



สมรรถนะและตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล ของผู้ใหญ่ในชุมชนท่องเที่ยว

Media, information and Digital Literacy Competencies and Indicators Among Adults in Tourism Communities

จุมพล นันทศิริพล^{1*} วีระเทพ ปทุมเจริญวัฒนา¹ สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล¹

Jumphon Nunthasiriphol^{1*} Weerathep Pathumcharoenwattana¹ Suwithida Charungkiattikul¹

¹คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

¹Faculty of Education, Chulalongkorn University

E-mail: jumphon2512@gmail.com

Received: 24 กุมภาพันธ์ 2568

Revised: 19 มิถุนายน 2568

Accepted: 20 มิถุนายน 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์สมรรถนะและตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลของผู้ใหญ่ในชุมชนท่องเที่ยว การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสานทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ โดยการวิจัยเชิงคุณภาพดำเนินการวิจัยเอกสาร โดยศึกษาค้นคว้า รวบรวมข้อมูลจากหน่วยงานภาครัฐที่มีพันธกิจในการพัฒนาชุมชนและสังคม การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา ส่วนการวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างคือประชาชนในพื้นที่ 6 ภูมิภาค คือ ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคใต้ ภาคตะวันออก และภาคตะวันตก โดยมีพื้นที่ชุมชนที่ศึกษาภาคละ 5 ตัวอย่างชุมชน ทุละ 10 คน รวมทั้งสิ้นจำนวน 300 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแบบสอบถาม การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบทีและการทดสอบเอฟ ผลการวิจัยพบว่า สมรรถนะและตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล แบ่งออกเป็น 5 ด้าน ประกอบด้วย 1) ด้านการเข้าถึง 2) ด้านการวิเคราะห์ 3) ด้านการประเมินค่า 4) ด้านการสร้างสรรค์ และ 5) ด้านการใช้ประโยชน์สื่อสารสนเทศและดิจิทัล โดยส่วนใหญ่มีระดับความสามารถหรือทักษะอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.33$, $SD = 0.15$) และความต้องการทักษะการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.77$, $SD = 0.58$) ทั้งนี้สมรรถนะต่าง ๆ อยู่ในระดับปานกลางเป็นผลมาจากหลายสาเหตุ โดยเหตุผลหลักมาจากความไม่ถนัดและขาดความคล่องแคล่วในการใช้เทคโนโลยีจึงทำให้ผู้ใหญ่ในชุมชนท่องเที่ยวมีทักษะอยู่ในระดับปานกลาง ดังนั้น จึงมีความต้องการที่จะพัฒนาและเรียนรู้ในทักษะการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลให้เพิ่มมากขึ้นเพื่อใช้ในการชีวิตประจำวันรวมถึงการประยุกต์ใช้ในการทำงาน

* Corresponding Author



คำสำคัญ: สมรรถนะ, ตัวชี้วัด, การรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล, ผู้ใหญ่ในชุมชนท่องเที่ยว

Abstract

The purpose of this research was to analyze the competencies and indicators of media, information, and digital literacy (MIDL) among adults in tourism communities. This study employed a mixed-methods research approach, incorporating both quantitative and qualitative methods. The qualitative research involved documentary analysis through the study, review, and collection of data from government agencies with missions related to community and social development. Content analysis was used to analyze the qualitative data. In the quantitative phase, the sample consisted of 300 individuals from six regions of Thailand: the North, Central, Northeast, South, East, and West. Five tourism communities were selected from each region, with ten participants from each community. The research instrument was a questionnaire.

Quantitative data were analyzed using frequency, percentage, mean, standard deviation, t-test, and F-test. The findings revealed that media, information, and digital literacy competencies and indicators among adults in tourism communities could be categorized into five dimensions: (1) access, (2) analysis, (3) evaluation, (4) creation, and (5) utilization of media, information, and digital technologies. Overall competency levels were found to be moderate ($\bar{x} = 3.33$, $SD = 0.15$), while the demand for media, information, and digital literacy skills was at a high level ($\bar{x} = 3.77$, $SD = 0.58$). The moderate level of competencies was attributed to several factors, with the primary reason being limited familiarity and a lack of fluency in using digital technologies. Consequently, adults in tourism communities expressed a strong need to further develop media, information, and digital literacy skills for daily life as well as for practical application in their work.

Keywords: Competency, Indicators, Media, Information and Digital Literacy, Adults in Tourism Community

บทนำและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบัน เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้พัฒนาอย่างรวดเร็วและแพร่หลาย ครอบคลุมทั้งด้านฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ และโครงข่ายดิจิทัล โดยเฉพาะการใช้เครื่องมือสื่อสารสมัยใหม่ที่สามารถรับส่งข้อมูล ข่าวสาร และเนื้อหา หลากหลายรูปแบบได้อย่างสะดวกรวดเร็วและไร้พรมแดน ความก้าวหน้าดังกล่าวนำไปสู่การเปลี่ยนผ่านจาก “สังคมอุตสาหกรรม” สู่ “สังคมสารสนเทศ” ซึ่งเน้นการเข้าถึง การใช้ และการสร้างข้อมูลข่าวสารเพื่อคุณค่าทางเศรษฐกิจ สังคม และ วัฒนธรรม การสื่อสารสองทางในยุคนี้ไม่ได้มีเพียงลักษณะการรับสารฝ่ายเดียวอีกต่อไป แต่กลายเป็นระบบสื่อสารแบบ ตอบสนองทันที และมีการหลอมรวมกันระหว่างอุปกรณ์ เครือข่าย และเนื้อหาสื่อ ทำให้เทคโนโลยีมีลักษณะเป็น “สุนทรียะ สัมผัส” ที่ตอบสนองผู้ใช้ได้อย่างลื่นไหลและตรงความต้องการ (อุษา บิ๊กกันส์, 2566) สื่อใหม่ในโลกดิจิทัลไม่เพียงแต่ทำ หน้าที่ในการอำนวยความสะดวกในการดำเนินชีวิตประจำวันหรือเพิ่มความเร็วในการติดต่อสื่อสารเท่านั้น หากแต่มีอิทธิพล



ในระดับลึกซึ่งต่อพฤติกรรม รูปแบบการใช้ชีวิต ค่านิยม และวิถีคิดของผู้คน โดยเฉพาะกลุ่มผู้ใหญ่อายุจำนวนมากจำเป็นต้องปรับตัวอย่างมากเพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับเทคโนโลยีและใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สัจฉริย์ ปัญวัฒน์ลิขิต, พศิน พรหมกิ่งแก้ว และ อรรถวุฒิ ศิริปัญญา, 2563) ในยุคของการหลอมรวมเทคโนโลยีและการพัฒนาสื่อใหม่ เช่น สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทอย่างหลากหลายต่อชีวิตของผู้คน โดยเฉพาะด้านการสื่อสาร เนื่องจากผู้ใช้งานสามารถผลิตเนื้อหา กำหนดรูปแบบ และเผยแพร่ข้อมูลได้เองอย่างอิสระ ความสามารถนี้ทำให้เกิดทั้งผลในเชิงสร้างสรรค์และเชิงลบ เพราะหากผู้ใช้งานขาดทักษะในการกลั่นกรองหรือใช้สื่ออย่างมีจริยธรรม ก็อาจก่อให้เกิดความเสียหายทั้งในระดับบุคคล สังคม และรัฐ เช่น การแพร่กระจายข้อมูลเท็จ การละเมิดสิทธิส่วนบุคคล หรือการบ่อนทำลายความมั่นคงของประเทศ (บุบผา เมฆศรีทองคำ, 2565) ดังนั้น การเสริมสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อจึงกลายเป็นแนวทางสำคัญในการสร้างภูมิคุ้มกันให้กับประชาชนในยุคดิจิทัล

งานวิจัยนี้จึงมุ่งเน้นศึกษากลุ่ม “ผู้ใหญ่ในชุมชนท้องถิ่น” ซึ่งหมายถึงกลุ่มประชาชนในช่วงอายุ 20–60 ปี ที่อยู่อาศัยและประกอบอาชีพในพื้นที่ที่มีการส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชน โดยกลุ่มนี้มีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจฐานรากผ่านกิจกรรมท่องเที่ยว แต่ในขณะเดียวกันกลับมักเป็นกลุ่มเปราะบางที่ไม่ได้รับการสนับสนุนหรือพัฒนาเท่ากลุ่มอื่นในสังคม โดยเฉพาะทักษะด้านเทคโนโลยีและความรู้ด้านความปลอดภัยออนไลน์ องค์การเพื่อความร่วมมือและการพัฒนาทางเศรษฐกิจ (The Organisation for Economic Cooperation and Development) จึงเสนอแนะให้มีการส่งเสริมความรู้และการอบรมแก่ผู้ใหญ่ในชุมชนเหล่านี้ โดยเฉพาะด้านการปกป้องข้อมูลส่วนบุคคลจากภัยไซเบอร์ (OECD, 2015) เช่น การโจรกรรมข้อมูล หรือการละเมิดสิทธิความเป็นส่วนตัว ปัจจุบันชุมชนท่องเที่ยวมีความจำเป็นต้องใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ในการดำเนินธุรกิจ เช่น การประชาสัมพันธ์ การตลาด และการบริหารจัดการ ซึ่งเป็นผลจากพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวที่เปลี่ยนไปตามเทคโนโลยีดิจิทัล รายงานจาก We Are Social และ Melwater (Kemp, 2025) พบว่า ประชากรไทยกว่า 88% เข้าถึงอินเทอร์เน็ตและมีพฤติกรรมออนไลน์เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน แม้แต่การใช้เทคโนโลยีในชุมชนท่องเที่ยวก็ยังคงมีความสัมพันธ์เชิงกลยุทธ์ใน 5 ด้าน ได้แก่ (1) การประชาสัมพันธ์และการตลาดดิจิทัลเพื่อเข้าถึงกลุ่มนักท่องเที่ยวใหม่ (เจริญชัย ชลาทิศ, 2561), (2) การสร้างอัตลักษณ์ชุมชนผ่านภาพและสื่อ (ธีรยุทธ แสงกระจ่าง, 2560), (3) การปรับปรุงบริการจากข้อมูลรีวิวออนไลน์ (Sthapit & Björk, 2019), (4) การเชื่อมโยงกับนักท่องเที่ยวทั่วโลกด้วยระบบจองและบริการดิจิทัล และ (5) การสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างชุมชนผ่านแพลตฟอร์มอีคอมเมิร์ซ (Hall, Covarrubias, & Kirschbaum, 2017)

จากความสำคัญของปัญหาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการศึกษาสมรรถนะและตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลของผู้ใหญ่ในชุมชนท่องเที่ยว เพื่อนำผลการวิจัยที่ได้มาทำการวางแผนและพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อให้แก่ผู้ใหญ่ในชุมชนท่องเที่ยวได้อย่างเหมาะสมและเกิดประโยชน์สูงสุดในการทำงาน รวมไปถึงลดการตกเป็นเหยื่อทางอาชญากรรมจากภัยที่มาจากเทคโนโลยี

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อวิเคราะห์สมรรถนะและตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลของผู้ใหญ่ในชุมชนท่องเที่ยว



การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล

แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อได้รับการยอมรับในระดับสากล โดยเฉพาะในยุทธศาสตร์ขององค์การยูเนสโก (UNESCO) ที่เน้นการส่งเสริมเสรีภาพในการแสดงออกและการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารอย่างเท่าเทียม รวมถึงการยกระดับสมรรถนะด้านการรู้เท่าทันสื่อในกลุ่มประชากรทั่วโลก (Grizzle et al., 2013) แนวคิดนี้เริ่มต้นอย่างเป็นทางการเป็นรูปธรรมในประเทศแคนาดา ภายใต้ชื่อ "Media Literacy" และแพร่หลายสู่สหรัฐอเมริกา ในขณะที่บางประเทศ เช่น ญี่ปุ่นและในยุโรป นิยมใช้คำว่า "Media Studies" หรือ "Media Education" (พรทิพย์ เียนจะบก, 2560) การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศเป็นทักษะที่จำเป็นในยุคดิจิทัล โดยเชื่อมโยงกับสิทธิมนุษยชนตามปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน มาตรา 19 (Universal Declaration of Human Rights, Article 19) ที่ระบุว่า ทุกคนมีสิทธิในเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น การแสวงหา และรับข้อมูลผ่านสื่ออย่างเสรีและไร้พรมแดน การรู้เท่าทันสื่อไม่เพียงเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมพลเมืองที่มีความสามารถในการบริโภคสื่ออย่างชาญฉลาดเท่านั้น แต่ยังช่วยป้องกันไม่ให้เกิดเป็นเหยื่อของข้อมูลที่บิดเบือน ซึ่งต้องอาศัยชุดทักษะสำคัญ ได้แก่ การเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมิน การสร้างสรรค์ และการมีส่วนร่วม ตลอดจนต้องพิจารณาปัจจัยทางบุคคลและสภาพแวดล้อมที่ส่งผลต่อการรับรู้และตีความสื่อ (บุปผา เมษศรีทองคำ, 2565)

แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล (Media, Information and Digital Literacy: MIDL) เป็นสมรรถนะสำคัญของพลเมืองในศตวรรษที่ 21 ซึ่งประกอบด้วยองค์ความรู้ ทักษะ และเจตคติที่ช่วยให้บุคคลสามารถเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน และใช้ข้อมูลอย่างมีวิจารณญาณในบริบทของโลกดิจิทัล โดยสามารถจำแนกออกเป็น 3 องค์ประกอบหลัก ดังนี้:

1) การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) หมายถึง ความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน และผลิตเนื้อหาจากแหล่งสื่อต่าง ๆ อย่างมีจริยธรรมและความรับผิดชอบ เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันทางปัญญาและทักษะสำคัญ ได้แก่ การเข้าใจเจตนาของผู้ผลิต การแยกแยะข้อเท็จจริงจากความคิดเห็น และการตั้งคำถามต่อเนื้อหาอย่างมีวิจารณญาณ

2) การรู้เท่าทันสารสนเทศ (Information Literacy) เป็นทักษะในการกำหนดความต้องการข้อมูล ค้นหา เข้าถึง ประเมิน และใช้ข้อมูลอย่างมีจริยธรรม โดยอิงตามกรอบแนวคิดของ ACRL (2016) ซึ่งเน้น 6 แนวคิดหลัก เช่น ความเข้าใจว่าข้อมูลมีบริบทและอำนาจที่ถูกสร้างขึ้น การตระหนักว่าการสร้างข้อมูลเป็นกระบวนการ และการเรียนรู้เชิงวิจัย

3) การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy) คือ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อจัดการ วิเคราะห์ และสื่อสารข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ โดยอ้างอิงจากกรอบ DIGCOMP ของสหภาพยุโรป ซึ่งประกอบด้วย 5 ด้านหลัก ได้แก่ การรู้เท่าทันข้อมูลและข้อมูลดิจิทัล การสื่อสารและการทำงานร่วมกัน การสร้างสรรค์เนื้อหาดิจิทัล ความปลอดภัย และการแก้ปัญหาในสภาพแวดล้อมดิจิทัล (Carretero, et. al., 2017).

จากแนวคิดดังกล่าวนำไปเป็นส่วนหนึ่งในการกำหนดตัวแปรเพื่อใช้ในการศึกษาสมรรถนะและตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลของผู้ใหญ่ในชุมชนท้องถิ่น



2. องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล

การรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลถือเป็นทักษะความรู้ความสามารถและเจตคติของปัจเจกบุคคลที่สามารถเรียนรู้และสร้างเสริมเพื่อให้เกิดสมรรถนะกับบุคคลผู้นั้นได้ภายใต้ตัวบ่งชี้พฤติกรรมของบุคคลนั้นซึ่งเรียกว่า “ตัวชี้วัด” องค์ประกอบสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลอาจแบ่งเป็น 3 ส่วนหลัก ได้แก่ 1) ประเมินค่าของสื่อและเนื้อหาสื่อ ซึ่งมีนัยแอบแฝงที่ต้องอาศัยการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อการตีความและวิเคราะห์สื่อเพื่อประเมินคุณค่าและประโยชน์ของสื่อ 2) ผู้รับสาร หมายถึง ผู้รับสื่อที่มีภูมิหลังและพฤติกรรมในการเปิดรับสื่อที่แตกต่างกัน ด้วยเหตุนี้จึงมีความจำเป็นที่จะต้องมีการเสริมพลังอำนาจให้กับผู้รับสื่อเพื่อนำไปสู่ความสามารถในการสื่อสารได้ตอบสนองได้อย่างถูกต้องเหมาะสมภายใต้ความรับผิดชอบในฐานะพลเมืองที่ดีของสังคม และ 3) บริบทแวดล้อม หมายถึง สภาพแวดล้อมของการตีความสื่อ ซึ่งขึ้นอยู่กับบริบทของเนื้อหาสาระของสื่อและสังคมชุมชนรวมถึงวัฒนธรรมท้องถิ่น

จากองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลทำให้สามารถแบ่งด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล โดยจะแบ่งออกเป็น 5 ด้าน ประกอบด้วย 1) ด้านการเข้าถึง 2) ด้านการวิเคราะห์ 3) ด้านการประเมินค่า 4) ด้านการสร้างสรรค์ และ 5) ด้านการใช้ประโยชน์

3. ทฤษฎีการพัฒนาสมรรถนะดิจิทัล

การพัฒนาสมรรถนะดิจิทัลในบริบทของประเทศไทย ได้รับการสนับสนุนผ่านกรอบแนวทางและแผนพัฒนาต่าง ๆ ที่มุ่งเน้นการเสริมสร้างทักษะดิจิทัลของประชาชนทั่วไป เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล ด้วยแนวคิดที่เห็นว่า สมรรถนะดิจิทัล (Digital Competency) เป็นทักษะสำคัญที่ช่วยให้บุคคลสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพและปลอดภัย

1) กรอบแนวคิด Digital Thailand Framework

กรอบแนวคิดนี้เสนอเป้าหมายการพัฒนาสมรรถนะประชาชนไทยในยุคดิจิทัลผ่าน 3 กลุ่ม ได้แก่ 1) ประชาชนทั่วไป: มีทักษะการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย แยกแยะข้อมูลจริง-เท็จ และเข้าถึงบริการภาครัฐผ่านช่องทางดิจิทัลได้ 2) แรงงานและผู้ประกอบการ: ใช้ดิจิทัลในการเพิ่มประสิทธิภาพการผลิต บริการ และธุรกิจ และ 3) ผู้บริหารและผู้นำชุมชน: เข้าใจเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการตัดสินใจ นำนโยบายดิจิทัลมาปรับใช้ในระดับท้องถิ่น (สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน), 2565)

2) แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 ได้กำหนดแนวทางในการพัฒนาประเทศในยุคดิจิทัล โดยเน้นการเสริมสร้างทักษะและสมรรถนะดิจิทัลของประชาชน เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและการทำงานในอนาคต (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2568)



4. สมรรถนะและตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล

1) **สมรรถนะ (Competency)** เป็นความสามารถที่แสดงออกทางพฤติกรรมและการกระทำในการปฏิบัติตนให้สำเร็จ โดยประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะและคุณลักษณะต่าง ๆ ที่ตนมีให้เหมาะสมสอดคล้องกับบริบทของสังคมและวัฒนธรรมในสถานการณ์ที่หลากหลาย (ราชบัณฑิตยสถาน, 2554) โดยคุณลักษณะเชิงพฤติกรรมที่เป็นผลมาจากความรู้ ทักษะ ความสามารถ และคุณลักษณะอื่น ๆ ที่ทำให้บุคคลสามารถสร้างผลงานได้โดดเด่นในองค์การ (สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการและพลเรือน (ก.พ.), 2552) นอกจากนี้ยังอาจหมายรวมได้ว่า สมรรถนะความสามารถหรือทักษะในการกระทำให้สิ่งใดสิ่งหนึ่งได้เป็นอย่างดีมีคุณภาพ

2) **ตัวชี้วัด (Indicator)** หรือ “ตัวชี้” “ดัชนี” หรือ “เครื่องชี้วัด” เป็นมาตรฐานทางสถิติหรือเครื่องชี้สภาวะบางอย่างเพื่อใช้วิเคราะห์เกี่ยวกับสภาวะการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในด้านปัจจัยการผลิต กระบวนการดำเนินงาน การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่หรือ ผลผลิต หรือผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น ตัวชี้วัดเปรียบเสมือนเครื่องมือบอกทิศทางหรือติดตามการพัฒนาหรือการดำเนินงานในแต่ละเรื่อง เพื่อดูผลสัมฤทธิ์หรือผลสำเร็จของงานในมิติต่าง ๆ ทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ โดยตัวชี้วัด หรือ Key Performance Indicators : KPIs เป็นดัชนีชี้วัดหรือหน่วยวัดความสำเร็จของการปฏิบัติงานที่ถูกกำหนดขึ้น โดยเป็นหน่วยวัดที่ควรมีผลเป็นตัวเลขที่นับได้จริง และต้องสื่อถึงเป้าหมายในการปฏิบัติงานสำคัญ ทั้งนี้ เพื่อสร้างความชัดเจนในการกำหนด ติดตาม และประเมินผลการปฏิบัติงานในด้านต่าง ๆ ค่าเป้าหมาย ซึ่งค่าเป้าหมายในที่นี้ หมายถึง เป้าหมายในเชิงปริมาณหรือคุณภาพ หรือทั้งสองที่ทำให้แยกแยะได้ว่าการปฏิบัติงานประสบความสำเร็จตามตัวชี้วัด (KPIs) ที่กำหนดไว้เพียงใดภายในระยะเวลาที่ระบุไว้อย่างชัดเจน (สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการและพลเรือน (ก.พ.), 2552)

