

**ความสามารถทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในการใช้สื่อสังคมออนไลน์
ของเยาวชนพิการทางการเห็นในประเทศไทย**
**Digital Competence and Digital Literacy in Social Media Usage for the
Visually Impaired Youths in Thailand**

ประภาภรณ์ รัตน์^{1,*} และ วรชัย ครุจิต²
Prapaporn Ratano^{1,*} and Warat Karuchit²

¹ สาขาวิชานิติศาสตร์และนวัตกรรม คณะนิติศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ
สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

² คณะนิติศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

¹ Communication Arts and Innovation, Graduate School of Communication Arts and Management
Innovation, National Institute of Development Administration

² Graduate School of Communication Arts and Management Innovation, National Institute of
Development Administration

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของ
เยาวชนพิการทางการเห็นความสามารถทางดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และผลของการใช้
สื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนพิการทางการเห็น เครื่องมือการวิจัย คือ แบบสอบถาม กลุ่ม
ตัวอย่างเป็นเยาวชนพิการทางการเห็นที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือ
เทียบเท่าและอุดมศึกษา จำนวน 260 คน ผลการวิจัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เริ่มใช้สื่อ
สังคมออนไลน์มาแล้ว 5 - 6 ปี ใช้สื่อสังคมออนไลน์เฉลี่ย 1-3 ชั่วโมงต่อวัน โดยใช้ผ่าน
สมาร์ตโฟน มีวัตถุประสงค์เพื่อติดต่อสื่อสาร ประเภทสื่อสังคมออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างใช้ใน
ระดับมากที่สุด คือ YouTube และ Facebook รูปแบบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ คือ ใช้
ในการสนทนา (chat) และกดถูกใจ (like) อยู่ในระดับมาก

* ผู้ประสานงาน: ประภาภรณ์ รัตน์
อีเมล: prauey@gmail.com

ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีประเภทความพิการ ระยะเวลาที่เริ่มใช้และระยะเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์เฉลี่ยต่อวันแตกต่างกันมีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ความสามารถทางดิจิทัลมีความสัมพันธ์กับผลของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนพิการทางการเห็น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นอกจากนี้ ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถทางดิจิทัลด้านการจัดการสารสนเทศและด้านการสื่อสารส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

คำสำคัญ: ความสามารถทางดิจิทัล, การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล, เยาวชนพิการทางการเห็น

Abstract

The objectives of this research were to study behavior on social media usage, digital competence, digital literacy, and results of social media usage among visually impaired students in Thailand. The survey questionnaires were employed and distributed to 260 high schools or equivalent and undergraduate students. The results of the study found that most of the samples have used social media for five to six years. They have accessed the social media via their smartphones and used them for communication for one-three hours per day. YouTube and Facebook were the most frequently visited social media. The functions used most frequently were to chat with friends and to “Like” comments.

The results of the hypotheses demonstrated that the types of visual impairments, starting session and length of social media usage significantly affected digital literacy at .05 level. Digital competence significantly correlated with the results of social media usage at the .01 level. Moreover, digital competence in information management and communication also significantly were instrumental to digital literacy at the .01 level.

Keywords: Digital Competence, Digital Literacy, Visually Impaired Youths

บทนำ

ปัจจุบันความเจริญก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีสารสนเทศทำให้การสื่อสารของมนุษย์เป็นการสื่อสารด้วยเทคโนโลยีเชื่อมต่อผู้คนทำให้เกิดเครือข่ายทางสังคมด้วยรูปแบบการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สมาคมโฆษณาดิจิทัล (ประเทศไทย) (2559) พบว่า ปัจจุบันประชากรของประเทศไทย มีจำนวนทั้งสิ้น 68.1 ล้านคน มีผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต จำนวน 38 ล้านคน คิดเป็น 56% ของจำนวนประชากรทั้งหมด และมีผู้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากถึง 41 ล้านคน คิดเป็น 60% โดยใช้ Facebook 92.1 % ตามด้วย LINE 85.1% และ Google+ 67% ตามลำดับ

ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์มีความหลากหลายสามารถแบ่งได้ตามความแตกต่างของคุณลักษณะประชากร และความสนใจในกิจกรรมที่แตกต่างกัน อย่างไรก็ตามการแบ่งการใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามคุณลักษณะประชากร ยังไม่ครอบคลุมทุกมิติในสังคม กล่าวคือ มักจะปรากฏภาพผู้ใช้โดยรวมจากประชากรทั่วไป โดยมองข้ามผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่พิการทางการมองเห็น ด้วยความเข้าใจว่าข้อจำกัดดังกล่าวทำให้ไม่สามารถสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้ แต่ความเป็นจริงกลุ่มคนพิการทางการเห็น เป็นอีกกลุ่มผู้ใช้หนึ่งที่มีการสื่อสารผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสื่อสารผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งสามารถใช้งานผ่านโปรแกรมที่เปลี่ยนตัวอักษรอิเล็กทรอนิกส์เป็นเสียง หรือที่เรียกว่า โปรแกรมอ่านจอภาพ (screen reader) การสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เป็นพื้นที่ในการสื่อสาร การสร้างความหมาย การเปลี่ยนบทบาทของคนพิการให้มีอำนาจในการต่อรอง การสร้างสรรค์เนื้อหาของตนเอง อันหมายรวมถึงเป็นพื้นที่ในการสร้างคุณค่าของคนพิการ ดังที่ไวญวุฒิ วุฒิอรรถสาร (2557) กล่าวว่า การใช้สื่อใหม่สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้รับสารได้เลยทำให้ผู้สร้างกลายเป็นผู้รับได้ทันที ขณะเดียวกันผู้รับสารก็สามารถกลายเป็นผู้สร้างสารได้ทันที การสื่อสารด้วยวิธีดังกล่าวได้ทำลายความหมายบางอย่างที่โลกกายภาพได้สร้างไว้ พื้นที่ของสื่อใหม่จึงเป็นพื้นที่ที่จะเปิดโอกาสให้คนพิการสามารถสอดแทรกตัวเองเข้าไปได้

ผลของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ช่วยสร้างแรงบวกหรือมีพลังในการหนุนให้เกิดประโยชน์ ในแง่ของการเป็นพื้นที่ในการสื่อสารตัวตนและการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ช่วยขยายผัสสะของมนุษย์ในแง่มุมของการสื่อสารที่ไร้ขีดจำกัดด้านพื้นที่และเวลา อย่างไรก็ตามการใช้สื่อสังคมออนไลน์นำมาซึ่งความเสี่ยงที่อาจก่อให้เกิดผลด้านลบต่อผู้ใช้ได้ (ภาณุวัฒน์ กองราช, 2554) เช่น ความขัดแย้งจากการสื่อสารอย่างไม่สร้างสรรค์ การข่มขู่ใน

โลกออนไลน์ อาชญากรรม นำมาซึ่งความรุนแรงและความเสียหายทางร่างกาย จิตใจ ความเสี่ยงดังกล่าวมักเกิดกับกลุ่มเปราะบางทางสังคม เช่น เด็กและเยาวชน รวมถึงกลุ่มคนพิการ ซึ่งมีข้อจำกัดบางประการที่ไม่สามารถรับรู้ความเสี่ยงได้ ไพศาล พิมพ์พรรณ (2560) คนพิการทางการเห็นที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์กล่าวว่า “ในมุมมองของผมผมคิดว่า การใช้สื่อออนไลน์มีทั้งด้านบวกและด้านลบ โดยเฉพาะ การใช้ Facebook Line หรือ สื่ออื่นๆ ที่เป็นการติดต่อ ถ้าหากผู้ใช้ ไม่มีวุฒิภาวะพอ และมีการตัดสินใจที่ผิดการใช้สื่อสังคมออนไลน์นั้นก็จะส่งผลเสียให้กับผู้ใช้ แต่ถ้าผู้ใช้ ได้มีวิจารณญาณในการใช้ ตัดสินใจ เลือกใช้ในสิ่งที่ถูกต้อง สื่อสังคมออนไลน์ก็จะเกิดประโยชน์กับผู้ใช้”

จากการทบทวนวรรณกรรมด้านสื่อกับคนพิการทางการเห็นที่ผ่านมา ผู้วิจัยได้ตระหนักว่าคนพิการทางการเห็นมิได้เป็นเพียงคนกลุ่มน้อยในสังคมแต่เป็นส่วนหนึ่งในสังคมที่สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสาร การเข้าร่วมกิจกรรม การสร้างเครือข่าย ด้วยวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันตามความสนใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในปัจจุบันที่มีอุปกรณ์ในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ได้ง่าย การใช้สื่อสังคมออนไลน์ของคนพิการทางการเห็นเปรียบเสมือนการใช้พื้นที่ในการนำเสนอตัวตน ทั้งนี้คนพิการทางการเห็นจะสามารถใช้ประโยชน์สื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพต้องเกิดจากความสามารถทางดิจิทัลของผู้ใช้งานด้วย ดังนั้นการศึกษาในครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งเน้นการศึกษาพฤติกรรมการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของคนพิการทางการเห็น ความสามารถทางดิจิทัล รวมถึงการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล เพื่อการส่งเสริมให้ลดความเหลื่อมล้ำ ซึ่งมีได้หมายถึงลดความเหลื่อมล้ำด้านการเข้าถึงสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ตหรือการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์เท่านั้น แต่เป็นลดความเหลื่อมล้ำในการสร้างโอกาสเพื่อให้เกิดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลด้วยวิธีการ รูปแบบ เนื้อหาที่ถูกออกแบบมาสำหรับคนพิการทางการเห็นเพื่อให้ใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนพิการทางการเห็น
2. เพื่อศึกษาความสามารถทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของเยาวชนพิการทางการเห็น
3. เพื่อศึกษาผลของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนพิการทางการเห็น

สมมุติฐานการวิจัย

1. ประเภทความพิการทางการเห็นแตกต่างกันมีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลแตกต่างกัน
2. เยาวชนพิการทางการเห็นที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในระยะเวลาแตกต่างกันมีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลแตกต่างกัน
3. ความสามารถทางดิจิทัลมีความสัมพันธ์กับผลของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนพิการทางการเห็น
4. ความสามารถทางดิจิทัลส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของเยาวชนพิการทางการเห็น

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ เยาวชนพิการทางการเห็นที่ศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าและระดับอุดมศึกษา จำนวน 726 คน กลุ่มตัวอย่างกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างใช้การคำนวณตามสูตร Taro Yamane ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ได้กลุ่มตัวอย่าง 260 คน ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบใช้ความน่าจะเป็น (Probability Sampling) แบบหลายขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 กำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยกำหนดสัดส่วนจำแนกตามระดับการศึกษา โดยวิธีการกำหนดโควต้า กลุ่มตัวอย่างเยาวชนพิการทางการเห็นระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าจำนวน 130 คน และระดับอุดมศึกษาจำนวน 130 คน ขั้นที่ 2 เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างกระจายตามภูมิภาค โดยผู้วิจัยเลือกกลุ่มตัวอย่างที่กำลังศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าจากโรงเรียนเฉพาะความพิการ ได้แก่ โรงเรียนสอนคนตาบอดกรุงเทพ โรงเรียนการศึกษาคนตาบอดลพบุรี โรงเรียนสอนคนตาบอดภาคเหนือ ในพระบรมราชินูปถัมภ์ จังหวัดเชียงใหม่ โรงเรียนการศึกษาคนตาบอดลำปาง โรงเรียนสอนคนตาบอดสันติจินตนา โรงเรียนธรรมิกวิทยาลาโรงเรียนสอนคนตาบอดภาคใต้ จังหวัดสุราษฎร์ธานี โรงเรียนการศึกษาคนตาบอดธรรมศาสตร์หาดใหญ่ โรงเรียนการศึกษาคนตาบอดนครราชสีมา โรงเรียนการศึกษาคนตาบอดขอนแก่น โรงเรียนการศึกษาคนตาบอดร้อยเอ็ดวิทยาลัยอาชีวศึกษาคนตาบอดขอนแก่น นอกจากนี้มีเก็บข้อมูลจากโรงเรียนเรียนร่วมเฉพาะกรุงเทพมหานครเนื่องจากนักเรียนบางส่วนไม่ได้พักที่โรงเรียนเฉพาะความพิการ 2 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนสันติราษฎร์วิทยาลัย และโรงเรียนศรี

อยุธยา ระดับอุดมศึกษา แบ่งตามสถาบันอุดมศึกษาที่มีจำนวนนักศึกษามากที่สุดลำดับ 1-10 ได้แก่ 1) มหาวิทยาลัยรามคำแหง 2) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ 3) มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี 4) มหาวิทยาลัยสวนดุสิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา (นักศึกษาพิการทางการเห็นมีจำนวนเท่ากัน) 5) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 6) มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา (นักศึกษาพิการทางการเห็นมีจำนวนเท่ากัน) 7) มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ (นักศึกษาพิการทางการเห็นมีจำนวนเท่ากัน) 8) มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย 9) มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง และ 10) มหาวิทยาลัยพะเยา ขั้นที่ 3 ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญจนครบตามสัดส่วนที่กำหนด

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยเชิงสำรวจ คือ แบบสอบถาม เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 260 คน ทดสอบค่าความเชื่อมั่นด้วยสูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (Coefficient alpha) ของ Cronbach's Alpha ค่าความเชื่อมั่น 0.95 ความเที่ยงของเนื้อหา (Content Validity) ด้วยการหาค่า IOC จากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67-1.00

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้จะเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างเยาวชนพิการทางการเห็นที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าและอุดมศึกษาในช่วงเดือนกันยายน 2560 - มกราคม 2561 โดยเก็บแบบสอบถามด้วยตนเองและผู้ช่วยวิจัย ได้แบบสอบถามกลับมา 260 ชุด คิดเป็นร้อยละ 100 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive statistics) วิเคราะห์โดยแสดงการแจกแจงความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Means)

สรุปผลการวิจัย

พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนพิการทางการเห็น

กลุ่มตัวอย่างเริ่มใช้สื่อสังคมออนไลน์มาแล้ว 5 - 6 ปี มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 34.2 รองลงมา คือ มากกว่า 6 ปี ร้อยละ 32.3 ระยะเวลาที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์เฉลี่ยต่อวันของกลุ่มตัวอย่าง 1-3 ชั่วโมง มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 36.9 รองลงมา คือ 4-6 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 33.1 เครื่องมือที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง คือ โทรศัพท์สมาร์ทโฟน มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 75.4 รองลงมา คือ คอมพิวเตอร์พกพา (Notebook) วัตถุประสงค์ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อติดต่อสื่อสารมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 66.2 รองลงมา คือ เพื่อติดตามข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ร้อยละ 58.1 และเพื่อธุรกิจการค้าน้อยที่สุด ร้อยละ 8.1 กลุ่มตัวอย่างใช้ Youtube และ Facebook ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.26 และ 4.22 ตามลำดับ รองลงมา คือ Line ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.47 และ Zello น้อยที่สุด มีค่าเฉลี่ย 1.46

รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.91 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการสื่อสารกลุ่มตัวอย่างใช้สื่อสังคมออนไลน์ ในการสนทนา (chat) อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.06 รองลงมา คือ กดถูกใจ (like) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.95 โดยถ่ายทอดสด (live) อยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.98 ด้านกลุ่มสังคม พบว่า กลุ่มตัวอย่างเข้าร่วมกลุ่มอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.37 และสร้างกลุ่มอยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.42 ด้านธุรกิจการค้า พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการซื้อสินค้าอยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.00 ส่วนการขายสินค้าและรีวิวสินค้า อยู่ในระดับน้อยที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.54 และ 1.43 ตามลำดับ ด้านบันเทิง พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการฟังเพลงอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.34 รองลงมา คือ ดูวิดีโอ/คลิป/ภาพยนตร์ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.68 และเล่นเกม อยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.14

