

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรู้เท่าทันข้อมูลและสื่อดิจิทัล ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร

The Factors Influencing Information and Digital Media Literacy of Youth in Bangkok

ชัชฎา อัครศรีวอร์ นากาโอกะ¹ และ กฤษณัท แสนทวี²
Chatchada Akarasriworn Nagaoka and Kritchanat Santawee

Received: June 22, 2018
Revised: February 7, 2019
Accepted: February 20, 2019

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับสื่อและข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อดิจิทัล 2) ศึกษาการตระหนักในทักษะการรู้เท่าทันสื่อและข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อดิจิทัล 3) ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อทักษะการรู้เท่าทันสื่อและข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อดิจิทัล โดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงปริมาณด้วยการใช้แบบสอบถามเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน จากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่มทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าสถิติพรรณนา ได้แก่ จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ ผลการวิจัย พบว่า 1) พฤติกรรมการเปิดรับสื่อดิจิทัล มากที่สุด 3 ลำดับ คือ ดูคลิปวิดีโอ ส่งข้อความพูดคุย เล่นเกมออนไลน์ 2) การตระหนักรู้เท่าทันสื่อและข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อออนไลน์ ทุกด้านอยู่ในระดับมาก 3) ปัจจัยที่มีอิทธิพลทักษะการรู้เท่าทันสื่อและข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อดิจิทัลของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร แบ่งตามรายด้าน คือ (1) ด้านสุขภาพจากการใช้สื่อออนไลน์ และ (2) ด้านจริยธรรมและสำนึกร่วม สามารถร่วมกันอธิบายทักษะการรู้เท่าทันข้อมูลและสื่อดิจิทัล ได้ร้อยละ 52 ($R^2 = 0.52$) ส่วนแบ่งรายคุณลักษณะ คือ เรื่อง (1) ควรศึกษาวิธีการป้องกันและการแก้ไขปัญหา ที่เกิดขึ้นจากการบริโภคสินค้าและจากการเปิดรับข้อมูลผ่านสื่อออนไลน์ (2) ควรเข้าใจถึงสิทธิของ

ตนเองในการใช้สื่อออนไลน์ และ (3) ควรโพสต์ข้อความอย่างรับผิดชอบ สามารถร่วมกันอธิบายทักษะการรู้เท่าทันข้อมูลและสื่อดิจิทัลของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร ได้ร้อยละ 51.9 ($R^2 = 0.519$)

คำสำคัญ : การรู้เท่าทันสื่อ / สื่อดิจิทัล

Abstract

This research aimed to study 1) the information and media exposure behaviors through digital media 2) the awareness of information and media literacy skills through digital media 3) the factors influencing the information and media literacy through digital media. The quantitative research was carried out by conducting 400 questionnaires from randomly selected groups of youth in Bangkok. Data were analyzed with descriptive statistics including percentage, mean, standard deviation, and multiple regression analysis. The results revealed that 1) top three media exposure behaviors are watching VDO clip, chatting and playing online game 2) the digital media literacy in every dimension are at high level 3) factors influencing information and media literacy skills through

¹ อาจารย์ ดร. สาขาวิชาพัฒนศาสตร์สื่อสาร วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาพัฒนศาสตร์สื่อสาร วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

digital media of youth in Bangkok were described in each aspect and attribute. The components of the information and digital media literacy were in the following aspects: (1) the health of using the online media and (2) the ethics and consciousness which together explained the correlation of the information and digital media literacy skills at 0.52 ($R^2 = 0.52$) or 52 percent. Moreover, the components of the information and digital media literacy in term of attributes were (1) should study how to prevent and resolve problems from the consumption of goods and from the information exposure through online media, (2) should understand their rights in the use of online media, and (3) should responsibly post online messages which together explained the correlation of the information and digital media literacy skills of youth in Bangkok at 0.519 ($R^2 = 0.519$) or 51.9 percent.

