

การศึกษากระบวนการการผลิตสื่อ Vlog เพื่อการตระหนักรู้ด้านความรุนแรง
ภายใต้แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น
ในเขตเทศบาลนครอุดรธานี จ.อุดรธานี

วันที่ได้รับต้นฉบับบทความ : 19 เมษายน 2566
วันที่แก้ไขปรับปรุงบทความ : 8 มิถุนายน 2566
วันที่ตอบรับตีพิมพ์บทความ : 14 มิถุนายน 2566

*เสกสรร สายสีลัด**

สุวัฒนา ตีวงษ์,

สุพรรณษา ปัญญาทอง,

นวิยารัฐ ศักยเศรษฐ์,

ชาย วรวงศ์เทพ และ

บุญยหนู สุทธิอาจ

คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อจัดกิจกรรมค่ายสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตเทศบาลนครอุดรธานีให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ 2) เพื่อผลิตสื่อ Vlog เพื่อตระหนักรู้ด้านความรุนแรงภายใต้แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อแบบมีส่วนร่วม 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อ Vlog เพื่อการตระหนักรู้ด้านความรุนแรงที่พัฒนาขึ้น ใช้การวิจัยแบบผสมผสานการวิจัยเชิงคุณภาพได้คัดเลือกนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น จากโรงเรียนเทศบาลนครอุดรธานี จำนวน 6 โรงเรียน รวม 30 คน ได้มาแบบเจาะจง การผลิตสื่อ Vlog แบบมีส่วนร่วม มีขั้นตอนดังต่อไปนี้ 1) การผลิตสื่อ Vlog ใช้เทคนิค 3P ก่อนการผลิต การผลิต และหลังการผลิต 2) ขั้นตอนการผลิตสื่อใช้วิธีแบบมีส่วนร่วม โดยให้รุ่นพี่เข้าไปเป็นพี่เลี้ยงนักเรียนทุกขั้นตอน ส่วนการวิจัยเชิงปริมาณใช้การเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามจากนักเรียนจำนวน 265 คน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้โปรแกรมสำเร็จรูป โดยใช้สถิติ ความถี่ ร้อยละ และค่าเฉลี่ย

ผลการวิจัยเชิงคุณภาพพบว่า 1) กระบวนการผลิตสื่อ Vlog แบบมีส่วนร่วมทำให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจและมีความตระหนักรู้ด้านความรุนแรงเพิ่มมากขึ้น จากการได้ศึกษาเรียนรู้และฝึกปฏิบัติการผลิตสื่อขึ้นมา 2) นักเรียนที่เข้ารับการอบรมมีผลงานสื่อ Vlog เพื่อตระหนักรู้ด้านความรุนแรงภายใต้แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อแบบมีส่วนร่วม จำนวน 6 เรื่อง เผยแพร่ต่อสาธารณชน ด้านผลการวิจัยเชิงปริมาณพบว่า 3) นักเรียนที่เข้าชมสื่อ Vlog การรู้เท่าทันสื่อเพื่อการตระหนักรู้ด้านความรุนแรง มีความพึงพอใจต่อสื่อ Vlog อยู่ในเกณฑ์มากทุกข้อโดยมีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.06$, $S.D.=0.764$) ส่วนด้านตระหนักรู้ด้านความรุนแรงรู้พบว่า นักเรียนมีความตระหนักรู้เกี่ยวกับความรุนแรงทุกข้ออยู่ในเกณฑ์มาก โดยมีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.09$, $S.D.=0.775$)

คำสำคัญ : การรู้เท่าทันสื่อ การผลิตสื่อ Vlog การมีส่วนร่วม ความรุนแรงในโรงเรียน

วิธีการอ้างอิง:

เสกสรร สายสีลัด, สุวัฒนา ตีวงษ์, พรรษา ปัญญาทอง, นวิยารัฐ ศักยเศรษฐ์, ชาย วรวงศ์เทพ และบุญยหนู สุทธิอาจ. (2567). การศึกษากระบวนการการผลิตสื่อ Vlog เพื่อการตระหนักรู้ด้านความรุนแรงภายใต้แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตเทศบาลนครอุดรธานี จ.อุดรธานี. *วารสารวิทยาการจัดการมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม*, 6(1), 73-91.

* ผู้ประสานงานหลัก : seksun@yahoo.com

A Study of Vlog Media Production Process for Violence Awareness under the Media Literacy Concept of Junior High School Students in Udon Thani Municipality, Udon Thani Province

Received: April 19, 2023

Revised: June 8, 2023

Accepted: June 8, 2023

*Seksun Saiseesod**

Suwattana Deewong,

Supansa Panyathong,

Naweeyer Sakyaset,

Chai Worawongthep, and

Bunyanuch Suthiart

Faculty of Management Sciences, Udon Thani Rajabhat University

Abstract

The objectives of the research were to organize camp activities for junior high school students in Udon Thani municipality to have knowledge and understanding about media literacy, produce vlogs to raise awareness of violence under the concept of media literacy, and study the satisfaction of students towards vlogs for improving awareness of violence. This mixed method research recruited 30 junior high school students from 6 municipal schools in Udon Thani by using purposive method. Vlog media were produced through a participatory process applying 3P techniques (pre-production, production and post-production), allowing seniors to take care of younger students in every step. The quantitative data were collected by using a questionnaire with 265 students and analyzed by frequency, percentage and mean.

The results of the qualitative research revealed that 1) the process of creating vlog media The participative model imparts knowledge to students. There is a greater understanding and awareness of violence. via researching, training, and working in the media. 2) Training students are required to create vlogs. Six stories were made public in an effort to increase public awareness of violence under the framework of participatory media literacy. According to the findings of the quantitative study, three students who watched vlogs Media literacy to raise awareness of violence content with vlog media With an overall average at a high level ($\bar{x}=4.06$, S.D.=0.764), all criteria were high. It was discovered that students have a high level of awareness regarding all facets of violence. with a high level overall average ($\bar{x}=4.09$, S.D.=0.775)

Keywords: Media Literacy, Media Production, Vlog, Participation, School Violence

Cite this article as:

Saiseesod, S., Deewong, S., Panyathong, S., Sakyaset, N., Worawongthep, C., & Suthiart, B. (2024). A Study of Vlog Media Production Process for Violence Awareness under the Media Literacy Concept of Junior High School Students in Udon Thani Municipality, Udon Thani Province. *Journal of Management Science Pibulsongkram Rajabhat University*, 6(1), 73-91.

* Corresponding Author: seksun@yahoo.com

บทนำ

จากการรายงานของกองทุนเด็กแห่งสหประชาชาติ (UNICNF) ระบุว่าครึ่งหนึ่งของนักเรียนอายุ 13 –15 ปี ทั่วโลก หรือประมาณ 150 ล้านคน เคยเผชิญกับความรุนแรงในโรงเรียน นอกจากนี้เด็กวัยเรียนประมาณ 720 ล้านคน อยู่ในประเทศที่ไม่ได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายอย่างเต็มที่จากการลงโทษทางร่างกายในโรงเรียน และกลายเป็นว่าครูและเจ้าหน้าที่ของโรงเรียนเป็นคนสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เต็มไปด้วยความกลัวเสียเอง สำหรับข้อมูลด้านความรุนแรงในประเทศไทย ในปี พ.ศ. 2560 รายงานว่ามีเด็กถูกรังแกในสถานศึกษาปีละ 6 แสนคน การเก็บข้อมูลพบว่ากลุ่มเด็กที่ครอบครัวใช้ความรุนแรงหรือเด็กที่ป่วยทางโรคจิตเวชมักเป็นกลุ่มผู้รังแก ส่วนเด็กที่มีความเสี่ยงสูงในการถูกรังแกคือเด็กที่มีปัญหาพัฒนาการช้า เด็กพิการกลุ่มที่เป็นเด็กพิเศษ หรือกลุ่มเพศทางเลือก (ศูนย์ข้อมูลและข่าวสืบสวนเพื่อสิทธิพลเมือง, 2561)

สำนักงานกิจการยุติธรรม กระทรวงยุติธรรม เปิดเผยข้อมูลสถานการณ์การใช้ความรุนแรงภายในครอบครัว ทั้งการทำร้ายร่างกาย หรือสุขภาพของคนในครอบครัว หรือการบังคับ ช่มเหง ให้กระทำความผิดพบว่า มีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้น โดยพบว่า สถิติในช่วงเดือน มกราคม – มีนาคม พ.ศ. 2561 มีความรุนแรงในครอบครัวเกิดขึ้นกับเด็กและสตรีสูงถึงร้อยละ 83.6 เฉลี่ยมากถึง 5 คนต่อวัน โดยบุคคลที่พบเจอกับความรุนแรงในครอบครัว ได้แก่ คู่สมรส พ่อแม่ พี่น้อง ลูกหรือบุตรบุญธรรม ปู่ย่า ตายาย ญาติ และคนในครอบครัว เช่น หลาน ลูกสะใภ้ ลูกชาย สำนักงานกิจการยุติธรรมยังแนะนำถึงวิธีการเมื่อต้องพบเจอกับความรุนแรงว่า ต้องขอความช่วยเหลือจากหน่วยงานรัฐ หรือมูลนิธิที่เกี่ยวข้อง แจ้งความให้ตำรวจเข้าดำเนินการ เพื่อนบ้าน หรือผู้เห็นเหตุการณ์ความรุนแรงในครอบครัวต้องแจ้งต่อเจ้าหน้าที่ตำรวจให้เข้ามาช่วยเหลือ เข้าห้ามปรามให้หยุดทำ ความรุนแรง เมื่อพบว่าเหยื่อความรุนแรงบาดเจ็บต้องพาไปโรงพยาบาล (ไทยพีบีเอส, 2561)

ปัญหาความรุนแรงเกิดจากหลายสาเหตุ ซึ่งมักพบว่า การเลี้ยงดูของพ่อแม่ การแข่งขันสูงทางการศึกษา การมุ่งเน้นด้านรายได้ ด้านเศรษฐกิจและค่านิยมที่เปลี่ยนไปทำให้เกิดปัญหาความรุนแรงในสังคมไทย ซึ่งเด็กแต่ละคนมีพื้นฐานทางอารมณ์ที่แตกต่างกัน เด็กบางคนอารมณ์ดี สนุกสนาน ร่าเริงด้วยพื้นฐานของตนเอง เด็กบางคนหงุดหงิดง่าย ไม่ว่าจะเกิดจากยีนของตนเอง หรืออาจจะเกี่ยวข้องกับการพัฒนาสมองของเด็กตั้งแต่ออยู่ในครรภ์ เพราะคุณแม่ที่มีความเครียดระหว่างตั้งครรภ์ ส่งผลให้ลูกที่เกิดมามีอารมณ์หงุดหงิดง่าย ทำให้เป็นพิษต่อเซลล์ประสาทและเซลล์สมองไม่ปกติ ควบคุมอารมณ์ไม่ค่อยได้ นอกจากนี้แม่ที่มีภาวะแทรกซ้อนเช่น ภาวะแท้งคุกคาม มีเลือดออก ครรภ์เป็นพิษ คลอดเด็กก่อนกำหนด หรือแม่ที่สูบบุหรี่ดื่มเหล้า นั้น มีผลต่อการพัฒนาสมองของทารกในครรภ์ ทำให้เด็กเป็นโรคสมาธิสั้น และมีความสามารถในการควบคุมตนเองบกพร่อง (दनัย อังควัฒนวิทย์, 2563)

