



การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนเพื่อการเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย

โดย

นางสาวณัฏฐกาญจน์ ศุภรัตน์เมธี

นางสาวนุชประภา โมกข์ศาสตร์

สำนักวิจัยและพัฒนา สถาบันพระปกเกล้า

มีนาคม 2562

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนเพื่อการเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย โดยที่ “เยาวชน” ในการศึกษาครั้งนี้หมายถึงผู้ที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปี การวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ดำเนินการวิจัยด้วยการศึกษาเอกสาร การสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง และการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ ผลการศึกษาแบ่งตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมประชาธิปไตยออกเป็นสองกลุ่ม ได้แก่ การรับข้อมูลเข้า และการส่งข้อมูลออก โดยตัวชี้วัดในกลุ่ม “การรับข้อมูลเข้า” ประกอบด้วย 1) ทักษะในการเข้าถึงข้อมูล (Access) คือสามารถเลือกรับข้อมูลข่าวสารและสื่อการเมืองจากแหล่งที่หลากหลาย 2) ทักษะในการวิเคราะห์และประเมินข้อมูล (Analyze and Evaluate) คือสามารถแยกความจริงออกจากความเห็น สามารถวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของข้อมูล และ 3) การตระหนักในหน้าที่พลเมือง คือสามารถร้องเรียนหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเมื่อพบเห็นการทำผิดกฎหมาย ส่วนตัวชี้วัดในกลุ่ม “การส่งข้อมูลออก” ประกอบด้วย 1) ทักษะในการผลิตสื่อ (Create) คือสามารถเลือกวิธีการนำเสนอที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์และเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ 2) การมีส่วนร่วม (Participate) ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ตามบรรทัดฐานพลเมือง คือการเคารพความคิดเห็นที่แตกต่างการโต้แย้งโดยใช้หลักเหตุและผล การใช้ภาษาแบบสันติวิธี ไม่ใช้ถ้อยคำดูหมิ่นผู้อื่น การนำเสนอหรือแชร์ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อผู้อื่นและสังคม และ 3) การรู้สิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบตามกฎหมาย คือไม่ใช้คอมพิวเตอร์ทำร้ายหรือละเมิดผู้อื่น ไม่สร้างหลักฐานที่เป็นเท็จ ไม่ละเมิดการใช้ทรัพยากรคอมพิวเตอร์โดยที่ตนเองไม่มีสิทธิ์ (Copyright) และต้องคำนึงถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นต่อสังคมอันเกิดจากการกระทำของตน มีจำนวนตัวชี้วัดรวมทั้งสิ้น 25 ตัวชี้วัด (การรับข้อมูลเข้า 8 ตัวชี้วัด และการส่งข้อมูลออก 17 ตัวชี้วัด)

คำสำคัญ : การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์, เยาวชน, พลเมืองในสังคมประชาธิปไตย, ตัวชี้วัด

Abstract

The objective of this study is to develop a set of indicators to evaluate youths' social media literacy, an important citizenship skill in democratic society. Youths in this study refer to teenagers and young adults aged between 15-24 years old. Undertaking a qualitative approach, desk research and expert interviews were employed as research methods. The social media literacy indicators developed in this study are classified into two main categories: Information obtaining and Information sending. Indicators comprised in "Information obtaining" are 1) Access skill: the ability to select information and political media using various sources 2) Analyze and evaluate skills: the abilities to distinguish facts from opinions and to judge the reliability of information received 3) Citizens' awareness of their civic responsibility to report illegal online activities of others to government agents. Indicators in "Information sending" are 1) Create skill: the ability to select an appropriate presentation technique and utilize each technique based on different communication purposes and content types 2) Participate skill: the ability to participate on social network with respect to others' opinions, by using rational arguments and by sharing useful information to the society 3) Citizens' awareness of their rights, responsibilities and legal liabilities to never use their online access to harm others, create misinformation, perform copyright infringement, as well as an awareness of potential negative impacts from their actions on the society as a whole. In total, there are 25 indicators, 8 of which are classified as information obtaining indicators, whereas 17 indicators are grouped in the information sending category.

Keywords: Social Media Literacy, Youth, Democratic Citizenship, Indicators

บทสรุปสำหรับผู้บริหาร

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนเพื่อการเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย ในการศึกษา “เยาวชน” หมายถึง ผู้ที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปี ระเบียบวิธีวิจัยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ ดำเนินการวิจัยด้วยการศึกษาเอกสาร การสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง และการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ

ในการพัฒนากรอบแนวคิดและชุดตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนเพื่อการเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย แนวคิดทฤษฎีที่ผู้วิจัยใช้ศึกษาประกอบด้วยทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์โดยนักวิชาการ/หน่วยงานทั้งในและต่างประเทศ แนวคิดเกี่ยวกับการเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ซึ่งแก้ไขเพิ่มเติมโดย พ.ศ. 2560 และประมวลกฎหมายอาญา) ผลการศึกษาเอกสารและสังเคราะห์แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในขั้นตอนนี้ได้ตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมประชาธิปไตย (ร่าง) จำนวน 14 ตัวชี้วัด แบ่งเป็นตัวชี้วัดในกลุ่มการรับข้อมูลเข้า (5 ตัวชี้วัด) และตัวชี้วัดในกลุ่มการส่งข้อมูลออก (9 ตัวชี้วัด)

ในขั้นตอนต่อมาคือการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญ (expert interview) เพื่อนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงชุดตัวชี้วัดให้มีเนื้อหาที่ครอบคลุม มีความทันสมัยและสอดคล้องกับบริบทและสภาพความเป็นจริงของสังคมไทยปัจจุบัน ผู้วิจัยนำตัวชี้วัด (ร่าง) ไปสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 7 ท่าน ประกอบด้วยนักวิชาการด้านนิเทศศาสตร์ นักวิชาการด้านสื่อดิจิทัล และผู้เชี่ยวชาญจากหน่วยงานภาครัฐที่ดำเนินการโครงการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ/สื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.), สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สดช.) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, ศูนย์ประสานงานและขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ กรมกิจการเด็กและเยาวชน กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ และสาขาวิชาการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ (IT Management) คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

ภายหลังการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้วิจัยได้ปรับปรุงแก้ไขเนื้อหาตัวชี้วัดและเพิ่มตัวชี้วัดขึ้นอีก 11 ตัวชี้วัดตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ การศึกษารั้งนี้จึงได้ตัวชี้วัดทั้งสิ้นจำนวน 25 ตัวชี้วัด แบ่งออกเป็นตัวชี้วัดในกลุ่มการรับข้อมูลเข้า จำนวน 8 ตัวชี้วัด และตัวชี้วัดในกลุ่มการส่งข้อมูลออก จำนวน 17 ตัวชี้วัด ตัวชี้วัดในกลุ่ม “การรับข้อมูลเข้า” ประกอบด้วย 1) ทักษะในการเข้าถึงข้อมูล (Access) คือ

สามารถเลือกรับข้อมูลข่าวสารและสื่อการเมืองจากแหล่งที่หลากหลาย 2) ทักษะในการวิเคราะห์และประเมินข้อมูล (Analyze and evaluate) คือสามารถแยกความจริงออกจากความเห็น และสามารถวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของข้อมูล และ 3) การตระหนักในหน้าที่พลเมือง คือสามารถร้องเรียนหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเมื่อพบเห็นการทำผิดกฎหมาย

ตัวชี้วัดในกลุ่ม “การส่งข้อมูลออก” ประกอบด้วย 1) ทักษะในการผลิตสื่อ (Create) คือสามารถเลือกวิธีการนำเสนอที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์และเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ 2) การมีส่วนร่วม (Participate) ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ตามบรรทัดฐานพลเมือง คือเคารพความคิดเห็นที่แตกต่าง โต้แย้งโดยใช้หลักเหตุและผล ใช้ภาษาแบบสันติวิธี ไม่ใช้ถ้อยคำดูหมิ่นผู้อื่น และนำเสนอหรือแบ่งปันข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อผู้อื่นและสังคม และ 3) การรู้สิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบตามกฎหมาย คือไม่ใช้คอมพิวเตอร์ทำร้ายหรือละเมิดผู้อื่น ไม่สร้างหลักฐานที่เป็นเท็จ ไม่ละเมิดการใช้ทรัพยากรคอมพิวเตอร์โดยที่ตนเองไม่มีสิทธิ์ (Copyright) และต้องคำนึงถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นต่อสังคมอันเกิดจากการกระทำของตน

นอกจากการพัฒนาชุดตัวชี้วัดแล้ว งานวิจัยชิ้นนี้ยังได้พัฒนาแบบทดสอบเพื่อวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชน โดยใช้รูปแบบข้อสอบปรนัยแบบ 4 ตัวเลือก จำนวนทั้งหมด 26 ข้อ แต่ละข้อวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในด้านต่างๆ ที่สอดคล้องกับตัวชี้วัดที่พัฒนาขึ้น โดยในภาคสถานศึกษาต่างๆ สามารถนำตัวชี้วัดและแบบทดสอบที่โครงการฯ พัฒนาขึ้นไปใช้ประเมินระดับการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายและนิสิตนักศึกษา และให้ความรู้เพิ่มเติมแก่นักเรียนและนักศึกษาที่ยังขาดทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

โดยสรุปการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ (Social media literacy) เป็นทักษะที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อเด็กและเยาวชนในยุคปัจจุบัน อีกทั้งการรู้เท่าทันสื่อยังเป็นทักษะที่มีความเกี่ยวข้องกับการเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย อย่างไรก็ตามในการส่งเสริมให้เกิดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชนจำเป็นต้องบูรณาการความร่วมมือของภาคส่วนต่างๆ ทั้งสถานศึกษา ครู ผู้ปกครอง หน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาสังคม และประชาชน เพื่อสร้างความตระหนักหรือสำนึกสาธารณะ (public awareness) ถึงผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อเยาวชนและสังคมในภาพรวม เพื่อสร้าง “ภูมิคุ้มกัน” ในการบริโภคสื่อให้กับเด็ก เยาวชน และนิสิตนักศึกษาที่บริโภคข้อมูลข่าวสารอย่างท่วมท้นผ่านสื่อสังคมออนไลน์ในแต่ละวัน โดยเฉพาะในยุคที่สื่อดิจิทัลเข้ามามีอิทธิพลและส่งผลกระทบต่อ การรับรู้ ความเข้าใจ ทศนคติและพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน ชุดตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อที่พัฒนาขึ้นจะเป็นเครื่องมือในการวัดสถานการณ์การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนเพื่อเป็นแนวทางในการ

ส่งเสริมความตระหนักและการรู้เท่าทันสื่อ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อของกลุ่มการเมืองต่างๆ แก่เยาวชนที่จะเติบโตเป็นพลเมืองที่มีบทบาทต่อการพัฒนาประเทศต่อไป

Executive Summary

The objective of this study is to develop a set of indicators to evaluate youths' social media literacy, an important citizenship skill in democratic society. Youths in this study refer to teenagers and young adults aged between 15-24 years old. Undertaking a qualitative approach, desk research and expert interviews were employed as research methods.

To develop a conceptual framework and a set of indicators to evaluate youths' social media literacy, an important citizenship skill in democratic society, an analysis and synthesis of concepts and theories concerning social media literacy and democratic citizenship by both domestic and international scholars/organizations was conducted. Thailand's computer-related crime laws, i.e., Computer-related Crime Act B.E. 2550 (2007) as amended by the Computer-related Crime Act (No. 2) B.E. 2560 (2017) and Criminal Code were also included in the framework. As a result of desk research in this stage, a draft of 14 social media literacy indicators were developed. The indicators were classified into two main categories: Information obtaining (5 indicators) and Information sending (9 indicators).

Expert interviews were conducted in the next stage in order to collect critical feedbacks and suggestions from experts to ensure that the established set of social media literacy indicators is inclusive, up-to-date, context-relevant and reality-relevant with the Thai society. Seven experts (from six organizations) who were consulted included two academicians in the areas of communication arts and digital media studies and five public authorities whose duties involved a promotion of media/social media literacy in youths and the general public, namely Office of the National Broadcasting and Telecommunication Commission (NBTC); Office of the National Digital Economy and Society Commission, Ministry of Digital Economy and Society; Child Online Protection Action Thailand (COPAT), Ministry of Social Development and Human Security; and IT Management Program, Faculty of Engineering, Mahidol University.

After the expert consultation process, additional 11 indicators were established and added into the set of social media literacy indicators, making up a total of 25 indicators, 8 of which were classified as information obtaining indicators, whereas 17 indicators were grouped into the information sending category. Indicators comprised in "Information obtaining" are 1) Access skill:

the ability to select information and political media using various sources 2) Analyze and evaluate skills: the abilities to distinguish facts from opinions and to judge the reliability of obtained information 3) Citizens' awareness of their civic responsibility to report illegal online activities of others to government agents.

Indicators in "Information sending" are 1) Create skill: the ability to select an appropriate presentation technique and utilize each technique based on different communication purposes and content types 2) Participate skill: the ability to participate on social network with respect to others' opinions, by using rational arguments and by sharing useful information to the society 3) Citizens' awareness of their rights, responsibilities and legal liabilities to never use their online access to harm others, create misinformation, perform copyright infringement, as well as an awareness of potential negative impacts from their actions on the society as a whole.

In addition to establishing a set of indicators, this research also designed a set of questions as a tool to assess youths' social media literacy. There are 26 multiple choice questions, each of which was designed to assess a different social media literacy skill contained in the set of developed indicators. Teachers in schools, colleges or universities can use these questions to assess their students' social media literacy to indicate whether there is a need to provide knowledge and enhance social media literacy skills to their students.

In conclusion, social media literacy is an important skill for young people in this digital era. In particular, it is vital for citizens in democratic society. To enhance such skill among young people, a collaboration of all sectors, including schools, colleges, universities, teachers, parents, the public and private sectors, civil society organizations, as well as the general public, is needed to create public awareness on the negative impacts social media can impose to the society. Public awareness on the negative impacts of social media will help building "immunity" among young people who consume an overwhelming amount of data and information through social media each day in the digital age when digital media plays a crucial role in shaping consumers' perception, attitudes and behaviors. The social media literacy indicators developed in this study can serve as a tool to assess social media literacy in our society, in particular with regards to political media literacy to create awareness among young people or future citizens who take active participation in the development of the country.

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ii
Abstract	iii
บทสรุปผู้บริหาร	iv
Executive Summary	vii
สารบัญ	ix
บทที่ 1 บทนำ	1
ที่มาและความสำคัญ	1
วัตถุประสงค์	4
ขอบเขตการศึกษา	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
วิธีการศึกษา	5
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรม	6
พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย	6
สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)	11
การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy)	21
ความเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย (Democratic Citizenship)	25
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	28
บทที่ 3 กรอบแนวคิด	32
การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์	32
แนวคิด/ทฤษฎีในการวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์	33
กรอบแนวคิดการวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมประชาธิปไตย	40
บทที่ 4 ผลการศึกษา	44
ตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมประชาธิปไตย (ร่าง)	44
การปรับปรุงตัวชี้วัดฯ (ร่าง) ตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ	47
ตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมประชาธิปไตย (ฉบับสมบูรณ์)	57

บทที่ 5	สรุปผลการศึกษา และข้อเสนอแนะ	61
	สรุปผลการศึกษา	62
	ข้อเสนอแนะในการนำตัวชี้วัดไปใช้	66
	ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย	66
	ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป	66
บรรณานุกรม		68
ภาคผนวก		71
	ภาคผนวก ก ผลการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิจำแนกรายบุคคล	72
	ภาคผนวก ข แบบทดสอบ และเฉลยแบบทดสอบ	81

สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 2.1 แนวโน้มการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	10
ตาราง 2.2 อันดับการใช้สื่อสังคมออนไลน์	18
ตาราง 2.3 สรุปสาระสำคัญเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์	19
ตาราง 3.1 สรุปแนวคิด/ทฤษฎีการวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์	40
ตาราง 4.1 ตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมประชาธิปไตย (ร่าง)	45
ตาราง 4.2 การแก้ไขปรับปรุงตัวชี้วัดฯ (ร่าง) ตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ	48
ตาราง 4.3 ตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมประชาธิปไตย (ฉบับสมบูรณ์)	57
ตาราง 5.1 การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมประชาธิปไตย	62

บทที่ 1

1. ที่มาและความสำคัญ

ในภาวะสังคมปัจจุบันประเทศไทยได้ก้าวเข้าสู่ยุคสารสนเทศอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้เข้ามามีบทบาทต่อประชาชนในการใช้เป็นเครื่องมือในการเข้าถึงข้อมูลและการติดต่อสื่อสาร สื่อดิจิทัล อันได้แก่ ดิจิทัลมีเดีย โซเชียลมีเดียหรือสื่อสังคมออนไลน์ ที่จัดว่าเป็นสื่อใหม่ (new media) มีอิทธิพลมากขึ้นเรื่อยๆ ต่อการรับรู้ ทักษะคิด และพฤติกรรมของคนในสังคม ความเจริญก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีสารสนเทศทำให้สื่อใหม่สามารถเข้าถึงผู้รับสารได้อย่างสะดวก รวดเร็ว ฉับไวผ่านทางอินเทอร์เน็ต ในขณะที่สื่อกระแสหลัก อาทิ วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ ต้องอาศัยสื่อมวลชนทำหน้าที่เป็นผู้ส่งสาร

จุดเด่นของสื่อใหม่เหล่านี้คือประชาชนทั่วไปสามารถเขียนข่าวหรือทำหน้าที่เป็นผู้ส่งสารไปยังสังคมทั้งในและต่างประเทศ และยังเป็น การสื่อสารสองทาง (two-way communication) ที่เปิดโอกาสให้สามารถโต้ตอบกันได้ทันที ส่งผลให้สื่อใหม่ได้เข้ามาแย่งชิงพื้นที่ข่าวที่เคยถูกผูกขาดมาอย่างยาวนาน โดยสื่อกระแสหลักอย่างหนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ และวิทยุ ซึ่งถือเป็นปรากฏการณ์เชิงบวกที่เปิดโอกาสให้พลเมืองเข้ามามีส่วนร่วมต่อประเด็นสาธารณะต่างๆ ในสังคม อย่างไรก็ตาม ข้อควรระวังหรือจุดอ่อนที่เด่นชัดที่สุดของสื่อใหม่คือที่มาและความถูกต้องเที่ยงตรงของข้อมูล ตลอดจนภัยซ่อนเร้น (hidden agenda) ต่างๆ ที่มากับข่าวสารเหล่านั้น ซึ่งในหลายกรณีสื่อใหม่ โดยเฉพาะสื่อสังคมออนไลน์ ถูกใช้เป็นเครื่องมือในการต่อสู้ทางการเมือง มีการนำเสนอในลักษณะโฆษณาชวนเชื่อมากกว่าการนำเสนอข้อเท็จจริงอย่างรอบด้าน

จากสถิติพบว่า กว่าครึ่งหนึ่งของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย เป็นเด็กและเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 14-24 ปี ซึ่งคิดเป็น 13% ของจำนวนประชากรอายุ 14-65 ปี หรือคิดเป็น 8,570,890 คน เยาวชนกลุ่มนี้จัดเป็นดิจิทัล เนทีฟ (digital native) หรือกลุ่มคนที่เติบโตมากับเทคโนโลยีดิจิทัล และใช้อินเทอร์เน็ตเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน¹ ผลสำรวจการใช้อินเทอร์เน็ตของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไป จำแนกตามกลุ่มอายุของสำนักงานสถิติแห่งชาติ พบว่า ประชากรกลุ่มอายุ 15-24 ปี มีสัดส่วนการใช้ อินเทอร์เน็ตสูงที่สุดทุกปีระหว่างปี พ.ศ. 2552-2556 โดยในปี 2556 สัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มอายุ 15-24 ปี อยู่ที่ร้อยละ 58.4 รองลงมาคือกลุ่มอายุ 6-14 ปี ร้อยละ 54.1 กลุ่มอายุ 25-34 ปี ร้อยละ

¹ มายด์แชร์ ประเทศไทย (มีนาคม 27, 2557). **Growing up as Digital Natives**. สืบค้นเมื่อ 8 ธันวาคม 2560, จาก <http://mindshareworld.com/Thailand/>

33.5 กลุ่มอายุ 35-49 ปี ร้อยละ 18.7 และในกลุ่มอายุ 50 ปีขึ้นไปมีเพียง ร้อยละ 6.6² อาจกล่าวได้ว่าวิถีชีวิตของเยาวชนไทยในปัจจุบันมีลักษณะของการใช้ชีวิตแบบคนยุคเทคโนโลยีดิจิทัลที่เติบโตมากับการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางไปสู่การเปิดรับข่าวสาร ความบันเทิง ติดต่อสื่อสาร และสร้างกลุ่มเพื่อนในสังคมออนไลน์ และการเปิดรับสื่อใหม่หรือสื่อดิจิทัล รวมถึงสื่อสังคมออนไลน์ มักเป็นการเปิดรับคนเดียวเป็นส่วนใหญ่³

ทั้งนี้ สื่อสังคมออนไลน์ (social media) อาทิ พันทิป (Pantip) เฟซบุ๊ก (Facebook) ทวิตเตอร์ (Twitter) วิกิพีเดีย (Wikipedia) และไลน์ (Line) มีความแตกต่างจากสื่อหลัก อย่างสื่อมวลชน สื่อสิ่งพิมพ์ ฯลฯ กล่าวคือ ในขณะที่สื่อหลักต้องอาศัยสื่อมวลชนทำหน้าที่เป็นผู้ส่งสารหลักและมีองค์กรและจรรยาบรรณวิชาชีพผู้ผลิตสื่อควบคุมอยู่บ้าง สื่อสังคมออนไลน์ มักไม่ระบุตัวตน ประชาชนทั่วไปทุกคนสามารถเป็นทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสาร และไม่มีผู้รับผิดชอบต่อผลกระทบที่เกิดขึ้นจากข้อมูลที่เผยแพร่ออกไป⁴ จึงพบเห็นการแสดงความคิดเห็นในลักษณะ “ประทุษวาจา” (hate speech) การแสดงความคิดเห็นโดยใช้ถ้อยคำที่หยาบคาย กระทบต่อศีลธรรมอันดีของสังคม การใช้ข้อมูลที่เป็นเท็จหรือมีลักษณะจงใจบิดเบือนหรือทำให้ผู้รับเข้าใจผิด การละเมิดสิทธิส่วนบุคคลของผู้อื่น ไปจนถึงการแสดงความคิดเห็นที่ส่งผลกระทบต่อความมั่นคงของชาติ

นอกจากนี้ สื่อใหม่อันรวมถึงสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ ล้วนถูกใช้เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสื่อสารการเมืองที่ถูกสร้างขึ้นมามากมายในปัจจุบัน และถูกนำมาใช้เพื่อบรรลุเป้าหมายทางการเมือง ทั้งโดยนักการเมือง พรรคการเมือง กลุ่มผลประโยชน์ต่างๆ ในสังคม ทำให้สื่อเหล่านี้มีฐานะเป็นเครื่องมือในการต่อสู้ทางการเมืองของแต่ละฝ่าย การใช้สื่อการเมืองเหล่านี้มีการนำเสนอความคิดเห็นและความเชื่อปะปนกับความจริง ไม่ได้นำเสนอข้อเท็จจริงที่มีข้อมูลอย่างรอบด้าน ในทางตรงกันข้ามมีการนำเสนอในลักษณะโฆษณาชวนเชื่อ มีความลำเอียง อคติ ยั่วให้เกิดความขัดแย้ง แยกแยะเกลียดชัง⁵

ในขณะที่การเปิดรับข่าวสารจากสื่อต่างๆ นั้น ผู้รับสารก็มักจะแสวงหาข่าวสารหรือติดตามข่าวสารจากแหล่งที่มีความสอดคล้องกับความเชื่อหรือความคิดเห็นของตนที่มีอยู่ก่อนแล้ว⁶ ซึ่งเป็นที่น่า

² สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2556). สรุปผลที่สำคัญ: สภาวะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2556

³ อมร สวัสดิ์ดิษฐ์ และคณะ (2559). การพัฒนาชุดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3. วารสารสังคมศาสตร์วิชาการ ปีที่ 9 ฉบับที่ 3 กันยายน – ธันวาคม 2559

⁴ นิธิดา วิวัฒน์พาณิชย์. (2558). การพัฒนาทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ปีที่ 9 ฉบับที่ 3 กันยายน – ธันวาคม 2558

⁵ คมชัดลึก (2553). รายงานสถานการณ์สื่อ ปี 2552 ปีแห่งการใช้สื่อเพื่อสร้างสงครามการเมือง. Available at : <http://www.komchadluek.net/news/politic/43369>

⁶ ชวรัตน์ เชิดชัย. (2527). ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการสื่อสารมวลชน. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน. สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน. กรุงเทพฯ.

หวังกันว่า การจำกัดการเปิดรับสื่อเฉพาะสื่อที่สนับสนุนความคิดหรือความเชื่อของตนนั้นจะส่งผลให้บุคคลนั้นมีข้อมูลที่จำกัดในการทำความเข้าใจและวิเคราะห์สถานการณ์ต่างๆ อย่างรอบด้าน เมื่อข้อมูลที่ได้รับมาเป็นข้อมูลเพียงด้านเดียว หรือเป็นข้อมูลที่ผ่านการบิดเบือนข้อเท็จจริงเพื่อประโยชน์ทางการเมืองของผู้ผลิตเนื้อหาสื่อดังกล่าว

แม้ว่าการนำเสนอเนื้อหาของผู้ผลิตสื่อดิจิทัล และการแสดงความคิดเห็นของผู้ใช้สื่อดิจิทัลเองจะพบปัญหาดังที่กล่าวแล้ว การคุ้มครองผู้รับสารจากเนื้อหาสื่อดิจิทัลที่เป็นภัยยังไม่สามารถทำได้อย่างมีประสิทธิภาพด้วยธรรมชาติของสื่อดิจิทัลเองที่เปิดโอกาสให้ทุกคนเป็นผู้เขียนข่าวและเผยแพร่ข่าวสารสู่สาธารณะได้ทันทีทั้งในและต่างประเทศอย่างไร้พรมแดน ในขณะที่การคุ้มครองหรือควบคุมเนื้อหาสื่อโดยภาครัฐ มักถูกมองว่าเป็นการจำกัดสิทธิเสรีภาพการแสดงออกทางความคิดเห็น (freedom of expression) พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ที่มีเจตนารมณ์ในการป้องกันการใช้สิทธิเสรีภาพเกินขอบเขตจนส่งผลกระทบต่อความมั่นคงและศีลธรรมอันดีของประชาชน ที่ผ่านมากลับพบว่าถ้อยคำในกฎหมายมีความคลุมเครือ ส่งผลต่อการบังคับใช้กฎหมายที่มีการตีความที่เป็นอัตวิสัย ขึ้นอยู่กับดุลพินิจของเจ้าพนักงานรัฐเป็นสำคัญ ประชาชนไม่สามารถเข้าใจได้ว่าข้อมูลที่มีเนื้อหาอย่างไรจึงจะเข้าข่ายเป็นความผิด

ด้วยเหตุนี้ แนวทางการพัฒนาบทบาทสื่อดิจิทัลในการเสริมสร้างประชาธิปไตยและการเมืองภาคพลเมืองแนวทางหนึ่ง จึงอาจต้องมุ่งไปที่การปรับปรุงที่ตัวบุคคลผู้เปิดรับหรือผู้บริโภคข่าวสารเองให้สามารถใช้วิจารณญาณและสร้างภูมิคุ้มกันให้ตนเองได้ระหว่างการเปิดรับสื่อสังคมออนไลน์ โดยสามารถแยกแยะระหว่างข่าวสารที่เป็นข้อเท็จจริง หรือข้อความชวนเชื่อออกจากกัน และตระหนักรู้ในผลกระทบของการแสดงความคิดเห็นที่จะเกิดต่อตนเองและสังคม

การรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง การเลือกรับสื่ออย่างหลากหลาย การคิดวิเคราะห์ และประเมินความน่าเชื่อถือของเนื้อหาที่ได้ด้วยตนเอง โดยไม่จำเป็นต้องเชื่อหรือ “คิดตาม” อย่างวัตถุประสงค์ที่ผู้ผลิตเนื้อหาได้วางแผนไว้ รวมถึงรู้วิธีการผลิตสื่อที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การสื่อสาร และความรู้จักตั้งประเด็นคำถาม แสดงความคิดเห็นและมีส่วนร่วมกับการอภิปรายประเด็นสาธารณะต่างๆ ของสังคมอย่างมีเหตุผล และสามารถเคารพและรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างได้เหมาะสมตามบรรทัดฐานพลเมือง ตลอดจนรู้จักกฎหมายว่า การกระทำใดเข้าข่ายเป็นความผิด

โครงการจึงเล็งเห็นความสำคัญของการพัฒนาตัวชี้วัดเพื่อศึกษาระดับความรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชน เพื่อทราบสถานการณ์ระดับความรู้เท่าทันสื่อเพื่อการเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตยของเยาวชนกลุ่มดิจิทัล เนทีฟ ที่เป็นกลุ่มมีสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตสูงที่สุดและจะเติบโตขึ้นเป็นพลเมืองที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาประเทศต่อไปในอนาคต

2. วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนเพื่อการเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย

3. ขอบเขตการศึกษา

3.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

1) สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการสื่อสารในเครือข่ายสังคมผ่านอุปกรณ์ที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยผู้ใช้สามารถเป็นทั้งผู้รับสารและผู้ส่งสารที่ผลิตเนื้อหาสารขึ้นเอง (user-generated content) หรือส่งต่อเนื้อหา (content sharing) ในรูปของข้อมูล ภาพ และเสียง ตัวอย่างสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook), ไลน์ (Line), ยูทิวบี (YouTube) เป็นต้น

2) การศึกษาการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ มุ่งศึกษาการปฏิสัมพันธ์ในสภาพแวดล้อมดิจิทัล ได้แก่ การบริโภคสื่อ (Consumption) เช่น การดู การอ่าน การฟัง การดาวน์โหลด; การแสดงความคิดเห็น (Comment) เช่น การกด ไลค์ (like) แชร์ (share) ในเฟซบุ๊ก; การเขียนแสดงความคิดเห็น, การสื่อสาร (Communication) เช่น การสนทนา การโต้ตอบอีเมล; การผลิตสร้าง (Creation) เช่น การสร้างเนื้อหา ภาพ หรือซอฟต์แวร์เพื่อ โพสต์ (post) หรือ แชร์ (share) ในสภาพแวดล้อมดิจิทัล

3.2 ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย “เยาวชน” ในการศึกษาครั้งนี้ หมายถึง ผู้ที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปี ตามการจำแนกขององค์การสหประชาชาติ⁷

4. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

4.1 ได้ชุดตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนเพื่อการเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย สำหรับใช้วัดความรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชน

4.2 ทราบสถานการณ์ความรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในแต่ละภาคของประเทศ เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมความตระหนักและการรู้เท่าทันสื่อ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อของกลุ่มการเมืองแก่เยาวชนต่อไป

⁷ United Nations. Youth. (Online). Retrieved on 15 March 2019 from <https://www.un.org/en/sections/issues-depth/youth-0/index.html>

5. วิธีการศึกษา

การพัฒนาตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนเพื่อการเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย ใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ดำเนินการวิจัยด้วยการทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ในประเทศไทย แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ และแนวคิดเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย

ในการพัฒนากรอบแนวคิดและชุดตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนเพื่อการเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย อาศัยการศึกษาเนื้อหาและสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับการวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์และการเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย และการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญ (expert interview) จำนวน 7 ท่าน จาก 6 หน่วยงาน/องค์กร ซึ่งประกอบด้วยนักวิชาการด้านนิเทศศาสตร์ นักวิชาการผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อดิจิทัล และผู้เชี่ยวชาญจากหน่วยงานภาครัฐที่ดำเนินการโครงการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ/สื่อสังคมออนไลน์แก่เยาวชนและประชาชนทั่วไป ได้แก่ผู้แทนจากศูนย์ประสานงานและขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ กรมกิจการเด็กและเยาวชน กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์, ผู้แทนจากสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (ONDE) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, ผู้แทนจากสาขาวิชาการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ (IT Management) คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล และผู้แทนจากคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภคด้านกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์ สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) รวมถึงผู้แทนจากองค์กรพัฒนาเอกชน และตัวแทนเด็กและเยาวชน เพื่อปรับปรุงชุดตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนเพื่อการเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตยให้มีความเหมาะสม มีเนื้อหาตัวชี้วัดที่ครอบคลุม ทันสมัย และสอดคล้องกับบริบทและสภาพความเป็นจริงของสังคมไทยในปัจจุบัน

บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรม

งานวิจัยเรื่อง “การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนเพื่อการเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย” ได้นำแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ที่จะนำมาเป็นกรอบแนวคิดในการนำเสนอ และวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

1. พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย
2. สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)
3. การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy)
4. ความเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย (Democratic Citizenship)
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย

อินเทอร์เน็ตเป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เชื่อมโยงเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทั่วโลกเข้าด้วยกัน เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ไซเบอร์สเปซ (Cyberspace) อินเทอร์เน็ตทำให้การเคลื่อนย้ายและส่งผ่านข่าวสารข้อมูลจากที่หนึ่งไป ยังอีกที่หนึ่งทำได้อย่างรวดเร็ว ราคาประหยัด สามารถส่งข้อมูลได้หลากหลายรูปแบบ เช่น ข้อความ รูปภาพ วิดีโอ เสียง กิจกรรมทางอินเทอร์เน็ตที่ผู้ใช้ส่วนใหญ่คุ้นเคย ได้แก่ การส่งอีเมล (email) การแชททางเอ็มเอสเอ็มเอส (MSN) หรือ สไกป์ (Skype) การแชร์รูปภาพทางเฟซบุ๊ก (Facebook) หรือ การดูวิดีโอทางยูทิวบ์ (Youtube)⁸

พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต อาทิ จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ต อุปกรณ์ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต และกิจกรรม/วัตถุประสงค์การใช้อินเทอร์เน็ต ในประเทศไทยมีการสำรวจโดยหน่วยงานต่างๆ ดังนี้

1.1 จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ต

สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2559)⁹ สำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือนจากจำนวนประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปทั่วประเทศ ประมาณ 62.8 ล้านคน ผลการสำรวจพบว่าผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 26.5 (จำนวน 16.6 ล้านคน) ในปี 2555 เป็นร้อยละ 47.5 (จำนวน 29.8 ล้านคน) ในปี 2559

⁸ มูลนิธิอินเทอร์เน็ตรวมพัฒนาไทย. รู้เท่าทันสื่อ ICT.