Keywords: Media Literacy / Digital Media

บทนำ

ปัจจุบันเทคโนโลยีทางการสื่อสารได้พัฒนาไปอย่างมาก โดยมีเครื่องมือสื่อสารที่ทันสมัยสามารถรับส่งข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว จึงทำให้การติดต่อสื่อสารของมนุษย์เป็นไปอย่างรวดเร็ว สะดวก และกว้างขวาง เราอาจเรียกได้ว่าการสื่อสารได้ก้าวสู่ “ยุคสื่อดิจิทัล” อย่างแท้จริง เทคโนโลยีสารสนเทศทำให้สังคมเปลี่ยนจากสังคมอุตสาหกรรมมาเป็นสังคมสารสนเทศ มีการใช้เครือข่ายคอมพิวเตอร์ เช่น อินเทอร์เน็ต เชื่อมโยงการทำงานต่าง ๆ การดำเนินธุรกิจใช้สารสนเทศอย่างกว้างขวาง เทคโนโลยีสารสนเทศจึงเป็นเทคโนโลยีแบบสุนทรียะสัมผัสและตอบสนองตามความต้องการแบบการสื่อสารสองทางที่ก้าวหน้าและแพร่หลายขึ้นมีการโต้ตอบผ่านเครือข่ายทำให้เสมือนมีปฏิสัมพันธ์ได้จริงทั้งผู้พูดและผู้ฟังต่างก็ได้รับข้อมูลข่าวสารถึงกันการพัฒนาของ “สื่อสารสนเทศ” จึงเข้ามามีบทบาทและอิทธิพลอย่างมากต่อผู้รับสาร (Receiver) (อุษา บิ๊กกินส์, 2555) สื่อสังคมออนไลน์ คือ สื่อที่ผู้ส่งสารแบ่งปันสารซึ่งอยู่ในรูปแบบต่าง ๆ ไปยังผู้รับสารผ่านเครือข่ายออนไลน์ โดยสามารถโต้ตอบกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารหรือผู้รับสารด้วยกันเองซึ่งสามารถแบ่งสื่อสังคมออนไลน์ออกเป็นประเภทต่าง ๆ ได้แก่ บล็อก (Blogging) ทวิตเตอร์และไมโคร

บล็อก (Twitter and Micro blogging) เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking) และการแบ่งปันสื่อทางออนไลน์ (Media Sharing) (พิชิต วิจิตรบุญรักษ์, 2554)

สื่อใหม่อันทันสมัยในโลกดิจิทัลไม่ได้มีบทบาทเพียงแค่อำนวยความสะดวกในการใช้ชีวิตและเพิ่มอัตราความเร็วในการสื่อสารให้กับเราเท่านั้น แต่ยังเข้ามามีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงรูปแบบพฤติกรรมและแบบแผนในการดำรงชีวิต รวมทั้งยังเปลี่ยนมุมมอง วิธีคิด วิธีการมองโลก รวมทั้งค่านิยมทางสังคมและวัฒนธรรมของผู้ใช้อีกด้วย เด็กและเยาวชนที่เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีในโลกดิจิทัลสมัยใหม่ (Digital generation) จึงมีมุมมองเกี่ยวกับโลก สังคม และวัฒนธรรม แตกต่างออกไปด้วยสื่อใหม่เข้ามามีบทบาทในการมองโลกและการกำหนดแบบแผนพฤติกรรม ค่านิยมทางสังคม รวมทั้งการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างตัวตนของเขากับผู้อื่นผ่านโลกดิจิทัล ซึ่งสื่อดิจิทัลสมัยใหม่ (New digital media หรือ NDM) หรือที่มักเรียกกันสั้น ๆ ว่า สื่อใหม่ (New media) อาจมีความหมายครอบคลุมเกี่ยวกับสื่อใหม่ใน 2 ด้าน คือ สื่อใหม่ที่เป็นอุปกรณ์ (Hardware) เช่น คอมพิวเตอร์ (Computer) โน้ตบุ๊ก (Notebook) แท็บเล็ต (Tablet) โทรศัพท์สมาร์ตโฟน (Smart phone) และสื่อใหม่เป็นลักษณะของโปรแกรมซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชัน (Software programmes and applications) เช่น อินเทอร์เน็ต (Internet) โซเชียลมีเดีย (Social media) คอมพิวเตอร์เกม เป็นต้น (จิตินัน บ. คอมมอน, 2556)

ในยุคข้อมูลข่าวสาร สื่อใหม่ (New media) ที่มีการหลอมรวมเทคโนโลยี อย่างเช่น สื่อสังคมออนไลน์ (Social media) ได้เข้ามามีบทบาทต่อชีวิตประจำวันของคนในสังคมหลากหลายด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งบทบาทในการสื่อสาร จากคุณสมบัติดังกล่าว เป็นผลให้จำนวนผู้ใช้สื่อใหม่ในยุคการหลอมรวมเทคโนโลยีเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว รวมทั้งการเป็นสื่อใหม่ที่ผู้ใช้มีเสรีภาพสูงในการกำหนดเนื้อหา และรูปแบบการใช้ประโยชน์ หากมีการนำไปใช้ในทางที่ไม่เหมาะสมอันก่อให้เกิดความเสียหายกระทบกระเทือนต่อระบบเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงของรัฐ รวมทั้งความสงบสุขและศีลธรรมอันดีของประชาชนนั้น จึงน่าจะเป็นจุดเร่งให้เกิดกฎหมายใหม่สำหรับสื่อใหม่ในยุค การหลอมรวมเทคโนโลยีและการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ การกำกับดูแลเนื้อหาในสื่อใหม่ยุคแห่งการหลอมรวมเทคโนโลยี กลายเป็นประเด็นทางนโยบายที่รัฐบาลและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องให้ความสนใจ จากการที่สื่อใหม่มีคุณลักษณะเฉพาะทางเทคโนโลยีหลายประการ

