าการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลนั้นเกี่ยวข้องกับการใช้ระบบการนำทาง (Navigation) หรือเรียกว่า การรู้เท่าทันระบบการนำทางในสื่อใหม่ (Navigation Literacy) หรือ การรู้เท่าทันเครือข่ายข้อมูล (Network Literacy) ในการใช้งานสื่อใหม่ ดังนั้นการสอนการรู้เท่าทันสื่อควรหมายรวมตัวบทเนื้อหาทุกรูปแบบของสื่อ ซึ่งเป็นนิยามที่ขยายไปสู่การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลด้วยโดยมองว่าการรู้เท่าทันสื่อที่ขยายขอบเขตไปสู่สื่อดิจิทัล Thoman, & Jolls (2005, p. 28) ยังกล่าวถึงการรู้เท่าทันสื่อในศตวรรษที่ 21 ตามกรอบคู่มือการรู้เท่าทันสื่อของศูนย์การรู้เท่าทันสื่อ (Center for Media Literacy; CML MediaLit Kit™) ให้ความสำคัญกับ

การเรียนรู้และการฝึกฝนทักษะที่จำเป็นที่จะใช้ระบบการนำทาง (navigate) ในสื่อใหม่เพื่อเข้าถึงวัฒนธรรมโลกาภิวัตน์ ซึ่งประกอบไปด้วย 1) การเข้าถึงเนื้อหาในสื่อใหม่ (Access) 2) การวิเคราะห์ (Analyze) 3) การประเมินผล (Evaluation) และ 4) การสร้างสรรค์ (Create) พนม คลีฉายา (2557) ได้สร้างกรอบการวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลจากแนวคิดที่กล่าวมาและอธิบายว่า การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลเป็นความสามารถของบุคคลในการเข้าถึงสื่อดิจิทัล และสามารถทำความเข้าใจ วิเคราะห์ ประเมิน และวิพากษ์เนื้อหาข่าวสารจากสื่อดิจิทัลแล้วจัดการจัดเก็บเนื้อหาข่าวสารจากสื่อด้วยตนเอง โดยที่ไม่หลงรับรู้ เชื่อ คิดและมีพฤติกรรมไปตามที่สื่อดิจิทัลกำหนด ซึ่งจะสะสมเป็นความรู้ นำไปสู่พฤติกรรมตอบสนองต่อสื่อดิจิทัล และพัฒนาเป็นความเคยชินหรือนิสัยการใช้และตอบสนองต่อสื่อดิจิทัลโดยไม่หลงไปตามสื่อ อีกทั้งยังเสนอการวัดรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมี 4 ด้าน ได้แก่ 1) ความสามารถในการเข้าถึง (Access) 2) ความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหา (Understanding) 3) ความสามารถวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา (Evaluation) และ 4) การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา (Response)

นอกจากนี้การเรียนการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ยังสอดคล้องกับกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่ให้ความสำคัญกับคุณภาพของประชากรควบคู่ไปกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมฉบับใหม่ รวมถึงนโยบายแผนปฏิรูปการศึกษาเพื่อยกความเป็นพลเมืองดีศตวรรษที่ 21 ซึ่งเชื่อมโยงการรู้เท่าทันสื่อกับความเป็นพลเมืองที่ขององค์กร UNESCO (2011) ซึ่งได้ระบุแนวทางการสอนสื่อสำหรับศตวรรษที่ 21 ที่เน้นความเข้าใจเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและข่าวสาร การรู้เท่าทันสื่อและข่าวสารกับความเป็นพลเมือง การมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อและแหล่งข่าวสารข้อมูลอื่น ๆ นอกจากสื่อ การรู้เท่าทันสื่อและข่าวสารกับการเรียนรู้ อีกทั้งยังมีงานวิจัยและข้อเสนอแนะของประเทศไทยที่พบเช่นกันว่าการสอนสื่อควรแบ่งระดับการให้ความรู้ตามระดับชั้นเรียน เพื่อการปูพื้นฐานความเข้าใจและเตรียมความพร้อมให้เด็กทุกชั้นเรียน (สุวรรณ ททรัพย์พิชผล, 2540) เช่นเดียวกันกับ วรัชญ์ ครุจิต, และฉัตรฉวี คงดี (2555) เสนอว่าควรทำการวิจัยการเรียนการสอนความรู้เท่าทันสื่อในการศึกษาระดับอื่น ๆ โดยเฉพาะที่ต่ำกว่าปริญญาตรี คือ ตั้งแต่ประถมศึกษาจนถึงมัธยมศึกษาเพราะการเรียนรู้เรื่องการเท่าทันสื่อตั้งแต่เด็กควรปลูกฝังตั้งแต่วัยประถม มัธยมก่อนที่จะมาถึงอุดมศึกษา (การดา ร่วมพุ่ม, 2558)

จากที่กล่าวมาข้างต้นแสดงให้เห็นว่า การสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลให้แก่นักเรียนมัธยมศึกษาเป็นสิ่งสำคัญ สิ่งที่จะต้องมาคือ แนวทางการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม ซึ่งเป็นวัตถุประสงค์หลักของการวิจัยครั้งนี้

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อพัฒนาแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ซึ่งประกอบด้วยประเด็นเนื้อหา วิธีสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม และจัดทำตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และนำไปทดสอบการสอนเบื้องต้น

การทบทวนวรรณกรรม

การเรียนการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ใช้แนวคิดพื้นฐานเรื่องการสอนการใช้สื่อ โดย Kirwan, Learmonth, Sayer, & Williams (2003, pp. 5-6) ซึ่งให้ เห็นว่าการรู้เท่าทันสื่อใหม่นั้นเกี่ยวข้องกับทักษะการใช้ระบบการนำทาง (Navigation) หรือเรียกว่า การรู้เท่าทันระบบการนำทางในสื่อใหม่ (Navigation Literacy) หรือ การรู้เท่าทันเครือข่ายข้อมูล (Network Literacy) ในการใช้งานสื่อใหม่ ดังนั้นการสอนการรู้เท่าทันสื่อควรหมายรวมถึงเนื้อหาทุกรูปแบบของสื่อ ซึ่งเป็นนิยามที่ขยายไปสู่การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลด้วยโดยมองว่าการรู้เท่าทันสื่อที่ขยายขอบเขตไปสู่สื่อดิจิทัล ดังนั้นสรุปได้ว่าการสอนเรื่องสื่อควรยึดหลักสำคัญคือ การเพิ่มความสามารถในการวิเคราะห์ (Analyze) การผลิตสร้างสรรค์สื่อ (Create) และสะท้อนความคิด (Reflect) ต่อสื่อที่ผลิตขึ้น

การรู้เท่าทันสื่อในศตวรรษที่ 21 ตามกรอบคู่มือการรู้เท่าทันสื่อของศูนย์การรู้เท่าทันสื่อ (Center for Media Literacy; CML MediaLit Kit™) ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้และการฝึกฝนทักษะที่จำเป็นที่จะใช้ระบบการนำทาง (navigate) ในสื่อใหม่เพื่อเข้าถึงวัฒนธรรมโลกาภิวัตน์ ซึ่งประกอบด้วยความสามารถดังต่อไปนี้ (Thoman, & Jolls, 2005, p. 28)

1. การเข้าถึงเนื้อหาในสื่อใหม่ (Access) เป็นความสามารถในการที่บุคคลเข้าถึงข้อมูลแล้ว เขาสามารถจะรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับและตรงกับประโยชน์ที่เขาต้องการ และสามารถเข้าใจข้อมูลนั้นได้เป็นอย่างดี

2. การวิเคราะห์ (Analyze) เป็นความสามารถในการวิเคราะห์เนื้อหาในด้าน การออกแบบสาร รูปแบบสาร โครงสร้างสาร สามารถทำความเข้าใจ ตีความสารได้โดยใช้การวิเคราะห์ เป้าหมาย ผู้รับสาร มุมมอง รูปแบบ แบบแผน (genre) บทบาทตัวละคร (character) พล็อต (plot) แก่นเรื่อง (theme) ฉาก (setting) บริบท (context) ความสามารถในการใช้วิธีการวิเคราะห์แบบ การเปรียบเทียบกับการแบ่งแยกความแตกต่าง (compare/contrast) การแยกแยะระหว่างความจริงกับความคิดเห็น (fact/opinion) เหตุและผล (cause/effect) การเรียงรายการ และลำดับขั้นตอน (list/sequence)

3. การประเมินผล (Evaluation) เป็นความสามารถในการประเมินเนื้อหา สามารถใช้ ประสิทธิภาพส่วนตัวในการตัดสินเนื้อหา ประเมินคุณภาพของเนื้อหา ตัดสินคุณค่าของเนื้อหา

4. การสร้างสรรค์ (Create) เป็นความสามารถในการสร้างสรรค์เนื้อหาด้วยตนเอง ถือเป็นการถ่ายทอดความคิดผ่านคำ เสียง ภาพ อย่างมีประสิทธิภาพ ความสามารถในการใช้ เทคโนโลยีการสื่อสารเพื่อสร้างเนื้อหาสาร

นอกจากนี้ Hoechsmann, & Poyntz (2012, pp. 195-200) เสนอเพิ่มเติมว่า การเพิ่มความรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ควรเพิ่มเติมคุณสมบัติสำคัญอีก 3 ประการ ได้แก่ 1) การเสริมด้าน ความคิด (thinking) เป็นการสอนให้เด็กใช้ความคิด มีสติ รู้ตัวเสมอด้วยตนเอง ซึ่งจะเป็น คุณสมบัติสำคัญที่นำไปสู่พฤติกรรม นิยการใช้สื่อดิจิทัลอย่างรู้ทัน 2) การตัดสินให้เป็น (judging) เป็นคุณสมบัติด้านการพินิจพิจารณาว่าเนื้อหานั้นถูกหรือผิด และด้านคุณค่าว่า ดี หรือไม่ดี ทั้งนี้จะต้องเข้าใจในเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีการสร้างเนื้อหาให้น่าสนใจด้วยการใช้เทคโนโลยี ดิจิทัล 3) การวิพากษ์ (critical) เป็นคุณสมบัติด้านการมีเป้าหมายที่ต้องการเปลี่ยนแปลงไปสู่สิ่งที่ ดีขึ้น เมื่อสอนให้เด็กและเยาวชนมีความคิดและตัดสินเนื้อหาได้แล้ว จะต้องสร้างเขาเป็นคนที่ลุก ขึ้นมาเปลี่ยนแปลงให้ดีขึ้นด้วย ซึ่งวิธีการสอนคือ การได้ชวนเด็กสนทนาถึงการตัดสินเนื้อหาและ แนวทางปฏิบัติ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่จะนำไปสู่การแสดงพฤติกรรมตอบสนองต่อสื่อดิจิทัลอย่าง รู้เท่าทัน

องค์กร UNESCO (2011) ได้ทำแผนคู่มือการเรียนการสอนรู้เท่าทันสื่อและ สารสนเทศสำหรับครูผู้สอนการรู้เท่าทันสื่อ และประมวลสาระแนวทางวิธีการสอน สื่อใหม่ หรือสื่อ ดิจิทัลและเสนอหน่วยการเรียนรู้ (Module) ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับพื้นฐานความเข้าใจเกี่ยวกับการ รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล จริยธรรมการนำเสนอข่าว การรายงานข่าว ภาษาสื่อและข่าวสาร โฆษณา สื่อ ใหม่และสื่อดั้งเดิม โอกาสและความท้าทายในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต การรู้เท่าทันข่าวสารและ ทักษะเชิงบรรณารักษ์ การรู้เท่าทันสื่อและข่าวสารกับการเรียนรู้ และการรู้เท่าทันสื่อและข่าวสาร กับการเรียนรู้

ข้อสรุปงานวิจัยของนักวิชาการด้านศึกษาสื่อยังได้เสนอกิจกรรมสำหรับที่จะเสริม แผนการสอนสื่อดิจิทัลข้างต้น Micheli (2014) ได้ศึกษากิจกรรมการสอนการรู้เท่าทันสื่อใหม่หรือ สื่อดิจิทัล สรุปให้เห็นตัวอย่างการจัดกิจกรรมการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล 3 กิจกรรม ตามทักษะ การรู้เท่าทันสื่อ 3 ทักษะ ดังนี้

1. กิจกรรมการสอนการรู้เท่าทันสื่อที่มุ่งสร้างทักษะการรู้เท่าทันระบบการนำทางในสื่อใหม่ (Navigation Literacy) ด้วยแนวคิดระบบการนำทางข้ามสื่อ (Transmedia Navigation) โดยใช้กิจกรรมเสริมนอกห้องเรียน

2. กิจกรรมการสอนทักษะการเล่น (Play) เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาด้วยตนเอง ผ่านการผลิตวิดีโอสาธิต (How to video) เป็นคลิป (Clip) สั้น ๆ โดยกำหนดกิจกรรมหลักคือให้ผู้เรียนผลิตคลิปสาธิตด้วยตนเอง ให้อิสระในการเลือกเรื่องที่สาธิต ผู้เรียนจะต้องมีการวิเคราะห์คลิป เป็นการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้เนื้อหาประเภทหนึ่งในสื่อดิจิทัล และเสริมความมั่นใจในความสามารถในการใช้สื่อดิจิทัล มีการอภิปรายกัน การสอนผ่านกิจกรรมนี้เป็นการเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อแบบการเรียนรู้ผ่านการเล่น เพื่อเสริมสร้างทักษะการแก้ปัญหาของบุคคล

