



ตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศและดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมือง ในระบอบประชาธิปไตยระดับมัธยมศึกษา

The Indicators of Media, Information and Digital Literacy Competencies for
Democratic Citizenship for Secondary School Children

นูดี หนูไพโรจน์.* *วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต.*

Nudee Nupairoj. *College of Communication Arts, Rangsit University.*

ชวพร ธรรมนิตยกุล.** *วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต.*

Chawaporn Dhamanitayakul. *College of Communication Arts, Rangsit University.*

Email : Nudee.n@rsu.ac.th , Chawaporn.d@rsu.ac.th

Received: 09 September 2019 ; Revised: 19 November 2019; Accepted: 06 December 2019

บทคัดย่อ

การวิจัยเพื่อพัฒนาตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย ระดับมัธยมศึกษา (อายุระหว่าง 13 ถึง 18 ปี) มีวัตถุประสงค์เพื่อการพัฒนาตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อฯ สำหรับเด็กในช่วงวัยมัธยมศึกษา ประกอบด้วยการศึกษาสถานการณ์การใช้สื่อของกลุ่มเป้าหมายเพื่อกำหนดสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อฯ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยด้วยการวิจัยเอกสาร และนำไปสู่การพัฒนาตัวบ่งชี้ในขั้นต้นสุดท้ายจากการสนทนากลุ่มกับกลุ่มเป้าหมายและผู้เชี่ยวชาญ และนำเสนอผลการพัฒนาตัวบ่งชี้ต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อรับการประเมิน โดยผลการสำรวจสถานการณ์การใช้สื่อของกลุ่มเป้าหมายพบว่าการใช้สื่อออนไลน์มากที่สุดโดยเฉพาะไลน์และเฟซบุ๊กผ่านอุปกรณ์สมาร์ทโฟน มีวัตถุประสงค์เพื่อสนทนาเรื่องทั่วไป เรื่องการเรียน มีการเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม เช่น ความรุนแรง การพนัน และเนื้อหาลามกอนาจาร ซึ่งกระทำไปด้วยความอยากรู้อยากเห็น ความบันเทิง ถูกชักชวน และเพราะเป็นเนื้อหาที่ส่งต่อกันมา นอกจากนี้ยังพบว่าการเผยแพร่เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมด้วยเหตุผลหลักคือเพราะเป็นเนื้อหาที่เป็นไวรัล หรือเป็นเพราะความคึกคะนองและความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ นอกจากนี้ยังกลุ่มเป้าหมายยังมีความคิดเห็นว่าการแสดงออกที่ไม่เหมาะสมทางสื่อออนไลน์เป็นสิทธิส่วนบุคคล และกระทำไปเพราะต้องการ

*นูดี หนูไพโรจน์ : อาจารย์ประจำ วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต

**ชวพร ธรรมนิตยกุล (ดร.) : อาจารย์ประจำ วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

มีชื่อเสียง ใ้อวด เรียงร้อยความสนใจ เลียนแบบ ระบายความรู้สึก ต้องการเงิน และขาดความอบอุ่นตามลำดับ เมื่อศึกษาโดยพิจารณาพฤติกรรมการใช้สื่อเหล่านี้ตามหลักพัฒนาการตามช่วงวัยพบว่ามีผลกระทบต่อพัฒนาการของช่วงวัย ทำให้เกิดการเสียโอกาสในการพัฒนาตนเอง การเสพติดสื่อ และการได้รับผลกระทบทางอารมณ์และมีความประพฤติดีที่ส่งผลกระทบต่อผู้อื่นหรือสังคมโดยรวม ในด้านสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อฯ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตยพบว่าเด็กระดับมัธยมศึกษาควรมีสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อฯ 4 ด้าน คือ การเข้าถึงสื่อสารสนเทศและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย การวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณและการประเมินค่า การสร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศ และการประยุกต์ใช้และสร้างสรรค์การเปลี่ยนแปลง ผลที่ได้จากการศึกษาขั้นตอนนี้ นำเข้าสู่การสนทนากลุ่มกับผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มเป้าหมายเพื่อพัฒนาตัวบ่งชี้สำหรับสมรรถนะทั้งสี่ด้านเพื่อให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างเครื่องมือวัดระดับความรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตยต่อไป

คำสำคัญ : การรู้เท่าทันสื่อฯ วัยมัธยมศึกษา ตัวบ่งชี้ พลเมืองประชาธิปไตย การรู้เท่าทันสื่อเพื่อความเป็นพลเมือง

Abstract

The study for The Indicators of Competencies for Media, Information and Digital Literacy (MIDL) for Democratic Citizenship for Secondary School Children (10-18 years old) is aimed to develop the MIDL indicators suitable for the age group. In order to accomplish the research goal, the media use behavior of the target group was extensively studied through document research in order to identify the corresponding MIDL competencies specifically for the secondary school children. The resulting MIDL indicators were validated and evaluated by experts in the field. The study found that children in the secondary school level used online media the most, particularly LINE and Facebook, and via smartphones. The purposes were to converse about general topics, school matters and it is also found that they accessed inappropriate content including violence, gambling, pornography. The behavior was due to curiosity, entertainment, persuaded, and the viral nature of the content. This virality of the content was also found to be the cause of children of this age group distributing inappropriate content in addition to their reckless nature. The target group viewed the act of publishing their inappropriate act online as personal rights and did it for the sake of fame, showing off, attention, imitation, expression, money, and familial love, respectively. Based on the child development concepts for this age group, these media use behaviors would lead to the Loss of Opportunity and media addiction as well as emotional impact and affecting others in the society at large. The focus group with experts as well as the target group found that the secondary school children should exhibit four competencies of MIDL including Access (safely and ethically), Analyze and Evaluate (through critical thinking), Create, and Reflect and Act to make changes in the society. These competencies led to the development of the indicators that would be useful for all stakeholders in creating a tool to measure the MIDL level of the secondary school children.

Keywords : media literacy, secondary school, indicators, democratic citizenship

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

บทนำ

สถานการณ์ทางสังคมและการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีการสื่อสารที่รวดเร็วและซับซ้อนก่อให้เกิดผลกระทบต่อพฤติกรรมการผลิตและบริโภคสื่อในกลุ่มวัยมัธยมศึกษาซึ่งจัดอยู่ในกลุ่มวัยรุ่นที่เปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ตมากที่สุด โดยเฉพาะไลน์และเฟซบุ๊กผ่านอุปกรณ์สมาร์ตโฟน (บุหงา ชัยสุวรรณ และพรพรรณ ประจักษ์เนตร, 2558, เสาวภาคย์ แผลมเพชร, 2559) โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อความบันเทิง (ฟังเพลง ดูหนัง เล่นเกม) มีงานวิจัยพบว่ากลุ่มวัยรุ่นมีความรู้เท่าทันสื่อโดยรวมอยู่ในระดับมาก (อนงค์นาฏ รัตมีเวียงชัย และ กิติมา สุรสนธิ, 2556) และมีพฤติกรรมใช้สื่อออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรง เกี่ยวข้องกับการพนัน ฆาตกรรม และสื่อลามกอนาจาร เพื่อตอบสนองความต้องการอยากรู้อยากเห็น เพื่อความบันเทิง และทำตามคำชักชวนของเพื่อน ส่วนในด้านของการผลิตหรือเผยแพร่สื่อพบว่าวัยมัธยมมีการโพสต์หรือส่งต่อเนื้อหา เช่น รูปภาพ วิดีโอ หรือข้อความที่ไม่เหมาะสม และใช้สื่อออนไลน์เป็นช่องทางในการแสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม เพราะเห็นว่าเป็นสิทธิส่วนบุคคลและทำไปเพื่อสนองความอยากรู้อยากดัง อยากรู้ อยากรดเงิน เรียกร้องความสนใจ ต้องการเลียนแบบ ระบายความรู้สึกและขาดความอบอุ่น ('นิด้าโพล' สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (นิด้า), 2560) เห็นได้ว่าพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของวัยรุ่นเป็นไปตามพัฒนาการของช่วงวัย นอกจากนี้ การใช้สื่อสังคมยังทำให้ผู้ใช้เกิดความเพลิดเพลินจนกลายเป็นความรู้สึกขึ้นชอบและสนุกสนาน ประกอบกับกระแสความนิยมของสังคมที่ส่งผลกระทบทำให้เกิดความสนใจติดตามเนื้อหาในสื่อ (ภาณุวัฒน์ กองราช, 2554) จนเกิดเป็นความกลัวที่จะพลาดเรื่องราวความเป็นไปต่าง ๆ ที่เรียก Fear of Missing Out (FoMo) จนเกิดเป็นความต้องการติดตามผู้ติดตามตลอดเวลา (Przybylskia, Murayama, DeHaan, & Gladwell, 2013) หากเกิดอาการเช่นนี้ต่อไปเรื่อย ๆ ระดับของการ "ติด" ก็อาจพัฒนาจนกลายเป็นโรคกลัวการห่างจากสมาร์ตโฟน (nomophobia) ได้และนำไปสู่ 'การเสพติดสื่อ' ในที่สุด

พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลเช่นนี้ทำให้เกิดการเสียโอกาสในการพัฒนาตนเองจากการทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์อื่น ๆ เช่น เรียนหนังสือ ทำการบ้าน หาความรู้เพิ่มเติม ออกกำลังกาย เข้าสังคม และทำให้ขาดศักยภาพ เนื่องจากวัยมัธยมศึกษาซึ่งจัดอยู่ในช่วงวัยรุ่นนั้น เป็นช่วงสำคัญของพัฒนาการทั้งทางร่างกาย อารมณ์สังคม และสติปัญญา การเสพติดสื่อสังคมมากเกินไปทำให้เสียโอกาสในการทำกิจกรรมอื่น ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนารากฐานบุคลิกภาพและความสนใจอันจะส่งผลกระทบต่อไปในวัยผู้ใหญ่ อีกทั้งยังส่งผลให้เกิดผลกระทบอีกหลายประการ เช่น การลอกเลียนแบบและซึมซับพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ('นิด้าโพล' สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (นิด้า), 2560) เนื่องจากเป็นช่วงวัยที่มีพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายที่สำคัญเพื่อเข้าสู่วัยเจริญพันธุ์ เต็มไปด้วยความอยากรู้อยากเห็นและอยากรทดลอง ในขณะที่เด็กรู้สึกสังคมกลายเป็นเครื่องมือที่เพิ่มขีดความสามารถในการแสดงออกได้อย่างอิสระโดยไม่จำเป็นต้องเปิดเผยตัวตน อีกทั้งยังช่วยให้สามารถ 'หาพวก' ได้จากกลไก เช่น การกดถูกใจ ก็ยังเป็นปัจจัยส่งเสริมพฤติกรรมกระแสวนทางไซเบอร์ (cyberbullying) หรือการทำตัวเป็น "ตัวป่วน" (troll) และการแสดงความเกลียดชังด้วยวาจา (hate speech) ดังที่พบบนสื่อสังคมที่เป็นพื้นที่สาธารณะโดยเฉพาะอย่างยิ่งเฟซบุ๊ก (หนังสือพิมพ์หอข่าว, 2560) ความสามารถในการปิดบังตัวตนยังนำไปสู่การประจาน (Shaming) ผู้อื่นโดยที่ผู้กระทำอาจไม่รู้เรื่องราวที่แท้จริงโดยครบถ้วนซึ่งถือเป็นการละเมิดสิทธิ ความเป็นส่วนตัว และความเป็นมนุษย์ของผู้อื่น

