

การประเมินพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนประถมศึกษา* AN EVALUATION OF SOCIAL MEDIA USE BEHAVIORS AND SOCIAL MEDIA LITERACY OF PRIMARY SCHOOL STUDENTS

เจือใจ โพธิ์ศรีทอง*, นลินี ณ นคร, สัจจวรรณ จัตุระโท

Juijai Posritong, Nalinee Na Nakorn, Sungworn Ngudgratoke

หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช นนทบุรี ประเทศไทย

Master of Education Program, Sukhothai Thammathirat Open University, Nonthaburi, Thailand

*Corresponding author E-mail: ju.b.jang@windowslive.com

บทคัดย่อ

การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนประถมศึกษา 2) ประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนประถมศึกษา และ 3) ศึกษาผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนประถมศึกษา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนประถมศึกษา ปีที่ 4 - 6 จังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวน 480 คน โดยสุ่มหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ คือ แบบมาตราประมาณค่า (ความเที่ยง .990) และแบบวัดการตัดสินใจตามสถานการณ์ (ความเที่ยง .551) วิเคราะห์โดยเทคนิคพรเพ็น ซิตีส์กอร์ ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนประถมศึกษา พบว่า อุปกรณ์ที่ใช้มากที่สุด คือ โทรศัพท์มือถือ ระยะเวลาใช้น้อยกว่า 30 นาที/ครั้ง สื่อสังคมออนไลน์ที่นักเรียนมีบัญชี คือ เฟซบุ๊ก ความถี่ในการใช้ 1-2 ครั้ง/วัน ช่วงเวลาที่ใช้บ่อยที่สุด เวลา 18.01 น. - 24.00 น. และเหตุผลหลักในการใช้ เพื่อความบันเทิง 2) การประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์เมื่อวัดด้วยมาตราประมาณค่า พบว่า นักเรียนมีการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ระดับน้อย และวัดด้วยแบบวัดการตัดสินใจตามสถานการณ์ อยู่ในระดับปานกลาง และ 3) ผลการวิเคราะห์ผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนประถมศึกษาที่วัดด้วยมาตราประมาณค่าและปรับแก้ด้วยคะแนนพรเพ็น ซิตีส์ พบว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์ ส่งผลกระทบเชิงบวกต่อการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($\delta = 19.28$), $t = 6.40$, $p = .00$ และวัดด้วยแบบวัดการตัดสินใจตามสถานการณ์ พบว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์ ส่งผลกระทบเชิงบวกต่อการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ($\delta = 0.19$), $t = .46$, $p = 0.84$

คำสำคัญ พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์, การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์, การวิเคราะห์ผลกระทบ, เทคนิคพรเพ็น ซิตีส์กอร์

Abstract

This research aims to 1) Examine primary school students' social media use behaviors, 2) Assess the social media literacy of the primary school students, and 3) Investigate the impact

* Received December 8, 2023; Revised December 27, 2023; Accepted December 30, 2023



of social media use on the social media literacy of the primary school students. Using multi-stage sampling, a sample of 480 4th-6th grade students in Nakhonsrithmmarat province was selected. The measure social media literacy included a rating scale self-assessment (reliability of .990) and situational judgement test (reliability of .551). The data were analyzed using a propensity score matching technique. Research results were as follows: 1) the analysis of primary school students' social media use behaviors shows that students mostly used mobile phones. Their duration of use was less than 30 minutes a day. The primary social media platform on which students have accounts was Facebook.-They used these platforms once or twice daily, with maximum usage between 6:01 p.m. to 12:00 a.m. The predominant purpose of their social media use was for the entertainment. 2) Based on the social media literacy of primary school students assessed by the rating scale, students exhibited a low level of social media literacy. Conversely, when evaluated using an item, they demonstrated a medium level of social media literacy. 3) According to the propensity score matching analysis conducted to assess the impact of social media uses on social media literacy of primary school students, it was found that, based on scores from student's responses to rating scale self-assessment, social media uses had a significant positive impact on students' social media literacy at $\alpha = .05$ ($\delta = 19.28$), $t = 6.40$, $p = .00$. However, when the impact assessment was conducted using scores from students' responses to the situational judgement test, social media uses had a nonsignificant impact on students' social media literacy ($\delta = 0.19$), $t = .46$, $p = 0.84$.

Keywords: Social Media Use Behaviors, Social Media Literacy, Impact Assessment, Propensity Score Matching Technique

บทนำ

ปัจจุบันความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีด้านการสื่อสารได้พัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงแทบทุกมิติ และมีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตมนุษย์ในหลาย ๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคม ด้านการศึกษา จากบทเรียนของการพัฒนาประเทศที่ผ่านมาตลอดจนการเปลี่ยนแปลงของปัจจัย และเงื่อนไขที่จะมีอิทธิพลต่อองค์ประกอบต่าง ๆ สภาพพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติได้ใช้กระบวนการสังเคราะห์ข้อมูลอย่างรอบด้านเพื่อกำหนดยุทธศาสตร์ในการพัฒนาประเทศโดยกำหนดจุดหมายที่ 12 เป้าหมายคนไทยได้รับการพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพในทุกช่วงวัย มีสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับโลกยุคใหม่ มีคุณลักษณะตามบรรทัดฐานที่ดีของสังคม มีคุณธรรม จริยธรรม และมีภูมิคุ้มกันต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างพลิกโฉมฉบับพลันของโลก สามารถดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมได้อย่างสงบสุข โดยต้องพัฒนาผู้อยู่ในช่วงวัยการศึกษาในระดับพื้นฐาน ให้มีความตระหนักรู้ในตนเอง มีทักษะดิจิทัลและมีสมรรถนะที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ การดำรงชีวิตและการทำงาน (แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ พ.ศ. 2566 - 2570, 2565) ทั้งนี้ในระยะของแผนพัฒนา ฯ ฉบับที่ 13 ยังเป็นช่วงเวลาที่แนวโน้มของการพัฒนาเทคโนโลยีอย่างก้าวกระโดดของสื่อจากรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ไปเป็นสื่อสังคมออนไลน์ บทบาทของเครือข่ายทางสังคมออนไลน์เริ่มขยายตัวมากขึ้นเรื่อย ๆ ส่วนหนึ่งมีผลมาจากนโยบายของภาครัฐที่สนับสนุนให้เกิดการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างแพร่หลายทำให้เด็กและวัยรุ่นมีช่องทางที่จะก้าวเข้าสู่โลกออนไลน์ได้ง่ายขึ้น จากผลสรุปการใช้ไอซีทีของเด็กและเยาวชน พ.ศ. 2565 รายงานว่าเด็กและเยาวชนไทยอายุ 6 - 11 ปี ใช้อินเทอร์เน็ตสูงถึงร้อยละ 95.6 และใช้มือถือสูงถึงร้อยละ 95.8 ขณะที่เด็กอายุ 12 - 14 ปี ใช้

