

การเสริมสร้างภูมิคุ้มกันข่าวลวงผ่านการเรียนรู้เชิงรุก

Fostering Misinformation Resilience through Active Learning

วันที่รับบทความ: 25 พ.ค. 67

วันที่แก้ไขบทความ:

ครั้งที่ 1 : 24 มิ.ย. 67

ครั้งที่ 2 : 10 ก.ค. 67

วันที่ตอบรับ: 16 ก.ค. 67

บทคัดย่อ

นิตธา รุ่งนเกษม*

Nitta Roonkaseam*

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาการรับรู้ข่าวลวงของนักศึกษาและตัวแทนชุมชนริมคลองเปรมประชากร จังหวัดกรุงเทพมหานคร และ (2) พัฒนาความสามารถในการรู้เท่าทันข่าวลวงของนักศึกษา และตัวแทนชุมชนริมคลองเปรมประชากร จังหวัดกรุงเทพมหานคร แนวคิดหลักที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แนวคิดเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ แนวคิดเรื่องข่าวลวง และแนวคิดเรื่องบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ผู้เข้าร่วมกระบวนการวิจัยเป็นนักศึกษาศาขานิเทศศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครและตัวแทนชุมชนริมคลองเปรมประชากร จำนวน 121 คน เครื่องมือในการวิจัยประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก แบบสำรวจ แบบสัมภาษณ์เชิงลึก และแบบบันทึกการสังเกต

ผลการวิจัยพบว่า (1) นักศึกษาและตัวแทนชุมชนเคยได้รับข้อมูลข่าวลวงผ่านช่องทางการสื่อสารออนไลน์เป็นหลัก คือ เฟซบุ๊ก โดยเฉพาะข้อมูลสุขภาพและภัยออนไลน์ ซึ่งมักมาในรูปแบบของแก๊งคอลเซ็นเตอร์หลอกลวงทางโทรศัพท์ (42.1%) ตามด้วยการหลอกลวงขายสินค้า

*น.ศ.ด. (นิเทศศาสตร์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2549) ปัจจุบันเป็น อาจารย์ประจำสาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร E-mail: nitta@pnru.ac.th

*Ph.D. (Communication Arts), Chulalongkorn University (2006). Currently Workplace Department of Communication Arts, Faculty of Management Science, Rajabhat University Phranakhon.

(35.5%) และการหลอกรักลงทุน (14.0%) (2) พบว่า แผนการเรียนรู้เชิงรุก การพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันข่าวลวง มีประสิทธิภาพในการพัฒนาความสามารถในการรู้เท่าทันข่าวลวงให้กับทั้งนักศึกษาและตัวแทนชุมชน โดยตัวแทนชุมชนมีความตระหนักและตั้งใจตรวจสอบข้อมูลมากขึ้น ขณะที่นักศึกษามีความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการตรวจสอบข่าวลวงและประเภทของข้อมูลที่ผิดเพิ่มขึ้น นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการด้านการรู้เท่าทันข่าวลวง เช่น การระบุลักษณะของข่าวลวง การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข่าวสาร และการตระหนักถึงผลกระทบของข่าวลวง

คำสำคัญ: การเรียนรู้เชิงรุก ข่าวลวง ชุมชน ภูมิคุ้มกัน มหาวิทยาลัย

Abstract

This research aims to (1) investigate the perception of fake news among students and community representatives residing along the Prem Prachakon canal in Bangkok, Thailand, and (2) develop their fake news literacy skills. The study draws upon the concepts of media literacy, fake news, and game-based learning, utilizing both quantitative and qualitative research methodologies. Participants include 121 communication arts students from the Faculty of Management Science at Phranakhon Rajabhat University and community representatives from the Prem Prachakon canal area. Research tools included an active learning plan, surveys, in-depth interviews, and observation records.

The findings revealed that (1) both students and community members primarily encountered fake news through online channels, particularly Facebook, with health-related information and online scams being the most common types, particularly phone scams by call center gangs (42.1%), sales scams (35.5%), and romance scams (14.0%). (2) The active learning plan "Developing Fake News Literacy Skills" effectively enhanced fake news literacy skills in both

groups. Community representatives demonstrated increased awareness and intention to verify information, while students better understood fake news verification principles and types of misinformation. Additionally, both groups exhibited improved fake news literacy skills, including identifying fake news characteristics, assessing information credibility, and recognizing the impact of fake news.

Keywords: Active Learning, Fake news, Community, Resilience, University

บทนำ

การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว ก้าวกระโดด และปั่นป่วน หรือ Digital Disruption เมื่อผนวกเข้ากับภาวะการติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-19) ที่มีมาอย่างต่อเนื่อง จนกระทั่งถึงสภาวะหลังการระบาดอันก่อให้เกิดนิยาม “ความปกติใหม่” ของประเทศไทยนั้น ได้ส่งผลต่อพฤติกรรมกรรมการบริโภคข่าวสารของคนไทย ด้วยการหันมาใช้สื่อสังคมออนไลน์มากขึ้น ในช่องทางออนไลน์เหล่านี้ “ผู้รับสาร” มิได้จำกัดตนเองอยู่แต่เพียงบทบาทของการรับข่าวสารเท่านั้น หากยังสามารถแสดงบทบาทตนเองของในฐานะผู้นำเสนอข่าวสาร หรือ UGC (User Generate Content) อีกด้วย อย่างไรก็ตาม การไหลบ่าของข้อมูลบนสื่อสังคมออนไลน์ก่อให้เกิดความไม่ไว้วางใจ ในแหล่งข่าวและนำไปสู่การแพร่กระจายของข่าวลวง ซึ่งส่งผลกระทบต่อความเชื่อด้านต่าง ๆ ในสังคม เช่น สุขภาพ วิทยาศาสตร์ และความเข้าใจระหว่างวัฒนธรรม (Pérez-Escoda, Pedrero-Esteban, Rubio-Romero, & Jiménez-Narros, 2021)

สถิติจากศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมประเทศไทย (Anti-Fake News Center Thailand) ระบุว่า ข่าวลวงแพร่กระจายอย่างกว้างขวางในประเทศไทย โดยเฉพาะผ่านแพลตฟอร์มยอดนิยมอย่าง เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ และไลน์ นอกจากนี้ ข่าวลวงยังเป็นเครื่องมือในการหลอกลวงทางออนไลน์ รูปแบบต่าง ๆ เช่น การหลอกลวงขายสินค้า หลอกลวงทางโทรศัพท์ และแชร์ลูกโซ่ ลักษณะของข่าว

หลวงในประเทศไทยที่คนไทยมักจะตกเป็นผู้เสียหายบ่อยมากที่สุด มักมีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ เรื่องแปลก ศาสนา การเมือง กฎหมาย สุขภาพ และบุคคลมีชื่อเสียง โดยใช้ภาษาที่เกินจริงและรูปแบบการนำเสนอที่ดึงดูดความสนใจ (Thai PBS Crime, 2022)

การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง (Roonkaseam, 2023; Suksomchit, 2021; Rattanasimakul, Pakdeemualchon & Tothanayanon, 2021; Rattanapong, 2020; Wardle, 2017) สอดคล้องกับข้อมูลดังกล่าวข้างต้น โดยพบว่าข่าวหลวง ซึ่งหมายถึงเรื่องหลอกลวงและเรื่องเท็จที่ทำให้เข้าใจผิดนั้น เกิดขึ้นจากการใช้ประโยชน์จากช่องว่างที่กว้างขึ้นระหว่างแพลตฟอร์มออนไลน์ต่าง ๆ ปัญหาข่าวหลวงมีความซับซ้อนและมีหลายปัจจัยที่ทำให้ข่าวหลวงยังคงมีอยู่ในสื่อสังคมออนไลน์ นอกเหนือจากการสร้างและเผยแพร่ข่าวหลวงโดยมีจุดประสงค์แอบแฝงแล้ว ยังพบว่า ข้อมูลข่าวสารเท็จบางเรื่อง ผู้รับก็ทราบดีว่าเป็นเรื่องไม่จริง แต่ก็อยากจะแชร์กันบ้าง ๆ โดยคนที่ถูกล้อเลียน หรือถูกเสียดสีไม่จำเป็นต้องกลัวรู้สึกลอาย ถูกดูหมิ่น ถูกประจาน ถูกเกลียดชัง ก็จะกลายเป็นการกลั่นแกล้ง รังแกกันทางออนไลน์ได้อีกด้วย (Suksomchit, 2021)

นอกจากนั้นแล้ว การทบทวนวรรณกรรมยังชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันข่าวหลวง (Fake News Literacy) หรือทักษะการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มนักศึกษา ซึ่งเป็นกำลังสำคัญของสังคมในอนาคต ทักษะเหล่านี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้นักศึกษาแยกแยะข้อมูลที่ถูกต้องจากข่าวหลวงได้ แต่ยังส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ และการมีส่วนร่วมในสังคมอย่างสร้างสรรค์อย่างไรก็ตาม งานวิจัยต่าง ๆ ยังเน้นย้ำว่าปัญหาข่าวหลวงในสื่อสังคมออนไลน์ ไม่ได้จำกัดอยู่แค่กลุ่มวัยรุ่นเท่านั้น แต่ยังส่งผลกระทบต่อผู้สูงอายุอย่างมีนัยสำคัญ เนื่องจากผู้สูงอายุอาจมีข้อจำกัดในการใช้เครื่องมือตรวจสอบข้อมูล และมักจะแชร์ข้อมูลข่าวสารในกลุ่มปิดกับคนวัยเดียวกัน ทำให้เกิดการแพร่กระจายของข่าวหลวงได้ง่าย (Suksomchit, 2021)

จากผลการวิจัยที่ พบว่า ทั้งนักศึกษาและตัวแทนชุมชนได้รับข้อมูลข่าวหลวงจากหลากหลายช่องทาง การพัฒนาเครื่องมือที่ช่วยส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อจึงมีความสำคัญ บอร์ดเกมซึ่งเป็นเครื่องมือหนึ่งในการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-based Learning) ได้รับการพิสูจน์แล้วว่า

ศักยภาพในการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการรู้เท่าทันสื่อ เช่น การคิดวิเคราะห์ การประเมินข้อมูล และการตัดสินใจอย่างมีวิจารณญาณ (Roonkaseam et al., 2022; Mostowfi, Koleini Mamaghani, & Khorramar, 2016) บอร์ดเกมจึงเป็นเครื่องมือที่มีศักยภาพในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีส่วนร่วม ส่งเสริมให้ผู้เล่นทุกกลุ่มวัยเข้าใจและจดจำข้อมูลเกี่ยวกับสื่อได้ดีขึ้น (Tandoc & Seet, 2023; Pomichal & Trnka, 2022) นอกเหนือจากนั้นแล้ว งานวิจัยของ Literat, Chang and Hsu (2020) ยังแสดงให้เห็นอีกด้วยว่า กระบวนการมีส่วนร่วมในการออกแบบเกมส่งผลให้เยาวชนผู้เข้าร่วมกระบวนการวิจัยเข้าใจและมีส่วนร่วมกับการรู้เท่าทันสื่อและข่าวปลอม (Literat et al., 2020)

ด้วยเหตุผลที่กล่าวมาแล้ว การเสริมสร้างภูมิคุ้มกันข่าวลงผ่านการเรียนรู้เชิงรุก โดยเฉพาะการตรวจสอบข่าวลง เพื่อพัฒนานักศึกษาสู่การเป็นผู้รับสาร ผู้บริโภค และพลเมืองที่กระตือรือร้น (Active Audience, Active Consumer, Active Citizenship) ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงรุกที่กระตุ้นการคิดเชิงวิเคราะห์ (Critical Thinking) และพัฒนาทักษะการตั้งคำถาม สืบค้น วิเคราะห์ สังเคราะห์ ตัดสินใจ แก้ไขปัญหา และสื่อสารข้อมูลที่ผ่านการกลั่นกรองแล้วสู่สังคม นอกจากนี้แล้ว การทำงานร่วมกับชุมชนในฐานะห้องปฏิบัติการทางสังคมแห่งการเรียนรู้ หรือ Social Lab เพื่อสนองความต้องการของชุมชนอีกด้วย

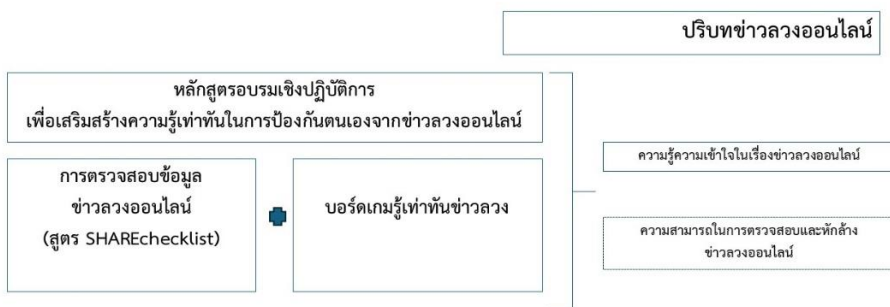
ดังนั้น บทความวิจัยเรื่อง การเสริมสร้างภูมิคุ้มกันข่าวลงผ่านการเรียนรู้เชิงรุกนี้ จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันข่าวลงด้วยการเรียนรู้เชิงรุกด้วยบอร์ดเกม โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ครอบคลุมความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับข่าวลงออนไลน์ และการประยุกต์ใช้สูตร SHARE checklist (Department for Digital, Culture, Media & Sport, n.d.) ซึ่งเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลออนไลน์ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการวิจัยสามารถเป็นผู้รับสาร ผู้บริโภค และพลเมืองที่กระตือรือร้น มีทักษะในการตรวจสอบและหักล้างข่าวลงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการรับรู้ข่าวลวงของนักศึกษา และชุมชนริมคลองเปรมประชากร จังหวัดกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อพัฒนาความสามารถในการรู้เท่าทันข่าวลวงของนักศึกษา และชุมชนริมคลองเปรมประชากร จังหวัดกรุงเทพมหานคร

กรอบแนวคิด

จากกรอบแนวคิดในภาพที่ 1 จะแสดงถึงให้เห็นถึงตัวแปรการเรียนรู้เชิงรุกผ่านหลักสูตรอบรมเชิงปฏิบัติการที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันข่าวลวง ซึ่งประกอบด้วยเนื้อหา (สูตร SHARE checklist) และกิจกรรมบอร์ดเกมรู้เท่าทันข่าวลวง จะช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้และความเข้าใจในเรื่องของข่าวลวง สามารถตรวจสอบข่าวลวงและหักล้างข้อมูลข่าวลวงออนไลน์จากสื่อต่าง ๆ ได้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเรื่องความรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy)

การรู้เท่าทันสื่อในยุคที่ข้อมูลข่าวสารมีความถี่และซับซ้อนมากขึ้น ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อมีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากผู้บริโภคข้อมูลข่าวสารจะต้องเผชิญกับสื่อจำนวนมากและสื่อเองก็มีความซับซ้อนยิ่งขึ้น ทั้งนี้ การรู้เท่าทันสื่อหมายความว่า ความสามารถในการอ่าน เข้าใจ วิเคราะห์ และสร้างผลงานจากภาษาที่เป็นตัวเขียน ตลอดจนการวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีหรือพิจารณาบางสิ่งบางอย่างโดยละเอียดเพื่อให้เข้าใจอย่างลึกซึ้ง อย่างไรก็ตาม การรู้เท่าทันสื่อไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่การอ่านและเข้าใจเนื้อหาของสื่อเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงการวิเคราะห์อย่างถี่ถ้วน เพื่อให้เข้าใจอย่างลึกซึ้ง สามารถประเมินและตีความเนื้อหาของสื่อได้อย่างถูกต้องอีกด้วย

ในการรู้เท่าทันสื่อนั้น ผู้รับสารต้องมีทักษะในการเข้าถึง วิเคราะห์ และประเมินสารในหลากหลายรูปแบบ และหลากหลายประเภท เนื่องจากสื่อทั้งหลายล้วนแต่เป็นการประกอบสร้างที่ผ่านกระบวนการคิดและวางแผนการนำเสนอเนื้อหาก่อนการผลิต เพื่อให้แน่ใจได้ว่าเนื้อหาที่นำเสนอสามารถตอบสนองต่อความสนใจของผู้รับสารได้ (Hobbs, 1999; Potter, 2010) ดังนั้น ผู้รับสารจำเป็นต้องประเมินสาร โดยพิจารณาเจตนาและคุณค่าของสื่อว่ามีวัตถุประสงค์ในการนำเสนอเพื่ออะไร ทำไมจึงนำเสนอเนื้อหาเช่นนั้น (Aphiwanthanakorn, 2009) ซึ่งความคิดหลักที่ผู้รับสารต้องเข้าใจวัตถุประสงค์ในการสื่อสารของสื่อมีอยู่ 5 ประการ ได้แก่ 1. ไม่มีความบังเอิญในสื่อ มีแต่ความตั้งใจของผู้ผลิต 2. สื่อใช้กลวิธีต่าง ๆ เพื่อให้เข้าใจและจดจำเนื้อหาสารที่นำเสนอ 3. การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่ต่างกัน ทำให้อ่านสื่อขาดและรู้ทันสื่อมากขึ้น 4. มีค่านิยมและเจตคติที่แฝงมากับสื่อด้วย และ 5. เจตนาของสื่อคือผลประโยชน์และอำนาจ ดังนั้น ผู้รับสารจำเป็นต้องเข้าใจวัตถุประสงค์ของสื่อที่มีความแตกต่างกัน เนื่องจากมีคุณลักษณะความคิดหลัก ความเชื่อ อุดมการณ์ และวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน จึงทำให้มีกลวิธีหรือรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาของสื่อแตกต่างกัน (Ponglek, 2023)

นอกเหนือจากทักษะในข้างต้นแล้ว เพื่อให้เป็นผู้รู้เท่าทันสื่อ “ผู้รับสาร” ยังจะต้องให้ความสนใจอย่างระมัดระวังกับสิ่งที่อ่าน ดู และได้ยิน รวมถึงการตั้งคำถามอื่น ๆ อีก (Hobbs, 2011; Chanrungrumaneekul, 2006) ตัวอย่างเช่น

- ความหมายในสื่อถูกผลิตขึ้นมาอย่างไร
- สารถูกจัดแบ่งประเภทได้อย่างไร
- ภาพตัวแทนแบบใดที่พบในสื่อ
- ใครผลิตสื่อและผลิตเพื่อวัตถุประสงค์อะไร
- ผู้รับสารที่แตกต่างกันเข้าใจและตอบสนองต่อสื่อแตกต่างกันอย่างไร
- ทักษะและความเข้าใจแบบใดที่จำเป็นในการผลิตสื่อ

แนวคิดเรื่องข่าวลวง (Fake News)

ข่าวลวงตามพจนานุกรมศัพท์นิเทศศาสตร์ฉบับราชบัณฑิตยสภา หมายถึง (1) ข่าวลวง: ข้อมูลข่าวสารที่ไม่ตรงกับความจริง แพร่กระจายแฝงในรูปแบบการรายงาน ข่าวมักใช้ภาษาเร้าอารมณ์ โดยมีวัตถุประสงค์ให้เชื่อ และ (2) ข่าวปลอม: ข่าวที่มีเนื้อหาเป็นเท็จ ปราศจากข้อเท็จจริง ไม่สามารถตรวจสอบแหล่งที่มาได้ หรืออาจมีเจตนาบิดเบือนข้อมูลไปจากข้อเท็จจริงเดิม (Suksomchit, 2021)