ความสามารถทางดิจิทัลและการรู้ทันเท่าสื่อดิจิทัลของเยาวชนพิการทางการเห็น

กลุ่มตัวอย่างมีความสามารถทางดิจิทัลด้านการจัดการสารสนเทศในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.93 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการค้นหาข้อมูลที่ต้องการได้ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.32 รองลงมา คือ สามารถอัพเดทเวอร์ชันแอปพลิเคชันสื่อสังคมออนไลน์ได้ อยู่ในระดับ

มาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.17 สามารถใช้สื่อสังคมออนไลน์ในเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการได้ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.14 ตามลำดับ ความสามารถทางดิจิทัลด้านการจัดการสารสนเทศที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ สามารถตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาที่นำเสนอผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.50

ความสามารถทางดิจิทัลด้านการสื่อสารในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.31 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความสามารถใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการสื่อสารกับกลุ่มเพื่อนที่รู้จัก อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.37 รองลงมา คือ สามารถใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการสื่อสารอารมณ์ ความรู้สึกของตนเองแก่ผู้อื่น เช่น อารมณ์ทุกข์ สุข เศร้า เหงา รัก อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.50 สามารถใช้สื่อสังคมออนไลน์ในแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่างๆ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.46 ตามลำดับ ความสามารถทางดิจิทัลด้านการสื่อสารที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ สามารถใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการสื่อสารเพื่อสร้างรายได้ได้ เช่น การขายสินค้าออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.14 อยู่ในระดับน้อย

กลุ่มตัวอย่างมีความสามารถทางดิจิทัลด้านการสร้างเนื้อหาดิจิทัล ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.21 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างสามารถแก้ไขเนื้อหาที่นำเสนอผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.69 รองลงมา คือ สามารถสร้างเนื้อหาประเภทข้อความผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้ เช่น ความรู้สึก ข้อคิด คำคม บทกลอน ประชาสัมพันธ์ข้อมูล อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.64 สามารถสร้างเนื้อหาผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่เป็นประโยชน์และช่วยแก้ไขปัญหาของผู้อื่นได้ อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.34 ตามลำดับ ความสามารถทางดิจิทัลด้านการสร้างเนื้อหาดิจิทัล ที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ สามารถการถ่ายทอดสด (live) ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.70 อยู่ในระดับปานกลาง

ความสามารถทางดิจิทัลด้านการแก้ปัญหา ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.64 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างสามารถเลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์แต่ละประเภทตรงตามวัตถุประสงค์ที่ใช้งานที่หลากหลายแตกต่างกัน เช่น การสนทนา การส่งไฟล์ข้อมูล อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.09 รองลงมา คือ สามารถแก้ไขปัญหาเบื้องต้นเกี่ยวกับการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ได้ด้วยตนเอง เช่น การตั้งค่าเสียงเตือน การส่งไฟล์ข้อมูล อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.06 พัฒนาความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์เสมอ เช่น การเรียนรู้ฟังก์ชันใหม่ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.76 ตามลำดับ ความสามารถทาง

ดิจิทัลด้านการแก้ปัญหา ที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ สามารถแก้ไขปัญหาด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอื่นที่เกิดขึ้นผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้ เช่น ความขัดแย้งของกลุ่มเพื่อนที่เกิดจากการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.02 อยู่ในระดับปานกลาง

กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนการรู้เท่าทันสื่อเฉลี่ย 15.16 คะแนน อยู่ในระดับค่อนข้างสูง ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ มีคะแนน 13 – 16 คะแนน มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 43.4 รองลงมา คือ 17 – 20 คะแนน ร้อยละ 39.2 และ 9 – 12 คะแนน ร้อยละ 11.5 ตามลำดับ

ผลการตอบข้อคำถามเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง ข้อที่กลุ่มตัวอย่างตอบถูกมากที่สุด คือ ชาวโซเชียล คือ คนที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่สามารถรวมตัวกันเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงในสังคมทั้งด้านบวกและลบได้ คิดเป็นร้อยละ 95.8 รองลงมา สื่อสังคมออนไลน์สามารถสร้าง รักษา และทำลายความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล กลุ่มคน คิดเป็นร้อยละ 91.9 ตามมาด้วย การใช้สื่อสังคมออนไลน์จะทั้งร่การรยการใช้ เช่น ประวัติการค้นในยูทูป การกดไลค์เพจในเฟซบุ๊ก ข้อความแชทในไลน์ และการโพสต์ข้อความที่เป็นเท็จและทำให้ผู้อื่นรู้สึกตื่นตระหนกเป็นการกระทำที่ผิด พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ ปี 2560 คิดเป็นร้อยละ 91.5 ข้อที่กลุ่มตัวอย่างตอบผิดมากที่สุด คือ ข้อความการสนทนาระหว่างบุคคลผ่านช่องทางของสื่อสังคมออนไลน์จะถูกจัดเก็บเป็นความลับ คิดเป็นร้อยละ 47.7 รองลงมา คือ เราสามารถแสดงตัวตนเป็น “คนอื่น” ในโลกออนไลน์ได้ คิดเป็นร้อยละ 47.3 และการถ่ายทอดสด (Live) เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงเสมอโดยไม่มี การจัดเตรียมไว้ก่อน คิดเป็นร้อยละ 46.5 ตามลำดับ

ผลของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของคนพิการทางการเห็น

ผลของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.21 เมื่อพิจารณาผลของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในทิศทางบวก พบว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์ทำให้สื่อสารกับผู้อื่นได้ง่ายขึ้น อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42 รองลงมา คือ ได้รับประสบการณ์ใหม่ๆ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.17 ท้นต่อเหตุการณ์ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.15 ตามลำดับ ผลของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในทิศทางบวกที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ รู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.48

ผลของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในทิศทางลบ พบว่า กลุ่มตัวอย่างเห็นว่าการใช้สื่อสังคมออนไลน์ทำให้จัดการเวลาได้น้อยลง อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.75

รองลงมา คือ จดจ่อกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งน้อยลง อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.73 และ มีปัญหาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล อยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.15 ตามลำดับ ผลของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในทิศทางลบที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ เสี่ยงต่อพฤติกรรมที่ผิดกฎหมายได้ง่ายขึ้น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.87

การทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานการวิจัยที่ 1 ประเภทความพิการทางการเห็นแตกต่างกันมีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลแตกต่างกัน ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีประเภทความพิการทางการเห็นแตกต่างกันมีการรู้เท่าทันสื่อแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ 1 โดยเยาวชนพิการทางการเห็นประเภทตาบอดมีคะแนนการรู้เท่าทันสื่อโดยเฉลี่ยสูงกว่าประเภทเลื่อนราง

สมมติฐานการวิจัยที่ 2 เยาวชนพิการทางการเห็นที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในระยะเวลาดังกล่าวแตกต่างกันมีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลแตกต่างกัน กลุ่มตัวอย่างที่มีระยะเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์เฉลี่ยต่อวันแตกต่างกันมีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 รวมถึงกลุ่มตัวอย่างที่มีระยะเวลาเริ่มใช้สื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ 2 โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีระยะเวลาเริ่มใช้สื่อสังคมออนไลน์ 1-2 ปี จะมีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อยกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีระยะเวลาเริ่มใช้สื่อสังคมออนไลน์มากกว่า 1-2 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สมมติฐานการวิจัยที่ 3 ความสามารถทางดิจิทัลมีความสัมพันธ์กับผลของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนพิการทางการเห็น ผลการวิจัย พบว่า ความสามารถทางดิจิทัลมีความสัมพันธ์กับผลของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนพิการทางการเห็น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยความสัมพันธ์เป็นไปในเชิงบวก ในระดับปานกลาง ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 3

สมมติฐานการวิจัยที่ 4 ความสามารถทางดิจิทัลส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของเยาวชนพิการทางการเห็น

ตารางที่ 1 แสดงผลการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณของความสามารถทางดิจิทัลส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของเยาวชนพิการทางการเห็น

ความสามารถทางดิจิทัลส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของเยาวชนพิการทางการเห็น				
ความสามารถทางดิจิทัลส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของเยาวชนพิการทางการเห็น	B	Beta	t	Sig
ความสามารถด้านการจัดการสารสนเทศ	1.50	.342	3.964	.000
ความสามารถด้านการสื่อสาร	-.893	-.218	-2.460	.015
R = .297 R ² = .088 F = 6.145 Sig = .000				

ความสามารถทางดิจิทัลด้านการจัดการสารสนเทศ และด้านการสื่อสาร เท่านั้นที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ตัวแปรดังกล่าวสามารถอธิบายความผันแปรของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ร้อยละ 8.8 ซึ่งตัวแปรที่ส่งผลสูงสุด คือความสามารถด้านการจัดการสารสนเทศ (β .342) กล่าวคือ กลุ่มตัวอย่างที่มีความสามารถด้านการจัดการสารสนเทศมากขึ้นจะมีคะแนนการรู้เท่าทันสื่อเพิ่มขึ้น ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างที่มีความสามารถด้านการสื่อสารเพิ่มขึ้นจะมีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลลดน้อยลง

อภิปรายผล

1. รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้สื่อสังคมออนไลน์ ในการสนทนา (chat) รองลงมา คือ กดถูกใจ (like) ผลการศึกษาดังกล่าวสอดคล้องกับการศึกษาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของคนพิการทางการเห็นของ Qiu, S., Hu, J., & Rauterberg, M. (2015) พบว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นฝ่ายรับข้อมูลมากกว่าการโพสต์ ทั้งนี้รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของคนพิการทางการเห็น ด้านกลุ่มสังคม พบว่า กลุ่มตัวอย่างเข้าร่วมกลุ่มมากกว่าสร้างกลุ่ม สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Brady, E. L., et al., (2013) พบว่า คนพิการทางการเห็นใช้ Facebook ส่วนใหญ่จะเป็นผู้เฝ้าติดตาม (lurking) มากกว่าเป็นผู้โพสต์ข้อความ คนพิการทางการเห็นมีตัวตนอยู่ในสังคมออนไลน์จำนวนมากแต่ไม่ปรากฏว่าคนพิการทางการเห็นเข้ามามีส่วนร่วมหรือตั้งคำถามในประเด็นต่างๆ ในเครือข่ายสังคมออนไลน์

2. ผลของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในทิศทางบวก พบว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์ทำให้สื่อสารกับผู้อื่นได้ง่ายขึ้น ได้รับประสบการณ์ใหม่ๆ แสดงให้เห็นว่าสื่อได้ขยายศักยภาพของมนุษย์ออกไป โดยเทคโนโลยีสื่อเป็นเครื่องมือในการขยายผัสสะหรือสัมผัสของมนุษย์ (human senses) ผลกระทบของเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นตัวกำหนดมี 3 มิติ ได้แก่ ผลกระทบของสื่อต่อมิติเรื่องเวลา (time) ผลกระทบของสื่อต่อมิติเรื่องพื้นที่ (space) และผลกระทบของสื่อต่อมิติเรื่อง ประสบการณ์ของมนุษย์ (human experiences) ตามแนวคิด McLuhan, M. (1964) คนพิการทางการเห็นได้ใช้เทคโนโลยีเป็นช่องทางในการสร้างประสบการณ์ใหม่ให้กับตนเองก้าวข้ามข้อจำกัดทั้งในเวลา พื้นที่ ร่างกาย

อย่างไรก็ตามการใช้สื่อสังคมออนไลน์มีผลทิศทางลบ โดยกลุ่มตัวอย่างเห็นว่าการใช้สื่อสังคมออนไลน์ทำให้จัดการเวลาได้น้อยลง ทั้งนี้อาจจะเนื่องมาจากการพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ส่งผลเสียต่อกิจกรรมอื่นๆ เช่น การเรียน สอดคล้องกับการศึกษาของ วรชัย ครุจิต (2558) ในการศึกษาเรื่อง รูปแบบของการสื่อสารในสื่อดิจิทัลที่ส่งผลกระทบในแง่ลบต่อเด็กและเยาวชน และแนวทางการดูแล ป้องกัน และเสริมสร้างความรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชน กรณีศึกษาจากประเทศไทยและต่างประเทศ ผลกระทบในแง่ลบจากสื่อดิจิทัล 8 ประการ ได้แก่ 1) การล่อลวง เนื้อหาที่ไม่เหมาะสม 2) การกลั่น 3) รังแกทางออนไลน์ 4) การก่อให้เกิดความไม่พอใจ 5) การก่อให้เกิดความเข้าใจผิด 6) การใช้เวลาในทางที่ไม่สร้างสรรค์ 7) การกระทำผิดกฎหมาย และ 8) การก่อให้เกิดพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม

3. การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของเยาวชนพิการทางการเห็นที่มีประเภทความพิการทางการเห็นแตกต่างกันมีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลแตกต่างกัน โดยเยาวชนพิการทางการเห็นประเภทตาบอดมีคะแนนการรู้เท่าทันสื่อเฉลี่ยสูงกว่าประเภทเลื่อนราง ทั้งนี้อาจจะเนื่องมาจากการพัฒนาด้านเทคโนโลยีการสื่อสารเพื่อคนพิการทางการเห็นโดยเฉพาะประเภทตาบอดมากขึ้น เช่น การพัฒนาโปรแกรมอ่านจอภาพ การใช้โปรแกรม Artificial Intelligence หรือ AI เพื่อช่วยในการเข้าถึงสารสนเทศของคนพิการทางการเห็น คนพิการทางการเห็นประเภทตาบอดจึงหันมาใช้เทคโนโลยีเพื่อลดความเหลื่อมล้ำด้านการเข้าถึง และพัฒนาศักยภาพของตนเองในการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพิ่มมากขึ้นสอดคล้องกับผลการวิจัยพบว่า เยาวชนพิการทางการเห็นมีความสามารถทางดิจิทัลด้านการจัดการสารสนเทศในระดับมาก ปัจจัยดังกล่าวเอื้อต่อพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของคนพิการทางการเห็น

ประเภทตาบอดมากขึ้นเป็นการสร้างประสบการณ์ในการเรียนรู้ นำไปสู่การสร้างการรู้เท่าทัน ทั้งนี้เยาวชนพิการทางการเห็นประเภทตาบอดมีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมากกว่าประเภทสายตา เลื่อนรายนันนี้อาจจะเนื่องมาจากคนตาบอดมีความระมัดระวังความปลอดภัยในการใช้งานสูง แม้สื่อสังคมออนไลน์ช่วยให้กลุ่มตัวอย่างรู้สึกโดดเดี่ยวน้อยลง การใช้สื่อสังคมออนไลน์ช่วยในการติดต่อกับเพื่อนเดิมและการสร้างความรู้จักกับเพื่อนใหม่ ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างมีความระมัดระวังในการแสดงความตัวตนในโลกออนไลน์ (Martiniello, N., et al., 2012)

นอกจากนี้ระยะเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์เฉลี่ยต่อวันและระยะเวลาเริ่มใช้สื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกันมีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลแตกต่างกัน ทั้งนี้เกิดจากพฤติกรรมการรับรู้ของคนพิการทางการเห็น โดย อุษา ขำประยูร และคณะ (2531) กล่าวถึงความสัมพันธ์ของกระบวนการรับรู้ของคนพิการทางการเห็นซึ่งเป็นความสัมพันธ์ระหว่าง ประสาทรับรู้ นำข้อมูลผ่านการสัมผัสไปวิเคราะห์ รวบรวมข้อมูล จัดแบ่งประเภทตามความน่าเชื่อถือ คัดเลือกเพื่อใช้ในการปรับตัวสู่สภาพแวดล้อมอย่างเหมาะสม วางแผนรูปแบบการเคลื่อนไหว และเคลื่อนไหวไปสู่เป้าหมาย เมื่อนำแนวคิดดังกล่าวมาวิเคราะห์เกี่ยวกับพฤติกรรมการรับรู้ของคนพิการทางการเห็นในการใช้สื่อสังคมออนไลน์กับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างการเรียนรู้การใช้สื่อสังคมออนไลน์เริ่มจากการสัมผัสและพึ่งพาความสามารถทางเทคโนโลยีและผู้รู้เป็นตัวช่วย เมื่อคนพิการทางการเห็นเกิดประสบการณ์ด้านการใช้ผ่านเทคโนโลยี และประสบการณ์ในการใช้ในแง่ของวิธีหรือกระบวนการคิดจากผู้รู้ ที่ทำหน้าที่แนะนำซึ่งเป็นการสร้างประสบการณ์ทางอ้อม หลังจากนั้นจะนำมาวิเคราะห์ รวบรวมข้อมูลและพัฒนาสู่การรู้เท่าทันสื่อในมิติต่างๆ ทั้งการทำความเข้าใจธรรมชาติของสื่อ การคิดวิเคราะห์เนื้อหา และการรักษาความปลอดภัย ดังนั้นปัจจัยด้านความถี่ในการใช้ประสบการณ์หรือระยะเวลาที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์จึงทำให้การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลแตกต่างกัน

4. ความสามารถทางดิจิทัลด้านการจัดการสารสนเทศ และด้านการสื่อสาร ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล โดยความสามารถทางดิจิทัลด้านการจัดการสารสนเทศเพิ่มขึ้นจะมีอิทธิพลหรือส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมากขึ้น จากผลการศึกษาดังกล่าว สอดคล้องกับกำหนดขอบข่ายของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของ Ng, W. (2012) ประกอบด้วย 3 มิติ ได้แก่ เทคนิค (technical) การคิด (cognitive) สังคมและอารมณ์ (social-emotional) มิติเทคนิค หมายถึง ทักษะการใช้ ICT ในการทำกิจกรรมต่างๆ มิติการคิด หมายถึง ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การค้นหา การประเมินสารสนเทศดิจิทัล การเลือกใช้โปรแกรมให้เหมาะสม

กับประเภทของงาน ความรู้เกี่ยวกับจริยธรรม ประเด็นด้านกฎหมายทางดิจิทัล มิติทางสังคม และอารมณ์ หมายถึง ความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตในการสื่อสารอย่างมีความรับผิดชอบ มีมารยาทในการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต จะเห็นได้ว่าความสามารถทางดิจิทัล จึงเป็นทักษะขั้นพื้นฐาน (มิติเทคนิค) สู่การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (มิติการคิด มิติทางสังคมและอารมณ์) ซึ่งผู้ใช้นอกจากจะใช้ได้แล้วต้องใช้เป็น คือ ใช้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์

แต่เป็นที่น่าสนใจ คือ จากผลการวิจัย พบว่า ความสามารถทางดิจิทัลด้านการสื่อสารเพิ่มขึ้นส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อลดลง อาจกล่าวได้ว่าการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนเพื่อการเห็นอกเห็นใจจากจะมีทักษะด้านการสื่อสารทั้งการสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกตนเอง การสื่อสารกับผู้อื่นในมิติต่างๆ เช่น การแสดงความคิดเห็น การสื่อสารเพื่อสร้างรายได้ ต้องถูกพัฒนาควบคู่ไปกับการสร้างการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล โดยรู้ใช้ รู้เข้าใจ และรู้สร้างสรรค์ (สุภารักษ์ จูตระกูล, 2559) รู้ใช้ (Use) คือ ทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต เทคโนโลยีที่หลากหลาย รู้เข้าใจ (Understand) คือ ทักษะที่จะช่วยให้มีความคิด วิเคราะห์ แยกแยะ ประเมินผลสื่อดิจิทัล ภายใต้บริบทแวดล้อมต่างๆ และรู้สร้างสรรค์ (Create) คือ ความสามารถในการสร้างเนื้อหาอย่างมีประสิทธิภาพภายใต้จริยธรรมและความเป็นเมืองดิจิทัล

ข้อเสนอแนะ

1. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรให้การสนับสนุนด้านงบประมาณ การส่งเสริมงานวิจัย การจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมให้เกิดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลควบคู่กับการสนับสนุนความสามารถทางดิจิทัล เพื่อให้คนพิการทางการเห็นได้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์
2. สถาบันการศึกษาควรผลิตสื่อที่ส่งเสริมเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในการเรียนการสอนสำหรับคนพิการทางการเห็นที่หลากหลายและเหมาะสมกับคนพิการทางการเห็นที่ศึกษาในระดับชั้นต่างๆ เช่น เกม คลิปวิดีโอพร้อมเสียงบรรยาย อบรมแกนนำเยาวชนคนพิการทางการเห็นกับการรู้เท่าทันสื่อ
3. กรมส่งเสริมคุณภาพชีวิตคนพิการควรส่งเสริมและสนับสนุนศักยภาพของคนพิการทางการเห็นในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ไปสู่การใช้ให้เกิดประโยชน์ เช่น สนับสนุนการสร้าง

รายได้เหมาะสมจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสร้างความเข้มแข็งเครือข่าย

4. นักวิชาการสามารถนำผลการวิจัยไปใช้ในการต่อยอดการศึกษาเพื่อสร้างนวัตกรรมด้านการสื่อสารเพื่อคนพิการทางการเห็น เช่น การพัฒนาความสามารถของแอปพลิเคชันเพื่อลดข้อจำกัดด้านการเข้าถึง การสร้างนวัตกรรมเพื่อการส่งเสริมด้านการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับคนพิการทางการเห็น