อย่างไรก็ตาม วัยรุ่นมีความตระหนักรู้ถึงผลกระทบจากการใช้สื่อเป็นอย่างดี อีกทั้งยังมีความคิดว่าการใช้สื่อสังคมอย่างเหมาะสมควรเริ่มที่ตนเอง ครอบครัวและหน่วยงานราชการ ตามลำดับ และเห็นว่าควรมีการให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้สื่อออนไลน์อย่างถูกต้องและเหมาะสม ร่วมกับการควบคุมอย่างเหมาะสมและการบังคับใช้กฎหมายอย่างเคร่งครัด ('นิด้าโพล' สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (นิด้า), 2560) แต่ยังคงขาด

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

ความตระหนักรู้ในสิทธิและหน้าที่ของพลเมืองในระบบประชาธิปไตยและจิตสำนึกสาธารณะและการใช้สื่อเพื่อการมีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์ อันเป็นผลมาจากการเติบโตมาพร้อมกันกับอำนาจในการเลือกรับเฉพาะข้อมูลข่าวสารที่อยู่ในความสนใจส่วนบุคคล แม้จะมีการตอบโต้แสดงความคิดเห็นในพื้นที่สาธารณะบ้างแต่ส่วนใหญ่เป็นเฉพาะในเรื่องที่ตนให้ความสนใจ (Nupairoj, 2015) และ/หรือเป็นการตอบโต้ด้วยอารมณ์ซึ่งไม่ก่อให้เกิดผลดีและมักจำกัดอยู่ในระดับบุคคลมากกว่าสังคมส่วนรวม

ด้วยเหตุนี้ การรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล และความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) จึงมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด เนื่องจากเทคโนโลยีสื่อเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องและรวดเร็วและส่งผลกระทบต่อเปลี่ยนแปลงทางสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งบทบาทและหน้าที่ของพลเมืองที่มีรากฐานจากทักษะการรู้เท่าทันในกิจกรรมต่าง ๆ ทางสังคมในยุคที่คนทั่วไปสามารถผลิตเนื้อหาข้อมูลข่าวสารและเผยแพร่สู่สาธารณะได้โดยง่าย การแสดงออกถึงความเป็นพลเมืองจึงต้องประกอบด้วยทักษะความสามารถในการประเมินประโยชน์และโทษในการเลือกรับ การใช้ประโยชน์และสร้างสรรค์สื่อฯ เพื่อความเข้าใจเกี่ยวกับโครงสร้างอำนาจรัฐ ทูต และสื่อ รวมถึงบริบททางสังคมและเศรษฐกิจ เป็นผู้ที่เคารพสิทธิและอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมที่มีความหลากหลายอย่างมีความรับผิดชอบ สามารถใช้สื่อฯ เป็นเครื่องมือในการต่อรองอำนาจและสร้างการเปลี่ยนแปลง ซึ่งล้วนเป็นทักษะสำคัญต่อความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยในยุคดิจิทัล การพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อฯ และความเป็นพลเมืองที่เหมาะสมกับวัยจึงเป็นหนทางที่จะนำไปสู่ความเป็นพลเมืองที่มีส่วนร่วมเพื่อความเป็นธรรมและการอุทิศตนเพื่อสังคม มีความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่รู้เท่าทันสื่อ มีจริยธรรมความรับผิดชอบต่อ ค่านึงถึงขอบเขตสิทธิเสรีภาพของ ตนเองและผู้อื่น เข้าใจในอัตลักษณ์ของตนเอง และใช้สื่อดิจิทัลเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์ได้อย่างเหมาะสม เคารพความแตกต่างหลากหลาย สามารถยับยั้งชั่งใจไม่รับสื่อหรือใช้สื่อไปในทางที่จะส่งผลกระทบต่อสังคมและส่วนรวม และสามารถตัดสินใจด้วยข้อมูลที่ถูกต้องและเพียงพอจนสามารถใช้สื่อเพื่อการมีส่วนร่วมและสร้างสรรค์ด้วยสำนึกในหน้าที่ของพลเมืองเพื่อประโยชน์สาธารณะในสังคมประชาธิปไตยได้ งานวิจัยนี้จึงต้องการศึกษาสภาพการณ์เกี่ยวกับการเข้าถึงและการใช้สื่อฯ คุณลักษณะและสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อฯ และพัฒนาตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อฯ สำหรับพลเมืองระดับมัธยมศึกษาเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตย

กรอบแนวคิดที่เกี่ยวข้อง

ในการบรรลุวัตถุประสงค์ของการวิจัยในการพัฒนาตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อฯ สำหรับเด็กในช่วงวัยมัธยมศึกษา ได้ใช้แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศขององค์การการศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (ยูเนสโก) และแนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัลของ เรอเน่ ฮอบบส์ ร่วมกับแนวคิดเรื่องความเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตย และแนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการของวัยรุ่นเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์การวิจัยที่กำหนด โดยองค์การยูเนสโกกำหนดให้การรู้เท่าทันสื่อประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ได้แก่ การเข้าถึงสื่อ (Access) คือการตระหนักรู้ในความต้องการ สถานที่ค้นหา การเข้าถึง เรียกใช้และจัดเก็บข้อมูลข่าวสาร โดยคำนึงถึงหลักความถูกต้องและจริยธรรม การประเมินเนื้อหาของสื่อ (Evaluation) คือความสามารถในการทำความเข้าใจ วิเคราะห์และประเมินคุณค่าของเนื้อหาสื่อและข้อมูลข่าวสารได้ และการผลิตหรือสร้างสรรค์สื่อ (Creation) ซึ่งหมายถึงการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์และการมีปฏิสัมพันธ์กับสื่ออย่างมีจริยธรรม (UNESCO, 2013) ส่วนแนวคิดของ เรอเน่ ฮอบบส์ (2010) มีความคล้ายคลึงกับของยูเนสโก หากแต่เพิ่มเติมในส่วนของการคิดทบทวน (Reflect) คือการทบทวนถึงผลดีและผลเสียของการผลิตสร้างสรรค์สื่อ ก่อนที่จะลงมือกระทำ (Act) ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่ 5 (Hobbs, 2010)

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

ในมิติของความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยที่รู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลนั้น ใช้แนวคิดพื้นฐานของความเป็นพลเมือง ตามหลักแนวคิดของโจล เวสโธเมอร์ และ โจเซฟ คาร์นี (2004) ที่แบ่งพลเมืองออกเป็น 3 ประเภท คือ พลเมืองที่มีความรับผิดชอบในตนเอง (Personally Responsible Citizen) คือมีความซื่อสัตย์ รับผิดชอบ เคารพกฎกติกาของสังคม พลเมืองที่มีส่วนร่วม (Participatory Citizen) ในการแก้ปัญหาและพัฒนาสังคมและเป็นผู้ดำเนินการวางระบบและโครงสร้างของสังคม เช่นเป็นสมาชิกของกลุ่มองค์กรด้านการพัฒนาชุมชน รักษาสิ่งแวดล้อม ด้านการพัฒนาเศรษฐกิจ และพลเมืองที่ใส่ใจต่อความเป็นธรรมทางสังคม (Justice-Oriented Citizen) คือร่วมแก้ปัญหาและพัฒนาสังคม เช่น ตั้งคำถามและเปลี่ยนระบบหรือโครงสร้างทางสังคมที่เป็นอยู่ ผ่านการคิดเชิงวิพากษ์ต่อโครงสร้างของสังคม นโยบาย และเศรษฐกิจ เข้าใจการเคลื่อนไหวทางสังคมและผลกระทบเชิงระบบ และมีส่วนในการผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ผ่านกลไกรัฐในการสร้างสังคมที่เป็นธรรม