ในขณะที่ คู่มือเพื่อการศึกษาและอบรมด้านวารสารศาสตร์ (Ireton & Posetti, 2020) ใช้คำว่า “ข้อมูลบิดเบือน” เพื่อหมายถึงความพยายามในการจงใจ (ส่วนใหญ่เป็นการจัดฉาก) สร้างความสับสนหรือควบคุมประชาชนด้วยการให้ข้อมูลที่ไม่ตรงกับความเป็นจริง ซึ่งมักเกิดขึ้นควบคู่และคาบเกี่ยวไปกับกลยุทธ์การสื่อสารต่าง ๆ และชุดกลวิธีอื่น ๆ เช่น การเจาะระบบหรือการทำให้ผู้อื่นหมดความน่าเชื่อถือ ส่วนคำว่า ข้อมูลที่ผิด โดยทั่วไปใช้เพื่อ หมายถึง ข้อมูลข่าวสารที่ทำให้เกิดความเข้าใจผิดที่ผลิตขึ้นหรือเผยแพร่ออกไปโดยปราศจากการคัดแปลง แก้ไข หรือเจตนาร้าย ข้อมูลทั้งสองประเภทต่างก็เป็นปัญหาของสังคม แต่ข้อมูลบิดเบือนนั้นมีอันตรายมาก เพราะมักเกิดจากการวางแผนอย่างเป็นระบบ มีทรัพยากรในการดำเนินการ และมีเทคโนโลยีระบบอัตโนมัติเข้ามาช่วยเสริม

สำหรับข่าวลวง และ/หรือประเภทของข้อมูลเท็จ (Tammini, 2017 as cited in Jongwilaikasaem, Anutarasoti, & Muangsuk, 2021) สามารถแบ่งออกเป็นประเภทต่าง ๆ ได้ 6 ประเภท ข่าวลวงแบ่งได้เป็น 6 ประเภท ได้แก่ (1) เนื้อหาที่สร้างขึ้น (2) เนื้อหาที่มีการจัดการ (3) เนื้อหาแอบอ้าง (4) เนื้อหาหลอกลวง (5) ปรับทปลอมในการเชื่อมโยง และ (6) การเสียคดีและล้อเลียน

Housand (2018) เสนอกระบวนการ 5 ขั้นตอน สำหรับการสอนความคิดเชิงวิพากษ์ และการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อต่อสู้และตรวจสอบข่าวลวง ได้แก่ 1) การระบุคำถามสำคัญ 2) การค้นหาข้อมูล 3) การประเมินข้อมูลอย่างมีวิจารณญาณ 4) การสังเคราะห์ข้อมูล และ 5) การสื่อสารข้อมูล กระบวนการนี้สอดคล้องกับแนวทางการตรวจสอบข้อเท็จจริงและการสร้างภูมิคุ้มกันต่อข่าวลวง ที่เน้นการตั้งคำถาม ค้นหา ตรวจสอบ และวิเคราะห์ข้อมูลอย่างรอบคอบก่อนเชื่อและแชร์ (Sure, And Share Center, Thai News Agency, MCOT, 2021; Sarawat, et al., 2021)

สำหรับข่าวลวงออนไลน์ (Online Fake News) ในการวิจัยนี้จะใช้วิธีการตรวจสอบข้อมูลข่าวลวงด้วย สูตร SHARE เพื่อตรวจสอบข่าวลวง สำหรับ SHARE checklist (Department for Digital, Culture, Media & Sport, n.d.) นี้เป็นเครื่องมือที่รัฐบาลของประเทศไทยได้จัดทำขึ้น เพื่อให้ประชาชนมีเครื่องมือในการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลออนไลน์

สูตร SHARE ประกอบด้วย

S - Source: ตรวจสอบแหล่งที่มาของข้อมูลว่ามาจากแหล่งที่น่าเชื่อถือหรือไม่

H - Headline: นอกเหนือจากการอ่านพาดหัวข่าวแล้วจะตรวจสอบเนื้อหาของบทความด้วย

A - Analyse: ตรวจสอบข้อเท็จจริง หากข้อมูลฟังดูเหลือเชื่อ ให้หาแหล่งข้อมูลอื่นมาเปรียบเทียบ

R - Retouched: ตรวจสอบภาพและวิดีโอ ว่าผ่านการตัดต่อหรือไม่

E - Error: มองหาข้อผิดพลาดทางไวยากรณ์และการสะกดคำ

แนวคิดเรื่องบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game Based Learning)

บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ หรือ Game-Based Learning (GBL) เป็นสื่อการเรียนรู้รูปแบบหนึ่ง ที่ออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้และความสนุกสนานไปพร้อม ๆ กัน โดยเนื้อหาการเรียนรู้จะถูกสอดแทรกไว้ในกติกาและกติกาของเกม เพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ และเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมอย่างมีส่วนร่วม (Roonkaseam et al., 2022; Literat et al., 2020; Mostowfi et al., 2016)

การออกแบบบอร์ดเกม เพื่อการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ ต้องคำนึงถึงองค์ประกอบสำคัญหลายประการ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีที่สุดและบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ตั้งไว้ การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ที่ดีควรผสมผสานองค์ประกอบทั้ง 5 ข้อ ดังต่อไปนี้ (Intasara, 2019)

1. การฝึกฝน (Practice) บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ควรมีกิจกรรมหรือแบบฝึกหัดที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนได้ทดลองปฏิบัติจริงและฝึกฝนทักษะที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา
2. การเรียนรู้ด้วยการลงมือทำ (Learning by Doing) เน้นการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาอย่างลึกซึ้งและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้
3. การเรียนรู้จากความผิดพลาด (Learning from Mistakes) สร้างสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยให้ผู้เรียนได้ทดลองและเรียนรู้จากความผิดพลาดของตนเอง เพื่อพัฒนาทักษะและความเข้าใจ
4. การเรียนรู้ที่มุ่งเน้นเป้าหมาย (Goal-Oriented Learning) กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจนและมีความท้าทาย เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนพยายามบรรลุเป้าหมายและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้
5. จุดเรียนรู้ (Learning Point) สอดแทรกข้อมูลหรือประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาตลอดการเล่นเกม เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้ที่จำเป็นและสามารถนำไปใช้ได้จริง

ทั้งนี้ การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ คือ กระบวนการสร้างสรรค์เนื้อหา กฎกติกา และประสบการณ์การเล่นที่น่าสนใจ เพื่อให้ผู้เล่นบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ บอร์ดเกม

ที่ดีต้องคำนึงถึงความต้องการและมุมมองของผู้เล่นเป็นสำคัญ โดยสร้างแรงจูงใจให้ผู้เล่นมีส่วนร่วม และรู้สึกสนุกกับการเล่น ไม่ใช่เพียงแค่บังคับให้ทำตามกฎเกณฑ์ที่วางไว้เท่านั้น ผู้ออกแบบและพัฒนaborดเกมควรตั้งคำถามสำคัญ เช่น เกมนี้เกี่ยวกับอะไร เล่นอย่างไร ผู้เล่นจะชนะได้อย่างไร ทำไมผู้เล่นถึงอยากเล่น และมีอะไรบ้างที่ผู้เล่นต้องทำ (Intasara, 2019) เพื่อให้สามารถออกแบบ borดเกมที่ตอบโจทย์ความต้องการของผู้เล่นได้อย่างแท้จริง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

Tandoc & Seet (2023) ศึกษาเรื่อง Winning the game against fake news? Using games to inoculate adolescents and young adults in Singapore against fake news โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทดสอบผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์เกี่ยวกับข่าวปลอมที่พัฒนาขึ้นในสิงคโปร์ต่อนักศึกษา มหาวิทยาลัย (84 คน) และนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย (30 คน) ผลการวิจัยพบว่า เกมดังกล่าวสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างภูมิคุ้มกันให้แก่บุคคลต่อข่าวปลอมได้ โดยกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มมีคะแนนการรายงานตนเองเกี่ยวกับการรับรู้ข่าวปลอมว่าเป็นภัยคุกคาม ความสงสัยต่อข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์ และความระมัดระวังในการเชื่อข้อมูลที่พบเจอทางออนไลน์ สูงขึ้น นอกจากนี้ ผู้ที่เล่นเกมยังมีคะแนนในการตรวจจับข่าวปลอมสูงกว่าผู้ที่ไม่ได้เล่นเกม ซึ่งสอดคล้องกับผลที่คาดการณ์ไว้ของทฤษฎีการสร้างภูมิคุ้มกันต่อข่าวสาร

Pomichal & Trnka (2022) ศึกษาเรื่อง Fighting against Fake News Using the Card Game “Follow Me” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของเกม Follow Me ในการพัฒนาความคิดเชิงวิพากษ์และให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัย ด้วยการวิเคราะห์กลไกของเกม Follow Me โดยเน้นที่องค์ประกอบทางการศึกษาเป็นหลัก กลุ่มตัวอย่างหลักของเกม คือนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการวิจัย พบว่าเกม Follow Me มีประสิทธิภาพในการพัฒนาความคิดเชิงวิพากษ์และให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัย กลไกของเกม ที่จำลองสถานการณ์สื่อสังคมออนไลน์ ช่วยให้ผู้เล่นได้เรียนรู้เกี่ยวกับปรากฏการณ์ข่าวปลอม ลักษณะทั่วไปของข่าวหลอกลวง กระบวนการตรวจสอบข้อเท็จจริง และพลวัตของเว็บไซต์

เครือข่ายสังคม ผู้เล่นได้สวมบทบาทเป็นอินฟลูเอนเซอร์ สร้างเนื้อหา แบ่งปันบทความ และต้อง
ระมัดระวังความน่าเชื่อถือของตนเองเพื่อหลีกเลี่ยงการแชร์ข่าวปลอม

Rattanasimakul, et al. (2021) เรื่อง การรู้เท่าทันข่าวลวงในสื่อสังคมออนไลน์ของกลุ่ม
วัยรุ่นและกลุ่มผู้สูงอายุในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย พบว่า วัยรุ่น และผู้สูงอายุในเชียงรายมีความเข้าใจ
ลักษณะข่าวลวงในระดับปานกลาง แต่มีความแตกต่างกัน โดยระดับการศึกษา รายได้ เวลาใช้งาน
สื่อ และความเข้าใจลักษณะข่าวลวง มีผลต่อการรู้เท่าทันข่าวลวง