อินเทอร์เน็ตสูงกว่า คือ ร้อยละ 98.9 และใช้มือถือ ร้อยละ 99.1 ซึ่งแนวโน้มการใช้อินเทอร์เน็ตและมือถือสูงขึ้น จากปี 2563 (กองสถิติเศรษฐกิจ สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2565); (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2565) ได้รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยใน ปี พ.ศ. 2565 ว่าในภาพรวม พฤติกรรมออนไลน์ของคนไทยที่เปลี่ยนแปลงไป (ปี 2556 - 2565) คือ ใช้เพื่อการติดต่อสื่อสาร กลุ่ม Gen Z (อายุน้อยกว่า 22 ปี) ใช้เวลาในการออนไลน์เริ่มลดลงเป็น 8 ชั่วโมง 24 นาทีต่อวัน ซึ่งในปี 2565 มีการผ่อนคลาย มาตรการป้องกันการแพร่ระบาดของ COVID - 19 ทำให้นักเรียน/นักศึกษาสามารถเข้าเรียน ในสถานศึกษา หรือ เริ่มเรียนแบบผสมระหว่างเรียนออนไลน์และเรียนที่โรงเรียนได้ (hybrid learning) ส่วนอุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึง อินเทอร์เน็ต คือ โทรศัพท์มือถือ ร้อยละ 97.15 ปี 2566 การเรียนในศตวรรษนี้ จึงแตกต่างไปจากเดิม เช่น การเข้าถึงความรู้และข้อมูลอย่างไม่มีที่สิ้นสุด (เนื้อหา) มากขึ้นผ่านทางอินเทอร์เน็ต เป้าหมาย คือ การเรียนรู้ ทักษะ (เข้าถึง วิเคราะห์ประเมิน สร้าง) เพื่อแก้ไขปัญหา การเรียนรู้แบบในเวลาจริง (real - time learning) จากหลากหลายสถานที่แหล่งที่มาซึ่งส่วนใหญ่เป็นภาพและอิเล็กทรอนิกส์ การวิเคราะห์ข้อมูลสื่อประสมการใช้ เครื่องมือเทคโนโลยีสื่อประสมสำหรับการแสดงออก การแสดงความเชี่ยวชาญผ่านสื่อประสม (Jolls, T., 2008) จากการเปลี่ยนแบบการเรียนดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า สื่อมีอิทธิพลต่อการกำหนดการเรียนรู้ ความเชื่อ และทัศนคติ ความสำคัญของสารสนเทศในสังคมและ ความจำเป็นในการเรียนรู้ตลอดชีวิต ความสำคัญที่เพิ่มขึ้นของการสื่อสาร ด้วยภาพและข้อมูล เมื่อเป็นเช่นนี้การรู้เท่าทันสื่อจึงมีความสำคัญต่อการเรียน

จากการเปลี่ยนรูปแบบการเรียนดังกล่าวข้างต้นแสดงให้เห็นว่า สื่อมีอิทธิพลต่อการกำหนดการเรียนรู้ ความเชื่อ และทัศนคติ มีความสำคัญของสารสนเทศในสังคมและความจำเป็นในการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการสื่อสารด้วย ภาพและข้อมูลจะมีความสำคัญที่เพิ่มขึ้น เมื่อเป็นเช่นนี้การรู้เท่าทันสื่อจึงมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ของเด็กอายุ 10 - 14 ปี ทั้งในฐานะผู้ส่งสาร และผู้รับสาร ที่นักเรียนต้องรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อจะได้เลือกใช้งานสื่อ สังคมออนไลน์ได้อย่างมีวิจารณญาณ เพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Jolls, T., 2008) จาก Center for Media Literacy อธิบายว่า การรู้เท่าทันสื่อ ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ คือ การเข้าถึงสื่อ (Access) การวิเคราะห์สื่อ (Analyze) การประเมินสื่อ (Evaluate) การสร้าง สรรค์สื่อ (Create) และการมีส่วนร่วมใน สื่อ (Participate) และจากการศึกษาตัวอย่างงานวิจัย ที่เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ที่ผ่านมา มีการนำ องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อมาศึกษาในแง่มุม ต่าง ๆ ทั้งที่อิงองค์ประกอบและไม่อิงองค์ประกอบของ (Jolls, T., 2008) จาก Center for Media Literacy ตัวอย่างการวิจัยเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ที่ไม่อิงแนวคิด ของ (Jolls, T., 2008) จาก Center for Media Literacy เช่น ศึกษากฎหมาย จุลลรัตน์เมธี และนุชประภา โมกข์ศาสตร์ ศึกษาการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนเพื่อการเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย (ศึกษากฎหมาย จุลลรัตน์เมธี และนุชประภา โมกข์ศาสตร์, 2562) โดยใช้กรอบแนวคิดและชุดตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ที่ได้มาจากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญ ศิริกาญจน์ จันทรวีชน ศึกษาทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี 4 ด้าน โดยยึดกรอบแนวคิดของยูเนสโก UNESCO คือ ทักษะด้านการเข้าถึง ทักษะ ด้านการวิเคราะห์ ทักษะด้านการประเมินค่า (ศิริกาญจน์ จันทรวีชน, 2564) และทักษะด้านการสร้างสรรค์ ปัญญาพร เกื้อนุ้ย ศึกษาการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการเข้าถึงสื่อและสารสนเทศ ด้านการประเมินผลและ การทำความเข้าใจสื่อและสารสนเทศ (ปัญญาพร เกื้อนุ้ย, 2565) และด้านการใช้และการสร้างสื่อและสารสนเทศ (สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2566) ศึกษาการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศตาม กรอบการประเมินการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศขององค์การการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ 3 ตัวชี้วัด คือ การเข้าถึง การประเมินและการสร้าง สำหรับตัวอย่างการวิจัยเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่ออิงแนวคิดของ (Jolls, T., 2008) จาก Center for Media Literacy เช่น (ปกรณ ประจันบาน และอนุชา กอนพวง, 2559) พัฒนาแบบ



วัดทักษะในศตวรรษที่ 21 ด้านการรู้เท่าทันสื่อ ส่วนการนำกรอบแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อของ (Jolls, T., 2008) มาศึกษาในแง่ผลของการศึกษาผลกระทบนั้นยังไม่พบตัวอย่างการวิจัย