สำหรับมิติของวัย ได้อาศัยกรอบแนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการของวัยรุ่นซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญต่อการพัฒนาตัวบ่งชี้ที่เหมาะสมกับวัยมัธยมศึกษาโดยเฉพาะ โดยใช้เกณฑ์ความแตกต่างของพัฒนาการทางจิตสังคมแบ่งวัยรุ่นออกเป็นสองกลุ่ม คือ วัยรุ่นตอนต้น (อายุ 13-15 ปี) และวัยรุ่นตอนกลาง (อายุ 15-18 ปี) (สุชา จันทร์อม, 2542) ซึ่งจัดอยู่ในระดับมัธยมศึกษาและถือเป็นช่วงวัยที่อยู่ระหว่างการก้าวผ่านจากวัยเด็กไปสู่วัยรุ่นหนุ่มสาว มีความเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นพร้อมกันหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านร่างกายทั้งภายใน (เช่น ระดับฮอร์โมน) และภายนอก ด้านโครงสร้างสมอง ด้านกระบวนการคิดที่ซับซ้อนขึ้น ด้านการพัฒนาร่างกายและจิตใจและความต้องการ เช่น ความสนใจด้านเพศ ด้านการสร้างเอกลักษณ์ของตนเอง ด้านการเข้ากลุ่ม ด้านการเสาะแสวงหาต้นแบบ เป็นต้น ในขณะที่ปัจจัยตัวแปรภายนอกทางด้านสังคมก็ส่งผลต่อการสร้างรูปแบบพฤติกรรมที่เป็นลักษณะเฉพาะของวัยรุ่นยุคนี้โดยเฉพาะพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ที่เป็นส่วนหนึ่งทีหล่อหลอมบุคคลให้เกิดความแตกต่างกันทั้งด้านกาย จิต และสังคม ทฤษฎีพัฒนาการการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของโคลเบิร์ก (อ้างถึงใน ดวงเดือน พันธุมนาวิน, 2538) กล่าวไว้ว่าวัยรุ่นที่อยู่ในช่วงวัย 13-18 ปีนั้นจะมีพัฒนาการอยู่ในระดับที่ 2 คือสามารถแยกแยะได้ว่าสิ่งใดดีหรือไม่ดี แต่ความสามารถในการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมในทางบวกยังมีความเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบอื่นด้วยเช่น ความเฉลียวฉลาดตามระดับอายุการศึกษา ความเฉลียวฉลาดทางสติปัญญา (IQ) และสถานะทางสังคม โดยปัญหาหลักที่พบมากในกลุ่มวัยรุ่นคือความสามารถในการยับยั้งชั่งใจและการควบคุมอารมณ์ขณะใช้สื่อออนไลน์หรือสื่อสังคม การมีอารมณ์หุนหันพลันแล่น ซึ่งเป็นผลมาจากการทำงานของสมองส่วนอมิกดาลาที่ทำหน้าที่ควบคุมอารมณ์ที่เจริญเติบโตอย่างรวดเร็วในช่วงวัยรุ่น (จุฑามาศ แหนจน, 2558) โดยการศึกษาพบว่าวัยรุ่นมีพฤติกรรมการเลือกรับข่าวสารและบันเทิงต่าง ๆ รวมถึงการเข้าไปมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นเฉพาะเรื่องราวหรือประเด็นที่อยู่ในความสนใจส่วนบุคคลที่สะท้อนพัฒนาการของช่วงวัย เช่น ชอบเนื้อหาที่มีความตื่นเต้น เน้นความบันเทิง หรือชอบตามความสนใจของกลุ่มเพื่อน (ภาณุวัฒน์ กองราช, 2554) ลักษณะเด่นของกระบวนการคิดของวัยรุ่นตอนต้นคือมีประสิทธิภาพในการคิดเชิงนามธรรมมากขึ้น จึงเป็นวัยแห่งการเพื่อน เมื่อเข้าสู่วัยรุ่นตอนกลางมักจะถือว่าความยุติธรรมเป็นลักษณะหนึ่งของความเป็นผู้ใหญ่ วัยรุ่นจึงให้ความสำคัญอย่างจริงจังกับความถูกต้องยุติธรรมตามทัศนคติของตน และจะมีส่วนร่วมในการเรียกร้องความยุติธรรมทั้งในเรื่องส่วนบุคคลและสังคมส่วนรวม จึงมักจะเห็นวัยรุ่นถกเถียงกันในเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นรอบตัว (สุริยเดว ทรีปาตี, ม.ม.ป.) แต่ทว่ากระบวนการรู้คิดในสมองก็ยังเติบโตสมบูรณ์ดีนักและยังขาดประสบการณ์ในการเชื่อมโยงองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น ความรู้หรือความคิด วัยรุ่นส่วนใหญ่จึงมักสนใจแต่สิ่งแปลกใหม่ที่ให้ทันสมัยได้เท่านั้น และหากปราศจากแรงกระตุ้นที่สอดคล้องกับความสนใจก็ยากที่จะโน้มน้าวเพื่อให้เกิดความสนใจและเข้าใจองค์

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

ความรู้ที่มีความซับซ้อนได้

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยนี้มุ่งศึกษากลุ่มเยาวชนที่อยู่ในวัยมัธยมศึกษา (อายุระหว่าง 13 ถึง 18 ปี) ซึ่งประกอบด้วยกลุ่มนักเรียนและนักศึกษาที่อยู่ในระบบการศึกษา (Formal Education) นอกบบการศึกษา (Non-formal Education) ในระบบการศึกษาตามอัธยาศัย (Informal Education) และที่ไม่ได้ศึกษาอยู่ในระบบดังกล่าวข้างต้น โดยแบ่งขั้นตอนการดำเนินงานเป็นสามขั้นตอนได้แก่ (1) การศึกษาสถานการณ์การใช้สื่อสารสนเทศและดิจิทัล (2) การศึกษาและพัฒนาคุณลักษณะและสมรรถนะในการรู้เท่าทันสื่อ และ (3) การพัฒนาตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย โดยใช้กระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพ อันประกอบด้วยการศึกษาเอกสารในการสำรวจสถานการณ์การใช้สื่อ การศึกษาเอกสารและการสนทนากลุ่มเพื่อพัฒนาคุณลักษณะและสมรรถนะในการรู้เท่าทันสื่อ และสร้างตัวบ่งชี้ ซึ่งนำเสนอเพื่อรับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ/ผู้ทรงคุณวุฒิ โดยตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ นี้สามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการวัดระดับสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการควบคุมสถานการณ์การบริโภคสื่อ ตลอดจนการส่งเสริมการใช้สื่อของวัยรุ่นเพื่อการสร้างสรรค์และมีส่วนร่วมในการพัฒนาสังคมไทยตามหลักของการใช้สิทธิพลเมืองในสังคมประชาธิปไตยต่อไป

สำหรับกระบวนการวิจัยในขั้นตอนที่ 1 ประกอบด้วยการทบทวนเอกสารเพื่อศึกษาสถานการณ์การใช้สื่อสารสนเทศและดิจิทัลตามบริบทของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา และเอกสารเกี่ยวกับองค์ความรู้ในการขับเคลื่อนการรู้เท่าทันสื่อ (MIDL) ทั้งในและต่างประเทศ ตลอดจนนโยบาย แนวทาง มาตรการและกลไกของภาครัฐ เอกชน และภาคประชาสังคม ตัวบ่งชี้สถานการณ์และสมรรถนะและการพัฒนาข้อเสนอเชิงนโยบายต่อไป ในขั้นตอนที่ 2 เป็นการศึกษาและพัฒนาคุณลักษณะและสมรรถนะที่เหมาะสมกับวัยมัธยมศึกษาในการรู้เท่าทันสื่อ ใช้วิธีการศึกษาเอกสารและการสนทนากลุ่มกับผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มเป้าหมาย อันประกอบด้วยตัวแทนจากสทท. ผู้ทรงคุณวุฒิจากศูนย์พัฒนาสื่อใหม่ องค์การกระจายเสียงและแพร่ภาพสาธารณะแห่งประเทศไทย (สถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส) ครูระดับชั้นมัธยมศึกษา ผู้บริหารเฟสบุ๊กเพจเรียนศึกษา และเพจเด็กดีต่อพ่อแม่ รวมทั้งสิ้น 6 คน ร่วมด้วยตัวแทนจากกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มัธยมศึกษาตอนปลาย เด็กบ้านเรียน และนักเรียนจากการศึกษานอกระบบ (กศน.) และนักเรียนระดับพณิชยการ รวมทั้งสิ้น 6 คน จากนั้นประมวลผลและวิเคราะห์ข้อมูลและพัฒนาคุณลักษณะและสมรรถนะที่เหมาะสมกับวัยมัธยมศึกษา ขั้นตอนสุดท้ายเป็นการนำผลที่ได้จากขั้นตอนที่สองมาพัฒนาเป็นตัวบ่งชี้ และนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญและผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง โดยมีเกณฑ์คือตัวบ่งชี้ต้องสามารถสะท้อนทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ที่เหมาะสมกับกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาอายุระหว่าง 13-18 ปีได้อย่างแท้จริง

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยเพื่อพัฒนาตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สำหรับเด็กในช่วงวัยมัธยมศึกษา แบ่งการรายงานผลออกเป็น 3 ส่วนตามขั้นตอนของการวิจัย ดังนี้

1. สถานการณ์เกี่ยวกับการเข้าถึงและการใช้สื่อสารสนเทศและดิจิทัลของวัยมัธยมศึกษา

- 1.1 ผลการสำรวจพฤติกรรมและความต้องการใช้สื่อสารสนเทศและดิจิทัลของเด็กระดับมัธยมศึกษาจากการศึกษาเอกสารพบว่าส่วนใหญ่เปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ตมากกว่าสื่อประเภทอื่น มีระดับการรู้เท่าทันสื่อโดยรวมอยู่ในระดับมาก กล่าวคือรู้ว่าสื่ออินเทอร์เน็ตมีข้อมูลหรือเนื้อหาที่เป็นภัยและอันตรายอยู่มาก รู้ว่า

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

วิทยุกระจายเสียงเป็นสื่อที่มุ่งหารายได้จากโฆษณามากกว่าเสนอสาระ และรู้วาทวิจารณ์ในสื่อหนังสือพิมพ์คือการเสนอความคิดเห็นของผู้เขียนเป็นหลัก (อนงค์นาฏ รัศมีเวียงชัย และ กิติมา สุรสนธิ, 2556) โดยมีการเปิดรับสื่อใหม่ได้แก่ไลน์และเฟซบุ๊กผ่านสมาร์ทโฟนมากที่สุด (นุหงา ชัยสุวรรณ และพรพรรณ ประจักษ์เนตร, 2558, ประกายดาว แแบ่งสันเทียะ, 2557, เสาวภาคย์ แหลมเพชร, 2559, หนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจออนไลน์, 2556) และมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อสนทนาในเรื่องทั่วไปและเรื่องการเรียนรู้และกลับบ้าน (ปัญญาสมาพันธ์เพื่อการวิจัยความเห็นสาธารณะแห่งประเทศไทย (อ้างถึงใน สำนักเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม, 2556; เสาวภาคย์ แหลมเพชร, 2559) นอกจากนี้ อมร ใต้ทอง (2555) ยังพบว่าเพศชายมีการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อติดตามข่าวสารและสถานการณ์บ้านเมือง และอ่านข่าวหนังสือพิมพ์หรือนิตยสารออนไลน์ ในขณะที่เพศหญิงส่วนใหญ่ใช้เพื่อผ่อนคลายและติดตามข่าวสารและความบันเทิง นอกจากนี้ ยังพบว่าวัยรุ่นมีความคิดเห็นว่าการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่สามารถส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้และก่อให้เกิดปัญหาครอบครัวได้ ผลการวิจัยในภาพรวมยังพบอีกด้วยว่าวัยรุ่นส่วนใหญ่ใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง (ฟังเพลง ดูหนัง เล่นเกม) มากที่สุด รองลงมาเพื่อศึกษาหาข้อมูล พุดคุย แชท โพสต์ข้อความ รูปภาพและวิดีโอ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น (ตั้งกระทู้/ประเด็น) เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการและเพื่อถ่ายทอดสด (Live Video) (“นิต้าโพล” สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (นิด้า), 2560) ผลการสำรวจของ “นิต้าโพล”(2560) ยังบ่งชี้ว่าสื่อเครือข่ายสังคมที่เป็นที่นิยมในกลุ่มวัยรุ่น ได้แก่ เฟซบุ๊ก ยูทูบ และ ภูเก็ต โดยผลการสำรวจล่าสุดพบว่ากลุ่มวัยรุ่นมีการเปลี่ยนไปใช้ทวิตเตอร์มากขึ้นเพราะต้องการหลีกเลี่ยงผู้ปกครองที่เริ่มหันมานิยมใช้เฟซบุ๊ก (ปณชัย อารีเพิ่มพร, 2561) นอกจากนี้ วัยรุ่นยังมีพฤติกรรมใช้สื่อออนไลน์ที่มีความรุนแรง การพนัน ฆาตกรรม และสื่อลามกอนาจาร เพื่อตอบสนองของความอยากรู้อยากเห็น เพื่อความบันเทิง และทำตามคำชักชวนของเพื่อน โดยมีการโพสต์หรือแชร์เนื้อหาข้อมูล เช่น รูปภาพ วิดีโอ หรือข้อความที่ไม่เหมาะสม ด้วยเหตุผลว่าเพราะมีการส่งต่อกันมากที่สุด หรือด้วยดวงความคึกคะนองและรู้เท่าไม่ถึงการณ์ รวมทั้งยังใช้สื่อออนไลน์เป็นช่องทางในการแสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมจากความเชื่อว่าเป็นสิทธิส่วนบุคคล หรือสนองความอยากรู้อยากรู้ อยากรู้อยากได้เงิน ต้องการเรียกร้องความสนใจ เลียนแบบ ระบายความรู้สึก ตลอดจนเพราะขาดความอบอุ่น (“นิต้าโพล” สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (นิด้า), 2560) เห็นได้ว่าพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของวัยรุ่นส่วนใหญ่เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการของช่วงวัย