Pérez-Escoda et al. (2021) ศึกษาการรับรู้ข่าวปลอมในกลุ่มคนรุ่นใหม่ชาวสเปน (Gen Z)
อายุระหว่าง 18 ถึง 22 ปีจำนวน 408 คน พบว่า กลุ่มตัวอย่างนักเรียนนิยมใช้เครือข่ายเพื่อนฝูง
หาข้อมูล แสดงถึงความไม่ไว้วางใจสื่อสังคมออนไลน์ แม้จะเป็นสื่อที่ใช่มากที่สุด

Leggett & King-Reilly (2020) ศึกษาเรื่อง In the Age of Fake News: Engendering Dialogue
and Critical Media Literacy through Culturally Responsive Teaching โดยใช้วิธีการจัดสภาพแวดล้อม
ในชั้นเรียนและวิธีการสอนแบบมีส่วนร่วม เพื่อก่อให้เกิดการตรวจสอบและอภิปรายข้อมูลอย่าง
มีวิจารณญาณ อันเป็นกลยุทธ์หลักในการตอบสนองต่อการวิเคราะห์ข้อมูลในยุคของข่าวลวง

งานวิจัยที่ได้ทบทวนมานี้มีจุดร่วมที่น่าสนใจเกี่ยวกับข่าวลวง กล่าวคือ งานวิจัยเหล่านี้
สะท้อนให้เห็นว่าข่าวลวงเป็นปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อคนทุกช่วงวัย การพัฒนาทักษะการรู้เท่าทัน
สื่อและการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ จะมีผลต่อสามารถรับมือกับข่าวลวงและข้อมูลที่ไม่
น่าเชื่อถือได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ระเบียบวิธีการวิจัย

บทความวิจัย การเสริมสร้างภูมิคุ้มกันข่าวลวงผ่านการเรียนรู้เชิงรุก นี้ใช้
กระบวนการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ รายละเอียดดังต่อไปนี้

ผู้เข้าร่วมกระบวนการวิจัย

ผู้เข้าร่วมกระบวนการวิจัยประกอบด้วย 2 กลุ่ม ซึ่งใช้วิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง ได้แก่ (1) นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาการรู้เท่าทันสื่อ ภาคการศึกษาที่ 1/2566 จำนวน 107 คน โดยนักศึกษาจะมีบทบาทในการเข้าร่วมเรียนรู้เรื่องการรู้เท่าทันข่าวลวงผ่าน “แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันข่าวลวง” สืบราชข้อมูลข่าวลวงของชุมชนเพื่อนำข้อมูลมาออกแบบบอร์ดเกมรู้เท่าทันข่าวลวง และทดลองเล่นบอร์ดเกมร่วมกับชุมชนริมคลองเปรมประชากร และ (2) ตัวแทนสมาชิกชุมชนริมคลองเปรมประชากรในพื้นที่รับผิดชอบของมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร กรุงเทพมหานคร (โซนเหนือ) จำนวน 14 คน ด้วยวิธีการ เจาะจงเลือกจากสมาชิกชุมชนที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์การคัดเลือก ได้แก่ มีบทบาทในการบริหารจัดการชุมชน หรือเป็นคณะกรรมการชุมชน มีความสนใจและเต็มใจเข้าร่วมกิจกรรมตลอดระยะเวลาที่กำหนด มีประสบการณ์ตรงกับข่าวลวง หรือมีความสนใจในประเด็นข่าวลวง และมีความหลากหลายด้านเพศ อายุ ระดับการศึกษา และอาชีพ การคัดเลือกตัวแทนชุมชนที่พิจารณาจากบทบาทหลักในการบริหารจัดการชุมชนหรือการเป็นคณะกรรมการชุมชน เนื่องจากบุคคลเหล่านี้มีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชนท้องถิ่นและมีบทบาทสำคัญในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ของชุมชน ซึ่งจะทำให้สามารถนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับจากการวิจัยไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตัวแทนชุมชนที่ได้รับการคัดเลือกจะได้เรียนรู้เรื่องการตรวจสอบข่าวลวงและทดลองเล่นบอร์ดเกมรู้เท่าทันข่าวลวง เพื่อฝึกปฏิบัติการตรวจสอบข่าวลวงและการกรองข่าวเพื่อค้นหาความจริงร่วมกัน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือในการวิจัยประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก การพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันข่าวลวง ประกอบด้วย เนื้อหาและกิจกรรมที่ครอบคลุมเรื่องข้อมูลข่าวลวง การตรวจสอบข่าวลวง การกรองข่าวเพื่อค้นหาความจริงร่วมกัน รวมถึงการหักล้างข่าวลวงออนไลน์ โดยการทบทวนวรรณกรรมจากหลักสูตรเพื่อการรู้เท่าทันข่าวลวง เช่น หลักสูตร Digital Literacy Workshop: Recognizing Fake News ของ

Connected Canadians (2023) หรือ “คู่มือการรู้เท่าทันข้อมูลเท็จและภัยไซเบอร์” (Sure, And Share Center, Thai News Agency, MCOT, 2021) เป็นต้น

ในการตรวจสอบข่าวลงในแผนการเรียนรู้เชิงรุกของผู้วิจัยนี้เลือกใช้สูตร “SHARE Checklist” (Department for Digital, Culture, Media & Sport, n.d.) ซึ่งเป็นเครื่องมือที่รัฐบาลของประเทศไทยได้จัดทำขึ้นเพื่อให้ประชาชนมีเครื่องมือในการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลออนไลน์ ประกอบด้วย S – Source (ตรวจสอบแหล่งที่มาของข้อมูลว่ามาจากแหล่งที่น่าเชื่อถือหรือไม่) H – Headline (นอกเหนือจากการอ่านพาดหัวข่าวแล้วจะตรวจสอบเนื้อหาของบทความด้วย) A – Analyse (ตรวจสอบข้อเท็จจริง หากข้อมูลฟังดูเหลือเชื่อ ให้หาแหล่งข้อมูลอื่นมาเปรียบเทียบ) R – Retouched (ตรวจสอบภาพและวิดีโอว่าผ่านการตัดต่อหรือไม่) และ E – Error (มองหาข้อผิดพลาดทางไวยากรณ์และการสะกดคำ)

สำหรับกิจกรรมในแผนการเรียนรู้เชิงรุกนี้ออกแบบมา เพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันข่าวลวงออนไลน์ โดยเน้นการฝึกปฏิบัติจริงผ่านการเล่นบอร์ดเกมรู้เท่าทันข่าวลวง เพื่อให้ผู้เข้าร่วม กิจกรรมสามารถตรวจสอบและหักล้างข่าวลวงออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในการประยุกต์ใช้ สูตร SHARE Checklist ในการออกแบบบอร์ดเกม อุปกรณ์จะประกอบด้วย การ์ดข่าว (ข่าวจริง/ข่าวลวง) ที่อ้างอิงจากข้อมูลข่าวลวงที่พบบ่อยและคนไทยมักตกเป็นเหยื่อตามรายงานของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม ประเทศไทย (Anti-Fake News Center Thailand) และข้อมูลที่ได้จากแบบสำรวจออนไลน์เกี่ยวกับการเข้าถึงสื่อและการรับรู้ข่าวลวงของผู้เข้าร่วมกระบวนการวิจัยและการ์ดภารกิจที่สอดคล้องกับสูตร SHARE checklist (แหล่งที่มา (S), พาดหัวข่าว (H), การวิเคราะห์ (A), การตกแต่ง (R), ข้อผิดพลาด (E)) และตัวเดินรวมถึงลูกเต๋าที่ออกแบบให้มีขนาดใหญ่กว่าปกติและสีสันสดใส ในการเล่นบอร์ดเกมนั้น ผู้เล่นจะทยอยเต้าเดินตัวเดิน เมื่อตกช่องใดจะต้องทำภารกิจตามที่ระบุบนการ์ดภารกิจ เช่น การตรวจสอบข่าวลวง หากทำถูกต้องจะได้คะแนนผู้เล่นที่ได้คะแนนมากที่สุดก่อนจะเป็นผู้ชนะและได้รับของรางวัล

2. แบบสำรวจ ประกอบด้วย แบบสำรวจออนไลน์เพื่อสำรวจการเข้าถึงสื่อและการรับรู้ข่าวลวงของผู้เข้าร่วมกระบวนการวิจัย โดยครอบคลุมประเภทของข่าวลวงที่คนไทย

มักตกเป็นเหยื่อตามรายงานของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม ประเทศไทย (Anti-Fake News Center Thailand) และแบบสำรวจผลลัพธ์จากการทดลองเล่นบอร์ดเกมรู้เท่าทันข่าวลวง เพื่อประเมินความรู้ความเข้าใจเรื่องข่าวลวงและการตรวจสอบข่าวลวง

3. แบบสัมภาษณ์เชิงลึก ในการวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ใช้แบบสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจากนักศึกษาและชุมชนริมคลองเปรมประชากร โดยก่อนการเข้าร่วมการเรียนรู้เชิงรุก ประเด็นในการสัมภาษณ์ตัวอย่างเช่น ประสบการณ์และประเภทของข่าวลวงที่เคยพบเจอช่องทางที่ได้รับข่าวสาร และผลกระทบที่เกิดขึ้น และความมั่นใจในความสามารถของตนเอง ในการแยกแยะข่าวลวง เป็นต้น หลังการเรียนรู้เชิงรุก ประเด็นในการสัมภาษณ์ ตัวอย่างเช่น ความรู้และทักษะที่ได้รับ ประโยชน์ของกิจกรรมและความมั่นใจในการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ต่อ เป็นต้น ทั้งนี้ ข้อมูลที่ได้เก็บรวบรวมมานั้นผู้วิจัยใช้วิธีการตรวจสอบย้อนกลับกับตัวแทนนักศึกษาและตัวแทนชุมชนริมคลองเปรมประชากร เพื่อลดความคลาดเคลื่อนของข้อมูล

4. แบบบันทึกการสังเกต เพื่อสังเกตพฤติกรรมของนักศึกษาและตัวแทนชุมชนริมคลองเปรมประชากร ในระหว่างการเข้าร่วมกระบวนการวิจัยและเรียนรู้ผ่านแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก การพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันข่าวลวง

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก การพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันข่าวลวง เพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันข่าวลวงของนักศึกษาและตัวแทนชุมชนริมคลองเปรมประชากร เมื่อดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยใช้คำร้อยละเพื่ออธิบายลักษณะการเข้าถึงสื่อ ประเภทของข่าวลวงที่พบบ่อยและระดับการรับรู้ข่าวลวงของกลุ่มตัวอย่าง นอกจากนี้ยังใช้ผลลัพธ์จากการทดลองเล่นบอร์ดเกม เพื่อวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงในด้านความรู้ความเข้าใจ ทักษะ และพฤติกรรมการรับมือกับข่าวลวงของผู้เข้าร่วมทั้งสองกลุ่ม และผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพเป็นหลัก โดยเน้นข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์เชิงลึกและบันทึกการสังเกต เพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงของนักศึกษาและชุมชนริมคลองเปรมประชากร ทั้งนี้ เพื่อให้มั่นใจในความน่าเชื่อถือของกระบวนการวิจัย คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร ได้กำหนดให้ผู้วิจัย

นำเสนอความก้าวหน้าและผลการวิเคราะห์ข้อมูลต่อผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจัย และด้านนิเทศศาสตร์ประจำคณะ เพื่อรับฟังข้อเสนอแนะและตรวจสอบความถูกต้องของกระบวนการวิจัยและการวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยนี้ได้รับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์จากคณะกรรมการวิชาการและจริยธรรมสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร เลขที่ โครงการ 01.034/66 ให้ไว้ ณ วันที่ 3 สิงหาคม 2566

ผลการวิจัย

ผลการวิจัย เรื่อง การเสริมสร้างภูมิคุ้มกันข่าวลวงผ่านการเรียนรู้เชิงรุก นำเสนอผลการวิจัยออกเป็น 2 ส่วน ตามวัตถุประสงค์ รายละเอียดดังนี้

ผลการวิจัยส่วนที่ 1 การรับรู้ข่าวลวงของนักศึกษา และชุมชนริมคลองเปรมประชากร จังหวัดกรุงเทพมหานคร

จากการสำรวจข้อมูลการรับรู้ข่าวลวงของนักศึกษาและตัวแทนชุมชนริมคลองเปรมประชากร จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 121 คน พบว่า ส่วนใหญ่ เคยได้ยินหรือได้รับข้อมูลข่าวลวง (จำนวน 90 คน) รองลงมาคือ ผู้ที่ไม่เคยได้ยินหรือรับรู้ข้อมูลข่าวลวง (จำนวน 19 คน) และ ผู้ที่เคยรับข้อมูลข่าวสารแต่ไม่แน่ใจว่าเป็นความจริงหรือข่าวลวง (จำนวน 12 คน)

ในส่วน of ช่องทางการสื่อสารที่ได้รับข้อมูลข่าวลวง พบว่า นักศึกษาและตัวแทนชุมชนริมคลองเปรมประชากรส่วนใหญ่ คิดเป็นร้อยละ 79.3 เคยได้รับข้อมูลข่าวลวงผ่านเฟซบุ๊ก อย่างไรก็ตาม ช่องทางการสื่อสารออนไลน์ที่ได้รับข้อมูลข่าวลวงนั้นมีความแตกต่างกันระหว่างนักศึกษากับตัวแทนชุมชน โดยนักศึกษาได้รับข้อมูลข่าวลวงผ่านเฟซบุ๊ก คิดเป็นร้อยละ 18.1 และคิดต่อกคิดเป็นร้อยละ 13.9 เป็นหลัก ในขณะที่ตัวแทนชุมชนได้รับข้อมูลข่าวลวงผ่านทั้งเฟซบุ๊กและไลน์ ในสัดส่วนที่เท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 16.0

สำหรับประเภทของข้อมูลข่าวสารที่ได้ยินหรือได้รับข้อมูลข่าวลวงของผู้ให้ข้อมูลทั้งหมดนั้น พบว่า นักศึกษาและตัวแทนชุมชนริมคลองเปรมประชากร ได้รับข้อมูลข่าวลวงที่เกี่ยวกับสุขภาพ โรคภัยไข้เจ็บ ยา สมุนไพร และการดูแลสุขภาพ และ ข้อมูลภัยออนไลน์/อาชญากรรมออนไลน์ มากที่สุด คิดเป็น ร้อยละ 61.2 รองลงมา คือ ข้อมูลข่าวเกี่ยวกับมิม ล้อเลียน เลียดสี แอคพลอม ร้อยละ 53.7 และข้อมูลข่าวเกี่ยวกับการเมือง การเลือกตั้ง รัฐบาล และนโยบายสาธารณะ ร้อยละ 47.1 ผลการวิจัยยังพบอีกด้วยว่า นักศึกษาและตัวแทนชุมชนริมคลองเปรมประชากร ได้รับข้อมูลข่าวลวงประเภท ภัยออนไลน์/อาชญากรรมออนไลน์ในรูปแบบของการหลอกลวงด้วยการโทรศัพท์โดยแก็งคอลเซ็นเตอร์ (Vishing Phishing) มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 42.1 รองลงมา คือ การหลอกลวงขายสินค้า (Sales Scam) คิดเป็นร้อยละ 35.5 และการหลอกรักลวงลงทุน (Hybrid Scam) คิดเป็นร้อยละ 14.00 ตามลำดับ

ตารางที่ 1 ข้อมูลข่าวลวงประเภทภัยออนไลน์/อาชญากรรมออนไลน์ที่เคยได้พบเจอด้วยตนเองของนักศึกษาและชุมชน

ข้อมูลข่าวลวงประเภทภัยออนไลน์/ อาชญากรรมออนไลน์ที่เคยได้พบเจอ ด้วยตนเองของชุมชนและนักศึกษา	ชุมชน		นักศึกษา	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
หลอกลวงผ่านอีเมล	7	14.3	9	8.4
หลอกลวงขายสินค้า	9	18.4	34	31.8
หลอกรักออนไลน์	6	12.2	9	8.4
หลอกรักลวงลงทุน	9	18.4	8	7.5
หลอกลวงโดยแก็งคอลเซ็นเตอร์	11	22.4	40	37.4
หลอกลวงทุนแชร์ลูกโซ่	7	14.3	7	6.5

ข้อมูลข่าวลวงประเภทภัยออนไลน์/ อาชญากรรมออนไลน์ที่เคยได้พบเจอ ด้วยตนเองของชุมชนและนักศึกษา	ชุมชน		นักศึกษา	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
จำนวน	14	100	107	100

สำหรับตัวอย่างของการหลอกลวงออนไลน์ที่ได้พบเจอจากการสัมภาษณ์ข้อมูลเพิ่มเติม จำแนกเป็นประเภทของข้อมูลข่าวลวงต่าง ๆ เช่น

การหลอกลวงผ่านอีเมล (Email Scam)/หรือ SMS เช่น ได้รับ SMS บอกว่าคุณได้เงินเท่านี้ ๆ หรือคุณ คือ ผู้โชคดีให้กดลิงก์เพื่อยืนยันตัวตน แต่ที่คิดว่าเป็นของปลอมเพราะไม่ได้กรอกข้อมูลหรือลงกิจกรรมอะไรไว้ และไม่เชื่อว่าจะได้เงินฟรี ๆ (ตัวแทนชุมชนริมคลองเปรมประชากร, สัมภาษณ์ 30 สิงหาคม 2566)

การหลอกลวงขายสินค้า (Sales Scam) เช่น ลูกสาวเคยโดนซื้อของแล้วของไม่ตรงปก ไซส์ผิด เนื้อผ้าไม่ดี เลย์รู้ว่าไลฟ์คน ๆ นี้ขายของปลอมของไม่ดี (ตัวแทนชุมชนริมคลองเปรมประชากร, สัมภาษณ์ 26 กันยายน 2566)

การหลอกลวงด้วยการโทรศัพท์โดยแก็งคอลเซ็นเตอร์ (Vishing Phishing) เช่น เคยมีเบอร์ที่ไม่ได้บันทึกไว้โทรถามว่าจะสมัคร โปรใหม่ คุณได้สิทธิ และถามเรื่องข้อมูลส่วนตัว แต่วางสายก่อนตลอด เพราะคิดว่าเป็นของปลอม เพราะไม่ได้สมัครอะไรไว้ (ตัวแทนชุมชนริมคลองเปรมประชากร, สัมภาษณ์ 30 สิงหาคม 2566)

ผลการวิจัยส่วนที่ 2 ความสามารถในการรู้เท่าทันข่าวลวงของนักศึกษา และชุมชนริมคลองเปรมประชากร จังหวัดกรุงเทพมหานคร

ในการพัฒนาความสามารถด้านการรับรู้และตรวจสอบข่าวลวงของนักศึกษาและตัวแทนชุมชนริมคลองเปรมประชากร ผู้วิจัยได้ดำเนินการผ่านแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเรื่องการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันข่าวลวง โดยมีกิจกรรมหลักคือการออกแบบและทดลองเล่นบอร์ด

เกมรู้เท่าทันข่าวลวงร่วมกันระหว่างนักศึกษาและตัวแทนชุมชน กิจกรรมนี้เป็นส่วนหนึ่งของการบูรณาการกระบวนการวิจัยเข้ากับการเรียนการสอนและการบริการวิชาการ

