



แนวทางการพัฒนากิจกรรมรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์
สำหรับ Generation Z ของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม

โดย

วชิรา สุวรรณวงศ์

การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
วารสารศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการการสื่อสารองค์กร
คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2565

GUIDELINES FOR DEVELOPING SOCIAL MEDIA LITERACY ACTIVITIES
FOR GENERATION Z OF THE ANTI-FAKE NEWS CENTER

BY

WACHIRA SUWANWONG



AN INDEPENDENT STUDY SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENTS FOR THE DEGREE OF MASTER OF ARTS
PROGRAM IN CORPORATE COMMUNICATION MANAGEMENT
FACULTY OF JOURNALISM AND MASS COMMUNICATION
THAMMASAT UNIVERSITY
ACADEMIC YEAR 2022

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน

การค้นคว้าอิสระ

ของ

วชิรา สุวรรณวงศ์

เรื่อง

แนวทางการพัฒนากิจกรรมรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์สำหรับ Generation Z
ของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม

ได้รับการตรวจสอบและอนุมัติ ให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
วารสารศาสตรมหาบัณฑิต (การจัดการการสื่อสารองค์กร)

เมื่อ วันที่ 18 กรกฎาคม พ.ศ. 2566

ประธานกรรมการสอบการค้นคว้าอิสระ


.....
(รองศาสตราจารย์กัลยกร วรกุลลัญฐานีย์)

กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ


.....
(รองศาสตราจารย์ ดร. นิธิดา แสงสิงแก้ว)

กรรมการสอบการค้นคว้าอิสระ


.....
(รองศาสตราจารย์ ประไพพิศ มุทิตาเจริญ)

คณบดี


.....
(รองศาสตราจารย์กัลยกร วรกุลลัญฐานีย์)

หัวข้อการค้นคว้าอิสระ	แนวทางการพัฒนากิจกรรมรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับ Generation Z ของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม
ชื่อผู้เขียน	วชิรา สุวรรณวงศ์
ชื่อปริญญา	วารสารศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา/คณะ/มหาวิทยาลัย	การจัดการการสื่อสารองค์กร คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร. นิธิดา แสงสิงแก้ว
ปีการศึกษา	2565

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเนื้อหาความรู้และความคิดเห็นจากกลุ่ม Generation Z ที่เข้าร่วมกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม รวมทั้งเพื่อศึกษาข้อเสนอแนะจากผู้บริหารและผู้ปฏิบัติงานเชิงนโยบายของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมในการพัฒนากิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในระหว่างวันที่ 12 – 30 มิถุนายน 2566 โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก การวิเคราะห์จากเอกสาร และการสังเกตการณ์ โดยมีกลุ่มเป้าหมายจำนวน 2 กลุ่ม คือ กลุ่ม Generation Z ที่เข้าร่วมกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ จากโรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร จำนวน 3 คน โรงเรียนกัลยาณีศรีธรรมราช จำนวน 3 คน และผู้บริหาร ผู้ปฏิบัติงานของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม จำนวน 3 คน รวมทั้งสิ้นจำนวน 9 คน

ผลการวิจัยพบว่า กลุ่ม Generation Z ได้รับเนื้อหาความรู้จากกิจกรรม ซึ่งเป็นการผสมผสานความรู้การเท่าทันสื่อกับทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวัน แบ่งเป็น 3 รูปแบบ ได้แก่ เนื้อหา

ที่เกี่ยวข้องกับข่าวปลอม เนื้อหาเกี่ยวกับทักษะการรู้เท่าทันสื่อ และเนื้อหาการประยุกต์ใช้ความรู้ผ่าน
กรณีศึกษา ในส่วนของความคิดเห็นจากกลุ่ม Generation Z ที่เข้าร่วมกิจกรรม พบว่า กลุ่มเป้าหมาย
สามารถใช้สื่อในเชิงสร้างสรรค์และเข้ามาเป็นกลไกในการขับเคลื่อนสังคมด้วยการเป็นเยาวชนผู้ใช้สื่อใน
ฐานะพลเมืองดิจิทัลของชุมชนที่มีความพร้อมในการนำทักษะรู้เท่าทันสื่อมาขยายผลให้กับครอบครัว
โรงเรียน และสังคม โดยเฉพาะกลุ่มผู้สูงอายุ รวมถึงข้อเสนอแนะจากผู้บริหารและผู้ปฏิบัติงานเชิงนโยบาย
ในการพัฒนากิจกรรม พบว่า ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมพร้อมสร้างภาคีเครือข่ายสำหรับการจัดกิจกรรมรู้เท่า
ทันสื่อเพื่อต่อยอดองค์ความรู้อย่างรอบด้าน โดยผลักดันให้เยาวชนเข้ามามีส่วนร่วมกับภาครัฐในการ
บริหารจัดการแก้ไขปัญหาข่าวปลอมอย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ : ข่าวปลอม, รู้เท่าทันสื่อ, เนื้อหาความรู้

Thesis Title	GUIDELINES FOR DEVELOPING SOCIAL MEDIA LITERACY ACTIVITIES FOR GENERATION Z OF THE ANTI-FAKE NEWS CENTER
Author	Miss Wachira Suwanwong
Degree	Master of Arts
Major Field/Faculty/University	Mass Communication Journalism and Mass Communication Thammasat University
Thesis Title Advisor	Associate Professor Nitida Saengsingkaew, Ph.D.
Academic Year	2022

ABSTRACT

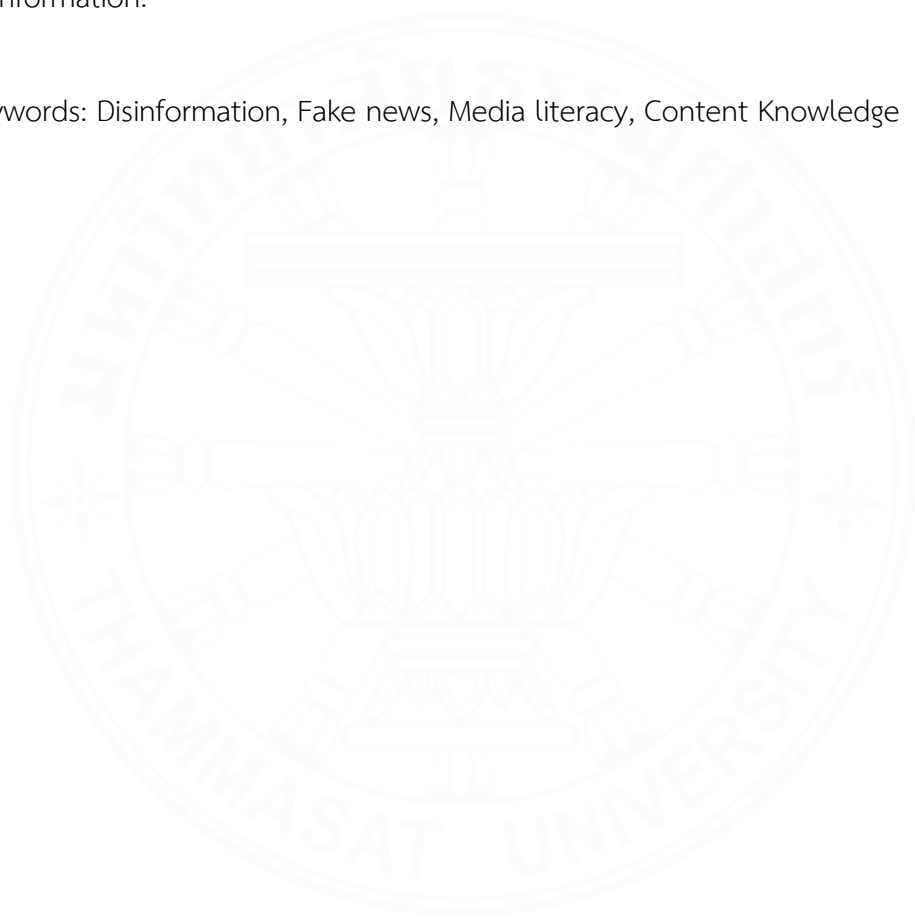
This research studied guidelines for developing social media literacy activities at the Anti-Fake News Center Thailand. The objective was to study knowledge content of participants in social media literacy activities and related recommendations from executives and policy practitioners. Qualitative research was done with data gathered from 12 to 30 June 2023 by in-depth interviews, documents, and observations of target groups of nine samples, with three samples each from Wat Phrasrimahadhat Secondary Demonstration School, Phranakorn Rajabhat University; Kanlayanee Sri Thammarat School; and Anti-Fake News Center executives and operators.

Results were that samples received knowledge content from activities combining media literacy knowledge with social media skills in daily life, divided into three content types, related to 1) disinformation 2) media literacy skills and 3) knowledge application content through case studies. Samples comments indicated that creative media use may

(4)

become a motivating mechanism for digital citizenship in communities applying media literacy skills to extend results to families, schools and society, especially older citizens. Executives and policy practitioners suggested developing activities to create a network for organizing media literacy activities to extend knowledge in all aspects, by encouraging youths to participate in the government sector to effectively manage the problem of disinformation.

Keywords: Disinformation, Fake news, Media literacy, Content Knowledge



กิตติกรรมประกาศ

การค้นคว้าอิสระฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยความกรุณาเมตตาและความอนุเคราะห์จากบุคคลเหล่านี้ ผู้ศึกษาจึงขอขอบพระคุณทุกท่านมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.นิธิดา แสงสิงแก้ว ที่ให้เกียรติเป็นอาจารย์ที่ปรึกษา ให้คำแนะนำ พร่ำสอน กลั่นกรอง เรียบเรียง และให้หลักแนวความคิดการค้นคว้าอิสระมีความกลมกล่อมมากขึ้น ขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์กัลยกร วรกุลสถฐานีย์ ที่ให้เกียรติมาเป็นประธานกรรมการ และรองศาสตราจารย์ประไพพิศ มุทิตาเจริญ ที่ให้เกียรติมาเป็นกรรมการสอบค้นคว้าอิสระ ให้คำแนะนำ และเติมเต็มข้อมูลที่เป็นประโยชน์ให้ผลงานชิ้นนี้มีความถูกต้อง ครบถ้วน และสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณบุคคลอันสำคัญยิ่ง คือ ครอบครัว (พ่อ แม่ น้องชาย น้องสาว หลานชาย) ที่คอยมอบความรักความอบอุ่นใจ และกำลังใจเสมอมา คอยสนับสนุนในทุกเรื่องตลอดเวลา เป็นแรงผลักดันให้มีความฮึดสู้ในทุกสถานการณ์ ไม่ว่าจะทำสิ่งใดประการใด ก็ยังเชื่อมั่นและไว้วางใจ หวังว่าการศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้จะเป็นความภาคภูมิใจของครอบครัวเรา อยากจะบอกว่า “วันนี้ลูกทำได้แล้วนะ”

ขอขอบคุณผู้ให้สัมภาษณ์ทุกท่าน บุคลากรจากศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม (พีแชน้องโต น้องเม) โดยเฉพาะพีแชน้องโตที่คอยสนับสนุนข้อมูลและให้คำปรึกษาที่ดีมาก รวมถึงทาบตามน้อง ๆ Gen Z (น้องเฟรช น้องมิน น้องจิ้น) และขอบคุณหัวหน้าคนเก่า (พี่ก๊อด) ที่คอยประสานงานกับโรงเรียนในการเฟ้นหาน้อง ๆ Gen Z (น้องมะปราง น้องณัฐ น้องแก้ม) เป็นข้อมูลที่มีคุณค่ากับพี่มาก ๆ

ขอขอบคุณแก๊งอัลปาก้าสุดน่ารัก (พริม บิว โอม นุ่น บีบี เบ็นซ์) คอยจับมือช่วยเหลือกันตลอดเวลา รู้สึกฮิลใจมากที่มีแก๊งนี้คอยเป็นสีสันและแบ่งปันความรู้ให้แก๊งกัน รวมถึงเพื่อนๆ MCM รุ่นที่ 22 ทุกคน ที่ทำให้การเรียนโทที่มีความหมายและเป็นประสบการณ์ที่ดีที่สุด

ขอขอบคุณที่ทำงานแห่งใหม่ที่ทำให้มีความสำคัญและเข้าใจการค้นคว้าอิสระขึ้นนี้ หัวหน้าที่แสนดี (พีเอ) ที่คอยให้กำลังใจถามไถ่ห่วงใยตลอดเวลา และมักพูดเสมอว่า “เธอทำได้” และน้อง ๆ ที่น่ารักของพี (โต้ เบส แด้ว อาม ปิ๊ก ภู) ที่ปรบมือกันดังมากเมื่อรู้ว่าพี่สอบปิดเล่มผ่านแล้ว

วชิรา สุวรรณวงศ์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	(1)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	(3)
กิตติกรรมประกาศ	(5)
สารบัญภาพ	(9)
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 ปัญหานำวิจัย	10
1.3 วัตถุประสงค์ในการวิจัย	10
1.4 ขอบเขตการวิจัย	10
1.5 นิยามศัพท์	11
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	12
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	13
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)	13
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy)	19
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับข่าวปลอม (Fake News)	25
2.4 แนวคิดเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัล (Digital intelligence)	33

2.5 แนวคิดหลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning)	36
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	40
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	46
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	46
3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล	47
3.3 ชุดคำถามในการสัมภาษณ์เชิงลึก	48
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล	50
3.5 การนำเสนอข้อมูล	51
บทที่ 4 รายงานผลการศึกษา	52
4.1 เนื้อหาความรู้ของกลุ่ม Generation Z	53
4.2 ความคิดเห็นของกลุ่ม Generation Z	64
4.3 ข้อเสนอแนะของผู้บริหารและผู้ปฏิบัติงานของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม	70
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	79
5.1 สรุปผลการศึกษา	79
5.2 อภิปรายผลการศึกษา	83
5.3 ข้อเสนอแนะจากผลการศึกษา	88
5.4 ข้อเสนอแนะในการทำศึกษาครั้งต่อไป	89
รายการอ้างอิง	90

ภาคผนวก

97

ประวัติผู้เขียน

101



สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 ภาพแสดงนโยบายเร่งด่วนที่ต้องดำเนินการ 12 เรื่องสำคัญ	2
1.2 ตัวอย่างภาพแสดงข่าวจริงและข่าวปลอมในแต่ละกลุ่มข่าว	5
1.3 ภาพแสดงขั้นตอนการดำเนินงานประสานงานและแก้ไขปัญหาข่าวปลอม	6
2.1 ภาพแสดงความเชื่อมโยงคุณภาพของเสรีภาพบนพื้นฐานจริยธรรม	31



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

โลกแห่งยุคดิจิทัลทำให้การสื่อสารด้วยเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทสำคัญในการดำรงชีวิตประจำวันของมนุษย์มากขึ้น ซึ่งปัจจุบันกลายเป็นเครื่องมือสื่อสารที่ทำให้มนุษย์เข้าถึงแหล่งข้อมูลได้อย่างสะดวกรวดเร็วแทบทุกช่วงเวลา โดยสามารถเลือกรับข้อมูลข่าวสารที่มีความน่าสนใจได้ด้วยตนเองตามความชื่นชอบจากหลากหลายช่องทาง โดยเฉพาะช่องทางที่ได้รับความนิยมอย่างสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) อาทิ เฟซบุ๊ก (Facebook) ไลน์ (Line) ยูทูบ (Youtube) อินสตาแกรม (Instagram) ทวิตเตอร์ (Twitter) ดิกต็อก (TikTok) เป็นต้น สอดคล้องกับผลสำรวจในปี 2565 พบว่า คนไทยใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยวันละ 9 ชั่วโมง 6 นาที นานขึ้น 22 นาที คิดเป็นร้อยละ 4.2 จากปีก่อน (Thailand Digital Stat 2022 ของ We Are Social, 2565) ทำให้เห็นว่า คนไทยใช้เวลา 1 ใน 3 ของวัน ใช้ไปกับการบริโภคข่าวสารและตกอยู่ในภวังค์ของสื่อบนโลกโซเชียลมีเดีย เกิดการแบ่งปันความรู้แบบไร้ขีดจำกัดและบทสนทนาโต้ตอบระหว่างกันอย่างอิสระ จนทำให้สื่อสังคมออนไลน์กลายเป็นสื่อกระแสหลักสำหรับกลุ่มคนรุ่นใหม่ด้วยฟังก์ชันที่แปลกใหม่ ใช้งานง่าย สะดวกสบายเข้าถึงได้ผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ทันสมัย นอกจากนี้ผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยของปี 2565 พบว่า Generation ที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดเป็นอันดับสอง คือ Generation Z อยู่ที่ 8 ชั่วโมง 24 นาที กับกิจกรรมแนวนิยมมุ่งสู่การเป็น Content Creator มากกว่า Generation อื่นๆ เนื่องจากเป็น Generation ที่นิยมสร้าง Online Content มากที่สุด โดยประเภท Content ที่นิยมสร้างมากที่สุด คือ วิดีโอ/คลิป 49.85% แสดงให้เห็นว่า กลุ่มคนเหล่านี้ต้องการแสดงออกทางความคิดในเชิงสร้างสรรค์ ผลิตสื่อให้มีความแตกต่างจนได้รับการยอมรับ

จากยุคสมัยของวิวัฒนาการทางเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ทำให้ข้อมูลข่าวสารเกิดความเชื่อมโยงถึงกันและเกิดการแพร่กระจายในวงกว้างอย่างมหาศาล ผู้คนสามารถเป็นได้ทั้งผู้รับสารและผู้ส่งสารในคราวเดียวกัน ไม่ว่าใครก็สามารถทำหน้าที่เป็นสื่อมวลชนได้ทั้งนั้น สร้างพื้นที่ข่าวได้ด้วยตนเองง่ายขึ้นเพียงโทรศัพท์มือถือแค่เครื่องเดียวกับสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่เข้าถึง ให้เกิดการช่วงชิงพื้นที่สื่อสังคมออนไลน์กันมากขึ้น เพราะต่างก็ต้องการความโดดเด่นและความว่องไวจากการช่วงชิงพื้นที่สื่อก่อนผู้อื่น เกิดการโพสต์ แสดงความคิดเห็น และส่งต่อข้อมูล ข้อความ เนื้อหาของข่าวสารไม่ตรงกับ

ข้อเท็จจริง อีกทั้งยังมีผลประโยชน์แอบแฝงที่ทำให้ข้อมูลเกิดความบิดเบือนไปจากเดิม หรือในบางครั้ง อาจมิได้คำนึงถึงหลักจริยธรรมสื่อที่พึงมี จึงทำให้เกิดความวุ่นวายความเข้าใจผิด และการรู้ไม่เท่าทัน ส่งผล กระทบต่อความเสียหายตั้งแต่ระดับจุลภาคไปจนถึงระดับมหภาค ไม่ว่าจะเป็นประชาชน สังคม เศรษฐกิจ การเมือง สิ่งแวดล้อม หรือความมั่นคงในระดับประเทศ จากข้อมูลข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์ที่เข้าถึง กันได้ง่ายขึ้นผ่านการใช้งานได้ในทุกที่ทุกเวลา ยิ่งทำให้กระบวนการของข่าวปลอมมีหลายรูปแบบมากขึ้น ไม่ใช่เพียงแค่เนื้อหาข่าวที่แชร์กันบนโลกออนไลน์เท่านั้น แต่ในปัจจุบันยังมีรูปแบบของคลิปวิดีโอ อินโฟ กราฟิก การแอบอ้าง การหลอกลวง การฉ้อโกง ที่ทำให้เกิดความสับสนและหลงเชื่อได้ง่ายเช่นกัน โดยเฉพาะกับกลุ่มเยาวชนที่ใช้งานสื่อประเภทย่อยเป็นประจำ ใจจดใจจ่ออยู่กับอุปกรณ์สื่อสารมาก จนเกินไป จนทำให้สมาธิสั้นและขาดความละเอียดรอบคอบ จากผลการสำรวจ ในปี 2021 พบว่า นักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาของไทยอายุเฉลี่ย 15 ปี มีขีดความสามารถในการรับมือกับข่าวปลอม หรือ Fake News และข้อมูลข่าวสารที่ผิดพลาดอยู่ในระดับน้อยมาก ซึ่งไทยอยู่ในอันดับที่ 76 จากทั้งหมด 77 ประเทศทั่ว โลก (องค์การเพื่อความร่วมมือและการพัฒนาทางเศรษฐกิจ, 2564) ขณะเดียวกันผลสำรวจในปี 2565 พบว่า ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตของไทยที่มีอายุระหว่าง 16 - 64 ปี ร้อยละ 60.9 มีความกังวลประเด็นเกี่ยวกับ ข่าวปลอม (Fake News) หรือความปลอดภัยของข้อมูลส่วนบุคคล (Privacy) มากเป็นอันดับหนึ่ง (Thailand Digital Stat 2022 ของ We Are Social, 2565) จากผลสำรวจดังกล่าวทำให้เห็นว่า เยาวชน ไทยเริ่มมีความตื่นตัวกับผลกระทบของข่าวปลอม จึงจำเป็นต้องเสริมภูมิคุ้มกันด้านความรู้เท่าทันสื่อให้มี ความแข็งแกร่งขึ้น

ภาพที่ 1.1

ภาพแสดงนโยบายเร่งด่วนที่ต้องดำเนินการ 12 เรื่องสำคัญ



ทั้งนี้ วารสารไทยคู่ฟ้าของสำนักเลขาธิการนายกรัฐมนตรี ได้ระบุว่า รัฐบาลมีนโยบายเร่งด่วนที่ต้องดำเนินการ 12 เรื่องสำคัญ ในเรื่องที่ 7 คือ การเตรียมคนไทยสู่ศตวรรษที่ 21 การสร้างความรู้ความเข้าใจการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสื่อออนไลน์และโครงข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อป้องกันและลดผลกระทบในเชิงสังคม รวมถึงความปลอดภัยของอาชญากรรมทางไซเบอร์ โดยประชาชนสามารถใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการกระจายข้อมูลข่าวสารที่ถูกต้อง เป็นไปตามมาตรา 20 แห่งพระราชบัญญัติระเบียบการบริหารราชการแผ่นดิน พ.ศ. 2534 และที่แก้ไขเพิ่มเติม เพื่อให้การแก้ไขปัญหาข่าวปลอมเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผลต่อการปฏิบัติงานร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง (สำนักเลขาธิการคณะรัฐมนตรี, 2562) ประกอบกับนโยบายและแผนการประชาสัมพันธ์แห่งชาติ ฉบับที่ 5 พ.ศ. 2563 - 2565 ระบุให้สังคมไทยต้องให้ความสำคัญกับเรื่องของ “ความรู้เท่าทันสื่อของประชาชน” (วารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์, 2565) สำหรับพระราชบัญญัติการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม พ.ศ. 2560 ตามมาตรา 6 นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ที่มีเป้าหมายในแนวทางข้อที่ 6 เรื่องการส่งเสริมและสนับสนุนการผลิตและพัฒนากำลังคนให้เกิดความพร้อมและความรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล รวมถึงการส่งเสริมและสนับสนุนให้หน่วยงานของภาครัฐ ภาคเอกชน สามารถใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์ทางเศรษฐกิจและสังคม จะเห็นได้ว่า รัฐบาลได้เดินหน้าผลักดันนโยบายการพัฒนาความพร้อมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร โดยเฉพาะเร่งส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อ เพราะเป็นกลุ่มที่มีความใกล้ชิดและคุ้นเคยกับการใช้งานเทคโนโลยีสมัยใหม่อยู่ตลอดเวลา สอดคล้องกับผลสำรวจข้อมูลสถานภาพการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศแห่งประเทศไทย ล่าสุดในปี 2563 พบว่า การประเมินสถานภาพการเข้าใจดิจิทัล เมื่อเฉลี่ยคะแนนสมรรถนะดิจิทัลจากกลุ่มตัวอย่างทั้งประเทศ จำนวน 37,776 คน มีผลคะแนนเฉลี่ยคือ 68.6 จัดอยู่ในระดับดี สามารถประเมินได้ว่า ประชาชนคนไทยมีความรู้ ทักษะ ความเข้าใจ และสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการดำเนินชีวิตประจำวันและการทำงานได้อย่างเหมาะสม หากแยกเป็นกลุ่มของ Generation Z พบว่า สถานภาพการเข้าใจดิจิทัลของกลุ่ม Generation Z ได้คะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 69 คะแนน จัดอยู่ในระดับดีเช่นกัน นั่นหมายถึง การมีความสามารถในการประยุกต์ใช้ข้อมูล เครื่องมือทางดิจิทัล อินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวัน ซึ่งมีพัฒนาการเพิ่มขึ้นจากปี 2562 ถึง 7.2 คะแนน แสดงให้เห็นว่า กลุ่ม Generation Z มีพัฒนาการของความรู้ ความเข้าใจ และความตระหนักรู้ต่อการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลด้านต่างๆ ในกิจวัตรประจำวันมากขึ้น (สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2563) ขณะที่ผลการสำรวจการใช้อินเทอร์เน็ตในเด็กและเยาวชนไทย พบว่า เด็กไทยร้อยละ 75 เชื่อว่า ตนเองสามารถจัดการ

ปัญหาได้เมื่อเจอกับภัยหรือความเสี่ยงบนโลกออนไลน์ แต่บางครั้งก็ไม่สามารถควบคุมสถานการณ์หรือทำให้ปัญหาหมดไปได้ด้วยตัวเอง ดังนั้นผู้ปกครองและคุณครูที่อยู่ใกล้ชิดจึงมีบทบาทสำคัญในการช่วยให้พวกเขาเติบโตเป็นผู้ใหญ่ได้อย่างปลอดภัย และสอนเด็กๆ ให้มีทักษะในการใช้สื่อออนไลน์ให้เกิดประโยชน์ ไม่เป็นเหยื่อจากการใช้สื่อออนไลน์ในแบบผิดๆ เช่น กำหนดระยะเวลาในการเล่นและสอนการใช้อินเทอร์เน็ตในเชิงสร้างสรรค์ ไม่ปล่อยให้เด็กเล่นอินเทอร์เน็ตเพียงลำพังหรือแชทกับคนแปลกหน้า รวมถึงอย่าเตือนไม่ให้เด็กระบุข้อมูลส่วนตัวบนโลกออนไลน์ เป็นต้น (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ, 2564) ดังนั้นข้อมูลข่าวสารที่แพร่กระจายอย่างมหาศาลบนสื่อสังคมออนไลน์ ผู้ใช้งานบนโลกออนไลน์จึงจำเป็นต้องตระหนักถึงการใช้สื่ออย่างมีคุณค่าและให้เกิดประโยชน์ โดยเฉพาะกลุ่ม Generation Z ถือเป็นกลุ่มที่ทักษะการรู้เท่าทันสื่อในระดับหนึ่ง และจากบทความเรื่อง พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) โดย (Phichitra Phetparee, 2562) ได้ให้ความหมาย ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) ว่าเป็นสมาชิกบนโลกออนไลน์ที่ใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีความหลากหลายทางเชื้อชาติ อายุ ภาษา และวัฒนธรรม ดังนั้น พลเมืองดิจิทัลทุกคนจึงต้องมี ‘ความเป็นพลเมืองดิจิทัล’ ที่มีความฉลาดทางดิจิทัลบนพื้นฐานของความรับผิดชอบ การมีจริยธรรม การมีส่วนร่วม ความเห็นอกเห็นใจและเคารพผู้อื่น โดยมุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม ปฏิบัติและรักษาไว้ซึ่งกฎเกณฑ์ เพื่อสร้างความสมดุลของการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข โดยการจะเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีนั้น ต้องมีความฉลาดทางดิจิทัล ซึ่งประกอบขึ้นด้วยชุดทักษะและความรู้ทั้งในเชิงเทคโนโลยีและการคิดขั้นสูง หรือที่เรียกว่า “ความรู้ดิจิทัล” (Digital Literacy) เพื่อให้สามารถใช้ประโยชน์จากข้อมูลข่าวสารในโลกไซเบอร์ รู้วิธีป้องกันตนเองจากความเสี่ยงต่างๆ ในโลกออนไลน์ เข้าใจถึงสิทธิ ความรับผิดชอบ และจริยธรรมที่สำคัญในยุคดิจิทัล และใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตในการมีส่วนร่วมทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม ที่เกี่ยวกับตนเอง ชุมชน ประเทศ และพลเมืองบนโลกได้อย่างสร้างสรรค์ จะเห็นได้ว่า กลุ่ม Generation Z เป็นกลุ่มคนที่มีแนวโน้มความเป็นพลเมืองดิจิทัลสูง เพราะเป็นกลุ่มคนที่มีส่วนร่วมกับสังคมบนโลกออนไลน์ มีวิธีการเอาตัวรอดเพื่อให้อยู่กับสังคมแห่งการเปลี่ยนแปลงได้ ทั้งยังมีชุดความรู้และทักษะการรู้เท่าทันสื่อในระดับหนึ่ง อีกทั้งยังเป็นกลุ่มที่แสวงหาประโยชน์จากช่องทางของสื่อสังคมออนไลน์ในเชิงสร้างสรรค์

จากปัญหาของสังคมดังกล่าว กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม จึงได้ก่อตั้ง ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม (Anti Fake News Center : AFNC) ขึ้นมา เมื่อวันที่ 1 พฤศจิกายน 2562 ในการทำหน้าที่ตรวจสอบข้อมูลข่าวสารที่ไม่ตรงกับความเป็นจริง ส่งผลให้เกิดความเข้าใจผิดกับประชาชน สังคม เศรษฐกิจ แวดล้อม และความมั่นคงของประเทศ เพื่อรับมือกับปัญหาข่าวปลอมหรือข้อมูลที่คลาดเคลื่อนไปจากความเป็นจริง โดยเน้นกระบวนการที่กระชับและรวดเร็ว มีขั้นตอนการตรวจสอบที่ถูกต้องและ

ชัดเจน ส่วนใหญ่แล้วจะเป็นเรื่องที่ประชาชนให้ความสนใจแง่ลบเข้ามาให้ทำการตรวจสอบวิเคราะห์ กลับกรอง แล้วส่งข้อมูลไปยังหน่วยงานเจ้าของเรื่องให้เร่งดำเนินการตรวจสอบโดยด่วน และประชาสัมพันธ์ให้ประชาชนได้รับทราบอย่างทันทั่วถึง รวมถึงการบังคับใช้กฎหมายการปราบปรามผู้ที่กระทำความผิดตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560

นอกจากนี้ ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม ยังมุ่งหมายให้มีช่องทางเพื่อให้ประชาชนได้เข้ามามีส่วนร่วมค้นหา แฉเบาะแสได้ตลอด 24 ชั่วโมง และช่วยกันป้องกันการแชร์เนื้อหาข่าวที่ไม่เหมาะสม ตลอดจนสามารถรู้เท่าทันข่าวปลอม โดยกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมได้จัดทำเครื่องมือเพื่ออำนวยความสะดวกให้กับประชาชน โดยมีการทำงานในลักษณะทั้ง Online และ Offline เป็นไปตามมาตรฐานสากลของ International Fact Checking Network หรือ IFCN โดยแบ่งหมวดการดำเนินงานของข่าวสารที่มีผลกระทบต่อความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สินของประชาชน ตามกลุ่มข่าวสารเบื้องต้นประกอบด้วย 4 กลุ่มข่าว ดังนี้

1. กลุ่มภัยพิบัติ (น้ำท่วม แผ่นดินไหว เชื้อนแตก สึนามิ ไฟไหม้)
2. กลุ่มเศรษฐกิจ การเงินการธนาคาร/หุ้น
3. กลุ่มผลิตภัณฑ์สุขภาพ วัตถุอันตราย เครื่องสำอาง รวมถึงสินค้าและบริการที่ผิดกฎหมายอื่น
4. กลุ่มนโยบายรัฐบาล/ข่าวสารทางราชการ/ความสงบเรียบร้อยของสังคม/ขัดศีลธรรมอันดี

และความมั่นคงภายในประเทศ

ภาพที่ 1.2

ตัวอย่างภาพแสดงข่าวจริงและข่าวปลอมในแต่ละกลุ่มข่าว



โดยมีขั้นตอนของคณะกรรมการประสานงานและแก้ไขปัญหาข่าวปลอมที่กระทบต่อความมั่นคงในชีวิตและทรัพย์สินของประชาชน มีรายละเอียดการดำเนินงาน ดังนี้

1. ประชาชนแจ้งข้อมูลที่ต้องการให้ตรวจสอบความถูกต้องมายังศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม
2. เจ้าหน้าที่จะทำการวิเคราะห์ข้อมูลว่า ข้อมูลอยู่ในขอบเขตข้อกำหนดการตรวจสอบหรือไม่ มีความเสี่ยงเป็นข่าวปลอมหรือไม่ อย่างไร
3. หากพบว่าข้อมูลนั้นเข้าข่ายข้อกำหนดการตรวจสอบ ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมจะดำเนินการแจ้งเรื่องไปยังหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อเข้าสู่กระบวนการตรวจสอบหาข้อเท็จจริงต่อไป
4. หน่วยงานที่รับผิดชอบแจ้งผลการตรวจสอบกลับมายังศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม หากพบว่าข้อมูลนั้นเป็นข่าวปลอม เจ้าหน้าที่ก็จะดำเนินการประชาสัมพันธ์ข้อเท็จจริงผ่านช่องทาง Official หลัก และช่องทางออนไลน์ของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม
5. ประชาชนสามารถตรวจสอบข้อเท็จจริงได้ผ่านช่องทางหลักได้ตลอด 24 ชั่วโมง

ทั้งนี้ ประชาชนหรือเยาวชนสามารถแจ้งเบาะแสส่งข้อมูลข่าวสารมาให้ศูนย์ฯ ทำการตรวจสอบได้จำนวน 5 ช่องทาง ประกอบด้วย

1. เว็บไซต์ : www.antifakenewscenter.com
2. LINE : @antifakenewscenter
3. Facebook : Anti-Fake News Center
4. Twitter : @AFNCTHAILAND
5. ศูนย์รับแจ้งข่าวปลอม : กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ชั้น 6 ศูนย์ราชการ

ถ.แจ้งวัฒนะ กรุงเทพฯ

ภาพที่ 1.3

ภาพแสดงขั้นตอนการดำเนินงานประสานงานและแก้ไขปัญหาข่าวปลอม



นอกจากนี้ องค์กรในต่างประเทศ ได้กำหนดมาตรการในการควบคุมเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ตที่มีอยู่โดยสามารถจำแนกได้เป็น 3 แนวทางหลัก ประกอบด้วย 1. การกำกับดูแลโดยตรง (Direct Regulation) 2. การกำกับดูแลตนเองหรือกำกับดูแลกันเอง (Self - Regulation) และ 3. การกำกับดูแลร่วมกัน (Co - Regulation) โดยได้มีการใช้มาตรการในการควบคุมเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ตผสมผสานกันในการกำกับดูแลในประเทศของตน เช่น ประเทศสิงคโปร์ ใช้การบังคับด้วยกฎหมายและการปิดกั้นเนื้อหาที่ไม่พึงประสงค์ เป็นแนวทางหลักโดยกระทำผ่าน Singapore Broadcasting Authority ประเทศสหรัฐอเมริกา ใช้แนวนโยบายที่เปิดกว้างและให้ภาคเอกชนเป็นผู้นำในการกำกับดูแลกลุ่มของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อวางกฎหรือกติกากลางในการกำกับดูแลเนื้อหาและพฤติกรรมทางอินเทอร์เน็ต สหภาพยุโรป (EU) มีแนวทางของการสร้างวัฒนธรรมแห่งความรับผิดชอบร่วมกันในการใช้อินเทอร์เน็ต ประเทศจีน มีเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่มีข้อกฎหมายเฉพาะต่าง ๆ มากมาย เพราะจีนใช้รูปแบบในการกำกับดูแลไซเบอร์ ในลักษณะ “การกำกับโดยรัฐ” (State - Regulation) โดยเป็นรูปแบบที่รัฐมีบทบาทในการสร้างกลไกในการควบคุมระบบอินเทอร์เน็ตในประเทศ และประเทศไต้หวัน เน้นไปในรูปแบบการกำกับดูแลโดยหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาาร่วมกัน ทั้งในฐานะของภาครัฐ ภาคเอกชนและภาคประชาสังคม โดยได้รวบรวมข้อเสนอแนะจากแหล่งข้อมูลต่างๆ มีข้อสรุปในเรื่องเกี่ยวกับการทำงานเชิงรับที่รัฐต้องให้ความรู้กับประชาชน ในหลายประเทศไม่ว่าจะเป็นอังกฤษ สิงคโปร์ ฟินแลนด์ มีการสอนให้เด็ก “รู้เท่าทันสื่อ” ในขณะที่ประเทศไทยต้องมีการร่างหลักสูตร และมีข้อจำกัดมากมาย ซึ่งมองว่าหลักการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ควรจะเป็นหนึ่งใน “รายวิชาบังคับ” ให้เรียนตั้งแต่เด็ก โดยจะต้องให้ความรู้ มีทักษะในการแยกแยะองค์ประกอบของข่าวได้ (กองการต่างประเทศ สำนักงานปลัดกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2564) จากรายงานฉบับนี้จึงเห็นได้ว่า ประเทศไทยควรนำโมเดลจากต่างประเทศมาผสมผสานให้เข้ากับบริบทการศึกษาของไทย เพราะการเรียนรู้เท่าทันสื่อเป็นทักษะที่มีความจำเป็นกับเยาวชนไทยให้ตื่นรู้กับข้อมูลข่าวสารบนสื่อออนไลน์ที่มีความเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา

โดยโครงการศูนย์ประสานงานและแก้ไขปัญหาข่าวปลอม (Anti Fake News Center : AFNC) ได้ดำเนินจัดกิจกรรมและการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบต่างๆ ได้แก่ 1) การจัดแถลงข่าว 2) การจัดทำสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ 3) การจัดกิจกรรมอบรมสร้างการรับรู้ และ 4) การจัดกิจกรรมประกวดสื่อประชาสัมพันธ์โครงการฯ สำหรับกิจกรรมอบรมสร้างการรับรู้ในปี 2566 ประกอบด้วยกิจกรรม “สร้างการรับรู้ เพื่อรู้เท่าทันและรับมือกับข่าวปลอม” และกิจกรรม “เสริมสร้างการรับรู้เพื่อรู้เท่าทันและรับมือกับข่าวปลอมในสถานศึกษา” ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เยาวชนมีความรู้เท่าทันสื่อในยุคดิจิทัล มีส่วนร่วมในการจัดการกับปัญหาข่าวปลอมและการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารที่ถูกต้อง รวมถึงขยาย

ผลสร้างความตระหนักรู้ให้แก่ประชาชนและเยาวชนในการรับรู้ข้อมูลข่าวสารอย่างมีสติและมีความรอบคอบ โดยเฉพาะการปลูกฝังทัศนคติให้เยาวชนมีภูมิคุ้มกันในการบริโภคสื่อ รู้จักคิด วิเคราะห์ แยกแยะข่าวสาร เช็กก่อนแชร์ และใช้สื่อในทางสร้างสรรค์ สามารถรับมือกับภัยทางไซเบอร์ได้อย่างเหมาะสม เพื่อให้เกิดวัฒนธรรมการรับข้อมูลข่าวสารอย่างมีวิจารณญาณก่อนจะเผยแพร่หรือส่งต่อผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นรูปแบบการบรรยายพิเศษเกี่ยวกับการสร้างการรู้เท่าทันและการรับมือกับข่าวปลอมในหัวข้อ “วิธีรับมือข่าวปลอมในยุคดิจิทัล” จากวิทยากรที่มีความเชี่ยวชาญโดยตรง และรูปแบบนิทรรศการให้ความรู้และเกมส์เสริมทักษะ เพื่อให้เหมาะสมกับวัยและเตรียมความพร้อมรับมือกับข่าวปลอมในเบื้องต้น กิจกรรมดังกล่าวได้รับผลตอบรับเป็นอย่างดีจากนักเรียนและบุคลากรทางการศึกษาของโรงเรียนที่เล็งเห็นถึงความสำคัญในการช่วยกันเสริมสร้างภูมิคุ้มกันในการรับมือกับข่าวปลอมในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมให้เด็กและเยาวชน ผู้ปกครอง และคนรอบข้างไม่ให้เกิดเป็นเหยื่อของมิจฉาชีพหรืออาชญากรรมไซเบอร์ โดยคัดเลือกโรงเรียนรัฐบาลและโรงเรียนเอกชน ที่มีจำนวนนักเรียนมากกว่า 200 คนขึ้นไป ในพื้นที่กรุงเทพมหานครและส่วนภูมิภาค ประกอบด้วยกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา และ/หรือมัธยมศึกษา โดยดำเนินการจัดกิจกรรมไปแล้ว จำนวน 3 ครั้ง ได้แก่ ครั้งที่ 1 โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร กรุงเทพมหานคร จัดขึ้นเมื่อวันที่ 16 กุมภาพันธ์ 2566 ครั้งที่ 2 โรงเรียนป่าไม้อุทิศ ต.ศิริราษฎร์ อ.พพพระจ.ตาก จัดขึ้นเมื่อวันที่ 10 มีนาคม 2566 และครั้งที่ 3 โรงเรียนกณยานีศรีธรรมราช อ.เมือง จ.นครศรีธรรมราช จัดขึ้นเมื่อวันที่ 12 มิถุนายน 2566 โดยทั้ง 3 โรงเรียน มีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย เข้าร่วมจำนวนกว่า 300 คน สำหรับรูปแบบของกิจกรรม แบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1) การจัดกิจกรรมบรรยายให้ความรู้ การรับฟังความคิดเห็นแลกเปลี่ยนประสบการณ์ การร่วมสนุกตอบคำถามชิงรางวัล ภายใต้หลักสูตร “วิธีรับมือข่าวปลอมในยุคดิจิทัล” ประกอบด้วยหัวข้อวิชา รูปแบบของข่าวปลอม แนวทางการรับมือกับข่าวปลอม และวิธีการสังเกตข่าวจริง ข่าวปลอม และข่าวบิดเบือน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความตระหนักรู้ในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ การเผยแพร่ข้อมูล เนื้อหาและข่าวสารที่ถูกต้อง และเพื่อให้เกิดความเข้าใจในการรู้เท่าทันสื่อ รวมถึงการรับมือกับภัยทางไซเบอร์รูปแบบต่าง ๆ ผ่านการบรรยายให้ความรู้และ Case Study และ 2) นิทรรศการเพื่อเสริมสร้างการรับรู้เพื่อรู้เท่าทันและรับมือกับข่าวปลอม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมและสร้างความสัมพันธ์ที่ดี ให้กลุ่มเป้าหมายได้รู้จักตั้งคำถาม วิเคราะห์ข่าว แยกแยะข่าว/ข้อความ/รูปภาพที่เป็นข่าวจริง ข่าวปลอม และข่าวบิดเบือน รวมถึงการประชาสัมพันธ์ช่องทางแจ้งเบาะแสให้ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมทำการตรวจสอบข้อมูล โดยแบ่งเป็นเกมส์ต่าง ๆ ประกอบด้วย เกมส์จริงหรือไม่ ใช่หรือมั่ว? เกมส์อย่าปล่อยให้ข่าวปลอมลอยนวล