1.2 ปัญหาจากการใช้สื่อสารสนเทศและดิจิทัลและผลกระทบต่อความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย

จากการศึกษาเอกสารพบว่า ปัญหาที่เกิดจากการใช้สื่อของเด็กวัยมัธยมสามารถแบ่งออกได้เป็นสองประเภทใหญ่ ๆ คือ ปัญหาที่เกิดขึ้นกับตัวผู้ใช้สื่อ และปัญหาที่มีผลกระทบต่อสังคมและผู้อื่น

1) ปัญหาที่เกิดขึ้นกับตัวผู้ใช้สื่อ เป็นปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อผู้ใช้ ตั้งแต่ การเสียโอกาสและศักยภาพ (Opportunity Loss and Potential Loss) ไปจนถึงการเสพติด (Addiction) การเสียโอกาส หมายถึงการสูญเสียโอกาสในการพัฒนาตนเอง เนื่องจากการเปิดรับสื่อที่ต่อเนื่องเป็นระยะเวลานานหรือการเช็คข้อความหรือโพสต์สถานะของตนเองหรือติดตามอ่านสถานะของเพื่อนตลอดเวลาจนไม่ได้ทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์อื่น ๆ เช่น เรียนหนังสือ ทำการบ้าน หาความรู้เพิ่มเติม ออกกำลังกาย เข้าสังคม และส่งผลให้ขาดศักยภาพตามมา ด้วยเด็กวัยมัธยมศึกษาอยู่ในช่วงวัยรุ่นซึ่งเป็นช่วงสำคัญของพัฒนาการทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา หากหมดเวลาไปกับการเสพสื่อโดยเฉพาะสื่อสังคมจึงทำให้เสียโอกาสในการทำกิจกรรมอื่น ๆ ที่ช่วยพัฒนารากฐานของบุคลิกภาพและความสนใจที่หากไม่ได้รับการพัฒนาทักษะอย่างเหมาะสมก็จะส่งผลกระทบต่อไปในวัยผู้ใหญ่ จากการศึกษาดูเอกสารพบว่าเด็กในวัยมัธยมศึกษาที่มีพฤติกรรมเปิดรับสื่อสังคมโดยเฉลี่ยมากกว่าวันละ 7 ชั่วโมง (เสาวภาคย์ แหลมเพชร, 2559) และยังมีงานวิจัยที่พบ

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

ว่าเด็กรุ่นใหม่ทั้งระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาใช้สมาร์ทโฟน อินเทอร์เน็ต และเฟซบุ๊กติดต่อกันโดยเฉลี่ยเกือบชั่วโมงครึ่งและใช้ต่อเนื่องโดยไม่ทำอย่างอื่นนานสุดถึงเกือบสองชั่วโมง (บุหงา ชัยสุวรรณ และพรพรรณ ประจักษ์เนตร, 2558) พฤติกรรม “เช็กมือถือ” นี้ เด็กวัยรุ่นมักทำเป็นสิ่งแรกหลังจากตื่นนอน และมีจำนวนไม่น้อยที่เปิดรับสื่อสังคมอย่างเฟซบุ๊กและไลน์เป็นสิ่งที่สุดท้ายก่อนเข้านอน (piyawan-on, 2556) การเปิดรับสื่อที่มากจนเกินไปเช่นนี้ส่งผลกระทบต่อด้านอารมณ์ สังคมและการเรียนของเด็กวัยรุ่นมัธยมศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งต่อวัยรุ่นชาย (เสาวภาคย์ แผลมเพชร, 2559)

การเสพติด หมายถึงพฤติกรรมการใช้สื่ออย่างต่อเนื่องเป็นระยะเวลานานและบ่อย ๆ เช่น การเสพติดสมาร์ทโฟน การเสพติดเล่นเกมหรือสื่อสังคมอย่างทวิตเตอร์ เฟซบุ๊ก หรือ ไลน์ อันเป็นผลมาจากการมีพฤติกรรมการหลงใหลจนผิดปกติ อันเป็นผลมาจากการติดการใช้งาน (System Stickiness) สาเหตุเกิดจากการรับรู้ความเพลิดเพลิน (Perceived Enjoyment) และอิทธิพลทางสังคม (Social Influence) กล่าวคือผู้ใช้งานเกิดความรู้สึกเพลิดเพลินจากการใช้สื่อสังคมจนกลายเป็นความชื่นชอบและสนุกสนาน ประกอบกับกระแสนิยมในสังคมที่ส่งผลกระทบให้เกิดความสนใจติดตามเนื้อหาในสื่อ (ภาณุวัฒน์ กองราช, 2554) นอกจากนี้แนวคิดเกี่ยวกับความกลัวที่จะพลาดเรื่องราวความเป็นไปต่าง ๆ (Fear of Missing Out หรือ FoMo) ที่เกิดขึ้นในการใช้สื่อสังคมก็เป็นอีกสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกิดการเสพติดสื่อในกลุ่มวัยรุ่น ผู้ที่เป็นมีอาการ FoMo มักเกรงว่าคนอื่นจะประสบพบเจออะไรดี ๆ อยู่แต่ตนกลับไม่รู้เรื่องราว เป็นความปรารถนาที่จะติดตามผู้อื่นตลอดเวลา (Przybylskia, Murayama, DeHaan, & Gladwell, 2013) หากเกิดอาการเช่นนี้อย่างต่อเนื่องอาจทำให้ระดับของการ “ติด” พัฒนาไปสู่การเป็นโรคกลัวการห่างจากสมาร์ทโฟน (Nomophobia) เช่นเดียวกับอาการ “กลัว” (phobia) อื่น ๆ อย่างสังเกตเห็นได้ชัด เช่น มีความวิตกกังวลอย่างเห็นได้ชัดเมื่อไม่มีสมาร์ทโฟนในมือ สภาพการณ์ในปัจจุบันสะท้อนได้เป็นอย่างดีว่าจำนวนเด็กที่ใช้โทรศัพท์มือถือเพิ่มมากขึ้น 2-3 เท่า ในระยะเวลาเพียง 1 ปี ส่วนมากเล่นสื่อเครือข่ายสังคมบ่อยจนถึงประจำและมักพบการใช้มือถือในระหว่างการเรียน และที่สำคัญเด็กบางคนรู้สึก “ทนไม่ได้” ถ้าต้องอยู่คนเดียวโดยไม่มีโทรศัพท์ (กรมกิจการเด็กและเยาวชน, 2558)

ประเด็นการเสพติดสื่อนี้มีมาช้านานและปัญหาที่สร้างความกังวลให้กับผู้ปกครองและครูอาจารย์มาโดยตลอดคือการติดเกม โดยพบว่าเด็กและเยาวชนไทยติดเกมร้อยละ 15 หรือมากกว่า 2.7 ล้านคนจากจำนวนเยาวชนไทยทั้งสิ้น 18 ล้านคน (กรมกิจการเด็กและเยาวชน, 2558) มีผลการศึกษาพบว่าเด็กมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท Massively multiplayer online role-playing game (MMORPG) ทุกวัน วันละ 2-3 ชั่วโมงต่อเนื่องกัน โดยเล่นในช่วงระหว่าง 20.00 และ 24.00 น. (ธนกฤต ดีพลักดิ์, 2556) การเสพติดสื่อไม่ว่าจะเป็นสื่อสังคมหรือเกมต่างส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ในครอบครัว เพื่อนและบุคคลรอบข้าง ตลอดจนมีผลกระทบต่อสุขภาพกายและสุขภาพจิต เช่น ทำให้สายตาเสีย ปวดเมื่อยร่างกาย เสียเวลา เสียเงิน เสียการเรียน สมาธิสั้น หงุดหงิด ซึมเศร้า เก็บตัว ซึ่ใจจาง และยังเป็นการเปิดช่องทางให้มิจฉาชีพเข้าถึงตัวได้ง่ายอีกด้วย (“นิด้าโพล” สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (นิด้า), 2560)

2) ปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อสังคมและผู้อื่นจากการใช้สื่ออย่างหนักของวัยรุ่น เช่น นำไปสู่การลอกเลียนแบบและการซึมซับพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม (“นิด้าโพล” สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, 2560) ตลอดจนความก้าวร้าว (ภัทริกา วงศ์อนันต์นนท์, 2557) และการแสดงออกผ่านการผลิตเนื้อหาสื่อที่ไม่เหมาะสมหรือส่งผลกระทบต่อสังคมและผู้อื่น ที่เป็นประเด็นสำคัญ ได้แก่ การเผยแพร่ภาพลามก อนุจารหรือการใช้สื่อเพื่อการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร จากการถูกกระตุ้นให้เกิดความสนใจเรื่องเพศในกลุ่มวัยรุ่นมากยิ่งขึ้น