โดยการศึกษาผลกระทบของโครงการ นโยบายทางสังคมมีการดำเนินการในหลายแนวทางทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเป้าหมายของการศึกษา เช่น การศึกษาเชิงลึก การสำรวจความเห็นจากมุมมองของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย วิธีการประมาณการสมการถดถอย การใช้แบบจำลองทางเศรษฐมิติ การศึกษาเปรียบเทียบโดยใช้กลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง คำว่า ผลกระทบ เป็นคำที่อธิบายถึงผลที่มีต่อผู้รับประโยชน์จากโครงการโดยตรง (สังวรณ จัตตระโทก, 2564) กล่าวว่า ผลกระทบ หมายถึง ผลลัพธ์สุทธิ (Net Result) ของโครงการ เช่น ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับนักเรียนในโครงการที่ดำเนินการขึ้น ซึ่งคำนวณจากผลต่างของผลลัพธ์ที่วัดจากกลุ่มที่เข้าร่วมโครงการกับกลุ่มที่ไม่ได้รับโครงการ นอกจากนี้ผลกระทบยังหมายถึงผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มคนในระดับกว้าง (สังวรณ จัตตระโทก, 2564) กล่าวว่า คำว่า “ผลกระทบ” เป็นคำสะท้อนถึงความเป็นสาเหตุ - ผลลัพธ์ ของโครงการหรือเป็นความสัมพันธ์ระหว่างการดำเนินงานกิจกรรมของโครงการกับผลลัพธ์ของโครงการ (Outcome) การประเมินผลกระทบจึงเป็นการระบุขนาดของผลการดำเนินกิจกรรมของโครงการที่มีต่อสถานะของกลุ่มคน หรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ และบางครั้งต้องอธิบายให้ได้ว่าทำไมผลที่เกิดขึ้นจึงเป็นผลขนาดเล็ก หรือใหญ่ แล้วแต่กรณี (สังวรณ จัตตระโทก, 2564) ดังนั้นหากต้องการศึกษาผลกระทบให้สามารถเข้าใจผลในเชิงเหตุผล - ผลลัพธ์ (Cause - Effect) ได้อย่างชัดเจน จำเป็นต้องควบคุมตัวแปรอื่นก่อน เทคนิคที่นิยมใช้ควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนในปัจจุบัน คือ เทคนิคโพรเพนซิตีสกอร์ (Propensity Score) ซึ่งมีบทบาทในการควบคุมปัจจัยแทรกซ้อนหลาย ๆ ตัวเพื่อให้ประเมินอิทธิพลของตัวแปรต้นต่อตัวแปรตามได้ชัดเจนมากขึ้น (สังวรณ จัตตระโทก, 2564) ผู้วิจัยจึงเลือกเทคนิคโพรเพนซิตีสกอร์ (Propensity score) มาประเมินผลกระทบการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนประถมศึกษาโดยการควบคุมตัวแปรอิทธิพลของตัวแปรต้นที่มีอิทธิพลต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนที่มีอายุในช่วง 10 - 12 ปี ซึ่งเป็นวัยที่เตรียมเข้าสู่วัยรุ่น และจากผลการสำรวจ พบว่า มีการใช้อินเทอร์เน็ตสูงขึ้นและใช้มือถือสูงร้อยละ 99 โดยงานวิจัยนี้พยายามขจัดปัจจัยแทรกซ้อน ได้แก่ ตัวแปรภูมิหลังของนักเรียน ประกอบด้วย ตัวแปรเพศ อายุ ระดับชั้น ตัวแปรข้อมูลของโรงเรียน ประกอบด้วย จำนวนครู จำนวนนักเรียน จำนวนคอมพิวเตอร์ จำนวนคอมพิวเตอร์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต และขนาดโรงเรียน เพื่อจะทำให้เห็นผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนประถมศึกษาชัดเจนมากยิ่งขึ้น

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ และศึกษาผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนประถมศึกษา เพื่อนำข้อมูลสารสนเทศที่ได้ไปประกอบการช่วยเหลือ ให้คำปรึกษาแนะนำ ส่งเสริมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างถูกวิธี นำไปสู่สภาวะการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัยและเหมาะสม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนประถมศึกษา
2. เพื่อประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนประถมศึกษา
3. เพื่อศึกษาผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนประถมศึกษา

วิธีดำเนินการวิจัย

1. กลุ่มตัวอย่างและประชากร

1.1 ประชากร เป็นนักเรียนประถมศึกษา 4 ถึง 6 ปีการศึกษา 2565 สังกัดสำนักงานพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครศรีธรรมราช จำนวน 7,563 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4 ถึง 6 จังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวน 480 คน ได้มาโดยการสุ่มหลายขั้นตอน โดยมีขั้นตอนการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

สุ่มเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาานครศรีธรรมราช มา 2 เขต จาก 4 เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครศรีธรรมราช ได้แก่ พื้นที่การศึกษาประถมศึกษาานครศรีธรรมราช เขต 1 และพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครศรีธรรมราช เขต 3

สุ่มอำเภอจากพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาานครศรีธรรมราช เขต 1 และพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครศรีธรรมราช เขต 3 มาอย่างละ 2 อำเภอ

สุ่มโรงเรียนจากอำเภอในข้อที่ 2 มาอย่างละ 2 โรงเรียน รวมเป็น 4 โรงเรียน

สุ่มนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 จากโรงเรียนที่สุ่มได้ในข้อที่ 3 มาระดับชั้นละ 30 คน ได้นักเรียน ประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 160 คน ได้นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 160 คน ได้นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 160 คน รวมเป็น 480 คน

2. เครื่องมือการวิจัย การวิจัยครั้งนี้ใช้เครื่องมือ 2 ฉบับ ดังนี้

แบบประเมินพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนประถมศึกษา ประกอบด้วย 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลภูมิหลังของนักเรียน จำนวน 8 ข้อ ประกอบด้วย ตัวแปรเพศ อายุ ระดับชั้น ข้อมูลของ โรงเรียน ประกอบด้วย จำนวนครู จำนวนนักเรียน จำนวนคอมพิวเตอร์ จำนวนคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ขนาดโรงเรียน มีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการและเติมข้อความ

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนประถมศึกษา โดยแบ่งออกเป็น 7 ด้าน ได้แก่ 1) อุปกรณ์ที่ใช้เป็นช่องทางในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 2) สื่อสังคมออนไลน์ที่นักเรียนมีบัญชีผู้ใช้ 3) ความถี่ต่อวัน ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 4) ช่วงเวลาที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ 5) ระยะเวลาเฉลี่ยต่อครั้ง ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 6) ระยะเวลาเฉลี่ยต่อวันในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และ 7) เหตุผลในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ มีลักษณะเป็นแบบ ตรวจสอบรายการ จำนวน 7 ข้อ

ส่วนที่ 3 วัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนประถมศึกษา โดยใช้มาตรประมาณค่า 5 ระดับ แบ่งออกเป็น 5 ทักษะ ได้แก่ ทักษะการเข้าถึงสื่อ ทักษะการวิเคราะห์สื่อ ทักษะการประเมินสื่อ ทักษะการสร้าง สรรค์สื่อ และทักษะการมีส่วนร่วมในสื่อ จำนวน 25 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตรประมาณค่า 5 ระดับ ตั้งแต่มากที่สุด ถึงน้อยที่สุด

ส่วนที่ 4 วัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนประถมศึกษา โดยใช้แบบวัดการตัดสินใจ ตาม สถานการณ์ (situational judgement test) แบ่งออกเป็น 5 ทักษะ ทำนองเดียวกับมาตรประมาณค่า จำนวน 10 ข้อ ลักษณะเป็นข้อสอบแบบสถานการณ์ให้เลือกตอบ 4 ตัวเลือก ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดหรือไม่ตอบให้ 0 คะแนน

แบบบันทึกข้อมูลของโรงเรียน เป็นแบบบันทึกข้อมูลของโรงเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ข้อมูลด้าน จำนวนครู จำนวนนักเรียน จำนวนคอมพิวเตอร์ จำนวนคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต และขนาดโรงเรียน ซึ่งสืบค้นมาจากฐานข้อมูล bopp-obec โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครศรีธรรมราช เขต 1 <https://data.bopp-obec.info/emis/schooldata-view>. และโทรศัพท์ขอสัมภาษณ์ข้อมูลเกี่ยวกับ จำนวนคอมพิวเตอร์ของโรงเรียนที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้จากเจ้าหน้าที่ดูแลเครื่องคอมพิวเตอร์

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อของปกรณ (ปกรณ ประจันบาน และอนุชา กอนพวง, 2559) มาทำการศึกษาในบริบทการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนประถมศึกษา จึงทำการตรวจสอบคุณภาพรายข้อ และคุณภาพทั้งฉบับก่อนนำไปใช้ ทั้งนี้ทำการวิเคราะห์คุณภาพรายข้อโดยหาค่าความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนราย



ข้อกับคะแนนรวม (Corrected Item Total Correlation) และหาค่าความเที่ยง (Reliability) โดยหาสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) กรณีคะแนนไม่เป็น 0 และ 1 ส่วนกรณีคะแนนเป็น 0 และ 1 ใช้วิธีของคูเดอร์ริชาร์ดสัน สูตร KR 20 ดังนี้

- คุณภาพแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ แบบมาตราประมาณค่า จำนวน 25 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.83 - 0.94 ความเที่ยง เท่ากับ .990

- คุณภาพแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ แบบวัดการตัดสินใจตามสถานการณ์ จำนวน 10 ข้อ มีค่าความยากอยู่ระหว่าง 0.379 - 0.479 ค่าอำนาจจำแนก 0.354 - 0.937 ความเที่ยงเท่ากับ .551

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ประสานงานครูผู้ประสานงานการเก็บข้อมูล พร้อมอธิบายรายละเอียดของแบบประเมินพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนประถมศึกษาเพื่อให้เข้าใจตรงกันในการเก็บรวบรวมข้อมูล และนัดวันส่งและรับแบบประเมินดังกล่าว และตรวจสอบความสมบูรณ์ และความครบถ้วนของการตอบคำถาม

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนประถมศึกษาโดยหาค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนประถมศึกษาโดยหาค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3. วิเคราะห์ผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อการรู้เท่าทันทางสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนประถมศึกษา ด้วยเทคนิคพรเพนสตีส์เตอร์

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ มีดังนี้

1. การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนประถมศึกษา พบว่า 1) นักเรียนส่วนมาก มีจำนวนอุปกรณ์ที่ใช้เป็นช่องทางในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 1 เครื่อง (ร้อยละ 89.63) 2) อุปกรณ์หลักที่นักเรียนใช้ คือ โทรศัพท์มือถือ (ร้อยละ 49.41) รองลงมา คือ ไอแพด/ แท็บเล็ต (ร้อยละ 25.00) 3) สื่อสังคมออนไลน์หลักที่นักเรียนมีบัญชี คือ Facebook รองลงมา คือ Line (ร้อยละ 34.16) 4) ความถี่ต่อวันในการใช้สื่อสังคมออนไลน์สูงสุด คือ ใช้ 1 - 2 ครั้ง/วัน (ร้อยละ 75.00) 5) ช่วงเวลาที่นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์บ่อยที่สุด คือ เวลา 18.01 น. - 24.00 น. (ร้อยละ 60.83) 6) ระยะเวลาเฉลี่ยต่อครั้งที่นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์สูงสุด คือ น้อยกว่า 30 นาที/ครั้ง (ร้อยละ 56.67) 7) ระยะเวลาเฉลี่ยต่อวันในที่นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์สูงสุด คือ ใช้น้อยกว่า 30 นาที/วัน (ร้อยละ 60.78) และ 8) เหตุผลหลักในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ คือ เพื่อความบันเทิง (ร้อยละ 30.09) รองลงมา คือ เพื่อการสื่อสาร (ร้อยละ 19.29)

2. การประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนประถมศึกษา เมื่อวัดด้วยมาตราประมาณค่า พบว่า ในภาพรวมนักเรียนมีการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ระดับน้อย ส่วนรายด้านอยู่ในระดับน้อยทุกด้าน เมื่อวัดด้วยแบบวัดการตัดสินใจตามสถานการณ์ พบว่า ในภาพรวมนักเรียนมีการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ระดับปานกลาง ส่วนรายด้านอยู่ในระดับปานกลาง ยกเว้นด้านการเข้าถึงสื่ออยู่ในระดับสูง

3. การศึกษาผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนประถมศึกษา

3.1 ผลการคำนวณคะแนนพรเพนสตีส์ เพื่อเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนประถมศึกษา โดยแบ่งกลุ่มการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์สูง และกลุ่ม

ที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่ำ พบว่า ค่าเฉลี่ยการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของกลุ่มที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์สูงมีค่าเท่ากับ .598 (SD = .264) และกลุ่มที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่ำมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .098 (S.D. =.183) ส่วนผลการเปรียบเทียบการแจกแจงของพรเพนสิตี้สกอ์ของกลุ่มนักเรียนที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์สูงและต่ำ พบว่า ค่าพรเพนสิตี้สกอ์ของทั้งสองกลุ่มมีการกระจายของคะแนนระหว่าง .0 ถึง 1.0 จึงน่าจะช่วย ในการจับคู่ (Matching) กลุ่มตัวอย่างนักเรียนทั้งสองกลุ่มให้เท่าเทียมกันเพื่อนำไปเปรียบเทียบกันได้

3.2 ผลการวิเคราะห์ความเท่าเทียมกันของภูมิหลังของกลุ่มที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์สูงและกลุ่มที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่ำ ก่อนและหลังปรับแก้ด้วยคะแนนพรเพนสิตี้ เพื่อเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนประถมศึกษา โดยเปรียบเทียบความแตกต่างของตัวแปรภูมิหลังก่อนปรับแก้ด้วย คะแนนพรเพนสิตี้ของกลุ่มที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์สูง (High Use) และกลุ่มที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่ำ (Low Use) จะเห็นได้ว่าตัวแปรภูมิหลังทุกตัว มีค่าเฉลี่ยแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และภายหลังการปรับแก้ด้วยคะแนนพรเพนสิตี้จะเห็นว่า สถิติ F และ F^* ของโมเดลที่มีปฏิสัมพันธ์จากการวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทางมีค่าน้อยและไม่มีความนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า คะแนนพรเพนสิตี้ช่วยขจัดความแตกต่างของตัวแปรภูมิหลังของกลุ่มที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์สูงและกลุ่มที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่ำได้ รายละเอียดดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 สถิติพื้นฐานและผลการวิเคราะห์ความเท่าเทียมกันของภูมิหลังของกลุ่มที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์สูงและกลุ่มที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่ำ ก่อนและหลังปรับแก้ด้วยคะแนนพรเพนสิตี้

ตัวแปรภูมิหลัง	การใช้สื่อสังคมออนไลน์				ก่อนปรับแก้		หลังปรับแก้			
		n	M	S.D.	t	p	F	p	F*	p
sex	high use (1)	383	1.41	.50	-1.76	.08	.02	.89	1.50	.21
	low use (0)	96	1.51	.50						
age	high use (1)	382	10.23	1.03	-.80	.42	1.42	.23	.45	.71
	low use (0)	94	10.34	1.16						
level	high use (1)	380	1.94	.79	-.91	.36	.53	.47	.35	.79
	low use (0)	94	2.02	.83						
size	high use (1)	96	1.95	.20	5.33	0.00	.105	.746	.07	.98
	low use (0)	384	1.70	.45						
teacher	high use (1)	96	18.22	4.32	-5.94	0.00	.68	.40	.68	.57
	low use (0)	384	24.09	9.41						
student	high use (1)	96	178.83	86.65	-9.82	0.00	1.47	.22	.98	.40
	low use (0)	384	355.91	171.14						
computer	high use (1)	96	27.93	6.61	-5.20	0.00	1.80	.19	1.79	.15
	low use (0)	384	39.93	22.34						
internet	high use (1)	96	15.14	5.07	-7.40	0.00	2.26	.13	1.83	.13
	low use (0)	384	28.73	17.78						

หมายเหตุ: F* หมายถึง F จากโมเดลที่มีปฏิสัมพันธ์จากการวิเคราะห์ two - way ANOVA

3.3 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนประถมศึกษา

3.3.1 ผลการวิเคราะห์ผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนประถมศึกษาที่วัดด้วยมาตราประมาณค่า



ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนประถมศึกษาที่วัดด้วยมาตรประมาณค่า จำแนกตามกลุ่มที่แบ่งตามคะแนนโพรเพนลิตี ($k = 5$) และผลการเปรียบเทียบในภาพรวม พบว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์ส่งผลกระทบต่อการใช้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($\delta = 19.28$), $t = 6.40$, $p = .00$ รายละเอียด ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนประถมศึกษาที่วัดด้วยมาตรประมาณค่า ที่ปรับแก้ด้วยคะแนนโพรเพนลิตี

k	การรู้เท่าทันสื่อ	n	M	S.D.	n	n^2/N^2	Diff	t	p
1	high use (1)	14	73.78	15.14	345	0.51	23.31	6.17	.00
	low use (0)	331	50.46	13.79					
2	high use (1)	2	63.50	2.12	7	0.00	25.10	6.85	.00
	low use (0)	5	38.40	4.77					
3	high use (1)	33	32.93	11.08	63	0.01	7.00	3.16	.00
	low use (0)	30	25.93	5.11					
4	high use (1)	5	46.80	7.98	7	0.00	21.80	3.65	.02
	low use (0)	2	25.00	0.00					
5	high use (1)	42	40.69	9.40	58	0.01	7.56	2.37	0.02
	low use (0)	16	33.12	14.06					
							19.28	6.40	.00

3.3.2 ผลการวิเคราะห์ผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนประถมศึกษาที่วัดด้วยแบบวัดการตัดสินใจตามสถานการณ์

ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนประถมศึกษาที่วัดด้วยแบบวัดการตัดสินใจตามสถานการณ์จำแนกตามกลุ่มที่แบ่งตามคะแนนโพรเพนลิตี ($k = 5$) และผลการเปรียบเทียบในภาพรวม พบว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์ส่งผลกระทบต่อการใช้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ($\delta = 0.19$), $t = .46$, $p = 0.84$ รายละเอียด ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนประถมศึกษาที่วัดด้วย แบบวัดการตัดสินใจตามสถานการณ์ ที่ปรับแก้ด้วยคะแนนโพรเพนลิตี

k	การรู้เท่าทันสื่อ	n	M	S.D.	n	n^2/N^2	Diff	t	p
1	high use (1)	14	6.35	1.98	345	0.51	0.00	.00	0.99
	low use (0)	331	6.35	1.83					
2	high use (1)	2	5.00	0.00	7	0.00	-1.20	-1.23	0.28
	low use (0)	5	6.20	1.30					
3	high use (1)	33	6.42	0.96	63	0.17	0.59	1.66	0.10
	low use (0)	30	5.83	1.72					
4	high use (1)	5	5.60	0.89	7	0.00	1.60	1.88	0.12
	low use (0)	2	4.00	1.41					
5	high use (1)	42	5.97	2.46	58	0.01	0.85	1.18	0.24
	low use (0)	16	5.12	2.44					
							0.19	.46	0.84

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยที่นำเสนอข้างต้น ผู้วิจัยเสนอประเด็นการอภิปรายข้อค้นพบสำคัญที่ได้จากการวิจัยดังต่อไปนี้

1. ผลการศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนประถมศึกษา พบว่า อุปกรณ์ที่นักเรียนใช้เป็นช่องทางในการใช้สื่อสังคมออนไลน์มากที่สุด คือ โทรศัพท์มือถือ (ร้อยละ 49.41) รองลงมา คือ ไอแพด/แท็บเล็ต (ร้อยละ 25) ระยะเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่ใช้น้อยกว่า 30 นาที/ครั้ง สื่อสังคมออนไลน์ที่นักเรียนมีบัญชีผู้ใช้งานมากที่สุด คือ เฟซบุ๊ก (ร้อยละ 86.25) รองลงมา คือ ไลน์ (ร้อยละ 73.75) ความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่ใช้ 1 - 2 ครั้ง/วัน ช่วงเวลาที่ใช้อย่างน้อยที่สุด คือ เวลา 18.01 น. ถึง 24.00 น. และเหตุผลในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อความบันเทิง รองลงมา คือ เพื่อการสื่อสาร พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ดังกล่าวนี้ มีความสอดคล้องกับการศึกษาวิจัยของ (กองสถิติเศรษฐกิจ สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2565) ที่สำรวจเยาวชนทั้งประเทศ พบว่า ระดับประถมศึกษามีการใช้โทรศัพท์มือถือสูง (กลุ่มอายุ 12 - 14 ปี ร้อยละ 99.1 และกลุ่มอายุ 6 - 11 ปี ร้อยละ 95.8) ส่วนเหตุผลของ การใช้สื่อสังคมออนไลน์นั้นก็ไปในทิศทางเดียวกับผลการสำรวจของ (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2565) ที่รายงานว่า เยาวชนในช่วงวัยนี้ใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อการสื่อสารเป็นลำดับแรก ซึ่งผลการวิจัยนี้ พบว่า นักเรียนประถมศึกษาใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อการสื่อสารเป็นลำดับที่สอง ส่วนช่วงเวลาของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนประถมศึกษาสอดคล้องกับช่วงเวลาที่กลุ่มเยาวชนใน 5 จังหวัดชายแดนภาคใต้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในวันที่มีการเรียน คือ ช่วงหลังเลิกเรียน ช่วงก่อนนอน (ทัศนีย์ ประธาน, และคณะ, 2562)

2. ผลการประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนประถมศึกษา เมื่อวัดด้วยมาตรฐานค่า พบว่า ในภาพรวมนักเรียนมีการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ระดับน้อย ส่วนรายด้านอยู่ในระดับน้อยทุกด้าน เมื่อวัดด้วยแบบวัดการตัดสินใจตามสถานการณ์ พบว่า ในภาพรวมนักเรียนมีการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ระดับปานกลาง ส่วนรายด้านอยู่ในระดับปานกลาง ยกเว้นด้านการเข้าถึงสื่ออยู่ในระดับสูง

3. การวิเคราะห์ผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ที่วัดด้วยมาตรฐานค่า และปรับแก้ตัวแปรแทรกซ้อนด้วยเทคนิคโพเพนซิติสเกอร์ พบว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์ส่งผลกระทบต่อ การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และเมื่อวิเคราะห์ผลกระทบโดยใช้คะแนนจากแบบวัดการตัดสินใจตามสถานการณ์ พบว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์ส่งผลกระทบต่อ การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ หรือไม่ส่งผลกระทบทางบวก ผลการวิเคราะห์มีประเด็นอภิปราย ดังนี้

3.1 ผลการวิจัยนี้ไม่สามารถสรุปได้อย่างชัดเจนว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์ส่งผลกระทบทางบวกหรือไม่มีผลกระทบทางบวกต่อการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนประถมศึกษา เนื่องจากผลกระทบที่ได้จากการวัด 2 วิธีนี้ไม่สอดคล้องกันแม้ว่าคำถามที่วัดคุณลักษณะจะวัดในนิยามเดียวกัน กล่าวคือ ผลจากการวัด หรือคะแนนการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ที่ได้จากมาตรฐานค่าเป็นระดับความสามารถของนักเรียนที่รายงานตนเองตามการรับรู้ ประสบการณ์ที่ตนได้ปฏิบัติในเรื่องการเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การประเมินสื่อ การสร้างสรรค์สื่อ และการมีส่วนร่วมในสื่อว่าปฏิบัติมากน้อยระดับใด ขณะที่ผลการวัดหรือคะแนนที่ได้จากแบบวัดการตัดสินใจตามสถานการณ์นั้นเป็นระดับความสามารถที่นักเรียนตอบภายใต้สถานการณ์สมมติที่นักเรียนตัดสินใจกระทำในสถานการณ์ซึ่งสะท้อนถึงประสบการณ์เกี่ยวกับการเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การประเมินสื่อ การสร้างสรรค์สื่อ และการมีส่วนร่วมในสื่อที่ผ่านมา การคิด ตัดสินใจตอบส่วนหนึ่งมาจากการใช้ความสามารถทางปัญญาเพื่อเลือกคำตอบหนึ่งคำตอบจากตัวเลือกที่กำหนดให้ แบบแผนการตอบที่ไม่สอดคล้องกันของทั้งสองลักษณะนี้อาจทำให้ การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน มีความแตกต่างกัน