และเกมส์ส่งเสริมความรู้กับวิธีการตรวจสอบข่าวปลอมในโลกออนไลน์ มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมและสร้างความสัมพันธ์ที่ดี ให้กลุ่มเป้าหมายได้รู้จักตั้งคำถาม วิเคราะห์ข่าว แยกแยะข่าว/ข้อความ/รูปภาพที่เป็นข่าวจริง ข่าวปลอม และข่าวบิดเบือน รวมถึงเกมส์แกนปีปรับและเกมส์โยนห่วง Anti Fake News มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์ให้กลุ่มเป้าหมายรู้จักบทบาทของภารกิจศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมและช่องทางแจ้งเบาะแสให้ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมทำการตรวจสอบข้อมูลข่าวสาร ใช้ระยะเวลาการอบรม จำนวน 3 ชั่วโมง มีวิธีการประเมินผลจากระยะเวลาการเข้าอบรม โดยมีผู้เข้ารับการอบรมไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80

จากที่มาของความสำคัญข้างต้น แสดงให้เห็นว่า การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์มีความจำเป็นอย่างยิ่งในยุคที่มีข้อมูลข่าวสารแพร่กระจายอย่างรวดเร็วในวงกว้าง โดยเฉพาะกลุ่ม Generation Z ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีความคุ้นเคยกับเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างไม่หยุดยั้งและเป็นกลุ่มคนที่อุดมสมบูรณ์ไปด้วยคลังความรู้อันชาญฉลาด เป็นกลุ่มคนที่มีความเป็นพลเมืองดิจิทัลสูง พร้อมเติบโตเป็นอนาคตของประเทศ จึงจำเป็นต้องมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ความรู้ ความเข้าใจในข้อมูลข่าวสารและข้อเท็จจริงที่ถูกต้อง มีความน่าเชื่อถือ การมีเกราะป้องกันภัยทางไซเบอร์และมีการวิเคราะห์ข้อมูลอย่างละเอียดรอบคอบ ก็จะสามารถช่วยทำให้เกิดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งกลุ่ม Generation Z และมีทักษะความสามารถในการเรียนรู้เทคโนโลยีต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี การมีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง และการคิดวิเคราะห์ที่ไตร่ตรองข้อมูลอย่างถี่ถ้วน รวมถึงการสืบค้นที่มาของแหล่งข่าวที่เชื่อถือได้ก่อนแชร์ข้อมูลข่าวสารลงบนสื่อสังคมออนไลน์ ควบคู่กับการให้ความร่วมมือขอจัดข่าวปลอมกับภาคีเครือข่ายหรือการแจ้งเบาะแสของข้อมูลข่าวสารที่กำลังเป็นกระแสสังคมส่งมายังศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมให้ทำการตรวจสอบความถูกต้อง กลุ่ม Generation Z ก็เป็นกลุ่มคนสำคัญที่จะสามารถทำให้ข่าวปลอมในสังคมไทยหมดไปในที่สุด ดังนั้นการศึกษาในครั้งนี้จึงมุ่งเน้นที่จะศึกษาถึงแนวทางการพัฒนาเนื้อหาความรู้จากกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์จากกลุ่ม Generation Z ของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม รวมถึงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากกลุ่ม Generation Z และผู้บริหาร ผู้ปฏิบัติงานของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม โดยผู้วิจัยมีความมุ่งหวังว่า ผลจากการศึกษาจะเป็นประโยชน์กับกลุ่มเยาวชนให้สร้างความตื่นรู้การใช้สื่อสังคมออนไลน์มากขึ้น สามารถเป็นแรงกระเพื่อมในการนำแนวทางการรู้เท่าทันสื่อมาถ่ายทอดความรู้ให้กับผู้อื่น ทั้งยังได้นำข้อเสนอแนะการพัฒนากิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประสิทธิภาพมากขึ้น ประกอบกับการสร้างภาคีเครือข่ายเพื่อเข้ามามีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาข่าวปลอม เป็นการมุ่งเน้นการสร้างความรู้ความไว้วางใจในการใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและสารสนเทศที่เป็นประโยชน์กับสังคมต่อไป

1.2 ปัญหานำวิจัย

1.2.1 เนื้อหาความรู้ที่กลุ่ม Generation Z ได้รับจากกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมเป็นอย่างไร

1.2.2 ความคิดเห็นของกลุ่ม Generation Z ที่เข้าร่วมกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมเป็นอย่างไร

1.2.3 ความคิดเห็นจากผู้บริหารและผู้ปฏิบัติงานเชิงนโยบายของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมในการพัฒนากิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อเป็นอย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1.3.1 เพื่อศึกษาเนื้อหาความรู้ที่กลุ่ม Generation Z ได้รับจากกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม

1.3.2 เพื่อศึกษาความคิดเห็นของกลุ่ม Generation Z ที่เข้าร่วมกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม

1.3.3 เพื่อศึกษาข้อเสนอแนะจากผู้บริหารและผู้ปฏิบัติงานเชิงนโยบายของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมในการพัฒนากิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

1.4 ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “ความคิดเห็นของกลุ่ม Generation Z และข้อเสนอแนะในการพัฒนา กิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก การวิเคราะห์จากเอกสาร และการสังเกตการณ์ โดยมีกลุ่มเป้าหมาย แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ 1) กลุ่มคน Generation Z ที่เข้าร่วมกิจกรรม “สร้างการรับรู้ เพื่อรู้เท่าทันและรับมือกับข่าวปลอม ประจำปี 2566” และกิจกรรม “เสริมสร้างการรับรู้เพื่อรู้เท่าทันและรับมือกับข่าวปลอมในสถานศึกษา ประจำปี 2566” จากโรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏ พระนคร กรุงเทพมหานคร และโรงเรียนกัลยาณีศรีธรรมราช อำเภอมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช และ

2) ผู้บริหารและผู้ปฏิบัติงานของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม โดยใช้เวลาดำเนินการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายในระหว่างวันที่ 12 – 30 มิถุนายน 2566

1.5 นิยามศัพท์

1.5.1 กิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง กิจกรรมเสริมสร้างการรับรู้เพื่อรู้เท่าทันและรับมือกับข่าวปลอมในสถานศึกษา ประจำปี 2566 ของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม โดยเป็นกิจกรรมในรูปแบบการบรรยายให้ความรู้ การรับฟังความคิดเห็นแลกเปลี่ยนประสบการณ์และการร่วมสนทนาคำถามเชิงรางวัล โดยมีหัวข้อหลัก ได้แก่ รูปแบบของข่าวปลอม แนวทางการรับมือกับข่าวปลอม และวิธีการสังเกตข่าวจริง ข่าวปลอม และข่าวบิดเบือน และนิทรรศการเพื่อเสริมสร้างการรับรู้เพื่อรู้เท่าทันและรับมือกับข่าวปลอม ได้แก่ เกมสัจจริงหรือไม่ ใช่หรือมั่ว? เกมสอ่ยาบปล่อยให้ข่าวปลอมลอยนวล เกมส่ส่งเสริมความรู้กับวิธีการตรวจสอบข่าวปลอมในโลกออนไลน์ เกมส่สแกนป้รับเลยและเกมส่โยนห่วง Anti Fake News

1.5.2 Generation Z หมายถึง บุคคลที่เกิดในช่วงปี พ.ศ. 2538 – 2552 มีอายุระหว่าง 12 - 26 ปี โดยเป็นกลุ่มนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม “เสริมสร้างการรับรู้เพื่อรู้เท่าทันและรับมือกับข่าวปลอมในสถานศึกษา ประจำปี 2566” ของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม โดยเติบโตมาพร้อมกับวิวัฒนาการของสิ่งอำนวยความสะดวกมากมาย และมีความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีต่าง ๆ ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว และมีความคุ้นเคยกับเทคโนโลยีเป็นอย่างดี ส่งผลให้การเรียนรู้อยู่สม่ำเสมอ มีวิธีการใช้ชีวิตอย่างชาญฉลาดและกระตือรือร้นที่จะแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ ชอบแสวงหาไอเดียหรือวิธีการใหม่ๆ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุด

1.5.3 เนื้อหาความรู้ หมายถึง ชุดข้อมูล ข้อเท็จจริง การเรียนรู้ กระบวนการทางความคิดที่กลุ่มเยาวชนได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม “เสริมสร้างการรับรู้เพื่อรู้เท่าทันและรับมือกับข่าวปลอมในสถานศึกษา ประจำปี 2566” ของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม โดยสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่ได้รับมาประยุกต์ใช้กับประสบการณ์ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวัน เช่น ความเข้าใจเกี่ยวกับการเท่าทันสื่อ วิธีการสังเกตข่าวปลอม รูปแบบและตัวอย่างของข่าวปลอม แนวทางการรับมือกับข่าวปลอม กระบวนการตรวจสอบข่าวปลอม การมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาข่าวปลอม เป็นต้น

1.5.4 การพัฒนากิจกรรม หมายถึง ความคิดเห็น ความรู้สึก มุมมอง และทัศนคติจากผู้ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ กลุ่มนักเรียนที่เข้าร่วมและกลุ่มผู้ดำเนินการจัดกิจกรรม “เสริมสร้างการรับรู้เพื่อรู้เท่าทันและรับมือกับข่าวปลอมในสถานศึกษา ประจำปี 2566” เพื่อเป็นการส่งเสริมเยาวชนเข้ามามีส่วนร่วมใน

การแก้ไขปัญหาวาฬพลอมและเพิ่มโอกาสให้เกิดการเปลี่ยนแปลงกระบวนการจัดกิจกรรมให้มีประสิทธิภาพ

1.5.5 ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม หมายถึง หน่วยงานที่ทำหน้าที่ติดตาม ตรวจสอบ เผยแพร่ ข้อเท็จจริง เกี่ยวกับข้อมูลข่าวสารที่ส่งผลกระทบต่อชีวิตและทรัพย์สินของประชาชนโดยตรง โดยมี หลักเกณฑ์ในการติดตามข้อมูล โดยหากวิเคราะห์แล้วพบว่า มีแนวโน้มเป็นข่าวปลอมจะทำการประสานงานไปยังหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อตรวจสอบ และเร่งนำข้อเท็จจริงมาเผยแพร่ผ่านช่องทางต่าง ๆ ให้สาธารณชนได้รับรู้และรับมือกับข่าวปลอม

1.5.6 ผู้บริหารและผู้ปฏิบัติงาน หมายถึง บุคลากรของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ซึ่งดำเนินการจัดกิจกรรม “เสริมสร้างการรับรู้เพื่อรู้เท่าทันและรับมือกับข่าวปลอมในสถานศึกษา ประจำปี 2566” เพื่อให้เยาวชนมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อ รู้จักคิด วิเคราะห์ แยกแยะสังเคราะห์ และสร้างสรรค์ข่าว รวมถึงมีความเข้าใจในกระบวนการตรวจสอบข่าวปลอม สามารถนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับไปขยายผลต่อในวงกว้าง และสร้างความตระหนักรู้ให้เยาวชนเข้ามามีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาวาฬพลอม

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 มีความเข้าใจเนื้อหาความรู้ที่ได้รับจากกลุ่ม Generation Z ที่เข้าร่วมกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม

1.6.2 ได้ทราบถึงความคิดเห็นจากกลุ่ม Generation Z ในการพัฒนากิจกรรมรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม

1.6.3 ได้ข้อเสนอแนะจากผู้บริหารและผู้ปฏิบัติงานในระดับนโยบายของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมในการพัฒนาเนื้อหาความรู้ของกิจกรรมเพื่อสร้างการรับรู้ การรู้เท่าทันและรับมือกับข่าวปลอม

1.6.4 เกิดประโยชน์ต่อผู้บริหารและบุคลากรของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมในการนำผลวิจัยไปขับเคลื่อนนโยบายด้านดิจิทัลให้เกิดประสิทธิภาพต่อไป

1.6.5 เกิดประโยชน์ต่อนักวิจัยและนักวิชาการที่สนใจศึกษาถึงแนวทางการพัฒนากิจกรรมรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของกลุ่ม Generation Z

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “แนวทางการพัฒนากิจกรรมรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับ Generation Z ของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม” ผู้วิจัยได้นำแนวคิด ทฤษฎี ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มาใช้เป็นแนวทางในการกำหนดกรอบในการนำเสนอเนื้อหา เพื่อให้มีความครอบคลุมตามวัตถุประสงค์ โดยมีรายละเอียดในการวิจัย ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)
2. แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy)
3. แนวคิดเกี่ยวกับข่าวปลอม (Fake News)
4. แนวคิดเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัล (Digital intelligence)
5. แนวคิดหลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning)
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

ปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์เข้ามามีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ตั้งแต่ต้นจนไปจนถึงก่อนนอน ทำให้เทคโนโลยีของระบบการสื่อสารเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมและพัฒนานวัตกรรมให้มีความก้าวหน้า เกิดการเชื่อมโยงข้อมูลถึงกันได้ง่ายขึ้น ผู้คนทั่วโลกสามารถทำความรู้จักและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข่าวสารร่วมกัน ทั้งยังสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลข่าวสารได้สะดวกสบายและรวดเร็วมากขึ้น จึงได้มีความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ ดังนี้

ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์

วิลเลียมสัน (Williamson, 2013, p.9) ได้ให้ความหมายว่า สื่อสังคมออนไลน์ หรือเรียกว่า เว็บ 2.0 เป็นเครื่องมือติดต่อสื่อสารที่สามารถใช้งานได้ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต เป็นพื้นที่บนโลกออนไลน์ที่สามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูล แลกเปลี่ยนชุดความรู้ ไอเดียและความคิดเห็นต่าง ๆ ทั้งยังสามารถสร้างเนื้อหาส่งต่อข้อความและข่าวสารระหว่างกัน มีการใช้งานผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต เช่น คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ คอมพิวเตอร์พกพา โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน และแท็บเล็ต เป็นต้น

ราชบัณฑิตยสถาน (2554 : ออนไลน์) ได้ให้ความหมายว่า สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เป็นสื่อกลางให้บุคคลหรือกลุ่มคนเข้าไปมีส่วนร่วมในการสร้างและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้อย่างอิสระผ่านเทคโนโลยีของอินเทอร์เน็ตและเข้าถึงได้ตลอดเวลาในทุกที่ เป็นรูปแบบการสื่อสารสองทางที่ผู้ส่งสารสามารถโต้ตอบกับผู้รับสารได้ทันที

ดร.วิกานดา พรสกุลวานิช (2565) ได้ให้ความหมายสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) หมายถึง ซอฟต์แวร์ที่สั่งการด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับการทำงานผ่านระบบอินเทอร์เน็ต เป็นเครื่องมือการสื่อสารที่ผู้รับสารสามารถสร้างเนื้อหาหรือรูปภาพขึ้นเองได้ ถ่ายทอดมาจากเหตุการณ์ประสบการณ์ เรื่องราว บทความ แล้วนำมาเผยแพร่ผ่านช่องทางและเครือข่ายบนโลกออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็น ข้อความ รูปภาพ วิดีโอ เสียง โดยสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว และใช้ประโยชน์ร่วมกัน

จุฑามาศ ฉัตรสุริยวงศ์ (2564) อ้างถึงใน ระวี แก้วสุกใส และชัยรัตน์ จุสปาโล, 2556) ได้ให้ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) หมายถึง การรวมตัวกันของกลุ่มคนหรือเครือข่ายสังคมบนโลกของอินเทอร์เน็ต หรือเรียกกันว่า “ชุมชนออนไลน์” สร้างขึ้นมาเพื่อทำความรู้จักกัน ติดต่อสื่อสารกัน เชื่อมโยงข้อมูลระหว่างกัน สร้างการแบ่งปันความรู้ ประสบการณ์ร่วมกัน แลกเปลี่ยนมุมมองซึ่งกันและกัน ผ่านช่องทางใดช่องทางหนึ่งที่มีความหลากหลายให้ผู้คนได้สร้างความสัมพันธ์กัน

จากความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ที่ได้กล่าวมาข้างต้น จึงสรุปความหมายได้ว่า สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง เครือข่ายสังคมที่มีการติดต่อสื่อสารและเชื่อมต่อข้อมูลระหว่างกันผ่านระบบอินเทอร์เน็ต สามารถแลกเปลี่ยนข่าวสาร ความรู้ ความคิดเห็น และพูดคุยสนทนาระหว่างบุคคลหรือกลุ่มคน โดยใช้งานได้ทุกที่ทุกเวลา เข้าถึงได้ง่าย สะดวก รวดเร็ว ผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ทั้งคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน

องค์ประกอบของสื่อสังคมออนไลน์

ไพฑูรย์ มะณู (2559 : ออนไลน์) กล่าวว่า องค์ประกอบของสื่อสังคมออนไลน์มีด้วยกัน 5 องค์ประกอบ ดังนี้

1. ข้อความ (Text) เป็นส่วนเกี่ยวกับเนื้อหาที่แสดงรายละเอียดของข้อมูลหรือเนื้อหาของเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ นับเป็นองค์ประกอบพื้นฐานสำคัญ ที่สามารถกำหนดรูปแบบของข้อความ ขนาดหรือสีของตัวอักษร ทั้งยังสามารถออกแบบให้มีการพูดคุยสนทนาโต้ตอบกันผ่านจอภาพของระบบคอมพิวเตอร์ได้หลากหลายรูปแบบ ได้แก่

- ข้อความที่มาจากการพิมพ์ สั่งการด้วยโปรแกรมประมวลผลคำ (Word Processor) เช่น Microsoft Word, Notepad, Text Editor ด้วยการใช้งานผ่านแป้นพิมพ์ (Keyboard)

- ข้อความที่มาจากการสแกนของสแกนเนอร์ โดยเป็นข้อความในลักษณะรูปภาพ (Image) โดยนำเอกสารที่พิมพ์ไว้หรือเอกสารต้นฉบับมาเข้าเครื่องสแกนเนอร์ จึงได้ผลลัพธ์ออกมาเป็นภาพ

- ข้อความไฮเปอร์เท็กซ์ เป็นรูปแบบของข้อความที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะในรูปแบบของเอกสารเว็บไซต์ที่ใช้งานผ่านภาษาของ HTML : Hyper Text Markup Language

2. เสียง (Audio) เป็นส่วนที่ถูกจัดเก็บในรูปแบบของสัญญาณดิจิทัล ผ่านโปรแกรมที่ถูกออกแบบมาให้รองรับการใช้งานด้วยเสียง สามารถนำกลับมาฟังซ้ำหรือเลือกเฉพาะช่วงของเสียงที่ต้องการฟังได้ ซึ่งสามารถฟังเสียงได้ในขณะใดขณะหนึ่งหรือบันทึกเสียงเพื่อเก็บไว้ฟังได้ ซึ่งผู้ส่งสารนำเข้าเสียงผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อย่างไมโครโฟน และผู้รับสารสามารถรับฟังผ่านหูฟังหรือลำโพงได้

3. ภาพนิ่ง (Still Image) เป็นองค์ประกอบของรูปภาพที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด ภาพอินโฟกราฟิก เป็นต้น ปัจจุบันเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่มีอิทธิพลได้มากกว่าข้อความและส่งผลต่อการเรียนรู้ได้ดีกว่า เพราะตัวอักษรจะมีข้อจำกัดของภาษาที่แตกต่างกัน แต่ภาพนิ่งสามารถอธิบายความหมายได้ล้าลึกและจินตนาการตามความเข้าใจได้กว้างขวางกว่า

4. ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เป็นภาพของประเภทที่สามารถเคลื่อนไหวได้ เพื่อแสดงลำดับขั้นตอนของเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง ณ ช่วงเวลานั้น โดยการผลิตภาพเคลื่อนไหวจะต้องใช้โปรแกรมซอฟต์แวร์ที่มีลักษณะเฉพาะ แต่จะมีข้อจำกัดของขนาดพื้นที่ในการจัดเก็บข้อมูล ซึ่งมีขนาดและความจุใหญ่กว่าภาพนิ่งหลายเท่า ขณะเดียวกันก็มีข้อดี คือ สามารถบันทึกภาพเคลื่อนไหวได้ และปรับแต่ง ตัดต่อภาพได้ตามความต้องการของผู้ใช้งาน

5. วิดีโอ (Video) ปัจจุบันนับเป็นองค์ประกอบสื่อที่มีความสำคัญมาก เพราะสามารถนำเสนอเนื้อหาให้มีความหลากหลาย ทั้งรูปแบบของข้อความ เสียง ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว นำมาประกอบรวมกันได้มีความสมบูรณ์กว่าองค์ประกอบรูปแบบอื่น ขึ้นอยู่กับไอเดียของผู้ส่งสารเพื่อสร้างความน่าสนใจ โดยผู้รับสารสามารถตีความได้เข้าใจมากกว่า แต่มีข้อจำกัด คือ จำเป็นต้องใช้พื้นที่ในการจัดเก็บข้อมูลจำนวนมาก เพราะการผลิตวิดีโอจะต้องใช้ความละเอียดสูง จึงทำให้ขนาดพื้นที่มีขนาดใหญ่ด้วยเช่นกัน

ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์

วิลเลียมสัน (Williamson, 2013, p.9) ได้แบ่งประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ อธิบายได้ดังนี้

1. เครือข่ายสังคม (Social Networking Site) คือ การสร้างพื้นที่บนโลกออนไลน์ มีลักษณะเป็นเครือข่ายที่ให้บุคคลหรือกลุ่มคนที่สนใจข่าวสารเดียวกัน แล้วรวมตัวกันจัดตั้งกลุ่มขึ้นมา

เพื่อทำการสื่อสาร พูดคุยโต้ตอบกันได้ พร้อมทั้งแบ่งปันข้อมูลและประสบการณ์ร่วมกัน ไม่ว่าจะเป็นข้อความ รูปภาพ หรือวิดีโอ สามารถเพิ่มเติม แก้ไข ลบ เปลี่ยนแปลงเนื้อหาของข้อมูลได้ ปัจจุบันมีผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์อย่างแพร่หลาย เช่น Line Facebook Google+ เป็นต้น และมีกลุ่มเครือข่ายสังคมออนไลน์รูปแบบใหม่ที่ได้รับคามนิยม อย่าง Clubhouse ทั้งยังมีการพัฒนารูปแบบใหม่เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ

2. เว็บไซต์ที่ให้บริการแบ่งปันสื่อออนไลน์ (Video and photo sharing website) เป็นการนำเสนอข้อมูลผ่านระบบอินเทอร์เน็ตที่ผู้ใช้งานสามารถผลิตเนื้อหาสาระ รูปภาพ หรือวิดีโอ แล้วอัปโหลดขึ้นเว็บไซต์เพื่อเผยแพร่ข้อมูลสู่สาธารณะบนโลกออนไลน์ มีเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมอย่าง YouTube Instagram SlideShare เป็นต้น

3. ไมโครบล็อก (Micro-blog) เป็นเว็บไซต์ที่ผลิตและเผยแพร่ข้อความแบบสั้น ๆ กระชับ ได้ใจความ โดยกำหนดให้ผู้สร้างใช้เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ # (Hashtag) ในการเชื่อมต่อบุคคลหรือกลุ่มที่สนใจในข่าวสารลักษณะเดียวกัน ซึ่งสามารถใช้งานได้ทั้งส่วนบุคคลและองค์กร มักได้รับความนิยมในกลุ่มวัยรุ่น เช่น Twitter TikTok เป็นต้น

4. บล็อกส่วนบุคคลและองค์กร (Personal and corporate blogs) เป็นเว็บไซต์ที่ผู้เขียนสามารถสร้างเนื้อหาและบันทึกเรื่องราวที่ตนสนใจ ถ่ายทอดด้วยอารมณ์ ความรู้สึกและประสบการณ์ผ่านตัวอักษร เสมือนได้เขียนไดอารีออนไลน์ เน้นการใช้ภาษาที่เข้าใจง่ายและไม่เป็นทางการ มักเรียกผู้เขียนว่า “Blogger” ปัจจุบันเป็นอาชีพออนไลน์ที่สามารถสร้างรายได้เป็นอย่างดี

5. บล็อกที่มีสื่อสิ่งพิมพ์เป็นเจ้าของเว็บไซต์ (Blogs hosted by media outlet) เป็นเว็บไซต์ที่นำเสนอข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ โดยเนื้อหาที่นำมาลงนั้น จะมีความเป็นทางการน้อยกว่าเนื้อหาข่าวในหนังสือพิมพ์แต่เป็นทางการมากกว่าบล็อก

6. วิกีและพื้นที่สาธารณะของกลุ่ม (Wikis and online collaborative space) เป็นเว็บไซต์ที่เป็นพื้นที่สาธารณะบนออนไลน์หรือสารานุกรมเสรีที่มีได้หลากหลายภาษา เพื่อรวบรวมข้อมูลเอกสาร และเป็นแหล่งความรู้ที่บุคคลทั่วไปเข้ามาใช้งานได้ หรือเรียกกันว่า “วิกิพีเดีย” ถูกจัดวางเป็นหมวดหมู่ เช่น สถานที่สำคัญ บุคคลที่มีชื่อเสียง เป็นต้น โดยสามารถแก้ไขและเพิ่มเติมข้อความได้

7. กระดานสนทนาหรือพื้นที่แสดงความคิดเห็น (Forums, Discussion board and group) เป็นเว็บไซต์ที่สร้างขึ้นเป็นลักษณะที่เรียกว่า “กระทู้” เพื่อเป็นพื้นที่ในการแสดงความคิดเห็นหรือเสนอแนะผ่านโลกออนไลน์ โดยเป็นการรวมตัวของกลุ่มคนที่มีความชอบและความสนใจในข้อมูลเดียวกัน สามารถเป็นได้ทั้งกลุ่มส่วนตัวและสาธารณะ เช่น Pantip MThai Google Group เป็นต้น

8. เกมออนไลน์ที่มีผู้เล่นหลายคน (Online multiplayer gaming platform) เป็นเว็บไซต์ที่รวมกลุ่มคนที่มีความชื่นชอบในการเล่นเกมนออนไลน์ โดยสามารถร่วมเล่นกับผู้อื่น ๆ ได้ เป็นการทำความรู้จักเพื่อนหรือสังคมใหม่ ๆ ผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ได้รับการพัฒนาซอฟต์แวร์ให้มีความทันสมัยอยู่เรื่อย ๆ มักได้รับความนิยมในกลุ่มเด็กและเยาวชน เช่น ROV PUBG Valorant เป็นต้น

9. ข้อความสั้น (Instant messaging) เป็นการรับและส่งข้อความแบบสั้น ๆ ผ่านโทรศัพท์มือถือ โดยสามารถพูดคุยโต้ตอบกับผู้ร่วมสนทนาได้ในทันที หากมีผู้รับสารและผู้ส่งสารออนไลน์อยู่ในช่วงเวลานั้น

10. การแสดงตนว่าอยู่ ณ สถานที่ใด (Geo-spatial tagging) เป็นเว็บไซต์ที่สามารถโพสต์หรือแชร์ตำแหน่งของสถานที่ผู้ส่งสารอยู่ในขณะนั้น เพื่อให้ผู้รับสารทราบว่าอยู่ในสถานที่ใด โดยสามารถเพิ่มรูปภาพ พร้อมแสดงความคิดเห็นผ่านช่องทางออนไลน์ได้ เช่น Facebook Foursquare เป็นต้น

ข้อจำกัดของสื่อสังคมออนไลน์

ัญญกาญจน์ ศุภรัตน์เมธี และ นุชประภา โมกข์ศาสตร์ (2562, น. 28 -29) ได้กล่าวถึงข้อจำกัดการใช้ข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์ ไว้ดังนี้

1. สื่อสังคมออนไลน์ เปิดโอกาสให้ทุกคนได้เป็นทั้งผู้ผลิตและผู้ส่งสารได้ มักจะไม่ระบุหรือเปิดเผยตัวตนที่แท้จริง โดยใช้เป็นนามแฝง ทำให้ไม่สามารถมีผู้รับผิดชอบข้อมูลข่าวสารที่ถูกต้อง ส่งผลให้เกิดผลกระทบจากข้อมูลที่เผยแพร่ออกไปในพื้นที่สาธารณะ

2. สื่อสังคมออนไลน์ ทำให้ผู้ใช้งานไม่ได้ตระหนักถึงจรรยาบรรณและจริยธรรมของผู้ผลิตสื่อ และไม่สามารถควบคุมได้เหมือนสื่อกระแสหลัก

3. องค์กรกำกับดูแลสื่อ เช่น สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (กระทรวงดิจิทัล) ไม่สามารถควบคุมการใช้งานบนสื่อสังคมออนไลน์ได้เหมือนสื่อประเภทอื่น เพราะมีปริมาณข้อมูลข่าวสารที่แพร่กระจายอย่างรวดเร็วในปริมาณมาก และผู้ผลิตสื่อหรือเนื้อหา ไม่จำเป็นต้องเป็นสมาชิก โดยสามารถนำเสนอข่าวสารได้อย่างอิสระ

ข้อเสียของสื่อสังคมออนไลน์

นอกจากข้อจำกัดของสื่อสังคมออนไลน์ที่กล่าวมาข้างต้นนั้น คือ การนำเสนอข้อมูลแบบไม่แสดงตน หรือการเป็นบุคคลแฝงในสื่อสังคมออนไลน์ ทำให้รู้สึกว่ามีคามอิสระในการโพสต์ ส่งต่อ หรือแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ ไม่ต้องรับผิดชอบต่อสังคมออนไลน์ ก่อให้เกิดเป็นภัยทางไซเบอร์ ดังนี้

1. การแสดงความคิดเห็นด้วยถ้อยคำที่ไม่สุภาพ ลามก อนาจาร การพนัน และเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ซึ่งเป็นเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมกับเยาวชน

2. ข้อมูลข่าวสารที่มีเนื้อหาไม่ถูกต้อง มีความบิดเบือนและเข้าข่ายเป็นข่าวปลอม เช่น ข่าวลือ ข่าวที่ส่งต่อ ๆ กันมา แม้จะไม่ได้มีเจตนาหลอกลวง แต่เป็นการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลของผู้อื่น หรือส่งผลกระทบต่อความเสียหายทั้งในชีวิตและทรัพย์สิน รวมไปถึงผลกระทบต่อความสงบเรียบร้อยของสังคมและความมั่นคงประเทศชาติ

3. ข้อมูลที่มีนัยซ่อนเร้น โดยมีลักษณะโฆษณาชวนเชื่อมากกว่าการนำเสนอข้อมูลหรือข้อเท็จจริง หรือมีความตั้งใจบิดเบือนข้อมูลเพื่อให้ผู้รับสารเกิดความเข้าใจผิด มีจุดประสงค์ในการสร้างความขัดแย้ง ความแตกแยก โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือในการทำลายความสัมพันธ์

4. การโฆษณาหลอกลวง เกินความจริง เช่น ครีมทาหน้าขาว สมุนไพรต้านมะเร็ง เป็นต้น

5. ใช้เป็นช่องทางในการนำไปสู่การล่อลวงของมิจฉาชีพออนไลน์และแก๊งคอลเซนเตอร์ออนไลน์

6. ใช้เป็นช่องทางให้ถูกละเมิดลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญา โดยเป็นการขโมยผลงานไปเป็นของตน เช่น การนำภาพของบุคคลหนึ่งมาตัดต่อเป็นอีกบุคคลหนึ่ง หรือการคัดลอกข้อมูล เอกสารที่มีลิขสิทธิ์ถูกต้อง เป็นต้น

จากแนวคิดเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ที่ได้กล่าวมาข้างต้น ทำให้สามารถอธิบายได้ว่า ทุกคนสามารถเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ได้ง่าย เป็นเครื่องมือทางการสื่อสารที่มีบทบาทสำคัญทำให้พฤติกรรม การบริโภคสื่อเปลี่ยนแปลงไป โดยกลุ่ม Generation Z เป็นกลุ่มหนึ่งที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์จำนวนมาก เพื่อทำกิจกรรมต่าง ๆ อยู่สม่ำเสมอ ในปัจจุบันมีประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ให้ใช้งานอย่างหลากหลาย ดังนี้

1. เครือข่ายสังคมที่ใช้สื่อสารและอัปเดตข่าวสาร เช่น Facebook Line

2. เว็บไซต์ที่ให้บริการแบ่งปันสื่อออนไลน์ที่ใช้ในการแบ่งปันรูปภาพ วิดีโอ เช่น Youtube Instagram

3. ไมโครบล็อกที่ใช้ในการผลิตและเผยแพร่ข้อความสั้นและเข้าใจง่าย เช่น Twitter TikTok

4. กระดานสนทนาเพื่อแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ เช่น Pantip

จะเห็นได้ว่า นวัตกรรมของเทคโนโลยีดิจิทัลมีการพัฒนาไปอย่างต่อเนื่อง ทำให้การหลั่งไหล ข้อมูลข่าวสารแพร่กระจายอย่างรวดเร็วบนโลกออนไลน์ ทำให้ผู้รับสารและผู้ส่งสารอาจไม่ทันระมัดระวัง ใการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ เพราะสื่อประเภทนี้ก็เสมือนเป็น “ดาบสองคม” ที่มีทั้งคุณและโทษ สามารถเป็นได้ทั้งแหล่งเรียนรู้และคลังข้อมูล ขณะเดียวกันก็เป็นเหมือนภัยทางไซเบอร์ เพราะผู้ใช้งาน

ไม่จำเป็นต้องแสดงตัวตน โดยไม่ต้องรับผิดชอบในความถูกต้องของเนื้อหาที่มีการส่งต่อหรือแสดงความคิดเห็นที่ไม่ได้คำนึงถึงจริยธรรมสื่อ ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อสังคมในวงกว้าง ดังนั้นในการศึกษาครั้งนี้จึงได้นำแนวคิดดังกล่าว เพื่อให้ทราบและเข้าใจถึงพฤติกรรมในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของกลุ่ม Generation Z รวมถึงผู้ปกครองหรือคุณครูมีส่วนช่วยชี้แนะการใช้งานของสื่อสังคมออนไลน์อย่างเหมาะสม และนำมาเป็นกรอบการศึกษาแนวทางการพัฒนากิจกรรมรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของกลุ่ม Generation Z ที่ผ่านการเข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy)

ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ

(Potter, 2001) ได้ให้ความหมายการรู้เท่าทันสื่อว่า บุคคลสามารถวิเคราะห์ วิเคราะห์ และประเมินค่าสื่อได้ การไม่ตกเป็นเหยื่อของสิ่งที่สื่อนำเสนอได้ง่าย มีภูมิคุ้มกันในการแยกแยะและสังเคราะห์ข่าวสารบนแห่งความเป็นจริงกับโลกที่สื่อสร้างขึ้นมา หรือการที่ผู้ส่งสารสามารถใช้สื่อเป็นเครื่องมือในการสื่อสารได้หลายรูปแบบเพื่อความต้องการของตน

ยูเนสโก (UNESCO, 2013 : ออนไลน์) ได้ให้ความหมายว่า การรู้เท่าทันสื่อ (Media literacy) หรือการรู้เท่าทันสื่อและการรู้สารสนเทศ (Media and information literacy) เป็นทักษะความเชี่ยวชาญของบุคคล เพื่อใช้ในการตีความและกรองข้อมูลว่าเป็นเนื้อหาประเภทใด จากแหล่งข่าวใดก็สามารถประเมินได้ด้วยตนเองว่า ข้อมูลจากสื่อ่นั้นเป็นข่าวจริงหรือข่าวปลอม โดยอาศัยความรู้สึก ความรู้ และประสบการณ์ที่สั่งสมมา

การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) มาจากคำว่า สื่อ (Media) และการรู้หนังสือ (Literacy) โดยความหมายของคำว่า “สื่อ” สามารถแบ่งประเภทได้ ดังนี้ สื่อดั้งเดิม เป็นสื่อในรูปแบบการสื่อสารทางเดียว ได้แก่ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ ป้ายโฆษณา เป็นต้น ซึ่งเป็นสื่อที่เกิดขึ้นก่อนสื่อใหม่ และสื่อใหม่ เป็นสื่อในรูปแบบการสื่อสารสองทาง ได้แก่ อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ บล็อก อีเมล วิดีโอ เกมส์ โลกเสมือนจริง เป็นต้น โดยเป็นสื่อที่สามารถแพร่กระจายได้อย่างรวดเร็วในวงกว้างผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น คอมพิวเตอร์ เป็นต้น (สิริลักษณ์ อุบลรัตน์, 2560 น.33 อ้างถึงใน กฤษณา ชาวไทย, 2556 น.8)

สิริลักษณ์ อุบลรัตน์ (2562, อ้างถึงใน งาม เชื้อสถาปนศิริ, 2553 น.238) ได้ให้ความหมายรู้เท่าทันสื่อว่า บุคคลที่มีทักษะความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน และใช้สื่ออย่างชาญฉลาด เนื่องจากสื่อในปัจจุบันเข้ามามีอิทธิพลในการดำเนินชีวิตประจำวันและเชื่อมโยงข้อมูลข่าวสารที่ส่งผ่านกัน

ได้อย่างรวดเร็ว ทำให้มนุษย์มักถูกครอบงำจากสื่อได้ง่าย ดังนั้นการมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อจะต้องใช้กระบวนการทางความคิดอย่างสร้างสรรค์ผ่านประสบการณ์ที่ผ่านมา

นอกจากนี้ การศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ พบว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นการเลือกรับข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์ผ่านกระบวนการคิด วิเคราะห์ ไตร่ตรองข้อมูลหรือเนื้อหาอย่างรอบด้านภายใต้ความมีเหตุผล รวมถึงการยอมรับในความคิดเห็นที่มีความแตกต่างกัน (นักบรรณาสุวรรณ อ้างถึงใน Sukonrattanamethee, N. and Mokksat, N. 2019) ได้กล่าวไว้ว่า การรู้เท่าทันสื่อกับกลุ่มเยาวชน ทุกภาคส่วนจะต้องสร้างความตระหนักรู้หรือสำนึกสาธารณะในยุคสื่อเข้ามามีอิทธิพลทางความคิดส่งผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเยาวชนให้มีเกราะป้องกันทางด้านความคิดในเชิงสร้างสรรค์

จากความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) ที่ได้กล่าวมาข้างต้น จึงสรุปความหมายได้ว่า ทักษะความสามารถในการป้องกันการถูกชักจูงจากสื่ออย่างมีวิจารณญาณและการไม่หลงเชื่อข่าวสารจากสื่อได้ง่าย แต่สามารถตีความ วิเคราะห์ แยกแยะ ประเมิน และรู้จักการตั้งคำถามได้ว่า ข่าวสารนั้นเป็นข่าวจริงหรือข่าวปลอม แหล่งข่าวมาจากที่ใด ข้อมูลมีความน่าเชื่อถือหรือไม่ จุดประสงค์ในการสื่อสารคืออะไร มีประโยชน์อะไรแอบแฝงหรือไม่ รวมถึงการสร้างสรรค์เนื้อหาให้เกิดประโยชน์กับผู้รับสาร

ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

ณัฐกาญจน์ ศุกลรัตน์เมธี และนุชประภา โมกข์ศาสตร์ (2563 น.53 - 55) ได้กำหนดทักษะการรู้เท่าทันสื่อไว้ 5 ประการ ดังนี้

1) การเข้าถึง (Access) เป็นการเริ่มต้นทักษะความสามารถในการเข้าถึงสื่อและการทำความเข้าใจในเนื้อหานั้นๆ โดยสื่อแต่ละประเภทก็จำเป็นต้องใช้ทักษะการสื่อสารที่แตกต่างกันออกไป เช่น การใช้เครื่องมือเครือข่ายสังคมออนไลน์ของ Google ผู้ใช้งานเพียงแค่คำที่ต้องการบางคำก็สามารถค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องได้ แต่การใช้เครื่องมือของไมโครบล็อก ผู้ใช้งานจะต้องพิมพ์คำว่า # (Ha) นำหน้าก่อนค้นหาข้อมูล โปรแกรมถึงจะประมวลผลข้อมูลที่มีลักษณะเดียวกัน

2) การวิเคราะห์ (Analyze) เป็นขั้นตอนของทักษะความสามารถในการคิดวิเคราะห์และประเมินค่า โดยเป็นทักษะจะต้องอาศัยการพิจารณาองค์ประกอบในการผลิตเนื้อหา เช่น ผู้ผลิตเนื้อหาวัตถุประสงค์ ทัศนคติ ข้อเท็จจริง ความน่าเชื่อถือ และผลกระทบที่อาจจะเกิดขึ้น ทั้งยังต้องประเมินคุณค่าของข่าวจากสถานการณ์ความเป็นจริงของสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม

3) การผลิตสาร/การสื่อสาร (Create/Communication) เป็นทักษะความสามารถในการผลิตเนื้อหา โดยการใช้ความคิดสร้างสรรค์ตามทัศนคติ ความเชื่อ และประสบการณ์ที่ผ่านมา เพื่อถ่ายทอดความคิดเห็นของตน เป็นความสามารถในการเลือกใช้วิธีการสร้างเนื้อหาให้ตรงตามวัตถุประสงค์ เช่น กลยุทธ์การเล่าเรื่อง (Storytelling) การโน้มน้าวใจ การชี้แจงแถลงข่าว การใช้ภาพอินโฟกราฟิก และลีลาในการสนทนาโต้ตอบ โดยจะต้องเลือกวิธีการให้เหมาะสมกับผู้รับสารในแต่ละประเภท

4) การสะท้อน (Reflect) เป็นทักษะความสามารถที่มีความสอดคล้องกับคุณธรรมและค่านิยมของสังคม คือความสามารถในการตระหนักถึงผลกระทบ ความเดือดร้อน และความเสียหายที่อาจจะเกิดขึ้น เพราะสิ่งเหล่านี้จะเป็นเสียงสะท้อนกลับมายังผู้ส่งสาร เนื่องจากในปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์ มีอิทธิพลในการสร้างผลกระทบกับสังคมอย่างรวดเร็ว ซึ่งผู้ใช้งานจำเป็นต้องมีความรับผิดชอบต่อสังคม การเคารพสิทธิส่วนบุคคล และลิขสิทธิ์ของผลงานต่าง ๆ

5) การลงมือทำ (Act) เป็นขั้นตอนของการลงมือทำเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม การผลิตและเผยแพร่สื่อ ทั้งของตนเองและผู้อื่น โดยเป็นการนำทักษะความสามารถทั้งหมดมาประยุกต์ใช้ในการทบทวนเนื้อหา แลกเปลี่ยนมุมมอง และแก้ไขปัญหาของตนเอง ครอบครัว สังคม และประเทศชาติ

สำหรับการระบุถึงทักษะจำเป็นในการรู้เท่าทันสื่อ แบ่งออกเป็น 4 ทักษะ ประกอบด้วย (Center for Media Literacy, 2008 อ้างถึงใน ชีรพัฒน์ วงศ์คุ้มสิน, 2562)

1. การเข้าถึง (Access) เป็นทักษะในการเข้าถึงและเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อทำความเข้าใจความสำคัญ ที่มาที่ไปของข้อมูลข่าวสารนั้น ๆ

2. การวิเคราะห์ (Analyze) เป็นทักษะในการมีนัย การตีความหมายของข้อมูลและเป็นการตรวจสอบข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้นของข่าวสารนั้น ๆ

3. การประเมินค่า (Evaluate) เป็นทักษะที่มาจากวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อนำไปสู่การประเมินคุณค่าของข่าว ก่อนที่จะเผยแพร่หรือส่งต่อออกไป

4. การสร้างสรรค์ (Create) เป็นทักษะของความสามารถในการสร้างสรรค์เนื้อหาที่เป็นประโยชน์ ทำให้กระบวนการรู้เท่าทันสื่อมีความสมบูรณ์มากขึ้น

ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (Media Information and Digital Literacy : MIDL)