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

ขึ้นของสื่อเครือข่ายสังคมโดยเป็นการเกิดอารมณ์ทางเพศจากภาพต่อสิ่งที่ตาเห็น (กุลยา ตันติผลาชีวะ, 2550) และเมื่อเห็นตัวอย่างจากสื่อก็เกิดการลอกเลียนหรือเกิดความคิดอย่างแสดงออกบ้าง เนื่องจากวัยรุ่นเป็นช่วงวัยที่มีพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายที่สำคัญเพื่อเข้าสู่วัยเจริญพันธุ์ ประกอบกับความอยากรู้อยากเห็นและอยากทดลองตามช่วงวัย นอกจากนี้ ยังพบว่าวัยรุ่นที่นิยมมีคู่นอนหลายคนจะใช้สื่อออนไลน์เป็นช่องทางในการสื่อสารเพื่อหาคู่นอน โดยเฉพาะวัยรุ่นชาย (นิพนธ์ ดาราวุฒิมาประภรณ์, 2558) นอกจากนี้ ยังมีประเด็นวัยรุ่นใช้สื่อออนไลน์ไลฟ์สด (live) กิจกรรมการมีเพศสัมพันธ์ของตนอีกด้วย

ปัญหาต่อสังคมและผู้อื่น ยังเกิดจากการที่สื่อสังคมเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการแสดงออกทางวาจาได้อย่างอิสระโดยไม่ต้องเปิดเผยตัวตน และเพิ่มขีดความสามารถในการ “หาพวก” ผ่านกลไกการสนับสนุนอย่างการกดถูกใจ จนส่งผลนำไปสู่การระรานทางไซเบอร์ (cyberbullying) หรือ การทำตัวเป็นอันธพาล (troll) และการแสดงความคิดเห็นโดยใช้วาจาหยาบคายและรุนแรงในสื่อเครือข่ายสังคม โดยเฉพาะในเฟซบุ๊ก (หนังสือพิมพ์หอข่าว, 2560) นอกจากนี้เป็นผู้ก่อปัญหาให้เกิดกับผู้อื่นดังกล่าวแล้ว วัยรุ่นก็ตกเป็นผู้ถูกระรานด้วย ตั้งแต่การถูกล้อเลียนหรือตั้งฉายา ไปจนถึงการถูกเพิกเฉย หรือถูกดูถูก และละเมิดสิทธิ (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2560) ยิ่งไปกว่านั้น การสามารถปิดบังตัวตนในโลกออนไลน์ยังนำไปสู่การประจาน (Shaming) ผู้อื่นบนพื้นที่สาธารณะซึ่งบ่อยครั้งเกิดขึ้นในรูปแบบของการใช้ถ้อยคำแสดงความเกลียดชัง (Hate Speech) ทั้งที่ผู้ประจานอาจไม่มีความรู้ หรือเข้าใจถึงที่มา ความจริง หรือเหตุผลที่เพียงพอ โดยไม่ตระหนักหรือเพิกเฉยต่อพฤติกรรมที่ถือเป็นการละเมิดสิทธิ ความเป็นส่วนตัว และความเป็นมนุษย์ของผู้อื่น

1.3 ความจำเป็นของการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อฯ เพื่อความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย (MIDL) ของประชากรระดับมัธยมศึกษา

จากการศึกษาเอกสารพบว่าวัยรุ่นมีความตระหนักรู้ถึงผลกระทบของการใช้สื่อเป็นอย่างดี โดยมีความเห็นว่าการใช้สื่อเครือข่ายสังคมอย่างเหมาะสมควรเริ่มที่ตนเอง ครอบครัว และหน่วยงานราชการ ตามลำดับ และคิดว่าควรมีการให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้สื่อออนไลน์อย่างถูกต้องและเหมาะสม ร่วมกับการกำกับดูแลและการบังคับใช้กฎหมายอย่างเคร่งครัด (“นิต้าโพล” สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (นิด้า), 2560) แต่ยังคงขาดความตระหนักรู้ในสิทธิและหน้าที่ของพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยและจิตสำนึกสาธารณะ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ต่อกรการใช้สื่อเพื่อการมีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์น้อยกว่าการใช้สื่อเพื่อความบันเทิงและเพื่อความสนใจส่วนบุคคล เนื่องจากเด็กวัยรุ่นยุคใหม่เติบโตมาพร้อมทั้งอำนาจสื่อในมือ สามารถเลือกรับเฉพาะข้อมูลข่าวสารเฉพาะที่อยู่ในความสนใจได้ แม้จะมีการตอบโต้แสดงความคิดเห็นบ้างในพื้นที่สาธารณะ แต่ยังคงยึดอยู่แต่ในประเด็นที่ตนให้ความสนใจ (Nupairoj, 2015) หรือเป็นการตอบโต้ด้วยอารมณ์ซึ่งไม่ก่อให้เกิดผลดี ด้วยเหตุนี้จึงควรมีการปลูกฝังจิตสำนึกของการตระหนักรู้ในสิทธิหน้าที่ของตนและเคารพสิทธิหน้าที่ของผู้อื่น ร่วมกับการยับยั้งชั่งใจที่จะไม่รับหรือใช้สื่อไปในทางที่ก่อให้เกิดผลกระทบต่อสังคมและส่วนรวม และใช้สื่อเพื่อการมีส่วนร่วมและสร้างสรรค์ด้วยสำนึกในหน้าที่ของพลเมือง

วัยมัธยมศึกษาโดยเฉพาะมัธยมศึกษาตอนปลายเป็นวัยที่กำลังก้าวเข้าสู่ความเป็นผู้ใหญ่และความเป็นพลเมืองเต็มตัวที่มีสิทธิและเสียงในการเลือกตั้งและมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางการเมืองและสังคม อีกทั้งยังมีความพร้อมในการใช้เทคโนโลยีสื่อ จึงจำเป็นที่จะต้อง มีชุดทักษะการรู้เท่าทันสื่อฯ เพื่อให้รู้จักวิเคราะห์ แยกแยะเนื้อหาข้อมูลข่าวสารและเลือกใช้ข้อมูลข่าวสารที่ถูกต้องแม่นยำและเพียงพอเพื่อประกอบการตัดสินใจ การแสดงความคิดเห็นและมีส่วนร่วม ไปจนถึงการสร้างการเปลี่ยนแปลงเพื่อประโยชน์สาธารณะในสังคมประชาธิปไตย โดยการติดตั้งชุดทักษะการรู้เท่าทันสื่อฯ สามารถกระทำผ่านผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและ

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

ผู้เกี่ยวข้องในระบบนิเวศของการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งประกอบด้วยทั้งนี้ ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องที่อยู่ในระบบการศึกษา (formal education) และนอกระบบการศึกษา (nonformal education) โดยผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องที่อยู่ในระบบการศึกษา ได้แก่ ผู้เรียนผู้สอน สถาบันการศึกษา ผู้กำหนดนโยบายภาครัฐ อาทิ กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงดิจิทัลฯ สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องที่อยู่ในนอกระบบการศึกษา เช่น ผู้เรียนนอกระบบ เช่น เด็กบ้านเรียน ผู้ปกครอง และครอบครัว ประชาชนทั่วไป ชุมชน ตลอดจนหน่วยงานและองค์กรต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ภาคประชาสังคม เช่น NGO สสส. สสย. เครือข่ายพลเมืองเน็ต เครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย กลุ่มการศึกษาเพื่อความเป็นไทยไซเบอร์และองค์กรอิสระอื่น ๆ รวมถึงผู้ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสื่อ ไม่ว่าจะเป็นสมาคมวิชาชีพสื่อหรือสื่อ (Nupairoj, 2016) ทั้งองค์กรสื่อที่ผลิตเนื้อหาที่น่าเสนอในสื่อ และผู้ชี้แนวทางความคิดที่เป็นปัจเจกบุคคล เช่น เพจหรือทวิตเตอร์ของบุคคลผู้มีชื่อเสียง ดารา นักแสดง ศิลปิน ตลอดจนเพจของกลุ่มหรือองค์กรอิสระต่าง ๆ เช่น เพจทางสื่อสังคมออนไลน์ อย่างเพจ “เกรียนศึกษา” เป็นต้น อย่างไรก็ดี ผู้เกี่ยวข้องและมีส่วนได้ส่วนเสียอีกกลุ่มที่ไม่ควรมองข้ามได้แก่ นักวิชาการ ผู้สนใจด้านการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล ผู้ชำนาญการด้านเทคโนโลยีการสื่อสาร และคอมพิวเตอร์ และภาคธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับสื่อหรือการให้บริการสื่อและเครือข่าย เช่น บริษัทโทรคมนาคม ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต ต่างควรมีส่วนร่วมในการสนับสนุนกิจกรรมส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาโครงการของตนเองที่เกี่ยวข้องในฐานะโครงการเพื่อความรับผิดชอบต่อสังคม (CSR) โครงการจัดการข่าวปลอมหรือ fake news ของเฟสบุ๊ก หรือการสนับสนุนในด้านการจัดกิจกรรมหรือโครงการต่าง ๆ เป็นต้น ในขณะที่สมาคมหรือชมรมที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายก็สามารถเข้ามาร่วมมือบทบาทในการส่งเสริมความรู้ด้านกฎหมายหรือหน้าที่พื้นฐานสิทธิของพลเมือง และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อได้เช่นกัน

2. คุณลักษณะและสมรรถนะในการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของวัยมัธยมศึกษา

วัยมัธยมศึกษาจัดอยู่ในช่วงวัยรุ่นที่มีพัฒนาการทางด้านความคิดและอารมณ์ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของช่วงวัย ดังนั้นการพัฒนาคุณลักษณะและสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลสำหรับพลเมืองประชาธิปไตยเพื่อให้เหมาะสมกับวัยนี้ จึงต้องคำนึงถึงพัฒนาการทางด้านพฤติกรรมและอารมณ์ที่สอดคล้องกับการใช้สื่อด้วย จากการศึกษาวิจัยเอกสารสามารถสรุปคุณลักษณะทั่วไปของวัยรุ่นได้ดังนี้

2.1 คุณลักษณะพื้นฐานของวัยรุ่นที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อ เป็นผลสืบเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงตามช่วงวัยสามด้านได้แก่ ด้านร่างกาย (Physical) ด้านจิตใจ (Psychological) และด้านความคิด (Cognitive) ซึ่งต่างส่งผลต่ออารมณ์ และพฤติกรรมของวัยรุ่นอย่างเห็นได้ชัด โดยในด้านการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายเป็นกระบวนการเปลี่ยนเข้าสู่วัยหนุ่มสาว (Puberty) ส่งผลอย่างยิ่งต่อความมั่นใจในตัวเองโดยเฉพาะในวัยรุ่นเพศหญิง ส่วนการเปลี่ยนแปลงทางด้านจิตใจเกิดขึ้นตามการทำงานของสมองในส่วนอมิกดาลา ซึ่งทำหน้าที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์และการตอบสนองตามสัญชาตญาณ ส่งผลให้วัยรุ่นมีอารมณ์พลุ่งพล่านและมักใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผลในการตัดสินใจ และส่งผลด้านลบต่อภาวะอารมณ์ เช่น ทำให้เกิดความกังวลใจ ภาวะซึมเศร้าและความรู้สึกต่อต้าน ในขณะที่ความเปลี่ยนแปลงภายนอก เช่น สภาพแวดล้อมและสังคมมีอิทธิพลต่อพัฒนาการด้านสังคม การคบเพื่อน การปรับปรุงบุคลิกภาพ การเลียนแบบผู้ที่ตนชื่นชอบหรือยกย่อง ชอบทดลองสิ่งแปลกใหม่ อ่อนไหวต่อความรู้สึก และต้องการการยอมรับ เมื่อเข้าสู่วัย 13-18 ปีจะมีการพัฒนาการด้านจิตใจมากกว่าด้านร่างกายโดยเฉพาะที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการคิดและความคิดเชิงนามธรรม โดยมีกระบวนการคิดที่ซับซ้อนขึ้น สามารถเข้าใจความคิดเชิงนามธรรมได้ดีขึ้น เช่น ตรรกะคณิต