5. แนวคิดการเรียนรู้ของผู้ใหญ่

การเรียนรู้ในวัยผู้ใหญ่แตกต่างจากการเรียนรู้ในวัยเด็กหรือวัยเรียน โดยเน้นความเป็นอิสระ ประสบการณ์ชีวิต และแรงจูงใจภายในของผู้เรียน Knowles (1980) เป็นผู้เสนอแนวคิด Andragogy ซึ่งหมายถึงศาสตร์และศิลป์แห่งการสอนผู้ใหญ่ โดยเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน การตั้งเป้าหมายร่วม และการประยุกต์ใช้กับบริบทจริง โดยมีแนวคิดสำคัญคือ 1) ผู้ใหญ่เรียนรู้โดยมีเป้าหมาย ผู้ใหญ่ต้องการรู้ว่า “ทำไม” จึงต้องเรียน และมักมุ่งเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาตนเองในการทำงานหรือชีวิตจริง 2) พึ่งพาตนเองและมีประสบการณ์ ผู้ใหญ่มีความสามารถในการกำกับตนเอง (Self-Directed Learning) และมีประสบการณ์ชีวิตที่เป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนรู้ใหม่ 3) การเรียนรู้เชิงปฏิบัติ ผู้ใหญ่มักเรียนรู้ได้ดีจากสถานการณ์จริง เน้นการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ การแก้ปัญหา และการสะท้อนประสบการณ์ 4) แรงจูงใจจากภายใน แรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้ใหญ่มักเกิดจากความต้องการภายใน เช่น การพัฒนาทักษะ ความมั่นใจ หรือความสำเร็จส่วนตัว มากกว่ารางวัลภายนอก และ 5) ความพร้อมทางจิตใจและสังคม ผู้ใหญ่จะเรียนรู้ได้ดีเมื่อมีความพร้อมทั้งด้านเวลา อารมณ์ และสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับบทบาทหน้าที่ของตน เช่น การทำงานหรือการเป็นสมาชิกในชุมชน

ในการวิจัยครั้งนี้ นำแนวคิดการเรียนรู้ของผู้ใหญ่มาเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาการมีส่วนร่วมของผู้ใหญ่ในชุมชนในการท่องเที่ยวสามารถนำข้อมูลดังกล่าวมาต่อยอดในการพัฒนาสมรรถนะและตัวชี้วัดให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้นำในชุมชนท่องเที่ยว



งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยสรุปประเด็นจากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องได้ ดังนี้

ตารางที่ 1 สรุปประเด็นจากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัย	ชื่องานวิจัย	ผลการศึกษวิจัย
พิทักษ์ศักดิ์ ทิศาภาคย์, ชนัญญา อรณพ ณ อยุธยา และ วีระเทพ ปทุมเจริญวัฒนา (2562)	การพัฒนาตัวบ่งชี้การ รู้เท่าทันสื่อ สาร สารสนเทศและ เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อ ส่งเสริมความเป็น พลเมืองประชาธิปไตย ของผู้สูงอายุในประเทศไทย	สมรรถนะในการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล มี 4 ด้าน ได้แก่ สมรรถนะด้านที่ 1 การเข้าถึงและใช้สื่ออย่างปลอดภัย สมรรถนะด้านที่ 2 การวิเคราะห์และวิพากษ์สื่อ สมรรถนะด้านที่ 3 การสร้างสรรค์เนื้อหา และสมรรถนะด้านที่ 4 การประยุกต์ใช้และ สร้างการเปลี่ยนแปลง ซึ่งแต่ละสมรรถนะมีตัวบ่งชี้สำคัญที่แตกต่างกันไป
ชัชชญา เรืองยศ (2563)	การรู้เท่าทันสื่อสังคม ออนไลน์ของผู้สูงอายุ	ผู้สูงอายุส่วนใหญ่มีการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ โดยมีความ บ่อยครั้งในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ในด้านการประเมินค่าสื่อมาก ที่สุด รองลงมาคือ ด้านการผลิตและสร้างสรรค์ ถัดมาคือ ด้านการ วิเคราะห์ข้อมูล และด้านการเข้าถึงข้อมูลน้อยที่สุด
วรรณรี ตันติเวชอกกุล สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล และ สาริพันธุ์ ศุภวรรณ (2563)	การพัฒนาโปรแกรม การศึกษานอกระบบ โรงเรียนสำหรับครอบครัว เพื่อเสริมสร้างทักษะการ รู้เท่าทันสื่อ	แนวคิดการพัฒนาโปรแกรมการศึกษานอกระบบโรงเรียนของ Boone (1985) ได้แก่ 1) การวางแผน 2) การออกแบบโปรแกรมและการนำไป ปฏิบัติ 3) การตรวจสอบและการประเมินผล ส่วนองค์ประกอบของ โปรแกรม ประกอบด้วย หลักการและเหตุผล วัตถุประสงค์เนื้อหาสาระ ผู้เรียนผู้สอน วิธีการเรียนรู้กระบวนการจัดกิจกรรม กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้การวัดและการประเมินผล
เรือนทอง ไทพะยะพานิช, วีระฉัตร สุปัญญา และ ยิง กิริติบุรณะ (2563)	กระบวนการพัฒนากล ยุทธ์ชุมชนเพื่อการรู้ ดิจิทัลและการส่งเสริม การเรียนรู้ตลอดชีวิตด้าน การรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่	กระบวนการพัฒนาแผนกลยุทธ์เพื่อชุมชนมี 6 ขั้นตอน คือ 1) วางแผนเตรียมพร้อม 2) ศึกษาและกำหนดประเด็นที่จะพัฒนา 3) กำหนดร่างแผนกลยุทธ์ชุมชน 4) นำร่างแผนไปใช้งานจริง 5) ติดตามและประเมินผลร่างแผน และ 6) ปรับปรุงแก้ไขร่างแผนให้ เป็นแผนกลยุทธ์และประกาศใช้ ทั้งนี้ กระบวนการวางแผนกลยุทธ์ ต้องคำนึงถึงความยืดหยุ่นของชุมชนเป็นสำคัญ
อริษา วุฒิรังษี (2564)	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของ ผู้สูงอายุ	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของผู้สูงอายุมีปัจจัยเกี่ยวข้องคือ 1) ปัจจัย ด้านบุคคล 2) ปัจจัยด้านปริมาณการใช้งานสื่อดิจิทัล 3) ปัจจัยด้าน การมีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกในครอบครัว และ 4) ปัจจัยด้าน สารสนเทศที่เปิดรับ



ผู้วิจัย	ชื่องานวิจัย	ผลการศึกษวิจัย
รติยา อัครดิณณา และพิชญานี พูนผล (2566)	ผลของโปรแกรม พัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ ด้วยกระบวนการเรียนรู้ เชิงประสบการณ์ใน ผู้สูงอายุใน กรุงเทพมหานคร	การเรียนรู้ผ่านกระบวนการเชิงประสบการณ์ช่วยให้ผู้สูงอายุใช้สื่อ ดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ และการมีสัมพันธภาพที่ดีใน ครอบครัว เช่น การพูดคุยและความห่วงใย ส่งผลให้ผู้สูงอายุใช้สื่อ ดิจิทัลได้ดีขึ้นและมีพฤติกรรม (เช่น ความคิดและความเชื่อ) ที่ เหมาะสมในการบริโภคข้อมูลข่าวสาร
Caprino and Martinez- Cerdea (2016)	Media literacy in Brazil: Experiences and models in non-formal education.	การศึกษาสื่อผ่านกิจกรรมการศึกษานอกระบบช่วยสร้างเสริมพลัง อำนาจของประชาชนตลอดชีวิตและพัฒนาสังคมชุมชน รวมถึงการ เป็นพลเมืองผู้รู้เท่าทันสื่อในสังคมโลก กิจกรรมการศึกษานอกระบบ เช่นว่านเริ่มจากขั้นตอนการเข้าถึงและใช้สื่อ การทำความเข้าใจสื่อ การวิเคราะห์และประเมินค่าสื่อ และการสร้างสรรค์สื่อ
Detlor, Julien, Rose and Serenko (2020)	Local community digital literacy training: An exploratory investigation of digital literacy training programs led by public libraries and other local community organizations.	การอบรมทักษะการรู้ดิจิทัลช่วยเพิ่ม 1) ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ บทบาทความสำคัญของเทคโนโลยีสารสนเทศในชีวิตประจำวัน 2) การพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลโดยเฉพาะในกลุ่มที่มีบทบาทต่ำและ ด้อยโอกาส 3) ความมั่นใจในการใช้ทักษะที่เรียนรู้ไปใช้ในการ ทำงาน/การศึกษา/งานอดิเรก และ 4) จำนวนผู้ที่สนใจเข้าคอร์สอ บรมทักษะดิจิทัลมากขึ้น
Ofcom. (2025)	Adults' media use and attitudes report 2025	ผู้ใหญ่ในสหราชอาณาจักรยังมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในระดับ ไม่สม่ำเสมอ แม้จะใช้สมาร์ทโฟนและอินเทอร์เน็ตเป็นหลักก็ตาม ความสามารถในการระบุโฆษณาและแยกแยะข้อมูลเท็จยังจำกัด โดยเฉพาะในกลุ่มอายุหนุ่มสาว ความไว้วางใจต่อ AI ยังคงต่ำ แม้ การใช้งานจะเพิ่มขึ้น และการรู้เท่าทันสื่อยังขึ้นอยู่กับการลักษณะ กิจกรรม ไม่ใช่ปริมาณเวลาในการใช้สื่อดิจิทัลโดยตรง.

