

การรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนในจังหวัดสกลนคร Media Literacy among Youth in Sakon Nakhon Province

จิรภัทร เร่มศรี^{1*}
Jiraphat Roemsri^{1*}

Received: August 25, 2023; Revised: December 04, 2023; Accepted: December 11, 2023

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ และความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนในจังหวัดสกลนคร โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยการสนทนากลุ่มย่อย (Focus Group) มีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เลือกตัวแทนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 ที่เข้าร่วมกิจกรรมเป็นผู้ให้ข้อมูลหลักจำนวน 129 คน มีการแบ่งกลุ่มย่อยออกเป็น 19 กลุ่ม กลุ่มละ 12 คน ผลการวิจัยพบว่า ผู้ให้ข้อมูลหลักมีความรู้ ความเข้าใจ สามารถเข้าถึงสื่อได้หลากหลาย โดยการวิเคราะห์เปรียบเทียบเนื้อหา ใช้เหตุและผลเป็นพื้นฐานของการตีความหมาย เข้าใจกระบวนการผลิต สามารถอธิบายสิ่งที่ปรากฏบนสื่อได้ว่าเป็นการประกอบสร้างเพื่อให้เป็นสารที่สมบูรณ์ การนำข้อมูลไปแชร์ต้องมีการวิเคราะห์ หรือตรวจเช็คข้อมูลให้ดีกว่าก่อนที่จะแชร์ข้อมูลนั้น ต้องไม่ตกเป็นเหยื่อของสื่อหรือกลุ่มคนที่ไม่หวังดี โดยผู้ให้ข้อมูลหลักมีการใช้สื่อออนไลน์เป็นช่องทางในการสื่อสาร เพราะมองว่าสนับสนุนให้กล้าแสดงความคิดเห็น อีกทั้งสามารถตอบสนองความต้องการในรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย โดยบุคคลที่มีความคิดเห็นแตกต่างสามารถแสดงความคิดเห็นต่อสาธารณะได้ แต่การได้มาซึ่งสิทธิเสรีภาพในการสื่อสารอาจนำไปสู่การคุกคามต่อสิทธิส่วนบุคคล รวมทั้งการสื่อสารอื่นที่เป็นความผิดตามกฎหมายหรือการฉ้อโกงออนไลน์ นอกจากนี้ยังมีการสื่อสารที่ไม่เหมาะสมทางสื่อใหม่ ส่งผลต่อให้เกิดภาษาที่วิบัติหรือการใช้คำพูดที่หยาบคายขาดวุฒิภาวะในการแสดงความคิดเห็น ผู้ผลิตต้องรับผิดชอบในเรื่องที่ผลิต ควรใช้มาตรฐานจริยธรรมของสื่อดั้งเดิมมาใช้กับแพลตฟอร์มออนไลน์ด้วย

คำสำคัญ: การรู้เท่าทันสื่อ จังหวัดสกลนคร เยาวชน

¹ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, Faculty of Management Science, Sakonnakhon Rajabhat University
*Corresponding author e-mail: jiraphat.r@snru.ac.th

Abstract

This study aimed to investigate the media literacy skills and their implications for democratic citizenship among young people in Sakon Nakhon Province. Using a qualitative research methodology, the study utilized focus group discussions and employed a purposive sampling method to select 120 representatives from Mathayomsuksa 4 - 6, who actively participated as key informants. The participants were later divided into 10 groups of 12 students for the interviews. The findings revealed that the informants possess knowledge, understanding, and access to a diverse range of media. Through comparative content analysis, they demonstrated the ability to interpret media content using cause-and-effect reasoning. Moreover, they exhibited comprehension of the production process, recognizing media content as a constructed entity. Moreover, the informants emphasized the importance of analyzing data and carefully verifying information before sharing it, cautioning against falling prey to misinformation or ill-intentioned groups. The study identified the preference of informants for online media as a communication channel, perceiving it as a platform that encourages them to express their opinions freely and caters to various learning styles. However, the study highlighted potential threats to individual rights and ethical concerns such as online fraud, illegal communications, and inappropriate language usage that causes an overuse of casual written language, underscoring the responsibility of media producers for their content. The research advocates for the application of ethical standards from traditional media to online platforms.

Keywords: Media Literacy, Sakon Nakhon Province, Youth

บทนำ

การพัฒนาของเทคโนโลยี และระบบนิเวศน์สื่อที่เปลี่ยนไป ทำให้เยาวชนบางคนให้ความสำคัญกับสื่อออนไลน์มากขึ้นทั้งเรื่องส่วนตัวและการเรียน ทำให้สื่อออนไลน์กลายมาเป็นช่องทางการติดต่อสื่อสารที่มีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตประจำวัน รวมทั้งสังคมยุคใหม่ที่มีความเร่งรีบ แข่งขันกันในเรื่องความเร็ว ทำให้ข่าวสารในโลกออนไลน์มีความรวดเร็ว และง่ายต่อการเข้าถึงสื่อของเด็กและเยาวชน ทั้งยังสามารถสร้างและแบ่งปันข่าวสารไปยังกลุ่มคนจำนวนมากได้ในเวลาอันสั้น ทำให้ช่องทางการสื่อสารออนไลน์ได้รับความนิยมมากขึ้น นำไปสู่การสร้างข่าวสารเพื่อสร้างกระแสให้คนสนใจ หัวข้อผลประโยชน์บางอย่าง หรืออาจเป็นข่าวที่ไม่มีคุณภาพ มีการโฆษณาชวนเชื่อ แอบอ้าง หลอกลวง หรือการโฆษณาสินค้า ทำให้เกิดความเข้าใจผิดในสังคมได้ ซึ่งในอดีต ข่าวสารส่วนใหญ่มีการเผยแพร่เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพในการโน้มน้าวใจผู้บริโภค โดยการสร้างเนื้อหาที่เกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้นโน้มน้าวใจผู้บริโภคให้หลงเชื่อ แต่ปัจจุบันนำความขัดแย้งประเด็นทางการเมืองและเศรษฐกิจ มาสร้างเนื้อหาเพื่อโจมตีฝ่ายการเมืองตรงข้าม โดยส่วนใหญ่บุคคลที่สร้างข่าวปลอมมักใช้บัญชีแฝง ทำให้ตรวจสอบข้อมูลข่าวสารหรือแหล่งที่มาทำได้ค่อนข้างยาก เนื่องจากลักษณะของการแชร์ข้อมูลเป็นลักษณะการส่งต่อข้อมูลผ่านสื่อสังคมออนไลน์ แทนการแชร์ลิงก์ต้นฉบับ จึงทำให้ข่าวลวงแพร่กระจายง่ายขึ้น ส่งผลให้รัฐบาลของประเทศต่าง ๆ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต้องมาถอดบทเรียนกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น นำกระบวนการที่ได้จากเหตุการณ์ดังกล่าวมาวางแผนเพื่อจัดการปัญหาข่าวลวง (อิสริยะ ไพรีพ่ายฤทธิ์, 2560)