⁹ สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2559). บทสรุปสำหรับผู้บริหาร : การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2559.

กรุงเทพมหานครมีผู้ใช้สูงที่สุดคือร้อยละ 69.2 รองลงมาคือภาคกลางร้อยละ 53.0 ภาคใต้ร้อยละ 46.3 ภาคเหนือร้อยละ 41.4 และต่ำที่สุดคือภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ร้อยละ 36.0 จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นทั้งในและนอกเขตเทศบาล โดยปี 2559 ในเขตเทศบาลเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 37.7 เป็นร้อยละ 57.4 ส่วนนอกเขตเทศบาล จากร้อยละ 20.5 เป็นร้อยละ 39.5

เพศชายและเพศหญิงมีสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตไม่แตกต่างกันมากนัก (ชายร้อยละ 49.3 หญิงร้อยละ 50.7) กลุ่มอายุ 15-24 ปี มีการใช้อินเทอร์เน็ตสูงสุดคือ ร้อยละ 85.9 รองลงมาคือกลุ่มอายุ 25-34 ปี ร้อยละ 73.6 กลุ่มอายุ 6-14 ปี ร้อยละ 61.4 กลุ่มอายุ 35-49 ปี ร้อยละ 44.9 และในกลุ่มอายุ 50 ปีขึ้นไปร้อยละ 13.8

นิด้าโพล (2558)¹⁰ สำรวจพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของประชาชนทั่วประเทศ ในปี 2558 จากกลุ่มตัวอย่าง 1,749 คน พบว่าร้อยละ 59.18 ระบุว่าใช้อินเทอร์เน็ต และร้อยละ 40.82 ระบุว่าไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ต

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA, 2559)¹¹ พบว่า Gen Y (กลุ่มคนที่เกิดในช่วงปี พ.ศ. 2524-2543) เป็นกลุ่มที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยสูงที่สุดคือ 7.6 ชั่วโมงต่อวัน

มายด์แชร์ ประเทศไทย (2557)¹² ระบุว่า กว่าครึ่งหนึ่งของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย เป็นเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 14-24 ปี ซึ่งมีอยู่ 8,570,890 คน เยาวชนกลุ่มนี้จัดเป็นดิจิทัล เนทีฟ (digital native) หรือกลุ่มคนที่เติบโตมากับเทคโนโลยีดิจิทัล และใช้อินเทอร์เน็ตเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน

พนม คลีฉายา (2559)¹³ ศึกษาเรื่อง “การใช้งาน ความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนมัธยมในประเทศไทย” พบว่า นักเรียนมัธยมใช้โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตทันทีหลังตื่นนอนและใช้ตลอดทั้งวันในช่วงว่างจากการเรียนจนถึงก่อนเข้านอน

¹⁰ ศูนย์สำรวจความคิดเห็นสถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (นิด้าโพล). (2558). พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต.

¹¹ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA). (2559). รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2559 (Thailand Internet User Profile 2016).

¹² มายด์แชร์ ประเทศไทย (มีนาคม 27, 2557). **Growing up as Digital Natives**. สืบค้นเมื่อ 8 ธันวาคม 2560, จาก <http://mindshareworld.com/Thailand/>

¹³ พนม คลีฉายา. (2559). การใช้งาน ความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนมัธยมในประเทศไทย. ระยะที่ 1. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัยและจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

1.2 อุปกรณ์ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต (device)

สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2559)¹⁴ โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ตโฟน (ร้อยละ 90.4) คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ (ร้อยละ 50.1) คอมพิวเตอร์พกพา (ร้อยละ 24.9) และแท็บเล็ต (ร้อยละ 15.2)

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA, 2559)¹⁵ โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ตโฟน ร้อยละ 85.5 (ใช้งานเฉลี่ย 6.2 ชั่วโมงต่อวัน) คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล ร้อยละ 62.0 (5.4 ชั่วโมงต่อวัน) คอมพิวเตอร์พกพา ร้อยละ 48.7 (4.7 ชั่วโมงต่อวัน) แท็บเล็ต ร้อยละ 30.0 (3.5 ชั่วโมงต่อวัน) และสมาร์ตทีวี ร้อยละ 19.8 (2.7 ชั่วโมงต่อวัน)

นิด้าโพล (2558)¹⁶ โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ตโฟน (ร้อยละ 77.30) คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล / คอมพิวเตอร์พกพา (ร้อยละ 18.45) และแท็บเล็ต (ร้อยละ 4.25)

1.3 กิจกรรม/วัตถุประสงค์การใช้อินเทอร์เน็ต

สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2559)¹⁷ พบว่า กิจกรรมที่ใช้ส่วนใหญ่คือ Social Network (ร้อยละ 91.5) รองลงมาคือใช้ในการดาวน์โหลดรูปภาพ/หนังสือ/วิดีโอ/เพลง/เกมส์ เล่นเกมส์ ดูหนัง ฟังเพลง วิทยุ (ร้อยละ 88.0) ใช้ในการอัปโหลดข้อมูล รูปภาพ วิดีโอ เพลง ซอฟต์แวร์เพื่อแบ่งปันบนเว็บไซต์ (ร้อยละ 55.9) และติดตามข่าวสาร/อ่านหรือดาวน์โหลดหนังสือ (ร้อยละ 46.5)

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA, 2559)¹⁸ พบว่า กิจกรรมยอดนิยม 10 อันดับแรก ได้แก่ การพูดคุยผ่าน Social Network (ร้อยละ 96.1) รองลงมาเป็นการดูวิดีโอผ่าน YouTube (ร้อยละ 88.1) การค้นหาข้อมูล (ร้อยละ 79.7) การอ่าน / ติดตามข่าวสาร / อ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (ร้อยละ 76.7) การรับส่งอีเมล (ร้อยละ 75.8) ดูภาพยนตร์/โทรทัศน์/ฟังวิทยุออนไลน์ (ร้อยละ 72.8) ดาวน์โหลดซอฟต์แวร์/เพลง/ละคร/เกม (ร้อยละ 70.8) ซื้อสินค้าและบริการ (ร้อยละ 59.0) การทำธุรกรรมทางการเงิน (ร้อยละ 58.8) และเล่นเกมออนไลน์ (ร้อยละ 55.5)

กิจกรรมยอดนิยม 5 อันดับแรกของ Gen Y ซึ่งเป็นกลุ่มอายุที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตสูงที่สุด ได้แก่ อันดับแรก เป็นการใช้เพื่อพูดคุยผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (ร้อยละ 98.0) รองลงมาเป็นการชมวิดีโอผ่าน

¹⁴ สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2559). บทสรุปสำหรับผู้บริหาร : การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2559.

¹⁵ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA). (2559). รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2559 (Thailand Internet User Profile 2016).

¹⁶ ศูนย์สำรวจความคิดเห็นสถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (นิด้าโพล). (2558). พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต.

¹⁷ สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2559). บทสรุปสำหรับผู้บริหาร : การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2559.

¹⁸ อ้างแล้ว

Youtube (ร้อยละ 93.9) การรับส่งอีเมล (ร้อยละ 85.1) การค้นหาข้อมูล (ร้อยละ 84.5) และการอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (ร้อยละ 82.0) ตามลำดับ

นิด้าโพล (2558)¹⁹ พบว่า วัตถุประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตของประชาชน ได้แก่ เพื่อติดต่อสื่อสารกับคนในครอบครัว/เพื่อน (ร้อยละ 53.82) เพื่อสืบค้นข้อมูล (ร้อยละ 47.05) เพื่อความบันเทิง (ร้อยละ 46.38) เพื่อติดตามข่าวสาร เหตุการณ์ในสังคม (ร้อยละ 42.90) เพื่อติดต่อสื่อสารเรื่องงาน ประสานงาน แจ้งข้อมูลข่าวสาร (ร้อยละ 39.81) เพื่อการตลาด เช่น ขายของ โฆษณา ประชาสัมพันธ์ (ร้อยละ 2.13) และอื่นๆ ได้แก่ ทำธุรกรรมทางการเงิน จ่ายบิลค่าน้ำ ค่าไฟ โอนเงิน เป็นต้น (ร้อยละ 0.58)

พนม คลี่ฉายา (2559)²⁰ ศึกษาเรื่อง “การใช้งาน ความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนมัธยมในประเทศไทย” พบว่า นักเรียนมัธยมใช้โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สนทนากับเพื่อนๆ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ 2) ใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ หาข้อมูลประกอบการเรียน 3) ใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม ติดตามดาราที่ชื่นชอบ 4) ใช้สร้างกลุ่มบน Line Facebook Page 5) ใช้ติดตามข่าวสาร และ 6) ใช้โพสต์รูปภาพ เรื่องราว หรือเข้ากลุ่มสนทนา หรือสมัครสมาชิกเว็บไซต์ หรือติดตามเพจต่างๆ เพื่อแสดงความเป็นตัวตนของตนเอง

จากผลการสำรวจจากหน่วยงานต่างๆ ในข้างต้น อาจสรุปได้ว่า ประชากรในกลุ่มอายุ 15-35 ปี ที่ครอบคลุมถึงกลุ่ม Gen Y (กลุ่มคนที่เกิดในช่วงปี พ.ศ. 2524-2543) และ Gen Z (เกิดในปี พ.ศ. 2544 เป็นต้นไป) หรืออาจเรียกกลุ่ม Gen Z ว่า “กลุ่มดิจิทัล เนทีฟ” (Digital Native) หรือกลุ่มคนที่เติบโตมากับเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นกลุ่มอายุที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตสูงที่สุด ส่วนอุปกรณ์ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตที่คนนิยมใช้มากที่สุด ได้แก่ โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล คอมพิวเตอร์พกพา และแท็บเล็ต ตามลำดับ และกิจกรรมที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตนิยมเป็นอันดับหนึ่งคือ Social network หรือสื่อสังคมออนไลน์

1.4 แนวโน้มการกระทำผิดตามกฎหมาย

การใช้อินเทอร์เน็ตของประชาชนพบว่ามีแนวโน้มในการกระทำผิดตามกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ซึ่งแก้ไข

¹⁹ ศูนย์สำรวจความคิดเห็นสถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (นิด้าโพล). (2558). พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต.

²⁰ พนม คลี่ฉายา. (2559). การใช้งาน ความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนมัธยมในประเทศไทย. ระยะที่ 1. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัยและจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เพิ่มเติมโดย พ.ศ. 2560 และประมวลกฎหมายอาญา โดยสามารถสรุปแนวโน้มการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์จำแนกตามวัตถุประสงค์การใช้อินเทอร์เน็ตได้ดังนี้

ตาราง 2.1 แนวโน้มการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

วัตถุประสงค์การใช้อินเทอร์เน็ต		การกระทำความผิด	พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์
การสื่อสาร	การสื่อสารระหว่างบุคคล	หลอกลวง เจตนาฉ้อโกง	มาตรา 14
		ดักรับข้อมูลผู้อื่น	มาตรา 8
	การสื่อสารกลุ่มบุคคล เช่น Line กลุ่ม	ตัดต่อภาพคน/ศพ	มาตรา 16
		เผยแพร่ข้อมูลทั้งที่รู้ว่าผิดตาม มาตรา 14 (1)-(4) หรือกด share	มาตรา 14 (5)
		“ขัดต่อความสงบเรียบร้อย” หรือ “ศีลธรรมอันดีของประชาชน”	มาตรา 20
		หมิ่นประมาท	[ประมวลกฎหมายอาญา]
การแสดงความคิดเห็น	เกี่ยวกับเนื้อหาสาระของนโยบาย	กระทบต่อ “ความมั่นคง” “ความดีความชอบของประชาชน” “ความปลอดภัยสาธารณะ” “ความมั่นคงในทางเศรษฐกิจของประเทศ” “โครงสร้างพื้นฐานอันเป็นประโยชน์สาธารณะ” หรือ “การก่อการร้าย”	มาตรา 14 (2) (3)
	เกี่ยวกับบุคคลสาธารณะ	หมิ่นประมาท	[ประมวลกฎหมายอาญา]
	เกี่ยวกับสถาบันพระมหากษัตริย์	หมิ่นประมาทพระมหากษัตริย์ พระราชินี และรัชทายาท	[ประมวลกฎหมายอาญาม.112] และมักใช้

วัตถุประสงค์การใช้งานอินเทอร์เน็ต		การกระทำความผิด	พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์
			ร่วมกับมาตรา 14 (2) (3) พรบ. คอมพิวเตอร์
สืบค้นข้อมูล	การเข้าถึงข้อมูล / นโยบายภาครัฐ	โจมตีระบบ (hack) แก้ไขข้อมูล ขัดขวาง	มาตรา 5 6 7 9 10
	การเข้าถึงข้อมูล ข่าวสารทั่วไป		
บันเทิง	Upload-Download เพลง หนังสือ	ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา ลิขสิทธิ์ เครื่องหมายการค้า	มาตรา 20 (3)
		ภาพ / เนื้อหา ลามกอนาจาร ขัดต่อ ศีลธรรมอันดี	มาตรา 14 (4)
บริการ (การตลาด โฆษณา ซื้อ- ขายสินค้า ธุรกรรมทาง การเงิน)	โฆษณา	ภาพ / เนื้อหา ลามกอนาจาร ขัดต่อ ศีลธรรมอันดี	มาตรา 14 (4)
	การใช้เทคโนโลยีหลอก หลวง ฉ้อโกงประชาชน	หลอกหลวง ฉ้อโกงประชาชน	มาตรา 14 (1)
	โฆษณา	ส่งอีเมลโฆษณาสร้างความรำคาญ โดยไม่เปิดช่องทางให้ผู้รับปฏิเสธได้ โดยง่าย	มาตรา 11

2. สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

ปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์ได้รับความนิยมจากผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจำนวนมากเนื่องจากเป็นช่องทางที่สะดวกรวดเร็วในการติดต่อสื่อสารนอกจากนี้สื่อสังคมออนไลน์ยังเป็นพื้นที่ในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่แตกต่างหลากหลายของคนทั่วโลกที่สามารถเชื่อมถึงกันและมีปฏิสัมพันธ์กันบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ สื่อสังคมออนไลน์จึงเข้าไปมีอิทธิพลต่อความคิด ทัศนคติ และพฤติกรรมของประชาชน

2.1 ความหมาย

กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (2559)²¹ ได้ให้ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อข้อมูล สารสนเทศ ภาพ มัลติมีเดีย หรือสื่อดิจิทัล สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ช่องทางการติดต่อแบบสามารถโต้ตอบหรือแบ่งปันสื่อร่วมกันผ่านระบบอินเทอร์เน็ต หรือระบบเครือข่ายโทรศัพท์มือถือ ทั้งนี้ บุคคลทั่วไปสามารถสื่อสาร นำเสนอ แบ่งปันและเผยแพร่ข้อมูลออกสู่สาธารณะโดยใช้คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล โน้ตบุ๊ก แท็บเล็ต หรือสมาร์ทโฟน ทำให้เกิดเครือข่ายสังคมขึ้นจากการติดต่อร่วมกันของบุคคลทั่วโลก

ราชบัณฑิตยสถาน (2554) ได้บัญญัติคำว่า “Social Media” ไว้ว่า “สื่อสังคม” หมายถึง สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นสื่อกลางที่ให้บุคคลทั่วไปมีส่วนร่วมสร้าง และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่างๆ ผ่านอินเทอร์เน็ตได้ สื่อเหล่านี้เป็นของบริษัทต่างๆ ให้บริการผ่านเว็บไซต์ของตน

อรรวรรณ วงศ์แก้วโพธิ์ทอง (2553)²² กล่าวว่าสื่อสังคมออนไลน์คือ สื่อดิจิทัล หรือซอฟต์แวร์ที่ทำงานอยู่บนพื้นฐานของระบบเว็บ หรือเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ตที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคมเพื่อทำให้ผู้ใช้ในโลกออนไลน์สามารถแลกเปลี่ยนแบ่งปันข้อมูลข่าวสาร ทั้งข้อความ ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหวกับคนที่อยู่ในสังคมเดียวกันได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ รวมถึงการใช้ประโยชน์ร่วมกันในสังคมมนุษย์ เช่น การติดต่อสื่อสาร การแบ่งปันความรู้ การจัดการความรู้ เป็นต้น

สภาการหนังสือพิมพ์แห่งชาติ²³ (2553) สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม (social tool) เพื่อใช้สื่อสารระหว่างกันในเครือข่ายสังคม (social network) ผ่านทางเว็บไซต์และโปรแกรมประยุกต์บนสื่อใดๆ ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยเน้นให้ผู้ใช้ทั้งที่เป็นผู้ส่งสารและผู้รับสารมีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์ในการผลิตเนื้อหาขึ้นเอง (user-generated content) ในรูปของข้อมูล ภาพ และเสียง

จากความหมายที่ได้กล่าวมาข้างต้น อาจสรุปได้ว่า สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการสื่อสารระหว่างกันในเครือข่ายสังคมผ่านอุปกรณ์ที่การเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยผู้ใช้สามารถเป็นทั้งผู้รับสารและผู้ส่งสารที่ผลิตเนื้อหาสารขึ้นเอง (user-generated content) หรือส่งต่อเนื้อหา (content sharing) เช่น เฟซบุ๊ก (facebook) ไลน์ (line) ยูทูบ (youtube) เป็นต้น

²¹ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2559). Smart Social Media รู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์.

²² อรรวรรณ วงศ์แก้วโพธิ์ทอง. (2553). Social Media เครื่องมือเพิ่มศักยภาพทางธุรกิจ. Executive Journal.

²³ สภาการหนังสือพิมพ์แห่งชาติ. (2553). แนวปฏิบัติการใช้สื่อสังคมออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 12 กันยายน 2561, จาก <http://www.presscouncil.or.th/th2/>.

2.2 คุณสมบัติของสื่อสังคมออนไลน์

สื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก (facebook), (youtube), ไลน์ (line) จัดเป็นสื่อใหม่ (new media) ที่พัฒนาขึ้นบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีคุณสมบัติหรือลักษณะดังนี้

1) เป็นสื่อที่ต่างจากสื่อเดิมที่เป็นการสื่อสารทางเดียว (one-way communication) หรือแพร่กระจายข่าวสารแบบทางเดียว (one-to-many) เป็นการสื่อสารสองทาง (two-way communication) หรือการสนทนาที่สามารถมีผู้เข้าร่วมได้หลายๆ คน (many-to-many)²⁴

2) สะดวกต่อการพกพา (compactable) รวดเร็ว (speed of communication) ไร้พรมแดน (absence of boundaries) และเป็นดิจิทัล (digitalization)²⁵

3) เป็นสื่อที่เปลี่ยนผู้คนจากผู้บริโภคเนื้อหาเป็นผู้ผลิตเนื้อหา เปิดโอกาสให้ทุกคนสามารถเป็นผู้ผลิตและผู้ส่งสาร ส่งไปได้ทั้งในและต่างประเทศอย่างไร้พรมแดน

4) เป็นสื่อที่แพร่กระจายด้วยปฏิสัมพันธ์เชิงสังคม สื่อสังคมออนไลน์ช่วยให้การแพร่กระจายข่าวสารเล็กๆ น้อยๆ ไปจนถึงประเด็นที่เป็น talk of the town ทำได้ง่ายขึ้นโดยเกิดจากการแบ่งปันเนื้อหา (content sharing)

2.3 องค์ประกอบของสื่อสังคมออนไลน์

องค์ประกอบของสื่อสังคมออนไลน์ ประกอบไปด้วยพื้นฐาน 5 ชนิด²⁶ ดังนี้

1) ข้อความ เป็นส่วนที่เกี่ยวกับเนื้อหาของมัลติมีเดีย ใช้แสดงรายละเอียด หรือเนื้อหาของเรื่องที่น่าเสนอ ถือเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญของมัลติมีเดีย ระบบมัลติมีเดียที่น่าเสนอผ่านจอภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์ นอกจากจะมีรูปแบบและสีของตัวอักษรให้เลือกมากมายตามความต้องการแล้วยังสามารถกำหนดลักษณะของการปฏิสัมพันธ์ (โต้ตอบ) ในระหว่างการนำเสนอได้อีกด้วย ซึ่งปัจจุบัน มีหลายรูปแบบ ได้แก่

1.1) ข้อความที่ได้จากการพิมพ์ เป็นข้อความปกติที่พบได้ทั่วไป ได้จากการพิมพ์ด้วยโปรแกรมประมวลผลงาน (Word Processor) เช่น NotePad, Text Editor, Microsoft Word โดยตัวอักษรแต่ละตัวเก็บในรหัส เช่น ASCII

²⁴ กาญจนา แก้วเทพ และนิคม ชัยขุนพล. (2544). ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา. กรุงเทพฯ: เอ็ดดิสันเพรสโปรดักชั่น.

²⁵ เฟ็งอ่าง

²⁶ เหมือนตะวัน สุทธิวิจิตรวรรณ. (2559) การเปิดรับ ความรู้ ทักษะคิดและพฤติกรรมของผู้ชมรายการต่อดิจิทัลทีวีในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล. วิทยานิพนธ์.

1.2 ข้อความจากการสแกน เป็นข้อความในลักษณะภาพ หรือ Image ได้จากการนำเอกสารที่พิมพ์ไว้แล้ว (เอกสารต้นฉบับ) มาทำการสแกน ด้วยเครื่องสแกนเนอร์ (Scanner) ซึ่งจะได้ผลออกมาเป็นภาพ 1ภาพ ปัจจุบันสามารถแปลงข้อความภาพ เป็นข้อความปกติได้ โดยอาศัยโปรแกรม OCR ข้อความอิเล็กทรอนิกส์ เป็นข้อความที่พัฒนาให้อยู่ในรูปของสื่อ ที่ใช้ประมวลผลได้

1.3 ข้อความไฮเปอร์เท็กซ์ (Hyper Text) เป็นรูปแบบของข้อความ ที่ได้รับความนิยมสูงมากในปัจจุบัน โดยเฉพาะการเผยแพร่เอกสารในรูปของเอกสารเว็บ เนื่องจากสามารถใช้เทคนิค การลิงก์ หรือเชื่อมข้อความไปยังข้อความ หรือจุดอื่น ๆ ได้

2) เสียง ถูกจัดเก็บอยู่ในรูปของสัญญาณดิจิทัลซึ่งสามารถเล่นซ้ำกลับไปกลับมาได้ โดยใช้โปรแกรมที่ออกแบบมาโดยเฉพาะสำหรับการทางด้านเสียง หากในงานมัลติมีเดียมีการใช้เสียงที่เร้าใจและสอดคล้องกับเนื้อหาในการนำเสนอ จะช่วยให้ระบบมัลติมีเดียนั้นเกิดความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยสร้างความน่าสนใจและน่าติดตามในเรื่องราวต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้เนื่องจากเสียงมีอิทธิพลต่อผู้ใช้มากกว่าข้อความหรือภาพหนึ่ง ดังนั้นเสียงจึงเป็นองค์ประกอบที่จำเป็นสำหรับมัลติมีเดีย ซึ่งสามารถนำเข้าเสียงผ่านทางไมโครโฟน แผ่นซีดีดีวีดี เทป และวิทยุ

3) ภาพนิ่ง เป็นภาพที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด และภาพลายเส้น ภาพนิ่งนับว่ามีบทบาทต่อระบบงานมัลติมีเดียมากกว่าข้อความหรือตัวอักษร เนื่องจากภาพจะให้ผลในเชิงการเรียนรู้หรือรับรู้ด้วยการมองเห็นได้ดีกว่า นอกจากนี้ยังสามารถถ่ายทอดความหมายได้ลึกซึ้งมากกว่าข้อความหรือตัวอักษรซึ่งข้อความหรือตัวอักษรจะมีข้อจำกัดทางด้านความแตกต่างของแต่ละภาษา แต่ภาพนั้นสามารถสื่อความหมายได้กับทุกชนชาติ ภาพนิ่งมักจะแสดงอยู่บนสื่อชนิดต่าง ๆ เช่น โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์หรือวารสารวิชาการ เป็นต้น

4) ภาพเคลื่อนไหว ภาพกราฟิกที่มีการเคลื่อนไหวเพื่อแสดงขั้นตอนหรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง เพื่อสร้างสรรค์จินตนาการให้เกิดแรงจูงใจจากผู้ชม การผลิตภาพเคลื่อนไหวจะต้องใช้โปรแกรมที่มีคุณสมบัติเฉพาะทางซึ่งอาจมีปัญหากเกิดขึ้นอยู่บ้างเกี่ยวกับขนาดของไฟล์ที่ต้องใช้พื้นที่ในการจัดเก็บมากกว่าภาพนิ่งหลายเท่า

5) วิดีโอ เป็นองค์ประกอบของมัลติมีเดียที่มีความสำคัญเป็นอย่างมาก เนื่องจากวิดีโอในระบบดิจิทัล สามารถนำเสนอข้อความหรือรูปภาพ (ภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว) ประกอบกับเสียงได้สมบูรณ์แบบมากกว่าองค์ประกอบชนิดอื่น ๆ อย่างไรก็ตาม ปัญหาหลักของการใช้วิดีโอในระบบมัลติมีเดียก็คือ การสิ้นเปลืองทรัพยากรของพื้นที่บนหน่วยความจำเป็นจำนวนมาก เนื่องจากการนำเสนอวิดีโอด้วยเวลาที่เกิดขึ้นจริง (Real-Time) จะต้องประกอบด้วยจำนวนภาพไม่ต่ำกว่า 30 ภาพ ต่อวินาที (Frame/Second) ถ้าหากการประมวลผลภาพดังกล่าวไม่ได้ผ่านกระบวนการบีบอัดขนาดของสัญญาณมาก่อน การ

นำเสนอภาพเพียง 1 นาทีอาจต้องใช้หน่วยความจำมากกว่า 100 MB ซึ่งจะทำให้ไฟล์มีขนาดใหญ่เกินขนาดและมีประสิทธิภาพในการทำงานที่ด้อยลงนั่นเอง

2.4 ประโยชน์ของสื่อสังคมออนไลน์

1) สื่อสังคมออนไลน์ที่มีลักษณะเป็นการสื่อสารสองทาง หรือการสนทนาที่มีผู้เข้าร่วมได้ทีละหลายคน สามารถโต้ตอบกันได้ทันที ช่วยลดการผูกขาดการแพร่กระจายข่าวสารแบบทางเดียวของสื่อกระแสหลักอย่างหนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ และวิทยุ ถือเป็นปรากฏการณ์เชิงบวกที่เปิดโอกาสให้พลเมืองเข้ามามีส่วนร่วมต่อประเด็นสาธารณะต่างๆ ในสังคม

2) เป็นช่องทางที่ประหยัด สะดวก และรวดเร็วในการแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ในสิ่งที่สนใจร่วมกันได้อย่างกว้างขวาง สามารถสร้างและต่อยอดความรู้ใหม่ๆ เพื่อพัฒนาเนื้อหาที่มีประโยชน์จนเกิดเป็นคลังข้อมูลความรู้ขนาดย่อม เช่น Wikipedia และเว็บบอร์ดต่างๆ²⁷

3) เป็นช่องทางในการระดมทุน ความคิดเห็น หรือทักษะความรู้ ความเชี่ยวชาญด้านต่างๆ เพื่อการพัฒนาสังคมด้านใดด้านหนึ่ง

4) เป็นสื่อในการนำเสนอผลงานของตนเอง เช่น ภาพถ่าย บทความ วิดีโอต่างๆ ทั้งที่เป็นสาระประโยชน์และความบันเทิง ช่วยสร้างผลงานและรายได้แก่ตนเองและครอบครัว

5) เป็นสื่อในการประชาสัมพันธ์ทั้งแบบเร่งด่วนและไม่เร่งด่วน เช่น แจ้งจุดเกิดอุบัติเหตุ แจ้งเตือนภัยธรรมชาติ ขอรับบริจาคโลหิต ตำแหน่งงานว่าง

6) เป็นสื่อในการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ หรือบริการลูกค้าสำหรับบริษัทและองค์กรต่างๆ เพื่อช่วยสร้างความเชื่อมั่นให้แก่ลูกค้า

7) สื่อสังคมออนไลน์ที่สามารถเข้าถึงได้ผ่านอุปกรณ์สมาร์ตโฟนที่สะดวกต่อการพกพาช่วยคลายเครียดและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีจากการสนทนากับเพื่อน และการเปิดรับความบันเทิงต่างๆ ได้

2.5 ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์

สื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้งานในปัจจุบันแบ่งออกเป็นหลายประเภทตามวัตถุประสงค์การใช้งาน ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้^{28,29}

²⁷ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2559). Smart Social Media รู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์.

²⁸ มูลนิธิอินเทอร์เน็ตรวมพัฒนาไทย. รู้เท่าทันสื่อ ICT.

²⁹ อรรณณ วงศ์แก้วโพธิ์ทอง. (2553). Social Media เครื่องมือเพิ่มศักยภาพทางธุรกิจ. Executive Journal.

1) การสร้างเครือข่ายสังคมออนไลน์ (online social network) หมายถึง การสร้างกลุ่มเพื่อนหรือกลุ่มสังคม (social community) เอาไว้ติดต่อพูดคุยและอัปเดตข่าวสารของกันและกัน อาจแบ่งสื่อสังคมออนไลน์ประเภทนี้ได้เป็น 2 ชนิด ได้แก่

1.1 Social Networking หรือเครือข่ายทางสังคมในอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นเครือข่ายทางสังคมที่ใช้สำหรับเชื่อมต่อระหว่างบุคคล กลุ่มบุคคล เพื่อให้เกิดเป็นกลุ่มสังคม เพื่อให้ผู้ใช้แลกเปลี่ยนความสนใจ ข่าวสาร หรือกิจกรรมของกันและกัน รวมถึงเพื่อแลกเปลี่ยนทักษะและแบ่งปันข้อมูลระหว่างกันทั้งด้านสังคม สิ่งแวดล้อม ธุรกิจ การเมือง ตัวอย่างของสื่อสังคมออนไลน์ประเภทนี้ เช่น Facebook, Hi5, Ning, LinkedIn และ MySpace เป็นต้น

1.2 Micro Blog หรือที่เรียกกันว่า “บล็อกจิ๋ว” เป็นรูปแบบหนึ่งของ Blog ที่จำกัดของข้อความที่เขียน ผู้ใช้สามารถเขียนข้อความได้สั้นๆ ประมาณครั้งละ 140 ตัวอักษร ที่เรียกว่า “status” หรือ “notice” เพื่อแสดงสถานะของตัวเองว่ากำลังทำอะไรอยู่ หรือแจ้งข่าวสารต่างๆ แก่กลุ่มเพื่อนในสังคมออนไลน์ เช่น Twitter, Pownce, Jaiku และ tumblr เป็นต้น

2) การสนทนาออนไลน์ หรือแชท (chat) หมายถึง การพิมพ์ข้อความโต้ตอบกันไปตามลักษณะประโยคต่อประโยค ปัจจุบันนอกจากการพิมพ์ข้อความ ยังสามารถพูดคุยแบบเห็นหน้าและได้ยินเสียง โปรแกรมแชทที่เป็นที่นิยม เช่น Line, WeChat, Skype และ WhatsApp เป็นต้น

3) การแสดงความคิดเห็นหรือพูดคุยผ่านกระดานข่าว หรือเว็บบอร์ด (webboard) หมายถึง การโพสต์กระทู้หรือแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่างๆ ลงบนเว็บไซต์ในรูปแบบของเว็บบอร์ดที่ผู้ใช้สามารถแลกเปลี่ยนทัศนะในเรื่องที่สนใจ เช่น สินค้าหรือบริการ ประเด็นข่าว ประเด็นสาธารณะทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม กีฬา หรือประเด็นฮอตฮิตของสังคมในขณะนั้น เว็บไซต์ที่เป็นที่นิยม เช่น Pantip, Epinions, Yahoo!Answer เป็นต้น

4) การแบ่งปันภาพ แฟ้มข้อมูล หรือวิดีโอ (media sharing) หมายถึง การอัปโหลด (upload) รูปภาพ แฟ้มข้อมูล หรือวิดีโอเพื่อแบ่งปันให้กับสมาชิก หรือเผยแพร่ต่อสาธารณชน ซึ่งปัจจุบันได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายและขยายตัวอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะเว็บไซต์ที่ให้บริการวิดีโอออนไลน์ทั้งหนัง เพลง ละคร และรายการสาระและบันเทิงอื่นๆ โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย เนื่องจากผู้ใช้สามารถเลือกชมเนื้อหาได้ตามความต้องการและตามเวลาที่ตนสะดวก ไม่ถูกจำกัดด้วยผังรายการเหมือนสื่อวิทยุโทรทัศน์ ตัวอย่างเว็บไซต์ที่เป็น media sharing เช่น Youtube, Flickr และ Multiply เป็นต้น

5) การแบ่งปันทัศนะผ่านบทความหรือบันทึกส่วนตัวในบล็อก (Blogs/WeBlogs) หมายถึง การเผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ข้อคิดเห็น บันทึกส่วนตัว เป็นการเปิดโอกาสให้บุคคลที่มี

ความสามารถด้านต่างๆ เผยแพร่ความรู้ผ่านบทความหรือบันทึกส่วนตัว โดยสามารถแบ่งปันให้บุคคลอื่นๆ เข้าไปอ่าน หรือแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้ เช่น Exteen, Bloggang, Wordpress และ Blogger เป็นต้น

6) การสืบค้นข้อมูล (search) หมายถึง การเรียกดูข้อมูลจากเว็บไซต์ที่มีลักษณะเป็นแหล่งข้อมูลหรือความรู้ (data/knowledge) ซึ่งผู้เขียนส่วนใหญ่อาจจะเป็นนักวิชาการ หรือผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางด้านต่างๆ ทั้งการเมือง เศรษฐกิจ สังคม ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ซึ่งผู้ใช้สามารถเขียนหรือแก้ไขข้อมูลได้อย่างอิสระ เช่น Wikipedia, Google Earth และ diggZy เป็นต้น

2.6 กิจกรรม/วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมออนไลน์

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA, 2559) พบว่า สื่อสังคมออนไลน์ยอดนิยม 3 อันดับแรก ได้แก่ YouTube (มีผู้ใช้งานมากถึงร้อยละ 97.3) รองลงมา คือ Facebook (ร้อยละ 94.8) และ Line (ร้อยละ 94.6) ตามลำดับ



ที่มา : สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA). (2559)

Youtube เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่กลุ่ม Gen Y และ Z นิยมใช้กันมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 98.8 และ 98.6 ตามลำดับ รองลงมา คือ Facebook คิดเป็นร้อยละ 97.9 และ 93.8 ตามลำดับ ส่วนอันดับสามคือ Line คิดเป็นร้อยละ 97.2 และ 91.4 ตามลำดับ

เน็ต้าโพล (2558) สื่อสังคมออนไลน์ยอดนิยม 3 อันดับแรก ได้แก่ Line (ร้อยละ 83.29) รองลงมา คือ Facebook (ร้อยละ 78.55) และ e-mail (ร้อยละ 21.35)

ตาราง 2.2 อันดับการใช้สื่อสังคมออนไลน์

อันดับ	การใช้สื่อสังคมออนไลน์	ร้อยละ
1	Line	83.29
2	Facebook	78.55
3	e – mail	21.35
4	Google+	19.71
5	YouTube	16.43
6	Instagram	13.04
7	Twitter	7.05
8	We Chat	2.22
9	อื่นๆ ได้แก่ Blog, Pantip, Skype	1.16
10	ไม่ได้เล่น / ไม่ได้ใช้สื่อสังคมออนไลน์	2.80

2.7 ข้อจำกัดของสื่อสังคมออนไลน์

- 1) สื่อสังคมออนไลน์ที่ทุกคนสามารถเป็นผู้ผลิตและผู้ส่งสาร และมักไม่ระบุตัวตนที่แท้จริง (ตัวตนแฝง) ทำให้ไม่มีผู้รับผิดชอบต่อความถูกต้องของข้อมูลและผลกระทบที่เกิดขึ้นจากข้อมูลที่เผยแพร่ออกไป
- 2) สื่อสังคมออนไลน์ไม่มีองค์กรและจรรยาบรรณวิชาชีพผู้ผลิตสื่อช่วยควบคุมเหมือนสื่อกระแสหลัก

2.8 ข้อเสียของสื่อสังคมออนไลน์

จากข้อจำกัดสำคัญของสื่อสังคมออนไลน์ที่กล่าวในข้างต้นคือ การไม่มีตัวตน หรือมีตัวตนซ่อนเร้นในโลกออนไลน์ ทำให้คนรู้สึกว่ามีอิสระในการแสดงความคิดเห็น ไม่ต้องรับผิดชอบต่อการทำของตนบนโลกออนไลน์ ทำให้สื่อสังคมออนไลน์นำมาซึ่งภัยแอบแฝง ดังนี้

1) การแสดงความคิดเห็นด้วยถ้อยคำหยาบคาย ลามก อนาจาร และที่เกี่ยวข้องกับการพินัน เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ไม่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชน

2) ข้อมูลที่มีเนื้อหาไม่ถูกต้อง เช่น ข่าวลือ ข่าวปล่อย ข่าวที่ส่งต่อมาโดยแม้จะไม่เจตนา หลอกลวง แต่ละเมิดสิทธิส่วนบุคคลของผู้อื่น หรือส่งผลกระทบต่อความสงบเรียบร้อยของสังคมและความมั่นคงของชาติ

3) ข้อมูลที่มีนัยซ่อนเร้น (hidden agenda) มีลักษณะโฆษณาชวนเชื่อมากกว่าการนำเสนอข้อเท็จจริงอย่างรอบด้าน หรือมีลักษณะจงใจบิดเบือนหรือทำให้ผู้รับเข้าใจผิด เพื่อสร้างความแตกแยกเกลียดชัง หรือเพื่อเป็นเครื่องมือในการต่อสู้ทางการเมืองของกลุ่มการเมืองชั่วคราว

4) โฆษณาหลอกลวง เกินจริง

5) เป็นช่องทางที่อาจนำไปสู่การถูกล่อลวงของมิจฉาชีพ

6) เป็นช่องทางให้ถูกละเมิดสิทธิเสรีภาพของบุคคลได้โดยง่าย เช่น การนำเอาภาพของบุคคลหนึ่งมาติดต่อกับภาพเปลือยกายของอีกคนหนึ่ง หรือ การทำซ้ำ (Copy) กับงานสื่อที่มีลิขสิทธิ์ถูกต้อง เป็นต้น

จากข้อมูลในข้างต้น อาจสรุปสาระสำคัญที่เกี่ยวข้องกับสื่อสังคมออนไลน์ได้ดังนี้

ตาราง 2.3 สรุปสาระสำคัญเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์

สื่อสังคมออนไลน์	
ความหมาย	สื่อสังคมออนไลน์ (social media) หมายถึง สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการสื่อสารระหว่างกันในเครือข่ายสังคมผ่านอุปกรณ์ที่การเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยผู้ใช้สามารถเป็นทั้งผู้รับสารและผู้ส่งสารที่ผลิตเนื้อหาสารขึ้นเอง (user-generated content) หรือส่งต่อเนื้อหา (content sharing) เช่น เฟซบุ๊ก (facebook) ไลน์ (line) ยูทูบ (youtube) เป็นต้น
การสื่อสาร	สองทาง (two-way communication)
ผู้ส่งสาร	ทุกคนที่มีอินเทอร์เน็ต ไม่ต้องระบุตัวตน (anonymous) ไม่มีองค์กรควบคุมจรรยาบรรณผู้ส่งสาร

สื่อสังคมออนไลน์	
ช่องทาง	สะดวกต่อการพกพา (compactable) รวดเร็ว (speed of communication) ไร้พรมแดน (absence of boundaries) และเป็นดิจิทัล (digitalization)
สาร	ไม่สามารถรับประกันความถูกต้องเที่ยงตรงของเนื้อหา
ผู้รับสาร	Gen Y (นักศึกษาและวัยทำงาน อายุ 18-37 ปี) และ Gen Z (กลุ่มเยาวชนต่ำกว่า 18 ปี) ใช้งานมากที่สุด
การใช้งาน	<ol style="list-style-type: none"> 1. สื่อสารระหว่างกัน อัพเดทข่าวสารกันและกัน เช่น Facebook, Line 2. นำเสนอผลงาน แบ่งปันภาพ วิดีโอ เช่น Flickr, Youtube 3. แสดงทัศนะ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เช่น Wordpress, Pantip 4. หาความรู้และข่าวสาร เช่น Wikipedia 5. เป็นสื่อประชาสัมพันธ์ เช่น Twitter
แนวโน้มการใช้งาน	มีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นเรื่อยๆ ทุกปี
ประโยชน์ / ข้อดี	<ol style="list-style-type: none"> 1. เปิดโอกาสให้พลเมืองเข้ามามีส่วนร่วมต่อประเด็นสาธารณะต่างๆ ในสังคม 2. แลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ได้อย่างกว้างขวาง จนเกิดเป็นคลังข้อมูลความรู้ขนาดย่อม 3. เป็นช่องทางในการระดมทุนหรือทักษะความรู้เพื่อการพัฒนาสังคม ด้านใดด้านหนึ่ง 4. เป็นสื่อในการนำเสนอผลงานของตนเอง ช่วยสร้างผลงานและรายได้ 5. เป็นสื่อประชาสัมพันธ์เหตุการณ์ต่างๆ ในสังคม 6. เป็นสื่อในการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ หรือบริการลูกค้า 7. ช่วยคลายเครียด
ข้อจำกัด	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตัวตนแฝง ทำให้ไม่มีผู้รับผิดชอบความถูกต้อง และผลกระทบของข้อมูลที่เผยแพร่ออกไป 2. ไม่มีองค์กรจรรยาบรรณช่วยควบคุมเหมือนสื่อกระแสหลัก

สื่อสังคมออนไลน์	
ข้อเสียของสื่อสังคมออนไลน์	<ol style="list-style-type: none"> 1. การแสดงความคิดเห็นด้วยถ้อยคำหยาบคาย ลามก อนาจาร และอบายมุข ไม่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชน 2. ข้อมูลที่มีเนื้อหาไม่ถูกต้อง เช่น ข่าวลือ ข่าวปล้อย ข่าวที่ส่งต่อมาโดยไม่มีเจตนาหลอกลวง แต่ละเมิดสิทธิส่วนบุคคลของผู้อื่น หรือส่งผลกระทบต่อความสงบเรียบร้อยของสังคมและความมั่นคงของชาติ 3. ข้อมูลที่มีนัยซ่อนเร้น (hidden agenda) หรือมีลักษณะจงใจบิดเบือนหรือทำให้ผู้รับเข้าใจผิด เพื่อสร้างความแตกแยก ก่อกวนหรือเพื่อประโยชน์ทางการเมือง 4. โฆษณาหลอกลวง เกินจริง 5. เป็นช่องทางที่อาจนำไปสู่การถูกล่อลวงของมิจฉาชีพ 6. เป็นช่องทางให้ถูกละเมิดลิขสิทธิ์ ขโมยผลงาน ได้โดยง่าย

3. การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy)

จากข้อเสียของสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลกระทบต่อคนในสังคมเป็นวงกว้างทำให้เกิดแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อโดยมีความหมายและความสำคัญ ดังนี้

3.1 แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ

การรู้เท่าทันสื่อ (media literacy) เป็นแนวคิดที่สำคัญอย่างยิ่งในศตวรรษที่ 21 ในยุคที่เทคโนโลยีการสื่อสารมีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว³⁰ เพื่อรับมือการข้อมูลที่ปริมาณมากเกินกว่าจะบอกได้ว่าข้อมูลใดดีหรือไม่ดี ถูกหรือผิด มีความน่าเชื่อถือหรือไม่ ผู้รับสารจึงมีความเสี่ยง โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน

การรู้เท่าทันสื่อ คือ “การเลือกรับและใช้ประโยชน์จากข้อมูลข่าวสาร โดยสามารถคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล จำแนกความจริงออกจากความเห็น และสามารถประเมินคุณภาพและที่น่าเชื่อถือของเนื้อหาได้ด้วยตนเอง” มุ่งหวังให้ผู้บริโภคสามารถรู้เท่าทันเนื้อหาที่สื่อนำเสนอ และดูแลตนเองได้ในระดับที่สามารถแยกแยะ ไม่ตกเป็นเหยื่อของข้อมูลข่าวสารที่มีปริมาณมหาศาลในปัจจุบัน และจะเป็นการสร้าง ความเข้มแข็งทางองค์ความรู้ให้แก่ผู้รับสาร หรือผู้บริโภคสื่อ ให้เกิดการป้องกันตัวเองจากการถูกโน้มน้าว

³⁰ นิธิตา วิวัฒน์พาณิชย์. (2558). การพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ปีที่ 9 ฉบับที่ 3 กันยายน - ธันวาคม 2558

นำแว ชักจูง หรือบิดเบือนข้อเท็จจริง ตลอดจนทำให้สามารถวิเคราะห์แยกแยะข้อเท็จจริงออกจากข้อคิดเห็นที่สอดแทรกมาในข้อมูลข่าวสารอีกด้วย

European Commissions (EC)³¹ ได้นิยาม Media Literacy ว่าหมายถึง ความสามารถในการเข้าถึงสื่อ สามารถเข้าใจและประเมินเนื้อหาสื่อ ตลอดจนสามารถสื่อสารผ่านสื่อได้ในสถานการณ์ต่าง ๆ (the ability to access the media, to understand and to critically evaluate different aspects of the media and media contents and to create communications in a variety of contexts)

พนา ทองมีอาคม (2557) ให้ความเห็นว่าในมุมมองของประชาชน (citizen) นิยามนี้ขยายกว้างโดยมุ่งให้ประชาชนทั่วไปสามารถเข้าถึงสื่อได้ทุกชนิด และสามารถแสวงหาความรู้และข้อมูลข่าวสาร รวมถึงสามารถผลิตและพัฒนาเนื้อหาสาระที่ต้องการสื่อสารกับผู้อื่นในสังคมได้ โดยตระหนักรู้ในเรื่องของสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา และมีหลักจรรยาในการใช้สื่อ

OFCOM องค์การกำกับดูแลสื่อของสหราชอาณาจักร นิยาม Media Literacy ตาม Communication Act 2003 ว่าหมายถึง ความสามารถในการเข้าถึง เข้าใจ และสื่อสารในหลากหลายรูปแบบ (the ability to access, understand and create communications in a variety of forms)³²

3.2 ความจำเป็นของการรู้เท่าทันสื่อ

Center for Media Literacy (2008)³³ ได้กล่าวถึงความสำคัญและความจำเป็นของการรู้เท่าทันสื่อไว้ 5 ประการดังนี้

1) สื่อมีอิทธิพลต่อกระบวนการประชาธิปไตย

ในสังคมประชาธิปไตยทั่วโลกนั้น ทักษะในการใช้สื่อสามด้านที่ประชาชนต้องมีเพื่อความ เป็นพลเมืองที่รับผิดชอบต่อสังคม (engaged citizens) ได้แก่ ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ (critical thinking) การแสดงออก (self-expression) และการมีส่วนร่วม (participation) ซึ่งการรู้เท่าทันสื่อจะช่วยพัฒนา ทักษะดังกล่าว เพื่อให้พลเมืองสามารถรู้เท่าทันสื่อของกลุ่มการเมืองและการสื่อสารทางการเมือง เข้าใจ วาทกรรมสาธารณะและการมีส่วนร่วมในประเด็นสาธารณะ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการมีข้อมูลประกอบการ ตัดสินใจในการลงคะแนนเลือกตั้งผู้แทนประชาชน

³¹ อ้างถึงใน พนา ทองมีอาคม. (2557). ทวีติจิตัล ไม่รู้ไม่ได้แล้ว. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. หน้า 126

³² Livingstone, Bober & Helper. (2005). Internet Literacy among Children and Young People : Finding from the UK Children Go Online project. LSE Research Online. Available at: <http://eprints.lse.ac.uk/397/1/UKCGOonlineLiteracy.pdf>.

³³ Center for Media Literacy (2008), Literacy for the 21st Century : An Overview & Orientation Guide to Media Literacy Education.

2) สังคมมีอัตราการบริโภคสื่อในระดับสูง

สารที่ส่งผ่านช่องทางในสังคมยุคปัจจุบันตั้งแต่ โทรศัพท์มือถือ สื่อสังคมออนไลน์ วิดีโอเกม โทรทัศน์ เพลง วิทยุ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร ป้ายโฆษณา อินเทอร์เน็ต หรือแม้แต่สื่อยึดคอกกลม มีอยู่อย่างล้นหลาม จนอาจกล่าวได้ว่าปริมาณของสารที่ผู้คนในยุคปัจจุบันบริโภคในหนึ่งวันนั้นมากกว่าที่ผู้คนสมัยบรรพบุรุษของเราบริโภคในหนึ่งปี ดังนั้นการรู้เท่าทันสื่อจะช่วยพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการเปิดรับสื่ออย่างปลอดภัย

3) สื่อมีอิทธิพลต่อความเข้าใจ ความเชื่อ และทัศนคติ

การเปิดรับสื่อส่งผลต่อความเข้าใจ การตีความหมาย และพฤติกรรมของผู้คนไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง การศึกษาด้านสื่อจะช่วยให้เราเข้าใจว่าสื่อมีอิทธิพลต่อความเข้าใจ ทัศนคติ และพฤติกรรมของผู้คนอย่างไร และช่วยให้เราเป็นอิสระจากอิทธิพลเหล่านั้นได้

4) การสื่อสารและการส่งข้อมูลอาศัยภาพ/ภาพเคลื่อนไหวเพิ่มขึ้น

ขณะที่การศึกษาในระบบยังคงอาศัยสื่อสิ่งพิมพ์ (print media) เป็นหลัก ผู้คนในสังคมกำลังได้รับอิทธิพลจากสื่อทัศน์ (visual media) มากขึ้นเรื่อยๆ ตั้งแต่โลโก้บริษัทเอกชน ป้ายโฆษณาขนาดใหญ่ โทรศัพท์มือถือ ไปจนถึงเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต ดังนั้นการเรียนรู้ที่จะ “อ่าน” หรือทำความเข้าใจการสื่อสารบนพื้นฐานของการใช้ภาพในหลากหลายระดับนั้นมีความจำเป็นเมื่อสังคมโลกได้ก้าวเข้าสู่ยุคของสื่อประสม (multi-media) ที่ส่งข้อความ ภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว มาพร้อมๆ กัน

5) ความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต

การเติบโตของอุตสาหกรรมสื่อทั่วโลกส่งผลต่อการไหลบ่าของข้อมูลข่าวสารและความหลากหลายทางความคิดเห็น ซึ่งการเรียนรู้เท่าทันสื่อจะช่วยให้เราเข้าใจว่าข้อมูลเหล่านั้นมาจากไหน ผลิตขึ้นโดยมุ่งให้เกิดผลประโยชน์แก่ผู้ใด และจะหาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลทางเลือกอื่นๆ ได้อย่างไร

สุชาดา จักรพิสูทธิ์³⁴ ได้กล่าวถึงความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อได้ดังนี้

1) สื่อคือสิ่งที่สร้างขึ้น - Media are Constructions

เนื้อหาของสื่อ เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้น มีการออกแบบให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์หรือความต้องการของผู้ผลิตหรือผู้สนับสนุน (Sponsor) ดังนั้น เนื้อหาของสื่อส่วนใหญ่จึงมาจากความต้องการของผู้ผลิตที่ต้องการจะนำเสนอสินค้าในทางบวกของตัวเอง เช่น โฆษณาผลิตภัณฑ์ต่างๆ ที่มีกลวิธีนำเสนอที่จูงใจให้ผู้บริโภคซื้อสินค้า

³⁴ สุชาดา จักรพิสูทธิ์. การบรรยายในวิชา "พุทธศาสนากับศาสตร์สมัยใหม่" ถวายพระนิสิตปริญญาโทมหาวิทยาลัย มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย จ.เชียงใหม่

2) สื่อมีเป้าหมายทางธุรกิจ/โฆษณา - *Media Constructions have Commercial purposes*

ส่วนใหญ่แล้วเนื้อหาของสื่อจะมีนัยทางธุรกิจแฝงอยู่เนื่องจากการประเมินผลประกอบการกำไร ขาดทุน ทำให้ส่งผลกระทบต่อการทำหน้าที่โดยเที่ยงธรรมของสื่อ เช่น อาจหลีกเลี่ยงข่าวสารที่กระทบต่อธุรกิจของผู้มีอำนาจหรือการโฆษณาแฝงผ่านฉากละคร เป็นต้น

3) สื่อสร้างค่านิยมและอุดมคติ - *Media messages contain Values and Ideologies*

เนื้อหาของสื่อมีการสื่อความหมายทั้งทางตรงและทางอ้อมถึงแม้ว่าจุดประสงค์ของการผลิตเนื้อหา นั้น และเนื้อหาของสื่อจะเต็มไปด้วยการสื่อความหมายเชิงบวก แต่ก็สามารถให้ผู้รับคิดเห็นเป็นเชิงลบได้หรือเรียกได้นำเสนอสองแง่สองง่าม หรือนำเสนอแบบอคติ ตามวัตถุประสงค์ของผู้ผลิตทัศนคติบางอย่างที่คิดเห็นไม่ตรงกันอาจถูกปกปิดหรือบิดเบือนได้ เช่น ละครโทรทัศน์ที่มีเนื้อหาชิงรักหักสวาท สร้างค่านิยมให้เป็นภรรยาน้อย คู่รักดาราที่ทำตัวเจ้าชู้หรือเลิกกันเป็นว่าเล่นสร้างกระแสการมีก็กัให้กับเด็กวัยรุ่น การเล่าข่าวโดยผู้ดำเนินรายการด้วยลีลาการเล่าบวกการวิพากษ์วิจารณ์อย่างออกรส อาจทำให้ผู้รับสารคล้อยตามทัศนะที่ผู้เล่าข่าวนำเสนอ

4) สื่อทำให้มีผลที่ตามมาทางการเมืองและสังคม - *Media messages have Social and Political Consequences*

เนื้อหาของสื่อที่สื่อมวลชนนำเสนอ นั้นมีอิทธิพลต่อทัศนคติทางการเมืองและสังคม การฟังข่าวสารจากสื่อเพียงแหล่งเดียวอาจจะทำให้ผู้ฟังรู้สึกเอนเอียงไปฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งได้ หรือทำให้พฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปตามสื่อ เช่น การนำเสนอข่าวในตำนานลบของผู้นำรัฐบาลโดยสื่อที่เอนเอียงไปสนับสนุนฝ่ายค้าน ก็อาจทำให้ผู้ที่บริโภคข่าวสารเกิดความรู้สึกลบต่อผู้นำรัฐบาล

5) สื่อแต่ละชนิดมีเอกลักษณ์และข้อจำกัด - *Each Medium has a unique Aesthetic Form*

สื่อแต่ละประเภท มีรูปแบบ ลักษณะ และกระบวนการนำเสนอที่แตกต่างกันไป ซึ่งในกระบวนการผลิตนี้เอง ที่ทำให้ "สาร" บางอย่างถูกตัดตอน ปรับแต่ง ลดปริมาณและคุณภาพ รวมถึงอาจกลายเป็นการสร้างความจริงเทียมขึ้นในที่สุด เช่น การออกอากาศทางโทรทัศน์มีข้อจำกัดเรื่องเวลา ทำให้ต้องตัดทอนเนื้อหาให้สั้นกระชับ ซึ่งบางครั้งอาจทำให้เกิดความเข้าใจคลาดเคลื่อนหรือผิดประเด็น เป็นต้น

4. ความเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย (Democratic Citizenship)

พลเมือง คือประชาชนผู้มีความตระหนักรู้ในสิทธิและหน้าที่ของตนเอง รู้จักแสดงความคิดเห็น มีความรับผิดชอบต่อสังคม และคำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวม³⁵

ความเป็นพลเมือง หมายถึง ความจงรักภักดีต่อชาติของประชาชน การสามารถระบุตัวตนว่าเป็นคนกลุ่มใด และมองว่าอยู่ในฐานะใด เช่น เป็นคนไทย เป็นประชากรโลก หรือ ประชากรอาเซียน นอกจากนี้ ยังหมายถึงคุณลักษณะของประชาชนในรูปแบบต่างๆ เช่น มีความคิดริเริ่มใหม่ ๆ การช่วยเหลือสังคม เป็นต้น³⁶

ความเป็นพลเมือง (Citizenship) มีความหมายที่สะท้อนให้เห็นถึงบทบาท หน้าที่ และความรับผิดชอบต่อสมาชิกทางสังคมที่มีต่อรัฐ มีความจงรักภักดีต่อชาติ และมีความสำคัญต่อการพัฒนาประชาธิปไตย มีความรับผิดชอบต่อ เคารพสิทธิผู้อื่น เคารพความแตกต่าง เคารพกติกา และเป็นผู้ที่มีสิทธิกำหนดทิศทางของประเทศ³⁷

การปกครองในระบอบประชาธิปไตยจะประสบความสำเร็จได้นั้นจะต้องสร้างความเป็นพลเมืองให้ประชาชนสามารถปกครองตนเองได้ ดังนั้น ความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย จึงมีคุณลักษณะที่สำคัญ คือ เป็นบุคคลที่สามารถแสดงบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบต่อตนเอง ต่อสังคม อีกทั้งดำรงตนเป็นประโยชน์ต่อสังคม ช่วยเหลือเกื้อกูลกัน อันจะก่อให้เกิดการพัฒนาสังคม และประเทศชาติ ให้เป็นสังคมประชาธิปไตย ซึ่งการสร้างพลเมืองให้มีความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยนั้น มีหลักพื้นฐานอยู่ 3 ประการ ดังนี้

1. **เคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ที่ทุกคนเกิดมามีคุณค่าเท่ากันมีอาจล่วงละเมิดได้**
การมีอิสรภาพ และความเสมอภาค การยอมรับในเกียรติภูมิของแต่ละบุคคล โดยไม่คำนึงถึงสถานภาพทาง สังคม ยอมรับความแตกต่างของทุกคน
2. **เคารพสิทธิ เสรีภาพ และกฎกติกาของสังคมที่เป็นธรรม** เป็นการให้ความสำคัญต่อสิทธิ เสรีภาพ การมีกฎกติกาที่วางอยู่บนความยุติธรรมและชอบธรรม มีหลักนิติรัฐในการคุ้มครองสิทธิ เสรีภาพมิให้ถูกละเมิด

³⁵ สำนักคุ้มครองผู้บริโภคในกิจการกระจายเสียงและโทรทัศน์ สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ เข้าถึงใน <http://bcp.nbtc.go.th>

³⁶ ถวิลวดี บุรีกุล และรัชต์ แซงมะหมัด. (2560). ค่านิยมของประชาชนต่อการเมืองการปกครองและวัฒนธรรมทางสังคมไทย ปี 2557. สถาบันพระปกเกล้า.

³⁷ สมชาย แสงวงการ. (2558). สร้างความเป็นพลเมืองไทยในระบอบประชาธิปไตย. สำนักงานศาลรัฐธรรมนูญ.

3. **รับผิดชอบต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม** โดยตระหนักถึงบทบาทหน้าที่ของความเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตยที่มุ่งเน้นเนื้อหาที่มีคุณลักษณะสำคัญในหน้าที่และความรับผิดชอบต่อตนเอง ต่อสังคม การดำรงตนเป็นประโยชน์ต่อสังคมช่วยเหลือเกื้อกูลกัน ใช้สติปัญญาในการแก้ไขปัญหาด้วยเหตุและผล ³⁸

ปริญญา เทวานฤมิตรกุล ³⁹ ได้อธิบายว่า พลเมืองในระบบประชาธิปไตยต้องประกอบด้วยลักษณะ 6 ประการคือ

1. **รับผิดชอบต่อตนเองและพึ่งตนเองได้** ระบบประชาธิปไตยคือระบอบการปกครองที่ประชาชนเป็นเจ้าของอำนาจสูงสุดของประเทศ ประชาชนจึงมีสิทธิเสรีภาพในประเทศของตนเอง “พลเมือง” ในระบบประชาธิปไตยคือความเป็นอิสระชน ที่ประชาชนสามารถพึ่งตนเองและสามารถรับผิดชอบต่อได้ ขณะเดียวกันก็ไม่ยอมปล่อยให้ตนเองตกอยู่ภายใต้อิทธิพลอำนาจของผู้ใด
2. **เคารพหลักความเสมอภาค** ประชาธิปไตยคือระบอบการปกครองที่อำนาจสูงสุดในประเทศเป็นของประชาชนดังนั้นประชาชนทุกคนล้วนมีความเท่าเทียมกันในฐานะที่เป็นเจ้าของประเทศ การเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตยจึงต้องเคารพหลักความเสมอภาค และจะต้องเคารพในเท่าเทียมกัน กล่าวคือเห็นตนเท่าเทียมกับคนอื่นและเห็นคนอื่นเท่าเทียมกับตน เพราะทุกคนล้วนมีศักดิ์ศรีของความเป็นเจ้าของประเทศอย่างเสมอกัน
3. **เคารพความแตกต่าง** ระบบประชาธิปไตยมุ่งให้เสรีภาพ และยอมรับความหลากหลายของประชาชน ไม่ว่าจะเป็นอาชีพ วิถีชีวิต ความเชื่อทางศาสนา ความคิดเห็นทางการเมือง ดังนั้นพลเมืองในระบบประชาธิปไตยจึงต้องยอมรับและเคารพความแตกต่างของกันและกัน เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกันได้ และเพื่อมิให้ความแตกต่างนำมาซึ่งความแตกแยกในสังคม
4. **เคารพสิทธิผู้อื่น** ในระบบประชาธิปไตยประชาชนทุกคนมีสิทธิ เสรีภาพในการแสดงออกทางการเมือง อย่างไรก็ตามการใช้เสรีภาพที่เกินขอบเขตอาจนำไปสู่การละเมิดเสรีภาพของผู้อื่น ดังนั้นพลเมืองในระบบประชาธิปไตยจึงต้องคำนึงถึงขอบเขตในการใช้สิทธิและเสรีภาพของตนเองเพื่อป้องกันไม่ให้ไปกระทบต่อผู้อื่น

³⁸ สมชาย แสงวงการ. (2558). สร้างความเป็นพลเมืองไทยในระบบประชาธิปไตย. สำนักงานศาลรัฐธรรมนูญ.

³⁹ ปริญญา เทวานฤมิตรกุล.(2555). การศึกษาเพื่อสร้างพลเมือง (Civil Education). การพัฒนาเมืองไทยโดยสร้างประชาธิปไตยที่คน

5. **เคารพกติกา** ในระบอบประชาธิปไตยจะมีการใช้กติกาหรือกฎหมายในการปกครองเพื่อไม่ให้เกิดการใช้อำนาจตามอำเภอใจ การเคารพกติกาจึงถือเป็นหน้าที่พลเมืองในระบอบประชาธิปไตย
6. **รับผิดชอบต่อสังคมและส่วนรวม** นอกจากพลเมืองจะต้องเคารพสิทธิเสรีภาพและรับผิดชอบต่อผู้อื่นแล้ว พลเมืองในระบอบประชาธิปไตยยังมีส่วนในการรับผิดชอบต่อสังคมด้วย พลเมืองจึงต้องตระหนักว่าตนเองเป็นสมาชิกคนหนึ่งของสังคม และรับผิดชอบต่อภาระทำของตน เพื่อไม่ให้เกิดการใช้เสรีภาพตามอำเภอใจโดยไม่คำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อสังคม รวมถึงควรมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาต่างๆ

ความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย คือ การรักความเป็นธรรมและความเสมอภาค การเคารพกฎหมาย การเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม การเรียกร้องหรือต่อสู้เมื่อมีความจำเป็น การแก้ปัญหาความขัดแย้งด้วยสันติวิธี การใช้สิทธิแต่ไม่ละทิ้งหน้าที่ และการมีส่วนร่วมทางการเมือง⁴⁰

ความเป็นพลเมืองดีในวิถีชีวิตประชาธิปไตย คือ พลเมืองที่มีคุณลักษณะสำคัญต่างๆ หลายประการ ได้แก่ การเป็นผู้ที่มีหลักการทางประชาธิปไตยในการดำรงชีวิต มีความรับผิดชอบต่อสิ่งที่ตนเองได้กระทำขึ้นทั้งถูกและผิด การปฏิบัติตามกฎหมายที่กำหนดข้อห้าม ข้อยกเว้นและข้อที่ต้องปฏิบัติไว้ การดำรงตนให้เป็นประโยชน์ต่อชุมชน และท้องถิ่น โดยมีความเอื้ออาทร มีการช่วยเหลือเกื้อกูลซึ่งกันและกันอันจะก่อให้เกิดการพัฒนาสังคมและประเทศชาติให้เป็นสังคมและประเทศประชาธิปไตยอย่างแท้จริงต่อไปในอนาคตตามหลักการทางประชาธิปไตย รวมทั้งการเป็นผู้ที่ยึดมั่นในหลักคุณธรรม จริยธรรม ของศาสนาและจรรยาบรรณในวิชาชีพของแต่ละบุคคล⁴¹

ตามที่มีผู้ให้คำจำกัดความในข้างต้น อาจสรุปได้ว่า ความเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย หมายถึง ผู้มีความตระหนักรู้ในสิทธิและหน้าที่ของตนเอง มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม คำนึงถึงประโยชน์ของส่วนรวม เคารพสิทธิเสรีภาพของผู้อื่น เคารพความแตกต่างหลากหลาย ความเสมอภาค และกฎกติกาของสังคม แก้ปัญหาความขัดแย้งโดยสันติวิธีบนพื้นฐานของเหตุและผล มีความช่วยเหลือเกื้อกูลกัน มีส่วนร่วมทางการเมืองและการกำหนดทิศทางการพัฒนาประเทศตามหลักการทางประชาธิปไตย

⁴⁰ ถวิลวดี บุรีกุล และรัชต์ แซงมะหมัด. (2560). ค่านิยมของประชาชนต่อการเมืองการปกครองและวัฒนธรรมทางสังคมไทย ปี 2557. สถาบันพระปกเกล้า.

⁴¹ ณัฐนันท์ ศิริเจริญ (2555). การใช้สื่อบูรณาการเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองกับอนาคตประชาธิปไตยไทย. Veridian E-Journal, SU Vol.5 No.1 January-April 2012.

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กาญจนา เขียววิทย์การ และทศพล คุ่มสุพรรณ (2557)⁴² ได้ศึกษาเรื่อง “ความต้องการทางการสื่อสารของผู้รับสารกลุ่ม ดิจิตอล เนทีฟ” ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ เก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม กลุ่มตัวอย่างคือเยาวชนในภาคเหนือตอนล่าง 4 จังหวัด ได้แก่ ตาก สุโขทัย พิษณุโลก และเพชรบูรณ์ ผลการศึกษาพบว่า เยาวชนต้องการสื่อที่สามารถเข้าถึงได้สะดวกรวดเร็ว โดยเฉพาะอินเทอร์เน็ต เนื่องจากสามารถเลือกดูในสิ่งที่ต้องการได้ทันที โดยส่วนใหญ่บริโภคเนื้อหาตามความสนใจจากเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น Facebook Line Skype เป็นต้น การบริโภคเนื้อหาที่มีวัตถุประสงค์ด้านความบันเทิงเป็นหลัก ข่าวสารส่วนใหญ่ที่บริโภคเป็นข่าวสารเกี่ยวกับวงการบันเทิง และข่าวสารทั่วไป ส่วนข่าวสารประเภทการเมือง เศรษฐกิจ การศึกษาเป็นข่าวสารที่นิยมบริโภคน้อยที่สุด ซึ่งจะต้องผ่านกระบวนการแปรรูปให้สามารถ ดู ฟัง อ่านได้เข้าใจง่ายและรวดเร็วตามพฤติกรรมการบริโภค ทั้งนี้ เยาวชนให้ความเชื่อถือข้อมูลข่าวสารที่ได้รับผ่านมาทางวิทยุโทรทัศน์และหนังสือพิมพ์สูงกว่าสื่อสังคมออนไลน์ หรือทางเว็บไซต์

ณัฐนันท์ ศิริเจริญ (2555)⁴³ ได้ศึกษาเรื่อง “การใช้สื่อบูรณาการเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองกับอนาคตประชาธิปไตยไทย” ผลการศึกษาได้ระบุว่า “ความเป็นพลเมืองดีในวิถีชีวิตประชาธิปไตย” คือพลเมืองที่มีคุณลักษณะสำคัญต่างๆ หลายประการ ได้แก่ การเป็นผู้ที่มีหลักการทางประชาธิปไตยในการดำรงชีวิต มีความรับผิดชอบต่อสิ่งที่ตนเองได้กระทำขึ้นทั้งถูกและผิด การปฏิบัติตามกฎหมายที่กำหนดข้อห้าม ข้อยกเว้นและข้อที่ต้องปฏิบัติไว้ การดำรงตนให้เป็นประโยชน์ต่อชุมชนและท้องถิ่น โดยมีความเอื้ออาทร มีการช่วยเหลือเกื้อกูลซึ่งกันและกันอันจะก่อให้เกิดการพัฒนาสังคมและประเทศชาติให้เป็นสังคมและประเทศประชาธิปไตยอย่างแท้จริงต่อไปในอนาคตตามหลักการทางประชาธิปไตย รวมทั้งการเป็นผู้ที่ยึดมั่นในหลักคุณธรรม จริยธรรม ของศาสนาและจรรยาบรรณในวิชาชีพของแต่ละบุคคล

สาริตา จันทรอำพร และมฤษฎ์ แก้วจินดา (2559)⁴⁴ ได้ศึกษาเรื่อง “ภาวการณ์ปัจจุบัน กับการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ในวัยรุ่น” กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในสังกัดคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (สช.) เขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 1,146 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) ร้อยละ 92.8 ของกลุ่มตัวอย่าง 1,146 คน มีการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่

⁴² กาญจนา เขียววิทย์การ และทศพล คุ่มสุพรรณ. (2557). ความต้องการทางการสื่อสารของผู้รับสารกลุ่ม ดิจิตอล เนทีฟ. วารสารบริหารธุรกิจ เศรษฐศาสตร์และการสื่อสาร. ปีที่ 10 ฉบับที่ 1 ตุลาคม 2557-มีนาคม 2558.

⁴³ ณัฐนันท์ ศิริเจริญ. (2555). การใช้สื่อบูรณาการเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองกับอนาคตประชาธิปไตยไทย. Veridian E-Journal, SU Vol.5 No.1 January-April 2012.

⁴⁴ สาริตา จันทรอำพร และมฤษฎ์ แก้วจินดา. (2559). ภาวการณ์ปัจจุบัน กับการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ในวัยรุ่น. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. ปีที่ 10 ฉบับที่ 1 มกราคม-เมษายน 2559.

Line Facebook และ Youtube ผ่านโทรศัพท์มือถือเป็นส่วนใหญ่ เพื่อจุดประสงค์ในการพูดคุย แลกเปลี่ยนข่าวสารซึ่งกันและกัน 2) การให้คำปรึกษาแบบกลุ่มโดยเน้นความจริง สามารถพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ดีขึ้นได้ 3) นักเรียนที่เข้าร่วมการปรึกษาแบบกลุ่มโดยเน้นความจริง มีแนวโน้มที่จะพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ดีกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม

ขนิษฐา จิตแสง (2557)⁴⁵ ได้ศึกษาเรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านบุคคลและกลุ่มบุคคลกับทักษะการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของเยาวชนในเขตเทศบาลนครขอนแก่น” กลุ่มตัวอย่างคือเยาวชนที่สูบบุหรี่แบบเฉพาะเจาะจงจากโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่พิเศษและการสูบบุหรี่แบบง่ายจากกลุ่มเยาวชนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ในเขตเทศบาลนครขอนแก่น จำนวน 379 ราย ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล ผลการศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านบุคคลและกลุ่มบุคคลกับทักษะการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตนั้นพบว่า การให้คำแนะนำในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของเพื่อนและโรงเรียนมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับความสามารถในการเข้าถึงสื่ออินเทอร์เน็ต อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และการให้คำแนะนำในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของครอบครัวและโรงเรียนมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหาบนสื่ออินเทอร์เน็ต อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

พนม คลีฉายา (2559)⁴⁶ ได้ศึกษาเรื่อง “การใช้งาน ความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนมัธยมในประเทศไทย” เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1-6 จำนวน 772 คน จากโรงเรียนในจังหวัดเชียงใหม่ ขอนแก่น ชลบุรี ภูเก็ต กรุงเทพมหานครและปริมณฑล ผลการศึกษาพบว่า ในภาพรวมเด็กส่วนใหญ่จะเลือกที่จะไม่เข้าไปดูหรืออ่านเนื้อหาที่เป็นความเสี่ยง แต่พบว่า มีกลุ่มตัวอย่างจำนวนร้อยละ 4-10 ที่ระบุว่าตนเองมีประสบการณ์เข้าถึงเนื้อหาด้านเพศ เกมสื่อบันเทิง การพนัน และการแสดงออกด้วยความรุนแรงอยู่ในระดับบ่อยๆ จนถึงทำเป็นประจำ มีจำนวนร้อยละ 23.0 ระบุว่าคุยกับคนแปลกหน้าบ่อยๆ มีจำนวนร้อยละ 3.0 ระบุว่าคลิกรูปภาพหรือคลิปไปให้เพื่อนส่งมาให้หรือแนะนำให้ดู และร้อยละ 1.8 ระบุว่าดูเป็นประจำ ผลการวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหาโฆษณาเกินจริง และเพศอยู่ในระดับสูงโดยสามารถทำความเข้าใจ วิเคราะห์และประเมินเนื้อหา และการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาอยู่ในระดับที่สูง

⁴⁵ ขนิษฐา จิตแสง. (2557). ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านบุคคลและกลุ่มบุคคลกับทักษะการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของเยาวชนในเขตเทศบาลนครขอนแก่น. อินโฟร์เมชัน ปีที่ 21 ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน 2557).

⁴⁶ พนม คลีฉายา. (2559). การใช้งาน ความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนมัธยมในประเทศไทย. ระยะที่ 1. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัยและจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พีระ จิโรสภณและคณะ (2559)⁴⁷ ได้ศึกษาเรื่อง “ความรู้เท่าทันการสื่อสารยุคดิจิทัลกับบทบาทในการกำหนดแนวทางการปฏิรูปการสื่อสารในสังคมไทย” โดยศึกษาประชากร จำนวน 400 คนที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป ในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ระหว่าง พ.ศ. 2558-2559 ด้วยตัวชี้วัดในรูปแบบบูรณาการที่เฉพาะและแบบสอบถาม 25 ข้อ ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษายังมีระดับการรู้เท่าทันสื่อไม่สูงมาก โดยจากการทำแบบสอบถาม 25 ข้อ ค่าเฉลี่ยที่ตอบตรงอยู่ที่ 12 ข้อจาก 25 ข้อ และพบว่ากลุ่มตัวอย่างร้อยละ 50 มีระดับความรู้เท่าทันสื่อปานกลาง ขณะที่ร้อยละ 30 อยู่ในเกณฑ์ต่ำ และร้อยละ 15 ที่มีระดับการรู้เท่าทันสื่อในเกณฑ์สูง ทั้งนี้ตัวอย่างประชากรอาจมีความแตกต่างกันในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อที่เป็นไปตามวัย ระดับการศึกษา สถานการณ์ทางเศรษฐกิจและสังคม ตลอดจนพฤติกรรมกาเปิดรับและการใช้สื่อ

นอกจากนี้ในส่วนของระดับการรู้เท่าทันจากการทำแบบสอบถามพบว่าคำถามที่กลุ่มตัวอย่างตอบตรงมากที่สุดคือข้อความที่ถามว่า “การรับรู้ข้อมูลข่าวสารท่านมักพิจารณาข้อมูลจากข่าวสารนั้นอย่างไร” ร้อยละ 62.53 ส่วนที่ตอบถูกรองลงมาคือ การซื้อขายสินค้าทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งร้อยละ 61.73 ตอบว่ามีโอกาสถูกหลอกได้ ในด้านที่เกี่ยวกับทักษะและพฤติกรรมการสื่อสารที่สะท้อนความเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย พบว่าร้อยละ 46 ไม่เคยแสดงความคิดเห็นหรือวิพากษ์วิจารณ์บทบาทสื่อเลย ขณะที่ร้อยละ 46 มองว่าสื่อควรเน้นหน้าที่ทางสังคมโดยไม่มุ่งแสวงหากำไร ร้อยละ 46.75 เห็นด้วยกับบทบาทสื่อเกี่ยวกับการนำเสนอข่าวสารของกลุ่มผู้ด้อยโอกาสในสังคมและกลุ่มชาติพันธุ์ ร้อยละ 42.25 เสนอแนะว่าสื่อยุคดิจิทัลควรเสริมสร้างสติปัญญาในการตัดสินใจให้กับผู้รับและมีส่วนร่วมในการปฏิรูประบบการเมืองการปกครอง

ขณะที่การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อเพื่อปฏิรูปสังคมไทยด้านการสื่อสารส่วนใหญ่ให้น้ำหนักไปที่การส่งเสริมให้มีการเรียนการสอนการรู้เท่าทันสื่อโดยกำหนดเป็นหลักสูตรในระดับอุดมศึกษา อาชีวศึกษา และมัธยมศึกษา อย่างไรก็ตามมีกลุ่มตัวอย่างที่ให้น้ำหนักระดับปานกลางว่าควรส่งเสริมทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่อตั้งแต่ระดับอนุบาลและประถมศึกษา กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยในระดับมากขึ้นไปในการสร้างคู่มือการรู้เท่าทันการสื่อสาร การส่งเสริมกิจกรรมนักเรียนนักศึกษา โดยตั้งเป็นชมรมและการเสนอให้มีการจัดสรรงบประมาณเฉพาะกิจจากรายได้ภาษีด้านโฆษณาและธุรกิจการสื่อสารหรือรายได้จาก กสทช. เพื่อเป็นกองทุนการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ

⁴⁷ พีระ จิโรสภณและคณะ. (2559). รายงานผลการวิจัยเรื่องความรู้เท่าทันการสื่อสารยุคดิจิทัลกับบทบาทในการกำหนดแนวทางการปฏิรูปการสื่อสารในสังคมไทย, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

ณัฐนันท์ ศิริเจริญ (2557)⁴⁸ ได้ศึกษาเรื่อง “การสื่อสารเพื่อสร้างความรู้และเสริมทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตในระดับเชิงลึกของเยาวชนไทยจากสามองค์ประกอบหลัก” กลุ่มตัวอย่างคือ เยาวชนไทยชายหญิงซึ่งกำลังศึกษาในระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 ในปีการศึกษา 2556 มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ จำนวน 400 คน เพื่อเก็บข้อมูลเชิงปริมาณด้วยการตอบแบบสอบถามและทำแบบทดสอบระดับขั้นต้น และกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 52 คน แบ่ง 4 กลุ่มๆ ละ 13 คน เพื่อทำแบบทดสอบระดับเชิงลึกด้วยวิธีการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ คือ การสนทนากลุ่มย่อย การสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการรายบุคคล และการสังเกตการณ์ ผลการวิจัยพบว่า ความรู้และทักษะพื้นฐานระดับขั้นต้นอยู่ในช่วงคะแนน 60 – 69 ถือว่าอยู่ในเกณฑ์ปานกลาง และเมื่อทำการทดสอบระดับความรู้และทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตในระดับเชิงลึกหรือระดับสูงตามตัวชี้วัดต่างๆ จาก 3 องค์ประกอบหลัก ผลการทดสอบ ปรากฏว่า กลุ่มเยาวชนทำได้เพียงในเกณฑ์ “ปานกลาง” เท่านั้น ทั้งนี้ เพราะยังไม่สามารถแสดงความรู้ด้วยการใช้เหตุผลและทักษะการคิดวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารจากสื่ออินเทอร์เน็ตที่บ่งบอกได้ถึงระดับความรู้และทักษะที่มีอยู่อย่างชัดเจนและครอบคลุมในระดับเชิงลึก

มนต์ ขอเจริญ และณัทรสิริวัชรศิริปัญญาธนกิจ (2559)⁴⁹ ได้ศึกษาเรื่อง “การรู้เท่าทันการสื่อสารยุคดิจิทัลของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร” เป็นการศึกษาเชิงสำรวจ กลุ่มเป้าหมายคือ ประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครที่มีอายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไป จำนวน 400 คน เก็บข้อมูลช่วงปี พ.ศ. 2558-2559 โดยใช้แบบทดสอบแบบปรนัยจำนวน 25 ข้อ (แต่ละข้อมีคำตอบที่สะท้อนการรู้เท่าทันสื่อเพียงข้อเดียว) ผลการศึกษาพบว่า ระดับการรู้เท่าทันการสื่อสาร คะแนนเฉลี่ยที่กลุ่มตัวอย่างตอบถูกอยู่ที่ 12 ข้อ ร้อยละ 54.50 จัดอยู่ในกลุ่มระดับปานกลาง (ตอบถูก 9-17 ข้อ) รองลงมา ร้อยละ 30.75 เป็นกลุ่มระดับต่ำ (ตอบถูก 0-8 ข้อ) และเพียงร้อยละ 14.75 จัดอยู่ในกลุ่มระดับสูง (ตอบถูก 18-25 ข้อ) หากพิจารณาลักษณะทางประชากรที่มีความสัมพันธ์กับระดับการรู้เท่าทันสื่อพบว่า อายุเท่ากันที่มีความเกี่ยวข้องคือ กลุ่มอายุ 51-60 ปี มีระดับการรู้เท่าทันสื่อสูงกว่ากลุ่มอายุ 18-30 ปี และ 41-50 ปี ซึ่งงานวิจัยนี้ไม่พบว่า เพศ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ มีความเกี่ยวข้องกับระดับการรู้เท่าทันสื่อ

⁴⁸ ณัฐนันท์ ศิริเจริญ. (2557). การสื่อสารเพื่อสร้างความรู้และเสริมทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตในระดับเชิงลึกของเยาวชนไทย จากสามองค์ประกอบหลัก. วารสารวิชาการ Veridian E-Journal ปีที่ 7 ฉบับที่ 3 เดือนกันยายน-ธันวาคม 2557.

⁴⁹ มนต์ ขอเจริญ และณัทรสิริวัชรศิริปัญญาธนกิจ. (2559). “การรู้เท่าทันการสื่อสารยุคดิจิทัลของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร.” วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจบัณฑิตย์. ปีที่ 10 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2559.

บทที่ 3

กรอบแนวคิด

การพัฒนากรอบแนวคิดในการวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนเพื่อการเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย ผู้วิจัยอาศัยการศึกษาเนื้อหาและสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ และการวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์โดยนักวิชาการ/หน่วยงานทั้งในประเทศและต่างประเทศ และพัฒนากรอบแนวคิดการวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนเพื่อการเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย ดังนี้

1. การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

ภายหลังยุคเฟื่องฟูของวิทยุโทรทัศน์ คือยุคสารสนเทศ คอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ต จึงเริ่มมีการกล่าวถึง Information Literacy (การรู้สารสนเทศ) Computer Literacy (การรู้คอมพิวเตอร์) Digital Literacy (การรู้ดิจิทัล) และ Social Media Literacy (การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์) เมื่อเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทในการสื่อสารและสารสนเทศเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ จนอาจส่งผลกระทบต่อผู้รับสารโดยเฉพาะเด็กและเยาวชน ที่ต้องเผชิญกับข้อมูลท่วมท้นที่ส่งมาโดยสะดวกรวดเร็วผ่านทางโทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต และคอมพิวเตอร์ในแต่ละวัน

การรู้เท่าทันสื่อโดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตนิยมเป็นอันดับหนึ่ง จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในยุคที่สื่อดิจิทัลมีอิทธิพลต่อผู้รับสารมากขึ้นเรื่อยๆ การรู้เท่าทันสื่อและการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมีความครอบคลุมถึงการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

Renee Hobbs⁵⁰ ผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนการสอนการรู้เท่าทันสื่อชาวอเมริกัน เรียกแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อที่ครอบคลุมตั้งแต่หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ และสื่อดิจิทัลว่า “Digital and media literacy” คือ การเลือกรับและใช้ประโยชน์จากข้อมูลข่าวสาร สามารถคิดวิเคราะห์ และประเมินคุณภาพความน่าเชื่อถือ ของเนื้อหาที่ได้อ่านได้ด้วยตนเอง โดยไม่จำเป็นต้อง “คล้อยตาม” จุดประสงค์ที่ผู้ผลิตเนื้อหา นั้นได้วางแผนไว้ สามารถใช้สื่อให้เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตของตนเอง ตลอดจนรู้จักสร้างสรรค์เนื้อหา แสดงความคิดเห็น และมีส่วนร่วมกับการอภิปรายประเด็นสาธารณะต่างๆ อย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม

⁵⁰ Hobbs, Renee. (2011). Digital and Media Literacy: Connecting Culture and Classroom. Corwin: California.

พนม คลี่ฉายา⁵¹ ให้คำนิยามของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ว่าหมายถึง ความสามารถของบุคคลในการเข้าถึงและรับข่าวสารจากสื่อดิจิทัลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ความสามารถของบุคคลในการตระหนักรู้ ที่บุคคลจะใช้ความรู้เหล่านี้ในการทำความเข้าใจ วิเคราะห์ ประเมิน และวิพากษ์เนื้อหาข่าวสารจากสื่อดิจิทัล แล้วจัดการจัดเก็บเนื้อหาข่าวสารจากสื่อด้วยตนเอง โดยที่ไม่หลงรับรู้ว่า เชื่อ คิด และมีพฤติกรรมเป็นไปตามที่สื่อดิจิทัลกำหนด และจะสะสมเป็นความรู้ นำไปสู่พฤติกรรมตอบสนองต่อสื่อดิจิทัล และพัฒนาเป็นความเคยชินหรือนิสัยการใช้และตอบสนองต่อสื่อดิจิทัลโดยไม่หลงไปตามสื่อ

อาจกล่าวได้ว่า เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการผลิตเนื้อหาสื่อและเผยแพร่อย่างมีประสิทธิภาพอย่างยิ่ง เทคโนโลยีด้านการสื่อสารก้าวหน้าไปมากเท่าใด สื่อยังต้องแข่งขันกันมากขึ้น และยิ่งทำให้สื่อใช้เทคโนโลยีขั้นสูงไปในการสร้างเทคนิควิธี กลยุทธ์เพื่อเอาชนะใจผู้รับสารมากขึ้นเท่านั้น

แนวทางของการรู้เท่าทันสื่อมีความครอบคลุมถึงการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ อันได้แก่ การตั้งคำถาม การวิพากษ์วิจารณ์ และการคิดเชิงวิเคราะห์ การเป็นผู้บริโภคที่กระตือรือร้น แสวงหาข้อมูลเพิ่มเติม ความเห็นเพิ่มเติม การตอบสนองไปสู่สื่อมวลชน เป็นเรื่องที่ต้องฝึกฝนและลงมือปฏิบัติด้วยตัวของผู้บริโภคสื่อทุกคน

2. แนวคิด/ทฤษฎีการวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

การรู้เท่าทันสื่อที่ครอบคลุมถึงสื่อสังคมออนไลน์ มีผู้ศึกษาไว้อย่างหลากหลายทั้งจากนักวิชาการ/หน่วยงานในประเทศและต่างประเทศ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.1 Renee Hobbs (2011)⁵²

องค์ประกอบสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษา มี 5 ประการ ดังนี้

1) เข้าถึง (Access) ความสามารถในการเข้าถึงเป็นขั้นตอนแรกของการรู้เท่าทันสื่อ ทักษะนี้ประกอบด้วยความสามารถในการใช้สื่อ ค้นหาและทำความเข้าใจเนื้อหาสาร สื่อแต่ละประเภทมีลักษณะต่างกันซึ่งต้องใช้ทักษะในการสื่อแตกต่างกันไป เช่น ในการใช้คอมพิวเตอร์ค้นหาข้อมูลจากแหล่งออนไลน์ต่างๆ อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้ใช้จำเป็นต้องรู้วิธีในการป้อนคำค้นหา (keywords) และการเลือกเว็บไซต์หรือโปรแกรมค้นหาข้อมูล (search engines) ที่เหมาะสมกับข้อมูลที่ต้องการ

⁵¹ พนม คลี่ฉายา. (2559). การใช้งาน ความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนมัธยมในประเทศไทย. ระยะเวลาที่ 1. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัยและจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

⁵² Hobbs, Renee. (2011). Digital and Media Literacy: Connecting Culture and Classroom. Corwin: California.

2) วิเคราะห์ (Analyze) ความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์ (วิเคราะห์และประเมิน) เป็นทักษะสำคัญสำหรับการรู้เท่าทันสื่อ ทักษะนี้ประกอบด้วยการพิจารณาองค์ประกอบในการผลิตสาร ได้แก่ ผู้ผลิตสาร วัตถุประสงค์ของผู้ผลิต กลุ่มเป้าหมาย คุณภาพ ข้อเท็จจริง ความน่าเชื่อถือ มุมมอง และผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น รวมถึงการประเมินคุณค่าของสารโดยพิจารณาจากบริบทด้านสังคม การเมือง ประวัติศาสตร์ เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม

3) ผลิตสาร/สื่อสาร (Create/Communicate) ทักษะนี้ประกอบด้วยความสามารถในการผลิตหรือสร้างเนื้อหาโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์และความเชื่อมั่นในการถ่ายทอดความคิดและตัวตน ความสามารถในการเลือกใช้กลวิธีสร้างสรรค์เนื้อหาที่เหมาะสมตามวัตถุประสงค์ เช่น กลวิธีการเล่าเรื่อง การโน้มน้าว การชี้แจงแถลงไข การใช้ภาพ ตัวหนังสือ เสียง กราฟิกดีไซน์ การแสดง และการสนทนาโต้ตอบ เพื่อช่วยให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพตามวัตถุประสงค์ของสาร และกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการ

4) สะท้อน (Reflect) ทักษะนี้มีความเกี่ยวข้องกับคุณธรรมจริยธรรมและค่านิยมทางสังคม คือความสามารถในการตระหนักถึงผลกระทบของเนื้อหาสารและอุปกรณ์ด้านเทคโนโลยีที่ใช้ในการสื่อสาร ทุกวันนี้สื่ออินเทอร์เน็ตได้สร้างวิธีการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่ซับซ้อนมากขึ้น คุณลักษณะบางประการของสื่อดิจิทัล เช่น ความรวดเร็วฉับไวในการส่งสารอาจทำให้ผู้ส่งสารเกิดพฤติกรรมหุนหันพลันแล่น เช่น นักเรียนคนหนึ่งอาจถ่ายภาพเพื่อนที่กำลังแสดงท่าทางแปลกๆ แล้วนำไปแชร์บนเฟซบุ๊กทันที โดยที่ไม่ทันได้ไตร่ตรองถึงผลกระทบจากการกระทำดังกล่าว และไม่ได้ตระหนักว่าภาพหนึ่งภาพสามารถตีความหมายได้อย่างหลากหลายและอาจกระทบต่อความรู้สึกเพื่อนของตน ดังนั้นการแสดงความคิดเห็นและสื่อสารผ่านสื่อจึงควรกระทำอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคมบนพื้นฐานของหลักคุณธรรมจริยธรรม ซึ่งรวมถึงการเคารพในสิทธิส่วนบุคคล (privacy) และลิขสิทธิ์ (copyright) ของผลงานของผู้อื่นด้วย

5) ลงมือทำ (Act) การลงมือปฏิบัติเป็นขั้นตอนที่จะก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงได้จริงในสังคม โดยนำทักษะทั้งหมดมาใช้ในการแลกเปลี่ยนความรู้และการแก้ปัญหาในระดับครอบครัว ที่ทำงาน สังคม ในฐานะที่ทุกคนเป็นสมาชิกของสังคมทั้งในระดับชุมชน ภูมิภาค และประเทศ

2.2 Center for Media Literacy (2008)⁵³

การรู้เท่าทันสื่อในศตวรรษที่ 21 ต้องมีทักษะ 5 ประการดังนี้

⁵³ Center for Media Literacy (2008), Literacy for the 21st Century : An Overview & Orientation Guide to Media Literacy Education.

1) เข้าถึง (Access Skill) ทักษะนี้ช่วยให้บุคคลสามารถรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องและมีประโยชน์ และสามารถทำความเข้าใจเนื้อหาสาระได้อย่างถูกต้อง ทักษะนี้ประกอบด้วยความสามารถเข้าใจคำศัพท์ สัญลักษณ์ และกลวิธีการสื่อสาร การรู้วิธีการในการเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่มีอยู่อย่างหลากหลาย และความสามารถเลือกใช้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องได้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการนำไปใช้งาน

2) วิเคราะห์ (Analyze Skill) ทักษะนี้ช่วยให้บุคคลสามารถวิเคราะห์รูปแบบของสาร โครงสร้าง และลำดับการเรียบเรียงเนื้อหาสาระ รวมถึงสามารถใช้แนวคิดด้านสังคม เศรษฐกิจ และการเมืองในการทำความเข้าใจบริบทของเนื้อหาสาระที่นำเสนอ ทักษะนี้ประกอบด้วย การตีความเนื้อหาสาระโดยพิจารณาจากองค์ประกอบต่างๆ อาทิ วัตถุประสงค์การผลิตสาร กลุ่มเป้าหมาย รูปแบบ ประเภทของเนื้อหาสาระ บริบท และการพิจารณากลวิธีอื่นๆ ในการนำเสนอสาร ได้แก่ การเปรียบเทียบความเหมือน/ความต่าง ข้อเท็จจริง/ความคิดเห็น เหตุ/ผล ลำดับประเด็น และลำดับเหตุการณ์

3) ประเมิน (Evaluate Skill) ทักษะนี้ช่วยให้บุคคลสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาสาระเข้ากับประสบการณ์ส่วนบุคคลและทำการตัดสินใจเกี่ยวกับข้อเท็จจริงและคุณภาพของเนื้อหาสาระ ทักษะนี้ประกอบด้วยความสามารถในการตีความเนื้อหาสาระหลากหลายประเภทที่นำเสนอในหลากหลายรูปแบบ ความสามารถในการประเมินคุณภาพของสารโดยพิจารณาจากเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอ ความสามารถในการตัดสินใจคุณค่าของสารบนพื้นฐานของหลักการต่างๆ เช่น หลักคุณธรรมจริยธรรม หลักคำสอนทางศาสนา และหลักการประชาธิปไตย และความสามารถในการตอบสนองต่อสารในหลากหลายเนื้อหาที่ซับซ้อนต่างกัน

4) ผลิตสาร/สื่อสาร (Create Skill) ทักษะนี้ช่วยให้บุคคลสามารถถ่ายทอดความคิดของตนผ่านตัวหนังสือ ข้อความเสียง และ/หรือภาพตามวัตถุประสงค์ต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีการสื่อสารที่มีอยู่อย่างหลากหลายในการผลิต ตัดต่อ และนำเสนอสารของตน ทักษะนี้ประกอบด้วยความสามารถในการวางแผน วางโครงสร้าง และเรียบเรียงเนื้อหาสาระ ความสามารถในการใช้ภาษาพูดและเขียนได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ ความสามารถในการเลือกใช้และสร้างสรรค์ภาพตามวัตถุประสงค์ต่างๆ อย่างมีประสิทธิภาพ และความสามารถในการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีการสื่อสารในการผลิตสาร

5) มีส่วนร่วม (Participate Skill) ทักษะนี้จะช่วยให้บุคคลสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมหรือปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ทักษะนี้ประกอบด้วยความสามารถในการรับสารและส่งสารในขณะเดียวกัน ความสามารถในการใช้ประโยชน์จากผลงานหรือแนวคิดของผู้อื่นในการผลิตผลงานของตนขึ้นในรูปแบบหรือวิธีการใหม่ เช่น การรีมิคซ์ (สื่อที่เปลี่ยนแปลงจากเดิมโดยการเพิ่มเข้า เอาออก หรือการเปลี่ยนชิ้นส่วนของสื่อ ไม่ว่าจะเป็นเพลง งานศิลปะ หนังสือ วิดีโอ หรือภาพถ่ายล้วนทั้งสามารถเรียกว่ารีมิคซ์

ได้ทั้งนั้น ลักษณะที่สำคัญของรีมิกซ์คือการเปลี่ยนแปลงส่วนต่าง ๆ เพื่อสร้างสิ่งใหม่⁵⁴) การแก้ไขข้อมูลในวิกิพีเดีย เป็นต้น และการมีส่วนร่วมหรือปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างมีความรับผิดชอบและมีคุณธรรม จริยธรรมตามแนวคิดของเชกสเปียร์ คือ “รักทุกคน ไว้ใจบางคน และไม่ทำร้ายใคร” (Shakespeare's idea: Love all, trust a few, harm no one)

2.3 European Commissions (EC)⁵⁵

การรู้เท่าทันสื่อมีองค์ประกอบดังนี้

1) การเข้าถึงสื่อและเนื้อหาของสื่อ (Access to media and media content)

2) ความเข้าใจ การคิดเชิงวิพากษ์ มีความสามารถที่จะถอดรหัสความหมายที่อยู่ในเนื้อหาสื่อ และตระหนักว่าสื่อทำงานอย่างไร (Understanding and critical approach, ability to decipher media messages, awareness of how the media works) คือมีการประเมินสาระและแง่มุมต่างๆ ของสื่ออย่างถี่ถ้วน รอบด้าน ซึ่งเป็นการประเมินโดยสามารถเข้าถึงได้ทั้ง “คุณค่าที่เห็นฉาบหน้า” และ “คุณค่าที่แฝงอยู่” ในสาระของสื่อ

3) ความสร้างสรรค์ มีทักษะในการสื่อสารและการผลิตสื่อ (Creativity, communication and production skills) คือมีความรู้ความเข้าใจและสามารถสื่อสารได้ด้วยตนเองผ่านสื่อต่างๆ ได้

2.4 Livingstone, Bober & Helper (2005)⁵⁶ Internet Literacy

Livingstone, Bober & Helper ระบุถึงองค์ประกอบ 3 ประการของการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) ซึ่งครอบคลุมถึงการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต (Internet Literacy) ดังนี้

1) การเข้าถึง (Access) ทักษะนี้ช่วยให้บุคคลสามารถในการเข้าถึงทั้งอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ซอฟต์แวร์และเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ต

2) ความเข้าใจ (Understanding) ทักษะนี้ช่วยให้บุคคลสามารถประเมินข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต และโอกาสในการนำไปใช้ประโยชน์อย่างมีประสิทธิภาพและอย่างชาญฉลาด

⁵⁴ รีมิกซ์ (2562, 8 มกราคม) ใน วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. สืบค้นเมื่อ 30 มีนาคม 2562 จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/รีมิกซ์>.

⁵⁵ พนา ทองมีอาคม. (2557). ทวีติจิทัล ไม่รู้ไม่ได้แล้ว. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. หน้า 126

⁵⁶ Livingstone, Bober & Helper. (2005). Livingstone, Bober & Helper. (2005). Internet Literacy among Children and Young People : Finding from the UK Children Go Online project. LSE Research Online. Available at: <http://eprints.lse.ac.uk/397/1/UKCGOOnlineLiteracy.pdf>.

3) การผลิต (Creation) ทักษะนี้ช่วยให้บุคคลสามารถผลิตสารและสื่อสาร เพื่อมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นบนอินเทอร์เน็ต

2.5 พนม คลีณาญา (2559)⁵⁷

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษา ประกอบด้วยทักษะ/ความสามารถ 4 ด้าน ดังนี้

1) ความสามารถในการเข้าถึง (Access) สื่อดิจิทัล ในด้าน 1.1) การเข้าถึงเนื้อหาและบริการที่มีอยู่บนอินเทอร์เน็ต 1.2) การควบคุมการใช้งานอินเทอร์เน็ต ได้แก่ การค้นหาเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ต สามารถสร้างหรือผลิตเนื้อหาด้วยตนเอง การเป็นผู้ที่สามารถใช้งานปฏิสัมพันธ์ (interactivity) ตอบโต้ และสร้างการมีส่วนร่วมบนอินเทอร์เน็ตได้ 1.3) การเข้าถึงข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตแล้วมาใช้งานของตนเองได้

2) ความสามารถในการเข้าใจเนื้อหา (Understanding) ในด้าน 2.1) การทำความเข้าใจเนื้อหาในสื่อดิจิทัลและใช้ความคิดเชิงวิพากษ์ไปวิเคราะห์เนื้อหา คุณภาพ ความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือของเนื้อหาและมุมมองของผู้ผลิตเนื้อหา 2.2) ความสามารถในการเข้าใจเนื้อหาอย่างแจ่มชัดทั้งทางตรงและโดยนัยโดยตีความถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทที่สร้างด้วยเทคโนโลยีกับการอ่านตัวบท วิเคราะห์การทำหน้าที่ของภาษาในสื่อดิจิทัล เข้าใจการผลิตว่าเนื้อหาที่ผลิตขึ้นเป็นแบบการสื่อสารของบุคคล/กลุ่มหนึ่งที่ต้องการสื่อความหมายโดยมีวัตถุประสงค์ โดยเฉพาะอิทธิพลเชิงธุรกิจการค้า ซึ่งมักจะแฝงมากับเนื้อหา 2.3) ความสามารถในการตระหนักรู้ในฐานะผู้รับสารว่า มีวิธีการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายเฉพาะ เป็นการส่งเนื้อหาเข้าถึงผู้รับสารได้ตรงกลุ่มตามที่ต้องการ

3) ความสามารถในการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา (Evaluation) ในด้านผลกระทบของเนื้อหาได้ทั้งด้านดี และด้านเสี่ยงต่ออันตรายจากการใช้อินเทอร์เน็ต สามารถนำหลักการด้านความรับผิดชอบ และจริยธรรมมาใช้ในการจัดการกับเนื้อหา เพื่อให้สามารถเข้ากับพฤติกรรมสื่อสารและสร้างเป็นประสบการณ์ชีวิตของตนเองได้

4) การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา (Response) เป็นความตั้งใจของบุคคลที่จะไม่หลงรับรู้ หรือเชื่อ หรือคิด หรือแสดงพฤติกรรมไปตามที่สื่อดิจิทัลกำหนด

⁵⁷ พนม คลีณาญา. (2559). การใช้งาน ความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนมัธยมในประเทศไทย. ระยะที่ 1. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัยและจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

2.6 วรรษ์ญ์ ครุจติ (2555)⁵⁸

ในการสร้างเสริมทักษะความรู้เท่าทันสื่อ่นั้น จำเป็นต้องสร้างให้เกิดทักษะ 4 ด้านคือ การเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมิน และการผลิต ดังต่อไปนี้

1) การเข้าถึง คือการรู้วิธีการเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่ต้องการ และการสามารถแยกแยะและเลือกรับข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ตามวัตถุประสงค์ในการใช้งาน รวมทั้งการมีทักษะในการอ่านเพื่อความเข้าใจ การสามารถจับใจความ เข้าใจคำศัพท์และสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ใช้ในสื่อมวลชน ในโลกยุคข้อมูลข่าวสารนั้น การหาข้อมูลในเรื่องหนึ่งๆ ไม่ใช่เรื่องยาก แต่ความสามารถในการเลือกใช้ข้อมูลที่ตรงกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการนั้นเป็นทักษะที่ต้องมีการฝึกฝน เช่น หากนักเรียนคนหนึ่งได้รับคำสั่งให้ค้นคว้าเรื่องของ “การเมืองไทย” แล้ว ค้นหาในเว็บ google.com ด้วยคำนี้ จะได้ผลลัพธ์มากกว่า 4 ล้านเว็บไซต์ จะทำอย่างไรให้นักเรียนคนนั้นสามารถได้ข้อมูลที่ต้องการและเป็นข้อมูลที่ถูกต้อง เหมาะสมกับวัย และไม่มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมที่นำไปสู่ความแตกแยกหรือความรุนแรง

2) การวิเคราะห์ คือการสามารถวิเคราะห์การออกแบบและโครงสร้างของสื่อแต่ละประเภท รวมทั้งการสามารถเปรียบเทียบและแยกแยะความคิดเห็นจากข้อเท็จจริง เหตุและผล ลำดับและการเน้นในการนำเสนอเนื้อหา นั่นก็คือความสามารถในการ “ถอดองค์ประกอบ” โครงสร้างของเนื้อหาที่ถูก “ประกอบสร้าง” ขึ้นออกเป็นส่วนๆ ไม่ว่าจะเป็นภาพ เสียง ดนตรี การแสดง เทคนิคพิเศษและอื่นๆ ให้เหลือแต่สาระสำคัญของเนื้อหา เช่น โฆษณาชิ้นหนึ่งอาจไม่ได้จูงใจด้วยคุณภาพของสินค้าหรือบริการ แต่เป็นการแสดงเนื้อเรื่อง ดนตรีประกอบ หรือการชิงโชค ซึ่งเมื่อถอดองค์ประกอบที่มาปรุงแต่งเนื้อหา สาระของสื่อออกไปหมดแล้ว สินค้าหรือบริการนั้นอาจไม่น่าสนใจเทียบเท่าสินค้าอีกชิ้นหนึ่งที่ไม่ได้โฆษณา หรือผู้บริโภคอาจเห็นว่ายังไม่จำเป็นต้องซื้อ ทำให้สามารถตัดสินใจได้บนพื้นฐานของเหตุผล ไม่ใช่อารมณ์

3) การประเมิน คือการสามารถประเมินคุณภาพ ความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือ ประโยชน์และคุณค่า รวมทั้งความเกี่ยวข้องกับตนเองของเนื้อหาจากสื่อหลากหลายประเภท กล่าวคือผู้มีทักษะในข้อนี้ จะสามารถประเมินได้ว่าเนื้อหาของสื่อที่บริโภคนั้นถูกต้องและน่าเชื่อถืออย่างไร ซึ่งอาจเริ่มด้วยการประเมินผู้ผลิตเนื้อหานั้นและผู้สนับสนุน (ผู้ออกทุนให้ผลิตสื่อหรือเนื้อหานั้น) รวมถึงจุดประสงค์ในการผลิตหรือเผยแพร่ข้อมูลนั้นว่ามีอิทธิพลต่อการผลิตข้อมูลและเนื้อหาหรือไม่ อย่างไร และข้อมูลและเนื้อหาส่วนใด ไม่ว่าจะเป็นข้อความ ภาพ หรือเสียง ที่อาจถูกตัดทอน ละทิ้ง และมีผลกระทบอย่างไรต่อความหมายโดยรวมของข้อมูลนั้น เช่น การนำเสนอข่าวจากสื่อหนึ่งๆ ซึ่งบรรณาธิการหรือเจ้าของสื่อ

⁵⁸ วรรษ์ญ์ ครุจติ. (2555). ความรู้เท่าทันสื่อ: ทักษะสำคัญสำหรับสังคมประชาธิปไตย. เข้าถึงจาก <http://newinfo.spu.ac.th>

ไม่สนับสนุนบุคคลในขบวนการนั้น อาจมีผลอย่างไรต่อความครบถ้วนในการนำเสนอขบวนการนั้นๆ โดยอาจนำเสนอแต่ด้านลบและตัดทอนแง่มุมในด้านดี

4) การผลิต นอกจากความสามารถในการเปิดรับสื่ออย่างมีวิจารณญาณแล้ว ผู้ที่รู้เท่าทันสื่อยังจำเป็นต้องมีทักษะในฐานะผู้ผลิตสื่อที่เข้าใจกระบวนการและปัจจัยต่างๆ ในการผลิตเนื้อหาของสื่อ ซึ่งรวมถึงทักษะในการวางแผนระดมสมอง และกำหนดวัตถุประสงค์ในการสื่อสาร ทักษะในการใช้ภาษาในการเขียนหรือบอกเล่า และความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อผลิต แก๊ซ และเผยแพร่เนื้อหาที่ได้ผลิตขึ้นตามวัตถุประสงค์ เพื่อที่จะได้รับรู้ถึงองค์ประกอบต่างๆ ในการผลิตเนื้อหาสื่อ ซึ่งจะช่วยให้สามารถถอดองค์ประกอบต่างๆ ออกจากเนื้อหาสาระที่แท้จริงของข้อมูลที่ได้มาอย่างมีประสิทธิภาพ

เมื่อผู้บริโภคข่าวสารโดยเฉพาะเยาวชนได้รับการปลูกฝังทักษะทั้ง 4 ด้านของความรู้เท่าทันสื่อให้เกิดขึ้นแล้วย่อมจะมี “ภูมิคุ้มกัน” ในขณะที่บริโภคข่าวสารและเนื้อหาอื่นๆ จากสื่อ ในการเลือกรับเลือกคิด วิเคราะห์ และประเมินคุณค่าและความเหมาะสมของเนื้อหาที่ได้ด้วยตนเอง โดยไม่จำเป็นต้อง “ติดตาม” อย่างวัตถุประสงค์ที่ผู้ผลิตเนื้อหาเหล่านั้นได้วางแผนไว้ และรู้จักการตั้งคำถาม แสดงความคิดเห็น และมีส่วนร่วมกับการอภิปรายอย่างมีเหตุผล ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่สำคัญของพลเมืองในสังคมระบอบประชาธิปไตย ซึ่งจะช่วยสร้างสังคมและประเทศชาติให้เข้มแข็งขึ้นต่อไป

สรุปแนวคิด/ทฤษฎีการวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์สำหรับการศึกษาวิจัยนี้ได้ดังนี้

ตารางที่ 3.1 สรุปแนวคิด/ทฤษฎีการวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

Framework	Hobbs	Center for Media Literacy	European Commissions	Livingstone, Bober & Helper	พนม คลีณาญา	วรรษณี ครุจิต
1. Access	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2. Analyze (Understand and Critical Approach)	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3. Evaluate		✓			✓	✓
4. Create (Reflect, Act)	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5. Participate		✓				

3. กรอบแนวคิดการวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมประชาธิปไตย

จากการสำรวจเอกสารและบทความวิจัยเกี่ยวกับแนวคิด/ทฤษฎีการวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์โดยนักวิชาการ/หน่วยงานในประเทศและต่างประเทศที่กล่าวแล้วในข้างต้น ได้แก่ Renee Hobbs (2011), Center for Media Literacy (2008), European Commissions (EC, 2007), Livingstone, Bober & Helper (2005), พนม คลีณาญา (2559) และ วรรษณี ครุจิต (2555) ผู้วิจัยได้นำแนวคิดการวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์โดยนักวิชาการ/หน่วยงานต่างๆ มาสังเคราะห์เพื่อกำหนดกรอบแนวคิดสำหรับการนำไปพัฒนาเป็นตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมประชาธิปไตย ดังนี้

1. เข้าถึง (Access)

การรู้วิธีเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่ต้องการ สามารถแยกแยะและเลือกรับข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ตามวัตถุประสงค์ในการใช้งาน ความสามารถในการเข้าใจเนื้อหาของข้อมูล การรู้วิธีในการป้องกันค้นหา การเลือกเว็บไซต์หรือโปรแกรมค้นหาข้อมูลที่เหมาะสมกับข้อมูลที่ต้องการ การรู้วิธีการในการเข้าถึง

แหล่งข้อมูลอย่างหลากหลาย และสามารถเลือกใช้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องได้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการนำไปใช้งาน การเข้าถึงเป็นกระบวนการที่สามารถช่วยให้เข้าใจเนื้อหาสาระได้อย่างถูกต้อง

2. วิเคราะห์และประเมิน (Analyze and Evaluate)

การใช้ความคิดเชิงวิพากษ์เพื่อประเมินความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือ และคุณภาพของข้อมูล เข้าใจมุมมองและวัตถุประสงค์ของผู้ผลิตเนื้อหา เป็นกระบวนการสำคัญในการแยกแยะข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริงออกจากความเห็น และช่วยให้ผู้รับเข้าใจวิธีการส่งสาร สามารถระบุความรู้สึกของผู้รับสาร หลังเปิดรับเนื้อหาได้ สามารถระบุวัตถุประสงค์ของข้อมูล สามารถตั้งคำถาม วิเคราะห์ความแตกต่างของเนื้อหา เปรียบเทียบรูปแบบ ประเภทของเนื้อหา ความเหมือนความต่าง ข้อเท็จจริงความคิดเห็น วิเคราะห์คุณค่าของสารและผลกระทบที่จะเกิดขึ้น

3. ผลิต (Create)

การใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการถ่ายทอดความคิดและตัวตนของบุคคล เช่น สามารถเลือกวิธีการนำเสนอที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์และเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ เพื่อให้สามารถผลิตสื่อได้ตรงตามวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ การมีทักษะในการใช้ภาษา และการสามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อผลิต แก้ไข และเผยแพร่ข้อมูล และสามารถนำเสนอข้อมูลที่มีประโยชน์ต่อสังคม

4. มีส่วนร่วม (Participate)

การสร้างการมีส่วนร่วมการใช้เทคโนโลยีในการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ เช่น การโต้แย้งด้วยเหตุและผล การใช้ภาษาแบบสันติวิธีไม่นำไปสู่การข่มขู่ ปลูกปั้น สร้างความแตกแยกและความเกลียดชังการมีส่วนร่วมในการนำเสนอเนื้อหาที่มีประโยชน์ เช่น เนื้อหานำไปสู่การส่งเสริมความเท่าเทียมในสังคม การพัฒนาคุณภาพชีวิต การพัฒนานวัตกรรมใหม่ๆ รวมถึงการมีส่วนร่วมในการสร้างจิตสาธารณะผ่านการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นบนอินเทอร์เน็ตอย่างมีความรับผิดชอบและมีคุณธรรม

กรอบแนวคิดทั้ง 4 ด้านข้างต้นผู้วิจัยสังเคราะห์จากแนวคิด ทฤษฎีการวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักวิชาการ/หน่วยงานสื่อทั้งในและต่างประเทศ ได้แก่ กรอบแนวคิดของ Renee Hobbs, กรอบแนวคิดของ Center for Media Literacy, กรอบแนวคิดของ European Commissions, กรอบแนวคิดของ Livingstone, Bober&Helper, กรอบแนวคิดของพนม คลี่ฉายา และกรอบแนวคิดของวรวิทย์ ครุจิต ผู้วิจัยเห็นว่าแต่ละกรอบแนวคิดมีจุดร่วมและองค์ประกอบของทักษะการรู้เท่าทันสื่อที่เหมือนกันอย่างน้อย 5 ด้าน ได้แก่ การเข้าถึง (Access), การวิเคราะห์ (Analyze), การประเมิน (Evaluate), การผลิต (Create) และการมีส่วนร่วม (Participate) สำหรับงานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยได้นำทักษะด้านการวิเคราะห์

และการประเมินมาผนวกกันจึงทำให้ได้กรอบแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อเพื่อการเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตยทั้งหมด 4 ด้าน ได้แก่ การเข้าถึง, การวิเคราะห์และประเมิน, การผลิต และการมีส่วนร่วม โดยเหตุผลที่ผู้วิจัยสังเคราะห์กรอบแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อออกมา 4 ด้าน มีดังนี้

1. การเข้าถึง (Access) เป็นแนวคิดหลักที่นักวิชาการ/หน่วยงานสื่อทั้งในและต่างประเทศ เช่น Renee Hobbs (2011), Center for Media Literacy (2008), European Commission (2007), Livingstone และ Bober&Helper (2005), พนม คลีฉายา (2559) และวรชัญญ์ ครุจิต (2555) ใช้เป็นกรอบแนวคิดในการวัดการรู้เท่าทันสื่อ โดยความสามารถในการเข้าถึงเป็นขั้นตอนเริ่มต้นของการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อค้นคว้าข้อมูลข่าวสารที่ต้องการและเพื่อให้ได้เนื้อหาตรงตามวัตถุประสงค์การใช้งาน การเข้าถึงจึงเป็นกรอบแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อที่นักวิชาการ/หน่วยงานสื่อมีการนำไปใช้อย่างแพร่หลาย เพราะถือเป็นจุดเริ่มต้นของการเข้าไปมีส่วนร่วมในการใช้สื่อสังคมออนไลน์

2. การวิเคราะห์และประเมิน (Analyze and Evaluate) เป็นทักษะอีกหนึ่งด้านที่นักวิชาการ/หน่วยงานสื่อนำมาใช้ในการกำหนดกรอบแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ 4 กรอบจาก 6 กรอบแนวคิด ซึ่งนักวิชาการ/หน่วยงานสื่อที่นำกรอบแนวคิดการวิเคราะห์และประเมินมาใช้ในการวัดการรู้เท่าทันสื่อ ประกอบด้วย Renee Hobbs, Center for Media Literacy, พนม คลีฉายา และวรชัญญ์ ครุจิต การวิเคราะห์และประเมินคือความสามารถในการตีความเนื้อหาเพื่อพิจารณาวัตถุประสงค์ของผู้ผลิตการแยกแยะความถูกต้อง คุณภาพและความน่าเชื่อถือของข้อมูล การพิจารณาวิธีและรูปแบบการนำเสนอกลุ่มเป้าหมาย การใช้แนวคิดเชิงวิพากษ์ ตลอดจนจนสาระและแง่มุมต่างๆ ของสื่อ การสังเคราะห์กรอบแนวคิดในด้านนี้ผู้วิจัยนำทักษะการวิเคราะห์ และทักษะการประเมินมาผนวกกันเนื่องจากเห็นว่าการรู้เท่าทันสื่อเพื่อการเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตยเยาวชนต้องสามารถวิเคราะห์และประเมินความหมายที่ซับซ้อนของเนื้อหาได้อย่างถูกต้องและครบถ้วน ทั้งนี้แม้ว่านักวิชาการ/หน่วยงานสื่อ ได้แก่ European Commissions, Livingstone และ Bober & Helper จะใช้ “ทักษะความเข้าใจ” มาเป็นกรอบแนวคิดแทน “ทักษะการวิเคราะห์และประเมิน” อย่างไรก็ตามทักษะความเข้าใจยังคงสอดแทรกการตีความเนื้อหา รวมถึงการประเมินสาระและแง่มุมต่างๆ ของสื่อ ประเมินคุณภาพ ความถูกต้อง และความน่าเชื่อถือของข้อมูลและการใช้แนวคิดเชิงวิพากษ์ ซึ่งมีความเชื่อมโยงและเป็นส่วนหนึ่งของทักษะการวิเคราะห์และประเมินเช่นเดียวกัน

3. การผลิตสาร (Create) จากการสังเคราะห์กรอบแนวคิดโดยใช้แนวคิดทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อของนักวิชาการ/หน่วยงานสื่อจำนวน 6 กรอบ พบว่าทุกแนวคิดมีจุดรวมที่เหมือนกัน คือ เห็นว่าการผลิตสาร (Create) เป็นทักษะที่สำคัญในการรู้เท่าทันสื่อ เนื่องจากทักษะการผลิตเป็นทักษะพื้นฐานที่ทุกคนสามารถทำได้โดยเฉพาะในบริบทที่เทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์เปิดโอกาสให้ประชาชนทุกคน

สามารถเป็นผู้ผลิตสื่อทำให้การถ่ายทอดความคิดและการเลือกใช้กลวิธีในการสร้างสรรค์เนื้อหา มีผลกระทบต่อความรู้เท่าทันสื่อ และการเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตยของประชาชน Renee Hobbs กล่าวว่า ทักษะการผลิตสื่อช่วยให้บุคคลถ่ายทอดความคิดของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถได้ประโยชน์จากเทคโนโลยีที่มีอยู่หลากหลายในการผลิต ขณะที่ Livingstone และ Bober&Helper กล่าวว่า ทักษะการผลิตช่วยให้บุคคลสามารถผลิตสารและสื่อสารเพื่อมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นบนอินเทอร์เน็ต

4. การมีส่วนร่วม (Participate) เมื่อพิจารณาแนวคิด/ทฤษฎีการวัดการรู้เท่าทันสื่อที่ได้นำเสนอไปพบว่าแนวคิดของ Renee Hobbs, European Commissions, Livingstone และ Bober&Helper และวรัญญู ครุจิต จะเน้นไปที่ทักษะในด้านที่คล้ายกันคือ การเข้าถึง, การวิเคราะห์, การประเมิน และการผลิต แต่ยังคงขาดทักษะการมีส่วนร่วม มีเพียงกรอบแนวคิดของ “Center for Media Literacy” ที่นำทักษะการมีส่วนร่วม (Participate) มาใช้กำหนดกรอบแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อโดย “Center for media Literacy” ระบุว่าทักษะการมีส่วนร่วมจะช่วยให้บุคคลสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมหรือปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในเชิงสร้างสรรค์อย่างมีความรับผิดชอบและมีคุณธรรม การเข้าไปแก้ไขข้อมูลในสื่ออินเทอร์เน็ต เช่น การแก้ไขข้อมูลในวิกิพีเดีย เป็นต้น การมีส่วนร่วมจึงเป็นทักษะที่สำคัญในการนำมาใช้กำหนดกรอบแนวคิดเพื่อพัฒนาตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนในสังคมประชาธิปไตย

บทที่ 4

ผลการศึกษา

ในการเพื่อพัฒนาตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมประชาธิปไตยตามวัตถุประสงค์การศึกษานี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมาสังเคราะห์เป็นกรอบแนวคิดและพัฒนา (ร่าง) ตัวชี้วัด ก่อนนำ (ร่าง) ตัวชี้วัดไปสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิและปรับปรุงตัวชี้วัดตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ

การนำเสนอผลการศึกษา จะนำเสนอตามลำดับดังนี้

1. ตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมประชาธิปไตย (ร่าง)
2. การแก้ไขปรับปรุงตัวชี้วัดฯ (ร่าง) ตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ
3. ตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมประชาธิปไตย (ฉบับสมบูรณ์)

1. ตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมประชาธิปไตย (ร่าง)

ตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมประชาธิปไตย (ร่าง) มีตัวชี้วัดจำนวนทั้งสิ้น 14 ตัวชี้วัด แบ่งออกเป็นสองกลุ่มใหญ่ๆ ได้แก่ การรับข้อมูลเข้า และการส่งข้อมูลออก ทั้งนี้ การรับข้อมูลเข้าสะท้อนทักษะการวิเคราะห์และประเมินข้อมูลของผู้รับ ขณะที่การส่งข้อมูลออกสะท้อนทักษะการผลิตสื่อและการเข้าไปมีส่วนร่วมในการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ ตามกรอบแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมประชาธิปไตยทั้ง 4 ด้านที่ผู้วิจัยได้นำเสนอไว้ในบทที่ 3 โดยรายละเอียดของ (ร่าง) ตัวชี้วัดแสดงในตาราง 4.1 ดังนี้

ตาราง 4.1 ตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมประชาธิปไตย (ร่าง)

หลักการ	ตัวแบบหลัก	ตัวแบบย่อย	ตัวชี้วัด
การรับข้อมูล เข้า	มีทักษะในการ สื่อสาร	เข้าถึงเป็น (Access)	1. เลือกรับ “ข่าวสาร” จากแหล่งที่หลากหลาย 2. เลือกรับ “สื่อการเมือง” ⁵⁹ จากแหล่งที่หลากหลาย
		วิเคราะห์และประเมิน เป็น (Analyze and Evaluate)	3. สามารถแยกความจริงออกจาก ความเห็น 4. สามารถวิเคราะห์เนื้อหาที่ได้รับ ด้วยเหตุและผล ไม่คล้อยตามผู้ผลิต 5. สามารถประเมินวัตถุประสงค์ของ ผู้ผลิต
การส่งข้อมูล ออก	มีทักษะในการ สื่อสารและ ผลิตสื่อ	ผลิตสื่อเป็น (Create)	6. สามารถเลือกวิธีการนำเสนอที่ เหมาะสมกับวัตถุประสงค์และเนื้อหา ที่ต้องการนำเสนอ เพื่อช่วยให้การ สื่อสารมีประสิทธิภาพตรงตาม วัตถุประสงค์
	ตระหนักใน บรรทัดฐาน พลเมือง	มีส่วนร่วมในการใช้สื่อ สังคมออนไลน์อย่าง สร้างสรรค์ (Participate)	7. โต้แย้งโดยใช้หลักเหตุผลและ เคารพความคิดเห็นที่แตกต่าง 8. ตรวจสอบความถูกต้องก่อนเสนอ ข้อมูลออก 9. ใช้ถ้อยคำที่สุภาพ สันติวิธี

⁵⁹ สื่อการเมือง หมายถึง สื่อที่นำเสนอเนื้อหาหรือข่าวสารในเชิงการเมืองเพื่อสื่อสารกับประชาชนผู้รับสาร ทั้งประชาชนที่เป็นเป้าหมายและที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย สื่อการเมืองมักถูกใช้เป็นเครื่องมือหรือยุทธศาสตร์เพื่อนำไปสู่เป้าหมายทางการเมืองของนักการเมือง/พรรคการเมือง เนื่องจากสามารถทำให้ผู้รับสารคล้อยตามและหันมาสนับสนุนพรรคการเมืองผ่านการนำเสนอแนวคิดหรือนโยบายทางการเมืองที่ตรงกับอุดมการณ์ของตน สื่อการเมืองจึงมีอิทธิพลต่อทัศนคติ ความเชื่อและพฤติกรรมทางการเมืองของประชาชน

หลักการ	ตัวแบบหลัก	ตัวแบบย่อย	ตัวชี้วัด
	รัฐสิทธิ หน้าที่ และความ รับผิดชอบตาม กฎหมาย	ต้องไม่ใช้คอมพิวเตอร์ ทำร้าย หรือละเมิด ผู้อื่น	10. ไม่ละเมิดสิทธิส่วนตัวของผู้อื่น / ไม่ควรใส่ร้ายป้ายสี หรือสิ่งอื่นสิ่งใด อันจะทำให้บุคคลที่สามเกิดความ เสียหายได้ / ไม่ใช้สื่อเป็นที่ระบาย ความแค้นหรือกลั่นแกล้งผู้อื่นโดยการ โพสต์ข้อความว่าร้ายผู้อื่น
		ต้องไม่ใช้คอมพิวเตอร์ สร้างหลักฐานที่เป็น เท็จ	11. ไม่บิดเบือนข้อมูล หรือนำเสนอ ข้อมูลเท็จ / ไม่ใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเป็น เครื่องมือในการหลอกลวงผู้อื่นให้หลง ผิด หลงเชื่อในทางที่ผิด
		ต้องไม่ละเมิดการใช้ ทรัพยากรคอมพิวเตอร์ โดยที่ตนเองไม่มีสิทธิ์ (copyright)	12. ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น / ไม่นำ ผลงานของผู้อื่น มาเป็นของตน ใน กรณีที่ต้องนำมาใช้งานต้องอ้างถึง บุคคล หรือแหล่งที่มาของข้อมูล ที่ นำมาใช้ / ต้องไม่คัดลอกโปรแกรม ของผู้อื่นที่มีลิขสิทธิ์
		ต้องคำนึงถึงสิ่งที่จะ เกิดขึ้นกับสังคมที่เกิด จากการกระทำของ ท่าน	13. ไม่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อ ความมั่นคงของประเทศ หรือ ก่อให้เกิดความตื่นตระหนกแก่ ประชาชน 14. พึงระลึกละเมอว่าสิ่งที่นำเสนอบน อินเทอร์เน็ต อาจจะมีเด็กหรือผู้ที่ขาด ประสบการณ์เข้ามาดูได้ตลอดเวลา ดังนั้นการนำเสนอข้อมูลควรที่จะ เป็นไปในทางที่ดี มีคุณธรรม

2. การแก้ไขปรับปรุงตัวชี้วัดฯ (ร่าง) ตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ

ผู้วิจัยได้นำตัวชี้วัดฯ (ร่าง) ในข้างต้นไปสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญ 7 ท่าน จาก 6 หน่วยงาน/องค์กร ซึ่งประกอบด้วยนักวิชาการด้านนิเทศศาสตร์ นักวิชาการผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อดิจิทัล ผู้เชี่ยวชาญจากหน่วยงานภาครัฐที่ดำเนินการโครงการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ/สื่อสังคมออนไลน์แก่เยาวชนและประชาชนทั่วไป องค์กรพัฒนาเอกชนและตัวแทนเยาวชน ผู้วิจัยได้ปรับปรุงแก้ไขเนื้อหาตัวชี้วัด 4 ตัวชี้วัด และเพิ่มตัวชี้วัดใหม่ขึ้นอีก 11 ตัวชี้วัด ตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ ดังรายละเอียดในตาราง 4.2

ตาราง 4.2 การแก้ไขปรับปรุงตัวชี้วัดฯ (ร่าง) ตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ

ตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมประชาธิปไตย (ร่าง)				แก้ไข/เพิ่มเติมตาม ข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ	เหตุผล
<u>การรับ ข้อมูลเข้า</u>	มีทักษะใน การสื่อสาร	เข้าถึงเป็น (Access)	<ol style="list-style-type: none"> 1. การเลือกรับ “ข่าวสาร” จากแหล่งที่หลากหลาย 2. การเลือกรับ “สื่อการเมือง” จากแหล่งที่หลากหลาย 		
		วิเคราะห์และประเมิน เป็น (Analyze and Evaluate)	<ol style="list-style-type: none"> 3. การสามารถแยกความจริงออกจากความเห็น 4. การวิเคราะห์เนื้อหาที่ได้รับด้วยเหตุและผล ไม่คล้อยตามผู้ผลิต 5. การประเมินวัตถุประสงค์ของผู้ผลิต 	<ol style="list-style-type: none"> 6. การสามารถวิเคราะห์และตีความความหมายที่แฝงอยู่ในข้อมูล (เพิ่มตัวชี้วัด) 7. การสามารถวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของข้อมูล (เพิ่มตัวชี้วัด) 	<ol style="list-style-type: none"> 6. ผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นว่าในการวิเคราะห์และประเมินผลควรเพิ่มทักษะด้านการตีความหมายของข้อมูล 7. รวมถึงการวิเคราะห์และประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของกรอบแนวคิดด้วย เนื่องจากในปัจจุบันเราคาดหวังไม่ได้ว่าผู้ผลิตสื่อสามารถคำนึงถึงความถูกต้อง และความเหมาะสมของเนื้อหาที่ผลิต โดยจะสังเกตได้ว่าปัจจุบันมีการนำประเด็นที่คน

ตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมประชาธิปไตย (ร่าง)				แก้ไข/เพิ่มเติมตาม ข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ	เหตุผล
					สนใจมาขยายความเพื่อให้กลายเป็นกระแส ปัญหาที่ตามมาคือข้อมูลที่ผลิตขึ้นกลายเป็นขยะข้อมูล ก่อให้เกิดปัญหาในการกลั่นกรองข้อมูลและยากต่อการเลือกรับข้อมูลที่เป็นเรื่องจริง ด้วยเหตุนี้การเพิ่มทักษะด้านการตีความหมายของข้อมูล รวมถึงการวิเคราะห์และประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลช่วยป้องกันไม่ให้เยาวชนถูกล่อลวงให้หลงเชื่อเนื้อหาที่ผลิตโดยง่าย
	รู้สิทธิ หน้าที่ และความ รับผิดชอบ ตาม กฎหมาย	ตระหนักในหน้าที่ พลเมือง (Citizen Awareness)		8. ร้องเรียนหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เมื่อพบเห็นการทำผิดกฎหมาย (เพิ่มตัวชี้วัด)	8. การร้องเรียนหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเมื่อพบเห็นการทำผิดกฎหมายถือเป็นหนึ่งในหน้าที่ของพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย

ตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมประชาธิปไตย (ร่าง)				แก้ไข/เพิ่มเติมตาม ข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ	เหตุผล
การส่ง ข้อมูลออก	มีทักษะใน การสื่อสาร และผลิตสื่อ	ผลิตสื่อเป็น (Create)	9. การสามารถเลือกวิธีการ นำเสนอที่เหมาะสมกับ วัตถุประสงค์และเนื้อหาที่ต้องการ นำเสนอ เพื่อช่วยให้การสื่อสารมี ประสิทธิภาพตรงตาม วัตถุประสงค์		
	ตระหนักใน บรรทัดฐาน พลเมือง	มีส่วนร่วมในการใช้สื่อ สังคมออนไลน์อย่าง สร้างสรรค์ (Participate)	10. การโต้แย้งโดยใช้หลักเหตุผล และเคารพความคิดเห็นที่แตกต่าง 11. การตรวจสอบความถูกต้อง ก่อนเสนอข้อมูลออก 12. การใช้ถ้อยคำที่สุภาพ สันติวิธี	11. การตรวจสอบความถูกต้องและ ความน่าเชื่อถือก่อนเสนอข้อมูลออก (แก้ไข) 12. การใช้ภาษาแบบสันติวิธีที่ไม่ นำไปสู่การข่มขู่ ปลูกปั่น หรือสร้าง ความแตกแยก (แก้ไข) 13. การไม่แบ่งแยกหรือลดทอน คุณค่าของผู้อื่นด้วยการใช้ถ้อยคำดู ถูก หรือดูหมิ่นกลุ่มเพศที่สาม กลุ่ม ที่มีความเห็นต่างทางการเมือง (เพิ่ม ตัวชี้วัด)	11. ผู้เชี่ยวชาญเสนอว่าในมิติ ของบรรทัดฐานความเป็น พลเมืองนอกจากการตรวจสอบ ความถูกต้องของข้อมูลแล้ว ยัง ควรมีการตรวจสอบความ น่าเชื่อถือของข้อมูลก่อนแชร์ ข้อมูลร่วมด้วย โดยอาจจะอ้าง ที่มาของข้อมูลเพื่อให้เกิดการ ติดตามและสืบค้นข้อมูลต่อ 12. นอกจากนี้การมีส่วนร่วมใน การใช้สื่อออนไลน์อย่าง สร้างสรรค์ ควรมีการใช้ภาษา แบบสันติวิธีที่ไม่นำไปสู่การข่มขู่

ตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมประชาธิปไตย (ร่าง)				แก้ไข/เพิ่มเติมตาม ข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ	เหตุผล
				<p>14. การนำเสนอหรือแชร์ข้อมูลที่เป็นประโยชน์เพื่อ</p> <ul style="list-style-type: none"> - พัฒนาคุณภาพชีวิต - พัฒนานวัตกรรมทางสังคม - วิพากษ์นโยบายหรือกฎหมายที่ไม่เป็นธรรม ที่อาจนำไปสู่ความเสียหายต่อประเทศในอนาคต - ส่งเสริมความเท่าเทียม สิทธิเสรีภาพ และการมีส่วนร่วมทางการเมือง เช่น การไปใช้สิทธิเลือกตั้ง/ ส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางสังคม เช่น จิตสาธารณะ - สะท้อนปัญหา เพื่อนำเสนอแนวทางแก้ไข และการสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ (เพิ่มตัวชี้วัด) 	<p>ปลูกปั้น หรือสร้างความแตกแยกในสังคม</p> <p>13. นอกจากนี้ในการเสริมสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตยต้องคำนึงถึงการกระทำที่อาจก่อให้เกิดการแบ่งแยกหรือลดทอนคุณค่าของผู้อื่น เช่น การหลีกเลี่ยงการใช้ถ้อยคำดูถูก หรือดูหมิ่น กลุ่มเพศที่สาม หรือกลุ่มที่มีความเห็นต่างทางการเมือง</p> <p>14. และสุดท้ายการผลิตสื่ออย่างสร้างสรรค์เพื่อสะท้อนถึงความเป็ น พ ล เ มื อ ง ใน ส ัง ค ม ประชาธิปไตยผู้ผลิตควรนำเสนอข้อมูลที่ประโยชน์ต่อสังคม เช่น นำเสนอข้อมูลที่ส่งเสริมการพัฒนา นวัตกรรมใหม่ๆ การ</p>

ตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมประชาธิปไตย (ร่าง)				แก้ไข/เพิ่มเติมตาม ข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ	เหตุผล
					พัฒนาคุณภาพชีวิต การส่งเสริม ความเท่าเทียมทางสังคม เป็น ต้น
	รู้สิทธิ หน้าที่ และความ รับผิดชอบ ตาม กฎหมาย	ไม่ใช่คอมพิวเตอร์ทำ ร้าย หรือละเมิดผู้อื่น	15. การไม่ละเมิดสิทธิส่วนตัวของ ผู้อื่น / ไม่ควรใส่ร้ายป้ายสี หรือสิ่ง อื่นสิ่งใดอันจะทำให้บุคคลที่สาม เกิดความเสียหายได้ / ไม่ใช่สื่อ เป็นที่ระบายความแค้นหรือกลั่น แกล้งผู้อื่นโดยการโพสต์ข้อความ ว่าร้ายผู้อื่น	15. การเคารพและไม่ละเมิดสิทธิ ส่วนบุคคล / ไม่ควรใส่ร้ายป้ายสี หรือสิ่งอื่นสิ่งใดอันจะทำให้บุคคลที่ สามเกิดความเสียหายได้ / ไม่ใช่สื่อ เป็นที่ระบายความแค้นหรือกลั่น แกล้งผู้อื่นโดยการโพสต์ข้อความว่า ร้ายผู้อื่น / เคารพในความแตกต่าง หลากหลายของผู้อื่น เช่น ความ หลากหลายทางเพศ เชื้อชาติ ศาสนา รวมถึงอุดมการณ์ทาง การเมือง (แก้ไข)	15. ผู้เชี่ยวชาญเสนอว่าใน ประเด็นของสิทธิ หน้าที่และ ความรับผิดชอบต่อความเป็น พลเมืองนั้น ควรเพิ่มมิติด้านการ เคารพสิทธิส่วนบุคคล และการ เคารพความแตกต่าง หลากหลายในมิติทางเพศ เชื้อ ชาติ ศาสนา และอุดมการณ์ทาง การเมืองร่วมด้วย เนื่องจากใน สังคมประชาธิปไตยการเคารพ สิทธิ และความแตกต่าง หลากหลายของผู้อื่นคือสิ่งสำคัญ ของหน้าที่และความรับผิดชอบต่อ ในการเป็นพลเมืองในสังคม ประชาธิปไตย

ตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมประชาธิปไตย (ร่าง)		แก้ไข/เพิ่มเติมตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ		เหตุผล
	ไม่ใช่คอมพิวเตอร์สร้างหลักฐานที่เป็นเท็จ	16. การไม่บิดเบือนข้อมูล หรือนำเสนอข้อมูลเท็จ / ไม่ใช่สื่ออินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือในการหลอกลวงผู้อื่นให้หลงผิด หลงเชื่อในทางที่ผิด		
	ไม่ละเมิดการใช้ทรัพยากรคอมพิวเตอร์โดยที่ตนเองไม่มีสิทธิ์ (copyright)	17. การไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น / ไม่นำผลงานของผู้อื่น มาเป็นของตน ในกรณีที่ต้องนำมาใช้งานต้องอ้างถึงบุคคล หรือแหล่งที่มาของข้อมูล ที่นำมาใช้ / ต้องไม่คัดลอกโปรแกรมของผู้อื่นที่มีลิขสิทธิ์	18. ไม่นำผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน ในกรณีที่ต้องนำมาใช้งานต้องอ้างถึงบุคคล หรือแหล่งที่มาของข้อมูล ที่นำมาใช้ (เพิ่มตัวชี้วัด) 19. ไม่คัดลอกโปรแกรมของผู้อื่นที่มีลิขสิทธิ์ (เพิ่มตัวชี้วัด)	18. ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า การไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น / ไม่นำผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน ในกรณีที่ต้องนำมาใช้งานต้องอ้างถึงบุคคล หรือแหล่งที่มาของข้อมูล ที่นำมาใช้ / ไม่คัดลอกโปรแกรมของผู้อื่นที่มีลิขสิทธิ์ เป็นการรวมประเด็นที่แตกต่างกันเข้าด้วยกัน จึงแนะนำให้แยกประเด็นแต่ละประเด็นเป็นคนละตัวชี้วัด

ตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมประชาธิปไตย (ร่าง)				แก้ไข/เพิ่มเติมตาม ข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ	เหตุผล
					19. เป็นตัวชี้วัดใหม่ที่แยก ออกมาจากข้อ 17 ตาม คำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ
	คำนี้ถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นกับสังคมที่เกิดจากการกระทำของท่าน	20. ไม่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อความมั่นคงของประเทศ หรือก่อให้เกิดความตื่นตระหนกแก่ประชาชน 22. พึงระลึกละเอียดว่าสิ่งที่นำเสนอบนอินเทอร์เน็ต อาจจะมีเด็กหรือผู้ที่ขาดประสบการณ์เข้ามาดูได้ตลอดเวลา ดังนั้นการนำเสนอข้อมูลควรที่จะเป็นไปในทางที่ดี มีคุณธรรม	21. ไม่ก่อให้เกิดความตื่นตระหนกต่อประชาชน (เพิ่มตัวชี้วัด) 22. ระลึกละเอียดว่าสิ่งที่นำเสนอบนอินเทอร์เน็ตอาจจะมีเด็กหรือผู้ที่ขาดประสบการณ์เข้ามาดูได้ตลอดเวลา ดังนั้นจึงควรนำเสนอข้อมูลด้วยความระมัดระวัง (แก้ไข) 23. ข้อมูลที่นำเสนอควรตั้งอยู่บนศีลธรรมอันดีและเป็นไปในทางที่ดี (เพิ่มตัวชี้วัด) 24. ไม่นำเสนอหรือทำการส่งต่อข้อมูลที่มีเนื้อหาที่สุ่มเสี่ยงต่อการละเมิดกฎหมาย (เพิ่มตัวชี้วัด) 25. ไม่นำเสนอข้อมูลที่น่าไปสู่การแบ่งฝักแบ่งฝ่ายทางการเมืองหรือ	21. ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าการไม่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อความมั่นคงของประเทศ กับการไม่ก่อให้เกิดความตื่นตระหนกแก่ประชาชนควรแยกเป็นคนละตัวชี้วัด 22. ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าประเด็นการนำเสนอบนอินเทอร์เน็ตที่อาจมีเด็กหรือผู้ขาดประสบการณ์เข้ามาดู กับการนำเสนอในทางที่ดีมีคุณธรรม เป็นการรวมประเด็นที่แตกต่างกันเข้าด้วยกัน ดังนั้นควรแยกทั้งสองประเด็นเป็นคนละตัวชี้วัด	

ตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมประชาธิปไตย (ร่าง)				แก้ไข/เพิ่มเติมตาม ข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ	เหตุผล
				ขยาย/ซ้ำเติมความแตกแยกของคนในสังคม (เพิ่มตัวชี้วัด)	<p>23. เป็นตัวชี้วัดที่แยกออกมาจากข้อ 22 ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ</p> <p>24. ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าการส่งต่อข้อมูลที่ขัดต่อกฎหมายอาจสร้างผลกระทบต่อตัวผู้ผลิตสื่อรวมถึงอาจส่งผลกระทบต่อสังคมเป็นวงกว้าง ดังนั้นก่อนนำเสนอหรือส่งต่อข้อมูลผู้ใช้อินเทอร์เน็ตควรระมัดระวังและประเมินว่าเนื้อหาในข้อมูลขัดต่อกฎหมายหรือไม่ เพื่อป้องกันผลกระทบที่อาจจะเกิดขึ้น</p> <p>25. ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าการผลิตสื่อควรหลีกเลี่ยงสิ่งที่จะนำไปสู่การแบ่งขั้วทางการเมือง หรือซ้ำเติมความแตกแยกของคนในสังคม เพราะสื่อในปัจจุบันมักผลิตข้อมูลนำไปสู่การทำลาย</p>

ตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมประชาธิปไตย (ร่าง)				แก้ไข/เพิ่มเติมตาม ข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ	เหตุผล
					ฝ่ายตรงข้าม สร้างความเข้าใจ ผิด ลดความชอบธรรมและความ น่าเชื่อถือของอีกฝ่าย

3. ตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมประชาธิปไตย (ฉบับสมบูรณ์)

ภายหลังการปรับปรุงตัวชี้วัดตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ จึงได้ชุดตัวชี้วัดทั้งสิ้นจำนวน 25 ตัวชี้วัด โดยแบ่งออกเป็นสองกลุ่มใหญ่ๆ คือ การรับข้อมูลเข้า 8 ตัวชี้วัด และการส่งข้อมูลออก 17 ตัวชี้วัด ดังรายละเอียดแสดงในตาราง 4.3

ตาราง 4.3 ตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมประชาธิปไตย (ฉบับสมบูรณ์)

หลักการ	ตัวแบบหลัก	ตัวแบบย่อย	ตัวชี้วัด
การรับข้อมูลเข้า	มีทักษะในการสื่อสาร	เข้าถึงเป็น (Access)	1. เลือกรับ “ข่าวสาร” จากแหล่งที่หลากหลาย 2. เลือกรับ “สื่อการเมือง” จากแหล่งที่หลากหลาย
		วิเคราะห์และประเมินเป็น (Analyze and Evaluate)	3. สามารถแยกความจริงออกจากความเห็น 4. สามารถวิเคราะห์เนื้อหาที่ได้รับด้วยเหตุและผล ไม่คล้อยตามผู้ผลิต 5. สามารถประเมินวัตถุประสงค์ของผู้ผลิต 6. สามารถวิเคราะห์และตีความความหมายที่แฝงอยู่ในข้อมูล 7. สามารถวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของข้อมูล
	รู้สิทธิ หน้าที่ และ ความ	ตระหนักในหน้าที่พลเมือง (Citizen Awareness)	8. ร้องเรียนหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเมื่อพบเห็นการทำผิดกฎหมาย

หลักการ	ตัวแบบหลัก	ตัวแบบย่อย	ตัวชี้วัด
	รับผิดชอบ ตามกฎหมาย		
การส่งข้อมูล ออก	มีทักษะในการ สื่อสารและ ผลิตสื่อ	ผลิตสื่อเป็น (Create)	9. สามารถเลือกวิธีการนำเสนอที่ เหมาะสมกับวัตถุประสงค์และเนื้อหาที่ ต้องการนำเสนอ เพื่อช่วยให้การ สื่อสารมีประสิทธิภาพตรงตาม วัตถุประสงค์
	ตระหนักใน บรรทัดฐาน พลเมือง	มีส่วนร่วมในการใช้สื่อ สังคมออนไลน์อย่าง สร้างสรรค์ (Participate)	10. โต้แย้งโดยใช้หลักเหตุผลและ เคารพความคิดเห็นที่แตกต่าง 11. ตรวจสอบความถูกต้องและความ น่าเชื่อถือก่อนเสนอข้อมูลออก 12. ใช้ภาษาแบบสันติวิธีที่ไม่นำไปสู่ การขู่ข่ม ปลูกปั้น หรือสร้างความ แตกแยก 13. ไม่แบ่งแยกหรือลดทอนคุณค่าของ ผู้อื่นด้วยการใช้ถ้อยคำดูถูก หรือดู หมิ่นกลุ่มเพศที่สาม กลุ่มที่มีความเห็น ต่างทางการเมือง 14. นำเสนอหรือแชร์ข้อมูลที่เป็น ประโยชน์เพื่อ <ul style="list-style-type: none"> - พัฒนาคุณภาพชีวิต - พัฒนานวัตกรรมทางสังคม - วิพากษ์นโยบายหรือกฎหมายที่ ไม่เป็นธรรม ที่อาจจะนำไปสู่ความ เสียหายต่อประเทศในอนาคต

หลักการ	ตัวแบบหลัก	ตัวแบบย่อย	ตัวชี้วัด
			<ul style="list-style-type: none"> - ส่งเสริมความเท่าเทียม สิทธิเสรีภาพ และการมีส่วนร่วมทางการเมือง เช่น การไปใช้สิทธิเลือกตั้ง/ ส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางสังคม เช่น จิตสาธารณะ - สะท้อนปัญหา เพื่อนำเสนอแนวทางแก้ไข และการสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ
	รู้สิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบ ตามกฎหมาย	ไม่ใช้คอมพิวเตอร์ทำร้าย หรือละเมิดผู้อื่น	15. เคารพและไม่ละเมิดสิทธิส่วนบุคคล / ไม่ควรรังแกผู้อื่น หรือสิ่งอื่นใดอันจะทำให้บุคคลที่สามเกิดความเสียหายได้ / ไม่ใช้สื่อเป็นที่ระบายนความแค้นหรือกลั่นแกล้งผู้อื่นโดยการโพสต์ข้อความว่าร้ายผู้อื่น / เคารพในความแตกต่างหลากหลายของผู้อื่น เช่น ความหลากหลายทางเพศ เชื้อชาติ ศาสนา รวมถึงอุดมการณ์ทางการเมือง
		ไม่ใช้คอมพิวเตอร์สร้างหลักฐานที่เป็นเท็จ	16. ไม่บิดเบือนข้อมูล หรือนำเสนอข้อมูลเท็จ / ไม่ใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือในการหลอกลวงผู้อื่นให้หลงผิด หลงเชื่อในทางที่ผิด
		ไม่ละเมิดการใช้ทรัพย์สินคอมพิวเตอร์ โดยที่ตนเองไม่มีสิทธิ์ (copyright)	17. ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น 18. ไม่นำผลงานของผู้อื่น มาเป็นของตน ในกรณีที่ต้องนำมาใช้งานต้องอ้าง

หลักการ	ตัวแบบหลัก	ตัวแบบย่อย	ตัวชี้วัด
			ถึงบุคคล หรือแหล่งที่มาของข้อมูล ที่นำมาใช้ 19. ไม่คัดลอกโปรแกรมของผู้อื่นที่มีลิขสิทธิ์
		คำนึงถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นกับสังคมที่เกิดจากการกระทำของท่าน	20. ไม่กระทำการใดๆ ที่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อความมั่นคงของประเทศ ⁶⁰ 21. ไม่สร้างความตื่นตระหนกแก่ประชาชน 22. ระวังเสมอว่าสิ่งที่นำเสนอบนอินเทอร์เน็ตอาจจะมีเด็กหรือผู้ที่ขาดประสบการณ์เข้ามาดูได้ตลอดเวลา ดังนั้นจึงควรนำเสนอข้อมูลด้วยความระมัดระวัง 23. ข้อมูลที่นำเสนอควรตั้งอยู่บนศีลธรรมอันดีและเป็นไปในทางที่ดี 24. ไม่นำเสนอหรือทำการส่งต่อข้อมูลที่มีเนื้อหาที่สุ่มเสี่ยงต่อการละเมิดกฎหมาย 25. ไม่นำเสนอข้อมูลที่น่าไปสู่การแบ่งฝักแบ่งฝ่ายทางการเมือง หรือขยาย/ซ้ำเติมความแตกแยกของคนในสังคม

⁶⁰ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 แก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ. 2560 มาตรา 14 (2) บัญญัติความผิดในการนำเข้าสู่ข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะก่อความเสียหายต่อ “ความมั่นคงของประเทศ” “ความตื่นตระหนกแก่ประชาชน” เพิ่มเติม “ความปลอดภัยสาธารณะ” “ความมั่นคงในทางเศรษฐกิจของประเทศ” และ “โครงสร้างพื้นฐานอันเป็นประโยชน์สาธารณะ”

บทที่ 5

สรุปผลการศึกษา และข้อเสนอแนะ

สื่อเป็นแหล่งการเรียนรู้นอกห้องเรียนที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ ทักษะคิดและพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อสังคมออนไลน์ที่จัดว่าเป็นสื่อใหม่ได้เข้ามาแย่งชิงพื้นที่ข่าวที่เคยถูกผูกขาดมาอย่างยาวนานโดยสื่อกระแสหลัก และยังเป็นพื้นที่ในการแสดงออกและมีส่วนร่วมทางการเมืองที่สำคัญในปัจจุบัน อย่างไรก็ตามสื่อสังคมออนไลน์เป็น “ดาบสองคม” ที่อาจส่งผลกระทบต่อผู้บริโภคข่าวสารหากผู้ใช้ขาดการรู้เท่าทันสื่อ ในขณะที่การคุ้มครองผู้บริโภคเนื้อหาที่เป็นภัยของสื่อสังคมออนไลน์ก็ทำได้ยากเนื่องจากธรรมชาติของสื่อสังคมออนไลน์เองที่เปิดโอกาสให้ทุกคนเป็นผู้ผลิตสื่อโดยไม่มีองค์กรวิชาชีพผู้ผลิตสื่อควบคุมเหมือนสื่อกระแสหลัก จึงพบเห็นการใช้ถ้อยคำดูหมิ่นผู้ที่มีความเห็นต่างจากตน การละเมิดสิทธิส่วนบุคคล การใช้ข้อมูลเท็จเพื่อผลประโยชน์ทางการเมือง การบิดเบือนข้อมูล ยั่วยุ ปลุกปั่นให้เกิดความขัดแย้ง เกือบดั่งเพื่อประโยชน์ทางการเมือง

ด้วยเหตุนี้ แนวทางการพัฒนาบทบาทสื่อดิจิทัลในการเสริมสร้างประชาธิปไตยและการเมืองภาคพลเมืองแนวทางหนึ่ง จึงอาจต้องมุ่งไปที่การปรับปรุงที่ตัวบุคคลผู้เปิดรับหรือผู้บริโภคข่าวสารเองให้สามารถใช้วิจารณญาณและสร้างภูมิคุ้มกันให้ตนเองได้ระหว่างการเปิดรับสื่อสังคมออนไลน์ โดยสามารถแยกแยะระหว่างข่าวสารที่เป็นข้อเท็จจริง หรือข้อความชวนเชื่อออกจากกัน และตระหนักรู้ในผลกระทบของการแสดงความคิดเห็นที่จะเกิดต่อตนเองและสังคม

โครงการจึงเล็งเห็นความสำคัญของการพัฒนาตัวชีวิตเพื่อศึกษาระดับความรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชน เพื่อทราบสถานการณ์ระดับความรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนกลุ่มดิจิทัล เนทีฟ ที่เป็นกลุ่มมีสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตสูงที่สุดและจะเติบโตขึ้นเป็นพลเมืองที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาประเทศต่อไปในอนาคต

การวิจัยเรื่อง “การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนเพื่อการเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย” มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาตัวชีวิตการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมประชาธิปไตย โดยที่ “เยาวชน” ในการศึกษาครั้งนี้หมายถึง ผู้ที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปี หรือเยาวชนกลุ่มดิจิทัล เนทีฟ การดำเนินการวิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ โดยอาศัยการทบทวนวรรณกรรมและการสังเคราะห์แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่อพัฒนารอบแนวคิดและตัวชีวิตในการวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมประชาธิปไตย ก่อนนำร่างตัวชีวิตไปสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญ 7 ท่าน จาก 6 หน่วยงาน/องค์กร ซึ่งประกอบด้วยนักวิชาการด้านนิเทศศาสตร์ นักวิชาการ

ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อดิจิทัล และผู้เชี่ยวชาญจากหน่วยงานภาครัฐที่ดำเนินการโครงการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ/สื่อสังคมออนไลน์แก่เยาวชนและประชาชนทั่วไป เพื่อปรับปรุงตัวชี้วัดให้มีความเหมาะสม มีเนื้อหาตัวชี้วัดที่ครอบคลุม ทันสมัย และสอดคล้องกับบริบทและสภาพความเป็นจริงของสังคมไทยในปัจจุบัน

5.1 สรุปผลการศึกษา

ผลการศึกษาในเบื้องต้นได้ตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมประชาธิปไตย (ร่าง) จำนวน 14 ตัวชี้วัด ภายหลังจากสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้วิจัยได้ปรับปรุงแก้ไขเนื้อหาตัวชี้วัดและเพิ่มตัวชี้วัดใหม่ขึ้นอีก 11 ตัวชี้วัดตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ การศึกษาค้นคว้าจึงได้ชุดตัวชี้วัดทั้งสิ้นจำนวน 25 ตัวชี้วัด ซึ่งแบ่งตัวชี้วัดออกเป็นสองกลุ่มหลักคือ การรับข้อมูลเข้า จำนวน 8 ตัวชี้วัด และการส่งข้อมูลออก จำนวน 17 ตัวชี้วัด โดยตัวชี้วัดเกี่ยวกับ “การรับข้อมูลเข้า” ประกอบด้วยการมีทักษะในการสื่อสาร อันได้แก่ การเข้าถึงเป็น (Access) และการวิเคราะห์และประเมินเป็น (Analyze and Evaluate) และการรู้สิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบตามกฎหมาย ส่วนตัวชี้วัดเกี่ยวกับ “การส่งข้อมูลออก” ประกอบด้วยการมีทักษะในการสื่อสารและผลิตสื่อ (Create) การมีส่วนร่วมในการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ (Participate) และการรู้สิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบตามกฎหมายตามตาราง 5.1

ตาราง 5.1 การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนเพื่อการเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย

การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนเพื่อการเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย	
การรับข้อมูลเข้า	การส่งข้อมูลออก
ทักษะการเข้าถึงข้อมูล (Access)	ทักษะในการผลิตสื่อ (Create)
ทักษะการวิเคราะห์และประเมินข้อมูล (Analyze and Evaluate)	การมีส่วนร่วมในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ อย่างสร้างสรรค์ (Participate)
การรู้สิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบ ตามกฎหมาย	การรู้สิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบ ตามกฎหมาย

ตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมประชาธิปไตย จำนวน 25 ตัวชี้วัด มีเนื้อหา ดังนี้

1. การรับข้อมูลเข้า

1.1 มีทักษะในการสื่อสาร

เข้าถึงเป็น (Access)

- 1) เลือกปรับ “ข่าวสาร” จากแหล่งที่หลากหลาย
- 2) เลือกปรับ “สื่อการเมือง” จากแหล่งที่หลากหลาย

วิเคราะห์และประเมินเป็น (Analyze and Evaluate)

- 3) สามารถแยกความจริงออกจากความเห็น
- 4) สามารถวิเคราะห์เนื้อหาที่ได้รับด้วยเหตุและผล ไม่คล้อยตามผู้ผลิต
- 5) สามารถประเมินวัตถุประสงค์ของผู้ผลิต
- 6) สามารถวิเคราะห์และตีความความหมายที่แฝงอยู่ในข้อมูล
- 7) สามารถวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของข้อมูล

1.2 รู้สิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบตามกฎหมาย

ตระหนักในหน้าที่พลเมือง

- 8) ร้องเรียนหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเมื่อพบเห็นการทำผิดกฎหมาย

2. การส่งข้อมูลออก

2.1 มีทักษะในการสื่อสารและผลิตสื่อ

ผลิตสื่อเป็น (Create)

- 9) สามารถเลือกวิธีการนำเสนอที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์และเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ เพื่อช่วยให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพตรงตามวัตถุประสงค์

2.2 ตระหนักในบรรทัดฐานพลเมือง

มีส่วนร่วมในการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ (Participate)

- 10) โต้แย้งโดยใช้หลักเหตุผลและเคารพความคิดเห็นที่แตกต่าง
- 11) ตรวจสอบความถูกต้องและความน่าเชื่อถือก่อนเสนอข้อมูลออก
- 12) ใช้ภาษาแบบสันติวิธีที่ไม่นำไปสู่การขู่ข่ม ปลูกปั่น หรือสร้างความแตกแยก
- 13) ไม่แบ่งแยกหรือลดทอนคุณค่าของผู้อื่นด้วยการใช้ถ้อยคำดูถูก หรือดูหมิ่น กลุ่มเพศที่สาม กลุ่มที่มีความเห็นต่างทางการเมือง
- 14) นำเสนอหรือแชร์ข้อมูลที่เป็นประโยชน์เพื่อ
 - พัฒนาคุณภาพชีวิต
 - พัฒนานวัตกรรมทางสังคม
 - วิพากษ์นโยบายหรือกฎหมายที่ไม่เป็นธรรม ที่อาจจะนำไปสู่ความเสียหายต่อประเทศในอนาคต
 - ส่งเสริมความเท่าเทียม สิทธิ เสรีภาพ และการมีส่วนร่วมทางการเมือง เช่น การไปใช้สิทธิเลือกตั้ง/ส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางสังคม เช่น จิตสาธารณะ
 - สะท้อนปัญหา เพื่อนำเสนอแนวทางแก้ไข และการสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ

2.3 รู้สิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบตามกฎหมาย

ไม่ใช่คอมพิวเตอร์ทำร้าย หรือละเมิดผู้อื่น

- 15) เคารพและไม่ละเมิดสิทธิส่วนบุคคล / ไม่ควรใส่ร้ายป้ายสี หรือสิ่งอื่นสิ่งใด อันจะทำให้บุคคลที่สามเกิดความเสียหายได้ / ไม่ใช่สื่อเป็นที่ระบายความแค้นหรือกลั่นแกล้งผู้อื่นโดยการโพสต์ข้อความว่าร้ายผู้อื่น / เคารพในความแตกต่างหลากหลายของผู้อื่น เช่น ความหลากหลายทางเพศ เชื้อชาติ ศาสนา รวมถึงอุดมการณ์ทางการเมือง

ไม่ใช้คอมพิวเตอร์สร้างหลักฐานที่เป็นเท็จ

16) ไม่บิดเบือนข้อมูล หรือนำเสนอข้อมูลเท็จ / ไม่ใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือในการหลอกลวงผู้อื่นให้หลงผิด หลงเชื่อในทางที่ผิด

ไม่ละเมิดการใช้ทรัพยากรคอมพิวเตอร์โดยที่ตนเองไม่มีสิทธิ์ (copyright)

17) ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น

18) ไม่นำผลงานของผู้อื่น มาเป็นของตน ในกรณีที่ต้องนำมาใช้งานต้องอ้างถึงบุคคล หรือแหล่งที่มาของข้อมูล ที่นำมาใช้

19) ไม่คัดลอกโปรแกรมของผู้อื่นที่มีลิขสิทธิ์

คำนึงถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นกับสังคมที่เกิดจากการกระทำของท่าน

20) ไม่กระทำการใดๆ ที่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อความมั่นคงของประเทศ

21) ไม่สร้างความตื่นตระหนกแก่ประชาชน

22) ระวังเสมอว่าสิ่งที่นำเสนอบนอินเทอร์เน็ต อาจจะมีเด็กหรือผู้ที่ขาดประสบการณ์เข้ามาดูได้ตลอดเวลา และอาจนำข้อมูลส่งต่อไปให้กับบุคคลอื่น

23) ข้อมูลที่นำเสนอควรตั้งอยู่บนศีลธรรมอันดีและเป็นไปในทางที่ดี

24) ไม่นำเสนอหรือทำการส่งต่อข้อมูลที่มีเนื้อหาที่สุ่มเสี่ยงต่อการละเมิดกฎหมาย

25) ไม่นำเสนอข้อมูลที่น่าไปสู่การแบ่งขั้วทางการเมือง หรือขยาย/ซ้ำเติมความแตกแยกของคนในสังคม

นอกจากการพัฒนาชุดตัวชี้วัดแล้ว ผู้วิจัยยังได้ดำเนินการจัดทำแบบทดสอบเพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป โดยแบบทดสอบที่จัดทำขึ้น ใช้รูปแบบข้อสอบปรนัยแบบ 4 ตัวเลือก จำนวนทั้งหมด 26 ข้อ ข้อสอบแต่ละข้อวัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในด้านต่างๆ ที่สอดคล้องกับตัวชี้วัดที่พัฒนาขึ้น เช่น การวัดการรู้เท่าทันสื่อด้านการโต้แย้งโดยใช้หลักเหตุผลและเคารพความคิดที่เห็นต่าง การวัดด้านการวิเคราะห์และตีความความหมายของข้อมูล การวัดด้านการผลิตสื่ออย่างสร้างสรรค์ที่ไม่นำไปสู่การสร้าง ความแตกแยกของ

คนในชาติ การวัดด้านการใช้ภาษาแบบสันติวิธีที่ไม่นำไปสู่การยั่วยุ ปลุกปั่น เป็นต้น (โปรดดูภาคผนวก ข)

5.2 ข้อเสนอแนะในการนำตัวชี้วัดไปใช้

สถานศึกษาต่างๆ สามารถนำตัวชี้วัดและแบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชน เพื่อการเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตยที่โครงการฯ พัฒนาขึ้นไปใช้ประเมินระดับการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมปลายและนิสิตนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา และให้ความรู้เพิ่มเติมแก่นักเรียนและนักศึกษาในด้านที่พบว่าระดับการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนนักศึกษายู่ในระดับต่ำ

5.3 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

ในการส่งเสริมให้เกิดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชนจำเป็นต้องบูรณาการความร่วมมือทั้งหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาสังคม และประชาชน เพื่อสร้างความตระหนักหรือสำนึกสาธารณะ (public awareness) ถึงผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อเยาวชนและสังคมในภาพรวม เพื่อสร้าง “ภูมิคุ้มกัน” ในการบริโภคสื่อให้กับเด็ก เยาวชน และนิสิตนักศึกษาที่บริโภคข้อมูลข่าวสารอย่างท่วมท้นผ่านสื่อสังคมออนไลน์ในแต่ละวัน

5.4 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1) ในการทำวิจัยครั้งต่อไป ควรนำแบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมประชาธิปไตยที่โครงการฯ พัฒนาขึ้น ไปทดลองประเมินจริง พร้อมทั้งจัดทำแนวทางการวิเคราะห์และแปลผลที่เป็นมาตรฐาน หรือจัดทำคู่มือการประเมินการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชน เพื่อทราบสถานการณ์การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนเพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมความตระหนักและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการรู้เท่าทันสื่อของกลุ่มการเมืองให้แก่เยาวชน นิสิต นักศึกษาต่อไป

2) ในการวิจัยครั้งต่อไป สามารถนำตัวชี้วัดที่โครงการฯ พัฒนาขึ้น ไปจัดทำแบบทดสอบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ในรูปแบบอื่นๆ ที่สามารถหาปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อระดับความรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชน เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ให้แก่เยาวชนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

3) หากกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกระทำผิดทางคอมพิวเตอร์มีการแก้ไขเพิ่มเติม ต้องแก้ไขปรับปรุงตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมประชาธิปไตยในด้านการรู้สิทธิหน้าที่ และความรับผิดชอบตามกฎหมาย ให้สอดคล้องกับข้อกฎหมายใหม่ด้วย

บรรณานุกรม

- กาญจนา แก้วเทพ และนิคม ชัยขุนพล. (2544). ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา. กรุงเทพฯ: เอ็ดดิสันเพรสโปรดักชั่น.
- กาญจนา เขียววิทย์การ และทศพล คุ่มสุพรรณ. (2557). ความต้องการทางการสื่อสารของผู้รับสารกลุ่มดิจิทัล เนทีฟ. วารสารบริหารธุรกิจ เศรษฐศาสตร์และการสื่อสาร. ปีที่ 10 ฉบับที่ 1 ตุลาคม 2557-มีนาคม 2558.
- กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2559). Smart Social Media รู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์.
- ชนิษฐา จิตแสง. (2557). ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านบุคคลและกลุ่มบุคคลกับทักษะการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของเยาวชนในเขตเทศบาลนครขอนแก่น. อินฟอร์เมชัน ปีที่ 21 ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน 2557).
- คมชัดลึก (2553). รายงานสถานการณ์สื่อ ปี 2552 ปีแห่งการใช้สื่อเพื่อสร้างสงครามการเมือง.
Available at : <http://www.komchadluek.net/news/politic/43369>
- ชวรัตน์ เชิดชัย. (2527). ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการสื่อสารมวลชน. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน.
- ณัฐนันท์ ศิริเจริญ (2555). การใช้สื่อบูรณาการเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองกับอนาคตประชาธิปไตยไทย. Veridian E-Journal, SU Vol.5 No.1 January-April 2012.
- ณัฐนันท์ ศิริเจริญ. (2557). การสื่อสารเพื่อสร้างความรู้และเสริมทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตในระดับเชิงลึกของเยาวชนไทยจากสามองค์กรประกอบหลัก. วารสารวิชาการ Veridian E-Journal ปีที่ 7 ฉบับที่ 3 เดือนกันยายน-ธันวาคม 2557.
- ถวิลวดี บุรีกุล และรัชวดี แสงมเหษณ์. (2560). ค่านิยมของประชาชนต่อการเมืองการปกครองและวัฒนธรรมทางสังคมไทย ปี 2557. สถาบันพระปกเกล้า.
- นริศา วิวัฒน์พาณิชย์. (2558). การพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์. วารสารบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ปีที่ 9 ฉบับที่ 3 กันยายน – ธันวาคม 2558

พนม คลี่ฉายา. (2559). การใช้งาน ความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนมัธยมในประเทศไทย. ระยะที่ 1. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย และจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พนา ทองมีอาคม. (2557). ทวีติจิตัล ไม้รู้ไม่ได้แล้ว. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. หน้า 126

พีระ จิโรสถและคณะ. (2559). รายงานผลการวิจัยเรื่องความรู้เท่าทันการสื่อสารยุคดิจิทัลกับบทบาทในการกำหนดแนวทางการปฏิรูปการสื่อสารในสังคมไทย, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

มนต์ ขอเจริญ และณัฏฐสิริ สิริปัญญาธนกิจ. (2559). “การรู้เท่าทันการสื่อสารยุคดิจิทัลของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร.” วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจบัณฑิต. ปีที่ 10 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2559.

มายด์แชร์ ประเทศไทย (มีนาคม 27, 2557). Growing up as Digital Natives. สืบค้นเมื่อ 8 ธันวาคม 2560, จาก <http://mindsharewold.com/Thailand/>

มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย. รู้เท่าทันสื่อ ICT.

วรรษัญ คุรุจิต. (2555). ความรู้เท่าทันสื่อ: ทักษะสำคัญสำหรับสังคมประชาธิปไตย. เข้าถึงจาก <http://newinfo.spu.ac.th>

ศูนย์สำรวจความคิดเห็นสถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (นิด้าโพล). (2558). พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต.

สภาการหนังสือพิมพ์แห่งชาติ. (2553). แนวปฏิบัติการใช้สื่อสังคมออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 12 กันยายน 2561, จาก <http://www.presscouncil.or.th/th2/>.

สาริตา จันทรอำพร และมฤษฎ์ แก้วจินดา. (2559). ภาพการณ์ปัจจุบัน กับการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ในวัยรุ่น. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. ปีที่ 10 ฉบับที่ 1 มกราคม-เมษายน 2559.

สำนักคุ้มครองผู้บริโภคในกิจการกระจายเสียงและโทรทัศน์ สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ เข้าถึงใน <http://bcp.nbtc.go.th>

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA). (2559). รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2559 (Thailand Internet User Profile 2016).

สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2556). สรุปผลที่สำคัญ: สำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2556

สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2559). บทสรุปสำหรับผู้บริหาร : การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
ในครัวเรือน พ.ศ. 2559.

สุชาดา จักรพิสูทธิ์. การบรรยายในวิชา "พุทธศาสนากับศาสตร์สมัยใหม่" ถวายพระนิสิตปริญญาโท
มหาวิทยาลัย มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย จ.เชียงใหม่

เหมือนตะวัน สุทธิวิจิตร. (2559) การเปิดรับ ความรู้ ทักษะคิดและพฤติกรรมของผู้ชมรายการต่อดิจิทัล
ทีวีในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล. วิทยานิพนธ์.

อมร สวัสดิ์รักษ์ และคณะ (2559). การพัฒนาชุดกิจกรรมส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนในโรงเรียน
ขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3.
วารสารสังคมศาสตร์วิชาการ ปีที่ 9 ฉบับที่ 3 กันยายน – ธันวาคม 2559

อรรวรรณ วงศ์แก้วโพธิ์ทอง. (2553). Social Media เครื่องมือเพิ่มศักยภาพทางธุรกิจ. Executive
Journal.

Center for Media Literacy (2008), Literacy for the 21st Century : An Overview & Orientation
Guide to Media Literacy Education.

Hobbs, Renee. (2011). Digital and Media Literacy: Connecting Culture and Classroom. Corwin:
California.

Livingstone, Bober & Helper. (2005). Internet Literacy among Children and Young People :
Finding from the UK Children Go Online project. LSE Research Online. Available at:
<http://eprints.lse.ac.uk/397/1/UKCGOonlineLiteracy.pdf>.

United Nations. Youth. (Online). Retrieved on 15 March 2019 from
<https://www.un.org/en/sections/issues-depth/youth-0/index.html>

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

1. ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ/ผู้แทนจากหน่วยงานที่ 1

1.1 การรับข้อมูลเข้า

ปัจจุบันผู้ผลิตสามารถผลิตสื่อผ่านช่องทางที่หลากหลาย เช่น สื่อวิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ สื่อออนไลน์ ฯลฯ อย่างไรก็ตามตัวชี้วัดการรับสื่อการเมืองในปัจจุบันมีลักษณะเปลี่ยนแปลงไปจากอดีต เนื่องจากช่องทางการรับข้อมูลในอดีตที่เคยเป็นที่นิยม ไม่ว่าจะเป็นวิทยุโทรทัศน์และหนังสือพิมพ์ถูกแทนที่ด้วยสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยเหตุนี้การรับสื่อของคนรุ่นใหม่จึงมักจะรับผ่านช่องทางที่เป็นอินเทอร์เน็ตเป็นหลัก ขณะที่ลักษณะของการรับข้อมูลเข้า (Accessibility) ถือเป็นเรื่องปกติของผู้รับ อย่างไรก็ตามการเข้าถึงข้อมูลในกลุ่มเด็กและเยาวชนในปัจจุบันยังขาดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ คือ ไม่ได้พิจารณาความถูกต้องและความน่าเชื่อถือของข้อมูลจึงมักเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดการหลงเชื่อ ดังนั้นการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์จึงเป็นการมองโดยฝั่งผู้รับที่ช่วยสร้างภูมิคุ้มกันให้มีการเปิดรับสื่ออย่างปลอดภัย

ปัญหาของการรับสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนเพื่อการเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย

การเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย มีองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ 3 ส่วน คือสิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบ ซึ่งทั้งสามส่วนนี้จำเป็นต้องมาพร้อมกัน อย่างไรก็ตามเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่มักไม่ได้คำนึงถึงองค์ประกอบดังกล่าว นอกจากนี้ยังเพิกเฉยและไม่ให้ความสำคัญ การรับข้อมูลผ่านช่องทางอินเทอร์เน็ตในกลุ่มเด็กและเยาวชนมีข้อควรระวังที่สำคัญคือ การแยกแยะข้อมูลที่มีประโยชน์ การตีความนัยยะของข้อมูลที่ได้รับ การสืบค้นข้อมูล อย่างไรก็ตามเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่ไม่ได้วิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของข้อมูลอย่างละเอียดทำให้หลงเชื่อข้อมูลโดยง่าย

นอกจากนี้เยาวชนบางกลุ่มมีแนวโน้มที่จะปิดรับสื่อการเมืองเนื่องจากยึดถือคุณค่า (Values) บางอย่าง เช่น คุณค่าและทัศนคติที่เชื่อว่าการเมืองเป็นเรื่องผิดศีลธรรม เป็นเรื่องความขัดแย้ง การโกหกและผลประโยชน์ ทำให้ไม่สนใจการเมืองและหันไปรับสื่ออื่นๆ เช่น สื่อบันเทิงมากกว่า ซึ่งการปิดกั้นหรือเลือกรับสื่อ (selected) ทำให้เยาวชนมีลักษณะการมองโลกแบบอคติที่อาจขัดแย้งกับสภาพความเป็นจริงได้ เช่น การไม่สามารถแยกแยะว่าอะไรคือประชาธิปไตยในอุดมคติ และอะไรคือประชาธิปไตยในทางปฏิบัติ เป็นต้น นอกจากนี้การถือธงคุณค่าไว้ในใจได้กลายเป็นอุปสรรคต่อการวิเคราะห์การแยกแยะ การตีความและการประเมินข้อมูลของเยาวชน หากวิเคราะห์ตามทฤษฎีของเบคอน (Bacon's idol) เมื่อเกิดการเลือกรับข้อมูล จะนำไปสู่ภาวะที่เยาวชนเกิดการเชื่อตามกรอบครวั

เชื่อตามการเลื่องลือ เชื่อตามตลาด และความเชื่อตามบทบาทหน้าที่ของตน อคติ (Idol) หรือการยึดคุณค่าบางอย่างไว้ในใจจึงนำมาสู่ปัญหาเกี่ยวกับกระบวนการวิเคราะห์และประเมิน เนื่องจากการยึดคุณค่าก่อให้เกิด “อคติในเชิงการเมือง” (political bias) ทำให้ไม่นำไปสู่การมองอย่างเป็นกลางเพื่อวิเคราะห์ข้อมูล และเพื่อให้ได้ข้อสรุปที่ถูกต้อง แต่การมีอคติกลับนำไปสู่การเอียงข้างตามคุณค่าที่ตนยึดถือ ดังนั้นเยาวชนจึงมีแนวโน้มในการวิเคราะห์ ประเมินผล และชี้แนะนักข้อมูลตามความเชื่อ คุณค่า และทัศนคติของแต่ละคน ไม่ได้มองโลกอย่างเป็นกลาง ทำให้ทักษะการวิเคราะห์ วิพากษ์ในเชิงการเมืองในกลุ่มเยาวชนมักเอียงข้าง ทักษะการรู้เท่าทันสื่อมักเกิดปัญหา

ปัญหาอีกประการหนึ่งคือเด็กและเยาวชนยังไม่เข้าใจว่าการเมืองการปกครองในระบอบประชาธิปไตยมีความสำคัญต่อตนเองและสังคมอย่างไร การไม่เข้าใจและมองข้ามความสำคัญของการปกครองในระบอบประชาธิปไตยทำให้การเติบโตไปเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตยของเยาวชนประสบปัญหา เนื่องจากเยาวชนขาดทักษะความเข้าใจ และความรู้เกี่ยวกับสิทธิ หน้าที่ ความรับผิดชอบ การยอมรับในความแตกต่างหลากหลาย การมีส่วนร่วมในการพัฒนาประเทศ และอื่นๆ เยาวชนจึงมีแนวโน้มที่จะอยู่ในโลกของอุดมคติและใช้อุดมคติหรือคุณค่าที่ถือไว้เป็นตัวกำหนดความคิด ค่านิยมและพฤติกรรม ซึ่งปัญหาการไม่เข้าใจความสำคัญของการปกครองในระบอบประชาธิปไตยที่เป็นปัจจัยสำคัญในการกำหนดทิศทางการพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนไทย กลายเป็นอุปสรรคในการเสริมสร้างการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งในระบอบประชาธิปไตยในกลุ่มเด็กและเยาวชน

การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์นอกจากจะครอบคลุมมิติของความเป็นพลเมืองแล้วยังครอบคลุมมิติทางการศึกษา ความสามารถหรือทักษะด้านการวิพากษ์ ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในการเข้าใจโลกในปัจจุบันนอกจากนี้กระบวนการเรียนรู้เพื่อเก็บสิ่งสมประสพการณ์ที่หล่นหายไปจากระบบการเรียนการสอนเป็นตัวสะท้อนถึงค่านิยมของสังคมที่มุ่งสร้างวัฒนธรรมที่แสวงหาผลลัพธ์มากกว่าประสพการณ์จากการลงมือทำ ซึ่งประสพการณ์คือสิ่งสำคัญในกระบวนการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนที่สามารถนำไปปรับใช้ในการทำงาน และยังเป็นฐานที่สามารถช่วยสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ผ่านการคิด วิเคราะห์ ทบทวนอย่างมีเหตุมีผลซึ่งเป็นรากฐานสำคัญอีกอย่างหนึ่งสำหรับการเติบโตเพื่อเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งในระบอบประชาธิปไตยเช่นกัน

ในส่วนของ การประเมินวัตถุประสงค์ของผู้ผลิตผ่านการตีความความหมายของข้อมูลต่าง ๆ ประกอบด้วย

1. การตีความเนื้อหาของข้อมูล
2. การตีความความหมายแฝงของข้อมูล

3. การตีความวัตถุประสงค์ของผู้ผลิต
4. การตีความโดยพิจารณาจากบริบทของผู้ผลิต
5. การตีความว่าผู้รับคือใคร

ทั้งนี้ทักษะการตีความเพื่อประเมินวัตถุประสงค์ของผู้ผลิตเป็นทักษะในระดับมหาวิทยาลัย ซึ่งระบบการศึกษาของไทยในระดับมัธยมต้นและมัธยมปลายยังไม่มีการสอนทักษะดังกล่าว รวมถึงไม่ค่อยมีการส่งเสริมให้เยาวชนอ่านวรรณกรรมหรือหนังสือที่เกี่ยวข้องเพื่อฝึกทักษะการตีความ

1.2 การส่งข้อมูลออก

ปัญหาของการผลิตสื่อ

ปัญหาที่มักพบในด้านการสื่อสารและการผลิตสื่อ คือ สังคมไม่สามารถคาดหวังได้ว่าผู้ผลิตสามารถคำนึงถึงความถูกต้อง และความเหมาะสมของเนื้อหาที่ผลิต ดังนั้นในปัจจุบันจึงมักมีการนำประเด็นที่ผู้คนสนใจมาขยายความ (ใส่สีตีไข่) เพื่อให้กลายเป็นกระแส ปัญหาที่ตามมาคือข้อมูลที่ผลิตขึ้นกลายเป็นขยะข้อมูล กล่าวคือ ข้อมูลในปัจจุบันมีทั้งสิ่งที่เป็นความจริงและไม่เป็นความจริง เกิดปัญหาการกลั่นกรองและการเลือกรับข้อมูลที่เป็นเรื่องจริงจนนำไปสู่การหลงเชื่อในกลุ่มเด็กและเยาวชนในที่สุด

แนวทางในการมีส่วนร่วมในการผลิตสื่ออย่างสร้างสรรค์

สำหรับการมีส่วนร่วมในการผลิตสื่ออย่างสร้างสรรค์ ผู้ผลิตควรคำนึงถึงประโยชน์ที่สังคมจะได้รับจากเนื้อหาที่ผลิต เช่น เนื้อหาที่นำไปสู่การสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ หรือเนื้อหาที่นำไปสู่การเสริมสร้างองค์ความรู้ให้กับประชาชน เนื้อหาที่ส่งเสริมการพัฒนาคุณภาพชีวิต ความเท่าเทียมในสังคม สิทธิ เสรีภาพ และการมีส่วนร่วมทางการเมือง อย่างการไปใช้สิทธิเลือกตั้ง และการมีส่วนร่วมทางสังคม เป็นต้น เพื่อให้เกิดความตระหนักถึงสิทธิ หน้าที่และความรับผิดชอบ ในฐานะพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย

2. ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ/ผู้แทนจากหน่วยงานที่ 2

ปัจจุบันสื่อมีความพยายามในการบิดเบือนข้อมูลเพื่อเอื้อต่อประโยชน์ทางการเมือง เช่น ปัญหาการให้นิยามความหมายของคำ ที่อาจนำไปสู่การตีความที่ผิด เช่น คำว่า “E-sport” ซึ่งเป็นคำที่ใช้เรียกการเล่นวิดีโอเกมว่าเป็นกีฬาประเภทหนึ่ง ซึ่งโดยทั่วไปนิยามความหมายของกีฬามีความแตกต่างกันออกไป คำว่า กีฬา มีคำนิยามที่ชัดเจนอยู่แล้ว ที่สำคัญคือการนำคำนี้มาใช้จากก่อให้เกิดความเข้าใจผิดต่อเด็กและผู้ปกครอง เนื่องจากที่ผ่านมารวมสุขภาพจิตออกมาต่อต้าน เนื่องจากมีหลักฐานที่น่าเชื่อถือบ่งชี้ว่า E-sport ส่งผลเสียต่อสุขภาพ ดังนั้นการปรับเปลี่ยนคำจำกัดความจึงเป็นการสร้างวาทกรรม

ให้กับผลิตภัณฑ์ตัวเองเพื่อให้ผู้ปกครองสบายใจ E-sport จึงเป็นนาฬิกากรรมแฝงทางสังคม หลายประเทศ มีการจัดตั้งขึ้นเองโดยไม่ได้รับการรับรองรวมถึงประเทศไทย ดังนั้นในปัจจุบันการรู้เท่าทันผู้ผลิตสื่อจึงมีความสำคัญต่อกลุ่มเด็กและเยาวชน โดยการด้านของการรับข้อมูลเห็นว่าควรมีความสามารถในการตีความวัตถุประสงค์ของผู้ผลิตสื่อเพื่อไม่ให้เกิดการหลงเชื่อ โดยการพิจารณาวัตถุประสงค์ของผู้ผลิตสามารถพิจารณาได้ดังนี้

- มีการสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติม
- มีการประเมินแหล่งที่มาของข้อมูล
- มีการวิเคราะห์ว่าผู้ผลิตเป็นใคร มีความน่าเชื่อถือมากน้อยแค่ไหน
- มีการผลิตสื่อรูปแบบใด

ในประเด็นเกี่ยวกับการกระทำผิดทางอินเทอร์เน็ตสามารถที่จะติดตามหาบุคคลที่กระทำได้ โดยง่ายนั้นอาจพบปัญหาดังต่อไปนี้

1. โดยปกติเด็กและเยาวชนรู้ว่าการประพฤติผิดทางอินเทอร์เน็ตจะนำไปสู่การตรวจสอบติดตามเพื่อลงโทษ แต่สิ่งที่เด็กและเยาวชนมักไม่รู้คือ อะไรคือสิ่งที่ผิด
2. ปัจจุบันเทคโนโลยีการสื่อสารที่มีความเจริญก้าวหน้าทำให้สื่อสังคมออนไลน์ได้รับความนิยมจากเด็กและเยาวชน พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนที่น่าเป็นห่วงคือมีการใช้นามแฝงเพื่อปกปิดตัวตนที่แท้จริง รวมถึงมีการสร้าง Account หลายอัน
3. ในการติดต่อสื่อสารของกลุ่มเด็กและเยาวชนบนอินเทอร์เน็ตมักมีพฤติกรรมการใช้ภาษาที่รวบรัดจึงอาจก่อให้เกิดความเข้าใจผิดต่อผู้ที่พบเห็นเมื่อมีการนำเสนอข้อมูลออกสู่สาธารณะ

ข้อเสนอเพิ่มเติม

1. เด็กและเยาวชนควรมีความสามารถในการเข้าถึงช่องทางการประชาสัมพันธ์กฎหมายด้านสื่อของประเทศ ทั้งนี้เป็นหน้าที่ของรัฐและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องที่จะต้องดำเนินการให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมายในกลุ่มเด็กและเยาวชน เพื่อให้เยาวชนรู้ว่ามีความหมายว่าด้วยการกระทำผิดทางคอมพิวเตอร์จะก่อให้เกิดความระมัดระวังและหลีกเลี่ยงการกระทำที่ขัดต่อกฎหมาย
2. เยาวชนควรมีความสามารถในการแยกแยะและไตร่ตรองเกี่ยวกับผลกระทบที่อาจจะเกิดขึ้นจากการผลิตสื่อที่อาจเป็นการไปละเมิดสิทธิผู้อื่น เช่น การแชร์คลิปภาพ การโพสต์ภาพผู้อื่นโดยไม่ทำการเซ็นเซอร์ เป็นต้น

3. ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญผู้เชี่ยวชาญ/ผู้แทนจากหน่วยงานที่ 3

ปัจจุบันการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชน อาจพบปัญหา เช่น การที่เยาวชนไม่สามารถวิเคราะห์ หรือ แยกแยะได้ว่าสื่อแบบไหนคือสื่อที่มีความน่าเชื่อถือ หรือไม่สามารถประเมินวัตถุประสงค์ของผู้ผลิตได้ ขณะที่ผู้ผลิตสื่อส่วนใหญ่มีแนวโน้มผลิตข้อมูลเพื่อตอบสนองต่อกลุ่มเป้าหมาย โดยไม่ได้คำนึงถึงผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น การรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นทักษะที่มีความสำคัญเนื่องจากทำให้เด็กและเยาวชนเกิดภูมิคุ้มกันเพื่อป้องกันการตกเป็นเหยื่อของผู้ผลิตสื่อในยุคดิจิทัล สามารถเข้าใจถึงลักษณะของสื่อสังคมออนไลน์ โดยการวิเคราะห์ ประเมิน แยกแยะและตีความเนื้อหา เพื่อรู้เท่าทันสื่อ และไม่ใช้สื่อเป็นเครื่องมือในการทำร้ายผู้อื่นหรือแสวงหาผลประโยชน์ในทางมิชอบ แนวทางในการสร้างการรู้เท่าทันสื่อ ประกอบไปด้วย

1. การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน
2. การสามารถสะท้อนความเห็นที่ตัวสื่อเอง
3. การสามารถร้องเรียนหน่วยงานที่รับผิดชอบเมื่อเห็นการทำผิดกฎหมาย
4. การสร้างการรณรงค์เพื่อส่งเสริมการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์
5. การมีส่วนร่วมในการบริหารหน่วยงาน เช่น การสร้างข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

ทั้งนี้การรู้เท่าทันสื่อในส่วนของการรับข้อมูล (Accessibility) คือการถอดรหัสที่แฝงอยู่ในข้อมูลที่นำเสนอ (decode) ซึ่งต้องอาศัยทักษะในการวิเคราะห์และประเมิน ในขณะที่การส่งข้อมูลออก (Creation) คือการเข้ารหัส (encode) บันทึกข้อมูล ซึ่งควรคำนึงถึงบรรทัดฐานความเป็นพลเมืองเพื่อป้องกันความเสียหายที่อาจเกิดขึ้นจากการผลิตสื่อ

ข้อเสนอเพิ่มเติม

ระดับการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนมีปัจจัยอื่นๆ เข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น ประสบการณ์ของเยาวชน แต่ละคน การศึกษา สถาบันครอบครัว สิ่งแวดล้อมภายนอก โอกาสในการเข้าถึงสื่อ ช่องว่างทางรายได้ เช่น เยาวชนในต่างจังหวัด กับเยาวชนในกรุงเทพ เป็นต้น

นอกจากนี้การรู้เท่าทันสื่อคือ การมีสติในการใช้สื่อ ไม่ใช่สื่อเป็นเครื่องมือในการทำร้ายผู้อื่น ระบบการศึกษาควรปลูกฝังความรับผิดชอบ ปลูกฝังวิธีคิดให้มีการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) และใช้การสื่อสารอย่างสันติวิธีในโลกออนไลน์ บ่มเพาะให้เกิดนิสัยของ “การเข้าถึง เข้าใจและเข้าร่วม” ให้กับเยาวชน และควรมีการพูดคุยแลกเปลี่ยนข้อมูลมากขึ้น

4. ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ/ผู้แทนจากหน่วยงานที่ 4

โดยปกติสังคมประชาธิปไตย คือสังคมที่เปิดโอกาสให้พลเมืองสามารถมีเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ของเยาวชนเป็นทักษะอย่างหนึ่งในการเสริมสร้างการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งในสังคมประชาธิปไตย

ในยุคหลังอุตสาหกรรมสังคมเริ่มเข้าสู่ยุคสารสนเทศ หรือยุคข้อมูลข่าวสาร การรู้สารสนเทศ (Information Literacy) จึงเป็นทักษะของพลเมืองในปัจจุบัน การรู้สารสนเทศ หมายถึง ความรู้ความสามารถและทักษะของบุคคลในการเข้าถึง ประเมิน และใช้สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพทุกรูปแบบ รวมถึงการมีทักษะในด้านต่างๆ เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการใช้ภาษา ทักษะการใช้ห้องสมุด ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ เป็นต้น อย่างไรก็ตามในปัจจุบันสื่อได้พัฒนาเข้าสู่การสื่อสารแบบดิจิทัล ทำให้เกิดช่องทางการสื่อสารที่หลากหลาย ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) จึงมีความสำคัญต่อการเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย

“Digital Literacy” หรือการเข้าใจดิจิทัล มีทั้งหมด 9 รูปแบบ ประกอบไปด้วย

1. สิทธิ เสรีภาพ ความรับผิดชอบ
2. การเข้าถึงสื่อดิจิทัล
3. การสื่อสารดิจิทัล
4. ความปลอดภัย
5. ความเข้าใจสื่อดิจิทัล
6. แนวทางในการปฏิบัติดิจิทัล
7. สุขภาพดิจิทัล
8. ดิจิทัลคอมมิวนิตี
9. กฎหมายทางดิจิทัล

ทักษะในแต่ละด้านถูกสร้างขึ้นเพื่อให้เกิดความเข้าใจในการใช้สื่อดิจิทัลอันจะนำไปสู่การแสดงออกทางการเมืองอย่างถูกต้อง อย่างไรก็ตามการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อแสดงความคิดเห็นในโลกออนไลน์มักขัดแย้งกับทักษะการเข้าใจดิจิทัล เช่น ในเรื่องของ การใช้ Hate Speech ในการแสดงความคิดเห็นของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในโลกออนไลน์สะท้อนให้เห็นถึงการขาดความเข้าใจในเรื่อง “สิทธิส่วนบุคคล” โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชนที่เข้าใจผิดและตีความว่า สิทธิส่วนบุคคลคือความสามารถที่จะโพสต์หรือแสดงความคิดเห็นอย่างไรก็ได้ในโลกออนไลน์โดยไม่คำนึงถึงการไปละเมิดสิทธิของผู้อื่นหรือทำให้

ผู้อื่นเกิดความเสียหาย เป็นต้น ซึ่งการคำนึงถึงสิทธิส่วนบุคคลจัดอยู่ในกรอบของสิทธิ เสรีภาพและความรับผิดชอบที่อยู่ในกรอบข้อที่ 1 ของการเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy)

องค์กร UNESCO ได้นิยามการรู้เท่าทันสื่อ Media and Information Literacy (MIL) ว่าเป็นชุดของสมรรถนะซึ่งเสริมสร้างพลังให้พลเมืองที่จะเข้าถึงข้อมูล (Accessibility) เข้าใจ ประเมินค่า (Evaluation) และ สร้าง (Creation) รวมถึงแบ่งปันสารสนเทศและเนื้อหาในสื่อทุกรูปแบบ โดยมีทักษะการรู้เท่าทันการใช้เครื่องมือสื่อสารที่หลากหลายอย่างมีวิจารณญาณ มีจริยธรรมและมีประสิทธิผล

ทั้งนี้ UNESCO ได้พัฒนากรอบการประเมินการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศออกเป็นระดับสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ โดยกำหนดองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อออกเป็น 3 รูปแบบ ได้แก่ กระบวนการเข้าถึงสื่อ (access) กระบวนการเข้าใจ วิเคราะห์ ตีความและประเมินเนื้อหาของสื่อ (evaluation) และกระบวนการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์และมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อ (creation) โดยองค์กร UNESCO มีการออกแบบสำรวจระหว่างการรู้เท่าทันสื่อกับการเข้าใจดิจิทัลทั่วโลก กรอบความเข้าใจดิจิทัลมีประเด็นย่อยค่อนข้างเยอะ เช่น มีการแยกสมรรถนะหลักและสมรรถนะย่อย รวมทั้งหมด 12 ด้าน ซึ่งอาจจะมีสมรรถนะย่อยของแต่ละด้านรวมอยู่ด้วย โดยสามารถนำสมรรถนะมาใช้ในการออกแบบกรอบวิเคราะห์ เพื่อทำตัวชี้วัดในด้านพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างได้ อย่างไรก็ตามแต่ละประเทศต้องนำสมรรถนะในแต่ละด้านไปปรับให้สอดคล้องกับการวิถีการศึกษาของตนเอง เช่น อาจนำสมรรถนะไปผนวกเข้ากับทฤษฎีเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อเพื่อสร้างกรอบตัวชี้วัด รวมถึงการทำแบบสอบถามเพื่อใช้เป็นแบบสำรวจการรู้เท่าทันสื่อของประชากรในแต่ละกลุ่มตัวอย่างได้

5. ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ/ผู้แทนจากหน่วยงานที่ 5

การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ที่เป็นสื่อทางการเมือง อาจจะต้องทำความเข้าใจนิยามความหมายของคำว่า “การเมือง” ว่าหมายถึงอะไร เนื่องจากการเมืองมีขอบเขตที่กว้าง และไม่ได้หมายถึงการเลือกตั้งเพียงอย่างเดียว แต่ยังหมายถึงสิทธิ เสรีภาพ ความเท่าเทียมกันของคนในสังคม นอกจากนี้การนิยามความหมายของคำว่า “พลเมือง” และคำว่า “สังคมประชาธิปไตย” จำเป็นต้องกำหนดนิยามให้ชัดเจน เพื่อไม่ให้เกิดความคลุมเครือและการตีความที่แตกต่างกันออกไป

โดยทั่วไปการรู้เท่าทันสื่อเป็นสิ่งสำคัญเนื่องจากสะท้อนให้เห็นถึงความเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย ทำให้เด็กและเยาวชนเกิดความเข้าใจในเรื่องสิทธิ หน้าที่และความรับผิดชอบ มีทักษะในการวิเคราะห์ วิพากษ์ ประเมิน ตีความ และแยกแยะเนื้อหาของสื่อ อย่างไรก็ตามการใช้คำในการสื่อความหมายอาจเอื้อต่ออำนาจรัฐ เช่น คำว่า “ความมั่นคง” หรือ “การเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย”

เพราะคำเหล่านี้อาจมีผู้ตีความแตกต่างกันซึ่งอาจถูกใช้เป็นเครื่องมือในการลิดรอนสิทธิเสรีภาพในการแสดงออกของประชาชนได้

6. ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ/ผู้แทนจากหน่วยงานที่ 6

ในปัจจุบันข้อมูลข่าวสารที่ถูกผลิตและส่งต่อในสื่อสังคมออนไลน์มีเป็นจำนวนมาก ซึ่งข้อมูลในสื่อออนไลน์มีทั้งที่ข้อมูลที่เป็นความจริงและข้อมูลที่ไม่ใช่ความจริง ดังนั้นในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารผู้รับสารจึงจำเป็นต้องสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมก่อนที่จะส่งต่อข้อมูลไปให้กับผู้อื่น อย่างไรก็ตามปัญหาการส่งต่อข้อมูลโดยไม่มีการสืบค้นนั้นเป็นปัญหาที่พบบ่อยในกลุ่มเด็กและเยาวชน ตัวอย่างเช่น เยาวชนบางคนรับข้อมูลโดยไม่มีการตรวจสอบข้อมูล ทำให้ไม่ทราบว่าข้อมูลที่รับมานั้นมีความถูกต้องหรือไม่และน่าเชื่อถือเพียงไร รวมถึงไม่ทราบว่าวัตถุประสงค์ว่าข้อมูลดังกล่าวถูกผลิตขึ้นมาเพื่ออะไร โดยเฉพาะหากเป็นข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับประเด็นทางการเมือง ในกรณีนี้ การที่เยาวชนทำการส่งต่อข้อมูลในทันทีอาจทำให้เกิดความเสียหายและผลกระทบต่อตัวเยาวชนเอง เนื่องจากข้อมูลบนสื่อสังคมออนไลน์สามารถถูกส่งต่ออย่างรวดเร็ว การส่งต่อข้อมูลให้ผู้อื่นโดยไม่ตรวจสอบข้อเท็จจริงอาจทำให้เกิดความเข้าใจผิด เกิดการหลงเชื่อโดยง่าย และอาจจะส่งผลกระทบต่อหรือเป็นการล่วงละเมิดสิทธิของผู้อื่นได้

ทักษะการรู้เท่าทันสื่อเป็นทักษะที่มีความสำคัญต่อเด็กและเยาวชน เนื่องจากทำให้เยาวชนเห็นความสำคัญในการตรวจสอบข้อมูลเพื่อหลีกเลี่ยงการตกเป็นเหยื่อของผู้ผลิตที่หวังผลประโยชน์ เช่น การวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือระหว่าง สื่อ ก. และสื่อ ข. สามารถพิจารณาได้ว่าสื่อแต่ละสำนักมีการนำเสนอข่าวอย่างไร รายละเอียดและเนื้อหาของข่าวเหล่านั้นเป็นอย่างไร รวมถึงผู้นำเสนอข่าวมีพฤติการณ์การนำเสนอที่สอดแทรกความคิดเห็นเข้าไประหว่างการนำเสนอหรือไม่ มีการวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสาร ตรวจสอบความถูกต้อง และความน่าเชื่อถือของข้อมูลมากน้อยเพียงใด การทำเช่นนี้จะช่วยให้ผู้รับสามารถประเมินได้ว่าสื่อสำนักใดมีแนวโน้มที่จะนำเสนอข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริง นำเสนออย่างตรงไปตรงมา ไม่เอนเอียงและมีความน่าเชื่อถือ นอกจากนี้การประเมินแหล่งที่มาและรูปแบบการผลิต เช่น การนำเสนอด้วยคลิปวิดีโอ บทความบทสัมภาษณ์ การนำเสนอพาดหัวข่าว และอื่นๆ ย่อมมีผลต่อความน่าเชื่อถือต่อรูปแบบการนำเสนอที่แตกต่างหลากหลาย ดังนั้นผู้รับสารจึงจำเป็นต้องตรวจสอบแหล่งที่มาและตรวจสอบความถูกต้อง ตลอดจนข้อเท็จจริงของข้อมูลอย่างรอบด้าน

ในประเด็นเกี่ยวกับการแสดงความคิดเห็นพื้นที่ของสื่อสังคมออนไลน์เปิดโอกาสให้ประชาชนทุกคนสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างเสรี อย่างไรก็ตามการแสดงความคิดเห็นไม่ควรละเมิดสิทธิและเสรีภาพในการแสดงออกของผู้อื่น หรือในกรณีที่มีผู้แสดงความคิดเห็นที่แตกต่างจากอุดมการณ์ทางการเมืองของตน ผู้รับสารคือเยาวชนควรรับฟังความคิดเห็นของอีกฝ่ายก่อนเพื่อเข้าใจว่าทำไมจึงมีความ

คิดเห็นไม่ตรงกันก่อนทำการตอบโต้ โพสต์ข้อความ หรือวิพากษ์วิจารณ์ ควรให้เกียรติอีกฝ่าย ควรมีการสร้างทักษะในการโต้ตอบถกเถียงโดยใช้เหตุผล และควรมีสติ ทบทวนสิ่งที่จะนำเสนอทุกครั้งเพื่อป้องกันผลกระทบที่อาจจะเกิดขึ้นจากการนำเสนอข้อมูลบนโลกออนไลน์ ทั้งนี้ทักษะการรู้เท่าทันสื่อจะช่วยให้ผู้รับคือเยาวชน ตลอดจนบุคคลทั่วไปสามารถทำการวิเคราะห์และพิจารณาข้อมูลว่ามีความเหมาะสม น่าเชื่อถือ และมีประโยชน์ก่อนทำการส่งต่อ เพื่อให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถนำข้อมูลที่น่าสนใจไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคมต่อไป

7. ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ/ผู้แทนท่านที่ 7

โดยทั่วไปเด็กและเยาวชนมักจะตกเป็นเหยื่อในการบริโภคข้อมูลข่าวสารเนื่องจากไม่ทราบว่าข้อมูลเหล่านั้นมีทั้งข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริงและข้อมูลที่ถูกสร้างขึ้น ทำให้เกิดการหลงเชื่อเนื่องจากไม่ได้ตรวจสอบข้อมูลอย่างละเอียด ปัจจุบันจะเห็นได้ว่าเด็กและเยาวชนจำนวนมากทำการส่งต่อข้อมูลโดยไม่ได้คำนึงถึงผลกระทบที่อาจจะเกิดขึ้น เช่น การส่งต่อคลิปวิดีโอที่ไม่ได้อ้างอิงแหล่งข่าว การโพสต์ตอบโต้ผู้ที่มีความคิดเห็นต่างโดยไม่ได้รับฟังรายละเอียดหรือเหตุผลของอีกฝ่าย นอกจากนี้การที่ทุกคนสามารถโพสต์หรือคอมเมนต์ได้อย่างอิสระในโลกออนไลน์ทำให้เกิดการใช้คำ “ประทุษวาจา” (hate speech) ในการโจมตีผู้อื่นอยู่ตลอดเวลา มีการใช้คำไม่สุภาพ การละเมิดสิทธิในการแสดงความคิดเห็น การใช้ถ้อยคำดูถูกผู้ที่มีความคิดเห็นต่าง การเลียนแบบพฤติกรรมของศิลปิน ดารา นักร้อง เน็ตไอดอล โดยไม่ได้พิจารณาว่าพฤติกรรมเหล่านั้นมีความเหมาะสมหรือไม่ ไปจนถึงการใช้ความรุนแรงทางโซเชียล เป็นต้น ซึ่งในปัจจุบันไม่เพียงเด็กและเยาวชนเท่านั้นที่ยังขาดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ แต่บุคคลทั่วไปก็มีแนวโน้มที่จะคล้อยตามกระแสของสื่อสังคมออนไลน์มากขึ้นเรื่อยๆ การรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นทักษะที่มีความสำคัญต่อการเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตยสำหรับเด็กและเยาวชน เพราะสามารถทำให้เกิดการถ่วงรองข้อมูล เข้าใจถึงผลกระทบที่อาจจะเกิดขึ้นจากการโพสต์ แชร์ หรือคอมเมนต์ ช่วยให้เยาวชนมีความรับผิดชอบต่อสังคม มีการระมัดระวังการใช้คำพูดมากขึ้น หลีกเลี่ยงการโจมตีหรือพาดพิงถึงผู้อื่นในทางที่ไม่เหมาะสม มีการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลก่อนส่งต่อข้อมูล ตลอดจนให้เกียรติและเคารพในความคิดที่แตกต่างหลากหลาย

ภาคผนวก ข

แบบทดสอบ

การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมประชาธิปไตย

ให้ผู้ทำแบบทดสอบเลือกคำตอบเพียงข้อเดียว

ตอนที่ 1 การรับข้อมูลเข้า

1. สุทธิพงศ์ เพิ่งเดินทางกลับจากต่างประเทศ พบว่าในประเทศเพิ่งเกิดเหตุการณ์ความรุนแรง มีผู้เสียชีวิตจากการชุมนุมเรียกร้องทางการเมือง สุทธิพงศ์ไม่ได้ติดตามข่าวเรื่องนี้ระหว่างอยู่ในต่างประเทศ ท่านคิดว่าเขาควรเปิดรับข้อมูลข่าวสารจากแหล่งใดจึงจะช่วยให้เขาได้รับข้อเท็จจริงมากที่สุด (ตัวชี้วัดที่ 1)

- (1) จากคำบอกเล่าของเพื่อนที่ไปร่วมชุมนุม และสื่อจากช่องทางที่ง่ายและสะดวกรวดเร็วในการเข้าถึง เช่น เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์
- (2) จากเว็บไซต์และสื่อการเมืองทั้งที่สนับสนุนและต่อต้านการชุมนุม
- (3) จากสื่อต่างประเทศที่เข้ามาติดตามสถานการณ์
- (4) จากเว็บไซต์และสื่อการเมืองทั้งที่สนับสนุนและต่อต้านการชุมนุม และสื่อกระแสหลัก เช่น โทรทัศน์ วิทยุ และหนังสือพิมพ์ทั้งในประเทศและต่างประเทศ

2. บุคคลในข้อใดน่าจะเป็นผู้ที่รู้เท่าทันสื่อการเมืองมากที่สุด (ตัวชี้วัดที่ 2)

- (1) ธิดา ติดตามข่าวการเมืองจากสื่อโทรทัศน์ทุกวัน เพื่อนำข้อมูลไปประกอบการสอนในวิชาเศรษฐกิจการเมืองไทย
- (2) ปอย ติดตามการหาเสียงเลือกตั้งและนโยบายของพรรคการเมืองผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สื่อโทรทัศน์ สื่อสิ่งพิมพ์ รวมทั้งสืบค้นข้อมูลจากเว็บไซต์ของพรรคการเมือง ติดตามการปราศรัยหาเสียง และฟังผู้เชี่ยวชาญวิเคราะห์ทิศทางทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม
- (3) พรสันต์ ติดตามสื่อที่นำเสนอข่าวของพรรคการเมืองพรรคหนึ่งที่มีนโยบายที่น่าสนใจจากสื่อออนไลน์ สำนักหนึ่ง เพื่อนำมาเขียนบทความลงวารสาร
- (4) มัดหมี่ ติดตามข่าวสารด้านการเมืองจากสื่อสังคมออนไลน์เจ้าประจำ เพื่อรับฟังความคิดเห็นทางการเมือง

3. บุคคลใดมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อในการแยกความจริงออกจากความเห็น (ตัวชี้วัดที่ 3)

- (1) สมคิด ทำการเปรียบเทียบวิธีการนำเสนอข่าวระหว่างสื่อสำนักต่างๆ โดยมองว่า สื่อที่มีการพูดแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก หรือใช้การคาดคะเน พูดถึงผู้อื่นในทางที่ไม่ดี โดยไม่มีหลักฐานรองรับมักนำเสนอข่าวที่ตั้งอยู่บนความคิดเห็นมากกว่าข้อเท็จจริง
- (2) มีนา มองว่าข้อมูลที่แชร์กันบนอินเทอร์เน็ตมีทั้งข้อมูลที่เป็นความจริงและข้อมูลที่เป็นความเห็น การแยกแยะขึ้นอยู่กับตัวของผู้รับสารเองว่าจะพิจารณาแยกแยะข้อมูลดังกล่าวอย่างไรหากข้อมูลตรงกับทัศนคติทางการเมืองของผู้รับสาร ข้อมูลเหล่านั้นมักเป็นข้อเท็จจริง
- (3) ทรงพล ได้อ่านข้อความที่ส่งต่อมาจากผู้อื่น และตัดสินใจว่าข้อมูลนั้นเป็นข้อเท็จจริง เนื่องจากมีบุคคลสำคัญของรัฐบาลออกมายืนยันสนับสนุน โดยไม่ทำการตรวจสอบแหล่งข่าวแหล่งอื่นแต่อย่างใด
- (4) ทศพล อ่านข้อความที่เขียนว่า “คนเราเกิดมาไม่เท่าเทียมกัน” แล้วก็ทักท้วงว่าข้อความนี้เป็นความจริง ทำให้เกิดทัศนคติทางการเมืองที่ไม่สนับสนุนให้ประชาชนมีสิทธิเลือกตั้ง 1 คน 1 สิทธิ

4. ปลาตาว เข้าไปอ่านบทความเกี่ยวกับสถานการณ์การเมืองที่มีเนื้อหาระบุว่า “ในช่วงต้นปีหน้า ก่อนการเลือกตั้งประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกาใหม่ กลุ่มก่อการร้ายจะทำการลอบสังหารผู้ชิงตำแหน่งประธานาธิบดี เพื่อให้เกิดความขัดแย้งระหว่างสหรัฐกับสหภาพโซเวียต โดยข่าวดังกล่าวได้รับการเปิดเผยจากสื่ออเมริกันสำนักหนึ่งและมีการส่งต่อกันออกไปอย่างรวดเร็ว” ปลาตาวเห็นว่าข่าวนี้อาจไม่เป็นความจริง เนื่องจากการเลือกประธานาธิบดีสหรัฐจะจัดในช่วงต้นเดือนพฤศจิกายน อีกทั้งการก่อการร้ายไม่น่าจะเกี่ยวข้องกับสหภาพโซเวียตเนื่องจากสหภาพโซเวียตล่มสลายไปแล้วตั้งแต่ ค.ศ. 1991 กรณีนี้แสดงให้เห็นว่าปลาตาวมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อตามข้อใด (ตัวชี้วัดที่ 4)

- (1) การแยกความจริงออกจากความเห็น
- (2) การวิเคราะห์เนื้อหาที่ได้รับด้วยเหตุและผล ไม่คล้อยตามผู้ผลิต
- (3) การประเมินวัตถุประสงค์ของผู้ผลิต
- (4) การวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของข้อมูล

5. ข้อความที่เขียนว่า “การศึกษาเป็นพื้นฐานที่สำคัญของชีวิต ในประเทศประชาธิปไตย ทุกคนควรได้รับโอกาสและเข้าถึงสิทธิทางการศึกษา รัฐบาลควรเข้ามาดูแลเรื่องค่าใช้จ่ายเพื่อให้ประชาชนทุกคนไม่ว่าคนรวยคนจนได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาคกัน ดังนั้นพรรคของเราจึงต้องการส่งเสริมให้เด็กทุกคนเรียนฟรีจนถึงปริญญาตรี เพื่ออนาคตที่ดีของลูกหลานไทย” ผู้เขียนข้อความนี้มีวัตถุประสงค์อะไร (ตัวชี้วัดที่ 5)

- (1) โน้มน้าวให้เชื่อว่าการศึกษาคือสิ่งที่กำหนดอนาคตของประเทศ
- (2) ให้ความรู้เกี่ยวกับสิทธิทางการศึกษาในระบอบประชาธิปไตย
- (3) สะท้อนความไร้ประสิทธิภาพของระบบการศึกษาในปัจจุบัน
- (4) ประชาสัมพันธ์นโยบายด้านการศึกษาของพรรค

6. รายการชิตคอมรายการหนึ่งเปิดเรื่องด้วยกิจวัตรประจำวันในตอนเช้าของนักแสดงนำ หลังจากอาบน้ำเปลี่ยนเสื้อผ้าแล้ว เขาเข้าไปในครัวเพื่อปิ้งขนมปังและต้มน้ำเพื่อจะชงกาแฟดื่ม โดยกล้องได้จับภาพชวดกาแฟที่เห็นยี่ห้ออย่างชัดเจน บุคคลในข้อใดต่อไปนี้น่าจะเป็นผู้รู้เท่าทันสื่อมากที่สุด (ตัวชี้วัดที่ 6)

- (1) บอลลูน เข้าใจว่าฝ่ายศิลป์เป็นผู้เลือกกาแฟยี่ห้อนี้มาประกอบการถ่ายทำรายการ
- (2) ต้นข้าว เข้าใจว่าบริษัทผลิตกาแฟยี่ห้อนี้เป็นสปอนเซอร์ผู้สนับสนุนรายการ
- (3) แอนนา เข้าใจว่านักแสดงมีความนิยมกาแฟยี่ห้อนี้เป็นพิเศษ
- (4) จักจั่น เข้าใจว่าผู้กำกับมีความนิยมกาแฟยี่ห้อนี้เป็นพิเศษ

7. กระทั่งค้นหาในเว็บไซต์พันทิป (Pantip) กระทั่งหนึ่งวิจารณ์การปราศรัยของพรรคการเมืองพรรคหนึ่งว่า “เมื่อวันอาทิตย์ที่ผ่านมา พรรคนี้ได้ปราศรัยหาเสียงบนเวที เมื่อลองฟังดูเนื้อหาแล้วพบว่าผู้ปราศรัยมีวัตถุประสงค์เพื่อทำลายความชอบธรรมของพรรคการเมืองคู่แข่ง มีการกล่าวเกินจริงโดยไม่มีหลักฐานยืนยัน” หลังอ่านกระทั่งแล้ว บุคคลในข้อใดต่อไปนี้น่าจะเป็นผู้รู้เท่าทันสื่อมากที่สุด (ตัวชี้วัดที่ 7)

- (1) กิ๊ฟ เชื่อ เพราะพรรคการเมืองส่วนใหญ่มักหาเสียงโดยโจมตีคู่แข่งเป็นธรรมดา
- (2) จอย ไม่เชื่อ เพราะมีความเชื่อมั่นในคุณธรรมของพรรคการเมืองที่ปราศรัย
- (3) แป้ง เชื่อ เพราะกระทั่งดังกล่าวมีผู้กดไลค์ให้เป็นจำนวนมาก
- (4) โบว์ ไม่เชื่อ เพราะกระทั่งดังกล่าวผู้เขียนใช้นามแฝง จึงได้ลองเข้าไปฟังการปราศรัยด้วยตนเองจากคลิปวิดีโอที่มีผู้บันทึกไว้

8. เมื่อได้รับข้อความส่งต่อทางไลน์ที่มีเนื้อหาชวนให้ลงทุนในธุรกิจแชร์ลูกโซ่ที่มีแนวโน้มเป็นการหลอกลวงต้มตุ๋นประชาชน บุคคลในข้อใดต่อไปนี้มี ความตระหนักในหน้าที่พลเมืองมากที่สุด (ตัวชี้วัดที่ 8)

- (1) อ๋อม ได้รับแล้วส่งต่อไปให้ญาติพี่น้องเพื่อเตือนว่าอย่าหลงเชื่อ
- (2) บิว ได้รับแล้วลบข้อความทิ้ง
- (3) แชม ได้รับแล้วนำข้อความชวนดังกล่าวไปแจ้งความต่อสถานีตำรวจท้องที่
- (4) โดโต้ ได้รับแล้วไม่ใส่ใจ ปลอมผ่านไป

ตอนที่ 2 การส่งข้อมูลออก

9. วิชดา ต้องการสาริตการประดิษฐ์กล่องใส่ของจากเศษวัสดุเหลือใช้ วิชดาควรเลือกวิธีการนำเสนอวิธีใดเพื่อให้ผู้รับสารเข้าใจมากที่สุด (ตัวชี้วัดที่ 9)

- (1) บรรยายด้วยข้อความ
- (2) บรรยายด้วยภาพนิ่ง (ทำอินโฟกราฟฟิก)
- (3) บรรยายด้วยภาพเคลื่อนไหวและเสียง (อัดคลิปวิดีโอ)
- (4) บรรยายด้วยเสียง (อัดคลิปเสียง)

10. สมภพ ได้รับทราบว่าภาครัฐกำลังพิจารณากฎหมายที่เกี่ยวข้องกับชุมชนและสิ่งแวดล้อม จึงโพสต์ข้อความแสดงความคิดเห็นว่ารัฐควรจัดให้มีการรับฟังความคิดเห็นจากประชาชน โดยเฉพาะผู้ได้รับผลกระทบจากกฎหมายดังกล่าวเสียก่อน ต่อมาบัณฑิตเข้ามาแสดงความคิดเห็นโต้แย้งว่ารัฐได้จัดให้มีคณะทำงานที่ศึกษาผลกระทบด้านสิ่งแวดล้อมแล้ว สมภพจึงอ้างบทบัญญัติตามรัฐธรรมนูญ มาตรา 77 ที่กำหนดให้รัฐจัดให้มีการรับฟังความคิดเห็นของผู้เกี่ยวข้องและผลกระทบที่เกิดกับประชาชนก่อน พฤติกรรมของสมภพ สะท้อนถึง ความตระหนักในบรรทัดฐานพลเมืองในด้านใดมากที่สุด (ตัวชี้วัดที่ 10)

- (1) การโต้แย้งโดยใช้หลักเหตุผลและเคารพความคิดเห็นที่แตกต่าง
- (2) การรู้จักเลือกวิธีการนำเสนอที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์
- (3) การไม่บิดเบือนข้อมูลหรือนำเสนอข้อมูลที่เป็นเท็จ
- (4) การร้องเรียนหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเมื่อพบเห็นสื่อ/เนื้อหาที่มีการทำผิดกฎหมาย

11. มานพ ได้รับข้อความไลน์จากเพื่อน ระบุว่าจำนวนผู้ติดเชื้อโรคร้ายแรงในไทยเพิ่มขึ้นอีก 50 คนในสามวันที่ผ่านมา มานพจึงสืบค้นข้อมูลจากแหล่งข่าว 2-3 สำนักและพบว่าอธิบดีกรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข แถลงข่าวยืนยันว่าพบผู้ติดเชื้อเพิ่มขึ้นเพียง 5 คนในระยะเวลาสามวันที่ผ่านมา มานพจึงไม่ได้ส่งต่อข้อความดังกล่าว พฤติกรรมของมานพสะท้อนถึงบรรทัดฐานพลเมืองในด้านใด (ตัวชี้วัดที่ 11)

- (1) การนำเสนอข้อมูลที่เป็นประโยชน์เพื่อส่งเสริมความเท่าเทียม สิทธิ เสรีภาพ
- (2) การไม่แบ่งแยกหรือลดคุณค่าของผู้อื่น
- (3) การตรวจสอบความถูกต้องและความน่าเชื่อถือก่อนเสนอข้อมูลออก
- (4) การไม่บิดเบือนข้อมูลหรือนำเสนอข้อมูลที่เป็นเท็จ

12. บู้คโกะ เห็นโพสต์การเมืองในเฟซบุ๊ก มีเนื้อหาว่า “การหาเสียงเลือกตั้งในรอบนี้มีหลายพรรคที่ใช้เงินซื้อเสียงจากประชาชน แม้ว่าจะมีกฎหมายห้ามแต่ก็มีบางพรรคที่กระทำการขัดต่อกฎหมายการซื้อเสียงยังคงมีให้เห็นเป็นเรื่องปกติ โดยเฉพาะพรรคที่มีนโยบายต่อต้านคอร์รัปชันยิ่งกระทำในสิ่งที่ขัดต่อนโยบายของพรรคที่ประกาศไว้” บู้คโกะจึงเข้าไปคอมเมนต์ว่า “พรรคการเมืองเป็นสถาบันที่ควรสร้างความเชื่อมั่นให้กับประชาชนในการเคารพกฎหมายและลดการแสวงหาผลประโยชน์ทางการเมือง เพื่อให้ประเทศมุ่งไปสู่ประชาธิปไตย ด้วยการทำให้การเลือกตั้งมีความโปร่งใส เสรีและเป็นธรรมอย่างแท้จริง การกระทำดังกล่าวนอกจากจะเป็นการทำผิดกฎหมายแล้ว ยังเป็นการซ้ำเติมภาพลักษณ์ที่ไม่ซื่อตรงของนักการเมืองที่แย่งอยู่แล้วให้แย่งลงไปอีก ทำให้ประชาชนไม่แน่ใจว่าผู้แทนที่ได้รับการเลือกมานั้นจะสามารถแก้ปัญหาให้กับพวกเขาได้” กรณีนี้แสดงให้เห็นว่าบู้คโกะมีความตระหนักในบรรทัดฐานพลเมืองในด้านใด (ตัวชี้วัดที่ 12)

- (1) การโต้แย้งด้วยเหตุผลและเคารพความคิดเห็นที่แตกต่าง
- (2) การใช้ภาษาแบบสันติวิธี ไม่นำไปสู่การขู่ข่ม ปลูกปั้น หรือสร้างความแตกแยก
- (3) การนำเสนอข้อมูลที่เป็นประโยชน์เพื่อสะท้อนปัญหาเพื่อหาแนวทางแก้ไข
- (4) การไม่แบ่งแยกหรือลดทอนคุณค่าของผู้อื่นด้วยการใช้ถ้อยคำดูถูกกลุ่มที่มีความเห็นต่างทางการเมือง

13. อนุสรณ์ มีความศรัทธาในพรรคการเมืองพรรคหนึ่งมาอย่างยาวนาน และไม่เห็นด้วยกับนโยบายของพรรคการเมืองชั่วคราวซ้ำมายิ่ง เขามักจะแสดงความคิดเห็นโต้แย้งผู้ที่สนับสนุนพรรคชั่วคราวซ้ำในเพจต่าง ๆ อยู่เสมอ อย่างไรก็ตามอนุสรณ์ไม่เคยเรียกกลุ่มที่เห็นต่างทางการเมืองในเชิงดูหมิ่นเลย พฤติกรรมของอนุสรณ์สะท้อนถึงความตระหนักในบรรทัดฐานพลเมืองในด้านใด (ตัวชี้วัดที่ 13)

- (1) การรู้จักเลือกวิธีการนำเสนอที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์
- (2) การไม่แบ่งแยกหรือลดทอนคุณค่าของอื่นด้วยถ้อยคำดูถูกกลุ่มที่มีความเห็นที่แตกต่างทางการเมือง
- (3) การนำเสนอข้อมูลที่มีประโยชน์ต่อการส่งเสริมความเท่าเทียมสิทธิ เสรีภาพ
- (4) การตรวจสอบความถูกต้องและความน่าเชื่อถือก่อนเสนอข้อมูลออก

14. นิค ได้เข้าไปคอมเมนต์ในกระทู้ของสื่อสำนักหนึ่งเกี่ยวกับมุมมองที่มีต่อนักการเมืองหญิงว่า “ถึงแม้ว่าผู้หญิงจะถูกดูหมิ่นว่าเป็นเพศที่อ่อนแอกว่าผู้ชาย อย่างไรก็ตามในสังคมประชาธิปไตยผู้หญิงควรได้รับโอกาสและสิทธิที่เท่าเทียมกับผู้ชาย เช่น การเป็นผู้แทนของราษฎรเพื่อเข้าไปมีส่วนร่วมในการกำหนดนโยบาย และการเสนอกฎหมายในสภา เพื่อแก้ปัญหาความเดือดร้อนส่งเสริมสิทธิ เสรีภาพให้กับผู้หญิง และพัฒนาให้ชีวิตความเป็นอยู่ของผู้หญิงในสังคมไทยดีขึ้น” กรณีนี้สะท้อนให้เห็นว่านิคมีความตระหนักในบรรทัดฐานพลเมืองในด้านใดมากที่สุด (ตัวชี้วัดที่ 14)

- (1) การโต้แย้งด้วยเหตุผลและเคารพความคิดเห็นที่แตกต่าง
- (2) การใช้ภาษาแบบสันติวิธีที่ไม่นำไปสู่การขู่ข่ม ปลูกปั้นหรือสร้างความแตกแยก
- (3) การไม่แบ่งแยกหรือลดทอนคุณค่าของผู้อื่นด้วยการใช้ถ้อยคำดูถูกกลุ่มที่มีความเห็นที่แตกต่างทางการเมือง
- (4) การนำเสนอข้อมูลที่มีประโยชน์ต่อการส่งเสริมความเท่าเทียมสิทธิ เสรีภาพ

15. สมเกียรติ คูคลิข่าวน้ำท่วมขังบนถนนใจกลางกรุงเทพฯ หลังฝนตกหนักจากสื่อออนไลน์ แล้วเข้าไปคอมเมนต์ว่า “ปัญหาน้ำท่วมเกิดจากสาเหตุสำคัญคือปัญหาขยะ เนื่องจากขยะได้เข้าไปอุดตันท่อระบายน้ำทำให้ระบายไม่ทันจึงเกิดปัญหาน้ำท่วมตามมา การแก้ที่ต้นเหตุคือการลดปริมาณขยะซึ่งน่าจะเป็นแนวทางในการจัดการปัญหาน้ำท่วมได้อย่างยั่งยืน” กรณีนี้แสดงให้เห็นว่าสมเกียรติมีความตระหนักในบรรทัดฐานพลเมืองในด้านใดมากที่สุด (ตัวชี้วัดที่ 14)

- (1) การสามารถวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของข้อมูล
- (2) การนำเสนอข้อมูลที่เป็นประโยชน์เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต สะท้อนปัญหาเพื่อนำเสนอแนวทางแก้ไข
- (3) การโต้แย้งโดยเคารพความคิดเห็นที่แตกต่าง
- (4) การร้องเรียนหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเมื่อพบเห็นสื่อที่มีเนื้อหาผิดกฎหมาย

16. สมจิต ส่งต่อข้อความในเฟซบุ๊กโดยระบุชื่อของนักการเมืองคนหนึ่งว่ามีพฤติกรรมชู้สาวกับนักข่าว โดยที่สมจิตเองไม่ทราบข้อเท็จจริงแน่ชัด แต่ต้องการให้นักการเมืองจากพรรคที่ตนไม่นิยมเสื่อมเสียชื่อเสียงและความน่าเชื่อถือ สมจิตเข้าข่ายกระทำความผิดตามกฎหมายในข้อใด (ตัวชี้วัดที่ 15)

- (1) การไม่เคารพความหลากหลายทางเพศ
- (2) การก่อให้เกิดความเสียหายต่อความมั่นคงและความตื่นตระหนกในสังคม
- (3) การนำเสนอข้อมูลที่นำไปสู่การแบ่งฝักแบ่งฝ่ายทางการเมือง
- (4) การละเมิดสิทธิส่วนบุคคล ใส่ร้ายป้ายสี ทำให้บุคคลเกิดความเสียหาย

17. ก้องเกียรติ โพสต์ประกาศขายของที่ระลึกของทีมฟุตบอลชื่อดัง โดยระบุว่า มีสินค้าเป็นจำนวนมาก จึงมีผู้โอนเงินซื้อสินค้าจากก้องเกียรติหลายร้อยคน อย่างไรก็ตามก้องเกียรติไม่ได้ส่งสินค้าไปให้ลูกค้าตามที่ตกลงเนื่องจากตนไม่มีสินค้าจริงตามที่โฆษณา การกระทำของก้องเกียรติเข้าข่ายความผิดตามข้อใด (ตัวชี้วัดที่ 16)

- (1) การละเมิดสิทธิส่วนบุคคล ใส่ร้ายป้ายสี ทำให้บุคคลเกิดความเสียหาย
- (2) การก่อให้เกิดความเสียหายต่อความมั่นคงและความตื่นตระหนกในสังคม
- (3) การบิดเบือนข้อมูล หรือนำเสนอข้อมูลเท็จ ใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือในการหลอกลวงผู้อื่นให้หลงเชื่อ
- (4) การนำเสนอข้อมูลที่ขาดความระมัดระวังที่ส่งผลให้ผู้ที่ขาดประสบการณ์ที่เข้ามาเปิดดูเกิดความเข้าใจผิด

18. จันท์ดี ทำการดัดแปลงเนื้อหาของเพลงรักเอยของศิลปินคนหนึ่งแล้วนำมาอัปโหลดลงยูทิวบ์ โดยไม่ได้ขออนุญาต จันท์ดีทำผิดกฎหมายข้อใด (ตัวชี้วัดที่ 17)

- (1) การคัดลอกโปรแกรมของผู้อื่นที่มีลิขสิทธิ์
- (2) การละเมิดสิทธิส่วนบุคคล
- (3) การละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น
- (4) การบิดเบือนข้อมูล ใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือในการหลอกลวงผู้อื่นให้หลงเชื่อ

19. สมรักษ์ อยู่ในช่วงที่ต้องทำรายงานส่งอาจารย์ ซึ่งใกล้จะถึงวันกำหนดส่งงาน สมรักษ์จึงใช้วิธีการคัดลอกข้อความจากหนังสือเล่มหนึ่งใส่ในรายงานของตนโดยไม่ได้ระบุที่มาหรือเอกสารอ้างอิง การกระทำของสมชายเข้าข่ายความผิดตามข้อใด (ตัวชี้วัดที่ 18)

- (1) การละเมิดสิทธิส่วนบุคคล
- (2) การคัดลอกโปรแกรมของผู้อื่นที่มีลิขสิทธิ์
- (3) การนำผลงานผู้อื่นมาเป็นของตน โดยไม่ได้อ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูลที่น่ามาใช้
- (4) การส่งต่อข้อมูลที่สุ่มเสี่ยงต่อการละเมิดกฎหมาย

20. ธีรเดช ทำการคัดลอกซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์เพื่อนำมาขายในร้าน IT ของพี่สาว เนื่องจากของแท้มีราคาแพงและมีค่าใช้จ่ายสูง ธีรเดชทำความผิดตามกฎหมายในข้อใด (ตัวชี้วัดที่ 19)

- (1) การละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น
- (2) การนำผลงานผู้อื่นมาเป็นของตน โดยไม่ได้อ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูลที่น่ามาใช้
- (3) การคัดลอกโปรแกรมของผู้อื่นที่มีลิขสิทธิ์
- (4) ถูกทุกข้อ

21. สดใส ทวิตข้อความว่ารัฐบาลกำลังจะประกาศลอยตัวค่าเงินบาทเนื่องจากเกิดปัญหาฟองสบู่ในตลาดอสังหาริมทรัพย์ จึงชักชวนให้ทุกคนถอนเงินออกจากธนาคารพาณิชย์ การกระทำของสดใสเข้าข่ายความผิดตามกฎหมายในข้อใด (ตัวชี้วัดที่ 20)

- (1) การนำเสนอข้อมูลโดยไม่อ้างแหล่งที่มาของข้อมูล
- (2) การละเมิดสิทธิส่วนบุคคล ใส่ร้ายป้ายสี ทำให้บุคคลเกิดความเสียหาย
- (3) การยั่วยุ ปลุกปั่น เพื่อนำไปสู่ความแตกแยก แบ่งฝ่ายทางการเมือง
- (4) การก่อให้เกิดความเสียหายต่อความมั่นคงในทางเศรษฐกิจของประเทศ

22. ข้อใดมีเนื้อหาที่เข้าข่ายความผิดเกี่ยวกับการสร้างความตื่นตระหนกแก่ประชาชน (ตัวชี้วัดที่ 21)

- (1) แก้ม แชร์คลิปสารคดีในเฟซบุ๊กเกี่ยวกับภาวะโลกร้อนที่อาจเป็นสาเหตุให้หลายเมืองในโลกเป็นพื้นที่จมน้ำในอีก 20-30 ปีข้างหน้า
- (2) กอล์ฟ โพสต์สเตตัสโดยอ้างแหล่งข่าวจากนายแพทย์คนหนึ่งระบุว่ารัฐบาลไม่สามารถควบคุมสถานการณ์โรคระบาดที่กำลังเข้าสู่ภาวะวิกฤตได้ ขอให้ประชาชนรีบกักตุนหน้ากากอนามัย เจลล้างมือ และสินค้าอุปโภคบริโภคเอาไว้ให้ได้มากที่สุด
- (3) ภัทร แชร์ประกาศเตือนภัยจากกรมอุตุฯ เกี่ยวกับพายุฤดูร้อนในพื้นที่ภาคกลาง และแสดงความคิดเห็นว่าโรงเรียนในพื้นที่เสี่ยงควรหยุดเรียนเพื่อป้องกันผลกระทบจากพายุ
- (4) จี๊ป แชร์ประกาศแจ้งปรับราคาน้ำมันจาก ปตท. ว่าน้ำมันกลุ่มเบนซินกำลังจะปรับขึ้น 50 สตางค์ต่อลิตรในวันรุ่งขึ้น ขอให้ประชาชนรีบไปเติมน้ำมันให้เต็มถัง

23. ข้อใดเป็นการนำเสนอข้อมูลด้วยความระมัดระวัง ไม่ก่อให้เกิดความเข้าใจผิดต่อเด็กหรือผู้ที่ขาดประสบการณ์เมื่อเข้ามาดู (ตัวชี้วัดที่ 22)

- (1) แดง แชร์คลิปเหตุการณ์ประท้วงประชาชนที่มีการรายงานพฤติกรรมผู้ก่อเหตุและลำดับเหตุการณ์โดยละเอียดในลักษณะภาพเหตุการณ์จำลอง
- (2) โต้ง โพสต์ข้อความว่า “ในโลกออนไลน์ที่ให้ทุกคนเป็นผู้ผลิตข่าวสาร ทำให้เวลาจะเขียนหรือโพสต์เรื่องอะไร สามารถทำได้โดยไม่มีเงื่อนไขเพราะทุกคนมีเสรีภาพในการแสดงออกทางความคิดที่เท่าเทียมเสมอภาคกัน”
- (3) ไวท์ โพสต์ข้อความว่า “การอดออมเป็นการสร้างวินัยทางการเงิน ผู้ปกครองจึงควรสอนให้ลูกหลานเรียนรู้ที่จะอดออมตั้งแต่ตอนเป็นเด็ก”
- (4) เคท ทำรีวิวเครื่องสำอางยี่ห้อหนึ่ง และกล่าวว่า “เครื่องสำอางชุดนี้สามารถคืนความกระจำใสให้ใบหน้าภายใน 7 วัน ยืนยันจากแพทย์ผู้เชี่ยวชาญด้านผิวหนังโดยเฉพาะ”

24. การโพสต์/แชร์ข้อมูลในเฟซบุ๊กของบุคคลใดตั้งอยู่บนขอบเขตของศีลธรรมอันดี (ตัวชีวิตที่ 23)

- (1) เติ้ล แชร์คลิปนักธุรกิจไลฟ์สดฆ่าตัวตาย
- (2) จิว โพสต์เรื่องราวและหลักฐานการล่วงละเมิดพระธรรมวินัย ต้องอาบัติปาราชิกของเจ้าอาวาสรูปหนึ่ง และแสดงความเห็นว่าชุมชนควรร่วมมือกันจับเจ้าอาวาสสัก
- (3) โจ แชร์คลิปทำเต็นท์เชือกที่เข้าข่ายลามกอนาจารของนักร้องสาวชื่อดังโดยไม่มีการเซ็นเซอร์
- (4) อุ่มอิม นักเรียนชั้น ม.3 โพสต์คลิปเพื่อนนักเรียนในห้องที่ด่าทอกันด้วยถ้อยคำหยาบคายและทำร้ายร่างกายกันอย่างรุนแรง พร้อมกับแสดงความคิดเห็นว่าผู้ที่เป็นฝ่ายผิดสมควรถูกลงโทษ

25. การโพสต์/แชร์ข้อมูลในเฟซบุ๊กของบุคคลใดไม่ถือเป็นการกระทำที่เข้าข่ายละเมิดกฎหมาย (ตัวชีวิตที่ 24)

- (1) มายด์ แชร์ภาพผู้เสียชีวิตจากการถูกข่มขืนโดยไม่มีการเซ็นเซอร์ใบหน้าและสภาพศพ
- (2) กิ๊ก แชร์ภาพตัดต่อของนักการเมืองคนหนึ่งที่ถูกตัดต่อเพื่อเชื่อมโยงกรณีการรับสินบนจากนักธุรกิจของพรรคการเมือง
- (3) ท็อป โพสต์เสียดสีวิพากษ์วิจารณ์นักการเมืองที่ประทุษร้ายร่างกายกันระหว่างการประชุมสภาผู้แทนราษฎร
- (4) เจนนี่ โพสต์ภาพถ่ายคู่กับนักร้องชื่อดังที่กำลังถือขวดเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ยี่ห้อหนึ่งในมือ

26. การโพสต์ข้อความในเฟซบุ๊กของบุคคลใดใช้คำพูดที่เป็นการแบ่งฝักแบ่งฝ่ายทางการเมืองซ้ำเติมความแตกแยกของคนในสังคม (ตัวชีวิตที่ 25)

- (1) เต้ โพสต์ข้อความว่า “การคอร์รัปชันเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการพัฒนาประเทศ การสร้างจิตสำนึกให้แก่เยาวชนตั้งแต่เด็กสามารถช่วยลดปัญหาคอร์รัปชันได้ เพียงแค่เริ่มตั้งแต่วันนี้”
- (2) เฟิร์น โพสต์ข้อความว่า “ไม่มีอุดมการณ์ทางการเมืองใดมีค่าพอที่จะทำให้คนไทยทะเลาะกัน”
- (3) จอห์น โพสต์ข้อความว่า “พื้นที่ที่ได้รับความช่วยเหลือเยียวยาจากอุทกภัยครั้งนี้น่าจะก่อน ส่วนใหญ่เป็นพื้นที่ที่ฝ่ายรัฐบาลชนะเลือกตั้งเข้ามาทั้งสิ้น ส่วนพื้นที่ของฝ่ายค้านนั้นจงรอไปก่อน”
- (4) จีบี โพสต์ข้อความว่า “นโยบายประชานิยมอาจเป็นนโยบายที่หวังผลทางการเมือง ประชาชนจึงควรพิจารณาอย่างรอบคอบถึงผลกระทบในระยะยาวของนโยบายดังกล่าวก่อนตัดสินใจสนับสนุนพรรคการเมืองที่ใช้นโยบายประชานิยมในการหาเสียง”

เฉลยแบบทดสอบ

- | | |
|-----------|-----------|
| 1) ข้อ 4 | 14) ข้อ 4 |
| 2) ข้อ 2 | 15) ข้อ 2 |
| 3) ข้อ 1 | 16) ข้อ 4 |
| 4) ข้อ 2 | 17) ข้อ 3 |
| 5) ข้อ 4 | 18) ข้อ 3 |
| 6) ข้อ 2 | 19) ข้อ 3 |
| 7) ข้อ 4 | 20) ข้อ 3 |
| 8) ข้อ 3 | 21) ข้อ 4 |
| 9) ข้อ 3 | 22) ข้อ 2 |
| 10) ข้อ 1 | 23) ข้อ 3 |
| 11) ข้อ 3 | 24) ข้อ 2 |
| 12) ข้อ 2 | 25) ข้อ 3 |
| 13) ข้อ 2 | 26) ข้อ 3 |