แนวทางป้องกันการใช้ความรุนแรงในเด็กและวัยรุ่นคือ 1) ระดับครอบครัว พ่อแม่ต้องรักลูกให้ถูกทาง แสดงความรักอย่างถูกต้องเหมาะสม เปิดใจ คุยปัญหาได้ทุกเรื่อง อบรมให้ลูกแยกแยะผิดถูกชัดได้ สอดส่องพฤติกรรมและดูแลลูกอย่างใกล้ชิดให้มากขึ้น 2) ระดับสถานศึกษา ครูอาจารย์ต้องเป็นเหมือนพ่อแม่ อุปลักษณ์ เปิดใจคุยปัญหาได้ทุกเรื่อง ติดตามเยี่ยมบ้านอย่างใกล้ชิด เผื่อระวังเด็กที่เริ่มมีผลการเรียนตกต่ำหรือใช้สารเสพติด ปลุกฝังความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน สนับสนุนให้เกิดระบบเพื่อนช่วยเพื่อน เตือนกันเมื่อเพื่อนจะทำผิด ชักจูงให้เปลี่ยนแปลงในทางที่ดี ส่งเสริมให้ทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์ที่เกิดจากความต้องการของเด็กเอง เพื่อให้พวกเขารู้สึกถึงความมีคุณค่าในตนเอง เกิดการยอมรับในกลุ่มเพื่อน ได้ระบายออกถึงแรงขับความรุนแรงที่มีอยู่ภายใน (มธุรดา สุวรรณโพธิ์, 2559)

การศึกษากระบวนการการผลิตสื่อ Vlog เพื่อการตระหนักรู้ด้านความรุนแรง ภายใต้แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ
ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตเทศบาลนครอุดรธานี จ.อุดรธานี

ด้วยพัฒนาการของสื่อในยุคปัจจุบันมีความรวดเร็ว ให้ข้อมูลข่าวสารได้จำนวนมาก ทำให้เด็กและเยาวชนบริโภคสื่อในปริมาณที่มาก โดยเฉพาะสื่อโซเชียลมีเดีย ซึ่งการใช้สื่อของเด็กและเยาวชนเปรียบเสมือนดาบสองคม หากใช้ในทางที่ถูกต้องก็จะสามารถหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเอง หรือต่อยอดความคิดสร้างสรรค์ของเด็กและเยาวชนได้ แต่ในขณะเดียวกัน หากเด็กและเยาวชนมีการใช้สื่อที่ขาดความรู้ความเข้าใจ และใช้ปริมาณที่มากเกินไป ก็อาจส่งผลกระทบต่อรูปแบบการดำรงชีวิตและมีโอกาสตกเป็นเหยื่อออนไลน์ และนอกจากนี้ หากมีการใช้ที่มีเนื้อหาที่รุนแรง ก้าวร้าว และหยาบคายอาจสร้างทัศนคติในเชิงลบ ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมความก้าวร้าว และเกิดการเลียนแบบพฤติกรรมนั้นจากสื่อที่ได้พบเห็นทั้งทางตรงและทางอ้อม ดังนั้นทุกหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ต้องร่วมกันแก้ไขและรับมือกับผลกระทบในทางลบของสื่อที่มีต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน รวมถึงการตกเป็นเหยื่ออาชญากรรมของเด็กและเยาวชนได้ (ตฤณห์ โพธิ์รักษา, 2565)

จากสภาพปัญหาความรุนแรงในปัจจุบัน สิ่งหนึ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้คือสื่อที่เด็กและวัยรุ่นได้รับในแต่ละวัน ซึ่งจำเป็นต้องมีความรู้เท่าทันสื่อ กล่าวคือสามารถแยกแยะความถูกต้อง เหมาะสมของสื่อที่นำเสนอในแต่ละวันที่ให้เด็กและวัยรุ่นได้รับ การสร้างกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อเพื่อการตระหนักรู้ด้านความรุนแรงให้กับเด็กและวัยรุ่น จะเป็นการสร้างเกราะคุ้มกันได้อีกทางหนึ่ง คณะผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำหลักการทฤษฎีเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อมาถ่ายทอดให้นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตเทศบาลนครอุดรธานี ได้ตระหนักรู้ และเลือกรับสื่อได้เหมาะสม อีกทั้งยังเข้าใจธรรมชาติของสื่อ และสร้างเกราะป้องกันความรุนแรงที่อาจจะเกิดขึ้น พร้อมทั้งมีแนวทางในการเลี่ยงความรุนแรงนั้น ซึ่งจะไม่เกิดเป็นปัญหาได้อีกต่อไป

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อจัดกิจกรรมค่ายสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตเทศบาลนครอุดรธานีให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ
2. เพื่อผลิตสื่อ Vlog เพื่อการตระหนักรู้ด้านความรุนแรง ภายใต้แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตเทศบาลนครอุดรธานี จ.อุดรธานี แบบมีส่วนร่วม
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อ Vlog เพื่อการตระหนักรู้ด้านความรุนแรงภายใต้แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อที่พัฒนาขึ้น

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ

การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) เป็นคำศัพท์ทางวิชาการด้านการสื่อสารมวลชนที่เกิดขึ้นในประเทศแคนาดาและใช้แพร่หลายในประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งบางประเทศในยุโรปและญี่ปุ่นจะใช้คำเดียวกับประเทศอังกฤษคือ Media Studies ส่วน Media Education จะใช้ในอังกฤษและฝรั่งเศส ในขณะที่ Media Literacy จะใช้ในสหรัฐอเมริกา ทั้งนี้แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อเป็นแนวคิดที่ได้รับการยอมรับในระดับสากล ซึ่งได้ถูกระบุไว้ในยุทธศาสตร์การดำเนินงานด้านสื่อสารมวลชนขององค์การยูเนสโก (UNESCO) ซึ่งอยู่ในกรอบแนวคิดของ “การส่งเสริมเสรีภาพในการแสดงออกและการเสริมสร้างสมรรถนะในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารและความรู้อย่างทั่วถึงและเท่าเทียมกัน” โดยมีหลักการหนึ่งระบุว่า “การยกระดับความรู้ทันสื่อให้สูงขึ้น” ส่งผลให้ประเทศสมาชิกนานาประเทศของยูเนสโกได้ขานรับหลักการนี้และนำไปขับเคลื่อนประเทศของตนในปี ค.ศ. 1982 องค์การยูเนสโก ได้ให้ความสำคัญต่อการศึกษาการรู้เท่าทันสื่อโดยกำหนดไว้ในปฏิญญา

Grunwald (Grunwald Declaration) ว่า “เราต้องเตรียมเยาวชนสำหรับการอยู่ในโลกของอิทธิพลจากภาพคำและเสียง” ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญและความจำเป็นของการศึกษาการรู้เท่าทันสื่อของประชาชน และในการประชุม ณ กรุงปารีสในปี ค.ศ. 2007 องค์กรยูเนสโกได้มีการปรับปรุงเนื้อหาจากปฏิญญา Grunwald เป็น “The Paris Agenda” ซึ่งประกอบด้วย 12 ข้อเสนอสำหรับการศึกษารู้เท่าทันสื่อเพื่อส่งเสริมการนำไปใช้ในทางปฏิบัติ การศึกษารู้เท่าทันสื่อจึงถูกจัดวางให้อยู่ในกรอบแนวคิดของการเรียนรู้ตลอดชีวิตในทุกระดับวัยและครอบคลุมทุกสื่อ โดยให้ความสำคัญในการสร้างเครือข่ายและแลกเปลี่ยนภายในองค์กรระหว่างประเทศให้มีความชัดเจนขึ้น ทุกประเทศต้องเพิ่มความตระหนักและผลักดันให้ผู้มีอำนาจในการตัดสินใจทางกฎหมาย ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งหมดในระบบการศึกษารวมถึงนักเคลื่อนไหวในสังคม ทักซ์พื้นฐานและระบบการประเมินควรได้รับการพัฒนาไปพร้อม ๆ กับการพัฒนาและวิธีการสอนที่เหมาะสม และควรจะบูรณาการเข้าไปในหลักสูตรฝึกอบรมครู ซึ่งในปี ค.ศ. 2008 ยูเนสโก ได้จัดพิมพ์ข้อเสนอสำหรับการฝึกอบรมครูเกี่ยวกับการศึกษารู้เท่าทันสื่อที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมได้ทั่วโลก (เยาวภา บัวเวช และมาริษา สุจิตวนิช, 2558)

การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) จึงเป็นแนวคิดที่สำคัญอย่างยิ่งของการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนสามารถรับรู้ เข้าใจ ประเมินและสร้างสรรค์เนื้อหาสื่อโดยไม่ถูกครอบงำจากสื่อ รู้จักใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตของตนเองและสังคมจึงเป็นสภาวะที่เกิดจากความสามารถของบุคคลในการวิเคราะห์ความหมายของเนื้อหาสื่อ และประเมินคุณค่าและเจตนาที่สื่อนำเสนอผ่านเทคนิควิธีการต่าง ๆ และเป็นการพัฒนาความคิดอ่านและปัญญาที่มีเป้าหมายสูงสุดคือ การสร้างการรับรู้สื่ออย่างมีวิจารณญาณ สามารถแยกแยะความเห็นออกจากความจริง สามารถตัดสินใจในสิ่งที่สื่อเสนอได้อย่างเที่ยงตรง เป็นผู้รับสื่อที่มีพลังอำนาจและกระตือรือร้น คือ ไม่ยอมรับอิทธิพลสื่อโดยุษฎี และไม่ตัดสินว่าสื่อเป็นอันตราย แต่เป็นผู้รับสื่อและใช้สื่อที่มีจุดยืนทางสังคม เข้าใจตนเอง เข้าใจสังคม เข้าใจสิ่งที่สื่อเสนอ สามารถมีส่วนร่วมตอบโต้หรือแสดงความคิดเห็นต่อสื่อด้วยวิธีการต่าง ๆ ที่เหมาะสมได้ (โตมร อภิวันทนการ, 2552)

ความหมายของ “การรู้เท่าทันสื่อ” ได้มีองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ทำงานด้านการรู้เท่าทันสื่อและนักวิชาการได้ให้คำจำกัดความ นิยามที่หลากหลายและแตกต่างกัน โดย Potter (2014) ผู้เขียนหนังสือ Media Literacy นิยามการรู้เท่าทันสื่อว่า เป็นมุมมองของบุคคลที่ก่อร่างขึ้นจาก 3 ส่วน ได้แก่ โครงสร้างความรู้ การใช้เครื่องมือและความตั้งใจในการเปิดรับสื่อและแปลความหมายสารในสื่อที่บุคคลเปิดรับ โดยบุคคลผู้รู้เท่าทันสื่อจะใช้โครงสร้างความรู้ของตนเองในการตีความสาร ซึ่งเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการสร้างความรู้ของผู้รู้เท่าทันสื่อคือ ทักซ์ 7 ประการ ประกอบด้วย การวิเคราะห์ (Analysis) การประเมิน (Evaluation) การจำแนกกลุ่ม (Grouping) การใช้เหตุผลแบบอุปนัย (Induction) การใช้เหตุผลแบบนิรนัย (Deduction) การสังเคราะห์ (Synthesis) และการสรุปสาระสำคัญ (Abstracting)

ทั้งนี้ โครงสร้างความรู้ที่จำเป็นต่อการรู้เท่าทันสื่อประกอบด้วยความรู้ใน 5 ด้าน คือ ความรู้เกี่ยวกับผลกระทบของสื่อ (Media Effects) เนื้อหาสื่อ (Media Content) อุตสาหกรรมสื่อ (Media Industries) โลกแห่งความเป็นจริง (Real World) และรู้จักตนเอง (บุพผา เมฆศรีทองคำ, 2554)

1. มิติการรู้เท่าทันสื่อ Potter (2014) ระบุว่ากรู้เท่าทันสื่อประกอบด้วย 4 มิติ ได้แก่

1.1 มิติทางด้านการรับรู้ (Cognitive Dimension) เป็นความสามารถของบุคคลในการเข้าใจตั้งแต่สัญลักษณ์ที่ง่าย ๆ ไปจนถึงประเด็นที่มีความสลับซับซ้อน

การศึกษากระบวนการการผลิตสื่อ Vlog เพื่อการตระหนักรู้ด้านความรุนแรง ภายใต้แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ
ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตเทศบาลนครอุดรธานี จ.อุดรธานี

1.2 มิติทางด้านอารมณ์ (Emotional) เป็นความสามารถของบุคคลในการจำแนกสัญลักษณ์ต่าง ๆ
ที่สื่อใช้ในการกระตุ้นอารมณ์และความรู้สึกแต่ละอย่างได้ โดยรู้ว่าผู้ผลิตสื่อต้องการกระตุ้นให้ผู้รับสารเกิด
ความรู้สึกอะไร รวมถึงการที่ผู้รับสารสามารถใช้สื่อเพื่อปรับอารมณ์ความรู้สึกของตนเองได้ตามความปรารถนา

1.3 มิติทางด้านสุนทรีย์ (Aesthetic Dimension) เป็นความสามารถของบุคคลที่จะ เสพ
ความสุข เข้าถึงหรือเห็นคุณค่าที่อยู่ในสารด้วยมุมมองทางศิลปะ ซึ่งเป็นความสามารถที่เกิดจากการ เข้าใจ
ทักษะที่ใช้ในการผลิตเนื้อหาของสื่อต่าง ๆ

1.4 มิติทางด้านจริยธรรม (Moral Dimension) เป็นความสามารถของบุคคลที่ล่วงรู้หรือตีความ
ค่านิยมที่แฝงอยู่ในสารได้ แม้ว่าความรู้เท่าทันสื่อจะเป็นสิ่งที่ ผู้รับสารแต่ละคนมีอยู่แล้ว กระนั้น
ความรู้เท่าทันสื่อของแต่ละคนย่อมมีไม่เท่ากัน

2. ระดับของการรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันสื่อ โดยจำแนกความรู้เท่าทันสื่อที่ทำให้ประชาชนทุกกลุ่ม
อายุมีพลังอำนาจทางสื่อ (Media Empower) ออกเป็น 3 ระดับ ดังต่อไปนี้

2.1 การเป็นผู้ตระหนักในความสำคัญของการเลือกและจัดสรรเวลาที่ใช้กับสื่อ

2.2 การเรียนรู้ทักษะการดูอย่างพินิจพิจารณา เรียนรู้ที่จะวิเคราะห์และตั้งคำถามถึงสิ่งที่อยู่ภายใน
กรอบว่า สื่อถูกสร้างขึ้นอย่างไรและสิ่งไหนที่ไม่ควรเชื่อ ทักษะการดูอย่างพินิจพิจารณานี้สามารถเรียนรู้ได้ดี
ที่สุดจากชั้นเรียนที่ใช้หลักการตั้งคำถาม การทำกิจกรรมกลุ่มที่มีปฏิสัมพันธ์ รวมถึงการสร้างเนื้อหาของ
ตนเอง

2.3 ชั้นการวิเคราะห์สื่อมวลชนในเชิงสังคม การเมือง และเศรษฐกิจ เป็นการสำรวจประเด็น
เกี่ยวกับใครผลิตสื่อ และวัตถุประสงค์ในการผลิต ซึ่งสามารถนำไปสู่การสร้างเวทีทางสังคมเพื่อคัดค้านหรือ
เรียกร้องให้แก้ไขนโยบายสาธารณะหรือการดำเนินงานขององค์กร (บุบผา เมฆศรีทองคำ, 2554)

หากจะกล่าวโดยสรุปการรู้เท่าทันสื่อคือ การที่บุคคลมีความสามารถในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร
(Access) ที่ตนต้องการ มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ (Analysis) วิพากษ์ (Critical) มีความสามารถในการ
ทำความเข้าใจ ตีความเนื้อหาของสาร (Understand) ประเมินสาร (Evaluate) และสามารถสร้างสรรค์/ผลิต
(Create/Produce) สารในรูปแบบต่าง ๆ ภายใต้บริบทที่หลากหลาย ทั้งนี้การรู้เท่าทันสื่อจะสามารถเกิดขึ้นได้
นั้นมาจากการก่อร่างขององค์ประกอบ 3 ส่วน ได้แก่ โครงสร้างความรู้ การใช้เครื่องมือ และความตั้งใจในการ
เปิดรับสื่อและแปลความหมายสารในสื่อที่บุคคลเปิดรับ โดยโครงสร้างความรู้ที่จำเป็นสำหรับการรู้เท่าทันสื่อ
นี้ประกอบด้วย ความรู้เกี่ยวกับผลกระทบของสื่อ (Media Effects) เนื้อหาสื่อ (Media Content) อุตสาหกรรม
สื่อ (Media Industries) โลกแห่งความเป็นจริง (Real World) และรู้จักตนเอง (The Self) ส่วนเครื่องมือที่
จำเป็นสำหรับการสร้างความรู้ของผู้รู้เท่าทันสื่อก็มีรูปแบบที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการวิเคราะห์ (Analysis)
การประเมิน (Evaluation) การจำแนกกลุ่ม (Grouping) การใช้เหตุผลแบบอุปนัย (Induction) การใช้เหตุผล
แบบนิรนัย (Deduction) การสังเคราะห์ (Synthesis) และการสรุปสาระสำคัญ (Abstracting) (อุราเพ็ญ
ยิ้มประเสริฐ, 2559)

2. แนวคิดเกี่ยวกับทักษะการรู้เท่าทันการข้ามสื่อ

ทักษะการเล่าเรื่องข้ามสื่อเป็นชุดของความสามารถที่เกี่ยวข้องเพื่อผลิตสื่อแบบหลายช่องทาง
ประกอบด้วย (สกุลศรี ศรีสารคาม, 2565)

1. ทักษะในการผลิต ทั้งการวางแผน การผลิตสื่อหลากช่องทาง การคิดสร้างสรรค์ และคิดวิเคราะห์
เพื่อสร้างสื่อที่มีความเชื่อมโยงหลายแพลตฟอร์ม และการบริหารจัดการเนื้อหา

2. ทักษะในการจัดการสังคม คือ ความสามารถในการสื่อสาร การมีส่วนร่วมโดยเฉพาะบนสื่อสังคมออนไลน์ รู้ว่าจะปฏิสัมพันธ์กับสื่อ เนื้อหา และกลุ่มคน

3. ทักษะในการแสดงออก ความสามารถในการแสดงออกทางกิจกรรมในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อสื่อสารและมีส่วนร่วมในสิ่งที่ต้องการ

4. ทักษะในการเข้าใจสื่อและเทคโนโลยี ความสามารถในการใช้ทักษะต่าง ๆ พัฒนาให้เกิดความรู้ และสามารถเกิดพฤติกรรมที่มาจากความรู้ที่พัฒนาได้นั้น โดยต้องมีความสามารถในการวิเคราะห์ บรรยาย เปรียบเทียบ ประเมิน และเลือกปฏิบัติในการประยุกต์ใช้ความรู้ได้

5. ทักษะในการเล่าเรื่อง การตีความเรื่องราวโครงสร้าง และรูปแบบการเล่าเรื่อง ความสามารถในการสร้างสื่อและรูปแบบการเล่าเรื่องจากกระบวนการวิเคราะห์และประเมินข้อมูล

6. ทักษะการอุดมการณ์และจริยธรรม ทักษะในการแยกแยะและวิเคราะห์การนำเสนอตัวแทนแบบเหมารวม และประเด็นทางจริยธรรม

7. ทักษะการป้องกันความเสี่ยง ความสามารถในการวิเคราะห์ และประเมินความเสี่ยงของสิทธิส่วนบุคคลและความปลอดภัย

3. แนวคิดเกี่ยวกับการผลิตสื่อ

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมการถ่ายทำ (Pre-production) (ยศวริศ นามแฝง, 2564)

เป็นขั้นตอนของการเตรียมการถ่ายทำก่อน เช่น การหาเงินทุน การหาสถานที่ในการถ่ายทำหาทีมงานถ่ายทำ รวมไปถึงการหานักแสดง นอกจากนี้ยังต้องมีอุปกรณ์ที่จะต้องเตรียมอุปกรณ์ที่ก่อนไปถ่ายทำประกอบด้วย กล้อง ขาตั้งกล้อง ไมโครโฟนหรืออื่น ๆ เพื่อให้พร้อมก่อนการถ่ายทำ และการเขียนบทหลัก การเขียนบทที่จะใช้ในหนังสือ หลักการสำคัญต้องจัดเตรียมคือ บทภาพยนตร์ (Screenplay) บทภาพ (Storyboard) และ บทถ่ายทำ (Shooting Script)

ขั้นที่ 2 ขั้นตอนผลิตหรือถ่ายทำ (Production)

โดยขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนการถ่ายทำ จะต้องเตรียมอุปกรณ์ ทีมงาน นักแสดงให้พร้อมและบทที่ได้เขียนไว้ โดยการถ่ายทำจะต้องคำนึง 2 เรื่องด้วยกันประกอบด้วยการถ่ายในสถานที่ และนอกสถานที่ ซึ่งจะมีข้อจำกัดและข้อดีแตกต่างกันไป

2.1 การถ่ายในสถานที่ ข้อจำกัดคือ สิ่งที่เจอในการถ่ายในสถานที่ เช่น เรื่องแสง เพราะในสถานที่ถ่ายทำแสงอาจจะมืดหรือมีแสงไม่พอ ควรที่จะมีอุปกรณ์ไฟ เพื่อเพิ่มความสว่าง

ข้อดี การถ่ายในสถานที่ คือ สามารถควบคุมเรื่องของแสง ถ้ามีไฟก็จะสามารถปรับไฟตามที่ต้องการ หรือ เรื่องเสียง จะสามารถควบคุมเสียงของตัวละครได้ เพราะจะไม่มีเสียงรบกวนจากภายนอก

2.2 การถ่ายนอกสถานที่ ข้อจำกัด คือเรื่องสภาพอากาศ ในกรณีการถ่ายทำช่วงเวลานั้น ถ้าต้องการถ่ายฉากที่มีท้องฟ้าสว่างแจ่มใส แต่วันนั้นเกิดฟ้ามีดแสงไม่สวยจะไม่สามารถถ่ายทำได้ หรือ เรื่องเสียง สิ่งที่ต้องเจอก็คือเสียงจากสิ่งแวดล้อม อาจจะมีเสียงรบกวนเข้ามาในตอนถ่ายทำได้

ข้อดี การถ่ายนอกสถานที่ คือ สามารถเลือกหาสถานที่ได้ตามที่ต้องการ ซึ่งจะถ่ายได้ภาพวิดีโอที่สวยงามกว่าการถ่ายในสถานที่ และสามารถควบคุมเรื่องของเสียง ถ้ามีอุปกรณ์ที่สามารถรับเสียงตัวละครได้อย่างชัดเจน

ขั้นที่ 3 ขั้นตอนหลังผลิตการถ่ายทำ (Post-production)

ขั้นตอนนี้เป็นการนำคัลิปที่ถ่ายทำเมื่อขั้นตอน Production นำมาตัดต่อเรียบเรียงเล่าเรื่องให้เป็นหนัง 1 เรื่อง โดยจะจัดเรียงคัลิปลงในโปรแกรมตัดต่อ ซึ่งมีการตัดต่อเล่าเรื่อง ใส่เพลง ใส่ซาวด์เอฟเฟกต์ประกอบฉาก เพื่อสร้างอารมณ์กับหนัง และการแต่งสี ควรแต่งสีให้เข้ากับโทนแนวหนังที่ผลิตขึ้น

การศึกษากระบวนการการผลิตสื่อ Vlog เพื่อการตระหนักรู้ด้านความรุนแรง ภายใต้แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ
ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตเทศบาลนครอุดรธานี จ.อุดรธานี

ในการผลิตสื่อ Vlog แล้วควรมี P อีก 1 ขั้นตอน เพื่อให้สื่อได้รับการเผยแพร่ เพื่อสร้างให้เกิดการ
เปลี่ยนแปลงขึ้นมา จึงขอเสนอขั้นตอนที่ 4

ขั้นที่ 4 ขั้นตอนการเผยแพร่ผลงาน (Publicizing)

สื่อที่ผลิตขึ้นนั้น จำเป็นต้องมีการเผยแพร่สู่สาธารณชนเพื่อสร้างให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทางใดทาง
หนึ่ง การผลิตสื่อ Vlog ในที่นี้เลือกใช้การเผยแพร่ผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย ประกอบด้วยช่องทาง YouTube
TikTok, Facebook ซึ่งถือเป็นการกระตุ้นเตือนให้นักเรียนหรือวัยรุ่นได้ตระหนักรู้เกี่ยวกับความรู้เท่าทันสื่อ
การระมัดระวังในการใช้ความรุนแรงในทุกรูปแบบ

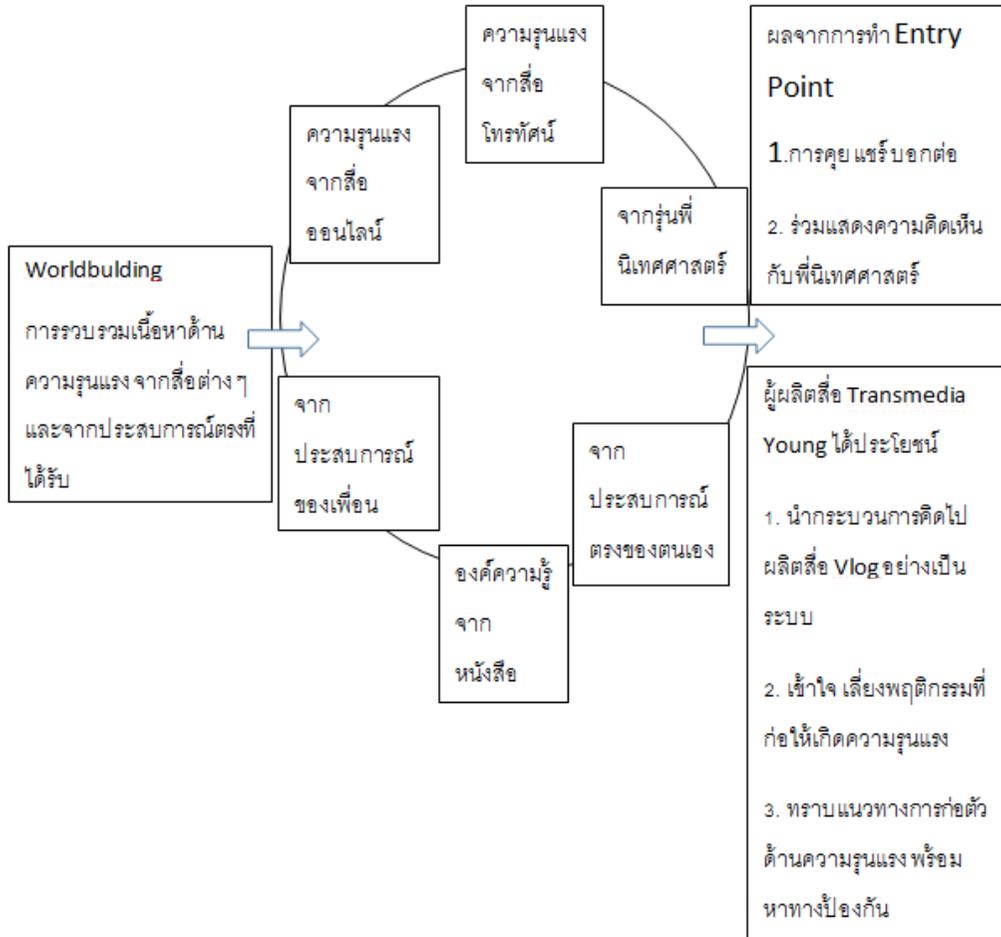
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ตฤณห์ โพธิ์รักษา (2565) ทำการวิจัยเรื่อง อิทธิพลของสื่อที่มีผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงของเด็ก
และเยาวชน ผลการวิจัยพบว่าปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กและเยาวชนประกอบด้วย
4 ปัจจัย ได้แก่ ครอบครัว สถาบันการศึกษา เด็กและเยาวชน และสื่อ ผลการศึกษาการป้องกันความก้าวร้าว
และความรุนแรงของเด็กเยาวชน คือ การส่งเสริมความผูกพันทางสังคม สถาบันครอบครัวควรให้ความรัก
และความอบอุ่นแก่เด็กและเยาวชน มีการอบรมสั่งสอน ปลูกฝังค่านิยมและวัฒนธรรมอันดีงามของสังคม มีการ
ว่ากล่าวตักเตือนเมื่อเกิดการกระทำผิดและการลงโทษด้วยเหตุผล และกล่าวชื่นชมเมื่อทำความดี ซึ่งเด็ก
และเยาวชนจะมีการซึมซับพฤติกรรมที่เหมาะสมกับช่วงวัยและหลีกเลี่ยงการกระทำผิดได้ ความผูกพัน
ทางสังคมจะช่วยลดพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงจากอิทธิพลของสื่อ เพิ่มข้อเสนอแนะการวิจัยครอบครัว
สถาบันการศึกษา เครือข่ายของเด็กและเยาวชนควรมีส่วนร่วมในการสอดส่องดูแลพฤติกรรมความรุนแรง
ผ่านการบริโภคสื่อ รวมทั้งหน่วยงานภาครัฐและเอกชนควรมีมือกันสร้างสรรค์สื่อที่มีประโยชน์ และติดตาม
ประเมินผลการดำเนินการ และพิจารณาการควบคุมสื่อและบทลงโทษให้ชัดเจน

เสริมศักดิ์ ขุนพล (2564) ทำการวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์สื่อรณรงค์แบบมีส่วนร่วมเพื่อสร้างความ
เข้าใจและลดปัญหาการเสพยากระท่อมในกลุ่มเยาวชนพื้นที่เสี่ยงของจังหวัดสงขลา ผลการวิจัยพบว่าการสร้าง
สื่อต้องเกิดมาจากความร่วมมือร่วมใจของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในพื้นที่ โดยให้ทั้งหมดต้องร่วมกันระดมความคิด
เพื่อหาประเด็นที่จะสื่อสารในสื่อรณรงค์ ซึ่ง สรุบออกมาได้ 2 ประเด็น คือ วิธีการป้องกันตนเองจากการติดน้ำ
กระท่อมของกลุ่มเยาวชน และวิธีช่วยเหลือเพื่อนที่เคยติดน้ำกระท่อมให้กลับมาอยู่ในสังคมได้ เนื้อหาที่นำเสนอ
จะต้องสามารถปรับเปลี่ยนทัศนคติของผู้รับสาร ให้มีความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับอัตลักษณ์ส่วนบุคคลของผู้ติ
น้ำกระท่อมให้ตรงกับสภาพเป็นจริง โดยให้เยาวชนได้เห็นข้อเสียที่เกิดขึ้นและลบล้างอัตลักษณ์ทางสังคมแบบ
ผิด ๆ ที่มองว่าน้ำกระท่อมให้ประโยชน์มากกว่าโทษ ซึ่งกลุ่มเยาวชนอาสาสมัครที่สร้างสื่อเยาวชนในพื้นที่
อำเภอเทพาเป็นแกนหลักในการผลิตสื่อ ทั้งนี้สื่อที่คนในชุมชนเลือกใช้ได้แก่ สื่อ Fanpage เป็นสื่อหลัก และมี
สื่อหนังสือเป็นสื่อสนับสนุน โดยอิทธิพลสื่อรณรงค์ที่มีผลต่อความเข้าใจและลดปัญหาการเสพยากระท่อม
ค่อนข้างมาก ซึ่งสามารถทำนายได้เพียงร้อยละ 4.5 โดยการได้สิทธิ์และเห็นคอมเมนต์ในเพจมีอิทธิพลสูง
สุดรองลงมาคือการสร้างประเด็น แม้ว่าผลสัมฤทธิ์จากการเข้าร่วมชมสื่อจะมีอิทธิพลต่อความเข้าใจและลดปัญหา
การเสพยากระท่อมน้อยมาก แต่ความเข้าใจและลดปัญหาการเสพยากระท่อม ของกลุ่มชาวบ้านและเยาวชนที่
เข้าร่วมโครงการในทุก ๆ ขั้นตอนกลับให้ผลที่ดีมาก ซึ่งผู้เข้าร่วมกระบวนการทั้งหมดมีความกระตือรือร้นและ
ตระหนักว่า ปัญหาการติดน้ำกระท่อมเป็นปัญหาของส่วนรวมทุกคนต้องช่วยกันป้องกันและแก้ไขปัญห
และเป็นสิ่งที่จะช่วยสร้างภูมิคุ้มกันให้เด็กและเยาวชนให้มีทัศนคติห่างไกลน้ำกระท่อมได้

กรอบแนวความคิดการวิจัย

กรอบแนวคิดของการศึกษาได้อธิบายดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวความคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษากระบวนการการผลิตสื่อ Vlog เพื่อการตระหนักรู้ด้านความรุนแรง ภายใต้แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตเทศบาลนครอุดรธานี จ.อุดรธานี มีระเบียบวิธีวิจัยแบบผสม ประกอบด้วย การวิจัยเชิงปริมาณ และวิจัยเชิงคุณภาพซึ่งมีระเบียบวิธีวิจัยดังต่อไปนี้

1. การวิจัยเชิงปริมาณ

การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การศึกษากระบวนการการผลิตสื่อ Vlog เพื่อการตระหนักรู้ด้านความรุนแรง ภายใต้แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตเทศบาลนครอุดรธานี จ.อุดรธานี

1. ประชากร จำนวนประชากรในการศึกษาในครั้งนี้ได้แก่นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ในจังหวัดอุดรธานี จำนวน 56,855 คน (สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดอุดรธานี, 2564)
2. กลุ่มตัวอย่างในการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย จากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 สังกัดโรงเรียนเทศบาลในเขตเทศบาลนครอุดรธานี อ.เมือง จ.อุดรธานี ที่เข้าร่วมชมสื่อ Vlog จำนวน 265 คน
3. การสร้างเครื่องมือในการวิจัยในครั้งนี้ ได้ดำเนินการดังต่อไปนี้ 1) ศึกษาแนวคิด หลักการ ทฤษฎีจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อและด้านความรุนแรงในเด็ก 2) กำหนดกรอบ เนื้อหา แนวคิด และขอบข่ายในการสร้างเครื่องมือ จัดเป็นโครงสร้างของเครื่องมือเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และ 3.) สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วยแบบสอบถามจำนวน 5 ตอน
4. นำแบบสอบถาม เสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ซึ่งมีความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อ ผ่านการตรวจสอบค่าความสอดคล้องและความเชื่อมั่นของแบบสอบถามเป็นผู้เชี่ยวชาญและผู้มีประสบการณ์ ทางด้านการรู้เท่าทันสื่อ ตรวจสอบความถูกต้องและความสอดคล้องของข้อคำถามและวัตถุประสงค์ของการวิจัย
5. นำแบบสอบถามมาปรับปรุงแก้ไข จากนั้นส่งให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง พร้อมหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (Index of Item Objective Congruence: IOC) ซึ่งพบว่าข้อคำถามทุกข้อมีค่า IOC > 0.5 จากนั้นจึงนำแบบสอบถามที่สมบูรณ์ไปใช้ในขั้นตอนต่อไป
6. นำเสนอแบบสอบถามที่ได้รับคืนจากผู้เชี่ยวชาญมาแก้ไขปรับปรุง และดำเนินการจัดทำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ซึ่งรายละเอียดของแบบสอบถามมี 2 ชุด ดังนี้ 1) แบบสอบถามเรื่อง ความคิดเห็นที่มีต่อการอบรมเชิงปฏิบัติการ การผลิตสื่อ Vlog เพื่อการตระหนักรู้ด้านความรุนแรง ภายใต้แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ ที่ได้พัฒนาขึ้น เป็นแบบสอบถาม จำนวน 5 ตอน 2) แบบสอบถามเรื่อง ความพึงพอใจของเด็กและวัยรุ่นที่มีต่อสื่อ Vlog เพื่อการตระหนักรู้ด้านความรุนแรง ภายใต้แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อแบบมีส่วนร่วมที่พัฒนาขึ้น ซึ่งแบบสอบถามประกอบด้วย 5 ประเด็น ประกอบด้วยความพึงพอใจของเด็กและวัยรุ่นที่มีต่อสื่อ Vlog การรู้เท่าทันสื่อแบบมีส่วนร่วมที่พัฒนาขึ้น
7. การเก็บรวบรวมข้อมูลการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณ คณะผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง คณะผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยเก็บรวบรวมข้อมูลตั้งแต่นั้นจนสิ้นสุดการเก็บรวบรวมข้อมูล

2. การวิจัยเชิงคุณภาพ

การวิจัยเชิงคุณภาพมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

1. การจัดเวทีเด็กและวัยรุ่นในโรงเรียนโดยการจัดประชุมเชิงปฏิบัติการ โดยให้แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นความรุนแรงที่เกิดขึ้น พร้อมร่วมกันหาแนวทางแก้ไข
2. รวบรวมความคิดเห็นจากนักเรียน นักศึกษาที่เข้าร่วม อาจารย์จัดหมวดหมู่ความคิดเห็นที่มีต่อความรุนแรง
3. แบบสัมภาษณ์ แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับพฤติกรรมของเด็กและวัยรุ่นที่มีต่อสื่อ Vlog เพื่อการตระหนักรู้ด้านความรุนแรงภายใต้แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อแบบมีส่วนร่วมที่พัฒนาขึ้น แบบมีโครงสร้าง โดยกำหนดประเด็นคำถามไว้ล่วงหน้า
4. สัมภาษณ์ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับเด็กและวัยรุ่น เช่น ผู้ปกครอง ครู เป็นต้น

5. จัดทำกรวิจัยแบบปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม โดยจัดทำสื่อ Vlog ให้ความรู้ด้านความรุนแรงในเด็กและวัยรุ่น โดยให้นักเรียนมีส่วนร่วมพัฒนาร่วมกับนักศึกษานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี เป็นพี่เลี้ยงกลุ่ม
6. นำ Vlog ไปเผยแพร่กับกลุ่มตัวอย่าง
7. เก็บรวบรวมข้อมูลทั้งการสัมภาษณ์นักเรียนที่ได้ชมสื่อที่พัฒนาขึ้น การบันทึกกิจกรรมที่จัด
8. รวบรวมประเด็น สรุปผลการนำเสนอสื่อ Vlog เพื่อการตระหนักรู้ด้านความรุนแรง
9. วิเคราะห์ สังเคราะห์ประเด็นเกี่ยวกับสื่อ Vlog เพื่อการตระหนักรู้ด้านความรุนแรง

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาความคิดเห็นและความพึงพอใจของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดอุดรธานี ที่มีต่อสื่อ Vlog เพื่อการตระหนักรู้ด้านความรุนแรง ด้านการวิจัยเชิงคุณภาพ มีผลการวิจัยดังนี้

ผลการวิจัยเชิงคุณภาพพบว่า

1) กระบวนการผลิตสื่อ Vlog แบบมีส่วนร่วมทำให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจและมีความตระหนักรู้ด้านความรุนแรงเพิ่มมากขึ้นจากการได้ศึกษาเรียนรู้ และฝึกปฏิบัติการผลิตสื่อขึ้นมา

จากการผลิตสื่อ Vlog ด้านความรุนแรงแบบการมีส่วนร่วม ระหว่างนักเรียน จำนวน 30 คน ได้ผลิตสื่อ Vlog จำนวน 6 เรื่อง ซึ่งใช้กระบวนการในการผลิตตามหลัก 3 P ประกอบด้วยขั้นก่อนการผลิต ประกอบด้วย การหาประเด็นของเรื่อง การเขียนบท ซึ่งใช้กระบวนการแบบพี่เลี้ยงเข้าไปแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อให้เกิดองค์ความรู้ระหว่างพี่และน้องจนได้บทที่สมบูรณ์ ขั้นผลิตหรือการถ่ายทำ เป็นกระบวนการถ่ายทำไปตามบทที่ได้วางแผนไว้ โดยมีพี่ช่วยเป็นพี่เลี้ยงตลอดการถ่ายทำ และหลังการผลิต หรือการลำดับภาพ เสียงตัดต่อ ซึ่งจะต้องให้คำปรึกษาให้น้องนักเรียนผลิตชิ้นงานออกมาตามเวลาที่กำหนด

2.) นักเรียนที่เข้ารับการอบรมมีผลงานสื่อ Vlog เพื่อการตระหนักรู้ด้านความรุนแรงภายใต้แนวคิดการเท่าทันสื่อ จำนวน 6 เรื่อง เผยแพร่ต่อสาธารณชน ประกอบด้วย 1) ครอบครัวของฉัน 2) การโดน Bully ในโรงเรียน 3) การกลั่นแกล้งเพื่อนในโรงเรียน 4) การโดนกลั่นแกล้ง และการแก้ไขปัญหา 5) การใช้เหตุผลดีกว่าใช้ความรุนแรง และ 6) ทางออกที่แท้จริง โดยแสดงการวิเคราะห์เนื้อหาดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงการวิเคราะห์เนื้อหาสื่อ Vlog ที่นักเรียนได้พัฒนาขึ้น

ลำดับ	เรื่อง	รู้เท่าทันสื่อ	ตระหนักรู้	ร่างกาย	จิตใจ	เปรียบเทียบ
1	ครอบครัวของฉัน	✓	✓		✓	
2	การโดน Bully ในโรงเรียน	✓	✓		✓	✓
3	การกลั่นแกล้งเพื่อนในโรงเรียน	✓	✓	✓	✓	
4	การโดนกลั่นแกล้งและแก้ไขปัญหา	✓	✓		✓	
5	การใช้เหตุผลดีกว่าใช้ความรุนแรง	✓	✓	✓		✓
6	ทางออกที่แท้จริง	✓	✓	✓		✓

จากการวิเคราะห์เนื้อหาของสื่อ Vlog ที่นักศึกษาและนักเรียนแต่ละกลุ่มได้ผลิตขึ้นนั้น มีเนื้อหาประกอบด้วย ด้านการรู้เท่าทันสื่อ ด้านการตระหนักรู้ซึ่งเป็นความรุนแรงทั้งทางร่างกายและทางจิตใจ รูปแบบการนำเสนอเป็นการเปรียบเทียบกรณีตัวอย่างระหว่างการใช่ และไม่ใช้ความรุนแรงนำเสนอให้ผู้ชมได้เห็นผลดี

การศึกษาระบบการการผลิตสื่อ Vlog เพื่อการตระหนักรู้ด้านความรุนแรง ภายใต้แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ
ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตเทศบาลนครอุดรธานี จ.อุดรธานี

ผลเสียของความรุนแรง ซึ่งผลงานก็สามารถกระตุ้นเตือนด้านความรุนแรงได้ จากการสังเกตการณ์มีส่วนร่วม
ของการร่วมกันทำงาน และการฉายให้เพื่อน ๆ นักเรียนได้ชมกัน นักเรียนที่ชมสนใจที่จะชม และร่วมแสดงการ
มีส่วนร่วมคือช่วยกันโหวตสื่อ Vlog ที่ชื่นชอบอีกด้วย

ผลการวิจัยเชิงปริมาณ มีผลการวิจัยดังนี้

1) ข้อมูลทั่วไปของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า มีผู้ตอบแบบสอบถามเป็นชาย 136 คน
คิดเป็นร้อยละ 51.3 รองลงมาคือหญิง จำนวน 129 คน คิดเป็นร้อยละ 48.7 นักเรียนที่ได้ชมสื่อ Vlog เป็น
นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มากที่สุด จำนวน 101 คน คิดเป็นร้อยละ 38.1 รองลงมาคือมัธยมศึกษาปี
ที่ 2 จำนวน 97 คน คิดเป็นร้อยละ 36.6 และมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 67 คน คิดเป็นร้อยละ 25.3 ตามลำดับ

2) พฤติกรรมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีต่อความรุนแรงพบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมกรรมเคย
ใช้ความรุนแรง จำนวน 220 คน คิดเป็นร้อยละ 83 รองลงมาคือ ไม่เคย จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 17
ตามลำดับ นักเรียนที่ตอบแบบสอบถามเคยแสดงพฤติกรรมเกี่ยวกับความรุนแรงคือ ตบหัว มากที่สุด มีผู้ตอบ
แบบสอบถาม 175 คน คิดเป็นร้อยละ 66.0 รองลงมาคือล้อชื่อพ่อชื่อแม่ จำนวน 164 คน คิดเป็นร้อยละ 61.9
นินทา จำนวน 133 คน คิดเป็นร้อยละ 50.2 พุดเหยียดหยาม จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 34.0 ต่าทอ
จำนวน 87 คน คิดเป็นร้อยละ 32.8 ล้อปมด้อย จำนวน 71 คน คิดเป็นร้อยละ 26.8 และอื่น ๆ จำนวน 7 คน
คิดเป็นร้อยละ 2.6 นักเรียนส่วนใหญ่ไม่เคยแกล้งเพื่อนออนไลน์ มีจำนวน 177 คิดเป็นร้อยละ 66.8 รองลงมา
เคยมีพฤติกรรมแกล้งเพื่อนออนไลน์ จำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 33.2 นักเรียนมีพฤติกรรมการนินทา
ออนไลน์มากที่สุด จำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 30.8 รองลงมาคือ ล้อชื่อพ่อ แม่ จำนวน 66 คน คิดเป็น
ร้อยละ 23.9 ต่าทอจำนวน 59 คน คิดเป็นร้อยละ 22.3 พุดเหยียดหยาม จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 20.4
ล้อปมด้อย จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 8.7 และอื่น ๆ จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 7.2 ตามลำดับ

นอกจากนั้นยังพบว่า หลังจากชมสื่อ Vlog แล้วนักเรียนระมัดระวังการแสดงออกมากยิ่งขึ้น จำนวน
155 คน คิดเป็นร้อยละ 58.5 รองลงมาคือเกิดความตระหนักรู้ด้านความรุนแรง โดยมีผู้ตอบแบบสอบถาม
จำนวน 114 คน คิดเป็นร้อยละ 43.0 ได้รับความรู้ด้านความรุนแรงเพิ่มมากขึ้น จำนวน 113 คน คิดเป็น
ร้อยละ 42.6 คิดว่าความรุนแรงไม่ใช่ปัญหา จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 4.9 ยังแสดงออกเหมือนเดิม
จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 4.9 ตามลำดับ ด้านความชื่นชอบผลงานพบว่า นักเรียนชื่นชอบผลงานสื่อ Vlog
ของโรงเรียนเทศบาล 7 มากที่สุด โดยมีผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 138 คน คิดเป็นร้อยละ 52.1 รองลงมาคือ
โรงเรียนเทศบาล 3 จำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 19.6 โรงเรียนเทศบาล 6 จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ
12.5 โรงเรียนเทศบาล 5 จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 7.9 ตามลำดับ โรงเรียนเทศบาล 4 จำนวน 14 คน
คิดเป็นร้อยละ 5.3 และโรงเรียนเทศบาล 2 จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 2.6 ตามลำดับ

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อVlogเพื่อการตระหนักรู้ด้านความรุนแรงภายใต้แนวคิด
การรู้เท่าทันสื่อ

ความพึงพอใจที่มีต่อVlogเพื่อการตระหนักรู้ด้านความ รุนแรงภายใต้แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ	\bar{X}	S.D.	แปลผล	ลำดับที่
1. ได้รับความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับความรุนแรง	4.23	0.691	มาก	1
2. เนื้อหาในแต่ละเรื่องให้ความรู้ เกี่ยวกับความรุนแรงในวัย เด็กได้ดี	4.15	0.750	มาก	3

ความพึงพอใจที่มีต่อVlogเพื่อการตระหนักรู้ด้านความ รุนแรงภายใต้แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ	\bar{X}	S.D.	แปลผล	ลำดับที่
3. ภาษาเข้าใจง่าย กระชับ และสะดวกต่อการใช้งาน	4.02	0.828	มาก	10
4. เนื้อหาทันสมัย เป็นปัจจุบันเข้ากับวัยเด็กได้ดี	4.12	0.761	มาก	4
5. การใช้ภาษาในสื่อ Vlog มีความเหมาะสม	4.05	0.762	มาก	8
6. สื่อ Vlog ให้ความเข้าใจเกี่ยวกับความรุนแรงได้ดี	4.06	0.750	มาก	7
7. สื่อกระตุ้นเตือนให้ระมัดระวังด้านการใช้ความรุนแรงได้	4.17	0.467	มาก	2
8. เนื้อหาของสื่อ Vlog เข้าใจได้ง่าย	4.07	0.795	มาก	6
9. เนื้อหาสนุกสนาน ขวนติดตามจนจบเรื่อง	4.05	0.833	มาก	8
10. นักแสดง แสดงได้ดีสมบทบาท	3.97	0.861	มาก	11
11. เทคนิคการถ่ายทำ มุมกล้อง สวยงาม สบายตา	3.82	0.879	มาก	12
12. ความพึงพอใจโดยรวมต่อสื่อ Vlog ความรุนแรง	4.09	0.793	มาก	5

3. ความพึงพอใจต่อสื่อVlogการรู้เท่าทันสื่อเพื่อตระหนักรู้ด้านความรุนแรงแบบมีส่วนร่วมพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อVlogอยู่ในเกณฑ์พึงพอใจมากทุกข้อ (\bar{X} =4.06, S.D.=0.764) โดยพึงพอใจต่อการได้รับความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับความรุนแรง (\bar{X} =4.23, S.D.=0.691) รองลงมาคือ สื่อในการกระตุ้นเตือนให้ระมัดระวังความรุนแรงได้ (\bar{X} =4.17, S.D.=0.467) เนื้อหาให้ความรู้เกี่ยวกับความรุนแรงได้ดี (\bar{X} =4.15, S.D.=0.750) เนื้อหาทันสมัยเข้ากับวัยเด็กได้ดี (\bar{X} =4.12, S.D.=0.761) ความพึงพอใจโดยรวมต่อสื่อ Vlog ความรุนแรง (\bar{X} =4.09, S.D.=0.793) เนื้อหาของสื่อ Vlog เข้าใจได้ง่าย (\bar{X} =4.07, S.D.=0.795) สื่อ Vlog ให้ความเข้าใจเกี่ยวกับความรุนแรงได้ดี (\bar{X} =4.06, S.D.=0.750) เนื้อหาสนุกสนานขวนติดตามจนจบเรื่อง และเนื้อหาสนุกสนาน ขวนติดตามจนจบเรื่อง (\bar{X} =4.05, S.D.=0.833) ภาษาเข้าใจง่าย กระชับ และสะดวกต่อการใช้งาน (\bar{X} =4.02, S.D.=0.828) นักแสดง แสดงได้ดีสมบทบาท (\bar{X} =3.97, S.D.=0.861) และเทคนิคการถ่ายทำ มุมกล้อง สวยงาม สบายตา (\bar{X} =3.82, S.D.=0.879) ตามลำดับ

ตารางที่ 3 แสดงความตระหนักรู้ด้านความรุนแรงของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

ความตระหนักรู้เกี่ยวกับความรุนแรงของนักเรียน มัธยมศึกษาตอนต้น	\bar{X}	S.D.	แปลผล	ลำดับที่
1. ก่อนการอบรมฯ มีความรู้เกี่ยวกับความรุนแรงระดับใด	3.60	1.000	ปานกลาง	4
2. หลังการอบรมฯ มีความรู้เกี่ยวกับความรุนแรงระดับใด	4.20	0.761	มาก	3
3. นักเรียนมีความตระหนักรู้ความรุนแรงมากขึ้น	4.23	0.728	มาก	2
4. การผลิตสื่อ Vlog ทำให้กระตุ้นเตือนให้นักเรียน ระมัดระวังเกี่ยวกับความรุนแรงมากขึ้น	4.33	0.611	มาก	1
รวม	4.09	0.775	มาก	

ส่วนด้านตระหนักรู้เกี่ยวกับความรุนแรงของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นพบว่า นักเรียนมีความตระหนักรู้เกี่ยวกับความรุนแรงในเด็กทุกข้ออยู่ในเกณฑ์มาก (\bar{X} =4.09, S.D.=0.775) กล่าวคือ การผลิตสื่อ Vlog ทำให้กระตุ้นเตือนให้นักเรียนระมัดระวังเกี่ยวกับความรุนแรงมากขึ้นมากที่สุด (\bar{X} =4.33, S.D.=0.611) รองลงมาคือหลังชมสื่อ Vlog ทำให้นักเรียนมีความตระหนักรู้เกี่ยวกับความรุนแรงมากยิ่งขึ้น

การศึกษากระบวนการการผลิตสื่อ Vlog เพื่อการตระหนักรู้ด้านความรุนแรง ภายใต้แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ
ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตเทศบาลนครอุดรธานี จ.อุดรธานี

(\bar{X} =4.32, S.D.=0.728) หลังจากชมสื่อ Vlog นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับความรุนแรง (\bar{X} =4.20, S.D.=0.761)
และก่อนชมสื่อ Vlog นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับความรุนแรง (\bar{X} =3.60, S.D.=1.000) ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

1. การศึกษากระบวนการการผลิตสื่อ Vlog เพื่อการตระหนักรู้ด้านความรุนแรง ภายใต้แนวคิด
การรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตเทศบาลนครอุดรธานี จ.อุดรธานี โดยให้นักเรียนได้แสดง
ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้ความรุนแรงที่เกี่ยวข้องทั้งในโรงเรียน ที่บ้าน รวมถึงการเกิดความรุนแรงทั้งร่างกาย
และจิตใจ และชุดความรู้จากวิทยากร ตามหลักของ Worldbuilding Transmedia นอกจากนี้ยังได้รับรู้จาก
รุ่นพี่นิเทศศาสตร์ จากประสบการณ์ของเพื่อน ๆ โดยร่วมกันแชร์ บอกต่อ การมีส่วนร่วมของกลุ่ม จนเกิด
ความรู้ ความเข้าใจ ความตระหนักรู้เกี่ยวกับความรุนแรง สำหรับประเด็นหรือเรื่องที่นักเรียนคิดเกี่ยวกับ
ความรุนแรงนั้น สอดคล้องกับงานวิจัยของบุษบา หินเธาว์ (2564) ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาเนื้อหาของสื่อ
เพชบุรีแฟนเพจเพื่อสื่อสารการตลาดผลิตภัณฑ์ไข่เค็มสมุนไพร ป่าจิตาบลดอนทอง อำเภอเมือง จังหวัด
พิษณุโลก ผลการวิจัยพบว่า การคิดประเด็นของเรื่องควรให้ความสำคัญทางด้านเนื้อหาที่จะต้องให้ความสำคัญ
กับการสร้างเนื้อหาที่มีคุณค่า (Value Content) กับกลุ่มเป้าหมาย ดังนั้นการคิดประเด็นของเรื่องความรุนแรง
นั้น ต้องให้คุณค่ากับกลุ่มเป้าหมายทั้งกลุ่มเป้าหมายในการผลิตสื่อ และกลุ่มเป้าหมายในการบริโภคสื่อ
นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ รัตนาภรณ์ ตูละวรรณ (2563) ทำการวิจัยเรื่องการมีส่วนร่วมของผู้รับสาร
ในสื่อเพื่อการเรียนรู้จากงานวิจัย ผลการศึกษาพบว่า ควรเพิ่มการมีส่วนร่วมของกลุ่มเป้าหมายเข้าไปใน
กระบวนการผลิตและสร้างสรรค์สื่อในระยะต่อไป ดังนั้น โครงการระยะที่ 2 จึงมีการนำแนวคิดเรื่องการสร้าง
สื่อแนวโน้มการมีส่วนร่วมของผู้รับสารเข้ามาเพิ่มเติมในกระบวนการผลิตด้วย เพื่อให้สื่อที่ผลิตออกมาตรงตาม
ความต้องการของกลุ่มเป้าหมายอย่างแท้จริง จะเห็นได้ว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยเฉพาะการผลิตสื่อ นั้น
ควรให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมทุกขั้นตอน โดยเริ่มจากการวางแผน การผลิต และการติดต่อ รวมถึงการนำเสนอ
จะทำให้นักเรียนจดจำได้ดี สร้างความตระหนักรู้ รวมถึงทราบถึงแนวทางการก่อตัวด้านความรุนแรง และพร้อม
หาทางป้องกันได้ แล้วนำไปพัฒนาสื่อ Vlog ต่อไป

2. ผลการฝึกปฏิบัติการผลิตสื่อ Vlog แบบมีส่วนร่วม ที่ได้พัฒนาสื่อ Vlog จำนวน 6 เรื่องนั้น
ได้ใช้การผลิตแบบมีส่วนร่วม สอดคล้องกับหลักการของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมโดยการออกแบบ/วางแผน
(Participatory Communication by Design) กล่าวคือ นักเรียน นักศึกษามีส่วนร่วมในการออกแบบเนื้อหา
ของสื่อ Vlog ทุกขั้นตอน และวางแผนร่วมกันในการผลิตเพื่อให้ได้ผลงานของทีมได้เป็นอย่างดี สอดคล้อง
กับงานวิจัยของเสริมศักดิ์ ขุนพล (2564) ทำการวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์สื่อณรงค์แบบมีส่วนร่วมเพื่อสร้าง
ความเข้าใจและลดปัญหาการเสพยากระท่อมในกลุ่มเยาวชนพื้นที่เสี่ยงของจังหวัดสงขลา ผลการวิจัยพบว่า
การสร้างสื่อต้องเกิดมาจากความร่วมมือร่วมใจของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในพื้นที่ โดยให้ทั้งหมดต้องร่วมกันระดม
ความคิดเพื่อหาประเด็นที่จะสื่อสารในสื่อณรงค์ ซึ่งสรุปออกมาได้ 2 ประเด็น คือ วิธีการป้องกันตนเอง
จากการติดน้ำกระท่อมของกลุ่มเยาวชน และวิธีช่วยเหลือเพื่อนที่เคยติดน้ำกระท่อมให้กลับมาอยู่ในสังคมได้
เนื้อหาที่นำเสนอจะต้องสามารถปรับเปลี่ยนทัศนคติของผู้รับสาร ทั้งนี้อาจเป็นเพราะนักเรียนหรือเยาวชนได้มี
ส่วนร่วมในการผลิตสื่อ จึงได้เรียนรู้ถึงข้อดี ข้อเสียที่น่าเสนอผ่านสื่อ และสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรม
นอกจากนี้ หากนักเรียนได้รับชมสื่อ Vlog ที่พัฒนาขึ้นก็จะเกิดประสบการณ์ (Experience) ที่เกี่ยวกับ
พฤติกรรมความรุนแรง มองเห็นโทษที่อาจจะเกิดขึ้น นักเรียนก็จะเล็ง หรือไม่แสดงพฤติกรรมด้านความ

รุนแรงได้ซึ่งเป็นผลจากการได้รับรู้จากสื่อ Vlog ซึ่งสามารถนำสื่อ Vlog ไปใช้ในการกระตุ้นเตือนเกี่ยวกับการใช้ความรุนแรงให้กับเด็กนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนอื่น ๆ ได้อีกต่อไป ซึ่งถือเป็นแนวทางหนึ่งที่จะลดปัญหาด้านความรุนแรงในโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นได้ จะเห็นได้ว่ากิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมที่ได้จัดทำขึ้นนั้นยังสอดคล้องกับงานวิจัยของจิรภัทร ใจอารีย์ (2564) ทำการวิจัยเรื่องแนวทางการพัฒนาตนเองของนักศึกษาสาขาการจัดการทรัพยากรมนุษย์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ผลการวิจัยพบว่า อาจารย์ควรสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมให้กับนักศึกษาในกิจกรรมพัฒนาตนเอง ควรจัดกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความเข้าใจลึกซึ้งเฉพาะสาขา ด้านความสัมพันธ์ ควรจัดกิจกรรมการพัฒนาบุคลิกภาพและมารยาททางสังคม และด้านความก้าวหน้าควรจัดกิจกรรมการพัฒนาทักษะทางการสื่อสาร ดังนั้นการจัดกิจกรรมด้านการรู้เท่าทันสื่อ จึงจำเป็นต้องใช้กระบวนการมีส่วนร่วม เพื่อให้นักเรียนได้ตระหนักรู้ และให้ความสำคัญ และจดจำเกี่ยวกับเนื้อหาที่ได้ร่วมกันผลิตขึ้น ซึ่งจะสามารถแยกแยะได้ว่าการแสดงออกแบบใดเหมาะสมไม่ใช้ความรุนแรงในโรงเรียนและมีความตระหนักรู้เกี่ยวกับความรุนแรงสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

3. พฤติกรรมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีต่อความรุนแรง พบว่านักเรียนมีพฤติกรรมกรรมเคยใช้ความรุนแรง คิดเป็นร้อยละ 83 พฤติกรรมเกี่ยวกับความรุนแรงคือ ตบหัว มากที่สุด ร้อยละ 66.0 รองลงมาคือล้อชื่อพ่อชื่อแม่ ร้อยละ 61.9 นินทา ร้อยละ 50.2 พุดเหยียดหยาม ร้อยละ 34.0 ตาพอ ร้อยละ 32.8 ล้อปมด้อย ร้อยละ 26.8 และอื่น ๆ ร้อยละ 2.6 จะเห็นว่าพฤติกรรมความรุนแรงของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นนั้นใช้ความรุนแรงโดยการหลอกล้อตบหัวเพื่อนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 66.0 ซึ่งความรุนแรงที่นักเรียนแสดงพฤติกรรมออกมานั้นมีทั้งทางกายและทางจิตใจ สอดคล้องกับงานวิจัยของฐาศุภร์ จันประเสริฐ (2554) ทำการศึกษาวิจัยเรื่องความรุนแรงในโรงเรียนเสียดสวาทอนจากเด็ก เยาวชนและผู้เกี่ยวข้อง ผลการวิจัยพบว่าความรุนแรงนั้นมีหลายรูปแบบด้วยกันคือ 1. ใช้เกณฑ์ของบุคคลที่ถูกกระทำและเป็นผู้กระทำเป็นเกณฑ์ ได้แก่ ความรุนแรงระหว่างครูกับนักเรียน ความรุนแรงระหว่างนักเรียนกับนักเรียน และความรุนแรงระหว่างนักเรียนที่มีการดึงคนนอกเข้ามาเกี่ยวข้อง 2. ใช้เกณฑ์ผลที่เกิดขึ้นจากความรุนแรง ได้แก่ ความรุนแรงต่อร่างกาย ความรุนแรงต่อจิตใจ และความรุนแรงต่อเพศ 3. ใช้เกณฑ์วิธีการก่อความรุนแรง ได้แก่ การใช้กำลังทางกาย การใช้วาจา และการใช้ทั้งกำลังทางกายและวาจา ซึ่งทุกรูปแบบที่กล่าวมาแล้วล้วนแล้วแต่สร้างความเจ็บปวดและความสูญเสียให้เกิดขึ้น ดังนั้น การจัดการปัญหาความรุนแรงดังกล่าวจึงต้องอาศัยความเข้าใจในปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างลึกซึ้ง เพื่อให้สามารถแก้ไขปัญหาได้อย่างถูกต้องบนฐานความร่วมมือของทุกฝ่าย

4. การศึกษาพบว่านักเรียนมีความเห็นว่าสื่อสามารถกระตุ้นเตือนให้ระมัดระวังความรุนแรงได้มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.17 อยู่ในเกณฑ์มาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะสื่อที่ใช้ในครั้งนี้นี้อีวีซี Vlog ในรูปแบบนักเรียนมีส่วนร่วมในการผลิตสื่อเอง จึงมีความพึงพอใจต่อสื่อและมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับความรุนแรงที่เกิดขึ้น และมีความระมัดระวังเกี่ยวกับการใช้ความรุนแรงมากยิ่งขึ้น ซึ่งนับว่าสื่อมีบทบาทสำคัญที่ทำให้ให้นักเรียนมีความตระหนักรู้ ก่อนที่จะใช้ความรุนแรง และหาแนวทางเลี่ยงไม่ให้เกิดความรุนแรงได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ รินทรลภัส เกตุวีระพงศ์ (2564) ทำการวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ การรู้เท่าทันสื่อ และการตระหนักรู้การกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์ของเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ ผลการศึกษาพบว่าการตระหนักรู้การกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying) ของเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ มีค่าเฉลี่ยที่ 3.83 มีระดับการตระหนักรู้การกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์ ระดับมาก ส่วนประเด็นการกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์เป็นเรื่องที่ไม่ดี มีค่าเฉลี่ยที่ 4.08 มีระดับการตระหนักรู้การกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์ระดับมาก จะเห็นได้ว่านักเรียนมีความตระหนักรู้เกี่ยวกับประเด็นการกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์ ซึ่งถ้ามีสื่อ

การศึกษากระบวนการการผลิตสื่อ Vlog เพื่อการตระหนักรู้ด้านความรุนแรง ภายใต้แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตเทศบาลนครอุดรธานี จ.อุดรธานี

.....

มากระตุ้นเตือนให้นักเรียนได้ครุ่นคิด ก็จะทำให้การกลั่นแกล้งกัน หรือแม้แต่การใช้ความรุนแรงในโรงเรียนอาจลดลงได้ จะเห็นได้ว่าสื่อมีบทบาทสำคัญที่ทำให้นักเรียนมีความตระหนักรู้ด้านความรุนแรง การเปลี่ยนพฤติกรรม การคำนึงถึงการปฏิบัติตัวที่เหมาะสมการอยู่ร่วมกันในโรงเรียนมีการเรียนรู้ร่วมกันอย่างมีความสุขได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

1) ความรุนแรงที่เกิดขึ้นในวัยเด็กมัธยมศึกษาตอนต้นยังพบว่ามีอยู่ในเกณฑ์สูง นักเรียนใช้พฤติกรรมในการล้อเพื่อนทั้งทางร่างกาย และจิตใจ โดยนักเรียนขาดความตระหนักรู้ เห็นว่าการล้อเลียนเพื่อนเป็นเรื่องปกติ หลอกล้อกัน ซึ่งอาจทำให้เกิดปมด้อยกับเพื่อนที่ถูกกลั่นแกล้งได้ ดังนั้นทางโรงเรียนต้องให้เด็กเกิดความรู้ความเข้าใจ การรู้เท่าทันสื่อ ลดการใช้ความรุนแรงกับเพื่อน รู้จักคิด วิเคราะห์ เกรงกลัวต่อโทษที่จะเกิดขึ้นก็จะทำให้ปัญหาการใช้ความรุนแรงลดลงได้

2) การใช้สื่อเพื่อสร้างให้เกิดความตระหนักรู้ให้นักเรียนเห็นความสำคัญของปัญหาความรุนแรงเป็นอีกทางเลือกที่สามารถที่จะทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจ และลดความรุนแรงในวัยเด็กได้ คุณครู หรือโรงเรียนควรใช้กิจกรรมที่让孩子มีส่วนร่วมในการผลิตสื่อสร้างความตระหนักรู้ในด้านต่าง ๆ เพื่อป้องกันปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้น และเป็นการใช้สื่อที่มีประโยชน์และสร้างสรรค์

3) การใช้กระบวนการผลิตสื่อแบบมีส่วนร่วมที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้น ทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจเกิดการเรียนรู้ ทั้งได้รับความรู้ในการผลิตสื่อ และได้ซึมซับพฤติกรรมที่ดีที่จะเลี่ยงการใช้ความรุนแรง ทั้งทางกายและทางจิตใจ ซึ่งสามารถจะลดความรุนแรงไปได้