ทำให้อำนาจในการควบคุมเนื้อหาอยู่ในมือของผู้ใช้ ส่งผลให้การกำกับดูแลเนื้อหาแบบที่เคยใช้ปฏิบัติในสื่อประเภทอื่น ๆ ไม่สามารถใช้ได้ แม้ว่าปัจจุบันจะมีการประกาศใช้พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ก็ตาม ซึ่งถูกวิพากษ์วิจารณ์อย่างกว้างขวาง โดยเฉพาะประเด็นที่ พ.ร.บ. ดังกล่าวถูกมองว่าอาจมีการละเมิดสิทธิ เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นอันเป็นสิทธิขั้นพื้นฐานของประชาชน ดังนั้น จึงมีความจำเป็นที่หน่วยงานภาครัฐ ภาคประชาสังคม สถาบันพัฒนาสื่อมวลชนควรมีส่วนร่วมในการวางแนวทางกำกับดูแลสื่อใหม่ในยุคการหลอมรวมเทคโนโลยี (ณรงค์ศักดิ์ ศรีทานันท์, 2554) อย่างไรก็ตาม ในขณะที่กลไกการกำกับดูแลสื่อใหม่ในยุคหลอมรวมสื่อยังไม่สามารถดำเนินไปด้วยความชัดเจนในทางปฏิบัติได้ แนวทางหนึ่งที่สามารถช่วยเป็นภูมิคุ้มกันให้กับประชาชนซึ่งได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อใหม่ในยุคยุคการหลอมรวมเทคโนโลยี คือการสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อให้กับผู้ใช้ในยุคดิจิทัล

ทั้งนี้ "การรู้เท่าทันสื่อ" เป็นแนวคิดที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในระดับสากลถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการเสริมสร้างพลังอำนาจในการบริโภคสื่ออย่างชาญฉลาดของผู้บริโภคสื่อเพราะหากบุคคลใดขาดการรู้เท่าทันสื่อย่อมตกเป็นเหยื่อของข้อมูลข่าวสาร ดังนั้น การที่บุคคลในสังคมจะสามารถรู้เท่าทันสื่อได้ย่อมต้องอาศัยทักษะในการเข้าถึง ทักษะการวิเคราะห์ ทักษะการประเมินเนื้อหา สาร ทักษะการสร้างสรรค์ และทักษะการมีส่วนร่วมรวมทั้งยังต้องคำนึงถึงปัจจัย ต่าง ๆ ทั้งปัจจัยส่วนบุคคลและปัจจัยสภาพแวดล้อมที่ล้วนส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อ (บุบผา เมฆศรีทองคำ, 2554) เช่นเดียวกับ อุษา บิ๊กกินส์ (2555) ที่เห็นว่า การรู้เท่าทันสื่อจะต้องมีการนำไปปรับ ใช้ ใน 4 รูปแบบ คือ เข้าถึง (Access) วิเคราะห์ (Analyze) ประเมิน (Evaluate) และ สร้างสรรค์ (Create) และทั้ง 4 รูปแบบนี้สามารถใช้ได้กับสื่อทุกประเภท นับตั้งแต่ สื่อสิ่งพิมพ์ การกระจายเสียง จนถึงสื่ออินเทอร์เน็ต ซึ่งเริ่มมีอิทธิพลอย่างกว้างขวางใน ปัจจุบัน ในงานวิจัยของ ชัชฎา อัครศรีวร นากาโอเค และ กฤชณัท แสนทวี (2557) ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาศักยภาพการรู้เท่าทันสื่อ พบว่า 1) ควรมีการสร้างศักยภาพการรู้เท่าทันสื่อให้กับเยาวชนในระบบโรงเรียน โดยในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานควรมีการสอดแทรกเนื้อหาการรู้เท่าทันสื่อในรายวิชาต่าง ๆ และในระดับอุดมศึกษาควรมีการจัดการเรียนการสอนเป็นวิชาพื้นฐาน และเป็นวิชาเฉพาะ ส่วนนอกระบบโรงเรียน ควรให้

