



การวิเคราะห์ความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านกิจกรรมการผลิตสื่อดิจิทัล เพื่อขับเคลื่อนสังคมในรายวิชา RSU160 รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

Digital Citizenship Analysis Through Digital Media Production Activities
for Social Movement in the Course of RSU160 Digital Media Literacy

บุพผา บุญสมสุข. วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต.

Bupha Boonsomsuk. College of Communication Arts, Rangsit University.

Email : Bupha.b.@rsu.ac.th

Received: 17 April 2022 ; Revised: 7 May 2022 ; Accepted: 19 September 2022

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์ความเป็นพลเมืองดิจิทัล ผ่านกิจกรรมการผลิตสื่อดิจิทัล ขับเคลื่อนสังคม ในรายวิชา RSU160 รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล การรู้เท่าทันสารสนเทศดิจิทัล รวมถึงการรู้เท่าทันทักษะอื่น ๆ ผ่านกิจกรรมการผลิตสื่อดิจิทัล ในรูปแบบแอนิเมชัน และคลิปวิดีโอ เพื่อขับเคลื่อนสังคมในกลุ่มนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา RSU160 รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ภาคการศึกษา 1/2564

ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมการผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อขับเคลื่อนสังคม ในรูปแบบแอนิเมชันและคลิปวิดีโอ สามารถพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัล ที่มีจิตสำนึกเพื่อส่วนรวมและสร้างเสริมความรู้และทักษะดิจิทัล ใน 3 มิติ การรู้เท่าทันสารสนเทศดิจิทัล 1) สามารถเข้าถึง เข้าใจสารสนเทศทั้งภาษาไทย และภาษาต่างประเทศ ในรูปแบบตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง สัญลักษณ์ต่าง ๆ รวมถึงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 2) การวิเคราะห์ ประเมินผลสารสนเทศ มี 2 ระดับ คือ วิพากษ์ภายนอก และวิพากษ์ภายใน 3) การสร้างสรรค์เนื้อหา คือ การประกอบสร้างเป็นเนื้อหาใหม่ หรือเป็นการสร้างความรู้ใหม่อย่างสร้างสรรค์ 4) การตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมทั้งในด้านกฎหมาย และจริยธรรม 5) การแบ่งปันให้ทีมได้รับรู้ และเข้าใจตรงกัน

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล 1) การเข้าถึงสื่อดิจิทัลที่หลากหลายทั้งในและต่างประเทศ เข้าใจจุดเด่น จุดด้อยของสื่อดิจิทัลในแต่ละรูปแบบ 2) การวิเคราะห์ ประเมินผลสื่อดิจิทัลว่าผู้ผลิตสื่อเป็นใคร ผลิตสื่อเพื่อวัตถุประสงค์ใด รูปแบบสื่อมีลักษณะอย่างไร กลุ่มเป้าหมายเป็นใคร 3) การสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ต้องเหมาะสมกับการผลิตสื่อดิจิทัล และไม่เกินความสามารถของผู้ผลิตสื่อ 4) การตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมของเนื้อหา ภาพ สี เสียง 5) การเผยแพร่ ต้องเลือกช่องทาง หรือแพลตฟอร์มที่เหมาะสมกับสื่อดิจิทัลที่ผลิต

การรู้เท่าทันทักษะอื่น ๆ 1) การทำงานร่วมกับผู้อื่น 2) ทักษะการทำงานพร้อมกันหลายอย่าง 3) ทักษะความรู้ทางด้านกฎหมายและจริยธรรมในการผลิตสื่อ 4) ความรู้ด้านกราฟิก 5) ความรู้ความสามารถทางการแสดง 6) ทักษะการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการผลิตสื่อ 7) ทักษะในการนำเสนอผลงาน 8) ทักษะในการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น 9) ทักษะการแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล นอกจากนี้ยังพบอีกว่า การนำเสนอผลงานสื่อดิจิทัลให้กลุ่มอื่นๆ ได้แลกเปลี่ยน เรียนรู้ และการวิพากษ์ผลงานของวิทยากรนักวิชาชีพ ทำให้เกิดพื้นที่การเรียนรู้ใหม่ เห็นมุมมองใหม่ ๆ และพร้อมที่จะนำไปต่อยอดพัฒนาผลงานให้ดีขึ้น

คำสำคัญ : พลเมืองดิจิทัล การผลิตสื่อดิจิทัล การขับเคลื่อนสังคม

Abstract

Research subject Digital Citizenship Analysis Through digital media production activities that drive society in the course of RSU160 Digital Media Literacy is a qualitative research. The objective, Digital Information Literacy as well as being aware of other skills through digital media production activities in animation and video clips to drive society Among students enrolled in the course RSU160 Digital Media Literacy, Semester 1/21The results showed that Digital media production activities to drive society in animated form and video clips can develop digital citizenship with a common sense and enhancing digital knowledge and skills in 3 dimensions. Digital Information Literacy 1) Can access understand information in both Thai and foreign languages in the form of text, still images, animations, sounds, various symbols, including computer programs; 2) Analysis and evaluation of information at 2 levels: external criticism; and internal criticism. 3) Content creation is the creation of new conten. or creating new knowledge creatively 4) Validation, suitability in both legal and ethical aspects 5) Sharing, publishing for the team to know and understand the same.

Digital Media Literacy 1) Access to a variety of digital media both at home and abroad understand the strengths. Disadvantages of each form of digital media 2) Analysis and evaluation of digital media to determine who the media producers are. For what purpose to produce media? What does the media format look like? Who is the target audience? 3) Digital media creation. The use of computer programs must be suitable for digital media production. and does not exceed the ability of the media producer 4) Verification of accuracy, suitability of content, image, color, sound. 5) Dissemination must choose a channel. or a suitable platform for digital media produced.

Knowledge of other skills 1) Working with others 2) Multitasking skills 3) Legal and ethical skills in media production 4) Graphics knowledge 5) Acting knowledge 6) Skills in using computer programs in media production 7) Skills in presentations 8) Skills in listening to others' opinions 9) Skills in expressing ideas and opinions rationally It was also found that Presentation of digital media for other groups to exchange, learn and critique the work of professional speakers. Creating a new learning space seeing new perspectives and ready to take them further Improve your work.