การรู้เท่าทันสื่อ เป็นความเชี่ยวชาญหรือทักษะเฉพาะตัวของบุคคล เพื่อใช้ในการวิเคราะห์แยกแยะเนื้อหาจากสื่อที่เปิดรับ ทราบถึงแหล่งข้อมูลของเนื้อหาที่เปิดรับ สามารถวิเคราะห์ได้ว่าเนื้อหาที่เปิดรับนั้นได้มาจากที่ใด ต้องการที่จะกล่าวถึงสิ่งใด โดยทักษะการรู้เท่าทันสื่อเหล่านั้น เกิดจากประสบการณ์ที่ผ่านมาของแต่ละบุคคล โดย UNESCO (2013) ได้อธิบายว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นแนวทางการศึกษาในศตวรรษที่ 21 มีกรอบแนวคิด 4 ด้าน ประกอบด้วย ทักษะการเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์ การประเมิน และการสร้างสรรค์ เนื่องจากปัจจุบันสื่อสมัยใหม่ได้เข้ามา มีบทบาทมากขึ้นในชีวิตประจำวัน เพราะเข้าถึงง่าย การมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ทำให้ผู้รับสารสามารถใช้สื่อได้

อย่างวิจารณ์ญาณ สามารถเข้าใจบริบททั้งฝั่งของผู้รับสารและผู้ส่งสารว่า ข้อมูลที่กำลังใช้งานอยู่นั้นกำลังจะสื่อถึงสิ่งใด มีจุดประสงค์ใดแอบแฝงหรือไม่ และต้องการเผยแพร่ข้อมูลไปยังกลุ่มเป้าหมายใดบ้าง (ณัฐธิดา ดวงขจี, สมนึก เอื้อจิระพงษ์พันธ์, และนิยม กำลังดี, 2563) ซึ่งวัยรุ่นในจังหวัดสกลนคร มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบพฤติกรรมในการดำเนินชีวิตประจำวัน ทั้งในด้านความสัมพันธ์ภายในครอบครัว โรงเรียน และกลุ่มเพื่อนฝูง ตลอดจนการใช้เวลาว่าง และการใช้สื่อมวลชน รูปแบบการสื่อสารในชีวิตประจำวันของวัยรุ่นในจังหวัดสกลนครจึงมีแนวโน้มไปสู่การสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ (Public Sphere) ภายใต้บริบทชุมชนเสมือน (Virtual Community) ที่ไร้พรมแดน ไร้กาลเวลา และมีโต้ตอบระหว่างกันได้ทันที (Interactive) (ภัทรศิณี แสนสำแดง, 2557) ดังนั้นการส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้กับเยาวชนต้องตระหนักถึงความปลอดภัย มีทักษะการเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์เนื้อหา การประเมินจากสื่อที่เปิดรับ และการสร้างสรรค์สื่ออย่างรู้เท่าทันผ่านสื่อสมัยใหม่ เข้าใจกฎหมายและจริยธรรมเกี่ยวกับการใช้สื่อ เพื่อป้องกันตนเองให้มีความปลอดภัยจากสื่อ มีสุขภาวะที่ดีในโลกดิจิทัล และธุรกรรมทางดิจิทัล (อุษา บิ๊กกินส์ และชวพร ธรรมนิยกุล, 2561)

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น จะเห็นได้ว่าสภาพแวดล้อมของสังคม มีความซับซ้อนเปลี่ยนแปลงไปตามระบบนิเวศสื่อ และจากการหลอมรวมสื่อในปัจจุบัน ทำให้เด็กและเยาวชนมีการใช้สื่อสมัยใหม่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง แต่สื่อออนไลน์มิได้เป็นเพียงเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพียงอย่างเดียว แต่ยังเป็นแหล่งข้อมูลขนาดใหญ่ที่เด็กและเยาวชนเข้าร่วมได้ง่าย ซึ่งข้อมูลในสื่อออนไลน์มีทั้งข่าวสารที่เป็นข้อเท็จจริงและข่าวสารที่มีการประกอบสร้างขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่งขององค์กรหรือบุคคล ซึ่งเด็กและเยาวชนยังขาดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ การมีส่วนร่วม และการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ ขาดความตระหนักถึงความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ และบทบาทหน้าที่ของความเป็นพลเมืองในสังคมไทย และสภาพแวดล้อมในปัจจุบันไม่เอื้อให้เกิดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ทำให้การวิเคราะห์ความหมายของเนื้อหาที่เปิดรับ การประเมินคุณค่าของสื่อ การเข้าใจถึงวัตถุประสงค์ที่สื่อนำเสนอ การแยกแยะความคิดเห็นออกจากความจริง หรือการตั้งคำถามถึงเนื้อหาที่เปิดรับของเด็กและเยาวชนทำได้ค่อนข้างยาก และที่สำคัญขาดการขับเคลื่อนที่เป็นรูปธรรมเกี่ยวกับกิจกรรมการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อจากหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง จึงทำให้สนใจศึกษา การรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนเพื่อเสริมสร้างความเป็นประชาธิปไตยในจังหวัดสกลนคร เพื่อนำมาวางแผนและส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนให้เห็นถึงความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อการพัฒนาทักษะในการคิด การวิเคราะห์ การแยกแยะ และการประเมินข้อมูลเนื้อหาที่เปิดรับอย่างรู้เท่าทัน ซึ่งเป็นการสร้างภูมิคุ้มกันจากเนื้อหาหรือข่าวสารที่ไร้คุณภาพที่แฝงกับเทคโนโลยีการสื่อสารที่มีการพัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่องในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาทักษะการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนในจังหวัดสกลนคร
2. เพื่อศึกษาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนในจังหวัดสกลนคร

ทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ

เป็นเครื่องมือสำหรับผู้ใช้อ่านสื่อในการตกเป็น “เหยื่อ” ในกระบวนการสื่อสาร โดย Potter (2005) ได้นำเสนอหลักการเบื้องต้นของการรู้เท่าทันสื่อ ดังนี้

1. ทุกคนสามารถพัฒนาทักษะความรู้เท่าทันสื่อของตน (Responsibility Axiom)
2. แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ เกี่ยวข้องกับอิทธิพลของสื่อมวลชนที่มีต่อผู้รับสาร (Effect Axiom)

3. แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ เป็นทักษะเฉพาะบุคคลในการตีความของเนื้อหา และการวิเคราะห์ข้อมูลตามประสบการณ์ที่เคยได้รับ

4. แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ เป็นการสร้างความหมายร่วม (Share Meaning) ภายใต้ความแตกต่างของแต่ละบุคคล

5. แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ เป็นความรู้ที่เกิดจากประสบการณ์ ซึ่งมีส่วนในการสร้างอำนาจ (Power) ของผู้รับสาร ในฐานะผู้บริโภคข่าวสาร

นอกจากนี้ การศึกษาจากกรอบแนวคิด เรื่อง การส่งเสริมเสรีภาพในการแสดงออกและการสร้างเสริมสมรรถภาพในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารและความรู้อย่างทั่วถึงและเท่าเทียมขององค์กร UNESCO บุคคลจะมีทักษะเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อนั้น ต้องมีทักษะที่สำคัญดังนี้

1. การเข้าถึง (Access) เป็นทักษะการเข้าใจในเนื้อหาของสื่อได้อย่างอย่างถ่องแท้ และเข้าใจความหมายของคำศัพท์ สัญลักษณ์ และเทคนิคที่ใช้ในการสื่อสารตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ โดยไม่ถูกจำกัดอยู่กับสื่อประเภทใดประเภทหนึ่งมากเกินไป

2. การวิเคราะห์ (Analyze) เป็นการให้ความหมายสื่อที่มีการเปิดรับ โดยใช้ประสบการณ์ในการคาดการณ์ถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้น โดยใช้วิธีการเปรียบเทียบ และการแยกองค์ประกอบต่าง ๆ หรือการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเหตุและผลในการวิเคราะห์ ซึ่งสามารถใช้แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะ วรรณกรรม สังคม การเมือง และเศรษฐกิจ เพื่อทำความเข้าใจเนื้อหาตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการสื่อ

3. การประเมินค่า (Evaluate) เป็นการวิเคราะห์สื่อที่เกิดจากประสบการณ์ ทำให้สามารถประเมินค่าของเนื้อหาสารว่ามีคุณค่าต่อผู้รับมากน้อยเพียงใด ซึ่งเป็นคุณค่าที่เกิดขึ้นจากความรู้สึก หรือจรรยาบรรณและศีลธรรม โดยสามารถวิเคราะห์ได้ว่า สิ่งที่สื่อนำเสนอ มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ในศาสตร์ใดศาสตร์หนึ่งหรือไม่อย่างไร

4. การสร้างสรรค์ (Create) การพัฒนาทักษะหรือการสร้างสรรค์สื่อที่เกิดจากประสบการณ์ที่ผ่านมา โดยการสร้างสรรค์สื่อนั้นเกิดจากความรู้ ความเข้าใจ ที่ผู้รับสารสามารถวิเคราะห์หรือการประเมินค่าสื่อได้อย่างเข้าใจตามวัตถุประสงค์การสื่อสารหรือการออกแบบสื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ตามกระบวนการรู้เท่าทันสื่อให้มีสมบูรณ์ และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้น ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ เป็นทักษะที่จำเป็นในสังคมดิจิทัล ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต้องร่วมมือกันพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อเสริมสร้างความรู้ และส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อให้แก่ประชาชนโดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มของเด็กและเยาวชนที่สามารถเข้าถึงสื่อสมัยใหม่ได้อย่างหลากหลาย ผู้วิจัยจึงนำกรอบแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อมาเป็นกรอบในการสร้างประเด็นคำถาม ความสามารถในการวิเคราะห์ ความสามารถในการประเมินค่า ความสามารถในการเข้าถึง และความสามารถในการออกแบบสื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะกิจกรรมการเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนในจังหวัดสกลนคร

แนวคิดเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) เป็นความสามารถในการสื่อสารและการมีส่วนร่วมในนิเวศสื่ออย่างมีวิจารณญาณ มีทักษะการออกแบบสื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ มีส่วนร่วมทางสังคมด้วยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ด้วยการคำนึงถึงศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ และสิทธิมนุษยชน รวมถึงมีการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ และมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์สื่อ เพื่อสร้างประโยชน์ทางดิจิทัลในเชิงบวก (Mossberger, Tolbert, & McNeal, 2007)

กาญจนา เดชสม และรุ่งชัชดาพร เวหะชาติ (2564) ระบุว่า ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 การใช้ชีวิตในสังคมออนไลน์ ได้ขยายแนวคิดความเป็นพลเมืองออกไป โดยแนวคิดในการปฏิบัติต่อสังคมในโลกดิจิทัลที่

เชื่อมต่อไปยังโลกกายภาพ ด้วยการเคารพสิทธิและความแตกต่างของผู้อื่น มีทักษะการออกแบบสื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ เพื่อสร้างความเข้าใจในอัตลักษณ์ตนเอง รวมถึงการใช้สื่อเพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์ของตนเองได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ควรใช้ประโยชน์จากบริบททางสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ด้วยความเป็นพลเมืองที่ตื่นรู้ได้อย่างมีความสุขด้วยจิตสาธารณะ และเป็นตัวแทนการเปลี่ยนแปลงสังคมดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ (Dhamanitayakul, & Biggins, 2019)

ความเป็นพลเมือง สะท้อนให้เห็นถึงความรับผิดชอบ บทบาท และหน้าที่ของสมาชิก มีความรับผิดชอบ เคารพสิทธิผู้อื่น เคารพความแตกต่าง เคารพกติกา และเป็นผู้ที่มีสิทธิกำหนดทิศทางของประเทศ (สมชาย แสงวงการ, 2558) โดยการสร้างพลเมืองให้มีความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย มีหลักพื้นฐาน 3 ประการ ได้แก่ (1) การเคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ (2) การเคารพสิทธิเสรีภาพ และ (3) กฎกติกาของสังคมและการรับผิดชอบต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม

แนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล พุฒถึงการมีส่วนร่วมในการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในสังคมเศรษฐกิจดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ ปลอดภัย และมีความรับผิดชอบ การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีการสื่อสาร ได้เปิดโอกาสความท้าทายใหม่ ๆ ให้กับพลเมืองดิจิทัล ที่สามารถเข้าถึงข้อมูลที่ไร้ข้อจำกัดเชิงภูมิศาสตร์ การเข้าร่วมชุมชนที่มีความสนใจร่วมกัน การออกแบบและการสร้างสรรค์แนวคิดใหม่ ๆ ในการแก้ไขปัญหา ทำให้เสียงของพลเมืองมีประสิทธิผลมากขึ้นในสังคม แต่เราก็ต้องเผชิญกับความเสี่ยงใหม่ ๆ เช่น อาชญากรรมคอมพิวเตอร์ และความเป็นส่วนตัว ดังนั้นในฐานะพลเมืองดิจิทัล ต้องมีการพัฒนาทักษะที่จำเป็น เข้าใจถึงสิทธิ และตระหนักถึงความเสี่ยง และโอกาสในสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งความเป็นพลเมืองดิจิทัล แบ่งออกเป็น 3 มิติ (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, 2561) ดังนี้

1. มิติด้านความรู้เกี่ยวกับสื่อและสารสนเทศ พลเมืองดิจิทัลต้องมีความรู้ความสามารถในการเข้าถึง สร้างสรรค์ ประเมิน สังเคราะห์ และสื่อสารข้อมูลข่าวสารผ่านเครื่องมือดิจิทัล ดังนั้นพลเมืองยุคใหม่จึงต้องมีความรู้ด้านเทคนิคในการเข้าถึงและใช้เครื่องมือดิจิทัล

2. มิติด้านจริยธรรม พลเมืองดิจิทัลจะใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างปลอดภัย มีความรับผิดชอบ และมีจริยธรรม พลเมืองที่ดีจะต้องรู้จักคุณค่า และจริยธรรมจากการใช้เทคโนโลยี ตระหนักถึงผลพวงทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ต รวมถึงรู้จักสิทธิและความรับผิดชอบในสื่อสังคมออนไลน์

3. มิติด้านการมีส่วนร่วมทางการเมืองและสังคม พลเมืองดิจิทัลต้องใช้ศักยภาพของสื่อสมัยใหม่ในการมีส่วนร่วมทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม สื่อสมัยใหม่เป็นได้ทั้งเครื่องมือเพิ่มการมีส่วนร่วมทางการเมืองในระบบ เช่น การยื่นคำร้องออนไลน์ (Online Petition) นอกจากนี้สื่อสมัยใหม่ยังใช้ส่งเสริมการเมืองภาคพลเมืองผ่านวิธีการใหม่ ๆ ซึ่งทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงการเมืองในระดับโครงสร้าง

ความเป็นพลเมือง เป็นการเคารพกฎหมาย เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม มีการเรียกร้องหรือต่อสู้เมื่อมีความจำเป็น การแก้ปัญหาความขัดแย้งด้วยสันติวิธี ไม่ละทิ้งหน้าที่ ในการใช้สิทธิ และการมีส่วนร่วมทางการเมืองมีคุณลักษณะสำคัญหลายประการ ได้แก่ การเป็นผู้มีหลักการทางประชาธิปไตยในการดำรงชีวิต มีความรับผิดชอบต่อสิ่งที่ได้กระทำขึ้น การปฏิบัติตามกฎหมาย การดำรงตนให้เป็นประโยชน์ต่อชุมชน และท้องถิ่น โดยมีความเอื้ออาทร มีการช่วยเหลือเกื้อกูลกัน อันก่อให้เกิดการพัฒนาสังคมและประเทศชาติให้เป็นสังคมประชาธิปไตยอย่างแท้จริงตามหลักประชาธิปไตย รวมถึงเป็นผู้ที่ยึดมั่นในหลักคุณธรรม จริยธรรม ของศาสนาและจรรยาบรรณในวิชาชีพของแต่ละบุคคล (ถวิลวดี บุรีกุล และรัชต์ แสงมเหมัต, 2569)

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้น ความเป็นพลเมืองดิจิทัล เป็นการตระหนักรู้ในหน้าที่ความรับผิดชอบต่อตนเอง และสังคม เคารพสิทธิและความแตกต่างของผู้อื่น คำนึงถึงประโยชน์ของส่วนรวม แก้ปัญหาความขัดแย้งโดยสันติวิธี บนพื้นฐานของเหตุและผล มีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ในสังคม ตามหลักการทางประชาธิปไตย จึงนำแนวคิดนี้มาเป็นกรอบในการศึกษาการมีส่วนร่วม การร้องเรียน การต่อต้านสื่อที่ไม่มีคุณภาพของเยาวชนในจังหวัดสกลนคร