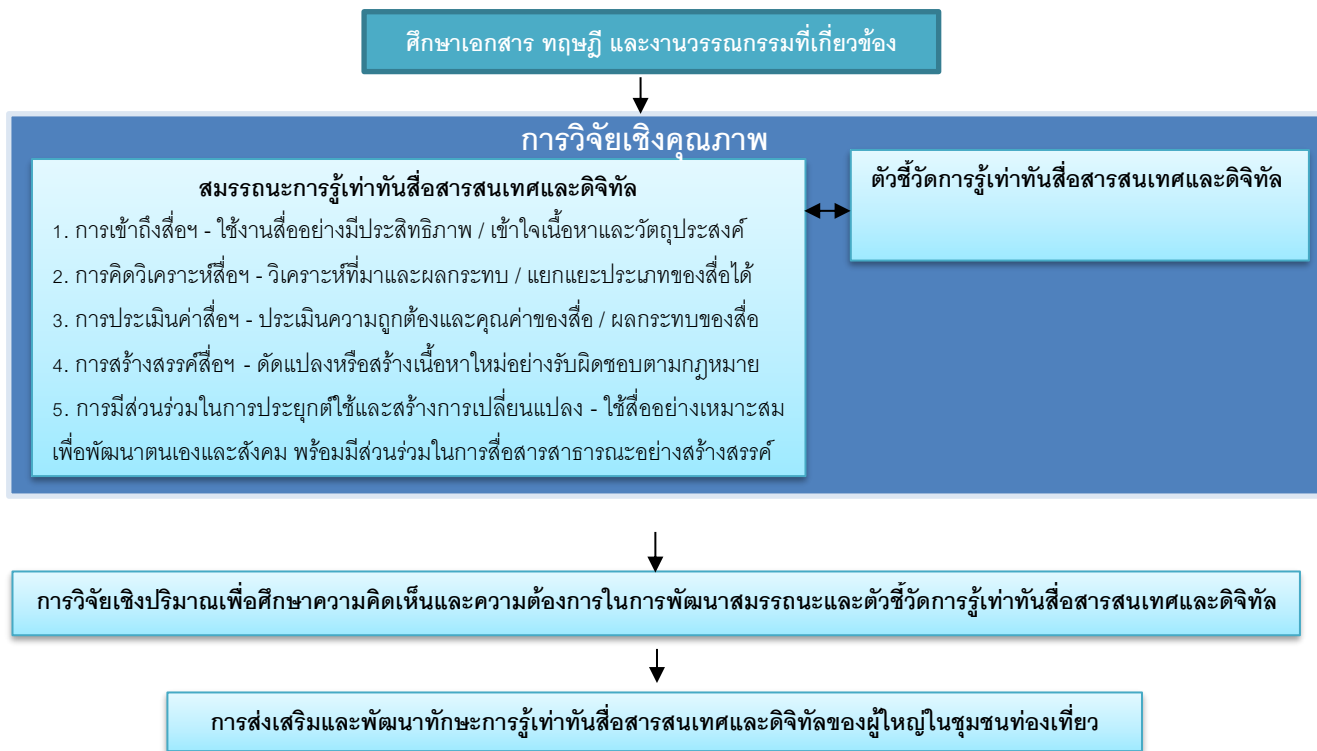
จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า การส่งเสริมสมรรถนะและตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ
และดิจิทัลมีความสำคัญและจำเป็นที่จะทำให้ประชาชนมีความรู้เพียงพอที่จะสามารถนำทักษะดังกล่าวไปปรับใช้ใน
ชีวิตประจำวันรวมถึงการทำงานได้อย่างสร้างสรรค์และเกิดประโยชน์มากที่สุด

กรอบแนวคิดวิจัย

กรอบแนวคิดการวิจัยเริ่มต้นจากการศึกษาเอกสาร ทฤษฎี และงานวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง โดยศึกษา
วิเคราะห์ตัวแปรต้นสองตัวคือ สมรรถนะและตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลของผู้ใหญ่ในชุมชนท่องเที่ยว
ผ่านแนวคิดการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ ซึ่งก็จะได้ตัวแปรตามผลลัพธ์อันเป็นเป้าหมายของการวิจัยครั้งนี้คือ การส่งเสริมและ
พัฒนาทักษะส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ในชุมชนท่องเที่ยว นอกจากนี้ ยังได้มีการ



ดัดแปลงมาจากการศึกษาของพิทักษ์ศักดิ์ ทิศาภาคย์ และคณะ (2562) เพื่อนำมาปรับใช้ในการศึกษาสมรรถนะและตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล ดังระบุในแผนภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้ผ่านการพิจารณาจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน ชุดที่ 2 กลุ่มสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย รหัสหนังสือรับรอง COA No. 232/67 การวิจัยเป็นการศึกษาสมรรถนะและตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลของผู้ใหญ่ในชุมชนท่องเที่ยว ซึ่งใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสม (Mixed Method) ทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ โดยมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. การวิจัยเชิงคุณภาพ

1.1 การดำเนินการ

ในการวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาค้นหาข้อมูลจากการวิจัยเอกสาร (Documentary Research) โดยศึกษาค้นคว้า รวบรวมข้อมูลจากหน่วยงานภาครัฐที่มีพันธกิจในการพัฒนาคนชุมชนและสังคม ได้แก่ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ กระทรวงศึกษาธิการ กรมการพัฒนาชุมชน กระทรวงมหาดไทย กรมการท่องเที่ยว กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม เป็นต้น



1.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารบทความและงานวิจัยเพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์เอกสาร โดยมีรายละเอียดการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังต่อไปนี้

- 1) สำนักรวบรวมเอกสารที่มีประเด็นที่ผู้วิจัยกำหนดภายใต้กรอบแนวคิดการวิจัยสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล
- 2) รวบรวมเอกสารเพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์และสังเคราะห์
- 3) ศึกษาและคัดแยกเอกสารทำความเข้าใจและบันทึกข้อมูลที่เกี่ยวข้องลงในแบบวิเคราะห์เอกสาร

1.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากเนื้อหาที่ปรากฏในเอกสาร (Manifest Content) และตีความเนื้อหาที่ซ่อนอยู่ในเอกสารหรือสื่อทัศนที่เกี่ยวข้อ (Latent Content) โดยใช้หลักการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยเชิงคุณภาพตามแนวคิดของสุภางศ์ จันทวานิช (2565) ประเด็นในการวิเคราะห์ประกอบด้วยทักษะและสมรรถนะในปัจจุบันของผู้ใหญ่ในชุมชนท่องเที่ยวเป็นอย่างไรและความต้องการที่เกี่ยวข้องกับสมรรถนะและตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลมีอะไรบ้าง

2. การวิจัยเชิงปริมาณ

2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ กลุ่มคนหรือชาวบ้านที่มีช่วงอายุ 20-60 ปี ที่อาศัยอยู่และประกอบอาชีพการงานในพื้นที่ชุมชนท่องเที่ยว ทั้งนี้ต้องเป็นผู้ที่อาศัยอยู่ในชุมชนท่องเที่ยวในพื้นที่ 6 ภูมิภาคของประเทศไทย

กลุ่มตัวอย่าง คือ กลุ่มคนหรือชาวบ้านที่มีช่วงอายุ 20-60 ปี ที่อาศัยอยู่และประกอบอาชีพการงานในพื้นที่ชุมชนท่องเที่ยว โดยอาศัยอยู่ในพื้นที่ 6 ภูมิภาค ได้แก่ ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคใต้ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคตะวันตก โดยมีการกำหนดโควตาภาคละ 5 จังหวัด (Quota Sampling) โดยวิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากนั้นในแต่ละจังหวัดดำเนินการคัดเลือกจังหวัดละ 1 ชุมชน ชุมชนละ 10 ตัวอย่าง รวม 30 ชุมชนทั่วประเทศ จากนั้นดำเนินการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยการจับสลาก (Simple Random Sampling by Lottery) เป็นวิธีการสุ่มตัวอย่างที่ให้โอกาสกับทุกหน่วยตัวอย่างในประชากรได้ถูกเลือกเท่าๆ กัน โดยวิธีการคือการนำชื่อของกลุ่มคนหรือชาวบ้านในพื้นที่ชุมชนท่องเที่ยว 6 ภูมิภาคมาเขียนลงบนกระดาษ แล้วนำมาใส่ในภาชนะ จากนั้นทำการสุ่มหยิบฉลากออกมาทีละใบจนครบจำนวนที่ต้องการ รวมทั้งสิ้นได้จำนวน 300 คน ทั้งนี้ ขนาดตัวอย่างตามหลักการของ Yamane (1967) โดยพิจารณาจากขนาดประชากรและค่าความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ ซึ่งขนาดกลุ่มตัวอย่าง 300 คน เพียงพอขึ้นอยู่กับการวิจัย เนื่องจาก 1) กฎพื้นฐานทางสถิติ: ขนาดตัวอย่าง 30 คนขึ้นไปมักเข้าใกล้การแจกแจงแบบปกติ ทำให้การวิเคราะห์แม่นยำขึ้น 2) ความเชื่อมั่นและค่าความคลาดเคลื่อน: ขนาด 300 คนให้ค่าความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ และสามารถแทนประชากรขนาดใหญ่ได้ดี 3) ความหลากหลายของข้อมูล: หากสุ่มอย่างเหมาะสม ขนาดนี้สามารถเป็นตัวแทนของประชากรได้ โดยเฉพาะในการวิจัยเชิงสำรวจ และ 4) ข้อจำกัดด้านทรัพยากร: เป็นจำนวนที่สมดุลระหว่างความแม่นยำของผลลัพธ์และต้นทุนในการเก็บข้อมูล นอกจากนี้ ผู้วิจัยคัดเลือกชุมชนในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ด้วยเหตุผลองค์ประกอบสำคัญ คือ 1) เป็นชุมชน



ที่มีต้นทุนทางสังคม 2) เป็นชุมชนที่มีการรวมกลุ่มการทำงานเพื่อพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืนมาแล้วในช่วงระยะเวลาหนึ่ง 3) เป็นชุมชนที่ได้รับรางวัลหรือการรับรองจากหน่วยงานภาครัฐในด้านการจัดการชุมชน 4) เป็นชุมชนที่มีแบบปฏิบัติที่ดี 5) เป็นชุมชนที่มีผู้นำชุมชนเข้มแข็งทำงานเพื่อส่วนรวมอย่างแท้จริง และ 6) เป็นชุมชนที่มีการประกอบอาชีพหลากหลายทั้งการเกษตรกรรม หัตถกรรม คหกรรม การประมง และการท่องเที่ยว

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือในการวิจัย คือ แบบสอบถามการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล โดยแบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป ประกอบด้วย 1) ข้อมูลทั่วไปของชุมชนท่องเที่ยว และ 2) ข้อมูลเกี่ยวกับการประกอบอาชีพ มีลักษณะข้อคำถามเป็นแบบรายการให้เลือก (Check-List)

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้สื่อสารสนเทศและดิจิทัล มีลักษณะข้อคำถามเป็นแบบรายการให้เลือก (Check-List)

ตอนที่ 3 แบบสอบถามทักษะการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามสมรรถนะและตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล แบ่งออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่ ด้านการเข้าถึง ด้านการวิเคราะห์ ด้านการประเมินค่า ด้านการสร้างสรรค์ และด้านการใช้ประโยชน์