3.2 การใช้สื่อสังคมออนไลน์ส่งผลกระทบต่อเชิงบวกแสดงให้เห็นว่านักเรียนยิ่งมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์มากจะมีการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์มากขึ้นซึ่งเป็นเรื่องดี สมควรส่งเสริมให้นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์ ในขณะที่อีกด้านหนึ่ง พบว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์ไม่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ทางบวก อย่างไรก็ตาม การทำให้นักเรียนมีการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์เพิ่มขึ้นย่อมสามารถทำได้ ถ้านักเรียนได้รับ การอบรม เลี้ยงดูอย่างเอาใจใส่ ได้รับฝึกฝนให้ทำกิจกรรมเชิงตัดสินใจภายใต้สถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งอย่างเป็นทางการและไม่เป็นทางการ และรู้จักใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีดุลพินิจ ซึ่ง (ชุตติมาภรณ์ คำชาย, 2561) ให้ข้อเสนอแนะว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์หากใช้อย่างรู้เท่าทันย่อมส่งผลดีต่อการใช้ชีวิตในยุคปัจจุบันที่สื่อสังคมออนไลน์เข้าถึงง่าย สะดวก รวดเร็ว ฉะนั้นเมื่อการจำกัดการเข้าถึงสื่อที่เป็นไปได้ยากจึงควรเน้นที่ การเสพสื่ออย่างมีสติ การให้คำแนะนำเด็กว่า ต้องรู้จักวิเคราะห์เนื้อหาสื่อ มีวิจารณญาณในการบริโภคสื่อ รู้จักประเมินคุณค่าของสื่อว่ามีประโยชน์ต่อตนเองมากน้อยเพียงใด รู้จักเลือกสื่อที่มีเนื้อหา ความคิด มุมมองที่ดีและเป็นประโยชน์ และรู้จักนำไปใช้เผยแพร่ต่ออย่างเหมาะสมโดยไม่ละเมิดสิทธิส่วนบุคคลของผู้อื่น เพื่อให้เด็กและเยาวชนเกิดการเข้าใจ และสามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างมีประสิทธิภาพและปลอดภัย

3.3 พ่อแม่หรือผู้ปกครอง เป็นสถาบันครอบครัวที่ใกล้ชิดกับเด็กมากที่สุดจึงจำเป็นต้องทำอย่างยิ่ง ที่พ่อแม่ผู้ปกครองต้องทำความเข้าใจภัยอันตรายต่าง ๆ ที่แฝงมากับสื่ออินเทอร์เน็ต และความเสี่ยงทั้งหลายที่เด็กต้องเผชิญที่นับวันจะยิ่งซับซ้อนมากขึ้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้สามารถป้องกันได้ ถ้าพ่อแม่ผู้ปกครองรู้เท่าทัน การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นและสามารถปรับตัวเพื่อช่วยชี้นำเด็กให้ สามารถคิดวิเคราะห์ แยกแยะได้ด้วยตนเองว่าสิ่งใดดี สิ่งใดไม่ดี เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันการให้รู้เท่าทันการใช้สื่อดิจิทัล คือ รู้ใช้ (Use) รู้เข้าใจ (Understand) และรู้สร้างสรรค์ (Create) (สุภารักษ์ จูตระกูล, 2559) นอกจากนี้ ครอบครัวจะต้องเป็นแบบอย่างที่ดีใน การรู้จักเลือกสื่อและใช้ประโยชน์จากสื่ออย่างพอดีทั้งเนื้อหาและปริมาณ สอนและปลูกฝังค่านิยมใน การบริโภคสื่อที่ดีให้กับบุตรหลาน พุดคุยวิเคราะห์สื่อร่วมกันเพื่อให้รู้เท่าทันสื่อซึ่งจะเป็นการสร้างภูมิคุ้มกันให้เด็กตั้งแต่เยาว์วัย รวมถึงต้องติดตามเทคโนโลยีที่มีในปัจจุบันให้ทันและควรหาความรู้เกี่ยวกับการป้องกัน การใช้อินเทอร์เน็ตที่ไม่เหมาะสม (ชุตติมาภรณ์ คำชาย, 2561)

3.4 สถาบันการศึกษาควรนำข่าวสารข้อมูลหรือเนื้อหาจากสื่อสังคมออนไลน์หลากหลายประเภทเข้ามาในห้องเรียนเพื่อให้เกิดผลกระทบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ทางบวกด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เด็กได้ฝึกตั้งคำถาม ตีความ วิเคราะห์เนื้อหา ประเมินคุณค่า และคาดการณ์ผลกระทบต่อผู้รับสารและผู้ส่งสาร โดยบูรณาการแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์กับสาระการเรียนรู้กลุ่มวิชาต่าง ๆ ซึ่งแนวทางนี้ถูกนำมาใช้ใน สหกรณ์รัฐเกาหลี (เกาหลีใต้) ที่มีการบูรณาการแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ และดิจิทัลในรายวิชาบังคับ สำหรับนักเรียนระดับประถมและมัธยมศึกษา (อายุ 5 - 16) ปี เช่น วิชาภาษาเกาหลี วิชาจริยธรรม วิชาสังคมศึกษา ที่เสริมมุมมองการวิเคราะห์และวิพากษ์เนื้อหาสื่อ เสริมภาพในการแสดงความคิดเห็นรวมถึงการใช้อินเทอร์เน็ตที่คำนึงถึงการปกป้องข้อมูลส่วนบุคคลและความเป็นส่วนตัว ขณะที่วิชาฝึกทักษะ (practical studies) เน้นทักษะการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อค้นหาและเก็บข้อมูล (พรรษาสิริ กุหลาบ, 2563) การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ยิ่งฝึกฝนจะยิ่งทำให้เด็กมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อที่แข็งแกร่งขึ้นเป็นลำดับ นอกจากนี้ควรจัดกิจกรรม วรรณคดีการรู้เท่าทันสื่อในสถาบันการศึกษา โดยการจัดตั้งครูและนักเรียนแกนนำในการรณรงค์ ส่งเสริม ร่วมกิจกรรมเท่าทันสื่อกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องและจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่องเพื่อให้นักเรียนเกิดความตื่นตัว และเกิดกระแสความนิยมใหม่ที่เป็นผู้บริโภคสื่ออย่างชาญฉลาด ใช้อย่างเหมาะสมและพอดี รวมทั้งครูต้องสอนในเรื่องทักษะชีวิตที่ไม่มีในตำราเรียน การปลูกฝังหรือสร้างจิตสำนึกให้เด็กตระหนักว่า วัฒนธรรมไทยเป็นสิ่งที่มีความค่าเพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมเด็กและเยาวชนให้เป็นคนมีคุณธรรมจริยธรรมและมีสติ พร้อมทั้งเข้าใจการเปิดรับความหลากหลายของวัฒนธรรม (ชุตติมาภรณ์ คำชาย, 2561)