3. กิจกรรมการสอนการรู้เท่าทันสื่อด้านการนำเสนอตนเอง (Performance) บนสื่อดิจิทัล โดยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์เฟซบุ๊ก เน้นการเรียนรู้ด้านการแสดงตัวตน ความเป็นส่วนตัวบนสื่อดิจิทัล โดยเฉพาะบนช่องทางที่คนแปลกหน้าสามารถเข้ามาชมข้อมูลเราได้ ซึ่งอาจจะก่อให้เกิดความเสี่ยงอันตรายในการใช้สื่อดิจิทัลของเด็กได้

ศรินทร์ทิพย์ กิจสวัสดิ์ (2554) ได้เสนอแนะการสอนสื่อคือ ควรนำหลักสูตรสื่อศึกษามาทำการวิจัยเชิงทดลอง เพื่อให้เห็นผลอย่างชัดเจนตามเวลาที่หลักสูตรกำหนดตั้งแนวทางการวิจัยชั้นเรียนของ ธันยพร ทวีชัย (2557) ที่ศึกษาผลการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อ โดยใช้กระบวนการกลุ่มบูรณาการโปรแกรมการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Literacy Program) ของนักเรียนโรงเรียนปิ่นสร้อยแยลสวิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่ แบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ก่อน – หลังเรียน สำหรับนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ความรู้เกี่ยวกับทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน มีประเด็นสำคัญ คือ การป้องกันภัยทางเพศและการถูกล่อลวงจากบุคคลที่มาจากสื่ออินเทอร์เน็ต การป้องกันความรุนแรงจากสื่อดิจิทัลและสื่อออนไลน์ การป้องกันการถูกแสวงประโยชน์ทางธุรกิจออนไลน์และ การส่งเสริมให้ใช้สื่ออินเทอร์เน็ตให้สร้างสรรค์และเกิดประโยชน์แก่ตนเอง ครอบครัว ชุมชนและสังคม และพบว่า หลังการเข้าร่วมกิจกรรมนักเรียนกลุ่มทดลอง มีคะแนนทักษะการรู้เท่าทันสื่อ โดยภาพรวม อยู่ในระดับที่สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมและนักเรียนมีความสุขที่ได้เล่นอินเทอร์เน็ตที่ควบคู่ไปกับการสอนที่มีกลุ่ม และสื่อป้ายไฟในการช่วยคิด วิเคราะห์ว่าสิ่งใดเหมาะสม ควรระวังหรืออันตราย รวมถึงการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ซึ่งเป็นประโยชน์มากและอยากให้มีการจัดกิจกรรมแบบนี้ให้กับทุกห้องเรียน และยังพบอีกว่ากลุ่มควบคุม ที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรม คะแนนความก้าวหน้าหลังเรียนลดลง แสดงให้เห็นว่า การส่งเสริม

ทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลควบคู่ไปกับกระบวนการกลุ่ม มีส่วนสำคัญในการสร้างความรู้ และ ความตระหนักเกี่ยวกับการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย และสร้างสรรค์

สำหรับด้านการสอนและกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทยงานวิจัยของ อุดิษา ครุฑะเสน (2556) ศึกษาแนวทางการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน พบว่ามีองค์ประกอบกระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน และพบในประเด็นที่สำคัญ เพื่อเป็นแนวทางสำหรับใช้สำหรับการสอนหรือสร้างกิจกรรม ดังนี้

ผู้จัดกระบวนการเรียนรู้ (Learning Facilitator) ทำหน้าที่เป็นผู้กำกับกระบวนการให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง เป็นผู้ออกแบบวิธีเรียนรู้ คัดสรรเนื้อหาการเรียนรู้ เลือกแหล่งเรียนรู้ ประเมินสถานการณ์การเรียนรู้ และปรับการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นให้ดำเนินไปสู่เป้าหมาย ผู้จัดกระบวนการเรียนรู้คือแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญเพราะมีอิทธิพลต่อแกนนำเยาวชนในทุกด้าน

การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ (Learning Process Design) เป็นการมอง กระบวนการเรียนรู้อย่างเป็นองค์รวม ทุกองค์ประกอบมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันอย่างเป็นลำดับ ขั้นตอนต่อเนื่อง เพื่อนำไปสู่ผลลัพธ์ปลายทางคือการรู้เท่าทันสื่อ ประกอบด้วย ดังนี้

การเรียนรู้เชิงรุกด้วยการลงมือปฏิบัติจริง (Active Learning) การเรียนรู้เท่าทันสื่อเป็น การเรียนเรื่องกระบวนการคิดจึงไม่สามารถใช้การสอนหรือการบรรยายได้ จำเป็นต้องใช้การลงมือ ปฏิบัติจริงเพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขึ้นภายในตน

กระบวนการกลุ่ม (Group) และการวิเคราะห์อภิปรายแลกเปลี่ยน (Discussion) การ เรียนรู้เท่าทันสื่อต้องอาศัยการแลกเปลี่ยนประสบการณ์มุมมองที่หลากหลายของผู้เรียน จึงต้องใช้ รูปแบบการศึกษาเป็นกลุ่ม เรียนรู้ผ่านการสนทนา (Learning through Dialogue) ของสมาชิกใน กลุ่มที่มีความกระตือรือร้นในการแสดงความคิดเห็นอย่างเป็นอิสระ

การมีส่วนร่วม (Participation) ผู้เรียนเป็นผู้มีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ ต้องมีคา ถามที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมวิเคราะห์ตีความข้อมูล เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ของกลุ่ม

การใช้สื่อที่เหมาะสมในกิจกรรมการเรียนรู้ (Media) เงื่อนไขสำคัญคือการเลือกสื่อที่ เหมาะสม ทันสมัยอยู่ในกระแสความสนใจของเยาวชน

กิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย (Variety Activities) เช่น กระบวนการละคร กระบวนการผลิตสื่อเพราะเยาวชนเป็นวัยที่ต้องการกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้จากการปฏิบัติ ลงมือทำ

เนื้อหาการเรียนรู้ที่หลากหลายและบูรณาการเข้ากับวิถีชีวิต (Variety & Life Integrated Contents) การเรียนรู้เท่าทันสื่อสามารถใช้เนื้อหาได้อย่างหลากหลายโดยเฉพาะเนื้อหาที่มีผลกระทบกับชีวิตจริงของเยาวชน และยังครอบคลุมถึงเนื้อหาสร้างภูมิคุ้มกันจากอิทธิพลของสื่อ เช่น วิถีชีวิตชุมชนภูมิปัญญาท้องถิ่น ฯ

บรรยากาศการเรียนรู้แนวนอน (Horizontal Atmosphere) หมายถึงบรรยากาศที่ไม่มีการใช้อำนาจ การเรียนรู้เท่าทันสื่อเป็นการเรียนรู้การฝึกคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณจึงจำเป็นต้องมีอิสระในการคิดและการแสดงความคิดเห็นโดยไม่มีการตัดสิน

ความต่อเนื่อง (Continuity) การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ได้แก่ การทำซ้ำและการมีพื้นที่เรียนรู้อย่างต่อเนื่อง สามารถทำให้แกนนำเยาวชนเกิดการเรียนรู้เท่าทันสื่อในระดับการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมซึ่งเป็นระดับของการเรียนรู้ที่แท้จริงได้

การทบทวนเอกสารตำรา และงานวิจัยที่กล่าวมาข้างต้น เป็นองค์ความรู้ที่จะช่วยชี้แนะแนวทางการสอนเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม

ระเบียบวิธีวิจัยและรูปแบบการวิจัย

การวิจัยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยผสมผสานโดยใช้เชิงคุณภาพเป็นหลัก ร่วมกับการวิจัยเชิงปริมาณเป็นรอง ดำเนินการวิจัยตามลำดับ 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1) การวิเคราะห์เอกสารรายวิชาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อของต่างประเทศและประเทศไทย ขั้นที่ 2) การประชุมระดมความคิดผู้เชี่ยวชาญด้านนิเทศศาสตร์ ครูศาสตร์ ครูมัธยม และนักวิชาชีพด้านสื่อมวลชนและเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อจัดทำแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ขั้นที่ 3) การพัฒนาแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และจัดทำตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 บท สำหรับนำไปทดสอบการสอนในโรงเรียน ขั้นที่ 4) การทดสอบสอนโดยนำแผนการเรียนรู้ที่ออกแบบขึ้นในโรงเรียน 4 แห่ง ได้แก่ โรงเรียนในจังหวัดเชียงใหม่ อุบลราชธานี กาญจนบุรี และกรุงเทพมหานคร ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีที่ 3 ปีที่ 5 และปีที่ 6

ผลการวิจัย

แนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม มีโครงสร้างเนื้อหาการสอนเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลครอบคลุมการใช้งานสื่อดิจิทัลในชีวิตประจำวัน ความเสี่ยงอันตราย สถานการณ์ ประเด็นปัญหา และอันตรายจากการใช้งานสื่อดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อทั้งในมิติความสามารถในการเข้าถึง ความเข้าใจ การคิดวิเคราะห์ ประเมินผล วิพากษ์ความถูกต้อง

และคุณค่า ทักษะที่สำคัญ รวมทั้งการสร้างสรรค์ ผลิต และใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัล และการปรับตัวเพื่อการรู้เท่าทันในอนาคตตามการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลในอนาคต

โครงสร้างเนื้อหาประกอบด้วย 5 กลุ่มสาระ รวม 22 บทเรียน ตามรายละเอียดดังต่อไปนี้

สาระที่ 1 การเข้าถึง การใช้งาน และการอ่านสื่อดิจิทัล

สาระเนื้อหาเกี่ยวกับเทคนิค การใช้งาน การเข้าถึง และการอ่านสื่ออย่างรู้เท่าทัน โดยมีสาระสำคัญ ได้แก่ วิธีการเข้าถึงสื่อดิจิทัล ทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร การเลือกที่จะใช้เพื่อประโยชน์และเลือกที่ปฏิเสธการใช้งานที่นำไปสู่ความเสี่ยงต่อตนเอง และความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหาทั้งความหมายตรงและโดยนัย

จากเนื้อหาข้างต้น นำมาออกแบบเป็นบทเรียน 2 บทเรียน ดังนี้

บทเรียนที่ 1 ความรู้เกี่ยวกับสื่อดิจิทัล ประเภทสื่อหลากหลายที่เชื่อมโยงกัน และ วัตถุประสงค์การใช้งาน 5 ลักษณะ ได้แก่ การเรียนรู้ ความบันเทิง การสนทนาสื่อสารในกลุ่ม ติดตามข่าวสาร และการซื้อสินค้า

บทเรียนที่ 2 ความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัยของเนื้อหาในสื่อดิจิทัล การอ่านและตีความหมายเนื้อหาในรูปแบบของข้อความ ภาพ ปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ การสร้างสิ่งเสมือนจริง การจำลองประสบการณ์

วิธีการสอนบทเรียนในเนื้อหาสาระที่ 1 ให้มีความสำคัญกับวิธีการสอนแบบนิรนัยให้หลักการก่อน ร่วมกับการอภิปราย สนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างครูกับนักเรียน ใช้กรณีศึกษา กรณีตัวอย่างให้นักเรียนวิเคราะห์ตามหลักการ เน้นการทำกิจกรรมทั้งกิจกรรมเดี่ยว และกิจกรรมกลุ่ม

สาระที่ 2 ความรู้พื้นฐานสู่การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

สาระเนื้อหาเกี่ยวกับการความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับองค์กรสื่อดิจิทัล กฎหมาย มารยาท ทั้งในชุมชนท้องถิ่น และชุมชนโลก การแยกแยะประเภทเนื้อหา พฤติกรรมการเสพติดสื่อดิจิทัล ทักษะพื้นฐานในการปฏิเสธ ตรวจสอบเนื้อหาและโอกาสที่นำไปสู่ความเสี่ยงอันตรายจากการใช้งานสื่อดิจิทัล

จากเนื้อหาข้างต้นนำมาออกแบบเป็นบทเรียน 6 บทเรียน โดยเนื้อหาในกลุ่มสาระนี้ ควรสอนด้วยวิธีการสอนที่เน้นการสอนทักษะความคิด ประเมิน และวิพากษ์ความถูกต้อง มี 6 บทเรียน ดังนี้

บทเรียนที่ 1 ความรู้เกี่ยวกับองค์กรและความเป็นเจ้าของสื่อดิจิทัล การบริหารองค์กรสื่อ ธุรกิจสื่อ บทบาทหน้าที่สื่อดิจิทัล

บทเรียนที่ 2 กฎหมายเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล จริยธรรมวิชาชีพสื่อ มารยาทและวัฒนธรรมออนไลน์

บทเรียนที่ 3 การแยกแยะประเภทเนื้อหา ข่าว-ความคิดเห็น ความรู้-ความบันเทิง และ เนื้อหาสาระ-โฆษณาแฝง โดยเน้นทักษะการวิเคราะห์ ประเมินเนื้อหา