Keywords : digital citizen, digital media production, social movement

บทนำ

รายวิชา RSU160 รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล มุ่งเน้นให้นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ ความเป็นพลเมืองดิจิทัล รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล รวมถึงรู้เท่าทันข่าวสารหรือสารสนเทศ บนพื้นฐานของ ความรับผิดชอบทางกฎหมายและจริยธรรมทางการสื่อสาร และต้องมีทักษะในการใช้เทคโนโลยีและ เครื่องมือดิจิทัลในการสื่อสาร ไม่ว่าจะเป็นด้านการเข้าถึง การแลกเปลี่ยน การใช้ การประเมินคุณค่าข่าวสาร หรือสารสนเทศ รวมถึงมีความสามารถในการผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อประโยชน์ต่อตนเอง และสังคม

ความรู้ความเข้าใจการมีทักษะ และความสามารถดังกล่าวข้างต้น เป็นการสร้างความพร้อม ให้กับนักศึกษาในฐานะของการเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) ที่ต้องใช้งานสื่อดิจิทัล และสื่อสังคมออนไลน์อย่างมีความรับผิดชอบ มีจริยธรรม มีความเห็นอกเห็นใจและเคารพผู้อื่น โดยเฉพาะในช่วงเกิดวิกฤตการณ์โควิด-19 เราทุกคนต้องใช้ชีวิตอยู่กับรูปแบบที่เรียกว่า ชีวิตวิถีใหม่ (New Normal) ซึ่งทำให้พวกเราทุกคนต้องมาใช้ชีวิตอยู่ในโลกออนไลน์มากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการช้อปปิ้งออนไลน์ การสั่งอาหาร หรือแม้แต่การเข้าสู่สังคมไร้เงินสดด้วยบริการ E-payment ต่างๆ อีกทั้งยังทำให้เราได้มี โอกาสพบปะผู้คนบนโลกออนไลน์มากขึ้น ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นนี้จำเป็นอย่างยิ่งที่พวกเราจะต้องมี ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล เพื่อให้อยู่ในโลกออนไลน์ได้อย่างปลอดภัย (ลักส์มาส หิรินทวานุกูล, 2559)

อย่างไรก็ตามมีผู้ตั้งข้อสังเกตว่าทักษะการใช้อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อประโยชน์ใน ชีวิตประจำวันไม่เพียงพอต่อคุณลักษณะของการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สมบูรณ์ หากแต่บุคคลผู้นั้นจะต้อง ใช้เทคโนโลยีดังกล่าวในทางที่จะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อบุคคลอื่นและสังคม เช่น การเคารพสิทธิและหน้าที่ ของผู้อื่นตลอดจนการใช้เทคโนโลยีเพื่อสื่อสารกับภาครัฐและภาคเอกชน เพื่อก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงใน ทางที่ดีและถูกต้อง (วรลักษณ์ สงวนแกว, 2558)

ความเป็นพลเมืองดิจิทัล นับเป็นมาตรฐานหนึ่งในด้านเทคโนโลยีการศึกษาที่เสนอโดย สมาคมเทคโนโลยีการศึกษานานาชาติ (ISTE : International Society for Technology in Education) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถแสดงความเข้าใจประเด็นทางสังคม วัฒนธรรม และความเป็นมนุษย์ ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ และปฏิบัติตนอย่างมีจริยธรรม ตามครรลองกฎหมาย ให้ใช้ ข้อมูลข่าวสารได้อย่างปลอดภัย ถูกกฎหมาย ซึ่งมีความสำคัญในทักษะแห่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) วิจารณ์ พานิช (2555) ได้กล่าวถึงทักษะเพื่อการ ดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ควรเป็นการเรียนจากการค้นคว้าเองของศิษย์ โดยครู อาจารย์ช่วยแนะนำ และ ช่วยออกแบบกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียน นักศึกษาแต่ละคนสามารถประเมินความก้าวหน้าการเรียนรู้ของตนเองได้

ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อดิจิทัล และเทคโนโลยี คือหนึ่งในทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เนื่องด้วยใน ปัจจุบันมีการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารผ่านทางสื่อและเทคโนโลยีมากมาย ผู้เรียนจึงต้องมีความสามารถในการ แสดงทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและปฏิบัติงานได้หลากหลาย โดยอาศัยความรู้ในหลายด้าน ดังนี้ ความรู้ด้านสารสนเทศ ความรู้เกี่ยวกับสื่อ ความรู้ด้านเทคโนโลยี หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

พัฒนาการของสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล ในช่วงหลายทศวรรษที่ผ่านมา มีการเปลี่ยนแปลง อย่างรวดเร็ว และได้เคลื่อนเข้าสู่ยุคสื่อหลอมรวม (Convergent Media) ซึ่งมีส่วนสำคัญในการเปลี่ยนวิถีการดำเนินชีวิต การสื่อสาร และการเรียนรู้ของผู้คนในสังคม

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยเล็งเห็นความสำคัญของการสร้างความพร้อมทางด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ซึ่งเป็นชุดของสมรรถนะ (Competency) ที่ครอบคลุมทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ในส่วน ที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการเข้าถึงสารสนเทศผ่านสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัล การเลือกรับ วิเคราะห์ ประเมิน และนำข้อมูลที่ได้รับไปใช้ในทางสร้างสรรค์ รวมทั้งความสามารถผลิตสื่อเพื่อขับเคลื่อนสังคมได้ด้วยตนเอง

วัตถุประสงค์ในการศึกษาวิจัย

เพื่อวิเคราะห์การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Media Literacy) การรู้เท่าทันสารสนเทศดิจิทัล (Digital Information Literacy) รวมถึงการรู้เท่าทันทักษะอื่นๆ ผ่านกิจกรรมการผลิตสื่อดิจิทัล ในรูปแบบแอนิเมชัน และคลิปวิดีโอ เพื่อขับเคลื่อนสังคมในกลุ่มนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา RSU160 รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ภาคการศึกษา 1/2564 กรอบหลักการ แนวคิด ทฤษฎี ที่ใช้ในการศึกษาวิจัย

แนวคิดพลเมืองดิจิทัล ศ.กิตติคุณ สุภิญญา สถาบันสื่อสารมวลชนศาสตร์และการเมือง ราชบัณฑิตยสภา ได้อธิบายถึงความเปลี่ยนแปลงของกระบวนการสื่อสารที่ ประกอบด้วย แหล่งสาร (S-Source) สาร (M-Message) สื่อ (C-Channel) และผู้รับสาร (R-Receiver) ปัจจุบันองค์ประกอบท้ายสุด คือ ผู้รับสารได้ปรับตัวขึ้นมาเป็นได้ทั้งแหล่งสาร ผู้สร้างสาร และผู้ผลิตสื่อ เป็นเสมือนการปฏิวัติตัวของ R ซึ่งจะทำให้ R มีพลังอย่างมาก บทบาทเชิงปฏิกริยาเคลื่อนไหวของมนุษย์ คือ ตัว R พลเมืองในยุคแห่ง การเข้าถึงเทคโนโลยีที่ทำให้ระบบสื่อสารเปลี่ยนไปทั้งหมด พลเมืองทุกคนพึงตระหนักว่าตน กลายเป็น นักสื่อสารที่สามารถเข้าสู่สมณทลสาธารณะเพราะมีเครื่องมือสื่อสารอยู่ในมือ การสร้างระบบสื่อสารแบบนำสื่อ มาสร้างสื่อพลเมือง คือ การนำเอาสื่อทั้งสื่อบุคคล สื่อมวลชน สื่อออนไลน์ที่มีอยู่เดิม มาสร้างนักสื่อสารที่มีพลัง โดยพุ่งเป้าที่ตัว R คือการพัฒนาคุณภาพของพลเมืองให้มีพลัง เป็นนักสื่อสารสร้างสรรค์ด้วยทักษะและจิตสำนึก

การจะเป็นพลเมืองดิจิทัลนั้น จะต้องมีความรู้ทั้งในเชิงเทคโนโลยีและการคิดขั้นสูง หรือที่เรียกว่า “ความรู้เท่าทันดิจิทัล” (Digital Literacy) เพื่อใช้ประโยชน์จากข้อมูลข่าวสารในโลกไซเบอร์ รู้จักป้องกันตนเองจาก ความเสี่ยงต่างๆ ในโลกออนไลน์ เข้าใจถึงสิทธิ ความรับผิดชอบ และจริยธรรมที่สำคัญในยุคดิจิทัล และใช้ประโยชน์ จากอินเทอร์เน็ตในการมีส่วนร่วมทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม วัฒนธรรม ทั้งเพื่อตนเอง ชุมชน ประเทศ และโลก

แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลและการรู้เท่าทันสารสนเทศ ชุดทักษะและความรู้ดิจิทัลจะ ช่วยให้เราใช้เทคโนโลยีเพื่อตอบโจทย์การเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลได้อย่างรอบด้าน นั่นคือ ใช้เครื่องมือ ดิจิทัลในการเข้าถึงแหล่งข้อมูล (Access) วิเคราะห์พร้อมทั้งประเมินคุณภาพและความน่าเชื่อถือของข้อมูล สังเคราะห์ (Analysis, Evaluate, Synthetic) สร้างสรรค์เนื้อหาในรูปแบบของสื่อผสมผ่านเครื่องมือ ดิจิทัล (Content Creation, Media Creation) ตรวจสอบพฤติกรรมกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตและการสื่อสารกับ ผู้อื่นโดยคำนึงถึงความรับผิดชอบต่อสังคมและหลักจริยธรรม (Validation, Suitability) รวมถึงใช้เครื่องมือ ดิจิทัลแบ่งปันความรู้และแก้ไขปัญหาต่างๆ ในสังคมผ่านการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Sharing, Publishing)



แผนภาพกระบวนการรู้เท่าทันสารสนเทศดิจิทัล / สื่อดิจิทัล

แนวคิดการขับเคลื่อนสังคม นฤพนธ์ ดั่งวิเศษ (2560) ได้เขียนอธิบายคำว่า การเคลื่อนไหวของสังคม หรือ “Social Movements” ว่าเป็นปฏิบัติการของกลุ่มคนที่มีเป้าหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง การรวมกลุ่มของคนอาจจะเป็นทางการและไม่เป็นทางการก็ได้ สำหรับทางมานุษยวิทยามองว่าการเคลื่อนไหวทางสังคมเป็นเรื่องของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเป็นเรื่องการเมือง เช่น การต่อสู้เรื่องสิ่งแวดล้อม เชื้อชาติ ความเท่าเทียมของเกย์ เลสเบี้ยน การดูแลรักษาผู้ป่วยเอดส์ สิทธิการตั้งครอบครัว และความเท่าเทียมของสตรี รวมทั้งการต่อสู้เชิงอนุรักษ์นิยม เช่น การต่อต้านการทำแท้ง

การใช้สื่อดิจิทัล เพื่อการเคลื่อนไหวทางสังคม การเคลื่อนไหวทางสังคมมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องพึ่งพาสื่อดิจิทัล ซึ่งเป็นสื่อกลางที่สามารถเข้าถึงผู้คนได้อย่างรวดเร็วและกว้างขวาง เป็นอีกช่องทางหนึ่งที่สามารถทำให้เกิดการขับเคลื่อนทางสังคมได้ไม่แพ้การสื่อสารมวลชนแบบดั้งเดิม เพราะในปัจจุบันมีจำนวนผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตทั่วโลกส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟนเป็นหลักไม่ว่าจะใช้ดูข่าว เล่นโซเชียล หรืออะไรก็ตาม ทำให้การเข้าถึงข้อมูลข่าวสารนั้นสะดวกเข้าได้ทุกที่ทุกเวลา สื่อดิจิทัลจึงมีอิทธิพลต่อการใช้ชีวิตและการเคลื่อนไหวทางสังคมของกลุ่มคนในปัจจุบัน

หลักการผลิตสื่อดิจิทัล ในด้านการผลิตสื่อดิจิทัลนั้นแม้จำเป็นต้องพึ่งพาความรู้ในเรื่องของกระบวนการทำงานของเครื่องมือ คอมพิวเตอร์เป็นลำดับแรก แต่สิ่งสำคัญกว่านั้นคือการมีความเข้าใจในกลไกการสื่อสารของสื่อดิจิทัลในด้านต่างๆ และสามารถที่จะประยุกต์ใช้องค์ประกอบของสื่อดิจิทัล ได้อย่างมีประสิทธิภาพที่สุด สื่อดิจิทัลจึงเต็มไปด้วยความหลากหลายและเป็นช่องทางอันสำคัญที่ช่วยให้การสื่อสารประสบผลสำเร็จมากกว่าสื่อแบบเก่าในอดีต

ขั้นตอนของการผลิตสื่อดิจิทัลที่เรียกว่า 3P คือ ขั้นตอนการผลิต (Pre-production) ขั้นตอนการผลิต (Production) และขั้นตอนหลังการผลิต (Post production) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. ขั้นตอนการผลิต (Pre – production) เป็นขั้นตอนแรกที่สำคัญเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากการกำหนดแนวทางในการผลิตทั้งหมด แบ่งได้เป็น 3 ขั้นตอนใหญ่ๆ คือ การกำหนดกลุ่มเป้าหมายและรูปแบบรายการ, การเขียนบท, การวางแผนการถ่ายทำ

1.1 การกำหนดกลุ่มเป้าหมายและรูปแบบรายการ ในการผลิตสื่อทุกชนิดจำเป็นที่จะต้องมีการกำหนดเป้าหมายหลัก (Target Group) เพื่อให้ผู้ผลิตสามารถเลือกใช้สื่อได้ตรงตามที่กลุ่มเป้าหมายเปิดรับสามารถกำหนดเนื้อหา และรูปแบบได้ตรงตามที่กลุ่มเป้าหมายสนใจ ซึ่งจะทำให้การผลิตสื่อประสบความสำเร็จ

1.2 การเขียนบท การเขียนบทถือเป็นหัวใจของขั้นตอนการผลิต และกระบวนการผลิตทั้งหมด เนื่องจากบททำหน้าที่เสมือนแปลนในการสร้างบ้าน นอกจากนั้นแล้วบทเป็นตัวชี้วัดจุดแรกที่จะบอกได้ว่าสื่อชิ้นนั้นๆ จะประสบความสำเร็จหรือไม่

1.3 การวางแผนการถ่ายทำ การวางแผนการถ่ายทำเป็นการเตรียมวัสดุอุปกรณ์ ฉาก สถานที่ การกำหนดและประสานงานบุคลากรในทีมการผลิต เช่น พิธีกร นักแสดง ตากล้อง เจ้าหน้าที่ด้านแสง นอกเหนือจากการวางแผนเตรียมวัสดุอุปกรณ์ การประสานงานแล้ว ในขั้นตอนนี้อาจหมายถึงการซักซ้อมบทของนักแสดง การทดลองการถ่ายทำในบางฉากโดยใช้ตัวแสดงแทนการซ้อมคิว(Cue)หรือการถ่ายทำส่วนที่จะนำไปใช้ขณะถ่ายทำจริง

2. ขั้นตอนการผลิต (Production) ขั้นตอนการผลิตเป็นขั้นตอนการถ่ายทำจริง ซึ่งได้แก่ การแสดง การกำกับภาพ การบันทึกภาพและเสียง ตามสถานที่ที่เขียนขึ้นในบท เป็นต้น

3. ขั้นตอนหลังการผลิต (Post – production) ขั้นตอนหลังการผลิตเป็นขั้นตอนสุดท้ายในการผลิตวีดิทัศน์ ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนการตัดต่อภาพและเสียง การลงเสียงบรรยายเพิ่มเติม การใส่เทคนิคด้านภาพ (Special Effect) เทคนิคพิเศษด้านเสียง (Sound Effect) รวมทั้งการเผยแพร่สู่มวลชน (Distribution) และการประเมินผล(Evaluation) ที่เกิดขึ้นจากการเผยแพร่สื่อวีดิทัศน์ด้วย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรที่ศึกษา แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1.1 ประชากรประเภทเอกสาร คือ รายงานประกอบชิ้นงาน และ “สื่อดิจิทัล เพื่อการขับเคลื่อนสังคม” จำนวน 114 ชิ้นงาน ซึ่งเป็นผลงานของนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา RSU160 รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ภาควิชาการศึกษาที่ 1 / 2564 จำนวน 425 คน จาก 12 กลุ่ม

1.2 ประชากรประเภทบุคคล คือ อาจารย์ที่ปรึกษาประจำกลุ่ม จำนวน 6 คน คนละ 2 กลุ่ม อาจารย์ที่ปรึกษาทำหน้าที่เป็นผู้กระตุ้น ควบคุม ให้ทุกคนได้มีส่วนร่วมในการผลิตสื่อดิจิทัล ตั้งแต่การระดมสมอง เกี่ยวหัวข้อเรื่อง ไปจนถึงขั้นตอนสุดท้ายคือ ตรวจสอบ ประเมินผลงานสื่อดิจิทัลก่อนการนำเสนอต่อวิทยากรภายนอก

2. กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา เอกสารที่เป็นรายงานประกอบชิ้นงาน สื่อดิจิทัลเพื่อขับเคลื่อนสังคม จำนวน 114 ชิ้น สามารถนำมาจัดหมวดหมู่เนื้อหาได้ทั้งหมด 19 หมวดหมู่เนื้อหา และจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างได้ทั้งหมด 38 กลุ่มตัวอย่าง คิดเป็นร้อยละ 33.33 โดยกลุ่มตัวอย่างที่เลือกมาจากทุกหมวดหมู่เนื้อหา

3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัย คือ แบบการสัมภาษณ์มุมมองอาจารย์ที่ปรึกษาเกี่ยวกับการผลิตสื่อดิจิทัล เพื่อขับเคลื่อนสังคม

ผลการวิจัย

นักศึกษาในฐานะพลเมืองดิจิทัล ต้องการเข้าไปมีส่วนร่วมขับเคลื่อนสังคมในประเด็นต่าง ๆ มากถึง 177 ประเด็น แบ่งเป็นหมวดหมู่เนื้อหาได้ 21 หมวดหมู่ และหมวดหมู่สิ่งแวดล้อม มีมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 10.16 รองลงมา คือการปรับเปลี่ยน ความคิด ความเชื่อ ทศนคติ พฤติกรรมบางอย่างของบุคคลในสังคมไทย คิดเป็นร้อยละ 9.03 สิทธิ เสรีภาพ ความเท่าเทียม ของกลุ่มคนในสังคม โดยเฉพาะกลุ่มหลากหลายทางเพศ คิดเป็นร้อยละ 9.03 น้อยที่สุด คือ รัฐสวัสดิการ คิดเป็นร้อยละ 1.12

ในส่วนการผลิตสื่อดิจิทัล เพื่อขับเคลื่อนสังคม ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การคิด และเตรียมความพร้อมด้านหัวข้อ และเนื้อหาสำหรับการผลิตสื่อดิจิทัล เพื่อขับเคลื่อนสังคม (Pre-Production) พบว่าประเด็นที่นักศึกษาเลือกและนำมาผลิตสื่อดิจิทัล มากที่สุด คือ สิ่งแวดล้อม จำนวน 19 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 16.66 รองลงมา คือ สิทธิ เสรีภาพ จำนวน 17 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 14.91 ลำดับที่ 3 คือ ความคิด ค่านิยม พฤติกรรม ของสมาชิกในสังคมไทย จำนวน 16 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 14.03 ซึ่งส่วนใหญ่เป็นเรื่องใกล้ตัวกับนักศึกษา ประเด็นที่นักศึกษาไม่สนใจจะนำมาผลิตสื่อดิจิทัลเลย คือ การเมือง และศิลปะ กลุ่มเป้าหมายที่ต้องการจะสื่อสารด้วย ส่วนใหญ่อยู่ในวัยเดียวกับนักศึกษา คือ ช่วงอายุตั้งแต่ 15 ปี-35 ปี หรือกลุ่ม Generation Z

การสืบค้นสารสนเทศดิจิทัล เพื่อสร้างสรรค์เนื้อหา นักศึกษาจะเลือกเนื้อหาที่เป็นข้อเท็จจริง มีผลงานวิจัยรองรับ ตรงกับหัวข้อที่ต้องการ และพิจารณาถึงความน่าเชื่อถือของแหล่งที่มา จากความเชี่ยวชาญของผู้เขียน เป็นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาโดยตรง ซึ่งอาจเป็นหน่วยงานของรัฐ หรือเอกชนที่ตรวจสอบได้ รวมถึงเป็นเนื้อหาที่สื่อสารเข้าใจง่าย ไม่ขัดต่อกฎหมาย ศีลธรรม และจริยธรรมอันดีของสังคม

ขั้นที่ 2 การผลิตสื่อดิจิทัลในรูปแบบแอนิเมชัน หรือคลิปวิดีโอ เพื่อการขับเคลื่อนสังคม (Production) ซึ่งมี 2 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การเขียนบท ประกอบด้วย ตัวละคร ฉาก บทสนทนา คำบรรยาย เสียง หรือเพลงประกอบ สร้างสตอรี่บอร์ด ซึ่งแสดงถึงการดำเนินเรื่องพร้อมคำบรรยายอย่างคร่าวๆ และการทำแอนิเมติก สำหรับสื่อแอนิเมชัน ส่วนสื่อคลิปวิดีโอ จะประชุมวางแผน เตรียมอุปกรณ์ สถานที่ นักแสดง เพื่อการถ่ายทำ

ขั้นตอนที่ 2 การสร้างความเคลื่อนไหวให้กับตัวละคร และฉาก สำหรับนักศึกษาที่เลือกผลิตสื่อแอนิเมชัน ส่วนสื่อคลิปวิดีโอ นักศึกษาจะต้องลงพื้นที่ไปถ่ายทำตามแผนที่วางไว้ ตัดต่อภาพ (Editing) ตามลำดับเหตุการณ์ก่อนหลัง หรือตามเหตุการณ์ที่ผู้เขียนบทวางไว้ รวมทั้งใส่คำบรรยาย (Subtitle) และโลโก้ ที่กำหนด ในการผลิตสื่อแอนิเมชัน อาจจะเรียกขั้นตอนนี้ว่า การประกอบภาพรวม (Compositing) และการบันทึกเสียงดนตรี เสียงบรรยาย และเสียงประกอบลงไป

ขั้นที่ 3 หลังการผลิตสื่อดิจิทัล ตรวจสอบ และประเมินผล ก่อนและหลังการเผยแพร่ (Post-Production) พบว่า มีการตรวจสอบ และประเมินผลใน 3 ระดับ คือ ระดับที่ 1 จากสมาชิกในกลุ่มที่รับผิดชอบ ระดับที่ 2 จากบุคคลภายนอก ได้แก่ เพื่อน ครอบครัว อาจารย์ที่ปรึกษา วิทยากรวิชาชีพ และระดับที่ 3 ผู้รับสารที่เป็นกลุ่มเป้าหมายโดยตรง หลังโพสต์ผ่านแพลตฟอร์ม Facebook, Youtube, Tiktok, Instagram, Twitter และหรือ Line

ความรู้และทักษะที่นักศึกษาได้จากการทำกิจกรรมผลิตสื่อดิจิทัล เพื่อขับเคลื่อนสังคม พบว่า นักศึกษามีความรู้เท่าทันสารสนเทศดิจิทัล มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 32.61 รองลงมา คือ มีความรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล คิดเป็นร้อยละ 27.76 ลำดับที่ 3 มีการเข้าไปมีส่วนร่วมในการทำประโยชน์เพื่อสังคม คิดเป็นร้อยละ 23.18 และประเด็นสุดท้าย คือ นักศึกษามีความรู้เท่าทันทักษะอื่น ๆ เช่น การทำงานร่วมกับผู้อื่นในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 ได้ มีทักษะในการนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน คิดเป็นร้อยละ 16.44

อภิปรายผล

ในยุคดิจิทัลพลเมืองทุกคนต้องพึงตระหนักว่า ตนได้กลายเป็มนักสื่อสารที่สามารถเข้าถึงสาธารณะได้อย่างรวดเร็ว โดยไม่มีข้อจำกัดด้านพื้นที่ และเวลา เพราะมีเครื่องมือสื่อสารที่ทรงพลังอยู่ในมือ ดังนั้นการสร้างพลเมืองที่มีคุณภาพ มีพลังและเป็นนักสื่อสารสร้างสรรค์ มีโอกาสใช้ศักยภาพของตนเองเพื่อเป็นผู้ผลักดันความเปลี่ยนแปลง ด้วยตนเองอย่างมีจริยธรรมเป็นเรื่องที่จำเป็นอย่างยิ่ง

รายวิชา RSU160 รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ได้เปิดโอกาสให้นักศึกษาทุกคนทุกคณะสามารถเข้ามาเรียนได้ โดยจะต้องลงมือปฏิบัติจริง ในการทำกิจกรรมการผลิตสื่อดิจิทัล เพื่อประโยชน์ต่อสาธารณชน ซึ่งเป็นการสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีจิตสำนึกเพื่อส่วนรวม มีความรู้และทักษะใน 3 มิติ ได้แก่ มิติการรู้เท่าทันสารสนเทศดิจิทัล มิติการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และมิติการรู้เท่าทันทักษะอื่น ๆ

การระดมสมอง หรือการระดมความคิด (Brainstorm) เพื่อการแลกเปลี่ยน ความคิด ความเห็น ประเด็นในการขับเคลื่อนสังคม ถือเป็นการสร้างจิตสำนึกการมีส่วนร่วมทางการเมืองและสังคม ไม่นิ่งเฉยต่อความไม่ถูกต้อง และกระตุ้นความรับผิดชอบต่อตนเองที่มีต่อสังคม พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) จะต้องมีความคิดในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างเสรีบนพื้นฐานของสารสนเทศที่มีเหตุผล น่าเชื่อถือ และประเด็นที่นำมาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อขับเคลื่อนสังคมในครั้งนี้มีตั้งแต่ปัญหาเล็กน้อยไปจนถึงปัญหาใหญ่ในระดับโลก

สำหรับกิจกรรมการผลิตสื่อดิจิทัล รูปแบบแอนิเมชัน และคลิปวิดีโอ เพื่อขับเคลื่อนสังคม ซึ่งมีการดำเนินงานใน 3 ขั้น ได้แก่ 1) ขั้นการคิด และเตรียมความพร้อมด้านหัวข้อ และเนื้อหาสำหรับการผลิตสื่อดิจิทัล เพื่อขับเคลื่อนสังคม (Pre-Production) 2) ขั้นการผลิตสื่อดิจิทัลในรูปแบบแอนิเมชัน และคลิปวิดีโอ เพื่อการขับเคลื่อนสังคม (Production) และ 3) ขั้นหลังการผลิตสื่อดิจิทัล ตรวจสอบ และประเมินผล ก่อนและหลังการเผยแพร่ (Post-Production) ซึ่งแต่ละขั้นได้สร้างความรู้และทักษะให้กับพลเมืองดิจิทัล ใน 3 มิติ คือ มิติการรู้เท่าทันสารสนเทศดิจิทัล มิติการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และมิติการรู้เท่าทันทักษะอื่น ๆ ซึ่งใน 2 มิติแรกจะมีองค์ประกอบย่อย 5 องค์ประกอบ

มิติการรู้เท่าทันสารสนเทศดิจิทัล

1) การเข้าถึง (Access) สามารถเข้าถึงสารสนเทศดิจิทัลได้ทันทีที่ต้องการรู้และเข้าใจกลวิธีในการค้นหา รู้จักแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย สามารถจัดการกับแหล่งข้อมูลที่มีมากเกินไป สามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลต่างประเทศได้ นั่นหมายความว่า พลเมืองดิจิทัลจะต้องมีความรู้ ทักษะในการใช้ภาษาต่างประเทศด้วย สารสนเทศดิจิทัลที่เข้าถึงมีทั้งในรูปแบบตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง สัญลักษณ์ต่าง ๆ รวมถึงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สำหรับวาดภาพ ตกแต่งภาพ สร้างภาพเคลื่อนไหว ตัดต่อภาพ ลงเสียง ได้แก่ โปรแกรม Procreate, KineMaster, iMovie, VLLLO, Adobe Premiere เป็นต้น ซึ่งส่วนใหญ่เป็นงานที่มีลิขสิทธิ์ มีค่าใช้จ่าย ผู้เข้าถึงจึงควรระมัดระวัง และพยายามเข้าถึงแหล่งสารสนเทศดิจิทัลที่อนุญาตให้ใช้ได้โดยไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ ไม่มีค่าใช้จ่าย แหล่งสารสนเทศที่สำคัญอีกแหล่งหนึ่งที่พลเมืองดิจิทัลต้องเข้าถึงคือ พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 (<https://dictionary.orst.go.th/>) พจนานุกรมภาษาอังกฤษ ฉบับออกซฟอร์ด (อังกฤษ: Oxford English Dictionary; OED) ใช้สำหรับตรวจสอบความถูกต้องของการใช้ภาษา

2) การวิเคราะห์ ประเมินผล สังเคราะห์ (Analysis, Evaluate, Synthetic) การวิเคราะห์ ประเมินผลแหล่งสารสนเทศดิจิทัล ต้องทำใน 2 ระดับ คือ การวิพากษ์ภายนอก ได้แก่ ชื่อ ประวัติ ผู้เขียน หน่วยงานองค์กรที่เชื่อถือได้ ระบุแหล่งอ้างอิงที่ถูกต้อง ระบุวัน เดือน ปี ที่เผยแพร่ ระดับที่ 2 คือ การวิพากษ์ภายใน ได้แก่ สาระสำคัญของเนื้อหา ความเป็นเหตุเป็นผล ข้อเท็จจริงกับความคิดเห็น ไม่ขัดต่อกฎหมาย ศีลธรรม และจริยธรรมอันดีของสังคม นอกจากนี้ยังต้องมีการเปรียบเทียบเนื้อหาจากหลายแหล่งข้อมูล และถ้ามีข้อสงสัยไม่เข้าใจ ต้องแสวงหาข้อมูลเพิ่มเติม สอบถามจากผู้รู้ ผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งทั้งหมดนี้ผู้ใช้สารสนเทศดิจิทัลต้องมีวิจารณญาณ ไม่เชื่ออะไรง่าย ๆ มีความละเอียด รอบคอบ สามารถจับประเด็นสำคัญของเนื้อหาที่มีจำนวนมาก และการตีความหมายเนื้อหาสารได้ กรณีสารสนเทศที่เป็นภาพ เสียง สัญลักษณ์ ผู้ใช้ต้องคัดเลือกให้สอดคล้องกับเนื้อหา กลุ่มเป้าหมาย แพลตฟอร์มที่จะเผยแพร่ ส่วนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการผลิตสื่อ ผู้ใช้ต้องประเมิน ทดลอง ฝึกใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้เข้าใจก่อน และเลือกโปรแกรมที่เหมาะสมกับงาน

3) การสร้างสรรค์เนื้อหา (Content Creation) คือ การนำเนื้อหาที่เป็นตัวอักษร ภาพ เสียง สัญลักษณ์ มาประกอบสร้างเป็นเนื้อหาใหม่ มีรูปแบบที่แตกต่างไปจากเดิม หรือเป็นการสร้างความรู้ใหม่อย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง ชัดเจน เข้าใจง่าย ตรงตามความต้องการของผู้รับสารเป้าหมาย ผู้สร้างสรรค์เนื้อหาและสร้างสรรค์สื่อต้องมีความสามารถในการเลือกใช้รหัสการสื่อสารที่ถูกต้อง สื่อความหมายที่เข้าใจง่าย มีความน่าสนใจ ดึงดูดใจกลุ่มเป้าหมายให้เปิดรับสื่อ นอกจากนี้ผู้สร้างสรรค์ยังต้องมีความสามารถในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการวาดภาพ สร้างภาพเคลื่อนไหว ตัดต่อภาพ ลงเสียง

4) การตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสม (Validation, Suitability) ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาที่น่าเสนอ ทั้งในด้านกฎหมาย และด้านจริยธรรม ได้แก่ ความถูกต้อง ความรับผิดชอบ ความเป็นธรรม รู้จักกาลเทศะ มีการอ้างอิงแหล่งข้อมูล ไม่ขัดต่อศีลธรรมอันดีของสังคม

5) การแบ่งปัน / การเผยแพร่ (Sharing, Publishing) การสื่อสารแบ่งปันสารสนเทศ และสื่อที่ผลิตเรียบร้อยแล้วให้สมาชิกในกลุ่มได้รับรู้และเข้าใจที่ตรงกัน รวมถึงดูความสมบูรณ์ของสื่ออีกครั้ง โดยเฉพาะในส่วนที่แต่ละคนรับผิดชอบ ก่อนการเผยแพร่จริง ควรทดลองนำสื่อดิจิทัลที่ผลิตเสร็จเรียบร้อยแล้วไปให้กลุ่มเป้าหมายเฉพาะเจาะจง เช่น เพื่อน ญาติพี่น้อง อาจารย์ที่ปรึกษา นักวิชาชีพ รับชมสื่อและติชม เพื่อการพัฒนาสื่อให้สามารถสื่อความหมายได้ดียิ่งขึ้น

มิติการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

1) การเข้าถึง (Access) ปัจจุบันมีสื่อดิจิทัลเพื่อขับเคลื่อนสังคมจำนวนมาก พลเมืองดิจิทัลควรมีทักษะในการเข้าถึงสื่อดิจิทัลที่หลากหลายทั้งในและต่างประเทศ และสามารถเข้าใจจุดเด่น จุดด้อยของสื่อดิจิทัลในแต่ละรูปแบบได้

2) การวิเคราะห์ ประเมินผล สังเคราะห์ (Analysis, Evaluate, Synthetic) มีทักษะในการวิเคราะห์สื่อดิจิทัล ในประเด็นที่สำคัญ ๆ ได้แก่ ผู้ผลิตสื่อเป็นใคร ผลิตสื่อเพื่อวัตถุประสงค์ใด รูปแบบสื่อมีลักษณะอย่างไร กลุ่มเป้าหมายเป็นใคร เป็นต้น นอกจากนี้ยังต้องวิเคราะห์รายละเอียดที่อยู่ภายในด้วย กล่าวคือ ลักษณะภาษาที่ใช้ ภาพที่แสดงออกมา การใช้แสง สี เสียงประกอบ หรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ มีความถูกต้อง เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายหรือไม่ อย่างไร

3) การสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล (Digital Media Creation) ด้วยเทคโนโลยีการสื่อสารที่มีการพัฒนาแบบก้าวกระโดด ทำให้การผลิตสื่อเป็นเรื่องง่าย ต้นทุนน้อย สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ดังนั้น การสร้างสรรค์สื่อในยุคดิจิทัลจึงเป็นสิ่งที่พลเมืองทุกคนสามารถทำได้ การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ต้องเหมาะสมกับการผลิตสื่อดิจิทัล ในแต่ละประเภท และไม่เกินความสามารถของผู้ผลิตสื่อ รวมถึงต้องเป็นโปรแกรมที่ทำงานสัมพันธ์กันในทุกองค์ประกอบ ผู้ใช้มีความเข้าใจคำศัพท์สำคัญของระบบคอมพิวเตอร์ ค้นคว้ากับสัญลักษณ์และอินเทอร์เน็ตของเครื่องมือดิจิทัล รู้จักระบบปฏิบัติการที่หลากหลาย และสามารถเปรียบเทียบข้อดีข้อเสียได้ มีความรับผิดชอบต่อนเนื้อหา ภาพ ที่นำเสนอออกไปอย่างสร้างสรรค์

4) การตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสม (Validation, Suitability) ผู้ผลิตต้องมีทักษะในการตรวจสอบคุณภาพของเนื้อหา ภาพ สี คุณภาพ และเสียง เช่น ความคมชัด ความต่อเนื่อง มีโทนสีที่สอดคล้องกันไปในทิศทางเดียวกัน ช่วยให้การสื่อความหมายดียิ่งขึ้น ในด้านความเหมาะสม ต้องเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการจะสื่อสาร

5) การแบ่งปัน การเผยแพร่ (Sharing, Publishing) การทำงานเป็นทีม การแบ่งหน้าที่ ความรับผิดชอบ การวางแผนการทำงานเป็นสิ่งจำเป็นที่จะต้องทำให้ชัดเจน คือ การสื่อสาร แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แต่ละคนในกลุ่มต้องชัดเจน และสมาชิกทุกคนต้องเข้าใจ พร้อมลงมือปฏิบัติหน้าที่ รวมทั้งต้องมีทักษะในการเลือกช่องทาง หรือแพลตฟอร์มที่เหมาะสมกับสื่อดิจิทัลที่ผลิต เช่น สื่อแอนิเมชัน หรือสื่อคลิปวิดีโอ สามารถเผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์ม Facebook, YouTube, TikTok, Instagram, Twitter และ Line เป็นต้น เมื่อเผยแพร่ไปแล้วควรติดตามผล หรือปฏิกิริยาของผู้รับสารที่มีต่อเนื้อหา และรูปแบบของสื่อ รวมถึงควรรับฟังคำติชม ข้อเสนอแนะพร้อมนำมาปรับปรุงแก้ไขต่อไป

มิติการรู้เท่าทันทักษะอื่น ๆ

1) การทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยเฉพาะในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด - 19 ทำให้มีทักษะในการสื่อสารผ่านระบบออนไลน์ เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับสมาชิกในกลุ่ม จนกระทั่งสามารถได้ข้อสรุปเกี่ยวกับหัวข้อหรือประเด็นในการขับเคลื่อนสังคม การเตรียมการประชุม ข้อมูลสำหรับการประชุม ต้องมีความชัดเจน เพื่อให้ได้ข้อยุติเกี่ยวกับหัวข้อเร็วขึ้น

2) ทักษะการทำงานพร้อมกันหลายอย่าง พลเมืองดิจิทัลต้องมีทักษะความสามารถในการจัดการงานหลายอย่างพร้อมกันได้

3) ทักษะในการสร้างเครือข่าย มีทักษะความสามารถในการจัดการเครือข่ายอันหลากหลาย รวมถึงการค้นหาและเชื่อมต่อกับเครือข่ายใหม่ๆ เพื่อใช้เป็นแหล่งข้อมูลเพิ่มเติม

4) ทักษะ ความรู้ทางด้านกฎหมายและจริยธรรมในการผลิตสื่อ เช่น กฎหมายหมิ่นประมาท ดูหมิ่น ละเมิด กฎหมายลิขสิทธิ์ พรบ.ข้อมูลข่าวสารทางราชการ พรบ.คุ้มครองสิทธิส่วนบุคคล พรบ.คอมพิวเตอร์ฯ

5) **ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ** การใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สร้างองค์ความรู้ และพัฒนานวัตกรรมในรูปแบบต่างๆ ได้ เช่น ใช้สื่อดิจิทัลในการแปลงแนวคิดให้ออกมาเป็นผลงานรูปธรรม ผสมผสานสื่อดิจิทัลที่มีอยู่เพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้นมา

6) **ความรู้ด้านกราฟิก** ความสามารถในการใช้ เส้น สี เสียง ได้อย่างสวยงาม น่าสนใจ โดยเฉพาะสื่อดิจิทัลในรูปแบบแอนิเมชัน

7) **การร้องขอความช่วยเหลือจากผู้อื่น** กรณีไม่มีนักแสดง ขาดคนทำงานในบางหน้าที่ ต้องมีทักษะในการร้องขอ โน้มน้าว ชักจูงใจ เพื่อให้ผู้อื่นเข้ามาร่วมทำงานด้วยความสมัครใจ

8) **ความรู้ความสามารถทางการแสดง (Acting)** ควรมีทักษะเพิ่มเติมในด้านการแสดง หรือสามารถกำกับการแสดงได้ กรณีที่นักแสดงไม่สามารถแสดงตามบทที่กำหนด

9) **ความสามารถในการออกเสียง** ไม่ว่าจะเป็นเสียงพูด เสียงบรรยาย ควรมีทักษะเพิ่มเติมในด้านการออกเสียง และการใช้เสียงอย่างถูกต้อง เหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหา อารมณ์

10) **ความสามารถในการสัมภาษณ์ทางออนไลน์** ผู้ผลิตสื่อควรมีทักษะในการสัมภาษณ์ จัดเตรียมอุปกรณ์การสื่อสาร การบันทึกเสียง บันทึกภาพออนไลน์ เพื่อนำมาใช้ในการผลิตสื่อดิจิทัล

11) **ทักษะ ความรู้ ความสามารถในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการผลิตสื่อ** ผู้ผลิตสื่อสามารถใช้ได้ทั้งแบบฟรี หรือต้องมีการใช้จ่าย รวมถึงมีเว็บไซต์สอนการใช้โปรแกรมต่างๆ หลากหลายเว็บไซต์ พลเมืองดิจิทัลสามารถเลือก และศึกษาการใช้ได้ด้วยตนเอง หรือจากคำแนะนำของผู้รู้ ผู้เชี่ยวชาญ

12) **ทักษะการใช้ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ** เพื่อใช้ในการตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมในด้านการใช้ภาษาในสื่อดิจิทัล

13) **ทักษะในการนำเสนอผลงาน ทั้งเบื้องหน้า และเบื้องหลังการผลิตชิ้นงาน** ผู้นำเสนอควรมีทักษะในการทำ Presentation ที่น่าสนใจ และทักษะในการอธิบายสาระสำคัญของผลงานทั้งเบื้องหน้า และเบื้องหลัง

14) **ทักษะในการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น** การรับฟังความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ คำติติงต่าง ๆ ก็เป็นอีกทักษะหนึ่งที่ต้องมีและนำข้อเสนอแนะต่าง ๆ ไปปรับปรุง พัฒนาชิ้นงานต่อไป

15) **ทักษะการแสดงความคิดเห็น ความเห็นอย่างมีเหตุผล** การแสดงความคิดเห็นต่อผลงาน ไม่ว่าจะเป็นการชื่นชม หรือการเสนอแนะเพื่อแก้ไขปรับปรุงก็ตาม ผู้แสดงความคิดเห็นต้องมีความจริงใจ และมีเหตุผลที่เพียงพอ ในการปรับปรุงคุณภาพของชิ้นงาน

นอกจากการลงมือปฏิบัติจริงเพื่อเสริมสร้างความรู้ และทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลแล้ว ในงานวิจัยนี้ยังพบอีกว่า การนำเสนอผลงานสื่อดิจิทัล เพื่อการแลกเปลี่ยน เรียนรู้ และการวิพากษ์ผลงานของวิทยากรนักวิชาชีพ จะทำให้เกิดพื้นที่การเรียนรู้ใหม่ เห็นมุมมองใหม่ ๆ และพร้อมที่จะนำไปต่อยอด พัฒนาผลงานให้ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของนิตยา วงศ์ใหญ่ (2560) เกี่ยวกับการเตรียมความพร้อมของดิจิทัล เนทีฟในการมุ่งไปสู่การเป็นพลเมืองที่ดีเป็นผู้ซึ่งเติบโตขึ้นด้วย เทคโนโลยีที่ทันสมัยมากมายไม่ว่าจะเป็น เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต เทคโนโลยีของอุปกรณ์สื่อสารที่ทันสมัย สื่อหรือข้อมูลมากมายมหาศาลในโลกดิจิทัล นั้นหมายถึงการสอนให้พวกเขารู้จักที่จะเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีความรับผิดชอบและสามารถใช้สิ่งต่างๆ เหล่านั้นในการมีปฏิสัมพันธ์และใช้ประโยชน์กับสารสนเทศได้อย่างปลอดภัย และมีความรับผิดชอบต่อสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ที่เปลี่ยนไป ทักษะการรู้ดิจิทัลเป็นทักษะหลักที่มีความสำคัญและมีความจำเป็นต่อการศึกษา และการดำรงชีวิต ผู้เขียนเห็นว่าครอบครัวและครูผู้สอนเป็นผู้ที่อยู่ใกล้ชิดเยาวชนมากที่สุด ที่จะสามารถสอดส่องดูแล แนะนำและให้คำปรึกษาในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลด้วยความเข้าใจ

ดังนั้น สถาบันครอบครัวและสถาบันการศึกษา จึงเป็นแกนสำคัญในการส่งเสริม พัฒนา และให้ความรู้แก่เยาวชนกลุ่มดิจิทัลเนทีฟเกี่ยวกับการดำรงอยู่ในโลกดิจิทัลอย่างปลอดภัย และรู้เท่าทันเพื่อให้สังคมเกิดดุลยภาพท่ามกลางกระแสโลกาภิวัตน์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ดิจิทัลเนทีฟจึงควรรู้จักการใช้สื่อดิจิทัลให้เป็นประโยชน์ทั้งต่อตนเองและส่วนรวมให้มากที่สุด

ข้อเสนอแนะทั่วไป

- 1) ครูอาจารย์ เป็นพลเมืองที่มีพลังและเป็นนักสื่อสารสร้างสรรค์ที่สามารถสร้างพลังทางบวกให้กับนักเรียน นิสิต นักศึกษาเป็นนักสื่อสารสร้างสรรค์ เป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีจิตสำนึกเพื่อส่วนรวม ใช้สื่อดิจิทัลทำประโยชน์ให้กับสังคม
- 2) นักสื่อสารมวลชนมืออาชีพ ซึ่งมีความตระหนักในอุดมการณ์ของความเป็นสื่อสาธารณะ เข้าใจวิธีการผลิตสื่อที่มีคุณภาพ น่าสนใจ เป็นกลุ่มบุคคลอีกกลุ่มหนึ่งที่จะเข้ามามีบทบาทในการสร้างนักสื่อสารสร้างสรรค์ให้กับพลเมืองดิจิทัล
- 3) สถาบันการศึกษา ควรเข้าไปมีส่วนร่วมในการสร้างนักสื่อสารสร้างสรรค์ให้กับชุมชนบริเวณใกล้เคียง ให้เป็นชุมชนพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพ ใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย และเป็นประโยชน์ต่อสังคมโดยรวม

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยต่อไป

- 1) ศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างของกลุ่มเป้าหมาย เช่น เพศ คณะ ต่างกัน ความรู้และทักษะ ความเป็นพลเมืองดิจิทัล จากกิจกรรมการผลิตสื่อดิจิทัล เพื่อขับเคลื่อนสังคม จะแตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร
- 2) กิจกรรมการผลิตสื่อดิจิทัล นอกจากรูปแบบแอนิเมชัน คลิปวิดีโอแล้ว ควรเพิ่มในรูปแบบอื่น ๆ ที่น่าสนใจ ก็จะทำให้ นักสื่อสารสร้างสรรค์ได้รู้จักสื่อดิจิทัลในรูปแบบอื่น ๆ อีก

บรรณานุกรม

- นฤพนธ์ ตังวิเศษ. (2560). *Social Movement การเคลื่อนไหวทางสังคม*. จาก <https://libmode.mju.ac.th/pr/?p=5969>
- นิตยา วงศ์ใหญ่. (2560). แนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของดิจิทัลเนทีฟ. *วารสารมนุษยศาสตร์ และศิลปะ*, 10(2), 1630-1642.
- ลภัสภาส หิรินทรานุกูล. (2559). *ความเป็นพลเมืองดิจิทัล*. จาก <http://www.mtrs.ac.th/krupu/week-10/>
- วรลักษณ์ สงวนแก้ว. (2558). *Digital Citizens : พลเมืองดิจิทัล*. จาก [https://www.stou.ac.th/study/sumrit/1-59\(500\)/page2-1-59\(500\).html](https://www.stou.ac.th/study/sumrit/1-59(500)/page2-1-59(500).html)
- วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ที่ศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ : มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- สุกัญญา สุตบรรทัด. (2559). *ยุทธศาสตร์การปฏิรูประบบการสื่อสารสำหรับพลเมืองยุคดิจิทัล*. จาก <http://legacy.orst.go.th/wp-content/uploads/2018/01/>