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

คุณค่าความหมายของคำวาอิสรภาพ หรือแนวคิดเกี่ยวกับประชาธิปไตย

วัยนี้มีพฤติกรรมที่แตกต่างจากวัยอื่น ๆ อย่างเด่นชัด โดยเฉพาะการทำตามต้นแบบ (Role Model) ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมอย่างหนึ่งด้วยการสังเกตพฤติกรรมและการกระทำของผู้อื่น ไม่ว่าจะเป็นการแสดงออกทางสีหน้า การเคลื่อนไหว การออกเสียง การแต่งกาย การยึดถือธรรมเนียมปฏิบัติตามตัวแบบหรือกลุ่มเพื่อนและอื่น ๆ เนื่องจากวัยรุ่นมีความต้องการแสวงหาตัวตนจากการยอมรับของคนรอบข้าง อีกทั้งยังเป็นวัยที่ต้องการค้นหาความหมายของสิ่งที่ตนเป็นนามธรรม ค้นหาตนเอง และต้องการได้รับการยอมรับ กระบวนการเรียนรู้พฤติกรรมต่าง ๆ จึงมาจากประสบการณ์ และอาศัยการเรียนรู้แบบจากต้นแบบเป็นตัวอย่งในการนำทาง มีการคัดเลือกต้นแบบผ่านกระบวนการวิเคราะห์และประมวลผลที่แตกต่างกันไป ตามแต่ละบุคคล ตามหลักทฤษฎีเด็กอาจเลียนแบบพฤติกรรมตามต้นแบบที่สังเกตเห็น (Bandura, 1977) แต่เพราะวัยรุ่นมีความสามารถในการยับยั้งชั่งใจและคำนึงถึงผลลัพธ์จากการกระทำได้รอบคอบน้อยกว่าวัยผู้ใหญ่ จึงมีแนวโน้มที่จะเลียนแบบพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมจากสื่อและบุคคลที่ตนสนใจได้ง่าย

2.2 คุณลักษณะของความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยรู้เท่าทันสื่อ หมายถึงเด็กอายุระหว่าง 13 ถึง 18 ปี ที่สามารถเข้าถึง เข้าใจและวิเคราะห์ข้อมูลที่หลากหลายได้อย่างมีวิจารณญาณในฐานะพลเมืองที่รู้คุณค่าของตนเอง เป็นผู้สร้างสรรคและสื่อสารข้อมูลต่าง ๆ อย่างรู้เท่าทันตนเองเพื่อประโยชน์ทั้งในระดับบุคคลและสังคมได้อย่างเหมาะสม บนพื้นฐานของการมีส่วนร่วมแบบประชาธิปไตย โดยเป็นผู้ส่งเสริมให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในบริบทต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับช่วงวัยของตนไปในทางที่ดีขึ้น และสอดคล้องกับคุณลักษณะของพลเมืองที่ดี 3 แบบ คือ การเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ พลเมืองที่มีส่วนร่วม และพลเมืองที่มุ่งเน้นความเป็นธรรมต่อสังคม (Westheimer & Kahne, 2004, pp. 237 – 269)

ผลการศึกษาพบว่า เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย อารมณ์และ กระบวนการคิดในวัยมัธยมศึกษา การปลูกฝังและพัฒนาให้เด็กในวัยนี้เป็นพลเมืองประชาธิปไตยรู้เท่าทันสื่อจึงควรเน้นที่การพัฒนาทักษะต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมแสดงออกต่อสังคม อันได้แก่

1) ทักษะทางปัญญา ประกอบด้วย ความรู้ ที่เหมาะสมกับช่วยวัยโดยเน้นทักษะที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิตและต่อการวางแผนหรือแก้ไขปัญหา จากง่ายไปหายาก จากน้อยไปสู่มาก และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) เนื่องจากช่วงวัยนี้มีการพัฒนากระบวนการคิดเติบโตขึ้นตามขนาดของสมอง จึงนับเป็นโอกาสทองของการเรียนรู้

2) ทักษะกระบวนการคิดขั้นสูง ประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญของช่วงวัยสองประการ ได้แก่ ประการแรก คือการยับยั้งชั่งใจ (Inhibition) เป็นทักษะที่ใช้ในการควบคุมและดูแลการทำงานประสานกันของร่างกายระหว่างความคิดและพฤติกรรม เพื่อยับยั้งการกระทำจากแรงกระตุ้น ซึ่งประกอบด้วย การกระทำโดยไม่ยั้งคิด การตอบสนองต่อแรงจูงใจ และความอยากรู้อยากลอง ซึ่งผลของพฤติกรรมนั้น ๆ อาจก่อให้เกิดผลเสียหรือเป็นอันตรายต่อตนเองหรือบุคคลอื่น ประการที่สอง คือ ความฉลาดทางอารมณ์ คือการตระหนักรู้ในอารมณ์ของตนเองและผู้อื่น เพื่อสร้างแรงจูงใจในการจัดการและบริหารอารมณ์ได้อย่างเหมาะสม (Goleman, 1998) จนนำไปสู่การแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี ไม่ใช่ใช้อารมณ์ในการตัดสินใจ ตลอดจนสามารถลำดับความสำคัญของสิ่งต่าง ๆ ในชีวิตได้

การพัฒนาทักษะทั้งสองด้านนี้มีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการเปิดรับสื่อของเด็กในช่วงวัยนี้ เพราะแม้ว่าเด็กจะมีทักษะการใช้สื่อและความตระหนักรู้ในด้านการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับมาก (รู้ว่าเนื้อหาอาจไม่จริงเสมอไป หรือข้อความเป็นการแสดงความคิดเห็นส่วนบุคคล ฯลฯ) แต่หากขาดทักษะการยับยั้งชั่งใจและการควบคุมอารมณ์ในการตอบสนองแล้ว ก็จะส่งผลให้เด็กมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ได้ การมีทักษะ

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

ทั้งสองด้านนี้จึงช่วยให้เด็กตอบสนองต่อสิ่งที่ได้พบเห็นในสื่อได้อย่างเหมาะสมและมีความรู้ที่จะใช้ประกอบการคิดวิเคราะห์เพื่อตัดสินใจ ตอบสนองและมีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์ตามวิถีประชาธิปไตย

2.3 แนวคิดพฤติกรรมความรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและสื่อดิจิทัลสำหรับช่วงวัยมัธยมศึกษา ประกอบด้วยประเด็นที่สำคัญและเป็นเอกลักษณ์ของช่วงวัยตามสมรรถนะแต่ละด้าน ดังนี้

1) การเข้าถึงสื่อสารสนเทศและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย (Access) สำหรับเด็กในช่วงวัยมัธยมศึกษา ได้แก่การมีความรู้ที่จะนำไปใช้หรือประยุกต์ใช้เพื่อเข้าถึงแหล่งที่มาของข้อมูลข่าวสาร ซึ่งประเด็นสำคัญของเด็กในวันนี้ไม่ใช่การใช้เทคโนโลยี แต่คือการใช้ “ให้เป็น” และใช้ “อย่างถูกต้อง” ทั้งตามหลักกฎหมายและจริยธรรม ‘ใช้เป็น’ หมายถึง รู้จักเลือกใช้ และพลิกแพลงคำค้นหาสำหรับแหล่งข้อมูลออนไลน์ รู้จักใช้เครื่องมือค้นหาที่หลากหลาย เปรียบเทียบ ตรวจสอบ และค้นหาที่มาต้นฉบับของข้อมูล สามารถยับยั้งจิตใจไม่หลงไปตามลิงค์อื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องระหว่างการค้นหาข้อมูลที่ต้องการ และใช้อินเทอร์เน็ตแต่พอดี รู้จักหยุดเมื่อถึงเวลา ส่วน ‘ใช้อย่างถูกต้อง’ หมายถึง มีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์ ความเป็นส่วนตัว ลิขสิทธิ์ในการเข้าถึงและใช้สื่อเพื่อเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้อย่างปลอดภัยและถูกกฎหมาย เช่น ไม่ขโมยรหัสหรืออีเมลหรือคอมพิวเตอร์คนอื่น (รวมทั้งของเพื่อน) ตามหลักของการเป็นพลเมือง

2) การวิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อสารสนเทศและสื่อดิจิทัล (Analyze and Evaluate) มีประเด็นสำคัญสำหรับเด็กในช่วงวัยมัธยม คือการมีองค์ความรู้พื้นฐานที่ช่วยในการคิด ตัดสิน วิเคราะห์ วิวิจารณ์ และประเมินได้ตามหลักของเหตุและผล และการใช้ข้อมูลรอบด้าน โดยไม่ใช้อารมณ์ในการตอบสนอง (หรือไม่ตอบสนอง) มีความเหมาะสมถูกต้องตามกาลเทศะ มีทักษะในการอ่านจับใจความ มองเห็นภาพรวมของประเด็นในเนื้อหาสื่อและสามารถเชื่อมโยงความคิดได้ นอกจากนี้ ยังต้องมีความสามารถในการวิเคราะห์ได้ว่าเนื้อหาสื่อและสารสนเทศนั้น ๆ มีผลกระทบต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคมอย่างไร

3) การสร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศ (Create) มีประเด็นสำคัญคือการสร้างสรรค์และเผยแพร่ข้อมูลสารสนเทศอย่างมีจริยธรรม และมีความรับผิดชอบในฐานะพลเมือง โดยไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ของผลงานผู้อื่น มีทักษะการยับยั้งชั่งใจและการควบคุมอารมณ์ และทักษะในการคิดวิเคราะห์ถึงผลกระทบของเนื้อหาสื่อที่ผลิต โดยต้องผลิตเนื้อหาสื่ออย่างมีสติ ความรับผิดชอบทั้งต่อตนเองและสังคม และแสดงความรับผิดชอบต่อผลของการสร้างสรรค์เนื้อหาของตน

4) การประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลง (Reflect & Act) มีประเด็นหลักคือการรู้จักหน้าที่ของพลเมือง สิทธิของตนเอง และการเคารพสิทธิของผู้อื่น และรู้จักใช้สื่อเพื่อการสร้างความเปลี่ยนแปลงโดยใช้องค์ความรู้และทักษะของสมรรถนะ 3 ประการข้างต้น เริ่มจากสังคมหรือสิ่งแวดล้อมที่ใกล้ตัว เช่น ครอบครัว โรงเรียน ชุมชน สำหรับระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และขยายสู่ระดับประเทศเมื่อเข้าสู่ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ความท้าทายของการปลูกฝังทักษะด้านนี้ให้กับวัยมัธยมศึกษาอยู่ที่การจูงใจให้เด็กมีสำนึกและค่านิยมของการเป็นพลเมืองและการมีส่วนร่วมเพื่อประโยชน์สาธารณะ นอกเหนือจากการใช้สื่อและสร้างสรรค์เนื้อหาเพื่อความบันเทิงหรือความคึกคะนอง หรือเพื่อการค้นหาตนเองและแสวงหารายยอมรับ

3. ตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและสื่อดิจิทัลสำหรับช่วงวัยมัธยมศึกษา

จากผลการศึกษาข้างต้นนำไปสู่การพัฒนาตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและสื่อดิจิทัลสำหรับช่วงวัยมัธยมศึกษาตามสมรรถนะ 4 ด้าน ดังนี้

ตัวบ่งชี้พฤติกรรมด้านที่ 1 การเข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย ประกอบด้วยความสามารถในการอธิบายคุณลักษณะพื้นฐานของสื่อต่าง ๆ สามารถแยกแยะข้อดีข้อเสียของสื่อต่าง ๆ ได้ อธิบายลักษณะเฉพาะและการใช้งานของอุปกรณ์ ซอฟต์แวร์ และช่องทางต่าง ๆ ที่ช่วยในการเข้าถึง

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

ข้อมูลได้และไม่ถูกเบี่ยงเบนความสนใจจากเนื้อหาอื่น สามารถบอกความต้องการข้อมูลสารสนเทศของตนเอง และเลือกใช้คำสำคัญในการค้นหาได้อย่างหลากหลายตรงตามวัตถุประสงค์ สามารถอธิบายกฎหมายเบื้องต้นเกี่ยวกับ ICT เช่น ความเป็นส่วนตัวของบุคคล การหมิ่นประมาท ลิขสิทธิ์ ประเมินความเสี่ยงของการเข้าถึงระบบสารสนเทศและเทคโนโลยีได้ เลือกใช้อุปกรณ์และเทคโนโลยีต่าง ๆ เพื่อเข้าถึงและเผยแพร่ข้อมูลได้ตามหลักความปลอดภัยในการใช้อินเทอร์เน็ต กฎหมาย และกรอบวัฒนธรรม ใช้เวลากับสื่อที่เหมาะสม ตระหนักและยอมรับผลกระทบที่จะเกิดขึ้นเมื่อใช้สื่อมากเกินไป อธิบายและแยกแยะอารมณ์และพฤติกรรม การแสดงออกที่เหมาะสมและสอดคล้องกัน และมีความเท่าทันอารมณ์และควบคุมพฤติกรรมของตนเองในการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารได้

ตัวบ่งชี้พฤติกรรมด้านที่ 2 การวิเคราะห์และประเมินสื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล ประกอบด้วย การจำแนกความแตกต่างระหว่างสื่อพาณิชย์ สื่อสาธารณะ สื่อของรัฐ อธิบายหน้าที่ของบุคลากรที่ผลิตสื่อ วิเคราะห์อิทธิพลด้านต่าง ๆ ของธุรกิจและการเมืองต่อการทำงานของสื่อ บทบาทและหน้าที่ของสื่อในสังคม จริยธรรม กฎระเบียบและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสื่อและการสื่อสาร สามารถวิเคราะห์ที่มาและวัตถุประสงค์ของสื่อ เปรียบเทียบความแตกต่างของกลไกการทำงานของสื่อแต่ละประเภทได้ อธิบายเทคนิคพื้นฐานการสร้างสื่อ แยกแยะเนื้อหาสื่อได้ (อะไรคือความเป็นจริงที่สื่อประกอบสร้างขึ้น อะไรที่เป็นข้อเท็จจริง/ข้อคิดเห็น เนื้อหาที่ดี/ไม่ดี มีประโยชน์/ไม่มีประโยชน์ เหมาะสม/ไม่เหมาะสม) ตรวจสอบที่มาและความถูกต้องของข้อมูลได้ อธิบายปัจจัยที่ส่งผลต่อความน่าเชื่อถือของสื่อได้ วิเคราะห์ได้ว่าเนื้อหาในสื่อมีผลกระทบต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคมอย่างไร

ตัวบ่งชี้พฤติกรรมด้านที่ 3 การสร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศ (Create) ซึ่งหมายความรวมทั้ง การสร้างสรรค์หรือการผลิตและการถ่ายทอดหรือเผยแพร่ โดยผู้ที่มีสมรรถนะด้านนี้ ควรสามารถอธิบาย วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์ รู้จักเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างสรรค์ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ สามารถสร้างสรรค์เนื้อหาและมีความมั่นใจในการแสดงออกทางบวกเพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม โดยยึดหลัก จริยธรรมและมีความรับผิดชอบในฐานะพลเมือง และคำนึงถึงความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลและลิขสิทธิ์ของผลงานตลอดจนแสดงความรับผิดชอบต่อผลของการสร้างสรรค์และเผยแพร่เนื้อหาของตน

ตัวบ่งชี้พฤติกรรมด้านที่ 4 การประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลง ผู้ที่มีสมรรถนะด้านนี้ควรสามารถ อธิบายบทบาทและปฏิบัติหน้าที่ของตนเองในระดับบุคคลและระดับสังคมตามวิถีประชาธิปไตย วิเคราะห์ อิทธิพลของสื่อต่อการสร้างการเปลี่ยนแปลงและการต่อรองกับอำนาจรัฐและทุน ประเด็นสาธารณะหรือ ปัญหาสังคมได้ สามารถตั้งคำถามหรือร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้ตามหลักเหตุผลและข้อมูล สามารถผลิตเนื้อหาและเลือกใช้ช่องทางในการสร้างความเปลี่ยนแปลงและมีส่วนร่วมตามกระบวนการประชาธิปไตย ประเมินผลกระทบจากการผลิตสื่อได้ ในระดับครอบครัว โรงเรียน หรือชุมชน เคารพสิทธิในการแสดงความคิดเห็นและการมีส่วนร่วมของผู้อื่น ริเริ่มและมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์และใช้สื่อและสารสนเทศในการแก้ไขปัญหา ตรวจสอบและสร้างการเปลี่ยนแปลงในเชิงบวกและเป็นประโยชน์ในระดับบุคคล กลุ่ม หรือสังคม

อภิปรายผล

ผลที่ได้จากการศึกษานี้สามารถนำไปใช้สร้างเครื่องมือเพื่อการวิเคราะห์และประเมินผลได้ โดยสามารถ นำตัวบ่งชี้ไปผลิตเป็นคู่มือประกอบการให้ข้อมูลและความรู้ต่าง ๆ เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและ ดิจิทัลเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของเด็กในวัยมัธยมศึกษา (13-18 ปี) หรือเครื่องมือวัดและประเมินการ รู้เท่าทันสื่อทั้งระดับบุคคล (เช่น แบบสำรวจรายการหรือ Checklist สำหรับประเมินความรู้เท่าทันสื่อของ

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

ตนเองในเบื้องต้น) ระดับสถานศึกษา และระดับชาติ นอกจากนี้ ยังเป็นประโยชน์ต่อผู้เกี่ยวข้องหรือผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นผู้ที่อยู่ในระบบการศึกษา (ผู้เรียน ผู้สอน สถาบันการศึกษา ผู้กำหนดนโยบาย ภาครัฐ เช่น กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงดิจิทัลฯ กสทช.) ผู้เกี่ยวข้องกับการศึกษาที่ไม่อยู่ในระบบ (เด็ก บ้านเรียน ผู้ปกครองและครอบครัว ประชาชนทั่วไป ชุมชน หน่วยงานและองค์กรต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น ภาคประชาสังคม NGO สสย. เครือข่ายพลเมืองเน็ต เครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย กลุ่มการศึกษาเพื่อความเป็นไทยไซเบอร์และองค์กรอิสระอื่น ๆ ผู้ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสื่อ เช่น สมาคมวิชาชีพสื่อ ผู้ผลิตเนื้อหาสื่อ ผู้ชี้้นำทางความคิด (Influencers) เพจของกลุ่มหรือองค์กรอิสระต่าง ๆ) และผู้ที่อยู่นอกระบบการศึกษา (บุคคลทั่วไป นักวิชาการ ผู้สนใจ ผู้ชำนาญการด้านเทคโนโลยีการสื่อสารและคอมพิวเตอร์ เช่น เพจเด็กชั้นอนุฯ เพจโตไปไม่โกง ตลอดจนภาคธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับสื่อหรือการให้บริการสื่อและเครือข่าย โดยอาจนำไปใช้เป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนากิจกรรมทางสังคมเพื่อสร้างความตระหนักรู้เรื่องการเท่าทันสื่อสารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของภาคเอกชน)

อย่างไรก็ดี เนื่องจากการวิจัยในครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยวิธีการศึกษาเอกสารและกระบวนการสนทนากลุ่มกับเด็กและเยาวชนในวัยมัธยมศึกษาในการวิเคราะห์และสร้างตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล ผลการวิจัยจึงยังมีข้อจำกัดในเรื่องของการอ้างอิงถึงกลุ่มประชากรทั้งหมด เนื่องจากการรับฟังความคิดเห็นจากกลุ่มตัวอย่างเพื่อทราบเป็นแนวทางสำหรับการพัฒนาตัวบ่งชี้ โดยผู้ที่สนใจศึกษาต่อสามารถขยายผลการพัฒนาตัวบ่งชี้ให้ครอบคลุมประชากรทั้งหมด และต่อยอดขยายผลด้วยการทดสอบประสิทธิภาพของตัวบ่งชี้ต่อไป