บทเรียนที่ 4 การประเมินพฤติกรรมเสพติดสื่อดิจิทัลด้วยตนเอง การเสพติดเกมส์ การเสพติดความบันเทิง

บทเรียนที่ 5 การเรียนรู้และฝึกทักษะ “การปฏิเสธ” สิ่งที่จะนำไปสู่ความเสี่ยงและอันตรายจากการใช้สื่อดิจิทัล และการมี “สติ” รู้ตัวเสมอในการใช้สื่อดิจิทัล

บทเรียนที่ 6 การเรียนรู้และทักษะ การค้นหา ตรวจสอบความถูกต้อง และเลือกใช้ข้อมูล เนื้อหาต่าง ๆ ในสื่อดิจิทัล

วิธีการสอนบทเรียนในเนื้อหาสาระที่ 2 บทที่ 1 – 3 เกี่ยวกับความรู้ กฎหมาย การแยกแยะเนื้อหา ให้ความสำคัญกับวิธีการสอนแบบนิรนัยให้หลักการก่อน ร่วมกับการอภิปราย สนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างครูกับนักเรียน ใช้กรณีศึกษา กรณีตัวอย่างให้นักเรียน วิเคราะห์ตามหลักการ เน้นการทำกิจกรรมทั้งกิจกรรมเดี่ยวและกิจกรรมกลุ่ม

สำหรับบทเรียน 4 – 6 เกี่ยวกับการประเมินพฤติกรรม ทักษะการปฏิเสธ การมีสติรู้ตัว เสมอขณะใช้สื่อดิจิทัล การเลือกใช้ข้อมูล ให้ความสำคัญกับวิธีการสอนแบบอุปนัย วิเคราะห์ สถานการณ์ เหตุการณ์ พฤติกรรมจากชีวิตจริงที่ใกล้ชิดกับนักเรียน ท้นเหตุการณ์ โดยมีครูเป็นผู้ช่วย ในการเรียนรู้ ให้คำแนะนำ หรือโค้ช (Coach) ช่วยสรุปความเห็นของนักเรียนสู่หลักการ เทคนิค วิธีการที่จะช่วยให้รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สามารถออกแบบกิจกรรมที่เน้นการฝึกทักษะ พฤติกรรม และการนำเทคนิควิธีการมาใช้ในสถานการณ์จริง เช่น แบ่งกลุ่มทำกิจกรรม บทบาทสมมติ สถานการณ์ จำลอง ทั้งนี้ควรเลือกกิจกรรมที่เหมาะสมกับเวลาในการสอนแต่ละคาบเรียน

สาระที่ 3 รู้เท่าทันชีวิตดิจิทัล และใช้อย่างปลอดภัย ได้ประโยชน์

สาระเนื้อหาเกี่ยวกับการทำความเข้าใจในการใช้สื่อดิจิทัลในชีวิตประจำวัน ประเด็น ปัญหา และอันตรายเกี่ยวกับการใช้งานสื่อดิจิทัล และการใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัล จัดแบ่ง เนื้อหาเป็น 8 บทเรียน ดังนี้

บทเรียนที่ 1 ความเป็นตัวตน ความหลากหลายของบุคคล ความเป็นส่วนตัวกับ ความเป็นสาธารณะ และเสรีภาพการสื่อสารและการแสดงออกบนโลกออนไลน์และสื่อดิจิทัล

บทเรียนที่ 2 โลกความจริง กับ โลกเสมือนบนสื่อดิจิทัล ที่จะต้องแยกแยะให้ออก จากกันเพื่อการใช้ชีวิตอย่างเหมาะสมในสังคมจริงและบนสื่อออนไลน์

บทเรียนที่ 3 สื่อสังคมออนไลน์และวัฒนธรรมการอยู่ร่วมกัน ในชุมชนออนไลน์ระดับท้องถิ่นและชุมชนออนไลน์ระดับสากลหรือโลก

บทเรียนที่ 4 ประเด็นทางสังคม สถานการณ์เสี่ยงอันตราย ปรากฏการณ์ และกรณีตัวอย่างที่นำไปสู่อันตรายบนสื่อดิจิทัล

บทเรียนที่ 5 การใช้สื่อดิจิทัลเพื่อประโยชน์ในการการขับเคลื่อน แก้ปัญหา ารณรงค์ทางสังคมเพื่อการพัฒนาสังคมได้จริง

บทเรียนที่ 6 ความรุนแรง การถูกกลั่นแกล้ง และการถูกหลอกลวงบนสื่อดิจิทัล

บทเรียนที่ 7 การใช้สื่อดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์เพื่อความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัล (Digital Citizenship) และความผูกพันกับประชาสังคม (Civic Engagement)

บทเรียนที่ 8 ธุรกิจและการพาณิชย์บนสื่อดิจิทัล ทั้งในฐานะผู้ซื้อสินค้าและผู้ขายสินค้า การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของเนื้อหาที่ผู้ใช้สินค้านำเสนอ และเทคนิคการสังเกตและตรวจสอบความน่าเชื่อถือ ความถูกต้องของเนื้อหาการซื้อ การขายบนสื่อออนไลน์

วิธีการสอน เน้นการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) ใช้วิธีการสอนแบบประเด็นศึกษา (Issue-based Learning) เน้นบทบาทครูในฐานะผู้ให้คำแนะนำหรือโค้ช (Coach) ที่ช่วยชี้แนะ ให้คำแนะนำ ฝึกฝนทักษะการรู้เท่าทันสื่อให้เด็กมากกว่าการจะสอนเพียงอย่างเดียว โดยสอนแบบการวิเคราะห์ วิพากษ์ อภิปราย ร่วมกับนักเรียน

สาระที่ 4 สร้างสรรค์สื่อดิจิทัลเพื่อชีวิตและสังคมที่ดี

สาระเนื้อหา เกี่ยวกับการออกแบบ การผลิต การสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล การออกแบบเนื้อหาบนสื่อดิจิทัลด้วยตนเอง ทั้งการสร้างสรรค์เพื่อความบันเทิง การเรียนรู้ การแก้ปัญหาและขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในฐานพลเมืองที่ดี ทั้งนี้ควรเน้นทั้งในการเรียนรู้กระบวนการผลิตและเทคนิควิธีการแทรกแซงของธุรกิจและเจ้าของสื่อในแต่ละขั้นตอนการผลิต จัดเนื้อหาเป็น 3 บทเรียน ดังนี้

บทเรียนที่ 1 เครื่องมือและวิธีการสร้างเนื้อหาสื่อดิจิทัล เช่น การสร้างแอปพลิเคชัน เว็บไซต์ บล็อก เฟซบุ๊กแฟนเพจ คลิปวิดีโอ เกมส์

บทเรียนที่ 2 การออกแบบและสร้างเนื้อหาสื่อดิจิทัลตามวัตถุประสงค์การใช้งาน 5 ลักษณะ ได้แก่ การเรียนรู้ ความบันเทิง การสนทนาสื่อสารในกลุ่ม ติดตามข่าวสาร และการซื้อขายสินค้า

บทเรียนที่ 3 การประยุกต์เทคโนโลยีการสื่อสารออนไลน์ และการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการรณรงค์สร้างการมีส่วนร่วมทางสังคม และสร้างความเป็นพลเมืองที่ดีบนสื่อดิจิทัล

วิธีการสอน เน้นการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) ใช้การสอนแบบโครงการการผลิตสื่อ การมอบหมายงานให้สร้างสรรค์ผลิตแอปพลิเคชัน สร้างเนื้อหาการสาธิตโดยวิทยากร ร่วมกับการอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างนักเรียน ครู และวิทยากรผู้เชี่ยวชาญการผลิตสื่อดิจิทัล สามารถขยายผลการเรียนรู้ด้วยการจัดแสดงเผยแพร่ผลงานการผลิตและสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลได้

สาระที่ 5 เรียนรู้อยู่เสมอเพื่อการเรียนรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงในอนาคต

สาระเนื้อหา เกี่ยวกับการเรียนรู้เน้นการคาดการณ์การเปลี่ยนแปลงตามพัฒนาการของเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลในอนาคต และการเตรียมตนเองให้พร้อมสำหรับการดำเนินชีวิตอย่างรู้ทันสื่อดิจิทัลในอนาคต มี 3 บทเรียน ดังนี้

บทเรียนที่ 1 การคาดการณ์ชีวิตดิจิทัลในอนาคต เน้นการแต่งเรื่อง การวาดภาพเกี่ยวกับอนาคตของสังคมที่เทคโนโลยีดิจิทัลจะเปลี่ยนแปลงไปในอีก 5-10 ปีข้างหน้า การเตรียมพร้อมสู่ชีวิตดิจิทัลในอนาคตอย่างรู้เท่าทัน

บทเรียนที่ 2 การค้นหาแหล่งเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อชีวิตดิจิทัล เน้นการเสนอแลกเปลี่ยนแหล่งข้อมูลที่ดีระหว่างกัน

บทเรียนที่ 3 ทักษะที่สำคัญและจำเป็นที่จะช่วยให้รู้เท่าทันสื่อดิจิทัลที่พัฒนาไปตามเทคโนโลยีในอนาคต เพื่อให้สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในอนาคต

วิธีการสอน บทเรียนที่ 1 – 2 สามารถใช้การมอบหมายงานให้สืบค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับเทคโนโลยีอนาคต แหล่งข้อมูลที่เป็นประโยชน์ นำมาแลกเปลี่ยนกันระหว่างนักเรียน การสร้างจินตนาการถึงเทคโนโลยีในอนาคตด้วยการวาดภาพ บทบาทสมมติ สถานการณ์จำลองกรณีศึกษา สำหรับบทเรียนที่ 3 วิธีการสอนเน้นกิจกรรมทั้งเดี่ยวและกลุ่ม เพื่อฝึกฝนทักษะความชำนาญในการประยุกต์ใช้เทคนิควิธีที่จะช่วยให้รู้เท่าทันสื่อในอนาคต การทดลอง กำหนดประเด็นที่ต้องการคำตอบ ตั้งสมมติฐาน ออกแบบการทดลอง เก็บข้อมูลจริง วิเคราะห์ และสรุปผลการทดลอง

หลักสำคัญสำหรับการสอนการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล แนวทางการสอนเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม ควรให้ความสำคัญหลักการดังต่อไปนี้

1. การจัดแผนการเรียนรู้ที่เน้นผลการเรียนรู้ทั้งระดับความรู้ ทักษะ กระบวนการพฤติกรรมที่จะตอบสนองต่อสื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย และเจตคติที่ดีต่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล
2. วิธีการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ โดยใช้วิธีการสอนที่เน้นการมีส่วนร่วม การแสดงความคิดเห็น การวิเคราะห์ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ประสพการณ์ระหว่าง

นักเรียนด้วยตนเอง กิจกรรม เน้นเน้นการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) ใช้วิธีการสอนแบบประเด็นศึกษา (Issue-based Learning) ใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) ซึ่งจะช่วยกระตุ้นการเรียนรู้และเพิ่มพูนทักษะที่จำเป็นต่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

3. การสอนควรเน้นบทบาทครูในฐานะผู้ให้คำแนะนำ (Coach) ดังนั้นครูผู้สอนควรมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล มีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล มีทักษะการใช้งานสื่อดิจิทัลเช่นเดียวกับนักเรียน

4. กรณีศึกษา ตัวอย่าง เหตุการณ์ที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนต้องมีความใกล้เคียง เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตของผู้เรียนในแต่ละวัย เหมาะสมกับการระดับการเรียนรู้ของนักเรียนแต่ละวัย และมีความทันสมัยเหตุการณ์

5. สื่อการสอนต้องมีรูปแบบหลากหลาย ทั้งภาพ วิดีโอ สื่อมัลติมีเดีย สื่อที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลใหม่ ๆ จะช่วยให้การเรียนการสอนน่าสนใจ

ผลการทดสอบการสอน

การวิจัยครั้งนี้ได้คัดเลือกบทเรียนตัวอย่าง จากต้นแบบแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยมที่พัฒนาขึ้น จำนวน 4 บทเรียน และได้ออกแบบแผนการเรียนรู้ของบทเรียนดังกล่าว และนำไปทดสอบการสอน โดย แบ่งการทดสอบการสอนเป็น 2 กลุ่มคือ กลุ่มบทเรียนที่มีการอธิบายครูผู้สอนก่อนการทดสอบสอน และกลุ่มบทเรียนที่ไม่มีการอธิบายครูผู้สอนก่อนการทดสอบสอน กลุ่มละ 2 บทเรียน รวม 4 บทเรียนที่ได้นำไปทดสอบการสอน ผลการทดสอบการสอนสามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

ผลการประเมินผลการเรียนของนักเรียน สามารถสรุปได้ว่า คะแนนการทดสอบความรู้หลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน และสูงกว่าคะแนนของกลุ่มทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สำหรับตัวอย่างบทเรียนในสาระที่ 1 สาระที่ 2 และสาระที่ 3 แสดงให้เห็นว่า บทเรียนตามแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในการวิจัยครั้งนี้มีประสิทธิภาพ กล่าวคือช่วยให้นักเรียนมีความรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลเพิ่มมากขึ้น ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียน

อย่างไรก็ตาม ผลการทดสอบคะแนนความรู้ของบทเรียนในสาระที่ 5 การคาดการณ์ชีวิตดิจิทัลในอนาคตที่สอนในวิชาศิลปะ คะแนนความรู้ก่อนและหลังเรียนไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้มีข้อสังเกตว่าบทเรียนนี้ทดสอบสอนโดยไม่มีการอธิบายครูผู้สอนก่อน เป็นการสอนในวิชาศิลปะศึกษาซึ่งธรรมชาติของวิชาไม่เน้นการอธิบายหลักการ นอกจากนี้จากการสังเกตการสอน

สอนยังพบว่า การสอนขาดการเชื่อมโยงกิจกรรมสู่การเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในอนาคตและขาดการ เน้นย้ำเนื้อหาการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลอย่างชัดเจน

ความคิดเห็นของนักเรียน สามารถสรุปได้ว่า นักเรียนที่เรียนมีความเห็นว่า เนื้อหาบทเรียน เข้าใจง่าย น่าสนใจ ทันสมัย มีประโยชน์ ใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน กิจกรรมในชั้นเรียน สนุก ไม่น่าเบื่อ เพราะเปิดให้นักเรียนมีส่วนร่วม ได้แสดงความคิดเห็น ได้อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ได้เรียนรู้ซึ่งกันและกัน และได้แสดงออกนำเสนอความคิดเห็นในชั้นเรียน ช่วยให้การเรียนไม่น่าเบื่อ ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ได้ดี สำหรับสื่อการสอนที่หลากหลาย ที่เป็นภาพวิดีโอ กรณียตัวอย่าง เป็นที่ชื่นชอบของนักเรียนเพราะมีความน่าสนใจ ช่วยให้เรียนอย่างสนุกสนาน และกระตุ้นการเรียนรู้ได้ นักเรียนมีความต้องการสื่อการเรียนการสอนที่หลากหลาย และนักเรียนแสดงออกว่าบทเรียนสามารถเสริมสร้างให้เห็นความสำคัญและจำเป็นของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลได้

นอกจากนี้นักเรียนยังสะท้อนให้เห็นว่า การเรียนบทเรียนครั้งนี้เมื่อเทียบกับการเรียนในครั้งที่ผ่าน ๆ มา ช่วยให้เขาสนใจเนื้อหาการเรียนมากขึ้น ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ดีกว่า เข้าใจได้ง่ายกว่า สามารถวิเคราะห์ได้ดีขึ้น เรียนสนุกสนานขึ้น กระตุ้นให้เกิดความต้องการจะเรียนรู้เพิ่มเติม และเป็นประโยชน์ต่อตัวเขา อีกทั้งบทเรียนมีเนื้อหาทันสมัยมากขึ้น

ความคิดเห็นของครูผู้สอน สามารถสรุปได้ว่า แผนการสอนมีเนื้อหาที่ละเอียดและมีความสมบูรณ์ ชัดเจน เหมาะสมกับการนำไปสอนได้จริง นำมาสอนได้โดยครูไม่จำเป็นต้องเตรียมการสอนเพิ่มเติม ครูมีความเห็นว่าบทเรียนมีกิจกรรมที่ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ได้อย่างดี ตัวอย่างที่นำมาสอนควรเป็นเหตุการณ์ตัวอย่างที่ใกล้ตัวนักเรียน เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของนักเรียน และที่สำคัญคือต้องเหมาะสมกับระดับการเรียนรู้ของนักเรียน และควรมีกิจกรรมต่อเนื่องจากการเรียนในห้องเรียน เช่น การมอบหมายงานให้คนครัวและมานำเสนอเพิ่มเติมในชั้นเรียน ครูผู้สอนมีความเห็นว่า จุดเด่นของบทเรียนคือ การเสริมสร้างทักษะด้วยการฝึกทำกิจกรรมในห้องเรียน

ครูเสนอความเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับวิธีการสอนว่า วิธีการเรียนการสอนแบบ สมมติบทบาท น่าจะเป็นวิธีที่ช่วยให้การเรียนรู้เรื่องการแยกแยะเนื้อหาความรู้กับการโฆษณาได้ดีขึ้น และการสอนเรื่องนี้ควรเน้นเทคนิควิธีการที่นักเรียนสามารถนำไปใช้เพื่อสร้างการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลได้

ในด้านการนำไปสอนจริง ครูให้ความเห็นเพิ่มเติมว่า การนำไปสอนจริงควรพิจารณาบูรณาการเนื้อหาบทเรียนเข้ากับวิชาที่ครูสอนในภาคเรียนนั้น ๆ โดยอาจจะไม่จำเป็นต้องสอนทั้งบทเรียน แต่ควรพิจารณาเลือกกิจกรรมในบทเรียนมาประยุกต์ใช้สอนตามเนื้อหาในบทเรียนที่จะ

บูรณาการเข้าไปในวิชา ครูผู้สอนสะท้อนให้เห็นว่า ควรมีการเชื่อมโยงบทเรียนที่จะสอนเข้ากับแผนการสอนและโครงสร้างหลักสูตร เพื่อให้ครูที่จะสอนได้เข้าใจเนื้อหาและสามารถเตรียมการสอนได้ดีขึ้น ทั้งนี้จำนวนกิจกรรมและปริมาณรายละเอียดเนื้อหาการเรียนรู้อาจจะมากเกินไปสำหรับการสอนที่ใช้เวลา 1 คาบเรียน

นอกจากนี้ครูยังแสดงความเห็นเพิ่มเติมว่า หากครูผู้สอนมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล และใช้สื่อดิจิทัลได้เช่นเดียวกับนักเรียนจะช่วยให้สามารถสอนได้ดีขึ้น

นอกจากนี้ความคิดเห็นของครูผู้สอนที่สอนบทเรียนในวิชาศิลปะ ให้ความเห็นว่า หากนำไปสอนในวิชาศิลปะจะต้องมีการปรับเนื้อหา และกิจกรรมการสอนให้เหมาะสมกับธรรมชาติของการสอนในวิชาศิลปะ ที่สอนด้วยการให้นักเรียนได้สร้างสรรค์ผลงานมากกว่าการบรรยายเนื้อหา อีกทั้งกิจกรรมที่ให้นักเรียนทำกิจกรรมกลุ่มด้วยการอภิปรายในกลุ่ม และนำผลงานมาเสนอหน้าชั้น อาจจะไม่เหมาะสมกับรายวิชาศิลปะที่เน้นการทำงานเดี่ยวและไม่เน้นการอภิปรายแลกเปลี่ยนความเห็นระหว่างนักเรียนด้วยตนเอง

อภิปรายผลการวิจัย

จากแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ซึ่งเป็นผลการวิจัยในครั้งนี้ มีประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลที่นำมาอภิปรายผลในด้านความเหมาะสม ผลสัมฤทธิ์สาระเนื้อหา และวิธีการสอน ที่จะกล่าวในละแต่ละประเด็นดังต่อไปนี้

แนวทางการสอนมีความเหมาะสม นำไปสอนได้จริง และมีผลสัมฤทธิ์ด้านความรู้

แนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในการวิจัยครั้งนี้ ได้นำบางบทเรียนมาออกแบบแผนการเรียนรู้และทดสอบการสอนจริง ซึ่งผลการวิจัยสรุปได้ว่าบทเรียนที่ออกแบบขึ้นตามแนวทางการสอนและนำมาทดสอบสอนนั้น ในมุมมองของครูผู้สอนได้สะท้อนให้เห็นว่าเป็นบทเรียนที่มีความเหมาะสมกับการเรียนการสอนในโรงเรียน สามารถนำมาใช้สอนได้จริง รายละเอียดแผนการเรียนรู้มีความละเอียดในระดับที่ครูสามารถสอนได้อย่างสะดวก

“...คือมันใช้ได้เยอะเลยครับ ตามความคิดของผมนะ...เหมาะสมดีครับ...” (เสนอพิเศษสิงห์, สัมภาษณ์)

“...สมบูรณ์ดีนะคะ ปฏิบัติได้ค่ะ...คิดว่าเหมาะสมนะจะเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวเขา นะคะ...” (ศิริวรรณ ทับทิม, สัมภาษณ์)

“...เท่าที่ดูก็น่าจะมีความสมบูรณ์...ในส่วนตัวผมก็ไม่มีปัญหานั้นเพราะเราเองก็สอนในเรื่องสื่ออย่างนี้อยู่แล้ว... เพราะจากเท่าที่ดูในใบความรู้ที่ให้มาค่อนข้างชัดเจนในการแยแยะเนื้อหา...รูปภาพประกอบก็ค่อนข้างชัดเจน...” (ณรงวิทย์ สิงคบุตร, สัมภาษณ์)

แสดงให้เห็นว่า แนวทางการสอนในการวิจัยครั้งนี้สามารถนำไปสู่การเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพได้ หรือกล่าวได้ว่า การจัดการเรียนการสอนตามแนวทางการสอนนี้จะนำไปสู่การเรียนเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลที่ดีได้ สอดคล้องกับความคิดของบุญเลี้ยง ทุมทอง (2554, น. 16) ที่กล่าวว่าหลักสูตรที่ดีซึ่งจะนำไปสู่การจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพได้ และการวิจัยครั้งนี้ยังชี้ให้เห็นอีกว่า การเรียนการสอนตามแนวทางการสอนของการวิจัยครั้งนี้รวม 3 บทเรียนก่อให้เกิดผลด้านการความรู้อย่างชัดเจน จากผลการประเมินผลการเรียนของนักเรียนพบว่า คะแนนความรู้หลังเรียนสูงกว่าคะแนนความรู้ก่อนเรียน 3 บทเรียน ชี้ให้เห็นว่าบทเรียนช่วยให้นักเรียนมีความรู้เรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลเพิ่มมากขึ้นตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียน สอดคล้องกับผลการวิจัยในชั้นเรียนของ ธัญพร ทวีชัย (2557) ที่ศึกษาผลการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ โดยใช้กระบวนการกลุ่มบูรณาการโปรแกรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Literacy Program) ของนักเรียนโรงเรียนปิ่นสอยแยลสวิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่ แบบวัดทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ก่อน – หลังเรียน สำหรับนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมพบว่า หลังการเข้าร่วมกิจกรรมนักเรียนกลุ่มทดลอง มีคะแนนทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ โดยภาพรวม อยู่ในระดับที่สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมกิจกรรม

อย่างไรก็ตาม มีเพียงบทเรียนเดียวคือ บทเรียนในสาระที่ 5 เรื่อง “การคาดการณ์ชีวิตดิจิทัลในอนาคตที่สอนในวิชาศิลปะ” ที่ผลการทดสอบคะแนนความรู้ของนักเรียนกลับพบว่า คะแนนความรู้ของนักเรียนก่อนและหลังเรียนไม่แตกต่างกัน ผลการวิจัยในส่วนนี้ที่แตกต่างออกไปนั้นสามารถอธิบายเพิ่มเติมได้จากข้อมูลที่ได้จากการสังเกตการเรียนการสอนในห้องเรียนของผู้วิจัยพบว่า ในระหว่างสอน ครูอธิบายเนื้อหาเพียงแค่ส่วนวิวัฒนาการของโทรศัพท์มือถือ โดยไม่ได้ระบุผลกระทบของสื่อดิจิทัลต่อชีวิตในอนาคตของนักเรียน และในการสรุปบทเรียนยังไม่ชัดเจนในการสรุปเชื่อมโยงเทคโนโลยีกับการดำเนินชีวิตอย่างรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในอนาคต นอกจากนี้เมื่อสังเกตจากผลงานของนักเรียนจากการทำกิจกรรมวาดรูปพบว่า ภาพที่เด็กวาดส่วนใหญ่เป็นภาพเทคโนโลยีในอนาคตเกี่ยวกับเครื่องใช้ภายในบ้านและโรงเรียน เช่น การวาดรูปเครื่องทำน้ำอุ่น เครื่องทำอาหารอัตโนมัติ เครื่องป้องกันขโมยของบ้านที่พักอาศัย นาฬิกาช่วยเดินช่วยวิ่ง เป็นต้น สะท้อนว่านักเรียนยังไม่สามารถเข้าใจเรื่องความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในอนาคต

ที่จะส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อที่นักเรียนยังไม่สามารถเข้าใจเรื่องความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในอนาคตที่จะส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของตนเอง ที่กล่าวมานี้สะท้อนให้เห็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการสอนการรู้เท่าทันสื่อคือ วิธีการสอนของครู หากขาดการเน้นย้ำ นำเสนอ และสรุปเนื้อหาเชื่อมโยงเข้ากับการรู้เท่าทันสื่อจะส่งผลต่อระดับความรู้ของนักเรียนได้ และที่น่าสนใจอีกปัจจัยหนึ่งคือ การแทรกเนื้อหาการรู้เท่าทันสื่อในบทเรียนนี้ที่แทรกในวิชาศิลปะ ซึ่งโดยธรรมชาติของวิชาศิลปะที่เน้นการวาดภาพ ไม่เน้นการอธิบายสรุปสาระ ซึ่งเป็นส่วนที่ยากที่ครูจะแทรกเนื้อหาการรู้เท่าทันสื่อลงไปในวิชาศิลปะ

สาระเนื้อหาของแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อ ครอบคลุมสาระสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลและมีเพิ่มเติมตามการใช้งาน ความเสี่ยง และพัฒนาการตามช่วงวัย

จากผลการวิจัยทั้งการสังเกตการณ์และประเมินผลพบว่ามีปัจจัยที่สำคัญที่จะทำให้ครูผู้สอนและเด็กผู้เรียนวิชารู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมีผลสัมฤทธิ์ได้ดีคือเนื้อหาบทเรียน จากข้อค้นพบนั้นเนื้อหาของการสอนมีความน่าสนใจ เข้าใจได้ง่าย ทันทกับการใช้งาน และนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวันของนักเรียนมัธยมได้ ความสมบูรณ์ของเนื้อหาหรืออีกแง่มุมหนึ่งคือการกำหนดสาระเรียนรู้ของหลักสูตร ซึ่ง “...หลักสูตรที่ดียอมทำให้เด็กเกิดความรู้ ความเข้าใจ และมีโอกาสแก้ปัญหาต่าง ๆ โดยเฉพาะปัญหาครอบครัว ชุมชนและประเทศชาติ และยังส่งเสริมให้เด็กรู้จักแก้ปัญหาได้...” (บุญเลี้ยง ทุมทอง, 2554, น. 16) แนวทางการสอนดังกล่าวจึงถือเป็นแนวสำหรับหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อได้อย่างดี สอดคล้องกับงานวิจัยของ อุลีษา ครุฑะเสน (2556) ศึกษาแนวทางการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน พบว่าเนื้อหาการเรียนรู้ที่หลากหลายและบูรณาการเข้ากับวิถีชีวิต (Variety & Life Integrated Contents) การเรียนรู้เท่าทันสื่อสามารถใช้เนื้อหาได้อย่างหลากหลายโดยเฉพาะเนื้อหาที่มีผลกระทบกับชีวิตจริงของเยาวชน และยังครอบคลุมถึงเนื้อหาสร้างภูมิคุ้มกันจากอิทธิพลของสื่อ เช่น วิถีชีวิตชุมชนภูมิปัญญาท้องถิ่น ฯ ยังสอดคล้องกับความคิดเห็นของนักเรียนที่ได้เรียนบทเรียนทดสอบสอนที่กล่าวว่า

“...เนื้อหา มีความทันสมัย...จากแต่ก่อนที่เคยเรียนเนื้อหา มันเยอะแล้วก็เข้าใจยาก...” (กิตาร์, สัมภาษณ์)

“...ชอบครับ รู้ไวก็ดีครับ เป็นการป้องกันตัวเองอีกวิธีหนึ่ง ซึ่งเราก็เจออะไรแบบนี้ในชีวิตประจำวันอยู่แล้วด้วย มันก็เลยสนุก ได้รู้ว่าถ้าเราเจอเหตุการณ์แบบนี้จะเข้าใจได้เลยว่า เป็นมิจฉาชีพแน่ ๆ เราจะได้ไม่ทำตาม มันทำให้เราเห็นภาพเป็นช่วง ๆ ขึ้นมาเลย...” (ทอมมี่, สัมภาษณ์)

“...เนื้อหาที่ไม่ยากเข้าใจง่าย แล้วก็สามารถเอาไปประยุกต์ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ อย่างเช่นเราใช้สื่อทุก ๆ วันอย่างนี้ก็จะเกิดการคิดวิเคราะห์ว่าอันนี้คือโฆษณาแฝง หรือโฆษณาเกินจริง...”(หวาน, สัมภาษณ์)

ในด้านสาระสำคัญของการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลตามแนวทางการสอนในงานวิจัยครั้งนี้ ทั้ง 5 กลุ่มสาระ มีเนื้อหาที่ครอบคลุมสาระสำคัญของการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลตามแนวคิดเรื่องการรู้เท่าทันสื่อเดิมและสื่อดิจิทัล นอกจากนี้สาระเนื้อหาของงานวิจัยครั้งนี้ยังได้เพิ่มเติมสาระเนื้อหาจากแนวคิดเดิมที่มีอยู่ให้ครอบคลุมการใช้งาน ความเสี่ยง และการดำเนินชีวิตประจำวันของนักเรียนมัธยม ซึ่งจะกล่าวถึงในแต่ละกลุ่มสาระดังต่อไปนี้

กลุ่มสาระที่ 1 มีสาระเนื้อหาที่สอดคล้องตามแนวคิดและสาระเนื้อหาการสอน ได้แก่ การสอนเรื่องการเข้าถึง การใช้งาน สอดคล้องกับทักษะความสามารถในด้านการรู้เท่าทันสื่อในศตวรรษที่ 21 ตามกรอบคู่มือการรู้เท่าทันสื่อของศูนย์การรู้เท่าทันสื่อ (Center for Media Literacy; CML MediaLit Kit™) และแนวคิดของ Thoman, & Jolls (2005, p. 28) ที่สรุปว่าทักษะสำคัญประการแรกของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลคือ การเข้าถึงเนื้อหาในสื่อใหม่ (Access) และ Kirwan, Learmonth, Sayer, & Williams (2003, pp. 5-6) ที่ชี้ให้เห็นว่าการรู้เท่าทันสื่อใหม่นั้นเกี่ยวข้องกับการใช้ระบบการนำทาง (Navigation) การรู้เท่าทันระบบการนำทางในสื่อใหม่ (Navigation Literacy) การรู้เท่าทันเครือข่ายข้อมูล (Network Literacy) ในการใช้งานสื่อใหม่ นอกจากนี้สาระบทเรียนในกลุ่มนี้ที่สอนเรื่องความหมายของเนื้อหาในสื่อดิจิทัล เป็นเนื้อหาการสอนตามแนวทางของ UNESCO (2011) ที่เสนอให้สอนเกี่ยวกับภาษาและการอ่านสื่อดิจิทัล และ Buckingham (2003, pp. 70-85) ที่เสนอให้สอนการเรียนรู้ภาษาของสื่อ การตีความหมายของผู้รับสาร เทคนิคการดึงดูดความสนใจให้เคลิบเคลิ้มไปกับเนื้อหา และมุมมองที่ถูกกลบไว้ในเนื้อหา

ส่วนเนื้อหาที่แนวทางการสอนในการวิจัยครั้งนี้มีเพิ่มเติมขึ้นจากเดิม ได้แก่ เนื้อหาที่เป็นความรู้เกี่ยวกับประเภทสื่อที่หลากหลายและเชื่อมโยงกันของสื่อดิจิทัล รวมทั้งความเข้าใจเกี่ยวกับการเข้าถึงและใช้งานสื่อดิจิทัลในชีวิตประจำวันตามวัตถุประสงค์การใช้งานของนักเรียนซึ่งเป็นผลการวิจัยของโครงการระยะที่ 1 ที่พบการใช้งาน 5 ลักษณะ ได้แก่ การเรียนรู้ บันทึกลง การติดต่อสนทนา ข่าว และการซื้อสินค้า

สำหรับเนื้อหา**กลุ่มสาระที่ 2** ความรู้พื้นฐานสู่การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ซึ่งประกอบด้วย ความรู้เกี่ยวกับองค์กรสื่อดิจิทัล กฎหมาย จริยธรรมของสื่อ การแยกแยะประเภทเนื้อหาข่าวออกจากความคิดเห็น สอดคล้องกับประเด็นเนื้อหาการรู้เท่าทันสื่อของ UNESCO (2011) ที่เสนอให้สอนเกี่ยวกับหลักการนำเสนอข่าว จริยธรรมของการนำเสนอข่าว กฎหมายเกี่ยวข้องกับการโฆษณา ธุรกิจ

โฆษณา นอกจากนี้สาระในกลุ่มนี้ยังประกอบด้วยการฝึกทักษะ “การปฏิเสธ” สิ่งที่น่าไปสูความเสี่ยงอันตราย ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลที่ Micheli (2014) สรุปไว้ว่า การสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลจะเป็นการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาด้วยตนเอง นอกจากนี้สาระเนื้อหาการสอนให้มี “สติ รู้ตัวเสมอ” ขณะใช้สื่อดิจิทัล และการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล ก็สอดคล้องกับแนวคิดของ Hoechsmann, & Poyntz (2012, pp. 195-200) เสนอว่า การเพิ่มการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ควรเพิ่มเติมคุณสมบัติสำคัญด้านความคิด การมีสติอยู่เสมอด้วยตนเอง ซึ่งจะเป็นคุณสมบัติสำคัญที่นำไปสู่พฤติกรรม นิยการใช้สื่อดิจิทัลอย่างรู้ทัน และการตัดสินใจให้เป็น (judging) เป็นคุณสมบัติด้านการพิเคราะห์ว่าเนื้อหาที่นั้นถูกหรือผิด และด้านคุณค่าว่า ดีหรือไม่ดี ทั้งนี้จะต้องเข้าใจในเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีการสร้างเนื้อหาที่น่าสนใจด้วยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และแนวคิดของ Thoman, & Jolls (2005, p. 28) ที่เสนอว่า การวิเคราะห์ (Analyze) เป็นความสามารถในการวิเคราะห์เนื้อหาในด้าน การออกแบบสาร รูปแบบสาร โครงสร้างสาร ที่จะช่วยให้สามารถทำความเข้าใจ ตีความสารได้ อย่างไรก็ตามสาระกลุ่มที่ 2 ที่เพิ่มเติมขึ้นจากเดิมคือ การแยกแยะเนื้อหาความรู้ออกจากโฆษณาแฝง การวิเคราะห์พฤติกรรมเสพติดสื่อดิจิทัลด้วยตนเอง ได้แก่ การเสพติดเกมส์ การเสพติดสื่อบันเทิง ซึ่งสอดคล้องกับข้อค้นพบของโครงการวิจัยนี้ในระยะที่ 1

เนื้อหา**กลุ่มสาระที่ 3** รู้เท่าทันชีวิตดิจิทัล และใช้อย่างปลอดภัย ได้ประโยชน์ มีสาระเนื้อหาเกี่ยวกับการทำความเข้าใจในการใช้สื่อดิจิทัลในชีวิตประจำวัน ซึ่งเนื้อหาการสอนให้เข้าใจความเป็นตัวตนบนสื่อดิจิทัล สอดคล้องกับแนวคิดของ Micheli (2014) ที่สรุปให้เห็นว่าการสอนการรู้เท่าทันสื่อที่มีการสอนที่ผ่านมาคือ การนำเสนอตนเอง (Performance) บนสื่อดิจิทัล นอกจากนี้เนื้อหาเกี่ยวกับประเด็น ปัญหา และอันตรายเกี่ยวกับการใช้งานสื่อดิจิทัล สอดคล้องกับKirwan, Learmonth, Sayer, & Williams (2003, p. 5) ซึ่งเน้นความสามารถในการวิเคราะห์และตอบสนองสื่อต่าง ๆ ความสามารถวิพากษ์และตรวจสอบสื่อต่าง ๆ อีกทั้งความเข้าใจว่า การตอบสนองและตีความประสบการณ์ที่ได้จากสื่อของตนเอง เข้าใจว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของผู้รับสารอีกหลาย ๆ คนที่มีการตอบสนองไปตามประสบการณ์ที่ตนได้จากสื่อ ซึ่งเป็นการช่วยให้รู้ตัวและไม่หลงตอบสนองไปตามที่สื่อกำหนด เช่นเดียวกับ Hoechsmann, & Poyntz (2012, pp. 195-200) เสนอว่าการเพิ่มการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ควรเพิ่มเติมคุณสมบัติสำคัญด้านการวิพากษ์ (critical) เป็นคุณสมบัติด้านการมีเป้าหมายที่ต้องการเปลี่ยนแปลงไปสู่สิ่งที่ดีขึ้น เมื่อสอนให้เด็กและเยาวชนมีความคิดและตัดสินใจเนื้อหาได้แล้ว จะต้องสร้างเขาเป็นคนที่ลุกขึ้นมาเปลี่ยนแปลงให้ดีขึ้นด้วย ดังนั้นต้องสอนให้เขาเป็นคนที่ลุกขึ้นมาเปลี่ยนแปลงให้ดีขึ้นด้วย และจะนำไปสู่การแสดงพฤติกรรมตอบสนองต่อสื่อดิจิทัล

อย่างรู้เท่าทัน สารเนื้อหาในกลุ่มนี้ยังเสนอให้สอนเกี่ยวกับโลกความจริงและโลกเสมือน สอดคล้องกับแนวทางการสอนของ UNESCO (2011) ที่เสนอให้สอนเรื่องคนหนุ่มสาวในโลกเสมือนจริง ความท้าทายและความเสี่ยงในโลกเสมือนจริง เช่นเดียวกับ สารเนื้อหาในกลุ่มที่ 3 ที่สอนการรู้เท่าทันสื่อที่เชื่อมโยงกับความเป็นพลเมืองการรู้เท่าทันสื่อและข่าวสารกับความเป็นพลเมืองสอดคล้องกับการสอนตามแนวทางของ UNESCO (2011) ด้วยเช่นกัน