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนในจังหวัดสกลนคร อาศัยการศึกษาข้อมูลในเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เป็นการพิจารณาปรากฏการณ์ทางสังคมที่เกิดขึ้นจริง มุ่งเน้นการพรรณนาเพื่อสนับสนุนข้อสรุปที่เกิดขึ้นตามกรอบแนวคิดการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ เยาวชนในเขตจังหวัดสกลนคร ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 4 - 6 จากโรงเรียนท่าแร่ศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร รวม 229 คน และโรงเรียนท่าแร่ศึกษา อำเภอภูพาน จังหวัดสกลนคร รวม 228 คน รวมประชากรทั้งสิ้น 448 คน ผู้ให้ข้อมูลหลักในการสนทนากลุ่ม โดยการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเจาะจงเลือกตัวแทนจากนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมเป็นผู้ให้ข้อมูลหลัก จำนวน 129 คน ใช้การประชุมกลุ่มย่อยเพื่อระดมความคิดเห็น ในการจัดกิจกรรมเยาวชน โดยแบ่งกลุ่มสนทนากลุ่มย่อยออกเป็น 19 กลุ่ม กลุ่มละ 12 คน โดยแต่ละกลุ่มมีผู้ดำเนินรายการจำนวน 1 คน นักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ช่วยจัดบันทึกข้อมูล จำนวน 2 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อให้ได้ข้อเท็จจริงในการตอบ ผู้วิจัยได้กำหนดกระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสนทนากลุ่มย่อย (Focus Group) ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการจัดประชุมกลุ่มย่อย ตามวัน เวลา ที่นัดหมายจากเยาวชนโรงเรียนท่าแร่ศึกษา อำเภอเมืองจังหวัดสกลนคร และโรงเรียนท่าแร่ศึกษา อำเภอภูพาน จังหวัดสกลนคร ซึ่งมีการกำหนดหัวข้อการสนทนาไว้ล่วงหน้าอย่างเป็นขั้นตอน ซึ่งในการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ผู้วิจัยมีการสังเกตทั้งในรูปแบบของการสังเกตแบบมีส่วนร่วมในกิจกรรม และการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม อีกทั้งยังมีการสังเกตแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการสอดแทรกอยู่เสมอ ซึ่งก่อนการเริ่มสนทนากลุ่ม ผู้ดำเนินรายการจะแนะนำตัวและวัตถุประสงค์ของกิจกรรม รวมทั้งได้รับการยินยอมจากผู้เข้าร่วมกิจกรรม เพื่อให้สามารถเผยแพร่ข้อมูลได้ ซึ่งใช้วิธีการการสนทนากลุ่มย่อย ผู้ดำเนินรายการจะเริ่มตั้งคำถามแบบกว้าง ๆ ก่อน เพื่อทำความรู้จัก สร้างความคุ้นเคย เตรียมความพร้อมให้กับผู้ร่วมกิจกรรม หลังจากนั้นจึงทำตั้งคำถามแบบเจาะลึก เพื่อให้ได้คำตอบที่ตรงประเด็นตามวัตถุประสงค์การวิจัย โดยมีการจัดบันทึก และบันทึกเสียงตลอดการสนทนากลุ่มย่อย เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาสรุปผล และวิเคราะห์ผลที่ประเด็นอย่างละเอียดต่อไป

3. เครื่องมือและการทดสอบเครื่องมือ

3.1 แบบสนทนากลุ่มย่อย (Focus Group) ผู้วิจัยดำเนินการสังเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวข้อง เพื่อออกแบบกิจกรรม แบ่งออกเป็น 3 กิจกรรม ได้แก่ การรู้เท่าทันละคร การรู้เท่าทันโฆษณา และการรู้เท่าทันข่าวลวง จากนั้นนำข้อมูลที่ได้จากการจัดกิจกรรมมาดำเนินการสร้างแบบสนทนากลุ่มย่อยให้ครอบคลุมวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยแบ่งข้อคำถามออกเป็น 8 คำถาม ดังนี้

- 1) ท่านมีการเปิดรับเนื้อหา และเข้าถึงสื่อประเภทไหนบ้าง
- 2) ท่านมีความเข้าใจเนื้อหาของสื่อที่เผยแพร่อย่างไร
- 3) เมื่อมีข้อสงสัยท่านมีการแสวงหาข่าวสารจากช่องทางใดบ้าง
- 4) สื่อที่ท่านกำลังรับชมนี้ผลิตขึ้นมาเพื่ออะไร
- 5) เนื้อหาที่สื่อนำเสนอส่งผลกระทบต่ออะไรบ้างต่อเศรษฐกิจ สังคม และการเมือง
- 6) ใครสร้างสื่อนี้ สร้างเพื่ออะไร มีวิธีการจูงใจอย่างไร
- 7) เมื่อได้รับผลกระทบจากเนื้อหาที่เปิดรับ ท่านดำเนินการอย่างไร
- 8) เมื่อได้รับเนื้อหาลักษณะแบบนี้ ท่านเข้าไปมีส่วนร่วมดำเนินการอย่างไร

3.2 การตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องเที่ยงตรงของเนื้อหาในแบบสนทนากลุ่มย่อย ว่าแต่ละข้อตรงตามจุดมุ่งหมายวิจัยครั้งนี้ จากนั้นนำแบบสนทนากลุ่มจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไข

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลจากการสนทนากลุ่มย่อย มาถอดเทปเนื้อหาการสนทนา พิมพ์เป็นเอกสารแบบคำต่อคำลงในแบบฟอร์มที่สร้างขึ้น เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล โดยแบ่งข้อมูลจากการสนทนาตามหัวเรื่องที่ศึกษา โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและความเป็นพลเมืองดิจิทัลมาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นไปอย่างมีระบบและครอบคลุมถึงวัตถุประสงค์การวิจัย จากนั้นทบทวนเนื้อหาโดยปราศจากอคติ และกำหนดประเด็นที่ค้นพบ และจัดหมวดหมู่ประเด็นย่อย (Sub - Category) จากนั้นเรียงหมวดหมู่ในประเด็นต่าง ๆ ที่สามารถแสดงให้เห็นการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนในจังหวัดสกลนคร ตามกรอบการวิเคราะห์ข้อมูลที่กำหนดไว้

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

1. ผลการวิจัย

เพื่อศึกษาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ และความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนในจังหวัดสกลนคร เพื่อให้เยาวชนเข้าใจ เข้าถึง และเข้าร่วมสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้นำกิจกรรมได้แบ่งกลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรมออกเป็นกลุ่ม จากนั้นให้ทุกคนได้ระดมความคิดเห็นจากคลิปตัวอย่าง แล้วสรุปผลตามกรอบแนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ และความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยแบ่งกิจกรรมออกเป็น 3 กิจกรรม ได้แก่ การรู้เท่าทันละคร การรู้เท่าทันโฆษณา และการรู้เท่าทันข่าวลวง สามารถสรุปผลการดำเนินงานได้ดังนี้

1. การรู้เท่าทันละคร ผลดำเนินกิจกรรมพบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความเข้าใจมีทักษะในการพิจารณาถึงกระบวนการผลิต มีการวิเคราะห์ถึงพฤติกรรมรุนแรงของตัวละครที่จะส่งผลต่อพฤติกรรมเลียนแบบ โดยมองว่าผู้ผลิตต้องการสะท้อนสังคมในปัจจุบันผ่านตัวละคร ทำให้กลุ่มเป้าหมายเกิดการเฝ้าระวังการกระทำผิด โดยมีการร้องเรียนกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องหากมีเนื้อหาที่เข้าไปกระทบต่อความน่าเชื่อถือ ความเชื่อ และความศรัทธาของสังคม