โดยการออกแบบบอร์ดเกมรู้เท่าทันข่าวลวง นักศึกษาได้ใช้ข้อมูลจากผลสำรวจการรับรู้ข่าวลวงของชุมชน เพื่อสอดแทรกเนื้อหาตามสูตร SHARE checklist และหลักการเรียนรู้แบบอิงบริบทเพื่อให้บอร์ดเกมสามารถเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจเรื่องข่าวลวงและทักษะการตรวจสอบข่าวลวงให้แก่ผู้เล่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวอย่างของการออกแบบบอร์ดเกมรู้เท่าทันข่าวลวงที่สอดแทรกข้อมูล เช่น

การเรียนรู้แบบอิงบริบท โดยนักศึกษาออกแบบบอร์ดเกม *Who's Criminal* เพื่อสร้างสถานการณ์จำลองที่ผู้เล่นต้องตัดสินใจซื้อสินค้า ซึ่งช่วยให้ผู้เล่นเข้าใจและจดจำหลักการ SHARE Checklist ได้ดีขึ้นเพราะได้นำไปใช้ในสถานการณ์จริง

“เกม *Who's Criminal* เป็นภัยออนไลน์เกี่ยวกับการหลอกลวงขายสินค้า ได้สอดแทรกความรู้เรื่อง SHARE เข้าไปโดย S - Source ต้องแน่ใจว่าข้อมูลมาจากแหล่งที่เชื่อถือได้ H - Headline อ่านให้เกินพาดหัวเสมอ A - Analyse ข้อมูลอะไรที่ฟังดูไม่น่าเชื่อถือก็เป็นไปได้ว่าจะไม่จริง R - Retouched รูปภาพหรือวิดีโอที่ถูกดัดแปลงหรือไม่? E - Error ระวังคำผิด ในเกมจะให้ผู้เล่นได้เกิดความคิดให้รอบคอบในการซื้อสินค้า ตัดสินใจและตรวจสอบให้ดีก่อนซื้อ ไม่หลงเชื่อคำโฆษณาที่เกินจริง ไม่งั้นจะถูกมิจฉาชีพหลอกได้” (ตัวแทนนักศึกษากลุ่มบอร์ดเกมชูก้าชูการ์รุ่น, สัมภาษณ์ 14 กันยายน 2566)

การปรับเปลี่ยนกิจกรรมให้เหมาะสมกับเนื้อหา โดยนำรูปแบบของเกมไฮโลมาปรับใช้เพื่อให้ผู้เล่นได้ฝึกวิเคราะห์ประเภทของข่าวปลอม/ข่าวลวง ซึ่งเป็นการนำกิจกรรมที่คุ้นเคยมาปรับใช้เพื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

“วิธีการสอดแทรก คือ การที่นำตัวอักษรย่อของ Share มาแยกประเภทกัน และให้ผู้ร่วมเล่นเกม ได้วิเคราะห์สถานการณ์ที่หยิบได้ มาแยกว่า เป็นข่าวปลอม/ข่าวลวงประเภทไหน โดยใช้รูปแบบมาจากเกมไฮโลที่เป็นการพนัน แต่เราปรับเปลี่ยนให้เป็นไฮโลที่ให้ความรู้ด้านข่าวได้อย่างลงตัว” (ตัวแทนนักศึกษากลุ่มบอร์ดเกมมาตาลดา, สัมภาษณ์ 14 กันยายน 2566)

ในการทดลองเล่นนี้จะเป็นการแบ่งและสลับหมุนเวียนกลุ่ม เพื่อให้ตัวแทนชุมชนริมคลองเปรมประชากรได้มีโอกาสเล่นบอร์ดเกมของนักศึกษาทุกกลุ่ม ดังปรากฏในภาพที่ 2 ตัวอย่างภาพกิจกรรมการทดลองเล่นบอร์ดเกมร่วมกับชุมชน



ภาพที่ 2 ตัวอย่างภาพกิจกรรมการทดลองเล่นบอร์ดเกมร่วมกับชุมชน

ผลการวิจัย พบว่า หลังจากตัวแทนชุมชนริมคลองเปรมประชากรได้ทดลองเล่นบอร์ดเกมรู้เท่าทันข่าวลวงร่วมกับนักศึกษานิเทศศาสตร์แล้ว ชุมชนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับข่าวลวงเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ โดยก่อนการทดลองเล่นบอร์ดเกม ส่วนใหญ่ประเมินตนเองว่ามีความรู้ความเข้าใจในระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 71.4 แต่หลังจากทดลองเล่นบอร์ดเกมแล้ว ส่วนใหญ่ประเมินตนเองว่า มีความรู้ความเข้าใจเพิ่มขึ้นในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 85.7

นอกจากนี้ ตัวแทนชุมชนยังระบุว่า ตนเองมีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูลข่าวลวง และภัยออนไลน์มากขึ้น คิดเป็นร้อยละ 32.4 และมีความตั้งใจที่จะตรวจสอบข้อมูลข่าวสารก่อนแชร์มากขึ้น คิดเป็นร้อยละ 29.7 อย่างไรก็ตาม ยังมีส่วนน้อยที่ระบุว่า มีความสามารถในการใช้สูตร SHARE Checklist ในการตรวจสอบข้อมูลข่าวลวงน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 10.8%

สำหรับพฤติกรรมในอนาคต ตัวแทนชุมชนส่วนใหญ่ คิดเป็นร้อยละ 50.0 ระบุว่า จะแจ้งเตือนผู้อื่นหากพบข่าวลวง รองลงมา คือ อาจจะแชร์ต่อเพราะไม่แน่ใจว่าเป็นข่าวลวง และ รายงานข่าวลวงไปยังหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง คิดเป็นร้อยละ 18.2 ในขณะที่มีเพียงส่วนน้อย คิดเป็นร้อยละ 4.5 ที่ระบุว่าจะไม่ทำอะไรต่อ แต่จะลบข้อมูลที่ได้รับมาทิ้งไป

นอกจากนี้ ตัวแทนชุมชนยังแสดงความพึงพอใจในการทดลองเล่นบอร์ดเกมร่วมกับนักศึกษาเป็นอย่างมาก โดยร้อยละ 85.7 ระบุว่ามีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด และร้อยละ 14.3 ระบุว่ามีความพึงพอใจในระดับมาก

สำหรับนักศึกษา หลังจากผ่านกระบวนการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเรื่องการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันข่าวลวง และร่วมเล่นบอร์ดเกมกับตัวแทนชุมชนริมคลองเปรมประชากรแล้วนั้น ผู้วิจัย พบว่า จากจำนวนนักศึกษานิเทศศาสตร์ทั้งหมดที่ได้ร่วมเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก คิดเป็นร้อยละ 97 สามารถระบุได้ถูกต้องว่า "E" ในสูตร SHARE Checklist หมายถึง Error ซึ่งเน้นการตรวจสอบไวยากรณ์และตัวสะกดได้ ร้อยละ 90.9 สามารถระบุได้ถูกต้องว่า "A" ในสูตร SHARE Checklist หมายถึง Analyze ซึ่งเน้นการให้บริการตรวจสอบข้อเท็จจริง (Fact-Checking Services) ได้ ร้อยละ 90.9 สามารถระบุได้ถูกต้องว่า "S" ในสูตร SHARE Checklist หมายถึง Source ซึ่งเน้นการตรวจสอบแหล่งที่มาของข่าวสาร ร้อยละ 100 สามารถระบุได้ถูกต้องว่า "R" ในสูตร SHARE checklist หมายถึง Retouched ซึ่งเน้นการตรวจสอบการตกแต่งหรือดัดแปลงรูปภาพ และระบุได้ถูกต้องว่า "H" ในสูตร SHARE Checklist หมายถึง Headline ซึ่งเน้นการตรวจสอบพาดหัวข่าวที่อาจเป็น Clickbait ร้อยละ 81.8 สามารถระบุความหมายของ Disinformation ได้ถูกต้องว่าเป็นข้อมูลที่เท็จที่ถูกเผยแพร่โดยมีเจตนาร้าย ร้อยละ 93.9 สามารถระบุความหมายของ Misinformation ได้ถูกต้องว่าเป็นข้อมูลที่เท็จที่ถูกส่งต่อโดยไม่ได้มีเจตนาร้ายได้

และร้อยละ 90.9 สามารถระบุความหมายของ Malinformation ได้ถูกต้องว่าเป็นข้อมูลจริงที่ถูกเผยแพร่โดยมีเจตนาร้าย

ผลการวิจัยนี้ดังข้างต้นนี้บ่งชี้ว่า นักศึกษานิเทศศาสตร์ส่วนใหญ่ที่เข้าร่วมแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกมีความเข้าใจที่ดีเกี่ยวกับองค์ประกอบต่าง ๆ ของสูตร SHARE Checklist ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญในการตรวจสอบข่าวลวง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วนของตรวจสอบแหล่งที่มาของข่าว (Source) การตรวจสอบการตกแต่งรูปภาพ (Retouched) และการตรวจสอบพาดหัวข่าว (Headline) ที่นักศึกษาทุกคนตอบถูกต้องทั้งหมด นอกจากนี้ นักศึกษายังมีความเข้าใจในระดับดีถึงดีมากเกี่ยวกับประเภทของข้อมูลที่ผิด (Disinformation, Misinformation, และ Malinformation) อีกด้วย อย่างไรก็ตาม ยังมีประเด็นที่นักศึกษาบางส่วนยังไม่เข้าใจอย่างถ่องแท้ เช่น ความหมายของ Disinformation ที่มีเพียงร้อยละ 81.8 ที่ตอบถูกต้อง ซึ่งอาจเป็นประเด็นที่ต้องเน้นย้ำในการเรียนการสอนต่อไป

นอกเหนือจากนั้นแล้ว จากการสังเกตจากการเรียนรู้และฝึกปฏิบัติจากกิจกรรมในชั้นเรียน ยังสามารถตั้งข้อสังเกตได้อีกด้วยว่า นักศึกษาสาขาวิชานิเทศศาสตร์มีความสามารถด้านการรับรู้และตรวจสอบข่าวลวงมากขึ้น ดังนี้

ตารางที่ 2 พัฒนาการของนักศึกษาด้านการรู้เท่าทันข่าวลวงก่อนและหลังการอบรม

หัวข้อ	ก่อนเรียน	หลังเรียน	ผลต่างระหว่างก่อนเรียน และหลังเรียน
ความสามารถ ในการระบุและ อธิบายลักษณะ ของข่าวลวง	อธิบายหรือให้ ข้อสังเกตว่าข้อมูล ข่าวสารใดเป็นข่าว ลวงยังไม่ชัดเจน	อธิบายลักษณะของข่าวลวง ได้ชัดเจน และสามารถ แยกแยะ ข้อมูลข่าวจริง จากข่าวลวงได้	เข้าใจว่าข้อมูลข่าวสาร ประเภทใดเข้าข่าย ลักษณะของข่าวลวง มากขึ้น
ความสามารถ ในการตรวจสอบ และประเมิน ความน่าเชื่อถือ ของข่าวสาร	ตรวจสอบข้อมูล ข่าวสารได้ไม่ดี	ตรวจสอบข้อมูลข่าวสารได้ดี ใช้วิธีการตรวจสอบที่ หลากหลายทั้งสูตร SHARE Checklist และหน่วยงานหรือ องค์กรที่ตรวจสอบข่าวปลอม ต่าง ๆ	ใช้สูตร SHARE Checklist ตรวจสอบ ข้อมูลข่าวสารได้มี ประสิทธิภาพมากขึ้น
ความตระหนัก และความกังวล เกี่ยวกับ ผลกระทบของ ข่าวลวง	ไม่ตระหนักถึง อันตรายของข้อมูล ข่าวลวงว่ามี ผลกระทบต่อ ตนเอง เพื่อน และ ครอบครัว รวมถึง สังคม	ตระหนักถึงอันตรายของ ข้อมูล ข่าวลวง และมีความ กังวลเกี่ยวกับข้อมูลข่าวลวง ที่ตนเอง เพื่อน และครอบครัว ได้รับมากขึ้น	มีทัศนคติเชิงลบต่อ ข้อมูลข่าวลวงมากขึ้น

ตารางที่ 2 (ต่อ)

หัวข้อ	ก่อนเรียน	หลังเรียน	ผลต่างระหว่างก่อนเรียน และหลังเรียน
พฤติกรรมต่อ ข้อมูลข่าวลวง	แชร์ข่าวลวงโดย ไม่ตรวจสอบ	ตรวจสอบข้อมูลข่าวสารก่อน แชร์ ใช้สูตร SHARE Checklist ตรวจสอบข้อมูล ข่าวลวงที่ได้รับมา และ มีรายงานข่าวลวงไปยัง หน่วยงานที่เกี่ยวข้องผ่าน เว็บไซต์ เช่น COFACT เป็นต้น	มีพฤติกรรมในการ ตรวจสอบข้อมูลข่าวลวง และมีความรับผิดชอบ ในการส่งต่อหรือ แบ่งปันข้อมูลข่าวสาร ของตนเองดีมากขึ้น

ผลการวิจัยเชิงคุณภาพจากการสังเกตพฤติกรรมและการมีส่วนร่วมของนักศึกษา
ในกิจกรรมต่าง ๆ ตลอดหลักสูตร ยังบ่งชี้ว่านักศึกษานิเทศศาสตร์ที่เข้าร่วมแผนการจัดการเรียนรู้
เชิงรุกครั้งนี้ มีความสามารถในการรับรู้และตรวจสอบข่าวลวงเพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ตัวอย่าง
ถ้อยคำสัมภาษณ์ของนักศึกษาที่สะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการด้านการรู้เท่าทันข่าวลวง ดังนี้

“รู้เท่าทันไวมากขึ้น ตัวอย่างเช่น มีคนจะหลอกหลวงเราผ่านลิงก์ต่าง ๆ ที่ส่งมามั่ว เราก็
จะต้องคิดและตรวจเช็คข้อมูลให้ดีกว่าก่อนที่จะกดเข้าไปในลิงก์ เพื่อป้องกันไวรัส” (ตัวแทนนักศึกษา
หมู่ 2, สัมภาษณ์ 25 ตุลาคม 2566)

“ก่อนหน้านี้เราไม่รู้เยอะมากเท่าไรเกี่ยวกับการคัดกรองข่าวที่ถูกต้อง ไม่รู้วิธีการสังเกต
ข่าวปลอมมาก เช่น เนื้อหาข่าวที่มีการพิมพ์ผิดหรือใช้คำแปลก ๆ เราก็นึกว่าเราไม่ได้ตรวจสอบคำ
แต่ความจริงแล้วมันก็สามารถเป็นข่าวลวงได้” (ตัวแทนนักศึกษาหมู่ 2, สัมภาษณ์ 25 ตุลาคม 2566)

ทั้งนี้ มีข้อสังเกตประการสำคัญ คือ ผู้วิจัยพบว่า ทั้งตัวแทนชุมชนริมคลองเปรมประชากรและนักศึกษานิเทศศาสตร์มีแนวโน้มจะเจ๊งเดือนผู้อื่น เมื่อพบข่าวลวงมากที่สุด ซึ่งสะท้อนถึงความต้องการแบ่งปันข้อมูลและความวิตกกังวลเกี่ยวกับข่าวสารที่ได้รับ อย่างไรก็ตาม มีความแตกต่างในพฤติกรรมอื่น ๆ ระหว่างสองกลุ่ม นั่นคือ ผลการวิจัย พบว่า ตัวแทนชุมชนมีแนวโน้มที่จะแชร์ต่อข้อมูลที่ไม่แน่ใจว่าเป็นข่าวลวงหรือไม่ ซึ่งบ่งชี้ถึงความไม่มั่นใจในข้อมูลที่ได้รับ แม้ว่าจะมีความรับผิดชอบต่อสังคมในการ "รายงานข่าวลวง" ไปยังหน่วยงานที่เกี่ยวข้องอยู่บ้าง ในขณะที่กลุ่มนักศึกษา มีแนวโน้มที่จะ "รายงานข่าวลวง" และ "ลบข้อมูลทิ้ง" มากกว่าตัวแทนชุมชน ซึ่งอาจเป็นผลมาจากการเรียนรู้และฝึกปฏิบัติในชั้นเรียน ทำให้มีความมั่นใจในการจัดการกับข่าวลวงมากกว่า ดังนั้น ผลการวิจัยนี้ชี้ให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงในเชิงบวกของทั้งสองกลุ่มหลังการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมเพื่อการรู้เท่าทันข่าวลวง แต่ยังจำเป็นต้องมีกลยุทธ์เพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมทักษะการวิเคราะห์ ตรวจสอบ และตัดสินใจอย่างมีวิจารณญาณเกี่ยวกับข่าวลวง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มตัวแทนชุมชนที่ยังมีความไม่มั่นใจและมีแนวโน้มที่จะแชร์ข้อมูลที่ไม่แน่ใจว่าเป็นข่าวลวง

อภิปรายผลการวิจัย

ประเด็นอภิปรายผลจากผลการวิจัยที่ได้รับ ดังนี้

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก "การพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันข่าวลวง" มีประสิทธิภาพในการเสริมสร้างภูมิคุ้มกันข่าวลวง โดยเฉพาะการใช้บอร์ดเกมรู้เท่าทันข่าวลวง ซึ่งนักศึกษามีส่วนร่วมในการออกแบบและพัฒนา การใช้บอร์ดเกมช่วยส่งเสริมทักษะการสืบค้นและตรวจสอบข้อมูลของผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งนักศึกษาและชุมชน เนื่องจากเนื้อหาและกระบวนการของบอร์ดเกมส่งเสริมให้ผู้เล่นต้องสืบค้นและตรวจสอบข้อมูล เพื่อบรรลุเป้าหมาย ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Literat et al. (2020) ที่พบว่า การใช้เกมและการออกแบบ

เกมแบบมีส่วนร่วมส่งผลต่อการรู้เท่าทันข่าว และ Roonkaseam et al. (2022) ที่พบว่า การมีส่วนร่วมในการออกแบบและเล่นบอร์ดเกมช่วยส่งเสริมพฤติกรรมเชิงบวกและลดพฤติกรรมเชิงลบ

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า การเข้าร่วมแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกส่งผลให้ทั้งตัวแทนชุมชนและนักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับข่าวลวงและภัยออนไลน์เพิ่มขึ้น รวมถึงมีความตั้งใจที่จะตรวจสอบข้อมูลก่อนแชร์มากขึ้น อย่างไรก็ตาม พฤติกรรมหลังการเรียนรู้ของทั้งสองกลุ่มมีความแตกต่างกัน โดยตัวแทนชุมชนมีแนวโน้มที่จะแจ้งเตือนผู้อื่นเมื่อพบข่าวลวง ขณะที่นักศึกษามีแนวโน้มที่จะรายงานข่าวลวงไปยังหน่วยงานที่เกี่ยวข้องและลบข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง ซึ่งอาจเป็นผลจากความมั่นใจในการจัดการกับข่าวลวงที่เพิ่มขึ้นหลังการเรียนรู้และฝึกปฏิบัติ ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Dame Adjin-Tettey (2022) และ Jones-Jang, Mortensen & Liu (2021) ที่ยืนยันว่าทักษะการรู้เท่าทันสื่อช่วยสร้างภูมิคุ้มกันต่อข้อมูลที่ผิด ช่วยให้ผู้รับสารสามารถระบุและแยกแยะข้อมูลที่ผิดได้อย่างมีนัยสำคัญ และลดโอกาสในการแบ่งปันข้อมูลที่ผิด โดยผู้ที่ได้รับการฝึกอบรมทักษะการรู้เท่าทันสื่อมีแนวโน้มที่จะประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลได้ดีกว่าและมีโอกาสน้อยกว่าที่จะแชร์ข้อมูลที่ผิด ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ว่า การเพิ่มขึ้นของทักษะการรู้เท่าทันสื่อจะนำไปสู่การลดลงของการแบ่งปันข่าวปลอม

นอกจากนี้แล้ว การทำกิจกรรมร่วมกันระหว่างนักศึกษาและชุมชนในการเรียนรู้เชิงรุกผ่านบอร์ดเกมรู้เท่าทันข่าวลวงยังชี้ให้เห็นถึงประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) และการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) ที่ช่วยส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความรู้และทักษะระหว่างสองกลุ่ม สำหรับตัวแทนชุมชน การทำกิจกรรมร่วมกับนักศึกษาไม่เพียงแต่ช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างชุมชนและมหาวิทยาลัย ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสร้างความรู้สึกร่วมกันเป็นเจ้าของร่วมกันในกระบวนการพัฒนาเท่านั้น แต่ยังเป็นโอกาสในการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง และนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้ในการรับมือกับข่าวลวงในชีวิตประจำวันอีกด้วย ในขณะเดียวกัน นักศึกษาก็ได้รับประโยชน์จากการทำกิจกรรมนี้เช่นกัน โดยได้เรียนรู้เกี่ยวกับปัญหาและความต้องการของชุมชนในเรื่องข่าวลวง ซึ่งเป็นประสบการณ์ที่มีค่าในการนำความรู้ทางวิชาการไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง นอกจากนี้ นักศึกษา

ยังได้ตระหนักถึงบทบาทของตนเองในการเป็นผู้สร้างความเปลี่ยนแปลงในสังคม และมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาข่าวลวงในชุมชน ดังนั้น การเล่นเกมร่วมกันจึงเป็นมากกว่าแค่กิจกรรมสันทนาการ แต่ยังเป็นการจัดสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการอภิปรายข้อมูลข่าวสารอย่างสร้างสรรค์ (Leggett & King-Reilly, 2020) ซึ่งส่งผลดีต่อทั้งนักศึกษาและชุมชนในระยะยาว

ดังนั้น ผลการวิจัยทั้งหมดนี้จึงยืนยันว่าแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของผู้วิจัยสามารถสร้าง "ภูมิคุ้มกัน" ต่อผลกระทบที่เป็นอันตรายจากข้อมูลที่เข้าใจผิดหรือข้อมูลข่าวปลอมได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

1. ควรบรรจุรายวิชาหรือกิจกรรมที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อและข่าวลวงในหลักสูตรของสาขาวิชานิเทศศาสตร์ และพิจารณานำเนื้อหาเหล่านี้เข้ากับสาขาวิชาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจและทักษะที่จำเป็นในการรับมือกับข้อมูลข่าวสารในยุคดิจิทัล
2. ควรสนับสนุนการวิจัยที่มุ่งเน้นการพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ ๆ เกี่ยวกับการรู้เท่าทันข่าวลวงเพื่อให้เข้าใจถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้และการแพร่กระจายของข่าวลวง รวมถึงวิธีการรับมือที่มีประสิทธิภาพ
3. ควรมีการพัฒนาเครื่องมือและแนวทางการสอนเรื่องการรู้เท่าทันข่าวลวงที่หลากหลายและน่าสนใจ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกและการมีส่วนร่วมของนักศึกษาและชุมชน

ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาคั้งต่อไป

1. ควรมีการติดตามผลลัพธ์ของการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อประเมินความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมอบรมหลักสูตรอบรมเชิงปฏิบัติการทักษะการรู้เท่าทันสื่อและ

การรู้เท่าทันข่าวลวงออนไลน์ในระยะยาว เพื่อวัดประสิทธิภาพของหลักสูตร และหาแนวทางพัฒนาต่อไป

2. ควรพิจารณาบูรณาการแนวคิดการรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy) เข้ากับการอบรมเชิงปฏิบัติการ เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทการใช้สื่อดิจิทัลในยุคปัจจุบัน

3. ควรศึกษาเปรียบเทียบกลไกการรับรู้ข่าวลวงของกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย เช่น เพศ ระดับการศึกษา อาชีพ เพื่อวิเคราะห์ความแตกต่าง จุติร่วม และปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ข้อมูลข่าวลวง

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่อง "การเสริมสร้างความรู้เท่าทันในการป้องกันตนเองจากข่าวลวงออนไลน์ผ่านหลักสูตรอบรมเชิงปฏิบัติการทักษะการรู้เท่าทันสื่อและการรู้เท่าทันข่าวลวงออนไลน์" ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร ประจำปีงบประมาณ 2566

References

- Aphiwanthanakorn, T. (2009). *Process learning toward media literacy*. (2th ed.). Bangkok: Thai Health Promotion Foundation.
- Chanrungrmaneekul, U. (2006). Opening the curtain of media literacy. In *Opening the Door to Media Literacy: Concepts, Theories, and Experiences of Media Literacy for Health*. Nonthaburi: Thai Health Promotion Foundation.

- Connected Canadians. (2023). *Digital literacy workshop: recognizing fake news* [Workshop]. Retrieved from <https://www.connectedcanadians.ca/events/2023/10/12/digital-literacy-workshop-recognizing-fake-news>
- Dame Adjin-Tettey, T. (2022). Combating fake news, disinformation, and misinformation: experimental evidence for media literacy education. *Cogent arts & humanities*, 9(1), 1–17.
- Department for Digital, Culture, Media & Sport. (n.d.). *SHARE Checklist* [Brochure]. Retrieved from <https://SHAREchecklist.gov.uk/>
- Housand, B. (2018). *Fighting Fake News! Grades 4-6: Teaching Critical Thinking and Media Literacy in a Digital Age*. United Kingdom: Routledge.
- Hobbs, R. (1999). The seven great debates in the media literacy movement. *Journal of Communication*, 48, 16–32.
- Hobbs, R. (2011). *Digital and media literacy: connecting culture and classroom*. California: Corwin.
- Intasara, W. (2019). *Game-based learning: The latest trend education 2019*. Suan Dusit University. Retrieved from <https://fliphtml5.com/yrqp/heos/basic>
- Ireton, C, & Posetti, J. (2020). *Journalism, fake news & disinformation: handbook for journalism education and training*. Bangkok: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO).
- Jones-Jang, S. M., Mortensen, T., & Liu, J. (2021). Does media literacy help identification of fake news? Information Literacy helps, but other literacies don't. *American behavioral scientist*, 65(2), 371-388.

- Jongwilaikasaem, W., Anutarasoti, P., & Muangsuk, N. (2021). *Fake News Fighter: a fact-checking mechanism in television and digital newsrooms*. Bangkok: O.S. Printing House.
- Leggett, J., & King-Reilly, R. B. (2020). In the age of fake news: engendering dialogue and critical media literacy through culturally responsive teaching. *Currents in Teaching & Learning*, 12(1), 6-18.
- Literat, I., Chang, Y. K., & Hsu, S.-Y. (2020). Gamifying fake news: Engaging youth in the participatory design of news literacy games. *Convergence*, 26(3), 503–516.
- Mostowfi, S., Kolehini Mamaghani, N., & Khorramar, M. (2016). Designing playful learning by using educational board games for children in the age range of 7-12: (A case study: Recycling and waste separation education board game). *International Journal of Environmental and Science Education*, 11(12), 5453–5476.
- Pérez-Escoda, A., Pedrero-Esteban, L. M., Rubio-Romero, J. C., & Jiménez-Narros, C. (2021). Fake news reaching young people on social networks: distrust challenging media literacy. *Publications*, 9(2), 1–16.
- Pomichal, V., & Trnka, A. (2022). Fighting against fake news using the card game "Follow Me". In *ECGBL 2022 16th European Conference on Game-Based Learning* (pp. 357-364). Academic Conferences and Publishing Limited.
- Potter, W. J. (2010). The State of media literacy. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 54(4), 675–696.
- Pounglek, W. (2023). *Curriculum manual for developing and strengthening networks media consumers (Gender Diversity and Social Diversity Group), MODULE 1: Know the media*. Bangkok: NBTC Office.

- Rattanapong, S. (2020). *Characteristics of fake news in Thailand and the approach to counter them*. (Master of Arts Program in Communication and Innovation). National Institute of Development Administration. Bangkok.
- Rattanasimakul, K., Pakdeemualchon, A., & Tothanayanon, K. (2021). Fake news literacy in social media among teenagers and seniors in Chiang Rai province. *Journal of Communication and Integrated Media*, 9(2), 28–59.
- Roonkaseam, N. (2023). *Project to evaluate the operations of Cofact (Thailand) and Parties' expectations of COFACT Thailand's fake news communication platform*. COFAC (Thailand), Thai Health Promotion Foundation (Thai Health Promotion Foundation).
- Roonkaseam, et al. (2022). The method of reducing hate speech with the process of developing creative media Innovative board games. *Journal of MCU Peace Studies*, 10(6), 2608-2621.
- Sarawat, S., et al. (2021). *Rurit (Knowing Media, Knowing the Power of Media): a curriculum for developing public literacy in broadcasting and television for informed use: a handbook for media literacy for the public*. Bangkok: Bureau of Complaints and Consumer Protection in Broadcasting and Television Business, NBTC Office.
- Suksomchit, M. (2021). *Fake news: Khaohuang, Khao Plom*. Retrieved from <https://tja.or.th/view/pr-news/1332786>
- Sure, And Share Center, Thai News Agency, MCOT (2021). *Handbook for knowing about false information and cyber threats*. Bangkok: Thai Media Fund.
- Tandoc, E. C., & Seet, S. (2023). Winning the game against fake news? Using games to inoculate adolescents and young adults in Singapore against fake news. *Estudios Sobre El Mensaje Periodistico*, 29(4), 771–781.

Thai PBS Crime. (2022). *Revealing 6 crimes in which Thai people are deceived online*. Retrieved from <https://www.thaipbs.or.th/news/content/313021>

Wardle, C. (2017). *Fake news. It's complicated*. Retrieved from <https://firstdraftnews.org/articles/fake-news-complicated/>