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยเรื่องนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ เรื่องความสามารถทางดิจิทัล และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนพิการทางการเห็นในประเทศไทย หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์และนวัตกรรม คณะนิติศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ ผู้วิจัยขอขอบคุณ ผศ.ดร.วรัญญู คุรุจิต อาจารย์ที่ปรึกษาที่ให้คำแนะนำตลอดระยะเวลาในการทำวิจัย และขอขอบคุณคนพิการทางการเห็นทุกท่านที่เป็นผู้สร้างแรงบันดาลใจ เสริมกำลังใจ ในการทำวิจัยในครั้งนี้

เอกสารอ้างอิง

Brady, E. L., Zhong, Y., Morris, M. R., & Bigham, J. P. (2013). Investigating the appropriateness of social network question asking as a resource for blind users. **Proceedings of the 2013 conference on Computer supported cooperative work**, February 23-27 2013, San Antonio, Texas, USA, 1225-1236.

Digital Advertising Association. (2016). **Internet User in Thailand**. Retrieved November 5, 2016, from <http://www.daat.in.th/index.php/daat-internet/>. (in Thai).

สมาคมโฆษณาดิจิทัล. (2559). **ข้อมูลผู้ใช้อินเทอร์เน็ตของไทย**. สืบค้นเมื่อ 5 พฤศจิกายน 2559, จาก <http://www.daat.in.th/index.php/daat-internet/>

Jutrakul, S. (2016). Family and Digital Literacy of Digital Natives. **Journal of Management, Chiang Rai Rajabhat University**, 11(1), 131-150. (in Thai).

สุภารักษ์ จูตระกูล. (2559). **ครอบครัวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Literacy) ของ ดิจิทัลเนทีฟ (Digital Natives).** วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏ เชียงราย, 11(1), 131-150.

Khuprayon, U., Tinanon, S., Yameiym, C., & Sribua, P. (1988). **Technique of Orientation and Movement: Teacher's Guide for Visually Impaired.**

Bangkok: Department of General Education Ministry of education. (in Thai).

อุษา ขำประยูร, ศรีสมร ทินานนท์, แฉล้ม แยมเอี่ยม และ เพียว ศรีบัว. (2531). **เทคนิค การปฐมนิเทศและการเคลื่อนไหว: คู่มือการฝึกสำหรับครูสอนคนตาบอด.** กรุงเทพฯ: กรมสามัญศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.

Kongrach, P. (2011). **The study of Teenagers' Behaviors in Using Social Networking Sites in Thailand: A Case Study of Facebook.** Thesis, Master of Science (Technology Management), Thammasat University. (in Thai).

ภานุวัฒน์ กองราช. (2554). **พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย: กรณีศึกษา Facebook.** วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

Karuchit, W. (2016). **Negative Effects of Digital Media on Thai Youngsters: Case Studies from Thailand and Abroad.** Bangkok: Association of Youth Radio and Media, Thai Health Promotion Foundation. (in Thai).

วรัชญ์ ครุจิต. (2558). **รูปแบบของการสื่อสารในสื่อดิจิทัลที่ส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน และแนวทางการดูแล ป้องกัน และเสริมสร้างความรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชน กรณีศึกษาจากประเทศไทยและต่างประเทศ.** กรุงเทพฯ: สมาคมวิทย์และสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ.

Martiniello, N., et al. (2012). **Accessibility of social media for students who are blind or have low vision.** Retrieved November 12, 2016, from <http://www.blindcanadians.ca/publications/cbm/32/accessibility-social-media-students-who-are-blind-or-have-low-vision>

- McLuhan, M. (1964). **Understanding Media: The Extensions of Man**. New York: McGraw Hill.
- Ministry of Digital Economy and Society. (2016). **Digital Economy and Society Improvement Plan**. Retrieved December 18, 2016, from http://www.mict.go.th/assets/portals/1/files/590613_4Digital_Economy_PlanBook.pdf. (in Thai)
- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2559). **แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม**. สืบค้นเมื่อ 18 ธันวาคม 2559, จาก http://www.mict.go.th/assets/portals/1/files/590613_4Digital_Economy_Plan-Book.pdf
- Ng, W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy?. **Computers & Education**, **59**(3), 1065-1078.
- Pimpakun, P. (2017, 4 January). Visually Impaired: Social Media User. **Interview**. (in Thai)
- ไพศาล พิมพ์พรรณ. (2560, 4 มกราคม). คนพิการทางการเห็นที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์. **สัมภาษณ์**.
- Qiu, S., Hu, J., & Rauterberg, M. (2015). Mobile social media for the blind: preliminary observations. **Proceedings of the International Conference on Enabling Access for Persons with Visual Impairment (ICEAPVI)**, 12-14 February 2015, Athens, Greece, 152-156.
- Siriyuvasak,U.(Ed.). (2004). **Introduction to Mass Communication: Mass Media Culture and Society**. Bangkok: Chulalongkorn University. (in Thai)
- อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์. (บรรณาธิการ). (2547). **สื่อสารมวลชนเบื้องต้น: สื่อมวลชน วัฒนธรรม และสังคม**.กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Wuthiastarn, W. (2014). **Myth of Impaired in Thai Entertainment Media**. Retrieved December 2 ,2016, from <http://www.bluerollingdot.org/articles/scoop/224>. (in Thai).
- ไววุฒิ วุฒิอรรถสาร. (2557). **มายาคติความพิการในสื่อบันเทิงไทย**. ค้นเมื่อ 2 ธันวาคม 2559, จาก <http://www.bluerollingdot.org/articles/scoop/224>