4) การนำสื่อ Vlog ไปใช้เพื่อลดความรุนแรงในเด็กมัธยมศึกษาควรใช้กระบวนการผลิตสื่อ Vlog แบบมีส่วนร่วม กล่าวคือนักเรียนได้ลงมือทำด้วยตนเองจากเนื้อหาที่ได้รับจากการอบรม จะทำให้นักเรียนเกิดความตระหนักรู้ และให้ความสำคัญกับการลดความรุนแรงได้มากกว่าการที่จะดูสื่อ Vlog เพียงอย่างเดียว โดยการดูเพียงอย่างเดียวมีค่าเฉลี่ยน้อยกว่าการได้ลงมือผลิตสื่อ Vlog ด้วยตนเอง

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรศึกษาพฤติกรรมความรุนแรงกับกลุ่มเป้าหมายที่กว้างขึ้น ได้แก่แก่นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายด้วย เพราะการแสดงออกด้านความรุนแรง จะมีความรุนแรงมากกว่าเด็กมัธยมศึกษาตอนต้นเพื่อหาแนวทางการแก้ไขการใช้ความรุนแรงต่อไป

2) ควรศึกษาวิจัยอย่างต่อเนื่อง หลากหลาย จากผลการวิจัยนักเรียนสามารถตระหนักรู้ด้านความรุนแรงได้ หากมีการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง ก็จะสามารถลดพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กมัธยมศึกษาตอนต้นได้

3) ควรใช้สื่อหลากหลายสื่อมากยิ่งขึ้นพร้อม ๆ กัน เพื่อศึกษาว่าพฤติกรรมเสี่ยงความรุนแรงของนักเรียนจะมีมากขึ้นหรือไม่

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1) กิจกรรมด้านการรู้เท่าทันสื่อมีความจำเป็นต่อนักเรียน ซึ่งอยู่ในช่วงวัยรุ่น ดังนั้นรัฐควรให้ความสำคัญเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียน โดยจัดสรรงบประมาณให้กับหน่วยงานที่รับผิดชอบอย่างเพียงพอ ในการจัดทำหลักสูตร การวิจัย การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งจะเป็นเกราะ

ป้องกันไม่ให้เกิดปัญหาการใช้ความรุนแรงในโรงเรียน การกลั่นแกล้งกัน การล้อเลียนในสื่อโซเชียล หรือ อารมณ์รุนแรงไปถึงการทำร้ายตนเองก็อาจเป็นไปได้

2) การจัดกิจกรรมด้านการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนนั้นจำเป็นต้องใช้หลักการฝึกทักษะปฏิบัติไปด้วย จะทำให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจมากยิ่งขึ้น อีกทั้งเป็นผลงานที่เขาได้ผลิตขึ้นมาเอง จะเกิดความภาคภูมิใจ และจะทำให้นักเรียนได้คิด วิเคราะห์หลักการรู้เท่าทันสื่อ ก่อนที่จะตัดสินใจใช้ความรุนแรงในโรงเรียน หรือการกลั่นแกล้งเพื่อน ซึ่งนักเรียนที่ผ่านกิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการขึ้นมาจะมีเกราะป้องกันให้เลือกปฏิบัติตัวให้ถูกต้องตามหลักการรู้เท่าทันสื่อ เลือกใช้สื่ออย่างเหมาะสม ไม่ใช่สื่อไปในทางเสื่อมเสียทั้งต่อตนเองและเพื่อนได้

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยเรื่อง การศึกษากระบวนการการผลิตสื่อ Vlog เพื่อการตระหนักรู้ด้านความรุนแรงภายใต้แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตเทศบาลนครอุดรธานี จ.อุดรธานี ได้จัดทำขึ้นภายใต้โครงการวิจัย “โครงการพัฒนานวัตกรรมสื่อสร้างสรรค์เพื่อการเปลี่ยนแปลงสังคม” โดยได้รับทุนสนับสนุนจากกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ภายใต้กลุ่ม Thai Media Lab สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ คณะผู้วิจัยได้รับความอนุเคราะห์ด้วยดีจาก Thai Media Lab โดยมี ผศ.ดร.สกุลศรี ศรีสารคาม หัวหน้าชุดโครงการวิจัยในครั้งนี้ ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณคณะครูและนักเรียนโรงเรียนเทศบาลในเขตเทศบาลนครอุดรธานี ที่ให้ความอนุเคราะห์สถานที่ นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ ตลอดจนการเก็บข้อมูลวิจัยได้เสร็จสิ้นเป็นที่เรียบร้อย ขอขอบคุณคณาจารย์สาขาวิชานิเทศศาสตร์ และนักศึกษาสาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ที่ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานอย่างแข็งขัน จนงานวิจัยเสร็จสิ้นเป็นที่เรียบร้อย

คณะผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า ผลงานวิจัยที่ได้จัดทำในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อนักเรียนให้สามารถมีทักษะในการเรียนรู้เท่าทันสื่อ การใช้สื่ออย่างระมัดระวัง และไม่สร้างความเดือดร้อนให้กับผู้อื่น สามารถลดการกลั่นแกล้งกันผ่านสื่อทั้งออนไลน์และออฟไลน์ และสามารถนำสื่อมาใช้ประโยชน์เพื่อการเรียนการสอนได้มากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- จิรภัทร ใจอารีย์. (2564). แนวทางการพัฒนาตนเองของนักศึกษาสาขาการจัดการทรัพยากรมนุษย์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม. *วารสารวิทยาการจัดการมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม*, 3(2), 95-110.
- ฐาศุภร์ จันประเสริฐ. (2554). ความรุนแรงในโรงเรียน เสี่ยงสะท้อนจากเด็ก เยาวชน และผู้เกี่ยวข้อง. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา*, 3(1), 1-9.
- ตฤณห์ โพธิ์รักษา. (2565). อิทธิพลของสื่อที่มีผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงของเด็ก และเยาวชน. *วารสารรัฐศาสตร์รอบรู้และสหวิทยาการ*, 5(2), 97-116.
- ดนัย อังควินนวิทย์. (2563). ปัญหาความรุนแรง ในเด็กและวัยรุ่น. สืบค้น 30 ตุลาคม 2563, จาก https://www.rama.mahidol.ac.th/th/knowledge_awareness_health/01sep2020-0957

การศึกษากระบวนการการผลิตสื่อ Vlog เพื่อการตระหนักรู้ด้านความรุนแรง ภายใต้แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ
ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตเทศบาลนครอุดรธานี จ.อุดรธานี

โตมร อภิวันทนากร. (2552). *คู่มือจัดการกระบวนการและกิจกรรมเพื่อพัฒนาเยาวชนรู้เท่าทันสื่อ* (พิมพ์ครั้งที่ 2).
กรุงเทพฯ: ปันโต พับลิชชิ่ง.

ไทยพีบีเอส. (2561). *แนวโน้มความรุนแรงในครอบครัวเพิ่มสูง*. สืบค้น 1 พฤศจิกายน 2563,
จาก <https://www.thaipbs.or.th/news/content/275162>

บุบผา เมฆศรีทองคำ. (2554). การศึกษาการรู้เท่าทันสื่อ: วิถีทางในการสร้างพลังการรู้เท่าทันสื่อ. *วารสารนัก
บริหาร*, 31(2), 63-69.

บุษบา หินเธาว์. (2564). การพัฒนาเนื้อหาของสื่อเฟซบุ๊กแฟนเพจเพื่อสื่อสารการตลาดผลิตภัณฑ์ไข่เค็ม
สมุนไพร ป่าจิตป่าลวดตอนทอง อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก. *วารสารวิทยาการจัดการมหาวิทยาลัย
ราชภัฏพิบูลสงคราม*, 3(3), 64-81.

มธรรดา สุวรรณโพธิ์. (2559). *ปรับพฤติกรรม แก้ปัญหาวัยรุ่นใช้ความรุนแรง*. สืบค้น 15 ตุลาคม 2563, จาก
<https://www.thaihealth.or.th/ปรับพฤติกรรม-แก้ปัญหา/>

เยาวภา บัวเวช และมาริษา สุจิตวนิช. (2558). *การวิจัยการรู้เท่าทันสื่อ: ประโยชน์และการนำไปใช้ของ
นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาการจัดการ (รายงานการวิจัย)*. นครปฐม: มหาวิทยาลัยราช
ภัฏนครปฐม.

ยศวริศ นามแฝง. (2564). *จุดเริ่มต้นการทำหนังสือ 3P Production*. สืบค้น 22 พฤษภาคม 2566,
จาก <https://news.trueid.net/detail/MLOY01qx176m>

รัตนางค์ ตลละวรรณ. (2563). การมีส่วนร่วมของผู้รับสารในสื่อเพื่อการเรียนรู้จากงานวิจัย. *วารสารศาสตร์*,
13(1), 233-263.

รินทร์ลภัส เกตุวีระพงศ์. (2564). พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ การรู้เท่าทันสื่อ และการตระหนักรู้การ
กลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์ของเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่. *วารสารพิษนเศวตสาร*, 17(2),
143-160.

ศูนย์ข้อมูลและข่าวสืบสวนเพื่อสิทธิพลเมือง. (2561). *เด็กทั่วโลกกำลังเผชิญความรุนแรงในโรงเรียน ไทยปีละ
กว่า 600,000 ราย*. สืบค้น 25 ธันวาคม 2562, จาก [https://www.tcjthai.com/news/2018/02/
scoop/8545](https://www.tcjthai.com/news/2018/02/scoop/8545)

สกุศลศรี ศรีสารคาม. (2565). การสร้างโมเดลต้นแบบเพื่อพัฒนาทักษะการคิดและรู้เท่าทันสื่อหลากหลาย
แพลตฟอร์มของผู้ผลิตสื่อด้วยกระบวนการเล่าเรื่องข้ามสื่อและการคิดเชิงออกแบบ. *วารสาร
ปัญญาวิวัฒน์*, 15(1), 293-307.

สำนักงานกิจการยุติธรรม กระทรวงยุติธรรม. (2561). *สถานการณ์การใช้ความรุนแรงภายในครอบครัว*. สืบค้น
20 กุมภาพันธ์ 2563, จาก <https://www.thaipbs.or.th/news/content/275162>

สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดอุดรธานี. (2564). *ข้อมูลสารสนเทศด้านการศึกษาจังหวัดอุดรธานี*. สืบค้น 27
มีนาคม 2563, จาก [https://drive.google.com/file/d/1LR7Fo_hvt_H9nflUyOCKPh5mzBX
bE7XWe/view](https://drive.google.com/file/d/1LR7Fo_hvt_H9nflUyOCKPh5mzBXbE7XWe/view)

เสริมศักดิ์ ขุนพล. (2564). *การสร้างสรรค์สื่อรณรงค์แบบมีส่วนร่วมเพื่อสร้างความเข้าใจและลดปัญหาการเสพ
น้ำกระท่อมในกลุ่มเยาวชนพื้นที่เสี่ยงของจังหวัดสงขลา (รายงานการวิจัย)*. สงขลา: มหาวิทยาลัย
ทักษิณ.

อุราเพ็ญ ยิ้มประเสริฐ. (2559). การรู้เท่าทันสื่อ: ประโยชน์และการนำไปใช้ กรณีศึกษา สถาบันอุดมศึกษา
เอกชนแห่งหนึ่ง. *วารสารปัญญาวิวัฒน์*, 8(2), 183-195.

Potter, W. J. (2014). *Theory of media literacy* (3rd ed.). London: Sage.