สำหรับเนื้อหาในกลุ่มสาระที่ 3 ที่เพิ่มเติมขึ้นจากแนวคิดเดิมได้แก่ การสอนเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัลในเชิงการซื้อ การขาย เทคนิคการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของเนื้อหาด้านสินค้า บริการที่ขายบนสื่อดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับการใช้งานและความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อดิจิทัลของนักเรียน ซึ่งได้จากข้อค้นพบของงานวิจัยระยะที่ 1 ที่พบว่านักเรียนมัธยมมีการใช้งานสื่อดิจิทัลในการสนทนา ติดต่อดูสาร กับเพื่อน ๆ หรือคนอื่น ๆ ผ่านโปรแกรมสนทนา สื่อสังคมออนไลน์ ใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ หาข้อมูลประกอบการเรียน การทำรายงาน การบ้าน งานที่ได้รับมอบหมายจากครู ใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกมส์ ติดตามดาราที่ชื่นชอบ ใช้สร้างกลุ่มบนไลน์ เฟซบุ๊ก เพจ เพื่อติดต่อ พูดคุย แสดงความคิดเห็นกับเพื่อน ๆ ในกลุ่มเดียวกัน อย่างอิสระ ใช้ติดตามข่าวสาร ความเคลื่อนไหวของสังคม เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น และใช้โพสต์รูปภาพ เรื่องราว หรือเข้ากลุ่มสนทนา หรือสมัครสมาชิกเว็บไซต์ หรือติดตามเพจต่าง ๆ เพื่อแสดงความเป็นตัวตนของตนเอง นอกจากนี้ยังใช้ในการสั่งซื้อสินค้า หรือหาข้อมูล หรือตรวจสอบสินค้าที่ต้องการ เพื่อประกอบการตัดสินใจซื้อ รวมทั้งการเพิ่มเติมการสอนให้รู้เท่าทันเหตุการณ์ที่นำไปสู่ความเสี่ยงอันตรายจากการใช้งานที่เกิดขึ้นจริงของนักเรียนมัธยม ซึ่งผลการวิจัยระยะที่ 1 ชี้ให้เห็นถึงความเสี่ยง ได้แก่ ความรุนแรงและเรื่องเพศในเกมส์ เว็บไซต์ คลิป และเพิ่มเติมจากข้อสรุปความคิดเห็นจากการประชุมระดมความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญที่ได้เพิ่มเติมความเสี่ยงอันตรายของนักเรียน ได้แก่ การถูกลั่นแกล้งจากคนอื่นบนสื่อดิจิทัล (Cyberbullying) การถูกหลอกลวงบนสื่อดิจิทัล รวมทั้งการใช้สื่อดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์เพื่อความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) และความผูกพันกับประชาสังคม (Civic Engagement) การใช้สื่อดิจิทัลเพื่อประโยชน์ในการขับเคลื่อน แก้ปัญหา รับผิดชอบทางสังคม

สำหรับเนื้อหา**กลุ่มสาระที่ 4** สร้างสรรค์สื่อดิจิทัลเพื่อชีวิตและสังคมที่ดี ซึ่งมีบทเรียนเกี่ยวกับการออกแบบ การผลิต และการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล การออกแบบเนื้อหาบนสื่อดิจิทัลทั้งในเรื่องบันเทิง การเรียนรู้ การแก้ปัญหาและการขับเคลื่อนทางสังคม บทเรียนในสาระกลุ่มที่ 4 นี้ มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเรียนรู้เครื่องมือและวิธีการสร้างเนื้อหา ผลิตสื่อดิจิทัลหลากหลายรูปแบบ เช่น แอปพลิเคชันบทโทรทัศน์สมาร์ทโฟน คลิป เกมส์ สื่อสังคมออนไลน์ ตามวัตถุประสงค์การใช้

งาน 5 ลักษณะตามที่กล่าวมาแล้ว เนื้อหาเกี่ยวกับการผลิตและสร้างสรรค์สื่อนี้เป็นเนื้อหาหลักสำคัญตามแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อ (Buckingham, 2003; Kirwan, Learmonth, Sayer, & Williams, 2003; Thoman, & Jolls, 2005; UNESCO, 2011; Earp, 2012; Micheli, 2014) ซึ่ง Thoman, & Jolls (2005, p. 28) ได้ชี้ให้เห็นว่าทักษะด้านการสร้างสรรค์ (Create) เป็นทักษะสำคัญของการนำไปสู่การรู้เท่าทันสื่อ โดยที่ความสามารถในการสร้างสรรค์เนื้อหาด้วยตนเองเป็นการถ่ายทอดความคิดผ่านคำ เสียง ภาพ อย่างมีประสิทธิภาพตามวัตถุประสงค์ต่าง ๆ และสามารถใช้เทคโนโลยีการสื่อสารต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์ ตัดต่อ และเผยแพร่เนื้อหาของตนเอง เช่น สามารถผลิตเนื้อหาได้ตามกระบวนการผลิตหลัก คือ การระดมความคิด การวางแผน การสร้างสาร และการตกแต่งสาร ความสามารถในการใช้ภาษาเขียนและภาษาพูดอย่างมีประสิทธิภาพตามหลักการใช้ภาษาของสื่อ ความสามารถในการสร้างสรรค์และคัดสรรภาพอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้บรรลุเป้าหมายต่าง ๆ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารเพื่อสร้างเนื้อหาสาร นอกจากนี้สาระในกลุ่มที่ 4 ในบทเรียนเกี่ยวกับการประยุกต์เทคโนโลยีการสื่อสารและการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการณรงค์สร้างการมีส่วนร่วมทางสังคมและความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัล ยังสอดคล้องกับสาระหลักการสอนของ UNESCO (2011) อีกด้วย

ประเด็นเพิ่มเติมที่สำคัญของแนวทางการสอนกระบวนการผลิตและสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลในงานวิจัยครั้งนี้ ที่เพิ่มเติมจากแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อเดิมคือ ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้การผลิตและสร้างสรรค์สื่อที่เน้นการเรียนรู้เทคโนโลยี วิธีการ กระบวนการผลิตสื่อดิจิทัลควบคู่ไปกับการสอนให้เห็นถึงการแทรกแซงของเจ้าของสื่อ ธุรกิจ การโฆษณา และการเมืองที่สามารถเข้ามาแทรกแซงเนื้อหาเพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์ทางธุรกิจ การค้า และการเมืองได้ในขั้นตอนใดบ้างของกระบวนการผลิตและแทรกแซงได้ด้วยเทคนิควิธีการอย่างไร ซึ่งประเด็นเพิ่มเติมนี้สอดคล้องกับข้อสรุปจากการประชุมระดมความคิดของผู้เชี่ยวชาญในการวิจัยครั้งนี้

เนื้อหาสาระกลุ่มที่ 5 เรื่องการเรียนรู้เสมอเพื่อการรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงในอนาคตที่มีบทเรียนเกี่ยวกับการคาดการณ์การเปลี่ยนแปลง การพัฒนาเทคโนโลยีในอนาคตเพื่อเตรียมพร้อมและเพิ่มทักษะใหม่ ๆ ที่สำคัญจำเป็นสำหรับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในอนาคตที่เปลี่ยนแปลงไปตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยี และสามารถนำความก้าวหน้ามาทำให้เกิดประโยชน์ต่อตัวนักเรียนในอนาคตได้ เป็นเนื้อหาสาระที่เพิ่มเติมขึ้นจากแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อที่ผ่านมา ซึ่งมาจากข้อสรุปของการประชุมระดมความคิดผู้เชี่ยวชาญ ถือว่าเป็นสาระการเรียนรู้ที่จะช่วยให้การสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์จริงทั้งในปัจจุบันและอนาคต อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ อุลลิษา ครุฑะเสน (2556) ที่ศึกษาแนว

ทางการพัฒนาระบบการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชนและพบว่า เนื้อหาการเรียนรู้ที่หลากหลายและบูรณาการเข้ากับวิถีชีวิต (Variety & Life Integrated Contents) การเรียนรู้เท่าทันสื่อสามารถใช้เนื้อหาได้อย่างหลากหลายโดยเฉพาะเนื้อหาที่มีผลกระทบกับชีวิตจริงของเยาวชนเป็นสิ่งสำคัญของการสอนการรู้เท่าทันสื่อ

วิธีการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลควรให้ความสำคัญกับแนวทางการสอนที่ยึดถือนักเรียนเป็นศูนย์กลาง เน้นการมีส่วนร่วม การวิเคราะห์ กิจกรรม และบทบาทครูในฐานะผู้ให้คำแนะนำ

แนวทางการสอนเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยมครั้งนี้เสนอวิธีการสอนที่เน้นวิธีการสอนที่ให้ความสำคัญกับนักเรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ ซึ่งอาจารย์ ใจเที่ยง (2550, น. 138) ชี้ให้เห็นลักษณะสำคัญว่า เป็นวิธีการที่เน้นความสำคัญของนักเรียน หรือยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลางและใช้เทคนิคการจัดการเรียนการสอนที่ใช้สื่อผสม (Multi Media Approach) และกระบวนการกลุ่ม (Group Process) เป็นสิ่งสำคัญ เพื่อส่งเสริมให้การเรียนมีชีวิตชีวา ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้และพัฒนาสติปัญญาจากการทำกิจกรรม และการศึกษาด้านตนเอง วิธีการสอนตามแนวทางที่กล่าวมานี้ มีประเด็นสำคัญที่จะขอกล่าวถึงดังต่อไปนี้

แนวทางแรก “การสอนแบบอภิปรายแลกเปลี่ยนความเห็น” จากผลสรุปการสัมภาษณ์ของนักเรียนที่ได้ทดสอบการเรียนรู้เนื้อหาเท่าทันสื่อดิจิทัล ซึ่งมีความชอบการสอนแบบอภิปรายแลกเปลี่ยนความเห็น ได้เรียนรู้ซึ่งกันและกัน และได้แสดงออกนำเสนอความคิดเห็นในชั้นเรียน ช่วยให้การเรียนไม่น่าเบื่อ ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ได้ดี สอดคล้องกับความเห็นของของครูก็ได้ให้ความเห็นของวิธีสอนแบบดังกล่าวไว้เช่นกันว่า

“...เห็นว่าการเรียนการสอนควรจะต้องเป็นการอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นมากกว่าการบรรยาย ดิฉันเคยลองถามเด็กว่าวิชาหน้าที่พลเมืองเป็นอย่างไรบ้าง เด็กก็บอกว่าน่าเบื่อมาก เพราะมันเป็นการท่องจำเป็นเนื้อหาในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นสิ่งที่เขาารู้อยู่แล้ว ก็เลยไม่มีแรงบันดาลใจในการเรียน...” (แพรวมาศ นูรณ์มานัส, สัมภาษณ์)

สำหรับครูผู้สอน ผลการวิจัยพบว่าครูเสนอความเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับวิธีการสอนว่าวิธีการเรียนการสอน “สมมติบทบาท” ซึ่งวิธีสอนดังกล่าว เป็นการสอนที่ผู้สอนสร้างสถานการณ์และบทบาทสมมุติขึ้นจากประสบการณ์จริง มาให้ผู้เรียนได้แสดงออกตามที่ผู้เรียนคิดว่าควรจะเป็น

ผู้สอนจะใช้การแสดงออกทางด้านความรู้ความคิด และพฤติกรรมของผู้แสดงมาเป็นพื้นฐานในการให้ความรู้และสร้างความเข้าใจแก่ผู้เรียน (อาภรณ์ ใจเที่ยง, 2550, น. 138)

นอกจากนี้ผลการวิจัยยังพบว่าการสอนที่ใช้ “กรณีตัวอย่าง (case study)” เป็นวิธีการสอนที่让孩子เข้าใจได้ดี การสอนวิธีนี้สอดคล้องกับองค์การ UNESCO (2011) เสนอแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อไว้ในคู่มือการสอนการรู้เท่าทันสื่อและข่าวสาร (Media and Information Literacy, MIL) และได้เรียกวิธีการสอนนี้ว่ากรณีศึกษา (Case Study) เป็นการสอนที่เน้นการวิเคราะห์เจาะลึกเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่ง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สืบค้นอย่างลึกซึ้งทุกแง่มุมของเหตุการณ์ รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ และนำเสนอผลการวิเคราะห์ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจถึงสาเหตุของเหตุการณ์ เข้าใจว่าทำไม เหตุใด ที่ทำให้เกิดเหตุการณ์กรณีที่น่ามาศึกษาอย่างลึกซึ้ง เช่น การนำภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมมาวิเคราะห์หาสาเหตุ ปัจจัยที่ทำให้ภาพยนตร์ได้รับความนิยม ดังนั้นวิธีการสอนดังกล่าวเป็นวิธีการที่จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนรู้เรื่องสื่อเชิงลึกด้วยนำกรณีหรือตัวอย่างสื่อมาวิเคราะห์อย่างละเอียด การเลือกกรณีศึกษาควรให้ครอบคลุมประเด็นการศึกษาสื่อ ทั้ง 4 ประเด็น คือ การผลิต ภาษา การนำเสนอแทนความจริงและผู้ชม/ผู้ดู/ผู้ฟัง/ผู้อ่าน (Buckingham, 2003, pp. 70-85) และสอดคล้องกับความความเห็นของครูผู้สอนเนื้อหาการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลและนักวิชาการด้านวารสารศึกษายังเห็นถึงวิธีการสอนวิธีนี้ว่า