3.5 หน่วยงานภาครัฐควรเข้ามามีส่วนร่วมในการส่งเสริม กำกับ ดูแลเด็กและเยาวชนให้มีการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ในยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว ตามขอบข่ายหน้าที่ของหน่วยงาน เช่น การออกกฎหมายที่ทันต่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ การควบคุมสื่อที่กระทำผิด การบังคับใช้กฎหมาย การลงโทษผู้กระทำผิด การกำกับดูแลทางวิชาชีพ จรรยาบรรณของสื่อ การสร้างกลไกการเฝ้าระวังสื่อสังคมออนไลน์ที่ไม่สร้างสรรคสังคมและสนับสนุนสื่อที่สร้างสรรค ทั้งนี้การวิจัยของชุดิมาภรณ์ คำชาย ให้ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายไว้หลายประการ เช่น 1) ควรมีการออกกฎหมายควบคุมสื่อและโฆษณาที่ปรากฏบนสื่อออนไลน์ โดยกฎหมายควรมีความทันสมัย ทันต่อเหตุการณ์และทันต่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ สำหรับประมวลกฎหมายอาญาก็อาจจะปรับปรุงแก้ไขให้ครอบคลุมธุรกิจสื่อลามกบนอินเทอร์เน็ตโดยมีบทลงโทษผู้กระทำผิดที่ชัดเจนและมีการบังคับใช้กฎหมายอย่างเข้มงวดจริงจัง 2) ควรเร่งส่งเสริมให้ผู้ประกอบการสื่อวิทยุ โทรทัศน์ และโทรคมนาคมรวมตัวกันเพื่อให้มีการกำกับดูแลทางวิชาชีพ จรรยาบรรณในเนื้อหาสื่อที่อาจส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน โดยให้มีการออกกฎแนวปฏิบัติทางจรรยาบรรณวิชาชีพ ควบคุมดูแลจรรยาบรรณของสื่อให้ได้มาตรฐาน 3) ส่งเสริมกลไกการเฝ้าระวังสื่อที่ไม่สร้างสรรคสังคม สนับสนุนให้หน่วยงานหลัก เช่น สถาบันเกี่ยวกับความปลอดภัยในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตสำหรับครอบครัว เพื่อทำหน้าที่ เป็นศูนย์กลางในการบริหารจัดการเกี่ยวกับการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตกับพ่อแม่หรือผู้ปกครองของเด็กและเยาวชนในด้านต่าง ๆ 4) ควรมีนโยบายส่งเสริมสนับสนุนการเรียนรู้เท่าทันสื่อผ่านสถาบันต่าง ๆ และสร้างการมีส่วนร่วมให้กับเด็กและเยาวชนในเรื่องสื่อออนไลน์ (ชุดิมาภรณ์ คำชาย, 2561) นอกจากนี้องค์กรภาครัฐอาจจัดกิจกรรมให้เด็กและเยาวชนเข้าร่วมในโอกาสสำคัญต่าง ๆ เช่น วันเด็ก หรือหน่วยงานอาจเข้าไปร่วมจัดกิจกรรมในสถานศึกษาเพื่อให้เด็กมีพฤติกรรมที่แสดงถึงรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ เช่น การดำเนินงานทำนองเดียวกับคณะกรรมการความปลอดภัยทางอินเทอร์เน็ตของเกาหลี (Korean Internet Safety Commission; KISCOM) องค์กรกำกับดูแลเนื้อหาอินเทอร์เน็ต (Korean Broadcasting Institute; KBI) ที่ส่งผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและศิลปะไปร่วมสอนในโรงเรียนรวมถึงผลิตวัสดุการศึกษาและการให้คำแนะนำเพื่อให้ครูและผู้ปกครองนำไปใช้ต่อไป หรืออาจใช้แนวทางของกระทรวงศึกษาธิการของสิงคโปร์ที่จัดทำแนวทางการสอนทักษะ การรู้เท่าทันสารสนเทศโดยจัดทำชุดคู่มือเบื้องต้น เรื่องสุขภาพทางอินเทอร์เน็ต (Cyber Wellness Starter Kit) เรื่องประโยชน์และความเสี่ยงจากการใช้อินเทอร์เน็ตให้โรงเรียนนำไปใช้ โดยมีหัวข้อที่เกี่ยวข้องตั้งแต่ การสร้างความสัมพันธ์เพื่อแสวงหาผลประโยชน์จากเด็กผ่านช่องทางออนไลน์ (Online Grooming) ภาพโป๊เปลือยการติดเกม และความเสี่ยงจากการดาวน์โหลดแบบผิดกฎหมาย (พรรษาสิริ กุหลาบ, 2563) เป็นต้น

3.6 บทบาทของสื่อมวลชนที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์เชิงบวกนั้นสื่อมวลชนควรมีนโยบายส่งเสริมสนับสนุนการสร้างสื่อที่ดีเพื่อการพัฒนาเด็ก เยาวชน และสังคม ควรต่อต้านสื่อที่ส่งเสริมค่านิยม ความคิด หรือพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ควรคำนึงถึงจรรยาบรรณเป็นหลักโดยนำเสนอสิ่งที่เป็จริงไม่บิดเบือน นำเสนอสิ่งที่เป็ประโยชน์ต่อสังคม พัฒนามาตรฐานในการนำเสนอ และควรมีส่วนร่วมในการพัฒนาและคุ้มครองเด็กและเยาวชน (ชุดิมาภรณ์ คำชาย, 2561) ซึ่งสอดคล้องกับกิจกรรมของ BBC ในสหราชอาณาจักรที่ดำเนินการเกี่ยวกับการส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล โครงการ BBC School Report ที่จัดอบรมการเป็นนักข่าวให้กับนักเรียนและนำผลงานของเด็กและเยาวชนไปเผยแพร่ทางช่องทางของ BBC การจัดอบรมเรื่องข่าวและข้อมูลปลอม (Fake News and Fake Information) ในโรงเรียนและการจัดทำเว็บไซต์ที่เป็นแหล่งข้อมูลออนไลน์สำหรับนักการศึกษาและผู้ปกครองเกี่ยวกับบทเรียนและคู่มือเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ (พรรษาสิริ กุหลาบ, 2563)

3.7 บทบาทขององค์กรพัฒนาเอกชนควรสนับสนุนให้เด็กและเยาวชนใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์และมีวิจารณญาณ (เกิดกระบวนการคิดได้ คิดเป็น และเห็นถูก) ส่งเสริม สนับสนุนกิจกรรมพื้นที่สร้างสรรค์ให้กับเด็กและเยาวชนเพิ่มมากขึ้น รวมทั้งส่งเสริมให้เกิด เครือข่ายครอบครัวเฝ้าระวังสื่อ เครือข่ายผู้บริโภคเฝ้าระวังสื่อตลอดจน



เครือข่ายสังคมในหลากหลายรูปแบบเพื่อร่วมกันปกป้องคุ้มครองเด็ก (ชุดิมาภรณ์ คำชาย, 2561) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการจัดโครงการอบรมเกี่ยวกับการผลิตสื่อให้กับนักเรียนประถมศึกษาในประเทศสิงคโปร์ (พรราชสีมา กุหลาบ, 2563)

สรุป/ข้อเสนอแนะ

1) พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์อาจมีผลกระทบทางบวกและไม่มีผลกระทบต่อการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนทางบวก ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาโดยเฉพาะครูผู้สอนควรนำสื่อสังคมออนไลน์มาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียน โดยบูรณาการทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์เข้ากับสาระวิชาต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง เพื่อให้นักเรียนมีความตระหนักถึงผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์อย่างรอบด้าน เข้าใจถึงความหมายของเนื้อหาจากสารและรูปแบบของสื่อที่ให้เห็นหรือได้ยิน สามารถวิเคราะห์และแสวงหาข้อเท็จจริงเพื่อการตรวจสอบ สามารถประเมินความสมจริงของเนื้อหาสารอย่างสมเหตุสมผลก่อนที่จะตัดสินใจเชื่อหรือส่งต่อข้อมูลไปยังผู้อื่นบนพื้นฐานของความรับผิดชอบและจริยธรรมของตนเองที่อาจสร้างผลกระทบต่อผู้อื่นและสังคม 2) หน่วยงานต้นสังกัดหรือสถานศึกษาควรจัดทำนโยบายหรือสนับสนุนแนวทางการผลิตนวัตกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ที่มีการบูรณาการแนวทางการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์กับสาระการเรียนรู้กลุ่มวิชาต่าง ๆ เพื่อใช้เป็นสื่อในการเรียนรู้โดยเฉพาะสาระเทคโนโลยี หรืออาจสนับสนุนสื่อเสริมประเภทต่าง ๆ เช่น วิดีทัศน์ นอกจากนี้ สถานศึกษาควรจัดทำกิจกรรมเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารผ่านเสียงตามสายที่นักเรียนสามารถเข้าถึงได้นอกเวลาเรียนโดยให้นักเรียนสร้างเนื้อหาข่าวเกี่ยวกับช่องทางการใช้สื่อสังคมออนไลน์ การใช้ประโยชน์จากสื่อสังคมออนไลน์ ตลอดจนภัยจากสื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ให้นักเรียน อีกด้านหนึ่งสถานศึกษาควรจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัลทั้งด้านการเข้าถึงและการใช้ประโยชน์จากสื่อสังคมออนไลน์ให้แก่ผู้ปกครองเพื่อช่วยให้ผู้ปกครองเข้าใจ เข้าถึงภัยอันตรายต่าง ๆ ที่แฝงมากับสื่ออินเทอร์เน็ต เรียนรู้วิธีการเฝ้าระวังการบริโภคสื่อของบุตรหลานให้รู้เท่าทันทั้งในบริบทของผู้รับสารและผู้ส่งสาร 3) หน่วยงานอื่น ๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน ควรมีแนวทางที่เป็นรูปธรรมในการกำกับ การติดตามและประเมินการใช้สื่อหรือเฝ้าระวังสื่อสังคมออนไลน์ที่อาจส่งผลกระทบต่อเด็ก ควรนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาวิจัยต่าง ๆ ไปเป็นแนวทางในการวางแผนเพื่อการรณรงค์การให้ความสำคัญต่อการรู้ทันและการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เช่น การดำเนินงานหอกระจายข่าวเสียงตามสายของชุมชน 4) พ่อแม่ผู้ปกครองควรปรับตัวให้ทันต่อโลกของการเปลี่ยนแปลง โดยเข้ามาเรียนรู้ร่วมกับบุตรหลาน และ ร่วมมือกับครู สถานศึกษา และชุมชนในการทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อเฝ้าระวัง การเข้าถึง การใช้ประโยชน์จากสื่อสังคมออนไลน์อย่างใกล้ชิด ข้อเสนอแนะ 1) ควรมีการศึกษาซ้ำในแง่มุมของการใช้แบบวัดการตัดสินใจตามสถานการณ์ คือ การใช้แบบวัดการตัดสินใจตามสถานการณ์ที่ให้ผู้ตอบประเมินความเหมาะสมของตัวเลือกแต่ละตัวโดยใช้มาตราประมาณค่าแทนการเลือกคำตอบหนึ่งคำตอบจากตัวเลือกที่กำหนด 2) หากมีการประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ในครั้งต่อไป ควรทำการวิเคราะห์องค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์อีกครั้ง เนื่องจากการประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ และการศึกษาผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ครั้งนี้ศึกษาภายใต้องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ 3) ทบทวนตัวแปรแทรกซ้อนอื่นที่มีผลกระทบต่อการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ เช่น ตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับครอบครัวซึ่งการวิจัยนี้ไม่ได้นำตัวแปรนี้มาศึกษา รวมทั้งการขยายขนาดตัวอย่างให้ใหญ่ขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กองสถิติเศรษฐกิจ สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2565). สรุปผลที่สำคัญการใช้ไอซีทีของเด็กและเยาวชนพ.ศ. 2565. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- ชุติมาภรณ์ คำชาย. (2561). อิทธิพลของสื่อสังคมออนไลน์ต่อพฤติกรรมเบี่ยงเบนของเด็กและเยาวชนในเขต กรุงเทพมหานคร. ใน วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชารัฐประศาสนศาสตร์. สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- ณัฐกาญจน์ ศุภรัตน์เมธี และนุชประภา โมกข์ศาสตร์. (2562). การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนเพื่อ การเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย. กรุงเทพมหานคร: สถาบันพระปกเกล้า.
- ทัศนีย์ ประธาน, และคณะ. (2562). ศึกษาอิทธิพลพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และจิตลักษณะของกลุ่ม เยาวชนใน 5 จังหวัดชายแดนภาคใต้ต่อการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏ ภูเก็ต, 16(1), 140-167.
- ปกรณ์ ประจันบาน และอนุชา กอนพ่วง. (2559). การวิจัยและพัฒนาแบบวัดทักษะในศตวรรษที่ 21 ด้านการรู้เท่า ทนสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 18 (1), 144-154.
- ปัญจพร เกื้อนุ้ย. (2565). พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน โรงเรียนข้างกลางประชานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช. วารสารมหาวิทยาลัยนครพนม, 9(6), 198-211.
- แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ พ.ศ. 2566-2570. (2565). ราชกิจจานุเบกษา เล่ม 139 ตอนพิเศษ 258 ง หน้า 1 (ตุลาคม 2565).
- พรรษาสิริ กุหลาบ. (2563). การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชน: กรณี ศึกษาจากเกาหลีใต้สิงคโปร์ และสหราชอาณาจักร. วารสารศาสตร์, 13(2), 130-165.
- ศิริกาญจน์ จันทร์วิชโน. (2564). ทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสถาบัน อุดมศึกษาในกำกับของรัฐในเขตกรุงเทพมหานคร. ใน วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชา สารสนเทศศึกษา. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สังวรรณ จัตตะโก. (2564). หน่วยที่ 4 การประเมินโครงการและนโยบายด้วยโปรแกรมสปีดสก็อร์. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2566). สรุปผลการสำรวจข้อมูลสถานภาพการ รู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและการเข้าใจดิจิทัลของประเทศไทย พ.ศ. 2566. กรุงเทพมหานคร: กระทรวง ดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2565). รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศ ไทย ปี 2565. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- สุภารักษ์ จูตระกูล. (2559). ครอบครัวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Literacy) ของดิจิทัลเนทีฟ (Digital Natives) Digital Literacy, Digital Natives and Family. วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราช ภัฏเชียงใหม่, 11(1)(มกราคม - มิถุนายน 2559), 131-150.
- Jolls, T. (2008). Literacy for the 21st century: An overview & orientation guide to media literacy education. (2nd ed.). CA: Center for Media Literacy.