2. การรู้เท่าทันสื่อโฆษณา ผลการดำเนินกิจกรรมพบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถแยกได้ว่าสิ่งที่ปรากฏบนสื่อเป็นสิ่งที่ประกอบสร้างขึ้นมาเพื่อให้เกิดความน่าสนใจ แต่อาจมีบางครั้งที่กลุ่มเป้าหมายหลงเชื่อ เพราะเกิดจากการโน้มน้าวหรือแอบคุ้ยคลั่งที่ตัวเองชื่นชอบมาเป็นฟรีเซ็นเซอร์สินค้าทำให้เกิดการตัดสินใจซื้อทั้งที่ไม่ใช่สินค้าที่จำเป็น โดยกลุ่มเป้าหมายได้เสนอแนะอย่างพึงเชื่อในสิ่งที่โฆษณายก คำนึงถึงความเป็นจริง สามารถแยกแยะการโฆษณาที่เกินความเป็นจริง และไม่หลงเชื่อข้อความที่นำมาโฆษณา ควรมีการตรวจสอบข้อมูลจากหลายแหล่งเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ตรงกันจึงตัดสินใจเชื่อ ร้องเรียนหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเมื่อพบเห็นการโฆษณาเกินความจริง

3. การรู้เท่าทันข่าวลวง ผลการดำเนินกิจกรรมพบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมองว่าเนื้อหาของข่าวลวง เป็นเนื้อหาที่มีการประกอบสร้างขึ้น (Content Creation) เพื่อให้เป็นข่าวลวงหรือข่าวที่เป็นลักษณะการโจมตีผู้อื่นที่สมบูรณ การนำข้อมูลไปแชร์หรือเผยแพร่ต้องมีการวิเคราะห์ หรือพิจารณาถึงเนื้อหาที่แท้จริง ต้องตรวจสอบข้อมูลให้ถี่ถ้วนที่จะแชร์ข้อมูลข่าวสารนั้น ต้องไม่ตกเป็นเหยื่อของสื่อหรือกลุ่มคนที่ไม่หวังดี

จากกิจกรรมดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยใช้แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อและความเป็นพลเมืองดิจิทัล มาเป็นกรอบแนวคิดในการศึกษา โดยแบ่งกลุ่มย่อยออกเป็น 19 กลุ่ม กลุ่มละ 12 คน เพื่อดำเนินการสนทนากลุ่มย่อยตามวัตถุประสงค์การวิจัย จากการสนทนากลุ่มย่อย (Focus Groups) สามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัยได้ดังนี้

1. การรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนในจังหวัดสกลนคร ผู้ให้ข้อมูลหลักมีความรู้ ความเข้าใจ สามารถเข้าถึงสื่อได้อย่างหลากหลาย โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เปรียบเทียบในการวิเคราะห์เนื้อหาสาร โดยใช้เหตุและผลเป็นพื้นฐานของการตีความหมายของข่าวสาร เข้าใจถึงกระบวนการผลิต สามารถแยกได้ว่าสิ่งที่ปรากฏบนสื่อเป็นสิ่งที่ประกอบสร้างเพื่อให้เกิดความน่าสนใจ เนื้อหาสารเป็นการประดิษฐ์ (Fabricated Content) เพื่อให้มีความสมบูรณ์ การนำข้อมูลไปแชร์ต้องมีการวิเคราะห์ ตรวจสอบข้อมูลให้ดีก่อนที่จะแชร์ข้อมูลข่าวสารนั้น ต้องไม่ตกเป็นเหยื่อของสื่อหรือกลุ่มคนที่ไม่หวังดี โดยผู้ให้ข้อมูลหลักมีการใช้สื่อออนไลน์เป็นช่องทางในการสื่อสาร เพราะมองว่าสนับสนุนให้กล้าแสดงความคิดเห็น อีกทั้งสามารถตอบสนองความต้องการในรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย

2. สำหรับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนในจังหวัดสกลนคร ผู้ให้ข้อมูลหลักมองว่า สิทธิและเสรีภาพในการสื่อสารเป็นพื้นฐานสำคัญของสังคม โดยบุคคลมีความแตกต่าง สามารถแสดงความคิดเห็นต่อสาธารณะได้ แต่การได้มาซึ่งสิทธิเสรีภาพอาจนำไปสู่การคุกคามต่อสิทธิส่วนบุคคล หากมีการใช้เกินขอบเขตที่สังคมกำหนด ซึ่งจรรยาบรรณของสื่อต้องเริ่มต้นจากผู้ผลิต โดยต้องมีจิตสำนึก และมีความรับผิดชอบในการสร้างสรรค์สื่อ ควรใช้มาตรฐานจริยธรรมของสื่อดั้งเดิมมาใช้กับแพลตฟอร์มออนไลน์ นอกจากนี้สื่อควรเป็นตัวอย่างในการนำข้อมูลไปเผยแพร่ต่อบนสื่อออนไลน์ เพราะผู้รับสารมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อแตกต่างกัน เพื่อสร้างกรอบที่เหมาะสมของเนื้อหาที่จะส่งต่อหรือเผยแพร่ โดยใช้หลักความถูกต้อง นำเสนอข้อเท็จจริงที่ตรวจสอบได้ การนำข้อมูลมาใช้ต้องไม่บิดเบือนความจริง มีความเป็นกลางและเปิดพื้นที่รับข้อมูลจากทุกฝ่ายอย่างเท่าเทียม แต่การได้มาซึ่งสิทธิเสรีภาพในการสื่อสารอาจนำไปสู่การคุกคามต่อสิทธิส่วนบุคคล รวมทั้งการสื่อสารอื่นที่เป็นความผิดตามกฎหมาย หรือการฉ้อโกงออนไลน์ นอกจากนี้ยังมีการสื่อสารที่ไม่เหมาะสมทางสื่อใหม่ ทำให้เกิดภาษาวิบัติหรือการใช้คำพูดที่ขาดวุฒิภาวะในการแสดงความคิดเห็น ผู้ผลิตต้องรับผิดชอบต่อเรื่องที่ผลิต ควรใช้มาตรฐานจริยธรรมของสื่อดั้งเดิมมาใช้กับแพลตฟอร์มออนไลน์ด้วย