“...คือกรณีตัวอย่าง มันเป็นเรื่องที่ทำให้นักเรียนได้เห็นว่ามันก็มีแบบนี้อยู่ มันเป็นภาพสะท้อนสังคมให้นักเรียนเรียนรู้สังคมมากขึ้นว่าที่เราอยู่ทุกวันนี้มันมีอันตรายนะมันไม่ได้เป็นสังคมที่สวยงามอย่างที่เป็นอย่างนี้นักเรียนวาดฝันเอาไว้เนะ จึงเป็นจุดเด่นของอันนี้มันคือภาพสะท้อนให้นักเรียนได้เห็นชัดขึ้น แล้วก็อาจจะเป็นภูมิคุ้มกันให้แก่กันได้...” (สิโรตม์ อนุจันทร์, สัมภาษณ์)

“...การยก Case มาเลยว่สื่อในปัจจุบันเป็นอย่างไร เอาสิ่งต่าง ๆ มาแชร์กัน เป็นการกระตุ้นให้เด็กได้แสดงออกได้อย่างมีเหตุมีผล อันจะเป็นพื้นฐานที่ดีในการเรียนต่อในระดับมหาวิทยาลัย...” (มาลี บุญศิริพันธ์, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้แนวทางความเห็นนักวิชาการด้านสื่อมวลชนและครุศาสตร์ก็ยังเพิ่มเติมถึงแนวทางวิธีการสอนแบบแนวสามผสานไว้ก็คือ

“...เรามีหลายวิธีการสอนที่ไม่ใช่แค่การบรรยาย เช่น การมีส่วนร่วม การใช้ Case study การใช้ PBL (Problem-based learning) หรือใช้ปัญหาก็เป็นวิธีการเรียนรู้ที่ดีที่เสริมสร้างการคิดวิเคราะห์...” (พีระ จิรโสภณ, สัมภาษณ์)

“...การใช้กรณีศึกษาและการใช้ Problem-based learning หรือ PBL นั้น เหมาะที่จะเอามาใช้ในการเรียนการสอน ให้ครูและเด็กมาแชร์กรณีศึกษา หรือปัญหาที่พบจากการใช้สื่อในชีวิตประจำวัน...” (เอมอัชมา วัฒนบุรานนท์, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้ยังมีข้อเสนอแนะจากการระดมความเห็นด้านการออกแบบการสอน เนื้อหาวิชารู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ที่ได้เสนอแนวทางวิธี “การสอนแบบกระบวนการกลุ่ม” ว่า

“...การสอน Media literacy ควรที่จะต้องสอนแบบกระบวนการกลุ่ม...ต้องใช้วิธีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เน้นเรื่องของการคิดวิเคราะห์ การแลกเปลี่ยนข้อมูล...” (พรทิพย์ เย็นจะบก, สัมภาษณ์)

วิธีการสอนแบบกระบวนการกลุ่มซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อุลิซซา ครูทะเลเสน (2556) ศึกษาแนวทางการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชนพบว่าการสอนกระบวนการกลุ่ม (Group) และการวิเคราะห์อภิปรายแลกเปลี่ยน (Discussion) การเรียนรู้เท่าทันสื่อต้องอาศัยการแลกเปลี่ยนประสบการณ์มุมมองที่หลากหลายของผู้เรียน จึงต้องใช้รูปแบบการศึกษเป็นกลุ่ม เรียนรู้ผ่านการสนทนา (Learning through Dialogue) ของสมาชิกในกลุ่มที่มีความกระตือรือร้นในการแสดงความคิดเห็นอย่างเป็นอิสระ

นอกจากแนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในครั้งนี้ จะเสนอให้ใช้การสอนทั้งแบบบรรยาย แบบนิรนัย การอภิปราย การสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างนักเรียนกับครู การใช้กรณีตัวอย่างแล้ว ยังเสนอให้ในแนวทางการสอนที่จะช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียนและมีความสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ ได้แก่ การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) การสอนแบบประเด็นศึกษา (Issue-based Learning) และการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) ซึ่งเป็นแนวทางการสอนที่สอดคล้องกับคู่มือการสอนการรู้เท่าทันสื่อของ UNESCO (2011) และแนวคิดการสอนการรู้เท่าทันสื่อของ Buckingham (2003, pp. 4–6) ที่เสนอว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นความรู้และทักษะซึ่งเกิดขึ้นกับผู้ที่ได้เรียนรู้เกี่ยวกับสื่อ ซึ่งการสอนสื่อ เป็นเรื่องเกี่ยวกับการสอนและการเรียนรู้เกี่ยวกับตัวสื่อ การสร้างการรู้เท่าทันสื่อจำเป็นต้องสอนให้บุคคลสามารถวิเคราะห์ได้ และสามารถใช้ความคิดเชิงวิพากษ์เพื่อตัดสินสื่อได้ ดังนั้นการสอนเรื่องสื่อควรจะมีการออกแบบการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับหลักการเพิ่มการรู้เท่าทันสื่อนี้ และอาจจะแตกต่างจากการเรียนการสอนในชั้นเรียนทั่วไป

ประเด็นสำคัญอีกประเด็นหนึ่งที่แนวทางการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในครั้งนี้ คือ การเน้นบทบาทครูในฐานะผู้ให้คำแนะนำหรือโค้ช (Coach) ช่วยชี้แนะ ให้คำแนะนำ ฝึกฝนทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลแก่นักเรียนมากกว่าการจะสอนเพียงอย่างเดียว ซึ่ง

สอดคล้องกับแนวทางการสอนเรื่องสื่อที่เน้นการสอนในแบบที่ใช้กลยุทธ์การสอนและกิจกรรมที่จะช่วยให้เด็กรู้เท่าทันสื่อ เน้นผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสำคัญ การสอนจึงไม่ใช่เพียงแค่ให้ผู้เรียนได้อ่านเนื้อหาในสื่อ แต่ต้องสอนทักษะการรู้เท่าทันให้เด็กเกิดทักษะในการใช้สื่ออย่างรู้เท่าทัน (Kirwan, Learmonth, Sayer, & Williams, 2003, p. 6) ซึ่งครูผู้สอนถือว่ามีบทบาทสำคัญมากกว่าการสอนแบบบรรยายทั่วไป

นอกจากนี้การสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล**ควรใช้สื่อการสอนหลากหลายประเภท** **ใกล้ตัวนักเรียน และมีความทันเหตุการณ์** ซึ่งถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญสำหรับการเรียนรู้ที่มีผลต่อการเรียนรู้ จากผลการสัมภาษณ์นักเรียนในภาพรวมพบว่า การใช้สื่อการเรียนการสอนหลากหลาย มีผลต่อทำให้บรรยากาศการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลเข้าใจง่ายและน่าสนใจไม่น่าเบื่อ ผลการวิจัยสอดคล้องกับความเห็นอาภรณ์ ใจเที่ยง (2550, น. 8-9) ที่ได้กล่าวว่างค์ประกอบของการใช้สื่อการสอน ถือเป็นส่วนสำคัญเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างชัดเจน ตลอดจนสร้างความเร้าความสนใจได้ดี สื่อการสอนที่ดีจะช่วยให้การสอนดำเนินไปอย่างราบรื่นและสะดวกคล่องตัวแก่ผู้เรียน การเตรียมสื่อการสอนทำให้ผู้สอนทราบว่าอะไรจะเป็นสื่อช่วยสร้างประสบการณ์แก่ผู้เรียน

อย่างไรก็ตามในข้อค้นพบประเด็นด้าน การเลือกใช้สื่อประกอบการสอนให้เหมาะสมกับเด็กมัธยมนั้นโดยข้อสรุปดังกล่าวนี้สอดคล้องกับทัศนะของ วรัญญู ครุจิต และฉัตรฉวี คงดี (2555) กล่าวว่าผู้สอนสื่อควรจะต้องเปิดรับข้อมูลสื่อมวลชนใหม่ ๆ และสื่อที่ใช้ประกอบการสอนที่เหมาะสม เช่นเดียวกับผลสรุปสัมภาษณ์ของครูผู้สอนเนื้อหาการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลที่แสดงความเห็นว่า

“...ผมจะหารูปแบบหรือรูปภาพหรือเอกสารประกอบ ให้มันมีหลากหลายมิติให้เด็กเห็นมุมมองหลาย ๆ มุมมองแต่ก็คงอยู่ในเรื่องการแยกแยะสื่อนี้แหละ ทั้งจากหนังสือพิมพ์ ทั้งจากวารสาร นิตยสาร ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ...” (ณรงวิทย์ สิงคิบุตร, สัมภาษณ์)

อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาในประเด็นด้านการเลือกใช้สื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียนนั้น ผลการสัมภาษณ์ของครูกลุ่มตัวอย่างได้ระบุไว้ที่สำคัญก็คือ

“...สื่อที่ทันสมัยด้วย คืออยู่ในเหตุการณ์ที่เขาชอบ เขาเคยเห็นอะไรพวกนี้ด้วย มันก็จะสนุกสนาน...เขาอยากที่จะมีส่วนร่วมในการที่จะแสดงความคิดเห็นนะคะ เพราะว่าส่วนหนึ่งก็คือเป็นสิ่งที่เขาได้พบได้เห็นได้สัมผัสมา แล้วเรามาแนะเขา ว่าควรจะมีสติในการคิดในการดูรับรู้อะไรต่าง ๆ มากขึ้น...เขาแค่อยากได้สิ่งที่เขา

สัมผัสแค่นั้นเองนะคะ ถ้าหากเอาสิ่งที่ใกล้ตัวมากเกินไปเขาคงจะเฉย ๆ ไม่รับรู้
อะไรมากนักคะ...” (ศิริวรรณ ทับทิม, สัมภาษณ์)

“...เนื้อหาที่เราหาที่เราสืบค้นสำหรับที่จะเอาเป็นกรณีตัวอย่าง บางครั้งมันก็ต้อง
เลือกให้เหมาะสมกับวัยเรียน ตอนแรกเราก็ต้องคำนึงว่านี่คือเด็กมอสสองนะ มันมี
ข่าวหลายอย่างมากที่มันเป็นข่าวยาวเราก็ไม่สามารถที่จะให้นักเรียนอ่านได้ใน
ระดับความรู้ของมอสสอง เด็กไม่สามารถอ่านอะไรที่มันยืดยาวหน้าสองหน้าได้
เลยคิดว่าควรที่จะเอาเป็นภาพข่าวที่สื่อชัดเจน ที่เมื่อเด็กเห็นแล้วสามารถตีความได้
ว่าเป็นข่าวสิ่งนี้ ๆ ซึ่งในการหาแบบนี้ก็ค่อนข้างยากเหมือนกัน...” (สิโรตม์ อนุ
จันทร์, สัมภาษณ์)

ข้อสรุปผลสัมฤทธิ์ข้างต้นสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุวรรณ ทวีทรัพย์พิชผล (2540)
ได้สรุปให้เห็นว่าควรนำสิ่งที่ใกล้ตัวเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันมาประกอบในการอธิบาย
เนื้อหาสื่อมวลชนศึกษา และยังสอดคล้องกับการวิจัยของ ศรีนทิพย์ กิจสวัสดิ์ (2544) ที่ได้เสนอ
ไว้ว่าจะต้องประยุกต์และคัดเลือกสื่อประเภทต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับประเด็นที่ต้องเน้นในการ
อบรมแต่ละกลุ่มเป้าหมาย ปรับเปลี่ยนไปตามสถานการณ์ความเคลื่อนไหวของสื่อมวลชน
ควรบูรณาการเรียนรู้อยู่กับทุก ๆ วิชาและสอดแทรกเนื้อหาสื่อให้ทันสมัยเข้าใจง่าย (พรทิพย์
เย็นจะบก และคณะ, 2549, น. 53-55) รวมถึงด้านความเห็นของนักวิชาการด้านวารสารศาสตร์
และสื่อสารมวลชนก็ได้กล่าวไว้เช่นกันว่า

“...เด็กมัธยมเนี่ย เขามักจะเลือกสิ่งที่ใกล้ตัวและสิ่งที่อยู่ในความสนใจของเขา
มากที่สุด ซึ่งเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องและมีประโยชน์ต่อตัวเขามากที่สุด ดังนั้น เราควรที่
จะต้องเริ่มสอนสิ่งที่ต้องอยู่ในความสนใจเขาก่อน ปัจจุบันเราอาจจะเน้นสอนใน
เรื่องที่ใกล้ตัวมากเกินไป เด็กก็เลยไม่สนใจ เพราะในช่วงวัยของเขา เขาจะสนใจ
ในสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวเขาเท่านั้น...” (มาลี บุญศิริพันธ์, สัมภาษณ์)

ที่กล่าวมาชี้ให้เห็นว่า การสอนที่จะช่วยบรรยากาศการเรียนในห้องเรียนอย่างตื่นตัว
และสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียนได้ดีนั้นควรใช้สื่อการสอนที่
หลากหลายทั้ง ภาพ วิดีโอ เรื่องราวเหตุการณ์ที่ทันเหตุการณ์และใกล้ตัวนักเรียน

ข้อเสนอแนะสำหรับการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยม

แนวทางการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนที่มีความเหมาะสม นำไปใช้
ได้จริง และมีความเป็นไปได้ในการบรรลุผลสัมฤทธิ์ การเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์บทเรียน มี

เนื้อหาครอบคลุมสาระสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สอดคล้องกับการใช้งาน ความเสี่ยงจากการใช้งาน และพัฒนาการตามช่วงวัยของนักเรียนมัธยม รวมทั้งมีวิธีการสอนที่ยึดถือนักเรียนเป็นศูนย์กลาง เน้นการมีส่วนร่วม การวิเคราะห์ การวิพากษ์ และกิจกรรมฝึกฝนทักษะ โดยมีครูเป็นผู้ให้คำแนะนำ และเพื่อให้การนำแนวทางการสอนของการวิจัยครั้งนี้ไปประยุกต์ใช้ได้จริง ควรให้ความสำคัญกับข้อเสนอต่อไปนี้

1. ควรให้ความสำคัญกับการเพิ่มพูนคุณสมบัติของครูผู้สอน ในด้านความรู้และทักษะการใช้สื่อดิจิทัลที่ใกล้เคียงกับนักเรียน และการปรับเปลี่ยนบทบาทครูผู้สอนไปสู่การสอนแบบโค้ช (Coach) ซึ่งจะช่วยให้ครูสอนได้ดีและบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้

2. การประยุกต์ใช้สอนจริงสามารถดำเนินการได้หลายวิธี ตามความเหมาะสมกับสภาพการณ์และเงื่อนไขของแต่ละโรงเรียนและครูผู้สอน กล่าวคือ สามารถเปิดเป็นวิชาเฉพาะ และจัดการเรียนการสอนได้โดยเชื่อมโยงวิชาเข้ากับแผนการสอนและโครงสร้างหลักสูตร อย่างไรก็ตามหากการเปิดเป็นรายวิชาเฉพาะไม่สามารถทำได้ สามารถนำเนื้อหาเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลแทรกในรายวิชาที่มีสอนอยู่แล้วได้เลย โดยเน้นเนื้อหาด้านการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งเป็นทักษะที่สามารถแตกไปได้ในทุกวิชา เนื่องจากในการเรียนการสอนทุกวิชา ก็จะต้องมีการเกี่ยวข้องกับสื่อ การค้นคว้าหาข้อมูล วิเคราะห์ ประเมิน ตัดสินในรูปแบบและบริบทของรายวิชานั้น ๆ ซึ่งมีข้อดีคือช่วยให้การสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมีความหลากหลายของเนื้อหา น่าสนใจ และใกล้ตัวนักเรียนมากขึ้น

3. นอกจากการสอนในรายวิชาแล้ว เนื้อหาสาระการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลยังสามารถนำไปสอนผ่านกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ได้ เช่น การจัดกิจกรรมฝึกอบรม ค่ายอบรม การสอนผ่านสื่อออนไลน์ เป็นต้น ทั้งนี้ควรคำนึงถึงความพร้อมในการจัดกิจกรรมและการสอนออนไลน์ของแต่ละโรงเรียนด้วย

4. การส่งเสริมการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลโดยจัดตั้งเป็น “โรงเรียนต้นแบบการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล” โดยนำแนวทางการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของงานวิจัยครั้งนี้ เชื่อมโยงเข้าสู่หลักสูตรตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ ทั้งในแบบวิชาเดียว หรือการบูรณาการเนื้อหาเข้ากับบทเรียนที่มีอยู่ตามที่ได้กล่าวมาแล้ว กำหนดแผนการสอนในแต่ละปีการศึกษา และมีการจัดการเรียนการสอนอย่างสมบูรณ์ตามแผนการสอนประจำปี ประเมินผลและสรุปผลการเรียนการสอน จะช่วยให้การสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลเป็นรูปธรรม และมีต้นแบบการสอนที่ดีสามารถเป็นต้นแบบการเรียนรู้ และขยายผลไปสู่โรงเรียนและสถานศึกษาอื่น ๆ ได้

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กฤษณา ชาวไพบ. (2556). พัฒนาการและการขับเคลื่อนแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทย. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน.
- การดา ร่วมพุ่ม. (2558). บทบาทของสถาบันอุดมศึกษาไทยกับการสร้างสังคมรู้เท่าทันสื่อ. วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจบัณฑิต, 9(1), 79-99.
- กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2554). กรอบนโยบายเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ระยะ พ.ศ. ๒๕๕๔-๒๕๖๓ ของประเทศไทย. กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร.
- จินตนา ต้นสุวรรณนนท์. (2550). ผลการฝึกอบรมเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์.
- ใจทิพย์ เชื้อรัตนพงษ์. (2539). การพัฒนาหลักสูตร : หลักการและแนวปฏิบัติ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์อัสสัมชัญ.
- ทัศนยา แหมมณี. (2554). ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธัญพร ทวีชัย. (2557). ผลการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อ โดยใช้กระบวนการกลุ่มบูรณาการโปรแกรมการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Literacy Program) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/8 โรงเรียนปิ่นสร้อยแยลสวิทยาลัย. ผลงานวิจัยในชั้นเรียน, โรงเรียนปิ่นสร้อยแยลสวิทยาลัย.
- ธวัชชัย ชัยจิรฉายากุล. (2529). การพัฒนาหลักสูตร : จากแนวความคิดสู่การปฏิบัติ. กรุงเทพฯ : อักษรบัณฑิต.
- ธำรง บัวศรี. (2542). ทฤษฎีหลักสูตร : การออกแบบและพัฒนา. กรุงเทพฯ : พัฒนาศึกษา, พิมพ์ครั้งที่ 2.
- บุญเลี้ยง ทุมทอง. (2554). การพัฒนาหลักสูตร. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, พิมพ์ครั้งที่ 3.
- พนม คลีฉายา. (2557). การใช้งาน ความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย. โครงการวิจัยระยะที่ 1. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.).

พรทิพย์ เย็นจะบกและคณะ. (2549). *เบญจทัศน์การรู้เท่าทันสื่อ. : การสังเคราะห์องค์ความรู้การรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทย*. กรุงเทพฯ : โครงการจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้สื่อ แห่งประเทศไทย.

พรทิพย์ เย็นจะบก. (2552). *วัยมันส์เท่าทันสื่อ: คู่มือจัดกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชน*. โครงการวัยมันส์เท่าทันสื่อ กลุ่มละครมะขามป้อม, แผนงานเยาวชนสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้สู่สุขภาวะ (ยสส.). สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

วิชัย วงษ์ใหญ่, (2554). *การพัฒนาหลักสูตรระดับอุดมศึกษา*. กรุงเทพฯ : อาร์ แอนด์ เอ็น ปริ้นท์.

ศรินทิพย์ กิจสวัสดิ์. (2544). *กระบวนการบริหารโครงการสื่อศึกษาสำหรับเด็กและเยาวชน*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน.

สุวรรณา ทรัพย์พิชผล. (2540). *การประยุกต์ใช้สื่อมวลชนศึกษาในโรงเรียน : ศึกษาเฉพาะกรณีความคิดเห็นของครูที่เคยเข้ารับการอบรมสื่อมวลชนศึกษากับมูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก*. รายงานโครงการเฉพาะบุคคล, (วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน.

วรัญญู ครุจิต และ จัตุรณี คงดี. (2555). *การสำรวจการเรียนรู้การสอนความรู้เท่าทันสื่อในสถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทย*. *วารสารศาสตร์*, 5(3), 128-148.

อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2550). *หลักการสอน*. กรุงเทพมหานคร : โอเดียนสโตร์.

อุลธิษา ครุฑะเสน. (2556). *แนวทางการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน*. *Veridian E-Journal*, 6(3), 276-285.

ภาษาอังกฤษ

American press institute. (2012). *Introductory News Literacy An American Press Institute resource*. American press institute.

Buckingham, D. (2003). *Media education literacy, learning contemporary culture*. UK, polity.

- Earp, A.G. (2012). *Creating a Foundation for Media Literacy Education: A content Analysis of Higher Education Media Literacy Syllabus*. Baylor University, (Master's thesis). Department of Journalism, Public Relations and New Media.
- Chen, Y.-C. (2008). *The role of media literacy and pro-health entertainment programs in changing adolescents' perceptions of alcohol and alcohol advertising*. (Doctoral dissertation), Washington State University, Edward R. Murrow College of Communication.
- Christ, W. G. (2004). Section 3: Media literacy for Higher Education Assessment, Media Literacy Standards, and Higher Education. *American Behavioral Scientist*, 48(1), 92-96.
- Duran, R. L. et al. (2008). Holistic Media Education: An Assessment of the Effectiveness of a College Course in Media Literacy, *Communication Quarterly*, 56(1), 49–68.
- Feng, L. (2008). Achievements and Difficulties - Review Ten Years of Media Literacy Education in China. *Canadian Social Science*, 4(6), 50-58.
- Heins, M., & Cho, C. (2003). *Media Literacy: An Alternative To Censorship*. Free Expression Policy Project, New York NY.
- Hoechsmann, M., & Poyntz, S. R. (2012). *Media literacies : a critical introduction*. Malden, MA : Wiley-Blackwell.
- Hobbs, R. (1998). The seven Great Debates in the Media Literacy Movement. *Journal of Communication*, 48(1), 16-32.
- Kirwan, T., Learmonth, J., Sayer, M, &Williams, R. (2003). *Mapping Media Literacy; Media Education 11-16 Years in the United Kingdom*. British Film Institute, broadcasting standards commission.
- Micheli, M. (2014). New media literacies in after-school settings: Three curricula from the program 'Explore Locally, Excel Digitally' at Robert F. Kennedy community Schools in Los Angeles. *Journal of Media Practice*, 14(4), 331-350.

- Sternheimer, K. E. (1998). *A media literate generation? Adolescents as active, critical viewers: A cultural studies perspective*. (Doctoral dissertation). University of Southern California.
- Oxstrand, B. (2009). *media literacy education - a discussion about Media education in the Western countries, Europe and Sweden*. Ph.D. Thesis, University of Gothenburg, Sweden, Department of Journalism and Mass Communication.
- Thoman, E., & Jolls, T. (2005). *Literacy for the 21st Century: An Overview & Orientation Guide To Media Literacy Education*. Center for Media Literacy.
- UNESCO. (2011). *Media and Information Literacy: Curriculum for Teachers*. the United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Vanwynsberghe, H & Paulussen, S. & Verdegem, P. (2011). *Towards a conceptual framework for media literacy in a social media culture*. EMSOC. User Empowerment in a Social Media Culture.

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

- 'ไทยรัฐวิทยา' จัดแสดงหลักสูตรสื่อมวลชนศึกษาแห่งแรกของไทย. (20 มกราคม 2557).
ไทยรัฐออนไลน์. สืบค้นเมื่อวันที่ 15 กันยายน 2558 จาก
<http://www.thairath.co.th/content/397599>
- บุบผา เมฆศรีทองคำ. (ม.ป.ป.). *การรู้เท่าทันสื่อ: การก้าวทันบนโลกข่าวสาร*. มหาวิทยาลัย
 กรุงเทพฯ. สืบค้นเมื่อวันที่ 10 พฤศจิกายน 2558,
http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/jan_mar_11/pdf/aw16.pdf
- สพฐ.สั่งแยก “หน้าที่พลเมือง” เป็นวิชาบังคับ ต้องเรียน 40-80 ชม./ปี. (17 มิถุนายน 2557).
ASTV ผู้จัดการออนไลน์. สืบค้นเมื่อวันที่ 20 ตุลาคม 2558 จาก
<http://www.manager.co.th/QOL/ViewNews.aspx?NewsID=9570000068114>
- Evans, M. H. (2009). *Exploration of associations of regular soft drink consumption and nutrition media literacy among adolescents*. Ph.D., University of South Carolina, Abstract retrieved October 9, 2015, from ProQuest Databases

- Jeong, S.-H., Cho, H., & Hwang, Y. (2010). *Examining the Effects of Media Literacy Interventions: A Meta-Analysis*. Retrieved August 19, 2015, from <http://research.allacademic.com/>
- Kim, G. (2007). Critical Media Literacy as the Potential of Democratic Media Activism. Retrieved August 24, 2015, from <http://research.allacademic.com/>
- Martens, H. (2009). Exploring the Role of Need for Cognition in Media Literacy Education: From Gratifications Sought to Learning Outcomes. Retrieved October 9, 2015, from <http://research.allacademic.com/>
- Semali, L. (1991). *Postliteracy education in Tanzania and the retention of literacy skills in adults: The role of the communication media*. Ph.D., University of California, Los Angeles, Abstract retrieved August 24, 2015, from ProQuest Databases.
- Vraga, E., Tully, M., Atkin, H., & Rojas, H. (2010). Reducing hostile media perceptions for an environmental controversy through media literacy. Retrieved August 24, 2015, from <http://research.allacademic.com/>