ครอบครัว ชุมชน การจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้เท่าทันสื่อ สำหรับในระดับนโยบายควรมีการสนับสนุนจากภาครัฐและส่งเสริมให้เป็นวาระทางสังคม 2) ทักษะการรู้เท่าทันสื่อควรเกิดเป็นลำดับขั้นเป็นกระบวนการต่อเนื่องกัน คือ การเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมินค่า และการสร้างสรรค์สื่อ ไม่สามารถข้ามขั้นตอนหนึ่งขั้นตอนใดไปได้ 3) เยาวชนควรมีองค์ความรู้เกี่ยวกับกฎหมาย สิทธิพลเมือง จริยธรรมสื่อ ตลอดจนเทคนิคการผลิตสื่อเบื้องต้น 4) ปัจจัยที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อ คือ ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ครอบครัว โรงเรียน ชุมชน วัฒนธรรม สภาพแวดล้อม และตัวสื่อเอง

การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจะเน้นการส่งเสริมมากกว่าการป้องกันและเน้นเสริมพลังภาคพลเมืองให้สามารถ เข้าใจสื่อ วิเคราะห์สื่อและมีภูมิคุ้มกันด้านสื่อที่ดี ซึ่งสื่อที่ครอบคลุมสื่อใหม่ ได้แก่ เทคโนโลยีสารสนเทศด้วยการจะขับเคลื่อนสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพควรให้ความสำคัญกับการเรียน การสอนเน้นที่หลักสูตรการสอน มีการออกแบบ เครื่องมือและกิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับการศึกษา นอกระบบ โดยอาศัยการมีส่วนร่วมและการสนับสนุนจากผู้กำหนดนโยบายด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศอีกด้วย หากจะทำให้การรู้เท่าทันสื่อและ สารสนเทศ มีประโยชน์ต่อคนกลุ่มต่าง ๆ การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศควรจะเป็นการรวม ศักยภาพด้านต่าง ๆ ทั้งความรู้ ทักษะ และทัศนคติ (อุษา บิ๊กกินส์, 2555) ซึ่งในประเทศกลุ่มสหภาพยุโรปได้ให้ความสำคัญต่อองค์ประกอบ 2 ด้าน ที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อ คือ สมรรถนะของปัจเจกบุคคลและปัจจัยด้านสภาพแวดล้อม ซึ่งสามารถเป็นอุปสรรคต่อทักษะ 4 ด้าน ซึ่งเป็นตัวชี้วัด (Indicators) การรู้เท่าทันสื่อ คือ ทักษะเชิงเทคนิค (Technical) ทักษะเชิงการคิด (Cognitive) การมีส่วนร่วม (Participative) และการสร้างสรรค์ (Creative) ทั้งนี้ ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมจะส่งผลต่อการส่งเสริมหรือเป็นอุปสรรคต่อการสร้างทักษะในด้านต่าง ๆ โดยปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมจะรวมไปถึงความเข้มแข็งของเศรษฐกิจในแต่ละประเทศ สถานภาพทางการเงินของพลเมือง การออกกฎหมายและการตรวจสอบสื่อดิจิทัล รวมถึงการให้ความสำคัญจากภาครัฐในนโยบายด้านการศึกษา เป็นต้น เนื่องจากการรู้เท่าทันสื่อไม่ได้เกิดขึ้นได้โดยลำพัง แต่เป็นผลมาจากปัจจัยซึ่งเป็นพลวัตอันหลากหลาย และขึ้นอยู่กับทักษะและสมรรถนะของปัจเจกบุคคลในการมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ในโลกยุคดิจิทัล ดังนั้น หากต้องการให้เกิดทักษะการรู้เท่าทันสื่อในโลกดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมนั้น

จึงจำเป็นต้องศึกษาถึงอิทธิพลของปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อเป็นพื้นฐานในการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อได้อย่างเหมาะสมต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับสื่อและข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อดิจิทัล
- 2) เพื่อศึกษาการตระหนักในทักษะการรู้เท่าทันสื่อและข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อดิจิทัล
- 3) เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อทักษะการรู้เท่าทันสื่อและข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อดิจิทัล

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research) กลุ่มประชากรซึ่งเป็นเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร อายุ 15 - 25 ปี โดยการเก็บข้อมูลจากตัวอย่าง จำนวน 400 ตัวอย่าง ด้วยวิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) จากการแบ่งพื้นที่เขตตามนโยบายการพัฒนาเมือง จำนวน 6 พื้นที่ และจากนั้นใช้การเลือกตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental sampling) ในการแจกแบบสอบถาม

ผลการวิจัย

ลักษณะทางประชากร

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 263 คน คิดเป็นร้อยละ 65.80 รองลงมา คือ เพศชาย จำนวน 137 คน คิดเป็นร้อยละ 34.30 คน ส่วนมากมีอายุระหว่าง 19 - 22 ปี จำนวน 174 คน คิดเป็นร้อยละ 43.50 โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนมากมีการศึกษาปริญญาตรี จำนวน 284 คน คิดเป็นร้อยละ 71.00 ในด้านอาชีพ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นพนักงานบริษัทเอกชน จำนวน 138 คน คิดเป็นร้อยละ 34.50 ทั้งนี้ กลุ่มตัวอย่างส่วนมากมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนระหว่าง 12,001 - 15,000 บาท จำนวน 154 คน คิดเป็นร้อยละ 38.50 ทั้งนี้ ส่วนใหญ่มีค่าใช้จ่ายในการใช้สื่อออนไลน์ต่อเดือนระหว่าง 301 - 500 บาท จำนวน 139 คน คิดเป็นร้อยละ 34.80

พฤติกรรมการเปิดรับข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อออนไลน์

พฤติกรรมการเปิดรับข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อออนไลน์ในประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1) ประเภทเครื่องมือสื่อสารออนไลน์ที่เปิดรับข้อมูลข่าวสารมากที่สุด คือ โทรศัพท์มือถือระบบ IOS จำนวน

236 คน คิดเป็นร้อยละ 59

2) เหตุผลที่สำคัญ 3 ข้อ ที่เลือกเปิดรับข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อออนไลน์ดังกล่าวบ้อยที่สุด อันดับ 1 คือ ดูคลิปวิดีโอ เช่น YouTube จำนวน 263 คน คิดเป็นร้อยละ 65.80 อันดับ 2 คือ ส่งข้อความพูดคุยกับคนอื่น เช่น Messenger, Line, IG จำนวน 157 คน คิดเป็นร้อยละ 39.30 อันดับ 3 คือ เล่นเกมทางอินเทอร์เน็ตหรือเกมออนไลน์เพียงคนเดียว จำนวน 137 คน คิดเป็นร้อยละ 34.30

3) ช่วงเวลาที่ใช้สื่อออนไลน์เป็นระยะเวลาสั้นเกิน 30 นาที บ้อยที่สุด คือ เวลา 17.01 - 20.00 น. จำนวน 121 คน คิดเป็นร้อยละ 30.30

4) ระยะเวลาที่เข้าไปใช้สื่อออนไลน์ในแต่ละวันโดยเฉลี่ยสูงสุด คือ วันละ 3 - 4 ชั่วโมง จำนวน 207 คน คิดเป็น ร้อยละ 51.80

การตระหนักในทักษะการรู้เท่าทันสื่อและข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อออนไลน์

การตระหนักในทักษะการรู้เท่าทันสื่อและข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อออนไลน์ ในภาพรวมทุกด้าน อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 2.87) โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านสามารถวิเคราะห์ผลการวิจัย ได้ดังนี้

1) ความสามารถในการใช้สื่อออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 2.82) ซึ่งประเด็นเป็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ สามารถใช้เครื่องมือสื่อสารออนไลน์ได้ตามโอกาสที่เหมาะสมและตรงกับกลุ่มเป้าหมาย (ค่าเฉลี่ย = 2.93, S.D. = 0.26) อยู่ในระดับมาก

2) การใช้สื่อออนไลน์หลายประเภทพร้อมกัน มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 2.78) ซึ่งประเด็นเป็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ทราบวิธีใช้สื่อสารออนไลน์แต่ละประเภทและสามารถใช้งานร่วมกันได้ (ค่าเฉลี่ย = 2.82, S.D. = 0.38) อยู่ในระดับมาก

3) การสร้างเนื้อหาผ่านสื่อออนไลน์ด้วยตนเอง มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 2.77) ซึ่งประเด็นเป็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ มีความเชื่อมั่นในการสร้างและแชร์เนื้อหาออนไลน์ และเต็มใจที่จะปรับปรุงเนื้อหาที่ทำได้โพสต์ตามข้อเสนอแนะของผู้อื่น (ค่าเฉลี่ย = 2.82, S.D. = 0.38) อยู่ในระดับมาก

4) ความเข้าใจถึงความปลอดภัย ความเป็นส่วนตัว ในการสื่อสารผ่านสื่อออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 2.79) ซึ่งประเด็นเป็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ สามารถเปิดใจ พร้อมรับฟัง และพยายามที่จะไขว่คว้าข้อมูลที่แตกต่างในสื่อออนไลน์ (ค่าเฉลี่ย = 2.86, S.D.

= 0.33) อยู่ในระดับมาก

5) การใช้วิจารณ์งานในการวิเคราะห์และประเมินแหล่งข้อมูลออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 2.77) ซึ่งประเด็นเป็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ มีความมั่นใจในการใช้ข้อมูลจากสื่อออนไลน์ในการนำมาช่วยตัดสินใจ (ค่าเฉลี่ย = 2.87, S.D. = 0.33) อยู่ในระดับมาก

6) การใช้แหล่งข้อมูลจากสื่อออนไลน์ในชีวิตประจำวัน มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 2.77) ซึ่งประเด็นเป็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ต้องการเรียนรู้เกี่ยวกับโปรแกรมและสื่อออนไลน์รูปแบบใหม่ ๆ อยู่เสมอ (ค่าเฉลี่ย = 2.87, S.D. = 0.37) อยู่ในระดับมาก

องค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อและข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อออนไลน์

องค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อและข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อออนไลน์ในภาพรวมทุกด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.65) โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านสามารถวิเคราะห์ผลการวิจัยได้ดังนี้

1) ด้านจริยธรรมและสำนึกร่วม มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.61) ซึ่งประเด็นเป็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ควรระมัดระวังการกลั่นแกล้งทางออนไลน์ (Cyber bullying) ด้วยการตรวจสอบข้อมูลก่อนโพสต์ ก่อนแชร์ ก่อนไลค์ (ค่าเฉลี่ย = 4.67, S.D. = 0.59) อยู่ในระดับมากที่สุด

2) ด้านความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.68) ซึ่งประเด็นเป็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ควรนำเสนอข้อมูลอย่างระมัดระวัง เนื่องจากอาจเกิดการทำสำเนา การแชร์ การบันทึกโดยบุคคลอื่น ซึ่งยากต่อการลบหรือลบไม่ได้เลย (ค่าเฉลี่ย = 4.74, S.D. = 0.50) อยู่ในระดับมากที่สุด

3) ด้านการตระหนักรู้ในฐานะผู้บริโภค มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.64) ซึ่งประเด็นเป็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ควรมีความรู้เกี่ยวกับกลยุทธ์การโฆษณาสินค้าออนไลน์ (ค่าเฉลี่ย = 4.69, S.D. = 0.62) อยู่ในระดับมากที่สุด

4) ด้านสุขภาวะจากการใช้สื่อออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.61) ซึ่งประเด็นเป็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ควรให้ความสำคัญต่อกิจกรรมอื่น ๆ เช่น การเล่นกีฬา การออกกำลังกาย การเล่นดนตรี การพบปะพูดคุยกับผู้คนรอบข้าง (ค่าเฉลี่ย = 4.63, S.D. = 0.60) เท่ากันกับ ควรมีการแสดงตัวตน บุคลิก ภาพ และกริยาที่เหมาะสมผ่านสื่อออนไลน์ (ค่าเฉลี่ย = 4.63, S.D. = 0.58) อยู่ในระดับมากที่สุด

5) ด้านการตรวจสอบความจริงและข้อเท็จจริง มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.63) ซึ่งประเด็นเป็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ หากพบว่ามีมีการกล่าวเท็จ หลอกหลวง ปลอมแปลง ทางสื่อออนไลน์ ควรรีบแจ้งเจ้าหน้าที่ผู้เกี่ยวข้องเพื่อตรวจสอบข้อเท็จจริง (ค่าเฉลี่ย = 4.65, S.D. = 0.56) อยู่ในระดับมากที่สุด

6) ด้านการมีส่วนร่วมทางออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.65) ซึ่งประเด็นเป็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ควรใช้สื่อออนไลน์ในเชิงสร้างสรรค์ เป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม (ค่าเฉลี่ย = 4.66, S.D. = 0.57) อยู่ในระดับมากที่สุด

7) การสร้างเนื้อหาและการถ่ายทอดเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.70) ซึ่งประเด็นเป็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ไม่ควร ดัดแปลง บิดเบือน ตัดต่อ เนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ (ค่าเฉลี่ย = 4.74, S.D. = 0.60) อยู่ในระดับมากที่สุด

การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณการรู้เท่าทันข้อมูลและสื่อดิจิทัลของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร

1) ปัจจัยพยากรณ์ทักษะการรู้เท่าทันสื่อและข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อดิจิทัลของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร เมื่อพิจารณาองค์ประกอบการรู้เท่าทันข้อมูลและสื่อดิจิทัลเป็นรายด้าน พบว่า องค์ประกอบการรู้เท่าทันข้อมูลและสื่อดิจิทัล (1) ด้านสุขภาวะจากการใช้สื่อออนไลน์ และ (2) ด้านจริยธรรมและสำนึกร่วม สามารถร่วมกันอธิบายทักษะการรู้เท่าทันข้อมูลและสื่อดิจิทัลของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร ได้ร้อยละ 52 ($R^2 = 0.52$)

สรุปและอภิปรายผล

เมื่อพิจารณาองค์ประกอบความรู้เท่าทันข้อมูลและสื่อดิจิทัลเป็นรายด้าน พบว่า องค์ประกอบความรู้เท่าทันข้อมูลและสื่อดิจิทัล (1) ด้านสุขภาพจากการใช้สื่อออนไลน์ และ (2) ด้านจริยธรรมและสำนึกร่วม สามารถร่วมกันอธิบายทักษะการรู้เท่าทันข้อมูลและสื่อดิจิทัลของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร ได้ร้อยละ 52 ซึ่งมีความสามารถพยากรณ์ได้ในระดับปานกลางนั้น สอดคล้องกับ ภัทร์สินี แสนสำแดง (2557) โดยพบว่า ปัจจัยภายในที่มีผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน มีจำนวน 3 ปัจจัย ได้แก่ (1) การคิดวิจารณ์ (Critical thinking) เป็นปัจจัยภายในที่มีความสำคัญที่สุดที่มีผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน และเป็นหัวใจของกระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อ หลักการเรียนรู้เท่าทันสื่อคือหลักการของการตั้งคำถามอย่างวิพากษ์ การมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ที่ไตร่ตรองรอบด้าน รู้จักตั้งคำถามข้อสงสัยเกี่ยวกับสื่อ (2) ความตระหนักในอิทธิพลของสื่อ (Media effect awareness) การที่แกนนำเยาวชนมีความรู้ความเข้าใจถึงผลกระทบของสื่อทำให้สามารถตัดสินใจได้ว่าผลแบบใดที่ต้องการและผลแบบใดที่ควรหลีกเลี่ยง และการตระหนักในผลกระทบของสื่อจะช่วยให้ผู้รับสื่อปกป้องตนเองได้ (3) การรู้เท่าทันตนเอง (Self-awareness) คือ การคิดวิเคราะห์เพื่อพัฒนาตนเอง โดยใช้หลักการเชิงพุทธเข้ามาผสมผสาน

เมื่อพิจารณาปัจจัยพยากรณ์ทักษะการรู้เท่าทันสื่อและข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อดิจิทัลของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร เมื่อพิจารณาองค์ประกอบความรู้เท่าทันข้อมูลและสื่อดิจิทัลเป็นรายคุณลักษณะ พบว่า องค์ประกอบความรู้เท่าทันข้อมูลและสื่อดิจิทัล เรื่อง (1) ควรศึกษาวิธีการป้องกันและการแก้ไขปัญหา ที่เกิดขึ้นจากการบริโภคสินค้าและจากการเปิดรับข้อมูลผ่านสื่อออนไลน์ (2) ควรเข้าใจถึงสิทธิ์ของตนเองในการใช้สื่อออนไลน์ เช่น สื่อออนไลน์ไม่ใช่พื้นที่ส่วนตัว แต่เป็นพื้นที่สาธารณะที่ผู้อื่นสามารถเข้ามาดูข้อมูลได้ตามขอบเขตที่ถูกกำหนด และ (3) ควรโพสต์ข้อความอย่างรับผิดชอบ เช่น ไม่ละเมิดสิทธิ์ผู้อื่น ไม่โพสต์เนื้อหาผิดศีลธรรมอันดี ไม่โพสต์โดยขาดการยั้งคิด สามารถร่วมกันอธิบายทักษะการรู้เท่าทันข้อมูลและสื่อดิจิทัลของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร ได้ร้อยละ 51.9 นั้น ซึ่งมีความสามารถพยากรณ์การตระหนักรู้ทักษะการรู้เท่าทันสื่อของตนเองได้

ในระดับปานกลางนั้น มีความสอดคล้องกับผลการวิจัยของ อุลิษา ครุฑเสน (2556) ที่สะท้อนให้เห็นถึงทักษะการใช้สื่ออย่างรู้เท่าทันในการดำเนินชีวิตประจำวัน ที่ผลการวิจัย พบว่า การใช้สื่อมวลชนและสื่อสมัยใหม่มีผลต่อการปรับเปลี่ยนรูปแบบพฤติกรรมในการดำเนินชีวิตประจำวันของวัยรุ่นทั้ง 3 รูปแบบ คือ (1) การดำเนินชีวิตประจำวันในครอบครัว พบว่า การใช้สื่อสมัยใหม่มีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว กล่าวคือ มีการติดต่อสื่อสารกับสมาชิกในครอบครัวผ่าน Social media เช่น Facebook, Instagram รวมทั้งโปรแกรมสนทนาออนไลน์ในระดับ ในขณะที่เดียวกันการเปิดรับสื่อมวลชนและสื่อสมัยใหม่ทำให้มีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกในครอบครัวลดลง (2) การดำเนินชีวิตประจำวันในการเรียน พบว่า การใช้สื่อมวลชนและสื่อสมัยใหม่ส่งผลให้รูปแบบในการค้นหาข้อมูลข่าวสารของวัยรุ่นเปลี่ยนแปลงไป กล่าวคือ การใช้สื่อมวลชนและสื่อสมัยใหม่ทำให้สะดวกสบายในการค้นคว้าหาความรู้เพื่อช่วยในการศึกษา มีการนำเอาสื่อมวลชนและสื่อสมัยใหม่มาใช้ประโยชน์ในการค้นคว้าหาความรู้เพื่อช่วยในการศึกษา และการค้นคว้าหาความรู้จากสื่อมวลชนและสื่อสมัยใหม่ทำให้เข้าใจเนื้อหาที่อยู่ในบทเรียนมากขึ้น (3) การดำเนินชีวิตประจำวันในการใช้เวลาว่างและการใช้สื่อมวลชน พบว่า วัยรุ่นได้นำสื่ออินเทอร์เน็ตมาเป็นสื่อกลางในการติดต่อสื่อสาร ด้วยการสร้างข้อมูลเกี่ยวกับตนเองผ่านทางเว็บไซต์ social media เช่น Facebook, Instagram กล่าวคือ มีการติดต่อสื่อสารกับเพื่อนผ่าน Social media เช่น Facebook, Instagram รวมทั้งโปรแกรมสนทนาออนไลน์ การเปิดรับสื่อมวลชนและสื่อสมัยใหม่ทำให้รู้สึกผ่อนคลายความเครียด กิจกรรมยามว่างส่วนใหญ่คือการเปิดรับสื่อมวลชนและสื่อสมัยใหม่ มีเพื่อนใหม่ที่รู้จักผ่านทาง Social media เช่น Facebook, Instagram รวมทั้งโปรแกรมสนทนาออนไลน์ โดยรูปแบบพฤติกรรมในการดำเนินชีวิตประจำวันของวัยรุ่นทั้ง 3 รูปแบบ ดังกล่าวมานั้น จำเป็นต้องอาศัยองค์ประกอบความรู้เท่าทันข้อมูลและสื่อดิจิทัล ที่พบจากการวิจัยครั้งนี้ทั้ง 3 คุณลักษณะ คือ ควรศึกษาวิธีการป้องกันและการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นจากการบริโภคสินค้าและจากการเปิดรับข้อมูลผ่านสื่อออนไลน์ ควรเข้าใจถึงสิทธิ์ของตนเองในการใช้สื่อออนไลน์ ควรโพสต์ข้อความอย่างรับผิดชอบ เป็นต้น

ข้อเสนอแนะ

1) ควรมีการวิจัยในประเด็นผลกระทบด้านจริยธรรม และสำเนียงร่วมของเยาวชนในการใช้ข้อมูลและสื่อดิจิทัล และประเด็นการกลั่นแกล้งทางดิจิทัล หรือ Cyber bullying

2) ควรมีการวิจัยในประเด็นผลกระทบด้านสุขภาพ จากการใช้อินเทอร์เน็ต ในมิติต่าง ๆ เช่น สุขภาวะในระดับบุคคล สุขภาวะในระดับชุมชน และสุขภาพในระดับสังคม

เอกสารอ้างอิง

ชัชฎา อัครศรีวร นากาโอคะ และกฤชณ์ท แสนทวี. (2557). **แนวทางการพัฒนาศักยภาพการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทย**. รายงานการวิจัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ฐิตินัน บ. คอมมอน. (2556). **สื่อใหม่กับการเรียนรู้และการสร้างค่านิยมทางสังคมของเยาวชนไทย**. รายงานการวิจัย. ศูนย์วิจัย, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

ณรงค์ศักดิ์ ศรีทานนท์. (2554). **แนวทางการกำกับสื่อใหม่ในยุคการหลอมรวมเทคโนโลยี**. **วารสารนักบริหาร**. 31(4): 126-134.

บุบผา เมฆศรีทองคำ และดนุชดา จามจรี. (2554). **การศึกษาการรู้เท่าทันสื่อ: วิถีทางในการสร้างพลังการรู้เท่าทันสื่อ**. **วารสารนักบริหาร**. 31(4): 126-134.

พิชิต วิจิตรบุญรักษ์. (2554). **สื่อสังคมออนไลน์: สื่อแห่งอนาคต**. **วารสารนักบริหาร**. (31)4: 126-134.

ภัทร์สินี แสนสำแดง. (2557). **ทักษะการรู้เท่าทันสื่อมวลชนและสื่อสมัยใหม่ของวัยรุ่น ในจังหวัดสกลนคร**. **วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร**. 6 (12) : 47-58.

อุลธิษา ครุฑะเสน. (2556). **แนวทางการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน**. **วารสารวิชาการ Veridian E-Journal**. 6 (3).

อุษา บิ๊กกินส์. (2555). **การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ**. **สุทธิปริทัศน์**. 26 (80).