EDUCA Learn for Life (2565) ได้ให้ความหมายของทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล Media Information and Digital Literacy หรือ MIDL เป็นทักษะให้ประชาชนและเยาวชน

เกิดความรอบรู้สื่อ สามารถวิเคราะห์สื่อ รับข้อมูลจากสื่อ ผลิตสื่ออย่างสร้างสรรค์และสร้างประโยชน์กับสังคม แบ่งเป็น 3 ทักษะย่อย ได้แก่

1. Media Literacy คือ การรู้เท่าทันสื่อ เช่น การผลิตเนื้อหาของสื่อที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม
2. Information Literacy คือ การรู้เท่าทันสารสนเทศ เช่น การเลือกรับเฉพาะข้อมูลข่าวสารที่ถูกต้อง และการไม่สร้างข้อมูลเท็จ
3. Digital Literacy คือ การรู้เท่าทันดิจิทัล เช่น การผลิตและส่งต่อสื่อที่นำเสนอข้อมูลอย่างสร้างสรรค์บนโลกดิจิทัล

โดยทักษะของ MIDL ยังมีความเชื่อมโยงกับความเป็นพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ (สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน เครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย, 2566) ได้อธิบายลักษณะของพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ แบ่งเป็น 3 ระดับ ประกอบด้วย

ระดับที่ 1 พลเมืองที่มีความรับผิดชอบ คือ ความสามารถในการเข้าถึงสื่อ แหล่งสารสนเทศ และสื่อดิจิทัลที่มีความหลากหลาย มีทักษะในการวิเคราะห์ ประเมินคุณค่าสื่อ เลือกรับสื่อ และใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและครอบครัวอย่างปลอดภัย มีความรับผิดชอบ มีจริยธรรม และแจ้งเหตุร้องเรียน เพื่อให้เกิดการแก้ไขปัญหาจากผลกระทบที่เกิดขึ้น

ระดับที่ 2 พลเมืองที่มีส่วนร่วม คือ สามารถใช้สื่อ สารสนเทศ และสื่อดิจิทัล โดยเป็นเครื่องมือในการสื่อสารอัตลักษณ์ การรวมตัวกันเพื่อแก้ไขปัญหา และการพัฒนาสื่อให้เกิดประโยชน์กับสังคม

ระดับที่ 3 พลเมืองมุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม คือ มีความรู้และเข้าใจในเรื่องโครงสร้างระบบสื่อ สารสนเทศ สื่อดิจิทัล เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นให้กับสังคม

องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ

อุษา บิ๊กกินส์ (2566 น.88 - 90) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อเป็นองค์ประกอบที่จำเป็นกับผู้รับสาร เนื่องจากเป็นทักษะความสามารถในการใช้สื่ออย่างตื่นตัวและสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 7 ประการ ดังนี้

- 1) สื่อสร้างความเป็นจริง โดยข้อมูลที่ได้จากสื่อ อาจไม่ใช่ความเป็นจริงเสมอไป แต่ถูกสร้างขึ้นมา โดยผ่านการตีความหมายจากผู้ผลิตสื่อ จนทำให้ผู้รับสารเกิดความเชื่อว่าเป็นความจริง
- 2) สื่อมีการประกอบสร้างขึ้นจากการนำเสนอที่ไม่ได้สะท้อนความเป็นจริงทั้งหมด แต่เป็นการประกอบสร้างด้วยการใช้ตกแต่ง ดัดแปลงภาพและเนื้อหา จากความรู้สึกและจินตนาการของผู้ส่งสาร จนทำให้ผู้รับสารคล้อยตามไปกับข่าวสารของผู้ส่งสาร

3) ผู้รับสารมีอำนาจในการตีความหมายของสื่อ เพราะผู้รับสารมีความหลากหลายและความแตกต่างทางด้านภาษา เชื้อชาติ และวัฒนธรรม จึงทำให้การเปิดรับข้อมูลข่าวสารของแต่ละคนมีความเข้าใจและตีความหมายแตกต่างกันออกไป

4) เนื้อหาและรูปแบบของสื่อมีความสัมพันธ์กัน การใช้สื่อในแต่ละประเภท แม้จะเป็นเรื่องเดียวกันก็สามารถทำให้ความหมายย่อมแตกต่างกันไปด้วย หรือแม้แต่สื่อประเภทเดียวกัน ก็ทำให้เกิดความแตกต่างของรูปแบบสื่อได้เช่นกัน

5) สื่อแต่ละประเภทมีเอกลักษณ์หรือสุนทรียะเฉพาะตัว การเข้าใจในข้อมูลข่าวสาร อาจไม่ใช่การเข้าใจความหมายของสารหรือผลกระทบต่าง ๆ ของสังคม แต่ยังรวมถึงการเห็นคุณค่าและความงดงามของสื่อเป็นองค์ประกอบด้วย

6) สื่อมีผลต่อสังคมและอุดมการณ์ทางการเมือง สื่อมีอิทธิพลในการเปลี่ยนแปลงทางการเมือง จึงทำให้สื่อเป็นเครื่องมือทางการเมืองในการต่อรองเหตุผลบางอย่าง โดยเฉพาะสื่อสังคมออนไลน์ที่แพร่กระจายข้อมูลข่าวสารและสร้างผลกระทบต่อสังคมในวงกว้างอย่างรวดเร็ว

7) สื่อมีนัยทางธุรกิจแอบแฝงและค่านิยมของสังคม สื่อมีอิทธิพลอย่างมากต่อการตัดสินใจเลือกซื้อสินค้า เพราะผู้บริโภคสินค้ามักจะหลงเชื่อโฆษณาของผู้ผลิตสินค้า ซึ่งอาจจะเป็นการโอ้อวดสรรพคุณของสินค้าที่เกินจริง และในบางครั้งค่านิยมทางสังคมก็กระทำผ่านสื่อทั้งทางตรงและทางอ้อม

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อ

บัคกิงแฮมและคณะ (Buckingham et al., 2005 : 33-37) ได้เสนอความเห็นเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อไว้ ดังนี้

1. การออกแบบเทคโนโลยีและเนื้อหา (Design) พบว่า สื่อและแบบเรียนทางการสื่อสารและเทคโนโลยีได้รับการออกแบบมาเป็นอย่างมีคุณภาพ ดังนั้นความจำเป็นในเรื่องทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนก็จะลดน้อยลง ขณะเดียวกัน หากออกแบบเนื้อหาที่ไม่มีคุณภาพ ก็ย่อมมีผลทำให้การรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนมีความจำเป็นมากขึ้น

2. ความตระหนักรู้ของผู้บริโภคสื่อ (Consumer Awareness) พบว่า ความตระหนักรู้เป็นปัจจัยที่มีความสำคัญที่ทำให้เนื้อหาของสื่อมีความน่าเชื่อถือ

3. คุณค่าที่รับรู้ได้ (Perceived Value) พบว่า ปัจจุบันเทคโนโลยีของอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่มีคุณค่า ทำให้ผู้รับสารสามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสารได้กว้างขวาง และสามารถเรียนรู้ได้อย่างไม่มีข้อจำกัด จึงทำให้เกิดการรู้เท่าทันสื่อมากขึ้น

4. ความสามารถในการตนเอง (Self-efficacy) พบว่า ทักษะการรู้เท่าทันสื่อมีความเชื่อมโยงกับความมั่นใจในตนเอง เพื่อให้เรารู้จักการค้นคว้าหาความรู้และประสบการณ์ในการท่องอินเทอร์เน็ตมากขึ้น

5. เครือข่ายทางสังคม (Social Networks) พบว่า การส่งเสริมให้ผู้คนได้มาพบปะกันและสร้างเป็นเครือข่ายทางสังคม ทำให้คนเปิดกว้างทางความคิดมากขึ้น นำไปสู่การสนับสนุนทุนทางสังคมให้เกิดขึ้นได้

6. ส่วนประกอบทางครอบครัว (Family Composition) พบว่า สถาบันครอบครัว โดยเฉพาะครอบครัวที่มีเด็ก ๆ อยู่ในบ้าน เป็นจุดเริ่มต้นสำคัญในการช่วยเพิ่มการรู้เท่าทันสื่อกับการเข้าถึงสื่อใหม่ ๆ และเทคโนโลยีใหม่ ๆ ได้ง่ายขึ้น เพราะเด็ก ๆ จะสามารถทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงการลดช่องว่างระหว่างวัยได้ และมีส่วนช่วยสร้างความเข้าใจทักษะการรู้เท่าทันสื่อให้กับผู้ใหญ่และผู้สูงอายุภายในบ้าน

7. สถานที่ทำงาน/โรงเรียน (Work and School) พบว่า คนในที่ทำงานหรือโรงเรียนจะทำให้เกิดการเรียนรู้กับสื่อใหม่อย่างต่อเนื่อง ทำให้ได้มีโอกาสเพิ่มพูนความรู้และประสบการณ์เพิ่มขึ้น ส่งผลให้เกิดการรู้เท่าทันสื่อมากขึ้นด้วย

8. ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้องกับสถาบัน (Institutional Stakeholders) พบว่า ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ไม่ว่าจะเป็น นักวิชาการ สื่อมวลชน ชุมชน ผู้บริโภค โรงงาน และรัฐบาล ล้วนแล้วแต่มีความสอดคล้องทำให้ผู้รับสารมีประสบการณ์เพิ่มขึ้นและมีความเชี่ยวชาญการรู้เท่าทันสื่อ

จากแนวคิดที่กล่าวมาข้างต้น สะท้อนให้เห็นว่า กลุ่ม Generation Z จำเป็นต้องมีทักษะความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ ไม่ว่าจะเป็น การเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมินค่า และการสร้างสรรค์ สามารถตีความหมาย ได้ตรงตรง และแยกแยะเนื้อหาสาระของสื่อได้ เป็นผู้ที่ใช้สื่ออย่างมีสติและตื่นตัวอยู่ตลอดเวลา รวมถึงทักษะของ MIDL กับการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์และมีส่วนร่วมในการพัฒนาสื่อสังคมออนไลน์ให้ดีขึ้น เช่น การร้องเรียนเมื่อพบสื่อที่ไม่เหมาะสม การเรียกร้องสิทธิในฐานะเป็นผู้บริโภคสื่อ เป็นต้น ดังนั้นในการศึกษาครั้งนี้ จึงได้นำแนวคิดดังกล่าว ทั้งทักษะที่จำเป็นการรู้เท่าทันสื่อ องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ และปัจจัยที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อ มาเป็นแนวทางการพัฒนากิจกรรมรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของกลุ่ม Generation Z รวมไปถึงการมีส่วนร่วมในการขยายผลสร้างการรู้เท่าทันสื่อให้กับกลุ่ม Generation อื่น ๆ ได้อีกด้วย และเป็น Generation สำคัญในการให้ความร่วมมือเพื่อพัฒนานโยบายของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับข่าวปลอม (Fake News)

ความหมายของข่าวปลอม

Desai, Mooney & Oehrli (2017, อ้างถึงในนันทิกา หนูสม, 2560 น.18-19) ได้ให้คำจำกัดความของข่าวปลอมว่า เป็นข่าวที่เป็นเท็จ มีเนื้อหาถูกประดิษฐ์และประกอบสร้าง โดยไม่ปรากฏข้อเท็จจริงที่สามารถตรวจสอบได้ว่าจากแหล่งที่มาได้ จนในบางครั้งข่าวสารเหล่านี้กลายเป็นการโฆษณาชวนเชื่อที่มีเจตนาเพื่อให้เกิดความเข้าใจผิด เกิดความสับสน หรือแม้แต่การพาดหัวข่าวเรียกแขกหรือสร้างให้มีความหวือหวา ชวนหลงใหลให้เข้าไปสนใจเนื้อหาข่าว เพื่อหวังผลประโยชน์การได้รับความนิยมในปัจจุบันข่าวปลอมในสังคมได้เผยแพร่ในช่องทางของสื่อออนไลน์ไปอย่างรวดเร็ว เพราะผู้สร้างข่าวปลอมจะได้รับผลประโยชน์บางอย่าง

The European Association for Viewers Interests (2016) กล่าวถึงนิยามของข่าวปลอมว่า คือ การหลอกลวงหรือการกระจายข้อมูลข่าวสารที่ไม่ถูกต้องหรือเป็นข้อมูลเท็จ โดยใช้ทั้งสื่อแบบดั้งเดิม สื่อกระจายเสียง และสื่อสังคมออนไลน์ โดยผู้ผลิตและเผยแพร่สื่อมีเจตนาทำให้เกิดความเข้าใจผิด เพื่อให้ได้รับผลประโยชน์ทางการเงินและผลประโยชน์แอบแฝงทางการเมือง

(Cambridge Dictionary, 2019) ได้ให้ความหมายของข่าวปลอมว่า เป็นรูปแบบข่าวที่มีข้อมูลเป็นเท็จ มักจะเผยแพร่ผ่านทางอินเทอร์เน็ตหรือสื่อสังคมออนไลน์ประเภทอื่น ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อจุดประสงค์แอบแฝง

(สรานนท์ อินทนนท์, 2562 น.4) กล่าวว่า ข่าวปลอม คือ ข่าวที่ไม่มีมูลของความจริงหรือการเป็นข่าวที่มีความเป็นจริงเพียงแค่บางส่วน โดยไม่สามารถตรวจสอบแหล่งที่มาของข่าวได้ รวมถึงเป็นข่าวที่ผู้เขียนมีอคติ ใจจ้องว่าร้าย โฆษณาชวนเชื่อ เสนอแงมุขของข่าวเพียงด้านเดียว

(ชยพล ธาณิวัฒน์, 2562) ให้ความหมายของข่าวปลอมไว้ว่า เป็นข่าวหรือข้อมูลที่น่าไปสู่ความเข้าใจผิดและอยู่บนพื้นฐานของความจริง เป็นข่าวปลอมที่จ้องใจให้ข้อมูลมีความผิดพลาดและมีการหวังผลประโยชน์จากความเข้าใจผิด โดยผู้ที่ขาดทักษะในการแยกแยะข้อเท็จจริง ก็จะมีโอกาสให้ถูกยั่วยุให้หลงเชื่อข่าวปลอมได้ง่าย

(Martens และคณะ, 2018) กล่าวว่า ข่าวปลอม สามารถแบ่งได้เป็นประเภทตามคุณลักษณะต่าง ๆ ได้แก่ 1) แหล่งที่มาของข่าว 2) เนื้อหา เป็นเนื้อหาที่ผิดหรือบิดเบือนตามความเป็นจริง 3) วิธีการป่าวประกาศ เช่น การโฆษณาไปยังกลุ่มเป้าหมาย ข่าวที่มาจากบอท (bots) การใช้เครือข่าย

สังคมออนไลน์ และ 4) ความตั้งใจ เช่น เพื่อต้องการมีอิทธิพลกับการเลือกตั้ง เพื่อสร้างความแตกแยก หรือเพื่อหารายได้

(กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2563) ข่าวปลอม หรือ Fake News คือ เรื่องข้อความ ข่าวที่ได้พิสูจน์และยืนยันว่าไม่เป็นความจริง ทั้งยังมีผลกระทบของระดับความน่าเชื่อถือและเป็นที่น่าสนใจของกระแสสังคม

จากความหมายของข่าวปลอม (Fake News) ที่ได้กล่าวมาข้างต้น จึงสรุปความหมายได้ว่า ข้อความหรือข้อมูลที่มีเนื้อหาไม่ตรงกับความเป็นจริงหรือข้อมูลถูกบิดเบือนไปจากความจริงจน ทำให้ผู้รับสารเกิดความเข้าใจผิด รวมถึงการหลอกลวง การโฆษณาเกินจริง โดยเป็นการจงใจหรือเจตนาให้ข้อมูลมีความผิดพลาดและทำให้เกิดความสับสน โดยมีวัตถุประสงค์หรือผลประโยชน์แอบแฝง มักเลือกประเด็นที่ประชาชนให้ความสนใจในสังคม เช่น สินค้าบริการ สุขภาพ การเมือง เป็นต้น

วิวัฒนาการของข่าวปลอม

(Martens et al., 2018) ได้กล่าวไว้ว่า “ข่าวปลอม” หรือ “Fake News” ไม่ได้เป็นปรากฏการณ์ใหม่ โดยเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นมานานแล้ว โดยเกิดขึ้นครั้งแรกในศตวรรษที่ 16 และเห็นเด่นชัดในยุคดิจิทัลที่มีการแพร่กระจายของข้อมูลข่าวสารบนโลกออนไลน์และมีปริมาณมากขึ้นบนช่องทางของสื่อสังคมออนไลน์ สามารถแบ่งเป็น 3 ยุค ได้แก่

1. ยุคของ Propaganda ในช่วงของอดีตกาล คำว่า “โฆษณาชวนเชื่อ” (Propaganda) เป็นเนื้อหาที่อาจจะจริงหรือไม่จริงก็ได้ แต่ผู้ส่งสารมีเจตนาเพื่อโน้มน้าวใจให้เกิดความเชื่อและคล้อยตามข่าวสารนั้น ๆ ช่วงยุคแรกของโฆษณาชวนเชื่อ มักนำไปใช้ในการเผยแพร่ศาสนา ความเชื่อ การเมือง และการปกครอง จากนั้นในช่วงปี ค.ศ. 1917 มีการนำไปใช้เพื่อปลุกฝังอุดมการณ์ทางการเมืองและสร้างการรับรู้ด้านวัฒนธรรมให้กับประชาชน เพื่อให้เกิดการสนับสนุนความคิดของความเชื่อในเรื่องเดียวกัน (กัญธศศ พงษ์ศิริ, 2562) รวมถึงเป็นยุคที่ข่าวปลอมแพร่กระจายอย่างมหาศาลในปรากฏการณ์การเลือกตั้งประธานาธิบดีของสหรัฐอเมริกาในปี ค.ศ. 2016 (Gelfert, 2018) โดยในช่วงนั้นหนังสือพิมพ์ The Washington Post และสถานี BBC ได้กล่าวถึงอดีตผู้สมัครชิงตำแหน่งประธานาธิบดีที่ชื่อว่า “Hillary Clinton” โดยใช้ข่าวปลอมที่อยู่ในสุนทรพจน์เมื่อเดือนธันวาคม ค.ศ. 2016 ต่อมา Donald Trump ก็ได้นำข่าวปลอมมาใช้ในการเมืองผ่านช่องทางของทวิตเตอร์ โดยเรียกข่าวที่ตรงกันข้ามกับความเชื่อทางการเมืองของตนว่าเป็นข่าวปลอม จะเห็นได้ว่า ช่วงการเลือกตั้งประธานาธิบดีของสหรัฐอเมริกาในครั้งนั้น สร้างความโกลาหลในประเทศสหรัฐฯ เป็นอย่างมากและเป็นข่าวสารที่ทั่วโลกให้ความสนใจ ทำให้ผู้รับสารเกิดความสับสน เพราะมีข่าวปลอมเกิดขึ้นมากมายและทำลายชื่อเสียงของผู้สมัครการเลือกตั้ง

ในขณะนั้น “ข่าวปลอม” จึงมีการนำมาใช้โดยนักการเมืองทั่วโลกเพื่อใช้อธิบายกับการนำเสนอข่าวที่กลุ่มคนที่ไม่เห็นด้วยกับตน จึงทำให้ข่าวปลอมเป็นกลไกของผู้มีอำนาจในการลด กำจัด ทำลาย และหลีกเลี่ยงเสรีภาพของสื่อ (Haigh et. Al, 2017) โดยใช้เป็นเครื่องมือทางการเมืองเพื่อให้บรรลุความต้องการของตน

2. ยุคของ Deepfake โดยคำว่า “Deepfake” มาจากการคำว่า “Deep Learning” แปลว่า การเรียนรู้เชิงลึก ผสมกับคำว่า “Fake” ที่แปลว่าปลอม เป็นยุคของเทคโนโลยีที่ใช้ในการสร้างสื่อสังเคราะห์หรือที่เรียกว่า ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence : AI) เพื่อตัดต่อรูปร่างและอัตลักษณ์ของบุคคลผ่านสื่อวิดีโอ ภาพถ่าย รวมถึงการบันทึกเสียง เป็นเทคโนโลยีแบบการเรียนรู้เชิงลึก โดยเป็นการเลียนแบบโครงข่ายประสาทของมนุษย์ (Neural Network) ทำให้สามารถเกิดการปลอมตัวบุคคลได้อย่างแนบเนียน จากการเรียนรู้โครงสร้างของใบหน้าและเสียงของคนนั้น ๆ และเกิดความเสียหายในกรณีที่บางคนใช้เทคโนโลยีไปใช้ปลอมแปลงบุคคลสำคัญหรือบุคคลที่มีชื่อเสียง เช่น ดารา นักร้อง นักแสดง หรือนักการเมือง จึงทำให้เกิดความเข้าใจผิดและเสื่อมเสียชื่อเสียงกับบุคคลเหล่านั้น ผู้รับสารไม่สามารถแยกออกได้ว่าเป็นข่าวจริงหรือข่าวปลอม ดังนั้นเทคโนโลยี AI จึงกลายเป็นเครื่องมือการสื่อสารในการผลิตข่าวปลอม รวมไปถึงการนำเทคโนโลยีดังกล่าวไปใช้ในทางที่ผิด โดยไม่คำนึงถึงความเหมาะสม เช่น การสร้างข่าวปลอม การชู้กรรโชก การฉ้อโกง การแอบอ้าง หรือสร้างความอับอายกับสังคม (เว็บไซต์ thaiware, 2565)

3. ยุคของ UGC (User-Generated Content) คือ เนื้อหาบนสื่อสังคมออนไลน์ทุกประเภทที่ถูกสร้างขึ้นมาจากผู้ใช้งานทั่วไปหรือใครก็ได้สามารถเป็นผู้ผลิตเนื้อหาขึ้นโดยเผยแพร่ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (ธามเชื้อสถาปนศิริ, 2557) เนื่องจากเป็นสื่อแบบเปิดสาธารณะที่ให้สิทธิและความเท่าเทียมกันของทุกคนในฐานะผู้ใช้งาน ผู้บริโภค หรือผู้เข้ามาเยี่ยมชมสื่อสังคมออนไลน์ประเภทนั้น สามารถที่จะโพสต์ แชร์ หรือแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ ทำให้เกิดข้อมูลมีความหลากหลาย และเกิดข่าวปลอมตามมา เพราะเป็นผลประโยชน์ร่วมกันระหว่างผู้ผลิตและผู้บริโภค โดยผู้ผลิตก็ต้องการให้แบรนด์ของตนเป็นที่รู้จักในวงกว้างและได้รับความสนใจจากกลุ่มเป้าหมายมากขึ้น โดยที่ไม่ต้องเสียเงินค่าโปรโมทสินค้าหรือบริการ ขณะที่ผู้บริโภคก็ต้องการได้รับการยอมรับและเป็นการสร้างตัวตนให้สังคมได้รู้จักบนโลกออนไลน์มากขึ้น ซึ่งจำเป็นต้องระมัดระวังในการใช้เนื้อหาบนสื่อสาธารณะไม่ให้เกิดผลกระทบต่อสังคม และหากเกิดความเสียหาย ผู้ที่เกี่ยวข้องจะต้องมีความรับผิดชอบต่อสังคม (พีรเดช อนันตนาถรัตน์, 2565) จนมาถึงยุคปัจจุบัน ในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ที่คนทั่วโลกกำลังให้ความสนใจในการสืบค้นข้อมูลด้านสุขภาพ จึงทำให้มีการส่งต่อข้อมูลเกี่ยวกับโควิด-19 และเกิด

การแพร่ระบาดของข่าวปลอมบนสื่อสังคมออนไลน์มากขึ้นเช่นกัน ดังนั้นการตรวจสอบข้อมูลก่อนเผยแพร่ หรือ “ชัวร์ก่อนแชร์” จะเป็นการสร้างเกราะป้องกันภูมิคุ้มกันข้อมูลข่าวสารจึงเป็นเรื่องจำเป็นอย่างยิ่งใน ห้วงเวลานั้น โดยสุภิญญา กลางณรงค์ ผู้ร่วมก่อตั้งโครงการโคแฟค (Co-fact) เพื่อตรวจสอบข้อมูล ข่าวสารในโลกออนไลน์ที่ได้รับการส่งต่อ กล่าวไว้ว่า “คนไทยจะส่งต่อข้อมูลและรูปภาพ โดยใช้ไลน์ซึ่งเป็น กลุ่มปิด บางคนจงใจบิดเบือนข้อมูล ในขณะที่บางคนใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก เป็น UGC ที่สร้าง คอนเทนต์ที่แต่งรูปเองได้ โดยทำอินโฟกราฟิกเพื่อใช้ในการขายของ เครื่องสำอาง หรือทำธุรกิจ” (ชนก บังผล, 2563)

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่า ยุคสมัยของเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ทำให้ รูปแบบของข่าวปลอมมีความเปลี่ยนแปลงไปตามกระแสของเทคโนโลยี และมักจะถูกแทรกซึมนำมาใช้กับ เทรนด์ของสังคมหรือเป็นประเด็นที่ผู้คนกำลังให้ความสนใจอยู่ในขณะนั้น โดยมีแนวโน้มว่าในอนาคต รูปแบบของข่าวปลอมจะเปลี่ยนเป็นลักษณะของ Cyber Crime (อาชญากรรมทางเทคโนโลยี) หรือข่าว ปลอมเกี่ยวกับการหลอกลวง ดังนั้นจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้รับสารจะต้องตระหนักรู้ถึงภัยทางไซเบอร์ ไม่ว่าข่าวปลอมจะมาในรูปแบบใดก็ตาม หากสามารถเรียนรู้วิธีรับมือกับข่าวปลอมอย่างชาญฉลาด ก็จะทำให้สังคมไทยปลอดภัยจากข้อมูลข่าวสารอันเป็นเท็จได้มากขึ้น

ประเภทของข่าวปลอม

(The European Association for Viewers Interests, 2016 อ้างถึงใน นันทิกา หนูสม, 2560 น. 20-21) เป็นองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไร โดยสนับสนุนการรู้เท่าทันสื่อและการเป็นพลเมืองแบบ สมบูรณ์ในยุโรป โดยแบ่งประเภทของข่าวปลอมไว้ 10 ประเภท ดังนี้

1. การโฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda) เป็นข้อความที่แพร่กระจายให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ทางความคิดหรือทัศนคติ ทำให้ผู้รับสารเกิดความสนใจและการคล้อยตามโฆษณาชวนเชื่อ นั้น ๆ
2. การยั่วให้คลิก หรือ คลิกเบท (Clickbait) เป็นการกระตุ้นความสนใจของผู้รับสารให้คลิก เข้าไปรับชมเนื้อหา มีผลประโยชน์ในการสร้างรายได้จากการโฆษณา
3. เนื้อหาที่ได้รับการสนับสนุน (Sponsored content) หรือเนื้อหาโฆษณาบนสื่อสังคม ออนไลน์ จากผลการวิจัยในปี 2016 จากมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด พบว่านักเรียนระดับมัธยมศึกษา ร้อยละ 80 มีความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาที่ได้รับการสนับสนุนหรือที่เรียกว่า การโฆษณาเนทีปเป็นข่าวจริง
4. ข่าวล้อเลียนและเสียดสี (Satire and Hoax) เป็นข่าวล้อเลียน เป็นเรื่องตลกขบขัน เป็น เนื้อหาหรือรูปภาพที่ตั้งใจทำขึ้นมาเพื่อเป็นการล้อเลียน เสียดสี ประชดประชัน เพื่อแสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับสถานการณ์ของสังคมที่เกิดขึ้นจริง จึงเป็นเรื่องง่ายที่จะส่งผลกระทบในการลอกเลียนแบบ

5. ข่าวที่ผิดพลาด (Error) การนำเสนอจากสำนักข่าวออนไลน์ที่มีความน่าเชื่อถือ ก็มักจะเกิดข้อผิดพลาดของข่าวสารได้ เนื่องจากต้องการความรวดเร็วในการเข้าถึงผู้รับสาร

6. ข่าวที่นำเสนอเอนเอียงข้างฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง (Partisan) เป็นข่าวที่มีเนื้อหาบิดเบือนหรือสร้างขึ้นมา เพื่อสนับสนุนฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง หรือเป็นการโจมตีฝ่ายตรงกันข้าม

7. ทฤษฎีสมคบคิด (Conspiracy theory) เป็นเรื่องเล่าหรือบทความที่สร้างขึ้นมาจากความคิดของบุคคลหรือกลุ่มคน โดยนำเหตุการณ์ต่าง ๆ มาปะติดปะต่อกัน โดยอาจมีวัตถุประสงค์บางอย่างซ่อนอยู่ เพื่อให้ประโยชน์และให้โทษกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง โดยทฤษฎีดังกล่าว มีข้อเท็จจริงปรากฏอยู่เพียงบางส่วน เพื่อต้องการสร้างความน่าเชื่อถือว่ามีหลักฐานมาสนับสนุนว่ามีความเกี่ยวข้องกัน

8. วิทยาศาสตร์ลวงโลก (Pseudoscience) เป็นการแอบอ้างหรือความเชื่อที่อ้างอิงว่าเป็นวิทยาศาสตร์ แต่ในความจริงแล้วไม่ได้มีกระบวนการตามหลักทางวิทยาศาสตร์ที่ถูกต้องหรือไม่มีหลักฐานที่ปรากฏชัดเจนมาสนับสนุนความคิดนั้น มีความคล้ายคลึงกับทฤษฎีสมรู้ร่วมคิด มักพบในข่าวลักษณะเกี่ยวกับสุขภาพและงานวิจัยที่ถูกแอบอ้าง

9. ข่าวที่ให้ข้อมูลผิด ๆ (Misinformation) สามารถพบได้ในประเภทข่าวที่ขึ้นทำให้เกิดความเข้าใจผิด โดยเป็นข่าวที่ไม่ถูกต้องโดยไม่ได้มีเจตนา มีความแตกต่างจากการตั้งใจบิดเบือนข้อมูล

10. ข่าวปลอมที่ถูกสร้างขึ้นอย่างสมบูรณ์ (Bogus) คือ ข่าวปลอมที่มีเจตนาในการสร้างขึ้นมาให้เป็นข่าวปลอมโดยสมบูรณ์ มีข้อความ ภาพ วิดีโอ ที่เป็นเท็จมารวมกัน รวมถึงการแอบอ้างเป็นแหล่งข่าวหรือบุคคลที่อยู่ในเหตุการณ์ โดยมีกระบวนการที่จะทำให้เป็นข่าวปลอมที่สมบูรณ์

รูปแบบของข่าวปลอม

(Wardle, 2017 อ้างถึงใน ธิตติยา จารุโพนุลย์พันธ์, 2562) ได้มีการจัดรูปแบบเนื้อหาของข่าวปลอมแบ่งเป็น 7 รูปแบบ ดังนี้

1) เนื้อหาล้อเลียน เสียดสี (Satire or Parody) เพื่อต้องการสร้างบรรยากาศให้มีความตลกขบขันและให้ได้รับความสนใจ จนทำให้ผู้รับสารเกิดความเข้าใจผิดพลาดได้

2) เนื้อหาที่ผิดบริบทและมีเนื้อหาไม่ตรงกับพาดหัว (False Connection) โดยพาดหัวข่าวกับเนื้อหาข่าวไม่ตรงกับความเป็นจริงและไม่มีข้อมูลที่เชื่อมโยงกัน ทำให้ผู้รับสารเกิดความอยากรู้ในข้อมูลข่าวสารที่ไม่ถูกต้อง

3) เนื้อหาชี้นำ (Misleading Content) เป็นการสร้างเนื้อหาที่ชี้นำไปในทางที่ต้องการ และบิดเบือนกับความเป็นจริงให้คนหลงเชื่อกับข้อมูลที่ทำความเข้าใจผิด

4) เนื้อหาที่ผิดบริบท (False Context) เป็นข้อมูลข่าวสารที่มีเนื้อหาไม่ตรงกับความเป็นจริง มักจะพาดหัวข่าวที่เกินจริงจนทำให้คนเกิดความสนใจเข้าไปอ่านจนทำให้เกิดความเข้าใจผิด

5) เนื้อหาแอบอ้าง (Imposter Content) โดยเป็นข้อมูลที่แอบอ้างบุคคลหรือองค์กรที่มีความน่าเชื่อถือ ทำให้เกิดความสับสนกับข้อมูลและเกิดความเข้าใจที่คลาดเคลื่อน

6) เนื้อหาที่มีหลอกลวง (Manipulated Content) ข้อมูลที่มีการหลอกลวงให้หลงเชื่อหรือชักชวนให้ลงทุนจนเกิดความเสียหาย รวมถึงการตัดต่อปลอมแปลงเนื้อหาหรือภาพข่าวที่ไม่ตรงกับความเป็นจริง

7) เนื้อหาที่ถูกก่อกำเนิดขึ้น (Fabricated Content) เป็นข้อมูลข่าวสารที่ตั้งใจหลอกลวง สร้างเนื้อหาขึ้นมาเพื่อจุดประสงค์เพื่อทำลายชื่อเสียง จนทำให้เกิดความเข้าใจผิดอย่างรุนแรง

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเกิดข่าวปลอม

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเกิดข่าวปลอม ประกอบด้วยปัจจัยที่สำคัญ 3 ประการ ดังนี้

1) อุปกรณ์และบริการ (Tools and Services) เป็นเครื่องมือในการจัดการและเผยแพร่เนื้อหาข่าวไปยังเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยเป็นการให้บริการออนไลน์ต่าง ๆ จากทั่วโลก รวมถึงเป็นบริการที่มีความหลากหลายและได้รับการพัฒนาให้มีรูปแบบของข่าวปลอมที่หลากหลายขึ้น

2) เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) เป็นแพลตฟอร์มที่ผู้ใช้งานสามารถสร้างขึ้นมาเป็นลักษณะของเครือข่ายสังคมออนไลน์ ในการเผยแพร่การโฆษณาในวงกว้าง เป็นมีผู้ใช้งานที่เข้าถึงเพื่อต้องการรับข้อมูลข่าวสารที่มีการอัปเดต จึงทำให้การแพร่กระจายข่าวปลอมเป็นไปในรูปแบบของโฆษณาชวนเชื่อ รวมถึงการใช้สแปมเพื่อล่อลวงให้ผู้รับสารเข้ามาดูเนื้อหาของข่าวสารได้ง่าย

3) แรงจูงใจ (Motivation) แรงจูงใจที่ทำให้เกิดข่าวปลอม คือ การได้รับประโยชน์ทางการเงินผ่านการโฆษณา หรือการใช้ข่าวปลอมในวัตถุประสงค์แอบแฝงในการโจมตีข้อมูลบางอย่าง ที่อาจจะก่อให้เกิดอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ซึ่งแรงจูงใจเหล่านี้ขึ้นอยู่กับผลประโยชน์ที่ได้รับ

จากแนวคิดเกี่ยวกับข่าวปลอม (Fake News) ที่ได้กล่าวมาข้างต้น ทำให้สามารถอธิบายได้ว่า ข่าวปลอมสามารถเกิดขึ้นได้หลายรูปแบบและมีความต้องการนำเสนอข่าวปลอมตามบริบทที่แตกต่างกันออกไป หากกลุ่ม Generation Z มีความเข้าใจความหมายของข่าวปลอม รูปแบบของข่าวปลอมที่แพร่กระจาย ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเกิดข่าวปลอม และสามารถแบ่งแยกประเภทของข่าวปลอมได้อย่างแน่ชัด รวมถึงเข้าใจกระบวนการในการแก้ไขปัญหาข่าวปลอมอย่างถูกต้อง ก็จะทำให้มีแนวคิดและมุมมองเกี่ยวกับองค์ประกอบข่าวปลอม เพื่อมีส่วนในการพัฒนาศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม สามารถถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจเหล่านี้ไปยังกลุ่ม Generation อื่น ๆ ไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของข่าวปลอม และเกิดความ

ร่วมมือกับภาครัฐในการจัดข่าวปลอมให้หมดไป ประกอบกับการนำข้อเสนอแนะเชิงนโยบายของผู้บริหารและผู้ปฏิบัติงานในการพัฒนาศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น(สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2562) การปฏิรูปด้านสื่อสารมวลชนเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นไปตามพระราชบัญญัติการดำเนินการปฏิรูปประเทศ พ.ศ. 2560 โดยมาตรา 6 แห่งพระราชบัญญัติดังกล่าว ได้บัญญัติให้การจัดทำแผนการปฏิรูปประเทศด้านสื่อสารมวลชน เทคโนโลยีสารสนเทศ มีเป้าประสงค์เพื่อสร้างดุลยภาพระหว่างเสรีภาพในการทำหน้าที่ของสื่อบนความรับผิดชอบต่อสังคมกับการกำกับที่มี ความชอบธรรม และการใช้พื้นที่ดิจิทัลเพื่อการสื่อสารอย่างมีจรรยาบรรณ ดำรงรักษาเสรีภาพของการแสดงออก การรับรู้ของประชาชนด้วยความเชื่อว่าเสรีภาพของการสื่อสารคือ เสรีภาพของประชาชนตามแนวประชาธิปไตย และมุ่งเน้นให้สื่อเป็นโรงเรียนของสังคมในการให้ความรู้แก่ประชาชน ปลุกฝังวัฒนธรรมของชาติและปลุกฝังทัศนคติที่ดี โดยกำหนดกิจกรรมปฏิรูปประเทศที่จะส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงกับประชาชนอย่างมีนัยสำคัญ (Big Rock) ประกอบด้วย 3 กิจกรรมหลัก ได้แก่ 1) การพัฒนาระบบคลังข้อมูลข่าวสารเพื่อการประชาสัมพันธ์เชิงรุกและการจัดการ Fake News 2) การขับเคลื่อนหน่วยงานที่ประสานงานกับผู้ให้บริการสื่อออนไลน์ และ 3) การยกร่างหลักสูตร “การรู้เท่าทันสื่อ” เพื่อให้เกิดการผลักดันการดำเนินงานของหน่วยงานรับผิดชอบได้ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

ภาพที่ 2.1

ภาพแสดงความเชื่อมโยงดุลยภาพของเสรีภาพบนพื้นฐานจริยธรรม



สำหรับความก้าวหน้าของแผนการปฏิรูปประเทศด้านสื่อสารมวลชน เทคโนโลยีสารสนเทศ ได้มีการดำเนินงานในแต่ละเรื่องและประเด็นการปฏิรูป ดังนี้

1) การปฏิรูปการรู้เท่าทันสื่อของประชาชน มีกิจกรรมหลัก คือ การบรรจุสาระเกี่ยวกับ “การรู้เท่าทันสื่อ” ในหลักสูตรให้กับนักเรียนและนักศึกษา โดยกระทรวงศึกษาธิการและกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม นอกจากนี้ ยังมีหน่วยงานภาครัฐอื่น เช่น กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กระทรวงวัฒนธรรม สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ กรมประชาสัมพันธ์ กองทุนสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ และสถาบันการศึกษาภาครัฐ

2) แนวทางการส่งเสริมจริยธรรมและมาตรฐานวิชาชีพสื่อ มีกิจกรรมหลัก คือ การจัดทำร่างพระราชบัญญัติส่งเสริมจริยธรรมและมาตรฐานวิชาชีพสื่อมวลชน พ.ศ. และกรมประชาสัมพันธ์ ร่วมกับองค์กรวิชาชีพสื่อได้จัดทำ “คู่มือและแนวทางปฏิบัติสื่อในภาวะวิกฤต” เพื่อเป็นกรอบการปฏิบัติวิชาชีพสื่อมวลชนในการดำเนินงานในสถานการณ์ที่รุนแรงและมีความอ่อนไหวสูง

3) การปฏิรูปโครงสร้างอุตสาหกรรมสื่อสารมวลชนและเทคโนโลยีสารสนเทศ มีกิจกรรมหลัก ได้แก่ การปรับปรุงแผนแม่บทกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์ โดยแผนแม่บทนี้มุ่งเน้นการบริหารจัดการทรัพยากรคลื่นความถี่ที่มีอยู่จำกัดให้มีการใช้งานอย่างมีประสิทธิภาพ ตามตามความต้องการในปัจจุบัน โดยสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ

4) การปฏิรูปแนวทางการกำกับดูแลสื่อออนไลน์ มีกิจกรรมในการเพิ่มประสิทธิภาพการกำกับตรวจสอบการใช้สื่อออนไลน์ที่ไม่เหมาะสม โดยกองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี (ปอท.) ได้ดำเนินการเตรียมความพร้อมบุคลากรและพัฒนาอุปกรณ์ให้สามารถปฏิบัติงานในการกำกับดูแลสื่อออนไลน์ได้

5) การปฏิรูปการบริหารจัดการความปลอดภัยทางไซเบอร์/กิจการอวกาศ และระบบเครื่องมือด้านการสื่อสารมวลชนและโทรคมนาคมเพื่อสนับสนุนภารกิจป้องกันบรรเทาสาธารณภัย โดยสำนักงานตำรวจแห่งชาติร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

6) การปฏิรูประบบการบริหารจัดการข้อมูลข่าวสารภาครัฐ มีกิจกรรมหลักในการพัฒนาการประชาสัมพันธ์ภาครัฐ ได้แก่ การเร่งรัดการดำเนินการของคณะกรรมการประชาสัมพันธ์แห่งชาติ เพื่อเป็นกลไกในการบูรณาการด้านการประชาสัมพันธ์และการบริหารจัดการข้อมูลข่าวสารภาครัฐ หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กระทรวงมหาดไทย ได้มีการดำเนินการ

พัฒนาบุคลากรเครือข่าย เพื่อสนับสนุนการบรรลุเป้าหมายการปฏิรูปดังกล่าว เช่น ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม ประเทศไทย การอบรมเชิงปฏิบัติการเครือข่ายประชาสัมพันธ์เชิงรุก การสร้างเครือข่ายบูรณาการความร่วมมือภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชน เป็นต้น

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence)

ความฉลาดทางดิจิทัล เป็นหนึ่งในความสามารถและความชำนาญของเยาวชนและพลเมืองดิจิทัลเพื่อการก้าวเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 และสังคมดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบ ในการประชุมเวทีเศรษฐกิจโลก (World Economic Forum) ในปี ค.ศ.2016 ได้ริเริ่มเผยแพร่กรอบแนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล และต่อมาเวทีเศรษฐกิจโลกได้มีการจัดตั้งสถาบันความฉลาดทางดิจิทัล เพื่อศึกษาเรื่องนี้โดยเฉพาะ และการสร้างความร่วมมือกับภาคีเครือข่ายจากประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคการศึกษา เพื่อใช้ในการเสริมสร้างความชำนาญและความสามารถทางดิจิทัลให้กับเยาวชนทั่วโลก (Digital Intelligence, n.d; DQ Global Standards Report, 2018)

ระดับของความฉลาดทางดิจิทัล แบ่งเป็น 3 ระดับ ได้แก่

ระดับที่ 1 ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) เป็นความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและใช้สื่ออย่างปลอดภัย รวมถึงการมีความรับผิดชอบและมีจริยธรรมในการใช้สื่อ

ระดับที่ 2 ความคิดสร้างสรรค์ดิจิทัล (Digital Creativity) เป็นความสามารถที่เป็นส่วนหนึ่งของระบบนิเวศดิจิทัล และเพื่อเสริมสร้างความรู้ใหม่ เทคโนโลยีใหม่ และสื่อใหม่ ๆ เพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง

ระดับที่ 3 การแข่งขันทางดิจิทัล (Digital Competitiveness) เป็นความสามารถในการแก้ไขวิกฤตทางเศรษฐกิจดิจิทัล เพื่อสร้างโอกาสที่ท้าทายของเศรษฐกิจให้เติบโต เพื่อเติบโตเป็นนักธุรกิจหรือผู้ประกอบการได้อย่างมั่นคง และสามารถรองรับกับผลกระทบด้านต่าง ๆ ได้

ความฉลาดทางดิจิทัล ประกอบด้วย 8 ทักษะทางดิจิทัล ได้แก่

1. อัตลักษณ์ดิจิทัล (Digital identity) เป็นความสามารถในการสร้างตัวตนทางด้านดิจิทัลที่เป็นประโยชน์ได้ทั้งทางออนไลน์และออฟไลน์
2. การใช้ดิจิทัล (Digital use) เป็นความสามารถในการใช้ดิจิทัลได้อย่างมีคุณภาพ
3. ความปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital safety) เป็นความสามารถในการทำความเข้าใจในข้อมูลข่าวสาร สามารถจัดการกับความเสี่ยงบนโลกออนไลน์ และมีจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี

4. ความมั่นคงทางดิจิทัล (Digital security) เป็นความสามารถในการจัดการกับปัญหาภัยคุกคามทางไซเบอร์ เพื่อป้องกันความผิดพลาดของข้อมูล เครื่องมือการสื่อสาร ระบบคอมพิวเตอร์ และสัญญาณอินเทอร์เน็ต

5. ความฉลาดทางอารมณ์ดิจิทัล (Digital emotional intelligence) เป็นความสามารถในการจดจำและแสดงออกทางอารมณ์บนโลกออนไลน์อย่างมีวุฒิภาวะและสื่อสารกันด้วยพื้นฐานของความมีเหตุผล

6. การสื่อสารผ่านดิจิทัล (Digital communication) เป็นความสามารถในการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์และใช้เทคโนโลยีร่วมกันกับผู้อื่น

7. การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital literacy) เป็นความสามารถในการเรียนรู้ สืบค้น ศึกษา ประเมิน ผลัด ดัดแปลง และแบ่งปันความรู้ดิจิทัลร่วมกันได้

8. สิทธิทางดิจิทัล (Digital rights) เป็นความสามารถในการรักษาสิทธิและเสรีภาพของการใช้เทคโนโลยี และเคารพกฎระเบียบของสื่อสังคมออนไลน์

ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital citizenship)

ความฉลาดทางดิจิทัล เป็นส่วนหนึ่งของความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Mossberger et al., 2008) ได้ให้ความหมายของคำว่า ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital citizenship) คือ ความสามารถของสมาชิกในชุมชนที่รวมตัวกันเป็นพลเมืองบนโลกออนไลน์ มีส่วนร่วมในการทำหน้าที่ช่วยกันดูแลการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศให้เกิดประโยชน์และมีประสิทธิภาพทั้งทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และการบริหารจัดการ

(Ribbble et al., 2004) ได้นิยาม ความเป็นพลเมืองดิจิทัล ว่าเป็นบรรทัดฐานทางสังคมออนไลน์ของพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีอย่างระมัดระวัง โดยจะมีผลเกี่ยวข้องกับประเด็นต่าง ๆ ของสังคม โดยสังเกตได้จากพฤติกรรม 9 ประเภท ประกอบด้วย

1. มารยาท (Etiquette) เป็นมาตรฐานทางอิเล็กทรอนิกส์ของขั้นตอนการใช้เทคโนโลยี
2. การสื่อสาร (Communication) การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารทางอิเล็กทรอนิกส์
3. การศึกษา (Education) กระบวนการเรียนการสอนและการเรียนรู้ประโยชน์/โทษจากเทคโนโลยี
4. การเข้าถึง (Access) การมีส่วนร่วมทางเทคโนโลยีอย่างเต็มที่
5. การพาณิชย์ (Commerce) การซื้อขายสินค้าและบริการทางอิเล็กทรอนิกส์
6. ความรับผิดชอบ (Responsibility) ความรับผิดชอบในการกระทำการใช้เทคโนโลยี

7. สิทธิ (Rights) สิทธิและเสรีภาพการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม
8. ความปลอดภัย (Safety) ความปลอดภัยของข้อมูลบนโลกออนไลน์
9. การป้องกันตนเอง (Self-protection) ข้อพึงระวังในการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย

ความสำคัญของความฉลาดทางดิจิทัลในสังคมดิจิทัล

วิกานดา พรสกุลวานิช (2565) ได้อธิบายไว้ว่า ยุคสมัยของข้อมูลข่าวสารและเทคโนโลยีในปัจจุบันเป็นสิ่งสำคัญในการดำรงชีวิต ทำให้ข้อมูลข่าวสารในระบบนิเวศสื่อมีการหมุนเวียนอย่างไม่หยุดยั้ง นับเป็นความท้าทายของผู้ใช้สื่อดิจิทัล ดังนั้นการนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์ทั้งกับตนเอง ครอบครัว ชุมชน และสังคม ความสามารถและทักษะทางดิจิทัลจึงเป็นสิ่งจำเป็นในยุคนี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับเด็กรุ่นใหม่ และเยาวชนที่จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ในอนาคตข้างหน้า โดยความฉลาดทางดิจิทัลเป็นหนึ่งในความสามารถ และชำนาญที่สามารถเรียนรู้และฝึกฝนกันได้ เฉกเช่นเดียวกันความฉลาดทางอารมณ์ (emotional intelligence) จะเห็นได้ว่า นโยบายของประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก ต้องการเสริมสร้างทักษะด้านนี้ให้กับพลเมืองดิจิทัลของตน โดยสังคมที่มีพลเมืองที่มีความฉลาดทางดิจิทัลอยู่ในระดับสูง สังคมเหล่านั้นก็จะมีพลเมืองดิจิทัลที่มีการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย มีความรับผิดชอบและมีจริยธรรม รวมถึงมีความคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ พร้อมนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง นอกจากนี้ ยังเป็นสังคมที่มีพลเมืองดิจิทัลในการปรับตัว เกิดการเรียนรู้และปรับตัวเข้ากับความท้าทายในทุกมิติ

ทักษะของความฉลาดรู้เรื่องสื่อ

องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ (Media and Information Literacy : MIL) มาจากส่วนผสมระหว่าง “การรู้เท่าทันสื่อ” หรือ “ความฉลาดรู้เรื่องสื่อ (Media Literacy) กับ ความรอบรู้เรื่องสารสนเทศ (Information Literacy) โดยจุดเด่นและจุดเชื่อมโยงของสองแนวคิดก่อนจะพัฒนามาเป็นแนวคิดของการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ (Potter, 2005) ได้แบ่งทักษะที่จำเป็นต่อความฉลาดรู้เรื่องสื่อ 7 ประการ ได้แก่

1. ทักษะการวิเคราะห์ (Analysis) หมายถึง ทักษะในการแยกแยะและพิจารณา ตรวจสอบองค์ประกอบของข้อมูล โดยทักษะนี้จะช่วยทำให้ผู้รับสารสามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์
2. ทักษะการประเมินค่า (Evaluation) หมายถึง ทักษะในการประเมินค่ากับองค์ประกอบของข้อมูลด้วยวิธีการเปรียบเทียบกับมาตรฐานหรือเกณฑ์การประเมินบางอย่าง
3. ทักษะการจัดกลุ่ม (Grouping) หมายถึง การจัดกลุ่มองค์ประกอบของข้อมูลเพื่อให้เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างของชุดข้อมูลที่ได้รับ และเปรียบเทียบว่าแต่ละองค์ประกอบมีความแตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร

4. ทักษะการอุปนัย (Induction) หมายถึง ทักษะหรือความสามารถในการสังเกตองค์ประกอบขำย่อย แล้วใช้เหตุผลในการสรุปเหตุการณ์ของขำยวนั้นๆ

5. ทักษะการนิรนัย (Deduction) หมายถึง ทักษะหรือความสามารถในการใช้เหตุผลหรือหลักการที่สำคัญ เพื่อใช้อธิบายสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

6. ทักษะการสังเคราะห์ (Synthesis) หมายถึงทักษะและความสามารถของผู้รับสารในการจัดเรียงโครงสร้างของข้อมูลขึ้นมาใหม่

7. ทักษะการสรุปใจความสำคัญ (Abstracting) หมายถึง ความสามารถของผู้รับสารในการจับใจความสาระสำคัญของขำยสารได้อย่างถูกต้อง ตรงประเด็น และสามารถสร้างข้อมูลที่สั้นกระชับขึ้นมาใหม่

จากแนวคิดเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence) ที่ได้กล่าวมาข้างต้น ทำให้สามารถอธิบายได้ว่า การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีความคิดสร้างสรรค์และมีทักษะในการใช้สื่อดิจิทัล อาทิ มีความเข้าใจอัตลักษณ์ดิจิทัล ความปลอดภัยและความมั่นคงทางดิจิทัล การเข้าใจสิทธิและกฎหมายดิจิทัลมีความรู้เท่าทันดิจิทัล การแยกแยะขำยจริง ขำยปลอมได้ ตรวจสอบแหล่งที่มาของขำยและความน่าเชื่อถือ มีความรับผิดชอบต่อสังคมในการใช้สื่อออนไลน์ และรู้จักแบ่งปันข้อมูลอันเป็นประโยชน์ให้กับผู้อื่น รวมถึงสร้างความฉลาดทางอารมณ์ดิจิทัล สามารถแสดงออกทางอารมณ์ได้อย่างมีสติรอบคอบและมีวิจารณญาณในการใช้สื่อ พลเมืองดิจิทัลก็จะสามารถมีส่วนร่วมในการสื่อสารสร้างความเข้าใจการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และทำให้พลเมือง โดยเฉพาะกลุ่มเยาวชนและเด็กรุ่นใหม่มีความฉลาดทางดิจิทัล มีเกราะป้องกันภัยทางไซเบอร์ให้กับตนเองและเป็นตัวอย่างให้กับผู้อื่น และสามารถเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาสังคมให้เป็นสังคมแห่งการรู้เท่าทันสื่อ

2.5 แนวคิดหลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning : PL)

William Erwin (1976) การมีส่วนร่วม หมายถึง กระบวนการให้ประชาชนเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องในการพัฒนาหรือปรับเปลี่ยน มีส่วนในกระบวนการคิด วิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ไขปัญหาต่าง ๆ

Cohen & Uphoff (1981) การมีส่วนร่วม หมายถึง สมาชิกของสังคมที่ต้องเข้ามามีส่วนร่วมในการเปลี่ยนแปลงสังคม ได้แก่ 1) การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจว่าจะต้องทำอะไรและดำเนินการอย่างไร 2) การมีส่วนร่วมในการพัฒนาด้วยการลงมือปฏิบัติตามสิ่งที่ได้ตัดสินใจ 3) การมีส่วนร่วมในการแบ่งปันประโยชน์จากการดำเนินการ และ 4) การมีส่วนร่วมในการประเมินผลโครงการหรือกิจกรรม

นิคม ผัดแสน (2540) การมีส่วนร่วม หมายถึง การให้ประชาชนได้มีส่วนในการตัดสินใจ แก้ไขปัญหา และมีส่วนในการดำเนินงานต่าง ๆ เช่น การแสดงความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ และการสนับสนุนกิจกรรม

สัญญา เคนาภูมิ (2551) การมีส่วนร่วม หมายถึง สมาชิกได้ร่วมกันคิด ร่วมวางแผน ร่วมกิจกรรม ร่วมติดตามประเมินผล เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของกิจกรรมที่วางไว้ โดยการมีส่วนร่วมจะต้องมาจากความสมัครใจ ความพึงพอใจ และได้รับประโยชน์จากกิจกรรมร่วมกัน

วรพล หนู่นุ่น (2558) ได้ให้แนวคิดสำคัญของกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ซึ่งเป็นกระบวนการที่ให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ได้แก่ หลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ การเรียนรู้โดยกระบวนการกลุ่ม การกำหนดแผนหรือลำดับขั้นตอนในการสอนที่สอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้ 3 ทั้งด้าน คือ การสอนความรู้ การสอนเจตคติ และการสอนทักษะ โดยจะได้นำเสนอแนวคิดดังต่อไปนี้

การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เป็นการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ประกอบด้วยแนวคิดหรือความเชื่อพื้นฐานการเรียนรู้ 5 ประการ ได้แก่

1. เป็นการเรียนรู้ที่อาศัยประสบการณ์เดิมของผู้เรียน
2. เป็นการเรียนรู้ที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ๆ อย่างต่อเนื่อง และมีความท้าทาย
3. เป็นการเรียนรู้ที่เน้นที่การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนและระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน
4. เป็นการเรียนที่สร้างปฏิสัมพันธ์ไปสู่การขยายเครือข่ายความรู้ของทั้งผู้เรียน และผู้สอน
5. เป็นการเรียนรู้ที่อาศัยการสื่อสารทุกรูปแบบ เพื่อนำไปสู่การแลกเปลี่ยนประสบการณ์

การสร้างความรู้ความเข้าใจ การวิเคราะห์สังเคราะห์ที่นำไปสู่ข้อสรุปท้ายบทเรียน หรือองค์ความรู้ใหม่

ดร.สุกัญญา ปุสุรินทร์คำ (2551) ได้อธิบายหลักการสำคัญของการเรียนแบบมีส่วนร่วม โดยมีองค์ประกอบของการเรียนรู้ 2 ประการ ได้แก่

1. การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) เป็นการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้และประสบการณ์เดิมของตนเอง ประกอบด้วย
 - 1.1 เป็นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ดั้งเดิมของผู้เรียน
 - 1.2 การสร้างความรู้ใหม่ที่ท้าทาย โดยเป็นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ซึ่งเป็นการให้ผู้เรียนร่วมทำกิจกรรมตลอดเวลา ไม่ใช่เพียงการนั่งฟังบรรยายเพียงอย่างเดียว
 - 1.3 การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกัน และระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน

1.4 การสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ทำให้ผู้เรียนสามารถขยายเครือข่ายไปในวงกว้าง

1.5 การอาศัยการสื่อสารในทุกรูปแบบ เช่น การพูด การเขียน การวาดรูป การแสดง บทบาทสมมติ เพื่อสร้างบรรยากาศให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดในการเรียนรู้ร่วมกัน

2. การเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่ม (Group Process) โดยเป็นการเรียนรู้พื้นฐานที่มีความสำคัญประการหนึ่ง เพราะเมื่อประกอบกับการเรียนรู้เชิงประสบการณ์แล้ว จะทำให้กระบวนการกลุ่มช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ โดยมีองค์ประกอบสำคัญ 3 ประการ ได้แก่

2.1 การกำหนดกิจกรรมที่ชัดเจนว่าต้องการให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มกันทำกิจกรรมอะไรและมีรูปแบบกิจกรรมอย่างไร เวลาในการทำกิจกรรม จำนวนสมาชิกในกลุ่ม เป็นต้น

2.2 การกำหนดบทบาทของกลุ่มให้มีความชัดเจน โดยเป็นการกำหนดว่าสมาชิกในกลุ่มมีหน้าที่ทำอะไร และเมื่อนำมารวมในกลุ่มใหญ่ จะทำให้เกิดการขยายการเรียนรู้และกิจกรรมมีความน่าสนใจ

2.3 การกำหนดโครงสร้างของงานอย่างชัดเจน โดยเป็นการกำหนดรายละเอียดของกิจกรรมและกรอบการทำงานที่ชัดเจน หรืออาจสร้างเป็นรูปแบบของตารางการวิเคราะห์ร่วมกัน

นวัตกรรมการศึกษา (2557) ได้อธิบายความหมายของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมว่า เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เชื่อว่า การเรียนรู้จะสามารถพัฒนาความรู้ ทักษะ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้เรียนได้ โดยเป็นการเรียนในลักษณะของการใช้ประสบการณ์และความสามารถของผู้เรียนมาใช้อย่างเต็มศักยภาพ โดยมีหลักการที่สำคัญ คือ กิจกรรมการเรียนการสอนโดยอาศัยจากประสบการณ์เดิมจากผู้เรียน รวมถึงกิจกรรมที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ที่มีความท้าทาย เป็นการเรียนรู้จากการปฏิบัติและลงมือทำของผู้เรียน (Active Learning) และการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้สอน ซึ่งมีองค์ประกอบดังนี้

1. ประสบการณ์ (Experience) โดยผู้สอนจะทำการกระตุ้นให้ผู้เรียนนำความรู้และประสบการณ์เดิมมาช่วยพัฒนาองค์ความรู้และประสบการณ์ใหม่ ๆ โดยเป็นการศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองจากสื่อต่าง ๆ

2. สะท้อนความคิดและการอภิปราย (Reflection and Discussion) โดยผู้สอนจะสร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางความคิดเห็น เป็นการแลกเปลี่ยนมุมมองด้วยการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน โดยมีการกำหนดหัวข้อให้ร่วมกันอภิปรายกลุ่มย่อย แล้วนำมาเสนอในกลุ่มใหญ่เพื่อรับฟังความคิดเห็นโดยรวม ผ่านการใช้ความรู้ดั้งเดิมและประสบการณ์พื้นฐานของผู้เรียน

3. ความคิดรวบยอด (Concept) โดยเป็นการรวบรวมความรู้ความเข้าใจของผู้เรียนเอง ผ่านการวิเคราะห์ข้อมูลในสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการประมวลผลความคิดและร่วมกันอภิปรายเพื่อนำไปสู่กระบวนการคิดรวบยอดให้เป็นความรู้ของตนเอง

4. ทดลองและประยุกต์แนวคิด (Experimentation/Application) โดยต้องการให้ผู้เรียน นำผลจากขั้นของการคิดรวบยอดนำไปประยุกต์ใช้กับวิถีชีวิตและสถานการณ์ต่าง ๆ จนเป็นแนวทางจากความคิดของตนเอง

ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2562) ได้อธิบายความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกไว้ว่า เป็นการส่งเสริมความคิดอิสระและการลงมือทำของผู้เรียน การมีวิจาร์ณญาณ และการคิดสร้างสรรค์ การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริง และสามารถวิจาร์ณญาณในการร่วมกิจกรรมนั้น โดยมุ่งให้ผู้เรียนเป็นผู้กำหนดทิศทางการเรียนรู้ของตนเองสู่กระบวนการคิด วิเคราะห์และตัดสินใจได้ด้วยตนเอง ดังนั้น Active Learning จึงเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะความคิดในขั้นสูง สามารถคิด วิเคราะห์ แก้ไขปัญหา ประเมินค่า และการสร้างสรรค์

โดยมีลักษณะของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ประกอบด้วย

1. เป็นการพัฒนาศักยภาพการคิด แก้ไขปัญหา และการประยุกต์ใช้
2. การให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้ด้วยการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ในรูปแบบของการให้ความร่วมมือมากกว่าการแข่งขันกัน
3. การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด
4. เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้บูรณาการข้อมูลสารสนเทศ สู่ทักษะการวิเคราะห์และการประเมินค่า
5. ผู้เรียนได้ฝึกการเรียนรู้ความมีระเบียบวินัยการมีส่วนร่วมกับผู้อื่น
6. การให้ผู้เรียนเกิดความรู้และประสบการณ์ใหม่ ๆ ด้วยการให้ผู้เรียนสรุปสิ่งที่ได้รับ
7. ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้เป็นผู้ปฏิบัติจริง

จากแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) ที่ได้กล่าวมาข้างต้น ทำให้สามารถอธิบายได้ว่า กิจกรรมรู้เท่าทันสื่อมีวัตถุประสงค์ในการเปิดโอกาสและส่งเสริมให้ผู้เข้ารับการอบรมได้เกิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง โดยเป็นการเรียนรู้ผสมผสานความรู้พื้นฐานและประสบการณ์เดิมของผู้เรียนกับความรู้และประสบการณ์ใหม่ที่รับจากวิทยากร โดยเป็นการ

เพิ่มทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ การประยุกต์ใช้ความรู้ และการขยายผลไปสู่ครอบครัว เพื่อน และสังคมต่อไปได้ รวมถึงการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน เพื่อสร้างความน่าตื่นเต้นและความสนุกสนาน นำไปสู่กระบวนการของ Active Learning ซึ่งมุ่งให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาเนื้อหาความรู้ของกิจกรรมและนำศักยภาพของตนเองออกมาใช้อย่างเต็มที่ โดยในเบื้องต้นคือต้องการให้ผู้เรียนสามารถคิด วิเคราะห์ แยกแยะ ประเมินคุณค่า และการสร้างสรรค์ข่าวได้อย่างมีคุณภาพ

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จุฬามาต ฉัตรสุริยวงศ์ (2564) ได้ศึกษา “พฤติกรรม的开รับสื่อสังคมออนไลน์กับการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร” ดำเนินการวิจัยในรูปแบบการวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงสำรวจ ใช้วิธีการเก็บข้อมูลแบบช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม สำนวจความคิดเห็นจากกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ทั้งเพศชายและหญิง จำนวน 280 คน ที่มีการเปิดรับสื่อสังคมออนไลน์ ที่มีการเปิดรับแพลตฟอร์มเหล่านี้ (Facebook YouTube Line Instagram และ Twitter) อย่างน้อย 2 แพลตฟอร์ม โดยมีจุดประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรม的开รับสื่อสังคมออนไลน์กับการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร และความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรม的开รับสื่อสังคมออนไลน์กับการมีปฏิสัมพันธ์บนสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรม的开รับสื่อสังคมออนไลน์ไม่มีความสัมพันธ์กับการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ จากผลการศึกษาข้างต้น ทำให้เห็นว่า แม้ว่าอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพในการดึงดูดความสนใจและเกิดการเรียนรู้ โดยส่งผลทางบวกต่อการศึกษาของเด็กและเยาวชน แต่ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตใช้เพื่อความบันเทิงเป็นหลัก อธิบายเพิ่มเติมได้ว่า ผู้คนสามารถเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างไม่จำกัด เพื่อตอบสนองความต้องการ โดยไม่ได้ตระหนักถึงความเหมาะสมในการใช้งาน และไม่ได้ระวังว่าสิ่งที่สื่อสารอาจจะโดนโจมตีข้อมูล (Hacker) ซึ่งเป็นเรื่องที่ผู้ใช้งานคาดไม่ถึง และเป็นไปได้ว่าการรู้เท่าทันสื่ออาจไม่ได้เกิดจากปัจจัยการเปิดรับสื่อสังคมออนไลน์เพียงอย่างเดียว แต่อาจจะเกิดจากปัจจัยอื่น เช่น ครอบครัว หรือประสบการณ์ของแต่ละคนที่ทำให้เกิดการรู้เท่าทันมากกว่า โดยผลการศึกษาพบว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร มีการรู้เท่าทันสื่ออยู่ในระดับมาก แต่ในความเป็นจริงเนื้อหาสื่อในปัจจุบันมีความซับซ้อนขึ้นเรื่อย ๆ การเรียนรู้การอ่าน

เพื่อตีความหมาย หรือการวิเคราะห์ จึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง นอกจากนี้ผลการศึกษายังพบว่า การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับการมีปฏิสัมพันธ์บนสื่อสังคมออนไลน์ โดยเป็นความสัมพันธ์เชิงบวก คือ กลุ่มตัวอย่างที่มีการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์มาก จะมีปฏิสัมพันธ์บนสื่อสังคมออนไลน์ในระดับมาก และผู้ที่มีการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์น้อย จะมีปฏิสัมพันธ์บนสื่อสังคมออนไลน์ในระดับน้อย ทั้งนี้ความสัมพันธ์ดังกล่าวอยู่ในระดับปานกลาง กล่าวคือ การอ่านสื่อให้ออกเพื่อพัฒนาทักษะในการเข้าถึง วิเคราะห์ ตีความเนื้อหา การประเมินค่าและเข้าใจผลกระทบของสื่อ และสามารถใช้สื่อให้เกิดประโยชน์จากเครื่องมือเหล่านี้ เพื่อถ่ายทอดสารจากการตัดสินใจของตนเองผ่านทักษะการคิดวิเคราะห์ ก่อนที่จะมีปฏิสัมพันธ์บนสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และผลสำรวจเยาวชนต่ำกว่า 18 ปี ผ่านทางออนไลน์ในปี 2562 พบว่า เยาวชนเกือบทั้งหมดเห็นว่าอินเทอร์เน็ตมีประโยชน์ แต่ในเวลาเดียวกันก็ตระหนักถึงภัยอันตรายและความเสี่ยงหลากหลายรูปแบบ

นันทิกา หนูสม, วิโรจน์ สุทธิสีมา (2561) ได้ศึกษา “ลักษณะของข่าวปลอมในประเทศไทย และระดับความรู้เท่าทันข่าวปลอมบนเฟซบุ๊กของผู้รับสารในเขตกรุงเทพมหานคร” ดำเนินการโดยใช้วิธีวิจัยเชิงปริมาณ เริ่มด้วยวิธีการเก็บข้อมูลจำนวนข่าวปลอมที่พบบนเฟซบุ๊ก แล้วมาจำแนกประเภทและรูปแบบเนื้อหาของข่าวปลอม จากนั้นนำข่าวปลอมที่ได้มาวิเคราะห์เนื้อหาโดยละเอียด และการสำรวจระดับความรู้เท่าทันข่าวปลอมของผู้รับสารในเขตกรุงเทพมหานคร และสิ่งที่ทำให้ผู้รับสารหลงเชื่อข่าวปลอมบนเฟซบุ๊ก ด้วยแบบสอบถามออนไลน์ จากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ใช้เฟซบุ๊กในการเปิดรับข่าวสารอย่างน้อยสัปดาห์ละหนึ่งครั้งและอาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน กพ - มีค 61 โดยมีจุดประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะของข่าวปลอมบนเฟซบุ๊กของไทย ศึกษาว่ากลุ่มผู้รับสารมีความรู้เท่าทันข่าวปลอมบนเฟซบุ๊กระดับใด และศึกษาสิ่งที่ทำให้ผู้รับสารหลงเชื่อข่าวปลอมบนเฟซบุ๊ก

ผลการศึกษาพบว่า ประเภทของข่าวปลอมที่พบบ่อยที่สุด คือ ข่าวปลอมที่ถูกสร้างขึ้นอย่างสมบูรณ (Bogus) และรูปแบบเนื้อหาของข่าวปลอมที่พบบ่อยที่สุด คือ เนื้อหาที่ประดิษฐ์ขึ้นมา (Fabricated Content) มีเจตนาสร้างขึ้นมาเพื่อให้เป็นข่าวปลอมโดยสมบูรณและมีความแนบเนียนที่สุด เป็นเนื้อหาที่คิดขึ้นมาใหม่ทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็น พาดหัวข่าว เนื้อหาข่าว และภาพข่าว โดยเป็นวิธีที่พัฒนามาจากเว็บข่าวปลอมแบบคลิกเบต เพื่อให้ผู้รับสารไม่สามารถรู้เท่าทันได้ ดังนั้นจึงเปลี่ยนวิธีการปลอมชื่อและรูปแบบของเว็บไซต์ให้ใกล้เคียงกับเว็บไซต์สำนักข่าวจริง เพื่อให้ผู้อ่านหลงเชื่อมากที่สุด สำหรับส่วนประกอบของข่าวที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างมีความเชื่อถืออยู่ในระดับมาก คือ ข่าวที่มีแหล่งข่าวเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียง หนึ่งในสาเหตุที่ทำให้ข่าวปลอมอยู่บนสื่อสังคมออนไลน์อย่างเฟซบุ๊ก คือ อัลกอริทึมสื่อสังคม

ออนไลน์ หากผู้ใช้งานเห็นข่าวปลอมบ่อยๆ หรือแม้กระทั่งเคยคลิกเข้าไปดูเนื้อหาเพียงครั้งเดียว อัลกอริทึมของเฟซบุ๊ก จะนำเสนอข่าวนั้นซ้ำๆ หรือข่าวปลอมที่มีเนื้อหาในลักษณะเดียวกันมานำเสนอหน้าฟีดเฟซบุ๊กของผู้ใช้งานบ่อยๆ ซึ่งการเห็นข่าวซ้ำๆ และข่าวปลอมก็ชวนให้คนเชื่อ กดไลค์ กดแชร์ ทำให้ข่าวปลอมปรากฏอยู่หน้าฟีดมากกว่าข่าวจริง จึงทำให้ผู้รับสารสามารถมีเหตุผลเพื่อมาสนับสนุนความเชื่อของตนได้เสมอ โดยมีความรู้เท่าทันในระดับการวิเคราะห์สื่อมากที่สุดในระดับปานกลาง ซึ่งกลุ่มตัวอย่างมีความรู้เท่าทันสื่อในระดับการเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์สื่อ และการประเมินสื่อในระดับมาก ในขณะที่ระดับการสร้างสรรคสื่อมีความรู้เท่าทันสื่อในระดับน้อยที่สุด และเมื่อพิจารณาในแต่ละระดับ กลุ่มตัวอย่างมีความรู้เท่าทันในระดับการเข้าถึง การวิเคราะห์ และการประเมิน ซึ่งจำเป็นสำหรับผู้บริโภคสื่อ จะเห็นได้ว่ากลุ่มตัวอย่างมีการรู้เท่าทันข่าวปลอมอย่างเพียงพอ แต่หากพิจารณาถึงแนวโน้มของผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ที่มักจะเชื่อในสิ่งที่ตนเองเลือกที่จะเชื่อ ดังนั้น ผู้รับสารจึงควรมีความรู้เท่าทันข่าวปลอมและมีวิจารณญาณในการรับข่าวที่เพิ่มมากขึ้น จากผลการศึกษาข้างต้นทำให้เห็นว่า เป็นแนวโน้มที่ดีของผู้รับสารที่ไม่หลงเชื่อข่าวปลอมในทันที รู้จักสังเกตลักษณะของข่าว แหล่งที่มาของข่าว มีวิจารณญาณในการเสพสื่อ และมีขั้นตอนในการวิเคราะห์ข้อมูลอย่างถูกต้องและละเอียดรอบคอบ

เสาวภาคย์ รัตนพงศ์ (2563) ได้ศึกษา “การศึกษาลักษณะของข่าวปลอมที่เผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ในประเทศไทยและแนวทางการรับมือ” โดยใช้วิธีการเนื้อหาสารเชิงคุณภาพ เก็บตัวอย่างข่าวปลอมที่ตรวจสอบแล้วว่าเป็นเท็จจากเฟซบุ๊กศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม 87 ข่าว และเฟซบุ๊กศูนย์ข่าวก่อนแชร์ 48 ข่าว รวมทั้งสิ้น 135 ข่าว โดยมีจุดประสงค์เพื่อวิเคราะห์ลักษณะของข่าวปลอมที่เผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ในประเทศไทย และใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกตัวแทนผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อศึกษาแนวทางการรับมือปัญหาข่าวปลอมที่เหมาะสมกับประเทศไทย

ผลการศึกษาพบว่า ลักษณะแหล่งที่มาของข่าวปลอม ได้แก่ ข่าวปลอมจากสื่อกระแสหลัก ข่าวปลอมจากเว็บไซต์ทั่วไป ข่าวปลอมจากแฟนเพจเฟซบุ๊กทั่วไปและข่าวปลอมจากไลน์ โดยมีลักษณะของข่าวปลอม ได้แก่ ข้อความ บทความ ข่าว รูปภาพ คลิปวิดีโอและลิงก์ ในส่วนของผลการศึกษาแนวทางในการรับมือกับข่าวปลอม พบว่า ทุกภาคส่วนจะต้องประสานความร่วมมือในการแก้ไขปัญหา โดยบทบาทขององค์กรสื่อต้องรักษาความน่าเชื่อถือในฐานะสื่อกระแสหลัก เน้นให้ข้อเท็จจริงแก่

ประชาชนในสถานการณ์ต่างๆ อย่างรวดเร็วและทำหน้าที่มากกว่าการสะท้อนภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสื่อออนไลน์ รวมทั้งกระตุ้นการสร้างเนื้อหาเชิงวิเคราะห์มากขึ้น โดยบทบาทภาครัฐต้องอำนวยความสะดวกในการตรวจสอบข้อมูลหน่วยงานภายใต้การกำกับดูแลให้แก่ประชาชนอย่างรวดเร็ว คอยดูแลให้เกิดความปลอดภัยด้านการสื่อสาร จัดตั้งนโยบายการตรวจสอบข่าวปลอมให้มีประสิทธิภาพ มีความถูกต้องเป็นกลางและเกิดความน่าเชื่อถือ และประชาชนต้องมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่ได้รับอยู่เสมอและไม่รีบร้อนในการส่งต่อข้อมูลที่ยังไม่แน่ใจว่าถูกต้องหรือไม่ ซึ่งทักษะเหล่านี้จะเป็นทักษะที่สำคัญและเป็นแนวทางที่ยั่งยืนในการลดปัญหาข่าวปลอมในประเทศไทย ในส่วนของบทบาทภาคการศึกษาต้องเปิดกว้างให้เด็กสามารถตั้งคำถามเองได้ รวมถึงพัฒนาหลักสูตรการรู้เท่าทันข่าวสารในโลกออนไลน์และกระตุ้นให้เยาวชนเกิดทักษะการคิดเชิงวิพากษ์มากขึ้น รวมถึงแพลตฟอร์มควรใช้ระบบเทคโนโลยีเข้ามาช่วยตรวจสอบข่าวปลอมและกรองข้อมูลเท็จ เพื่อทำให้เกิดสภาพแวดล้อมในการสื่อสารที่สร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น และสิ่งที่สำคัญที่สุด คือ การตรวจสอบข่าวปลอมไม่ควรผูกขาดที่ใครหรือหน่วยงานใดหน่วยงานหนึ่ง แต่ประชาชนต้องร่วมกันตรวจสอบข่าวสารที่ได้รับ ไม่นิ่งเฉยหากพบเจอข้อมูลเท็จ ควรแสดงความคิดเห็น บอกต่อเพื่อทำให้ข้อมูลเท็จไม่ไหลเวียนอยู่ในระบบ และการมีทักษะรู้เท่าทันสื่อ ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่ได้รับอยู่เสมอและไม่รีบร้อนในการส่งต่อข้อมูลที่ยังไม่แน่ใจว่าถูกต้องหรือไม่ ซึ่งทักษะเหล่านี้จะเป็นทักษะที่สำคัญและเป็นแนวทางที่ยั่งยืนในการแก้ไขปัญหาข่าวปลอมของประเทศไทย จากผลการศึกษาข้างต้นเป็นโอกาสที่ดีที่จะต่อยอดแนวทางการรู้เท่าทันสื่อและการรับมือกับข่าวปลอม รวมถึงเปิดกว้างทางความคิดในเชิงสร้างสรรค์มากขึ้น ส่งผลให้ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมสามารถผลักดันนโยบายเรื่องนี้ให้มีความชัดเจนมากขึ้น

ศิริกาญจน์ จันทร์วิชาน (2564) ได้ศึกษาเรื่อง “ทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐในเขตกรุงเทพมหานคร” โดยเป็นการดำเนินการวิจัยในรูปแบบการวิจัยเชิงปริมาณ เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม จำนวน 400 ชุด ดำเนินการในเดือนกุมภาพันธ์ - เมษายน 2565 โดยมีจุดประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐในเขตกรุงเทพมหานคร

จากการศึกษาพบว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรี สถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐในเขตกรุงเทพมหานคร มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ที่อยู่ในระดับดีมาก คือ ด้านการวิเคราะห์ อยู่ในระดับดี คือ

ด้านการสร้างสรรค์ อยู่ในระดับปานกลางคือ ด้านการประเมินค่า ส่วนทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ที่อยู่ในระดับน้อย คือ ด้านการเข้าถึง ดังนั้นสถานศึกษาจึงควรส่งเสริมให้นักศึกษามีทักษะการรู้เท่าทันสื่อ เช่น ห้องสมุด การจัดอบรมหรือกิจกรรมเพื่อฝึกพัฒนาทักษะด้านการเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมินค่า และการสร้างสรรค์ รวมถึงหลักสูตรการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัย ควรเพิ่มรายวิชาที่เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้ นักศึกษาสามารถแยกแยะข้อเท็จจริงออกจากความคิดเห็น การใช้เครื่องมือสืบค้นต่อของข้อเท็จจริง การวิเคราะห์ที่มา ตรวจสอบเนื้อหาและเวลาโพสต์ ให้มั่นใจในข่าวสารก่อนแชร์ข้อมูลในสื่อสังคมออนไลน์ และจากผลการศึกษาที่พบว่า นักศึกษามีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้านการเข้าถึง น้อยกว่าด้านอื่น ๆ จึงควรมีการสนับสนุนการเข้าถึงให้เพิ่มมากขึ้น โดยการแสวงหาข่าวสารที่ได้จากสื่อหลายประเภท และต้องไม่ถูกจำกัดอยู่กับสื่อประเภทใดประเภทหนึ่งมากเกินไป เพื่อให้เกิดความสามารถในการเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ พร้อมทั้งทำความเข้าใจความหมายอย่างมีประสิทธิภาพของนักศึกษา

สมิตรี ผูกพานิช (2560) ได้ศึกษาเรื่อง “ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ด้วยเทคนิคการเขียนสะท้อนความคิด เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดนครปฐม” โดยเป็นรูปแบบการวิจัยประเภทวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วยเทคนิคการเขียนสะท้อนความคิด เรื่องการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดนครปฐม

จากผลการศึกษาพบว่า จากการตอบคำถามเพื่อสอบถามทัศนคติและความคิดเห็นของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายได้ดังนี้ ความคิดเห็นจากโรงเรียนพระปฐมวิทยาลัย “การเข้าใจในสิ่งที่สื่อแสดงและสามารถรู้ทันในสิ่งนั้น ๆ สามารถแยกเรื่องเท็จจริงออกจากกันได้ และสามารถวิเคราะห์ได้ว่า สิ่งที่สื่อต้องการจะบอก ต้องการจะสื่อความหมายอะไร” ความคิดเห็นจากโรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย นครปฐม “รู้ว่าสื่อนั้น ๆ มีจุดประสงค์ในการนำเสนอคืออะไร เพื่ออะไร มีความต้องการอะไรเป็นหลักสำคัญ” และ “การเสพข่าวอย่างมีวิจารณญาณและรอบคอบ รู้จักวิเคราะห์ และตีความสื่อตามความจริง และต้องค้นคว้าหาแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้” และ “ไม่ถูกสื่อหลอก มีความเข้าใจและตามสื่อทันสามารถตีความสื่อได้อย่างชัดเจน ไม่ผิดประเด็น และควรฟังข่าวจากหลาย ๆ ด้าน แล้วนำมาวิเคราะห์หาความจริง” ความคิดเห็นจากโรงเรียนโพธิ์มะเดื่อวิทยาคม “การหาข้อเท็จจริงของสื่อนั้น ๆ และ “ใช้เหตุและผลในการรับข้อมูล” และความคิดเห็นจากโรงเรียนจรัญราษฎร์บำรุงสมุทร “การเสพสื่ออย่างมีสติ คิด

วิเคราะห์ก่อนที่จะเชื่อถือข่าวนั้น ๆ ไม่ใช่กัมหน้ำกัมตาเชื่ออย่างเดียว” และ “รู้ว่าสื่อที่กำลังขมั้นนั้น สื่อถืออะไรและต้องการให้เกิดผลอย่างไร” นอกจากนี้ผลการประเมินชิ้นงานการเขียนสะท้อนความคิด (ใบงาน) ประเด็นการสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียนที่เกี่ยวกับเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ โดยผลการศึกษาพบว่า กลุ่มที่ 1 “อยากสร้างสรรค์ผลงานผ่านวิดีโอ โดยสร้างสถานการณ์สมมติ เพื่อให้สื่อมีความน่าสนใจและเพื่อให้ผู้รับสารรู้สึกว่าเป็นเรื่องใกล้ตัว ทำให้เข้าถึงผู้รับสารมากขึ้น” กลุ่มที่ 2 “อยากเปิดเฟซบุ๊กแฟนเพจให้ความรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ เพราะผู้คนส่วนใหญ่เล่นเฟซบุ๊กและรับข่าวสารผ่านทางเฟซบุ๊กอยู่แล้ว ทำให้สื่อเข้าถึงผู้ชมมากขึ้น” และกลุ่มที่ 5 “อยากสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบวิดีโอ เพื่อให้เห็นภาพการใช้โฆษณาแฝงมากขึ้น เนื่องจากโฆษณาแฝงบางครั้งอยู่ในรายการหรือละครต่าง ๆ ซึ่งเป็นวิดีโอ หากนำเสนอเป็นวิดีโอจะทำให้เห็นรูปแบบโฆษณาแฝงได้ชัดเจนยิ่งขึ้น”

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 กลุ่มคน Generation Z ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 - 6 ทั้งเพศชายและหญิง ที่เข้าร่วมกิจกรรม “เสริมสร้างการรับรู้เพื่อรู้เท่าทันและรับมือกับข่าวปลอมในสถานศึกษา ประจำปี 2566” จากโรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร กรุงเทพมหานคร และโรงเรียนกัลยาณีศรีธรรมราช อำเภอมะนัง จังหวัดนครศรีธรรมราช ดำเนินการสัมภาษณ์ในระหว่างวันที่ 12 - 30 มิถุนายน 2566 รวมจำนวนผู้ให้สัมภาษณ์ 6 คน เพื่อให้เป็นไปตามพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 ผู้วิจัยจึงมีความจำเป็นในการปกปิดรายชื่อของประชากรกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นกลุ่มคน Generation Z ที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี ดังนั้นจึงขอใช้ชื่อเล่นแทนชื่อจริง ซึ่งมีรายละเอียดรายชื่อผู้ให้สัมภาษณ์ดังต่อไปนี้

1. โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร กรุงเทพมหานคร
 - 1.1 นื่องนัทธ์ นักเรียนชั้น ม. 2/1
 - 1.2 นื่องมะปราง นักเรียนชั้น ม. 3/1
 - 1.3 นื่องแก้ว นักเรียนชั้น ม. 4/1
2. โรงเรียนกัลยาณีศรีธรรมราช อำเภอบึง จังหวัดนครศรีธรรมราช
 - 2.1 นื่องมิน นักเรียนชั้น ม. 2/11

2.2 น้องเฟรช นักเรียนชั้น ม. 6/7

นักเรียนชั้น ม. 6/11

3.1.2 ผู้บริหารและผู้ปฏิบัติงานของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ซึ่งดำเนินการจัดกิจกรรม “เสริมสร้างการรับรู้เพื่อรู้เท่าทันและรับมือกับข่าวปลอมในสถานศึกษา ประจำปี 2566” ทั้งเพศชายและหญิง ดำเนินการสัมภาษณ์ในระหว่างวันที่ 12 – 30 มิถุนายน 2566 รวมจำนวนผู้ให้สัมภาษณ์ 3 คน ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. นายสันติภาพ เพิ่มมงคลทรัพย์

รองผู้อำนวยการศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม

2. นางสาวขวัญจิต จินดานุรักษ์

นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการพิเศษ

สำนักงานปลัดกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

- ### 3. นางสาวศุภมาส ตาปิง

เจ้าหน้าที่บริหารจัดการงานตรวจสอบข่าวปลอมและจัดเก็บหลักฐานสนับสนุนงานคดี

สำนักงานปลัดกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาในครั้งนี้ ผู้ศึกษาใช้การเก็บรวบรวมข้อมูลในเชิงอัตวิสัย ซึ่งเน้นผลลัพธ์ที่ได้รับจากกลุ่มคน Generation Z ที่เข้าร่วมกิจกรรม “เสริมสร้างการรับรู้เพื่อรู้เท่าทันและรับมือกับข่าวปลอมในสถานศึกษา ประจำปี 2566” โดยเป็นการรับฟังแนวทางการพัฒนากิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ เรื่องราว พฤติกรรม ประสบการณ์ ทศนคติ ข้อเสนอแนะจากการพูดคุยกับกลุ่มคน Generation Z ในโรงเรียนส่วนกลาง (กรุงเทพมหานคร) และโรงเรียนส่วนภูมิภาค (ต่างจังหวัด) โดยในระหว่างการสัมภาษณ์ด้วยการเก็บข้อมูล ผู้ศึกษาจะทำการวิเคราะห์ข้อมูลไปพร้อมกัน

ผู้ศึกษาใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ผู้ศึกษาได้คัดเลือกนักเรียนมัธยมศึกษา ซึ่งเป็นกลุ่มคน Generation Z เป็นผู้ให้ข้อมูลหลักสำคัญ (Key Informant) โดยกำหนดให้เป็นผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ทั้งนี้ผู้ศึกษาได้ประสานงานกับอาจารย์ประจำชั้นของโรงเรียน และอธิบายวัตถุประสงค์ของการวิจัยครั้งนี้ รวมทั้งขออนุญาตอาจารย์ประจำชั้นได้แนะนำนักเรียนที่

ผู้ศึกษาจะทำการสัมภาษณ์ โดยผู้ศึกษาได้ทำความคุ้นเคยกับกลุ่มตัวอย่างเพื่อสร้างความสัมพันธ์กันก่อนสัมภาษณ์ เพื่อสร้างความมั่นใจ และช่วยให้เกิดความสบายใจ ผ่อนคลาย และมีความกล้าที่จะให้ข้อมูลอันเป็นประโยชน์กับผู้ศึกษา ซึ่งเป็นวิธีที่ทำให้ผู้สัมภาษณ์ได้พูดคุยกับกลุ่มเป้าหมายได้อย่างละเอียดและลึกซึ้งในหัวข้อที่สอดคล้องวัตถุประสงค์ของการวิจัย

3.3 ขุดคำถามในการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview)

การศึกษาในครั้งนี้ เป็นการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) โดยผู้ศึกษาจะไม่กำหนดโครงสร้างของข้อคำถามแบบตายตัว แต่จะเป็นการกำหนดแนวคำถามปลายเปิด เพื่อให้เกิดความยืดหยุ่นและเปิดกว้างและแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระและหลากหลายมุมมอง โดยวิธีการนี้ใช้สัมภาษณ์บุคคลแบบตัวต่อตัว โดยประเด็นคำถามในการสัมภาษณ์แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่ม Generation Z ที่เข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม และผู้บริหารและปฏิบัติงานของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม ดังนี้

3.3.1 ประเด็นการสัมภาษณ์กลุ่ม Generation Z ที่เข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม มีประเด็นหลัก ได้แก่ พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เนื้อหาความรู้ที่ได้รับจากเข้าร่วมกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อ และความคิดเห็นหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อ โดยมีคำถามที่ใช้สัมภาษณ์ในแต่ละประเด็นดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 : พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์

1) การใช้งานอินเทอร์เน็ตในแต่ละวันกี่ชั่วโมง ส่วนใหญ่ใช้งานผ่านแพลตฟอร์มใด และกิจกรรมใด

2) ผู้ปกครองหรือคุณครูมีการแนะนำการใช้งานของสื่อสังคมออนไลน์หรือไม่ อย่างไร

ส่วนที่ 2 : เนื้อหาความรู้ที่ได้รับจากเข้าร่วมกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อ

1) เนื้อหาความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรมเป็นอย่างไร ชอบกิจกรรมใดมากที่สุด เพราะอะไร

2) คิดว่าทักษะการเท่าทันสื่อมีความสำคัญกับตัวเองและสังคมไทยอย่างไร

3) หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมแล้ว คิดว่าเรามีการรู้เท่าทันสื่อนาน้อยเพียงใด และมีแนวทางหรือทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์เป็นอย่างไร

4) คิดว่าทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์มีประโยชน์อย่างไร สามารถแนะนำหรือบอกต่อกับกลุ่มใดได้บ้าง แล้วมีวิธีการแนะนำอย่างไร

5) ระดับการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับใด เหตุใดจึงคิดเช่นนั้น

ส่วนที่ 3 : ความคิดเห็นหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อ

1) รู้จักศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมหรือไม่ หากรู้จัก เคยใช้บริการช่องทางใดของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม

2) ความคิดเห็นหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อเป็นอย่างไร (เนื้อหาความรู้ กระบวนการ และการจัดการ)

3) คิดว่าสามารถที่จะให้ความร่วมมือหรือมีส่วนร่วมในการเป็นพลเมืองดิจิทัลได้หรือไม่ อย่างไร

4) ปัจจุบันมีเรื่องการรู้เท่าทันสื่อสอดแทรกอยู่ในวิชาใด หรืออยากให้บรรจุเป็นหลักสูตรการเรียนการสอนหรือไม่ มีความคิดเห็นอย่างไรในเรื่องนี้

3.3.2 ประเด็นการสัมภาษณ์ผู้บริหารและผู้ปฏิบัติงานของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม มีประเด็นหลัก ได้แก่การดำเนินงานของกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อกับเยาวชนของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม ความร่วมมือของภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง และแนวทางการรับมือข่าวปลอม และข้อเสนอแนะเชิงนโยบายการพัฒนาศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม โดยมีคำถามที่ใช้สัมภาษณ์ในแต่ละประเด็นดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 : การดำเนินงานของกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม

1) การดำเนินงานของกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อกับเยาวชนของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมเป็นอย่างไร (ที่มา วัตถุประสงค์ ผลที่คาดว่าจะได้รับและผลตอบรับ)

2) ข่าวปลอมประเภทใดที่พบบ่อย ปัจจุบันมีจำนวนข่าวปลอมลดลงหรือไม่ และมีผู้แจ้งเบาะแสข่าวปลอมมากน้อยเพียงใด เยาวชนมีส่วนร่วมมากน้อยเพียงใด

ส่วนที่ 2 : ความร่วมมือของภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง

1) การประสานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องและความร่วมมือจากภาคีเครือข่ายในการจัดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนเป็นอย่างไร

2) กิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อของกลุ่ม Generation Z ทั้งในประเทศและต่างประเทศสามารถนำมาปรับใช้กับกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อของศูนย์ฯ ได้อย่างไร

ส่วนที่ 3 : ความคิดเห็นในการพัฒนาเนื้อหาความรู้ของกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในอนาคต

1) มีการวางแผนต่อยอดการจัดโครงการหรือกิจกรรมที่สร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ให้กับกลุ่ม Generation Z อีกหรือไม่ อย่างไร

2) การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์สามารถบรรจุเป็นหลักสูตรการเรียนการสอนได้หรือไม่
อย่างไร

3) นโยบายและข้อเสนอแนะในการพัฒนาเนื้อหาความรู้ของกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อใน
อนาคตเป็นไปในทิศทางใด

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) โดยใช้ทฤษฎี
และแนวคิดในการศึกษา ได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) แนวคิดเกี่ยวกับการ
รู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) แนวคิดเกี่ยวกับข่าวปลอม (Fake News) แนวคิดเกี่ยวกับความฉลาดทาง
ดิจิทัล (Digital intelligence) และแนวทางการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) โดยมี
กระบวนการในการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

3.4.1 รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับบทสัมภาษณ์เชิงลึกจากทั้ง 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่ม Generation Z
ที่เข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม จำนวน 6 คน และกลุ่มผู้บริหารและ
ผู้ปฏิบัติงานของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม จำนวน 3 คน รวมทั้งสิ้นจำนวน 9 คน ระหว่างวันที่ 12 – 30
มิถุนายน 2566

3.4.2 รวบรวมบทสัมภาษณ์เชิงลึก จากทั้ง 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่ม Generation Z ที่เข้าร่วม
กิจกรรมเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม และกลุ่มผู้บริหารและผู้ปฏิบัติงานของศูนย์
ต่อต้านข่าวปลอม และนำมาวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในบทที่ 2
รวมถึงการศึกษาค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติมเพื่อให้สอดคล้องกับข้อมูลที่ได้รับจากผู้ให้สัมภาษณ์
เพื่อให้ผู้ศึกษาสามารถมองเห็นประเด็นโดยภาพรวม นำไปสู่แนวทางในการพัฒนากิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ
สังคมออนไลน์ของกลุ่ม Generation Z และข้อเสนอแนะเชิงนโยบายของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมได้อย่าง
ตรงประเด็นและมีความชัดเจนมากขึ้น

3.5 การนำเสนอข้อมูล

การศึกษาในครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ใช้วิธีการวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) โดย
ในบทที่ 4 เป็นการนำเสนอผลการวิเคราะห์แนวทางการพัฒนากิจกรรมรู้เท่าทันสื่อและความคิดเห็นของ

กลุ่ม Generation Z ที่เข้าร่วมกิจกรรม รวมถึงวิเคราะห์แนวโน้มนโยบายและข้อเสนอแนะการพัฒนา ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมของผู้บริหารและผู้ปฏิบัติงานของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม และบทที่ 5 เป็นการสรุปผลและการอภิปรายผลของการศึกษาที่วิเคราะห์ผลโดยรวม ตลอดจนข้อเสนอแนะของการศึกษาใน ครั้งนี้และครั้งต่อไป เนื่องจากกลุ่มคน Generation Z เป็นผู้มีอายุน้อยต่ำกว่า 18 ปี ดังนั้นจึงขอใช้ชื่อเล่น แทนชื่อจริง



บทที่ 4

รายงานผลการศึกษา

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) จากทั้ง 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 คือ Generation Z ที่เข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม จำนวน 6 คน จากโรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร กรุงเทพมหานคร และโรงเรียนกัลยาณีศรีธรรมราช อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช กลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มผู้บริหารและปฏิบัติงานของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม จำนวน 3 คน โดยการสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 3 ประเด็นหลัก คือ 1) การพัฒนาเนื้อหาความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อ 2) ความคิดเห็นจากการเข้าร่วมกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อ และ 3) ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม เพื่อให้สอดคล้องตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาที่กำหนดไว้ คือ

1. เพื่อศึกษาเนื้อหาความรู้ที่ได้รับจากกลุ่ม Generation Z ที่เข้าร่วมกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นจากกลุ่ม Generation Z ที่เข้าร่วมกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม
3. เพื่อศึกษาข้อเสนอแนะจากผู้บริหารและปฏิบัติงานเชิงนโยบายของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมในการพัฒนาเนื้อหาความรู้ของกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

ทั้งนี้ ในบทนี้ผู้ศึกษา จะรายงานผลการสัมภาษณ์เกี่ยวกับแนวทางการพัฒนากิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์และความคิดเห็นที่ได้รับจากกลุ่ม Generation Z ที่เข้าร่วมกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม ตามประเด็น ดังนี้

กลุ่ม Generation Z ที่เข้าร่วมกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อ ได้สะท้อนมุมมองเกี่ยวกับเนื้อหาความรู้ที่ได้รับแตกต่างกันออกไปตามพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และมีการแสดงออกทางความคิดเห็นขององค์ประกอบเนื้อหาความรู้ที่ได้รับที่เหมือนกันและแตกต่างกัน

4.1 เนื้อหาความรู้ที่ได้รับจากกลุ่ม Generation Z

ส่วนที่ 1 : พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์

1) การใช้งานอินเทอร์เน็ตในแต่ละวันก็ชั่วโมง ส่วนใหญ่ใช้งานผ่านแพลตฟอร์มใด และกิจกรรมใด

กลุ่ม Generation Z จากโรงเรียนในกรุงเทพฯ ส่วนใหญ่จะใช้งานอินเทอร์เน็ตไปกับการศึกษาหาความรู้ และติดต่อสื่อสาร โดยใช้ไปกับการเรียนและทำการบ้านส่งคุณครู ผ่านโปรแกรม Google Classroom เฉลี่ยวันละ 5-6 ชั่วโมง และใช้แพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ที่หลากหลายตามความถนัดของตน เช่น Facebook Instagram Line Twitter เป็นต้น โดยเป็นการใช้เพื่อความบันเทิงและคลายเครียดจากการเรียน

“ใช้วันละ 5-6 ชั่วโมง ส่วนใหญ่ใช้ไปกับการเรียน Google Classroom มีเล่น FB บ้าง และดูการ์ตูนใน Youtube บ้าง อย่างช่วงพัก หนูก็จะทำการบ้าน ใช้ Canva ในการทำงาน แต่ถ้า ส-อ จะใช้เยอะหน่อย” (น้องมะปราง, 19 มิถุนายน 2566)

“หนูใช้งานอินเทอร์เน็ตวันละ 6 ชั่วโมง ตั้งแต่ 7 โมงไปจนถึง 4 ทุ่ม ถ้าเรียนจะใช้ Good Note โรงเรียนจะให้ไว้ใช้งาน เพราะอาจารย์จะมีชี้กับเอกสารมาให้ หนูก็ใช้อัดเสียง กลับมาบ้านก็ทำการบ้านต่อ ถ้าใช้งานปกติก็จะเป็น IG กับ Twitter ไว้ติดตามข่าวสาร แล้วหนอก็สนใจไอดอลเกาหลี ส่วนใหญ่ก็จะตามงานต่างๆ ของศิลปิน ส่วน IG จะไว้ใช้ถ่ายรูปชีวิตประจำวันและแชตคุยกับเพื่อนเพื่อติดต่อสื่อสาร” (น้องแก้ว, 10 มิถุนายน 2566)

ขณะที่กลุ่ม Generation Z จากโรงเรียนในต่างจังหวัด ส่วนใหญ่จะใช้เวลาไปกับการอินเทอร์เน็ตในแต่ละวันมากกว่าเด็กในกรุงเทพฯ ถึง 2 เท่า โดยใช้โปรแกรม Google Classroom ไปกับการเรียนเหมือนเด็กในกรุงเทพฯ แต่แตกต่างกันตรงที่มีการสั่งงานเพิ่มเติมจากคุณครูผ่าน Line และมักจะใช้เวลาไปกับการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ที่หลากหลายตามความถนัดของตนเช่นกัน มีเพิ่มเติมมาเป็น Youtube และ TikTok มีจุดประสงค์ที่ใช้เพื่อความบันเทิงและคลายเครียดเช่นเดียวกัน มีเพิ่มเติมมาคือการติดตามข่าวสารบ้านเมือง

“ใช้อินเทอร์เน็ตวันละ 10 - 11 ชั่วโมง ส่วนใหญ่จะเป็น Facebook IG Twitter ไว้ใช้ในชีวิตประจำวัน ไว้ตามข่าวทั่วไปบ้าง ไว้ตามเทรนด์บ้าง และคุณครูมีสั่งงานทางไลน์และ Classroom” (น้องเฟรช, 12 มิถุนายน 2566)

“ใช้งานเน็ตวันละ 10-11 ชั่วโมง ทำงานส่งคุณครูผ่านทาง Classroom และ Line ส่วนที่ใช้ งานทั่วไปในเวลาว่าง ก็จะเป็น FB IG Youtube และ TikTok ไว้ดูคอนเท้นตลกๆ และเสฟข่าวทั่วไป” (น้อง จิน, 12 มิถุนายน 2566)

2) ผู้ปกครองหรือคุณครูมีการแนะนำการใช้งานของสื่อสังคมออนไลน์หรือไม่ อย่างไร

กลุ่ม Generation Z จากโรงเรียนในกรุงเทพฯ มีผู้ปกครองจำกัดเวลาในการใช้งานสื่อ ออนไลน์ให้เหมาะสม และมักจะตักเตือนถึงผลเสียของการเล่นโทรศัพท์มือถือเป็นเวลานาน รวมถึง การรู้จักกำหนดเวลาในการใช้งานด้วยตนเองด้วยควมมีวินัยในการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างพอเหมาะ พอดี เข้านอนเป็นเวลาเพื่อการเตรียมตัวตื่นเข้าไปโรงเรียน เนื่องจากการใช้ชีวิตในสังคมเมือง มักจะพบ เจอกับปัญหาการจราจรติดขัด

“แม่เคยจำกัดเวลาใช้โทรศัพท์ถึงแค่ 3 ชม พอช่วงหลังต้องทำการบ้านและรายงาน ก็ไม่ได้ จำกัดขนาดนั้น แต่ให้รู้ตัวเองว่าเวลาไหน ควรเลิกใช้งาน เพราะเราก็ใช้โทรศัพท์มาทั้งวันแล้ว บางทีก็ เหนื่อยเกินที่จะเล่นต่อ แต่ก็ไม่ได้ติดขนาดนั้น” (น้องแก้ว, 10 มิถุนายน 2566)

“มีแนะนำว่าควรใช้เน็ตให้พอประมาณ ไม่จู้จี้เล่นมาก ๆ สายตาจะเสีย หรือการไปกดแชร์ ข้อมูลมั่วๆ ก็จะส่งผลเสียกับเราได้ ส่วนใหญ่จะเป็นพ่อที่คอยตักเตือน จำกัดเวลาอย่างเวลาดี ๆ แล้วก็ให้ ใช้ในการทำการบ้านเท่านั้น อย่างหลังสามทุ่มก็จะนอนแล้ว” (น้องมะปราง, 19 มิถุนายน 2566)

ขณะที่กลุ่ม Generation Z จากโรงเรียนในต่างจังหวัด ผู้ปกครองจะไม่จำกัดเวลาเล่นเลย แต่ก็มีตักเตือนให้รู้ตัวเองว่าถึงเวลาที่จะต้องเข้านอน และไม่ควรเล่นอินเทอร์เน็ตเป็นเวลานานจนเกินไป ไม่ได้ยึดติดว่าจะต้องเลิกเล่นในเวลาใด เพียงแต่ไม่ต้องตื่นเช้ามากเหมือนเด็กในกรุงเทพฯ เพราะโรงเรียน อยู่ใกล้กับบ้าน ใช้เวลาเดินทางไม่มากนัก

“ผู้ปกครองมีแนะนำอย่าเสฟข่าวเยอะเกินไป ถ้าดีก็ๆ แล้วก็จะมีมาเตือนให้นอนได้แล้ว ส่วนใหญ่ก็จะนอนไม่เกินห้าทุ่ม” (น้องมิน, 12 มิถุนายน 2566)

“เอาตามตรงเลยก็คือ ที่บ้านจะไม่จำกัดเวลาในการใช้งานเลย เพียงแต่เราจะมีตัวเองว่าควร จะนอนเวลาไหน ไม่ต้องตื่นเช้ามาก เพราะโรงเรียนก็อยู่ใกล้บ้าน” (น้องจิน, 12 มิถุนายน 2566)

จะเห็นได้ว่า พฤติกรรมการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ กลุ่ม Generation Z ทั้งสองโรงเรียน ก่อนข้างมีความแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง แม้จะใช้โปรแกรมในการเรียนเหมือนกัน แต่ก็ใช้เวลาไปกับ กิจกรรมทางออนไลน์ที่แตกต่างกันตามความชื่นชอบ ซึ่งพฤติกรรมการใช้งานบนโลกออนไลน์ก็เป็นสิ่งบ่งชี้

ถึงการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ที่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับเนื้อหาข่าวสารที่พบเจอในชีวิตประจำวันผ่านอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้กลุ่มเด็กในสังคมเมืองมีผู้ปกครองจะมีการกำกับและควบคุมการใช้งานมากกว่าเด็กต่างจังหวัด แสดงให้เห็นว่า ผู้ปกครองและคุณครูมีบทบาทในกระบวนการรู้เท่าทันสื่อกับกลุ่มนักเรียนอย่างมีเหตุและผล

ส่วนที่ 2 : เนื้อหาความรู้ที่ได้รับจากเข้าร่วมกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อ

1) เนื้อหาความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรมเป็นอย่างไร และชอบกิจกรรมใดมากที่สุด เพราะอะไร

กลุ่ม Generation Z จากโรงเรียนในกรุงเทพฯ ได้รับเนื้อหาความรู้เกี่ยวกับความเข้าใจในการรู้เท่าทันสื่อมากขึ้น และเรียนรู้เพิ่มเติมว่า ไม่ใช่แค่การเท่าทันสื่อเท่านั้น แต่ต้องสามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงได้ รวมถึงความรู้ในการแยกประเภทข่าวปลอม องค์ประกอบของข่าวปลอม การยกตัวอย่างกรณีศึกษาของข่าวปลอม วิธีการรับมือกับข่าวปลอม โดยไม่ใช่เป็นการเล่นเกมส์เพื่อชัยชนะ แต่เล่นเพื่อเรียนรู้การสังเกตข่าวปลอมไปในตัว ไม่ว่าจะเป็น การพาดหัวข่าว แหล่งที่มาของข่าว ประเภทของข่าว เป็นต้น ชอบกิจกรรมเล่นเกมส์แยกข่าวจริงข่าวปลอม (เกมส์จริงหรือไม่ ใช่หรือมั่ว?) เพราะนอกเหนือจากความสนุกสนานที่ได้รับแล้ว ยังทำให้ จึงทำให้เป็นเกมส์ที่เด็ก ๆ ชื่นชอบและได้รับคะแนนโหวตเป็นลำดับต้น ๆ อย่างไรก็ตาม ก็มีเด็กที่ชื่นชอบการตอบคำถามในช่วงของการบรรยาย ถึงแม้จะไม่ได้ร่วมตอบคำถาม แต่ก็รู้สึกว่าเป็นพื้นที่เล็กๆ ที่ให้เด็กนักเรียนได้แสดงออกทางความคิดแบบไม่มีผิดไม่มีถูก จึงทำให้เห็นถึงความตั้งใจในการมีส่วนร่วมกับการกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อของน้อง ๆ ได้เป็นอย่างดี

“หนูชอบบุธเล่นเกมแยกข่าวจริงข่าวปลอมค่ะ เพราะทำให้เราได้เข้าร่วมพร้อมกับทำความเข้าใจเกี่ยวกับทักษะการเท่าทันสื่อและการตรวจสอบข่าวปลอมไปด้วย วิทยากรจะบรรยายให้เราเห็นภาพรูปแบบข่าวปลอมในปัจจุบัน มีการยกเคสมาให้เข้าใจง่ายขึ้น ส่วนตัวชอบช่วงการตอบคำถามว่าข่าวไหนจริงข่าวไหนปลอม ก็พอตอบได้บ้าง พอต้อออก เพราะก่อนหน้านี้จะเริ่มเล่นเกม ก็จะมีพี่ ๆ มาให้ความรู้การแยกแยกประเภทของข่าว หลัก ๆ คือให้สังเกตจากแหล่งที่มาที่พาดหัวข่าว” (น้องแก้ว, 12 มิถุนายน 2566)

“เนื้อหาความรู้ที่ได้รับ จะเป็นเรื่องของการรูปแบบของข่าวปลอม วิธีการสังเกตข่าวปลอม การแยกประเภทข่าว และการรับมือกับข่าวปลอมในปัจจุบัน ผมชอบที่เป็นเกมที่ให้หัดข้อข่าวมา แล้วให้พิจารณาว่าเป็นข่าวจริงหรือข่าวปลอม แล้วให้วิ่งไปอยู่ฝั่งนั้น อันนั้นสนุกตรงที่ต้องแข่งกันเวลาด้วย

แล้วต้องหาข้อมูลรวดเร็วนิดนึง ซึ่งผมตอบได้ทุกข้อเลย จะมีการคุยกับเพื่อนในกลุ่มประมาณเกือบ 20 คน ว่าคิดยังไงกับคำถามนี้ แล้วเสิร์ชหาข้อมูลใน Google” (น้องนัทธ, 13 มิถุนายน 2566)

“หนูชอบกิจกรรมที่วิทยากรสอบถามเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจของชาวปทุมธานี คือได้ทั้งความรู้เกี่ยวกับการเท่าทันสื่อ การแยกประเภทข่าว รูปแบบของข่าว กฎหมายของผู้กระทำความผิด ช่องทางของการแจ้งเบาะแสชาวปทุมธานี แม้ช่วงตอบคำถาม เราจะตอบไม่ตรงเรื่อง ตอบแบบขำๆ ก็จะมีให้ของที่ระลึกในความกล้าแสดงออก แต่ก็ขออธิบายว่าคำตอบที่ถูกคืออะไร ทำให้รู้สึกว่าการเรียนสามารถ Enjoy ได้ โดยไม่ต้องตอบคำถามเปะๆ ทั้งหมด ส่วนตัวหนูไม่กล้าตอบ เพราะคนเยอะมาก แต่ก็เห็นเพื่อน ๆ ตอบกัน” (น้องมะปราง, 19 มิถุนายน 2566)

ขณะที่ผู้ให้ข้อมูล จากโรงเรียนในต่างจังหวัดมีความเห็นตรงกันว่า ได้รับเนื้อหาความรู้หลัก ๆ คล้ายกันกับโรงเรียนในกรุงเทพฯ คือ การแยกประเภทข่าวปทุมธานี องค์ประกอบและลักษณะของข่าวปทุมธานี สถานการณ์ข่าวปทุมธานีในปัจจุบัน รูปแบบของข่าวปทุมธานี การตรวจสอบข่าวปทุมธานี โดยส่วนใหญ่ น้อง ๆ จะมีความเป็นเด็กช่างสังเกตเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว และชอบกิจกรรมการแยกข่าวจริงกับข่าวปทุมธานี (เกมส์จริงหรือไม่ ใช่หรือมั่ว?) เหมือนกับโรงเรียนในกรุงเทพฯ ด้วยเหตุผลที่คล้ายกัน คือ เป็นกิจกรรมที่สนุกและตื่นเต้น เพราะจะเป็นข่าวสารที่เด็ก ๆ มีความคุ้นเคยและพบเจอในชีวิตประจำวันกันอยู่แล้ว โดยตอบคำถามได้แทบทุกข้อ

“วิทยากรอธิบายเกี่ยวกับการแยกประเภทของข่าวปทุมธานี เล่าถึงสถานการณ์ข่าวปทุมธานีในปัจจุบัน รูปแบบข่าวปทุมธานีที่เปลี่ยนแปลงไป แล้วยังสอนถึงวิธีการรับมือกับข่าวปทุมธานีว่าจะต้องทำอย่างไร การมีสติรอบคอบ การตรวจสอบความถูกต้องก่อน บางเรื่องสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ด้วย เพราะข่าวปทุมธานีในช่วงนี้กำลังแพร่ระบาด ชอบเกมส์แยกข่าวจริงข่าวปทุมธานี เป็นเกมส์ที่ได้ทั้งความสนุก และได้แข่งกับเพื่อน ๆ แล้วยังได้ช่วยกันกับเพื่อน เพราะส่วนตัวเป็นคนชอบสังเกตอะไรอยู่แล้ว ผมจะมีวิธีการสังเกตจากพวกแหล่งที่มาที่พาดหัวข่าวเป็นอันดับแรกเลย” (น้องเฟรช, 20 มิถุนายน 2566)

“ความรู้ที่ได้รับจะเป็นเรื่องทักษะการเท่าทันสื่อที่มากขึ้น รู้จักวิธีการสังเกตข่าวปทุมธานีที่ชัดเจนขึ้น ประเภทของข่าวปทุมธานีที่มีความหลากหลายมากขึ้น กลโกงต่าง ๆ ที่ทำได้อย่างแนบเนียน การตรวจสอบข่าวปทุมธานี และการเข้ามามีส่วนร่วมกับศูนย์ต่อต้านข่าวปทุมธานี ชอบเกมส์แยกข่าวจริงและข่าวปทุมธานี เพราะสนุกดี ได้ใช้เครื่องมือที่เราມีอยู่ในการค้นหาข้อมูล ส่วนใหญ่ก็ตอบได้เกือบหมด พอตอบถูกก็ดีใจ ทำให้เรารู้จักวิธีการแยกข่าวปทุมธานีมากขึ้น” (น้องจิน, 20 มิถุนายน 2566)

จะเห็นได้ว่า นักเรียนในเมืองและต่างจังหวัดต่างก็ได้รับความรู้ในหลายเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ การแยกประเภทข่าวปลอม การสังเกตข่าวปลอม เช่น การพาดหัวข่าว เนื้อหาสาระ แหล่งที่มาของข่าว ประเภทของข่าว ความน่าเชื่อถือ เป็นต้น การยกตัวอย่างกรณีศึกษาเพื่อให้เข้าใจง่ายขึ้น รูปแบบข่าวปลอมที่แพร่กระจายในปัจจุบัน กฎหมายของผู้กระทำผิดทางเทคโนโลยี การตรวจสอบความถูกต้องของข่าว วิธีการรับมือกับข่าวปลอมในยุคดิจิทัล และแนวทางการให้ความร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการขจัดข่าวปลอม เป็นต้น โดยส่วนใหญ่จะชอบเกมแยกข่าวจริงข่าวปลอมด้วยกันแทบทั้งสิ้น เพราะได้รับความสนุกสนานที่สอดแทรกไปกับเนื้อหาความรู้ที่แน่น เรียนรู้จากการสังเกต การสงสัย การตั้งคำถาม และการค้นหาข้อเท็จจริงก่อนจะส่งต่อข้อมูล ประกอบกับการเล่นเกมแข่งกันเวลาก็เป็นสิ่งที่ท้าทายด้วยเช่นกัน และสิ่งที่น่าสนใจ คือ การไม่ตัดสินใจเชื่อในทันทีว่าเป็นข้อมูลเหล่านั้นเป็นข้อเท็จจริงหรือไม่ แต่จะทำการตรวจสอบข้อมูลเบื้องต้นด้วยตนเองก่อน

2) คิดว่าทักษะการเท่าทันสื่อมีความสำคัญกับตัวเองและสังคมไทยอย่างไร

กลุ่ม Generation Z จากโรงเรียนในกรุงเทพฯ มองว่า ทักษะการเท่าทันสื่อมีความสำคัญกับตัวเอง ในแง่ของการไม่หลงเชื่อและหลงกลอะไรง่าย ๆ การตรวจสอบข้อมูลหรือเท็จจริงด้วยตนเอง นอกจากนี้การติดตามข่าวสารการแพร่กระจายโซเชียลมีเดียในรูปแบบต่าง ๆ ก็มีความสำคัญกับสังคมให้ปลอดภัยจากอาชญากรรมทางออนไลน์ เมื่อตนเองรู้เท่าทันแล้ว ก็สามารถบอกต่อกับคนรอบข้างให้มีความเท่าทันไปด้วย รวมไปถึงการมีความสำคัญกับสังคมไทยในเรื่องของการแชร์หรือส่งต่อข้อมูล โดยมิได้มีการกลั่นกรองอย่างถี่ถ้วน ซึ่งอาจจะส่งผลกระทบต่อความเสียหายกับชื่อเสียงของบุคคลและสังคมในวงกว้าง

“มีความสำคัญ เพราะข่าวปลอมมักจะระบาดในวงกว้าง การรู้เท่าทันสื่อจะทำให้เราไม่หลงเชื่อข่าวปลอมเหล่านั้น บางครั้งก็หลอกให้เราเสียเงิน อย่างที่ผมเจอมากับตัวเลย เป็นการหักขาดมาแล้วหลอกให้ผมเอาเงินไปลงทุน พอได้คุ้ยไปคุ้ยมาก็เลยรู้ว่า เป็นการหลอก เพราะได้เงินปันผล 6% ต่อสัปดาห์ ซึ่งความเป็นจริงแล้วเป็นไปไม่ได้ ผมจึงขอเอกสาร Investment Consultant ซึ่งผมก็เอาชื่อไปเช็คในฐานข้อมูล ปรากฏว่าไม่มีชื่อเขาอยู่ในระบบ ผมก็เลยขอเอกสารอื่น ๆ เช่น ข้อมูลการลงทุน ข้อมูลกองทุน แต่บอกให้ผมลงทุนก่อนถึงจะให้ จากนั้นผมก็บล็อกไปเลย โชคดีที่พอศึกษาเรื่องพวกนี้มาบ้าง และมีหุ้นของกองทุนตราสารหนี้ จึงพอเท่าทันกลโกงในรูปแบบนี้” (น้องนัทธ, 13 มิถุนายน 2566)

“ทักษะพวกนี้สำคัญมากกับชีวิตประจำวัน อย่างฮิต ๆ กันตอนนี้คือ แก๊งคอลเซนเตอร์ อย่างถ้าเราไม่รู้เลยหรือไม่ได้ตามข่าวเผื่อระวัง ก็อาจจะโดนหลอกได้ง่าย ๆ ส่วนตัวหนูก็จะมีแนะนำคุณยาย เวลา มี SMS ให้กดลิงก์หรือคอลเซนเตอร์โทรมา หนูก็จะบอกว่าไม่ต้องสนใจและไม่ต้องเชื่อ แต่คุณตาและคุณยายของหนูก็จะติดตามข่าวสารอยู่ตลอดเวลา ก็พอมีความเท่าทันอยู่บ้าง ” (น้องมะปราง, 19 มิถุนายน 2566)

“สังคมไทยในตอนนี้ น่าเป็นห่วงเรื่องการแชร์ข้อมูลต่อไปเรื่อย ๆ เห็นได้ชัดคือข่าวดารารพ ได้รับข้อมูลมาก็มักจะแชร์ต่อ ๆ กัน โดยที่ไม่ได้กรองก่อนว่าจริงหรือไม่จริง ทั้ง ๆ ที่เจ้าตัวยังไม่ได้ออกมาพูดเลยว่าเกิดอะไรขึ้น ทำให้ดาราคณนั้นกลายเป็นข่าวดราม่า ซึ่งทำให้เขาเสียหายไปแล้ว” (น้องมะปราง, 19 มิถุนายน 2566)

ขณะที่กลุ่ม Generation Z จากโรงเรียนในต่างจังหวัดก็มองเห็นความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อมีความคิดเห็นที่คล้ายคลึงกัน ในแง่ของการไม่หลงเชื่อในทันที มีการตรวจสอบข้อมูลข่าวมาเปรียบเทียบกันและหาแหล่งข่าวที่มีความน่าเชื่อถือ โดยมีความเห็นที่แตกต่าง คือ การสรุปความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรมไปเผยแพร่ต่อให้กับคนรอบข้างเท่าทันสื่อมากขึ้น

“สำคัญมาก เพราะวัยเราเป็นวัยที่เข้าถึงโซเชียลได้ง่าย เป็นวัยที่ถูกชักจูงจากสื่อได้หลายรูปแบบ จะดูจากข้อมูลหลายๆ ข่าวมาเปรียบเทียบกัน และดูในเว็บที่มีความน่าเชื่อถือ คิดว่าตนเองสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปต่อยอดผลิตคอนเท้นท์ที่ดี ๆ เพื่อบอกต่อให้กับกลุ่มคนอื่น ๆ ได้เข้าใจการรู้เท่าทันสื่อมากขึ้น เดี่ยวจะทำสรุปความรู้ที่ได้รับในวันนี้ เพราะมีเพื่อนที่นั่งจอยด้วยกัน และจะส่งให้เพื่อน ๆ ครอบครัวและญาติ ๆ ได้เข้าใจ เพราะจะมีเพื่อนบางส่วนที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรม” (น้องเพชร, 12 มิถุนายน 2566)

“การเท่าทันสื่อมีความสำคัญในช่วงที่ข่าวปลอมมีแพร่กระจายเยอะ ๆ อย่างน้อยที่สุดที่เราพอทำได้ คือการนำเทคโนโลยีและเครื่องมือที่มีอยู่มาใช้ให้เกิดประโยชน์กับสังคม และสิ่งที่ทำได้ง่ายเลยก็คือ บอกต่อพ่อกับแม่ และคนรอบข้างตัวเรา” (น้องมิน, 12 มิถุนายน 2566)

จะเห็นได้ว่า การรู้เท่าทันสื่อมีความสำคัญกับ Generation Z ทั้งสองโรงเรียน ในมุมมองของการมีไหวพริบในการรู้เท่าทันสื่อ รู้จักการสังเกต วิเคราะห์ และประเมินข่าวได้ สิ่งที่น่าสนใจคือ กลุ่มเยาวชนในต่างจังหวัดสามารถนำความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรมไปสร้างการรับรู้ต่อให้กับกลุ่มเป้าหมาย

อื่น ๆ ให้มีความเท่าทันสื่อมากขึ้นมีความตื่นรู้ในการใช้สื่อมากขึ้น นั่นหมายความว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในเชิงสร้างสรรค์สามารถสร้างคุณค่าสื่อให้มีความหมายค่อนข้างมากขึ้น

3) หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมแล้ว คิดว่าเรามีการรู้เท่าทันสื่อน้อยเพียงใด และมีแนวทางหรือทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์เป็นอย่างไร

ภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรม กลุ่ม Generation Z จากโรงเรียนในกรุงเทพฯ มีความรู้และทักษะการรู้เท่าทันสื่อมากขึ้น สามารถเรียนรู้และเข้าใจวิธีการรู้เท่าทันสื่อที่ชัดเจนมากขึ้นจากวิทยากรที่มีความเชี่ยวชาญบรรยายให้ความรู้และเล่าถึงสถานการณ์ข่าวปลอมรูปแบบต่าง ๆ ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรู้จักวิธีการรับมือกับข่าวปลอมในยุคดิจิทัลได้เป็นอย่างดีและมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อในเบื้องต้น คือ การไม่หลงเชื่อในทันที รวมถึงการค้นหาข้อมูลข่าวสารและแหล่งข้อมูลที่ผ่านการตรวจสอบแล้วจากศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมและจากแหล่งข่าวที่มีความน่าเชื่อถือ

“ส่วนตัวคิดว่า เราต้องทราบอยู่แล้ว เพราะเราต้องรู้เบื้องต้นก่อนว่า อันไหนคือ Fake News หรือข่าวจริงที่เราจะรับรู้ หลังจากที่ได้ร่วมกิจกรรมและรับข้อมูลความรู้เข้ามา ก็ทำให้เราดูออกมากขึ้นว่าอันนี้คือ Fake News คือเรามีวิธีดูประเภทข่าวที่ชัดมากขึ้น” (น้องแก้ม, 12 มิถุนายน 2566)

“มีความเข้าใจว่า การรู้เท่าทัน เราจะต้องรู้ว่า แหล่งข่าวนั้นต้องการจะสื่ออะไร และให้ข้อมูลอะไรกับเรา แล้วเราก็ไปพิจารณาอีกว่า เป็นความจริงมากแค่ไหนหรือเป็นข้อมูลปลอม หรือเป็นแค่ความคิดเห็นผมคิดว่า ผมมีทักษะเรื่องนี้มากขึ้น คือรู้ได้ว่าข่าวไหนเป็นข่าวจริงหรือข่าวปลอม สามารถเสิร์ชใน Google ได้ หรือดูจากคนโพสต์ว่าไปเอาข้อมูลมาจากไหน แล้วก็ลองเสิร์ชที่เป็นเว็บของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม” (น้องนัทธ, 13 มิถุนายน 2566)

ในขณะที่กลุ่ม Generation Z จากโรงเรียนในต่างจังหวัดที่ผ่านการเข้าร่วมกิจกรรมแล้ว ต่างก็มีความมั่นใจว่ามีทักษะการรู้เท่าทันสื่อมากขึ้นกว่าเดิมเช่นกัน ได้รับเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ มาเพิ่มเติม การศึกษาข้อมูลอย่างละเอียดรอบคอบก็เป็นสิ่งหนึ่ง ๆ ให้ความสำคัญก่อนจะตัดสินใจเชื่อว่าเป็นข่าวจริงหรือข่าวปลอม และเป็นความรู้ที่สามารถนำไปขยายผลต่อได้ จึงเป็นจุดเริ่มต้นที่ดีที่กลุ่ม Gen Z จะเป็นพลเมืองดิจิทัลในการถ่ายทอดองค์ความรู้เพื่อส่งต่อให้คนรอบข้างได้

“คิดว่ามีทักษะมากขึ้นแน่นอน เพราะวิทยากรสอนหลายอย่างที่เราไม่รู้และคาดไม่ถึงว่าข่าวนี้อาจจะเป็นข่าวปลอม บางข่าวก็เหมือนจะเป็นข่าวจริง หากเรายังไม่ศึกษาข้อมูลให้ดีพอ และเป็นความรู้ที่เราสามารถไปบอกต่อกับเพื่อนๆ ในห้อง และครอบครัวของเราได้” (น้องเฟรช, 20 มิถุนายน 2566)

“รู้เท่าทันสื่อมากขึ้นกว่าเดิม และบางเรื่องก็ไม่เคยรู้มาก่อน เช่น การหมิ่นประมาทการโฆษณาผ่านสื่อออนไลน์ บางข้อมูลเราคิดว่าเป็นข้อมูลจริงแล้ว แต่พอได้มาวันนี้ ยังไม่ใช่ข้อมูลจริง ก็ให้ดูจากแหล่งที่มา” (น้องจิ้น20 มิถุนายน 2566)

จากทัศนคติแสดงให้เห็นว่า กิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อเป็นประโยชน์กับกลุ่ม Generation Z ทั้งในเมืองและต่างจังหวัด โดยสามารถสร้างการรับรู้เพื่อรู้เท่าทันและรับมือกับข่าวปลอมได้ กลุ่มเป้าหมายมีความรู้พื้นฐาน มีความเข้าใจความหมายของข่าวปลอม มีความรู้เท่าทันสื่อได้ค่อนข้างดี และมีทักษะ MIDL ที่สามารถนำไปเผยแพร่ต่อในเชิงสร้างสรรค์ได้ การไม่ตกเป็นเครื่องมือของข่าวปลอม รวมถึงมีการสร้างภูมิคุ้มกันให้กับตนเองและกลุ่ม Generation ต่าง ๆ ให้มีการรู้เท่าทันสื่อมากขึ้น เพื่อสร้างความตระหนักรู้ในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์และการรับข้อมูลข่าวสารอย่างมีวิจารณญาณก่อนจะเผยแพร่หรือส่งต่อในโซเชียลมีเดีย ดังนั้นทักษะการรู้เท่าทันสื่อจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งกับกลุ่มเยาวชน ซึ่งเป็นกลุ่มที่จะเป็นพลเมืองดิจิทัล พร้อมให้ความร่วมมือกับภาครัฐและภาคเอกชนในการกำจัดข่าวปลอม

4) คิดว่าทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์มีประโยชน์อย่างไร สามารถแนะนำหรือบอกต่อกับกลุ่มใดได้บ้าง แล้วมีวิธีการแนะนำอย่างไร

กลุ่ม Generation Z จากโรงเรียนในกรุงเทพฯ มองว่า ทักษะการรู้เท่าทันสื่อมีประโยชน์ในแง่ของจำนวนข่าวปลอมที่แพร่กระจายอย่างรวดเร็วและมีปริมาณสูงขึ้น ไม่ว่าจะเป็น ข่าวการเมือง ข่าวบันเทิง ข่าวหลอกให้โอนเงิน เป็นต้น ทำให้เกิดผลกระทบหรือความเสียหายตามมา ส่วนใหญ่จะแนะนำผู้สูงอายุภายในบ้านให้มีทักษะในการรู้เท่าทันสื่อมากขึ้น การเรียนรู้กลโกงที่พร้อมจะเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย โดยรวมแล้วสามารถแยกแยะข่าวและวิเคราะห์ข่าวได้ รวมไปถึงการรับมือกับภัยทางไซเบอร์ทุกรูปแบบ และแนะนำวิธีการโดยไม่ให้มีการติดต่อสื่อสารด้วยกันอีก