อภิปรายผล

การรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนในจังหวัดสกลนคร ผู้ให้ข้อมูลหลักมีความรู้ ความเข้าใจ สามารถเข้าถึงสื่อได้อย่างหลากหลาย โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เปรียบเทียบในการวิเคราะห์เนื้อหาสาร ใช้เหตุและผลเป็นพื้นฐานของการตีความหมายของข่าวสาร เข้าใจถึงกระบวนการผลิต สามารถแยกได้ว่าสิ่งที่ปรากฏบนสื่อเป็นสิ่งที่ประกอบสร้างเพื่อให้เกิดความน่าสนใจ เนื้อหาสารเป็นการประดิษฐ์ (Fabricated Content) เพื่อให้มีความสมบูรณ์ การนำข้อมูลไปแชร์ต้องมีการวิเคราะห์ ตรวจสอบข้อมูลให้ดีก่อนที่จะแชร์ข้อมูลข่าวสารนั้น ต้องไม่ตกเป็นเหยื่อของสื่อหรือกลุ่มคนที่ไม่หวังดี โดยผู้ให้ข้อมูลหลักมีการใช้สื่อออนไลน์เป็นช่องทางในการสื่อสาร เพราะมองว่าสนับสนุนให้กล้าแสดงความคิดเห็น อีกทั้งสามารถตอบสนองความต้องการในรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย จากการศึกษาของ สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (2560) เรื่อง กรอบแนวคิดพลเมืองประชาธิปไตยเท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล พบว่า การใช้สื่ออย่างรู้ตัว เป็นทักษะการรู้เท่าทัน และเป็นการสร้างสรรค์สื่ออย่างต้นตัว โดยสามารถวิเคราะห์ แยกแยะคุณภาพ คุณค่า ความน่าเชื่อถือ สามารถเข้าถึงสื่อได้อย่างหลากหลาย และมีการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและครอบครัว เมื่อเจอผลกระทบจากสื่อได้ สามารถถ่วงถ่วง เลือกสรร ร้องเรียนให้มีการแก้ไขเมื่อได้ อีกทั้งยังมีการศึกษาของ นภัทร น้อยนารถ และคณะ (2565) เรื่อง ทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาระดับปริญญาตรีคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พบว่า ทักษะการรู้เท่าทันสื่ออยู่ในระดับดีมาก ในด้านการเข้าถึงและด้านการสร้างสรรค์ และระดับดี ในด้านการวิเคราะห์ และด้านการประเมินค่า สำหรับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนในจังหวัดสกลนคร ผู้ให้ข้อมูลหลักมองว่า สิทธิและเสรีภาพในการสื่อสารเป็นพื้นฐานสำคัญของสังคม โดยบุคคลมีความแตกต่าง สามารถแสดงความคิดเห็นต่อสาธารณะได้ แต่การได้มาซึ่งสิทธิเสรีภาพอาจนำไปสู่การคุกคามต่อสิทธิส่วนบุคคล หากมีการใช้เกินขอบเขตที่สังคมกำหนด ซึ่งจรรยาบรรณของสื่อต้องเริ่มต้นจากผู้ผลิต โดยต้องมีจิตสำนึก และมีความรับผิดชอบในการสร้างสรรค์สื่อ ควรนำมาตรฐานจริยธรรมของสื่อดั้งเดิมมาใช้กับแพลตฟอร์มออนไลน์ นอกจากนี้สื่อ

ควรเป็นตัวอย่างในการนำข้อมูลไปเผยแพร่ต่อบนสื่อออนไลน์ เพราะผู้รับสารมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อแตกต่างกัน เพื่อสร้างกรอบที่เหมาะสมของเนื้อหาที่จะส่งต่อหรือเผยแพร่ โดยใช้หลักความถูกต้อง นำเสนอข้อเท็จจริงที่ตรวจสอบได้ การนำข้อมูลมาใช้ต้องไม่บิดเบือนความจริง มีความเป็นกลางและเปิดพื้นที่รับข้อมูลจากทุกฝ่ายอย่างเท่าเทียม แต่การได้มาซึ่งสิทธิเสรีภาพในการสื่อสารอาจนำไปสู่การคุกคามต่อสิทธิส่วนบุคคล รวมทั้งการสื่อสารอื่นที่เป็นความผิดตามกฎหมาย หรือการฉ้อโกงออนไลน์ นอกจากนี้ยังมีการสื่อสารที่ไม่เหมาะสมทางสื่อใหม่ ทำให้เกิดภาษาวิบัติหรือการใช้คำพูดที่ขาดวุฒิภาวะในการแสดงความคิดเห็น ผู้ผลิตต้องรับผิดชอบในเรื่องที่ผลิต ควรใช้มาตรฐานจริยธรรมของสื่อดั้งเดิมมาใช้กับแพลตฟอร์มออนไลน์ด้วย จากการศึกษาของ วราพร คำจิบ (2562) เรื่อง สื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 พบว่า มีการนำเอาสื่อสังคมออนไลน์มาประยุกต์ใช้เพื่อการศึกษาทุกระดับ เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน เป็นการอำนวยความสะดวก เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ทั้งในเรื่องเวลาและสถานที่ มีรูปแบบและเป้าหมายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การสอนในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งให้ผู้เรียนสามารถฝึกปฏิบัติทักษะและเรียนรู้ด้านต่าง ๆ ด้วยตนเอง นอกจากนี้ยังเป็นช่องทางสื่อสารที่ช่วยส่งเสริมการสร้างสัมพันธภาพที่ดีระหว่างผู้สอนและผู้เรียนได้อีกช่องทางหนึ่ง แต่การได้มาซึ่งสิทธิเสรีภาพในการสื่อสารผ่านสื่อออนไลน์อาจนำไปสู่การคุกคามต่อสิทธิส่วนบุคคล รวมทั้งการสื่อสารอื่นที่เป็นความผิดตามกฎหมาย หรือการฉ้อโกงออนไลน์ นอกจากนี้ยังมีการสื่อสารที่ไม่เหมาะสมทางอินเทอร์เน็ต ส่งผลต่อให้เกิดภาษาที่วิบัติหรือการใช้เนื้อหาหรือคำพูดที่ขาดวุฒิภาวะในการแสดงความคิดเห็น ผู้ผลิตต้องรับผิดชอบในเนื้อหาที่สร้างสรรค์ขึ้นมา นำมาตรฐานจริยธรรมสื่อดั้งเดิมมาใช้กับแพลตฟอร์มออนไลน์ ด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงบทบาทและรูปแบบการนำเสนอข่าวสาร สื่อมวลชนสามารถรายงานข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว แต่ความรวดเร็ว ทำให้การเสนอข่าวสารไม่มีความรอบคอบ นำมาซึ่งการกระทำที่ไร้จริยธรรมและละเมิดจรรยาบรรณวิชาชีพ ก่อให้เกิดผลกระทบไปยังมวลชนในสังคม เนื่องจากการหลอมรวมสื่อ ทำให้เกิดแข่งขันด้านเวลา จนทำให้ขาดความรับผิดชอบต่อสังคมของสื่อมวลชน อีกทั้งการศึกษาของธนภัทร โสภากและพิมพ์นภา ปัญญามิ (2564) เรื่อง ความเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตยกับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์และดิจิทัล พบว่า ปัจจุบันอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีสารสนเทศได้เข้ามามีบทบาทในการดำเนินกิจกรรมด้านต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน ซึ่งการตระหนักในความเป็นพลเมืองดิจิทัลมีความสำคัญอย่างมากในยุคของการเปลี่ยนผ่านทางดิจิทัลโดยเฉพาะอย่างยิ่งกับพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย เนื่องจากพลเมืองเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลของประเทศไทย พลเมืองดิจิทัลมีการเสพสื่อสังคมออนไลน์กันอย่างมากและใช้อย่างหลากหลาย สื่อสังคมออนไลน์จึงเป็นสื่อที่เป็นอิทธิพลอย่างมากโดยมีผลในด้านที่ดีและด้านที่เป็นความเสี่ยงต่อพลเมืองจึงทำให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับพฤติกรรมในการเสพสื่อออนไลน์ในส่วนของการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้เหมาะสมกับสังคมไทยนั้น ต้องอาศัยการปรับตัวและรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ในยุคใหม่