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามความต้องการทักษะการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล แบ่งออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่ ด้านการเข้าถึง ด้านการวิเคราะห์ ด้านการประเมินค่า ด้านการสร้างสรรค์ และด้านการใช้ประโยชน์

สำหรับข้อคำถามในส่วนที่ 1 และ 2 มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยใช้วิธีการวัดของลิเคิร์ต (Likert Scale) ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด โดยมีคำถามจำนวน 20 ข้อ ซึ่งมีเกณฑ์การแปลผลคะแนนในส่วนที่ 1 และ 2 มีดังนี้ (จุจิรา คำรอด, 2560)

4.50–5.00 คะแนน หมายถึง ระดับการรู้เท่าทัน/ความต้องการทักษะการรู้เท่าทันสื่อฯ มากที่สุด

3.50–4.49 คะแนน หมายถึง ระดับการรู้เท่าทัน/ความต้องการทักษะการรู้เท่าทันสื่อฯ มาก

2.50–3.49 คะแนน หมายถึง ระดับการรู้เท่าทัน/ความต้องการทักษะการรู้เท่าทันสื่อฯ ปานกลาง

1.50–2.49 คะแนน หมายถึง ระดับการรู้เท่าทัน/ความต้องการทักษะการรู้เท่าทันสื่อฯ น้อย

1.00–1.49 คะแนน หมายถึง ระดับการรู้เท่าทัน/ความต้องการทักษะการรู้เท่าทันสื่อฯ น้อยที่สุด

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล เป็นแบบสอบถามปลายเปิด (Open questionnaires)

2.3 การตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถาม

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามเสนอผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่านเพื่อตรวจสอบความตรงด้านเนื้อหา (Content Validity) และโดยใช้เกณฑ์การวัดค่าความสอดคล้องระหว่างประเด็นที่ศึกษากับวัตถุประสงค์ (Item-Objective Congruency Index : IOC) ของไพศาล วรคำ (2562) จากการตรวจสอบค่า IOC มีค่าระหว่าง 0.80–1.00 จากนั้นนำแบบสอบถามปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ และนำแบบสอบถามไปทดลองใช้ (Try Out) กับกลุ่มชุมชนจำนวน 30 คน เพื่อหาความเที่ยงทั้งฉบับด้วยวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับมีค่าเท่ากับ 0.927



2.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่าง 300 ชุด โดยทำการเก็บรวบรวมในรูปแบบของแบบสอบถามออนไลน์กูเกิ้ลฟอร์ม (Google Form) และให้ผู้ตอบแบบสอบถามทำด้วยตนเอง โดยนำเครื่องมือการวิจัยดังกล่าวไปเก็บข้อมูลกับประชาชนที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการดำเนินการต่าง ๆ ในเรื่องของการท่องเที่ยว ซึ่งมีผู้นำชุมชนท้องถิ่นนั้น ๆ เป็นผู้อธิบายข้อสงสัยต่าง ๆ ให้กับผู้ตอบแบบสอบถามและเป็นผู้เก็บรวบรวมแบบสอบถามนำส่งให้กับผู้วิจัย ทั้งนี้ผู้วิจัยติดต่อประสานงานกับศูนย์ประสานงานเครือข่ายการท่องเที่ยวโดยชุมชน ซึ่งเป็นหน่วยงานหลักที่เกี่ยวข้องกับสถาบันการท่องเที่ยวโดยชุมชนและติดต่อกับผู้นำชุมชนโดยตรงเพื่อชี้แจงและตอบข้อสงสัยแก่ผู้ตอบแบบสอบถามหากเกิดขึ้น และดำเนินการเก็บข้อมูลจนได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างครบ 300 คน โดยระยะเวลาในการทดลองระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ถึงเดือนเมษายน พ.ศ. 2566

2.5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้วิธีวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบที (T-Test) และการทดสอบเอฟ (F-Test)

ผลการศึกษา

1. ผลการวิจัยเชิงคุณภาพเกี่ยวกับสมรรถนะและตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลของผู้ใหญ่ในชุมชนท่องเที่ยว จากการรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ พบว่า สมรรถนะและตัวชี้วัดแบ่งออกเป็น 5 ด้าน ดังนี้

1.1 การเข้าถึงและการใช้สื่อสารสนเทศและดิจิทัลอย่างถูกต้องเหมาะสมและปลอดภัย มีตัวชี้วัด คือ 1) อธิบายขอบเขต จำแนกประเภท และเปรียบเทียบคุณสมบัติกับธรรมชาติของสื่อสารสนเทศและดิจิทัลที่แตกต่างกันได้ 2) เลือกคัดกรองข้อมูลประเภทต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องให้ตรงตามวัตถุประสงค์และประโยชน์การใช้งานสื่อสารสนเทศและดิจิทัลได้ 3) อธิบายวิธีการเข้าถึงสื่อสารสนเทศและดิจิทัลได้อย่างถูกต้องเหมาะสมและปลอดภัย 4) แยกแยะและเลือกใช้ข้อมูลสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลที่ตรงกับความต้องการของตนเองและเคารพสิทธิผู้อื่นได้ 5) มีความรู้เรื่องหน้าที่การทำงานในส่วนต่าง ๆ ของอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ซอฟต์แวร์โปรแกรม เว็บไซต์ และแอปพลิเคชัน และ 6) เข้าใจธรรมเนียมมารยาทในการใช้สื่อออนไลน์ รู้วิธีการบริหารจัดการข้อมูลของผู้ใช้งานอื่นที่ไปบนโลกออนไลน์ (Digital Footprints)

1.2 การวิเคราะห์สื่อสารสนเทศและดิจิทัลอย่างถูกต้องตามบริบท มีตัวชี้วัด คือ 1) วิเคราะห์ที่มาและวัตถุประสงค์ของสื่อสารสนเทศและดิจิทัลได้ 2) อธิบายและเปรียบเทียบความแตกต่างของกลไกการทำงานของสื่อแต่ละประเภทได้ 3) วิเคราะห์การประกอบสร้างของสื่อและอธิบายถึงบริบทเบื้องหลังและกระบวนการที่สื่อใช้ประกอบสร้างความหมายได้ และ 4) วิเคราะห์ประเด็นสำคัญและข้อมูลที่ได้รับจากการใช้สื่อสารสนเทศและดิจิทัลได้

1.3 การประเมินค่าสื่อสารสนเทศและดิจิทัลอย่างมีวิจารณญาณ มีตัวชี้วัด คือ 1) ตีความหมายสื่อได้ สามารถแยกแยะเนื้อหาสื่อที่ดี/ไม่ดี มีประโยชน์/ไม่มีประโยชน์ และมีคุณค่า/ไม่มีคุณค่า เหมาะสม/ไม่เหมาะสม 2) อธิบายปัจจัยและองค์ประกอบที่ส่งผลต่อความน่าเชื่อถือ และไม่น่าเชื่อถือของสื่อสารสนเทศและดิจิทัลได้ 3) ประเมินความ



นำเชือถือ ประโยชน์ และคุณค่าของสื่อสารสนเทศและดิจิทัลได้ และ 4) ประเมินความเสี่ยง ความปลอดภัย และผลที่อาจเกิดจากการใช้สื่อสารสนเทศและดิจิทัลได้

1.4 การสร้างสรรค์สื่อสารสนเทศและดิจิทัลเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ มีตัวชี้วัด คือ 1) ใช้ประโยชน์จากขั้นตอนการระดมสมอง วางแผน เรียบเรียงและแก้ไขเนื้อหาสื่อสารสนเทศและดิจิทัล 2) สร้างสรรค์และเลือกภาพอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อบรรลุเป้าหมายต่าง ๆ ที่กำหนดไว้ 3) มีความสามารถในการผนวกทักษะในการสร้างสรรค์ข้อมูลและเปลี่ยนความคิดใหม่ ๆ ให้เป็นความจริงด้วยการใช้เครื่องมือดิจิทัล และ 4) เปิดกว้างและยอมรับคำวิจารณ์จากสิ่งต่าง ๆ ที่ส่งสารออกไป

1.5 การมีส่วนร่วมในการประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลงสื่อสารสนเทศและดิจิทัล มีตัวชี้วัด คือ 1) มีส่วนร่วมและการพูดคุยสนทนา แลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์อย่างสร้างสรรค์ 2) ใช้สื่อสารสนเทศและดิจิทัลในการแก้ไขปัญหา และสร้างการเปลี่ยนแปลงเพื่อประโยชน์ของสังคม 3) สามารถเสนอแนะแนวทางการใช้สื่อสารสนเทศและดิจิทัลในการตรวจสอบและสร้างการเปลี่ยนแปลงในทางบวกให้กับผู้คนที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ ได้ และ 4) ประเมินผลตอบรับจากกลุ่มเป้าหมายที่รับสื่อ และผลกระทบจากการสื่อสารของตนเอง

2. ผลการวิจัยเชิงปริมาณเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลของผู้ใหญ่ในชุมชนท่องเที่ยวทั้ง 6 ภูมิภาคของประเทศไทย

2.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ	ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
(คน)			(คน)		
1) ข้อมูลทั่วไปของชุมชนท่องเที่ยว			หัตถกรรม	16	5.3
1.1 เพศ			ท่องเที่ยวชุมชน	72	23.9
ชาย	135	45.1	2.2 ลักษณะการจัดการท่องเที่ยวชุมชน*		
หญิง	165	54.9	แลกเปลี่ยนเรียนรู้	246	48.6
1.2 อายุ			ศึกษาดูงาน	240	47.4
20-30 ปี	29	9.6	จิตอาสา	14	2.8
31-40 ปี	38	12.6	อื่นๆ	6	1.2
41-50 ปี	107	35.5	2.3 รูปแบบในการจัดการท่องเที่ยวชุมชน*		
51-60 ปี	124	41.3	บ้านพักโฮมสเตย์	129	21.3
มากกว่า 60 ปี	3	1.0	ที่พักรีสอร์ท	63	10.4
1.3 ชุมชนท่องเที่ยวที่อาศัยอยู่			ธุรกิจนำเที่ยว	266	43.8
1.3.1 ภาคเหนือ	47	15.6	นวดแผนไทย	43	7.1



ข้อมูลทั่วไป	จำนวน (คน)	ร้อยละ	ข้อมูลทั่วไป	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1.3.2 ภาคอีสาน	54	18.1	ท่องเที่ยวเชิงนิเวศ	11	1.8
1.3.3 ภาคกลาง	64	21.2	ท่องเที่ยวชุมชน	23	3.8
1.3.4 ภาคใต้	40	13.4	ท่องเที่ยวเชิงเกษตร	60	9.9
1.3.5 ภาคตะวันออก	47	15.6	อื่นๆ	12	2.0
1.3.6 ภาคตะวันตก	48	16.1	2.4 ระยะเวลาในการประกอบอาชีพ		
2) ข้อมูลเกี่ยวกับการประกอบอาชีพ			ไม่ถึง 1 ปี	3	1.0
2.1 การประกอบอาชีพ			1 - 4 ปี	43	14.4
เกษตรกรรม	67	22.4	5 - 10 ปี	105	35.0
ไร่นาสวนผสม	26	8.8	มากกว่า 10 ปี	149	49.6
ผักสวนครัวรั้วกินได้	5	1.8	มากกว่า 10 ปี	149	49.6
ดอกไม้จันทน์	1	0.3	2.5 รายได้ต่อเดือน (บาท)		
อาหารพื้นถิ่น	24	8.1	น้อยกว่า 10,000 บาท	34	11.3
ขนมไทย/ขนมโบราณ	13	4.3	10,001 - 20,000 บาท	40	13.4
เลี้ยงปลา	10	3.3	20,001 - 30,000 บาท	143	47.6
บ้านพักโฮมสเตย์	28	9.3	มากกว่า 30,000 บาท ขึ้นไป	83	27.7
ที่พักรีสอร์ต	2	0.5	รวม	300	100.0

*ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

จากตารางที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 54.9 มีอายุ 51 – 60 ปี คิดเป็นร้อยละ 41.3 ส่วนใหญ่ชุมชนท่องเที่ยวที่อาศัยอยู่ภาคกลาง คิดเป็นร้อยละ 21.2 รองลงมาคือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ คิดเป็นร้อยละ 18.1 ภาคตะวันออกและภาคเหนือ คิดเป็นร้อยละ 15.6 และน้อยที่สุดคือภาคใต้ คิดเป็นร้อยละ 13.4 ส่วนใหญ่มีการประกอบอาชีพท่องเที่ยวชุมชน คิดเป็นร้อยละ 23.9 รองลงมาคือเกษตรกรรม คิดเป็นร้อยละ 22.4 บ้านพักโฮมสเตย์ คิดเป็นร้อยละ 9.3 ธุรกิจนำเที่ยว คิดเป็นร้อยละ 9.1 ไร่นาสวนผสม คิดเป็นร้อยละ 8.8 อาหารพื้นถิ่น คิดเป็นร้อยละ 8.1 หัตถกรรม คิดเป็นร้อยละ 5.3 ขนมไทย/ขนมโบราณ คิดเป็นร้อยละ 4.3 เลี้ยงปลา คิดเป็นร้อยละ 3.3 นวดแผนไทย คิดเป็นร้อยละ 3.0 ผักสวนครัวรั้วกินได้ คิดเป็นร้อยละ 1.8 ที่พักรีสอร์ต คิดเป็นร้อยละ 0.5 และดอกไม้จันทน์ คิดเป็นร้อยละ 0.3 ลักษณะการจัดการท่องเที่ยวชุมชนพบว่าอันดับที่ 1 คือ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ คิดเป็นร้อยละ 48.6 อันดับที่ 2 คือ ศึกษาดูงาน คิดเป็นร้อยละ 47.4 และอันดับที่ 3 คือ จิตอาสา คิดเป็นร้อยละ 2.8 รูปแบบในการจัดการท่องเที่ยวชุมชน พบว่า อันดับที่ 1 คือธุรกิจนำเที่ยว คิดเป็นร้อยละ 43.8 อันดับที่ 2 คือ บ้านพักโฮมสเตย์ คิดเป็นร้อยละ 21.3 และอันดับที่ 3 คือ ที่พักรีสอร์ต คิดเป็นร้อยละ 10.4 ระยะเวลาในการประกอบอาชีพมากกว่า 10 ปี คิดเป็นร้อยละ 49.6 รองลงมา คือ 5 - 10 ปี คิดเป็นร้อยละ 35.0 และน้อยที่สุดคือไม่ถึง 1 ปี คิดเป็นร้อยละ 1.0 และรายได้ต่อเดือน (บาท) ส่วนใหญ่รายได้ 20,001 – 30,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 47.6 รองลงมา คือ มากกว่า 30,000 บาทขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 27.7 และน้อยที่สุดคือน้อยกว่า 10,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 11.3



2.2 พฤติกรรมเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล

ตารางที่ 2 จำนวนและร้อยละข้อมูลพฤติกรรมการใช้สื่อสารสนเทศและดิจิทัลของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลพฤติกรรมการใช้ สื่อสารสนเทศและดิจิทัล	จำนวน (คน)	ร้อยละ	ข้อมูลพฤติกรรมการใช้ สื่อสารสนเทศและดิจิทัล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. การใช้หรือพบเจอสื่อในชีวิตประจำวัน*			4. เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ใช้เป็นประจำ คือ*		
หนังสือพิมพ์	103	20.5	เฟซบุ๊ก (Facebook)	271	30.1
สิ่งพิมพ์อื่น	50	10.0	ยูทูบ (YouTube)	273	30.3
วิทยุ	31	6.1	ไลน์ (Line)	290	32.2
โทรทัศน์	128	25.6	อินสตาแกรม (Instagram)	62	6.9
คอมพิวเตอร์	19	3.8	อื่นๆ	4	0.4
แท็บเล็ต	23	4.6	5. จุดประสงค์ของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ข้างต้น*		
สมาร์ทโฟน	147	29.4	การศึกษา	86	9.1
2. ประเภทของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์หรือเครื่องมือสื่อสาร*			การประกอบอาชีพ	283	29.8
คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC)	20	5.1	การติดต่อสื่อสาร	299	31.5
โน้ตบุ๊ก	36	9.1	ความบันเทิง	279	29.4
แท็บเล็ต	43	10.8	อื่นๆ	2	0.2
สมาร์ทโฟน	300	75.0	6. ในกรณีที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการประกอบอาชีพ ใช้เพื่อ*		
3. จำนวนปีของการมีประสบการณ์ในการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศการสื่อสารและเครือข่ายสังคมออนไลน์			6.1 ประชาสัมพันธ์สินค้าหรือบริการ ทั่วไป	293	73.8
ไม่ถึง 1 ปี	1	0.3	6.2 ลงภาพถ่ายของสินค้าหรือบริการ	221	67.8
1 – 3 ปี	26	8.8	6.3 อัปเดตชีวิตทัศนสินค้าหรือบริการ	203	67.8
5 – 10 ปี	185	61.7	6.4 ซื้อขายสินค้าหรือบริการออนไลน์	200	66.5
มากกว่า 10 ปี	88	29.2	6.5 ชำระค่าสินค้าหรือบริการ	201	67.0
			รวม	300	100.0

*ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

จากตารางที่ 2 พฤติกรรมเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล พบว่า การใช้หรือพบเจอสื่อในชีวิตประจำวันอันดับที่ 1 คือ สมาร์ทโฟน คิดเป็นร้อยละ 29.4 อันดับที่ 2 คือโทรทัศน์ คิดเป็นร้อยละ 25.6 และอันดับที่ 3 คือ หนังสือพิมพ์ คิดเป็นร้อยละ 20.5 ประเภทของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์หรือเครื่องมือสื่อสารอันดับที่ 1 คือ สมาร์ทโฟน คิดเป็นร้อยละ 75.0 อันดับที่ 2 คือ แท็บเล็ต คิดเป็นร้อยละ 10.8 และอันดับที่ 3 คือ โน้ตบุ๊ก คิดเป็นร้อยละ 9.1 จำนวนปีของการมีประสบการณ์ในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศการสื่อสารและเครือข่ายสังคมออนไลน์ 5-10 ปี คิดเป็นร้อยละ 61.7 เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ใช้เป็นประจำ คือ ไลน์ (Line) คิดเป็นร้อยละ 32.2 รองลงมาคือยูทูบ (YouTube) คิดเป็น



ร้อยละ 30.3 และน้อยที่สุด คือ เฟซบุ๊ก (Facebook) คิดเป็นร้อยละ 30.1 จุดประสงค์ของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ข้างต้นอันดับที่ 1 คือ การติดต่อสื่อสาร คิดเป็นร้อยละ 31.5 อันดับที่ 2 คือ การประกอบอาชีพ คิดเป็นร้อยละ 29.8 และอันดับที่ 3 คือ ความบันเทิง คิดเป็นร้อยละ 29.4 ในกรณีใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่ให้ความสำคัญโดยมากเพื่อการประกอบอาชีพ ใช้เพื่อการประชาสัมพันธ์สินค้าหรือบริการทั่วไป คิดเป็นร้อยละ 73.8 การลงภาพถ่ายของสินค้าหรือบริการ คิดเป็นร้อยละ 67.8 อัปเดตชีวิตสินค้าหรือบริการ คิดเป็นร้อยละ 67.8 ชำระค่าสินค้าหรือบริการ คิดเป็นร้อยละ 67.0 และซื้อขายสินค้าหรือบริการออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 66.5

2.3 ทักษะการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล

2.3.1 สมรรถนะและตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของสมรรถนะและตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลของผู้ใหญ่ในชุมชนท่องเที่ยวทั้ง 6 ภูมิภาคของประเทศไทย

สมรรถนะและตัวชี้วัด	$\bar{x}$	SD	ระดับการรู้เท่าทันสื่อฯ
ด้านการเข้าถึง	3.41	0.12	ปานกลาง
ด้านการวิเคราะห์	3.35	0.58	ปานกลาง
ด้านการประเมินค่า	3.27	0.54	ปานกลาง
ด้านการสร้างสรรค์	3.22	0.53	ปานกลาง
ด้านการใช้ประโยชน์	3.38	0.63	ปานกลาง
รวม	3.33	0.15	ปานกลาง

จากตารางที่ 3 สมรรถนะและตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล ภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 3.33$, $SD = 0.15$) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทุกด้านมีระดับการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลอยู่ในระดับปานกลาง โดยด้านที่มีระดับการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลมากที่สุด คือ ด้านการเข้าถึง ($\bar{x} = 3.41$, $SD = 0.12$) รองลงมา คือ ด้านการใช้ประโยชน์ ($\bar{x} = 3.38$, $SD = 0.63$) และน้อยที่สุด คือ ด้านการสร้างสรรค์ ($\bar{x} = 3.22$, $SD = 0.53$) ตามลำดับ



2.3.2 ความต้องการทักษะการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความต้องการทักษะการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลของผู้ใหญ่ในชุมชนท่องเที่ยวทั้ง 6 ภูมิภาคของประเทศไทย

ทักษะการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล	$\bar{x}$	SD	ระดับความต้องการ
ด้านการเข้าถึง	3.74	0.87	มาก
ด้านการวิเคราะห์	3.70	0.55	มาก
ด้านการประเมินค่า	3.67	0.75	มาก
ด้านการสร้างสรรค์	3.80	0.49	มาก
การใช้ประโยชน์	3.96	0.22	มาก
รวม	3.77	0.58	มาก

จากตารางที่ 4 ความต้องการทักษะการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.77$, $SD = 0.58$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทุกด้านมีความต้องการทักษะการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลอยู่ในระดับมาก โดยด้านที่มีความต้องการทักษะมากที่สุด คือ ด้านการใช้ประโยชน์ ($\bar{x} = 3.96$, $SD = 0.22$) รองลงมา คือ ด้านการสร้างสรรค์ ($\bar{x} = 3.80$, $SD = 0.49$) และน้อยที่สุด คือ ด้านการประเมินค่า ($\bar{x} = 3.67$, $SD = 0.75$)

ตารางที่ 5 การเปรียบเทียบระดับสมรรถนะและตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล

ปัจจัยส่วนบุคคล	T-Test / F-Test	P-Value
1. เพศ	3.652	.000*
2. อายุ	4.450	.004*
3. ชุมชนท่องเที่ยวที่อาศัยอยู่	1.143	.336
4. การประกอบอาชีพ	2.643	.072
5. ลักษณะการจัดการท่องเที่ยวชุมชน	1.915	.149
6. รูปแบบในการจัดการท่องเที่ยวชุมชน	1.457	.215
7. ระยะเวลาในการประกอบอาชีพ	.6697	.001*
8. รายได้ต่อเดือน (บาท)	5.352	.005*

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05



จากตารางที่ 5 การเปรียบเทียบระดับสมรรถนะและตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล พบว่า เพศ อายุ ระยะเวลาในการประกอบอาชีพ และรายได้ต่อเดือน (บาท) ที่แตกต่างกัน มีสมรรถนะและตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

อภิปรายผล

สมรรถนะและตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลของผู้ใหญ่ในชุมชนท่องเที่ยว จากการศึกษาแบ่งออกเป็นสมรรถนะ 5 ด้าน ประกอบด้วย 1) ด้านการเข้าถึง 2) ด้านการวิเคราะห์ 3) ด้านการประเมินค่า 4) ด้านการสร้างสรรค์ และ 5) ด้านการใช้ประโยชน์ โดยสมรรถนะทั้ง 5 ด้านเปรียบเสมือนเป็นความรู้พื้นฐานให้กับกลุ่มผู้ใหญ่ในชุมชนท่องเที่ยวให้สามารถมีความรู้เพื่อจะได้นำไปใช้ในกระบวนการในการคิดวิเคราะห์และแยกแยะข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ที่มากับเทคโนโลยี ได้รู้เท่าทันและไม่ตกเป็นเหยื่อของมิจฉาชีพ รวมไปถึงการประยุกต์ใช้สื่อในการประกอบอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพส่งผลดีต่อการประกอบอาชีพในระยะยาว ทำให้ตนเองรู้เท่าทันและยังสามารถส่งต่อความรู้ในการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลให้กับคนภายในชุมชนได้อีกทางหนึ่ง สอดคล้องกับแนวคิดของการรู้เท่าทันสื่อที่กล่าวว่าในการเสริมสร้างพลังอำนาจในการบริโภคสื่ออย่างชาญฉลาดของผู้บริโภคสื่อ เพราะหากบุคคลขาดการรู้เท่าทันสื่อย่อมตกเป็นเหยื่อของข้อมูลข่าวสาร ซึ่งการที่บุคคลในสังคมจะสามารถรู้เท่าทันสื่อได้ย่อมต้องอาศัยทักษะในการเข้าถึง ทักษะการวิเคราะห์ ทักษะการประเมินเนื้อหาสาระ ทักษะการสร้างสรรค์ และทักษะการมีส่วนร่วม รวมทั้งยังต้องคำนึงถึงปัจจัยส่วนบุคคลและปัจจัยสภาพแวดล้อมที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อ (บุบผา เมฆศรีทองคำ, 2565) ดังนั้น การรู้และเข้าใจ สามารถวิเคราะห์และประเมินผลลัพธ์หรือผลกระทบตลอดจนการสร้างสรรค์และใช้ประโยชน์จากสื่อทั้งสื่อแบบดั้งเดิมและสื่อดิจิทัลทุกประเภทที่มีอยู่ในสังคมยุคใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีความรับผิดชอบต่อสังคมนั้น ย่อมสามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนเองและชุมชนที่อาศัยอยู่ได้ โดยทฤษฎีการพัฒนาสมรรถนะดิจิทัลในบริบทของประเทศไทยมุ่งเน้นการเสริมสร้างทักษะดิจิทัลเพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัลด้วยแนวคิดที่เห็นว่า สมรรถนะดิจิทัล (Digital Competency) เป็นทักษะสำคัญที่ช่วยให้บุคคลสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพและปลอดภัย

นอกจากนี้ การเปรียบเทียบระดับสมรรถนะและตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล ยังพบว่า เพศ อายุ ระยะเวลาในการประกอบอาชีพ และรายได้ต่อเดือน (บาท) ที่แตกต่างกัน มีสมรรถนะและตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลแตกต่างกัน ซึ่งการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลถือเป็นทักษะความรู้ความสามารถและเจตคติของปัจเจกบุคคล ซึ่งสามารถเรียนรู้และสร้างเสริมเพื่อให้เกิดสมรรถนะกับบุคคลผู้นั้นได้ภายใต้ตัวบ่งชี้พฤติกรรมของบุคคลนั้น การรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลยังส่งผลในแง่ของการสร้างความร่วมมือในการพัฒนาและเพิ่มความสามารถของประชาชนในการรู้เท่าทันสื่อเพื่อความเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตยและเป็นกิจกรรมส่วนหนึ่งภายใต้แผนยุทธศาสตร์การดำเนินงานของสำนักงาน กสทช. เพื่อเป้าหมายในการแลกเปลี่ยนแนวความคิด ประสพการณ์หรือบทเรียนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ อนึ่ง ผลการวิจัยสอดคล้องกับงานวิจัยของตระหนักจิต ยุตยรรยง (2566) พบว่า ผู้สูงอายุมีความรู้ความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ระดับพื้นฐานถึงปานกลาง โดยมีปัจจัยด้านการศึกษา อาชีพ ความสนใจส่วนตัว มีส่วนทำให้ระดับความรู้และความเข้าใจในสื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงวัยแตกต่างกันไปในแต่ละคน สอดคล้องกับงานวิจัยของพิทักษ์ศักดิ์ ทิศาภาคย์ และคณะ (2562) ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อ



ส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยของผู้สูงอายุในประเทศไทย ผลการวิจัย พบว่า สมรรถนะในการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล ครอบคลุมทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ การเข้าถึงและใช้สื่ออย่างปลอดภัย การวิเคราะห์และวิพากษ์สื่อ การสร้างสรรค์เนื้อหา และการประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลง และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของอริชา วุฒิรังสี (2564) ที่ศึกษาวิจัยเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของผู้สูงอายุในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ผลการวิจัย พบว่า การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของผู้สูงอายุอยู่ในระดับปานกลาง โดยปัจจัยด้านการมีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกในครอบครัว เมื่อผู้สูงอายุมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารในเรื่องสื่อดิจิทัลกับครอบครัว ผู้สูงอายุจะสามารถเข้าถึงสื่อชนิดต่างๆจากการสอบถามสมาชิกในครอบครัว รวมถึงสามารถทำความเข้าใจในเนื้อหาของสื่อเหล่านั้น ได้ และ 4) ปัจจัยด้านสารสนเทศที่เปิดรับ หากผู้สูงอายุที่มีการเปิดรับสารสนเทศด้วยความถี่มากก็จะมีสามารถในการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลด้านความสามารถในการเข้าถึงสื่อดิจิทัลมากตามไปด้วย ซึ่งงานวิจัยครั้งนี้ทักษะการรู้เท่าทันสื่อขึ้นอยู่กับสถานะส่วนตัวของบุคคล อันได้แก่ อายุ เพศ การศึกษา และสถานทางเศรษฐกิจสังคม นอกจากนี้ ผู้ใหญ่ที่มีการเรียนรู้แบบร่วมกันโดยการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์กับชุมชนจะมีทักษะความสามารถในการเข้าถึงและประเมินค่าตลอดจนการใช้ประโยชน์จากสื่อสารสนเทศและดิจิทัลได้ดีกว่ากลุ่มที่ได้มีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มคน

องค์ความรู้ใหม่

การวิจัยเกี่ยวกับสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลของผู้ใหญ่ในชุมชนท่องเที่ยวชี้ให้เห็นว่าผู้ใหญ่ในชุมชนสามารถพัฒนาและใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในชีวิตประจำวันและการพัฒนาอาชีพ อย่างไรก็ตาม การเสริมสร้างสมรรถนะดังกล่าวจำเป็นต้องคำนึงถึงปัจจัยสำคัญ ได้แก่

1. ความร่วมมือจากหลายฝ่าย – การพัฒนาทักษะต้องอาศัยการสนับสนุนจากผู้พัฒนา ผู้สอน ผู้เรียน และชุมชน
2. พื้นฐานความรู้ของผู้เรียน – การออกแบบการเรียนรู้ควรสอดคล้องกับระดับความรู้และประสบการณ์ของผู้เรียน
3. การมีส่วนร่วมของผู้เรียน – ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีบทบาทเชิงรุกในการเรียนรู้
4. การเลือกสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสม – ใช้สื่อที่เข้าใจง่ายและเกี่ยวข้องกับบริบทของชุมชน
5. การคิดวิเคราะห์และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น – ฝึกฝนให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลและตัดสินใจอย่างรอบคอบ
6. การเชื่อมโยงกับอาชีพ – สนับสนุนให้ใช้ทักษะดิจิทัลเพื่อสร้างโอกาสทางเศรษฐกิจ
7. การสร้างเครือข่ายและการสนับสนุน – ส่งเสริมการเรียนรู้ต่อเนื่องผ่านเครือข่ายในชุมชน

สรุปและข้อเสนอแนะ

ผลการศึกษาชี้ให้เห็นถึงระดับสมรรถนะและความต้องการทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลของผู้ใหญ่ในชุมชนท่องเที่ยว โดยพบว่าระดับสมรรถนะโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ผู้คนสามารถเข้าถึงการวิเคราะห์และใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัลได้ แต่ยังขาดทักษะด้านการสร้างสรรค์ ความสามารถสูงสุดคือการเข้าถึง การเชื่อมต่อ และเข้าถึงข้อมูลได้ดี ในขณะที่ความสามารถต่ำสุดคือการสร้างสรรค์ที่แสดงถึงข้อจำกัดในการผลิตเนื้อหาดิจิทัล จากการเปรียบเทียบสมรรถนะและความต้องการทักษะ แม้ว่ากลุ่มตัวอย่างจะมีทักษะการใช้ประโยชน์ที่สูง แต่ในทาง



กลับกันมีความต้องการพัฒนาเพิ่มเติมในด้านอื่น ๆ เพื่อให้ตนเองมีทักษะที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ ฯ สะท้อนถึงการตระหนักถึงความสำคัญของการใช้สื่อดิจิทัล สำหรับการสร้างสรรค์เป็นทักษะที่อ่อนแอที่สุด แต่มีความต้องการพัฒนาสูงแสดงถึงช่องว่างของทักษะ (Skill Gap) เช่นเดียวกับการประเมินค่า มีความต้องการพัฒนาต่ำสุด อาจสะท้อนถึงการมีศักยภาพในการประเมินค่าและการให้ความสำคัญของการตรวจสอบแหล่งข้อมูล จากผลการวิจัยดังกล่าวควรพัฒนาหลักสูตรที่เน้นการสร้างสรรค์และการใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัล ส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับการประเมินแหล่งข้อมูล เพื่อป้องกันข่าวปลอม และควรสนับสนุนให้มีการใช้สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ เพื่อประโยชน์ทางเศรษฐกิจและสังคมของชุมชน

ข้อเสนอแนะที่ได้จากผลการวิจัย

จากผลการวิจัยผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่ได้จากผลการวิจัยในแต่ละภาคส่วนดังต่อไปนี้

1. ภาครัฐบาลควรมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมและพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลของผู้ใหญ่ในชุมชนท้องถิ่น โดยการกำหนดนโยบาย สนับสนุนการเรียนรู้ดิจิทัลและให้ทุนฝึกอบรม สร้างโครงสร้างพื้นฐานเพื่อเพิ่มการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตในชุมชนท้องถิ่น รวมทั้งส่งเสริมเนื้อหาท้องถิ่น โดยสนับสนุนการสร้างสรรค์เนื้อหาดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและทรัพยากรท้องถิ่น
2. ภาคธุรกิจควรมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมและพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลของผู้ใหญ่ในชุมชนท้องถิ่น โดยการสนับสนุนทางเทคโนโลยีด้วยให้บริการแพลตฟอร์มที่ใช้งานง่ายและเหมาะสมกับชุมชน การฝึกอบรมและพัฒนาในการจัดเวิร์กช็อปเพื่อสอนการใช้เทคโนโลยีในธุรกิจและชีวิตประจำวัน รวมถึงการพัฒนาแอปพลิเคชันหรือระบบข้อมูลที่ช่วยพัฒนาชุมชนท้องถิ่น
3. ภาคการศึกษาควรมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมและพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลของผู้ใหญ่ในชุมชนท้องถิ่น โดยการพัฒนากลยุทธ์ดิจิทัลเน้นการใช้เทคโนโลยีและการสร้างสรรค์เนื้อหาดิจิทัลฝึกทักษะที่จำเป็นในจิตตบารมีเกี่ยวกับเครื่องมือดิจิทัลที่ใช้ในการดำเนินชีวิตและธุรกิจ การสร้างความรู้เท่าทันประเมินแหล่งข้อมูลและป้องกันข่าวปลอม

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการประเมินความต้องการจำเป็นในการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ในชุมชนท้องถิ่นแบบเฉพาะเจาะจง เพื่อสามารถปรับปรุงและแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้อย่างตรงจุด และสามารถทำให้ผู้ใหญ่ในชุมชนท้องถิ่นมีความรู้ในการรับมือกับสื่อสารสนเทศและดิจิทัลได้ดียิ่งขึ้น
2. ควรมีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากชุมชนท้องถิ่นที่มีความแตกต่างกันออกไปเพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีหลากหลายมิติ และสามารถนำผลที่ได้มาพัฒนาสมรรถนะและตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อให้เหมาะสมกับชุมชนท้องถิ่นในภาพกว้างยิ่งขึ้น
3. ควรมีการวิจัยเพื่อสร้างและพัฒนาแนวทางหรือโปรแกรมหรือกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ในชุมชนท้องถิ่น และทดลองใช้เครื่องมือการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ในชุมชนท้องถิ่น



รายการอ้างอิง

- เจริญชัย ชลาทิศ. (2561). บทบาทของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชน. *วารสารการท่องเที่ยวไทย*, 19(2), 45-57.
- รัชชญา เรืองยศ. (2563). *การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงวัย*. (การค้นคว้าอิสระปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวารสารและสื่อสารมวลชน.
- ตระหนักจิต ยุตธรรม. (2566). ความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพฯ. *วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจบัณฑิต*, 17(1), 228-247.
- ธีรยุทธ แสงกระจ่าง. (2560). การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างแบรนด์ชุมชนท่องเที่ยว. *วารสารการพัฒนาเศรษฐกิจ*, 12(1), 78-92.
- บุบผา เมฆศรีทองคำ. (2565). *การรู้เท่าทันข่าวสำหรับผู้บริโภคข่าวในยุคดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- พรทิพย์ เย็นจะบก. (2560). *เบญจทัศการรู้เท่าทันสื่อ*. กรุงเทพฯ: ออฟเซ็ท ครีเอชั่น.
- พิทักษ์ศักดิ์ ติศาภรณ์, ชนัญสร อรณพ ณ อยุธยา และ วีระเทพ ปทุมเจริญวัฒนา. (2562). การพัฒนาตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยของผู้สูงอายุในประเทศไทย. *วารสารการสื่อสารมวลชน*, 7(1), 147-190.
- ไพศาล วรคำ. (2562). *การวิจัยทางการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 10). มหาสารคาม: ตักสิลาการพิมพ์.
- รติยา อัครดิณณา และ พิชญานี พูนผล. (2566). ผลของโปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญญาของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร. *Journal of Roi Kaensam Academi*, 8(11), 586-598.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชันส์.
- รุจิรา คำรอด. (2560). *ทัศนคติของประชาชนจังหวัดจันทบุรีที่มีต่อปัญหาช้างป่าและแนวทางแก้ไขปัญหช้างป่า*. (ภาคนิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี, คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์.
- เรือนทอง ไททยะพานิช, วีระชัย สุปัญญา และ ยิง กิรติบุรณะ. (2563). กระบวนการพัฒนากลยุทธ์ชุมชนเพื่อการรู้ดิจิทัลและการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยการจัดการและเทคโนโลยีอีสเทิร์น*, 17(1), 437-445.
- วรรณวี ดันดิเวชภูมิกุล, สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล และ สารีพันธุ์ ศุภวรรณ. (2563). การพัฒนาโปรแกรมการศึกษานอกระบบโรงเรียนสำหรับครอบครัวเพื่อเสริมสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อ. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยการจัดการและเทคโนโลยีอีสเทิร์น*, 17(1), 243-255.
- สัญญาภรณ์ ปัญวัฒนลิขิต, พศิน พรหมกิงแก้ว และ อรรถวุฒิ ศิริปัญญา. (2563). *คู่มือ, มือเล็ก ๆ เรียนรู้เท่าทันสื่อ*. เชียงใหม่: ไอเดีย กรู๊ป บรินท์ติ้ง แอนด์ แอดเวอร์ไทซิ่ง.
- สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน (ก.พ.). (2552). *คู่มือการประเมินผลการปฏิบัติงานราชการ: แนวทางการกำหนดตัวชี้วัดและค่าเป้าหมาย*. กรุงเทพฯ: บจ.พี.เอ. ลีฟวิ่ง.
- สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน). (2565). *แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย พ.ศ. 2566-2570*. สืบค้นเมื่อ 16 มิถุนายน 2568, จาก <https://www.dga.or.th/policy-standard/policy-regulation/dga-019/dga-027/dg-plan-2566-2570/>



- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2568). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13*. สืบค้นเมื่อ 16 มิถุนายน 2568, จาก <https://www.nesdc.go.th/the-national-economic-and-social-development-plan/the-thirteenth-plan-2023-2027/>
- สุภางค์ จันทวานิช. (2565). *วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 26). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อิริชา วุฒิรังสี. (2564). การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของผู้สูงอายุ. *วารสารสหศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล*, 21(1), 90-106.
- อุษา บิ๊กกินส์. (2566). *พลเมืองฉลาดรู้เท่าทันดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- Association of College and Research Libraries. (ACRL) (2016). *Framework for information literacy for higher education*. Retrieved 16 June 2025, from <https://www.ala.org/acrl/standards/ilframework>
- Boone, E. J. (1985). *Developing Programs in Adult Education*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Caprino, M. P., & Martinez-Cerda, J. F. (2016). Media literacy in Brazil: Experiences and models in non-formal education. *Media Education Research Journal*, 49(24), 39-48.
- Carretero Gomez S., Vuorikari R., & Punie Y. (2017). *DigComp 2.1: The digital competence framework for citizens with eight proficiency levels and examples of use*. Retrieved 16 June 2025, from <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC106281>
- Detlor, B., Julien, H., Rose, T. L., & Serenko, A. (2020). *Local community digital literacy training: An exploratory investigation of digital literacy training programs led by public libraries and other local community organizations* (Working Paper). n.p.: McMaster Digital Transformation Research Centre (MDTRC), DeGroote School of Business.
- Grizzle, A., Moore, P., Dezuanni, M., Asthana, S., Wilson, C., Banda, F., & Onumah, C. (2013). *Media and information literacy: Policy and strategy guidelines*. Retrieved 11 December 2024, from <https://www.unesco.org/en/media-information-literacy/policy-strategy>
- Hall, B., Covarrubias, P. O., & Kirschbaum, K. A. (2017). *Among Cultures: The Challenge of Communication*. New York: Routledge.
- Kemp, S. (2025). *Digital 2025: Thailand*. Retrieved 16 June 2025, from <https://datareportal.com/reports/digital-2025-thailand>
- Knowles, M. S. (1980). *The Modern Practice of Adult Education: From Pedagogy to Andragogy*. Chicago: Follett Publishing Company.
- OECD. (2015). *Pensions at a Glance 2015: OECD and G20 Indicators*. Paris: OECD Publishing.
- Ofcom. (2025). *Adults' media use and attitudes report 2025*. Retrieved 16 June 2025, from <https://www.ofcom.org.uk/media-use-and-attitudes/media-habits-adults/adults-media-use-and-attitudes/>
- Sthapit, E., & Björk, P. (2019). Tourism experience and reviews: A conceptual framework. *Tourism Management Perspectives*, 31, 1-8.
- Yamane, T. (1967). *Statistics: An Introductory Analysis* (2nd ed.). New York: Harper & Row.