บรรณานุกรม

- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2550). **เพศศึกษา เรื่องไม่ลับสำหรับวัยรุ่น**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์เพื่อนอักษร. [Kunlaya Tantipalacheewa. (2007). *Sex Education: Not a Secret for Teens*. Bangkok: Puen Aksorn.]
- บุหงา ชัยสุวรรณ และพรพรรณ ประจักษ์เนตร. (2558). “พฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ของวัยรุ่นอายุระหว่าง 10-19 ปี.” **วารสารการสื่อสารและการจัดการ นิต้า**. 1(1), น. 31-57. [Bu-nga Chaisuwan & Pornpun Prajaknate. (2015). “New Media Usage Behavior of Teenagers aged 10-19 years old.” *Journal of Communication and Management NIDA*. 1(1), PP.31-57.]
- จุฑามาสต แหนจอห์น. (2558). “สมองกับอารมณ์: มหัศจรรย์ความเชื่อมโยง.” **วารสารราชพฤกษ์**. 13(3). น. 9-19. นครราชสีมา: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา. [Juthamas Haenjohn. (2015). “Brain & Emotions: A Miracle Connection.” *Ratchaphruek Journal*. 13(3). PP. 9-19]
- ดวงเดือน พันธุมนาวิน. (2538). **ทฤษฎีต้นไม้จริยธรรม: การวิจัยและการพัฒนาบุคคล**. กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์. [Duangduen Bhanthumnavin. (1995). *Ethical tree theory: research and development*. Bangkok: National Institute of Development Administration.]
- ธนกฤต ดีพลภักดิ์. (2558). “การเปิดรับสื่อ พฤติกรรม และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร.” **วารสารปัญญาภิวัฒน์**, 5 (ฉบับพิเศษ), น. 63-75. [Thanakrid Deepolpak. (2015). “Exposure Behavior and the Impact of Online Gaming Genre MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) among High School Students in Bangkok.” *Panyapiwat Journal*. 5 (special edition), PP.63-75.]
- นิพนธ์ ดาราวุฒิมหาประกรณ์. (2558). **วัยรุ่นใช้สื่อออนไลน์อย่างไรในการหาคู่**. ความหลากหลายทางประชากรและสังคมในประเทศไทย ณ ปี 2558. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล. [Niphon Darawuttimaprakorn. (2015). *How Teens Use Social Media to Find Sexual Partners*. Bangkok: Institute for Population and Social Research, Mahidol University]
- ภัทริกา วงศ์อนันต์นนท์. (2557). “พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน.” **วารสารพยาบาลทหารบก**. 15(2). น.173-178. [Pattariga Wonganantnont. (2014). “Excessive Internet Usage Behavioral in Adolescents.” *Journal of The Royal Thai Army Nurses*. 15(2). PP.173-178.]
- ภาณุวัฒน์ กองราช. (2554). **การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์**. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. Unpublished. [Kongrach, Panuwat. (2011). *Study of Teenagers’ Behaviors in Using Social Networking Sites (SNSs) in Thailand: A Case Study of Facebook*. Master’s thesis, Faculty of Technology Management, Graduate School, Thammasat University.]
- สุชา จันทร์เอม. (2542). **จิตวิทยาวัยรุ่น**. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช. [Sucha Chan-ame. (1999). *Adolescent Psychology*. Bangkok: Thai Watana Panich Publishing.]

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

- เสาวภาคย์ แหลมเพ็ชร. (2559). "พฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดนนทบุรี." *วารสารสุทธิปริทัศน์* 30(93). น.116-130. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์. นนทบุรี. [Saowaphark Lampetch. (2016). "Behavior and Impact of Using Social Network of Secondary School Students in Nonthaburi Province." *Suthiparithat Journal* 30(93). PP.116-130. Dhurakij Pundit University. Nonthaburi.]
- อมร โต๊ะทอง. (2555). **พฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ. [Amorn Tothong. (2012). *Internet Usage Behaviors and The Impact of Using Internet Via Mobile Phones Among Youths in Bangkok*. Master of Science thesis, Graduage School, King Mongkut's University of Technology North Bangkok.]
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Goleman, D. (1998). *Working with Emotional Intelligence*. Bloomsbury Publishing, London.
- Hobbs, R. (2010). "Digital and Media Literacy: A Plan of Action." *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 52(6), 471-481.
- Nupairoj, N. (2015). "Media Literacy Needs Assessment for Thai Generation Y." *Dhurakij Pundit Communication Arts Journal*. 9(2), pp.147-179.
- Nupairoj, N. (2016). *The Ecosystem of Media Literacy: A Holistic Approach to Media Education*. *Communicar*, 24(49), 29-37. DOI: <https://doi.org/10.3916/C49-2016-03>
- Przybylskia, A. K., Murayama, K., DeHaan, C. R., & Gladwell, V. (2013). **Motivational, emotional, and behavioral correlates of fear of missing out**. *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1841-1848. doi: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.02.014>
- UNESCO. (2013). *Global Media and Information Literacy Assessment Framework: Country Readiness and Competencies*. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO).

เว็บไซต์

- กรมกิจการเด็กและเยาวชน. (2558). **เอกสารหลัก การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ของเด็กและเยาวชน**. สืบค้นจาก <http://dcy.go.th/webnew/main/> [Department of Children and Youth. (2015). *Main Document: Children and The Youth's Social Media Literacy*. Retrieved from <http://dcy.go.th/webnew/main/>]
- นิด้าโพล. (2560). **พฤติกรรมกรการใช้อินเทอร์เน็ต**. กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ สืบค้นเมื่อวันที่ 23 พฤษภาคม 2561 จาก <http://nidapoll.nida.ac.th/index.php?op=polls-detail&id=318> [Nida Poll. (2017). *Internet Usage Amongst Thais*. Bangkok: National Institute of Development Administration. Retrieved May 23, 2018 from <http://nidapoll.nida.ac.th/index.php?op=polls-detail&id=318>]

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

- ปณชัย อารีเพิ่มพร. (2561). **สรุปข้อมูลโซเชียลมีเดียไทยปี 2017 วัยรุ่นหนีพ่อแม่มาเล่นทวิตเตอร์มากขึ้น เฟซบุ๊กแตะ 49 ล้านราย อันดับ 8 โลก.** สืบค้นเมื่อวันที่ 10 พฤษภาคม 2561 จาก <https://thestandard.co/thailand-social-media-statistics-2017/> [Panachai Aripemporn. (2018). **Summary of Social Media Usage in Thailand 2017: Teens Migrate to Twitter to Avoid Parents, Facebook Hit 49 million Users Rank World No. 8.** Retrieved May 10, 2018 from <https://thestandard.co/thailand-social-media-statistics-2017/>]
- ประกายดาว แบ่งสันเทียะ. (2557). **สองคนเสฟสี่ปี' 57 ยุคสารพัดแพลตฟอร์ม.** หนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจออนไลน์ ฉบับวันที่ 13 มกราคม 2557. สืบค้นจาก <https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/555156>. [Prakaidao Bengsantia. (2014). **Media Consumption 2014: The Age of Multiplatform.** Bangkok Bisnews, January 13, 2557. Retrieved from <https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/555156>]
- สำนักเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม. (2556). **"ถูกรังแกออนไลน์" ภัยไซเบอร์ของเด็กที่ครอบครัวต้องจับตา.** สืบค้นเมื่อวันที่ 20 กันยายน 2560 จาก https://www.m-culture.go.th/surveillance/ewt_news.php?nid=832&filename=index [Culture Surveillance Bureau. (2013). **"Cyberbullying, Children's Harm from Cyber that Family Should Monitor."** Retrieved September 20, 2017 from https://www.m-culture.go.th/surveillance/ewt_news.php?nid=832&filename=index]
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2560). **เอกสารการแถลงผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2560.** สืบค้นจาก <https://www.etda.or.th/publishing-detail/thailand-internet-user-profile-2017-slide.html> [Electronic Transactions Development Agency. (2017). **Thailand Internet User Profile 2017.** Retrieved from <https://www.etda.or.th/publishing-detail/thailand-internet-user-profile-2017-slide.html>]
- สุริยเดว ทรีปาตี. (ป.ป.ด.). **พัฒนาการและการปรับตัวในวัยรุ่น.** สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล สืบค้นเมื่อวันที่ 23 กุมภาพันธ์ 2561 จาก <https://bit.ly/2WQvBa5> [Suriyadeo Tripathi. (n.d.). **Adolescents Development and Adjustment.** National Institute Development of Children and Families. Retrieved February 23, 2018 from <https://bit.ly/2WQvBa5>]
- หนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจออนไลน์ ฉบับวันที่ 21 สิงหาคม 2556, **ไทยใช้ 'สมาร์ทโฟน-แท็บเล็ต' พุ่ง 3 เท่า.** สืบค้นเมื่อวันที่ 23 พฤษภาคม 2561 จาก <http://www.bangkokbiznews.com/home/detail/it/it/20130821/524515>. [Bangkok Bisnews August 21, 2013. **"Thais' Smartphones-Tablet Usage Sees Tripple Increase."** Retrieved May 23, 2018 from <http://www.bangkokbiznews.com/home/detail/it/it/20130821/524515>]
- หนังสือพิมพ์หอข่าว หนังสือพิมพ์ฝึกปฏิบัติ. (2560). **พฤติกรรมมารากลั่นแกล้งบนโซเชียลมีเดียของเด็ก.** กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย. เข้าถึงเมื่อวันที่ 20 มกราคม 2561 เว็บไซต์ <https://drmana.wordpress.com/2017/02/09> [Hor Khao, Student Newspaper. (2017). **Social Media Cyberbullying Among Children.** Bangkok: School of Communication Arts, University of the Thai Chamber of Commerce. Retrieved January 20, 2018 from <https://drmana.wordpress.com/2017/02/09>]

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

Westheimer, J. & Kahne, J. (2004). "What Kind of Citizen? The Politics of Educating for Democracy." *American Educational Research Journal*. 41(2). pp. 237–269.

อนงค์นาฏ รัศมีเวียงชัย และ กิติมา สุรสุนธิ. (2556). การรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา
ในโรงเรียนชุมชนประชาธิปไตยวิทยาการ. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. สืบค้นเมื่อวันที่ 20 กันยายน
2560 จาก <https://goo.gl/JrSRc9> [Anongnat Rusmeeviengchai. (2013). *Media Literacy Among
High School Students in Chumchon Prachathipat Wittayakhan School*. Thammasat University.
Retrieved September 20, 2013 from <https://goo.gl/JrSRc9>]

piyawan-on. (7 มิถุนายน 2556). **พบเด็กไทย 1 วันอยู่กับมือถือมากขึ้นร้อยละ 40**. สำนักงานกองทุน
สนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ. สืบค้นจาก <https://goo.gl/j559KI> [piyawan-on. (June 7, 2013).
Thai Children Found Spend 40 Percent more Time On Mobile Phone. Thai Health Promotion
Foundation. Retrieved from <https://goo.gl/j559KI>]