“เนื่องจากหนูเป็นแฟนคลับไอดอลเกาหลี พอเราตามงานใน Twitter จะเห็นว่าข่าว Fake News จะเยอะมากพอสมควร หนูก็จะแยกแยะว่าข่าวนั้นมาจากต้นสังกัดหรือบริษัทไหน หรือมาจากแค่กลุ่ม ๆ หนึ่งที่นำมาแชร์เพื่อโจมตีศิลปินหรือทำให้เกิดความเข้าใจผิด แล้วก็ดูความน่าเชื่อถือของข่าว เพราะส่วนใหญ่ Fake News จะพาดหัวข่าวให้ดูเร้าใจ ให้ดูน่าเข้าไปอ่าน คือ ดูแล้วรู้สึกแปลก ๆ คือ เหมือนเป็นการดึงคนให้เข้าไปสนใจ อย่างหนูก็มีแนะนำคุณแม่ย่าเวลาเล่น TikTok อย่างช่วงการเมืองก็จะมีข่าวปลอมมาเยอะ หนูก็จะบอกย่าว่าไม่ใช่เรื่องจริง อย่าไปเชื่ออย่าเข้าไปกด อย่าเข้าไปทำอะไร ดูเฉยๆ แค่ว่าข่าวมันก็ไม่ได้จริงทุกข่าว ก็บอกให้เขาแยกแยะ” (น้องแก้ม, 12 มิถุนายน 2566)

“คิดว่ามีประโยชน์มาก เพราะเวลาเราดู Facebook จะมีข่าวปลอมค่อนข้างเยอะ จะเห็นว่ามีผู้สูงอายุที่เขารู้ไม่เท่าทันแล้วไปหลงเชื่อ ผมต้องแนะนำว่าอย่าไปหลงเชื่อ อย่างยายของผมมาถามผมว่ามีคนทักจะโอนเงินให้เหมือนเป็นพวกคอลเซนเตอร์ ผมก็แนะนำให้มันไม่จริงหรอก ไม่มีคนไหนจะมาให้เงินเราฟรี ๆ ซึ่งคุณยายก็เชื่อผม และไม่คุยกับเขาต่อ บล็อกเขาไปเลย” (น้องนัทธ, 12 มิถุนายน 2566)

“สังคมตอนนี้น่าเป็นห่วงเรื่องการแชร์ข้อมูลต่อไปเรื่อย ๆ อย่างเช่น ข่าวดารารับข้อมูลมาก็แชร์ต่อไว้อีกเลย โดยที่ไม่ได้กรองก่อนว่าจริงหรือไม่จริง โดยที่เจ้าตัวยังไม่ได้ออกมาเลย แล้วเราก็แชร์ไปแล้ว ทำให้เขาอาจจะโดนดราม่า ทำให้เขาเสียหายไปเลย อย่างที่หนูเคยเจอก็จะเป็นจดหมายลูกโซ่ทางไลน์ที่เพื่อนจะส่งต่อๆ กันมา หนูก็บอกเพื่อนว่า ขอไม่ส่งไปให้คนอื่นต่อ เช่น หากคุณเจอข้อความนี้ให้ส่งต่อจนครบ 10 คน คุณได้รับรางวัล แต่ก่อนตอนเด็กๆ หนูก็ยังไม่รู้ ก็มีส่งต่อแต่ก็ไม่ครบจำนวนคน และก็มีการขู่ด้วยว่า ถ้าส่งไม่ครบจะเป็นแบบนี้ละ ซึ่งตอนเด็กๆ ก็กังวลมาก แต่พอตอนโตก็รู้ทันมากขึ้นว่าถ้าไม่ส่งก็ได้เป็นอะไร เหมือนเราโตขึ้น เรียนรู้อะไรมากขึ้นก็ทำให้รู้ว่าไม่ได้มีผลในการกำหนดชีวิตเรา” (น้องมะปราง, 19 มิถุนายน 2566)

ขณะที่กลุ่ม Generation Z จากโรงเรียนในต่างจังหวัด มองว่า สื่อออนไลน์มีทั้งข้อดีและข้อเสีย ขึ้นอยู่กับผู้ใช้งานจะมีความเข้าใจเจตนาของผู้ส่งสารว่าต้องการให้ข้อมูลข่าวสารเป็นประโยชน์หรือโทษกับผู้รับสาร โดยเฉพาะภัยจากสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นสื่อที่กลุ่มเยาวชนใช้เป็นประจำ และมักถูกชักจูงได้ง่าย หากไม่มีความรู้เท่าทันมากพอ ซึ่งมีความเห็นตรงกันกับนักเรียนในกรุงเทพฯ 2 ประเด็น ได้แก่ ประเด็นแรก คือ ข่าวปลอมที่พบเจอค่อนข้างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น ข่าวการเมือง ข่าวสุขภาพ และข่าวหลอกลวง ประเด็นที่ 2 คือ มีการแนะนำกลุ่มอื่น ๆ ให้ไม่ติดต่อสื่อสารกับคู่สนทนาอีก อย่างไรก็ตามมีประเด็นที่น่าสนใจ คือ Generation X เป็นต้นไป มักจะมีความเชื่อว่าข้อมูลของตนเป็นข้อมูลที่ถูกต้องอยู่แล้ว

“วิธีการคือแนะนำให้บล็อกไปเลย ได้มีการบอกกล่าว แต่ผู้ใหญ่จะไม่ฟัง เพราะเขาจะมีความคิดเป็นของตัวเอง ส่วนใหญ่ข่าวปลอมที่เจอจะเป็นพวกสมุนไพรรักษาโรค เหมือนกับที่วิทยากรบรรยาย และข่าวการเมือง ช่วงนี้จะเจอบ่อย” (น้องเฟรช, 20 มิถุนายน 2566)

“เป็นเรื่องที่สำคัญ รู้สึกว่าเราควรเฝ้าระวัง และรู้วิธีการจัดการ อย่างที่เจอมากับคนรอบข้าง ก็จะเป็นแชร์ลูกโซ่ ช่วงแรกก็พูดคุยกัยสอบถามกันก่อน แต่พอสักพักก็รู้สึกว่าจะไม่ใช้กับบล็อกไปเลย” (น้องมีน, 20 มิถุนายน 2566)

“สื่อออนไลน์ มีทั้งข้อดีและข้อเสีย ข้อดีคือการใช้สืบค้นข้อมูลและทันต่อข่าวสาร แต่ก็มีข้อเสียเหมือนกัน คือ เป็นภัยที่ใกล้ตัวมาก ๆ โดยอาจจะเป็นคนที่เราไม่รู้จัก มาถามข้อมูลจากเรา เพราะวัยรุ่นเป็นวัยที่พอมีสิ่งเร้าหนึ่ง ก็ทำให้เกิดการอยากลองอยากทำ” (น้องจิ้น, 20 มิถุนายน 2566)

จากทัศนยะแสดงให้เห็นว่า กลุ่ม Generation Z ที่เข้าร่วมกิจกรรมมีแนวโน้มที่จะมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อในเชิงบวก กล่าวคือ เข้าใจกระบวนการของข่าว รู้จักสังเกต รู้จักวิเคราะห์ รู้จักแยกแยะ และขยายผลไปถึงการถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจไปยังกลุ่มคนอื่น ๆ มากขึ้น โดยเริ่มต้นจากการทำความเข้าใจกับสถาบันครอบครัว และยังสะท้อนให้เห็นอีกว่ากลุ่มเยาวชนพร้อมที่จะเข้ามามีบทบาทสำคัญในฐานะสมาชิกในบ้านให้มีความตื่นรู้ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์มากขึ้น เพราะเยาวชนจะเป็นการส่งเสียงที่มีความหมายและค่อย ๆ สร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ให้กับคนในบ้านได้ดีที่สุด และเลือกที่จะสื่อสารกับคนรอบข้างด้วยแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ มีหลักฐานอ้างอิง ขณะเดียวกันก็ปฏิเสธการสื่อสารกับบุคคลที่สร้างข่าวปลอมขึ้นมา หากไม่สนใจและไม่ให้คุณค่ากับข่าวปลอม ก็จะทำให้ช่วยลดการแพร่กระจายของข่าวปลอมลงได้

5) ระดับการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับใด เหตุใดจึงคิดเช่นนั้น

กลุ่ม Generation Z จากโรงเรียนในกรุงเทพฯ ได้ประเมินระดับการรู้เท่าทันสื่อของตนเอง ส่วนหนึ่งอยู่ในระดับที่ 3 คือ การประเมินข่าว กล่าวคือ สามารถแยกแยะข่าวได้และประเมินคุณค่าของข่าวได้ เรียนรู้วิธีการสังเกตองค์ประกอบของข่าวและมีความละเอียดรอบคอบในการตรวจเช็คข้อมูลมากขึ้น โดยมีวิธีการสังเกตข่าวเหมือนกัน คือ แหล่งที่มาของข่าว แหล่งอ้างอิง ความน่าเชื่อถือของข่าวพาดหัวข่าว และเนื้อหาสาระของข่าว

“ผมคิดว่าอยู่ในระดับของการประเมินข่าว สามารถแยกแยะได้ว่าข้อมูลไหนเป็นข้อเท็จจริงหรือข้อมูลไหนเป็นความคิดเห็น” (น้องนัทธ, 12 มิถุนายน 2566)

“หนูคิดว่า หนูน่าจะอยู่ขั้นของการวิเคราะห์และประเมินข่าวได้ จากความรู้ที่ได้รับทำให้เราต้องกรองข้อมูลก่อนที่จะแชร์กันต่อไปเรื่อย ๆ ทำให้คนเข้าใจผิดกันไปหมด อย่างตัวหนู เวลาเห็น SMS ส่งมา ก็จะมาดูเช็คดูก่อน อย่างเช่น ให้โอนเงิน หรือว่าพวก Call Center หรือที่ให้แชร์กันต่อมาวิเคราะห์ได้ว่าเป็นข่าวปลอมแน่ ๆ หนูก็ไม่อ่านแล้วก็ปิดทิ้ง หรือเป็นเบอร์แปลกๆ โทรมาก็จะไม่รับ” (น้องมะปราง, 19 มิถุนายน 2566)

กลุ่ม Generation Z จากโรงเรียนในต่างจังหวัดที่ได้ทำการประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อของทุกคนอยู่ในระดับที่ 4 คือ การสร้างสรรค์ข่าว หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมแล้ว สามารถฝึกค้นตัวเองให้

ไปถึงการนำครีเอทีฟนำเรื่องราวความรู้จากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรม ถ่ายทอดเนื้อหาผ่านแพลตฟอร์มที่กำลังเป็นกระแสในโลกโซเชียลอย่าง “TikTok” ไม่เพียงเท่านั้น เพราะต่างก็พูดเป็นเสียงเดียวกันว่า “จะนำความรู้ที่ได้รับไปต่อยอดในวงกว้างมากขึ้น แสดงให้เห็นว่า การมีทักษะ MIDL เป็นสัญญาณที่ดีที่ทำให้เยาวชนเป็นเสียงสะท้อนที่สร้างมูลค่าของสื่อได้

“คิดว่ามีทักษะมากขึ้น เพราะวิทยากรสอนหลายอย่างที่เราไม่รู้และคาดไม่ถึง ซึ่งเป็นความรู้ที่สามารถไปบอกต่อกับเพื่อนๆ และครอบครัวได้ แล้วยังบอกว่าได้ข้อมูลมาจากศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม ก็ยังสร้างความน่าเชื่อถือไปอีก” (น้องเพชร, 20 มิถุนายน 2566)

“หนูคิดว่าอยู่ในระดับความสร้างสรรค์ ที่คิดไว้ คือ จะนำไปทำเป็นคลิปกับเพื่อน ๆ คิดว่าอยากจะทำ Content เรื่องเหล่านี้ลง TikTok ส่วนใหญ่พวกหนูก็จะทำ Content ที่เป็นกระแสสังคมกันอยู่แล้ว จะดีมาก ๆ ถ้าเรื่องที่ทำเป็นประโยชน์กับคนอื่น ๆ” (น้องมิน, 20 มิถุนายน 2566)

“ก่อนหน้านี้อาจจะถึงระดับประเมินค่าได้ แต่พอจบกิจกรรมแล้ว ที่คิดไว้คือจะนำความรู้ไปต่อยอดทำคลิปกับเพื่อน ๆ เพราะที่ห้องหนูชอบทำคลิป TikTok กันมาก ส่วนใหญ่จะทำเป็นละครสั้นแนวๆ ตลกๆ เพราะที่ห้องเรียนหนัก อยากคลายเครียดก็เลยหากิจกรรมอะไรทำสนุกๆ แก้เครียดกัน” (น้องจิ้น, 20 มิถุนายน 2566)

หลังจากการเข้าร่วมกิจกรรม ผู้ศึกษาได้เห็นถึงพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงของกลุ่ม Generation Z ในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ให้เกิดประโยชน์กับสังคม เนื่องจากดอกผลขององค์ความรู้ที่สามารถนำมาต่อยอดให้กับผู้คนในวงกว้างผ่านสื่อสังคมออนไลน์ นอกเหนือจากความสุขสนทน และความบันเทิงแล้ว ผู้รับสารยังจะได้รับสาระและทักษะการรู้เท่าทันสื่อ MIDL ให้กระจายไปมากกว่าแค่ในโรงเรียน และยังทำให้เห็นว่า เครื่องมือการสื่อสารสามารถสร้างเรื่องเล่าต่อไปได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด การได้ทำหน้าที่พลเมืองดิจิทัลผ่านการสร้างผลงานที่มีคุณค่าให้คนได้รู้เท่าทันมากขึ้นและสร้างสังคมให้น่าอยู่มากขึ้น ดังนั้นสื่อบนโลกออนไลน์จึงกลายเป็นพื้นที่ปลอดภัยสำหรับเยาวชนคนรุ่นใหม่ได้แสดงออกทางความคิดในเชิงสร้างสรรค์

4.2 ความคิดเห็นหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อ

ส่วนที่ 3 : ความคิดเห็นหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อ

1) รู้จักศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมหรือไม่ หากรู้จัก เคยใช้บริการช่องทางใดของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม

กลุ่ม Generation Z จากโรงเรียนในกรุงเทพฯ มีทั้งรู้จักและไม่รู้จักศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม เพียงแต่ไม่ทราบรายละเอียด แต่หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมแล้ว ก็รู้จักการทำงานของศูนย์ฯ มากขึ้น เช่น หน้าที่ความรับผิดชอบ ขั้นตอนการทำงาน ช่องทางในการแจ้งเบาะแส เป็นต้น

“ก่อนหน้านี้ไม่เคยรู้มาเลย แต่พอเข้าร่วมกิจกรรมแล้วก็รู้ว่ามันมีศูนย์นี้อยู่ แต่ก็ไม่ได้รู้ข้อมูลลึกถึงขั้นนั้น แต่ก็ดีตรงที่ว่าในกิจกรรมจะมีบอกให้แจ้งเบาะแสข่าวปลอมตามช่องทางได้” (น้องแก้ว, 10 มิถุนายน 2566)

“หนูรู้จักศูนย์ฯ จากพ่อเลย แต่ยังไม่เคยใช้บริการ พอหลังจากฟังบรรยายเสร็จ ก็มีการแนะนำช่องทางการแจ้งเบาะแสของข่าวปลอม สำหรับตัวหนูก็ต้องขึ้นอยู่กับกรณีว่าจะแจ้งหรือไม่แจ้ง แต่ถ้าหากแจ้งก็คงเป็นช่องทางของไลน์ของศูนย์ฯ” (น้องมะพร้าว, 20 มิถุนายน 2566)

“รู้จักบ้างนิดหนึ่ง มีคนมาประชาสัมพันธ์ผ่านทาง Google และ Youtube แล้วพ่อแม่ก็เอามาบอก แต่ผมก็ยังไม่เคยแจ้งเบาะแสไป เพียงแต่แนะนำคนในบ้านครับ โดยตอนเข้าร่วมกิจกรรม พี่ๆ ก็แนะนำช่องทางว่าจะแจ้งยังไง หากพบข่าวปลอม หรือว่า เราจะเลิखข่าวไปว่าข่าวไหนเป็นข่าวที่จริงหรือข่าวที่ปลอม แต่ผมคิดว่าศูนย์ยังมีการประชาสัมพันธ์น้อยเกินไป ไม่ได้รู้เป็นที่จักในวงกว้างมากนัก” (น้องนัท, 20 มิถุนายน 2566)

โดยกลุ่ม Generation Z จากโรงเรียนในต่างจังหวัด ต่างก็รู้จักและไม่รู้จักเช่นกัน โดยน้องที่รู้จักศูนย์ก็สามารถตอบได้ว่าศูนย์มีหน้าที่ขจัดข่าวปลอม และหากพบเจอกับข่าวปลอมก็จะแจ้งเบาะแสมายังศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม เพื่อให้ตรวจสอบความถูกต้องก่อนเผยแพร่ไปสู่สาธารณชน

“ไม่เคยรู้จักศูนย์ฯ มาก่อน แต่วันนี้ได้รู้จักช่องทางและหน้าที่ของศูนย์ฯ มากขึ้นว่าทำหน้าที่ขจัดข่าวปลอม โดยการประสานกับหน่วยเจ้าของเรื่องเพื่อให้ตรวจสอบข้อมูล ก่อนจะนำเผยแพร่ข้อมูลที่ถูกต้องตามช่องทางต่าง ๆ” (น้องเฟรช, 20 มิถุนายน 2566)

“เคยรู้จักช่องทางศูนย์ฯ มาบ้าง และจะใช้บริการแจ้งเบาะแสแน่นอน เพราะ Fake News ส่งผลกระทบเยอะมาก อย่างตอนหนูติดโควิด แม้ก็ได้รับข่าว Fake News ที่ให้ดื่มน้ำมะนาวหรือดื่มแอลกอฮอล์เยอะ ๆ จะช่วยฆ่าเชื้อโควิด ซึ่งไม่เป็นความจริงเลย แต่ ณ เวลานั้นก็มีคนหลงเชื่อไปแล้ว” (น้องจิ้น, 20 มิถุนายน 2566)

จะเห็นได้ว่า ภายหลังจากการเข้าร่วมกิจกรรม ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมค่อนข้างเป็นที่รู้จักมากขึ้นในกลุ่มเยาวชน โดยกลุ่ม Generation Z ทั้งสองโรงเรียน จะทำหน้าที่ประชาสัมพันธ์ให้ครอบครัวรู้จักศูนย์มากขึ้น สำหรับช่องทางของการแจ้งเบาะแสให้ตรวจสอบข่าวปลอม ยังไม่เป็นที่รู้จักมากนัก หลังจากที่ถูกรู้จักแล้วก็จะแนะนำให้กลุ่ม Generation อื่นๆ เข้ามาใช้บริการมากขึ้น เป็นแรงกระตุ้นที่ดีที่พลเมืองดิจิทัลได้ให้ความร่วมมือกับภาครัฐมากขึ้นและมีความเชื่อมั่นในการทำงานของภาครัฐมากขึ้น ทั้งนี้ยังคงต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วนต่อไป

2) ความคิดเห็นหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อเป็นอย่างไร (เนื้อหาความรู้กระบวนการ และการจัดการ)

กลุ่ม Generation Z จากโรงเรียนในกรุงเทพฯ แสดงความคิดเห็นที่เป็นแนวโน้มในเชิงบวกกับกิจกรรม สิ่งที่เห็นได้ชัดนอกเหนือจากระดับการรู้เท่าทันสื่อที่เพิ่มมากขึ้นแล้ว เด็ก ๆ ยังได้รับเนื้อหาความรู้แน่น แม้จะเป็นช่วงเวลาสั้น ๆ สอดแทรกไปด้วยสาระ พร้อมทั้งยกตัวอย่างกรณีศึกษารูปแบบข่าวปลอมในปัจจุบันเพื่อให้เห็นภาพชัดมากขึ้น สถานที่ที่มีความเหมาะสม อาหารว่างอร่อย เจ้าหน้าที่บริการดี ในส่วนสิ่งที่อยากให้เพิ่มเติม คือ การเพิ่มเนื้อหารายละเอียดของรูปแบบข่าวปลอมให้มากขึ้น รวมถึงการมีส่วนร่วมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม เพื่อสร้างบรรยากาศให้มีความน่าตื่นเต้นและกระตุ้นให้รู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมครั้งนี้

“เนื้อหาความรู้จะเป็นวิธีการประเมินข่าวและวิธีการตรวจสอบข่าวปลอมเบื้องต้น หรือถ้าเราอยากรู้ว่าข่าวที่เราสนใจเป็นเรื่องจริงหรือปลอม ก็สามารถค้นหาข้อมูลในเว็บของศูนย์ฯ ได้ การออกบูธเล่นเกมก็ให้เลือกเล่นหลากหลาย ให้เราได้ลองหาคำตอบ คำถามก็ไม่ได้ยากจนเกินไป พอตอบได้หาข้อมูลได้ ส่วนบรรยายก็ไม่น่าเบื่อ แล้วมีของรางวัลมาแจก สำหรับสถานที่จัดกิจกรรมเป็นหอประชุมก็เหมาะสมแล้ว ทุกคนในโรงเรียนได้มีส่วนร่วม จัดโรงเรียนดีที่สุดแล้ว ช่วงท้ายก็มีให้ทำแบบประเมินกิจกรรม พี่ๆ ดูแลดีให้ข้อมูลครบถ้วน ทำให้เราทำกิจกรรมได้ง่ายขึ้น อยากให้เพิ่มรายละเอียดของรูปแบบ

และวิธีการของการหลอกลวง การลงทุน วิธีการจับกลวงให้ได้ เพราะช่วงนี้มีเยอะมากในเฟสบุ๊ค ” (น้องนัทธ, 13 มิถุนายน 2566)

“หนูคิดว่าเนื้อหาค่อนข้างแน่นเลยและน่าสนใจ สื่อดูได้หลายๆ โดยเฉพาะวิธีการดูข่าวปลอม หนูชอบวิทยากรที่มาบรรยาย เพราะวิทยากร Entertain เก่ง แต่หนูอยากจะทำให้ทุกคนมีส่วนร่วมมากกว่านี้ เพื่อให้มีความสนุกสนานมากขึ้น ส่วนตัวชอบอาหารว่าง เพราะอร่อยมาก การบริการของเจ้าหน้าที่ก็ดูแลดี แต่บางทีก็เขินๆ เวลาฝึกกล้องมาถ่ายรูป สถานที่จัดที่หอประชุมของโรงเรียน ก็โอเคแล้ว เพราะส่วนใหญ่เวลามีกิจกรรมบรรยายก็จะใช้หอประชุมนี้เป็นหลัก และการออกบูธตรงสนามวอลเลย์บอลก็ดี เพราะรู้สึกว่าเป็นพื้นที่ที่กว้าง หนูชอบกิจกรรมที่วิทยากรสอบถาม แม้เราจะตอบไม่ตรงเรื่อง ตอบแบบขำๆ ก็จะมีให้ของที่ระลึกในความกล้าแสดงออก ทำให้รู้สึกว่า เด็กนักเรียนสามารถ Enjoy ได้ โดยไม่ต้องตอบคำถามเปะๆ ทั้งหมด” (น้องมะปราง, 20 มิถุนายน 2566)

ความคิดเห็นจากนักเรียนของทั้งสองโรงเรียนมีความสอดคล้องกัน เพราะต่างก็ชื่นชอบกิจกรรมในครั้งนี้ ทั้งเนื้อหาความรู้ กระบวนการจัดงาน และระบบการจัดการที่ค่อนข้างดี โดยเฉพาะกิจกรรมของนิทรรศการที่เต็มไปด้วยความสนุกสนาน สอดแทรกไปกับเนื้อหาความรู้ฉบับใหม่ สิ่งที่เห็นได้ชัด คือ การมีแนวทางการรู้เท่าทันสื่อที่กระชับมากขึ้น แต่มีข้อเสนอเพิ่มเติม คือ อยากให้เพิ่มจำนวนวันในการจัดกิจกรรม เพื่อเนื้อหาที่ละเอียดและครอบคลุม รวมถึงเป็นการกระชับความสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมและความกล้าแสดงออกทางความคิดมากขึ้น

“กิจกรรมการออกบูธ ดึงดูดเด็กด้วยมาสคอต เกมส์ที่สนุกสนาน ส่วนเนื้อหาที่ดีมากๆ แล้ว เพราะเป็นเรื่องที่เราไม่รู้มาก่อน หรือบางอย่างก็พอรู้บ้าง แต่ก็ไม่มีสอนในโรงเรียน เกิดผลดีที่ทำให้เราทราบแนวทางการคิด วิเคราะห์ แยกแยะข่าวก่อน ไม่หลงเชื่อในทันที อยากให้มีกิจกรรมเล่นการเพิ่มเพิ่มความตื่นเต้น ความสนุกสนาน หรือจะเป็นรูปแบบการเข้าค่ายดิจิทัล 2 วัน 1 คืน จะได้ลงเนื้อหาที่ลึกกว่านี้ สถานที่ โรงเรียนเหมาะสมแล้ว ทั้งการบูธในโดมของโรงเรียน และการบรรยายในห้องประชุม ส่วนระยะเวลา อยากให้จัดตอนเช้ามากกว่า เพราะตอนบ่ายแล้วเลิกเย็นไป เด็กก็อยากกลับบ้านกันแล้ว ส่วนอาหารว่างก็เป็นร้านขึ้นชื่อของจังหวัด” (น้องเฟรช, 20 มิถุนายน 2566)

สิ่งที่สะท้อนกลับมาคือ การจัดกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อได้รับเสียงตอบรับค่อนข้างดี ผู้เข้าร่วมกิจกรรมส่วนใหญ่ได้รับความรู้เท่าทันสื่อในยุคดิจิทัล นอกเหนือจากนั้นคือ แหล่งความรู้ที่ได้รับสามารถมาเป็นแรงเสริมให้เด็ก ๆ มีภูมิคุ้มกันทางไซเบอร์ นำประสบการณ์ที่ได้รับมาปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

และสิ่งที่เป็นเครื่องยืนยันว่า กิจกรรมประสบความสำเร็จในระดับหนึ่ง คือ การมีส่วนร่วมของพลเมืองที่ดีในการจัดการกับปัญหาข่าวปลอม วัดได้จากการตอบคำถามของวิทยาการได้และการมีความกระตือรือร้นในการใส่ใจร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน เป็นแนวโน้มที่ดีที่เยาวชนจะเป็นแรงขับเคลื่อนและเป็นฟันเฟืองสำคัญให้เกิดการเปลี่ยนแปลงการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในทิศทางที่ดีขึ้น รวมถึงข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์สำหรับการพัฒนาและปรับปรุงในการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป

3) คิดว่าสมารถที่จะให้ความร่วมมือหรือมีส่วนร่วมในการเป็นพลเมืองดิจิทัลได้หรือไม่ อย่างไร

กลุ่ม Generation Z จากโรงเรียนในกรุงเทพฯ ส่วนใหญ่ต่างก็พร้อมใจกันให้ความร่วมมือในการช่วยกันเป็นหูเป็นตาและขจัดข่าวปลอม การตรวจสอบข้อมูลก่อนแชร์หรือส่งต่อ ถือเป็นปัจจัยสำคัญที่กลุ่มเยาวชนหันมาใส่ใจและไม่มองข้ามเผอเรอวังภัยทางไซเบอร์ นอกจากนี้ยังมองไปถึงช่องทางในการเผยแพร่การรู้เท่าทันสื่อที่หลากหลายและเลือกใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย

“หนูคิดว่า เราควรให้ความร่วมมือในการขจัดข่าวปลอม เพราะเดี๋ยวนี้จะมีพวกที่หลอกเอาเงิน คนก็โดนหลอกกันเยอะ ถึงแม้ว่าจะมีการกระจายข่าวหรืออะไรก็ตาม แต่ก็ยังมีคนที่หลงเชื่ออยู่ หนูคิดว่าเราควรที่จะบอกต่อและกระจายข่าวให้คนได้รับรู้ แล้วก็เลือกสื่อที่คนเข้าถึงได้ง่ายและนำไปใช้ได้จริง ก็คือประชาสัมพันธ์เรื่องนี้ให้คนได้ระวังตัวกันมากขึ้น” (น้องแก้ม, 12 มิถุนายน 2566)

“เราสามารถเป็นส่วนหนึ่งในการรณรงค์เรื่องความรู้เกี่ยวกับข่าวปลอม คือเราต้องมีความรอบคอบ ตรวจสอบเช็กดูก่อนว่าเป็นข่าวจริงหรือข่าวปลอม ไม่หลงเชื่อในทันที แล้วค่อยแจ้งให้คนอื่นรู้ และต้องดูด้วยว่ามีประโยชน์กับคนอื่นหรือไม่” (น้องมะปราง, 19 มิถุนายน 2566)

ขณะที่ Generation Z จากโรงเรียนในต่างจังหวัด ก็มีความพร้อมในการเป็นพลเมืองดิจิทัลเช่นกัน โดยจะนำเทคโนโลยีมาใช้ให้เกิดประโยชน์กับผู้อื่น การเริ่มต้นบอกต่อกับคนในครอบครัวให้ปลอดภัยจากภัยดิจิทัล และการนำเครื่องมือการสื่อสารที่มีอยู่ผลิตเนื้อหาที่สร้างสรรค์ส่งต่อความรู้ที่ได้รับไปยังกลุ่มคนอื่น ๆ ให้มีภูมิคุ้มกันบนโลกออนไลน์

“สำคัญมาก เพราะเป็นวัยที่เข้าถึงโซเชียล และเป็นวัยที่โดนชักจูงจากสื่อได้หลายรูปแบบ จะดูจากข้อมูลจากหลายๆ ข่าวมาเปรียบเทียบกัน และดูในเว็บที่มีความน่าเชื่อถือ คิดว่าตนเองสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปต่อยอดผลิตคอนเท้นท์ดี ๆ เพื่อบอกต่อให้กับกลุ่มคนอื่น ๆ ได้เข้าใจการรู้เท่าทันสื่อมากขึ้น เดี่ยวจะทำสรุปความรู้ที่ได้รับในวันนี้ เพราะมีเพื่อนที่นั่งจดอยู่ และจะส่งให้เพื่อน ๆ ครอบครัวและญาติ ๆ เพราะจะมีเพื่อนบางส่วนที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรม” (น้องเฟรช, 20 มิถุนายน 2566)

“ผมขอเล่าประสบการณ์ตอน ม.4 เป็นการเรียนแบบออนไลน์ เกรดก็จะออกแบบออนไลน์ แล้วได้แคปเกรดไปลงในสตอรี่ไอจี แล้วแม่ของเพื่อนก็เอาเกรดไปตัดต่อเป็นของตัวเอง แล้วโพสต์มาในไลน์กลุ่ม พอเราเห็นก็ตกใจ แล้วแม่ของเพื่อนก็มาลบข้อมูลนั้นและโทรมาขอโทษ ผมว่าเคลนี้ป็นภัยใกล้ตัว จึงอยากฝากเตือนภัยให้กับสังคม ซึ่งผมก็ไม่ได้นั่งนอนใจ พร้อมทั้งบอกไปว่า ไม่อยากให้ทำพฤติกรรมแบบนี้กับใครอีก” (น้องเฟรช, 20 มิถุนายน 2566)

“จะนำเทคโนโลยีและเครื่องมือที่มีอยู่มาใช้ให้เกิดประโยชน์ และจะแนะนำบอกต่อพ่อแม่ และคนรอบข้าง เพราะการรู้เท่าทันสื่อสำคัญมากในยุคนี้ เพราะจะทำให้เรามีความปลอดภัยจากข่าวปลอมมากขึ้น ส่วนตัวเราเองก็ให้ความร่วมมือในส่วนที่ทำได้ เริ่มต้นจากการบอกต่อกับคนในบ้านก่อนเลย” (น้องมิน, 20 มิถุนายน 2566)

“การรู้เท่าทันสื่อมีประโยชน์มาก ๆ ส่วนตัวหนูเป็นคนชอบกด Report ใน Facebook อยู่แล้ว อย่างตัวหนู Gen แรกที่จะแนะนำคือ Gen ของพ่อแม่เลย เพราะอยากให้เขาเชื่อเหมือนที่หนูเชื่อ สื่อออนไลน์ยุคนี้มีความอันตรายซ่อนอยู่ หรือบางครั้งคุณย่าคุณยายก็รู้ไม่เท่าทันเรื่องพวกนี้ ซึ่งห้องเรียนของหนูจะมีเพจที่ทำกันมา เป็นเพจให้ความรู้เกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ เรื่องเรียน แล้วก็มีเรื่องเทคโนโลยี ก็จะนำความรู้ที่ได้รับในครั้งนี้นำไปเผยแพร่ให้ทุกคนรู้เท่าทันสื่อ ” (น้องจิ้น, 20 มิถุนายน 2566)

สิ่งที่ผู้ศึกษาค้นพบคือ Gen Z คือ Gen คนรุ่นใหม่ที่เผชิญกับความท้าทายไปกับสื่อใหม่และพร้อมเปลี่ยนแปลงสังคมให้ใช้สื่ออย่างปลอดภัย การได้ทำหน้าที่พลเมืองดิจิทัลในการช่วยกันดูแลสื่อสารสนเทศอย่างมีคุณภาพ บวกกับการมีความฉลาดทางดิจิทัล ด้วยการผลิตสื่อใหม่ ๆ ความรู้ใหม่ ๆ พร้อมกระจายสาระดี ๆ บนสื่อดิจิทัล เพื่อให้ผู้คนได้นำมาปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม เหนือสิ่งอื่นใด คือ เยาวชนจะเป็นแกนนำสำคัญในการใช้พื้นที่ของสื่อสังคมออนไลน์ให้เกิดประโยชน์และเรียนรู้คุณค่าของสื่อมากขึ้น

4) ปัจจุบันมีเรื่องการรู้เท่าทันสื่อสอดแทรกอยู่ในวิชาใด หรืออยากให้บรรจุเป็นหลักสูตรการเรียนการสอนหรือไม่ มีความคิดเห็นอย่างไรในเรื่องนี้

กลุ่มเป้าหมายจากโรงเรียนในกรุงเทพฯ ต่างให้ความเห็นว่า การรู้เท่าทันสื่อสอดแทรกอยู่ในวิชาสุขศึกษาและคอมพิวเตอร์ แต่จะเป็นเพียงหัวข้อย่อย ๆ เท่านั้น ไม่ได้ลงรายละเอียดลึก และต่างมีความเห็นให้บรรจุลงไปหลักสูตรการเรียนการสอน เพราะข่าวปลอมในรูปแบบใหม่ มักจะมาพร้อมกับเทคโนโลยีใหม่ ๆ ซึ่งเป็นส่วนช่วยป้องกันการเกิดผลกระทบกับบุคคลและสังคมได้ในอนาคต

“มีในวิชาสุขศึกษา แต่จะไม่เชิงสอนการเท่าทันสื่อขนาดนั้น เหมือนเป็นการสอนการรับรู้ ข้อมูลข่าวสารถึงความน่าเชื่อถือของข่าว แต่จะเป็นหัวข้อย่อยในวิชานี้ค่ะ เรื่องการบรรจุในหลักสูตรการเรียน ส่วนตัวหนูมองว่าก็ดีเลย เพราะมองว่าเป็นอีกหนึ่งการประชาสัมพันธ์ลงไปในบทเรียนว่าเด็กทุกคน ควรมีความรู้เรื่องนี้ อย่างที่หนูแนะนำว่า ก็อาจจะมีเด็กคนอื่น ๆ ไปแนะนำคนในครอบครัวหรือ Gen อื่น ๆ ที่เขายังไม่เข้าใจเรื่องนี้” (น้องแก้ว, 12 มิถุนายน 2566)

“อาจารย์จะยกตัวอย่างขึ้นมาในตอนเรียนคาบคอมพิวเตอร์เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยี เช่น การเสิร์ชข้อมูลว่าเราควรจะเชื่อดีมั๊ย? ส่วนการให้บรรจุในหลักสูตรการเรียน เป็นเรื่องที่ดี เพราะช่วงนี้สื่อ ดิจิทัลมีอิทธิพลต่อสังคมมาก แล้วข่าวปลอมก็แพร่กระจายเร็ว เราควรรู้วิธีป้องกันไว้ดีกว่า อย่างเช่น เวลา มีข่าวปลอมมา ส่วนมากจะถูกแชร์และพูดถึงในวงกว้างเร็วมาก มันอาจจะทำให้เกิดความเสื่อมเสียกับ บุคคลใดบุคคลหนึ่งที่ถูกละเมิดข่าวนั้นอ้างถึงก็ได้” (น้องนัทธ, 13 มิถุนายน 2566)

ขณะที่กลุ่มเป้าหมายจากโรงเรียนในต่างจังหวัด ก็ระบุไว้ว่า การรู้เท่าทันสื่ออยู่สอดแทรกอยู่ใน วิชาสุขศึกษากับวิชาคอมพิวเตอร์ เช่นเดียวกับโรงเรียนในกรุงเทพฯ ทั้งยังแนะนำให้ปลูกฝังตั้งแต่วัย ประถมศึกษา ให้เด็กมีภูมิคุ้มกันและความรอบรู้การเท่าทันสื่อ หากเด็กมีความรู้เท่าทันมากพอ ก็จะทำให้ ไม่เกิดปัญหาขึ้นในสังคมไทย

“มีอยู่ในคาบวิชาสุขศึกษา เกี่ยวกับการสร้างสรรค์สื่อปลอดภัย และอยากให้มีบรรจุอยู่ใน หลักสูตรจริงจังเลย เพราะควรปลูกฝังเรื่องนี้ตั้งแต่เด็กๆ เลย แต่คงเป็นเรื่องที่ยาก เพราะต้องร่วมมือกับ หลายฝ่ายด้วย” (น้องเฟรช, 20 มิถุนายน 2566)

“มีวิชาสุขศึกษากับวิชาเทคโนโลยี อย่างสุขศึกษาจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับสื่อปลอดภัย ส่วน เทคโนโลยีจะเป็นการสอดแทรกความรู้เข้ามามากกว่า แต่ถ้าเด็กมีความรู้เรื่องนี้ ก็จะไม่เกิดการทะเลาะวิวาทหรือความวุ่นวายเกิดขึ้นในสังคม” (น้องจิ้น, 20 มิถุนายน 2566)

สิ่งที่ได้รับกลับมาคือ การรู้เท่าทันสื่อสามารถสอดแทรกไปกับวิชาเรียนได้ให้ได้ซึมซับความรู้ ความเข้าใจในแก่นแท้ของการสื่อสารบนโลกดิจิทัล ไม่จำเป็นต้องเป็นวิชาคอมพิวเตอร์หรือเทคโนโลยี แต่สามารถแทรกซึมไปกับวิชาทั่วไป ด้วยการสอนให้เป็นพลเมืองที่ดีของสังคมและไม่สร้างความเดือดร้อน ทั้งนี้ทั้งนั้น แม้กลุ่มเป้าหมายจะเสนอให้มีการเพิ่มเป็นหลักสูตรการเรียนการสอน แต่ในความเป็นจริง จำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เวลาศึกษาถึงความเป็นไปได้ ความรู้

ประสบการณ์ และความสัมพันธ์กับเรื่องเหล่านี้ เพราะเนื้อหาสาระในตำราเรียนก็มักจะเปลี่ยนแปลงไปตามวิวัฒนาการของเทคโนโลยี

จากผลการสัมภาษณ์กลุ่ม Generation Z ที่เข้าร่วมกิจกรรม ทำให้ผู้ศึกษาค้นพบความแตกต่างและความเหมือนกัน แบ่งเป็น 3 ประเด็น ดังนี้

- เนื้อหาความรู้ที่ได้รับจากเข้าร่วมกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อ นอกจากจะเป็นการเพิ่มพูนความรู้ที่ได้รับและความสนุกสนานจากการเล่นเกมที่สอดแทรกความรู้ไปด้วยแล้ว สิ่งที่เป็นข้อสังเกต คือ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคนมีทักษะ การเท่าทันสื่อที่เพิ่มขึ้น แต่จะมีระดับที่แตกต่างกัน โดยส่วนใหญ่กลุ่มเยาวชนในสังคมเมือง อยู่ในระดับที่ 3 คือ ความสามารถในการประเมินคุณค่าข่าว ขณะที่กลุ่มเยาวชนในต่างจังหวัด อยู่ในระดับที่ 4 คือ ความสามารถในการสร้างสรรค์ข่าว โดยเปลี่ยนบทบาทจาก User เป็น Sender หรือที่เรียกกันว่า UGC (User-Generated Content) เป็นเรื่องที่สังคมกำลังเดินทางไปข้างหน้า เยาวชนที่เป็นผู้บริโภคสื่อจะลุกขึ้นมาเป็นผู้ผลิตสื่อ สามารถสร้าง Content ที่น่าสนใจผ่านเรื่องเล่าและประสบการณ์ของตน นับเป็นไอเดียที่นำมาสร้างประโยชน์ได้จริง เพื่อสร้างการรับรู้และเตือนภัยให้กับสาธารณชนในวงกว้างได้มีทักษะการเท่าทันสื่อไปด้วยกัน

- ความคิดเห็นหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อของ Gen Z ทั้งสองโรงเรียนมีความเหมือนกันตรงที่ว่า กิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อโดยรวมเป็นกิจกรรมที่เป็นประโยชน์กับกลุ่มเป้าหมายและการอยากให้จัดกิจกรรมในลักษณะนี้ต่อไป เพื่อสร้างการรับรู้กับเด็กในโรงเรียนอื่น ๆ ได้มีทักษะการเท่าทันสื่อ สิ่งที่เป็นข้อสังเกต คือ หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมแล้วทำให้เด็ก ๆ รู้จักภารกิจหน้าที่ของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมมากขึ้น การเข้ามามีบทบาทในการให้ความร่วมมือกับภาครัฐ โดยเริ่มต้นจากการมีส่วนร่วมง่าย ๆ กับการบอกต่อกับสมาชิกในครอบครัว โดยเฉพาะผู้สูงอายุให้มีภูมิรู้ด้านดิจิทัล และการมีความฉลาดทางดิจิทัลมากขึ้น ด้วยการช่วยกันสอดส่องดูแลการใช้งานบนสื่ออย่างปลอดภัย

4.3 ข้อเสนอแนะจากผู้บริหารและผู้ปฏิบัติงานเชิงนโยบายของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม

ประเด็นการสัมภาษณ์กลุ่มผู้บริหารและผู้ปฏิบัติงานของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม ที่ร่วมจัดกิจกรรมเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม มีประเด็นหลัก ได้แก่ การดำเนินงานของกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อ ความร่วมมือของภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรม และความคิดเห็นใน

การพัฒนาเนื้อหาความรู้ของกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ โดยมีคำถามที่ใช้สัมภาษณ์ในแต่ละประเด็นดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 : การดำเนินงานของกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อ

1) การดำเนินงานของกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อกับเยาวชนของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมเป็นอย่างไร (ที่มา วัตถุประสงค์ ผลที่คาดว่าจะได้รับและผลตอบรับ)

กิจกรรมรู้เท่าทันสื่อของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม เริ่มต้นจากกลุ่มเยาวชนมีความคุ้นเคยการใช้สื่อออนไลน์และใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับเทคโนโลยีสารสนเทศ จึงมองว่า การจัดกิจกรรมนี้จะสร้างการรับรู้ที่ไม่ใช่เพียงแค่การมีทักษะรู้เท่าทันสื่อ แต่ยังรวมถึงการเข้ามามีส่วนร่วมในการขจัดข่าวปลอมและเผยแพร่ข่าวที่ถูกต้อง มีความมุ่งหวังให้เยาวชนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปขยายผลให้กับครอบครัวและสังคม เพื่อสร้างความตระหนักรู้ได้อย่างมีสติและรอบคอบ สำหรับเนื้อหาที่นำมาบรรยายให้ความรู้เป็นข่าวสารที่มีพบเจออยู่ในชีวิตประจำวันและส่งผลกระทบต่อผู้คนในวงกว้าง เพื่อให้เยาวชนได้เห็นภาพตามไปกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบันและนิทรรศการความรู้ที่ได้สัมผัสกับประสบการณ์แปลกใหม่และความสนุกสนานด้วยตนเอง ซึ่งผลประเมินกิจกรรมโดยรวมก็ได้รับเสียงตอบรับค่อนข้างดีในการร่วมกิจกรรมของ 3 โรงเรียนที่ผ่านมา ได้แก่ โรงเรียนในพื้นที่ภาคกลาง ภาคเหนือ และภาคใต้

“การดำเนินกิจกรรม กระทรวงดิจิทัลฯ ร่วมกับบริษัทโทรคมนาคมแห่งชาติ จำกัด (มหาชน) ดำเนินการจัดกิจกรรมในปีนี้ จำนวน 5 ครั้ง วัตถุประสงค์มาจากริเริ่มต้นมาจากกลุ่มเป้าหมาย ก็คือนักเรียน จากผลสำรวจของ ETDA ในช่วงของโควิด พบว่า กิจกรรมที่ใช้งานบนสื่อออนไลน์ของกลุ่ม Gen Z มากที่สุด คือ การเรียนออนไลน์ การค้นคว้าหาความรู้และเพื่อความบันเทิง สิ่งที่เป็นกังวลคือ จากเดิมผู้ใหญ่เป็นคนแชร์ข่าวปลอมมากที่สุด แต่พอมาดูผลสำรวจแล้วพบว่า เยาวชนเป็นกลุ่มคนที่ใช้งานมากที่สุด จึงได้จัดกิจกรรมขึ้นมา โดยได้ออกแบบกิจกรรมเป็นรูปแบบของการบรรยายให้ความรู้และนิทรรศการให้ความรู้ เจตนาของเราอยากทำในเชิงหลักสูตรการอบรม แต่ยังต้องหารี้อยู่ร่วมกับกระทรวงศึกษาธิการและ กสทช. จุดประสงค์ของเรา ไม่ใช่แค่น้อง ๆ รู้เท่าทัน แต่กลับไปบ้าน สามารถที่จะเล่าให้พ่อแม่และญาติๆ ฟังว่า อย่าไปหลงเชื่อกับข้อมูลที่ยังพิสูจน์ไม่ได้ ไปถึง Action ค่อนข้างผลึกเยาวชนสร้างการเปลี่ยนแปลงกับคนอื่น ไปเล่าให้พ่อแม่ฟัง” (ขวัญจิต จินดานุรักษ์, 22 มิถุนายน 2566)

“ศูนย์เริ่มทำกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อมาตั้งแต่ 3 ปีที่แล้ว เริ่มจากกิจกรรมกับคนหลายกลุ่มอย่างที่เราเลือกมาเป็นกลุ่มคนที่เป็นวัยเรียน วัยศึกษา เพราะเชื่อว่า นอกเหนือจากที่เขาจะไม่ตกเป็นเหยื่อข่าวปลอมแล้ว เขายังมีอิทธิพลกับผู้ปกครองด้วย เพราะทุกคนมีโซเชียลมีเดีย สามารถบอกต่อกับครอบครัวหรือผู้สูงอายุ จึงเป็นที่มาของการจัดกิจกรรมในโรงเรียน สิ่งที่ได้รับแน่นอนชัดเจน คือ ไม่ตกเป็น

เหยื่อ สอดแทรกกิจกรรมที่ทำให้เรียนรู้ถึงอันตรายที่มากับโลกดิจิทัล การใช้สื่ออย่างปลอดภัย การมี วิจารณ์ญาณและสื่อมีประโยชน์กับเรายังไง ผมว่าต่อไปดิจิทัลจะมีอิทธิพลกับคนแน่นอน สำหรับเกมก็ทำ มาอย่างหลากหลาย ก็เพื่อให้น้อง ๆ ซึ่งการมาร่วมทำกิจกรรมกับเยาวชน จะทำในรูปแบบของวิชาการ ก็ได้ ฉะนั้นเราก็ทำเป็นสื่อสารการเรียนรู้การสอนเป็นรูปแบบของเกมที่น่าสนใจ ซึ่งข่าวที่น่ามาก็เป็น ข่าวที่ใกล้ตัว และเป็นข่าวที่อยู่ในชีวิตประจำวัน” (สันติภาพ เพิ่มมงคลทรัพย์, 26 มิถุนายน 2566)

2) ข่าวปลอมประเภทใดที่พบบ่อย ปัจจุบันมีจำนวนข่าวปลอมลดลงหรือไม่ และมีผู้แจ้ง เบาะแสข่าวปลอมมากน้อยเพียงใด เยาวชนมีส่วนร่วมมากน้อยเพียงใด

จากผลสัมภาษณ์ทำให้เห็นว่า ไม่สำคัญว่าข่าวปลอมที่พบบ่อยจะเป็นประเภทใด ปัจจุบัน มีคนเผยแพร่ข่าวปลอมลดลงและคนเผยแพร่ข่าวจริงมากขึ้น เป็นเรื่องบังเอิญ ประชาชนมีทักษะการ รู้เท่าทันสื่อมากขึ้น และไม่ว่าวิวัฒนาการและรูปแบบของข่าวปลอมจะเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร หากคนมีความรู้เท่าทันมากพอก็จะทำให้ข่าวปลอมใด ๆ ก็ตาม ไม่มีผลกระทบโดยสิ้นเชิง นับเป็นแนวโน้มที่ดีของ ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมที่ได้รับความร่วมมือจากประชาชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการติดตาม ตรวจสอบข้อมูลข่าวสารที่ถูกต้องเผยแพร่บนสื่อสังคมออนไลน์ ประชาชนมีความตื่นตัวในการใช้งาน เทคโนโลยีดิจิทัลมากขึ้น การเข้ามาทำหน้าที่พลเมืองดิจิทัลของประชาชนและเยาวชนจึงแสดงผลได้ ค่อนข้างชัดเจนขึ้น

“แต่ก่อนจะเป็นการแชร์ข่าวปลอมเยอะมาก แต่ปัจจุบันจะเป็นการแชร์ข่าวจริงเท่าๆ กับ ข่าวปลอม เหมือนคนเริ่มรู้เท่าทันมากขึ้น แต่สิ่งที่ต้องระวังคือ การที่บุคคลที่มีความน่าเชื่อถือโพสต์ข่าว ปลอม เช่น ข่าวกภัยพิบัติ ดินโคลนถล่มในหมู่บ้านนี้ ทำให้ชาวบ้านหลงเชื่อและตื่นตระหนกเพราะ แหล่งข้อมูลมาจากผู้นำชุมชน ดังนั้นเราต้องได้รับการยืนยันก่อนว่าข่าวนั้นเป็นข่าวจริง หรือการแชร์ข่าว เก่าแล้ว ก็ไม่ได้ลดลง เพียงแต่ สิ่งที่ทำให้เห็นชัดคือคนแชร์ข่าวจริงมากขึ้น มีหลากหลายกลุ่ม เช่น อาสาสมัครดิจิทัล ประชาชนทั่วไป อย่างศูนย์ข่าวก่อนแชร์ อสมท. ก็ช่วยผลักดันเรื่องนี้ในการยืนยันข้อมูล ข่าวว่าอย่าหลงเชื่อ ซึ่งหน้าที่ของเราไม่ใช่เพียงการแจ้งว่าข่าวไหนเป็นข่าวจริงหรือปลอม แต่จะต้องให้ ประชาชนและเยาวชนรู้เท่าทันสื่อควบคู่กันไป สามารถมีภูมิคุ้มกันดูแลตัวเองได้และบอกพ่อแม่พี่น้องได้” (ขวัญจิต จินดานุรักษ์, 22 มิถุนายน 2566)

“ข่าวปลอมที่พบเจอจะขึ้นอยู่กับช่วงเวลาของข่าว อย่างเช่น ช่วงนี้เป็นช่วงหน้าฝน แต่ก็ไม่ได้ เจอข่าวแบบนี้ในหน้าร้อน หรือข่าวที่พีคในช่วงนี้จริง ๆ เช่น โควิดสายพันธุ์ใหม่ แต่ถ้าไม่นับในช่วงเวลา หรือวัฏจักรของปี เราจะเจอข่าวเกี่ยวกับบอนามัย อาหารเสริม เพราะมีเรื่องของผลตอบแทนที่ได้รับจาก การขายสินค้า และข่าวที่ประชาชนสนใจก็คือ จะสอดคล้องกับมิถุนาชีพ โดยจะมีคนมาหลอกว่ามีโครงการ

นั้นโครงการนี้ ทำให้ภาครัฐเข้ามามีบทบาทมากขึ้น ถามว่าข่าวปลอมมีจำนวนลดลงมั๊ย เราเคยมาวิเคราะห์หลังจากมีศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม ต้องบอกว่า คนตกเป็นเหยื่อของข่าวปลอมลดลง ส่วนปริมาณของข่าวปลอมก็ขึ้นอยู่กับช่วงเวลามากกว่า หากย้อนไปเมื่อ 3 ปีที่แล้ว Fake News เป็นเรื่องที่ใหม่มาก แต่ปัจจุบันคนรู้จัก Fake News กันหมดแล้ว แสดงให้เห็นว่า คนมีการรับรู้ ไม่ว่าจะเป็นการลงนาม MOU กับธนาคารหรือเอกชน ทำให้คนรู้จักข่าวปลอมมากขึ้น คนที่มาแจ้งเบาะแส ไม่ได้ระบุ deep down และอายขนาดนั้น ซึ่งใคร ๆ ก็สามารถแจ้งเบาะแสได้ โดยแจ้งเข้ามาเยอะพอสมควร แต่ส่วนใหญ่ที่เจอก็จะ เป็นข่าวเดียวกับที่ศูนย์ของเราทำงานเชิงรุก ด้วยการใช้โปรแกรม Monitoring tool ในการเข้ามาช่วย จะเห็นว่ามีคนให้ความสนใจและตื่นตัวในเรื่องนี้มากขึ้น” (สันติภาพ เพิ่มมงคลทรัพย์, 26 มิถุนายน 2566)

ส่วนที่ 2 : ความร่วมมือของภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง

1) การประสานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องและความร่วมมือจากภาคีเครือข่ายในการจัดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนเป็นอย่างไร

จะเห็นได้ว่า ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม มีภาคีเครือข่ายในการร่วมจัดกิจกรรมที่มีความหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น หน่วยงานภาครัฐและเอกชนที่ตอบรับมาร่วมเป็นวิทยากร รวมไปถึงสถานศึกษา ผู้นำชุมชน นั้นหมายความว่า นอกจากความรู้ที่ได้รับจากผู้เชี่ยวชาญโดยตรงแล้ว น้อง ๆ จะได้รับความรู้รอบด้านอย่างเต็มที่ เป็นความรู้ใหม่ ๆ ที่สามารถนำมาปรับใช้กับชีวิตประจำวันได้โดยตรง รู้เท่าสื่อและวิธีการเอาตัวรอดเพื่ออยู่ร่วมกันในสังคมไทยได้ และเป็นนิมิตหมายที่ดีที่ทุกภาคส่วนได้เข้ามามีบทบาท เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่ออย่างจริงจัง ซึ่งจะเป็นประโยชน์กับกลุ่มเป้าหมายอื่น ๆ ในอนาคตด้วย นอกจากนี้ ยังได้จัดกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อให้กับกลุ่ม Gen อื่น ๆ ควบคู่กันไปด้วย โดยเดินทางไปจัดกิจกรรมดังกล่าวใน จังหวัดเดียวกันกับกลุ่มนักเรียน เพื่อสร้างการรับรู้อย่างทั่วถึง

“โรงเรียนเห็นความสำคัญในเรื่องนี้มาก ต้องขอบคุณทุกโรงเรียนที่ให้เราได้เข้าไปให้ความรู้ เพราะการเห็นถึงความสำคัญว่าเป็นเรื่องที่ได้ ๆ ต้องเจอ หรือหน่วยงานอื่น ๆ ทั้งหน่วยงานภาครัฐและ ภาคเอกชนที่เราขอเชิญวิทยากรให้มาร่วม ไม่ว่าจะเป็น กองทุนสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ดำรงจไซเบอร์ อสมท. หรืออาจารย์จากมหาลัย ก็ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี จะเห็นได้ว่า สังคมตื่นตัวกับเรื่องนี้กันมากขึ้น” (สันติภาพ เพิ่มมงคลทรัพย์, 26 มิถุนายน 2566)

“ได้รับความร่วมมือเป็นอย่างดีจากทุกโรงเรียน รวมถึงวิทยากรที่เป็นผู้เชี่ยวชาญ เชิญมาจากธนาคารกรุงไทย สื่อปลอดภัยสร้างสรรค์ ดำรงจไซเบอร์ มาร่วมพูดคุยให้ความรู้ ล่าสุกมีวิทยากรจาก กรมอนามัย กลายเป็นว่า เป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถโดยตรงในด้านนั้น ๆ และค่อนข้างมีหลากหลาย หน่วยงานที่ร่วมเป็นเครือข่ายกับเรา อย่างการเลือกโรงเรียนกลุ่มเป้าหมาย เริ่มต้นจากเลือกจังหวัดก่อน

แล้วเลือกโรงเรียนที่มีขนาดใหญ่ เป็นโรงเรียนสห ซึ่งการลงพื้นที่จัดกิจกรรมเป็นการประชาสัมพันธ์สร้างเครือข่ายได้ดี น้อง ๆ รู้จักศูนย์ของเรามากขึ้น และสามารถนำไปขยายผลต่อได้” (ศุภมาส ตาปิง, 29 มิถุนายน 2566)

“เราได้รับความร่วมมือจากหลายหน่วยงาน ไม่ว่าจะเป็น สถานศึกษา องค์กรตำรวจทางเทคโนโลยี อย่างวิทยาการที่เป็นตำรวจไซเบอร์มาให้ความรู้ใหม่ๆ เช่น ชาวที่น้อง ๆ ไม่ได้มีเจตนาแฮร์ แต่เป็นชาวที่เข้าข่ายผิดกฎหมาย โดยคนแฮร์หรือคนโพลต์ก็就会有ความผิดไปด้วย ทำให้น้อง ๆ เข้าใจข้อกฎหมายไปด้วย ปัจจุบันชาวปลอมเปลี่ยนรูปแบบไปเป็นการหลอกลวงมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็น การซื้อขายออนไลน์ โดยวิทยาการก็จะมีวิธีการให้ตรวจสอบเบื้องต้น คือ ความน่าเชื่อถือของเว็บไซต์หรือแอดมินคือใคร เพราะการสังเกตจะช่วยทำให้รู้เท่าทันกลโกงได้ สื่อไหนเข้าข่ายหลอกลวงบ้าง โดยเราเชื่อว่า กลุ่มที่เป็นตัวกลางที่จะสามารถบอกต่อและสื่อสารได้ดี คือ บุคลากรทางการศึกษาและบุคลากรทางการแพทย์ เราก็มีการสร้างรับรู้และจัดกิจกรรมไปพร้อมกับกลุ่มนักเรียน” (ขวัญจิต จินดานุรักษ์, 22 มิถุนายน 2566)

2) กิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อของกลุ่ม Generation Z ทั้งในประเทศและต่างประเทศสามารถนำมาปรับใช้กับกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อของศูนย์ฯ ได้อย่างไร

กิจกรรมรู้เท่าทันสื่อทั้งในประเทศและต่างประเทศ สามารถนำมาปรับใช้กับการจัดกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อของศูนย์ต่อต้านของปลอมในแง่มุมต่าง ๆ ได้ ขึ้นอยู่กับว่าจะนำมาปรับใช้อย่างไรให้มีความเหมาะสมและบรรลุวัตถุประสงค์ของกิจกรรม ตัวแปรสำคัญคือการป้อนข้อมูลการตระหนักรู้เท่าทันสื่อ เสริมทักษะ MIDL หรือแม้แต่การเรียนรู้รูปแบบของชาวปลอมที่ไม่ว่าจะมาอย่างไรก็ตาม แต่หากเรารับมือและป้องกันได้ ก็จะไม่เป็นภัยกับสังคมหรือที่เรียกกันว่า “การไม่ตกเป็นเหยื่อของชาวปลอม” การเติบโตไปพร้อมกับความรู้ความเข้าใจในยุคดิจิทัลก็เป็นพื้นฐานจำเป็นที่เยาวชนต้องเผชิญและเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกับสังคมให้ได้

“ที่ศึกษามา ก็จะเป็นประเทศอังกฤษ เป็นที่ทราบกันดีว่า เมืองนอกจะเป็นการเรียนรู้นอกห้องเรียนและศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง อย่างการเรียนการสอนของนักศึกษามหาวิทยาลัย ก็จะเป็นการให้เล่นเกมส์เกี่ยวกับเรื่องพวกนี้ที่เป็นเนื้อหาอยู่ในบทเรียนนอกเวลา สิ่งสำคัญยิ่งกว่า คือ อยากให้เป็นกิจกรรมที่สอดแทรก การเน้นย้ำให้เยาวชนรู้เท่าทันสื่อ การเฝ้าระวังภัยทางไซเบอร์ที่อาจจะเกิดขึ้นอย่างช่วงโควิดที่ผ่านมาที่มีคนแฮร์เรื่องลัทธิคาวนประเทศ มีคนแฮร์กันเยอะมาก ทำให้เกิดความเข้าใจผิดในระดับประเทศ สิ่งเหล่านี้จำเป็นต้องอธิบายให้กับน้อง ๆ เข้าใจและเห็นภาพตามไปด้วย” (ขวัญจิต จินดานุรักษ์, 22 มิถุนายน 2566)

“จริงๆ ก็มีความคล้ายกัน แต่จะมีความแตกต่างในเรื่องของบริบทและหลักสูตรของกิจกรรมที่ในประเทศและต่างประเทศทำได้ แต่ก็ต้องมาปรับจูนกับนักเรียนไทย เราจะได้รับอะไรจากความเป็นพลเมืองดิจิทัล อย่างแรก คือ การที่เราจะโตไปกับดิจิทัลได้อย่างมีศักยภาพได้อย่างไร เด็ก ๆ เติบโตรู้เท่าทันสื่อ รู้ถึงกลไกมากขึ้น ก็อยากให้น้อง ๆ ได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการเป็นพลเมืองดิจิทัล การที่เราจะเป็นอนาคตของชาติ เราต้องมีความรู้อะไรบ้าง สิ่งที่เราทำเป็นแค่กลุ่มเล็ก ๆ เป็นบันไดขั้นหนึ่งที่ทำให้เขาเก่งกว่าเดิม กล้าขึ้นกว่าเดิม แต่หลังจากที่น้อง ๆ ได้เข้ามามีส่วนร่วมแล้ว ก็สามารที่จะไปขยายผลต่อได้” (สันติภาพ เพิ่มมงคลทรัพย์, 26 มิถุนายน 2566)

ส่วนที่ 3 : ความคิดเห็นในการพัฒนาเนื้อหาความรู้ของกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในอนาคต

1) มีการวางแผนต่อยอดการจัดโครงการหรือกิจกรรมที่สร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ให้กับกลุ่ม Generation Z อีกหรือไม่ อย่างไร

สิ่งที่เห็นได้ชัดคือ คณะผู้จัดกิจกรรมได้นำบทเรียนจากการจัดกิจกรรมไปแล้วมาทบทวนให้การจัดกิจกรรมครั้งต่อไปมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นและกลุ่มเป้าหมายได้รับประโยชน์สูงสุด ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของรูปแบบการจัดการ วิทยากรและหัวข้อในการบรรยาย รวมถึงการขยายเวลาในการจัดกิจกรรมเพื่อให้กลุ่มเยาวชนได้รับเนื้อหาความรู้ที่ครบถ้วนสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น การเรียนรู้ประสบการณ์ตรงจากวิทยากรก็มีส่วนสำคัญในการเข้าใจการใช้งานสื่อออนไลน์มากขึ้น และการนำทักษะ MIDL มาใช้ในเชิงสร้างสรรค์ก็เป็นสิ่งที่ผู้จัดกิจกรรมวางแผนเป้าหมายไว้อย่างชัดเจน ทั้งนี้ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมยังยินดีสนับสนุนวิทยากรจากศูนย์เอง เพื่อส่งมอบความรู้ความเข้าใจให้กับกลุ่มเป้าหมายของผู้สนใจจัดกิจกรรมในลักษณะเดียวกันอีกด้วย โดยมีความคาดหวังที่เหมือนกัน คือ การช่วยกันสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ให้กว้างขวางขึ้น

“จังหวัดต่อไปจะเป็นโรงเรียนในอุปถัมภ์และโรงเรียนในนครปฐม หลังจากครบ 5 ครั้งแล้ว จะหมดงบประมาณปี 66 สำหรับในปี 67 จะมีปรับรูปแบบการจัดกิจกรรม เช่น การเลือกเกมที่สอดแทรกความรู้ได้ น้อง ๆ มีความเข้าใจกระบวนการของศูนย์ฯ การตรวจสอบข่าวปลอม ช่วงนิทรรศการก็อยากจะทำให้เด็กได้รับข้อมูลข่าวสารและรู้จักศูนย์ฯ มากขึ้น โดยส่วนใหญ่จะชอบเล่นเกมกันมากกว่า อย่างเกมแยกประเภทข่าว น้องก็มีความรู้พื้นฐานมาบ้างแล้ว เช่น เด็กที่เรียนสายวิทย์ ก็จะมั่นใจว่าเป็นความรู้ที่เรียนมาแล้ว แต่มองว่าความรู้อาจจะยังไม่ทั่วถึง อยากจะสอดแทรกเป็นคู่มือให้เยาวชน ถ้าเป็นไปได้ก็อยากให้มี 2 วัน 1 คืน อยากให้วิทยากรอัดแน่นความรู้ที่เพียงพอ” (ศุภมาส ตาปิง, 29 มิถุนายน 2566)

“การจัดกิจกรรมเป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้ ส่วนการขยายผลก็จะไปร่วมกับโครงการอื่น ๆ เช่น อาสาสมัครดิจิทัล หรือการบรรยายให้ความรู้ในเรื่องดิจิทัล เช่น Co-fact กรมประชาสัมพันธ์ เราก็ยินดีสนับสนุนวิทยากรเพื่อไปให้ความรู้กับกลุ่มเป้าหมายอื่น ๆ ไม่จำเป็นต้องเป็นโรงเรียน อาจจะเป็นค่ายกิจกรรมหรือโครงการ เราก็ยินดีสนับสนุนเต็มที่ หรือหน่วยงานใดต้องการเชื่อม KPI กับศูนย์ต่อต้านของปลอมเพื่อนำไปเผยแพร่ตามช่องทางต่าง ๆ ส่วนกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อของคุณฯ เราก็มีการประเมินผลของกิจกรรมในแต่ละโรงเรียน เพื่อนำมาปรับปรุงการเข้าถึงให้ดีขึ้น” (สันติภาพ เพิ่มมงคลทรัพย์, 26 มิถุนายน 2566)

2) การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์สามารถบรรจุเป็นหลักสูตรการเรียนการสอนได้หรือไม่อย่างไร

จะเห็นได้ว่า มีทั้งผู้ที่เห็นด้วยและไม่เห็นด้วยกับการให้บรรจุเรื่องการรู้เท่าทันสื่อลงในหลักสูตรการเรียนการสอนด้วยเหตุและผลที่ต่างกัน คือ เห็นด้วยกับการให้บรรจุเป็นการเรียนการสอน เพราะการปลูกฝังให้เด็กมีภูมิคุ้มกันทางไซเบอร์ เข้าใจตรรกะของเหตุและผลได้ด้วยตนเอง เป็นความรู้ที่สั่งสมกันมาปรับใช้เมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ได้อย่างมีคุณภาพ ในขณะที่เหตุผลของการไม่เห็นด้วย เพราะสามารถสอดแทรกเรื่องการรู้เท่าทันสื่อไว้กับวิชาต่าง ๆ ได้ ขึ้นอยู่กับวิธีการสอนของรายวิชานั้น ๆ ไม่จำเป็นต้องเป็นเนื้อหาสาระที่มาจากตำรา แต่เป็นการสอนให้ใช้ชีวิตการอยู่ร่วมกันในสังคมไทย ด้วยการเป็นคนที่มีความฉลาดทางดิจิทัลควบคู่กับการเป็นพลเมืองดิจิทัล

“มีความจำเป็นที่จะเป็นหลักสูตรเลย ผมมองว่าสำคัญมากในการเรียนการสอน เพราะจริงๆ แล้ว ไม่ใช่แค่เรื่องข่าวปลอม เพราะจริงๆ แล้ว เป็นเรื่องที่จะต้องเจอในสื่อออนไลน์ การเสริมภูมิคุ้มกันตั้งแต่เด็กเป็นเรื่องที่สำคัญ เมื่อเขาโตเป็นผู้ใหญ่ จะได้มีความเข้าใจว่า เรื่องนี้ถูก เรื่องนี้ผิด เช่น Romance Scam แก๊งคอลเซนเตอร์ การที่เข้าไปทำอะไรในโลกออนไลน์ ในสภาพหน้าก็อาจจะส่งผลถึงเราได้ ไม่ใช่แค่เรื่องข่าวปลอมหรือการรู้เท่าทันสื่อ ขึ้นอยู่กับรายวิชาที่ออกแบบมาในหลักสูตรด้วย แต่กระบวนการก็ไม่สามารถทำได้เลย คือ ต้องมีการเปิดช่องให้มีการเรียนการสอนในเรื่องนี้ก่อน ขึ้นอยู่กับการออกแบบหลักสูตรในรายวิชาด้วย แต่ด้วยหลักการพื้นฐานมาจากการที่เราลั่นกรองมาจากการทดลองจริง” (สันติภาพ เพิ่มมงคลทรัพย์, 26 มิถุนายน 2566)

“การรู้เท่าทันสื่อ จริง ๆ มองว่า ไม่สามารถแทรกเป็นหลักสูตรได้ แต่สามารถแทรกในเนื้อหาในวิชานั้น ๆ ได้ เช่น วิชาสังคม วิชาพุทธ การเป็นพลเมืองที่ดี หรือเป็นวิชาสุขศึกษา การตรวจสอบข้อมูล หาข้อมูลจากที่ไหนไม่หลงเชื่อข้อมูลเท็จ แต่ถ้าให้เป็นวิชาเรียนเลย คนอาจจะมองว่า จำเป็นหรือไม่ที่จะต้องมาเรียน หรืออาจจะแทรกไปวิชา Homeroom วิชาแนะแนว เพราะก็สามารถ

หาความรู้เองได้ เพราะทุกคนก็ต่างมีเทคโนโลยีการสื่อสารอยู่ในมืออยู่แล้ว” (ศุภมาส ตาปิง, 29 มิถุนายน 2566)

3) นโยบายและข้อเสนอแนะในการพัฒนาเนื้อหาความรู้ของกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในอนาคตเป็นไปในทิศทางใด

สรุปปิดท้ายของการจัดกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อ นอกเหนือไปจากวัตถุประสงค์ที่ต้องการสร้างเครือข่ายกับกลุ่มเยาวชนในการขยายผลให้คนในสังคมมีทักษะ MIDL โดยสามารถใช้สื่อได้อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์แล้ว กิจกรรมดังกล่าว ยังเป็นการตอบสนองนโยบายของรัฐบาลที่ต้องการให้ประชาชนและเยาวชนสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการกระจายข่าวสารที่ถูกต้องเพื่อป้องกันและลดผลกระทบในเชิงสังคมและประเทศ

“นโยบายเร่งด่วนของรัฐบาลในระดับกลางเกี่ยวกับการสร้างความรู้ความเข้าใจการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ระบุไว้ว่า จำเป็นต้องมีเรื่องการรู้เท่าทันที่ว่าเป็นหลักสูตร โดยจะต้องมีการทำงานร่วมกับหน่วยงานราชการและเอกชน การพูดคุยถึงให้ศูนย์ฯ เป็นหน่วยงานอิสระเหมือนกับ กสทช. ที่ไม่อยู่ภายใต้กระทรวงดิจิทัลฯ เราไม่อยากให้คนมองว่าศูนย์ฯ เป็นเครื่องมือทางการเมืองของภาครัฐ แต่อย่าลืมว่าข่าวที่มีความน่าเชื่อถือมากที่สุด คือ แหล่งข่าวจากภาครัฐและนโยบายของรัฐบาลที่ต้องการประชาสัมพันธ์ถึงปากท้องประชาชน ซึ่งเราก็มีคู่มือของประชาชนเกี่ยวกับการใช้งานเพื่อประสานงานตรวจสอบข่าวปลอม ที่อยากให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมกับเรา” (ขวัญจิต จินดานุรักษ์, 22 มิถุนายน 2566)

“สำหรับกิจกรรมนี้ อยากให้เกิดการมีส่วนร่วมของนักเรียนมากยิ่งขึ้น เราไม่ได้จะเป็น one-way communication เราก็อยากจะฟังว่าเด็ก ๆ เห็นภาพข่าวปลอมเป็นอย่างไรบ้าง เจอข่าวปลอมรูปแบบใดกันบ้าง จริงๆ ในปีนี้เราก็มีการจัดประกวดคลิปวิดีโอใน TikTok ที่เปิดโอกาสให้กับเด็กมัธยม ปีที่แล้วเป็นช่องทางของ Facebook ให้กับเด็กมัธยม ก็อยากให้มีหลากหลายของกิจกรรมที่ร่วมกับกลุ่มเยาวชน” (สันติภาพ เพิ่มมงคลทรัพย์, 26 มิถุนายน 2566)

จากผลการสัมภาษณ์กลุ่มผู้บริหารและผู้ปฏิบัติงานของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม ซึ่งเป็นผู้จัดทำกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อ ทำให้ผู้ศึกษาค้นพบว่า การดำเนินงานของกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อ เริ่มต้นจากผลสำรวจของกลุ่มเยาวชนที่มีความคุ้นเคยและส่วนใหญ่ใช้เวลาไปกับเทคโนโลยีสารสนเทศ จึงมองว่า การจัดกิจกรรมในสถานศึกษากับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักเรียน จะไม่ใช่แค่การไม่ตกเป็นเหยื่อของข่าวปลอม แต่จะสามารถช่วยสร้างการรับรู้ที่ไม่ใช่เพียงแค่การมีทักษะรู้เท่าทันสื่อ แต่ยังมุ่งหวังให้เข้ามามีส่วนร่วมใน

การจัดข่าวปลอมและเผยแพร่ข่าวที่ถูกต้อง ให้เยาวชนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปขยายผลให้กับครอบครัว สังคม และประเทศชาติ แม้ว่าจะได้รับเสียงตอบรับเป็นอย่างดีจากกลุ่มเป้าหมายที่อยากให้มีการจัด กิจกรรมในลักษณะนี้ขึ้นอีก แต่ทางคณะผู้จัดก็พร้อมรวบรวมความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากทุกฝ่าย เพื่อนำบทเรียนจากการจัดกิจกรรมไปพัฒนาและปรับปรุงการจัดกิจกรรมในครั้งต่อไปให้ดียิ่งขึ้น โดยในปัจจุบันแม้ว่ารูปแบบของข่าวปลอมจะเปลี่ยนไปเป็นการแอบอ้างและการหลอกลวงทางออนไลน์มากขึ้น แต่นับว่าประชาชนมีความกระตือรือร้นในเรื่องการรู้เท่าทันมากขึ้น ประกอบกับการที่ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมได้รับความร่วมมือเป็นอย่างดีจากประชาชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการเข้ามาช่วยกันติดตาม สอดส่อง และตรวจสอบข้อมูลข่าวสารที่ถูกต้อง นับเป็นสัญญาณที่ดีที่คนไทยจะมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อมากขึ้นและสามารถมีเกราะป้องกันภัยทางไซเบอร์ที่เข้มแข็งขึ้น



บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการศึกษา

จากการศึกษาเรื่อง “ความคิดเห็นของกลุ่ม Generation Z และข้อเสนอแนะในการพัฒนา กิจกรรมรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม” ผู้ศึกษาได้นำผลการศึกษาที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) กับกลุ่ม Generation Z ที่เข้าร่วมกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อ จำนวน 6 คน กับกลุ่มผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม ซึ่งเป็นผู้จัดกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อ จำนวน 3 คน และใช้แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องสรุปและอภิปรายผลตามกรอบของวัตถุประสงค์การวิจัย โดยแบ่งเป็น 3 ส่วน ดังนี้

5.1.1 เนื้อหาความรู้ที่ได้รับจากกลุ่ม Generation Z ที่เข้าร่วมกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม

จากผลการสัมภาษณ์กลุ่ม Generation Z พบว่า กลุ่มเป้าหมายได้รับเนื้อหาความรู้จากการเข้าร่วมกิจกรรม โดยแบ่งเนื้อหาที่ได้รับออกเป็น 9 ประเด็น ได้แก่ ทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ การแยกประเภทข่าวปลอม การสังเกตข่าวปลอม เช่น การพาดหัวข่าว เนื้อหาสาระ แหล่งที่มาของข่าว ประเภทของข่าว ความน่าเชื่อถือ เป็นต้น การยกตัวอย่างกรณีศึกษาเพื่อให้เข้าใจง่ายขึ้น รูปแบบข่าวปลอมที่แพร่กระจายในปัจจุบัน กฎหมายของผู้กระทำผิดทางเทคโนโลยี การตรวจสอบความถูกต้องของข่าว วิธีการรับมือกับข่าวปลอมในยุคดิจิทัล และแนวทางการให้ความร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการขจัดข่าวปลอม เป็นต้น

ดังนั้นในส่วนของเนื้อหาความรู้สามารถจัดกลุ่มได้ว่าเนื้อหาที่กลุ่มเป้าหมายได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม สามารถแบ่งได้เป็น 3 รูปแบบได้แก่ 1) เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับข่าวปลอม เช่น ความหมาย ประเภท วิธีการ ข้อสังเกต เป็นต้น 2) เนื้อหาเกี่ยวกับทักษะการรู้เท่าทัน เช่น การแยกประเภท การเปรียบเทียบข่าว วิธีการรับมือ เป็นต้น และ 3) เนื้อหาการประยุกต์ใช้ความรู้ทักษะผ่านกรณีศึกษาที่มีความเฉพาะ เช่น กฎหมายผู้กระทำผิดทางเทคโนโลยี การรายงาน (report) ไปยังหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น

นอกเหนือจากเนื้อหาในการอบรมแล้ว การศึกษาในครั้งนี้ยังให้ผลการศึกษาในส่วนของการกระบวนการจัดการอบรมที่เกี่ยวข้องด้วย โดยพบว่ากลุ่มเป้าหมายชอบกิจกรรมที่ให้เนื้อหาสอดแทรกไปกับการเล่นเกมส์ ทำให้รู้สึกสนุกและได้รับความรู้ใหม่ ๆ ที่มาเติมเต็มให้สามารถปรับใช้กับชีวิตประจำวันได้จริง เช่น การแยกข่าวจริงและข่าวปลอมได้ การรู้เท่าทันภัยรูปแบบของข่าวปลอมมากขึ้น การมีทักษะเท่าทันสื่อมากขึ้น การร่วมเป็นภาคีเครือข่ายกับศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม การเข้ามามีส่วนร่วมในการตรวจสอบข่าวปลอม กฎหมายเกี่ยวกับการกระทำความผิดทางไซเบอร์ เป็นต้น นอกจากนี้ยังได้เรียนรู้ Case Study จากประสบการณ์จริง บวกกับความสนุกสนาน ความบันเทิง ความตื่นเต้น และความท้าทายจากการเข้าร่วมกิจกรรม ขณะที่ผู้ให้สัมภาษณ์มีความเห็นเพิ่มเติมว่า การมีรางวัลหรือของที่ระลึกแจกก็เป็นส่วนหนึ่งในการดึงดูดให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมกล้าแสดงออกทางความคิดมากขึ้น จึงทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมส่วนใหญ่มองว่า กิจกรรมนี้สามารถสร้างการรับรู้ในวงกว้างมากขึ้น มีความรู้ความเข้าใจทักษะการรู้เท่าทันสื่อในเบื้องต้น การไม่หลงเชื่อข่าวในทันที มีวิจาร์ณญาณในการเสพสื่อ

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์พบว่า ในส่วนของการประเมินทักษะการเท่าทันสื่อด้วยตนเองนั้นพบว่า มีการประเมินในระดับเชิงสร้างสรรค์ จากกิจกรรมที่จัดขึ้นในโรงเรียน สามารถสร้างเยาวชนให้ได้มีพื้นที่สื่อ นำองค์ความรู้ที่ได้รับมาจินตนาสานต่อ การยับยั้งชั่งใจจากผู้ใช้งานสื่อจากการค้นคว้าหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ต ข่าวบันเทิง ข่าวดารา กระแสข่าวรายวัน และแม้แต่ Content หรือเนื้อหาคลายเครียดมาเป็นผู้ผลิตเนื้อหาสาระในรูปแบบคลิปวิดีโอลงโซเชียลมีเดียในช่องทางที่ได้รับความนิยมในกลุ่มวัยรุ่นอย่าง “TikTok” และผลิตข้อความสั้นเป็นเกร็ดความรู้ลงใน “Page Facebook” ของห้องเรียน สิ่งที่เห็นได้ชัดคือ การยับยั้งชั่งใจจากการเป็นผู้ใช้สื่อ หรือ User จนกลายมาเป็นพลเมืองดิจิทัลที่รู้สึกมีส่วนร่วมต่อการสร้างการเปลี่ยนแปลง หรือ Digital Citizen โดยกลุ่มเป้าหมายผ่านกระบวนการเรียนรู้จากกรณีศึกษา ซึ่งเป็นกิจกรรมส่วนหนึ่งในการออกแบบหลักสูตรการอบรมในครั้งนี้ ซึ่งเป็นการยกตัวอย่างที่เป็นรูปธรรมของแนวคิดพลเมืองของสังคม การใช้สื่อได้อย่างคล่องแคล่วและความชำนาญในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล จนกลุ่มเป้าหมายรู้สึกมั่นใจว่าจะสามารถเป็นกระบอกเสียงในการแบ่งปันความรู้กับสมาชิกในบ้านและสมาชิกในโรงเรียน โดยส่วนใหญ่เลือกที่จะบอกกล่าวกับกลุ่มผู้สูงอายุมากที่สุด ทำให้เห็นถึงการนำความรู้ไปปรับใช้ในระดับชีวิตประจำวันของนักเรียน

นอกจากนี้ ยังทำให้เห็นบทบาทของกลุ่มเป้าหมายที่มีความเคลื่อนไหวตื่นตัวหรือ Active มากขึ้น สอดคล้องกับเป้าหมายของการจัดกิจกรรมที่ต้องการให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีภูมิคุ้มกัน การขยายมุมมองความคิดที่เป็นประโยชน์กับสังคม การเป็นพลเมืองดิจิทัลอย่างชาญฉลาด การมีความตื่นตัวในการเข้ามามีส่วนร่วมกับองค์กรภาครัฐและภาคเอกชนในการจัดการกับปัญหาข่าวปลอมอย่างมีประสิทธิภาพ

5.1.2 ความคิดเห็นจากกลุ่ม Generation Z ที่เข้าร่วมกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมมีทัศนคติในเชิงบวกกับกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อ เพียงแต่แตกต่างกันตามความรู้สึคนึกคิด แม้จะเป็นการอบรมในช่วงเวลาแค่ครึ่งวัน แต่สิ่งที่ได้รับกลับมา เป็นความรู้ที่มีความใกล้ชิดและมีความคุ้นเคยกับเรื่องราวที่พบเจอในปัจจุบัน ซึ่งเป็นสิ่งที่สามารถนำไปต่อยอดได้ โดยส่วนใหญ่เตรียมตัวนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน วิทยากรบรรยายสนุก เข้าใจง่าย ไม่น่าเบื่อ สร้างการมีส่วนร่วมกับกลุ่มเป้าหมาย และการกระตุ้นให้ผู้รู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมเป็นรูปแบบการสื่อสารแบบ Two-way Communication เจ้าหน้าที่อำนวยความสะดวกและบริการดี สถานที่จัดกิจกรรมมีความเหมาะสม สามารถรองรับจำนวนคนได้เพียงพอ อาหารว่างและเครื่องดื่มรสชาติถูกปาก

อย่างไรก็ตามก็ผู้ให้สัมภาษณ์เสนอแนะเพิ่มเติม ในประเด็นของจำนวนวันที่เพิ่มมากขึ้น โดยมองว่าสถานที่ที่เป็นโรงเรียนมีความเหมาะสมแล้ว แต่อยากเป็นการจัดกิจกรรมในรูปแบบของค่าย มีช่วงของการสนทนาการเพื่อสร้างความสัมพันธ์และความเป็นกันเอง เพื่อเป็นการละลายพฤติกรรมก่อนเข้าสู่กระบวนการของเนื้อหาสาระของหลักสูตรที่เข้มข้นขึ้น โดยมีความคิดเห็นที่น่าสนใจ คือ การเตรียมตัวสำหรับการเป็นพลเมืองดิจิทัล ไม่ได้มองว่าเป็นการอบรมแล้วจบไป แต่สามารถนำสิ่งที่ได้รับไปขยายผลต่อ มีผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งจะนำความรู้ที่มีอยู่มาผสมกับความรู้ใหม่ สรรสร้างออกมาเป็นชิ้นงานที่ตอบโจทย์กับผู้คนในสังคมที่ใช้สื่อโซเชียลมีเดียเป็นสื่อหลักในการเข้าถึงและรับรู้ข่าวสาร ให้รู้จักสงสัย สังเกต วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินคุณค่า และสร้างสรรค์ เพื่อส่งต่อความรู้ไปเรื่อย ๆ หากผู้รับสารมีความรู้ความเข้าใจการเท่าทันสื่อที่มากพอแล้ว เราก็สามารถใช้สื่ออย่างปลอดภัย การช่วยกันดูแลสภาพแวดล้อมของสื่อให้น่าอยู่และพร้อมเติบโตไปกับเทคโนโลยีใหม่ ๆ ได้อย่างเข้มแข็ง

นอกจากนี้ยังมองไปถึงเรื่องการบรรจุให้เป็นหลักสูตรการเรียนการสอน โดยมีทั้งความเห็นที่อยากให้บรรจุอยู่ในหลักสูตรและไม่จำเป็นต้องบรรจุอยู่ในหลักสูตร โดยให้ความเห็นว่า ไม่จำเป็นต้องบรรจุอยู่ในหลักสูตรและไม่จำเป็นต้องอยู่ในวิชาคอมพิวเตอร์หรือวิชาสุขศึกษาเท่านั้น แต่ให้สอดแทรกเนื้อหาไปกับวิชาใดก็ได้ที่สามารถนำมาปรับใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน และการให้บรรจุอยู่หลักสูตร ด้วยเหตุผลที่ว่า ควรปลูกฝังเรื่องเหล่านี้ตั้งแต่เด็ก ๆ เพื่อให้ได้เรียนรู้และซึมซับที่จะอยู่กับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและใช้งานในเชิงสร้างสรรค์ เพราะเป็นส่วนช่วยป้องกันการเกิดผลกระทบกับสังคมในวงกว้าง

5.1.3 ข้อเสนอแนะในเชิงนโยบายจากผู้บริหารและผู้ปฏิบัติงานของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมในการพัฒนาเนื้อหาความรู้ของกิจกรรมเพื่อสร้างการรับรู้ เพื่อรู้เท่าทันและรับมือกับข่าวปลอม

จากผลการสัมภาษณ์ผู้บริหารและผู้ปฏิบัติงานของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม ซึ่งเป็นผู้จัดกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อ พบว่า กิจกรรมดังกล่าว จุดเริ่มต้นมาจากผลสำรวจของ ETDA โดยกลุ่มเยาวชนเป็นกลุ่มที่ใช้งานสื่อโซเชียลมากที่สุดในช่วงสถานการณ์โควิด ผ่านกิจกรรมการเรียนออนไลน์และค้นคว้าหาความรู้จากอินเทอร์เน็ต ผู้จัดจึงมองว่ากลุ่มเยาวชนเป็นกลุ่มที่มีอิทธิพลในการเป็นพลังให้คนในสังคมรู้เท่าทันสื่อมากขึ้น ภายใต้วัตถุประสงค์เพื่อให้เยาวชนมีความรู้เท่าทันสื่อในยุคดิจิทัล การบริโภคข่าวอย่างมีสติรอบคอบ และสามารถรับมือกับปัญหาข่าวปลอมได้ รวมไปถึงการปลูกฝังทัศนคติให้มีความรับผิดชอบในการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ สามารถคิด วิเคราะห์ แยกแยะ ตรวจสอบข้อมูลก่อนเผยแพร่หรือส่งต่อข้อมูลข่าวสารที่ถูกต้อง และสร้างความตระหนักรู้ในการขยายผลไปสู่ครอบครัวและสังคม โดยก่อนหน้านี้ก็มีการสร้างการรับรู้บทบาทหน้าที่ของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม การแจ้งข้อมูลผ่านทางช่องทางของศูนย์ฯ การมีคู่มือสำหรับประชาชน และการจัดกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อให้กับกลุ่มคนที่หลากหลายเช่นกัน ไม่ว่าจะเป็นหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม โดยมุ่งหวังให้เป็นพลังขับเคลื่อนการมีส่วนร่วมในการร่วมกันแก้ไขปัญหาของข่าวปลอม

นอกจากนี้ก็ยังจัดกิจกรรมลักษณะนี้ให้กับกลุ่มเป้าหมายอื่นด้วยเช่นกัน เช่น บุคลากรทางการศึกษา บุคลากรทางการแพทย์ ผู้นำชุมชน สำนักงานตำรวจแห่งชาติ เป็นต้น เพื่อสร้างการรับรู้ที่แพร่กระจายอย่างทั่วถึง การดึงภาคส่วนที่เกี่ยวข้องเข้ามาเป็นภาคีเครือข่ายในการจัดกิจกรรมก็เป็นส่วนสำคัญในการต่อยอดความรู้ให้กับกลุ่มเยาวชนได้รับความรู้ที่รอบด้านมากขึ้น รวมไปถึงการสร้างเครือข่ายหรือ Connection กับโรงเรียนสำหรับกิจกรรมในโรงเรียนอื่น ๆ ต่อไป อย่างไรก็ตาม ก็ได้มีการทบทวนรูปแบบ การจัดการ กระบวนการและพัฒนาหลักสูตรกิจกรรมในครั้งต่อไปให้ดียิ่งขึ้นในแง่ของการมีส่วนร่วม การผลักดันให้เยาวชนเป็นพลเมืองดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบ ทั้งนี้ยังจัดกิจกรรมประกวดคลิปวิดีโอสั้นที่เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความสามารถในการผลิตเนื้อหาอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งที่ได้รับความสนใจจากกลุ่มเยาวชนไม่แพ้กัน

อย่างไรก็ดี ข้อเสนอแนะในเรื่องของการบรรจุการเท่าทันสื่อในหลักสูตรการเรียนการสอน ก็มีความเห็นที่คล้ายกันกับกลุ่มเยาวชน คือ มองว่าเป็นการปลูกฝังทัศนคติให้เด็กมีภูมิคุ้มกัน ก็จะมีส่วนช่วยเสริมเกราะป้องกันภัยทางไซเบอร์ โดยปรับเปลี่ยนไปตามบริบทของรายวิชาที่เหมาะสม และแม้แต่ความเห็นที่ไม่จำเป็นต้องอยู่ในหลักสูตร คือ การสอดแทรกไปกับวิชาสังคม หรือวิชาโฮมรูม วิชาแนะแนว ซึ่งเป็นพื้นฐานการใช้ชีวิตที่นักเรียนจำเป็นต้องเรียนรู้และสามารถเอาตัวรอดในสังคมได้ การสอดแทรก

ทักษะการใช้ชีวิต (Life Skill) โดยเป็นการบูรณาการความรู้และประสบการณ์มาปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อส่วนรวม และมีเป้าประสงค์คือทำให้ประชาชนทุกกลุ่มสามารถใช้พื้นที่ดิจิทัลเพื่อการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์และมุ่งเน้นให้สื่อเป็นโรงเรียนของสังคมในการสร้างความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องตามนโยบายการบริหารจัดการจัดข่าวปลอมของภาครัฐ

5.2 อภิปรายผลการศึกษา

จากผลการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของกลุ่ม Generation Z ที่เข้าร่วมกิจกรรมกับข้อเสนอแนะในเชิงนโยบายของผู้บริหารและผู้ปฏิบัติงานศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม ผู้วิจัยได้อภิปรายผลการศึกษา ด้วยแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ โดยแบ่งการอภิปรายออกเป็น 3 ประเด็นดังนี้

1) การปรับระดับของการใช้สื่อและการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนกลุ่มเป้าหมาย จากผลการวิเคราะห์เนื้อหาความรู้ที่ได้รับจากกลุ่ม Generation Z พบว่า การจัดกิจกรรมให้กับกลุ่ม Gen Z เป็นการผสมผสานความรู้การเท่าทันสื่อกับทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวัน ค่อนข้างเป็นความรู้ในระดับพื้นฐานที่กลุ่มเป้าหมายมีความเข้าใจในเบื้องต้นแล้ว ซึ่งมาจากประสบการณ์ดั้งเดิมมีกระบวนการคิด ตีความ แยกแยะ และประเมินคุณค่าของข่าวได้ด้วยตนเอง การไม่หลงเชื่อข่าวในทันทีแต่จะสืบเสาะหาความจริงจากแหล่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือและมีวิจารณญาณในการเปิดรับข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์ สอดคล้องกับแนวคิดของ Potter (2001) ที่ให้ความหมายการรู้เท่าทันสื่อไว้ว่า บุคคลสามารถวิเคราะห์ วิเคราะห์ และประเมินค่าสื่อได้ การไม่ตกเป็นเหยื่อของสิ่งที่สื่อนำเสนอได้ง่าย มีภูมิคุ้มกันในการแยกแยะและสังเคราะห์ข่าวสารบนแห่งความเป็นจริงกับโลกที่สื่อสร้างขึ้นมา หรือการที่ผู้ส่งสารสามารถใช้สื่อเป็นเครื่องมือในการสื่อสารได้หลายรูปแบบเพื่อความต้องการของตน

ผลการศึกษายังพบว่ามียุวกเรียนบางกลุ่มได้รับความรู้ด้านทักษะการรู้เท่าทันสื่อที่มากกว่าการประเมินคุณค่าข่าว กล่าวคือ เยาวชนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายไม่เพียงแต่จะเข้าใจเรื่องคุณค่าข่าวและนำความรู้มาใช้เฉพาะตนเท่านั้น หากแต่ยังให้ภาพของการแสดงออกจากการเป็นผู้รับสารให้กลายเป็นพลเมือง หรือ Citizen มากขึ้น สามารถนำเนื้อหาความรู้ที่ได้รับไปสร้างสรรค์ผลงานที่ทำให้ข้อมูลมีมูลค่ามากขึ้น ด้วยการใช้สื่อผ่านช่องทางที่มีอยู่ ซึ่งเข้าถึงง่ายและเข้าถึงผู้คนในวงกว้างได้อย่างรวดเร็ว สร้างการรับรู้ที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมให้ผู้บริโภคสื่อได้รับความรู้ที่สามารถนำไปต่อยอดต่อไปเรื่อย ๆ

โดยเฉพาะกับเครือข่ายครอบครัว เพื่อน และโรงเรียน สอดคล้องกับ ญัตติกฎาญจน์ ศุภรัตน์เมธี และนุช ประภา โมกข์ศาสตร์ (2563) กล่าวว่า ทักษะการรู้เท่าทันสื่อประเภทที่ 5 คือ การลงมือทำ (Act) เป็นขั้นตอนของการปฏิบัติ เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการผลิตและเผยแพร่สื่อทั้งของตนเองและผู้อื่น โดยเป็นการนำทักษะความสามารถทั้งหมดมาประยุกต์ใช้ในการทบทวนเนื้อหาความรู้ เพื่อแลกเปลี่ยนมุมมองของตนเอง ครอบครัว และสังคม

อีกหนึ่งตัวอย่างที่ทำให้จากการศึกษาว่าเยาวชนกลุ่มเป้าหมายมีความตื่นตัวและมีศักยภาพในการมีความฉลาดทางดิจิทัล ประกอบด้วยทักษะทางดิจิทัล ทั้งความปลอดภัยทางดิจิทัลในการจัดการกับความเสี่ยงบนโลกออนไลน์ การสื่อสารผ่านดิจิทัลในการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์และใช้เทคโนโลยีร่วมกับผู้อื่นได้ และการรู้เท่าทันดิจิทัล ในการแบ่งปันความรู้ดิจิทัลร่วมกันได้ และพัฒนาไปสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัลได้ คือ การเห็นกลุ่มเป้าหมายสามารถสามารถต่อยอดความรู้ต่าง ๆ ไปสู่การผลิตสารใหม่ในรูปแบบคลิปวิดีโอลงโซเชียลมีเดีย ผ่านช่องทางที่ได้รับความนิยมอย่าง “TikTok” และผลิตข้อความสั้นเป็นเกร็ดความรู้ลงใน “Page Facebook” ของห้องเรียน รวมถึงการไม่เพิกเฉยต่อข้อมูลที่เป็นภัยต่อสังคมด้วยการกด Report เพื่อแจ้งเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม ที่สะท้อนให้เห็นระดับความตื่นตัวของผู้ใช้สื่อในฐานะพลเมืองที่รู้เท่าทันสื่อได้ค่อนข้างชัดเจน สอดคล้องกับ สุมิตร ผูกพานิช (2560) กล่าวว่า ทักษะคิดและความคิดเห็นของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีการเสพข่าวอย่างมีวิจารณญาณและรอบคอบ รู้จักวิเคราะห์ และตีความสื่อตามความจริง และค้นคว้าหาแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ รวมถึงการสร้างสรรค์ผลงานผ่านวิดีโอ โดยสร้างสถานการณ์สมมติ เพื่อให้สื่อมีความน่าสนใจและเพื่อให้ผู้รับสารรู้สึกว่าเป็นเรื่องใกล้ตัว ทำให้เข้าถึงผู้รับสารมากขึ้น และการเปิดเฟซบุ๊กแฟนเพจให้ความรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ เพราะผู้คนส่วนใหญ่เล่นเฟซบุ๊กและรับข่าวสารผ่านทางเฟซบุ๊กอยู่แล้ว ทำให้สื่อเข้าถึงผู้ชมมากขึ้น

อย่างไรก็ตาม แม้พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของกลุ่ม Generation Z ทั้งสองโรงเรียนค่อนข้างมีความแตกต่างกันทั้งช่วงเวลา แพลตฟอร์ม และประเภทข่าว แต่ก็ไม่ส่งผลกระทบต่อทักษะการรู้เท่าทันสื่อผลการศึกษายังชี้ชัดว่ากลุ่มเป้าหมายเยาวชนที่หลากหลายในเชิงภูมิหลังและการใช้สื่อจะมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อที่คล้ายคลึงกัน โดยอยู่ในระดับที่สามารถประเมินคุณค่าของข่าวได้จนไปถึงระดับที่สามารถสร้างสรรค์ชิ้นงานที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมได้ ซึ่งถือเป็นการใช้งานไปกับการค้นคว้าหาความรู้บนโลกอินเทอร์เน็ต ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับจุฑามาศ ฉัตรสุริยวงศ์ (2564) ที่กล่าวว่า พฤติกรรมการเปิดรับสื่อสังคมออนไลน์ไม่มีความสัมพันธ์กับการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ทำให้เห็นว่า แม้ว่าอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพในการดึงดูดความสนใจและเกิดการเรียนรู้ โดยส่งผลทางบวกต่อการศึกษาศึกษาของเด็กและเยาวชน อธิบายเพิ่มเติมได้ว่า ผู้คนสามารถเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างไม่จำกัด

เพื่อตอบสนองความต้องการ และเป็นไปได้ว่า การรู้เท่าทันสื่ออาจไม่ได้เกิดจากปัจจัยการเปิดรับสื่อสังคมออนไลน์เพียงอย่างเดียว แต่อาจจะเกิดจากปัจจัยอื่น เช่น ครอบครัว หรือประสบการณ์ของแต่ละคนที่ทำให้เกิดการรู้เท่าทันมากกว่า

2) เยาวชนในฐานะผู้นำการเปลี่ยนแปลงทางสังคมผ่านการพัฒนาทักษะ MIDL จากผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากกลุ่ม Generation Z ที่เข้าร่วมกิจกรรมพบว่า กลุ่มเยาวชนไม่เพียงแต่จะมีทักษะการเท่าทันสื่อเท่านั้น แต่มีแนวโน้มในการเป็นกลไกและเครื่องมือที่ขับเคลื่อนสังคมด้วยการเป็นเยาวชนผู้ใช้สื่อในฐานะพลเมืองดิจิทัลของชุมชนที่มีความพร้อมในการนำทักษะ MIDL ที่อยู่ในระดับการรู้เท่าทันดิจิทัล เริ่มต้นจากการถ่ายทอดองค์ความรู้กับสมาชิกในบ้าน โรงเรียน และชุมชนให้ตระหนักถึงภัยทางไซเบอร์ โดยเฉพาะกับกลุ่มผู้สูงอายุที่มีความอ่อนไหวกับการรู้เท่าทันสื่อ สอดคล้องกับ EDUCA Learn for Life (2565) ได้ให้ความหมายของทักษะ MIDL ว่าเป็นทักษะให้ประชาชนและเยาวชนเกิดความรอบรู้สื่อ สามารถวิเคราะห์สื่อ รับข้อมูลจากสื่อ ผลิตสื่ออย่างสร้างสรรค์และสร้างประโยชน์กับสังคม รวมถึงการผลักดันให้เยาวชนลุกขึ้นมาเป็น Change Agent คือ การเปลี่ยนแปลงสังคมให้มีความน่าอยู่และมีความปลอดภัยทางดิจิทัล ให้เยาวชนได้มีพื้นที่ทดลองในการนำชุดข้อมูลความรู้มาประมวลผลเพื่อสร้างชิ้นงานที่ดีและสร้างความถี่ของเรื่องราวดี ๆ ให้เกิดขึ้นในสังคมในเชิงสร้างสรรค์และเป็นมิตรกับโลกออนไลน์ โดยกลุ่มเยาวชนดังกล่าวมีทักษะ MIDL อยู่ในระดับที่ 2 คือ Digital Literacy คือ การรู้เท่าทันดิจิทัล จากการรวมตัวกันในกลุ่มเพื่อนเพื่อผลิตเนื้อหาอย่างสร้างสรรค์และเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารที่ถูกต้องนำเสนอบนโลกออนไลน์ และยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Digital Intelligence, n.d; DQ Global Standards Report (2018) กล่าวถึงระดับของความฉลาดทางดิจิทัล โดยกลุ่มเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมอยู่ในระดับที่ 1 คือ การเป็นความเป็นพลเมืองดิจิทัลของชุมชน ซึ่งเป็นความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและใช้สื่ออย่างปลอดภัย และยังอยู่ในระดับที่ 2 คือ การมีความคิดสร้างสรรค์ดิจิทัล โดยเป็นความสามารถที่เป็นส่วนหนึ่งของระบบนิเวศดิจิทัล สามารถสร้างความรู้ใหม่ผ่านเทคโนโลยีใหม่ ถ่ายทอดบนสื่อใหม่เพื่อสร้างการรับรู้ให้คนในสังคมนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง

อย่างไรก็ตาม กลุ่มเยาวชนยังเห็นความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อว่า ควรบรรจุอยู่ในหลักสูตรการเรียนการสอน โดยความคิดเห็นของเยาวชนที่อยากให้บรรจุอยู่ในหลักสูตร เพราะเป็นการปลูกฝังทักษะด้านนี้ตั้งแต่เยาว์วัย เพื่อให้ได้เรียนรู้จากประสบการณ์ สามารถเอาตัวรอดได้ และปรับตัวกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอยู่ตลอดเวลา สอดคล้องกับ ศิริกาญจน์ จันทร์วิฑูโร (2564) กล่าวว่า ทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาในมหาวิทยาลัยที่อยู่ในระดับดีมาก คือ ด้านการ

วิเคราะห์ และอยู่ในระดับดี คือ ด้านการสร้างสรรค์โดยสถานศึกษาควรส่งเสริมให้นักศึกษา ซึ่งเป็นกลุ่ม Gen เดียวกับกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษามีทักษะการรู้เท่าทันสื่อ เช่น การค้นคว้าหาความรู้ในห้องสมุด การจัดอบรมหรือกิจกรรมเพื่อฝึกพัฒนาทักษะด้านการเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมินค่า และการสร้างสรรค์ รวมถึงหลักสูตรการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นกลุ่มที่เยาวชนในโรงเรียนจะเติบโตไปเป็นนักศึกษาในรั้วมหาวิทยาลัย จึงควรเพิ่มรายวิชาที่เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้สามารถแยกแยะข้อเท็จจริงออกจากความคิดเห็น การใช้เครื่องมือสืบค้นต่อของข้อเท็จจริง การวิเคราะห์ ที่มา ตรวจสอบเนื้อหาและเวลาโพสต์ ให้นั่นใจในข่าวสารก่อนแชร์ข้อมูลในสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งสอดคล้องกับความมุ่งหมายของนโยบายศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมที่ต้องการให้ประชาชนเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการร่วมกันตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลข่าวสารก่อนแชร์หรือส่งต่อและสามารถจัดการกับปัญหาข่าวปลอมได้

3. โอกาสของภาครัฐในการประสานเครือข่ายแก้ไขปัญหาวข่าวปลอมเพื่อยกระดับการเท่าทันสื่อของสังคม จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากผู้บริหารและผู้ปฏิบัติงานของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม พบว่า วัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมมีความคาดหวังให้กลุ่มเยาวชนรู้เท่าทันสื่อในยุคดิจิทัล การบริโภคข่าวอย่างมีสติ รอบคอบ และสามารถมีวิธีรับมือกับปัญหาวข่าวปลอมได้ รวมไปถึงการปลูกฝังทัศนคติให้มีภูมิคุ้มกันในการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ สามารถคิด วิเคราะห์ แยกแยะ และสร้างความตระหนักรู้ในการขยายผลไปสู่ครอบครัวและสังคม โดยผลักดันให้เป็นเยาวชนเป็นพลังขับเคลื่อนการมีส่วนร่วมกับภาครัฐในการร่วมกันแก้ไขปัญหาวข่าวปลอม โดยสิ่งที่น่าสนใจ คือ การปรับบทบาทของภาครัฐจากผู้สั่งการมาเป็นผู้ประสานงานเครือข่ายหรือผู้อำนวยความสะดวกในการบริหารจัดการแก้ไขปัญหาวข่าวปลอมอย่างมีประสิทธิภาพ โดยผลักดันให้เยาวชนเข้ามามีส่วนร่วมเป็นภาคีเครือข่าย โดยนำสิ่งที่ได้รับการอบรมมาขยายผลต่อ แม้ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมอาจจะทำงานหนักมากขึ้น การอบรมในระยะต่อไปอาจไม่ใช่เพียงแต่ความรู้เดิม ๆ แต่เป็นการให้เยาวชนเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาระบบดิจิทัล เช่น ระบบในการคัดกรองข้อมูลที่ถูกต้อง ระบบในการสร้างพลเมืองดิจิทัล เป็นต้น ในอนาคตอาจจะจับมือกับกระทรวงศึกษาธิการ เพื่อเปิดพื้นที่สร้างเครือข่ายเยาวชนด้วยตนเอง และขยับเป็น Citizen Digital ให้ได้รับความรู้ในเชิงประเด็นและลงมือปฏิบัติจริง ผ่านการจัดกิจกรรมในรูปแบบ Workshop โปรแกรมการนำเสนอข้อมูลที่น่าสนใจ การผลิต Content ที่เข้าใจง่าย การติดต่อคลิปวิดีโอผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ เป็นต้น สอดคล้องกับ เสาวภาคย์ รัตนพงศ์ (2563) กล่าวว่า แนวทางในการรับมือกับข่าวปลอม ทุกภาคส่วนจะต้องประสานความร่วมมือในการแก้ไขปัญหาวอย่างจริงจัง โดยบทบาทภาครัฐต้องอำนวยความสะดวกใน

การตรวจสอบข้อมูลหน่วยงานภายใต้การกำกับดูแลให้แก่ประชาชนอย่างรวดเร็ว คอยดูแลให้เกิดความปลอดภัยด้านการสื่อสาร จัดตั้งนโยบายการตรวจสอบข่าวปลอมให้มีประสิทธิภาพ มีความถูกต้อง เป็นกลางและเกิดความน่าเชื่อถือ โดยประชาชนต้องมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สามารถตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่ได้รับอยู่เสมอและไม่รีบร้อนในการส่งต่อข้อมูลที่ยังไม่แน่ใจว่าถูกต้องหรือไม่

ในส่วนของบทบาทภาคการศึกษาต้องเปิดกว้างให้เด็กสามารถตั้งคำถามเองได้ รวมถึงพัฒนาหลักสูตรการรู้เท่าทันข่าวสารในโลกออนไลน์และกระตุ้นให้เยาวชนเกิดทักษะการคิดเชิงวิพากษ์มากขึ้น รวมถึงแพลตฟอร์มควรใช้ระบบเทคโนโลยีเข้ามาช่วยตรวจสอบข่าวปลอมและกรองข้อมูลเท็จเพื่อทำให้เกิดสภาพแวดล้อมในการสื่อสารที่สร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น ซึ่งทักษะเหล่านี้จะเป็นทักษะที่สำคัญและเป็นแนวทางที่ยั่งยืนในการลดปัญหาข่าวปลอมในประเทศไทย สอดรับกับนโยบายการดำเนินงานตามภารกิจหน้าที่โดยตรงของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม

อย่างไรก็ดี จุดประสงค์ของกิจกรรมในครั้งนี้ นอกเหนือจากการไม่ตกเป็นเหยื่อข่าวปลอม การใช้สื่ออย่างปลอดภัยและการมีวิจารณญาณในการบริโภคสื่อแล้ว ยังสอดแทรกเนื้อหาของกิจกรรมที่ทำให้เรียนรู้ถึงอันตรายที่มากับโลกดิจิทัล โดยมีความเชื่อว่า กลุ่ม Gen Z จะมีอิทธิพลต่อการรับรู้ต่อกับครอบครัวหรือผู้สูงอายุ สอดคล้องกับ สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน เครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย (2566) กล่าวว่า ทักษะของ MIDL มีความเชื่อมโยงกับความเป็นพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ ในระดับที่ 2 การเป็นพลเมืองที่มีส่วนร่วม คือ สามารถใช้สื่อ สารสนเทศ และสื่อดิจิทัล โดยเป็นเครื่องมือในการสื่อสารอัตลักษณ์ การรวมตัวกันเพื่อแก้ไขปัญหา และการพัฒนาสื่อให้เกิดประโยชน์กับสังคม นอกจากนี้ ยังเห็นได้ว่า เยาวชนสามารถพลิกบทบาทจากผู้บริโภคมาเป็นผู้ผลิตสื่อ สร้างเนื้อหาสาระที่เป็นประโยชน์แก่สังคม พร้อมแบ่งปันความรู้ให้กับผู้คนที่ได้ใช้งานสื่ออย่างปลอดภัยในโลกออนไลน์ สอดคล้องตาม เชื่อสถาปนศิริ (2557) กล่าวว่า ยุคของ UGC (User-Generated Content) Change Agent คือ เนื้อหาบนสื่อสังคมออนไลน์ทุกประเภทที่ถูกสร้างขึ้นมาจากผู้ใช้งานทั่วไปหรือใครก็ได้สามารถเป็นผู้ผลิตเนื้อหานั้นโดยเผยแพร่ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เนื่องจากเป็นสื่อแบบเปิดสาธารณะที่ให้สิทธิและความเท่าเทียมกันของทุกคนในฐานะผู้ใช้งาน ผู้บริโภค หรือผู้เข้ามาเยี่ยมชมสื่อสังคมออนไลน์ประเภทนั้นสามารถที่จะโพสต์ แชร์ หรือแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ

5.3 ข้อเสนอแนะจากผลการศึกษา

1. จากกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อ เมื่อลงพื้นที่สร้างการรับรู้และความเข้าใจให้กับกลุ่มเป้าหมายในสถานศึกษาที่เป็นกลุ่มเยาวชน Generation Z ทำให้มองเห็นถึงมิติของการประเมินตนเองว่ามีความเท่าทันสื่อเป็นอย่างไร ดังนั้น ผู้จัดกิจกรรมจำเป็นต้องเข้าใจจุดมุ่งหมายในการอธิบายผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ การวิเคราะห์มุมมองของการเท่าทันสื่อ ในยุคปัจจุบันผู้ใช้สื่อ (Use) สามารถที่จะพลิกผันตัวเองมาเป็นผู้ผลิตสื่อ (Sender) เป็นวัยของการทำหน้าที่เป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizen) การลุกขึ้นมาเป็นเสียงสะท้อนในการบอกต่อและส่งต่อข้อมูล การผลิตเนื้อหาสาระที่มีความสดใหม่และทันสมัยเผยแพร่ลงบนสื่อสังคมออนไลน์ จึงทำให้มองเห็นการเดินทางของ Concept และวิวัฒนาการของชาวปलอมที่พัฒนามาจากยุคก่อน การปรับเปลี่ยนให้ผู้บริโภคสื่อมีความกระตือรือร้นในการมีส่วนร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัลมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับกิจกรรมที่ช่วยเพิ่มทักษะการรู้เท่าทันสื่อ การขยายมุมมองความคิดที่จะส่งเสริมให้เยาวชนลุกขึ้นมาเป็นพลเมืองดิจิทัลอย่างชาญฉลาดได้อย่างไร

2. จากการจัดกิจกรรมที่ผ่านมา จะเห็นได้ว่าศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมได้รับความร่วมมือเป็นอย่างดีจากภาคีเครือข่าย ดังนั้นการสร้าง Connection กับโรงเรียนหรือกระทรวงศึกษาธิการและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ก็มีส่วนสำคัญในการเติมเต็มความรู้อย่างรอบด้านให้กับเยาวชน การเรียนรู้จากประสบการณ์จริง โดยจัดกิจกรรมเป็นรูปแบบของซีรีย์ ครึ่งละครึ่งวัน หรือรูปแบบของค่ายแห่งการเรียนรู้แล้วมาสรุปผลท้ายกิจกรรม โดยให้เยาวชนสามารถศึกษาได้ด้วยตนเองแล้วกลับมา Workshop ร่วมกันระดมสมองและตกผลึกทางความคิด สร้างการมีส่วนร่วมกับวิทยากรจากหน่วยงานต่าง ๆ เปิดโอกาสในการรับฟังความคิดเห็นจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมมากขึ้น เพื่อแลกเปลี่ยนมุมมองและทัศนคติที่เปิดกว้างให้กับเยาวชนได้มีพื้นที่ในการแสดงออกในเชิงสร้างสรรค์ที่เป็นประโยชน์ต่อการจัดกิจกรรม โดยในอนาคตศูนย์ฯ อาจจะต้องร่วมมือการจัดกิจกรรมกับองค์กรอิสระหรือองค์กรเด็กและเยาวชน เช่น กองทุนสื่อปลอดภัยสร้างสรรค์ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) เป็นต้น

3. การเสนอแนะให้ปรับ Mindset ของผู้จัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาหลักสูตรให้มีความพิเศษมากขึ้น โดยในภาพรวมเชิงกระบวนการ การปรับสัดส่วนของกิจกรรมให้มีความสมดุล โดยกลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่มักจะชอบกิจกรรมในรูปแบบของการเล่นเกมส์เป็นหลัก จึงเสนอให้มีการบรรยายให้ความรู้ให้น้อยลง โดยให้เพิ่มกิจกรรมที่เป็นการฝึกปฏิบัติและทดลองจริง รวมถึงการแยกกิจกรรมของเด็ก

มัธยมศึกษาตอนต้นกับตอนปลาย เพราะอาจจะมีทักษะการรับรู้ที่แตกต่างกัน ดังนั้นจึงควรออกแบบกิจกรรมให้มีความสนุกสนาน ความตื่นเต้น ความท้าทาย และความบันเทิงมากขึ้น เพื่อสร้างความผ่อนคลายและเบาสบายในการเข้าร่วมกิจกรรม เลือกรูปแบบกิจกรรมที่มีความน่าสนใจ ไม่น่าเบื่อและจำเจ รวมถึงการปรับพื้นฐานความรู้ก่อนเข้าสู่เนื้อหาที่เข้มข้นขึ้นก็เป็นส่วนสำคัญที่ผู้จัดกิจกรรมไม่ควรมองข้าม

5.4 ข้อเสนอแนะต่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาด้วยวิธีวิจัยเชิงปริมาณเพิ่มเติม เพื่อเก็บข้อมูลเกี่ยวกับระดับการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์และการมีส่วนร่วมของกลุ่ม Generation Z ที่เข้าร่วมกิจกรรมของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม โดยใช้แบบสอบถามเพื่อวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์และการมีส่วนร่วมในกิจกรรม โดยนำข้อมูลเชิงสถิติมาประกอบให้การวิจัยมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น
2. ควรศึกษาด้วยวิจัยเชิงคุณภาพด้วยในรูปแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างจากความหลากหลายของโรงเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมครอบคลุมพื้นที่ทั่วประเทศ

รายการอ้างอิง

หนังสือ

- อรุณรัตน์ ชินวรรณ (2553). *สื่อประชาสัมพันธ์ Public Relations Media*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐกาญจน์ ศุกลรัตน์เมธี และนุชประภา โมกข์ศาสตร์ (2563). *การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนเพื่อการเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย*. สำนักพิมพ์ บริษัท เอ.พี. กราฟิค ดีไซน์ และการพิมพ์ จำกัด.
- วิกานดา พรสกุลวานิช (2565). ฉบับพิมพ์ครั้งที่ 3 แก้ไขปรับปรุง *สื่อใหม่และการจัดการการสื่อสาร*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- อุษา บิ๊กกินส์ (2566). *พลเมืองฉลาดรู้เท่าทันดิจิทัล*. สำนักพิมพ์สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- บุบผา เมฆศรีทองคำ (2565). *การรู้เท่าทันข่าวสำหรับผู้บริโภคข่าวในยุคดิจิทัล*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- วิกานดา พรสกุลวานิช (2565). *สื่อและผลของการสื่อสารในยุคดิจิทัล*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- อลงกรณ์ ปริวุฒิพงศ์ (2565). *ความรอบรู้เรื่องสื่อและสารสนเทศจากแนวคิดสู่แนวทางปฏิบัติ*. โครงการตำราและเอกสารวิชาการ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วิทยานิพนธ์และการค้นคว้าอิสระ

เสาวภาคย์ รัตนพงศ์ (2563). การศึกษาลักษณะของข่าวปลอมที่เผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ในประเทศไทยและแนวทางการรับมือ. [วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต]. สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

ศิริกาญจน์ จันทร์วิชน (2564). ทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐในเขตกรุงเทพมหานคร. [วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สุมิตร ผูกพานิช (2560). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วยเทคนิคการเขียนสะท้อนความคิด เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดนครปฐม. [วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

จุฑามาศ ฉัตรสุริยวงศ์ (2564). พฤติกรรมการเปิดรับสื่อสังคมออนไลน์กับการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร. [การค้นคว้าอิสระปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

บทความวิจัยและเอกสารอื่น ๆ

- ธีรพัฒน์ วงศ์คุ้มสิน (2562). ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันสื่อ และความฉลาดทางอารมณ์. (บทความในวารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์). มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, คณะสังคมศาสตร์, ภาควิชาจิตวิทยา
- รินทร์ลภัส เกตุวีระพงศ์ (2564). พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ การรู้เท่าทันสื่อ และการตระหนักรู้ การกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์ของเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่. (บทความวิจัยพิมพ์วารสาร). มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่, คณะวิทยาการจัดการ.
- นันทิกา หนูสม, วิโรจน์ สุทธิสีมา (2562). ลักษณะของข่าวปลอมในประเทศไทยและระดับความรู้เท่าทันข่าวปลอม บนเฟซบุ๊กของผู้รับสารในเขตกรุงเทพมหานคร. (บทความวิจัยวารสารนิเทศศาสตร์). มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, คณะนิเทศศาสตร์, สาขาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์.
- นักรบ นาคสุวรรณ (2563). การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาไทยในยุคดิจิทัล. (วารสารวิทยาลัยดุสิตธานี). วิทยาลัยดุสิตธานี, คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์.
- รัชฎากร สุวรรณกุล (2563). ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเพื่อพัฒนาการบริหารจัดการปัญหาข่าวปลอม และสร้างการรู้เท่าทันสื่อในยุคดิจิทัลของภาครัฐ. (รายงานส่วนบุคคล). สถาบันส่งเสริมการบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดี สำนักงาน ก.พ.ร.
- ณัฐกาญจน์ ศุภรัตน์เมธี และนุชประภา โมกข์ศาสตร์ (2562). การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนเพื่อการเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย. สถาบันพระปกเกล้า, สำนักวิจัยและพัฒนา.
- พนม คลีฉายา (2561). ความต้องการเนื้อหาแบบเรียนออนไลน์เพื่อการเรียนรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษา. (รายงานการวิจัย โดยได้รับการสนับสนุนจากกองทุนเพื่อการวิจัย). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์.
- วรภาพร ดำจับ (2562). สื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. (วารสารศิลปศาสตร์). มหาวิทยาลัยแม่โจ้, ปีที่ 7 ฉบับที่ 2 ประจำเดือนกรกฎาคม - ธันวาคม 2562.
- ธนกร ศรีสุกใส (2565). สร้างการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อสร้างวัคซีนทางปัญญาให้สังคม. (บทความพิเศษวารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์). ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 มกราคม - มีนาคม 2565.

พริเดช อนันตนาถรัตน์ (2565). *ข่าวปลอม : ปัญหาสำคัญที่ต้องเร่งแก้ไข*. (วารสารร่วมพฤษ)

มหาวิทยาลัยเกริก, คณะศิลปศาสตร์, ปีที่ 40 ฉบับที่ 1 มกราคม - เมษายน 2565.

นิธิดา แสงสิงแก้ว และนันทิยา ดวงภูมิเมศ (2562). *แนวทางการสร้างสังคมเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และ*

ดิจิทัล : เมื่อ “เมืองทั่วถึง” เป็นได้ทั้ง “สื่อ” และ “สาร” เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง.

(บทความวารสารศาสตร์). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวารสารศาสตร์และ

สื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยมหิดล, สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเซีย, ปีที่ 13 ฉบับที่

1 ฉบับเดือนมกราคม – เมษายน 2562.



สื่ออิเล็กทรอนิกส์

Thailand Digital Stat 2022 ของ We Are Social (2565). สรุป 52 Insight สำคัญจาก Thailand Digital Stat 2022 ของ We Are Social.

<https://www.everydaymarketing.co/trend-insight/insight-thailand-digital-stat-2022-we-are-social/>

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2565). การสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย Thailand Internet User Behavior

<https://www.etda.or.th/th>

วารสารไทยคู่ฟ้า ฉบับเดือนกรกฎาคม – กันยายน 2562 สำนักเลขาธิการคณะรัฐมนตรี (2562). นโยบายเร่งด่วนที่ต้องดำเนินการ 12 เรื่อง.

<https://www.soc.go.th/wp-content/>

องค์การเพื่อความร่วมมือและการพัฒนาทางเศรษฐกิจ (2564) ผลการวิจัยล่าสุดเผยว่า นักเรียนไทยอ่อนเรื่องการรับมือข่าวปลอม.

<https://www.beartai.com/brief/political-issue/650254>

GreedisGoods. (2565). Generation Z คืออะไร? และพฤติกรรมของคน Gen Z.

<https://greedisgoods.com/generation-z/>

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2564). รู้เท่าทันสื่อ ทักษะใหม่กระชับพื้นที่ปลอดภัยออนไลน์. <https://resourcecenter.thaihealth.or.th/article>

มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน (2566). การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลคืออะไร.

<http://cclickthailand.com>

สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (2562). ทักษะดิจิทัล ก้าวสู่พลเมืองในศตวรรษที่ 21

<https://www.ops.go.th/th/main/index.php/knowledge-base/article-pr/1355-goto-citizens21st.html>

เว็บไซต์ Thaiware (2565). Deepfake คืออะไร ? และ Deepfake ทำงานอย่างไร? พร้อมวิธีสังเกต และป้องกันภัยจากมัน

<https://tips.thaiware.com/2069.html>

เจาะลึกระบบสุขภาพ (2563). เชื้อกระแสข่าวปลอม 2564 ‘เศรษฐกิจ-การเมือง’ ดันเข้าสู่ Cyber Crime.

<https://www.hfocus.org/content/2020/12/20610>

เว็บไซต์ EDUGA (2565). MIDL เด็กต้องรู้เท่าทัน ครูนั่น (ยัง) ต้องเข้าใจ.

<https://educathai.com/knowledge/articles/626>

โครงการศูนย์ประสานงานและแก้ไขปัญหาข่าวปลอม (2563). ขั้นตอนการดำเนินงานของศูนย์ต่อต้าน

ข่าวปลอม. <https://www.antifakenewscenter.com>

เว็บไซต์ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม (2566). ข่าวยอดนิยม.

<https://www.antifakenewscenter.com/allcontent/>

คณะกรรมการปฏิรูปประเทศด้านสื่อสารมวลชน เทคโนโลยีสารสนเทศ (2561). แผนการปฏิรูปประเทศ
ด้านสื่อสารมวลชน เทคโนโลยีสารสนเทศ.

<http://nscr.nesdc.go.th/wp-content/uploads/2022>

มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน (2566). ทำไมพลเมืองประชาธิปไตยต้องรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และ

ดิจิทัล. <http://cclickthailand.com/>

นวัตกรรมการศึกษา (2557). การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning : PL).

<http://patch1526.blogspot.com/2014/09/participatory-learning-pl.html>

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2562). แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนา

และส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามนโยบายลดเวลาเรียน เพิ่ม

เวลารู้. http://academic.obec.go.th/images/document/1603180137_d_1.pdf

เว็บไซต์ Blogger (2551). หลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม.

http://opalnida.blogspot.com/2008/06/blog-post_13.h



ประเด็นคำถามในการสัมภาษณ์เชิงลึก

1. กลุ่ม Generation Z

ส่วนที่ 1 : พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์

1) การใช้งานอินเทอร์เน็ตในแต่ละวันกี่ชั่วโมง ส่วนใหญ่ใช้งานผ่านแพลตฟอร์มใด และกิจกรรมใด

.....

.....

2) ผู้ปกครองหรือคุณครูมีการแนะนำการใช้งานของสื่อสังคมออนไลน์หรือไม่ อย่างไร

.....

.....

ส่วนที่ 2 : เนื้อหาความรู้ที่ได้รับจากเข้าร่วมกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อ

1) เนื้อหาความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรมเป็นอย่างไร ชอบกิจกรรมใดมากที่สุด เพราะอะไร

.....

.....

2) คิดว่าทักษะการเท่าทันสื่อมีความสำคัญกับตัวเองและสังคมไทยอย่างไร

.....

.....

3) หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมแล้ว คิดว่าเรามีการรู้เท่าทันสื่อนาน้อยเพียงใด และมีแนวทางหรือทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์เป็นอย่างไร

.....

.....

4) คิดว่าทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์มีประโยชน์อย่างไร สามารถแนะนำหรือบอกต่อกับกลุ่มใดได้บ้าง แล้วมีวิธีการแนะนำอย่างไร

.....

.....

5) ระดับการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับใด เหตุใดจึงคิดเช่นนั้น

.....

.....

ส่วนที่ 3 : ความคิดเห็นหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อ

1) รู้จักศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมหรือไม่ หากรู้จัก เคยใช้บริการช่องทางใดของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม

.....

.....

2) ความคิดเห็นหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อเป็นอย่างไร (เนื้อหาความรู้ กระบวนการ และการจัดการ)

.....

.....

3) คิดว่าสามารถที่จะให้ความร่วมมือหรือมีส่วนร่วมในการเป็นพลเมืองดิจิทัลได้หรือไม่ อย่างไร

.....

.....

4) ปัจจุบันมีเรื่องการรู้เท่าทันสื่อสอดแทรกอยู่ในวิชาใด หรืออยากให้บรรจุเป็นหลักสูตรการเรียนการสอนหรือไม่ มีความคิดเห็นอย่างไรในเรื่องนี้

.....

.....

2. ผู้บริหารและผู้ปฏิบัติงานของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม

ส่วนที่ 1 : การดำเนินงานของกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม

1) การดำเนินงานของกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อกับเยาวชนของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมเป็นอย่างไร (ที่มา วัตถุประสงค์ ผลที่คาดว่าจะได้รับและผลตอบรับ)

.....

.....

2) ข่าวปลอมประเภทใดที่พบบ่อย ปัจจุบันมีจำนวนข่าวปลอมลดลงหรือไม่ และมีผู้แจ้งเบาะแสข่าวปลอม มากน้อยเพียงใด เยาวชนมีส่วนร่วมมากน้อยเพียงใด

.....

.....

ส่วนที่ 2 : ความร่วมมือของภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง

1) การประสานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องและความร่วมมือจากภาคีเครือข่ายในการจัดกิจกรรมการรู้เท่าทัน สื่อของเยาวชนเป็นอย่างไร

.....

.....

2) กิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อของกลุ่ม Generation Z ทั้งในประเทศและต่างประเทศสามารถนำมาปรับใช้ กับกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อของศูนย์ฯ ได้อย่างไร

.....

.....

ส่วนที่ 3 : ความคิดเห็นในการพัฒนาเนื้อหาความรู้ของกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในอนาคต

1) มีการวางแผนต่อยอดการจัดโครงการหรือกิจกรรมที่สร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ให้กับกลุ่ม Generation Z อีกหรือไม่ อย่างไร

.....

.....

2) การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์สามารถบรรจุเป็นหลักสูตรการเรียนการสอนได้หรือไม่ อย่างไร

.....

.....

3) นโยบายและข้อเสนอแนะในการพัฒนาเนื้อหาความรู้ของกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในอนาคตเป็นไปได้ในทิศทางใด

.....

.....



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	วชิรา สุวรรณวงศ์
วุฒิการศึกษา	ปีการศึกษา 2551 : เศรษฐศาสตรบัณฑิต (สาขาการเงินการคลัง) มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์
ตำแหน่งในการทำงาน	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนปฏิบัติการ กลุ่มประชาสัมพันธ์ สำนักงานเลขาธิการ สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