สรุปและข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการบูรณาการความร่วมมือของภาครัฐ และภาคเอกชน เพื่อส่งเสริมให้เกิดทักษะการรู้เท่าทันสื่อของเด็กและเยาวชนในสังคม
2. ส่งเสริมให้เด็กและเยาวชน มีทักษะในการวิเคราะห์ การประเมินคุณค่าสื่อที่เปิดรับ การแยกแยะเนื้อหาเข้าใจเนื้อหา และการแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล เพื่อเสริมสร้างภูมิคุ้มกันในการเปิดรับสื่อต่าง ๆ ในแต่ละวัน
3. ผู้ใช้สื่อในปัจจุบัน ควรเข้าใจหรือใส่ใจครอบครัว ใส่ใจสังคม ใช้สติในการวิเคราะห์ แยกแยะในสิ่งที่ได้รับ มีความเจตนาดี มีหวังดีต่อกัน เพื่อสร้างสรรค์สังคมให้อยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข
4. จากการวิจัยครั้งนี้ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สามารถนำข้อมูลไปปรับปรุงหรือพัฒนาสื่อให้ตรงต่อความต้องการของเยาวชน อันจะเป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชน รวมทั้งการสร้างสังคมให้เกิดการพัฒนาความรู้ความสามารถเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา เดชสม และ รุ่งชัชดาพร เวหะชาติ. (2564). การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนในศตวรรษที่ 21. *วารสารมหาวิทยาลัยพายัพ*, 31(1), 151-163.
- ณัฐธิดา ดวงขจี, สมนึก เอื้อจิระพงษ์พันธ์, และ นิยม กำลังดี. (2563). พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการของนักศึกษา. *วารสารวิชาการบริหารธุรกิจ สถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย*, 9(1), 19 - 21.
- ถวิลวดี บุรีกุล และ รัชวดี แสงมเหหมัด. (2569). ค่านิยมของประชาชนต่อการเมืองการปกครองและวัฒนธรรมทางสังคมไทย ปี 2557. *สถาบันพระปกเกล้า*.
- ชนภัทรโสภา และ พิมพ์นา ปัญญาณี. (2564). ความเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตยกับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์และดิจิทัล. *วารสารสันติสุขปริทรรศน์*, 2(1), 24 - 35.
- นักธร น้อยนารถ, ธนเทพ ปัญญาณันท์, ปัญญา สมอใจ, ปาณพงษ์ ภูศรี, เมธาวิ สุดาจันทร์, ปวิพล สุบุตร, รัตนภรณ์ กุลภา, และ นางสาวรัญญา ปาคำ. (2565). *ทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (รายงานการวิจัย)*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ปริญญา เทวานฤมิตรกุล (2555). *การศึกษาเพื่อสร้างพลเมือง*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ภัทรศิณี แสนสำแดง. (2557). *ทักษะการรู้เท่าทันสื่อมวลชนและสื่อสมัยใหม่ของวัยรุ่น ในจังหวัดสกลนคร*. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร*, 6(12), 47 - 58.
- วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง. (2561). *คู่มือพลเมืองดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- วราพร คำจิบ. (2562). สื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. *วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้*, 7(2), 143 - 59.
- สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน. (2560). กรอบแนวคิดพลเมืองประชาธิปไตยเท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล. [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก <https://www.healthymediahub.com/media/detail/>
- สมชาย แสงการ. (2558). *สร้างความเป็นพลเมืองไทยในระบอบประชาธิปไตย*. กรุงเทพฯ: สำนักงานศาลรัฐธรรมนูญ.
- อิสริยะ ไพรีพ่ายฤทธิ์. (2560). Fake News ขวาลดมม ปัญหาใหญ่ของโลกอินเทอร์เน็ต. [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก <http://www.okmd.tv/ blogs/ all-things-digital/fake-news>
- Dhamanitayakul, C. & Biggins, O. (2019). Conceptualizing Digital Citizenship for Digital Natives in Thailand. *Journal of Communication Arts Review*, 23(3), 60 - 73.
- Mossberger, K., Tolbert, C., and McNeal. (2007). *Digital Citizenship: The Internet, Society, and Participation*. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/7428.001.0001>.
- Potter, W. J. (2005). *Media literacy* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- UNESCO. (2013). *Global Media and Information Literacy Assessment Framework: country readiness and competencies*. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO).